

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR

ESCUELA DE COMUNICACIÓN Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Trabajo de Titulación para la obtención del Título de Ingeniero en

Comunicación y Producción en Artes Audiovisuales

Carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D sobre la leyenda de El Carbunco dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro

Autoras:

Lisbeth Kimberly Sánchez Bastidas

Joselyn Jasmín Trejo Martínez

Directora:

Yemala Castillo Brito, Ph.D.

Quito, Agosto 2021

CARTA DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Mgst. Fredi Zamora

Director(a) de la Carrera de Producción para Medios de Comunicación

Presente.

Yo, Ph.D. Yemala Castillo Brito, Director(a) del Trabajo de Titulación realizado por Lisbeth Kimberly Sánchez Bastidas y Joselyn Jasmín Trejo Martínez, estudiantes de la carrera de Comunicación y Producción en Artes Audiovisuales, informamos haber revisado el presente documento titulado “Carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D sobre la leyenda de El Carbunco dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro”, 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 lo tanto autorizamos su presentación final para los fines legales pertinentes.

En tal virtud autorizo a las estudiantes a que concedan a realizar el anillado del trabajo de titulación y su entrega en la secretaria de la Escuela.

Atentamente,

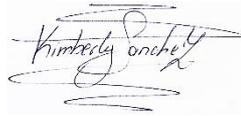
Ph.D. Yemala Castillo Brito

Director(a) del trabajo de titulación.

CARTA DE AUTORIA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el presente Trabajo de Titulación “Carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D sobre la leyenda de “El Carbunco” dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro”, así como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta, son exclusiva responsabilidad de nuestra persona, como autoras del presente documento.

Autorizo a la Universidad Iberoamericana del Ecuador (UNIB.E) para que haga de éste un documento disponible para su lectura o lo publique total o parcialmente, de considerarlo pertinente, según las normas y regulaciones de la Institución, citando la fuente.



.....

Liseth Kimberly Sánchez Bastidas

No. de cédula de ciudadanía: 172648660-6

Quito, **Fecha**



.....

Joselyn Jasmín Trejo Martínez

No. de cédula de ciudadanía: 171951853-0

Quito, **Fecha**

AGRADECIMIENTOS

A Dios por darme fuerza y valor para culminar mis metas,
a mis padres Fabián y Amparito por su apoyo incondicional y
amor infinito, son un pilar fundamental para mi desarrollo
personal y profesional.

A mi hermano Roberto, por todo el cariño y ánimo brindado día a día.

A Joselyn Trejo, por su apoyo en este proyecto, su sabiduría y su amor al arte.

A la Universidad Iberoamericana del Ecuador por cultivar en mí,
conceptos importantes de mi carrera.

A Gabriel que supo ayudarme en los momentos más difíciles,
creyendo en mí en todo momento

A los docentes Yemala Castillo y Alirio Mejía, ya que supieron guiarnos en este
proceso de desarrollo de tesis de manera óptima.

Lisseth Kimberly Sánchez Bastidas

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios, quien como guía estuvo presente en el caminar de mi vida, bendiciéndome y dándome fuerzas para continuar con mis metas trazadas sin desfallecer.

Agradezco a mis profesores de la Universidad Iberoamericana del Ecuador por brindarme los conocimientos en mi carrera.

Agradezco a los docentes Yemala Castillo y Alirio Mejía por aportarme sus conocimientos para el correcto desarrollo del presente trabajo.

Agradezco a mi compañera y amiga Lisseth Sánchez por desarrollar este proyecto conmigo y no abatir en los problemas que se presentaron en el camino.

A mis amigos APAQPE por haber vivido y disfrutado conmigo la etapa universitaria,

de igual forma a mi amigo Dante Yépez y Erika Muñoz por transmitirme la confianza y libertad de luchar por mis sueños.

A mis amigas y hermanas, Daniela Idrovo, Erika Espinoza, Vanesa Ortiz y Mishell Ramos por haberme apoyado emocionalmente en los buenos y malos momentos.

Joselyn Jasmín Trejo Martínez

DEDICATORIA

Se la dedico a Dios por estar presente en mi vida cada día y darme
las capacidades que se necesitan para culminar el proyecto

A mis padres, Fabián y Amparito, que han estado día a día conmigo
acompañándome en este proceso de constancia y dedicación.

A Robert por creer en mí y en mi futuro.

A la familia Jácome por incentivar me a seguir mi carrera y darme palabras de
aliento cuando más lo necesité.

A ti, por darme la fuerza que necesitaba para seguir adelante.

Y finalmente a los futuros investigadores, que esta investigación sea de mucha
utilidad para ustedes.

Liseth Kimberly Sánchez Bastidas

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico principalmente a Dios
por haberme brindado la sabiduría necesaria para culminar
con éxito esta etapa de mi vida,
a mi madre Guadalupe Martínez por ser mi ejemplo de lucha y perseverancia,
a mi padre Willy Trejo por darme la oportunidad de culminar mi carrera,
a mi hermana Jennyfer Trejo por ser mi madre, amiga
y lo más importante que tengo en mi vida,
a David Valles porque al partir de este mundo me dejo
la lección más grande de vida,
a toda mi familia, que apporto con un granito de aliento
y apoyo en mi proceso universitario.
a ti C.A.F.V que me apoyo cuando más lo necesite,
gracias por los momentos felices.
¡Que nadie se quede afuera, se los dedico a todos!

Joselyn Jasmín Trejo Martínez

INDICE

CARTA DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	II
CARTA DE AUTORIA DEL TRABAJO.....	III
AGRADECIMIENTOS	IV
DEDICATORIA.....	VI
INDICE	VIII
INDICE DE TABLAS	XI
INDICE DE FIGURAS	XII
INDICE DE ANEXOS	XIV
RESUMEN	XV
CAPÍTULO 1	1
INTRODUCCIÓN	1
1.1. Presentación del problema que aborda el trabajo de titulación.....	2
1.2. Justificación.....	5
1.3. Objetivos de la investigación.....	6
1.3.2. Objetivos Específicos.....	7
CAPÍTULO 2	8
MARCO TEÓRICO	8
2.1. Antecedentes	8
2.2. Bases Teóricas	11

2.2.1. Cultura	11
2.2.2. Identidad Cultural.....	12
2.2.3 Mitos, cuentos y leyendas ecuatorianas	13
2.2.4. Las leyendas.....	14
2.2.5. La animación	15
2.3. Bases Legales.....	20
2.3.1. Constitución de la República del Ecuador (2008)	20
2.3.2. Ley Orgánica de Comunicación (2013).....	21
CAPÍTULO 3	23
METODOLOGÍA EMPLEADA.....	23
3.1. Metodología de la investigación	23
3.2. Metodología del producto.....	28
CAPÍTULO 4	31
RESULTADOS E INTERPRETACIÓN.....	31
4.1. Adaptación del guion literario del cortometraje 2D animado de la leyenda El Carbunco	31
4.1.1. Resultados e Interpretación de la Matriz Comparativa	31
4.1.2. Resultados de la Encuesta	35
4.2. Protocolo de preproducción del cortometraje animado en formato 2D con la adaptación de la leyenda El Carbunco.....	37
4.2.1 Preproducción.....	38

4.3. Producción de la carpeta con el cortometraje animado en formato 2D sobre la adaptación de la leyenda El Carbunco.....	56
4.4. Postproducción del cortometraje animado en formato 2D en la adaptación de la leyenda El Carbunco.....	59
CAPITULO 5	62
CONCLUSIONES Y RECOMEDACIONES.....	62
5.1. Conclusiones.....	62
5.2. Recomendaciones	64
GLOSARIO.....	66
BIBLIOGRAFÍA	68
ANEXOS	74

INDICE DE TABLAS

Tabla No. 1. Ficha técnica del cortometraje animado El Carhunco. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.	39
Tabla No. 2. Estructura de contenido del cortometraje animado El Carhunco. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.....	43
Tabla No. 3. Guion Técnico. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.	48
Tabla No. 4. Crew del cortometraje animado El Carhunco. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.	50
Tabla No. 5. Cronograma del cortometraje animado El Carhunco. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.	50
Tabla No. 6. Presupuesto del cortometraje animado El Carhunco. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.	53
Tabla No. 7 Dimension Conocimiento. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021	121
Tabla No. 8. Dimension tipo de dibujo animado. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021	121
Tabla No. 9. Dimension tipo de dibujo animado. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021	122
Tabla No. 10. Dimension tipo de dibujo animado. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021	123
Tabla No. 11. Dimension tipo de dibujo animado. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021	124
Tabla No. 12. Dimension tipo de dibujo animado. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021	124
Tabla No. 13. Dimension tipo de dibujo animado. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021	125
Tabla No. 14. Guion Técnico del cortometraje El Carhunco. Fuente: Sanchez, Trejo, 2021	126

INDICE DE FIGURAS

Figura No. 1. Portada. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.	38
Figura No. 2 Boceto de Killin. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.	40
Figura No. 3 . Boceto de Carhunco sentado de frente. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.	41
Figura No. 4 . Boceto de Carhunco de perfil. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.	41
Figura No. 5 . Boceto de Carhunco parado de frente. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.	42
Figura No. 6 . Boceto de Carhunco. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.	42
Figura No. 7 . Diseño digitalizado de Carhunco. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.	56
Figura No. 8 . Diseño digitalizado de Killin. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.	57
Figura No. 9 . Diseño digitalizado de María. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.	58
Figura No. 10 . Diseño digitalizado de Lago San Pablo. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.	58
Figura No. 11 . Diseño digitalizado de bosque. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.	59
Figura No. 12. Datos de base de Excel de la encuesta. Fuente: Sanchez y Trejo 2021	121
Figura No. 13. Datos de base de Excel de la encuesta. Fuente: Sanchez y Trejo 2021	122
Figura No. 14. Datos de base de Excel de la encuesta. Fuente: Sanchez y Trejo 2021	123

Figura No. 15. Datos de base de Excel de la encuesta. Fuente: Sanchez y Trejo 2021	123
Figura No. 16. Datos de base de Excel de la encuesta. Fuente: Sanchez y Trejo 2021	124
Figura No. 17. Datos de base de Excel de la encuesta. Fuente: Sanchez y Trejo 2021	125
Figura No. 18. Datos de base de Excel de la encuesta. Fuente: Sanchez y Trejo 2021	125
Figura No. 19. Storyboard. Fuente: Sanchez y Trejo 2021	140
Figura No. 20. Storyboard. Fuente: Sanchez y Trejo 2021 ¡Error! Marcador no definido.	

INDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Formato usado para la validación de la Matriz Comparativa.....	74
Anexo 2. Validación de la Matriz Comparativa Experto 1	75
Anexo 3. Validación de la Matriz Comparativa Experto 2.....	80
Anexo 4. Validación de la Matriz Comparativa Experto 3.....	86
Anexo 5. Resultados de la Matriz Comparativa.....	91
Anexo 6. Estructura de Cuestionario	103
Anexo 7. Validación de Cuestionario Experto 1.....	105
Anexo 8. Validación de Cuestionario Experto 2.....	111
Anexo 9. Validación de Cuestionario Experto 3.....	117
Anexo 10. Resultado del Cuestionario	121
Anexo 11. Guion Técnico del Cortometraje de Animación El Carbunco.....	126
Anexo 12. Guion Técnico del Cortometraje de Animación El Carbunco.....	139

RESUMEN

La presente investigación tiene por objetivo principal desarrollar una carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D sobre la leyenda de El Carhunco, este trabajo se estructuró a través de la metodología cuantitativa, las variantes a medir son las versiones de las leyendas, las cuales serán la base para la construcción de una nueva interpretación del relato; en cuanto a la recolección de la información se realizó una revisión de diferentes fuentes donde se manifiesta su existencia, por lo cual se clasificaron diferentes rasgos de las versiones a través de una matriz para una nueva adaptación del guion; posteriormente se ejecutó una encuesta sobre las características visuales relacionadas con la leyenda a los niños de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro, donde se evidenció su preferencia por la animación basada en los dibujos animados de Pokémon para la construcción de los personajes; con relación a los paisajes la preferencia fue Hora de Aventura el cortometraje es ambientado con la paleta de colores de un grupo a elección de los estudiantes y por último la historia es construida con un narrador. En cuanto a recomendaciones se sugiere a los estudiantes de la UNIB.E que, en el proceso de preproducción, se ejecute una planeación meticulosa, también se recomienda a quien tome el proyecto, acudir a entes gubernamentales como el Instituto de Fomento a la Creatividad e Innovación para un posible financiamiento y finalmente se solicita a la Unidad Educativa Mena del Hierro difundir en la institución como material didáctico dentro de sus aulas.

Palabras clave: Leyenda, cortometraje, animación 2D, Carhunco.

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

En Ecuador, una de las ramas más importantes de la cultura son las leyendas, las cuales se han venido transmitiendo de generación en generación a través de la historia. La leyenda es la creación de una historia propia de la tradición autóctona de una comunidad la cual es narrada por un grupo de personas en función de sus creencias, costumbres, tradiciones y el entorno donde se desenvuelven dichas historias, a su vez están estructuradas en base a hechos y personajes míticos en un espacio y tiempo determinados, de acuerdo con Chacha (2018):

La leyenda es una narración de sucesos que se ubican en un tiempo y lugar, es parte de la tradición oral de un pueblo o comunidad que se ha ido transmitiendo de generación en generación, lo que da opción a que se vaya modificando con el paso del tiempo. Es contada con intención de hacerse pasar por verdadera como un hecho real ocurrido en un tiempo y lugar. (pág. 17)

En las comunidades, las leyendas han sido consideradas un medio de transmisión de conocimientos, costumbres y valores que se han forjado dentro de su grupo social, por consiguiente, este legado ha sido comunicado a través de la oratoria y medios escritos pero es necesario recalcar que con el pasar del tiempo el desinterés por conocer estos relatos que ayudan a identificar fragmentos de las raíces culturales, ha ido en incremento a causa de la aparición y consumo de nuevas tecnologías y plataformas de entretenimiento.

A pesar de la constante innovación en el ámbito tecnológico dentro de la producción audiovisual, el consumo de productos artísticos ha contribuido a la transmisión de leyendas, dando como resultado una gran aceptación por parte de jóvenes generaciones; la animación 2D es un formato audiovisual que genera interés en los niños y jóvenes en su mayoría, es por esto que el presente proyecto se enfoca en la adaptación de una leyenda denominada El Carbunco proveniente de la sierra ecuatoriana, destacando la importancia que este tiene en el proceso de formación cultural de nuevas generaciones, por lo que se asume como nicho los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa Mena del Hierro en el periodo 2020-2021.

Del mismo modo, el formato de animación 2D tiene su atractivo audiovisual y comunicacional puesto que según Crespo (2019) indica que “[...] La comunicación visual se expone o presenta en representaciones gráficas de carácter bidimensional e involucra tipografías, dibujos, diseño gráfico, ilustraciones, diseños industriales, publicidades, animaciones, color y recurso electrónico” (pág. 14). El aglutinamiento de estos recursos gráficos dentro de un film tiene como objetivo transmitir o comunicar un mensaje visual hacia sus espectadores.

Tomando en cuenta lo antes mencionado, en el presente capítulo se muestra la presentación del problema donde se expone la pérdida de las leyendas en las nuevas generaciones, tratando la importancia de la investigación para posteriormente determinar los objetivos precisos en la construcción de la carpeta de producción del cortometraje animado en 2D sobre la adaptación de la leyenda El Carhunco, de la misma manera, se determina la justificación social, científica, académica y metodológica; y por último se declara el propósito del proyecto a realizar y los respectivos objetivos específicos para su cumplimiento.

1.1. Presentación del problema que aborda el trabajo de titulación

En Ecuador, la inserción de nuevas culturas ha ocasionado la pérdida de memoria cultural tanto en niños como en adultos, dado a que se ha venido adoptando costumbres y tradiciones de diferentes partes del mundo, por ende, ocasiona una inestabilidad de identidad en generaciones jóvenes, dificultando la conservación y propagación de una de las ramas más importantes de la cultura como son las leyendas ecuatorianas propias de las tradiciones autóctonas (Rojas, 2019).

En este sentido, en el país existe una gran diversidad de culturas y etnias correspondientes a las diferentes regiones, estas se dividen en costa, sierra, oriente e insular; no obstante, con el pasar de los años y el predominio de culturas extranjeras dentro del país, tomando como referencia los planteamientos de Noboa, Loo y Del Pozo (2018), se indica que la práctica de costumbres autóctonas en las comunidades han ido perdiendo factores de identidad cultural como el patrimonio, valores, creencias y ante todo el sentido de pertenencia que tiene el ser humano ante un sitio determinado, las leyendas forman parte de este conjunto.

Cabe destacar que las leyendas ecuatorianas surgen de situaciones reales que fueron protagonizadas por personajes famosos de tiempos remotos dentro de un círculo social, que poco a poco se fueron mezclando con elementos ficticios y mitológicos. Para Navarro (2016), algunas de las historias se fueron adaptando a distintas versiones que se transmitían de manera verbal en función al contexto histórico, por consiguiente, la manera de contar las leyendas también ha evolucionado llevándolo a los formatos digitales como cortometrajes de animación.

De la misma forma, las nuevas generaciones han sido grandes consumidores de las producciones audiovisuales como método de entretenimiento y aprendizaje tal y como plantea Cervantes (2020) donde las costumbres y tradiciones extranjeras se han reflejado en estos medios, dando como resultado que tanto niños como adultos, se han ido desprendiendo de su identidad cultural dejando de lado a leyendas poco conocidas como El Wakaisiki, Los Guacamayas, El Carunco, entre otros.

En cuanto a la Sierra se ha evidenciado la pérdida de difusión de las leyendas en varias comunidades, es por eso que la leyenda de El Carunco ha dejado de ser conocida por los habitantes debido a que existen varias versiones de la misma con diferentes historias y no hay una fuente fidedigna que se pueda reproducir con veracidad siguiendo una misma línea narrativa (Navarro, 2016).

Dado que las leyendas se asentaron en la mayor parte de regiones a nivel nacional, Quito, capital del Ecuador, fue el eje central de estas historias debido a que la colonización española tuvo mayor asentamiento en dicho lugar favoreciendo el incremento de historias fantásticas que posteriormente se dispersaron en las demás provincias (Navarro, 2016). Hoy en día, debido a la globalización, la capital se ha adaptado a este nuevo ritmo de vida y dejó de enfocarse en la conservación de estas narraciones, por ende, se han ido olvidando con el tiempo, la gran mayoría.

En la actualidad, existen gran cantidad medios tecnológicos que han dado cabida a la recreación y difusión de productos audiovisuales a través de animaciones, por consiguiente, se ha optado por utilizar el formato de animación 2D para atraer a nuevas generaciones de una manera dinámica y atractiva, es por ello que existen

varios casos en Ecuador que han tomado como tema principal las leyendas y han emigrado hacia el formato audiovisual como cortometrajes, animaciones 2D y 3D, entre otros; esto ha servido como aporte a instituciones educativas para generar conocimiento cultural al transmitir historias que fortalezcan la educación y valores morales en los niños.

Con respecto a la leyenda de El Carhunco, no existe variedad de productos audiovisuales sobre esta historia, no solo en Ecuador, sino a nivel de Latinoamérica puesto a que es poco identificada porque ha sido contada de maneras diferentes, sin embargo, dado a que es una historia que refleja valores, tradiciones y cultura nacional, se plantea realizar un cortometraje animado en formato 2D sobre la adaptación de la leyenda El Carhunco.

En este sentido, para que la sociedad ecuatoriana incremente su interés por productos cinematográficos nacionales, se han realizado festivales anuales tanto nacionales e internacionales para el incentivo su consumo y de esta forma poder difundir mensajes referentes a temas educativos y culturales, tal y como lo plantea Almeida (2017):

En el caso de Ecuador específicamente en la ciudad de Guayaquil se dan avances en cuanto a la difusión y la comprensión de la cinematografía con festivales y realización de producciones de cortometrajes que puedan desembocar en que la sociedad se interese más por este tipo de propuestas audiovisuales. (pág. 19)

En este aspecto, hay escasas productoras que realizan la animación digital pero a pesar de ello, el interés social se ha incrementado debido a la saturación de material audiovisual en diversas plataformas de redes sociales, inclusive ha generado el desarrollo de más productos visuales de aficionados cuyo propósito es ganar popularidad en el medio mediante sus trabajos pero a pesar de la falta de apoyo de autoridades, las productoras han incentivado a la creación de nuevos cortometrajes para el aumento de la producción ecuatoriana en el área de animación digital, por ello Cervantes (2020) atribuye a que:

Es importante mencionar que también se ha investigado sobre la industria de animación en el país, y aunque es un campo que todavía no cuenta con el apoyo necesario por parte de organismos gubernamentales y un interés colectivo a nivel social, ha ido evolucionado y creciendo tanto a nivel nacional como internacional. (pág. 1)

Por este motivo en el presente proyecto se plantea el uso del cortometraje de animación 2D, como recurso de conservación de la leyenda El Carhunco, a través de una carpeta de producción donde refleje la recopilación de versiones seleccionadas de diferentes documentos para la construcción de la propuesta narrativa y a su vez, una encuesta direccionada a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro para adquirir la opinión de los mismos sobre los elementos visuales; cabe mencionar que la selección de la segunda población fue debido a que son niños entre los 10 y 11 años en proceso de construcción de su identidad y poseen criterio propio hacia su cultura.

Dada la problemática presentada, se identifican las siguientes interrogantes.

- ¿Cómo se debe estructurar una carpeta de producción para la realización de un cortometraje animado en formato 2D para la adaptación de la leyenda El Carhunco dirigida a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro?

1.2. Justificación

En la actualidad, existe un alto grado de desconocimiento acerca de las leyendas y tradiciones que enriquecen la cultura ecuatoriana, por lo tanto, se ha dificultado la preservación de las mismas de manera oral y escrita debido a la escasa difusión hacia las nuevas generaciones tanto en las escuelas como en el entorno familiar, en consecuencia, la práctica de la costumbre de contar historias propias de la sierra ecuatoriana está siendo olvidada.

Considerando lo antes mencionado, es importante indagar sobre esta problemática para poder contribuir con la riqueza cultural del Ecuador, en este sentido, es crucial que los niños tengan conocimiento sobre el legado que han dejado los ancestros y el contenido de valor que se reflejan en relatos y enseñanzas que las leyendas abarcan como son las creencias, valores, moralejas, jergas, entre otros.

Dado que el conocimiento de estas historias en relación a la identidad cultural, , conllevan al fortalecimiento del apego que tiene niño hacia el entorno que lo rodea identificándose con el conocimiento y rasgos característicos de sus raíces para que

en lo posterior las nuevas generaciones puedan continuar con la construcción y fortalecimiento de costumbres hacia la orientación del niño en su comportamiento, generando el respeto y control de sus acciones con sus consecuencias (Bermúdez, 2020).

Según el aporte social, el presente proyecto reside en la necesidad de crear una animación digital de la leyenda El Carhunco para el rescate de esta historia y el fortalecimiento de la identidad cultural con el fin de invitar al espectador al consumo de productos audiovisuales culturales para lo cual se ha optado por los nuevos medios digitales como difusor narrativo, siendo un formato atractivo visualmente para los niños debido a que se compone de diferentes elementos como imágenes, sonidos, movimientos, entre otros.

Con respecto al aporte académico este proyecto, la carpeta de producción sirve de referencia para próximos estudios donde se manifiesta la planificación del proceso de producción empezando desde la preproducción, producción y postproducción en un cortometraje animado en formato 2D sobre la adaptación de la leyenda El Carhunco, utilizando un software llamado After Effects y sus diversas herramientas de animación digital.

Desde una postura objetiva se optó por utilizar la metodología cuantitativa a través de una revisión documental sobre las distintas versiones de la leyenda El Carhunco, para la creación de una adaptación sobre el guion literario del cortometraje 2D de la leyenda El Carhunco, así mismo la utilidad que ostenta la carpeta de producción en el campo informativo resguarda como referencia para futuras investigaciones que pretendan abordar esta temática tomando en consideración el procedimiento que se realizará.

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo General

Crear una carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D para la adaptación de la leyenda El Carhunco dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Recopilar información sobre las versiones de la leyenda El Carbunco a través de una revisión documental y determinar las características a través de la encuesta para la adaptación del guion literario en formato de cortometraje 2D animado a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro
- Estructurar el protocolo de preproducción del cortometraje animado en formato 2D con la adaptación de la leyenda El Carbunco a través de la elaboración de la portada, ficha técnica, elaboración de bocetos de los personajes, estructura del contenido, adaptación del guion literario, guion técnico, crew, cronograma y presupuesto.
- Planear el proceso de producción del cortometraje animado en formato 2D sobre la adaptación de la leyenda El Carbunco tomando en cuenta la digitalización de los personajes, diseño de ambientación y proceso de animación mediante en el programa *After Effects*
- Diseñar el proceso de postproducción del cortometraje animado en formato 2D en la adaptación de la leyenda El Carbunco tomando en cuenta el montaje creativo, colorización, sonorización y foley.
- Proponer un plan de difusión de la carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D de la adaptación de la leyenda El Carbunco.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

Los referentes conceptuales que se han utilizado para la realización del marco teórico tienen un precedente histórico, ya que han repercutido en contextos sociales y académicos (Gallego, 2018). Estas teorías sitúan al lector para justificar la razón a la investigación del problema planteado a fin de comprender los estudios previos que se han realizado y, partiendo de este punto, originar nuevos conceptos del objeto a estudiar, sirviendo de guía para la orientación de los elementos a investigar.

2.1. Antecedentes

Los estudios realizados con anterioridad, según Supo (2015) argumenta que “Los antecedentes investigativos, son estudios desarrollados dentro de nuestra línea de investigación, ubicados en el mismo nivel investigativo o por debajo de él [...]” (pág. 29). Las cuales contribuyen con los conceptos y técnicas para la ejecución de una nueva investigación por lo tanto fortalece los conocimientos del objeto de estudio.

En primer lugar, se tiene el trabajo de investigación de Cervantes (2020), realizado en Ecuador, titulado: “Elaboración de un cortometraje 3D y 2D que destaque la importancia de los juegos tradicionales del Ecuador”, presentado en la Universidad de las Américas en la Facultad de Comunicación y Artes Audiovisuales de Quito, cuyo objetivo es sensibilizar a los consumidores del producto audiovisual basado en un juego tradicional ecuatoriano, como parte de un patrimonio cultural. La investigación tuvo un enfoque cualitativo y sus fuentes de investigación basadas en libros, artículos, revistas, entre otros, por ende, los alcances del proyecto son exploratorios y descriptivos para así determinar las fases de producción que son de interés para el proyecto.

Finalmente, Cervantes concluye que es relevante crear mensajes dirigidos hacia un público que logre identificarse con el producto audiovisual y se evidencie reacciones afectivas a la narración audiovisual, además menciona que la animación

es capaz de conectar recuerdos, rescatar elementos cotidianos y hacer que cobren vida entre otros efectos.

El documento de Cervantes destaca que es importante la recopilación de información del patrimonio inmaterial para entender la procedencia de la identidad cultural y tradicional en una memoria colectiva, coincidiendo así con las mismas ideas que motivan a realizar el cortometraje de animación de la leyenda El Carbunco, por otro lado, este documento sirve como herramienta para definir una propuesta consistente que fundamente la producción de la pieza audiovisual y por último, menciona que la animación es de gran relevancia como un formato de comunicación, entretenimiento y fuerza cultural, logrando así sustentar el proyecto a realizar con la creación de productos audiovisuales se incentiva la transmisión cultural en el campo audiovisual.

De igual manera, se tiene el Trabajo de Titulación de Capilla y Fonseca (2019), en Ecuador, titulado “Elaboración de un cortometraje en 3D sobre criaturas mitológicas de leyendas de diferentes partes del Ecuador”, de la Universidad de las Américas de la ciudad de Quito, donde su objetivo principal es la importancia de la elaboración de un cortometraje animado enfocado en la educación de la sociedad ecuatoriana, mientras que la metodología se ha basado en un enfoque cualitativo, que recopila información de relatos y libros de texto para el desarrollo del cortometraje, y como herramienta de investigación al grupo social, además la investigación tiene un alcance exploratorio y descriptivo.

En conclusión, se manifiesta que una vez terminado el trabajo de investigación se analizó los procedimientos y objetivos alcanzados, obteniendo como resultado un documento que sirve de guía para quien desee realizar un cortometraje animado; cabe mencionar que los autores encontraron al proyecto bastante difícil para lo cual se debe correr ciertos riesgos y afrontar los inconvenientes que se presenten.

Habiendo mencionado lo anterior, este trabajo de investigación es una herramienta que sirve como sustento para ejecutar el proceso de preproducción sobre la animación, así mismo, el proyecto a realizar concuerda con el uso de programas

para la recreación del entorno en que se desarrolla el cortometraje animado y hacen énfasis en el área de la mitología y el entretenimiento en una recolección de datos sobre leyendas del Ecuador, por otro lado, el estilo y diseño se utilizó como referencia para la caracterización de los personajes del cortometraje animado El Carbunco.

Por otra parte, en el trabajo de titulación que presentó Pullupaxi (2019) titulada “Animación de la leyenda Cantuña en 2D dirigida a los niños de educación básica media de la escuela Roberto Cruz al sur del D. M. Quito”, presentado en la Universidad Iberoamericana del Ecuador en la escuela de Comunicación y Producción Audiovisual de la ciudad de Quito, cuyo objetivo es la creación de un producto audiovisual animado en segunda dimensión sobre la leyenda de Cantuña con el fin de presentar a los niños de educación básica de la escuela Roberto Cruz.

La investigación, se desarrolló en torno al enfoque cualitativo, de tipo descriptivo para determinar los conocimientos de los niños frente a las leyendas y los valores culturales que transmiten por lo que se utilizó la recolección de información de conceptos y análisis de los datos que se obtuvo de la investigación, logrando contacto directo con los participantes dentro de la entrevista que se realizó en la escuela Roberto Cruz a niños de 9 a 10 años de edad para analizar el proceso mental y la manera en que perciben el cortometraje realizado.

A continuación, se presenta el trabajo de titulación de Cruz (2021) de la Universidad Iberoamericana del Ecuador en la ciudad de Quito, llamado Carpeta de producción para la creación de un programa radial informativo en formato digital dirigido a la UNIB.E para la difusión de las actividades curriculares y extracurriculares, en donde su objetivo fue crear una carpeta de producción mediante el proceso de preproducción, producción y postproducción y el diseño del plan de difusión.

En cuanto a metodología empleada del proyecto indicado, el desarrollo de este estudio sirve como soporte para la presente investigación debido a que fue realizado bajo el paradigma positivista con enfoque cuantitativo, además se ejecuta la investigación de campo cuyo instrumento fue la ejecución de una encuesta a 165 estudiantes, los datos fueron recolectados y analizados estadísticamente para dar

como resultado la duración del programa radial transmitido una vez por semana y los productos audibles fueron realizados por los propios estudiantes de la universidad; ya con los datos dio paso a la elaboración de la carpeta de producción con la etapa de preproducción, producción y postproducción que son las etapas que se van a realizar en el presente proyecto.

2.2. Bases Teóricas

Para la presentación de este apartado es necesario comprender su concepto tal y como argumenta Arias (2012) “Las bases teóricas implican un desarrollo amplio de los conceptos y proposiciones que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, para sustentar o explicar el problema planteado” (pág. 107). Es decir, para la elaboración de conocimientos hay que partir de diversos conceptos que den validez al enfoque seleccionado y otorgar mayor entendimiento del tema a tratar, en este caso se hace hincapié a conceptos de cultura hasta llegar a la elaboración de una carpeta de producción en sus diferentes fases de animación en formato 2D.

2.2.1. Cultura

El término cultura se ha ido desarrollando con el pasar de los años por el progreso que conlleva la evolución de una sociedad con el aporte de la cultura en cada generación, ya que existen ciertos rasgos característicos que han sido heredados por ancestros de su entorno, otorgando identidad y tradición. Así mismo, la cultura está compuesta por algunos rasgos que son fundamentales para ser considerada como tal, los elementos que integran una cultura son: creencias, normas, valores, lenguaje, símbolos, tecnología e identidad (Jarrín, 2017). Por ende, el conjunto de estos elementos simboliza la realidad social en la que se desenvuelven.

El ser humano ha transformado drásticamente su forma de relacionarse y en virtud a ello, han existido varios conceptos de cultura a nivel mundial, entre ellas se destaca la definición otorgada por la Unesco la cual considera que es importante la relación entre naciones y pueblos para afianzar el diálogo y asegurar un legado a futuras generaciones. Por consiguiente, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2017), define a cultura como:

El conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales y afectivos que caracterizan una sociedad o grupo social. Ella engloba además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, creencias y las sociedades. (pág. 1)

Por lo tanto, es importante mencionar la relevancia que tiene la cultura en una sociedad, puesto a que desarrolla diferentes habilidades en la forma de pensar de un grupo social y se pueden mencionar las destrezas que se evidencian en el entorno cultural, una de ellas es la mejora del cuestionamiento crítico al encontrarse con distintos elementos culturales y se compara ciertas características con las que un grupo no se siente identificado. De igual manera, fomenta el ocio y el entretenimiento logrando expandir el aprendizaje de nuevos conocimientos.

Además, enriquece la mente humana identificando valores y comportamientos de diferentes sociedades y, por último, fomenta la creatividad mediante la participación en talleres y actividades artísticas (Péiro, 2020). Debido a los conceptos expuestos, la cultura también engloba a la identidad que tiene un país, puesto que es considerado como un patrimonio histórico conformado por tradiciones y costumbres.

2.2.2. Identidad Cultural

La identidad cultural en la zona Andina como lo plantea el historiador y filósofo Subercaseaux, “[...] la identidad está comprendida por el conjunto de rasgos relativamente fijos, que se relacionan a cierta territorialidad, a la sangre y al origen, como una esencia inalterable formada por un pasado remoto” (Chenet, Arevalo, & Fauster, 2017, pág. 295). Esto quiere decir que los rasgos están definidos por un territorio determinado donde la esencia es de carácter inmutable y esta preestablecido por el pasado de una nación.

De este modo, según Ortega (2018) menciona “[...] la identidad cultural se trata de un sentimiento de pertenencia a un colectivo social que posee una serie de características y rasgos culturales únicos, que le hacen diferenciarse del resto y por los que también es juzgado, valorado y apreciado [...]” (pág. 254). En otras palabras, la identidad cultural proviene de un grupo de individuos que conllevan costumbres y tradiciones propios de su sociedad, por ende, existe el sentido de

pertenencia en su comunidad desarrollándose en diversas maneras de representación como los mitos, cuentos y leyendas.

2.2.3 Mitos, cuentos y leyendas ecuatorianas

Uriarte (2020) destaca que “La humanidad, desde épocas muy tempranas, ha sentido la necesidad de contarse historias a sí misma. Estas historias la ayudan a existir, a lidiar con un mundo enorme y desconocido, o a explicarse fenómenos que todavía escapaban a su perspectiva [...]” (pág. 1) (<https://www.caracteristicas.co/mito-y-leyenda/>). Algunas de estas narraciones con el pasar de los años se han convertido en mitos, cuentos y leyendas que son protagonizadas por seres fantásticos en hechos reales, los tipos de narraciones anteriormente mencionadas han sido importantes de generación en generación para la transmisión de seres imaginarios.

La mayoría de mitos, cuentos y leyendas se originaron después de la conquista española; estas narraciones surgen de anécdotas y experiencias de famosos personajes de aquel tiempo, por esta razón mediante el arte y la investigación, se han ido recopilando testimonios de las diferentes historias que contienen sucesos reales y ficticios que reflejan las tradiciones y el folklore del pueblo mestizo (Ramirez, 2018). Cabe recalcar que existen características que diferencian a mitos, cuentos y leyendas, entre las cualidades que los diferencian se encuentran los siguientes:

2.2.3.1. El mito

Según lo define Roja y Yecenia (2019) “[...] el mito es una clase de relato, caracterizada normalmente por tratar temas fabulosos o ficticios sobre dioses y héroes de un pasado remoto, cuya temporalidad es radicalmente distinta a la de la historia [...]” (pág. 22). Asimismo, utiliza como figura literaria la metáfora, emplea el simbolismo en sus personajes logrando así que en la actualidad el ser humano relacione un símbolo con un ser mítico y por último considera una realidad del pasado por su perdurabilidad en el tiempo. Debido a las características anteriormente mencionadas el mito se considera una narración mágica.

2.2.3.2. El cuento

El cuento pertenece al género narrativo y está escrito en prosa, la estructura se desarrolla mediante un problema y finalmente termina en un desenlace que puede ser feliz o triste. Este género se destaca por ser una historia corta, García (2019) define que:

Los cuentos son documentos escritos que permiten tomar y narrar de forma oral a los niños y niñas, relatando su contenido que hace referencia a la fantasía en función de la imaginación y creatividad del autor, dentro de ello generalmente se encuentran un grupo reducido de personajes. (pág. 51)

Estos personajes pueden ser personas, animales, cosas fantásticas o imaginarias, que realizan actividades irreales para el ser humano, estos personajes mantienen una personalidad en el desarrollo de está, provocando al oyente emociones con un fin educativo. El resultado de estos cuentos es incentivar la creatividad e imaginación.

2.2.4. Las leyendas

Para comprender el concepto de leyenda se debe tener en cuenta que:

Típicamente, la leyenda es una narración tradicional corta de un solo episodio, altamente eco tipificada, realizada de modo conversacional, que refleja una representación psicológica simbólica de la creencia popular y de las experiencias colectivas y que sirve de reafirmación de los valores comúnmente aceptados por el grupo a cuya tradición pertenece. (Fruci, 2013, pág. 13)

En otras palabras, la leyenda es un relato corto transmitido oralmente para reflejar costumbres, valores o tradiciones típicas de un grupo social dando a conocer así las creencias propias de su entorno, las mismas que son heredadas a nuevas generaciones.

Como lo plantean Capilla y Fonseca (2019) “Estos cuentos y leyendas han sido transmitidos principalmente de manera oral, es decir, que en el Ecuador la tradición oral ha sido de gran importancia, los conocimientos y las tradiciones del pasado han ido transmitiéndose oralmente de generación en generación” (pág. 7). Por lo tanto, dichas narraciones son medios para transmitir hacia generaciones futuras, las costumbres y tradiciones de manera oral con el fin de popularizar estos conocimientos.

Se han identificado varias leyendas que son poco conocidas, como el caso de la leyenda El Carhunco, es por ello que Capilla y Fonseca (2019) recomiendan que “[...] los cuentos ecuatorianos que se deben tener en consideración que son poco conocidos, pero nos cuentan realidades que se han perdido con el tiempo y que además sirven a modo de moraleja para las generaciones próximas” (pág. 12). Así pues, se remarca la importancia que lleva el preservar las leyendas debido a las moralejas y valores que se pueden transferir a través de estos relatos.

Cabe recalcar que en la actualidad no existen documentos específicos que relaten el origen de El Carhunco, sin embargo, en la web se puede encontrar información relacionada a la historia. A continuación, se narra una sinopsis de la leyenda El Carhunco: Esta leyenda relata la historia de un animal serrano, también conocido como el perro del diablo, que tiene un lucero en la mitad de su frente y ojos de fuego, este aparece en noches oscuras y lugares solitarios. Se dice que el Carhunco entrega y vomita una bola de oro incrustada de piedras preciosas, a la persona que se lo encuentre, pero esta no debe ser ambiciosa ya que, en ese caso, el Carhunco le quita el tesoro y desaparece dejándola ciega o paralizada (Lujufher, 2009) (<http://ecua-torianisimo1.blogspot.com/search/>).

2.2.5. La animación

La animación se distingue por simular la vida real, además cautiva al espectador mediante títulos, figuras, objetos mecánicos, textos o logos que tienen movimiento (Cayambe, 2019). Por el cual podemos transmitir historias, conceptos e ideas de una forma más atractiva y objetiva, es un proceso que conlleva un extenso trabajo en sus tres fases que son la preproducción, la producción y la posproducción, para transformar una idea en un producto audiovisual acorde a las necesidades que exige las generaciones digitales actuales. Es por esto que Cortés (2020) manifiesta que la animación es:

[...] el proceso por el que se logra dar movimiento a dibujos u objetos inanimados. Ya sea dibujos, renders o fotografías (Animación 3D, dibujo tradicional, figuras de Stop Motion, etc.). Técnicamente, la animación viene a ser una secuencia de imágenes que, al mostrarlas de forma consecutiva, logran generar un efecto de movimiento creíble en nuestro cerebro. (pág. 1) (<https://www.notodoanimacion.es/que-es-la-animacion-tipos-y-tecnicas/>)

Es decir, las animaciones son obras artísticas que promueven la creatividad ya que el movimiento de imágenes atrae más la atención que una ilustración estática. La evolución de las tecnologías ha logrado que se facilite el proceso mediante programas y herramientas innovadoras, para la creación de vídeos animados.

2.2.5.1. Animación Digital

Por otro lado, en el presente proyecto se hace el uso de la animación digital, que como manifiesta Cervantes (2020) “[...] se debe considerar de una manera más específica a la animación digital como herramienta audiovisual cognitiva, semiótica y sensorial que facilita la comunicación e interpretación de ideas [...]” (pág. 5). Este formato de producción audiovisual es de utilidad para aglutinar diferentes elementos relacionados con los conocimientos, los sentidos y la interpretación empezando desde una idea para llegar a la comunicación con el fin de transmitir un mensaje al espectador.

De la misma manera, para la utilización de esta herramienta, es necesario varios implementos para su desarrollo, en especial el uso de una computadora y de un software de edición para la realización de producciones en segunda y tercera dimensión tal y como lo menciona Cervantes (2020) “[...] permiten a los espectadores aproximarse a la realidad desafiando el desarrollo de los avances tecnológicos, para cada vez conseguir métodos que faciliten aún más el proceso de creación de animaciones [...]” (pág. 34). Es por eso que los avances de la tecnología han ayudado a que los proyectos audiovisuales sean más innovadores y su creación sea mucho más rápida y sencilla.

2.2.5.2. Técnicas de Animación

Las técnicas de animación han logrado un gran avance por el uso de sus herramientas tecnológicas en los software, como lo menciona Cuesta (2015) “[...] La aparición de los gráficos generados por ordenador supuso no sólo un nuevo soporte y nuevas herramientas, sino un nuevo espacio de trabajo sobre el que se han desarrollado multitud de nuevas técnicas de animación” (pág. 191).

Entre las técnicas de animación más utilizadas se encuentra el dibujo animado, la técnica más tradicional ya que se parte de un dibujo manual y permite trabajar separadamente con el fondo y el resto de elemento; en la actualidad esta práctica suele combinarse con otras digitales, también se puede encontrar la técnica del Stop Motion que consiste en crear a los personajes y maquetas mediante materiales moldeables, capturando el movimiento fotograma a fotograma con la finalidad de crear una secuencia y darles vida a los personajes.

Otra de las técnicas que se utiliza en la animación es la rotoscopía y consiste en dibujar o pintar manualmente imágenes para posteriormente registrarlas de manera secuencial. Por último, existen técnicas que en la actualidad son más utilizadas debido a los avances tecnológicos, entre ellas está la animación 2D Y 3D realizadas mediante un software informático que simula sus escenarios y personajes en dimensiones diferentes a través de un proceso denominado renderización (Marquez & Abraham, 2017).

Expuesto lo anterior, es de gran importancia conocer las técnicas de animación al momento de diseñar un proyecto de animación, teniendo en claro las características de cada una de las técnicas, ya que se analiza la viabilidad de un proyecto y se conocen las ventajas y desventajas que enfrentará el autor en el proceso, de la misma manera, se debe tener claro las herramientas que utilizaran, puesto que hay animaciones que requieren tecnología y otras que desisten de estos medios tecnológicos.

2.2.5.3. La animación 2D

Por otra parte, existen varios tipos de animación, donde la presente investigación va a hacer su enfoque en la animación 2D, como lo menciona Hernández “es el tipo de animación que se demuestra en figuras de dos dimensiones, es decir que no generan profundidad. Hasta antes de 1972 toda la animación era hecha a mano, y antes de 1983 todas las películas eran animadas de forma tradicional” (Crespo A. , 2020, pág. 27). De este modo se representa al formato como una transformación de la forma tradicional hacia la nueva modalidad de animación.

Con lo anteriormente expuesto, el dibujante realizaba la escena de manera muy semejante a como se realizaría dibujando sobre papel, lo único que lo diferencia es que, en lugar de utilizar lápices o pinceles, utiliza un ratón o una tableta gráfica; los programas utilizados en animación 2D tienen herramientas equivalentes a las utilizadas por un dibujante manual: pinceles, lápices, brochas, aerógrafos, entre otros, ya que todo está virtualmente al alcance de su mano (Pulluxipaxi, 2019).

Por consiguiente, la elección de un cortometraje animado para la enseñanza y preservación de una leyenda es sumamente apropiada por su adaptabilidad, personalización, didáctica, colores y sonido para la atención de un niño y su hidratación de información mediante la técnica de animación 2D, la cual en el Ecuador está en apogeo de desarrollo como medio educativo y de entretenimiento (Pulluxipaxi, 2019).

2.2.5.4. La animación en el Ecuador

De acuerdo a un documento escrito por Fernando Checa de CIESPAL (Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina) hace referencia a una animación que fue realizada en coproducción con una de las industrias más poderosas del mundo cinematográfico que es Disney, fue hecho para la Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) que se realizó por diferentes creativos, el principal fue Edgar Cevallos debido a sus creaciones más emblemáticas que son Don Evaristo y Yo soy Máximo, en el cual se desarrollaban temas como la infancia, la educación de la familia y los niños. La animación fue hecha en formato 2D y el objetivo de este proyecto fue crear un vínculo en la familia y lograr transformar las actitudes tanto de los niños como de los adultos y mejorar las costumbres (Oleas, 2018).

2.2.5.5. El Cortometraje

Se define según Cabrera (2017) que el cortometraje “Es una filmación o video de contenido audiovisual y de poca duración, que puede variar entre un minuto hasta media hora [...]” (pág. 18). Su estructura está compuesta por un inicio, una trama y un fin y entre sus principales características se destaca porque es necesario de un

presupuesto para poder realizarlo, los personajes deben ser convincentes y tener un cargo específico, su clasificación dependerá de su trama, origen y técnicas, siendo así, el objetivo del cortometraje es buscar la manera de contar de manera concisa una historia.

2.2.5.6. Fases de producción para un cortometraje

De este modo, dentro de la planeación para la realización de un cortometraje existen tres fases importantes a desarrollar que son la preproducción, producción y postproducción. En primer lugar, se plantea la preproducción ya que como lo indica Botella (2018) “ Antes de empezar con la realización del proyecto, rodajes, etc. es necesaria una buena planificación de lo que se va a hacer además de una sólida documentación respecto al tema y tener claro por dónde se quiere llevar” (pág. 7). Por ende, se plantean documentos como el storyline, sinopsis, argumento para crear un preámbulo de que se va a tratar la historia y enganchar al espectador, seguido del guion literario, storyboard y caracterización de personajes y escenarios para dar forma e imagen a la historia y se finaliza esta fase con el casting de voces el cronograma y el presupuesto estimado para el proyecto.

En segundo lugar, para la etapa de producción donde Botella (2018) “Durante la fase de producción se pone en práctica todo lo planificado en la fase de preproducción. Esta es la parte del proyecto donde se graba todo el material necesario para el montaje” (pág. 20). De acuerdo a lo planteado, la fase de producción para un formato de animación es necesario empezar con el proceso de animación donde se incluye la vectorización y rigging, con este proceso se da movimiento a los personajes a través del programa *After Effects*.

Para finalizar, la última etapa que es la postproducción, Botella (2018) menciona que “[...] empieza una vez ya se haya obtenido todo el material necesario para la edición del proyecto final. Durante esta fase se realizará el montaje del perfil audiovisual, así como la edición tanto de imagen como de sonido [...]” (pág. 23). De esta manera se finaliza el proceso con el montaje, la edición donde se incluye la musicalización y colorización de cada una de las escenas hasta que el director y el equipo de producción estén conformes con el resultado propuesto.

2.2.5.7. Cortometraje de Animación El Carbunco

La presente propuesta de la creación de un cortometraje animado relacionado con la leyenda de El Carbunco, pretende ser una herramienta estratégica para revalorizar una de las leyendas olvidadas del Ecuador, a medida que avance el proyecto se trabajará en la adaptación de la historia, así mismo se realizará la caracterización de los personajes inmersos en la leyenda, el panorama en el cual se desarrollará esta historia en un ambiente de la sierra ecuatoriana, obteniendo como resultado un producto atractivo mediante la animación 2D que evidencie la cultura nacional.

2.3. Bases Legales

Para entender el concepto de bases legales es necesario comprender el sustento legal que debe tener un proyecto para que sea valedero, en este caso, el proyecto se basa en la Constitución de la República del Ecuador del año 2008 y en la Ley orgánica de Comunicación donde dictaminan diversas leyes de apoyo a la investigación Villafranca (2002).

2.3.1. Constitución de la República del Ecuador (2008)

En la Constitución de la República del Ecuador existen varios artículos que sustentan la realización de productos audiovisuales en cuanto a la emisión de contenido, como lo indica el artículo 19, sección tercera - Comunicación e Información, indica sobre la programación de contenidos que deben fomentarse dentro de los productos audiovisuales como lo indica a continuación:

La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente. Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos. (Asamblea Nacional, 2008)

En referencia a lo estipulado anteriormente, la emisión de contenido dentro de los medios de comunicación que ponga en riesgo la integridad moral de los espectadores no tiene aprobación, al contrario, se debe estimular la educación y

cultura para poder incrementar la difusión y el consumo de productos audiovisuales nacionales.

De la misma manera en el artículo 16, sección tercera - Comunicación e Información, indica los derechos que tienen los ciudadanos sobre la comunicación en un entorno social, además del acceso a las nuevas tecnologías para la comunicación tal y como lo menciona la Constitución:

Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: 1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos. 2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación. 3. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas. (Asamblea Nacional, 2008)

Este artículo se respalda en el uso de tecnologías para la comunicación e igualdad en cuanto a las condiciones de uso de frecuencias y bandas libres para la explotación de redes inalámbricas, en este caso el cortometraje El Carhunco animado en segunda dimensión, es esencial para la demostración de diferentes caracteres tecnológicos en animación digital.

2.3.2. Ley Orgánica de Comunicación (2013)

Del mismo modo, la Ley Orgánica de Comunicación es sirve de aporte legal para saber a qué lineamientos se debe regir para realizar un proyecto audiovisual donde se revisarán los siguientes artículos relacionados con la política que maneja esta ley. En primer lugar, en el artículo 14 - Principio de interculturalidad y plurinacionalidad, respalda la producción y difusión de los productos audiovisuales siempre y cuando sean de contenido cultural, garantizando la interculturalidad entre comunidades, tal y como se estipula a continuación:

El Estado a través de las instituciones, autoridades y funcionarios públicos competentes en materia de derechos a la comunicación promoverán medidas de política pública para garantizar la relación intercultural entre las comunas, 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. (Del Pozo, 2013)

Es por este motivo que el proyecto se ampara en este principio con la finalidad de preservar y recrear las leyendas que están yaciendo abandonadas, como es el caso de la leyenda de El Carbunco en la Sierra Ecuatoriana.

Así mismo se detalla en el artículo 35, sección II - Derechos de igualdad e interculturalidad, trata sobre el derecho al acceso del uso de las tecnologías de la información y comunicación, en el siguiente artículo se afirma que:

Derecho al acceso universal a las tecnologías de la información y comunicación. - Todas las personas tienen derecho a acceder, capacitarse y usar las tecnologías de información y comunicación para potenciar el disfrute de sus derechos y oportunidades de desarrollo. (Del Pozo, 2013)

Este artículo fundamenta nuestro libre acceso a las tecnologías de la información para lo cual se acudió en el desarrollo de la realización del proyecto reflejándola capacitación y el uso de nueva información para la búsqueda de oportunidades dentro del mercado cinematográfico.

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA EMPLEADA

El presente capítulo lleva a cabo la metodología empleada, como lo menciona Arias (2016), “La metodología del proyecto incluye el tipo o tipos de investigación, las técnicas y los instrumentos que serán utilizados para llevar a cabo la indagación. Es el cómo se realizará el estudio para responder al problema planteado” (pág. 110). Por consiguiente, este capítulo se desarrolla en base a dos apartados, uno corresponde a la metodología de la investigación y el segundo corresponde a la metodología del producto.

3.1. Metodología de la investigación

La metodología de la investigación se refiere a la manera sistemática y metódica de desarrollar el estudio, para esto se debe tomar en cuenta la naturaleza de la investigación donde se establece el paradigma, el enfoque, el diseño, así como la población y muestra, la técnica de recolección de datos, la validez y confiabilidad, por último, la técnica de análisis de datos (Arias, 2016). Como se plantea a continuación.

3.1.1. Naturaleza de la investigación

La presente investigación centra su interés en las premisas del paradigma positivista que según Ballina (2013) “[...] lo que importa para el positivista es la cuantificación y medir una serie de repeticiones que llegan a constituirse en tendencias, a plantear nuevas hipótesis y a construir teorías, todo fundamentado en el conocimiento cuantitativo [...]” (pág. 3) (<https://www.uv.mx/iiesca/>). Por ello las repeticiones a medir son las versiones de las leyendas las cuales serán la base para la construcción de una nueva versión de la leyenda de El Carbuco.

La investigación asume un enfoque cuantitativo ya que, según Hernández, Fernández y Baptista (2014) “[...] Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (pág. 4). Es decir, que el

presente enfoque se basa en el sustento numérico y análisis de datos a base de estadísticas que sirven para la recolección de datos obtenidos de las versiones de la leyenda.

Al mismo tiempo, el uso del diseño en una investigación especifica la factibilidad de un proyecto tal y como lo mencionan Hernández et al. (2014) es de suma utilidad “[...] para aportar evidencias respecto de los lineamientos de la investigación [...]” (pág. 128). Las mismas que ayudan a identificar elementos de la metodología que proyecten datos reales en la investigación.

Por lo tanto, el diseño más adecuado para el desarrollo del presente proyecto es el no experimental, tal y como lo plantea Hernández et al. (2014) “[...] las variables independientes ocurren y no es posible manipularlas, no se tiene control directo sobre dichas variables ni se puede influir en ellas, porque ya sucedieron, al igual que sus efectos” (pág. 152). Es por esto que en esta investigación no existe manipulación deliberada de variables, sino el análisis directo de los documentos y objetos de la investigación; a su vez, éste asume un corte transversal, donde se afirma el propósito del diseño transversal.

En lo que respecta a la tipología de la investigación, se asume que va a ser documental y de campo; en este sentido en lo documental, Arias (2016) afirma que “La investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas” (pág. 27). Es así, que este concepto se relaciona con el trabajo de investigación ya que está basado en la búsqueda de datos, para lo cual fue necesario recopilar las versiones en existencia de distintos documentos de la leyenda del Caribú a fin de poder aportar con los conocimientos necesarios para la creación de la adaptación del cortometraje animado.

Así mismo, la investigación de campo que según Arias (2012), manifiesta que “[...] es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos [...]” (pág. 31). Porque se

va a recolectar los datos directamente de los estudiantes de la institución Mena del Hierro, teniendo un acercamiento directo a los estudiantes.

3.1.2. Unidad de análisis

Según Hernández et al. (2014) “La unidad de análisis indica quiénes van a ser medidos, es decir, los participantes o casos a quienes en última instancia vamos a aplicar el instrumento de medición” (pág. 83). Esta investigación tiene dos entes, los mismos que son cuantificados para su posterior análisis, entre ellos se encuentran los documentos que contienen referencias de la leyenda de El Carbunco y por otro lado los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro.

La primera unidad de análisis son los documentos para la revisión documental, como manifiesta Arias (2012) “es el soporte material (papel, madera, tela, cinta magnética) o formato digital en el que se registra y conserva una información” (pág. 28). Se realizó una revisión de diferentes fuentes impresas, audiovisuales y electrónicas donde se refleja la existencia de la leyenda El Carbunco y se clasificaron diferentes rasgos de las versiones a través de una matriz comparativa para una nueva adaptación del guion.

La segunda unidad de análisis corresponde a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro, ubicado en el sector de Cotocollao, es importante tener en cuenta la población que según Arias (2016) manifiesta “[...] es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación” (pág. 81). Por lo cual, en la presente investigación, la población consta de 12 alumnos entre los 10 y 11 años de edad, tomando en cuenta que la población es finita, es por esto que se asumió como muestra a toda la población.

3.1.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Consecutivamente, después de delimitar la naturaleza de la investigación y la muestra aparente, prosigue la recolección de datos para su análisis, lo cual Hernández et al. (2014) declaran que “Recolectar los datos implica elaborar un plan

detallado de procedimientos que nos conduzcan a reunir datos con un propósito específico” (pág. 198). De esta forma se optó por un instrumento de análisis comparativo para los documentos y un segundo instrumento es la encuesta para los niños de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro.

Como primer punto, para el desarrollo de la investigación fue necesario identificar el instrumento de análisis comparativo que se aplicó en este caso un instrumento eficaz para la recolección de información que son los mapeos sistemáticos (SMS) propuesto por Peterson, Feldt, Mujitaba y Mattsson (2008) que indica que este elemento facilita la búsqueda de documentos mediante dos periodos, el primero consta en “[...] introducir términos en la base de datos y observar el tipo de documentos que se recuperan a través de una matriz comparativa, mientras que el segundo se utiliza palabras clave para la investigación. Seguidamente se seleccionan criterios de inclusión y exclusión [...]” (pág. 5). Cuya finalidad es obtener resultados eficaces.

Para ello se ha elaborado una matriz comparativa compuesta por 8 preguntas cuya dimensión son las características narrativas principales de la leyenda, sus indicadores son: Nombre, estructura narrativa (inicio, nudo, desenlace), año de publicación, personajes, locación, tipo de documento, cantidad de personajes y valores tal y como se grafica en el Anexo 1.

Por otro lado, para la segunda unidad de análisis es la aplicación de una encuesta, según Arias (2012) lo define como “[...] una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular” (pág. 72). Por ende, sirve para la obtención de información sobre la opinión de los niños de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro acerca de sus preferencias de características relacionadas con la leyenda El Carhunco, cuyo instrumento es el cuestionario, como menciona Arias (2012) “Es la modalidad de encuesta que se realiza de forma escrita mediante un instrumento o formato en papel contentivo de una serie de preguntas” (pág. 74). Donde se dividieron en preguntas cerradas de selección simple.

El cuestionario consta de 7 preguntas cuya dimensión son las características para la adaptación del cortometraje en base a la propuesta estética, donde se plantean los siguientes indicadores: Conocimiento de la leyenda El Carbunco, característica visual, personaje El Carbunco, personaje Killin, paisaje, paleta de colores y narración o relato, donde se aplicarán estos parámetros al cortometraje en base a las preferencias de los niños encuestados tal y como se puede observar en el modelo de cuestionario en el Anexo 6.

3.1.4 Validez y Confiabilidad

La relevancia de un proyecto está basada en la validez y confiabilidad de la información representada. Es así, que la validez según Hernández et al. (2014) “[...] en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir” (pág. 200). Mientras que la confiabilidad según Hernández et al. (2014) se refiere a la “[...] aplicación repetida en un mismo individuo u objeto que produce resultados iguales” (pág. 200).

De acuerdo a lo mencionado anteriormente, se identificó el tipo de validez correspondiente al objetivo de la investigación que es la eficacia del contenido, como plantea Hernández et al. (2014) “[...] al grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide” (pág. 201). El tipo de evidencia seleccionada es de suma importancia para el proyecto debido a que la validez de contenido de las variables está sujetos a la literatura de diferentes libros, trabajos de titulación y páginas web, lo cual demostró que el instrumento sí responde a las dimensiones en cuestión (Ver Anexo 2,3 y 4).

Se entregó una versión del cuestionario compuesto por 10 preguntas sobre rasgos de la animación, dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro a dos expertos en el área de producción y un experto en el área de metodología para que ellos determinen si el instrumento es valedero y poder ser aplicado en la investigación (Ver Anexo 7,8 y 9).

3.1.5. Técnica de análisis de datos

Por otro lado, para la técnica de análisis de datos se utilizó la investigación descriptiva donde la selección es de bibliografía especializada, como menciona Arias (2012) “En investigaciones descriptivas se recomienda seleccionar entre 10 y 20% de la población accesible” (pág. 87). En este caso se relacionó a los alumnos de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro, donde el curso seleccionado consta de 12 alumnos a quienes se realizó el cuestionario, por ende, los datos recolectados se ven reflejados en estadísticas descriptivas de frecuencia porcentual, donde se descifraron los datos obtenidos.

3.2. Metodología del producto

Para el proceso de creación del cortometraje, se tomaron en cuenta tres fases importantes, lo cual Haile y Jaunarena (2017) mencionan que son “[...] todos los procesos técnicos y artísticos que se llevan a cabo desde que surge la idea hasta que el producto llega al público” (pág. 40). Estas fases son definidas como preproducción, producción, postproducción y se determinaron los diferentes aspectos seleccionados de cada ítem propuesto para la construcción del guion y a partir de ahí, empezar con la realización de la carpeta de producción.

3.2.1. Preproducción

La etapa de preproducción es fundamental en el proyecto ya que según Haile y Jaunarena (2017) “[...] consiste en la formación del equipo de trabajo, distribución de roles, redacción del proyecto armado y búsqueda del presupuesto, financiación, plan de producción, de locación y rodaje” (pág. 41). Por lo tanto, se plantea la siguiente estructura:

- Creación de guion de adaptación de la leyenda
- Sinopsis, motivación del director
- Contacto con el crew
- Definición de personajes
- Diseño de personajes

- Revisión, corrección y aprobación
- Creación de locaciones digitales
- Trabajo de campo
- Registro Fotográfico
- Paleta de colores y referentes
- Elaboración de escaleta
- Boceto de personajes
- Bocetos de registros de locaciones
- Storyboard
- Propuesta estética
- Búsqueda de musicalización
- Casting de voces

3.2.2. Producción

La parte de la producción según Haile y Jaunarena (2017) determinan que esta etapa es “[...] Es donde se empieza a concretar la realización de lo pautado en el guion. Una producción exitosa es el resultado de una adecuada planificación previa” (pág. 53). Para lo cual se desglosa en las siguientes actividades:

- Vectorización de personajes y locaciones
- Texturizarían de personajes y locaciones
- Timing
- Animación de paths
- Animación de escenas
- Revisión
- Movimiento de vectores
- Aprobación

3.2.3. Postproducción

El proceso de la postproducción como lo describe Haile y Jaunarena (2017) “[...] en esta etapa se seleccionan las imágenes y los sonidos que se utilizaran. Después

se dispone el orden y la duración definitiva de los planos, atendiendo a la estructura establecida en el guion. Finalmente, aparecen los procesos de sonorización [...]” (pág. 56). Esta etapa es importante para la culminación del producto audiovisual lo cual se estableció el siguiente proceso:

- Montaje de video
- Montaje de voz
- Diseño Sonoro
- Edición
- Corte de montaje 1
- Corte de montaje 2
- Corrección de Color
- Corte final

CAPÍTULO 4

RESULTADOS E INTERPRETACIÓN

En este apartado se determina el resultado obtenido de los diferentes objetivos de la investigación a través de la metodología planteada en el capítulo 3, en el cual se desarrolla la adaptación del guion a través de una revisión bibliográfica de las versiones seleccionadas de la leyenda El Carbunco, a su vez, para la construcción de la propuesta estética se realizó un cuestionario a niños de la Unidad Educativa Mena del Hierro para determinar rasgos estéticos del cortometraje de animación 2D, tomando en cuenta los objetivos específicos de la investigación como el protocolo de preproducción, desarrollo de la carpeta de producción, proceso de postproducción y para finalizar con un plan de difusión.

4.1. Adaptación del guion literario del cortometraje 2D animado de la leyenda El Carbunco

Para la creación de la adaptación del guion sobre la leyenda El Carbunco, se realizó el proceso de recolección de documentos a través de una matriz comparativa de las versiones sobre la leyenda El Carbunco para construir la propuesta narrativa del cortometraje y plasmarlo en el guion literario; seguidamente se recolectaron los datos del cuestionario realizado a 12 niños de 10 a 11 años de edad de la Unidad Educativa Mena del Hierro con la finalidad de establecer la propuesta estética del cortometraje de animación 2D a fin de reconocer la leyenda y sus valores.

4.1.1. Resultados e Interpretación de la Matriz Comparativa

Para la recolección de los datos iniciales de la investigación, se utilizó una matriz comparativa (ver Anexo 1) que fue validada por tres expertos, lo cual se aplicó en una revisión bibliográfica para recolectar los datos de 6 versiones de la leyenda El Carbunco y así establecer las características de la estructura narrativa en las cuales se plantearon los siguientes parámetros: nombre de la leyenda, composición de la estructura narrativa, año de publicación del documento, que animal es el carbunco, lugar donde se desarrolla la leyenda, el tipo de documento de la leyenda, cuantos

personajes tiene la leyenda, que valores morales transmite. El desarrollo de cada uno de estos elementos se presenta a continuación:

En la presente investigación se ejecutó una matriz comparativa conformada por 8 preguntas, teniéndose como resultado la revisión bibliográfica de 6 versiones de la leyenda El Carbunco, encontradas en 2 libros, 2 trabajos de titulación y 2 sitios web, la finalidad de dicho cuadro es determinar la estructura narrativa de la adaptación del cortometraje de animación 2D de la leyenda El Carbunco en el cual se identificaron los siguientes resultados que se presentan en el Anexo 1.

En la pregunta 1 de la tabla, se recolectaron los nombres de las 6 historias seleccionadas, para lo cual se identificó que en el título llevan Carbunco; es por eso que se ha determinado que la adaptación de la leyenda sea El Carbunco y de este modo mantener el título original sin modificación, guardando su identidad.

En la segunda pregunta se indaga sobre la estructura narrativa de las diferentes historias las cuales se dividen en inicio, nudo y desenlace. En el inicio de las historias, 4 de ellas coinciden elementos en común como la presentación de dos personajes principales y en 2 de ellas tan solo un personaje; en cuanto a la locación, en 4 de las versiones, uno de los personajes se relaciona con un hueco de tierra, en otra relata sobre un cerro y en otra no detalla un lugar específico, por ende, en el inicio del guion de esta investigación se presentan a dos personajes principales, y la locación seleccionada será cerca de un hoyo de tierra.

En cuanto al nudo de la historia, se relata sobre el Carbunco y en tres historias tienen por objetivo atrapar al Carbunco, luego en una versión relata sobre un hombre que es obligado por otro a cavar hasta encontrar un tesoro, en otra trata sobre un hombre que mata a su gato por celos y en la última versión, trata sobre un tesoro entregado por el Carbunco, el guion desarrollado por las investigadoras se relata sobre un hombre que tiene como propósito obtener el tesoro de este animal.

Como tercer punto se trata al desenlace, donde se puede encontrar fragmentos distintos de las versiones y se expresa que el Carbunco es el protector de un tesoro

del que varias personas han podido aprovecharlo haciéndose ricas, por otro lado, otra versión relata sobre la súplica del Carbunco para que le devuelvan su gema otorgándole riquezas a cambio; la siguiente versión relata sobre un gato que se convierte en un animal encantado celoso de su tesoro y dos versiones más por el contrario relatan sobre cómo conseguir el tesoro de este animal; es por ello que dentro del guion propuesto en esta investigación, se expresa la protección del carbunco a su tesoro y el beneficio que tiene el protagonista al obtener este tesoro.

Con respecto a la pregunta 3 que tiene relación con el año de publicación de las versiones seleccionadas de la leyenda, se determinó que la leyenda fue dándose a conocer desde el año 1965 hasta el año 2018, con diversos cambios en las historias, es por esto que, en el cortometraje, la historia se desarrolla en los años 90 donde se considera un intermedio entre estas épocas y proyectándolo con rasgos como la vestimenta y el estilo de la vivienda.

Para la pregunta 4, que indica que tipo de animal es el Carbunco, para lo cual se encontró en dos versiones que este animal tiene forma de un gato negro con una piedra preciosa en la cabeza, en la siguiente versión se determina como un perro blanco diminuto portando una piedra preciosa en la cabeza , en otra versión se describe a este ser como un hombre de características monstruosas con una piedra preciosa incrustada en la cabeza y como última definición, lo mantiene como un animal misterioso; obtenidas estas descripciones, en el guion literario se describe a un animal misterioso cuya característica principal es similar a un gato de color negro con una piedra preciosa incrustada en la cabeza simulando un tesoro.

En consideración a la pregunta 5, se tomaron en cuenta los lugares donde se desarrolla la historia y se determinó que todas las versiones tienen lugar en la Sierra Ecuatoriana y se distribuyen desde la provincia del Carchi hasta la provincia del Cañar, por lo cual en el guion literario propuesto en esta investigación se utilizan paisajes andinos tomando como referencia a la ciudad de Otavalo en el lago San Pablo en Ecuador.

Posterior a ello, se encuentra la pregunta 6 que se refiere al tipo de documento que contiene la leyenda, en este apartado se seleccionaron dos libros de la Sierra

Ecuatoriana que contienen la historia, a su vez se encontraron dos trabajos de titulación cuya investigación trata de recolectar varias leyendas del Ecuador y para finalizar se indagaron dos sitios web cuyo contenido son meramente leyendas ecuatorianas, tras haber analizado estos documentos, se determina que todas estas historias están estructuradas en un texto literario desarrollados como cuentos y no se ha encontrado ningún guion literario de la leyenda, es por eso que se identifica la necesidad de construir un guion .

En cuanto a la pregunta 7 se enfatiza en los personajes que tiene la leyenda y existen elementos en común en tres versiones que es el protagonismo de dos personajes que son El Carbunco y un hombre humilde de la Sierra; en otro aspecto en dos versiones más se desarrolla como único personaje al Carbunco y por el contrario en la última versión se encontraron como personajes a un hombre y un gato negro además de personajes extra dentro de las diferentes historias, por este motivo en el guion literario presentado se tomó en cuenta al Carbunco (el gato negro), un hombre humilde y a un par de personajes extra como complemento del relato.

Como pregunta final siendo la número 8, guarda relación con los valores que transmite la leyenda y se pudo identificar que se practica como valores principales a la generosidad y la obediencia con sus respectivas recompensas, a su vez se transmiten los antivalores como la avaricia y la ambición que generan consecuencias graves para el protagonista, por consiguiente, la adaptación de la leyenda tiene como valor fundamental la generosidad seguido de su antivalor que es la avaricia.

En conclusión, los aspectos principales a considerar en el guion literario es el título que lleva el nombre de El Carbunco, el inicio de la historia guarda relación con la presentación de dos personajes principales que vivan cerca de un hoyo en la tierra, seguido del nudo donde se establece el propósito del hombre que es la obtención del tesoro que custodia este animal y finalmente el desenlace donde se demuestra como el animal cuida su tesoro; en cuanto al tipo de animal se decidió por la forma de un gato negro y en cuanto a la locación es desarrollada en Otavalo, representada

por paisajes andinos que están protagonizados por un hombre humilde y el propio Carhunco y como punto final demostrar el valor de la generosidad y su antivalor que es la avaricia del ser humano.

4.1.2. Resultados de la Encuesta

Seguidamente, se aplicó el cuestionario como se refiere en el anexo 6, a 12 niños de 9 a 10 años de edad de la Unidad Educativa Mena del Hierro, para determinar el conocimiento de la leyenda, características visuales, rasgos visuales para el personaje de El Carhunco, rasgos visuales para el personaje de Killin, rasgos de los paisajes, paleta de colores y como la historia sería contada dentro del cortometraje. Se tabularon los datos obtenidos a través de la estadística descriptiva, presentando tablas de frecuencias y gráficas de barras, donde se muestran los resultados que se obtuvieron en el proceso de recolección de datos realizado. Tomando en cuenta lo antes mencionado, se desarrollan los siguientes resultados según las dimensiones del cuestionario, tales como, conocimiento y tipo de dibujo animado.

Como primera pregunta de la dimensión conocimiento, se les consultó a los niños ¿Conoce la leyenda El Carhunco?, encontrándose que el 25% si conocen la leyenda y el 75% no tienen conocimiento sobre de la misma. Lo que infiere a las investigadoras que es necesario la construcción del cortometraje para dar a conocer a estos estudiantes la leyenda de El Carhunco, dado que se ha perdido de la memoria de los niños de 9 a 10 años de edad. (Ver tabla No 7 y Figura 12 del Anexo 10).

Como segunda dimensión se estableció para esta investigación el tipo de dibujo animado para definir el aspecto visual tanto de los personajes como de los paisajes en el cual se establecieron 6 preguntas mostrando dos gráficos en cada una de ellas como referencia, encontrándose luego del procesamiento de los datos, la siguiente información:

Con respecto a la segunda pregunta ¿Cuál de las siguientes características visuales te gustaría que tenga la leyenda?, se estableció como referencia los

dibujos animados, Hora de Aventura y Pokémon, y se encontró que los encuestados respondieron con un 67% a Hora de Aventura y el 33% a Pokémon, por esto se concluye que la propuesta estética del cortometraje está basada en la línea gráfica de Hora de Aventura, observar gráficos de las referencias en la tabla 8, figura 13 del Anexo 10.

La pregunta número 3 respecto a la forma del personaje Carhunco, planteando en la pregunta ¿Qué personaje te gusta más para el Carhunco? donde se determinaron los personajes animados de Pokémon y Garfield, los estudiantes respondieron y sus resultados fueron de un 66,7% a favor de Mightyena (personaje de Pokémon) en comparación a Garfield, teniendo como resultado el 33,3% de aceptación; en consecuencia, el personaje de Carhunco está diseñado con el estilo gráfico y características de Pokémon, los cuales se pueden observar en la tabla 9 grafico 14 del Anexo 10.

De igual modo en la pregunta número 4 se establece ¿Qué personaje te gusta más para el Carhunco? en la cual se muestra la preferencia sobre la caracterización de personaje Killin; como referencia se colocó a Brook y Aladdin los cuales se pueden visualizar en la tabla 10, grafico 15 (Anexo 10); dando como respuesta que el 67,7% de aceptación de los niños prefieren el personaje de Brook (Pokémon) y el 33,3% al personaje de Aladdin, por lo tanto se ha decidido que el personaje de Killin será caracterizado en base a los rasgos de Brook (Pokémon).

Por otro lado, en la pregunta número 5, se menciona al paisaje animado del cortometraje para lo que se realiza la pregunta ¿Qué paisaje animado te llama más la atención?, en esta pregunta se consideró como referencia a Hora de Aventura que llamó la atención al 100% de los niños por encima de Peppa Pig la cual obtuvo el 0% de aceptación, las imágenes se pueden observar en la tabla 11, gráfico 16 (Anexo 10). Por ende, los paisajes se estructuran en base a Hora de Aventura.

En cuanto a la pregunta número 6 que refleja el planteamiento de colores, se preguntó a los estudiantes: ¿Qué paleta de colores te gusta más?, se determinan dos grupos de colores, el primero es un esquema de color análogo, el cual tuvo el 16,7% de aceptación, por el contrario, se eligió un segundo grupo de esquema de

color tríadico, teniendo el 83,3% de aprobación; estas paletas se pueden visualizar la tabla 12, gráfico 17 (Anexo 10), por lo cual, el cortometraje es ambientado en el segundo grupo de paleta de colores generando armonía en las escenas.

Como último punto, para la pregunta del cuestionario se planteó en cuanto a la historia, te gustaría que sea... planteado como opciones narrada y relatada por los personajes, esta pregunta dio como resultado que al 50% de los niños le atrae la propuesta de que la historia sea narrada y el otro 50% sea relatada por los personajes (Ver tabla 13, gráfico 18 del Anexo 10), en esta pregunta no se determinó una conclusión, por ende, se ha decidido realizar en cortometraje de forma narrada debido a que se ha referenciado de cortometrajes de animación y ha tenido aceptación por parte de los niños.

Por consiguiente, se concluye que la mayor parte de los estudiantes no conocen la leyenda El Carhunco, en cuanto a las características visuales la animación se basa en los dibujos animados Hora de Aventura, la construcción física de los personajes en este trabajo tanto el carhunco como Killin son creados referentes al estilo de Pokémon, con relación a los paisajes han sido adaptados con características referidos a Hora de Aventura. El cortometraje animado es ambientado con la paleta de colores del segundo grupo (ver en la pregunta 6 del anexo 6) generando armonía en el ambiente y por último la historia es construida con un narrador y cortos diálogos de los personajes.

4.2. Protocolo de preproducción del cortometraje animado en formato 2D con la adaptación de la leyenda El Carhunco.

En cuanto a la elaboración del protocolo de preproducción fue necesario partir de la elaboración del guion literario para realizar un guion técnico detallando planos, ángulos y movimientos que se visualizan en la animación; una vez definida la estructura del guion técnico, se construyó un cronograma dividido en las tres etapas del proyecto que es la preproducción, producción y postproducción, seguidamente se planteó un presupuesto y una propuesta estética para determinar las características que lleva la carpeta de producción.

4.2.1 Preproducción

En el proceso de preproducción se hace un enfoque en la portada del producto, la ficha técnica donde consta el título, el medio donde será difundido el cortometraje, la duración del producto audiovisual, el género del cortometraje, el target, es decir, el público al que va direccionado y la descripción del producto, seguidamente de la estructura del contenido.

4.2.1.1 Portada

A continuación, se presenta la portada de la carpeta de producción del cortometraje animado en 2D de la leyenda El Carbunco, donde se representa al Carbunco con la figura de un gato negro, a su vez se ilustra el entorno del Carbunco como un bosque en la noche; para la información de la portada se establece el título del cortometraje y el nombre de la productora y directora, tal y como se observa en la figura 1.



Figura No. 1. Portada. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.

4.2.1.2. Ficha Técnica

En este apartado se describen los detalles generales del cortometraje a manera de identificación para determinar el título, medio de difusión, la duración del

cortometraje, el género, el target y una breve descripción del producto, para ello, es necesario mostrar la ficha técnica en la tabla 1.

Tabla No. 1. Ficha técnica del cortometraje animado El Carhunco. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.

Título	El Carhunco
Medio de difusión	Unidad Educativa Mena del Hierro
Duración	4 min
Duración Teaser	60 a 80 seg.
Género	Fantasía
Target	niños de 10 a 11 años
Descripción del producto	El cortometraje de animación 2D de la adaptación de la leyenda El Carhunco es un producto audiovisual diseñado para dar a conocer la leyenda de este ser misterioso que se esconde entre las montañas de la sierra ecuatoriana, siendo su objetivo el castigar a los avariciosos y premiar a los generosos con el tesoro que protege este animal.

4.2.1.3. Diseño de boceto de los personajes

En el diseño de los bocetos de los personajes, se grafican a mano un storyboard en diferentes borradores sobre como estarán reflejados físicamente los personajes y la locación donde se desenvuelve la historia, por este motivo se presentan los bocetos realizados a mano con las características que se muestran a continuación.

4.2.1.3.1. Boceto de Killin

Killin es un campesino que vive en Otavalo cerca del Lago San Pablo en Ecuador, tiene una casa humilde y sus cultivos son escasos, él es de constitución delgada debido a falta de una buena alimentación, su color de piel es trigueño y su cabello es negro, viste con un traje típico de la región y es el protector de la niña que está a su cuidado que es su nieta. Killin se encontrará en el dilema de encontrar los recursos para poder curar a su nieta como se puede observar en la figura 2.



Figura No. 2 Boceto de Killin. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.

4.2.1.3.2. Boceto de Carhunco

Es un animal mágico en forma de gato negro que posee una piedra preciosa brillante en su cabeza y ronda por los bosques de la sierra ecuatoriana, quien lo encuentra y es generoso de corazón, este animal lo premia con un tesoro, pero si la persona se muestra avariciosa, este ser lo castiga con la muerte, sus bocetos están representados en las figuras 3, 4 y 5.



Figura No. 3 . Boceto de Carbunco sentado de frente. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.



Figura No. 4 . Boceto de Carbunco de perfil. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.



Figura No. 5 . Boceto de Carhunco parado de frente. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.

4.2.1.3.3. Boceto de María

Es una niña de 7 años de edad de cabello castaño y color de piel trigueño que vive cerca del lago San Pablo en Otavalo, le gusta jugar entre los árboles y con los animales, pero se encuentra enferma y se preocupa porque su abuelo Killin necesita dinero para sus medicinas, su boceto se encuentra en la figura 6.

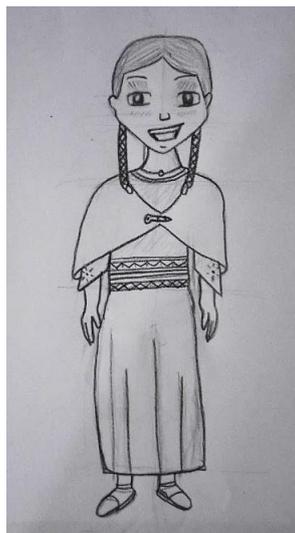


Figura No. 6 . Boceto de Carhunco. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.

4.2.1.4. Estructura del Contenido

En cuanto a la estructura de contenido, se define el tema a tratar, la premisa dramática, los objetivos de la historia, el logline, tagline storyline y finaliza con la sinopsis argumental que se muestra en la tabla 2.

Tabla No. 2. Estructura de contenido del cortometraje animado El Carhunco. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.

Tema	La generosidad.
Idea Dramática	Un campesino pobre vive con su nieta a la espera de un milagro.
Premisa Dramática	El miedo cubierto de oro.
Objetivo	Dar a conocer la leyenda El Carhunco a través de un cortometraje animado para captar la atención de los niños de 10 a 11 años fomentado el interés por la cultura andina ecuatoriana.

4.2.1.4.1. Logline

Un campesino preocupado por la salud de su nieta, cultiva sus sembríos cerca del lago San Pablo, pero sus hortalizas salen secas de la tierra, de repente, encuentra a un gato negro y desea ayudarlo, lo que no sabe es que este animal es el Carhunco, cuando lo descubre, su anhelo es perseguirlo para obtener su piedra preciosa.

4.2.1.4.2. Tagline

El miedo cubierto de oro.

4.2.1.4.3. Storyline

KILLIN (50) es un campesino que vive cerca del lago San Pablo en una casita humilde junto con su nieta MARÍA (7) que estaba enferma, había poca comida en casa y el incesante sol no dejaba que pudieran cultivar sus hortalizas así que Killin sale de casa y se encuentra con un gato negro, María lo ayuda en diversas ocasiones pero lo que no sabía es que este animal es el Carbunco, cuando Killin lo descubre, intenta atraparlo para poseer la piedra preciosa que tiene en su frente, lo acorralla y estando a un paso de alcanzarlo, María interviene haciendo que Killin se arrepienta y regrese a casa. Al día siguiente encuentran un cultivo frondoso con mazorcas llenas de pepitas de oro fuera de su casa, sintiendo gratitud por el regalo de El Carbunco.

4.2.1.4.4. Sinopsis Argumental

El campesino Killin vive con su nieta cerca del lago San Pablo, la necesidad de este campesino por tener dinero y cultivos para curar a su nieta y darle de comer, hace que salga de casa para conseguir el sustento, es ahí cuando se encuentra con un gato negro y descubre que es el Carbunco entonces decide atraparlo para poseer su piedra preciosa. ¿Podrá conseguirlo sin ningún rasguño?

4.2.1.5. Adaptación del guion literario

A continuación, se presenta el guion literario basado en los resultados obtenidos de la matriz comparativa y la encuesta para dar pie al desarrollo de la propuesta narrativa de la leyenda El Carbunco.

Título: El Carbunco

1. EXT. BOSQUE- NOCHE

HOMBRE 1 mira hacia abajo hipnotizado, sus ojos son brillantes y sus cejas arqueadas, sonrío y acerca su mano a una piedra preciosa que resplandece, cuando está a un centímetro de alcanzarla, hay un destello intenso y el hombre grita desesperadamente.

2. EXT. CASA DE KILLIN- DÍA

Se muestra un sol incandescente, la casa de KILLIN frente al lago y un cultivo seco.

Narradora (Voz en off)

Yo vivía en la ciudad de Otavalo, cerca del hermoso lago San Pablo, recuerdo que una semana enfermé, me quedé en cama y no pude ayudar a mi abuelo a remover la tierra, de repente vi un resplandor que vino del maizal y me asusté.

Killin camina hacia el cultivo con un azadón en la mano, de repente, escucha un ruido entre los maizales, Killin se detiene y voltea la cabeza, frunce el ceño intrigado.

Un destello resplandece del maizal, Killin se acerca y no encuentra nada.

3. INT. CUARTO DE MARÍA- DÍA

María está dormida en su cama. Killin deja una taza de té encima de su mesita de noche, toca la frente de María, Killin se preocupa y sale del cuarto.

4. INT. COMEDOR- DÍA

Killin se dirige hacia el velador, coge una caja, mira que hay dos monedas, regresa la caja a su lugar. Escucha un ruido y voltea a ver su comida en la mesa, hay un gato negro sucio encima de ella, comiendo de su plato. Killin persigue al gato por toda la casa, nota que tiene un objeto brillante y sucio pegado en la frente, el gato salta de la mesa al velador, la caja cae al piso, las monedas ruedan dentro de las aberturas

del suelo de madera. El gato sale corriendo asustado y Killin se queda en la puerta agitando sus brazos, molesto.

Killin regresa y se tropieza con la caja vacía, la recoge y cae de rodillas, agacha la cabeza y suspira.

5. EXT. CASA DE KILLIN- DÍA

María sale a la entrada de la casa y se despide moviendo la mano de un lado hacia el otro, Killin regresa su mirada y la despide con la mano y continúa caminando.

NARRADORA (Voz en Off)

Al día siguiente mi abuelo fue al pueblo a buscar un trabajo para pagar mis medicinas y enseguida saque un cuenco de agua como de costumbre para dársela al gato que siempre se esconde entre el maizal.

Cuando recogí el cuenco quedaron unas pequeñas piedras doradas y quise regalárselas a mi abuelo.

María espía que su abuelo se aleja, saca un cuenco de agua, el gato negro se acerca para beber y al terminar se marcha. María al recoger el cuenco, ve que hay piedras doradas y se las guarda.

6. EXT. BOSQUE- NOCHE

Killin caminando, mira un resplandor cerca de él y corre directo a la casa.

7. INT. COMEDOR - NOCHE

Killin abre la puerta azotándola y se dirige a coger el cuchillo. María lo mira asustada y él se marcha.

NARRADORA (VOZ EN OFF)

Estaba emocionada por darle esas piedritas a mi abuelo, pero llegó desesperado a casa en busca de su cuchillo y me dijo que había encontrado al Carbunco, pero no entendí de que hablaba.

8. EXT. BOSQUE- NOCHE

Killin persigue al fulgor hasta llegar a una pequeña cueva, se agacha y observa que en su interior hay muchas piedras de oro, hipnotizado se acerca para tomarlas, pero el Carbunco se interpone. Killin desvía la mirada del tesoro para centrarse en la piedra que tiene el gato en la frente y lo toma del cuello, los ojos de Killin se iluminan por su brillo y su mano se acerca a la piedra lentamente.

Killin no quita la mirada de la piedra y mira su reflejo gritando dentro de la piedra, asustado y temblando, suelta al animal.

NARRADORA

Aquella noche fui en búsqueda de mi abuelo, no sabía dónde estaba así que grité su nombre, pero no había respuesta, hasta que lo vi arrodillado y asustado, entonces lo abracé.

María mira a Killin arrodillado y lo abraza, él se levanta, la toma de la mano y regresan caminando a casa.

9. INT. CASA DE KILLIN- DIA

Killin está durmiendo, la luz que sale de la ventana le alumbra los ojos, se despierta, se levanta, camina con desgano, se pone su vestimenta, toma su azadón y se dirige hacia la puerta, la abre, se va hacia los cultivos, abre una mazorca de maíz y caen piedras pequeñas de oro de ella.

NARRADORA (VOZ EN OFF)

No sé qué paso, pero recuerdo que aquel día mi abuelo gritó de alegría mientras caían piedras brillantes de la mazorca de maíz, salí de la casa y vi que eran las mismas piedras que el gato negro me había regalado.

¿Será que el Carhunco tuvo algo que ver?

4.2.1.6. Guion técnico

El guion técnico se ajusta a la puesta en escena, donde se desarrolla la planificación e indicaciones que debe tener cada escena de tal manera que esté constituido por número de escenas, número de planos, encuadres, movimiento y dirección de escenas, acción, sonido y animación; estos elementos dan sentido y organización a las escenas para mayor profundidad ver anexo 11. También existe la creación de un storyboard donde se visualiza su desglose en el Anexo 12;

Tabla No. 3. Guion Técnico. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.

GUIÓN TÉCNICO DE LA LEYENDA EL CARHUNCO							
E SC	Detalle	Plan o	Mov.	Ángulo	Acción	Sonido	Animación
1	Ojos brillando	P.D.	Fijo	contrapicado	ojos de hombre 1 viendo hipnotizado	Música: instrumental Efecto sonoro: sonido ambiente noche	Resplandor de ojos
1	gota de sudor	P.D.	Fijo	a nivel- 3/4	Gota de sudor cayendo	Música instrumental Efecto sonoro: sonido ambiente noche	Gota cayendo
1	labios	P.D.	Zoom in	a nivel	Boca sonriendo	Música instrumental Efecto sonoro: sonido	Boca sonriendo

						ambiente noche	
1	Mano acercándose a la piedra	P.P.	Zoom in	picado	Mano acercándose lentamente a la piedra	Música instrumental Efecto sonoro: sonido ambiente noche	
1	Piedra Brillando	P.D.	Zoom in	picado	Piedra del Carunco Brillando y	Efecto sonoro: Grito de hombre	Destello
1	efecto	–	–	–	–	–	Fundido en blanco
2	Sol brillando	P.G.	Zoom in	picado	Sol brillando, pájaros volando	Sonido ambiental de naturaleza	Pájaros volando
2	Casa, Killin dirigiéndose al cultivo	P.G.	Fijo	a nivel	Casa, Killin dirigiéndose al cultivo	Sonido ambiental de naturaleza Efecto sonoro: pasos en tierra Narración de María	Killin caminando

4.2.1.7. Voz en off y diseño sonoro

Los recursos utilizados para el diseño sonoro es música instrumental de grupos andinos de la sierra ecuatoriana, conjuntamente con una voz en off de una joven que relata la historia, dando a entender que es la niña quien está viviendo toda la historia y de esta manera hacer que los niños se sientan identificados con la historia; a su vez se utilizará foley de las acciones que hace cada personaje para otorgar realismo y ser fieles a la emoción del momento.

4.2.1.8. Crew

El Crew o equipo de producción está constituido por cinco personas especializadas en el tema de dirección, producción, adaptación de guion, bocetos, story board, vectorización, casting, montaje y actuación de voz, que desarrollaron sus habilidades en la carpeta de producción, está incorporado en la tabla 4.

Tabla No. 4. Crew del cortometraje animado El Carhunco. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.

Crew	
Cargo	Nombre
Director	Liseth Sánchez
Productor	Joselyn Trejo
Adaptación del Guion	Liseth Sánchez, Joselyn Trejo y Dante Yépez
Bocetos	Liseth Sánchez
Story Board	Edvin Morales
Vectorización	Joselyn Trejo
Casting de voces	Dante Yépez
Montaje	Liseth Sánchez y Joselyn Trejo
Reparto	
Narradora	Patricia Pinto

4.2.1.9. Cronograma

Esta herramienta es necesaria para realizar una producción cinematográfica, puesto que nos ayuda a determinar las etapas del proyecto, desglose, duración, jerarquía de actividades y asignación de tareas dentro del equipo de producción en la fase de preproducción, producción, postproducción y distribución; con esto se asegura un control del proceso del cortometraje de animación 2D para su correcta organización reflejado en la tabla 5.

Tabla No. 5. Cronograma del cortometraje animado El Carhunco. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.

ACTIVIDADES	JUNIO				JULIO				AGOSTO			
PREPRODUCCIÓN	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Análisis de versiones de la leyenda de El Carhunco		X																	
Creación de guion adaptación de la leyenda			X																
Sinopsis, tagline, storyline, motivación del director			X																
Contacto con el Crew			X																
Definición de personajes				X															
Referencias de los personajes				X															
Boceto de personajes				X															
Digitalizar Personajes				X															
Trabajo de campo				X															
Registro Fotográfico				X															
Digitalizar locaciones				X															
Boceto de Props				X															
Digitalizar Props				X															
Revisión					X														
Corrección					X														
Aprobación					X														
Guion Técnico					X														
Storyboard					X														
Propuesta estética					X														
Búsqueda de musicalización					X														
Casting de voces					X														
Carpeta de Producción					X														
ACTIVIDADES						JUNIO		JULIO											AGOSTO

PRODUCCIÓN	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Vectorización						X						
Movimiento de vectores						X						
Timing						X						
Animación de paths						X						
Escena 1							X					
Escena 2							X					
Escena 3							X					
Escena 4							X					
Escena 5							X					
Escena 6							X					
Escena 7							X					
Escena 9							X					
Escena 10								X				
Escena 11								X				
Escena 12								X				
Escena 13								X				
Escena 14								X				
Escena 15								X				
Escena 16								X				
Escena 17								X				
ACTIVIDADES	JUNIO				JULIO				AGOSTO			
POSTPRODUCCIÓN	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Montaje de video									X			
Sonorización										X		

Colorización											X	
Diseño Sonoro												X
ACTIVIDADES	JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE			
DISTRIBUCIÓN	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Difusión									X			
										X		
Entrega de avance Teaser			x									

El cronograma se desarrolla hasta el mes de agosto, cumpliendo con la etapa de producción, postproducción y difusión es por ello que para continuar viendo la información del cronograma de actividades es necesario revisar el anexo 4.

4.2.1.10. Presupuesto

El presupuesto es un documento donde se anticipan todos los gastos de la producción audiovisual y está construido a través de una tabla donde se refleja con mayor detalle los gastos desglosados que se deben realizar en la etapa de preproducción, producción y postproducción del cortometraje de animación 2D de la leyenda El Carhunco como se evidencia en la tabla 6.

Tabla No. 6. Presupuesto del cortometraje animado El Carhunco. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.

TABLA DE PRESUPUESTO	
TITULO	El Carhunco
DURACIÓN	4 min
PRESUPUESTO ESTIMADO	3740,95
GASTOS GENERALES	
Preproducción	308

Producción						1340
Postproducción						2398
Distribución						320
Imprevistos (15 %)						487,95
TOTAL						3740,95
PREPRODUCCIÓN						
Ítem	Unidad	Cantidad	Valor Unitario	Personal	TOTAL	
Anuncios (Casting voz)	Días	2	10	1	20	
Transporte (Scouting visual)	Días	1	15	2	30	
Catering (Scouting)	Días	1	3	2	6	
Fotocopias	paquete	2	2	2	4	
Extras	Días	1	30	0	30	
Telefonía móvil	Meses	1	10	1	10	
Revisión de Guion	Días	1	60	0	60	
Storyboard	Días	10	20	1	120	
Fotocopias Guion (Encuadernación)	Paquete	1	2	14	28	
					Total	308
PRODUCCIÓN						
Personal Administrativo						
Productor Ejecutivo	Meses	12	0	1	0	
Director	Meses	12	0	1	0	
Equipo de Producción						
Animador	Días	7	40	1	280	

Dibujante	Días	15	10	1	150
Ilustrador	Meses	1	300	1	300
Colorizador	Días	15	13	1	195
Director de Casting de voces	Días	2	10	1	20
Director de arte	Meses	2	100	1	200
Sonidista	Meses	1	120	1	120
Microfonista	Días	1	75	1	75
Elenco					
Narradora	Días	1	70	1	240
Equipos					
Cámara NIKON D5600	Días	1	50	1	50
Micrófono	Días	1	50	1	50
Disco Duro	Días	1	120	1	120
Logística					
Transporte	Días	15	5	0	75
Total					1875
Postproducción					
Iluminación	Días	3	50	1	150
Edición y montaje	meses	2	120	1	300
Colorización	meses	1	200	1	200
Diseño de títulos y créditos	Días	1	100	1	100
Total					750
Distribución					
Exhibición y promoción	Meses	1	100	1	320

4.3. Producción de la carpeta con el cortometraje animado en formato 2D sobre la adaptación de la leyenda El Carhunco

En la creación de la carpeta de producción se toman varios aspectos a considerar como la digitalización de los personajes del Carhunco, Killin y María, además de la digitalización de las locaciones basados en el Lago San Pablo de Otavalo.

4.3.1. Digitalización de los personajes

Los personajes están digitalizados en base a los aspectos visuales seleccionados en la encuesta previamente realizada, donde el boceto con la última versión de la figura de los personajes y locaciones estén listos, se los redibujó en el programa Adobe Illustrator.

4.3.1.1. Personaje Carhunco Digital

El personaje *El Carhunco* está diseñado en forma de gato pequeño, su pelaje y sus ojos son de color negro, sus orejas, su nariz y la gema incrustada en su cabeza, se ha utilizado en el diseño el color amarillo para que resalte en el cortometraje en especial en los escenarios que tengan oscuridad como se aprecia en la figura 7.



Figura No. 7 . Diseño digitalizado de Carhunco. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.

4.3.1.2. Personaje Killin Digital

Para el personaje de Killin se ha utilizado en su tono de piel el café claro además de sus marcadas líneas de expresión, su cabello es negro y trenzado, como vestimenta un sombrero con una franja amarilla de la misma paleta de color de El Carbunco, un poncho típico de la sierra de color azul con líneas verticales celestes, la camisa y pantalón de color blanco y para finalizar sus alpargatas son de color azul con líneas blancas representado en la figura 8.



Figura No. 8 . Diseño digitalizado de Killin. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.

4.3.1.3. Personaje María Digital

De la misma manera, la nieta de Killin se ha diseñado su cabello de color negro, trenzado, su tono de piel es de color café claro, ojos negros brillantes y en cuanto a su vestimenta se utilizó colores fríos como un poncho azul marino, una blusa de color blanco, su faja es de color rojo, amarillo, azul marino y celeste tomado de la paleta de colores seleccionada, así también su falda es de color negro y para finalizar sus alpargatas son de color azul marino con líneas blancas como se muestra en la figura 9.



Figura No. 9 . Diseño digitalizado de María. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.

4.3.2. Diseño de ambientación

La ambientación se desenvuelve en el Lago San Pablo cerca de Otavalo, también en una pequeña casa de barro cerca del agua y el bosque, los cuales están digitalizados y animados con características similares al bosque de Hora de Aventura y a la casa de Fin y Jake, donde se hace presente los colores contrastados sin sombras.

4.3.2.1. Lago San Pablo

Se tomó como referencia al Lago San Pablo en Otavalo como locación principal de los personajes donde se utilizó una paleta de colores fríos como el verde claro y verde oscuro, el azul y los tonos grises, a su vez se marcaron sombras para crear profundidad y se añadieron árboles para reflejar el bosque donde se desenvuelven varias escenas del cortometraje como se muestra en la figura 10 y 11.

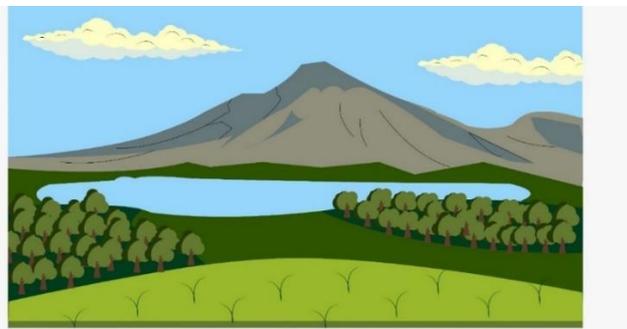


Figura No. 10 . Diseño digitalizado de Lago San Pablo. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.



Figura No. 11 . Diseño digitalizado de bosque. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021.

4.4. Postproducción del cortometraje animado en formato 2D en la adaptación de la leyenda El Carbunco

En la antepenúltima fase de producción, una vez vectorizados los personajes, las locaciones y los elementos de utilería, se realiza la construcción narrativa donde se determina el orden final de las escenas, el montaje de los objetos y personajes animados, acto seguido se realiza la sonorización de cada una de las escenas, además de una voz en off adaptada en todo el cortometraje y como paso final de la postproducción se encuentra la colorización que este definida fielmente a las emociones del momento.

4.4.1 Montaje

Para este proceso se propuso utilizar en el inicio de la historia un montaje narrativo alterno, el cual consiste en introducir escenas del pasado o futuro, en esta ocasión se visualiza un flash back del encuentro de un hombre con la piedra del carbunco quebrantando la narrativa lineal de la historia, con esto se pretende que exista un antecedente sobre El Carbunco, en cuanto al desarrollo de la historia se realiza un montaje narrativo de movimiento lineal este consiste en realizar el corte después de una acción del personaje correspondiendo al lado opuesto con el que interactúa para facilitar la narrativa del espectador, también se pretende realizar cortes invisibles a través de objetos, en dos momentos específicos, al principio se conecta el resplandor de la gema con la luz del sol y el segundo momento la moneda que mira Killin con la gema de El Carbunco.

4.4.2. Sonorización

El sonido en la animación cumple un papel importante pues este se encarga de crear la atmosfera de la historia, la intención de la propuesta sonora es utilizar música tenue extra diegética en momentos de serenidad y música dramática para destacar la tensión en el flash back y clímax, otro recurso utilizado es la narración, el cual tiene la intención de describir momentos que no son vistos en la animación como por ejemplo cuando Killin se va al pueblo a vender su cosecha, también se manejó como táctica para omitir diálogos entre los personajes y conservar la esencia de leyenda narrativa, por otra parte los Foley son determinados para enfatizar las acciones de los personajes, la música ambiente para armonizar el ambiente natural en el que se desarrolla la historia y el último factor es el silencio, manejado para aumentar la tensión anticipando los momentos dramáticos.

4.4.3. Colorización

En el tratamiento de la imagen se trabaja con una predominancia de Cian para construir una atmosfera armónica, se tratan distintas tonalidades de la paleta de colores para pronunciar el día o la noche, también se corrige brillos y contrastes para proporcionar la luz o sombras en ciertos objetos procurando la correcta intención del ambiente propuesto en el guion.

4.4.4. Efectos

Está compuesto por el movimiento de cada una de las escenas dando sentido a las transiciones, seguido del montaje de títulos animados al inicio y al finalizar el cortometraje se utilizaron créditos con desplazamiento.

4.5. Plan de difusión del cortometraje animado en formato 2D para la adaptación de la leyenda El Carbunco

Una vez cumplidas todas las fases de producción se realiza la difusión del cortometraje donde el objetivo principal es la proyección de cortometraje a la Unidad Educativa Mena del Hierro para aportar mayor conocimiento de esta leyenda hacia los estudiantes del plantel planteándolo como público objetivo a niños

de 9 a 10 años de edad de sexo femenino y masculino de la ciudad de Quito, Ecuador.

CAPITULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMEDACIONES

Después de realizar una búsqueda exhaustiva para responder al objetivo general de la investigación la cual fue crear una carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D para la adaptación de la leyenda El Carbunco dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro, fue esencial la estructura de un proyecto audiovisual de animación 2D donde se desarrolló una conclusión y recomendación para cada uno de los objetivos específicos planteados.

5.1. Conclusiones

En lo que concierne al primer objetivo específico se concluye que el análisis de las seis versiones de la leyenda El Carbunco fueron fundamentales para determinar la adaptación del guion literario a través de una estructura narrativa las cuales coinciden con las siguientes características: la leyenda lleva el nombre de Carbunco y la historia se desarrolla en la sierra, se relata sobre un animal fantástico definido como un gato negro que lleva una gema en su frente y cuida un tesoro, también existe un segundo personaje que es un campesino, cuyo propósito es atrapar al animal, el valor principal en todas las historias analizadas fue generosidad y su antivalor que es la avaricia.

La conclusión para el primer objetivo estuvo relacionada con la caracterización de los personajes acorde a los resultados de la encuesta realizada y se determinó que existe un mayor grado de desconocimiento sobre la leyenda por parte de los estudiantes de la Unidad Educativa Mena del Hierro, posteriormente, se determina que todos los personajes se caracterizaron mediante el estilo gráfico de dibujos animados como Pokémon. Por otro lado, las ambientaciones se basan en los dibujos animados de Hora de Aventura y para la paleta de colores, los estudiantes favorecieron al grupo de colores tríadicos. Finalmente, en cuanto a la forma de contar la historia se resolvió que fuera narrada para mantener esa característica clásica de las leyendas.

En lo que corresponde al segundo objetivo específico referente a la estructura de

la preproducción, siendo un proceso de planeación creativo donde se puntualizó la portada, aquí se digitalizó al Carhunco como un gato negro en medio del bosque de la Ciudad de Otavalo, seguido de la ficha técnica donde se detalla elementos de identificación del cortometraje como la duración de 4 minutos, género fantasía, dirigido a niños de 10 y 11 años; en esta etapa también se diseñaron 3 bocetos de los personajes, por otro lado, se desarrolló la estructura del contenido que determina el esqueleto del guion uniendo todas las partes de la historia de forma coherente, dando un sentido dramático y atractivo al espectador.

Posteriormente se concretó la adaptación del guion literario, más adelante se realizó el guion técnico para establecer las indicaciones necesarias de cada escena, se organizó un crew de producción a los cuales se les asignó un rol específico de cada fase, luego se ejecutó la planificación del cronograma proyectado desde el mes de junio hasta septiembre y finalmente se estimó un presupuesto de 3.740 dólares basado en todo el proceso de producción del proyecto.

En lo que compete al tercer objetivo específico que es la fase de producción, se desarrolló la digitalización por capas de los personajes Carhunco, Killin y su nieta María con la paleta de colores triada, simultáneamente vectorizado con las locaciones adaptadas a la ciudad de Otavalo, específicamente el lago San Pablo, el bosque y el interior y exterior de una casa de barro manejando una paleta de colores monocromática de azul y verde complementada con la paleta de colores antes mencionada para que posteriormente se pueda animar las escenas.

En lo que respecta al cuarto objetivo específico que corresponde a la etapa de postproducción, se concluye que el montaje debe ser realizado conectando elementos con fundido cruzado, acorde a la intención descrita en el guion, del mismo modo, prosigue la sonorización ambientada con música andina y una voz en off de la narradora, se perfecciona con el montaje de los Foley y enfatizar las acciones, para ultimar esta etapa, se realiza una colorización de tonalidad fría a todo el montaje con el fin de ambientar y unificar cada plano.

En lo que concierne al quinto objetivo específico perteneciente a la etapa de difusión, se pretende que la carpeta de producción se difunda en primera instancia a la Universidad Iberoamericana del Ecuador, seguido del Instituto de Fomento a la Creatividad e Innovación mediante las convocatorias realizadas cada año y al FONAG (Fondo para la protección del Agua) como material didáctico. Con respecto al cortometraje se propone transmitir en la Unidad Educativa Mena del Hierro y redes sociales como Facebook, Instagram y YouTube.

5.2. Recomendaciones

Tomando en consideración las conclusiones antes mencionadas se plantean las siguientes recomendaciones:

Se recomienda a futuros investigadores realizar una recolección de datos más profunda y exhaustiva en documentos físicos sobre las versiones de la leyenda El Carhunco para un amplio conocimiento sobre las versiones, ya que el proceso de análisis realizado fue únicamente con medios digitales debido a que no se prestó la posibilidad por la situación COVID-19, es por esto que se sugiere acudir a La Biblioteca de la Casa de la Cultura Benjamín Carrión y la Biblioteca Municipal de Quito. En cuanto a la propuesta estética se invita a indagar a mayor detalle las características de los personajes y locaciones de la leyenda, mediante un cuestionario minucioso para que los personajes sean más fieles a sus referentes acorde al gusto de los estudiantes.

Se recomienda a los estudiantes de la UNIB.E para el proceso de preproducción, ejecutar una planeación adecuada y estructurada de manera correcta, aplicando las bases adquiridas en la carrera de Producción Audiovisual ya que esto definirá la eficacia del producto con el fin de optimizar el tiempo, perfeccionar la producción y evitar imprevistos que impidan el desarrollo del proyecto determinado, cediendo así un referente como guía para un proceso de animación 2D.

Se sugiere a futuros investigadores acudir a entes gubernamentales como el Instituto de Fomento a la Creatividad e Innovación para el proceso de producción debido a que es necesaria la vectorización de cada personaje dividida en partes

para facilitar la animación mediante el programa After Effects, de modo que si se requiere mayor calidad en el proceso de animación es ineludible un presupuesto o auspicio que financie el proyecto.

Se invita a los docentes especializados en la etapa de postproducción asesorar a sus estudiantes a un conocimiento más profundo sobre las diferentes áreas técnicas como la sonorización, montaje y colorización que conllevan un extenso estudio y el correcto uso de equipos tecnológicos, tratando una estructura coherente que se acerque más a la idea original del director.

Se solicita a la Unidad Educativa Mena del Hierro difundir en la institución como material didáctico dentro de las aulas, de la misma manera se pretende que el proyecto participe en festivales de cine como La Orquídea o Festival Internacional de Cine de Guayaquil y finalmente crear una estrategia de mercadeo para la promoción del cortometraje contratando *influencers*, publicidad en redes sociales y afiches.

GLOSARIO

Adaptar: “Modificar una obra científica, literaria, musical, etc., para que pueda difundirse entre público distinto de aquel al cual iba destinada o darle una forma diferente de la original” (Española, 2021).

Banda de sonido: “Contiene el sonido del film, la mezcla de las bandas de diálogos, música y efectos” (AECID, 2016, pág. 162).

Casting: “Es el proceso de búsqueda y selección de los actores para el reparto de un film” (AECID, 2016, pág. 162).

Fundido: “Plano que se va haciendo cada vez más oscuro, hasta que en la pantalla se hace el negro total. Hay de cierre y de apertura” (AECID, 2016, pág. 163).

Edición: “Se llama así al montaje cuando se hace en video o sistemas informáticos. En sentido amplio, editar es montar” (AECID, 2016, pág. 162).

Escena: “Serie de planos que forman parte de una misma acción dentro de un espacio y de un tiempo concreto” (AECID, 2016, pág. 163).

Foley: “consiste en recrear sonidos de todo tipo para una producción audiovisual. Sonidos que varían desde cosas cotidianas hasta efectos sonoros inventados para dar más sentido a algo en concreto” (González, 2013, pág. 1) (<https://lapiedradesisifo.com/2013/11/20/el-efecto-foley-en-el-cine/>).

Guion: “Idea de lo que va a ser la película plasmada por escrito, con narración, diálogos, descripción de personajes y escenarios” (AECID, 2016, pág. 163).

Montaje: “Proceso de escoger, ordenar y empalmar todos los planos rodados según una idea previa y un ritmo determinado” (AECID, 2016, pág. 163).

Picado: “Ángulo obtenida cuando la cámara graba desde arriba hacia abajo” (AECID, 2016, pág. 163).

Secuencia: “Serie de escenas que forman parte de una misma unidad narrativa” (AECID, 2016, pág. 164).

Sinopsis: “Resumen del guion de la película” (AECID, 2016, pág. 164)

Software: “Se conoce como software al equipamiento lógico o soporte lógico de un sistema informático; comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos, que son llamados hardware” (Sánchez, 2013, pág. 2).

Storyboard: “Dibujo de la historia de la película, expuesta plano a plano por medio de donde se señala el encuadre a realizar y van acompañados de los textos con los diálogos correspondientes” (AECID, 2016, pág. 164).

Teaser: “Un adelanto corto de una película de menor duración que un tráiler y que aporta información distinta a él” (AECID, 2016, pág. 164).

BIBLIOGRAFÍA

Impreso:

- AECID. (2016). *Guía de creación audiovisual*. (C. Andreu, Ed.) España: Cooperación Española. Recuperado el 11 de Julio de 2021
- Almeida, M. J. (2017). *Cinematografía ecuatoriana: análisis audiovisual de las temáticas presentadas en las producciones fílmicas de Sebastián Cordero*. Guayaquil: Universidad Politécnica Salesiana Ecuador. Recuperado el 12 de Junio de 2021
- Arias, F. (2012). *El proyecto de Investigación*. Caracas: Episteme, C.A. Recuperado el 13 de Julio de 2021
- Arias, F. (2016). *El proyecto de investigación*. Caracas: El Pasillo. Recuperado el 12 de Julio de 2021
- Ballina, F. (Enero de 2013). *Paradigmas y perspectivas*. Recuperado el 29 de Junio de 2021, de <https://www.uv.mx/iiesca/files/2013/01/paradigmas2004-2.pdf>
- Barros, C., & Barros, R. (2015). *Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. Multidisciplinar de la Universidad Cien Fuegos*, 6. Recuperado el 15 de Julio de 2021
- Bermúdez, A. (2020). *Las leyendas como herramientas para potenciar las identidades culturales*. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios. Recuperado el 28 de Junio de 2021
- Botella, P. (2018). *"Preproducción, producción y postproducción de un perfil audiovisual"*. Gandia: Universitat Politècnica de Valencia. Recuperado el 16 de Julio de 2021

- Cabrera, M. (2017). *CORTOMETRAJE ANIMADO PUBLICITARIO PARA LA OBRA DE TEATRO "LA VENADITA"*. Quito: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL. Recuperado el 12 de Agosto de 2021
- Capilla, J., & Fonseca, A. (2019). *Elaboración de un Cortometraje en 3D sobre Criaturas Mitológicas de Leyendas de diferentes partes del Ecuador*. Quito: Universidad de las Américas. Recuperado el 27 de Junio de 2021
- Cayambe, Á. (2019). *Multimedia Educativa para la enseñanza digital en 2 dimensiones*. Ambato: Universidad Tecnológica Indoamerica. Recuperado el 15 de Julio de 2021
- Cervantes, E. (2020). *Elaboración de un cortometraje 3D y 2D que destaque la importancia de los juegos tradicionales del Ecuador*. Quito: Universidad de las Américas del Ecuador. Recuperado el 15 de Julio de 2021
- Chacha, R. (2018). *Leyendas contadas desde una plataforma virtual*. Cuenca Ecuador: Universidad del Azuay. Recuperado el 10 de Junio de 2021
- Chenet, M., Arevalo, J., & Fauster, P. (2017). Identidad Cultural y desempeño docente en Instituciones Educativas. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 322. Recuperado el 12 de Julio de 2021
- Crespo, A. (2020). *Arur: La leyenda de las gemas de Akuma*. España: Universidad de Sevilla. Recuperado el 29 de Julio de 2021
- Crespo, L. (2019). *Comunicación visual y su incidencia en el proceso de aprendizaje de animación 2D en los estudiantes de sexto semestre de la carrera de diseño gráfico de la facultad de comunicación social de la universidad de Guayaquil período 2018-2019*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil. Recuperado el 17 de Julio de 2021
- Cruz, E. (2021). *Carpeta de Producción para la creación de un programa radial informativo en formato digital dirigido para la UNIB.E para la difusión de las actividades curriculares y extracurriculares*. Quito: Universidad Iberoamericana del Ecuador. Recuperado el 20 de Julio de 2021

- Cuesta, J. (2015). *La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Recuperado el 23 de Julio de 2021
- Escandón, P. (2016). Diagnóstico y propuesta de buenas prácticas para la industria de animación digital Colombiana. *Revista Kepes*, 140. Recuperado el 20 de Julio de 2021
- Fruci, J. (2013). *Cortometraje en stop motion de una adaptación de la leyenda ecuatoriana "Cantuña"*. Quito: Universidad de las Américas. Recuperado el 20 de Julio de 2021
- Gallego, J. (2018). Cómo se construye el Marco Teórico de la Investigación. *SCIELO*, 25. Recuperado el 25 de Julio de 2021
- García, J. (2019). *El cuento como estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de 4 a 6 años de edad de la escuela de educación básica intercultural bilingüe Pedro Moncayo, Comunidad Santa Lucía, Parroquia Tixán, Cantón Alusí*. Santa Lucía: Universidad Estatal de Bolívar. Recuperado el 15 de Agosto de 2021
- Haile, R., & Jaunarena, J. (2017). *Taller de producción audiovisual I*. Argentina: Ediciones EPC. Recuperado el 12 de Agosto de 2021
- Hernandez, M. (2017). *La animación a escena*. España: Nau Llibres. Recuperado el 14 de Mayo de 2021
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, M. d. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: S.A. DE C.V. Recuperado el 21 de Mayo de 2021

- Jarrín, P. (2017). *La Ilustración y su aporte en la consolidación de personajes referentes a mitos y leyendas para niños de entre 9 y 11 años del Cantón Salcedo*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Recuperado el 05 de Junio de 2021
- Marquez, L., & Abraham, P. (2017). *La Comunicacion Audiovisual y Multimedia y su Ifluencia en el Aprendizaje de los Procesos de Animacion 2D en los Estudiantes del Quinto semestre de la Carrera de Diseño Grafico de la Universidad de Guayaquil*. Guayaquil- Ecuador: Universidad de Guayaquil. Recuperado el 20 de Julio de 2021
- Navarro, N. (2016). *Leyendas Ecuatorianas en el desarrollo del lenguaje oral, en niños de 4 años, en el centro infantil Burbujitas de Alegría, Quito, año 2015-1016*. Quito: Universidad Central del Ecuador. Recuperado el 01 de Agosto de 2021
- Noboa, M., Loor, M., & Del Pozo, V. (2018). Televisión Comunitaria: Factores de Éxito para el Crecimiento en Ecuador. *Revista Killacana Sociales*, 32. Recuperado el 22 de Mayo de 2021
- Ortega, J. (2018). Una aproximación al concepto de identidad cultural a partir de experiencias: el patirmonio y la educación. *Tabanque*, 262. Recuperado el 15 de Agosto de 2021
- Petersen, K., Feldt, R., Mujtaba, S., & Mattsson, M. (2008). Systematic mapping studies in software engineering. *Conference on Evaluation on Evaluation and Assessment in Software Engineering*, 68-77. Recuperado el 02 de Abril de 2021
- Pulluxipaxi, B. (2019). *Animación de la leyenda Cantuña en 2D dirigida a los niños de educacion básica media de la escuela Roberto Cruz al sur del D. M. Quito*. Quito: Universidad Iberoamericana del Ecuador. Recuperado el 30 de Enero de 2021

- Ramirez, F. (2018). *El folclor ecuatoriano, anécdotas del cazador de monstruos andino*. Quito: Universidad San Francisco de Quito. Recuperado el 15 de Marzo de 2021
- Rojas. (2019). *Leyendas ecuatorinas en el desarrollo de la identidad en niños de 5 a 6 años*. Quito: Universidad de las Américas. Recuperado el 12 de Abril de 2021
- Rojas, S., & Gamboa, Y. (2019). *Los mitos y leyendas como medio de recuperación de memoria e identidad en los territorios afrovallecaucanos de Chagres, Juanchaco y Ladrilleros a través de la historia oral*. Colombia: Universidad Santiago de Cali. Recuperado el 15 de Febrero de 2021
- Sánchez, J. (2013). Software 1. Sistema Operativo. Software de Aplicación. *Redcirculos*, 2-10. Recuperado el 14 de Junio de 2021
- Sanguineti, S., & Pereira, M. (2013). *Vocación de radio. Procesos de Producción*. Córdoba: Brujas. Recuperado el 10 de Julio de 2021
- Subercaseaux, B. (2002). *Nación y cultura en América Latina. Diversidad cultural y globalización*. Santiago de Chile: Edición LOM. Recuperado el 17 de Marzo de 2021
- Supo, J. (2015). *Como empezar una tesis*. Perú: Bioestadístico EIRL. Recuperado el 17 de Marzo de 2021

Digital:

- Asamblea Nacional. (20 de Octubre de 2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Recuperado el 13 de Julio de 2021, de https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

- Cortés, J. (Octubre de 2020). *¿Qué es la Animación? Tipos y Técnicas*. Recuperado el 13 de Julio de 2021, de Blog de animación y arte digital en español: <https://www.notodoanimacion.es/que-es-la-animacion-tipos-y-tecnicas/>
- Del Pozo, H. (25 de Junio de 2013). *Arcotel*. Recuperado el 16 de Julio de 2021, de https://www.arcotel.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/07/ley_organica_comunicacion.pdf
- Española, R. A. (2021). *Diccionario de la lengua española*. Madrid: ASALE. Recuperado el 1 de Agosto de 2021
- González, D. (20 de Noviembre de 2013). *La piedra de Sísifo. Gabinete de curiosidades*. Recuperado el 13 de Julio de 2021, de El efecto foley en el cine: <https://lapiedradesisifo.com/2013/11/20/el-efecto-foley-en-el-cine/>
- Lujufher. (3 de Febrero de 2009). *mitos y leyendas*. Recuperado el 24 de Julio de 2021, de Carhunco: <http://ecua-torianisimo1.blogspot.com/>
- Oleas, J. (2018). *Narrativa de la imagen*. Riobamba-Ecuador: Congreso Internacional de la imagen y su narrativa. Recuperado el 23 de Mayo de 2021
- Péiro, R. (11 de Mayo de 2020). *Economipedia*. Recuperado el 14 de Mayo de 2021, de Cultura: <https://economipedia.com/definiciones/cultura.html>
- UNESCO. (2017). *Líneas Generales*. México. Recuperado el 16 de Febrero de 2021
- Uriarte, J. (21 de Marzo de 2020). *Características*. Recuperado el 10 de Junio de 2021, de Mito y Leyenda: <https://www.caracteristicas.co/mito-y-leyenda/>
- Villafranca, D. (2002). *Metodología de la Investigación*. Recuperado el 16 de Junio de 2021, de Bases Legales: <https://bianneygiraldo77.wordpress.com/>.

ANEXOS

Anexo 1. Formato usado para la validación de la Matriz Comparativa

# de la versión	1. ¿Qué nombre lleva la leyenda?	2. ¿Cómo se compone la estructura narrativa?	3. ¿En qué año fue publicado el documento?	4. ¿Qué tipo de animal es el Carbunco?	5. ¿Dónde se desarrolla la leyenda?	6. ¿Qué tipo de documento contiene la leyenda?	7. ¿Cuántos personajes tiene la leyenda?	8. ¿Qué valores morales transmite la leyenda?
1								
2								
3								
4								
5								
6								

Anexo 2. Validación de la Matriz Comparativa Experto 1

Quito, D.M. 26 de mayo de 2021

Mgst. Jorge Munive

Presente.

Nos dirigimos a usted, en la oportunidad de solicitar su colaboración, dada su experiencia en el área temática, en la revisión, evaluación y validación del presente instrumento que será aplicado para realizar un trabajo de investigación titulado: **Carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D sobre la leyenda de “El Carhunco” dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Mena del Hierro**, el cual será presentado como Trabajo de Titulación para optar al grado de Ingeniería y Licenciatura en Comunicación y producción audiovisual en la Universidad Iberoamericana del Ecuador, UNIB.E.

Los objetivos del estudio son:

Objetivo General:

- Crear una carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D para la adaptación de la leyenda El Carhunco dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Mena del Hierro.

Objetivos Específicos:

- Recopilar información sobre las versiones de la leyenda El Carhunco a través de una revisión documental y determinar las características para la adaptación del guion literario en formato de cortometraje 2D animado a los estudiantes de sexto grado de la Mena del Hierro.

- Estructurar el protocolo de preproducción del cortometraje animado en formato 2D con la adaptación de la leyenda El Carbunco a través de la elaboración del cronograma, plan de rodaje, presupuesto y propuesta estética.
- Planear el proceso de producción de la carpeta con el cortometraje animado en formato 2D sobre la adaptación de la leyenda El Carbunco tomando en cuenta la estética, el sonido, la ambientación y los personajes.
- Diseñar el proceso de postproducción del cortometraje animado en formato 2D en la adaptación de la leyenda El Carbunco mediante la animación en el programa *After Effects* tomando en cuenta el montaje creativo, colorización y sonorización.
- Proponer un plan de difusión del cortometraje animado en formato 2D para la adaptación de la leyenda El Carbunco para los estudiantes de sexto grado de la Mena del Hierro.

JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES:

Coloque una "X" en la casilla correspondiente a su apreciación según los criterios que se detallan a continuación.

CRITERIOS	APRECIACIÓN CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del instrumento.	X			
Pertinencia de las variables con los indicadores.	X			
Desarrollo de la Operacionalización	X			
Relevancia del contenido.	X			
Factibilidad de aplicación.	X			

Apreciación cualitativa: La herramienta está bien construida.

Observaciones:

JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES: Coloque una "X" en la casilla correspondiente según su apreciación de cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que se detallan a continuación:

Ítems	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado a la población		Medio que pretende		Valoración			Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Esencial	Útil pero no esencial	No importante	
1	x		x			X	X		X		x			
2	x		x			X	X		X		x			
3	x			x		X	X			X			X	Las leyendas tienen varias fuentes y adaptaciones, en mi opinión no se puede determinar un año de publicación.
4	x		x			X	X		X		x			
5	x		x			X	X		X		x			
6	x		x			X	X							

Apreciación cualitativa: La herramienta es clara

Observaciones: una pregunta podría generar confusión (3)

Validado por: Jorge Munive Romero

Profesión: Diseñador y productor Audiovisual

Cargo que desempeña: Docente

Firma: 

Fecha: 27 de mayo de 2021

Anexo 3. Validación de la Matriz Comparativa Experto 2

Quito, D.M. 26 de mayo de 2021

Mgst. Ángel Terán

Presente.

Nos dirigimos a usted, en la oportunidad de solicitar su colaboración, dada su experiencia en el área temática, en la revisión, evaluación y validación del presente instrumento que será aplicado para realizar un trabajo de investigación titulado: **Carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D sobre la leyenda de “El Carbunco” dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro**, el cual será presentado como Trabajo de Titulación para optar al grado de Ingeniería y Licenciatura en Comunicación y producción audiovisual en la Universidad Iberoamericana del Ecuador, UNIB.E.

Los objetivos del estudio son:

Objetivo General:

- Crear una carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D para la adaptación de la leyenda El Carbunco dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Escuela Mena del Hierro.

Objetivos Específicos:

- Recopilar información sobre las versiones de la leyenda El Carbunco a través de una revisión documental y determinar las características para la adaptación del guion literario en formato de cortometraje 2D animado a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro.

- Estructurar el protocolo de preproducción del cortometraje animado en formato 2D con la adaptación de la leyenda El Carbunco a través de la elaboración del cronograma, plan de rodaje, presupuesto y propuesta estética.
- Planear el proceso de producción de la carpeta con el cortometraje animado en formato 2D sobre la adaptación de la leyenda El Carbunco tomando en cuenta la estética, el sonido, la ambientación y los personajes.
- Diseñar el proceso de postproducción del cortometraje animado en formato 2D en la adaptación de la leyenda El Carbunco mediante la animación en el programa *After Effects* tomando en cuenta el montaje creativo, colorización y sonorización.
- Proponer un plan de difusión del cortometraje animado en formato 2D para la adaptación de la leyenda El Carbunco para los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro.

JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES:

Coloque una "X" en la casilla correspondiente a su apreciación según los criterios que se detallan a continuación.

CRITERIOS	APRECIACIÓN CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del instrumento.	X			
Pertinencia de las variables con los indicadores.	X			
Desarrollo de la Operacionalización	X			
Relevancia del contenido.		X		
Factibilidad de aplicación.		X		

Apreciación cualitativa: la aplicación de las encuestas deben ser encuestas digitales, pero se debería mencionar que los niños deben llenar la encuesta con supervisión de los padres.

Observaciones:

JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES: Coloque una “X” en la casilla correspondiente según su apreciación de cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que se detallan a continuación:

Ítems	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado a la población		Mide lo que pretende		Valoración			Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Esencial	Útil pero no esencial	No importante	
1	X		X			X	X		X		X			
2	X		X			X	X		X		X			
3	X		X			X	X		X		X			
4	X		X			X	X		X		X			
5	X		X			X	X		X		X			
6	X		X			X	X		X		X			
7	X		X			X	X		X		X			
8	X		X			X	X		X		X			

Apreciación cualitativa: _____

Observaciones:

Validado por: _Mgst. Ángel Terán

Profesión: Antropólogo Visual

Cargo que desempeña: Docente Escuela de producción para Medios de Comunicación.

Firma: _____



Fecha: 31 mayo 2021

Anexo 4. Validación de la Matriz Comparativa Experto 3

Quito, D.M. 26 de mayo de 2021

Ph.D. Ana Urrego

Presente.

Nos dirigimos a usted, en la oportunidad de solicitar su colaboración, dada su experiencia en el área temática, en la revisión, evaluación y validación del presente instrumento que será aplicado para realizar un trabajo de investigación titulado: **Carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D sobre la leyenda de “El Carbunco” dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro**, el cual será presentado como Trabajo de Titulación para optar al grado de Ingeniería y Licenciatura en Comunicación y producción audiovisual en la Universidad Iberoamericana del Ecuador, UNIB.E.

Los objetivos del estudio son:

Objetivo General:

- Crear una carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D para la adaptación de la leyenda El Carbunco dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro.

Objetivos Específicos:

- Recopilar información sobre las versiones de la leyenda El Carbunco a través de una revisión documental y determinar las características para la adaptación del guion literario en formato de cortometraje 2D animado a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro.

- Estructurar el protocolo de preproducción del cortometraje animado en formato 2D con la adaptación de la leyenda El Carbunco a través de la elaboración del cronograma, plan de rodaje, presupuesto y propuesta estética.
- Planear el proceso de producción de la carpeta con el cortometraje animado en formato 2D sobre la adaptación de la leyenda El Carbunco tomando en cuenta la estética, el sonido, la ambientación y los personajes.
- Diseñar el proceso de postproducción del cortometraje animado en formato 2D en la adaptación de la leyenda El Carbunco mediante la animación en el programa *After Effects* tomando en cuenta el montaje creativo, colorización y sonorización.
- Proponer un plan de difusión del cortometraje animado en formato 2D para la adaptación de la leyenda El Carbunco para los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro.

JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES: Coloque una “X” en la casilla correspondiente a su apreciación según los criterios que se detallan a continuación.

CRITERIOS	APRECIACIÓN CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del instrumento.		X		
Pertinencia de las variables con los indicadores.		X		
Desarrollo de la Operacionalización		X		
Relevancia del contenido.		X		
Factibilidad de aplicación.		X		

Apreciación cualitativa: _____

Observaciones: _____ **Apreciación**
cualitativa: _____

Observaciones:

Validado por: Ana Jacqueline Urrego (PhD. D)

Profesión: Docente

Cargo que desempeña: Docente en el área de metodología de la investigación.

Firma: 

Fecha: 27 de mayo 2021

JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES: Coloque una "X" en la casilla correspondiente según su apreciación de cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que se detallan a continuación:

Ítems	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado a la población		Mide lo que pretende		Valoración			Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Esencial	Útil pero no esencial	No importante	
1	X		X			X	X		X		X			
2	X		X			X	X		X		X			
3	X		X			X	X		X		X			
4	X		X			X	X		X		X			
5	X		X			X	X		X		X			
6	X		X			X	X		X		X			
7	X		X			X	X		X		X			
8	X		X			X	X		X		X			

Anexo 5. Resultados de la Matriz Comparativa

# de la versión	1. ¿Qué nombre lleva la leyenda?	2. ¿Cómo se compone la estructura narrativa?			3. ¿En qué año fue publicado o el documento?	4. ¿Qué tipo de animal es el Carbunco?	5. ¿En qué lugar se desarrolla la leyenda?	6. ¿Qué tipo de documento se encuentra la leyenda?	7. ¿Cuántos personajes tiene la leyenda?	8. ¿Qué valores morales transmite la leyenda?
		Inicio	Nudo	Desenlace						
1	El Carbunco	José caminaba por el filo de la quebrada buscando alimento para los cuyes y fue sorprendido por un hombre	El hombre llevó a José cerca al río y le ordenó cavar con las manos. Revela su identidad como El Carbunco y amenaza con dar duro con su fuste a quien no le obedece, hasta reventarlos y matarlos de dolor. Aparece un Baúl que surge de la	José y su familia se hicieron ricos y dieron una misa por todas las almas que prefirieron enterrar sus riquezas y no lo compartieron con alguien más.	2006	Un hombre alto, ojos grandes, dientes deformes, uñas largas y negras, flaco y con un diamante incrustado en su frente	Cerca de una quebrada que baja de Chirchula, llamado "El Carnero"	Libro "Autorretrato del Carchi" del profesor Luis Rosero Mora	José El Carbunco	Generosidad Obediencia

# de la versión	1. ¿Qué nombre lleva la leyenda?	2. ¿Cómo se compone la estructura narrativa?			3. ¿En qué año fue publicado o el documento?	4. ¿Qué tipo de animal es el Carhunco?	5. ¿En qué lugar se desarrolla la leyenda?	6. ¿Qué tipo de documento se encuentra la leyenda?	7. ¿Cuántos personajes tiene la leyenda?	8. ¿Qué valores morales transmite la leyenda?
		Inicio	Nudo	Desenlace						
			tierra, lleno de monedas antiguas, perlas y tesoros. El Carhunco se ríe pronunciando su libertad, el diamante se borra de su frente y se desvanece entre las plantas.							
2	El Carhunco	Un hombre cierta noche vio bajar del Cerro a un	El hombre que tenía a tan extraño animal, tomó la	Al día siguiente en la noche oyó una voz fúnebre	2011	gato negro con un diamante en la frente	Cañar sector Narrío	tesis "Producción fotográfica"	El campesino l	antivalor avaricia

# de la versión	1. ¿Qué nombre lleva la leyenda?	2. ¿Cómo se compone la estructura narrativa?			3. ¿En qué año fue publicado o el documento?	4. ¿Qué tipo de animal es el Carbunco?	5. ¿En qué lugar se desarrolla la leyenda?	6. ¿Qué tipo de documento se encuentra la leyenda?	7. ¿Cuántos personajes tiene la leyenda?	8. ¿Qué valores morales transmite la leyenda?
		Inicio	Nudo	Desenlace						
		gato negro. La noche era sumamente helada, clima como para no atreverse a salir del hogar	decisión de interceptar en el camino al gato. Se puso frente al animal y en cuanto descubrió al campesino se detuvo. En entonces, fue que empezó a brillar la frente del animal, llegando a enceguecer al campesino, que no hizo más que arrancarse la cuzhma y	que clamaba tras de la casa del campesino que decía: "Devuélveme el diamante, te daré lo que me pidas". El campesino respondió ante tanta insistencia: "Soy pobre, dame una yunta y unas mulas". Desapareció la voz; y al amanecer, en el corral estaba todo lo				sobre el pueblo Cañari" Miriam Herráez y Carlos Orozco	el carbunco	

# de la versión	1. ¿Qué nombre lleva la leyenda?	2. ¿Cómo se compone la estructura narrativa?			3. ¿En qué año fue publicado o el documento?	4. ¿Qué tipo de animal es el Carbunco?	5. ¿En qué lugar se desarrolla la leyenda?	6. ¿Qué tipo de documento se encuentra la leyenda?	7. ¿Cuántos personajes tiene la leyenda?	8. ¿Qué valores morales transmite la leyenda?
		Inicio	Nudo	Desenlace						
			<p>abalarzar sobre el animal, una vez lo inmovilizo se lo llevo a casa. De cualquier forma, arrancó de la frente del animal el objeto brillante, y dejándolo escapar al gato.</p>	<p>que pidió aquel campesino. Paso el tiempo y aquella voz reclamaba constantemente por el brillante 100 La mujer del campesino afortunado le rogo: devuelve esa, cosa, no puedo vivir con este miedo. Cuando devolvió el diamante, desapareció el carbunco; con</p>						

# de la versión	1. ¿Qué nombre lleva la leyenda?	2. ¿Cómo se compone la estructura narrativa?			3. ¿En qué año fue publicado o el documento?	4. ¿Qué tipo de animal es el Carhunco?	5. ¿En qué lugar se desarrolla la leyenda?	6. ¿Qué tipo de documento se encuentra la leyenda?	7. ¿Cuántos personajes tiene la leyenda?	8. ¿Qué valores morales transmite la leyenda?
		Inicio	Nudo	Desenlace						
				toda la riqueza del campesino.						
3	El Carhunco	En las noches cercanas al solsticio de invierno, el Carhunco emerge del suelo, simulando una llamarada y cuando se lo mira, desaparece dentro de la tierra o corre	El Carhunco es un celoso guardián de los metales y tesoros que oculta el subsuelo y para desenterrar el codiciado tesoro hay que hacer un ritual que incluye a un gato negro, si no se arroja a este animal en la	Para desenterrar el tesoro es importante no tener miedo, puesto a que, si sucede, el tesoro se transformaría en roca. El Carhunco es el encargado de custodiar y ofrecer los metales preciosos, cada cierto	1965	Perro blanco diminuto rodeado de una aureola roja verdosa con apariencia de un molusco bivalvo, que despidе luz producida por luciérnagas.	No lo menciona	Libro "Chiloé Mitológico" del Dr. Bernardo Quintana Mansilla	El Carhunco	Valentía

# de la versión	1. ¿Qué nombre lleva la leyenda?	2. ¿Cómo se compone la estructura narrativa?			3. ¿En qué año fue publicado o el documento?	4. ¿Qué tipo de animal es el Carhunco?	5. ¿En qué lugar se desarrolla la leyenda?	6. ¿Qué tipo de documento se encuentra la leyenda?	7. ¿Cuántos personajes tiene la leyenda?	8. ¿Qué valores morales transmite la leyenda?
		Inicio	Nudo	Desenlace						
		a gran velocidad.	excavación, el buscador del tesoro moriría en la fosa, ahogado por los vapores nocivos que despiden los preciados metales.	tiempo, a los hombres, especialmente a los valientes.						
4	EL Gato Carhunco en las minas de San Luis de Mangan	Hace algunas décadas en el pueblo de San Luis de manga existió una mina de Carbón de	El dueño del gato era muy celoso de él y siempre lo ocultaba de las demás personas no quería que nadie lo viera	Desde ese día los trabajadores ya no podían explorar el material ya que el gato siempre aparecía, pero	2018	Gato negro con un diente amarillo como oro	San Luis de Mangan	Trabajo de titulación "Rescate de las tradiciones orales religiosas y domestica	El gato negro el dueño del gato	Antivalor celos y avaricia

# de la versión	1. ¿Qué nombre lleva la leyenda?	2. ¿Cómo se compone la estructura narrativa?			3. ¿En qué año fue publicado o el documento?	4. ¿Qué tipo de animal es el Carbunco?	5. ¿En qué lugar se desarrolla la leyenda?	6. ¿Qué tipo de documento se encuentra la leyenda?	7. ¿Cuántos personajes tiene la leyenda?	8. ¿Qué valores morales transmite la leyenda?
		Inicio	Nudo	Desenlace						
		<p>pedra todos los moradores querían explorar ese material para venderlo uno de los vecinos tenía un gato negro que se llamaba carbunco</p>	<p>este señor tenía tantos Celos del gato que un día hebreo por la locura para evitar que la gente lo mire mató al gato y fue enterrado junto a la mina de carbón está bien</p>	<p>ahora todos los que lo veían decían que parecía un diamante desde ese entonces la gente tuvo mucho miedo de explorar la mina de Carbón porque empezaron a creer que el carbunco se convirtió en un animal encantado se dice que incluso hoy en el día la</p>				<p>s de valor histórico del cantón Biblian”</p>		

# de la versión	1. ¿Qué nombre lleva la leyenda?	2. ¿Cómo se compone la estructura narrativa?			3. ¿En qué año fue publicado o el documento?	4. ¿Qué tipo de animal es el Carbunco?	5. ¿En qué lugar se desarrolla la leyenda?	6. ¿Qué tipo de documento se encuentra la leyenda?	7. ¿Cuántos personajes tiene la leyenda?	8. ¿Qué valores morales transmite la leyenda?
		Inicio	Nudo	Desenlace						
				mirada de carbunco no puede ser explotada con mayor densidad porque si lo hacen el gato aparecerá Y derrumbará nuevamente la montaña						
5	Leyenda El Carbunco	Un labriego pobre que carece de tierras fértiles se dedicó a cargar fardos y equipajes	El labriego regresó a la cueva a pasar la noche y tuvo un sueño con mundos extraños y	Cuando la cueva quedó vacía del brillante material, el labriego esperó al	1995	Animal misterioso de ojos brillante que defeca pequeños	Baños de agua santa por la falda del Añango o al pie de la	página Web "Baños de agua santa" escrita por Enrique	Labriego Carbunco	Compasión

# de la versión	1. ¿Qué nombre lleva la leyenda?	2. ¿Cómo se compone la estructura narrativa?			3. ¿En qué año fue publicado o el documento?	4. ¿Qué tipo de animal es el Carhunco?	5. ¿En qué lugar se desarrolla la leyenda?	6. ¿Qué tipo de documento se encuentra la leyenda?	7. ¿Cuántos personajes tiene la leyenda?	8. ¿Qué valores morales transmite la leyenda?
		Inicio	Nudo	Desenlace						
		de viajeros al oriente. En uno de estos recorridos, cansado va a dormir en una cueva. Al amanecer se encontró con un animalito de ojos encendidos que salía del interior de la cueva y se alejó entre las plantas. no le dio importancia y	cuando despertó no se había dado cuenta que el animalito salió de su lado para perderse en la quebrada. El labriego recogió mononcitos brillosos para entregarlos al cura de la parroquia, éste los tomó y ordenó al labrador que recogiera todo resto del	animal y cuando apareció, lo atrapó con el filo del poncho para llevárselo. En el trayecto resbaló hasta el filo del abismo. El animal asustado saltó al río y el labriego solo vio cómo se alejaba. recogió el material brillante que curiosamente aumentó su		mononcitos de oro	Cascada de Agoyán	Freire Guevara		

# de la versión	1. ¿Qué nombre lleva la leyenda?	2. ¿Cómo se compone la estructura narrativa?			3. ¿En qué año fue publicado o el documento?	4. ¿Qué tipo de animal es el Carbunco?	5. ¿En qué lugar se desarrolla la leyenda?	6. ¿Qué tipo de documento se encuentra la leyenda?	7. ¿Cuántos personajes tiene la leyenda?	8. ¿Qué valores morales transmite la leyenda?
		Inicio	Nudo	Desenlace						
		siguió su camino.	material y capturar al animal que podría ser el demonio.	proporción y se fue resignado donde el cura. En el trayecto se encontró con extranjeros, llamados la atención por la actitud del labradoriego e intercambiaron el tesoro por una bolsa de monedas con la cual el pobre labriego pudo pagar sus deudas.						

# de la versión	1. ¿Qué nombre lleva la leyenda?	2. ¿Cómo se compone la estructura narrativa?			3. ¿En qué año fue publicado o el documento?	4. ¿Qué tipo de animal es el Carhunco?	5. ¿En qué lugar se desarrolla la leyenda?	6. ¿Qué tipo de documento se encuentra la leyenda?	7. ¿Cuántos personajes tiene la leyenda?	8. ¿Qué valores morales transmite la leyenda?
		Inicio	Nudo	Desenlace						
6	CARBUNCO	Un animal fabuloso, propio de la Sierra de nuestro país. En las zonas del centro y el norte de esta región se lo describe como el perro del diablo, que tiene un lucero en la mitad de su frente y ojos de fuego que paralizan a	La persona que se llegue a encontrar con este ser, puede resultar favorecida, pues quienes conocen de esta leyenda cuentan que el Carhunco entrega y vomita una bola de oro incrustada de piedras preciosas... pero, quien recibe estas alhajas no	Los individuos que lo encuentren deben perseguirlo con un pañuelo o manta blanca para atraparlo y quitarle la piedra preciosa de su frente.	2009	gato negro se lo describe como el perro del diablo, que tiene un lucero en la mitad de su frente y ojos de fuego que paralizan a cualquiera que lo vea	Sierra de nuestro país	Página Web	1 carbunco	Antivalor : ambición valor: humildad

# de la versión	1. ¿Qué nombre lleva la leyenda?	2. ¿Cómo se compone la estructura narrativa?			3. ¿En qué año fue publicado o el documento?	4. ¿Qué tipo de animal es el Carbunco?	5. ¿En qué lugar se desarrolla la leyenda?	6. ¿Qué tipo de documento se encuentra la leyenda?	7. ¿Cuántos personajes tiene la leyenda?	8. ¿Qué valores morales transmite la leyenda?
		Inicio	Nudo	Desenlace						
		cualquiera que lo vea	debe mostrarse ambicioso, porque si lo hace –de inmediato- el Carbunco lo descubre, quita el tesoro y la persona que se mostró ambiciosa puede quedar ciega o paralizada.							

Anexo 6. Estructura de Cuestionario

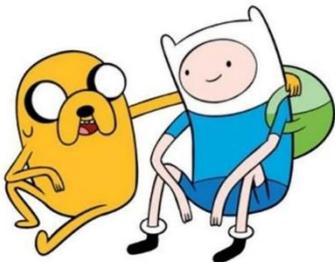
CUESTIONARIO

Objetivo del instrumento: Analizar la opinión de los estudiantes de sexto grado de escuela frente a la propuesta estética del cortometraje en animación 2D de la leyenda El Carhunco.

Instrucciones:

Marque con una X sus respuestas.

1. ¿Conoce la leyenda El Carhunco?
Si () No ()
2. ¿Cuál de las siguientes características visuales te gustaría que tenga la leyenda?



Hora de Aventura ()



Pókemon ()

3. ¿Qué personaje te gusta más para el Carhunco?



Pókemon ()



Garfield ()

4. ¿Qué personaje te gusta más para Killin?



Brook- Pokémon ()



Aladín ()

5. ¿Qué paisaje animado te llama más la atención?



Hora de Aventura ()



Pepa Pig ()

6. ¿Qué paleta de colores te gusta más?



()



()

7. En cuanto a la historia, te gustaría que sea...

Narrada ()

Relatada por los personajes ()

Anexo 7. Validación de Cuestionario Experto 1

Quito, D.M. 26 de mayo de 2021

Mgst. Jorge Munive

Presente.

Nos dirigimos a usted, en la oportunidad de solicitar su colaboración, dada su experiencia en el área temática, en la revisión, evaluación y validación del presente instrumento que será aplicado para realizar un trabajo de investigación titulado: **Carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D sobre la leyenda de “El Carbunco” dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro**, el cual será presentado como Trabajo de Titulación para optar al grado de Ingeniería y Licenciatura en Comunicación y producción audiovisual en la Universidad Iberoamericana del Ecuador, UNIB.E.

Los objetivos del estudio son:

Objetivo General:

- Crear una carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D para la adaptación de la leyenda El Carbunco dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro.

Objetivos Específicos:

- Recopilar información sobre las versiones de la leyenda El Carbunco a través de una revisión documental y determinar las características para la adaptación del guion literario en formato de cortometraje 2D animado a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro.

- Estructurar el protocolo de preproducción del cortometraje animado en formato 2D con la adaptación de la leyenda El Carbunco a través de la elaboración del cronograma, plan de rodaje, presupuesto y propuesta estética.
- Planear el proceso de producción de la carpeta con el cortometraje animado en formato 2D sobre la adaptación de la leyenda El Carbunco tomando en cuenta la estética, el sonido, la ambientación y los personajes.
- Diseñar el proceso de postproducción del cortometraje animado en formato 2D en la adaptación de la leyenda El Carbunco mediante la animación en el programa *After Effects* tomando en cuenta el montaje creativo, colorización y sonorización.
- Proponer un plan de difusión del cortometraje animado en formato 2D para la adaptación de la leyenda El Carbunco para los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro.

JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES:

Coloque una "X" en la casilla correspondiente a su apreciación según los criterios que se detallan a continuación.

CRITERIOS	APRECIACIÓN CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del instrumento.	X			
Pertinencia de las variables con los indicadores.	X			
Desarrollo de la Operacionalización	X			
Relevancia del contenido.	X			
Factibilidad de aplicación.	X			

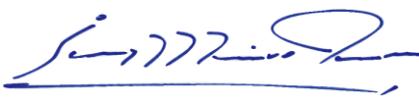
Apreciación cualitativa: La herramienta es clara

Observaciones:

Validado por: Jorge Munive Romero

Profesión: Diseñador y productor Audiovisual

Cargo que desempeña: Docente

Firma: 

Fecha: 27 de mayo de 2021.

JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES: Coloque una “X” en la casilla correspondiente según su apreciación de cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que se detallan a continuación:

Ítems	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado a la población		Mide lo que pretende		Valoración			Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Esencial	Útil pero no esencial	No importante	
1	X		X			X	X		X		X			
2	X		X			X	X		X		X			
3	X		X			X	X		X		X			
4	X		X			X	X		X		X			
5	X		X			X	X		X		X			
6	X		X			X	X		X		X			
7	X		X			x	x		X		X			

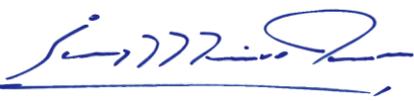
Apreciación cualitativa: La herramienta es clara

Observaciones:

Validado por: Jorge Munive Romero

Profesión: Diseñador y productor Audiovisual

Cargo que desempeña: Docente

Firma: 

Fecha: 27 de mayo de 2021.

Anexo 8. Validación de Cuestionario Experto 2

Quito, D.M. 26 de mayo de 2021

Mgst. Ángel Terán

Presente.

Nos dirigimos a usted, en la oportunidad de solicitar su colaboración, dada su experiencia en el área temática, en la revisión, evaluación y validación del presente instrumento que será aplicado para realizar un trabajo de investigación titulado: **Carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D sobre la leyenda de “El Carbunco” dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro**, el cual será presentado como Trabajo de Titulación para optar al grado de Ingeniería y Licenciatura en Comunicación y producción audiovisual en la Universidad Iberoamericana del Ecuador, UNIB.E.

Los objetivos del estudio son:

Objetivo General:

- Crear una carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D para la adaptación de la leyenda El Carbunco dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro.

Objetivos Específicos:

- Recopilar información sobre las versiones de la leyenda El Carbunco a través de una revisión documental y determinar las características para la adaptación del guion literario en formato de cortometraje 2D animado a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro.
- Estructurar el protocolo de preproducción del cortometraje animado en formato 2D con la adaptación de la leyenda El Carbunco a través de la

elaboración del cronograma, plan de rodaje, presupuesto y propuesta estética.

- Planear el proceso de producción de la carpeta con el cortometraje animado en formato 2D sobre la adaptación de la leyenda El Carbunco tomando en cuenta la estética, el sonido, la ambientación y los personajes.
- Diseñar el proceso de postproducción del cortometraje animado en formato 2D en la adaptación de la leyenda El Carbunco mediante la animación en el programa *After Effects* tomando en cuenta el montaje creativo, colorización y sonorización.
- Proponer un plan de difusión del cortometraje animado en formato 2D para la adaptación de la leyenda El Carbunco para los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro.

JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES:

Coloque una "X" en la casilla correspondiente a su apreciación según los criterios que se detallan a continuación.

CRITERIOS	APRECIACIÓN CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del instrumento.	X			
Pertinencia de las variables con los indicadores.	X			
Desarrollo de la Operacionalización	X			
Relevancia del contenido.	X			
Factibilidad de aplicación.	X			

Apreciación cualitativa: La herramienta es clara

Apreciación cualitativa: _____

Observaciones:

Validado por: _Mgst. Ángel Terán

Profesión: Antropólogo Visual

Cargo que desempeña: Docente Escuela de producción para Medios de Comunicación.

Firma: _____



Fecha: 31 mayo 2021

JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES: Coloque una "X" en la casilla correspondiente según su apreciación de cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que se detallan a continuación:

Ítems	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado a la población		Medio que pretende		Valoración			Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Esencial	Útil pero no esencial	No importante	
1	X		X			X	X		X		X			
2	X		X			X	X		X		X			
3	X		X			X	X		X		X			
4	X		X			X	X		X		X			
5	X		X			X	X		X		X			
6	X		X			X	X		X		X			
7	X		x			x	x		X		x			

Apreciación cualitativa: La herramienta es clara

Apreciación cualitativa:

Observaciones:

Validado por: _Mgst. Ángel Terán

Profesión: Antropólogo Visual

Cargo que desempeña: Docente Escuela de producción para Medios de Comunicación.

Firma:  _____

Fecha: 31 mayo 2021

Anexo 9. Validación de Cuestionario Experto 3

Quito, D.M. 26 de mayo de 2021

PhD. Ana Urrego

Presente.

Nos dirigimos a usted, en la oportunidad de solicitar su colaboración, dada su experiencia en el área temática, en la revisión, evaluación y validación del presente instrumento que será aplicado para realizar un trabajo de investigación titulado: **Carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D sobre la leyenda de “El Carbunco” dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro**, el cual será presentado como Trabajo de Titulación para optar al grado de Ingeniería y Licenciatura en Comunicación y producción audiovisual en la Universidad Iberoamericana del Ecuador, UNIB.E.

Los objetivos del estudio son:

Objetivo General:

- Crear una carpeta de producción del cortometraje animado en formato 2D para la adaptación de la leyenda El Carbunco dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro.

Objetivos Específicos:

- Recopilar información sobre las versiones de la leyenda El Carbunco a través de una revisión documental y determinar las características para la adaptación del guion literario en formato de cortometraje 2D animado a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro.

- Estructurar el protocolo de preproducción del cortometraje animado en formato 2D con la adaptación de la leyenda El Carbunco a través de la elaboración del cronograma, plan de rodaje, presupuesto y propuesta estética.
- Planear el proceso de producción de la carpeta con el cortometraje animado en formato 2D sobre la adaptación de la leyenda El Carbunco tomando en cuenta la estética, el sonido, la ambientación y los personajes.
- Diseñar el proceso de postproducción del cortometraje animado en formato 2D en la adaptación de la leyenda El Carbunco mediante la animación en el programa *After Effects* tomando en cuenta el montaje creativo, colorización y sonorización.
- Proponer un plan de difusión del cortometraje animado en formato 2D para la adaptación de la leyenda El Carbunco para los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Mena del Hierro.

JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES:

Coloque una "X" en la casilla correspondiente a su apreciación según los criterios que se detallan a continuación.

CRITERIOS	APRECIACIÓN CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del instrumento.		X		
Pertinencia de las variables con los indicadores.		X		
Desarrollo de la Operacionalización		X		
Relevancia del contenido.		X		
Factibilidad de aplicación.		X		

Apreciación cualitativa:

Observaciones:

Apreciación cualitativa:

Validado por: Ana Jacqueline Urrego (PhD. D)

Profesión: Docente

Cargo que desempeña: Docente en el área de metodología de la investigación.

Firma:



Fecha: 27 de mayo 2021

Anexo 10. Resultado del Cuestionario

Tabla No. 7 Dimension Conocimiento. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021

ITEMS 1: ¿Conoce la leyenda El Carhunco?

Opciones	Si	No	Total
Frecuencia Simple	3	9	12
Frecuencia Porcentual	25%	75%	100%

Figura No. 12. Datos de base de Excel de la encuesta. Fuente: Sánchez y Trejo 2021

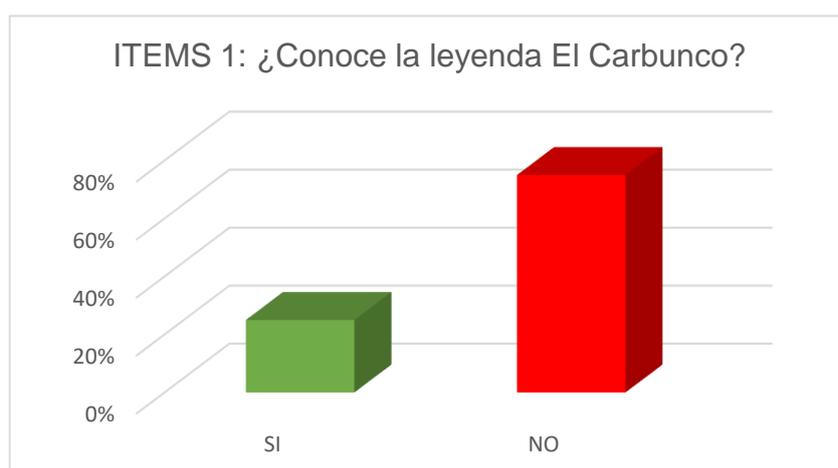


Tabla No. 8. Dimension tipo de dibujo animado. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021

ITEMS 2: ¿Cuál de las siguientes características visuales te gustaría que tenga la leyenda?

Opciones	Hora de Aventura	Pókemon	Total
Frecuencia Simple	8	4	12
Frecuencia Porcentual	67%	33%	100%

Figura No. 13. Datos de base de Excel de la encuesta. Fuente: Sánchez y Trejo 2021

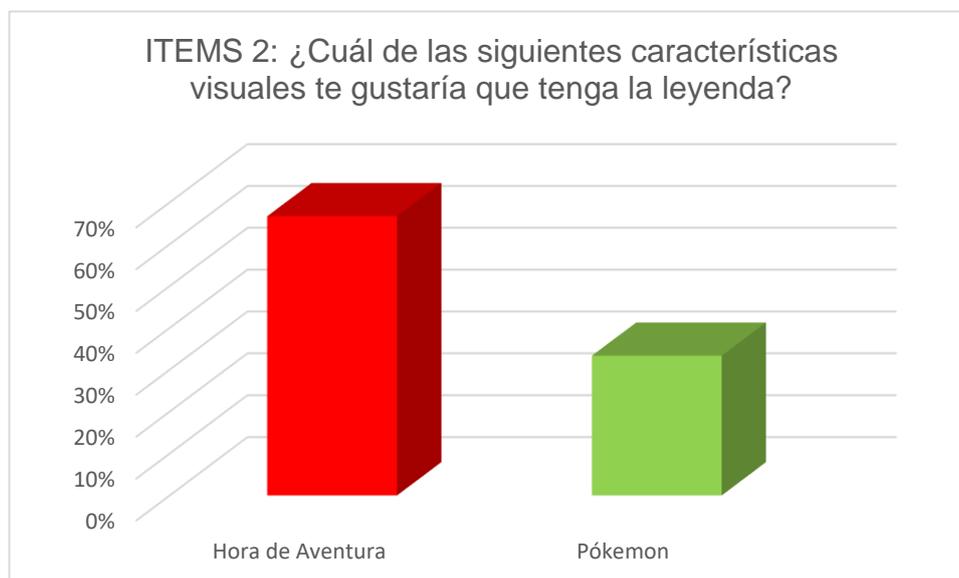


Tabla No. 9. Dimension tipo de dibujo animado. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021

ITEMS 3: ¿Qué personaje te gusta más para el Carburco?			
Opciones	Pókemon	Garfield	Total
Frecuencia Simple	8	4	12
Frecuencia Porcentual	67%	33%	100%

Figura No. 14. Datos de base de Excel de la encuesta. Fuente: Sánchez y Trejo 2021

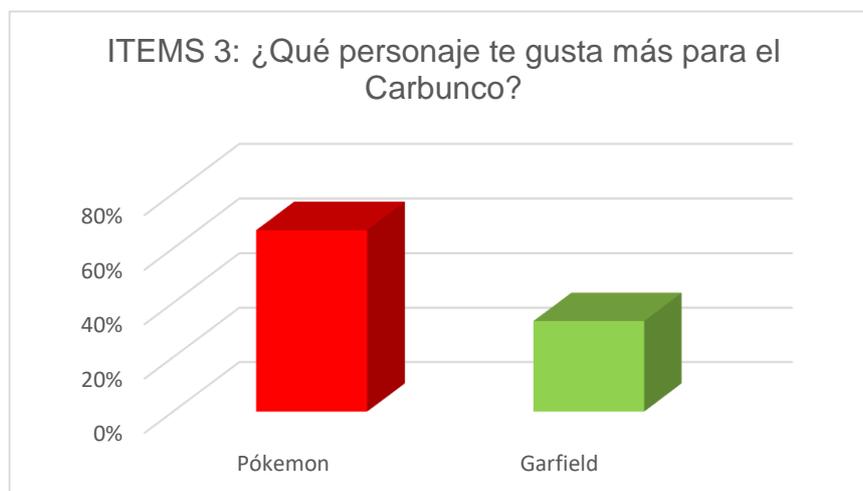


Tabla No. 10. Dimension tipo de dibujo animado. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021

ITEMS 4: ¿Qué personaje te gusta más para Killin?

Opciones	Brook	Aladdin	Total
Frecuencia Simple	8	4	12
Frecuencia Porcentual	67%	33%	100%

Figura No. 15. Datos de base de Excel de la encuesta. Fuente: Sánchez y Trejo 2021

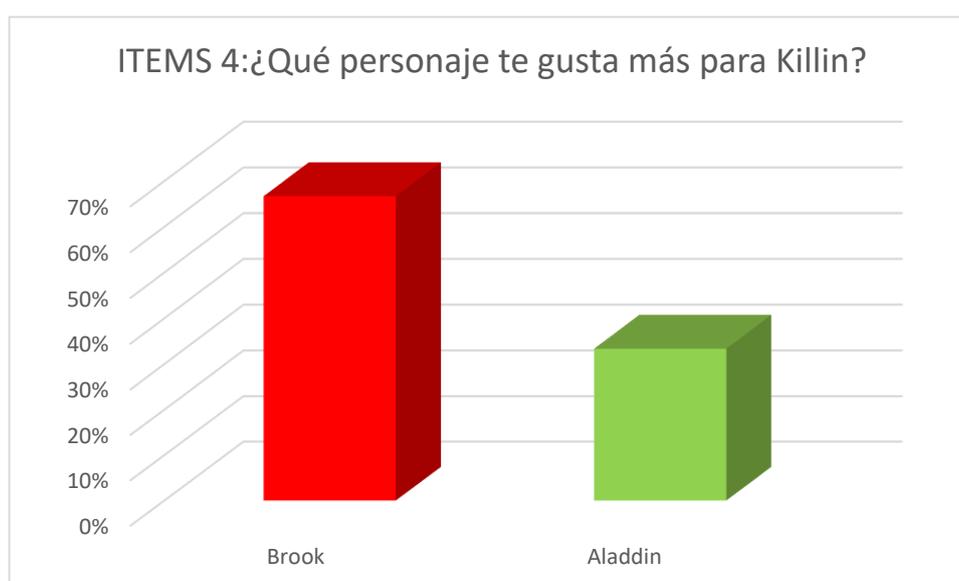


Tabla No. 11. Dimension tipo de dibujo animado. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021

ITEMS 5: ¿Qué paisaje animado te llama más la atención?			
Opciones	Hora de Aventura	Peppa Pig	Total
Frecuencia Simple	12	0	12
Frecuencia Porcentual	100%	0%	100%

Figura No. 16. Datos de base de Excel de la encuesta. Fuente: Sánchez y Trejo 2021

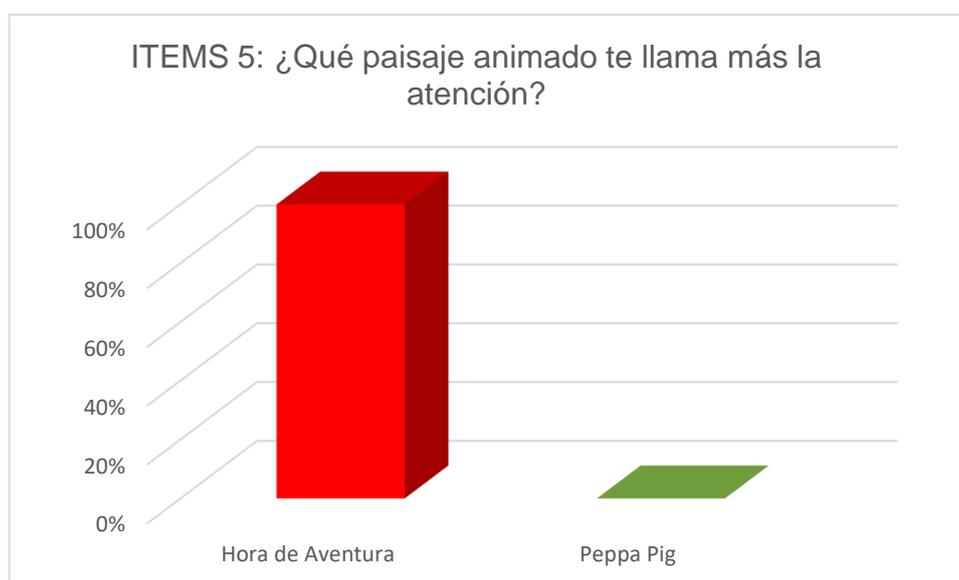


Tabla No. 12. Dimension tipo de dibujo animado. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021

ITEMS 6: ¿Qué paleta de colores te gusta más?			
Opciones	Grupo 1	Grupo 2	Total
Frecuencia Simple	2	10	12
Frecuencia Porcentual	17%	83%	100%

Figura No. 17. Datos de base de Excel de la encuesta. Fuente: Sánchez y Trejo 2021

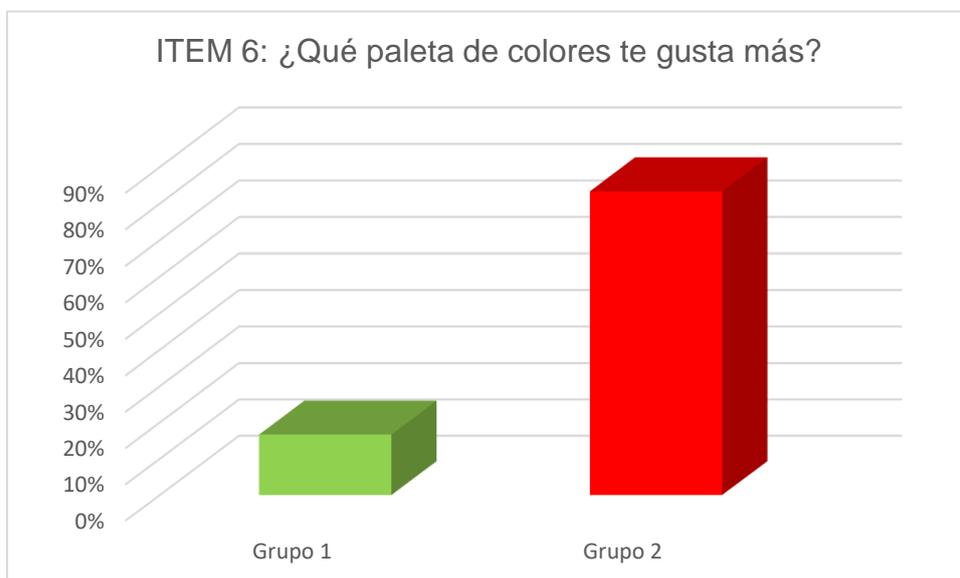
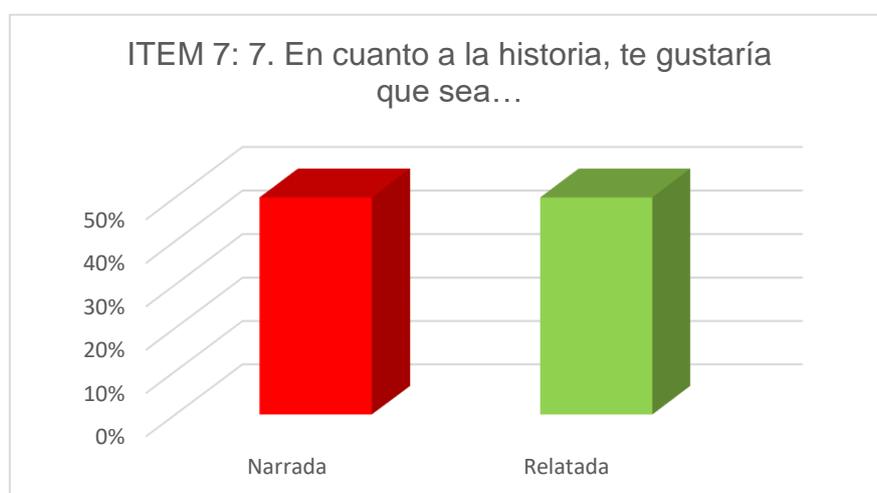


Tabla No. 13. Dimension tipo de dibujo animado. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021

ITEMS 7: En cuanto a la historia, te gustaría que sea...

Opciones	Narrada	Relatada	Total
Frecuencia Simple	6	6	12
Frecuencia Porcentual	50%	50%	100%

Figura No. 18. Datos de base de Excel de la encuesta. Fuente: Sánchez y Trejo 2021



Anexo 11. Guion Técnico del Cortometraje de Animación El Carhunco

Tabla No. 14. Guion Técnico del cortometraje El Carhunco. Fuente: Sánchez, Trejo, 2021

GUION TÉCNICO DE LA LEYENDA EL CARHUNCO							
E SC	Detalle	Plano	Mov.	Ángulo	Acción	Sonido	Animación
1	Ojos brillando	P.D.	Fijo	contrapicado	ojos de hombre 1 viendo hipnotizado	Música: instrumental Efecto sonoro: sonido ambiente noche	Resplandor de ojos
1	gota de sudor	P.D.	Fijo	a nivel- 3/4	Gota de sudor cayendo	Música instrumental Efecto sonoro: sonido ambiente noche	Gota cayendo
1	labios	P.D.	Zoom in	a nivel	Boca sonriendo	Música instrumental Efecto sonoro: sonido ambiente noche	Boca sonriendo
1	Mano acercándose a la piedra	P.P.	Zoom in	picado	Mano acercándose lentamente a la piedra	Música instrumental Efecto sonoro: sonido ambiente noche	
1	Piedra Brillando	P.D.	Zoom in	picado	Piedra del Carhunco Brillando y	Efecto sonoro: Grito de hombre	Destello
1	efecto	–	–	–	–	–	Fundido en blanco
2	Sol brillando	P.G.	Zoom in	picado	Sol brillando, pájaros volando	Sonido ambiental de naturaleza	Pájaros volando

2	Casa, Killin dirigiéndose al cultivo	P.G.	Fijo	a nivel	Casa, Killin dirigiéndose al cultivo	Sonido ambiental de naturaleza Efecto sonoro: pasos en tierra Narración de María	Killin caminando
2	Killin se detiene	P.M.	Fijo	a nivel	Killin se detiene	Sonido ambiental de naturaleza Efecto sonoro: maizales moviéndose y pasos deteniéndose, tela moviéndose Narración	Hombros moviéndose
2	Killin voltea la cabeza, frunce el ceño intrigado	P.M.	Fijo	a nivel- 3/4	Killin voltea la cabeza, frunce el ceño	Sonido ambiental de naturaleza Narración	Voltea cabeza, frunce cejas y tuerce boca
2	Maizales	P.M.	Fijo	a nivel	Destello de los maizales	Sonido ambiental de naturaleza Efecto sonoro; destello Narración	destello
2	Killin abre los maizales	P.M.	contra picado	a nivel	Killin abre maizales	Sonido ambiental de naturaleza Efecto sonoro: sonido de maizales Narración	Abre maizales

3	María está dormida en su cama y Killin entra	P.G.	Fijo	a nivel	Killin entra a la habitación, con una taza de té	Sonido ambiental de cuarto Efecto sonoro: Sonido de pasos	Killin caminando
3	Killin toca la frente de María	P.M.	Fijo	picado	Mano de Killin en la frente de María	Sonido ambiental de cuarto Efecto sonoro: sentarse en cama	Mano tocando frente
3	Killin con expresión preocupada	P.M.	Fijo	Frontal	Killin preocupado	Sonido ambiental de cuarto	Agacha cejas, boca curva
3	Killin sale del cuarto de María	P.G.	Fijo	frontal	Killin sale de la habitación	Sonido ambiental de cuarto Efecto sonoro: Pasos	Killin caminando
4	Pies de Killin caminando	P.P	Travelling	Lateral	Pies de Killin	Sonido ambiental de la sala Efecto sonoro: Pasos en madera	Pies caminando

4	Manos de Killin sujetando la caja	P.D	-	Picado	Manos sujetando caja	Sonido ambiental de la sala Efecto sonoro: destello, plato rompiéndose en el piso	Destello de monedas
4	Killin mira hacia la mesa	P.P.	Fijo	a nivel	Killin mira hacia la izquierda en dirección a la mesa de la cocina	Sonido ambiental de la sala Efecto sonoro: Platos moviéndose	Cabeza girando hacia la derecha
4	Killin voltea ver su comida en la mesa y hay un gato negro encima de ella	P.G	Fijo	picado	Gato negro encima de la mesa comiendo del plato	Sonido ambiental de la sala Efecto sonoro: gato lamiendo sopa	Gato comiendo
4	Killin persigue al Gato	P.G.	Fijo	a nivel	Killin yendo en círculos por toda la casa persiguiendo al gato	Sonido ambiental de la sala Efecto sonoro: Pisadas y cosas moviéndose	Killin corriendo en círculos con el gato
4	Killin	P.P.	Fijo	a nivel	Mirada de Killin	Sonido ambiental de la sala	

4	Carbunco	P.P.	Fijo	a nivel	Se observa parte de la Piedra del Carbunco		
4	Gato salta de la mesa al velador	P.G.	Fijo	picado	Gato saltando	Sonido ambiental de la sala Efecto sonoro: salto	Gato saltando y caja cayendo
4	Caja cayendo	P.D.	Fijo	cenital	Cae la caja y las monedas	Sonido ambiental de la sala Efecto sonoro: caja cayendo con monedas	Caja cayendo
4	Monedas ruedan dentro de las aberturas del suelo de madera	P.D.	Travelling	a nivel	Monedas rodando	Sonido ambiental de la sala Efecto sonoro: moneda rodando	Moneda rodando
4	El gato sale corriendo o asustado por la puerta	P.M.	fijo	a nivel	Gato saliendo por la puerta	Sonido ambiental de la sala Efecto sonoro: salto de gato	Gato saltando
4	Killin se queda en la puerta agitando sus brazos molesto	P.F.	Fijo	a nivel	Killin llega a la puerta agitando sus brazos molesto	Sonido ambiental de la sala Efecto sonoro: pasos rápidos	Killin llega a la puerta y agita sus brazos

4	Killin tropieza con la caja	P.D.	Fijo	a nivel	Killin se tropieza con la caja	Sonido ambiental de la sala Efecto sonoro: tropiezo	Pie de Killin tropezando
4	Killin mira hacia la caja	P.P.	Fijo	contrapicado	Killin mirada hacia abajo	Sonido ambiental de la sala	
4	Killin recoge la caja	P.D.	Zoom in	picado	Killin con la caja en manos	Sonido ambiental de la sala	
4	Killin se pone de rodillas	P.M. a P.G.	Zoom Out lento	A nivel	Killin arrodillado agacha la cabeza	Sonido ambiental dramático Efecto sonoro: suspiro	Killin agacha la cabeza
5	María sale a la entrada de la casa y se despide	P.G.	Fijo	a nivel	María se despide de Killin moviendo su mano de un lado a otro	Sonido ambiental naturaleza y Narradora Efecto sonoro: pisadas alejándose	María moviendo mano de un lado a otro

5	Killin regresa la mirada la despide con la mano y continua caminando	P.M.	Fijo	a nivel	Killin voltea al ver a María, se despide y luego se aleja	Sonido ambiental naturaleza y Narradora Efecto sonoro: pasos detenidos y continúan pasos alejándose	Killin girando, moviendo mano y se aleja
5	María espía a su abuelo	P.M.	Fijo	a nivel	La cabeza de maría se asoma	Sonido ambiental naturaleza y Narradora	Cabeza de maría se asoma
5	María deja un cuenco de agua en el suelo	P.D.	fijo	Picado	Mano de maría dejando el cuenco	Sonido ambiental naturaleza y Narradora Efecto sonoro: sonido de cuenco en el suelo	Mano dejando el cuenco en el suelo
5	El gato se acerca para beber	P.F.	Fijo	a nivel	El gato negro se acerca	Sonido ambiental naturaleza y Narradora Efecto sonoro: pisadas del carbuco	Gato negro caminando hacia adelante
5	El gato bebiendo del cuenco	P.P.	Fijo	picado	Gato bebiendo	Sonido ambiental naturaleza y Narradora Efecto sonoro: bebiendo	Gato negro bebiendo
5	María sonriendo	P.P.	Fijo	Contrapicado	María sonriendo	Sonido ambiental naturaleza y Narradora	María sonriendo

5	El gato negro se aleja	P.F.	Fijo	a nivel	Gato alejándose de espaldas	Sonido ambiental naturaleza y Narradora Efecto sonoro: pisadas del gato negro	Gato negro caminando de espaldas
5	María sorprendida	P.P.	Fijo	contrapicado	María sorprendida	Sonido ambiental naturaleza y Narradora	Destello en los ojos de María
5	Cuenco con las piedras preciosas	P.D.	Fijo	picado	Cuenco con piedras preciosas	Sonido ambiental naturaleza y Narradora	
5	Mano de María cogiendo las piedras	P.D.	Zoom in	picado	Mano de María cogiendo las piedras	Sonido ambiental naturaleza y Narradora	Mano cogiendo piedritas preciosas
5	Mano de María extendida con las piedras preciosas	P.D.	Fijo	picado	Mano de María extendida con las piedras preciosas	Sonido ambiental naturaleza y Narradora	

5	Mano de María guardando en el bolsillo las piedras	P.D.	Fijo	a nivel	Mano guardando las piedras en el bolsillo	Sonido ambiental naturaleza y Narradora Efecto sonoro: tela de la falda	Mano guardando las piedras en el bolsillo
6	Killin Caminando en el bosque observa un destello	P.M.	Fijo	a nivel	Killin caminando se sorprende	Sonido ambiental bosque de noche Efecto sonoro: pisadas	Facciones de sorprendido
6	Se observa un destello en el bosque	P.G.	Fijo	a nivel	Destello se observa en el bosque	Sonido ambiental bosque de noche	Destello
6	Killin corre hacia casa	P.M.	Fijo	a nivel- lateral	Killin corre	Sonido ambiental bosque de noche Efecto sonoro: pisadas corriendo	Hombros moviéndose
7	Killin entra azotando la puerta	P.F.	Fijo	a nivel	Killin azota la puerta al entrar	Sonido ambiental de la sala y narradora Efecto sonoro: azote de la puerta	Killin entra azotando la puerta

7	María confundida	P.P.	Fijo	a nivel	María confundida	Sonido ambiental de la sala y narradora Efecto sonoro: Pisadas de Killin	María Frunce seño
7	Killin coge el cuchillo y se marcha	P.A.	Paneo	a nivel	Killin coge el cuchillo y se marcha	Sonido ambiental de la sala y narradora Efecto sonoro: Pisadas de Killin, ruido de cosas	Killin caminando, cogiendo cuchillo
8	Killin persigue el fulgor	P.G.	Fijo	contrapicado	Killin camina en el bosque persiguiendo un fulgor	Efecto sonoro: Sonido de pisadas en bosque Grillos	Killin caminando
8	Killin se agacha y encuentra una cueva pequeña	P.M.	Paneo	A nivel	Killin se agacha y mira una pequeña cueva	Efecto sonoro: Grillos Música: misterio	Killin agachándose
8	Interior de la cueva con montañas pequeñas de oro	P.G.	Fijo	A nivel	Cueva con pepitas de oro	Efecto sonoro: Brillo de las piedras(tintineo) Música: misterio	Resplandor de las piedras

8	Killin hipnotizado por las piedras	P.P.	Fijo	A nivel	Ojos de Killin iluminados con una luz dorada	Música: misterio	Ojos de Killin iluminados
8	Killin estira la mano para tomar las piedras	P.M.	Fijo	A nivel	La mano de Killin temblando y estirando los dedos para tomar las piedras	Efecto sonoro: soga estirándose Música: misterio	Dedos de Killin estirándose
8	El carbunco se pone en el medio	P.G.	Fijo	A nivel	El Carbunco se pone en medio de la cueva	Efecto sonoro: Perro gruñendo en cueva Música: misterio	Carbunco caminando hasta a mitad de la cueva y moviendo el hocico y mostrando los dientes
8	Killin desvía la mirada del tesoro para mirar la piedra del Carbunco	P.M.	Fijo	Contrapicado	Killin desvía la mirada hacia el centro	Efecto sonoro: gruñido de perro Música: misterio	Ojos de Killin mirando a la piedra del carbunco
8	Piedra del Carbunco	P.P.P	Fijo	A nivel	Piedra del carbunco	Efecto sonoro: gruñido de perro Música: misterio	Brillo en piedra
8	Killin toma del cuello al Carbunco y lo saca de la cueva	P.M.	Fijo	A nivel	Killin toma el cuello del Carbunco y lo saca de la cueva, los ojos de Killin están iluminados y acerca su mano a la	Música de misterio Efecto sonoro: Movimientos del Carbunco	Killin parándose con el Carbunco en su mano Carbunco moviéndose

					piedra lentamente El Carhunco moviéndose desesperadamente		Resplandor de ojos de Killin
8	Killin mirando su reflejo en la piedra	P.P	Fijo	A nivel	Reflejo de Killin gritando en la piedra	Música: misterio Efecto sonoro: Hombre gritando	Killin moviendo la boca gritando
8	Killin suelta al Carhunco	P.M.	Fijo	A nivel	Killin suelta al Carhunco	Efecto sonoro: sonido ambiente bosque noche	Killin con rostro asustado, abre su mano y deja caer al Carhunco
8	Carhunco cae al piso y se va	P.G.	Fijo	A nivel	Carhunco cae al piso y se sale de cuadro	Efecto sonoro: Animal cayendo en la tierra y pisadas	Carhunco cayendo y caminando
8	María corre en el bosque	P.M.	Fijo	A nivel	María corriendo	Efecto sonoro: Pisadas en césped	María corriendo
8	Killin agachado	G.P. G.	Fijo	A nivel	Sombra de Killin agachado cabizbajo	Efecto sonoro: ambiente bosque noche	Killin agachado
8	María se acerca a Killin, lo abraza y se marchan	P.G.	Fijo	A nivel	María se acerca a Killin, lo abraza y caminan	Efecto Sonoro: Pasos en la hierba y grillos y narradora	Killin se levanta, abraza a María y caminan
9	Killin durmiendo, luego despierta y se levanta	P.G.	Fijo	Picado	Killin durmiendo y sale una luz por la ventana, Killin se despierta y	Efecto Sonoro: Sonido ambiente bosque mañana.	Killin abriendo los ojos Luz que sale por la ventana

					se levanta de la cama	Sonido de cama	Killin levantándose de cama
9	Killin camina cabizbajo, se viste y toma su azadón	P.M.	Fijo	A nivel	Killin camina hacia un mueble donde está su ropa, se pone la camisa y toma su azadón, sale por la puerta	Efecto sonoro: Pasos y tela	Killin caminando, Killin vistiéndose y Killin abriendo la puerta para salir
9	Killin se dirige a sus cultivos	P.G.	Fijo	A nivel	Killin camina hacia el maizal	Efecto sonoro: pasos y sonido ambiente Narradora	Killin caminando
9	Killin toma una mazorca y caen pequeñas piedras de oro	P.M.	Fijo	A nivel	Mano de Killin abriendo una mazorca y caen piedras doradas	Efecto sonoro: Mazorca abriéndose y sonido ambiente Narradora	Mano de Killin abriendo la mazorca y piedritas cayendo
9	Killin acerca su mano a su rostro sosteniendo una piedrita y sonriendo	P.P.	Fijo	A nivel	Killin acerca su mano a su rostro con una piedrita en la mano y sonrío	Narradora Sonido ambiente	Killin acercando su mano a su rostro sonrisa

Anexo 12. Storyboard del Cortometraje de Animación El Carhunco

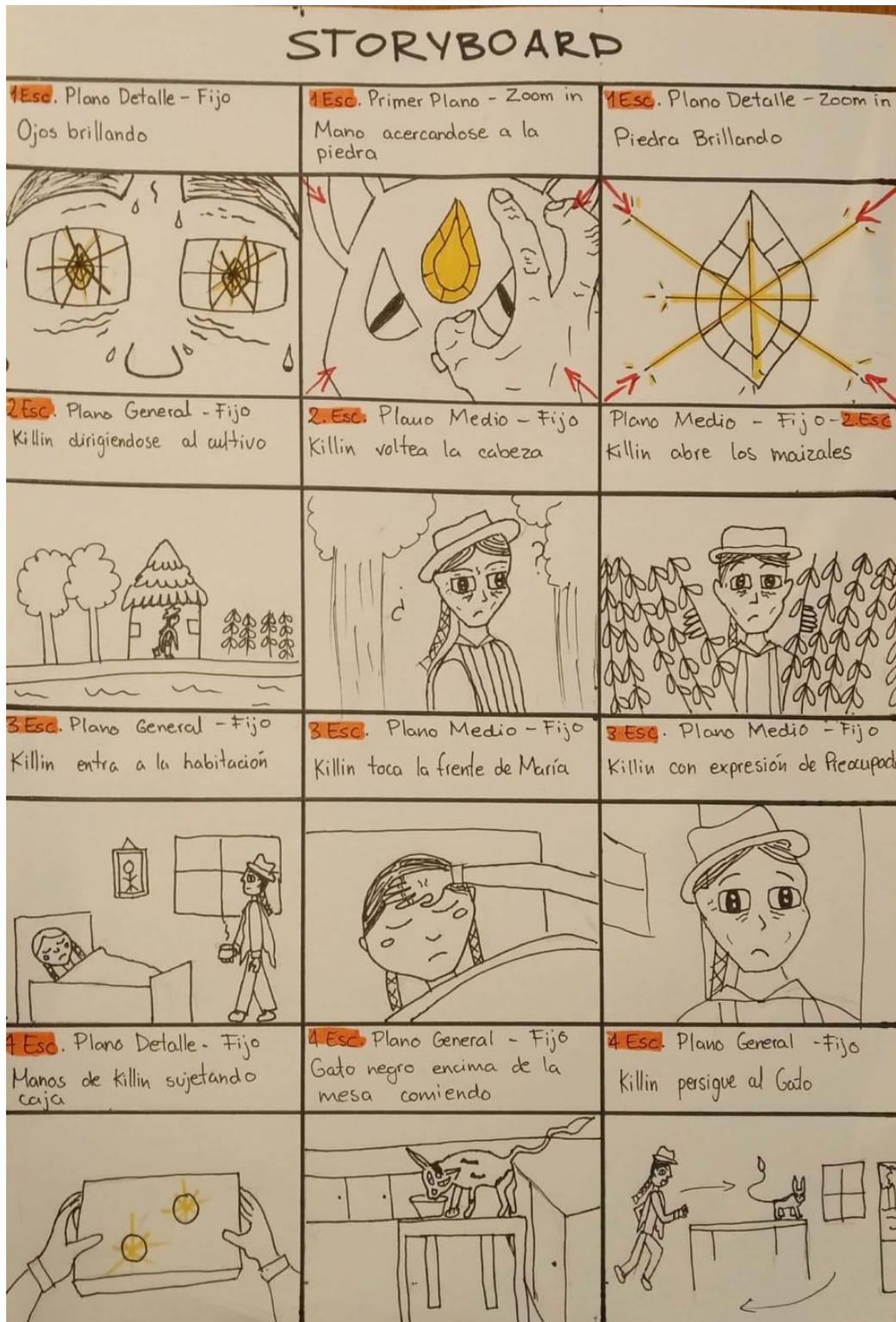


Figura No. 19. Storyboard. Fuente: Sánchez y Trejo 2021

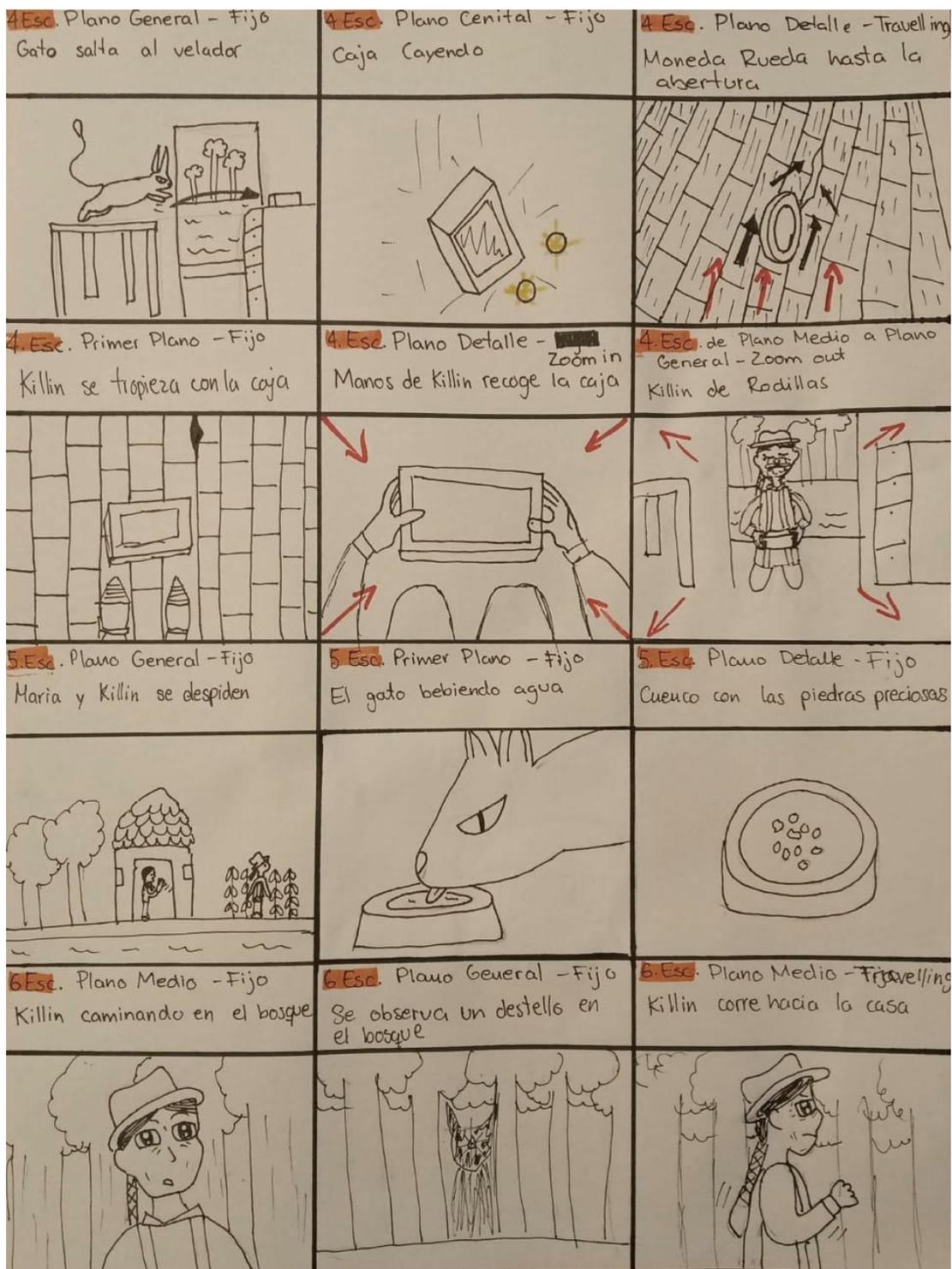


Figura No. 20. Storyboard. Fuente: Sánchez y Trejo 2021

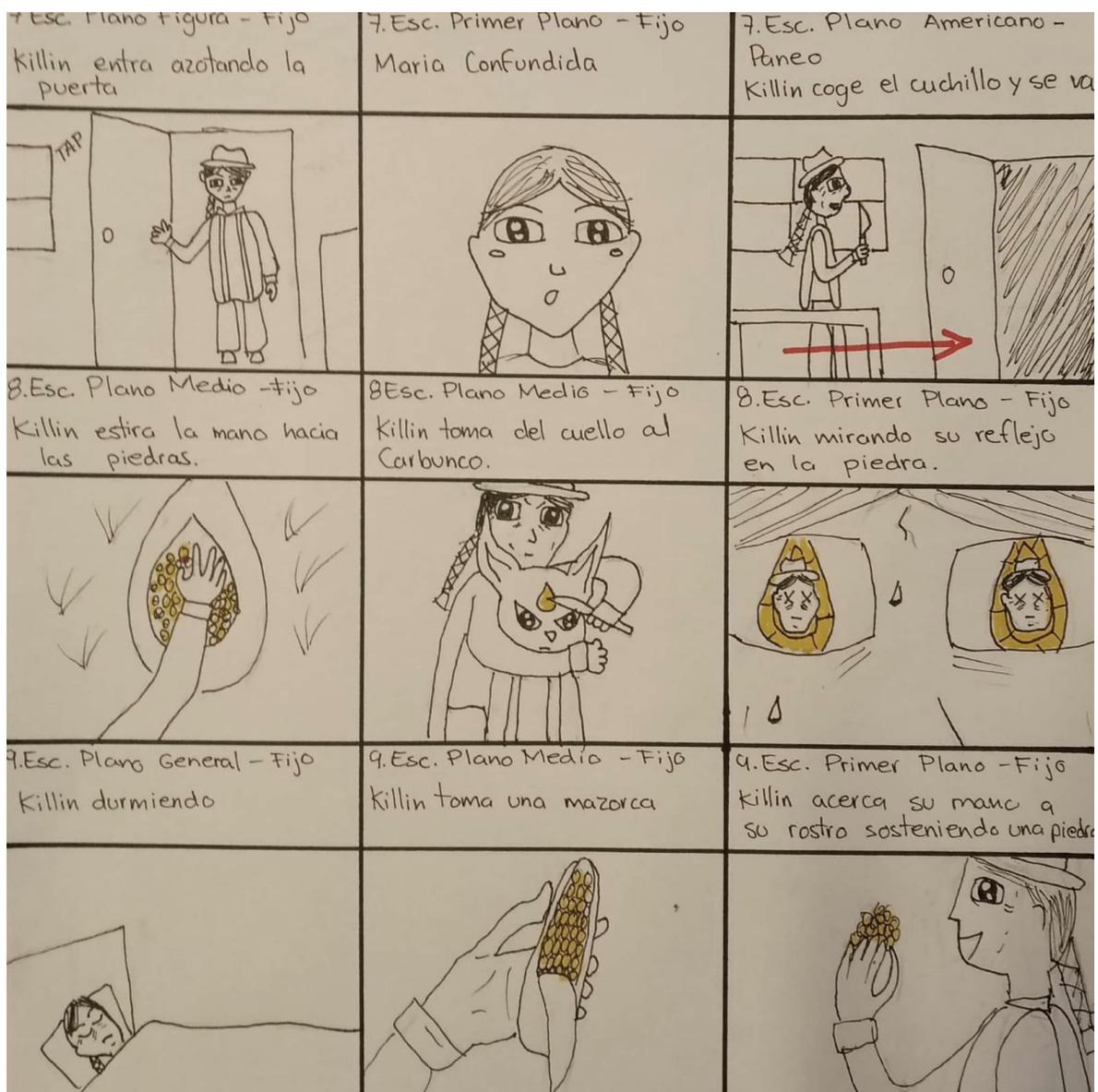


Figura No. 21. Storyboard. Fuente: Sánchez y Trejo 2021