



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

TRABAJO DE TITULACIÓN

CARRERA: INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL.

TEMA: “PRODUCIR UN CORTO ANIMADO CON LA TÉCNICA DEL STOP MOTION EN BASE A UN ANÁLISIS DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA PARROQUIA DE CALDERÓN”.

AUTOR/ A: ANDERSON XAVIER VELASTEGUÍ PINTO

TUTOR/ A: ING. SILVIA ARCINIEGAS

2015

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

II. APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación, nombrado por la Comisión Académica de la Universidad Tecnológica Israel certifico:

Que el Trabajo de Investigación “PRODUCIR UN CORTO ANIMADO CON LA TÉCNICA DEL STOP MOTION EN BASE A UN ANÁLISIS DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA PARROQUIA DE CALDERÓN”, presentado por la Señor Anderson Xavier Velasteguí Pinto, estudiante de la Carrera de Diseño, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal de Grado que la Comisión Académica de la UISRAEL designe.

Quito, Octubre 2014

TUTOR

Firma:

Mg. Silvia Arciniegas A.

C.C. 1714918032

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

III. AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

La abajo firmante, en calidad de estudiante de la Carrera de Diseño, declaro que los contenidos de este Trabajo de Titulación, requisito previo a la obtención del Grado de Ingeniera en Diseño Gráfico Empresarial, son absolutamente originales, auténticos y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, Octubre 2014

ESTUDIANTE

Firma:

Anderson Xavier Velasteguí Pinto

CC: 171448763-2

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

IV. APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal de Grado, designado por la Comisión Académica de la UISRAEL, aprueban EL Trabajo de Titulación de acuerdo con las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Tecnológica “ISRAEL” para títulos de pregrado.

Quito, Octubre 2014

Para constancia firman:

TRIBUNAL DE GRADO

FIRMA PRESIDENTE

FIRMA MIEMBRO 1

FIRMA MIEMBRO 2

V. DEDICATORIA

Dedico el siguiente trabajo de investigación a mi familia, amigos y a todas las personas que me han apoyado incondicionalmente en todo momento durante todos estos años de estudio, pero en especial a mi madre quien con mucho esfuerzo y amor me impulso para que pueda alcanzar mi meta con éxito.

Anderson

VI. AGRADECIMIENTO

A la Universidad Tecnológica Israel, a todos los profesores quienes me han brindado la oportunidad de ampliar y actualizar mis conocimientos.

A todas las personas quienes me ayudaron en cada una de las etapas de elaboración de la presente tesis.

Anderson

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

	Página
A.- PRELIMINARES	
Portada	I
Aprobación del Tutor.....	II
Autoría de Tesis.....	III
Aprobación del Tribunal de Grado	IV
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Índice General de Contenidos	VII
Índice de cuadros, gráficos y anexos.....	X
Resumen.....	XII
Abstract	XIV
B.- DESARROLLO	
1.- Información General.....	1
2.- Introducción.....	1
3.- Contextualización.....	2
4.- Planteamiento del Problema.....	2
5.- Justificación.....	3
6.- Objetivo General.....	4
6.1.- Objetivos Específicos.....	5
7.- Metodología de Investigación	5
8.- Presupuesto de la Investigación	6

CAPÍTULO I

9. MARCO TEÓRICO

9.1.- La Animación	7
9.1.1.- La Animación Tradicional	7
9.1.2.- Estudio Cronológico del Origen de la Animación	7
9.1.3.- Principios de la Animación Tradicional	9
9.1.4.- Técnicas de Animación	10
9.2.- El Stop Motion	11
9.2.1.- Definición de Stop Motion	11
9.2.2.- La Técnica del Stop Motion con Marionetas	12
9.2.3.- Herramientas y Técnicas Utilizadas en el Stop Motion	14
9.3.- La Fotografía	15
9.3.1- Definición de Fotografía	15
9.3.2.-Leyes de Composición Fotográfica	16
9.3.3.- Los Planos Fotográficos	17
9.3.4.- Movimientos de Cámara	19
9.4.- La Narrativa	20
9.4.1- El Análisis Narrativo	20
9.4.2. -Estructuras Narrativas	20
9.4.2.1.- Los Cinco Sistemas de Significación	21
9.4.2.2.- Estructura Clásica de los Tres Actos	22
9.4.2.3.- El Discurso Narrativo de Genette	23
9.5.- El Guion	23
9.5.1- Definición de Guion	23
9.5.1- Tipos de Guion	24
9.6.- Cultura	24
9.6.1.- La Semiótica como método de Estudio de la Cultura	24
9.6.2.- Antropología Cultural y la Concepción de Cultura	25
9.6.3.- Teoría Semiótica y Cultura	27
9.6.4. - La Cultura Como Proceso Histórico	29
9.6.5. - La Cultura Popular Tradicional y Cultura Elitista	30
9.6.6. - Cultura y Patrimonio Cultural Inmaterial	30

9.6.7. - Patrimonio Cultural e Identidad.....	31
9.6.8. - Identidad Cultural y Sentido de Pertenencia	32
9.6.9. - Identidad Individual e Identidad Colectiva.....	32
9.6.10. - La Identidad Cultural Ante el Fenómeno de la Globalización.....	34
9.6.11. - La Interculturalidad Frente a los Procesos de Globalización.....	35

CAPÍTULO II

10. MARCO REFERENCIAL

10.1.- La Parroquia de Calderón	37
10.1.1.- Calderón la Tierra del Mazapán	37
10.1.2.- Análisis de la Identidad Cultural de la Parroquia de Calderón.....	38
10.1.2.1.- Historia de la Parroquia Calderón	39
10.1.2.2.- Las Tradiciones y Conocimientos Ancestrales de la Parroquia Calderón..	40
10.1.2.3.- Los Personajes Tradicionales de la Parroquia Calderón.....	45

CAPÍTULO II

11. PRODUCCIÓN GENERAL DEL CORTO ANIMADO

11.1- Presentación y Fundamentación del Producto.....	48
11.2.- Objetivo del Producto Final	48
11.3.- Grupo Objetivo.....	48
11.4.- Introducción.....	48
11.5.- Planificación.....	49
11.6.- La Etapa de Preproducción.....	49
11.6.1.- Historia, Estructura Clásica de los Tres Actos.....	50
11.6.2.- Elementos y Estructura Narrativa de la Historia.....	51
11.6.3.- Construcción de los Personajes.....	53
11.6.4.- Elección del Vestuario para los Personajes.....	54
11.6.5.- Las Costumbres y Tradiciones Referentes a la Parroquia de Calderón, Representadas en el Stop Motion	54 57

11.6.6.- Elaboración del Guion Literario	58
11.6.7.- Elaboración del Guion Técnico	60
11.7.- Producción	63
11.7.1.- Diseño de Personajes	63
11.7.2.- Etapa de fotografiado animación e iluminación	65
11.8.- Postproducción	66
11.8.1.- Etapa de Postproducción	66
12.- Validación	68
12.1 Aplicación de las técnicas utilizadas en la Investigación	69
13.- Presupuesto Del Producto A Desarrollar	70
14.- Conclusiones	71
15.- Recomendaciones	72
16.- Bibliografía	73
17.- Anexos	76

ÍNDICE DE CUADROS, GRÁFICOS Y ANEXOS

Cuadro No. 1 Metodología de Investigación.....	6
Cuadro No. 2 Presupuesto de la Investigación.....	6
Cuadro No. 4 El Discurso Narrativo de Genette	23
Cuadro No. 6 La Significación del Diagrama Saussuriano.....	25
Cuadro No. 7 La Triada de Pierce	25
Cuadro No 8 Función Semiótica.....	28
Cuadro No. 9 Cambios Internos y Externos de la Cultura.....	29
Cuadro No. 10 2 de noviembre. Día de los Difuntos.....	41
Cuadro No. 11 Artesanías Mazapán.....	42
Cuadro No. 12 Tallado en Madera.....	43
Cuadro No. 13 Fiestas Tradicionales, Cronograma.....	44
Cuadro No. 14 El Hombre y la Mujer Carapungo.....	45
Cuadro No. 15 Los Payasos y los Capariches.....	46
Cuadro No. 16 EL Aguador.....	47
Cuadro No. 17 Construcción del Personaje	55

Cuadro No. 19 Personaje Secundario.....	56
Cuadro No. 20 Personajes Tradicionales.....	57
Cuadro No. 21 Costumbres y Tradiciones.....	57
Cuadro No. 22 Producción de Personajes.....	64
Cuadro No. 23 Construcción de Cabezas.....	64
Cuadro No. 24 Los Trajes Tradicionales.....	65
Cuadro No. 25 Producción, Proceso de Animación.....	66
Cuadro No. 26 Edición Fotográfica.....	66
Cuadro No. 27 Edición Off Line.....	67
Cuadro No. 28 Cortometraje Final.....	67
Cuadro No. 17 Construcción del Personaje.....	70
Cuadro No. 17 Construcción del Personaje.....	76

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

CARRERA DE DISEÑO

TEMA:

“Producir un corto animado con la técnica del stop motion en base a un análisis de la identidad cultural de la parroquia de Calderón”.

AUTOR

Anderson Xavier Velasteguí Pinto

TUTOR

Mg. Silvia Arciniegas A.

RESUMEN

En el transcurso de la investigación, a partir de los datos adquiridos de acuerdo a la utilización de las diversas formas de recolección de información, referente a la situación actual de la parroquia de Calderón, específicamente al respecto de sus costumbres y tradiciones, se concluye que gran parte de sus habitantes desconocen, desvalorizan y por ende no comparten las prácticas culturales típicas de la parroquia, por tal razón, necesitan ser representadas, con el propósito de dar a conocer su importancia, en especial hacia las nuevas generaciones para que las reconozcan como elementos pertenecientes de su identidad cultural.

Al considerar que las expresiones culturales de la parroquia, con el pasar del tiempo, podrían desaparecer del imaginario de las personas, se utilizó una alternativa diferente de comunicación, se trabajó con una técnica de animación denominada stop motion, mediante la cual se elaboró una historia y se reflejaron los elementos más característicos de Calderón.

De igual forma, se propuso desarrollar un guión literario y contar una historia para poder informar al grupo objetivo acerca de las costumbres y tradiciones de la parroquia de una manera no habitual.

Para ello, se realizó un estudio bibliográfico, que permitió conocer parte de la historia de la cultura de Calderón, como su gente, identidad, creencias, valores, pensamientos, forma de

vida, y entre otros aspectos, que en el proceso sirvieron como base fundamental teórica para el desarrollo del producto final.

También se aplicó el método de investigación analítico – sintético, junto a las respectivas técnicas mediante las cuales se recopilaron datos acerca de la problemática existente y de la opinión de nuestro grupo objetivo para conocer el nivel de interés al desarrollo del producto.

PALABRAS CLAVE: Stop Motion, Calderón, costumbres, tradiciones, difusión, registro, cultura, diversidad cultural, identidad.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

CARRERA DE DISEÑO

TOPIC:

“Produce a short animated with stop motion technique based on an analysis of the cultural identity of the parish of Calderón”.

AUTHOR

Anderson Xavier Velasteguí Pinto

TUTOR

Mg. Silvia Arciniegas A.

ABSTRACT

In the course of research, from data acquired according to the use of various forms of gathering information concerning the current situation of the parish of Calderón, specifically about their customs and traditions, we conclude that largely unaware of its inhabitants, and thus devalue not share the typical cultural practices of the parish, for that reason, need to be represented for the purpose of publicizing its importance, especially to the new generations to recognize them as elements belonging to their cultural identity.

Considering that the cultural expressions of the parish, with the passage of time, may disappear imaginary people, a different alternative communication was used, worked with an animation technique called stop motion, in which a story was developed and most characteristic elements were reflected Calderon.

Similarly, it was proposed to develop a literary script and tell a story to inform the target group about the customs and traditions of the parish in an unusual way. To do this, a literature study yielded information of the history of culture Calderon as its people,

identity, beliefs, values, thoughts, lifestyle, and inter alia held that the process served as the basis theoretical fundamental for the development of the final product.

Analytical method was also applied research - synthetic, with respective techniques by which data were collected about the existing problems and the opinion of our objective to determine the level of interest in the product development group.

KEYWORDS: Stop Motion, Calderon, customs, traditions, broadcast, recording, culture, cultural diversity, identity.

B.- DESARROLLO

1.- Información General.

- Carrera: Diseño
- Autor: Anderson Xavier Velasteguí Pinto
- Tema: “Producir un corto animado con la técnica del stop motion en base a un análisis de la identidad cultural de la parroquia de Calderón”.
- Articulación con la línea y sublínea de investigación de la UISRAEL.
- Área de Investigación Científica: Ciencias Sociales y del Buen Vivir
- Sublínea de investigación Cultura, Comunicación e Identidad
- Fecha de presentación 17 de Octubre del 2014

2.- Introducción.

Antecedentes.

La parroquia de Calderón, conocida como la “tierra del Mazapán”, (Tobar et al., 2012, p. 27), se encuentra ubicada al Noreste del Distrito Metropolitano de Quito, a 2.610 m.s.n.m, limita al Norte con Guayllabamba, al Sur con Llano Chico, al Este con Puenbo y al Oeste con Pomasqui.

En los últimos años, Calderón ha sido uno de los sectores del Norte de Quito con más crecimiento poblacional en relación a otros sectores aledaños, en el año 2010 se registraron alrededor de 152,242 habitantes, según el Censo realizado por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC, 2010) y se ha podido constatar que la tasa de crecimiento anual, desde el año 2001 al 2010, fue del 6.52%, lo que representa en cifras que esta población se ha extendido de manera repentina y de forma acelerada.

En este contexto, Calderón en las últimas tres décadas pasó de ser una cultura popular, tradicional y rural, a un sector cada vez más urbanizado e industrializado y a partir del crecimiento poblacional, que ha sido acelerado, las autoridades competentes del sector han tenido que atender de alguna manera las necesidades básicas de la ciudad y a la vez tratar de conservar la tradición y cultura de la parroquia, después de que esta parroquia permanecido por muchos años en el olvido.

Por ello uno de los objetivos de la Administración Zonal de Calderón es “Impulsar acciones que posibiliten retomar la identidad cultural, social y productiva de las Parroquias

Calderón...” (Municipio del Distrito Metropolitano de Quito, 2013), pero a pesar de eso, gran parte de su habitantes desconocen la riqueza cultural de la parroquia.

3.- Contextualización (macro, meso, micro).

Como se indica en la constitución aprobada en el año 2008, el Ecuador pasó a ser considerado como un estado intercultural y plurinacional a partir de la necesidad de reconocer a la diversidad cultural como fase fundamental de las nuevas sociedades para el desarrollo sostenible de las mismas, con ello se considera la importancia de reducir las desigualdades culturales y de fomentar el reconocimiento y respeto de la identidades diversas que cohabitan en el estado ecuatoriano.

Sin embargo, pese al reconocimiento de la diversidad cultural como un factor fundamental que facilita el dialogo entre personas, existe el riesgo de que aquellas culturas minoritarias se encuentren en desventaja ante las que se consideran como dominantes al no ser lo suficientemente atendidas y difundidas para el reconocimiento y protección de algunas de sus formas de expresión cultural, a tal consecuencia podrían deteriorarse o incluso desaparecer.

En este sentido, al respecto de la difusión cultural, existen diversa formas de generar conciencia en los pobladores acerca de la importancia de reconocer e incentivar a la protección de las prácticas culturales que se encuentran en peligro, ante esta perspectiva se puede considerar a la comunicación audiovisual y el uso de las nuevas tecnologías de comunicación como una alternativa en la que se pueda representar visualmente la identidad cultural de una determinada sociedad.

Bajo esta premisa se conoce que la comunicación audiovisual al poseer un sistema de comunicación multisensorial, podría permitir de mejor manera el reconocimiento de aquellas costumbres y tradiciones que provienen de sectores que por muchos años permanecieron olvidados y alejados de la civilización como ha sido el caso de la parroquia de Calderón.

4.- Planteamiento del Problema.

La riqueza cultural más significativa que posee la parroquia de Calderón, proviene del sector rural, parte de su cultura popular, sus tradiciones, forma de vida, conocimientos

ancestrales, gastronomía, vestimentas típicas, todo el patrimonio cultural inmaterial que todavía prevalece en el sector, ha sido gracias al esfuerzo de las propias comunidades y por el apoyo de los organismos que trabajan en conjunto para “impulsar la cultura como una política distrital” (Tobar et al., 2012, p. 12).

Sin embargo, el contexto en el cual se desarrollan actualmente los jóvenes, resulta ser totalmente diferente al establecerse, dentro de la comunidad, nuevos sistemas valóricos globales provenientes de las sociedades hegemónicas que pretenden homogeneizar las culturas, bajo esta perspectiva, la transmisión de aquellos valores culturales, que se heredan de generación tras generación, ya no son asimiladas de la misma manera por parte de la juventud actual, debido a que se encuentran inmersos en un conjunto de influencias culturales provenientes de todas partes del mundo y que llegan en mayor medida por los medios de comunicación, específicamente a través del uso de la televisión y el Internet, provocando, según Díaz (1999), pérdida de la memoria histórica, desarraigo y aislamiento del individuo de su entorno social.

En este sentido, en cuanto los fenómenos de la modernidad y la globalización llegan conjuntamente al acelerado desarrollo urbano, que en la actualidad enfrenta la parroquia de Calderón, afectan claramente a la preservación de la cultura tradicional del sector y mientras las presentes generaciones adoptan nuevos comportamientos y diferentes formas de pensar, aquellos símbolos y significados que forman parte de su identidad cultural dejan de ser compartidos y aceptados, ocasionando así, el desconocimiento y consecuente desvalorización del patrimonio cultural inmaterial.

Por lo tanto, si la cultura pierde relevancia y “...el aspecto más bien comunitario, cultural, de reproducción de la identidad colectiva, pasa a un segundo plano...” (Echeverría, 2011, p. 119), algunas formas de expresión cultural, las costumbres tradiciones, historia, personajes históricos desaparecerán del imaginario de las generaciones futuras y del contexto social.

5.- Justificación.

La parroquia de Calderón por muchos años se ha caracterizado por su cultura tradicional ancestral y popular, sin embargo, a partir del desarrollo urbano la conservación del patrimonio cultural inmaterial que proviene especialmente de la ruralidad se ha visto amenazada, ya que, si bien es cierto, que la recreación de aquellas diversas formas de

expresión cultural permite garantizar la continuidad de una cultura y generar sentido de pertenencia y de identidad, gran parte de las jóvenes no conocen la importancia de aquella herencia que forma parte de su identidad cultural, se encuentran cada vez más influenciados por el dominio alienante de las “sociedades tecnificadas” (Flores, 2005, p. 46), por lo que resulta de primordial importancia contribuir con la conservación de la cultura a través de las diversas formas de diálogo que pueden ser de forma directa o indirecta para generar en los jóvenes “mayor nivel de conciencia” (Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial UNESCO, 2003), acerca de la importancia de proteger y reconocer su cultura.

Por otra parte, al realizar el proceso de investigación se ha podido constatar que la información existente acerca de la parroquia de Calderón no está al alcance de toda la población, ya que los libros, documentos, revistas y entre otros materiales impresos existentes son escasos y en su mayoría se encuentran exclusivamente únicamente en bibliotecas, más no se han producido masivamente para contribuir al conocimiento de la comunidad, esto refleja el limitado aporte investigativo referente a la parroquia.

Las razones anteriormente descritas permiten justificar la elaboración del stop motion como una herramienta audiovisual que servirá como un instrumento académico cultural y educativo que tiene como finalidad reflejar aquellos elementos más significativos de la parroquia de Calderón, como son sus costumbres, tradiciones, personajes históricos, su historia y entre otros aspectos principales que serán utilizados para motivar a las personas, especialmente a los jóvenes a conocer, de una manera no convencional, acerca de la riqueza indígena ancestral del sector, herencia de la creatividad y del trabajo de sus antepasados como factores sustanciales que enriquecen la diversidad cultural de la parroquia de Calderón.

6.- Objetivo General.

Producir un corto animado con la técnica del stop motion en base a un análisis cultural de la parroquia de Calderón para la representación de sus costumbres y tradiciones.

6.1.- Objetivos Específicos.

- Analizar la identidad cultural de la parroquia de Calderón para la identificación de los elementos más significativos de la cultura, que servirán como soporte teórico en la creación del stop motion.
- Determinar procesos, técnicas y metodologías de investigación para el análisis y sustento de la problemática existente.
- Utilizar los respectivos instrumentos y técnicas empleados en el stop motion que influyen en la estructura narrativa seleccionada para el desarrollo de la historia y la fundamentación del producto final.
- Validar el producto finalizado ante la opinión de diferentes profesionales que intervienen en el tema de investigación.

7.- Metodología de Investigación.

El tipo de investigación a emplearse es descriptivo.

Etapas de Investigación	Métodos			Técnicas	Resultados
	Empíricos	Teóricos	Matemáticos		
Objetivo teórico Analizar la identidad cultural de la parroquia de Calderón para la identificación de los elementos más significativos del Patrimonio Cultural Inmaterial del sector que servirá como soporte teórico en la creación del stop motion.	Método de la Observación científica	Método analítico – sintético		Fuentes y técnicas de información: Textos, revistas, Pdfs, periódicos Revisión bibliográfica. Consulta por Internet. Observación Entrevistas	Resultados Bases teóricas para la Investigación. Elementos para fundamentar el producto. Información de la parroquia de Calderón
Objetivo Metodológico Metodología para el análisis y sustento de la problemática existente.	Revisión documental. Recolección de Información.	Método analítico – Sintético		Entrevistas Observación Focus Group	Informe sobre el estado actual del Problema. Identificar el grupo objetivo y sus necesidades
Objetivo Práctico Utilizar los respectivos instrumentos y técnicas empleados en el stop motion que influyen en la estructura narrativa seleccionada para el desarrollo de la historia y la fundamentación del		Método analítico – Sintético		Revisión bibliográfica en libros e Internet	Stop motion fundamentado y desarrollado

producto final.					
De acuerdo al objetivo específico relacionado con la validación.	Consulta a expertos			Fichas de Validación	Informe de validación del producto finalizado
Validación del Producto finalizado	Exposición del trabajo en las redes sociales				
	Exposición del trabajo en los centros de inclusión				

Cuadro 1. Metodología de Investigación. Elaborado por: Anderson Velasteguí

8.- Presupuesto de la Investigación.

Rubro	Costo En USD
Movilización	45\$
Internet	60\$
Fotocopias	10\$
Visitas de Campo (Museos, bibliotecas, entrevistas).	\$20
Material Bibliográfico	65
Alimentación	\$35
Gastos varios	\$40
TOTAL	275

Cuadro 2. Presupuesto de la Investigación. Elaborado por: Anderson Velasteguí.

CAPÍTULO I

9. MARCO TEÓRICO

9.1.- Animación

9.1.1.- La Animación Tradicional.

La animación tradicional es el resultado de un proceso largo y minucioso que consiste en colocar, de manera ordenada y de forma secuencial, un conjunto de dibujos que son realizados a mano, para que a través del movimiento consecutivo de las imágenes estáticas, se logre obtener aquella ilusión óptica a la cual “se la conoce como persistencia retiniana” (Ramírez, 2011, p. 11).

El movimiento que se observa, como se lo ha indicado anteriormente, es un efecto visual, una ilusión transitoria que el ojo humano no logra captar el instante en el que los fotogramas cambian debido a la velocidad que se le aplica al cambio de imágenes. Por lo general se debe trabajar a 24 fps es decir, obtener 24 dibujos por cada segundo que dura una animación para conseguir una animación más sutil y continua.

9.1.2.- Estudio Cronológico del Origen de la Animación.

A principios de la animación, se crearon diferentes aparatos mecánicos para conseguir que figuras o imágenes estáticas puedan moverse a través de ilusiones ópticas, uno de los primeros inventos remonta en el año de 1640 al elaborarse el primer proyector de imágenes conocido como la linterna mágica creado por el Alemán Anthonasius Kircher.

El sistema empleado consistía en utilizar láminas de vidrio de colores con diferentes figuras y elementos mecánicos que debían ser empleados manualmente para poder reflejar la animación, que aunque muy básicas, se descubrió que por la sucesión de imágenes estáticas se podía obtener movimiento.

A inicios del siglo XIX, en el año de 1826 se inventa una de las primeras formas de animación, John Ayrton en París creó el Taumatropo, se trataba de un disco plano circular pequeño que en cada uno de sus lados llevaba grabado una imagen diferente, para generar la animación era necesario que el movimiento del disco sea manual y continuo para generar la figuración visual deseada en base a una superposición de imágenes.

Ya para el año de 1832 el Taumatropo fue remplazado por fenaquitoscopio, se utilizó un disco ranurado ahora con 16 imágenes diferentes, que al girar frente de un espejo aludían sensaciones de movimiento en un ciclo determinado de tiempo, el invento fue creado por el Belga Joseph Plateau.

Años más tarde, el Inglés Matemático William George Horner inventó el Zootropo o más conocido como el tambor mágico en el año de 1867, el mecanismo empleado consistía en colocar las imágenes dentro de un tambor con rendijas y luego hacerlo girar rápidamente para mirar a través de estas hendiduras y así poder apreciar el movimiento de las imágenes.

Posteriormente, en el año de 1868 se inventa el primer Flipbook y se lo llamó Kinetógrafo y en 1877 se crea el praxinoscopio que se parece mucho al zootropo pero en una versión mejorada y a pesar de su popularidad con el tiempo fue remplazado por el Kinetoscopio de Tomas Edison y su invento fue considerado como uno de los primeros inventos que dieron origen a la industria del cine y fue utilizado en la década de 1890 pero años más tarde y en referencia a los inventos anteriores los hermanos Louis y August Lumiere crearon el cinematógrafo en el año de 1894.

A partir del siglo XX, después de la creación del cinematógrafo, se marca una nueva era en la animación, su desarrollo influenció a todo el mundo y la forma de contar historias cambió en su totalidad, desde este instante se crearon las primeras películas dibujadas a mano.

Como dato adicional, cabe mencionar que casi por la misma época, a finales del siglo XIX Georges Melies apasionado de los efectos especiales de la animación en base a la sustitución de objetos estaba desarrollando una técnica de animación que hoy en día se la conoce como stop motion, una de sus primeras películas fue *Le voyage dans la Lune*.

En 1906 a inicios del nuevo siglo se crea la primera animación grabada, titulada *Humorous Phases of Funny Faces* obra de Stuart Blackton y posterior a esta, Winsor McCay elabora la primera película animada llamada *Gertie the Trained Dinosaur* con aproximadamente 10.000 dibujos.

Posteriormente, la forma de hacer animación tradicional evoluciona, en el año de 1915 el norteamericano Earl Hurd crea el acetato y con los años, se desarrolla una nueva técnica que consistía en utilizar acetatos pintados con acrílicos en los que se dibujaba un fondo fijo

y se colocaba sobre estos los objetos o dibujos a animarse, esta técnica fue utilizada por primera vez en la pantalla por Walt Disney en la película de Blanca Nieves en 1937.

Ya para el año de 1963 se empiezan a realizar las primeras animaciones básicas en un ordenador, que en un inicio fueron solo figuras geométricas pero con el desarrollo de las tecnologías se lograron las primeras películas animadas, las más comerciales fueron producidas por Walt Disney.

En 1996 aparece la primera película animada en 3D en toda su totalidad, Toy Story revolucionó el mercado por su gran éxito, su resultado final fue una obra de arte, la simulación de movimiento fue perfecta.

Actualmente la animación digital es utilizada en la industria del cine, la televisión, y la publicidad, las técnicas que se han desarrollado y las que son más utilizadas son El Motion Graphics y la animación 3D, para ello se utilizan programas específicos como el 3D Max, Cinema 4, Blender, Maya, flash, entre los más conocidos.

9.1.3.- Principios de la Animación Tradicional.

Existen 12 principios de animación que funcionan como fundamentos básicos que permiten realizar un trabajo correctamente estructurado, las técnicas que se conocen pueden lograr que los movimientos del objeto o personaje sean más expresivos, naturales, coherentes, exagerados, dinámicas, realistas y entre otras características que se fueron descubiertos a partir de los años 30 especialmente por los animadores que trabajaban en los estudios de Walt Disney.

A continuación se mostrarán de modo general los 12 principios de la animación.

- Encoger y estirar
- Anticipación
- Puesta en escena
- Acción directa y pose a pose
- Acción continuada y superpuesta
- Frenadas y arrancadas

- Arcos
- Acción secundaria
- Sentido de tiempo
- Exageración
- Personalidad
- Modelados y esqueletos sólidos

9.1.4.- Técnicas de Animación.

Existen diversas técnicas de animación que pueden ser de manera tradicional, digital o una mezcla entre las dos maneras de animar, entre las más conocidas se encuentran los dibujos animados, el stop motion, la animación de recorte, la pixilación y entre otras técnicas que se diferencian principalmente por la forma en que se anima, los materiales y formatos utilizados en el proceso de elaboración.

- El Dibujo Animado.

El dibujo animado es una de las técnicas de animación más antiguas y populares que se han inventado, su particularidad principal consiste en que todos los dibujos son realizados a mano, fotograma a fotograma, por ello su elaboración además de necesitar tiempo y dedicación, sigue un proceso riguroso que tiende a la perfección en el que intervienen varios artistas como animadores, dibujantes, productores, auxiliares, guionistas y entre otros.

- La Pixilación.

Es una técnica de animación que se parece al stop motion ya que guarda el mismo principio de sustituir las imágenes con la diferencia de que no se manipulan objetos si no que la realidad se grava tal y como es a través de fotografías, en este sentido el ser humano se convierte en marioneta e interactúa con el espacio que le rodea, de esta manera se pueden lograr efectos sorprendentes y realmente originales de animación.

- La Rotoscopia.

Se trata de una técnica de animación que consiste en calcar una imagen, generalmente un ícono real, y convertirla en dibujo, cada movimiento debe ser calcado fotograma a fotograma con el mínimo detalle, aunque en algunos casos la imperfección sobre esta técnica le puede brindar originalidad al trabajo final.

“El sistema fue inventado en 1917 por Max Fleischer para los cortometrajes de Out of the Inkwell, en los cuales filmaba a su hermano Dave disfrazado de payaso para hacer al personaje Koko” (Animación Artesanal, 2010).

- La Animación de Recorte.

La animación de recorte es una técnica de animación que requiere de la utilización de varias imágenes recortadas, o inclusive cualquier otro material que se pueda recortar, como papel, cartón, tela, fotografías y entre otros.

- La Animación Digital.

La forma tradicional de realizar dibujos animados cambio a finales de los años 80 cuando se introdujo la computadora para realizar animaciones digitales 2D y 3D y en consecuencia al futuro prometedor de la animación digital se distinguieron nuevos estudios de animación digital como Blue Sky Studios y Pixar Animation Studios, Dream works, Aardman Animation, el estudio Japonés Studio Ghibli, y entre otras.

- La Animación Stop Motion.

“El stop motion es una técnica que consiste en capturar cuadro por cuadro, por medio de fotografías, las acciones de personajes tridimensionales para dar la ilusión de que se mueven por sí mismos” (Ramirez, 2011, p.28).

Es una técnica de animación que permite dar vida a objetos inertes existentes en un espacio físico real, que al igual que las figuras, puede ser modificable, cada movimiento de los personajes es capturado por medio de la fotografía y con el ordenamiento de las fotografías se puede crear las escenas y al final contar una historia.

9.2.- Stop Motion.

9.2.1.- Definición de Stop Motion.

El stop motion es una técnica de animación que involucra la manipulación de objetos físicos inanimados cuyo fin consiste en animar personajes a través del movimiento manual

y con la ayuda de la fotografía, de la misma manera también “...podría definirse como la técnica por la cual se crea ilusión de movimiento mediante la grabación de imágenes fijas sucesivas, manipulando, normalmente a mano, objetos, marionetas, o imágenes recortadas, en un entorno espacial físico” (Purves, 2011, p. 5).

Los inicios del stop motion se evidencian a finales del siglo XIX a partir de los aportes de Georges Melies, quien experimentó con marionetas sujetas por hilos invisibles realizando efectos sorprendentes de ilusión óptica, aunque él no haya desarrollado sus técnicas bajo el concepto de stop motion, actualmente se puede considerar que fue el quien plasmó las primeras bases para que se siga desarrollando hasta la actualidad.

La animación de stop motion puede ser creada con diferentes materiales, como la plastilina, la masilla, el látex y entre otros elementos que con la elaboración de estructuras metálicas se pueden crear las respectivas marionetas, los cuerpos tridimensionales, todo depende de la creatividad y de las necesidades del animador, sin olvidar que también se requiere del uso de una correcta iluminación, vestuario para los personajes, pigmentos, escenarios, ambiente, sonidos, texturas, efectos especiales, en sí, todos los elementos que han de influenciar en el significado final de la historia deben ser correctamente utilizados.

9.2.2.- La Técnica del Stop Motion con Marionetas.

Una de las ventajas que se puede evidenciar al utilizar marionetas en la técnica de animación del stop motion, es que cada uno de los personajes forman parte de la realidad, de cierta forma permiten que el espectador pueda conectarse directamente con la historia, siempre y cuando todos los elementos elaborados tengan la capacidad de transmitir emociones, sentimientos, sensibilidad en cada una de sus expresiones, por ello resulta importante trabajar específicamente en aquellos elementos que brindan mayor expresividad como los rostros, las manos, los ojos y el color.

En este sentido, para la construcción de las marionetas se deben considerar algunos aspectos primordiales que permitirán obtener personajes correctamente elaborados, pues su construcción requiere de la utilización de diversos materiales, de mucha habilidad, ingenio y técnica.

En primer lugar, se debe empezar por elaborar el Armazón interno de los personajes, el esqueleto debe ser resistente y tener la capacidad de mover todas sus extremidades con flexibilidad, en este punto, no siempre es necesario adquirir estructuras metálicas

sofisticadas, con creatividad y habilidad los armazones de alambre pueden “...permitirnos crear movimientos fluidos y sutiles, sin alterar las partes que no queremos que se muevan, y al mismo tiempo, ser lo bastante estable para mantenerse erguido cuando el animador lo suelta” (Purves, 2011, p. 83).

Por otra parte las cabezas de los personajes pueden resultar ser una tarea muy complicada de construir, algunos poseen mecanismos muy avanzados para que el personaje pueda realizar expresiones faciales más naturales, por lo general son muy costosos y difíciles de conseguir, para este caso, antes de invertir en un elemento como este debemos preguntarnos si es realmente necesario, caso contrario podríamos ser más creativos y optar por construir rostros más sencillos.

Cuando el personaje empieza a animarse, debe ser siempre manipulado, en el caso de las cabezas, estas se sustituyen periódicamente por cada fotograma, cada uno de los personajes posee cabezas diferentes por cada expresión, en algunos casos solo se procede al cambiar ojos y bocas.

Un factor muy importante a la hora de construir una marioneta es que luego de ser elaboradas deben ser capaces de mantenerse en pie, esta es una labor muy difícil ya que si el personaje es colocado en una posición incómoda lo más seguro es que se caerá.

Para ello, existen algunas técnicas básicas que permitirán superar esta etapa, se puede optar por utilizar tachuelas y clavarlas en los pies de los personajes, o usar imanes de gran magnetismo y colocarlos en el suelo de un escenario construido de acero y en los pies de los personajes, también se podría utilizar tornillos y tuercas para sujetar el pie de la marioneta con el suelo del escenario.

“Otra técnica mucho más económica y empleada en muchas películas, consiste en reducir el desplazamiento de la marioneta, dejando que la cámara realice la mayor parte del movimiento, o situar a los personajes en vehículos, facilitando la acción” (Purves, 2011, p. 85).

La vestimenta del personaje para su aspecto exterior debe ser producida y diseñada con anticipación, hay que considerar que si la ropa va a cubrir todo el cuerpo del personaje no existe la necesidad de detallar el esqueleto de los personajes a la perfección.

En referencia a los ojos de los personajes, estos deben ser lo más expresivos posible, en ellos se encuentra la esencia de la expresividad de los personajes, por lo general se recomienda que sean grandes y luminosos pero si el animador opta por que los ojos sean pequeños lo importante es que el cuerpo sea lo más expresivo posible mediante su lenguaje corporal.

Técnicamente los ojos de las marionetas son remplazados en cada fotograma, las posibilidades de construir ojos son ilimitadas, pueden estar dibujadas, o adheridas con imanes, pueden ser de cristal o arcilla, de cualquier material, una técnica utilizada para que los ojos se vean reales es humedecerlos con glicerina.

En general hasta este punto se han mencionado algunos de los aspectos más importantes a la hora de empezar con la animación del stop motion, cada una de sus partes son esenciales para una correcta comunicación entre el público y el personaje.

9.2.3.- Herramientas y Técnicas Utilizadas en el Stop Motion.

La animación de stop motion no consiste en mover improvisadamente personajes por cada fotografía que se realice, como en cualquier forma de animación, la intención principal es contar una historia y mantener al público atento, por ello, para conseguir buenos resultados es primordial utilizar ciertas herramientas y algunos principios técnicos que influyen directamente en la narrativa de la historia a representarse.

A causa de que las marionetas van a ser constantemente manipuladas, siempre existe el riesgo de que se ensucien, se destruyan, se rompan y que difícilmente puedan colocarse en su posición original, por ello como primera recomendación sería utilizar armazones resistentes y mejor elaborados para los personajes principales y planificar con anticipación el movimiento antes de mover los objetos.

Un caso muy habitual en el proceso de fotografiado, es que se genera un efecto óptico indeseado denominado estroboscopia, esto ocurre cuando el movimiento del objeto es interrumpido y no sigue su secuencia original, por lo general sucede mientras se realizan los movimientos de cámara y no se mantiene una velocidad constante "...sino que se incrementa, con relación al movimiento del personaje que aparece en el fotograma" (Purves, 2011, p. 137), a causa de esto, el objeto animado tiende a moverse hacia atrás o a temblar involuntariamente aunque el objeto se haya movido en dirección frontal, un

ejemplo de aquello puede apreciarse cuando se intenta hacer girar una pelota, la llanta de una bicicleta, o un disco.

Para evitar este tipo de problemas existen algunos trucos, como crear efectos de estela al colocar elementos en la escena que simulen velocidad y que indique por donde debe ir el movimiento del objeto o tener presente la manera en que se ha desplazado el personaje en el marco de la cámara, o poner detalles distintivos en los objetos.

Una de las herramientas infaltables en el stop motion lógicamente es la cámara fotográfica, debido a que en la gran mayoría poseen una muy buena resolución, los personajes necesariamente deben estar detalladamente elaborados, su uso debe preverse minuciosamente para evitar contratiempos.

Con la cámara se pueden crear diferentes efectos como el Paralaje algo que no se puede conseguir en la postproducción, este efecto permite visualizar al objeto desde diferentes ángulos, hace que el personaje cambie de posición sin que se mueva en el espacio en el que se encuentra.

Para los movimientos de cámara siempre depende de la cantidad de elementos que se encuentran en un escenario para poder justificar su uso, por ejemplo, en un espacio vacío sería innecesario ya que los cambios de vista no se podrían notarse, pero si cuenta con varios elementos y existe profundidad, lo más recomendable es que si se emplee su uso para enfatizar cada una de las partes al detalle.

Otros instrumentos de gran relevancia que influyen en la narrativa del corto animado son la iluminación y las sombras, de nada sirve tener marionetas bien detalladas y una mala iluminación o por descuido exista variaciones involuntarias de luz durante el rodaje, en este sentido hay que tener mucho cuidado con la iluminación, hay que evitar en lo posible sombras involuntarias o fuertes variaciones de luz para no perder la secuencia de la escena, un error de estos puede afectar al trabajo final de la animación.

9.3.- La Fotografía.

9.3.1.- Definición de Fotografía.

La fotografía puede considerarse como un arte que captura imágenes de la realidad mediante el proceso de fotografiado, permite registrar momentos históricos que antes se perdían en el tiempo y de la mente de las personas, la palabra fotografía proviene de la

terminología de dos palabras griegas, foto que significa luz y grafía que quiere decir escritura, en definición las dos palabras unidas significan escribir con la luz.

Los elementos básicos de la fotografía están conformados por la cámara, el sujeto u objeto a fotografiar, la luz natural o artificial y por último el fotógrafo quien realiza la acción de capturar las imágenes, cabe mencionar también que el conocimiento teórico práctico del profesional determinara la calidad del trabajo y empleará mejor el tiempo, especialmente en presente tema de investigación ya que se convierte en un instrumento esencial en el stop motion.

9.3.2.- Leyes de Composición Fotográfica.

-El Centro de Interés.

El centro de interés es una ley de composición fotográfica que nunca debe faltar, pues siempre se debe conocer quien son los protagonistas de cada fotografía y así poder generar interés.

- La ley de los Tercios.

Es una de las leyes básicas de fotografía, consiste en dividir imaginariamente la imagen en tres partes iguales, tanto horizontal como verticalmente para luego ajustar el objeto a las líneas que se intersecan, con ello se podrá obtener una fotografía más equilibrada y armoniosa.

- La Ley de la Mirada.

En esta ley hay que basarse en la ley de los tercios, al colocar el objeto a fotografiar en el recuadro ya sea una persona animal o cosa siempre se debe dejar espacio libre en su parte frontal, hay que considerar hacia donde se dirige o hacia donde está mirando.

- La ley del Horizonte.

Consiste en conseguir la armonía de la imagen en referencia a sus Horizontes, con ello, dependiendo de la imagen, podemos hacer que uno de sus horizontes el cielo o el suelo se coloque en el centro de la fotografía o a su vez, en base a la ley de los tercios, se puede hacer coincidir el suelo o el cielo en uno de los tercios de la imagen.

- Los Fondos.

Antes de realizar una fotografía hay que considerar como son los fondos, ya existen inconvenientes cuando, por ejemplo, no existe contraste entre el objeto y el fondo, o si la luz es demasiado fuerte que el objeto se veía deslumbrado o fondos como muchos detalles que pueden opacar al objeto.

- Las Líneas Maestras.

Sirven para dar profundidad a las fotografías a través de líneas como cables, aceras, calles, ríos, y entre otros elementos existentes en el espacio a fotografiar.

- La Altura.

Uno de los principios de composición que debemos tener presente es la altura, esta ley permite al fotógrafo probar con diferentes encuadres en base a la altura, se pueden buscar diferentes ángulos, posiciones, para conseguir imágenes más dinámicas y menos planas.

9.3.3.- Los Planos Fotográficos.

Los planos fotográficos poseen su propio lenguaje y están cargados de significado, en la composición de una imagen, la forma en la cual se usan las distancias, los ángulos de cámara, las alturas, los encuadres, el movimiento, la profundidad de campo y los diferentes puntos de vista que pueden ser subjetivos u objetivos, son factores determinantes que intervienen en la generación de mensaje.

A continuación se mencionarán de forma general las características de los planos fotográficos en base a la forma en que se capturan los elementos y escenarios fotografiados.

- Gran Plano General.

El Gran Plano General (GPG) consiste en capturar una escena en gran ángulo de cobertura, evita el detalle y presta más relevancia al conjunto de elementos, este tipo de plano es utilizado para presentar de forma general el lugar en donde se realizará la acción o el escenario.

- Plano General.

El escenario del Plano General (PG) es amplio, pero más cerrado que el Gran Plano General, en este tipo de encuadre el entorno influye en el significado de la fotografía junto al objeto que ocupa el total o una tercera parte de la composición.

- Plano General Conjunto.

En este plano los elementos fotografiados poseen más relevancia que en los planos mencionados anteriormente, el campo visual se reduce y los elementos se encuentran en una zona más delimitada, por lo general, el objeto más importante se aprecia en casi todo el encuadre, mientras que el fondo es menos notable.

- Plano Entero.

En este plano el objeto se ajusta en todo el encuadre, al Plano Entero también se lo conoce como plano figura porque permite captar a un grupo de personas u objetos de forma general y en su totalidad.

- Plano Medio.

En el plano medio (PM) el personaje se encuadra desde la cintura hasta la cabeza, en este caso, en la fotografía existe más interés en el detalle del personaje y se puede apreciar la distancia real entre dos sujetos, por ejemplo dos personas dialogando.

- Plano Medio Corto.

El plano medio corto (PMC) consiste en enfocar directamente un objeto para que este se convierta en el elemento más relevante dentro de una composición, es un plano cerrado en el cual, un solo elemento resalta sobre los demás y excluye necesariamente el fondo para que no influya en el significado de la fotografía.

En la figura humana, este tipo de plano va desde el torso hacia la cabeza del sujeto, logra captar el interés del espectador en la persona fotografiada más no sobre los elementos secundarios que rodean la escena.

- Plano Americano.

El plano americano (PA) es utilizado únicamente en el cuerpo humano y consiste en tomar una fotografía desde la parte baja de las rodillas del personaje hacia la cabeza.

- Primer Plano.

En el primer plano (PP), a diferencia a los anteriores planos, refleja una relación más íntima y detallada con el personaje u objeto a fotografiarse, en la figura humana la imagen obtenida va desde los hombros hasta la cabeza.

- Primerísimo Primer Plano.

El primerísimo primer plano es mucho más cerrado que el anterior, se encarga de captar una parte específica del objeto o personaje, por lo general, captura la mitad de la frente y la mitad de la barbilla del personaje.

- Plano Detalle.

El plano detalle, como su nombre lo indica, permite un acercamiento más detallado de la cámara hacia un elemento importante del cuerpo de una persona o para resaltar parte de un elemento en particular con el objetivo de resaltar su importancia.

por lo general se los realiza en elementos provenientes de la naturaleza y en las películas para generar misterio y suspenso.

9.3.4.- Movimientos de Cámara.

Los movimientos de cámara pueden ser de dos tipos, ópticos y físicos, dentro de la comunicación audiovisual se emplean diferentes técnicas que permiten construir y manejar de mejor manera el significado de la narrativa dentro del lenguaje cinematográfico.

La construcción del significado también depende de la forma en que se maneja la cámara, esta etapa que se utiliza en la producción audiovisual no debe ser de manera improvisada, se debe conocer con anterioridad que es lo que se quiere comunicar y después encontrar y utilizar los movimientos de cámara que se ajusten a las necesidades o al mensaje que se quiera transmitir al público.

- Movimiento Panorámico.

En el movimiento panorámico la cámara se mueve sobre su propio eje y no se desplaza, dentro de esta primera categoría los movimientos panorámicos puede ser de forma horizontal, vertical, oblicuo circular o de barrido.

- Travelling.

El travelling es un movimiento de cámara en el que su posición cambia y puede estar en cualquier dirección, además, su eje es dinámico y suele dirigirse de diferente forma, en la etapa de producción de un video se emplean el Travelling de descubrimiento, Travelling de seguimiento, de avance, de retroceso, circular, aéreo y lateral.

- El zoom.

El zoom consiste en acercar o alejar el lente de la cámara hacia un elemento o una figura humana para generar la sensación de movimiento sin la necesidad de desplazarse, este movimiento de cámara también se lo conoce como travelling óptico

9.4.- La Narrativa.

9.4.1.- El Análisis Narrativo.

“La narración consiste en contar historias” (Hunt,, Marland & Rawle, 2011, p 39) está presente a cada instante y en todas las culturas al momento en que el ser humano es capaz de expresarse de diversas formas mediante los diferentes códigos específicos que se utilizan en la comunicación oral, escrita, visual, o audiovisual.

Sin embargo el análisis narrativo cumple una función específica, estudiar los elementos narrativos y su relación con las estructuras narrativas presentes en la comunicación sin dejar de lado el vínculo existente con la vida real y para ello resulta pertinente mencionar que las estructuras narrativas deben estar siempre presentes en cualquier historia ya que mediante un orden específico de los elementos que intervienen en cualquier tipo de relato se podrán direccionar de mejor manera las ideas, crear mejores historias y manipular de mejor manera el significado y así obtener excelentes resultados.

9.4.2.- Estructuras Narrativas.

La estructura narrativa permite conocer que elementos intervienen en una historia, en este sentido, para desarrollar la acción y manipular de mejor manera el significado, se debe partir principalmente por una previa planificación con el propósito de lograr transmitir de mejor manera emociones, pensamientos y sentimientos e influenciar sobre la forma de interpretación del espectador.

9.4.2.1.- Los Cinco Sistemas de Significación.

El semiólogo Frances Roland Barthes desarrollo cinco sistemas de significación para dar a conocer la estructura básica de una narración, el uso de estos códigos resultan ser esenciales para una comunicación eficaz.

En este sentido, es importante saber que “El cineasta no escoge usar estos sistemas; solo decide cómo utilizarlos en un determinado contexto. Se trata de estructuras que de manera inevitable entran en juego cuando alguien empieza a ordenar signos para crear una narración coherente. En conjunto, son a la narración lo que la gramática es al lenguaje; tienen que estar en su sitio para que algo tenga sentido” (Hunt et al, 2011, p 28).

- El Código Hermenéutico.

El código hermenéutico es una herramienta utilizada para mantener el interés del público hacia una película a partir de las diversas interrogantes, problemas y enigmas que se plantean a lo largo de una historia y que permiten al cineasta manipular a la audiencia mediante la inteligente y estratégica dosificación de información, de esta manera las historias se tornan interesantes y avanzan hasta el final.

- El Código Semántico.

Se refiere a todos los signos que se pueden observar en un personaje, los elementos que lo rodean o en el entorno en el que se desarrolla y que siempre connotan un significado específico, la forma de moverse, el ambiente, los vestuarios, los gestos, las vestimenta, el color, están cargados de información que el público los relaciona con acontecimientos de la realidad.

- El Código Proairético.

Este es el código que se basa en las acciones de comportamiento de los personajes, consiste en “mostrar algo al público con la intención de revelar algo más” (Hunt Edgar et al, 2010, p 29).

- El Código Simbólico.

Se basa en que la interpretación que tiene el espectador hacia una película es base a un sistema de contrarios o dualidades como bueno, malo, rico, pobre, barato, caro, bueno,

malo y entre otros que permite al público conocer el significado de lo que está viendo más allá de los hechos.

- El código cultural.

Toda narrativa debe basarse en un código de referencia sobre aquellos elementos ya conocidos culturalmente, en este sentido se pueden mencionar las creencias, las tradiciones, las costumbres y todo el imaginario compartido dentro de una sociedad.

9.4.2.2.- Estructura Clásica de los Tres Actos.

- Primer acto.

En la construcción de un producto audiovisual el primer acto es la etapa inicial en la cual el guionista presenta a los personajes principales, la situación actual y el espacio geográfico que deberán ser reconocidos por las personas a lo largo de la historia, es un tipo de inducción sin conflictos, todo inicia de una manera cotidiana hasta que al final de este período sucede el primer punto de giro, situación en donde se define claramente el sentido de la historia y se revela una especie de conflicto, clave para despertar el interés de las personas.

“Tradicionalmente, el primer punto de giro plantea una pregunta o establece el obstáculo” (Hunt Edgar, Marland John y Rawle Steven, 2010) lo que viene después se basa en la manera en que este se resuelve dicho suceso, por lo general al espectador se le plantean cierto tipo de dudas para generar tensión a lo largo del film.

- Segundo acto.

El segundo acto es en síntesis el lugar en el que se desenvuelve la historia, las acciones principales y más relevantes se encuentran en esta etapa y al terminar aparece el segundo punto de giro que consiste en la confrontación ya que el personaje debe tomar una decisión definitiva para continuar, de enfrentarse a un conflicto o renunciar, todo depende de la historia, este momento deberá ser evidente para los espectadores.

“El segundo punto de giro resuelve el problema planteado por el primer punto de giro” (Hunt Edgar et al, 2010) es el punto en donde se revelan todas las preguntas, dudas y se superan los obstáculos, después de aquello aparece el tercer acto.

- Tercer acto.

Es el momento más corto que pretende resolver todos los problemas que por lo general empeoran mediante transcurre la película, pero al final muestra un final feliz o a su vez triste, el tercer acto no debe descuidarse pues una equivocación podría arruinar todo el trabajo realizado anteriormente.

1.4.2.3.- El Discurso Narrativo de Genette.

El discurso narrativo de Genette consiste en identificar, más que una estructura narrativa, los elementos clave que intervienen en la construcción de las narraciones, en este argumento, la historia, la narración y el relato son los factores que están presentes para que las narraciones tengan sentido, con ello las historias adquieren significado y las personas logran entender fácilmente el contenido

A continuación se presentará el esquema de los elementos clave de la narratología descrita por Gérard Genette.

Historia (contenido)	
Sucesos	Cronología / causalidad
Personajes	acciones / interacciones
Escenarios	Interrelaciones espacio-temporales

Narración (acto de contar)	
Tipos / Modo	fidedigno / poco fidedigno
Niveles de las diferentes narraciones dentro de la narración principal	
Voz del narrador / personaje	

Relato (enunciado o texto)	
Tiempo	orden / duración / frecuencia
Caracterización	rasgos / atributos
Punto de vista	¿quién mira / percibe / juzga los sucesos?

Cuadro 3. El Discurso Narrativo de Genette. Elaborado por: Anderson Velastegui

9.5.- El Guion.

9.5.1.- Definición de Guion

Antes de empezar con un film deben centrarse las ideas iniciales para poder plantear un tema de interés, hay considerar que la narrativa es mucho más importante que la técnica en sí, en este sentido, prestar la debida atención al desarrollo del guion resulta indispensable, pues de eso depende gran parte del éxito de una película, en esta etapa del proceso inicial es donde se debe justificar cada una de las elementos que se piensan representar.

Por otra parte, se puede definir al guion como una herramienta audiovisual que está siempre en construcción, sirve como un manual o una guía utilizada por productores, directores, actores y entre otros integrantes de una film para que puedan saber con antelación lo que deben hacer, decir o actuar.

9.5.2.- Tipos De Guion.

- Guion Literario.

Un guion literario se refiere a una estructura detallada de todo lo que se va a contar en una historia, es un elemento literario fundamental para cualquier trabajo audio-visual que sirve como una guía que permite conocer los momentos clave de una película.

- Guion Técnico.

El guion técnico es una herramienta de trabajo que se utiliza en el momento de la producción de un material audiovisual, la información que nos brinda este documento sirve para poder conocer técnicamente los momentos de la filiación, movimientos de cámara, planos que la historia va a necesitar para la construcción de significado.

9.6.- Cultura.

9.6.1.- La Semiótica como método de estudio de la cultura.

La semiótica es la ciencia que se encarga del estudio de los signos, entendiéndose como signo a la unidad mínima de significación o a cualquier elemento al cual se le atribuye mayor importancia, un signo, como lo mencionan Hunt et al. (2010) “es todo aquello que podemos ver oír o sentir y que hace referencia a alguna cosa que no podemos percibir, normalmente algo ausente o abstracto”. (p.27).

De la misma manera, el signo puede adquirir la forma de una imagen, un sonido, un objeto, un gesto, una palabra, o cualquier elemento creado por el ser humano dentro de su cultura y a la cual se le atribuye significado mediante un sistema semiótico para que puedan constituirse como signos, pero el objeto de la semiótica no actúa solo sobre el signo, pues como lo menciona Roland Barthes también es “un método que permite entender las prácticas culturales que implican necesariamente significaciones de diverso orden” (Chandler, 2001, p 7),

Por otra parte, también cabe mencionar que el lingüista Suizo Ferdinand de Saussure fue quien habló por primera vez acerca de la semiótica, entendida en aquel tiempo como semiología, para él, la semiología, a futuro se convertiría en una ciencia que permitiría estudiar los signos, entender que los construyen y que leyes se encuentran inmersos dentro del mismo.

Posteriormente Saussure desarrollo una díada de significación en el que se describe la función del signo y su la relación con el significado y el significante, en el figura propuesta, es un requisito fundamental que un emisor y un receptor interactúen para que exista comunicación y el significado se entienda.

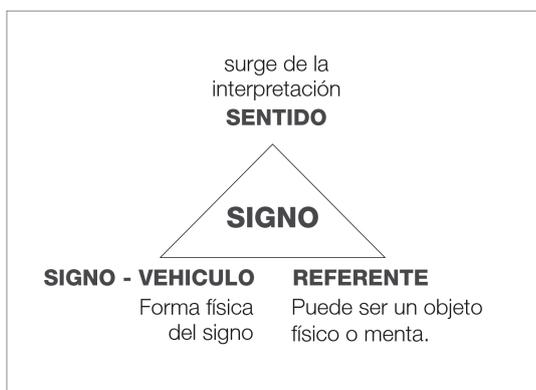
SIGNO	CARRO “la palabra”
SIGNIFICADO	¿Qué es un carro? “definicion”
SIGNIFICANTE	C-A-R-RO “la parte física, las letras”

Cuadro 4. La Significación del Diagrama Saussuriano. Elaborado por: Anderson Velasteguí

Del mismo modo, el filósofo Charles Sanders Pierce al respecto de la semiótica (publicado en Barrena, 2007) menciona que “todo lo que existe es un signo, en cuanto tiene la capacidad de ser interpretado, de mediar y llevar ante la mente una idea, y en ese sentido la semiótica es el estudio del más universal de los fenómenos y no se limita a un mero estudio y clasificación de los signos”, en síntesis la semiótica como ciencia comprende el estudio de toda la cultura y para entender gran parte del comportamiento humano es necesario empezar por la lógica de esta disciplina.

Y al respecto del signo se desarrolla la triada semiótica de Charles Sanders Pierce, en el diagrama planteado, en el signo se incluyen tres elementos que son:

El sentido, el signo – vehiculo y el referente respectivamente.



Cuadro 5. La Triada de Pierce. Elaborado por: Anderson Velasteguí

9.6.2.- Antropología Cultural y la Concepción de Cultura.

A través de la antropología cultural, ciencia que se encarga del estudio del comportamiento humano, se han formulado diferentes teorías que definen el amplio concepto de la palabra cultura, por ello, al realizar una recopilación histórica de las primeras concepciones que se han realizado alrededor de esta término, se puede constatar, según Giménez (2007) mencionado en Díaz (2010) en que su significado ha pasado por tres etapas que son, la fase concreta, la fase abstracta y la fase simbólica respectivamente.

En este sentido, del concepto evolucionista, formulado por el inglés Edward B. Tylor, (según citado por Zino 2013), menciona que:

La cultura o civilización, en sentido etnográfico amplio, es aquel todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridas por el hombre en cuanto miembro de la sociedad.

Se identifica la fase concreta, que reconoce por primera vez la importancia de las costumbres, los hábitos, la vida cotidiana, la sociabilidad, como parte fundamental de la cultura, en este contexto, lo más relevante de la idea que manifiesta Tylor es que la cotidianidad, lo común, también pasa a formar parte de la cultura en una época en la cual la cultura era vista desde un sentido elitista.

Años más tarde, la fase abstracta aparece en el momento en que se reemplaza a las costumbres para definir cultura, por normas, por reglas de comportamiento, uno de los representantes más relevantes, es el antropólogo estadounidense Franz Boas, que en contraposición a la teoría de Taylor, rechaza la teoría objetiva racionalista evolutiva clásica de Taylor por una objetividad no tan rígida sino más relativa y defiende la idea de que todas las culturas tienen características distintas y pueden seguir caminos diferentes para llegar a desarrollarse.

Franz Boas define cultura de la siguiente manera:

La cultura incluye todas las manifestaciones de los hábitos sociales de una comunidad, las reacciones del individuo en la medida en que se ven afectadas por las costumbres del grupo en que vive, y los productos de las actividades humanas

en la medida en que se ven determinadas por dichas costumbres (Boas, citado por Zino, 2013).

Posteriormente, la definición de cultura pasa por una tercera fase, la simbólica, al considerar que la conducta humana se construye bajo sistemas estructurados de significaciones interpretables, en este sentido, Geertz (2003) bajo la influencia de Max Weber al recapitular “que el hombre es un animal inserto en tramas de significación que él mismo ha tejido” propone, más que una concepción estructural, entender a la cultura como un supuesto más interpretativo en busca de significados por lo que menciona que “la cultura consiste en estructuras de significación socialmente establecidas ” (Geertz, 2003, p 26), o como lo cita Osorio (1998), que la “ cultura denota un patrón históricamente transmitido de significados incorporados en símbolos, un sistema de concepciones heredadas expresadas en formas simbólicas por medio de las cuales los hombres comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento para, y actitudes hacia, la vida”(p. 223).

De la propuesta desarrollada por el antropólogo Geertz, la cultura es entendida como fenómeno semiótico y tras esta premisa, subsiguientemente, uno de los semiólogos más relevantes de la época actual, Umberto Eco, desarrolla una teoría que trata de explicar que los fenómenos culturales pueden ser estudiados desde la semiótica al manifestar que “La semiótica estudia todos los procesos culturales como procesos de comunicación; tiende a demostrar que bajo los procesos culturales hay unos sistemas; la dialéctica entre sistema y proceso nos lleva a afirmar la dialéctica entre código y mensaje” (Eco, 1986, p. 28).

En este sentido, Umberto Eco manifiesta que la cultura es entendida como un fenómeno de significación y de comunicación, que cualquier proceso de comunicación entre personas provee de un sistema de significación, por ende se parte desde la significación para entender la teoría de los códigos o semiótica de la significación

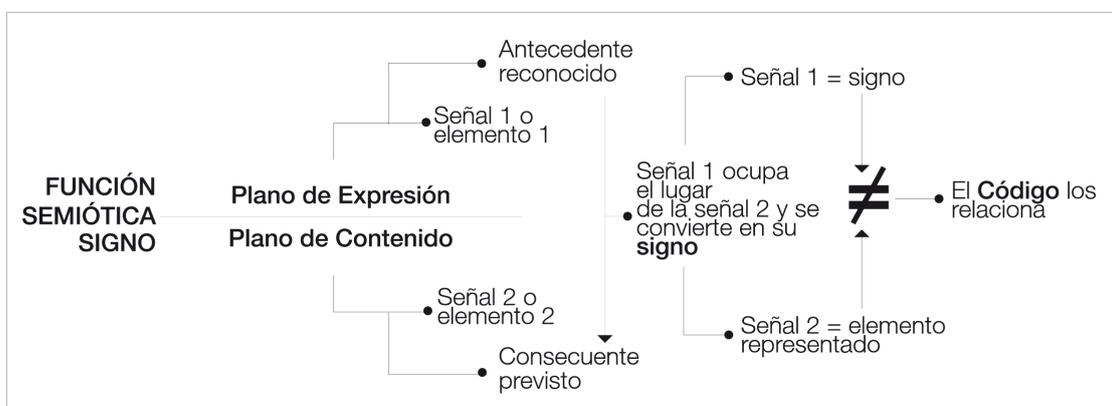
9.6.3.- Teoría Semiótica y Cultura.

Eco (2000,) menciona que, “ la cultura por entero es un fenómeno de significación y de comunicación y que humanidad y sociedad existen sólo cuando se establecen relaciones de significación y procesos de comunicación” (p 50), a partir de este concepto, se puede

mencionar que la cultura puede ser estudiada desde la comunicación hacia la significación o viceversa y que la cultura existe cuando se establecen estructuras o sistemas de significación que permiten entender la forma en la cual se construyen los signos.

A partir de la significación se establece una teoría de los códigos que otorgan un conjunto de estructuras que permiten entender y organizar a los signos para que estos tengan sentido, en este sentido, el signo es entendido como una función semiótica “cuando un código asocia los elementos de un sistema transmisor con los elementos de un sistema transmitido, el primero se convierte en expresión del segundo, el cual, a su vez, se convierte en el contenido del primero”, (Osorio, 1998, p 226).

Esto significa que las señales o elementos del plano de expresión son empleadas como el antecedente reconocido de las señales o elementos que se encuentran en el plano de contenido entendidas como consecuente previsto, de esta manera el primer elemento al representar u ocupar el lugar del segundo se convierte en el signo de este, debido a que el primer elemento está ocupando el lugar del consecuente previsto, pero al ser totalmente diferentes e independientes, los sistemas semióticos o códigos se encargan de relacionarlos.



Cuadro 6. Función Semiótica. Elaborado por: Anderson Velasteguí

De esta manera se puede decir que el signo es una función semiótica por tratarse de “un lugar de encuentro de elementos mutuamente independientes y asociados por un código.” (Osorio, 1998)

Una vez acotado y explicado el tema de la función semiótica, cabe abordar el estudio de las respuestas de comportamiento, de la denotación y la connotación, para de esta manera

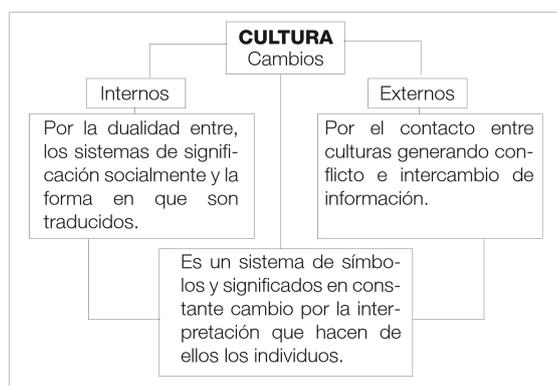
completar la teoría de los códigos o teoría de la significación para posteriormente argüir sobre la cultura como fenómeno semiótico.

Al respecto de lo anterior descrito, se entiende por denotación a la definición concreta al concepto convencional o literal del significado de un signo, mientras que la connotación intervienen argumentaciones personales y los significados de un signo que dependen del punto de vista de cada individuo, dentro de la función semiótica estos dos términos permiten conocer la relación del signo y su referente, un signo puede ser entendido de diferente forma, la variedad de interpretaciones depende de las convenciones, de la naturaleza y nivel de realismo de un código, no todos los signos significan lo mismo para todos.

9.6.4. - La Cultura Como Proceso Histórico.

Delgadillo (2005), hace mención a las palabras de Clifford Geertz, de que la cultura es entendida, a partir de la semiótica, como un sistema de significados socialmente establecidos, y que las personas las adoptan como parte de su realidad social, pues este sistema de signos permite que al ser humano, bajo una estructura, establezca sus hechos colectivos e individuales, pero también hace hincapié de que la cultura es el resultado de todo un proceso histórico, que la cultura no es estática, sino que los sistemas semióticos se modifican y que existen cambios de organización tanto internas como externas.

Dichas variaciones culturales dependen de la forma en que las prácticas culturales son interpretadas, de cómo las personas reviven su cultura en circunstancias y épocas diferentes y de las influencias culturales externas que no necesariamente se dan por contacto personal.



Cuadro 7. Cambios Internos Y Externos De La Cultura. Elaborado por: Anderson Velastegui

9.6.5. - La Cultura Popular Tradicional y Cultura Elitista.

La cultura al ser considerada como un sistema de interacción de signos y como práctica de las actividades sociales, se puede dividir a la cultura, como lo cita Delgadillo (2005), según su estructura de significación, en cultura hegemónica, que comprende a la alta cultura y a la cultura subalterna, que está incluida por las clase popular, en este sentido, las personas interpretan su realidad social de diferente forma según su lugar de origen.

Al respecto de la cultura popular tradicional, está constituida por aquellos elementos culturales que nacen desde la ruralidad, en contraste a las culturas elitistas lo popular se refiere a lo comunitario, a lo ancestral que con el pasar de los años toma valor e identifica a cada uno de sus habitantes al ser transmitido de generación tras generación, de igual manera

La cultura popular se fundamenta en la tradición que valora los aportes de quienes nos antecedieron en el tiempo y mantiene buena parte de sus pautas de conducta. Sin ser estática ni aferrada al pasado, en la cultura popular se fundamenta nuestra identidad, que proviene de la manera de pensar y actuar de la mayoría y no de las interpretaciones y enfoques de la minoría. (Cordero Carlos, Briones Mirian, Guillén Jacinto & Moscoso Ximena, 2012).

La cultura popular fue vista por muchos años como inferior y correspondía al grupo de personas sin educación, al proletariado, aquellas costumbres y tradiciones que surgían de la popularidad se consideraban manifestaciones de la ignorancia por lo que lo ancestral, lo tradicional era calificado como obsoleto algo que debía ser remplazado por mejores estilos de vida, pero el Ecuador al reconocerse como un estado plurinacional e intercultural reconoce a la diversidad cultural como parte fundamental para el desarrollo, se reconoce el derecho a la existencia y respeto de aquellas culturas minoritarias como las indígenas, tradicionales y populares.

9.6.6. - Cultura y Patrimonio Cultural Inmaterial.

El patrimonio cultural inmaterial se ostenta en cualquier forma de expresión cultural que pueda ser capaz de generar sentido de identidad y de pertenencia a los miembros de una determinada cultura, comprende a todas las costumbres, tradiciones, rituales, idiomas,

conocimientos ancestrales y todos los elementos intangibles que se construyen en una cultura

En este sentido, La UNESCO a través de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (2003) manifiesta que:

Se entiende por “patrimonio cultural inmaterial” los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas -junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes- que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana. A los efectos de la presente Convención, se tendrá en cuenta únicamente el patrimonio cultural inmaterial que sea compatible con los instrumentos internacionales de derechos humanos existentes y con los imperativos de respeto mutuo entre comunidades, grupos e individuos y de desarrollo sostenible. (p. 2).

Por ello es necesario que ante los efectos alienantes de la globalización, que las personas transmitan sus conocimientos a las generaciones futuras, que las autoridades inviertan en actividades que permitan revivir aquellas expresiones culturales únicas en cada cultura, con el propósito de que el patrimonio cultural inmaterial no desaparezca y trascienda en el tiempo.

9.6.7. - Patrimonio Cultural e Identidad.

Lo que actualmente conocemos como patrimonio cultural “representa lo que tenemos derecho a heredar de nuestros predecesores y supone la obligación de conservarlo a su vez para las generaciones futuras” (Cuetos, 2012, p 32), sin embargo, está en riesgo el patrimonio cultural si las manifestaciones importantes no son practicadas y puede perderse para las generaciones futuras.

Dentro del patrimonio cultural se consideraban a los monumentos, arquitectura, pintura, como también los valores, las costumbres y tradiciones, es decir, que el patrimonio cultural

es desde lo individual hasta lo colectivo y de lo concreto a lo intangible.

Es importante conocer que si el patrimonio a estado permanente por siglos es por la continuidad e identidad de los pueblos particulares, es decir, que el patrimonio cultural para los pueblos ha sido relevante en cuanto a su conservación por eso ha sido transmitido de generación en generación.

Además, para aquel Patrimonio Cultural permanezca en el contexto social, también debe relacionarse con la identidad, por qué “La producción cultural que un pueblo realiza a lo largo de la historia. Lo que va configurándose como la herencia que un pueblo recibe de aquellos que lo gestaron. Es algo vivo, dinámico, que otorga la identidad. No cualquier producto es Patrimonio Cultural, sino aquel en el que el pueblo se reconoce” (Racedo, 2008, p. 5).

9.6.8. - Identidad Cultural y Sentido de Pertenencia.

La identidad cultural hace referencia a todos los fenómenos semióticos que comprende al conjunto de creencias, valores, ritos, costumbres, tradiciones, conocimientos ancestrales, música y todas las formas de expresión cultural que son elaboradas y recreadas por los mismos miembros de una determinada cultura y que operan como elementos fundamentales para que las personas puedan formar su sentido de pertenencia, lo cual significa sentirse parte de un determinado grupo o lugar, al momento en que un signo adquiere sentido y valor para las personas que comparten el mismo imaginario compartido.

Por ello resulta pertinente mencionar que para la formación de identidades y de sentido de pertenencia es fundamental que las personas puedan reconocer y estar conscientes de sus diferencias culturales con los otros, pues a partir de la distinción social se puede crear conciencia cultural, el ser social adquiere la capacidad de reconocer su cultura y ser consecuente de la importancia de los valores culturales y de esta manera saber qué aspectos les hace distintos a las otras culturas y por ende se podrá saber los motivos por los cuales el ser humano se aferra a determinada cultura y se identifica con ella.

9.6.9. - Identidad Individual e Identidad Colectiva.

Se conoce como identidad al conjunto de valores, pensamientos, rasgos físicos, actitudes de una persona o de un grupo social que se constituyen a partir de su propia cultura, las identidades suelen ser cambiables e influyentes, poseen una estructura dinámica que cambia si el contexto en el que se define a la cultura resulta ser otro, es decir si entendemos a la cultura a partir de la interculturalidad consecuentemente la identidad será concebida desde esa perspectiva y se la entenderá a partir de ese mismo contexto en particular.

La identidad puede ser Individual y colectiva, en este sentido, si nos referimos un concepto individual entendemos que resulta ser “un proceso subjetivo y frecuentemente auto-reflexivo por el que los sujetos individuales definen sus diferencias con respecto a otros sujetos mediante la auto-asignación de un repertorio de atributos culturales generalmente valorizados y relativamente estables en el tiempo” (Giménez, 2012).

La identidad individual permite ampliamente a que las personas puedan reconocerse a ellos mismo y a diferenciarse de otra persona que posee creencias y características distintas, si el individuo psicológicamente valora su identidad estará seguro de lo que realmente es, en este sentido la identidad individual enfatiza a resaltar las diferencias para el reconocimiento.

En ese mismo sentido existe la identidad colectiva, compartida, que surge a partir del concepto de comunidad en donde las personas a pesar de tener internamente diferencias y modos de pensar distintos actúan y se comportan de manera semejante y comparten las mismas creencias al pertenecer a un grupo o a una comunidad en particular.

Jorge Adoum (2000) menciona en su texto *señas particulares* que “la identidad colectiva no es algo definido e inmutable” (p 23), la identidad que cada uno posee es una construcción la cual se ha dado a través de los tiempos y en donde cada uno de nosotros es participante de ello, convirtiéndose a una construcción basada en un contexto histórico.

De manera que, los valores, nuestra cultura, nuestra música, el folclor, forman parte de una identidad que un grupo de personas comparten en un mismo espacio, por consiguiente, Adoum (2000) aclara que “La identidad es la raíz más honda o vigorosa que los pueblo y el individuo han echado en la historia” es decir, que los pueblos anteriores nos han

implantado elementos importantes como es nuestra lengua, la religión y entre otros elementos que compartimos entre todos para sentirnos caracterizados ante otras naciones.

La identidad colectiva y la identidad individual a pesar de que son diferentes comparten algo en común, en cierto sentido resultar ser diferenciadoras, permite diferenciar al individuo de otras personas y a la comunidad de otras comunidades haciéndola única y diferente, los dos elementos actúan en conjunto para construir la identidad de las personas.

9.6.10. - La Identidad Cultural Ante el Fenómeno de la Globalización.

Dentro de la identidad cultural conocemos a la liberación de los pueblos en cuanto a sus intercambios de ideas, costumbres o tradiciones, esta identidad cultural ha sido transmitida de generación en generación, es por ello que ha sido tan relevante a lo largo de la historia.

Sin embargo, la identidad se ha enfrentado a el nuevo fenómeno de la globalización porque actualmente “Las sociedades desarrolladas se han levantado sobre el desprecio a los valores trascendentales y comunitarios y sobre aquellos que no tienen valor en dinero sino en belleza” (Sabato, 2002, p. 44).

Es decir, las sociedades desarrolladas que se encuentran actualmente han necesitado levantarse por encima de los pueblos que conservaban sus valores, tradiciones y costumbres y ello ha provocado que la identidad de cada pueblo se sienta amenazada, porque para las nuevas generaciones va a ser difícil transmitir el Patrimonio Cultural y por lo tanto la identidad igual.

Dentro de la historia “La vida de los hombres se centraba en los valores espirituales” (Sabato, 2002, p. 47) es por eso que ahora se puede admirar su riqueza cultural, porque es la contracción de todos los grupos antecedentes, y un problema que podemos encontrar en ello es que “la masificación ha hecho estragos, ya es difícil encontrar originalidad en las personas y un idéntico proceso se cumple en los pueblos, es la llamada globalización.”(Sábato, 2002, p. 98-99).

Es decir que la globalización ha logrado bruscos cambios dentro de los pueblos y del mundo entero uno de sus objetivos principales esta:

- Proceso Laboral: La naturaleza está dentro del proceso laborar y los productos a nivel mundial, puesto que “los conflictos entre el capital y el trabajo, el comercio y los gustos del consumidor reflejan que se está produciendo como se está produciendo” es decir, que la atención está centrada en los cambios de producción y como el mundo debe ajustarse a ellos.
- Esfera económica: “El estado de guerra de todos contra todos” frase de Thomas Hobbes que atribuyó en el ámbito político.
- La aceleración del cambio estructural del mundo: dentro de esto implica que existen nuevas competencias y la busca en que los pueblos “pobres” pase a ser urbanos.
- Tiempo: la globalización usa este método de “Justo a tiempo” porque ahora todo se produce con tanta rapidez y la información llega del mismo modo a través de la tecnología, que ahora todo el mundo lo consume.

9.6.11. - La Interculturalidad Frente a los Procesos de Globalización.

La Interculturalidad se la conoce como un proceso de comunicación e interacción entre grupos de personas y partiendo desde una definición “la interculturalidad ofrece una comprensión básica para entender lo “propio” con relación a lo “extraño” (Rehaag, 2007, p. 13), es decir, que la interculturalidad es la relación y la interacción que existen entre culturas diferentes “Interculturalidad no es simplemente la coexistencia de las culturas diferentes, sino la convivencia de estas en su diferencia” (Rehaag, 2007, p. 18), además, es importante tener en claro que las culturas pueden tener esta vivencia cuando los pueblos culturalmente son diferenciados y con sentidos propios y distintos de existencias.

Por lo tanto, para que las culturas se relaciones deben compartir un dialogo y comunicación entre personajes concretos para que puedan compartir sus diversas concepciones del mundo, sus símbolos, los significados y los sentidos., por ello el lograr que exista una Interculturalidad se debe tratar con proceso que se debe construir y entre los diferentes grupos.

Sin embargo, las culturas que tengan sus diferencias no podrán relacionarse e interactuar fácilmente con la llegada de la globalización, es decir, la globalización ha modificado comportamientos y métodos de comunicación dentro del ser humano, por ejemplo, en la actualidad la comunicación se centra alrededor de la Red, el Internet, Redes sociales, teléfonos, celulares y entre otros aparatos electrónicos que han dificultado de alguna manera la comunicación por medio del dialogo físico, es decir, podremos tener comunicación, pero las culturas no podrán relacionarnos e interactuar.

La gran mayoría se ha adaptado a la globalización y por la facilidad y las ventajas que trae consigo, pero aun así, las minorías y los pocos pueblos que se encuentran aún vigentes corren el riesgo de acoplarse a la globalización, porque tienen miedo a ir en contra de la multitud.

CAPÍTULO II.

10. MARCO REFERENCIA

10.1.- La Parroquia de Calderón.

10.1.1.- Calderón la Tierra del Mazapán.

La parroquia de Calderón o también conocida como la tierra del Mazapán por su tradicional arte en la elaboración de figuras artesanales de masa de pan, o como la tierra de la convalecencia al ser considerada como una tierra benigna, se encuentra ubicada al Noreste del Distrito Metropolitano de Quito, a las afueras de la Capital y sobre la Meseta de Guanguiltagua, cuya extensión territorial comprende unos 79,07 Km² en donde actualmente existen más de 152,242 habitantes, en su mayoría, provenientes de diferentes partes del País que han convertido a esta parroquia en un lugar más diverso e Intercultural, sin embargo su identidad cultural, su historia más significativa proviene del sector Indígena y de la ruralidad.

El clima es uno de los aspectos más característicos de la parroquia, sus tierras son arenosas, desérticas y áridas, siempre existió escasez de agua y por ende la variedad de flora y fauna es limitada, sin embargo los pobladores por años se dedicaron a la especialmente la agricultura y al comercio de maíz, frutas, verduras, hortalizas y entre otros alimentos que se intercambiaban entre las comunidades aledañas a la siembra de hortalizas y a pesar de que agua era limitada, existían los aguadores, personajes típicos de la parroquia que en el pasado acarreaban en grandes pomos agua de las quebradas Guevara y Pogy para abastecer de líquido vital a toda población.

Su identidad se ve reflejada en su historia y en cada una de las diferentes formas de expresión cultural, como en la elaboración de las figuras de mazapán elaboradas con harina de trigo, agua y goma, esta tradición lleva más de 80 años, convirtiéndose en un emblema y un elemento de orgullo para todos los moradores de parroquia a tal punto que en la actualidad se exportan a mercados internacionales.

De la misma manera parte de su identidad también se manifiesta en su variada gastronomía, en los trajes típicos, tanto para el hombre como para la mujer, en las fiestas religiosas, en la peculiar visita al cementerio en el día de los difuntos, que son algunas de

las tradiciones autóctonas más representativas de la parroquia, así como sus tradicionales fiestas populares que a lo largo de cada año se celebran como ejemplo de lucha de los pobladores de la parroquia para preservar su identidad y su cultura, sin embargo al considerar que a partir del avance del sector urbano hacia sectores rurales, la labor por conservar esa herencia cultural se dificulta ya que las personas adoptan nuevos comportamientos y diferentes formas de pensar.

10.1.2.- Análisis de la Identidad Cultural de la Parroquia de Calderón.

Para realizar un análisis de la identidad cultural de la parroquia de Calderón se estudiará principalmente su historia y toda su riqueza cultural, temas como su forma de vida, creencias, personajes tradicionales, costumbres y entre otros factores serán abordados con el propósito de entender el verdadero valor cultural de sus costumbres y tradiciones.

Pero, antes de conocer cada uno de los elementos y formas de expresión cultural más significativos de la parroquia de Calderón es importante tener un concepto general de lo que es la identidad cultural.

En este propósito, como lo menciona Luna (2007) La identidad Cultural “Es el sello característico de un pueblo, son sus costumbres y tradiciones, su comportamiento, su historia y geografía, su educación, su arte, sus conocimientos, sus logros, son sus idiomas y sus razas, es la energía que impulsa y permite el desarrollo de su sociedad y hace posible los cambios en la organización de su Nación y de su Estado.

Identidad cultural también es alma, espíritu, amor por lo nuestro, meta común y acuerdo en lo fundamental para lograr el desarrollo. Es identificación plena con el pasado, el presente y el porvenir de una sociedad.”

A partir de lo anterior descrito la parroquia de Calderón, como una cultura popular, posee un amplio patrimonio cultural material e inmaterial que se ha mantenido durante varias generaciones y que con el tiempo ha adquirido valor cultural para permitir a las comunidades que habitan en el sector identificarse con su propio territorio y formar parte de un determinado grupo social para que de cierta forma reconocen la importancia de conservar aquellos elementos simbólicos culturales únicos de la parroquia.

Algunas de las costumbres y tradiciones más representativas son el tradicional arte de elaborar figuras mazapán, el tallado en madera que prácticamente ha dejado de ser un oficio emblemático, las fiestas populares ritos y ceremonias que cada año se practican a partir de la cosmovisión andina y que cuyo conocimiento es conservado especialmente por las personas adultas oriundas del sector.

10.1.2.1.- Historia de la Parroquia de Calderón.

A pesar de que no existen datos exactos del origen de la parroquia de Calderón, Espinosa (2005) menciona en una de sus obras que este sector pudo haber surgido como un “pueblo repentino” sin embargo a partir de diferentes investigaciones de Tobar et al. (2012) Salazar, menciona que

Más específicamente, conviene señalar que quienes se asentaron en Carapungo, fueron familias indias de Zámboza y de otras zonas aledañas que se consideraban indios “libres”, en tanto no vivían como peones conciertos ni huasipungueros bajo dependencia del sistema de hacienda; se habrán agregado también mindaláes o comerciantes indígenas. El poblamiento fue un proceso lento, de adaptación al medio, en tanto se carecía de agua y tierra fértil. (p. 26).

Por otro lado se argumenta que la parroquia de Calderón paso por tres diferentes épocas transcendentales que marcaron su historia, en primer lugar el periodo preincaico, posteriormente el incásico y por último la época colonial, pero aunque lamentablemente no se han registrado datos concretos acerca de lo que fue Calderón en el pasado, se han realizado algunas importantes investigaciones para poder esclarecer y explicar de alguna manera el origen de lo que hoy en día conocemos como Calderón y es a partir de los estudios de Alfredo Gonzáles Samaniego en su libro Karapungo en donde se podrá encontrar algunos enunciados referentes a esta parroquia.

En primera instancia se dice que Calderón fue conocido bajo el término de la palabra Karapungo al mismo que se le ha otorgado diferentes significados como; la entrada de los Caras o el término que proviene del Quichua Kara que es cuero y Pungo que alude a puerta, unida los dos vocablos significa puerta de Cuero, en definitiva el nombre hace referencia a los grupos indígenas de la época del siglo XIX.

Pero al realizar un estudio más hacia el pasado, las teorías por afirmar cuales fueron los primeros habitantes de Calderón son disímiles, a partir de los hallazgos de restos humanos en el sector de Bellavista pertenecientes al periodo formativo de la sierra ecuatoriana hay quienes afirman que correspondieron a la cultura de los Cotocollao o que los primeros nativos fueron descendientes de los Caras o de los Quitus Cara.

También se dice que posteriormente pudo haber sido territorio Pre inca y que influenciaron con su cultura a las comunidades nativas del sector, se conoce que por aquí cruzaba el camino real de los Incas y que el sector de Zambiza de igual forma fue territorio Pre inca.

Pasado aquella época, durante el periodo colonial, la llegada de los españoles cambio la forma de vida de los indígenas, quienes sufrieron la inevitable opresión, la humillación, el maltrato y doblegaron la resistencia de los oriundos del sector, fueron injustamente despojados de sus tierras obligándolos a realizar trabajos forzados violando todos sus derechos, a cambio ellos recibían apenas un pedazo de terreno en las grandes haciendas.

Al mismo tiempo tuvieron que adoptar nuevas costumbres, diferentes ideología y a olvidar las suyas por completo, pero en esencia los pobladores nunca perdieron sus creencias y las fueron transmitiendo de generación tras generación adaptándose y sobreviviendo a los nuevos tiempos.

Ulteriormente, por el siglo XX ya convivían indígenas, blancos y mestizos, posterior a eso, Carapungo fue remplazado por el nombre de Calderón en el año de 1897 en honor a Abdón Calderón en el Gobierno del Gral. Eloy Alfaro quien la convierte en una parroquia para el beneficio de sus comunidades, sin embargo este nombramiento no simpatizo a los sectores indígenas, quienes decidieron independizarse viviendo en comunas con el propósito de resistirse a olvidar su herencia cultural.

10.1.2.2.- Las Tradiciones y Conocimientos Ancestrales de la Parroquia de Calderón.

- El día de los difuntos

Una de las tradiciones más representativas que posee la parroquia de Calderón es la celebración del día de los difuntos cada 2 de Noviembre, en donde se conserva la existencia de lo ancestral fusionada con lo pagano y la religión, que parte del mestizaje de las culturas pertenecientes al sector, cada año cientos de personas visitan a sus seres amados en los cementerios, pero de forma especial los indígenas realizan rituales de

velación, preparan comidas, alimentos como las guaguas de pan, la colada morada, la Uchucuta, el pan, la chicha, los mismo que son colocados alrededor de la tumba y compartidos con los seres que alguna vez pertenecieron a este mundo, a manera de ritual junto a las tumbas las comunidades indígenas comen sus alimentos en memoria de sus seres queridos.

“Desde hace más de 500 años, el ritual es el mismo; toda la familia, niños y abuelos se reúnen a comer y beber, a llorar y a reír, a orar. Lo hacen sobre la tumba de su amado. Lo hacen porque consideran que la muerte es el paso a otra vida. Y que quien está en el sepulcro aún puede compartir con la Familia” (El comercio, 2013).

Los nativos del sector, creen en la muerte como un aplazamiento o una forma diferente de vida y los rituales una forma de negar a la muerte, "La muerte física, para ellos, solo es un salto del mundo de los espíritus" (Distrito Metropolitano de Quito, 2012).



Gráfico 1. 2 de noviembre. Día de los Difuntos. Recuperado de: <http://patrimonio.elcomercio.com/patrimonio-contemporaneo/difuntos-de-calderon/historia#.VDgHtdSG-DM>

- Las Artesanías Mazapán

Las artesanías Mazapán son el resultado de una mezcla de conocimientos y destrezas ancestrales, sus orígenes y significados están relacionados con la elaboración de las guaguas y con el día de los difuntos, este arte surge como una simplificación de la identidad cultural de la parroquia, su materia prima, color y forma son elementos característicos de estas tradicionales artesanías y que se elaboran hace más de 80 años en la parroquia de Calderón.

En la actualidad se han convertido en una fuente de ingreso económico y de independencia especialmente para las mujeres de Calderón, estos productos son ahora comercializados a nivel nacional e internacional a pesar de que el sector en el que se venden no se ha convertido en un lugar turístico al encontrarse medio del mercado de Calderón, situación por la cual las figuras Mazapán son poco relevantes para lo mismos pobladores del sector.

En relación a lo anterior descrito, “Las asociadas manifiestan que en los tiempos del sucre vendían más, pero que las ventas bajaron con la dolarización, que los turistas concurren a los almacenes y que a ellas las ignoran. Creen que su aislamiento obedece a la estrecha y poco visible entrada al local.” (Tobar, 2012, p. 34).

Sin embargo, las artesanías Mazapán han llegado a ser tan importantes que se han convertido en símbolo de enorgullecimiento para los pobladores de la parroquia y son tan importantes que las autoridades del sector como la Administración Zonal de Calderón, en los últimos años han motivado para que este tipo de representaciones culturales se sigan transmitiendo a las demás generaciones y sean reconsideradas como patrimonio cultural intangible de Calderón.



Gráfico 2. Artesanías Mazapán. Elaborado por: Anderson Velasteguí.

- El tallado en Madera y repujado en Cuero

Hace muchos años, el arte de trabajar en madera representaba un principal sustento económico para los pobladores de la parroquia de Calderón, rápidamente conforme iban pasando los años esta tradición se fue haciendo famosa en el sector por su calidad y tallado personalizado pero en la época actual los talleres dedicados a esta labor ya no existen debido a que la demanda de este servicio ha decaído.



Gráfico 3. Tallado en Madera Elaborado por: Anderson Velasteguí

- Las fiestas tradicionales, ancestrales y religiosas de la parroquia de Calderón.

Los festejos religiosos son hoy en día los más representativos de la parroquia en donde todas las comunidades en especial las nativas se reúnen para festejar, en esencia todavía se percibe una tendencia ancestral en sus representaciones, se realizan eventos bajo la colaboración de la Administración Zonal de Calderón y con el aporte de algunas comunidades que conviven y comparten sus creencias.

Las fiestas como las del patronato San José, las de la virgen de Marianitas, el Corpus Cristi, las de San Juan, las de San Pedro y entre otras se celebran por lo general con

bastante música, peregrinaciones, juegos pirotécnicos, vacas locas, misas, los personajes más representativos que sobreviven son los Capariches, los Yumbos, la mujer y el hombre indígena quienes con su folclore cautivan al público en general.

Como fiestas tradicionales que se practican son el Huasipichay, el Corpus Cristi, El Jacchigua, las fiestas de parroquialización, día de la inmaculada y entre otros.

LAS FIESTAS TRADICIONALES DE CALDERON					
Fecha	Festividad	Lugar			
Marzo	Fiestas del Patrono San José	San José de Morán	Julio - Agosto	Fiestas Aniversarias de la Parroquia Calderón	Centro Parroquial y barrios
Marzo	Fiestas del Mushuk Nina	Comunas La Capilla y San Miguel del Común	Septiembre	Fiesta de la Virgen de Monserrat	Mariana de Jesús
Mayo	Fiestas de Marianas	Mariana de Jesús	Septiembre	Fiesta del Colla Raymi	Comuna Llano Grande
Mayo -Junio	Corpus Cristi La Yumbada	Barrios San Luis	Septiembre	Fiesta Patronales de San Miguel	Comuna San Miguel del Común
Mayo -Junio	Fiesta de la Palla y los Huacos	Comuna San Miguel del Común	Octubre	Fiesta de la Palla y Los Huacos	Comuna Oyacoto
Junio	El Inti Raymi	San Juan de Calderón	Octubre	Fiesta Patronales de San Francisco	Comuna Oyacoto
Junio	Las fiestas de San Pedro	Bellavista	Noviembre	Día de los Difuntos,	Cementerios de Calderón
Julio	Fiestas patronales Santa Anita	Comuna Santa Anita			

Cuadro 8. Fiestas Tradicionales, Cronograma: Anderson Velastegui

- La Cosmovisión Andina y la Medicina Ancestral

La medicina ancestral es una de las manifestaciones del conocimiento andino heredado de los antepasados que se ha mantenido para el beneficio de la comunidad, según la cosmovisión andina que está rodeada por creencia, en donde existen dos tipos de enfermedades, las que provienen de Dios y las que se encuentran vinculadas con la naturaleza, los denominados Yachaks o curanderos son los que mantienen viva estas creencias a través de la práctica y heredando sus conocimientos a sus hijos, que con productos naturales y con la sabiduría curan los males del cuerpo como, el espanto, el mal aire, el mal de ojo la brujería y otras enfermedades, pero en la actualidad son pocos quienes practican este tipo de destrezas.

Al respecto de lo anterior mencionado, los únicos que pueden curar este tipo de enfermedades del cuerpo y del espíritu, son los Yachaks, ellos son sanadores, no brujos, que utiliza la medicina tradicional para sanar dichos males, “Por heredad familiar y tradición cultural, los yachaks curan con el uso del poder de la naturaleza. La sabiduría que tienen la recibieron de sus padres, de sus abuelos, por lo que un verdadero yachak nace, crece en ese entorno y continúa asimilando la sabiduría durante toda su vida”.

10.1.2.3.- Los Personajes Tradicionales de la Parroquia Calderón.

- La Mujer de Carapungo y el Hombre Indígena

La tradicional mujer de Carapungo es uno de los personajes más emblemáticos que se la representa en casi todas las fiestas que se realizan en la parroquia de Calderón, parte de su vestimenta está conformado por un anaco, una camisa de lienzo blanco decorado, collares de color rojo alrededor del cuello y de las muñecas, fajas de diversos colores llamados Mama Chumbi y Guagua Chumbi, los Rebozos que servían para cubrir sus hombros.

Las prendas principales para el hombre eran un pantalón blanco y camisa de manga larga del mismo color, utilizaban sombreros y ponchos rojos de lana.



Gráfico 4. El Hombre y la Mujer de Carapungo. Elaborado por: Anderson Velastegui

- Los Capariches y los Payasos

Los Capariches son personajes que ya no existen, pero que aun se los representa en las fiestas populares de la parroquia, pero sin duda también la importancia de su significado ha ido perdiendo relevancia en el imaginario compartido de sus pobladores haciendo que la representación de este personaje disminuya a tal punto que podría desaparecer.

En el pasado cuando no existía el servicio de recolección de basura, los Capariches con una escoba y una carretilla se encargaban de mantener limpias todas las calles de la parroquia, pero esta labor ya no se practica y por ende las futuras generaciones posiblemente no tendrán la oportunidad de conocerlos o de cierta forma no significaran nada porque ya no forman parte de su historia.

Del mismo modo los Payasos constituyen una parte importante en las fiestas populares de la parroquia de Calderón, ellos se encargan de encarnar la alegría en las personas que se integra en las festividades que se realizan cada año, sus vestimentas son coloridas, utilizan máscaras de diferentes colores y al compás de la banda de pueblo bailan sin cesar junto a los Capariches y al pueblo



Gráfico 5. Los Payasos y los Capariches. Elaborado por: Anderson Velasteguí

- El Aguador de Calderón

Debido a que en la parroquia de Calderón siempre existió escasez de agua, existía un personaje al cual denominaron aguador, el bajaba a las quebradas más cercanas, llenaba sus vasijas de agua y al regreso se encargaba de abastecer de agua a toda la comunidad, este tradicional personaje aún está presente especialmente en la memoria de los más ancianos y siempre es recordado y representado en las fiestas populares de la parroquia.



Gráfico 6. El Aguador. Elaborado por: Anderson Velasteguí

CAPÍTULO III

11. PRODUCCIÓN GENERAL DEL CORTO ANIMADO

11.1.- Presentación y Fundamentación del Producto.

El stop motion es una técnica de animación que se ha utilizado como una herramienta de comunicación audiovisual no convencional y que ha permitido representar parte de la cultura de Calderón, como sus costumbres, tradiciones, historia, personajes tradicionales, formas de vida y demás elementos que forman parte de la identidad cultural de este pueblo con el propósito de que los jóvenes puedan identificar aquellos elementos y signos visuales pertenecientes a su cultura y así generar cierto interés en el reconocimiento de la cultura tradicional existente en la parroquia.

La animación stop motion, referente a la parroquia de Calderón, se ha construido a partir de un análisis de la identidad cultural de su pueblo, el producto final servirá como un instrumento mediante el cual las personas en general podrán acceder y conocer parte del patrimonio cultural inmaterial existente en la parroquia de una forma diferente y así poder reconocer y recordar parte de aquellos momentos y conocimientos que con el tiempo han desaparecido del contexto social y del imaginario de sus pobladores, especialmente de los más jóvenes que se encuentran lejanos a su cultura.

11.2.- Objetivo del Producto Final.

Representar aquellos elementos que constituyen parte de la identidad cultural de la parroquia de Calderón a través de la construcción de una historia y con la técnica de animación stop motion que permitirá transmitir a las generaciones futuras aquellos elementos importantes de su cultura.

11.3.- Grupo Objetivo.

El stop motion está dirigido a todas las personas, sin embargo, en la construcción del guion literario se consideró una historia que vaya dirigido especialmente a niños y niñas de edades entre los 10 y 14 años de edad que viven dentro de la parroquia de Calderón, que estudian en los colegios y escuelas ubicados en los diferentes sectores aledaños a la parroquia.

11.4.- Introducción.

En base a la problemática existente referente al desconocimiento y evidente desvalorización de las costumbres y tradiciones de la parroquia de Calderón se ha propuesto realizar un cortometraje mediante el uso de la animación stop motion, para poder representar aquellos elementos tradicionales que forman parte de la cultura de la parroquia de Calderón.

Para ello, primero se conceptualizó la idea inicial, la misma que se obtuvo a partir de los datos recolectados de la indagación bibliográfica y mediante la aplicación de los respectivos métodos de investigación, estos permitieron sustentar la problemática existente, identificar claramente los elementos más representativos de la parroquia y las necesidades del grupo objetivo.

Para la construcción del cortometraje fue necesario desarrollar un guion y para ello se consideró una estructura básica narrativa y se aplicó la teoría narrativa desarrollada por Roland Barthes en base a los cinco sistemas de significación.

El proceso de elaboración del cortometraje animado cumple tres etapas primordiales, la preproducción, la producción y la postproducción.

11.5.- Planificación.

Conceptualización de la idea, en base al estudio bibliográfico realizado en el transcurso de la investigación y con los datos obtenidos a través de la metodología aplicada.

Construcción del Guion literario de la historia, el guion técnico y posteriormente del Story Board para que la idea inicial del cortometraje este lista antes de empezar con la etapa de producción.

Análisis de presupuesto y posterior cotización de la materia prima a utilizarse en la elaboración de los escenarios, las marionetas, las vestimentas de cada uno de los personajes, iluminación e implementos en el proceso de fotografiado.

Definir el lugar idóneo en el cual se va a armar el escenario, en este caso se ha elegido un mini departamento lo suficientemente amplio para facilitar el proceso de construcción y de animación de los personajes.

Adquisición de la materia prima, acuarelas, temperas, pinceles, madera, alambre de estaño y alambre fusible, masa de modelar Epoxica, goma blanca, silicona, tornillos, taladro, martillo, playo, espuma Flex, plumón, balsa, aceite de cocina, tiñer, papel crepe y entre otros materiales.

Definición de los tamaños y construcción de los cuerpos, manos y ojos de las marionetas, así como la elaboración de las respectivas vestimentas de cada personaje, para ello se cotizó su elaboración con una especialista en el tema de elaboración de ropa exclusiva para muñecos.

Iluminación del escenario, adquisición de lámparas y focos que permitan iluminar de mejor manera los escenarios y los personajes con el objetivo de para obtener los resultados deseados.

Animación de los personajes y proceso de fotografiado con una cámara semiprofesional Nikon modelo 5200 , por cada segundo de animación se tomarán alrededor de 3 a 4 fotografías.

Edición fotográfica, cada una de las fotografías serán editadas en el Adobe PhotoShop, la edición del color será evidente según la construcción del guion literario, las fotografías, después de ser retocadas serán guardadas en formato PNG a una resolución de 75 dpi en un tamaño de 1920px x 1080px y con colores digitales RGB.

Edición de video, mediante la utilización del programa de Final Cut, las fotografías editadas serán ordenadas a un tiempo determinado para permitir fluidez en el movimiento, se trabajará a 24 fps y el producto final se espera que sea grabado en HD.

11.6.- La Etapa de Preproducción.

- Idea Inicial

Antes de empezar con la investigación, siempre existió el deseo utilizar la técnica del stop motion, con el propósito de contar una historia que permitiera reflejar las costumbres y tradiciones existentes en la parroquia de Calderón de una forma diferente que pudiera resultar atractiva para la juventud, para ello, aparte de utilizar la mencionada técnica de animación, que por sí solo resulta ser innovadora e interesante, se debió conceptualizar una idea concreta, un tema central y se concluyó, que convenía contar una historia que

permitiera representar de alguna forma, el proceso de mundialización y su efecto hacia la desvalorización del patrimonio cultural inmaterial.

- Historia

La historia que se ha construido relata la vida de una niña a quien llamaremos María, ella vive en una humilde casa ubicada en la parroquia de Calderón, cuando la historia empieza ella se encuentra durmiendo y el día pareciera ser un día normal como cualquier otro pero las fiestas que están a punto de empezar animan a María y a su familia a salir a festejar y a participar de las celebraciones tradicionales junto a toda la comunidad que se dirige a la plaza de calderón.

Mientras María baila junto a su madre y demás compañeras en el grupo de danza al compás de la banda de pueblo, de repente ella se fija que un chico la está mirando disimuladamente, por lo que ella deja de bailar y se detiene a mirar a aquel niño que muestra signos de indiferencia hacia ella y de menosprecio a las expresiones culturales del momento.

Ella lo invita a participar, pero él se niega varias veces, de pronto ella se acerca y le brinda un beso sorpresivo en la mejilla y de pronto él acepta ir con ella, los bailan durante toda la fiesta y medio de la celebración María tras un efecto de sueño empieza a recordar momentos que vivió junto a su pareja y en la cultura que ella perteneció.

De pronto ella despierta, ella yace en una tumba pero en su mirada se refleja tranquilidad, a lo lejos ve venir a un anciano, era aquel niño que en ese día se enamoró de ella y que con el tiempo también empezó a amar a la cultura a la cual pertenece y como símbolo de su amor a María y a aquellas cosas que conoció junto a ella siempre la recuerda visitándola frecuentemente al cementerio de Calderón llevándole una flor de color rojo.

11.6.1.- Historia, Estructura Clásica de los Tres Actos.

- Primer Acto

En la parroquia de Calderón vive una niña llamada María, en su humilde hogar, ella se encuentra durmiendo en una de las habitaciones de su casa, de repente, al amanecer, un gallo empieza a cantar varias veces hasta que María se despierta para posteriormente salir de la habitación e irse a arreglar.

Fuera del dormitorio estaba la madre de María quien se acercó a su hija para poder darle la bendición de todas las mañanas, su madre se retiró hacia la cocina para terminar de preparar el desayuno mientras que María se va para poder alistarse.

Después de unos instantes, María entra a la cocina para compartir el desayuno en familia, su madre inmediatamente le sirve un poco de arroz , pero mientras María comía a lo lejos se escucha a una banda de pueblo que se aproxima, la curiosidad hace que María salga de casa, para apreciar desde la puerta de su hogar como va pasando la banda de pueblo, las danzas, los payasos, los Capariches y a todo el pueblo, que con su alegría contagiante transmitieron en María el entusiasmo de participar en las fiestas de Calderón, por lo que decide salir e ir al compás de la banda junto con su familia hacia la plaza de Calderón.

- Segundo Acto

Frente a la iglesia de Calderón se encuentra la plaza en la cual todo el pueblo se reúne para bailar con entusiasmo y en comunidad, todos comparten en unidad, mientras María disfruta de la banda y baila con el grupo de danza, de repente se detiene por que se percata de que un niño la está mirando, así que ella responde su mirada y decide llamarlo para que la acompañe a bailar, pero el niño rubio le demuestra indiferencia y se niega varias veces a la invitación.

En aquel acto, se puede notar que el niño no se siente a gusto en medio tantas personas, no le gustan las fiestas por que el no pertenece a ese lugar, María lo invita a participar nuevamente, se acerca hacia él y solo basto un beso para poder convencerlo.

Después de unos instantes, ellos se encuentran celebrando y bailando juntos, pasan momentos felices aquel día pero de pronto María empieza a recordar y a imaginar momentos de su vida junto al niño que conoció en las fiestas en la parroquia que ella tanto amaba.

- Tercer Acto

María despierta de su ilusión, mira a su alrededor y se da cuenta que está en el cementerio de Calderón, se puede apreciar que ella ya no era una niña, los años han pasado y se ha convertido en una anciana que ahora yace en su tumba, pero como es costumbre y a pesar de los años, aquel niño rubio que conoció aquella vez en las fiesta de Calderón la visita

frecuentemente para recordarla y cada 2 de noviembre él le lleva una rosa como símbolo de su amor hacia ella y hacia la parroquia que aprendió a amar gracias a María.

11.6.2.- Elementos y Estructura Narrativa de la Historia.

A partir del discurso narrativo de Genette se realizó el corto animado mediante la utilización de un esquema en el que intervienen tres momentos importantes que serán desarrollados continuación.

- La Historia

Anciana que recuerda su adolescencia, su cultura, costumbres y tradiciones alado de su eterno amor

Sucesos.

María se encuentra en su casa, escucha una banda tocar y se anima a salir con su familia a divertirse, de repente conoce a un chico quien en un principio fue indiferente con ella, María lo conquista y comparten los mejores momentos de sus vidas hasta llegar a viejos.

Personajes

El personaje principal es María quien interactúa con su cultura y con el chico que conoce en las fiestas de Calderón

Escenarios

La historia se desarrolla frente a la iglesia de Calderón, a partir de la temática y de los elementos que se han utilizado el lugar hace referencia a una época del Pasado

- Narración

El tipo de narración podrá ser extradiegético, altamente fidedigno

- Relato

La historia a contarse se materializa cuando la historia está definida para proceder con las fotografías y posteriormente con la edición del video

Tiempo

El cortometraje durará aproximadamente 5 minutos.

Caracterización

María es una niña indígena, siempre trata de estar alegre comparte siempre con su gente y se siente muy orgullosa de pertenecer a la parroquia de Calderón.

El Niño en un principio es indiferente ya que ha llegado a un lugar en donde todo le aburre, pero conoce a María y gracias a su amor el cambia de parecer y empieza a valorar lo que antes despreciaba.

Punto de Vista

María y Juan tienen una concepción del mundo muy diferente, sus culturas son distintas, sin embargo los dos se conocen y Juan, quien era indiferente, cambia de parecer cuando se enamora de María.

11.6.3.- Construcción de los Personajes.

para la construcción de los personajes, primero se realizó un estudio de las artesanías mazapán de las cuales se valorizó principalmente el llamativo del color y la forma de las figuras.

A través de la observación directa y de la investigación bibliográfica, se pudo conocer a los personajes típicos del sector y la manera en que ellos se visten por lo que se tomó como referencia el traje típico de la mujer de Carapungo y al asistir a las fiestas de parroquialización del mes de Agosto, se conoció algunas formas de vestir y actuar de los personajes tradicionales del sector y de esta manera se pudo guardar ciertas similitudes para crear a los personajes y representar las costumbres y tradiciones de la parroquia de calderón.

11.6.4.- Elección del Vestuario en la Representación de los Personajes.

Cada uno de los personajes representados en el stop motion pertenecen a la parroquia de Calderón, sus vestuarios fueron elegidos y confeccionados después de analizar parte de su historia, recopilado información bibliográfica y considerando que parte de su identidad cultural proviene de la ruralidad y del sector indígena.

- Vestimenta del Personaje Principal

Para el personaje principal se utilizaron alrededor de cuatro prendas de vestir tomadas de la propia parroquia de Calderón, estas son, un anaco de color azul, una blusa blanca con decoraciones en las mangas, un Guagua Chumbi, collares de color rojo y un rebozo de color rosado.

- Descripción del Personaje Principal

María tiene características indígenas, es pequeña, lleva atuendos que representan uno de los trajes típicos de su cultura, tiene el pelo negro, usa sandalias, un sombrero pequeño de color blanco, su cara es redonda, grande y tiene rosadas las mejillas, su color de piel es café, usa un vestido azul, una blusa blanca con adornos junto a una chalina de color rosada y entre otras prendas.

Ella es alegre y optimista, disfruta y quiere mucho sus tradiciones, para ella son muy importantes pues sus padres le han transmitido su valor. Su felicidad es el reflejo de que ha recibido aquella herencia cultural que le permite cuidar y amar su cultura, ella se desenvuelve en un entorno familiar, conoce muy bien todo lo que le rodea y los signos existentes en su cultura tienen significado ya que pertenece a su imaginario compartido.

Lo que ella desea es formar parte y aportar a su cultura, lo que le motiva es solo la satisfacción de que sus costumbres y tradiciones estén siempre latentes, a pesar de que todavía es una niña conoce su cultura y sigue aprendiendo de ella.

María representa a la cultura de Calderón, que a pesar del tiempo se mantienen y aunque las costumbres y tradiciones están por perderse siempre hay una luz de esperanza que no dejará que desaparezcan.



Gráfico 7. Construcción del Personaje. Elaborado por: Anderson Velastegui

- Vestimenta del Personaje Secundario

El vestuario que se ha elegido para el niño como personaje secundario corresponde a una época más contemporánea, el abrigo de color rojo y los pantalones están fuera de contexto con el fin de transmitir al público aquella sensación de que el no pertenece a esa cultura y de que no se identifica con lo tradicional. Su vestimenta es el reflejo de la modernidad.

- Descripción del Personaje Secundario

Las características fisiológicas y forma de vestir son diferentes, el actúa como antagonista en la historia, el representa de cierta forma la indiferencia, la negación hacia lo tradicional.

En el transcurso de la historia este personaje envejece y para conservar su similitud con el niño se mantuvieron el color de sus vestimentas, y ciertos rasgos físicos.

Aunque no pertenezca a la misma cultura, afortunadamente conoce a María, quien le enseña y le transmite aquellos deseos de conocer aquella cultura en la que vive, de aprender, de integrarse para conocer y comprender mejor el entorno en el que se está desarrollando.



Gráfico 8. Personaje Secundario. Elaborado por: Anderson Velasteguí

- Personajes Tradicionales a Representar

Las fiestas ancestrales como las celebraciones religiosas son predominantes en la parroquia, en cada una de sus representaciones se puede observar una hibridación de culturas, una mezcla de conocimientos que fusionan lo religioso con lo pagano.

A lo largo del Año Calderón cuenta con más de 21 fiestas religiosas y se ha podido evidenciar, a través de la investigación de campo, que existen otras expresiones culturales indígenas de las cuales no existen registro alguno, pero por lo general siempre permanecen aquellos personajes principales como los capariches, los payasos, la mujer indígena y el

hombre indígena, el aguador, las bandas de pueblo, las mujeres que participan en las danzas y entre otros personajes



Gráfico 9. Personajes Tradicionales. Elaborado por: Anderson Velasteguí

11.6.5.- Las Costumbres y Tradiciones Referentes a la Parroquia de Calderón, Representadas en el Stop Motion.

La historia que se ha creado está inspirada en esencialmente en las costumbres y tradiciones de la parroquia de Calderón, por ello a través de un análisis de la identidad cultural y del conocimiento de la situación actual mediante la aplicación de las diversas técnicas de investigación, se ha podido obtener suficiente información verídica para poder representar parte de las costumbres y tradiciones de la parroquia.

Entre las más representativas tenemos, las Artesanías Mazapán, las fiestas populares tradicionales y las peregrinaciones religiosas, la gastronomía, el día de los difuntos, las corridas de toros, las Yumbadas, el matrimonio indígena y entre otros.



Gráfico 10. Costumbres y Tradiciones. Elaborado por: Anderson Velasteguí

11.6.6.- Elaboración del Guion Literario.

BRILLO DE ESPERANZA

SEC. 1 EXT. CASA – DÍA

Frente a una casa de color ladrillo una señora barre, al terminar llama a un hombre, que está sentado sobre una banca al otro extremo de la casa, para que se acerque a la cocina.

El hombre se levanta, camina lentamente e ingresa a la cocina.

SEC. 2 INT. DORMITORIO – DÍA

En un cuarto oscuro sin iluminación, se encuentra María durmiendo, de manera repentina un gallo canta repetidas veces, María se despierta asustada, mira a los lados, se levanta y sale de la habitación.

SEC. 3 EXT. CASA – DÍA

A lo largo del corredor María se encuentra con su madre y le pide la bendición.

SEC. 4 INT. COCINA – DÍA

En un cuarto iluminado por apenas la luz del sol, la madre de María cocina en un fogón mientras su padre está sentado en una banca.

La madre de María sirve comida a su padre, él come y María entra luciendo un traje nuevo, ella se sienta y come.

Luego algunas personas pasan frente a la casa, una banda de pueblo toca y los tres que estaban en la cocina salen.

SEC. 5 EXT. CALLE – DÍA

Todo el pueblo al compás de la banda se dirige a la iglesia de Calderón, todos festejan.

SEC. 6 EXT. IGLESIA – DÍA

María junto a sus padres llegan a la iglesia de Calderón, varias personas reunidas

Los grupos de danza se unen, los payasos junto a los capariches se mueven exuberantemente, el pueblo sigue a las comparsas y a la banda de pueblo que al ritmo de la música todos bailan

SEC. 7 EXT. CALLE – DÍA

María baila con su madre y el grupo de danza mientras la banda de pueblo toca, de pronto ella se detiene pues un niño la está mirando, ella lo invita a participar pero él le muestra indiferencia. Ella insiste repetidas veces pero no lo convence.

SEC. 8 EXT. CALLE – DÍA

María se acerca y de manera sorpresiva le da un beso en la mejilla, él se sorprende, cambia de parecer y acepta la invitación de María.

SEC. 7 EXT. CALLE – DÍA

Los dos disfrutan de las fiestas, bailan, ríen y con el tiempo surge un sentimiento que perdurará por muchos años.

SEC. 8 EXT. CALLE – DÍA

De pronto María empieza a imaginar, por su mente pasan recuerdos, momentos importantes que vivió en su querida parroquia y junto al chico que conoció en aquel entonces, los payasos, los capariches, la banda de pueblo, las artesanías de Mazapán, y demás costumbres y tradiciones son parte de sus recuerdos.

SEC. 9 EXT. SEMENTERIO – TARDE

María despierta de su ilusión, está en un cementerio.

Un cementerio varias tumbas, hace frío y el viento sopla, María que ha dejado de ser una niña yace en una tumba que lleva su nombre

Un anciano llega, se inclina y empieza a orar en silencio, mientras reza siente la presencia de María, él se alegra, pues aunque los años han pasado, su amor hacia ella y hacia la cultura a la cual empezó a conocer y a querer no se perderán jamás.

11.6.7.- Elaboración del Guion Técnico.

Fade In Música

Música de fondo, Bender producciones, Uisrael

Imagen, texto: Presentan Brillo de esperanza

PG. Sec. 1 Esc. 1 Ext. Casa – Día

Una casa y una mujer barriendo

PE. Sec. 1 Esc. 2 Ext. Casa – Día

Mujer entra a uno de los cuartos un hombre se acerca

Zoom Sec . 1 Ecs. 3 Ext. Casa – Día

Acercamiento a una de las habitaciones.

PP Sec . 1 Ecs. 3 Ext. Casa – Día

María acostada

P Angulo de cámara picado. Sec. 1 Esc. 4 Int. Dormitorio – Día

Se ve el cuarto de María, está durmiendo, el sol entra por la puerta, dos camas, un baúl, un cuadro de san José junto a unas velas

María se despierta, se estira, se sienta sobre la cama.

María se levanta, toma un traje que está colgado en una de las paredes y sale de la habitación.

P Angulo de cámara picado Sec. 1 Ecs. 5 Ext. Casa – Día

María se acerca a su madre y le pide la bendición

PP Sec. 1 Ecs.6 Ext. Casa – Día

María recibe la bendición

PG Sec. 1 Ecs. 7 Ext. Casa – Día

Las dos se van

P Contra Picado Sec. 1 Esc. 8 Ext. Casa – Día

Salen del encuadre

PE Sec. 1 Esc. 9 Int. Cocina – Día

La cocina esta poco iluminada, la madre de María cocina y el padre está sentado

P Picado Sec. 1 Esc. 10 Int. Cocina – Día

María entra por la puerta, esta vestida muy elegante, se sienta en un banco

Plano picado Sec. 1 Esc. 11 Int. Cocina – Día

María come y una banda de pueblo empieza a tocar.

P Subjetivo Sec. 1 Esc. 12 Int. Cocina – Día

María mira por la puerta, y ve a muchas personas pasando por su casa

PE Sec. 1 Esc. 13 Ext. Casa – Día

María Saluda y la gente pasa

María junto a su familia dejan la casa y se dirigen a la iglesia de Calderón.

Fade out - Fade on

PG Sec. 2 Esc. 1 Ext. Casa – Día

María y sus madre van llegando donde se encuentra el grupo de danza y todas las personas festejando al ritmo de la música de la banda de pueblo

PE Sec. 2 Esc. 2 Ext. Casa – Día

Una banda de pueblo toca

Los capariches, payasos danzantes, el pueblo baila

PE Sec. 3 Esc. 3 Ext. Casa – Día

María baila, se detiene

Alguien la mira

Zoom Sec. 3 Esc. 4 Ext. Calle – Día

María mira a un niño, lo llama, él se niega repetidas veces

Ello lo besa, el accede.

PG Sec. 3 Esc. 5 Ext. Calle – Día

Los dos Bailan y comparten.

Zoom Plano Detalle Sec. 3 Esc. 6 Ext. Calle – Día

María imagina, sobre impresiones, cruce de imágenes a modo de recuerdo.

Fade Out - Fade In

Zoom Sec. 4 Esc. 1 Ext. Cementerio – Tarde

María sentada en su tumba, mira hacia el horizonte.

Un hombre se acerca, lleva una flor, reza se levanta, se va.

Ella lo mira, le da la bendición, cierra los ojos, sonrío.

11.7.- Producción.

11.7.1.- Diseño de Personajes.

En la etapa de producción se crearon alrededor de 20 marionetas, de las cuales 6 de ellos son los personajes más representativos del cortometraje, para su fabricación se tomaron como referencia los bocetos realizados anteriormente en los que se definió con anticipación, su tamaño, la contextura, las expresiones, movimientos, resistencia, los materiales a utilizar, como goma, brujita, pinturas acrílicas, herramientas de modelado, y elementos importantes como las vestimentas y entre otros aspectos.

En primer lugar se elaboraron los respectivos cuerpos de los personajes, su mediada estándar esta entre los 12cm y 15cm y para su construcción se utilizó, alambre de estaño y alambre fusible, trozos de madera para la parte del dorso y las caderas, estas partes fueron unidas con silicona y brujita.

En esta parte del proceso también se utilizó plumón para cubrir la marioneta y una masa de modelar denominada Epóxica, por su alta resistencia fue utilizada para cubrir las extremidades del esqueleto con el propósito de que pueda brindar protección y resistencia al esqueleto del personaje a la hora de realizar la animación ya que con el movimiento constante estas partes podrían romperse con facilidad y estropear la secuencia de animación.

Utilizaron diferentes materiales como silicona, brujita, alambre de estaño y fusible, la flexibilidad del material manejado permitió que las marionetas logren animarse sin ningún percance, al igual que las cabezas y las manos resultaron ser muy resistentes.

Además, se utilizaron trozos de madera para el dorso, y la cadera, masa de modelar Epóxica y plumón para cubrir los cuerpos y ocultar los alambres de las extremidades, Plásticos de alambre para que el movimiento de las articulaciones no se desgasten con facilidad con el movimiento continuo.

En la construcción de las cabezas se utilizó de igual manera alambre fusible, bolas de espuma Flex, plastilina, masa de modelar Epóxica, pintura acrílica mezclada con goma y los ojos fueron intercambiables al igual que las manos para brindarle más expresividad a los personajes a través de la mirada y los gestos en la acción.

Para los rostros también se utilizó Epóxica, una de las ventajas que brindó este material fue que su solidez evitó que los rostros se manchen, se deformen o se deterioren con facilidad al momento de ser manipulados en la filmación.



Gráfico 11. Producción de Personajes. Elaborado por: Anderson Velasteguí

Para pintar las cabezas, manos, ojos de las marionetas se mezcló pintura acrílica y goma blanca, los ojos de la mayoría de los personajes son intercambiables.



Gráfico 12. Construcción de cabezas. Elaborado por: Anderson Velasteguí

Posteriormente se procedió a la confección de las vestimentas para las marionetas, después de tener un registro de los trajes que utilizan algunos personajes tradicionales,

se empezó a construir los atuendos respectivos, para ello se requirió de la ayuda de una experta en el tema.

Se tomaron en consideración los trajes típicos del sector y a los personajes más representativos de la cultura, en el stop motion se intentó plasmar parte de la realidad de Calderón a través de las vestiduras y de esta manera conseguir un vínculo entre el grupo objetivo y el cortometraje.



Gráfico 13. Los Trajes Tradicionales. Elaborado por: Anderson Velastegui

11.7.2.- Etapa de fotografiado animación e iluminación.

La filmación se realizó en un cuarto lo suficientemente amplio para poder movilizarse y mover los elementos con facilidad y comodidad, se colocó una tabla triplex de 250 cm x 150 cm en el que se situaron a los personajes y demás elementos que sirvieron para ambientar las escenas.

En la primera etapa de grabación se utilizó tela negra para el fondo y posteriormente se imprimieron lonas, las que fueron colocadas en cada una de las paredes para de esta manera evitar en lo máximo el proceso de recorte fotográfico en el programa de Photoshop con el único propósito de optimizar tiempo.

Se utilizó una cámara digital Reflex 5200, un trípode para dar estabilidad a la fotografía, un teleobjetivo de 55mm, se manejó un ISO de 800, F 3.8 y O 250.

Por otra parte se utilizaron dos lámparas reflectoras para la iluminación, lo que había que resaltar ante todo eran las sombras y el color cálido del personaje principal, que resaltaba en los diferentes momentos del cortometraje



Gráfico 14. Producción, Proceso de Animación. Elaborado por: Anderson Velasteguí

11.8.- Postproducción.

11.8.1.- Etapas de la Postproducción

La postproducción se procede a editar el material obtenido en la fase de producción, en primer lugar, cada una de las fotografías que se encontraban registradas en la cámara Réflex, fueron trasladadas al ordenador para proceder a realizar la respectiva revisión y selección de las mejores imágenes que van a ser utilizadas en la construcción del video.

En el proceso de fotografiado se obtuvieron alrededor de 1200 fotos, cada una tenía una resolución de 300 dpi, un tamaño de 6000px por 4000px, un formato RAW colores RGB, pero estas características debieron ser cambiadas a una resolución de 75 dpi, a un tamaño de archivo de 1920px por 1080px en un formato PNG con colores RGB debido a que las imágenes eran demasiado pesadas para ser utilizadas en el proceso de edición.

Después de modificar los tamaños y la resolución, se eliminaron los fondos de la primera sesión de fotos y se editó el color da cada una de las imágenes, teniendo en cuenta el guión técnico, la protagonista de la historia debía sobresalir de los demás personajes, para ello se empleó la psicología del color.



Gráfico 15. Edición Fotográfica. Elaborado por: Anderson Velasteguí

Posterior a la edición inicial, se procedió a trasladar la información al programa de edición Final Cut Pro, en esta etapa se empezó a trabajar a 24 fps, y se ordenaron cada una de las imágenes, esta etapa de premontaje se denomina edición Off Line aquí se trabaja en la secuencias, en la continuidad, en el ritmo, en el tiempo de duración del video para que se construya la historia y esta empiece a tener sentido.

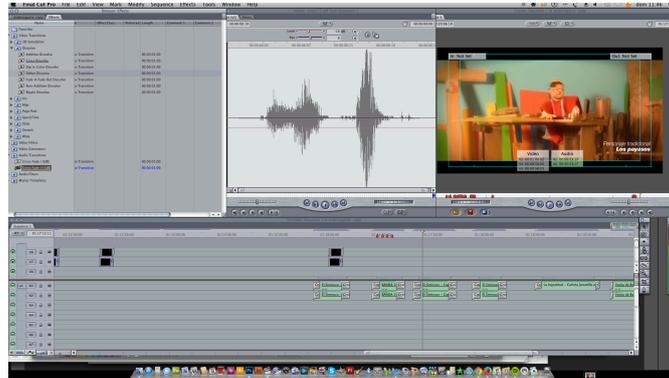


Gráfico 16. Edición Off Line. Elaborado por: Anderson Velastegui

Después de este proceso, se pasó a realizar la edición On Line, una vez que las imágenes fueron organizadas, se aplicaron las respectivas disolvencias para conseguir un corte cambio de escenas más sutiles, se corrigió el color y se colocaron varios efectos, se colocaron subtítulos según el cambio de secuencias para un mejor entendimiento de la historia.

El cortometraje finalizado se grabó en una resolución HD 1080px x 1920px en formato NTSC en una duración de 6 minutos.

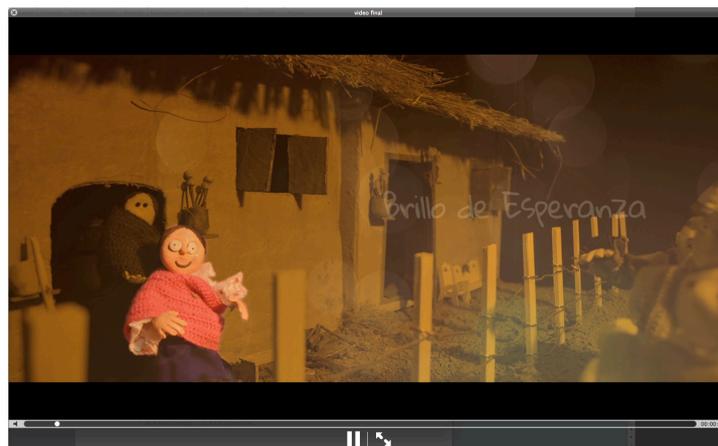


Gráfico 17. Cortometraje Final: Anderson Velastegui

12.- Validación.

DATOS DEL VALIDADOR

Apellidos y Nombres: BARROS QUESADA FOMUNDO IVAN

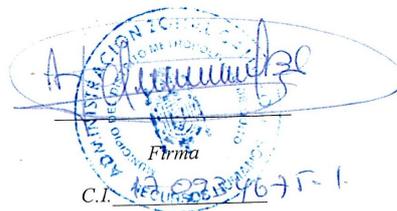
Cédula de Ciudadanía: 170934675-1

Perfil Académico: DOCTOR EN MEDICINA Y CIRUGIA
MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA - ESPECIALIZADO DE MAESTRÍA
EN SEGURIDAD OCUPACIONAL - ESPECIALIZADO EN MAESTRÍA EN GERENCIA EN SALUD

Experiencia Laboral: ADMINISTRADOR ZONAL CALIFORNIA DMG
RECTOR COLEGIO PARTICULAR FERENC BOTARKEKENDUR - GERENTE
GENERAL OPERNORTE S.A - GERENTE GENERAL COOP. TRANSPORTES
CALIFORNIA

INDICADORES	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO	OBSERVACIONES
CIENTIFICIDAD	X			
PERTINENCIA	X			
ACTUALIDAD		X		
APLICABILIDAD	X			
NOVEDAD		X		

Observación General: Poner títulos al inicio de
cada escena



 Firma
 C.I. 170934675-1

DATOS DEL VALIDADOR

Apellidos y Nombres: Montalvo Guerra Luis Miguel

Cédula de Ciudadanía: 1713643540001

Perfil Académico: Animador Multimedia

Experiencia Laboral: P.v. General Ace Media Films

INDICADORES	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO	OBSERVACIONES
CIENTIFICIDAD	X			
PERTINENCIA	X			
ACTUALIDAD	X			
APLICABILIDAD	X			
NOVEDAD	X			

Observación General Adecuado para el target referido


Firma

C.I. 1713643540

DATOS DEL VALIDADOR

Apellidos y Nombres: Alberto Ricardo Tassaró Muñoz

Cédula de Ciudadanía: 770854490-7

Perfil Académico: Licenciado en Comunicación y
Magister en Literatura.

Experiencia Laboral: Profesor y editor

INDICADORES	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO	OBSERVACIONES
CIENTIFICIDAD		X		
PERTINENCIA	X			
ACTUALIDAD	X			
APLICABILIDAD	X			
NOVEDAD	X			

Observación General Un trabajo muy original
Realizado con originalidad y buen
trabajo responsable

Tassaró

Firma

C.I. 770854490-7

Los tipos de investigación empleados para el desarrollo de la presente tesis fueron la investigación bibliográfica, a través de libros y la Web que permitieron conocer la historia y todo el patrimonio cultural inmaterial existente en la parroquia, la forma de vida de sus habitantes y sus cosmovisiones.

Se realizaron entrevistas para identificar el interés del tema y direccionar de mejor manera el desarrollo del proyecto, las personas que intervinieron en este proceso fueron la señora María Chiliguano del centro artesanal Mazapán y Lorena Chicaiza quien realizó las vestimentas de los personajes.

De la misma manera, también se realizó una investigación de campo, se visitó el centro artesanal Mazapán, se asistieron a las fiestas de parroquialización, a las peregrinaciones católicas organizadas por los sacerdotes para identificar, a través de la observación directa de qué manera interactúan las personas y conocer si la juventud actual participa en alguna representación tradicional.

Por otra parte también se realizó un Focus Group a un grupo determinado de niños para identificar cuanto conocen de la parroquia y para conocer su opinión personal al respecto del producto e identificar sus gustos.

Focus Group.

Se realizó un Focus Group a un grupo de 5 niños, de edades entre los 10 y 14 años para poder conocer dos aspectos influyentes en la investigación, primero para determinar cuánto saben acerca de su parroquia y para poder saber su opinión acerca de la propuesta de realizar un stop motión como una alternativa en la que se podría dar a conocer su cultura.

Después de realizar el Focus Group, se pudo determinar la situación actual de la problemática existente, en definitiva fue evidente que los niños, a quienes se les hizo las preguntas ,saben muy poco de las costumbres y tradiciones de Calderón, para ellos, lo más representativo fueron las figuras mazapán, que en las fiestas todo el mundo se emborracha, nos supieron decir que sus padres no son nativos de Calderón y aunque ellos hayan nacido en la parroquia nunca les han hablado acerca de las costumbres y tradiciones que se realizan en su entorno cultural, tal vez porque tampoco la conocen.

Se les pregunto si alguna vez han formado parte de alguna forma de expresión cultural desarrolladas en la parroquia o si se han sentido motivados por conocer su cultura, sus respuestas fueron negativas, no se han motivado en participar y colaborar con la gente del sector, cuando se trata de festividades no conocen los verdaderos motivos por los cuales se realizan.

Después de conocer la situación actual, se les presento a modo de explicación lo que es el stop motion a través de algunos ejemplos con videos, imágenes y estructuras físicas de marionetas para que pudieran conocer más de cerca esta técnica de animación.

En principio no conocían nada sobre el tema, pero después de presentarles y explicarles de que se trataba, se les pregunto si les parecería una alternativa en la que se pudiera representar la parroquia de Calderón a través de un stop motion y las respuestas fueron positivas.

Al igual que una historia deseaban ver algo diferente que no necesariamente informe a modo de receta sino que sea algo entretenido por ende, se pudo determinar que a través de la animación mediante el desarrollo de un cortometraje se podrían representar y dar a conocer algunos de los elementos más importantes de la parroquia de Calderón

13.- Presupuesto del Producto a Desarrollar.

RUBRO	COSTO
Cámara fotográfica Nikon 5200	1124
Trípode de cámara	95
Masa de modelar Epóxica 3x1	100
Alambre de estaño y fusible	60
Material primario para la elaboración de las marionetas y escenarios	240,88
Telas y vestuarios	130
Trasporte	60
Impresiones y fotocopias	40
Otros	100
Total Producción	1949,88

Cuadro 9. Presupuesto del Producto a Desarrollar. Elaborado por: Anderson Velasteguí.

14.- Conclusiones.

El desarrollo del stop motion fue desarrollado específicamente para los jóvenes, ya que en el proceso de investigación, cuando se intentó recopilar información a través de la opinión de la gente mayor, especialmente los ansiamos, no pudieron entender de que se trataba el proyecto a desarrollar y mostraron indiferencia, sin embargo al finalizar la animación y mostrárselas pudieron identificar cada una de las secuencias y supieron entender de qué se trataba de la parroquia de Calderón.

Se pudo crear un vínculo entre el público y el cortometraje al representar los elementos más característicos de la parroquia, el video final, al poseer un alto contenido cultural, sorprendió a la gente y despertó el interés de los jóvenes al por conocer más acerca de esta técnica de animación y así pudieron conocer las representaciones culturales que aún se mantienen latentes en la parroquia.

El stop motion al ser una técnica de animación innovadora, nunca antes empleada como una herramienta de comunicación para representar una cultura, en este caso el de la parroquia de Calderón, se convirtió en una propuesta diferente con un amplio contenido cultural, el mismo que dio a conocer al grupo objetivo las características más relevantes del sector, de una forma diferente.

Por otra parte cabe mencionar que la parroquia de Calderón es un sector que está creciendo en todos los sentidos, pero en su desarrollo no se debe olvidar la importancia de conservar y transmitir parte de su identidad indígena ancestral a las generaciones futuras y a las personas que vienen de diferentes partes del país.

Por ello, proponer trabajos que permitan brindar mayor relevancia a aquellos sectores que por muchos años permanecieron olvidados, aportamos de alguna manera a su conservación y a que las personas se motiven por conocer más acerca de la parroquia y que mejor forma de hacerlo a través de la comunicación audiovisual como una herramienta de difusión cultural que podría llegar a más personas si se lo presenta masivamente a través del Internet.

La estructura narrativa de los tres actos permitió direccionar la idea inicial la misma que se desarrolló conjuntamente con las herramientas y técnicas utilizadas en el stop motion para la construcción del significado.

15.- Recomendaciones.

En la etapa de investigación se concluye que pese al escaso materia bibliográfico se pudo conocer parte de la historia de Calderón y a su gente, este conocimiento se refleja en el cortometraje al representar sus tradiciones y se puede difundir a las personas en general al utilizar las nuevas formas de comunicación que se desarrollan en el Internet como por ejemplo las redes sociales.

Existe poca colaboración de la misma población por expresar y dar a conocer sus conocimientos, las artesanías que desarrollan el Mazapán solo se guardan sus técnicas y conocimientos para un grupo determinado y limitado.

Para llamar la atención de los niños y jóvenes a la hora de enseñar se deben desarrollar nuevas formas de comunicación, en este sentido el stop motion resulta ser una técnica atractiva que puede incentivar a los grupos juveniles, niños y niñas a que conozcan su cultura por lo que sería aconsejable que de alguna manera se impartieran clases de stop motion en los cuales todos podrían incluirse, interactuar, transmitir conocimientos.

Se recomienda a las autoridades competentes del sector, como a la Administración Zonal de Calderón, el GAD y entre otras entidades que brinden mayor interés y apertura a los proyectos que se realicen para impulsar la cultura ya que con las investigaciones realizadas las personas podrán acceder a más información y de esta manera conocer más acerca de la identidad cultural de la parroquia de Calderón.

15.- Bibliografía.

- Adoum, J. (2000) *Ecuador: Señas Particulares*. (6ed). Ecuador. Eskeletra.
- Animacion Artesanal. (2010). *Rotoscopia*. Recuperado de <http://animacionartesanaltecnicas.blogspot.com/2010/04/roscopia.html>
- Barrena, S y Nubiola, J., *Charles Sanders Peirce*. Recuperado de <http://www.philosophica.info/voces/peirce/Peirce.html>
- Becerra, M. (1958). *Calderón rasgos morfológicos*. Quito: Taller gráfico minera.
- Chandler, D. (2001). *Semiótica para principiantes*. (3ed). Ecuador: Abya – Yala
- Cordero, C., Briones, M., Guillén, J. & Moscoso, X, (2012). *Cultura Popular*. Revista de la Universidad del Azuay, Azuay
- Díaz, J. (1999). Valores, Glabalización y Cultura, *Educere Arbitrada*, 1-3.
- Díaz, G. (2010). *La Concepción simbólica de la Cultura*. Recuperado de <http://investigacionuniversidadmesoamericana.blogspot.com/2010/12/la-concepcion-simbolica-de-la-cultura.html>
- Eco, U. (1986). *La Estructura Ausente: Introducción a la Semiótica*. (3ra ed). España: Lumen
- Eco, U. (2000). *Tratado de Semiótica General*. (5ta ed). España: Lumel
- Echeverría, B. (2011). *Antología Bolívar Echeverría: Crítica de la modernidad capitalista*, Vicepresidencia del Estado Plurinacional de Bolivia. La Paz: Bolivia.
- El Comercio. (2013). *El Calderón que Vive para Recordar a sus Muertos [Fotografía]*, Recuperado de <http://patrimonio.elcomercio.com/patrimonio-contemporaneo/difuntos-de-calderon/historia#.VDgHtdSG-DM>
- Espinosa, M. (2005). *Pueblo Repentino*. (1ra edición.). Ecuador: Magíster Manuel Espinosa Apolo
- Flores, I. (2005) *Identidad Cultural y Sentido de Pertenencia a un Espacio Social: Una Discusión Teórica*. Recuperado de <http://cdigital.uv.mx/bitstream/123456789/345/1/2005136P41.pdf>
- Garcia, P. (2012). *El Patrimonio Cultural, Conceptos Básicos*. (1ed). España: Une.
- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. (12ma ed). Barcelona: Gedisa

Gimenez, G. (2013). *Estudios Culturales*. Recuperado de <http://estudioscultura.wordpress.com/2012/03/13/gilberto-gimenez-la-cultura-como-identidad-y-la-identidad-como-cultura/>

Hunt, E., Marland, J., & Rawle, S. (2010). *Bases del Cine: Guión*. (1ra ed). Barcelona: Pad.

Hunt, E., Marland, J., & Rawle, S. (2011). *Bases del Cine: El Lenguaje Cinematográfico*. (1ra ed). Barcelona: Pad.

Fenocin. (2008). *Interculturalidad*. Recuperado de <http://www.fenocin.org/interculturalidad.html>

Luna, J. (2007) *Identidad Cultural: Que es y para que sirve*. Recuperado de <http://www.redaccionpopular.com/articulo/identidad-cultural-que-es-y-para-que-sirve>

Municipio del Distrito Metropolitano de Quito. (2013). *Administración Calderón*. Recuperado de <http://www.quito.gob.ec/administracion-zonales/administracion-calderon>

Osorio, F. (1998) *La explicación en antropología*, Recuperado de www.moebio.uchile.cl/04/osorio01.htm

Purves, B. (2011). *Animacion Stop Motion*. (1ra ed). Barcelona: Blume

Racedo, J. (2008). *Voces, Hechos y Memorias. CERPACU, Instituto de Rescate y Revalorización del Patrimonio Cultural*

Ramirez, T. (2011). *Crónica de una experiencia de dirección en la Animación stop motion Eskimal*. (Tesis inédita de licenciatura), Universidad Nacional Autónoma de México, México, D.F.

Sábato, E. (2000). *La Resistencia*. (7ma ed). Colombia: Planeta.

Semplades. (2009). *Plan nacional para el buen vivir Construyendo un estado plurinacional e intercultural*. Quito Ecuador

Tobar, L. Almeida, S. Arias, G. Veintimilla, F. Arregui, O. Bolaños, D. Ramos, H. (2012). *Calderón Cultura y Sitios de Interés* [Versión Digital PDF]. Ecuador

UNESCO. (2003). *Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001325/132540s.pdf>

Unesco. (2010). *Invertir en la diversidad cultural y el diálogo intercultural*. Impreso en Luxemburgo.

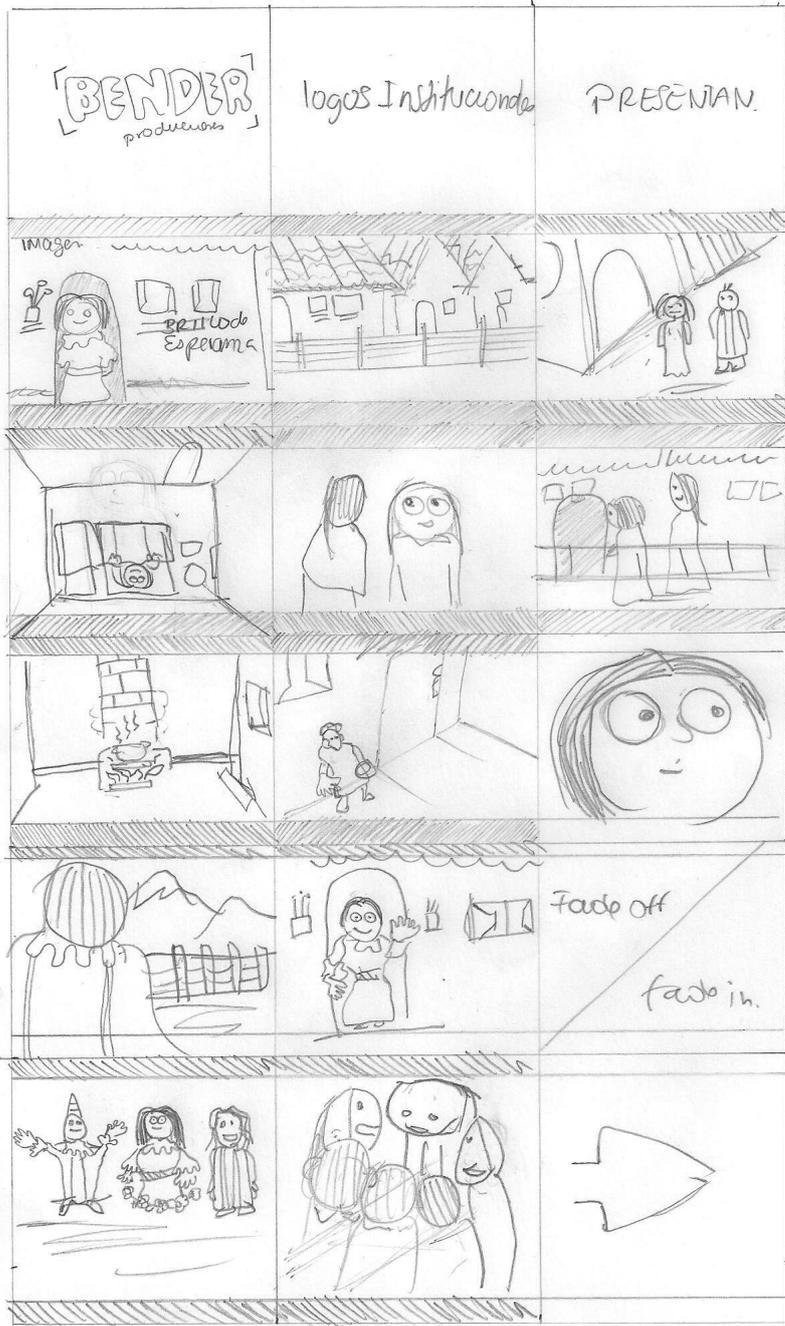
Unesco. (París, 20 de Octubre del 2005). *Convención sobre la protección y promoción de las expresiones culturales*.

Unesco. (2003). *Qué es el patrimonio cultural inmaterial*. Recuperado de <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=es&pg=00002>

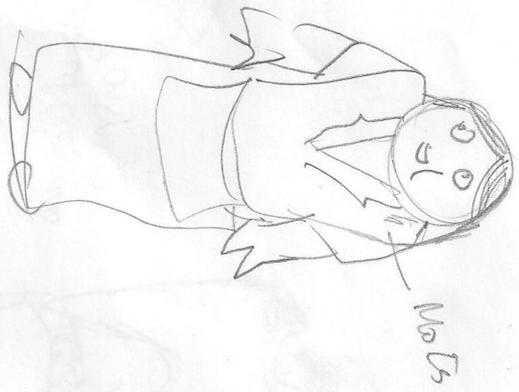
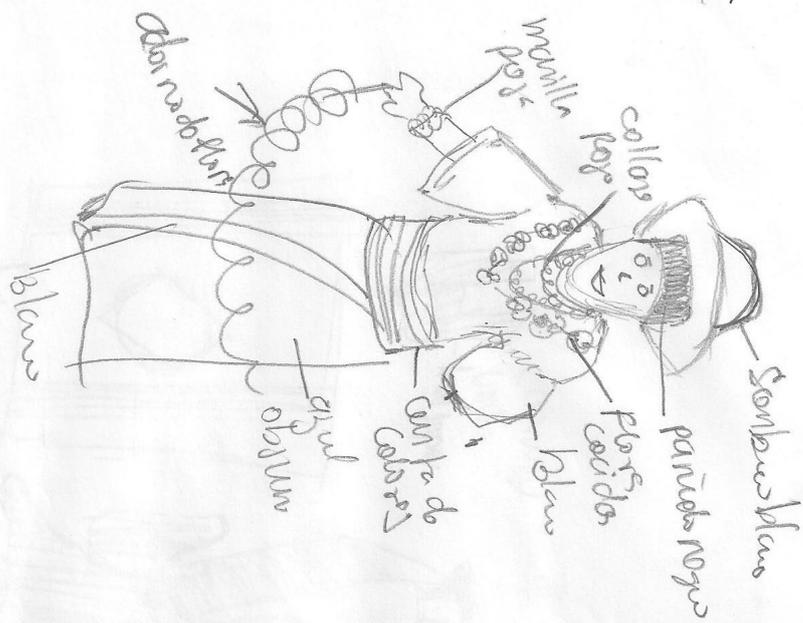
Zino, J. (2013). *Definiciones de cultura*. Recuperado de <http://antropologies.wordpress.com/2013/10/13/definiciones-de-cultura/>

Inec. (2010). *Población por área, según provincia, cantón y parroquia de empadronamiento*.

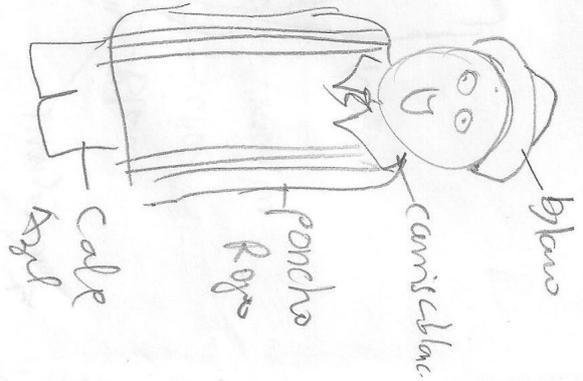
ANEXOS







\$2,000
 ↓
 can form - producción en
 de Purula Urbana



los platos feban
 libre





Ex-1 Plano General S.

