

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR-UNIB.E



ESCUELA DE PRODUCCIÓN PARA MEDIOS DE COMUNICACIÓN

**LIVE ACTION DE LA LEYENDA DE LA LAGUNA DE YAMBO UTILIZANDO LA
NARRATIVA DE CINE CLÁSICO**

Trabajo de Titulación para la obtención del Título de Licenciado(s) en Producción
para Medios de Comunicación.

Autores:

Báez Martínez Marcos Jolahos

Llango Balcázar Kamila Isabel

Director del Trabajo de Titulación:

Mgst. Tituaña Dávila Karina Elizabeth

Quito-Ecuador

2023

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DEL DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Doctora

Alicia Elizundia Ramírez

Decana de la Facultad de Comunicación y TIC'S

Presente.

Yo **Karina Elizabeth Tituaña Dávila**, Directora del Trabajo de Titulación realizado por Báez Martínez Marcos Jolahos, Llango Balcázar Kamila Isabel estudiantes de la carrera de **Producción para Medios de Comunicación**, informo haber revisado el presente documento titulado: **"LIVE ACTION DE LA LEYENDA DE LA LAGUNA DE YAMBO UTILIZANDO LA NARRATIVA DE CINE CLÁSICO"**, el mismo que se encuentra elaborado conforme al Reglamento de titulación, establecido por la UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR UNIB.E de Quito, y el Manual de Estilo institucional; por tanto, autorizo su presentación final para los fines legales pertinentes.

Atentamente,



Mgst. Karina Tituaña Dávila

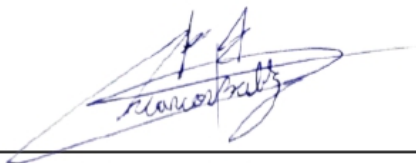
Director del Trabajo de Titulación

Carta de Declaración y Autorización de los estudiantes

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

1. Nosotros Marcos Jolahos Báez Martínez y Kamila Isabel Llango Balcazar declaramos, en forma libre y voluntaria, que los criterios emitidos en el presente Trabajo de Titulación denominado: “LIVE ACTION DE LA LEYENDA DE LA LAGUNA DE YAMBO UTILIZANDO LA NARRATIVA DE CINE CLÁSICO”, previa a la obtención del título profesional de Licenciado(s) en Producción para Medios de Comunicación, en la Dirección de la ESCUELA DE PRODUCCIÓN PARA MEDIOS DE COMUNICACIÓN. Así como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuestas son exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor/a.
2. Declaramos, igualmente, tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Universidad Iberoamericana del Ecuador, de conformidad con el **artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT**, en formato digital una copia del referido Trabajo de Titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, respetando los derechos de autor.
3. Autorizamos, finalmente, a la Universidad Iberoamericana del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la UNIB.E (Repositorio Institucional), el referido Trabajo de Titulación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad Iberoamericana del Ecuador.

Quito, DM., a los 08 días del mes de agosto de 2023



Marcos Báez
1752804656



Kamila Llango
1750839019

Dedicatoria

A Dios, por ser mi camino y enseñarme a dar la milla extra en cada paso que daba.

A mi madre, la mujer más valiente y guerrera que la vida me ha mostrado, con su amor y confianza me inspiró a seguir adelante.

A mi padre, por darme sus consejos y motivarme a seguir adelante.

A mi dupla perfecta, Allyson quien es mi motor en cada reto y por siempre caminar de mi lado.

A mis hermanos, por siempre motivarme, ayudarme, cuidarme y ser un ejemplo a seguir.

A mis sobrinos, quiero que esta investigación sea de motivación e inspiración para su desarrollo estudiantil.

Jolahos Báez.

Agradecimientos

Agradezco a la Iglesia Frater Mi Casa por apoyarme incondicionalmente en todo lo que les era posible en especial a Henry Ortega y Heidy Intriago por su amor y sabiduría que me llenaron el corazón.

Agradezco a mis compañeros que hicieron esta aventura universitaria un placer en especial a Richart Ramírez por ser un gran amigo y sacarme muchas risas y momentos inolvidables, a Kamila Llango por ser mi compañera en esta investigación y estar siempre dispuesta a escucharme.

Agradezco a todo el equipo de trabajo que nos acompañó en la producción de nuestro cortometraje.

Agradezco a todos los profesores que supieron impartir su conocimiento, en especial a Ángel Terán y Fredy Zamora que se convirtieron en amigos y mentores.

Agradezco a la Universidad Iberoamericana del Ecuador por abrirme las puertas y formarme como profesional.

Jolahos Báez.

Índice

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DEL DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN.....	ii
Carta de Declaración y Autorización de los estudiantes	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimientos.....	v
Índice	vi
Índice de Tablas	viii
Índice de Anexos	ix
Resumen.....	x
Introducción	1
CAPÍTULO I NATURALEZA DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
Presentación de la situación problemática.....	3
Propósitos de la investigación	5
Propósito Central	5
Propósitos concretos	5
Importancia del estudio	6
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	8
Estudios Previos.....	8
Referentes Teóricos	10
Live Action	10
Cine clásico	12
Leyenda.....	15
CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
Naturaleza de la investigación	19
Enfoque de investigación.....	19
Diseño de la investigación	19
Escenario de la investigación	20
Versionantes	20
Técnicas e instrumentos de recolección de información	20
Guion de la entrevista	21
Validez.....	22
Técnicas de análisis de información	22
Metodología del producto	23
Preproducción.....	23

Producción.....	23
Postproducción	23
Difusión.....	24
CAPITULO IV RESULTADOS E INTERPRETACIÓN	25
Análisis de las entrevistas	25
Interpretación de las categorías.....	28
Resultados del producto.....	29
Pre producción	29
Portada	30
Sinopsis.....	30
Logline.....	31
Tagline.....	31
Storyline.....	31
Guion Literario	32
Ficha técnica.....	36
Cast	36
Equipo Humano	37
Equipo Técnico	38
Cronograma.....	39
Presupuesto.....	40
Producción	46
Dirección y Producción	50
Arte.....	50
Iluminación.....	50
Sonido	50
Post Producción	51
Animación.....	51
Montaje.....	51
Sonorización	51
Difusión	51
CAPITULO V HALLAZGOS Y REFLEXIONES	52
Hallazgos	52
Reflexiones.....	53
ANEXOS.....	58

Índice de Tablas

Tabla 1. Análisis de las entrevistas.....	25
Tabla 2. Ficha técnica del cortometraje.....	36
Tabla 3. Descripción de los personajes.....	36
Tabla 4. Descripción del equipo humano.....	37
Tabla 5. Descripción del equipo técnico.....	38
Tabla 6. Cronograma de Actividades.....	39
Tabla 7. Descripción del presupuesto utilizado.....	40
Tabla 8. Guion Técnico.....	41
Tabla 9. Plan de Rodaje.....	46

Índice de Anexos

Anexo 1: Solicitud de Convenio en la Prefectura de Cotopaxi	58
Anexo 2: Guion de la Entrevista	59
Anexo 3: <i>Respaldo de Validación</i>	60
Anexo 4: Autorización de uso de imagen de los versionantes	66

Autores: Báez Marcos, Llango Kamila. LIVE ACTION DE LA LEYENDA DE LA LAGUNA DE YAMBO UTILIZANDO LA NARRATIVA DE CINE CLÁSICO. Producción para Medios de Comunicación. Universidad Iberoamericana del Ecuador. Quito-Ecuador. 2023. (78) pp.

Resumen

El presente estudio titulado “Live Action de la Leyenda de la Laguna de Yambo utilizando la narrativa de Cine Clásico” tuvo como principal propósito realizar un live action basado en la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo siguiendo la metodología del cine clásico. Con el fin de apoyar al mismo, se plantearon varios propósitos concretos, entre ellos se encuentran reconstruir la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo mediante entrevistas, además, realizar la preproducción, producción y postproducción del live action, así como la difusión del producto final. Con el fin de dar respuesta a todos los propósitos planteados, se utilizó, como método de recolección de datos, una entrevista semiestructurada a tres versionantes que han tenido contacto directo con la Laguna de Yambo. A raíz de los resultados obtenidos se procedió a realizar un live action enfocado a esta leyenda. Para crear el producto audiovisual, en primera instancia se procedió con la preproducción, creando el guion, los personajes, el target, la sinopsis, entre otras. Seguido a esto, se llevó a cabo la producción, teniendo como locación la Laguna de Yambo. Después de ello, se procedió a la postproducción, donde se hizo el montaje, la sonorización, y demás acciones propias de este proceso. Para terminar, se realizó la difusión del producto final a través de redes sociales. Como hallazgo principal se encuentra que, existen varias versiones de la leyenda del Tren Fantasma, a pesar de esto, hay una gran cantidad de características similares en todas las versiones. Además, se halló que muchos habitantes de la zona que han tenido experiencias personales relacionadas a esta historia. Por lo que es importante darle la visibilidad que se merece como referente cultural de la zona.

Palabras clave: Live action, leyenda, cine clásico, Laguna de Yambo

Introducción

El presente trabajo de investigación se enfoca en realizar un live action basado en la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo siguiendo la metodología del cine clásico. Se llegó a la elección de este tema debido a que, al igual que muchos otros lugares turísticos del país, la laguna de Yambo cuenta con innumerables relatos cada uno más mágico que el otro, uno de los más populares de la leyenda del Tren Fantasma (Peralta, 2019). Además, las leyendas son una muestra intangible de la cultura de dicho lugar, las mismas que a lo largo de los años han ido perdiendo importancia, y en muchas ocasiones cambiando partes de la historia, obteniendo como resultado que haya varias versiones de una misma historia (Ortega y Sánchez, 2016).

La importancia principal que se le da a la presente investigación es crear mayor conciencia colectiva sobre la importancia de conocer, difundir y respetar las leyendas que existen en diferentes partes del país. Además, busca aportar recursos importantes para próximos proyectos investigativos.

Los referentes teóricos utilizados en este trabajo son, el live action, este es un método a través del cual, las personas reales, o animales, con las cuales el público se puede identificar realizan escenas planeadas para personajes completamente desarrollados a partir de la imaginación de un artista (Díaz, 2021). La narrativa de cine clásico, es el que permite al espectador identificarse con los personajes y las historias que se están contando (Celis, 2008). Por último, leyenda es una narración que tiene componentes de misterio o historias increíbles contada, en su mayoría, de forma verbal, las mismas que están basadas en una zona geográfica específica Oña (2017). Para la realización de la presente investigación, se utilizó el enfoque cualitativo, a través del diseño narrativo. Además, se utilizó como método de recolección de datos, una entrevista semiestructurada a tres personas con amplios conocimientos sobre el tema. Las mismas que fueron analizadas de manera categórica con el fin de dar a luz a los resultados.

A raíz de las deducciones obtenidas, se procedió a realizar un live action enfocado a esta leyenda. Con el fin de crear este producto audiovisual, en primera instancia se procedió con la preproducción, realizando la contratación de todo el recurso humano necesario, creando el guion, los personajes, el target, la sinopsis, entre otras. Seguido a esto, se llevó a cabo la producción, teniendo como locación la Laguna de Yambo,

es aquí donde se obtiene las grabaciones necesarias para el producto final. Después de ello, se procedió a la postproducción, donde se hizo el montaje, la sonorización, y demás acciones propias de este proceso, todo esto se realizó gracias a la utilización de diversos programas de edición. Para terminar, se realizó la difusión del producto final a través de redes sociales.

Dentro del presente trabajo de investigación se abarcó el capítulo 1, que es la naturaleza del tema de investigación, en el que se encuentra la presentación del problema que aborda, sobre todo, la importancia de las leyendas. Además, se encuentran los propósitos centrales y concretos. Así como la importancia del estudio. En el capítulo 2, denominado marco teórico, se encuentran los estudios previos realizados con la temática planteada y los referentes teóricos que son de utilidad en la presente investigación.

En lo concerniente al capítulo 3, que se refiere a la metodología de la investigación, se abordan la naturaleza de la investigación, diseño de la investigación, actores sociales, informantes claves o versionantes, técnicas e instrumentos de recolección de información, la validez, las técnicas de análisis de la información y finalmente la metodología del producto audiovisual.

Dentro del capítulo 4, resultados e interpretación, se da el análisis de la información obtenida y se presentan los resultados del producto.

Por último, en el capítulo 5, de hallazgos y reflexiones, se exponen los hallazgos que se derivan de los propósitos de estudio. Y se muestran de forma detallada cada una de las reflexiones encontradas.

CAPÍTULO I

NATURALEZA DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN

Dentro del presente capítulo se detalla la presentación de la situación problemática, los propósitos de la investigación y la importancia del estudio.

Presentación de la situación problemática.

La laguna de Yambo se encuentra en la localidad de Salcedo en la Sierra Centro del país. Yambo proviene de la palabra “*Yamboc*”, que significa “laguna humeante”. Esta laguna goza de una gran fortuna histórica debido a que fue un asentamiento indígena de los Paeces. Los rieles del tren sobresalen a un lado de la laguna, lo que dio lugar a que las personas que vivían en la época de Eloy Alfaro pudieran contemplarla al momento de seguir su camino en el ferrocarril. Al igual que muchos otros puntos, esta laguna tiene historias increíbles y leyendas mágicas, una de las más sonadas es la del Tren Fantasma, es esta leyenda en la que está basado el producto audiovisual (Peralta, 2019).

El Ministerio de educación (2018) publicó un libro titulado “Leyendas y Tradiciones”, con esta publicación el ente gubernamental buscó compartir las culturas y saberes de abuelos y abuelas a través de las narraciones de las experiencias que han vivido o de relatos que fueron pasando de generación en generación. Dentro de este libro se encuentra una leyenda de los inicios de la laguna de Yambo en la época Incaica.

Uno de los principales productos audiovisuales que se dieron en esta laguna es el titulado “Con mi corazón en Yambo”, en donde Fernanda Restrepo Arismendi relata desde un punto de vista personal cómo fue el momento en el que sus hermanos desaparecieron supuestamente a manos del SIC-10 un cuerpo policial, para después ser arrojados a la laguna donde nunca se encontró sus restos (Aguilar, 2019).

Siguiendo esta lógica, se puede decir que las leyendas perpetúan la cultura en las sociedades, son parte del constructo que se forma durante años por generaciones, es uno de los métodos más utilizados para educar a las generaciones jóvenes y por ende uno de los métodos más utilizados culturalmente a lo largo de la historia (López, 2017).

La importancia cultural que denotan las leyendas es muy significativa, en especial en lo referente al contexto ecuatoriano, es una de las muestras culturales que han sobrevivido a pesar de las diferentes generaciones que han pasado por un lugar específico. Teniendo en cuenta los innumerables intentos, directos e indirectos, de

eliminar estas prácticas, tanto por personas fuera de las comunidades como por el avance tecnológico que irrumpe en dichos sectores geográficos (Ortega y Sánchez, 2016).

Sin embargo, lo descrito con anterioridad no quiere decir que las mismas no han sufrido cambios, es muy común encontrar versiones que modifiquen ligeramente los detalles de la narración, como nombres, sectores, tiempos, entre otros. A pesar de esto, el núcleo y la historia central siguen siendo los mismos, lo que permite que la leyenda sea considerada como parte de la pluriculturalidad de dicha comunidad, y sea pasada, en la mayoría de las veces de forma oral, entre las familias, contextos escolares, entre otros (Ortega y Sánchez, 2016).

En base a ello, se busca crear un Live Action, para Jiménez (2022) como su traducción directa lo indica, es un método de adaptación que plasma una acción en vivo o una imagen real, tiene en cuenta la retraducción de una historia a su puesta en escena a través de imágenes reales. Esta no se da debido a que las primeras reproducciones sean antiguas, ni porque se desee retornar al texto audiovisual real, sino por motivos básicamente lucrativos o por que no exista material audiovisual sobre la historia y solo esté plasmado en papel. Este live action puede estar presentado desde el formato de largometraje o cortometraje, dependiendo del tiempo de duración que el director busca plasmar.

Para lograr este propósito, es importante entender la diferencia entre live action y *remake*, el segundo se trata de rehacer la versión original desde otro formato, pero respetando dicha versión al cien por ciento. Sin embargo, el live action no pretende copiar la versión original, sino reinventarla respetando los objetivos centrales de la historia, buscando conservar la historia sin obtener el mismo resultado (Regalado, 2021).

De igual forma, al ser uno de los principales conceptos de este estudio, es necesario entender que, el cine clásico es el que sigue cierta cantidad de reglas estilísticas largamente aceptadas que concurren con un régimen integral de producción, lo que constituye una práctica estética de una relación aceptable que mantiene la creación individual, con un área y lapso históricos puntuales (Pérez, 2017).

A la par, es importante resaltar que el cine clásico busca que el espectador se identifique con los personajes y la narrativa de la historia. Logrando que se los note

como humano y se inmiscuyan sentimientos y emociones al momento de visualizar la historia (Celis, 2008).

Además, al ser una *live action* inspirado en la leyenda, es necesario definir este concepto, para Oña (2017), la leyenda es una obra literaria, que puede o no estar plasmada en un papel, que explica, mediante narraciones, la cultura de cierto espacio geográfico en específico. Esta se caracteriza por denotar simpleza, popularidad, ser directa, eficaz y tener un tono antiguo, por ende, albergar una pizca de misterio.

Conforme a lo descrito con anterioridad, Santillán (2017) nos menciona que la historia y los personajes de las leyendas, así como los hechos y los escenarios mantienen la posibilidad de ser reales o fantásticos. Y buscan perpetuar estos elementos de esta historia por generaciones, forjando identidad cultural en donde se desarrollan.

A partir de lo expuesto, en la localidad de Yambo existen varias leyendas, dentro de ellas sobresalen las relacionadas a la Laguna de Yambo. Una de ellas es la historia sobre el Tren Fantasma, que es en la que se sustenta el presente trabajo.

Con lo mencionado, surge la siguiente inquietud: ¿Cómo debe estructurarse un *Live Action* basado en la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo siguiendo la metodología del cine clásico?

Propósitos de la investigación

Propósito Central

- Realizar *un live action* basado en la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo siguiendo la metodología del cine clásico.

Para dar cumplimiento al propósito central planteado en la presente investigación es necesario cumplir con lo siguiente:

Propósitos concretos

- Reconstruir la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo mediante entrevistas.
- Establecer la preproducción del *Live Action* basado en la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo siguiendo la metodología del cine clásico mediante la redacción del guion, plan de rodaje y presupuesto.
- Ejecutar la producción del *Live Action* basado en la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo siguiendo la metodología del cine clásico tomando en cuenta el plan de rodaje.

- Desarrollar la postproducción del *Live Action* basado en la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo siguiendo la metodología del cine clásico utilizando los programas *Adobe Premiere Pro*, *After Effects* y *Audition*.
- Diseñar un plan de difusión en medios digitales del *Live Action* basado en la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo.

Importancia del estudio

En la serranía ecuatoriana existen varias lagunas de diferentes atractivos turísticos y con diversas historias o leyendas de fondo, las cuales perpetúan la cultura o tradiciones. Sin embargo, a estas no se les da la difusión adecuada o relevancia suficiente dentro del propio contexto socio-cultural, por lo tanto, se pretende evidenciar la importancia de estas leyendas y las formas de difusión en las que se pueden transmitir hoy en día.

Cada leyenda tradicional tiene un significado diferente y único según el sector en el que esta se desarrolle y la población con la que está vinculada. A pesar de que muchas estén relacionadas entre sí o que existan similitudes entre estas, la diferencia está en el direccionamiento de cada una, en como la sociedad la acepta e interpreta. Además de la relevancia que tenga para los grupos sociales involucrados.

Al realizar este *Live Action* se induce a la sociedad a conocer más acerca de las leyendas que están en su país y que forman parte de su cultura, además de cómo estas influyen en sus vidas. Con la elaboración de esta investigación se puede plasmar la historia de esta laguna y mostrar a la sociedad lo importante que es para sí misma; ya que forma parte de la identidad como ecuatorianos y es el legado histórico que generacionalmente ha sido ignorado.

La relevancia científica del *Live Action* radica en cómo este método de adaptación cinematográfico, relativamente nuevo, ayuda a relatar historias de una manera más llamativa para el público en general. El *Live Action* "(...) es adecuada para ofrecer historias e imágenes realistas debido a su naturaleza de mostrar el mundo real y seres humanos reales con los que podemos identificarnos" (Sohn, 2013, pág. 5). Con la realización de este *Live Action* se puede realizar futuras investigaciones en el ámbito de dirección actuarial y adaptación literaria.

En el ámbito metodológico esta investigación aportará para futuras investigaciones un plan de rodaje, desglose de locaciones, la adaptación de un guion para la leyenda,

un script y un banco de preguntas que se podrán utilizar como referencias metodológicas.

La relevancia científica que tiene este estudio, está en la implementación de la narrativa de cine clásico dentro de un *Live Action*, esto presentará un complemento entre una forma de adaptación y los procesos de realización del Cine clásico, esta investigación servirá de base para que otros estudiantes tengan una pauta para poder realizar un *Live Action* o adaptación desde cero.

Esta investigación es viable debido a que se cuenta con el conocimiento, el recurso económico y el tiempo para desarrollarla. Además, se obtuvo el acceso a las locaciones y sujetos de interés en los que se basará la adaptación del producto final.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

En este capítulo se va a analizar los estudios previos realizados con la temática planteada y los referentes teóricos que son de utilidad para la presente investigación, con el propósito de construir el marco teórico el marco que permite recopilar información sobre argumentos que guardan concordancia con el tema de investigación, tales como live action, cine clásico y leyenda.

Estudios Previos

A continuación, se presentan los estudios previos o antecedentes de la investigación, para esto Orozco y Díaz (2018) refieren que los estudios previos de la investigación cualitativa tienen como propósito proveer el conocimiento con respecto al estado actual del discernimiento colectivo sobre la problemática a tratar, y desde esa línea base marcar el camino hacia el área que se debe investigar.

En primera instancia se seleccionó el trabajo realizado por Cerón y Castellanos (2021) el cual se realizó en la ciudad de Quito, y tiene como título “Cortometraje de ficción expresionista “Al borde del río”, basado en el cuento Vinatería del Pacífico”. Las autoras lograron comprender la forma en que una obra literaria se adapta a un guion cinematográfico. Además, de adaptar la novela “Vinatería del Pacífico” de Cesar Dávila Andrade lo que dio como resultado la creación de un guion cinematográfico en referencia al cuento “Vinatería del Pacífico”.

Por otro lado, las autoras aplicaron todas las peculiaridades que representan el expresionismo dentro de la ejecución de un cortometraje de ficción, el mismo que se lo toma en cuenta como principal recurso estético y narrativo. De igual manera produjeron la adaptación del corto, el mismo que tiene como principal fundamento el cuento “Vinatería del Pacífico” de Cesar Dávila Andrade.

Además, las creadoras de este trabajo desarrollaron la post producción. Cuando el producto cinematográfico estuvo terminado, realizaron un plan detallado de difusión y distribución, enfocado en el Festival Latinoamericano de Cine de Quito (FLACQ) y el Festival Internacional de Cine de Guayaquil.

Se utilizó una metodología de tipo cualitativa manejando como técnica la entrevista a profundidad, dando como resultado la creación de un cortometraje de ficción que cumpla con los parámetros que las autoras se impusieron.

Dicho estudio se relaciona con el presente debido a que ambos buscan realizar una adaptación a un cortometraje de ficción de una historia pre existente. Además, que han escogido una historia ecuatoriana para realizar dicha adaptación. Esto es apreciable ya que contribuye a través de bases de conocimiento a la problemática general y ayuda a entenderla y afrontarla con una mejor perspectiva. Por otro lado, este estudio es relevante para la presente investigación debido a la similitud del producto de ambos trabajos, siendo el principal recurso la adaptación de una historia ecuatoriana a un cortometraje de ficción.

Por otro lado, se tomó en cuenta el proyecto de investigación de Rea (2020) titulado “Las dificultades de producir cine de ciencia ficción en el Ecuador por medio de la realización de un cortometraje de este género.”. Dentro de este estudio el autor realizó una investigación sobre el desarrollo del cine en el país y cómo esto afecta la producción de cine de ciencia ficción, por otro lado, buscó ejemplos audiovisuales de ciencia ficción que hayan obtenido resultados positivos utilizando efectos especiales de bajo presupuesto.

Además, el autor buscó referentes de obras audiovisuales que aporten con la realización del cortometraje, y, al final, dirigió y produjo un cortometraje de ciencia ficción utilizando efectos especiales económicos. Dicho proyecto utilizó metodología de corte cualitativo a través de una investigación teórico/práctica, enfocada en buscar bibliográficamente las dificultades que genera un producto de ciencia ficción y demostrarlo a través de la puesta en práctica. Los resultados que arrojaron dicha investigación es que la realización de un corto de ciencia ficción genera múltiples problemáticas económicas y que para que el Ecuador tenga cineastas de calidad es necesario realizar inversiones fuertes de dinero.

Como consecuencia, se obtiene que dicha investigación se relaciona directamente con el estudio presente debido a la temática principal, la cual es realizar un cortometraje de ciencia ficción. Conforme a esto, este estudio es relevante y realiza un aporte significativo a la presente investigación debido a que muestran directamente

las limitaciones que se tiene en la producción de este tipo de material audiovisual y relata algunos recursos para acatar estas limitaciones.

Por último, se tomó en cuenta el trabajo realizado por Kalil y León (2021) que lleva el título “Realización de corto de ficción sobre la violencia en las relaciones de pareja en el contexto de COVID-19 en Ecuador”. En este estudio los autores conocieron los sistemas narrativos para la construcción de un guion cinematográfico que aborde comportamientos abusivos contra la mujer, también, determinaron los elementos formales del estilo visual para el desarrollo de la puesta en escena, y, por último, representaron situaciones de violencia física, psicológica y sexual en relaciones de pareja, a través de una actuación consistente.

Es importante resaltar que los autores optaron por un diseño de corte cualitativo a través de una investigación teórica exhaustiva y la puesta en práctica a través de un producto audiovisual. Finalmente, el resultado principal que los autores obtuvieron fue un cortometraje de aproximadamente once minutos que muestra la realidad de la vida en pareja de muchos hogares en el país durante el confinamiento por Covid-19.

Dicho estudio se relaciona directamente con la presente investigación debido a la similitud de productos, teniendo en cuenta que se busca crear un cortometraje de ficción. Además, cuenta con un muy buen direccionamiento en lo referente a la puesta en escena de contenido visual de calidad, desde la creación de guion hasta la postproducción.

Referentes Teóricos

Live Action

El live action es uno de los pilares fundamentales de la presente investigación. Para entender un poco más el contexto de un *Live Action* podemos comenzar por diferenciarlo de lo que es un *remake* este es una palabra inglesa que se puede definir como “nueva versión” cuyo fin principal es elaborar un nuevo producto con la misma historia sin embargo su objetivo no es copiar a la versión original, por el contrario intenta reinventar el sentido original al mantener los puntos importantes de la trama para que los objetivos centrales de la misma sean los mismos pero el resultado sea distinto (Regalado, 2021).

Esto implicaría que el remake es un producto que puede llegar a reusar personajes, escenarios, o relatos de conocimiento común para el público dentro de una historia o

producto previamente establecido, trasladando no únicamente el contenido de la historia sino también una cultura, haciendo alusión a la esencia de sus obras de origen mientras adapta estos mismos elementos a un ambiente diferente (Regalado, 2021). Por otro lado, un Live Action es un término que aparece en el año 1923 con la compañía *Walt Disney* y la película *Alice's Wonderland* un producto cuya duración fue de 10 minutos y que no salió al público debido a que la empresa se declaró en bancarota; en este filme en específico se podía apreciar la mezcla entre las actuaciones de los personajes interpretados por actores reales y el mundo animado de la película (Regalado, 2021).

Con el tiempo el significado del término fue cambiando y estableciendo sus propias delimitaciones y semejanzas con los productos tradicionales de cine, sin embargo, se puede decir que un *Live Action* es un método a través del cual, las personas reales, o animales, con las cuales el público se puede identificar realizan escenas planeadas para personajes completamente desarrollados a partir de la imaginación de un artista (Díaz, 2021).

De esta manera, se puede establecer que el *Live Action* es el formato donde se captan a personas reales realizando acciones que estaban dirigidas en un inicio para personajes ficticios, apegándose lo más posible a los personajes, sus acciones, entorno y demás teniendo en cuenta que al ser seres humanos no tienen las mismas limitaciones y capacidades que los personajes ficticios teniendo como resultado una adaptación en donde el resultado siempre va a ser diferente de como se lo planteó cuando estaba direccionado para los personajes ficticios (Alado, 2021).

Además, es importante tomar en cuenta el punto de vista expuesto por Floro (2021) en donde plantea que este es un término que se refiere a películas o filmes cortos que utilizan actores reales. Los directores logran estos productos utilizando filmación en vivo o tecnología CGI. También se refiere a obras que combinan rodajes reales de actores con animación, ya sea 2D o creada digitalmente.

Por otro lado, estos productos suelen ser adaptaciones de obras animadas originales, dibujos animados, viñetas de dibujos animados, libros, entre otras presentaciones de historias. Aunque también pueden ser remakes de películas o series de animación. Una de las características principales que tienen estos live action es que fueron un éxito en su versión original, lo que augura un desempeño igual o mejor (Floro, 2021).

Normalmente, los live action no se crean por que las anteriores versiones no funciones, ni mucho menos para guardar el texto original de la predecesora. Generalmente se realizar por cuestiones económicas y culturales, esto estará delimitado por el contexto en el que se necesite realizar el filme (Alado, 2021).

Cine clásico

Otra de las bases que representan la presente investigación es el término de cine clásico, con el fin de definirlo, se debe entender que la narrativa del cine clásico no aparece con el dispositivo de los hermanos *Lumiere* el cinematógrafo, podemos decir que el cine clásico tiene como nacimiento el uso de la discontinuidad significativa y el primer plano, ambos términos que entran en el cine de forma progresiva después de sus inicios en donde se lo consideraba únicamente fragmentos de realidad representada sin contexto, continuidad o vinculación formando parte de la historia de investigación científica y avances tecnológicos (Celis, 2008).

Se puede decir que el origen del cine clásico se remonta a los años 1900-1960. Durante el desarrollo del cine estadounidense en Hollywood, fue aquí donde se sentaron las bases del enfoque que llevó el cine norteamericano al nivel global. Teniendo en cuenta esto podemos decir que únicamente después de la creación de un lenguaje específico que determina y define directrices concretas para el desarrollo en específico del cine, se puede considerar al cine como un aparato narrativo. De esta manera si tenemos en cuenta el desarrollo que tuvo el cine en el siglo xx podemos analizar el mismo teniendo en cuenta la correlación entre el cine narrativo y el psicoanálisis (Celis, 2008).

En contexto, también es el nombre que se le da a un cine que conserva “las convenciones y características visuales, acústicas, ideológicas y generales de la época”. Siguiendo esta línea de pensamiento debemos considerar que el cine narrativo es netamente un producto centrado en la subjetividad, ya que lo que se representa está plasmado de forma unilateral desde la perspectiva específica de sujeto al espectador; por otro lado, debemos entender que la estructura narrativa desde la puesta en escena ya es un proceso resultado de los fundamentos ideológicos de las personas participantes dentro del trabajo de forma intrínseca (Celis, 2008).

Se plantea que el objetivo del cine clásico es la búsqueda de la experiencia institucional del espectador en un proceso inmóvil mediante la identificación perpetua del punto de vista de la cámara (Celis, 2008).

El cine clásico mantiene el hecho de que el espectador se identifique con el o los personajes y la historia, siendo no otra cosa más que un reflejo de lo que por instinto hacemos como humanos desde pequeños reconociéndonos con nuestros padres o experiencias similares de nuestros allegados. Lo que destacamos aquí es el hecho de que ambos factores reafirman la interpretación del receptor para con la historia (Celis, 2008).

Podemos decir que se considera a esto como las bases del cine clásico debido a que con la aparición del primer plano y la continuidad en la narrativa de las historias se podían identificar matices más específicos y crear conexiones personales más narrativas con el espectador dejando así que este sea una parte más de la historia. "Esta técnica aplicada obedece a las necesidades dramáticas, sociales e idiosincráticas que impone un guion en el que se busca representar la visión colectiva de una etnia alejado de las costumbres y hábitos del hombre blanco y mestizo." (Tapia, 2015, pág. 39).

En este contexto, es también el nombre que se le da a un cine que defiende "las convenciones y características visuales, acústicas, ideológicas y generales de la época". De hecho, este tipo de representaciones suelen basarse en contenido repetitivo, en donde se evita tener elementos que se contradigan entre sí.

En definitiva, el cine clásico intenta convertir cualquier historia en un espectáculo narrativo audiovisual. Además, siempre se guía por criterios y convenciones establecidos (Lara y Lara, 2019).

Se puede decir que el origen del cine clásico se remonta a los años 1900-1960. Durante el desarrollo del cine estadounidense en Hollywood, fue aquí donde se sentaron las bases del enfoque que llevó el cine norteamericano, considerado como las bases para el cine clásico, al nivel global. En contexto, es el nombre de un cine que defiende "las convenciones y características visuales, acústicas, ideológicas y generales de la época" en el contexto dado (Lara y Lara, 2019).

En definitiva, el cine clásico intenta convertir cualquier historia en un espectáculo narrativo audiovisual. Además, siempre se guía por criterios y convenciones

establecidos. Estas películas tienen muchas características especiales. Muchas veces se puede decir que se ha encontrado:

- Comienzo. En el ámbito técnico, una película suele comenzar con un plano general, seguido de un primer plano. El plan narrativo que establece la trama inicial guía el desarrollo, tanto implícita como explícitamente.
- Escena. El espacio y el entorno siempre se adaptan a la personalidad y no al revés, muchas veces en forma de acompañamientos.
- Imagen. Su continuidad es causa y efecto, el orden de aparición de las imágenes las hace más fáciles de entender y les da un significado adicional, ya que son principalmente de carácter cronológico, incluso lineal
- Sonido. Siempre va acompañado de imágenes, por lo que es didáctico y detallado, no es un elemento puramente decorativo sino parte de una historia ya establecida
- Narrativa. Esto se hace continuamente para que el argumento sea más fácil de entender.
- Resultado. A menudo tiene cierres en gran medida inequívocos y es donde se resuelven todas las preguntas. Al acercarse al cine clásico, el público conoce o reconoce intuitivamente estas características e inconscientemente espera que se sigan a lo largo de la historia audiovisual. Por ejemplo, hay personajes fuertes a lo largo de la película. La trama es sencilla y clara, el resultado no decepciona.

Todavía se utilizan ejemplos del cine clásico para crear obras de arte originales. De hecho, aunque este tipo de cine se desarrolló en una época determinada, se ha convertido en un tipo de cine que ha resistido el paso del tiempo. Además, algunos de los principales directores del cine clásico están trabajando en el siglo XXI.

Actualmente las distinciones entre géneros se han hecho más notorias, dentro de esto podemos encontrar que las mayores diferencias entre las películas clásicas y otras dos grandes formas de realización cinematográfica que van más allá son:

- Cine contemporáneo, esto es lo opuesto al clásico. La visión específica de un artista individual se expresa en la obra y las reglas esencialmente desaparecen. No se siguen. El contexto dicta los matices, y no importa si el espectador se distrae en determinados momentos del espectáculo o no. El final es abierto, las escenas son más importantes que los personajes y esta película

pretende acercarte a una realidad que quizás no conozcas. Buenos ejemplos son películas como "El ciudadano Kane" de Orson Welles de 1942 o "Un perro andaluz" del español Luis Buñuel de 1927. En definitiva, es el contraste por excelencia con la cinematografía del cine clásico. Esto puede considerarse lo contrario (Lara y Lara, 2019).

- Cine posmoderno, según Lara y Lara (2019) combina elementos tradicionales y clásicos con componentes modernos. Se caracteriza por una apertura narrativa y descriptiva, con algún tipo de trama predeterminada. Contiene una ambientación separada de los personajes y un final cercano a una revelación, aunque no del todo claro. En todo el mundo, la incertidumbre y la paradoja son cada vez más importantes. Este cine construye su propia realidad, su propio mundo que no necesariamente existe fuera de la sala de proyección. Buenos ejemplos son Blade Runner (1982) de Ridley Scott y Amélie (2011) de Jean-Pierre Jeunet.

Leyenda

Uno de las definiciones imprescindibles en este contexto es la del término leyenda, es importante debido a que es la base del cortometraje en el que se va a manejar todo el presente trabajo. La leyenda posee características que pretende darle cierta credibilidad. Parte de la esencia de una leyenda es que es narrada con la intención de hacer creer que es un suceso auténtico y verás, pero, en realidad, una leyenda está compuesta por acontecimientos tradicionales (Oña, 2017).

Con la finalidad de entender de mejor manera el concepto de leyenda, Oña (2017) considera lo siguiente en función de este término:

Al ser una narración puesta por escrito, debe ser leída en voz alta y en público; en sus inicios estaba destinada a leerse en monasterios e iglesias, con la finalidad de compartir con los fieles, cuando se conmemoraba la celebración de algún santo, para resaltar la intención moral o espiritual(...)al analizar la leyenda ecuatoriana se aprecia que la mayoría de las leyendas que se encuentran en nuestra cultura son obra de un escritor desconocido, quien es el dueño de un estilo literario particular. Se caracterizan por tener un tono popular, simple, directo, eficaz, con cierto sabor añejo y algo de misterio (...) la leyenda tiene ciertas características que la distinguen de otras obras literarias, puesto que se basa usualmente en un lugar y tiempo reales, donde se explica una determinada cultura con personajes que su existencia no ha sido comprobada para ser transmitida de generación en generación (p. 24).

Teniendo en cuenta esto podemos decir que, la leyenda es una narración que en un inicio estaba destinada a compartirse en forma verbal, que tiene componentes de misterio, que por lo general está basada en una zona geográfica existente y representa o es parte de una cultura en concreto.

Acorde con Santillán (2017):

Las leyendas sin ser relatos racionalmente verdaderos se convierten en reales culturalmente hablando. Es así que las leyendas se definen como relatos en los cuales los personajes, hechos o escenarios entran en una dinámica de posibilidades y alternativas donde cada elemento puede ser real o fantástico, constan de un inicio, desarrollo y un cierre, tienen como finalidad engrandecer, glorificar, perpetuar los elementos que la componen. Las leyendas pueden ser consecuencia tanto de la oralidad primaria como de la secundaria; en la primaria predominan temas relacionados con la naturaleza y los elementos sagrados, mientras que la oralidad secundaria se caracteriza por la influencia de la cultura española. (p. 22)

Esto significa que el objetivo principal de las leyendas es perpetuar-engrandecer los elementos por las que está construida estableciendo una delimitación borrosa entre los acontecimientos fantasiosos y los que son reales.

Las leyendas se componen por tres instancias principales, el inicio, que es donde se presentan directamente los personajes principales, los escenarios en donde se llevarán a cabo las acciones, el conflicto principal, este es muy importante ya que si no se presenta de la forma correcta el receptor no entenderá bien el mensaje y el contexto general de la historia. La segunda instancia es el nudo, este es el momento en el que el emisor cuenta o relata la secuencia de hechos y problemas que le suceden a los protagonistas, aquí es donde se describe de forma ordenada las acciones y las consecuencias de la historia. Por último, el desenlace es en donde se resuelven las situaciones y se da el final a la historia. La ventaja de una leyenda, y es por ello que se diferencia de una fábula, es que las resoluciones pueden ser buenas o malas, eso no afecta a la naturaleza de la historia (Rojas, 2019).

De la misma forma, Gómez (2020) nos menciona que la leyenda cuenta con cuatro elementos claves, los mismos que le permiten a una narración ser considerada como leyenda, estos son:

- El valor de la verdad, esta característica le permite a la leyenda ser considerada como posible, dándole un grado de credibilidad que la faculta como un hecho más que como una historia de fantasía. Esto ayuda a que sea una parte cultural importante de la historia de cualquier comunidad.

- Ubicación espacio temporal, el narrador alude a tiempos y lugares que puedan ser reconocibles fácilmente por los escuchas, estos no son una fecha exacta, más bien son una aproximación, pero que permite a los receptores imaginar o identificarse mejor con el relato. Además, la mayor parte de las leyendas alude tanto al pasado como a hechos relacionados que puedan o no pasar en el presente, un gran ejemplo de esto es la leyenda del Tren Fantasma, que cuenta que algunos lugareños aún escuchan los gritos y sonidos del tren.
- Relación del hombre con lo sobrenatural, esta característica responde a la necesidad inminente del ser humano a conocer todo y darle una explicación a los hechos sobrenaturales que pasan en su entorno. Es por ello que las leyendas codean a lo natural con explicaciones sobrenaturales y lo relacionan.
- Por último, estructura clara y sencilla, al ser una narración corta, importante para ser transmitida de forma oral, esta debe llegar al clímax de la historia de forma más clara y sencilla posible, de esa manera dándole al receptor la oportunidad de comprenderla de la forma correcta y de sacar sus conclusiones de la forma en la que el narrador lo desea.

Clasificación de la leyenda

Las leyendas se clasifican en cuatro grupos principales, estos son de acuerdo a su contenido y a su tema central. Rojas (2019), nos menciona que los tipos de leyenda son los siguientes:

- Las etológicas son aquellas que tienen como objetivo esclarecer el origen de algunos elementos de la naturaleza como los cuerpos de agua, las montañas, los volcanes, entre otros.
- Las escatológicas, se refiere a las creencias y doctrinas relativas a la vida, la muerte, las supersticiones o viajes al inframundo
- Leyendas religiosas, estas tratan de historias de justos y pecadores, pactos con demonios, fragmentos de la vida de los santos, entre otros.
- Leyendas urbanas, estas corresponden al folklore contemporáneo, la forma de transmisión es de boca a boca, y a través de las generaciones.

En lo referente a la importancia cultural de las leyendas en el Ecuador, encontramos que Rojas (2019), menciona lo siguiente:

Así, las leyendas basan su trama en hechos vividos por las comunidades y recopilar prácticas socioculturales de los miembros del grupo, lo cual es por qué abarcan aspectos culturales que definen a cada región y la distinguen de otros. Por tanto, su importancia se basa en que,

cuando se repite con el paso de los años, estos acontecimientos permanecerán en la conciencia colectiva de generación a generación.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

En lo referente al presente capítulo, se detallará la naturaleza de la investigación, diseño de la investigación, actores sociales, informantes claves o versionantes, técnicas e instrumentos de recolección de información, la validez, las técnicas de análisis de la información y finalmente la metodología del producto audiovisual.

Naturaleza de la investigación

Dentro de este apartado se da a conocer la naturaleza de la investigación “Realizar un live action basado en la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo siguiendo la metodología del cine clásico”

Enfoque de investigación

La presente investigación se trabajará desde el enfoque cualitativo, la razón principal es que los resultados obtenidos no se analizarán a través de estadísticas. Este enfoque tiene como prioridad entender los fenómenos sociales desde el punto de vista natural, es decir desde la perspectiva de las personas que vivieron o están atravesando por esa situación, o en su defecto son los portadores de información. Este enfoque, al tomar la información desde un punto de vista más contextual, se enmarca en una realidad subjetiva, que a pesar de ser considerada como una verdad no es palpable o comprobable con cifras. (Hernández y Mendoza, 2018).

Es por ello que a través del método cualitativo se busca realizar un live action basado en la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo siguiendo la metodología del cine clásico.

Diseño de la investigación

El diseño de investigación, que responde a la temática principal, es el narrativo, este tiene como objetivo comprender las situaciones, los hechos, procesos y eventos. Dentro de estos, las emociones, sentimientos y pensamientos se involucran de forma directa, mediante las vivencias de los que lo percibieron. Las narraciones pueden ser tanto literales como figuradas. De igual manera las hay lineales o circulares (Hernández y Mendoza, 2018).

Es por ello que, para la realización de este proyecto, se mantendrá comunicación con las personas que residen en los alrededores de la laguna de Yambo, ellos contarán sus experiencias, su versión de la afamada leyenda, y cómo fue que conocieron sobre

ella. A partir de eso, se desarrollará el producto final.

Escenario de la investigación

El escenario de investigación se refiere al lugar concreto donde se realizará la recolección de los datos importantes para el desarrollo normal de la investigación (Sánchez, 2019). En el caso de este estudio, también se refiere al espacio físico que se utilizará para la creación del producto final, es por ello que como escenario de investigación tenemos a la comunidad de Salcedo, ya que se recolectará información de los moradores, sobre todo de los que vivan en los alrededores de la laguna, lugar donde se producirá el live action.

Versionantes

La información será recolectada a través de los versionantes, quienes son los que tienen contacto directo con el fenómeno estudiado, en este caso la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo. Para esto, (Rojas et al., 2018) define que un actor social es quien o quienes toman conciencia de una identidad, portan valores, poseen recursos tangibles o no, que le dan la capacidad de actuar bajo el resguardo de una comunidad.

En esta investigación se contó con la participación voluntaria de tres personas, que han tenido contacto directo con laguna por varios años o han presentado experiencias con respecto a la leyenda del Tren Fantasma; ellos son: Franklin Villacís, quien es gerente de un restaurante ubicado en la laguna de Yambo, Jimmy Villacís y un versionante anónimo, ambos se dedican al comercio en la laguna.

Esto debido a que son ellos quienes tienen el principal conocimiento, el mismo que fue transmitido a través de las generaciones, sobre cómo es la leyenda, dónde sucedió, y otros datos importantes para la realización del live action, teniendo una vinculación con el Gobierno Autónomo Descentralizado (GAD) de este lugar para así poder recolectar la vivencias directamente de las personas, resaltando sus puntos de vista, visibilizando sus experiencias y conocimientos.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

Una de las partes más trascendentales del proceso investigativo es la recolección de datos necesarios para el correcto desarrollo del trabajo. Esto se logra mediante las técnicas de recolección de información, para esto, Hernández y Mendoza (2018) nos mencionan que:

las técnicas de recolección de datos comprenden procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación, este debe ser confiable, objetivo y que tenga validez, si alguno de estos elementos no se cumple el instrumento no será útil y los resultados obtenidos no serán legítimos.

De igual manera, los instrumentos de recolección de información son los medios que el investigador utiliza con el fin de recopilar los datos necesarios para describir o registrar diversos fenómenos sociales o investigativos de millones de temas distintos. Además, Hernández y Mendoza (2018) mencionan que esta recolección de datos se da tanto en un ambiente natural como cotidiano.

A partir de esta información, se considera que la técnica elegida para la recolección de la información necesaria, para realizar un live action de la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo siguiendo la metodología del cine clásico, es la entrevista.

Hernández y Mendoza (2018) definieron a la entrevista como una reunión para charlar e intercambiar información a través de una diada, donde la primera parte es el entrevistador y la segunda es el entrevistado.

Para la presente investigación se utilizará la entrevista semi-estructurada, en esta hay un acumulado de interrogaciones y contenidos a explorar, pero no hay una redacción exacta y tampoco un orden de despliegue ya establecido. Además, cuando ya se ha dado inicio a la entrevista, la plática se puede plantear de diferentes formas dentro de un mismo contexto. Una de las grandes ventajas de este tipo de entrevistas es que, el entrevistador puede incorporar nuevas preguntas, en relación a su conveniencia, se puede revelar el significado de las preguntas, solicitar explicaciones al entrevistado o pedirle que profundice en algún aspecto introduciendo nuevas preguntas (Gutiérrez, 2021).

Guion de la entrevista

Una vez escogida la entrevista como técnica, es importante estructurar el guion de la entrevista, este no es más que una planificación previa de todas las preguntas que el investigador desea realizar con el fin de obtener la información necesaria. Además, este logra llevar la entrevista de forma secuencial y dirigida (Villarreal y García, 2022). Para el presente trabajo se escogió esta técnica con el fin de recoger la información de una forma semiestructurada, y de esa manera darles a los actores sociales que van a ser entrevistados la libertad de contar sus experiencias y sus conocimientos sin

limitaciones, sin embargo, los investigadores también tendrán la posibilidad de encaminar la información hacia donde es útil para el desarrollo del trabajo.

Dentro de la presente investigación se va a utilizar el guion de la entrevista debido a lo que establece Hernández y Mendoza (2018), donde mencionan que en una entrevista se necesita escoger los datos más relevantes para el proceso investigativo, así se usa esta planeación para evitar la ambigüedad y llevar la entrevista hacia los datos necesarios.

Validez

La validez no es más que el grado en el que el instrumento realmente logra o no llegar a su meta. La concepción de validez en investigación representa a lo que es verdadero o lo que se acerca a la verdad. Con el fin de lograr este cometido, es necesario que el instrumento sea consultado formalmente con especialistas, además es importante que estos resultados sean analizados por las personas que han participado en el estudio (Villasís et al, 2018).

A partir de esto, para la correcta realización de este estudio, se procederá a enviar a profesionales la entrevista para su validación. Esto debido a que Rodríguez et al. (2021), refieren que la validez del contenido en manos de expertos, es la valoración especializada que permite entender el grado en el que el instrumento mide realmente lo que, en este caso la entrevista, quiere medir. Además, los mismos autores mencionan que, los expertos valoran tres características principales: contenido, criterio y construcción

Técnicas de análisis de información

Las técnicas de análisis de información son el proceso mediante el cual se organiza y maneja la información recogida por los investigadores para establecer los puntos de conexión, interpretar, extraer significados y conclusiones (Hernández y Mendoza, 2018). Este proceso es importante debido a que estos son los resultados que se van a determinar la forma en la que se construirá el producto final, en el caso de este estudio el live action. La técnica de análisis de información también permite visualizar los hallazgos obtenidos de forma clara y ordenada, para su utilización y presentación. Para la presente investigación, lo primero que se realizará la revisión directa del material audiovisual obtenido, después se realizará la transcripción de cada una de las entrevistas, después se detallará cuáles fueron las respuestas más comunes, y cuáles fueron las menos usuales para poder posteriormente clasificarlas,

categorizarlas y así poder analizarlas. Después se compararán todas las respuestas con la bibliografía que se tiene sobre la leyenda.

Metodología del producto

En este apartado se menciona las fases que necesarias para elaborar un producto audiovisual que son: preproducción, producción, postproducción y difusión, esto se llevará a cabo para realizar un live action basado en la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo siguiendo la metodología del cine clásico (Vega, 2021).

Preproducción

Esta se trata de todos los preparativos para el rodaje del producto audiovisual, dentro de este paso se desarrolla todo lo referente a documentación, establecimiento del target, creación del guion, storyboard, entre otros (Botella, 2018).

Dentro de este se realizará el plan de rodaje, investigación del tema, presupuesto, ficha técnica. Además, se realizará el guion técnico y literario para el live action. Se hará la contratación de todos los recursos humanos y materiales necesarios para esta la grabación. Y, se crearán los cronogramas necesarios para el rodaje.

Producción

Es aquí donde se pone en práctica todo lo anteriormente planificado, aquí es donde se da el montaje total de las locaciones necesarias para el producto. El rodaje dentro de la producción va a variar en tiempo y espacio, dependiendo de cada guion (Botella, 2018). Es la realización de todas las ideas inventadas en la etapa de preproducción. Una mala planificación supondría una gran pérdida de tiempo y dinero. Equipo de cámara, ingenieros de sonido, dirección de arte y escenografía, iluminación, etc. están involucrados en esta etapa de la producción. La jornada laboral finaliza viendo el material grabado y preparándose para el día siguiente (Botella, 2018).

Dentro de esta fase, se llevará a cabo lo que se planificó en la etapa anterior. En esta etapa, todos los responsables del equipo de cámara, el encargado de sonido, el responsable de la dirección artística la iluminación en uso, etc., realizarán su trabajo y se obtendrá las grabaciones necesarias para el producto final.

Postproducción

Este momento de la creación del producto se caracteriza por la edición del producto final. Durante este proceso se ejecutará el enlace de todo el material audiovisual tanto visual como auditivo, hasta crear el mejor resultado posible (Botella, 2018).

Para esta tercera etapa será necesario exportar las escenas que se eligieron en la etapa anterior, además se utilizará diversos programas de edición, como: Adobe Audition, Adobe Premiere, After Effects, Photoshop en los cuales se puede realizar:

- Sonorización, este es un componente básico, con gran poder comunicativo, que ayuda a reforzar el sentido de las escenas, crear emociones y unir planos en el tiempo.
- Colorización, este es un proceso muy importante que consiste en aplicar la colorimetría para que la escena transmita las emociones correctas al receptor.
- Montaje, este es un proceso que consiste en colocar las escenas grabadas en el orden y secuencia correcta, con el fin de dar cumplimiento al guion planteado durante el proceso de preproducción.
- Creación portada, es aquí donde se crea la primera impresión que el público va a tener sobre el filme, es este el que permitirá que el cortometraje llegue a los niveles de espectadores deseados.

Esto se editará con el fin de pulir el producto final que será el que el público vea.

Difusión

La difusión se refiere a la propagación de la noticia del estreno del material audiovisual terminado. Para este proceso es importante tener en cuenta el target, así como de disponer de un espacio físico o virtual para propagar la información (Botella, 2018).

Para este producto se realizará la difusión dirigida hacia un público de todas las edades. El principal mecanismo de difusión serán las redes sociales de las páginas ligadas a la laguna de Yambo, en plataformas como: Facebook, Instagram y Tik Tok.

CAPITULO IV

RESULTADOS E INTERPRETACIÓN

En este capítulo se analiza la información que se obtuvo mediante el análisis documental y la aplicación de las entrevistas a los diferentes expertos en el ámbito de estudio para su posterior interpretación de los resultados, así mismo se presentan los resultados del producto.

Análisis de las entrevistas

Dentro de este análisis se usó como base las entrevistas a los diferentes expertos entrevistados de manera que sus acotaciones fueron interpretadas para generar nuevos puntos de vista en cuanto a la reconstrucción de la leyenda.

Tabla 1. *Análisis de las entrevistas.*

Pregunta	Categoría	Unidades de análisis
¿Cuál es la impresión que le produce la laguna de Yambo?	Impresión de la laguna	<ul style="list-style-type: none"> - Lugar hermoso, lleno de energía. - El encanto de la leyenda está en la fauna y la flora. - La laguna ha sufrido cambios significativos en su tamaño. - Con la lluvia se crea mucha neblina y se vuelve muy oscura. - Yambo es algo que se lleva dentro de sus habitantes.
¿Podría comentarme sus experiencias personales referentes a lo que se habla de la laguna de Yambo?	Experiencias personales sobreabundante la laguna	<ul style="list-style-type: none"> - Se ha visto como se crea vapor de agua y neblina cuando llueve. - Cuando hay heladas se crea en la superficie una capa verde y pastosa. - Cuando eran jóvenes encontraron a un muchacho en una parte de tierra en medio de la laguna, él no sabía cómo llegó allí y luego desapareció.

¿Cuáles son las características principales de la laguna de Yambo, en torno a la leyenda del Tren Fantasma?

Características de la laguna en torno a la leyenda.

- Cae mucha neblina cuando llueve, lo que pudo haber causado el volcamiento de la locomotora.
- La laguna es muy oscura en las noches.
- Le suele salir espuma.

¿Ha experimentado alguna vivencia relacionada con la leyenda del Tren Fantasma que envuelve a la laguna de Yambo?

Vivencias relacionadas con la leyenda.

- Se escuchan suavemente los gritos y el pitido del tren.
- Los antepasados escuchaban más claramente los sonidos de gritos, llantos y del tren.
- Se ha visto al Taita Yambo en varias ocasiones en forma de sombra.

¿Cuáles son las características representativas de la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo?

Características representativas de la leyenda

- El hecho se dio en viernes santo.
- Caída de la locomotora.
- Se cayó por enojo del Taita Yambo.
- Aún se puede escuchar el grito de las almas en pena y el ruido de la locomotora.
- A veces se escuchan los gritos y llantos en el momento de la oración de viernes santo.

Participación del Taita Yambo

- El espíritu de la laguna se llama Taita Yambo
- Es un hombre alto con pelo blanco, barba blanca, sombrero grande, poncho rojo, en vez de poncho rayado y así mismo en ocasiones montado en un caballo blanco
- El Taita Yambo enojado botó la locomotora hacia la laguna porque no le dieron ofrenda.
- Taita Yambo era el dueño de las tierras.

Interpretación de las categorías

Impresión de la laguna

Esta categoría corresponde a la impresión que los versionantes tienen con respecto a la laguna de Yambo, ellos consideran que es un lugar hermoso, donde resalta la flora y la fauna, sin embargo, cuando llueve se crea mucha neblina.

Experiencias personales sobre la laguna

Esta categoría corresponde a las experiencias que las personas tienen sobre la laguna, donde resalta que en este cuerpo de agua se crea vapor y abundante neblina cuando hay lluvias, además, en épocas de heladas se observa una capa pastosa y verde en la superficie de la laguna. Otro dato importante es que hace años encontraron a un muchacho desorientado en medio de la laguna.

Características de la laguna en torno a la leyenda

Esta categoría resalta las características de la laguna en referencia a la leyenda, aquí cae mucha neblina cuando llueve, que muchos asumen que fue la razón para el volcamiento de la locomotora, además es muy oscura en las noches, y cuando llueve suele salir espuma de la laguna.

Vivencias relacionadas con la leyenda

Esta categoría se refiere a las vivencias relacionadas con la leyenda, dentro de estas resaltan que las personas si escuchan los gritos y el sonido del tren, aunque de forma muy bajita. Además, se dice que los antepasados escuchaban estos sonidos con mayor claridad. Otro dato es que muchas personas han logrado ver al Taita Yambo, espíritu de la laguna.

Características representativas de la leyenda

Dentro de esta categoría se observan las características representativas de la leyenda, dentro de las más importantes esta que esta historia ocurre en viernes santo, la caída de la locomotora, que todo ocurrió por el enojo del Taita Yambo y que aún se puede escuchar sonidos referentes a la leyenda.

Participación del Taita Yambo

Esta categoría corresponde a la participación del personaje de Taita Yambo en la leyenda, este es un espíritu con características físicas específicas. Este era el terrateniente de la zona y algunas personas dicen que como espíritu se enojó por la construcción del tren y en su primer viaje lo arrojó en la laguna.

Importancia de la leyenda en la comunidad

En esta categoría se resalta la importancia de la leyenda dentro de la comunidad, esta historia tiene como objetivo otorgar respeto al espacio, y a conservarlo. Además, le da presencia a la laguna al ser tradición y expresión de sus habitantes.

Forma de aprendizaje de la leyenda

En esta categoría se observa cómo los versionantes aprendieron la leyenda, ellos la conocieron gracias a sus abuelos y otros adultos que les enseñaron en edades muy tempranas. Además, mientras fueron creciendo conocieron más datos sobre esta.

Acciones de difusión

En esta categoría se conocen las posibles acciones de difusión para la leyenda, una idea es transmitir esta historia en diferentes medios modernos. Otra idea es crear un libro con varias leyendas contadas por los habitantes de la zona. Homogenizar la leyenda a través de los relatos de los habitantes.

Apoyo del Estado

Dentro de esta categoría refleja el necesario apoyo por parte del estado, necesitando que los entes gubernamentales sean apoyo y no obstáculos para el turismo y los pequeños comerciantes de la comunidad.

Resultados del producto

En esta sección se presenta la estructura general de la propuesta de la carpeta de producción del *Live Action* sobre la leyenda de la laguna de Yambo, aplicando la narrativa de Cine Clásico

Pre producción

En esta sección de pre producción se desarrolla la idea del proyecto audiovisual, razón por la cual se toma en cuenta la metodología del producto la cual se desarrolla mediante la portada, sinopsis, logline, storyline, tagline, ficha técnica, guion, protagonistas, cronograma, equipo técnico y humano.

Portada



Sinopsis

Antonio (19) es un joven al que le gusta mucho viajar, aprovechando el feriado laboral, decide emprender un viaje hacia la laguna de Yambo, un lugar al que nunca se ha atrevido a ir debido al miedo que le causaban las leyendas alrededor de este lugar, pero al que quiere visitar, pues está a punto de dejar el país por unos años y no quiere irse con la intriga.

Antonio llega a su destino ya bastante entrada la tarde, así que, cuando llega a su cabaña ya es bastante tarde, decide que irá a refrescarse un poco en el bar de su hospedaje, mientras disfruta de la vista.

Ya entrada la noche y después de algo de comida y unas rondas, Antonio se dispone volver a su cabaña, cuando un lugar cercano a la laguna llama su atención; movido por la curiosidad y la valentía de los tragos decide bajar a investigar.

Logline

Antonio (19) es un joven viajero que decide ir a conocer la Laguna de Yambo en uno de los feriados de la ciudad, pues está a punto de dejar el país por una temporada. Cansado del viaje y después de ordenar sus ideas, decide tomar algo mientras disfruta de la vista en las alturas; embelesado por el paisaje desde su lugar alcanza a ver un espacio iluminado y solitario en la parte baja que decide ver de cerca. pues le parece ver a alguien extraño ahí.

Tagline

Y ahora tú también lo eres.

Storyline

Antonio (19) es un joven que aprovechando los feriados en la ciudad decide visitar la laguna de Yambo, un lugar al que no ha ido nunca. Antonio llega a su destino ya entrada la tarde, así que, después de acomodar sus cosas, decide refrescarse tomando unas copas al aire libre. Cae la noche y ya con unas copas encima, una pequeña construcción cercana a la laguna llama su atención, así que decide bajar a explorar con copa en mano. Una vez abajo y ya cansado del viaje, Antonio decide volver a su cabaña para descansar, cuando se percata de que un joven al que no sintió venir está a su lado, Velasco (20), siendo amigable le ofrece un poco de su copa, pero Velasco se niega y comienza contar una historia. Al final Antonio se da cuenta de que el joven con el que se encontró era una aparición, pero se queda a la orilla de la laguna mientras termina su copa.

Guion Literario

A continuación, se muestra el guion literario que se utilizó para la creación del producto final.

1. EXT.TARDE.CAMINO DE TIERRA

Antonio (19) baja la montaña mientras observa los alrededores, al frente se ve un camino largo y desolado.

Observamos la mano de Antonio mientras acaricia la vegetación, las hojas se mueven.

Camina más y empieza a pasar por los rieles del tren. Se detiene para tomar un poco de agua.

Se ve la laguna con las montañas alrededor.

Antonio sigue bajando, mientras oscurece.

2.INT.NOCHE.GAMPLING

Antonio descarga sus cosas y se tira a la cama, tiene sus ojos entrecerrados mira el atardecer y decide salir a comer algo.

3. EXT.NOCHE.CAMINO HACIA EL BAR

Antonio camina hacia la zona de comida, su teléfono suena, pero lo apaga sin mirar quién es.

Se ve el bar de fondo.

4. INT. NOCHE. BALCÓN

Antonio come en el bar mientras se sirve unos tragos.

El teléfono vuelve a sonar, pero Antonio lo ignora.

Sigue comiendo mientras termina de anochecer, la música de fondo del bar se desvanece para dar paso al viento.

Antonio deja los cubiertos en el plato y se dedica a terminar lo que tiene en su vaso, regresa a ver hacia la laguna y observa que hay un espacio iluminado.

Antonio se para, se siente algo mareado por el licor en su sistema, y empieza a caminar hacia la laguna.

5.EXT.NOCHE.LAGUNA

Antonio camina hacia el filo de la laguna algo ebrio mirando los alrededores, busca a su alrededor mientras camina, y al sentirse seguro en soledad se reclina en el filo del muelle a terminar su trago.

Mientras tanto una sombra pasa por detrás de él, sin que Antonio lo note.

Antonio baja su vaso, las luces tintinean y cuando regresa a ver hay alguien parado a su lado.

Se asusta al verlo, pero intenta disimular.

ANTONIO (Carraspea)....¿Quieres?

Velasco solo lo regresa a ver, pero no responde

Antonio se alza el vaso otra vez mientras mira a Velasco, regresa a ver las montañas.

VELASCO ¿Turista?

ANTONIO

Maso menos, es... más como un viaje de despedida

VELASCO

¿De quién te despides?

ANTONIO De nadie, de ciertos lugares supongo.

VELASCO

Es un lugar interesante para una despedida

Velasco camina cada vez más cerca del barandal, el viento mueve su cabello

ANTONIO ¿Sí?

VELASCO

Se puede decir que si, todo depende de cómo lo veas...

ANTONIO

(carraspea)entonces...¿algún consejo para...despedidas?

El teléfono de Antonio vuelve sonar y cuando Antonio se pone a buscarlo se calla

VELASCO

No, yo no, sin embrago es un buen lugar para una despedida, hay algunas cosas que no tuvieron un buen final por aquí

ANTONIO ¿Como qué?

6. EXT.PARADA DE TREN.TARDE/NOCHE.

VELASCO (FLASHBACK ANIMADO)

Sabes se dice que hace algunos años, la locomotora que pasaba por las rieles estaba repleta.

Pocas personas lo sabían, pero el motorizado a cargo de manejar el tren tenía un chuchaqui que tranquilamente podría haberlo dejado inconsciente en cualquier momento así que, cuando la locomotora arrancó ya era tarde, empezaba a llover.

Más entrada la noche la lluvia aumentaba con gran intensidad, pero la mitad del tren estaba inconsciente para este punto asique muy pocas personas le daban importancia.

La luna se veía hermosa en el reflejo de la laguna, era una vista indescriptible, podías sentir como te llamaba.

Ciertamente era una pena que pocas personas pudieran verlo, pues la mayoría estaba en sus casas refugiándose de la lluvia o ya completamente dormidas.

Lo extraño de todo esto es que cuando más alta estaba la luna, a

punto de desaparecer la locomotora empezó a moverse turbulentamente, tal vez por la lluvia, porque las vías eran un desastre y el chofer estaba aún ebrio, o por que como los buenos ciudadanos que eran las personas a bordo desconocían del peligro escondido en la laguna, pero de la nada, una persona apreció en medio del camino, completamente quieto, imponente;... el tren intentó frenar, pero el lodo y la fricción de las llantas hizo que se descarrilara de sus vías, y en menos de un minuto estuvo colina abajo, hundiéndose miserablemente en la laguna.

Se dice que quien apareció esa noche en las vías es Taita Yambo, un espíritu que ronda la laguna alejando a las personas que no considera bienvenidas, protegiendo su territorio y alejando a los extraños

de las que alguna vez fueron sus tierras. Durante días, y después años, se realizaron búsquedas para encontrar los cuerpos de las víctimas, sin embargo, el único hallazgo que encontraron fue el de los moradores del lugar, quienes aseguran que a la media noche cada viernes santo, aún puedes escuchar el pitido desesperado de la locomotora junto a los gritos de desesperación de las personas que aún estaban conscientes ese día.

Otras personas dicen que aún puedes ver a los muertos caminar de vez en cuando a las orillas de la laguna, buscando una manera de regresar al camino de los rieles del tren, a veces incluso llevando nuevos pasajeros.

7.EXT.NOCHE.LAGUNA

Velasco mira las montañas y se gira para ver a Antonio

ANTONIO

Bueno, esa es de hecho una forma interesante de contarle.... ¿tú vives por aquí? es decir sabes bastantes detalles y no te ves como un turista

VELASCO

No precisamente, sin embargo, si lo que quieres saber es si siempre he vivido en este lugar entonces no, se volvió mi morada hace algunos años.

ANTONIO

Entonces, tú has escuchado alguna de esas voces o el pitido del tren

Antonio termina el contenido de su vaso mientras habla

VELASCO

Yo soy las voces y ahora tú también

Se escucha un sonido abrumador de tren y Antonio regresa a ver hacia la fuente del sonido.

ANTONIO (regresa a verlo confundido) ¿Qué dijiste?

En ese momento suena muy fuerte un tren y Antonio regresa a ver las montañas mientras el sonido incrementa, se mira en la laguna y ve en su reflejo que ahora es Velasco, a lo lejos se ve una sombra perderse en la oscuridad y él se vuelve a disolver

Se ve la laguna oscura

PANTALLA A NEGRO

Ficha técnica

Este apartado tiene, título, descripción del producto, el público potencial al que va dirigido, duración estimada y las fechas aproximadas de entrega del producto.

Tabla 2. *Ficha técnica del cortometraje.*

Título	Voces en la Niebla
Descripción del producto	Live Action
Público	12 años en adelante
Duración estimada	7 Minutos
Fecha estimada de entrega	Agosto 2023

Cast

Son los personajes principales dentro de la construcción del guion, quienes darán vida a personajes que no necesariamente existieron.

Tabla 3. *Descripción de los personajes.*

Personaje	Descripción física	Descripción Psicológica
ANTONIO	Alto Mestizo Delgado Cabello claro(medio) Ojos oscuros	Es un hombre joven, que está trabajando mientras entra a la universidad. Su carácter es bastante reservado, le agrada estar solo, aunque tampoco le molesta la compañía, es una persona curiosa, misma curiosidad que a veces lo lleva a ser imprudente y ponerse a sí mismo en situaciones incómodas o poco seguras, le gusta analizar su entorno y disfrutar de los lugares a los que va.

VELASCO	Alto Delgado Tez blanca Cabello rizado oscuro Ojos claros Tiene una cicatriz en un ojo (derecho). Es zurdo	Es un joven bastante retraído, le gusta estar solo y salir a caminar, la cicatriz en su rostro es algo que le molesta tanto psicológica como físicamente, tiende a ser alguien bastante analítico, pero debido a la falta de sus habilidades sociales habla solo la mayor parte del tiempo, no es la persona más amigable, pero tiene momentos en los que toma la iniciativa para hablar con otras personas.
---------	---	--

Equipo Humano

Las personas colaboradoras necesarias para la realización del proyecto audiovisual, descrito a continuación:

Tabla 4. *Descripción del equipo humano.*

Cargo	Nombre
Productor	Báez Marcos
Director	Llango Kamila
Dirección de Fotografía	Báez Marcos
Iluminación	Richard Ramírez
Dirección de Sonido	Micaela Rivera
Edición	Germánico Zambrano/Marcos Báez/ Kamila Llango
Cámara	Germánico Zambrano
Dirección de Arte	Ana Méndez
Animación	Nahomi Robelly
Pautaje	Jacky Monje
Asistente de producción	Richard Ramírez
Actores	Tadeo Ludo (Antonio) Juan Daniel Terán (Velasco)

Equipo Técnico

Son las herramientas de trabajo y equipo con las que se contó y ayudaron en la realización del cortometraje. El equipo se encuentra descrito a continuación:

Tabla 5. *Descripción del equipo técnico.*

Nombre del equipo	Descripción
Cámara	Black Magic
Objetivos	18 mm; 24 mm; 35mm; 50 mm; 85 mm; 135 mm
Trípode	Manfrotto
Disco externo	Samsung
Rebotadores	Godox
Luces	Neewer
Capturador de Sonido	Tascam
Micrófonos	Rode; Lavaliers; Saramonic
Caña	Rode
Monitor	FeelWorld
Filtros	ND

Cronograma

Tabla 6. Cronograma de Actividades

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																							
NOMBRE DEL PROYECTO	Voces en la niebla																						
DIRECTOR	KAMILA LLANGO																						
PRODUCTOR	BÁEZ MARCOS																						
GÉNERO	SUSPENSO																						
ACTIVIDADES/MES	ABRIL				Mayo				JUNIO						JULIO				AGOSTO				
DÍA	1	6	9	11	3	4	25	27	10	13	11	16	19	22	26	3	4	9	23	9	14	15	23
CREACIÓN DE GUIÓN																							
CORRECCIÓN DE GUIÓN																							
DESIGNACIÓN DE CREW																							
RECOLECCIÓN DE DATOS Y VALIDACIÓN																							
SCOUTING																							
CASTING																							
ALQUILER DE EQUIPOS																							
REUNIÓN GAD LATACUNGA																							
RODAJE DÍA 1																							
RECUPERACIÓN DE MATERIAL																							
REVISIÓN DE MATERIAL																							
CORTE 1																							
CORTE 2																							
CORTE 3																							
SONORIZACIÓN																							
PRODUCTO FINALIZADO																							

Presupuesto

Tabla 7. Descripción del presupuesto utilizado.

N° días/ Unidades	Detalle	Costo Unitario	Costo Total
Preproducción			
3	Scouting	\$50,00	\$150,00
1	Reunión con Prefectura	\$50,00	\$50,00
1	Reunión con la Productora	\$5,00	
1	Reunión con el Crew	\$20,00	
Producción			
Equipo Técnico			
1	Cámara Black Magic	\$3.500,00	\$3.500,00
1	Kit Lentes	\$2.500,00	\$2.500,00
1	Trípode	\$440,00	\$440,00
3	Luces Led	\$500,00	\$1.500,00
3	Filtros ND	\$50,00	\$150,00
1	Rebotadores	\$84,00	\$84,00
1	Kit Equipo Sonoro	\$610,00	\$610,00
1	Utilería	\$100,00	\$100,00
Equipo Humano			
2	Actores	\$50,00	\$100,00
Otros			
1	Transporte	\$59,11	\$59,11
1	Alimentación	\$115,50	\$115,50
1	Extras	\$120,00	\$120,00
Postproducción			
3	Editor de video	\$40,00	\$120,00
1	Computadora	\$1.500,00	\$1.500,00
1	Sonorización	\$200,00	\$200,00
Difusión			
1	Proyección	\$50,00	\$50,00
1	Afiche	\$30,00	\$30,00
Total			\$11.178,61

Tabla 8. Guion Técnico

Cortometraje “VOCES EN LA NEBLINA”

Relación de aspecto 16:9						
GUIÓN TÉCNICO						
N-	PLANO	DESCRIPCIÓN / ESCENA	DESCRIPCION / PLANO	ÓPTICA	SONIDO	OBSERVACIONES
SEC 1. EXT.TARDE.CAMINO DE TIERRA						
1	PG	Antonio baja la montaña mientras observa los alrededores, al frente se ve un camino largo y desolado.	-Composición en cruz -Levemente contrapicado. -Centrado y dejando aire arriba.	18mm	-Foleys. -Sonido ambiente	
2	PD	Observamos la mano de Antonio mientras acaricia la vegetación, las hojas se mueven.	-Plano 3/4 y dejando ver la laguna -Levemente contrapicado -Cámara en mano. -Traveling in lento	50mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
3	PE	Camina más y empieza a pasar por los rieles del tren. se detiene para tomar un poco de agua.	-Composición en cruz -Angulación de gusano	35mm - 50mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
4	PG	Se ve la laguna con las montañas alrededor.	-composición en cruz -Levemente picado	18mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
5	PP a PML	Antonio sigue bajando, mientras oscurece.	-composición en cruz -Picado	50mm	-Foleys. -Sonido ambiente	-
SEC 2.INT.NOCHE.GAMPLING						
1	PM	Antonio llegando a la cabaña	-Composición en cruz -Angulo normal -Traveling in -Movimiento leve	35 mm	-Foleys. -Sonido ambiente	

2	PE	Antonio descarga sus cosas y se tira a la cama	-Composición en cruz -Ángulo normal -Antonio en 3/4 -Tilt down	18mm 35mm	- -Foleys -Sonido ambiente	
3	PD a PP	Antonio tiene sus ojos entrecerrados	-Composición en cruz. -Angulo cenital -Movimiento leve	35mm	-Foleys -Sonido ambiente	
4	PG	Antonio mira el atardecer y decide salir a comer algo.	-Composición en cruz - Levemente contrapicado	35mm	-Foleys -Sonido ambiente	
SEC 3.EXT.NOCHE.CAMINO HACIA EL BAR						
1	PG a PA	Antonio camina hacia la zona de comida	-Contrapicado levemente. -Traveling out	18mm	-Foleys -Sonido ambiente	
2	PD	apaga sin mirar quién es	-Composición en tercios. -ángulo picado. -cámara en mano. -Movimiento leve	35mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
3	PML	se ve el bar de fondo	-Cruz -Angulo contrapicado -cámara en mano -Traveling IN	18mm 25mm	- -Foleys -Sonido ambiente	-
SEC 4.INT. NOCHE. BALCÓN						
1	PG	Antonio come en el bar mientras se sirve unos tragos.	-Tercios -Angulo levemente contrapicado. -Movimiento leve	18mm 25mm	- -Foleys -Sonido ambiente	-
2	PD	el teléfono vuelve a sonar, pero Antonio lo ignora.	-Composición en tercios. -ángulo picado. -cámara en mano. -Movimiento leve	50mm	-Foleys -Sonido ambiente	-

3	PM	Sigue comiendo mientras termina de anochecer, la música de fondo del bar se desvanece para dar paso al viento. Antonio deja los cubiertos en el plato y se dedica a terminar lo que tiene en su vaso, regresa a ver hacia la laguna y observa que hay un espacio iluminado.	-Composición en tercios. -ángulo picado.	50mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
4	PE a PM	Antonio se para, se siente algo mareado por el licor en su sistema, y empieza a caminar hacia la laguna.	-Composición en cruz. -ángulo frontal. -3/4	50mm	-Foleys -Sonido ambiente	plano secuencia
SEC 5.EXT.NOCHES.LAGUNA						
1	PG	Antonio camina hacia el filo de la laguna algo ebrio mirando los alrededores, busca a su alrededor mientras camina	-Angulación gusano - cámara en mano. - Traveling out	25mm	-Foleys -Sonido ambiente	perspectiva de Velasco
2	PML	y al sentirse seguro en soledad se reclina en el filo del muelle a terminar su trago.	-3/4. -Ángulo Normal	24mm - 50mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
3	PE	mientras tanto una sombra pasa por detrás de él, sin que Antonio lo note.	-Angulación normal.	24mm - 50mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
4	PG	Antonio bebiendo en el muelle	-3/4. Antonio a la derecha. -Angulo Normal	35mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
5	PP	Antonio baja su vaso, las luces tintinean y regresa a ver	-3/4 -Angulación normal	85mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
6	PM	cuando regresa a ver hay alguien parado a su lado. Se asusta al verlo, pero intenta disimular.	-Escorzo de Velasco -Picado -Cámara en mano. -Movimiento leve	35mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
7	PP	Antonio (Carraspea)...¿Quieres?	Angulo Frontal	85mm	-Foleys -Sonido ambiente	-

8	PP	Antonio se alza el vaso otra vez mientras mira a Velasco, regresa a ver las montañas.	-3/4. Antonio a la derecha. -Angulo Normal	50mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
9	PP	VELASCO ¿Turista? ANTONIO Maso menos, es... más como un viaje de despedida VELASCO ¿De quién te despides? ANTONIO De nadie, de ciertos lugares supongo.	Escorso -Angulo Frontal	35mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
10	PG	VELASCO Es un lugar interesante para una despedida Velasco camina cada vez más cerca del barandal, el viento mueve su cabello	-3/4. Antonio a la derecha. -Angulo Normal	35mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
11	PML	ANTONIO ¿Sí? VELASCO Se puede decir que sí, todo depende de cómo lo veas... ANTONIO (carraspea)entonces...¿algún consejo para...despedidas? El teléfono de Antonio vuelve sonar y cuando Antonio se pone a buscarlo se calla	Angulo Frontal	50mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
12	PP	VELASCO No, yo no, sin embrago es un buen lugar para una despedida, hay algunas cosas que no han hecho una buena despedida por aquí ANTONIO ¿Cómo qué?	Escorso -Angulo Frontal	85mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
SEC 7.EXT.NOCHES.LAGUNA						
1	PM	Velasco mira las montañas y se gira para ver a Antonio	- 3/4 -Escorso de Antonio	50mm	-Foleys -Sonido ambiente	-

2	-PM -PP	ANTONIO Bueno, esa es de hecho una forma interesante de contarlo.... ¿tú vives por aquí? es decir sabes bastantes detalles y no te ves como un turista VELASCO No precisamente, sin embargo, si lo que quieres saber es si siempre he vivido en este lugar entonces no, se volvió mi morada hace algunos años. ANTONIO Entonces, tú has escuchado alguna de esas voces o el pitido del tren	Angulo Frontal -Escorso	35mm 50mm	- -Foleys -Sonido ambiente	-
3	PP	VELASCO Yo soy las voces y ahora tú también	Angulo Frontal	85mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
4	PM	Antonio regresa a ver hacia la fuente del sonido. ANTONIO (regresa a verlo confundido) ¿Que dijiste?	Angulo Frontal -Escorso	35mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
5	PE	Antonio regresa a ver las montañas mientras el sonido incrementa	Angulo Frontal	18mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
6	PP	se mira en la laguna y ve en su reflejo que ahora es Velasco	Angulo Frontal -Picado / Picado -Escorso	35mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
7	PG	a lo lejos se ve una sombra perderse en la oscuridad y él se vuelve a disolver	Angulo Frontal	18mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
Rellenos						
1	PD	vaso		85mm	-Foleys -Sonido ambiente	-

2	GPG	Laguna en el atardecer		18mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
3	GPG	Laguna en el noche		18mm	-Foleys -Sonido ambiente	-
4	PG	Muelle		18mm	-Foleys -Sonido ambiente	-

Producción

En esta etapa es donde se ejecuta el producto tomando en cuenta la sección de pre producción, todo esto se basa en el plan de rodaje.

Tabla 9. Plan de Rodaje

SHOT LIST - DÍA 1			
EXT.TARDE.CAMINO DE TIERRA/ Antonio camina			
PLANO	DETALLE	# DE PLANO	TIEMPO ESTIMADO
PLANO GENERAL	Antonio baja la montaña mientras observa los alrededores, al frente se ve un camino largo y desolado.	1	4:00 pm – 4:20 pm
PLANO DETALLE	Observamos la mano de Antonio mientras acaricia la vegetación, las hojas se mueven.	2	4:20 pm – 4:40 pm
PLANO ENTERO	Camina más y empieza a pasar por los rieles del tren. se detiene para tomar un poco de agua.	3	4:40 pm – 5:00
PLANO GENERAL	Se ve la laguna con las montañas alrededor.	4	5:00 pm – 5:10 pm
PP a PML	Antonio sigue bajando, mientras oscurece.	5	5:10 pm – 5:30 pm
GPG	Laguna en el atardecer		5:30 pm – 5:35 pm
BREAK 5:45 pm -6:00 pm			
INT.NOCHE.GAMPLING			

PM	Antonio llegando a la cabaña	6	6:00 pm-6:15 pm
PLANO ENTERO	Antonio descarga sus cosas y se tira a la cama	7	6:15 pm-6:30 pm
PD a PP	Antonio tiene sus ojos entrecerrados	8	6:30 pm - 6:45 pm
PLANO GENERAL	Antonio mira el atardecer y decide salir a comer algo.	9	6:45 pm - 7:00 pm
EXT.NOCHE.CAMINO HACIA EL BAR			
PG a PA	Antonio camina hacia la zona de comida	10	7:15 pm - 7:25 pm
PD	Suena el celular y lo apaga sin mirar quién es	11	7:25 pm - 7:30 pm
PML	se ve el bar de fondo	12	7:30 pm - 7:35 pm
INT. NOCHE. BALCÓN			
PG	Antonio come en el bar mientras se sirve unos tragos.	13	7:40 pm - 7:50 pm
PD	el teléfono vuelve a sonar, pero Antonio lo ignora.	14	7:50 pm -8:00 pm
PM	"Sigue comiendo mientras termina de anochecer, la música de fondo del bar se desvanece para dar paso al viento. Antonio deja los cubiertos en el plato y se dedica a terminar lo que tiene en su vaso, regresa a ver hacia la laguna y observa que hay un espacio iluminado."	15	8:00 pm - 8:20 pm
PE a PM	Antonio se para, se siente algo mareado por el licor en su sistema, y empieza a caminar hacia la laguna.	16	8:20 pm -8:30 pm
PD	VASO	17	8:30 pm - 8:35 pm

CENA 8:45 pm -9:15 pm

EXT.NOCHE.LAGUNA

PG	Antonio camina hacia el filo de la laguna algo ebrio mirando los alrededores, busca a su alrededor mientras camina	18	9:15 pm -9:25 pm
PML	y al sentirse seguro en soledad se reclina en el filo del muelle a terminar su trago.	19	9:25 pm - 9:30 pm
PE	mientras tanto una sombra pasa por detrás de él, sin que Antonio lo note.	20	9:30 pm - 9:35 pm
PG	Antonio bebiendo en el muelle	21	9:35 pm - 9:40 pm
PP	Antonio baja su vaso, las luces tintinean y regresa a ver	22	9:40 pm - 9:45 pm
PM	cuando regresa a ver hay alguien parado a su lado. Se asusta al verlo, pero intenta disimular.	23	9:45pm - 9:50 pm
PP	Antonio (Carraspea)...¿Quieres?	24	9:50 pm - 9:55 pm
PP	Antonio se alza el vaso otra vez mientras mira a Velasco, regresa a ver las montañas.	25	9:55 pm - 10:00 pm
PP	VELASCO ¿Turista? ANTONIO Maso menos, es... más como un viaje de despedida VELASCO ¿De quién te despides? ANTONIO De nadie, de ciertos lugares supongo.	26	10:00 pm- 10:10 pm
PG	VELASCO Es un lugar interesante para una despedida Velasco camina cada vez más	27	10:10 pm -10:15 pm

	cerca del barandal, el viento mueve su cabello		
PML	ANTONIO ¿Sí? VELASCO Se puede decir que sí, todo depende de cómo lo veas... ANTONIO (carraspea)entonces...¿algún consejo para...despedidas? El teléfono de Antonio vuelve sonar y cuando Antonio se pone a buscarlo se calla	28	10:15 pm - 10:25 pm
PP	VELASCO No, yo no, sin embargo es un buen lugar para una despedida, hay algunas cosas que no han hecho una buena despedida por aquí ANTONIO ¿Cómo qué?	29	10:25 pm - 10:30 pm
PM	Velasco mira las montañas y se gira para ver a Antonio	30	10:30 pm - 10:35 pm
-PM -PP	"ANTONIO Bueno, esa es de hecho una forma interesante de contarlo... ¿tú vives por aquí? es decir sabes bastantes detalles y no te ves como un turista VELASCO No precisamente, sin embargo, si lo que quieres saber es si siempre he vivido en este lugar entonces no, se volvió mi morada hace algunos años. ANTONIO Entonces, tú has escuchado alguna de esas voces o el pitido del tren"	31	10:35 pm - 10:45 pm
PP	"VELASCO Yo soy las voces y ahora tú también"	32	10:45 pm - 10:50 pm
PM	"Antonio regresa a ver hacia la fuente del sonido. ANTONIO (regresa a verlo confundido) ¿Que dijiste?"	33	10:50 pm- 10:55 pm

PE	Antonio regresa a ver las montañas mientras el sonido incrementa	34	10:55 pm - 11:00 pm
PP	se mira en la laguna y ve en su reflejo que ahora es Velasco	35	11:00 pm - 11:05 pm
PG	a lo lejos se ve una sombra perderse en la oscuridad y él se vuelve a disolver	36	11:05 pm - 11:10 pm
GPG	Laguna en la noche	37	11:10 pm - 11:15 pm
PG	Muelle	38	11:15 pm - 11:20 pm

Dirección y Producción

Al ser un *Live Action*, y tener esta convergencia entre actuación de personas reales junto con animación 2D, la etapa de producción se dividió en 2 partes, la primera el día de rodaje con los actores que interpretan a los personajes principales, y la animación en conjunto con Voz en Off, para poder mantener el ritmo al momento de animar.

Arte

Dentro de este apartado se definió el vestuario, maquillaje y utilería necesaria para darle mayor realce al live action, así mismo ambientarlo correctamente a lugar y a la época.

Iluminación

La iluminación se centró en dar énfasis al direccionamiento de la historia, ambientando un espacio más oscuro, sombrío y con tonalidades frías para poder resaltar el objetivo de dirección y así complementar el desarrollo de la historia.

Sonido

La musicalización es un componente básico, con gran poder comunicativo, que ayuda a reforzar el sentido de las escenas, crear emociones y unir planos en el tiempo. Dentro de este *Live Action* se priorizó los sonidos diegéticos del lugar, mezclándolos

con música incidental, además, se usó también, el sonido extra-diegético con el fin de poder crear el ambiente y la atmósfera que concuerde con la historia recreada en base a la previa investigación.

Post Producción

Esta fase del proyecto audiovisual, el productor, el director, junto al editor, realizó un montaje inicial para la realización del producto a partir de varios videos, títulos y música, recolectados durante el proceso de investigación, así como el de producción.

Animación

Se realizó la creación de una animación en 2D sobre la leyenda del Tren Fantasma de la Laguna de Yambo, con todas las referencias obtenidas a partir de las entrevistas.

Montaje

En esta etapa del proceso, se seleccionó entre el material recolectado, y se importó a la plataforma digital Adobe Premiere Pro, los cuales fueron unidos según la estructura realizada en la pre producción, además se corrigió el nivel de dando mayor énfasis en diversas escenas del Live Action. Así mismo se unió el producto grabado con la animación.

Sonorización

Luego de la primera selección de archivos visuales y la edición, el sonidista, realizó la limpieza de los audios de los videos, y la sincronización de los mismos, además de la musicalización del cortometraje y la animación.

Producto Audiovisual

<https://youtu.be/-YPSoOrLIY>

Difusión

Para la difusión y exhibición del producto se realizó un convenio con la Prefectura de Cotopaxi, con el fin de difundir el corto en sus redes sociales y página web.

CAPITULO V

HALLAZGOS Y REFLEXIONES

En el presente capítulo se exponen los hallazgos y reflexiones que se derivan del propósito de estudio, el cual fue elaborar un Live Action sobre la Leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo utilizando la narrativa de cine clásico, tomando en cuenta los resultados obtenidos durante el periodo de desarrollo del trabajo por medio de las entrevistas donde se contó con la participación de los actores sociales e informantes claves incluyendo el análisis de las mismas con el método de análisis cualitativo de Hernández y Mendoza.

Hallazgos

Luego de la realización de las entrevistas, análisis e interpretación de resultados, se crean los siguientes hallazgos en función de los propósitos planteados:

En lo que respecta al planteamiento del primer propósito, refiriéndose reconstruir la leyenda del Tren Fantasma de la leyenda de la laguna de Yambo mediante entrevistas, encontramos que los habitantes de la zona tienen diferentes versiones acerca de la leyenda del Tren Fantasma, sin embargo, tienen características en común que permiten reconstruir la esencia de la leyenda, tales como, la participación de Taita Yambo, el sonido de los gritos y ruidos de la locomotora, entre otros.

Dentro del segundo propósito, el cual es establecer la preproducción del *Live Action* de la leyenda de la Laguna del Yambo a corto de ficción utilizando la narrativa clásica mediante la redacción del guion, plan de rodaje y presupuesto. Se encontró necesario la planificación meticulosa de un plan de rodaje, desglose de presupuesto y designación de equipo por área con el fin de que la siguiente etapa de producción no presente ningún tipo de inconveniente.

En cuanto al el tercer propósito de esta investigación, ejecutar la producción del *Live Action* de la leyenda de la Laguna del Yambo a corto de ficción utilizando la narrativa clásica tomando en cuenta el plan de rodaje, se encontró que, este se desarrolló en jornadas separadas debido a la naturaleza del producto, siendo un día de rodaje con el equipo completo y dos jornadas de grabación con actor y equipo técnico pertinente para grabar la voz en off de las partes animadas

Después de ello, el cuarto propósito, desarrollar la postproducción del *Live Action* de la leyenda de la Laguna del Yambo a corto de ficción utilizando la narrativa clásica utilizando los programas *Adobe Premiere Pro*, *After Effects* y *Audition*, se encontró

que las sesiones de post producción se desarrollaron por equipos de video, sonido, animación para poder empatar todas las partes necesarias, este proceso se realizó con un cronograma de fechas de entrega limite y reuniones con cada equipo

Finalmente, para el propósito final que es, el plan de difusión del *Live Action* de la leyenda de la Laguna del Yambo a corto de ficción utilizando la narrativa de cine clásico enfocado a la prefectura de Cotopaxi sus redes sociales y entornos de distribución, se realizó un convenio con la prefectura para poder distribuir este corto en las diferentes plataformas de la prefectura además de los eventos que tienen a lo largo de la provincia.

Reflexiones

En base a la investigación previa realizada, la primera reflexión se enfoca hacia la Universidad Iberoamericana del Ecuador y sus autoridades, recomendando una mayor participación activa por parte de las autoridades dentro de la carrera y los trabajos realizados por los estudiantes de producción, refiriéndonos de forma específica en el ámbito de prácticas efectivas que ayuden al estudiante al momento de realizar los procesos correspondientes de producción dentro de sus trabajos de titulación.

Dentro de este ámbito, se sugiere a la universidad crear y usar las alianzas estratégicas que tiene con otras universidades y festivales de cine, así como la realización, en donde los estudiantes puedan participar con sus trabajos, pues de esta manera se incentiva la sana competencia entre alumnos. Además de generar un espacio de aprendizaje real en donde los estudiantes puedan experimentar de primera mano los procesos que involucran la realización y difusión de un producto dentro del país.

A los futuros proyectos e investigación, que tengan relación con lugares o personas que formen parte del sector tanto público o privado, se les recomienda establecer de forma clara, escrita y fiable, contratos con las partes involucradas en distribución, transporte o alquiler para así evitar posibles conflictos de intereses que retrasen la elaboración de sus productos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, B (2019). *Poética de la ausencia en Con mi corazón en Yambo*. Quito.
https://www.academia.edu/41721703/Po%C3%A9tica_de_la_ausencia_en_Con_mi_coraz%C3%B3n_en_Yambo_de_Fernanda_Restrepo_Arismendi
- Botella, P (2018). Preproducción, producción y postproducción de un perfil audiovisual. Universidad Politécnica de Valencia.
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/110416/Botella%20-%20Pre-producci%C3%B3n%2C%20producci%C3%B3n%20y%20postproducci%C3%B3n%20de%20un%20perfil%20audiovisual.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cerón, L. A., y Castellanos, N. P (2021). Cortometraje de ficción expresionista “Al borde del río”, basado en el cuento Vinatería del Pacífico. *Escuela de comunicación y producción en Artes Audiovisuales*.
<http://repositorio.unibe.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/396/CER%c3%93N%20BOSQUEZ%20LISETTE%20ALEXANDRA%20y%20CASTELLANOS%20CARTAGENA%20NATHALY%20PAMELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Floro, I. (2021). *Qué definee el éxito o el fracaso de los remakes de disney*. Barcelona.
https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/180132/1/TFG_IreneFloro.pdf
- Gómez, M. Z. (2020). La leyenda. Aproximaciones a un género “casi inasible”. *Revista de Literaturas Populares*, 20(2), 185-221.
https://ru.atheneadigital.filos.unam.mx/jspui/bitstream/FFYL_UNAM/7124/1/Populares_37_2020_Zavala_185-221.pdf
- Hernández, R., y Mendoza, C. P (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Celaya: Mcgraw-Hill Interamericana.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Jiménez, R. G (2022). Retraducciones audiovisuales para el público infantil: las nuevas versiones live action de los clásicos de disney. *MonTI*(14), 233-260.
<https://www.e-revistas.uji.es/index.php/monti/article/download/6577/6962/>

- Kalil, M. M., y León, B. J (2021). Realización de corto de ficción sobre la violencia en las relaciones de pareja en el contexto de COVID-19 en Ecuador. *Escuela Superior Politécnica del Litoral*.<https://www.dspace.espol.edu.ec/handle/123456789/56210>
- Lara Martínez, M., & Lara, A. (2019). La autoría en el cine clásico de Hollywood. *Revista de Comunicación de la SEECI*(49), 39-57.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7043584>
- Ministerio de Educación (2018). *Leyendas y Tradiciones*. Quito: Medios Público-EP.
<https://recursos2.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2020/08/TOMO-1-CUENTOS-LEYENDAS-Y-TRADICIONES-PARTE-1.pdf>
- Oña, N. (2017). La leyenda como estrategia en el desarrollo de la habilidad lectora para los estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Telmo Hidalgo Díaz”, de la parroquia San Pedro de Taboada, del cantón Rumiñahui, de la provincia de Pichincha. En el Período 2014-2015.
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/5852/1/T2422-MELL-O%C3%B1a-La%20leyenda.pdf>
- Orozco, J. C., y Díaz, A. A (2018). ¿Cómo redactar los antecedentes de una investigación cualitativa? *Revista Electrónica De Conocimientos, Saberes Y Prácticas*, 1(2), 67-68.
<https://www.lamjol.info/index.php/recsp/article/view/6611/6341>
- Ortega S. y Sánchez G (2016). “El tren fantasma y otras leyendas de la laguna de Yambo” Libro pop-up. Universidad Técnica de Cotopaxi. Latacunga.
<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/3642>
- Peralta, m. D (2019). “Análisis del potencial turístico dentro del área de incidencia de la parroquia panzaleo, provincia de cotopaxi, para fomentar el turismo de aventura”. *ingeniería en administración turística y hotelera*.
<https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/20588/1/T-ESPEL-ITH-0125.pdf>
- Pérez, J. P (2017). El género cinematográfico como elemento condicionante de la dimensionalidad del personaje del cine clásico de Hollywood: características de los personajes cinematográficos redondos y planos. *Revista AdMIRA. Análisis de Medios, Imágenes y Relatos Audiovisuales*(5), 1-33.

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/76046/2.%20Classical%20Hollywood%20Cinema.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Rea, M. A (2020). Las dificultades de producir cine de ciencia ficción en el Ecuador por medio de la realización de un cortometraje de este género. *Universidad de las Artes*.
https://dspace.uartes.edu.ec/bitstream/123456789/270/1/TESIS_CINE_MARGIE_REA_ROMERO%20.pdf
- Rodríguez, M., Poblano, E., Alvarado, L., González, A. y Rodríguez, M. (2021). Validación por juicio de expertos de un instrumento de evaluación para evidencias de aprendizaje conceptual. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*.
<https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/960/3213#info>
- Rojas, S. (2019). *Leyendas Ecuatorianas en el desarrollo de la identidad de niños de 5 a 6 años*. Quito.
<https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/11147/1/UDLA-EC-TLEP-2019-11%20Tomo%20I.pdf>
- Santillán, M (2017). Selección y adaptación de catorce leyendas de la costa ecuatoriana y galápagos para niños y niñas. Recuperado de:
<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/14307/Tesis%20Adaptaciones%20de%20Leyendas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez, F. A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122.
<http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>
- Sánchez M., Fernández M. y Díaz J (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. *Revista científica UISRRAEL*. 8(1).
<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v8n1/2631-2786-rcuisrael-8-01-00107.pdf>
- Sohn, W (2013). *Crossover Filmmaking: Animated & Live-action Films*. Pasadena: Art Center College of Design.
https://www.academia.edu/15208512/Crossover_Filmmaking_Animated_and_Live_action_Films

Vega, G (2021). Sistematización del proceso de producción del cortometraje “Lilith”.
Recuperado de:
<https://dspace.uartes.edu.ec/bitstream/123456789/1010/1/PROYECTO%20D E%20TITULACION%20-%20VEGA%20CORDOVA%20GRECIA.pdf>

Villarreal J. y García M (2022). La Aplicación de Entrevistas Semiestructuradas en Distintas Modalidades Durante el Contexto de la Pandemia. *Revista Hallazgos21* 7(1).
<https://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/article/view/556/507>

ANEXOS

Anexo 1: Solicitud de Convenio en la Prefectura de Cotopaxi



Quito, D.M. 09 de junio del 2023

Estimada Dra. Lourdes Tibán,
Prefecta de la Provincia de Cotopaxi.

Presente

Ante todo, es un gusto saludarle, desde la dirección del decanato de la Facultad de Comunicación y Tecnologías de la Universidad Iberoamericana del Ecuador, a la vez que le deseamos el mayor de los éxitos en sus funciones.

El presente tiene como objetivo comunicarle que dos estudiantes nuestros de la Carrera de Producción para medios de Comunicación: Báez Martínez Marcos Jolahos con CI: 1752804656 y Llango Balcázar Kamila Isabel con CI: 1750839019, se encuentran trabajando actualmente en la realización de un material audiovisual titulado: Live Action de la leyenda de la Laguna de Yambo, el cual utiliza la narrativa de cine clásico y será presentado como Trabajo de Titulación para optar por el título de Licenciados en Producción para medios de Comunicación, en la Universidad Iberoamericana del Ecuador, UNIB.E.

Como parte de los objetivos del trabajo está el de socializar, dentro de las plataformas digitales, eventos y espacios de la región del Cotopaxi, esta producción audiovisual, que se propone evidenciar la importancia de la leyenda del "Tren Fantasma" de la laguna de Yambo, leyenda que forma parte de la cultura de la provincia, que usted representa, y de este país.

Es por ello, que, de una manera muy especial, le solicitamos su apoyo a nuestros estudiantes en la difusión de dicho material en los espacios y plataformas que sean posible.

Le agradezco de antemano su atención,

Dra. Alicia Elizundia Ramírez, PhD.

Decana de la Facultad de Comunicación y Tecnologías, UNIB.E.



Campus Colón : 9 de Octubre 1178 y. Sta. María 170143. Quito 170143
Campus Norte : José Queri y Av. Eloy Alfaro, Quito 170513



www.unibe.edu.ec

telefono: 0992694470
correo: aelizundia@unibe.edu.ec

Anexo 2: Guion de la Entrevista

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR



ENTREVISTA

- **Propósito del Instrumento:** Recolectar información sobre la leyenda del tren fantasma de la laguna de Yambo

Instrucciones: Responda las siguientes preguntas según su punto de vista y experiencias previas, recuerde que no hay respuestas correctas o incorrectas. Me permite grabarle, recordemos que esta entrevista tiene fines netamente académicos.

#	ITEMS O ENUNCIADO
1	¿Cuál es la impresión que le produce la laguna de Yambo?
2	¿Podría comentarme sus experiencias personales referentes a lo que se habla de la laguna de Yambo?
3	¿Cuáles son las características principales de la laguna de Yambo, en torno a la leyenda del Tren Fantasma?
4	¿Ha experimentado alguna vivencia relacionada con la leyenda del Tren Fantasma que envuelve a la laguna de Yambo? Si es así, descríbala.
5	¿Cuáles son las características representativas de la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo?
6	¿Qué representa la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo para su comunidad?
7	¿Cómo conoció la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo?
8	¿Qué acciones propondría para resaltar la leyenda del Tren Fantasma de la laguna de Yambo?



Matriz: 9 de Octubre N25-12 y Av. Colón • Telfs: 22 30 401 / 402
Edificio Administrativo: 9 de Octubre 1178 y Santa María • Telfs: 29 03 573 / 572 / 571
www.unibe.edu.ec

Anexo 3: Respaldo de Validación

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR



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.	✓			
Pertinencia de las preguntas con el propósito que se persigue	✓			
Relevancia del contenido.	✓			
Factibilidad de aplicación.	✓			

Apreciación cualitativa:

Es un trabajo que se puede hacer mucho en los testamentos de legados y se sacaría un gran aprendizaje artístico y cultural a este trabajo

Observaciones: *Cometo.*



Matriz: 9 de Octubre N25-12 y Av. Colón • Telfs: 22 30 401 / 402
 Edificio Administrativo: 9 de Octubre 1178 y Santa María • Telfs: 29 03 573 / 572 / 571
 www.unibe.edu.ec



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		Valoración			Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Esencial	Útil pero no esencial	No importante	
1	✓		✓			✓	✓		✓			
2	✓		✓			✓	✓		✓			
3	✓		✓			✓	✓		✓			
4	✓		✓			✓	✓		✓			
5	✓		✓			✓	✓		✓			
6	✓		✓			✓	✓		✓			
7	✓		✓			✓	✓		✓			
8	✓		✓			✓	✓		✓			
9												



Ítems	Claridad en la redacción		Coherencia Interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado		Valoración			Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Esencial	Útil pero no esencial	No importante	
10												
11												
n#												

Apreciación cualitativa: _____

Observaciones: Aplicable.

Validado por: Mgs. Angel Preón
 Profesión: Arquitecto Civil
 Cargo que desempeña: Decano Instituto UNIB.E
 Firma: [Firma]
 Fecha: 28 junio 2023





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 preguntas con el propósito que se persigue	x			
Relevancia del contenido.	x			
Factibilidad de aplicación.	x			

Apreciación cualitativa: El instrumento mide lo quepretende.

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		Valoración			Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Esencial	Útil pero no esencial	No importante	
1		x	x			x	x		x			Qué impresión es la forma correcta
2		x	x			x	x		x			
3						x						Comente sus experiencias
4	x		x			x	x		x			
5		x	x			x	x		x			Describala lleva tilde
6	x		x			x	x		x			
7	x		x			x	x		x			
8		x	x			x	x		x			Para transmitir
9												



Matriz: 9 de Octubre N25-12 y Av. Colón • Telfs: 22 30 401 / 402
 Edificio Administrativo: 9 de Octubre 1178 y Santa María • Telfs: 29 03 573 / 572 / 571
 www.unibe.edu.ec

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		Valoración			Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Esencial	Útil pero no esencial	No importante	
1		X	X			X		X	X			DEBE AJUSTAR IGUAL A LA 3
2	X		X			X	X		X			REVISAR SIGNOS
3		X		X		X	X		X			DEBE AJUSTAR IGUAL A LA 1
4	X		X			X	X		X			REVISAR REDACCIÓN
5	X		X			X	X		X			REVISAR REDACCIÓN
6	X		X			X	X		X			REVISAR REDACCIÓN
7	X		X			X	X		X			REVISAR REDACCIÓN
8	X		X			X	X		X			REVISAR REDACCIÓN



Matriz: 9 de Octubre N25-12 y Av. Colón • Telfs: 22 30 401 / 402
 Edificio Administrativo: 9 de Octubre 1178 y Santa María • Telfs: 29 03 573 / 572 / 571
 www.unibe.edu.ec



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 preguntas con el propósito que se persigue		X		
Relevancia del contenido.		X		
Factibilidad de aplicación.		X		

Apreciación cualitativa: AJUSTAR LOS DETALLES INDICADOS EN LAS PREGUNTAS 1 Y 3, Y OTROS PEQUEÑAS CORRECCIONES ANTES DE APLICAR

Observaciones: AJUSTAR LOS DETALLES INDICADOS EN LAS PREGUNTAS 1 Y 3, Y OTROS PEQUEÑAS CORRECCIONES ANTES DE APLICAR





Ítems	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado		Valoración			Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Esencial	Útil pero no esencial	No importante	
10												
11												
n#												

Apreciación cualitativa: Se podría incluir la pregunta, ¿Cree que la leyenda del Tren Fantasma es esencial para la supervivencia de la laguna como sitio de interés turístico?

Observaciones: Realizar las correcciones de redacción.

Validado por: Jorge Munive Romero

Profesión: Diseñador y Productor Audiovisual

Cargo que desempeña: Docente

Firma:

Fecha: 30 de junio del 2023.



Matriz: 9 de Octubre N25-12 y Av. Colón • Telfs: 22 30 401 / 402
 Edificio Administrativo: 9 de Octubre 1178 y Santa María • Telfs: 29 03 573 / 572 / 571
 www.unibe.edu.ec



Apreciación cualitativa: AJUSTAR LOS DETALLES INDICADOS EN LAS PREGUNTAS 1 Y 3, Y OTROS PEQUEÑAS CORRECCIONES ANTES DE APLICAR

Observaciones: AJUSTAR LOS DETALLES INDICADOS EN LAS PREGUNTAS 1 Y 3, Y OTROS PEQUEÑAS CORRECCIONES ANTES DE APLICAR _

Validado por: ALIRIO MEJIA

Profesión: DOCENTES UNIVERSITARIO

Cargo que desempeña: DOCENTE DE METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Firma:

Fecha: 27/06/2023



Matriz: 9 de Octubre N25-12 y Av. Colón • Telfs: 22 30 401 / 402
 Edificio Administrativo: 9 de Octubre 1178 y Santa María • Telfs: 29 03 573 / 572 / 571
 www.unibe.edu.ec

Anexo 4: Autorización de uso de información de los versionantes

MANIFIESTO

1. Que los documentos presentados en el marco del procedimiento son fidedignos de los documentos originales.
2. Que me responsabilizo de la veracidad del material presentado.
3. Que he sido informado/a de la posibilidad de que se me requiera corroborar los documentos originales para conformar las copias presentadas si hubiera dudas derivadas de la calidad de las copias o si la relevancia del documento así lo exigiera
4. Autorizo a la UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR Y LA CARRERA DE PRODUCCIÓN PARA MEDIOS DE COMUNICACIÓN para la utilización del material presentado dentro del ámbito académico en función de lo que se considere pertinente.
5. Que estos datos fueron presentados de forma voluntaria para el trabajo de titulación denominado **“LIVE ACTION DE LA LEYENDA DE LA LAGUNA DE YAMBO UTILIZANDO LA NARRATIVA DE CINE CLÁSICO”**.

Nombres y apellidos:

Firma: 

Lugar y fecha: 13-08-2023

MANIFIESTO

1. Que los documentos presentados en el marco del procedimiento son fidedignos de los documentos originales.
2. Que me responsabilizo de la veracidad del material presentado.
3. Que he sido informado/a de la posibilidad de que se me requiera corroborar los documentos originales para conformar las copias presentadas si hubiera dudas derivadas de la calidad de las copias o sí la relevancia del documento así lo exigiera
4. Autorizo a la UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR Y LA CARRERA DE PRODUCCIÓN PARA MEDIOS DE COMUNICACIÓN para la utilización del material presentado dentro del ámbito académico en función de lo que se considere pertinente.
5. Que estos datos fueron presentados de forma voluntaria para el trabajo de titulación denominado **"LIVE ACTION DE LA LEYENDA DE LA LAGUNA DE YAMBO UTILIZANDO LA NARRATIVA DE CINE CLÁSICO"**.

Nombres y apellidos: Franklin Villacis

Firma: 

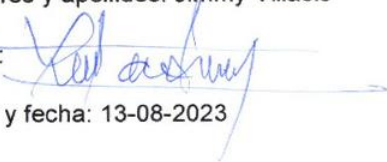
Lugar y fecha: 13-08-2023

MANIFIESTO

1. Que los documentos presentados en el marco del procedimiento son fidedignos de los documentos originales.
2. Que me responsabilizo de la veracidad del material presentado.
3. Que he sido informado/a de la posibilidad de que se me requiera corroborar los documentos originales para conformar las copias presentadas si hubiera dudas derivadas de la calidad de las copias o si la relevancia del documento así lo exigiera
4. Autorizo a la UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR Y LA CARRERA DE PRODUCCIÓN PARA MEDIOS DE COMUNICACIÓN para la utilización del material presentado dentro del ámbito académico en función de lo que se considere pertinente.
5. Que estos datos fueron presentados de forma voluntaria para el trabajo de titulación denominado **"LIVE ACTION DE LA LEYENDA DE LA LAGUNA DE YAMBO UTILIZANDO LA NARRATIVA DE CINE CLÁSICO"**.

Nombres y apellidos: Jimmy Villacis

Firma:



Lugar y fecha: 13-08-2023