



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE:**

**INGENIERO/A EN PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN Y MULTIMEDIA**

**TEMA:** Cortometraje Animado en Stop Motion sobre leyenda adaptada shuar “Jempe y Yakakua” como recurso didáctico y ético.

**AUTOR/ A:** César Andrés Escobar Dávalos.

**TUTOR/ A:** PhD. Pamela Valeria Yarad Jeadá.

**TUTOR/A TÉCNICO:** Mg. Zoila de Lourdes Calderón Garrido.

**QUITO- ECUADOR**

**AÑO: 2018**

*Dedicatoria.*

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

### *Agradecimientos*

A Dios, a mis padres, hermanos, tíos y tías, amigos y amigas por todo el apoyo brindado porque han sido un pilar fundamental para mi desarrollo personal y profesional.

Un saludo fraterno a quienes me apoyaron con la investigación de este trabajo a Daniel Calderón, Diego Yela, Franklin Dávalos, quienes fueron los entrevistados que colaboraron para el éxito de este proyecto, así como también a los docentes de la Universidad Israel PhD. Valeria Yarad y Mg. Lourdes Calderón, por guiarme en cada paso de este trabajo.

“El único modo de hacer un gran trabajo es amar lo que haces. Si no lo has encontrado todavía, sigue buscando. No te acomodes. Como con todo lo que es propio del corazón, lo sabrás cuando lo encuentres.”

**STEVE JOBS**

**Resumen:**

En Ecuador existen varias culturas, etnias y grupos pluriculturales que son parte de la herencia nacional, en específico hablaremos sobre la cultura Shuar a través de un cortometraje animado y sus enseñanzas éticas enfocados al trabajo con esmero y dedicación, la leyenda nos relata sobre dos hermanos que fueron convertidos en aves, el primero fue castigado y el segundo premiado por haber realizado un trabajo profesional a diferencia del otro. El proyecto procura seguir el proceso de producción audiovisual cinematográfico en Stop Motion en todas sus etapas: preproducción, producción y post producción para su reproducción en medios digitales. La leyenda de la cultura Shuar que la desarrollaremos es “Jempe y Yakakua”, aprendizaje de vida, rescatando valores deontológicos y profesionales, enfocados al trabajo arduo, ético y moral. El tratamiento visual contará con maquetación de sets (escenografía), personajes, utilería, ambientación y vestuario de la época para relacionar la atemporalidad de los personajes en el cuento.

Palabras clave: Leyendas Andinas, Shuar, Cortometraje Animado, Stop Motion.

**Abstract:**

There are several cultures in Ecuador, such as ethnic groups and multicultural groups which are part of the national heritage. Specifically, we will talk about the Shuar culture through an animated short film and its ethical teachings focused on work with care and dedication, the story tells us about two brothers, they were turned into birds, Yakakua was punished and Jempe awarded for having done a professional job. The project seeks to follow the audiovisual cinematographic process into Stop Motion approach production in all its stages: pre-production, production and post-production for its reproduction by digital media. The story will be developed, It will be "Jempe and Yakakua", learning of life, rescuing deontological and professional values, focused on hard work, as well as ethical and moral work. Into the visual treatment will feature several sets design (farm and forest), characters, ambience and costumes to relate the timelessness of the characters in the story.

Keywords: Andean Legends, Shuar, Animated Short Film, Stop Motion.

## Contenido

Introducción .....	1
Pregunta de investigación.....	3
Objetivo General .....	3
Objetivos Específicos.....	3
Justificación.....	4
CAPÍTULO I.....	6
MARCO TEÓRICO .....	6
1. Qué es la Cosmovisión Indígena .....	6
1.1 Cosmovisión Shuar .....	7
1.2 Leyendas interculturales Shuar .....	7
1.3 La leyenda Shuar Jempe y Yakakua.....	8
1.4 Valores deontológicos del trabajo .....	9
1.5 Los nuevos medios como método didáctico para el aprendizaje infantil .....	9
1.6 Artículos sobre pluriculturalidad dentro de la Constitución.....	10
1.7 Programación infantil y sus características en la televisión ecuatoriana.....	10
1.8 El Cortometraje .....	11
1.9 Cuentos Infantiles como herramientas lúdico-didáctico .....	11
1.10 El Montaje en la animación.....	12
1.11 Qué es la animación .....	12
1.12 Qué es Stop Motion.....	13
1.13 Investigaciones Previas .....	14
CAPITULO II: .....	15
MARCO METODOLÓGICO .....	15
2. Metodología .....	15
2.1 Población, unidades de estudio y muestra.....	15
2.2 Indicadores y Categorías a medir .....	16
2.3 Métodos Empíricos y Técnicas Empleadas.....	16
2.4 Formas de procesamiento de la información obtenida .....	17
2.5 Regularidades del diagnóstico realizado .....	19
CAPITULO III: .....	22
PROPUESTA O PRODUCTO.....	22
3. Propuesta.....	22

3.1 Creatividad .....	22
3.1.2 Creación de Escenografías .....	22
Huerto.....	23
Selva.....	23
Cabañas .....	24
Huertos de Jempe y Yakakua .....	24
3.1.3 Creación de Personajes.....	25
Ayumpum.....	25
Jempe.....	26
Jakakua .....	26
Abuela Maya .....	27
Nieta Inti .....	27
Nieta Pacha.....	28
3.2 Creación de Utilería .....	29
3.3 Definición de Estudio.....	30
3.3.1 Estética Fotográfica.....	30
3.3.2 Estética de Narrativa .....	31
3.3.3 Estética Sonora .....	31
3.4 Pre-Producción.....	32
3.4.1 Enfoque Audiovisual.....	32
3.4.2 Tema.....	33
3.4.3 Sinopsis .....	33
3.5 Intención Comunicativa .....	33
3.5.1 Estructura .....	34
3.5.2 Planteamiento .....	34
3.5.3 Nudo.....	34
3.5.4 Desenlace .....	34
3.4 Guion.....	35
3.5 Cronograma de rodaje .....	43
3.5.1 Presupuesto.....	44
3.6 Voces.....	44
3.7 Story Board .....	45



3.8 Producción.....	46
3.8.1 Registro de Rodaje .....	47
3.8.2 Diseño De Sonido y banda Sonora.....	47
4. Post Producción y Montaje .....	48
4.1 Proceso Selección Material .....	48
4.2 Proceso – Edición.....	48
4.3 Diseño – Foleys.....	49
4.4 Colorimetría .....	49
4.5 Efectos Especiales .....	50
5.0 Propuesta Inicial - Difusión.....	51
CONCLUSIONES .....	52
RECOMENDACIONES .....	53
BIBLIOGRAFÍA.....	54
ANEXOS.....	56
Anexo I.....	56
Anexo II .....	57
Creación y construcción de personajes y escenografía .....	57
.....	58
.....	59

## **Introducción**

El presente cortometraje de animación que utiliza la técnica Stop Motion está dirigido niños y niñas de 7 a 10 años, para lo cual el mensaje primordial gira en torno a los valores deontológicos del trabajo donde se pretende reforzarlos con el objetivo de rescatar la identidad de una cultura hacia las normas de trabajo con ética y dedicación. Debido a que el público objetivo es infantil se utilizó un lenguaje acorde a la edad para la intencionalidad de la narrativa visual.

En esta investigación se analizará la cultura shuar desde su cosmovisión, saberes, pluriculturalidad, leyes y leyendas, así como también su técnica cinematográfica llamada Stop Motion para la realización del cortometraje.

Por ello, se ha seleccionado cautelosamente la leyenda, la cual cumple con todas estas normas, específicamente en el pueblo shuar se relata la historia de cómo dos personas fueron convertidas en aves por su comportamiento al momento de trabajar, el primero fue castigado por su mala actitud y el segundo fue galardonado por su buen proceder al momento de trabajar.

Según un estudio que realizó INNFA en conjunto con participación ciudadana en el año 2007 en conjunto con Participación Ciudadana del cual obtuvieron resultados alarmantes. Dichas investigaciones solo se realizaron en seis canales nacionales que fueron Ecuavisa, RTS, Teleamazonas, Gamavisión, TC y Canal UNO, se llegó a la conclusión de que estos contenidos no son aptos para niños, niñas y adolescentes (INNFA y Participación Ciudadana, 2007).

Pese a que la Ley de Comunicación enfatiza que existan contenidos multiculturales y de calidad, en su mayoría no cumplen con dichos requerimientos. No se producen contenidos infantiles atractivos dentro de la TV ecuatoriana y estos espacios siguen siendo reducidos, donde priman en horario de la tarde, en el que 60% de los niños y niñas según el INNFA y Participación Ciudadana (2007) miran TV esas horas y en donde se muestra programas del tipo: farándula, telenovelas, reality shows, entre otros.

Acorde con INNFA y Participación Ciudadana (2007) la presencia en series, films, programas de deportes, novelas, shows, programas de ayuda social, y programas

comerciales, no es muy significativa, se lo registra en esporádicas ocasiones y en papeles secundarios. La presencia de niños, niñas y adolescentes está relacionada al entorno en el cual se desenvuelven las escenas del film, serie, novela, etc., este puede ser familiar, amigos, hijos, barrios o simplemente como un transeúnte.

## **Pregunta de investigación**

¿De qué manera puede influir un cortometraje animado en Stop Motion de leyendas shuar al desarrollo de valores culturales en los niños de 7 a 10 años en el Ecuador?

## **Objetivo General**

- Realizar un cortometraje animado con la técnica Stop Motion acerca de la leyenda shuar “Jempe y Yakakua”, para niños de 7 a 10 años en el Ecuador, en el cual se visibilicen los valores éticos acerca del trabajo.

## **Objetivos Específicos**

- Determinar antecedentes del pueblo Shuar, pluriculturalidad, como herramienta para aplicación en la técnica cinematográfica Stop Motion.
- Acercar a niños, niñas, de 7 a 10 en el Ecuador a contenidos culturales con valores éticos en la educación tradicional.
- Adaptar la historia para que sea contada a través de un lenguaje audiovisual ambientado a la época y a sus tradiciones.
- Utilizar la técnica del Stop Motion para contar la leyenda “Jempe y Yakakua”.

## **Justificación**

Este trabajo se presenta por la necesidad de proponer contenidos que difundan entre los niños y niñas de 7 a 10 años de edad, valores éticos y de educación cívica con el fin de concienciar en comportamientos en contra de prácticas como la corrupción, deshonestidad, etc.

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

Para lo cual fue necesario acercarse al público infantil cuidando cada detalle de la producción, tanto en la preproducción, producción (montaje), y postproducción, con una paleta de colores atractivas visualmente, sus sonidos, etc. Para captar su atención y de esta manera envolverlos en un estado de completa concentración para difundir el mensaje adecuado.

Cuando nuestro grupo objetivo son los niños y niñas es primordial tomar en consideración varios aspectos como: la técnica, la historia y lo más primordial la investigación con la que se va a trabajar, siendo esta una leyenda de animación intercultural “Shuar”, debemos analizar las diferentes aristas desde el punto de la técnica de animación analógica (Stop Motion), que implica la fabricación de escenarios, utilería, personajes etc., todo a nivel de dioramas, hasta el mensaje transmitido por medio de esta leyenda llamada “Jempe y Yakakua”, y analizar la simbología dentro de la cultura occidental, así como también su historia, y saberes ancestrales en la cultura Shuar.

De acuerdo a Siro Pellizzaro (1990) la cultura Shuar es rica en saberes herbológicos, mitológicos y posee una mitología extensa, concordando con este pensamiento sacamos algunos extractos de este libro llamado Arutam Mitología Shuar, en donde podemos aprender varias leyendas dentro de esta cultura, permitiéndonos así poder hacer una adaptación de la leyenda Jempe y Yakakua a manera de cortometraje animado para transmitir el mensaje enfocado en el trabajo de dos hermanos a quienes se les encomendó una tarea a cada uno, al final su padre

Ayumpum, un ser mitológico, les convirtió en aves a uno le premió por su buen comportamiento, mientras que al otro lo castigó.

Gracias a este trabajo de investigación arduo sobre la mitología Shuar, podemos realizar el actual tema de investigación ya que sin estos estudios previos sobre la cultura Shuar no habría fuentes de contrastes para corroborar esta información.

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1. Qué es la Cosmovisión Indígena

Según el historiador López (1996), define la cosmovisión como “El conjunto estructurado de los diversos sistemas ideológicos con los que el grupo social, en un momento histórico, pretende aprehender el universo, engloba todos los sistemas, los ordena y los ubica” (p.192).

Es la forma de analizar y conocer las diferentes visiones universales sobre un pueblo en específico o particular, al hablar de lo indígena nos transportamos desde su historia hasta el conjunto de creencias, valores, costumbres y su relación con su entorno.

Según López (1996), para el pensamiento indígena los humanos y animales eran uno solo es decir es una teoría sobre el perspectivismo en las tres Américas indígenas donde el hombre no es el centro del universo, sino las estructuras natural y social no están separadas, es decir que para un indígena no tiene nada fuera de lo normal tener una interrelación dependiente con un ser o con una cascada o un paujil, que en idioma castellano significa venado.

Sin embargo, en el mundo occidental tener una relación de este tipo, sería estar fuera de cordura o sería considerado una persona con problemas mentales, en base a esto hay que entender este pensamiento indígena que políticamente hablando es subversivo porque para el mundo occidental se pudo justificar el exterminio de los indígenas porque para el español el indígena y el negro no tenían alma y se basaban en esto para exterminarlos (López, 1996).

Según Bottasso (2007), “ya en tiempos coloniales se llamaban naciones, las etnias autóctonas no evangelizadas”, (p.31), lo que nos da como resultado que las nacionalidades indígenas existieron antes de las conquistas Inca que han sufrido variaciones desde su forma geográfica hasta su inclusión con el mundo actual.

## **1.1 Cosmovisión Shuar**

La cultura Shuar es muy rica en saberes, costumbres, ceremonias de medicinas enteogénicas como el natem conocida popularmente por ayahuasca y ritos, y dicha organización social es reforzada por dichas prácticas en su comunidad representado por un conjunto de mitos, leyendas, y tabúes con los cuales se normaba el comportamiento e interacción de los habitantes de las comunidades, esto era su religión para ellos, es decir su mundo espiritual lleno de magia como Nunkui (Flacso Andes, 2016, p.18) donde su arquetipo de poder es crear las hortalizas y la vida del subsuelo en donde vive ella, y este personaje en el aplicativo de la leyenda Jempe y Yakakua es un ser misterioso que posee poderes y magia.

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

## **1.2 Leyendas interculturales Shuar**

Basadas en el libro Shuar Arutam, según Pellizaro (1990) muchos mitos fueron escuchados por el autor en celebraciones Shuar de chonta, en las cuales el participó preguntando y registrando en cintas magnetofónicas, gracias a este trabajo de investigación arduo sobre la mitología shuar, podemos realizar el actual tema de investigación ya que sin estos estudios previos sobre la cultura Shuar no habría fuentes de contrastes para corroborar esta información. Tomando en consideración el libro Shuar Arutam podemos observar las diferentes leyendas que existen en la mitología Shuar entre los más notables nos encontramos con Karep, que significa Lombriz, Jempe que simboliza al colibrí y a la creación de fuego, entre otros.

“Las características de la leyenda nos permiten conocer las costumbres, sentimientos, ideales, actitudes y maneras de entender la vida de una sociedad a través del tiempo y el espacio” (Jimbo, 1994, p.10).



### **1.3 La leyenda Shuar Jempe y Yakakua**

La importancia de rescatar esta costumbre es volver a crear ese vínculo que reafirmaba los conocimientos de nuestra historia dejando un legado de saberes y conocimientos ancestrales, que a lo largo del tiempo han permitido conocer nuestra identidad, creando curiosidad por explorar y redescubrir a la identidad como propia, así como incentivar el cuidado de nuestro medio ambiente y la conservación de las especies en peligro de extinción, al mismo tiempo que la audiencia aprendan sobre contenidos que refuercen sus valores culturales tales como son; el patriotismo, la tradición, educación, afectividad, la paz, el arte, y el progreso, el trabajo con valores éticos y productivos, específicamente en esta leyenda se pretenden contar y rescatar los valores del trabajo ético y moral.

Debido a que cuenta la Leyenda de Jempe y Yakakua, que son transformados en aves por su comportamiento al momento de trabajar, esta historia nos hace reflexionar sobre el esfuerzo, dedicación y compromiso hacia un trabajo en específico, así como también su recompensa por dicha labor o a su vez su castigo.

Según el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (2015), quien publicó el folleto ‘Mitos y leyendas’, en el que recoge tradicionales cuentos de las provincias de Azuay, Cañar y Morona Santiago. En el cual nos relata la historia de cómo dos jóvenes fueron convertidos en aves al momento de realizar un huerto, que les encomendó un ser misterioso dueño de la aldea llamado Ayumpum, pero las mujeres murmuraban entre ellas porque veían que Jempe venía temprano de trabajar mientras que Yakakua venía muy tarde, por esto las mujeres le sirven un plato lleno de frutas a Yakakua mientras que a Jempe sólo le sirven un vasito de pororó, acto seguido Ayumpum ordena a las mujeres que revisen el avance de los huertos de cada uno y para sorpresa de las mujeres Jempe ya había terminado la mitad del huerto mientras que Yakakua se encontraba dormido y no había ningún avance en su huerto, al volver las mujeres a contarle a Ayumpum, las mujeres hacen un banquete para recompensarle a Jempe pero este los rechaza por haber tomado el agua de pororó, y mágicamente se convierte en un colibrí, mientras que a Yakakua le dan sacha pelma y le produce un color rojizo y se convierte en un ave fea de cuello largo.

#### **1.4 Valores deontológicos del trabajo**

Luego, sabiendo que, sin especificar, el individuo moderno, así se esfuerce con gusto y benevolencia, no alcanza a imaginarse la importancia del extraordinario ascendente moral que las ideas religiosas han tenido sobre la manera de proceder en la vida , así como sobre la civilización y el aspecto nacional , no está tampoco en nuestro ánimo suplantar una percepción unilateral- mente “materialista” de la cultura y de la historia por otra en contraposición al espiritualismo de un solo aspecto causal (Webber, 1979, p.137).

En toda profesión a realizar o al ser ejecutada siempre han existido manuales, normas, técnicas, incluso la ética laboral que conlleva a realizar dicha acción, donde podemos situar la educación, disciplina y valores morales y éticos enfocados al trabajo duro con dedicación y esmero.

En cualquier cultura existen estas normas deontológicas sobre el trabajo, unas se enseñan otras se aprenden y otras se imparten.

La ética cívica hoy es un derecho en las democracias occidentales, siendo este un ejemplo a seguir tras generaciones compartidas desde los ancestros hasta la actualidad que tienen como objetivo primordial la igualdad, solidaridad, libertad, respeto activo, diálogo, responsabilidad, justicia, honestidad, creatividad y flexibilidad (Cerezo,2005, p.7).

#### **1.5 Los nuevos medios como método didáctico para el aprendizaje infantil**

Según Barrio (2011) en el entorno visual los niños suelen relacionar todo lo que aprenden con imágenes y un 60% de esta población pertenece a este fenómeno social, en el entorno sonoro es el mejor ya que es por el cual se organizan los pensamientos que forman las palabras y nuevas ideas y este se transmite vía oral el cual ayuda a recordar la secuencia de temas debatidos en una clase o su aprendizaje.

Se puede fomentar normas y contenidos audiovisuales y comportamientos adecuados en una sociedad para que los niños adquieran estos patrones y sea un factor multiplicador de acciones positivas que resuelvan y mejoren la calidad de vida de una población.

Es de suma importancia utilizar un lenguaje adecuado y adaptado al sistema de aprendizaje, el uso del lenguaje asertivo, es decir transmitir de manera concisa y precisa el mensaje para la correcta asimilación por parte del grupo objetivo.

### **1.6 Artículos sobre pluriculturalidad dentro de la Constitución**

De acuerdo a la Constitución del Ecuador (2008), todos los contenidos interculturales de los pueblos indígenas deben ser difundidos en contenidos que representen su cosmovisión, así respetando la interculturalidad de los pueblos y fortaleciendo los saberes ancestrales.

En la Constitución del Ecuador (2008). El Estado garantizará la difusión de contenidos pluriculturales en un contexto social de los pueblos indígenas de ser el caso, actualmente el gobierno nacional cuenta con un plan de desarrollo pluricultural en el cual crean contenidos interculturales para la difusión de los mismos, como Educa tv (2017) que lleva su franja de la hora educativa en 168 canales y su canal streaming en la página web [www.educa.ec](http://www.educa.ec).

### **1.7 Programación infantil y sus características en la televisión ecuatoriana**

Según la fundación Arcandina los niños en Latinoamérica pasan cerca de 4 horas frente a un televisor diariamente, el problema radica en que “generalmente ven programas peligrosos para su formación. La televisión pública o programas de calidad en la señal abierta son muy limitados o inexistentes en muchos países.” (Arcandina, 2012).

En el año 2007, el INNFA (Instituto Nacional de la Niñez y la Familia), junto con la corporación Participación Ciudadana llevaron a cabo una investigación sobre la violencia en la programación televisiva nacional, con el propósito de concienciar a toda la ciudadanía sobre

este problema, los resultados obtenidos luego de dicha investigación soltaron resultados alarmantes.

Se enfatiza la idea que la nueva generación de niños ha cambiado su forma de pensar y actuar, es decir han cambiado sus hábitos, esto provoca que sus gustos por ciertos programas de televisión se enfaticen y busquen mirar contenido de este tipo.

“Hay una inmensa diferencia que existe entre las expectativas de programación que tienen los adultos y los niños, El adulto quisiera que la televisión sea una extensión de la escuela-colegio, es decir es que la oferta televisiva para niños tenga contenido cultural y educativo. Todas las opciones que proponen resultan absolutamente aburridas para los niños, pues ellos no conciben a la televisión como la continuación de la escuela – colegio. Al contrario, buscan en la televisión un espacio de entretenimiento, diversión y relajamiento” (Informe INNFA 2007, p8)

## **1.8 El Cortometraje**

La Real Academia de la Lengua (2004), define como “película de corta e imprecisa duración”, definición que adolece de precisión en tanto que no concreta la duración exacta.

Según la Ley de Fomento del Cine Nacional del Ecuador (2006) un cortometraje es aquel que dura menos de 60 minutos, en este caso hablando de temas infantiles, es aquel que maneja un lenguaje primario para denotar las acciones más relevantes y su total comprensión.

## **1.9 Cuentos Infantiles como herramientas lúdico-didáctico**

Según Sara (2014), hablando de pedagogía infantil, existen videos, juegos lúdicos-didácticos que nos ayudan a mejorar el aprendizaje de los niños incorporando a los cuentos infantiles interactivos como herramientas lúdico-didácticas, aparece otro aspecto a analizar que es de suma importancia para que el cuento cumpla con su función pedagógica y divertida y tiene que ver con el aspecto comunicativo, particularmente con la comunicación visual.

“Las estrategias de enseñanza aprendizaje deben favorecer la participación activa de los alumnos” (López y Bautista, 2002, p.5). Nos comenta que para un aprendizaje adecuado los participantes tienen que estar de manera activa, concentrándose en el mensaje adecuado.

### **1.10 El Montaje en la animación**

Según Sánchez y Castro. (1999) el montaje de una película de animación es como armar un rompecabezas en el cual las piezas están numeradas; lo único que el editor debe hacer es pegarlas. Este procedimiento difiere del montaje de una película de acción real; pues en éste los planos están dispersos se pueden colocar en diversas posiciones. Es decir que en la etapa de preproducción se tiene que cuidar cada detalle de lo que se quiere mostrar, para que en la etapa de la producción se cuente con todo lo requerido y para el montaje unir todas las piezas para formar la pieza audiovisual requerida, este va compuesto por imágenes, voz en off y sonido ambiental.

### **1.11 Qué es la animación**

Según Gonzales (2008), habla sobre la historia del animador norteamericano Gene Deitch que en 1945 la animación cinematográfica es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente”, es decir La animación es la técnica que da sensación de movimiento a imágenes, dibujos, figuras, recortes, objetos, personas, imágenes computarizadas o cualquier otra cosa que la creatividad pueda imaginar, fotografiando o utilizando minúsculos cambios de posición para que, por un fenómeno de persistencia de la visión, el ojo humano capte el proceso como un movimiento real. Sin embargo, la medida común de una animación es de 21 a 24 fotogramas por segundo, bajo una investigación encontramos que para que el movimiento sea más fluido se trabaja con 24 fotogramas por segundo y dependiendo de la acción que se quiera realizar.

Para explicar mejor un fotograma, se traduce como cada una de las imágenes capturadas que suceden dentro de la película y unificadas dan la imagen de video que se requiere al colocar una fila de cámaras ante un caballo de carreras capturando cada una de los

fotogramas y este descubrimiento sería de gran ayuda para la animación cinematográfica en un futuro, con este gran descubrimiento de locomoción del caballo en 1887 (Muybridge, 1887).

## 1.12 Qué es Stop Motion

Según Gonzales (2008), reafirma sobre Deitch que en 1961, el Stop Motion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas podría también definirse esta técnica como animación artesanal, debido a que se construye el movimiento manipulando un objeto, con las propias manos, fotograma a fotograma. Se trabajan diversos materiales de manera progresiva, hacia adelante, sin posibilidad alguna de retroceso.

Según Pascual (2008). En su investigación sobre la Persistencia Retiniana como explicación del movimiento aparente en cinematografía y televisión, comenta que Plateau quien descubrió el principio de la persistencia de la visión en 1829 por el cual nuestro ojo ve con una cadencia de 10 imágenes por segundo. Es decir, cada frame un cambio pequeño en la escena o personajes que se está animando, para que cuando se proyecta la película, las imágenes se superponen en la retina y el cerebro las enlaza como movimiento. El cine toma ventaja de este efecto y provoca ese enlace proyectando más de diez imágenes por segundo (generalmente a 24), lo que genera en nuestro cerebro la ilusión de movimiento.

Según Gurpegui (2013) ” Probablemente, el ejemplo más conocido y visto de la magia de Méliès Viaje a la Luna en 1902 fue la primera película de fantasía en hacerse mundialmente conocida”, al autor hace referencia a que uno de los pioneros fueron Georges Méliès que prácticamente inauguro la técnica del Stop Motion en su filme “el Viaje a la Luna” haciendo una toma en la que paro la grabación de la luna, para en la siguiente secuencia insertar un cohete, a esto le llamo el truco de la sustitución otro pionero es el español Segundo de Chomón con “El Hotel Eléctrico” y The Haunted House en 1906.

### **1.13 Investigaciones Previas**

Este cortometraje nos da una lección de vida creado por House Boat Animation Studio (2004), que cuenta la historia de Tamara, una niña sorda que quiere convertirse en bailarina. A pesar de su incapacidad, la pasión por la danza corre por sus venas y aunque no pueda escuchar la música, la siente, sin que esto sea un impedimento para perseguir su sueño. Se trata de un verdadero ejemplo de superación personal y de que, al final, todo esfuerzo tiene su recompensa.

La invención de nuevas formas de plasmar el cine y la televisión de ficción es la animación ya que como libre expresión artística y como verbo universal; por lo mismo la evolución de la cámara y de todas sus formas colaterales en constante desarrollo constituye un logro en la alfabetización visual y universal que crea una necesidad educativa largo tiempo sentida. El cine, la televisión y la nueva tecnología visuales son extensiones modernas de un artista y diseñador gráfico y un hacer que ha sido históricamente una capacidad natural de todos los seres humanos. (Carrago, 2013, p.36)

Hablando al ámbito nacional existen cortometrajes cinematográficos con técnica Stop Motion, como el cortometraje el Tragalibros realizado por Daniel Calderón (2017), quien nos relata la vida de Juan ve a sus padres como dos completos extraños, refugiándose en lo único que le hace sentir bien “los libros” pero su pasión por los libros hace que Juan se quede inmerso en un sueño donde un realismo mágico hará que los acontecimientos cotidianos y la monotonía rompa las leyes establecidas y lo paranormal entre a su vida.

## **CAPITULO II:**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **2. Metodología**

Para poder realizar esta investigación analizaremos desde un punto de vista metodológico cualitativo debido a que analizaremos la cultura Shuar, sus costumbres, tradiciones y vivencias.

Taylor y Bogdan (1987), citados por Blasco y Pérez (2007, p.25-27) al referirse a la metodología cualitativa como un modo de encarar el mundo empírico, señalan que en su más amplio sentido es la investigación que produce datos descriptivos: las palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable.

#### **2.1 Población, unidades de estudio y muestra**

Para las entrevistas se ha tomado en consideración los siguientes informantes claves como: Con los conocimientos del Mgs. Diego Yela Dávalos de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, Flacso; quien tiene Máster en Desarrollo Local Territorial, Antropología cultural, Estudios Amazónicos, Desarrollo y Territorio, quien nos habló datos interesantes sobre la cultura Shuar.

Entre otros profesionales entrevistamos a un comunicador visual, el Tnlgo. Daniel Calderón, quien nos arrojó datos interesantes sobre la técnica Stop Motion.

Y por último un profesional en artes escénicas, el Lic. Franklin Dávalos quien nos hablará sobre la forma que el cuerpo y el movimiento comunican y contextualiza una historia o puesta en escena.



## **2.2 Indicadores y Categorías a medir**

### **Para El Mgs. Diego Yela**

Nos informará sobre la cosmovisión indígena, acerca de la cultura Shuar, ubicación, breve historia migratoria y valores de la comunidad. Antropólogo

### **Con el Tgnl. Daniel Calderón**

Sobre el Stop Motion, consejos, escenografías, esqueletos, y los nuevos medios de difusión y cómo influyen en nuestra sociedad las leyendas interculturales en el medio Audiovisual, y ¿Cuál es su opinión sobre la violencia en la televisión?’. Comunicador Visual.

### **Con el Artista Escénico Franklin Dávalos**

Nos hablará sobre el movimiento como lenguaje descriptivo en personificación corporal, así como también la influencia del espectador hacia una acción a realizar por la puesta en escena y como manejar emociones utilizando movimientos y expresiones gestuales.

## **2.3 Métodos Empíricos y Técnicas Empleadas**

Las técnicas empleadas son entrevistas estructuradas, la cual nos puede dar datos fehacientes sobre las respuestas de los entrevistados, a través de la observación y participación por parte del investigador.

Para Denzin y Lincoln (2005, p. 643, tomado de Vargas, 2012) la entrevista es “una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar respuestas”. Como técnica de recogida de datos, está fuertemente influenciada por las características personales del entrevistador.

Es decir, el investigador se basa en las preguntas ya estructuradas para la intencionalidad de la investigación, cuyas preguntas para los profesionales están en la parte de anexos del presente proyecto. Véase Anexo I

## 2.4 Formas de procesamiento de la información obtenida

### ANTROPÓLOGO

La cosmovisión andina concibe al universo dividido en 3 niveles: el Hanan Pacha o tierra de arriba, el Kay Pacha o tiempo presente, y el Uku Pacha, tierra de abajo o de los ancestros. Cada uno de estos mundos es guiado por una deidad suprema (un animal de poder). Aunque recalca que el cosmos es mundo y visión, es decir ver el mundo de una persona o de un pueblo, es decir si hablamos de cosmovisión andina hablamos de cosmovisión indígena a través de la música, del pensamiento mágico, mítico y religioso a través de los ritos, del cine también y de la literatura es una forma de ver al mundo, al igual que los indígenas las cosmovisiones son como ellos representan su mundo a través de sus saberes ancestrales de sus mitos, ritos.

Según Diego Yela (2018), quien tiene una Licenciatura en Antropología que en base a investigaciones afirma que el pueblo Shuar migró desde Centroamérica, Venezuela, Brazil, a Ecuador, y a Perú, de los cuales existieron cuatro grandes núcleos de familia Jivaroana: Los Achuar, Shuar, Guamvisa y Camboya, quienes tuvieron sus asentamientos en sur de Ecuador, y norte de Perú.

Son conocidos por el encogimiento de la cabeza de sus enemigos una técnica que la conoce como Tzansa. Tienen una mitología bastante extensa entre los más nombrados Arutam, No existe un mando jerárquico.

Según Yela el pueblo Shuar es un pueblo que vive en una continua guerra entre familias, en un alto índice de violencia y los periodos de guerra eran continuos y vivían atomizadas en un territorio cerca al río, unidos por lazos de parentescos y no existe un orden jerárquico.

El Pueblo shuar ecuatoriano, quienes habitaban tanto en el Ecuador como en el Perú, tienen una larga historia llena de mitos, quienes está documentada por padres salesianos, estas poblaciones habitaron lo que se conoce como Andes de páramo.

Sus vestimentas son variadas para los hombres utilizan el color rojo en sus accesorios, así como también en sus hojas o colores impregnados en la cara ya sea para cazar o en ceremonias como la ayahuasca. Mientras que las mujeres shuar utilizan el color azul como predominancia, en sus vestidos y accesorios, también utilizan maquillaje color rojo o naranja como distintivo.

## **PRODUCTOR AUDIOVISUAL**

La técnica Stop Motion como técnica cinematográfica consiste en fotografiar cada frame y luego mover un objeto estático para dar la impresión de movimiento, se utiliza a 24 frames por segundo para su naturalidad del movimiento.

La escenografía ayuda a contar la narrativa visual completamente, cada elemento ayuda a la narrativa visual de lo que se quiere contar, las texturas, el material de qué están hecho los personajes, nos transmite una historia, Etc.

Para que los cortometrajes infantiles causen mayor impacto, se necesita utilizar materiales auto-didácticos y se vean reflejados con los niños, niñas y adolescentes, para poder lograrlo va de la mano con la colorimetría y su configuración del color en la pieza visual, para lograr su mejor aplicación para el público deseado.

Sobre La violencia en la televisión y cómo influye en lo niños, lamentablemente en nuestro país se prioriza el amarillismo y realitys shows en donde pondera el personaje tonto quien es galardonado y aplaudido por muchos, mientras que el ingenio y la inteligencia son vistas a mala perspectiva, estos contenidos causan confusión en los niños, niñas y adolescentes, causando mensajes erróneos en su formación social. Por ello es necesario que se impartan contenidos de calidad como el que se está realizando, llamado Jempe y Yakakua, quien refuerza los valores éticos y morales.

## **PROFESIONAL EN ARTES ESCÉNICAS**

La gestualidad en lo Audiovisual trata de verlo como una oportunidad de replantear la gestualidad desde la ficción, el audiovisual busca encontrar nuevos mundos de narrar nuevas historias de la percepción más real que tenemos, es decir hablar de una ficción incluso con elementos de artesanía –hechos a mano, es decir podemos re-pensar el cuerpo, hay una

oportunidad de percibir de manera muy detallada que queremos decir del cuerpo, podemos ir a cosas muy generales como darnos una idea de que es estar enojado, contento o triste y es determinarlo como lo percibo dicha emoción o como me imagino eso. Sin embargo hay otras sutilesas, otro tipo de percepción que la ficción nos permite justamente investigar, y esto esta en un punto determinante porque esta en expresar con el cuerpo lo que nosotros queremos decir internamente, también el tratar de encontrar otras narrativas mas sensoriales que talv3z no esta al alcance de la realidad inmediata del contacto con otra persona.

Hablando desde la academia qui3n ha realizado estudios sobre gestualidad fue Rudolf Von Laban, quien comienza a estructurar un sistema mucho m3s complejo organizado y expansivo, el genera la notaci3n de movimiento Laban, y esto es crear partituras con el movimiento, es decir se pueden desglosar todos los elementos del movimiento uno a uno y podemos ver como las emociones empiezan a generarse con esos movimientos entonces hay un punto en qu3 este analisis puede ser muy racional, termina siendo un punto de vista muy filos3fico sobre el movimiento, y es que somos movimiento, desde este momento que estamos sentados y respirando tiene una forma y esa forma tiene un contenido tambi3n, todos estos estudios nos acercan a un punto en el que el cuerpo nunca ha estado tan cercado con la academia.

## **2.5 Regularidades del diagn3stico realizado**

Los hallazgos de los resultados obtenidos con cada profesional nos permiten realizar un contraste con nuestras investigaciones previas con el marco te3rico del presente proyecto, para poder as3 llegar a un resultado concreto.

Con el antrop3logo Diego Yela, contrast3 sobre la diferencia entre cosmovisi3n, que quiere decir el estudio de los pueblos desde su entorno demogr3fico, social y cultural en este caso analizamos sobre la cosmovisi3n ind3gena que es el estudio de los pueblos desde su cultura intr3nseca, es decir en el caso de la cultura Shuar nos habla en sobre su pensamiento estructurado, que para los Shuar pueden tener relaci3n con un lugar o animal como parentesco social y eso no es nada fuera de lo com3n dentro de esta cultura, sin embargo nos recalco3 que la extinci3n de

esta cultura se ha dado por guerras intrafamiliares y poco a poco se han ido desplazando y optando por la cultura occidental.

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

El pueblo Shuar es conocido por la práctica de encogimiento de cabezas de los enemigos como trofeos y para capturar su alma en servicio de quien reclamo dicha cabeza.

También se obtuvieron resultados alarmantes sobre sus problemas internos como comunidad: maltratos y asesinatos entre hermanos de dicho pueblo que han llevado a la desunión y desintegración del pueblo, actualmente están asentados sobre Morona Santiago y Morona Chinchipe, su vestimentas para la mujer Shuar son vestidos de color azul que representan al cielo en donde su belleza se ve reflejada, acompañados por collares y aretes de gran imponencia para denotar la feminidad, también utilizan una especie de maquillaje que con signos simbólicos de su propia cultura.

Para el hombre shuar antiguo utilizaban taparrabos para cubrirse y abrigarse, e igualmente utilizaban signos en sus rostros para crear mensajes simbólicos de su cultura, actualmente debido a la influencia del occidentalismo se ha ido perdiendo dicha costumbre.

Sobre la técnica cinematográfica con Daniel Calderón, los hallazgos obtenidos fueron similares con la investigación, sobre la técnica Stop Motion, se puede recalcar que, para su mejor elaboración y ensamblaje de cada fotograma, es necesario trabajar a 24 fotogramas por segundo para que el ojo humano entienda y lo transforme mentalmente cada una de las imágenes en secuencia para denotar la naturalidad de las acciones.

Sobre la elaboración de personajes, nos encontramos con una técnica en particular, consiste en alambre fusible tipo 10 entrelazados entre sí para la unión del esqueleto con la cabeza

y los pies, esto nos permite tener un control profundo sobre cada acción en la intencionalidad de la historia, forrados y revestidos por silicona, unidos por fieltro para dar el tono de piel seguido por la vestimenta de acorde con cada personaje.

Para la elaboración de la cabeza y pies, hace ahincó en la utilización de arcilla con pinzas y las manos para moldear, en base a prueba y error hasta llegar al resultado esperado. Esto en el aplicativo dio resultados favorables.

Técnicamente hablando sobre las escenografías, podemos crear cualquier tipo de ambiente siempre y cuando se tenga la idea clara previamente, para ello nos refuerza a la academia del mundo cinematográfico, teniendo todas las etapas de la preproducción preparada para la ejecución en maquetas. Los materiales pueden ser flexibles y lo que le hace interesante y didáctico es unir todas estas mini piezas en un ensamblaje cinematográfico para contar la historia deseada, sin esto no es posible trasladarnos a nuevos mundos para expresar lo que el comunicador quiere dar como mensaje.

Es decir, sin una marquetería adecuada con la utilización de la técnica Stop Motion es imposible comunicar lo deseado, para ello es necesario recalcar este punto.

Según el artista escénico Franklin Dávalos la gestualidad en lo audiovisual tiene una importancia única al momento de comunicar, desde que nacemos nuestro cuerpo va aprendiendo en el vientre materno todos los sonidos como el corazón de la madre y nos vamos comunicando, a partir de este momento nace la gestualidad y el movimiento, nos recalca que para que exista vida todo necesita estar en un estado de movimiento continuo y esto genera la comunicación hacia otras personas, es decir en lo gestual de lo audiovisual, es necesario el movimiento continuo y en conjunto con la técnica stop motion, las texturas, el material, los personajes y la escenografía nos comunica y nos acerca a su entorno y su ambiente, con una simple vista nos transporta a lugares que la historia quiere contarnos.

## **CAPITULO III:**

### **PROPUESTA O PRODUCTO**

#### **3. Propuesta**

Cabe recalcar que esta leyenda fue adaptada por el realizador de la presente tesis para cumplir con los requisitos de la narrativa visual infantil y para el entendimiento del público deseado.

La propuesta estético técnica que se utilizó en este cortometraje infantil fue una paleta de colores pasteles y con la utilización de la técnica Stop Motion, cuadro a cuadro, así como también herramientas de edición de video y fotografías.

#### **3.1 Creatividad**

Se obtuvo un sinnúmero de fotografías digitales en búsquedas web, redes sociales enfocadas al arte del Stop Motion, con lo cual facilitó la selección de los materiales y el tipo de utilización de marquetería para la recreación de las infraestructuras del lugar, y escenografías.

##### **3.1.2 Creación de Escenografías**

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

## Huerto

Para la introducción al cuento de Jempe y Yakakua se utilizó cartulinas, una tabla trípex de madera para el soporte de todos los elementos como árboles, césped, montañas, la granja de la abuelita Maya y el Huerto donde estaban trabajando los personajes principales.



## Selva

En esta transición del huerto a la selva nos vimos en la necesidad de crear una maqueta solamente para que nos interprete esta idea de cambiar hacia la granja y la selva Shuar y viceversa.





## **Cabañas**

Para el Nudo se contó con dos escenografías en una, es decir se utilizó la cabaña de Ayumpum, la cual fue forjada con paja, caña y palos de mimbre. Y en la otra escenografía se utilizó la misma cabaña solo que el plano era desde la selva para contar lo que están comiendo en el pueblo y donde fueron convertidos en aves.



## **Huertos de Jempe y Yakakua**

En el desenlace están trabajando en los huertos, los cuales se recreó cada uno de los huertos de Jempe y Jakakua para denotar esa diferencia al momento de trabajar para la realización de árboles se utilizó rollos de papel cortados a mano para los troncos y para las hojas se utilizó papel de colores verdes en todas sus derivaciones.

Para el desenlace se utilizó la maqueta con la choza, donde se pudo apreciar la transformación de los personajes en aves.

Para el mensaje Final se utilizó una maqueta con una sola montaña parado sobre el Ayumpum, con tonalidades cálidas que denotan esta armonía en el ambiente

### 3.1.3 Creación de Personajes

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

Para todos los personajes se utilizó alambre de fusible tipo 10, cubierto de silicona con algodón, sobre una capa de velcro y telas azules y rojas.

#### **Ayumpum**

Los personajes principales en esta historia son tres Ayumpum, quien es el padre y mago quien les convierte en aves por su comportamiento, este fue creado en base de alambre de fusible, velcro.



## **Jempe**

Es el personaje que es ordenado y curioso y debido a que su comportamiento es adecuado, este se creó con alambre de fusible, velcro y telas y en su aplicación se encuentra mejor vestido que Yakakua, para denotar esta diferencia.



## **Jakakua**

Es el personaje ocioso, más dormilón y un poco glotón, debido a estas características, se le realizó más robusto y con pansa.



### **Abuela Maya**

Es uno de los personajes principales además de Ayumpum, Jempe y Yakakua, quien nos cuenta la leyenda como hilo conductor, aproximadamente de unos 65 años edad, denotando sutileza, cariño y dulzura, en su construcción tanto corporal como gestual.



### **Nieto Inti**

Este personaje es el detonante del problema por lo cual se lo hizo más barrigón y bajito con pecas para denotar esa similitud con Yakakua, este usa un overol azul, cuenta con palas e instrumentos para remover la tierra.



## **Nieta Pacha**

La nieta de Maya, es una hermana mayor, quien viste overol azul con un peinado en trenzas y con pecas.



## **Mujeres extras y figurantes**

Para el conjunto de estas mujeres se utilizó un outfit azul en todo tipo vestido, adornando sus cuellos con perlas color naranja, con aretes y adornos en sus rostros.



### 3.2 Creación de Utilería

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

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



### **3.3 Definición de Estudio**

Los Estudios Laika fueron fundados en el 2005, utilizan la técnica de stop motion, cuadro por cuadro, creando un sin número de películas animadas como el cadáver de la novia (2005), Coraline (2009), Para Norman 2012, The Boxtrolls (2014), Kubo (2017), entre otros.

Para la realización de este producto audiovisual hemos escogido como referencia la película el Kubo de Laika Films, ya que en la narrativa visual utilizaremos papelería para la elaboración de utilería y escenografía para enfocarnos en nuestro grupo objetivo que son los niños de 7 a 12 años de edad, y así poder causar mayor impacto visual.

#### **3.3.1 Estética Fotográfica**

Desde los inicios de la fotografía siempre se ha concebido la idea de poder grabar los momentos de la vida y mantenerlos como recuerdos para una próxima reproducción, y gracias a esta técnica han existido muchas piezas cinematográficas, transportándonos a lugares imaginarios, ayudando a crear nuevas historias para poder transmitir las de generación en generación.

Los encuadres realizados fueron planos generales, para situarnos en donde se cuenta la leyenda en este caso la selva ecuatoriana, o los huertos y las montañas, para esto utilizamos un lente Canon de 18-55mm. También los planos americanos y Over-The -Shoulder con los personajes y extras.

Contamos con un lente de 35 mm en planos detalles para denotar más tensión en las acciones, o para transiciones de insertos de escena a escena. Para la introducción del cuento fue necesario armar un Dolly, el cual nos permitió controlar el movimiento de cámara de izquierda a derecha, para situarnos dentro del Huerto de la abuelita Maya.

En la iluminación contamos con dos luces back-light y dos frontales de rebote, más tres estáticas, cubiertas por papel brillante para denotar el cielo y el sol, y con los personajes contamos con tres luces en todas las escenas de tipo rebote para la eliminación de sombras.



Para el registro de cámara o almacenamiento se utilizó un software de canon, el cual se conectó directamente al computador para tener un control más preciso y de igual manera poder tomar las fotos con la iluminación adecuada, cableado, proximidad con generadores u otras fuentes de tensión, accesorios y grip (travelling, difusores, etc) y registro tras cámaras.

### **3.3.2 Estética de Narrativa**

Según Gonzales (2017), es el estudio del relato (o de la narración), muy a menudo se ha privilegiado su carácter temporal, desde la escueta definición de Todorov y Ducrot que dice que el relato “es un texto referencial con temporalidad representada”

Se va a narrar desde un punto de vista aristotélica, introducción, desarrollo, conflicto y resolución. Es decir centrándonos en la historia, en una escena de mucho contenido de violencia, un caso de refuerzo sería aquél en que las imágenes sean muy reales y suaves en textura y en cuanto a su historia para denotar tensión su puede utilizar gestos exagerados en su intensidad hace que tenga la narrativa de la historia tenga un ritmo acelerado; o en un caso de contradicción o conflicto podría darse con imágenes suaves y sutiles y una música leve y tranquila, para denotar, quietud, armonía, etc.

En este caso en particular la narrativa audiovisual utiliza elementos que llaman la atención y denotan materiales didácticos, con los cuales sus texturas son sutiles y sus elementos ayudan a contar la historia.

### **3.3.3 Estética Sonora**

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



Para ello, se planifica música de fondo andina shuar, como base de la narrativa audiovisual con instrumentos de viento, que llevará entonaciones en los momentos de mayor emoción, las imágenes lo requieren que vayan acompañados por música de naturaleza.

Los foleys o sonidos acompañados de movimientos visuales se realizarán en estudio para tener un mayor control del tiempo, de igual manera las voces quienes fueron grabadas previamente para el montaje de la propuesta visual.

### **3.4 Pre-Producción**

Fue necesario primero realizar una investigación, con fotos de archivo de repositorios de universidades sobre la cultura Shuar, saberes y creencias, también contactamos con tres profesionales claves quienes nos fueron dirigiendo con su academia, el antropólogo Diego Yela, nos comentó sobre la parte de cosmovisión Shuar, creencias y entorno social, con el tecnólogo Daniel Calderón, podemos recalcar la técnica de Stop Motion el uso de personajes y escenografías para poder contar la historia requerida y por último con un artista escénico el licenciado Franklin Dávalos, quien nos dio detalles sobre la gestualidad y movimiento en escena enfocados a lo audiovisual.

Una vez que tenemos todos estos resultados podemos traducir y conglomerar esta información en un guion cinematográfico, que en el desarrollo de este presente trabajo podemos encontrar, para después proceder a algo más real como el story board, cronograma de rodaje y guion literario donde podemos ver las diferentes tareas que se requirieron hacer en la etapa de preproducción debido a esto podemos ver gráficamente las acciones requeridas para después en producción llevarlas a cabo contando la historia con todos los recursos necesarios y el mensaje preciso.

#### **3.4.1 Enfoque Audiovisual**

Utilizando elementos maleables, en este caso se utilizarían materiales como plastilina o arcilla para crear los elementos del proyecto audiovisual. Por otro lado, hablando de los elementos y técnicas que se emplearán dentro del proyecto audiovisual para la inclusión de la

plurinacionalidad mediante las leyendas shuar, al igual que el medio donde se planea la transmisión, tomamos en cuenta que los avances tecnológicos, sociales y culturales que se han ido produciendo a lo largo de los años que han dado lugar a que el modelo educativo vigente.

### **3.4.2 Tema**

Cortometraje Animado en Stop Motion sobre leyenda adaptada shuar “Jempe y Yakakua” como recurso didáctico y ético.

### **3.4.3 Sinopsis**

La abuelita Maya, Inti su nieto, y Pacha su nieta, están en una casa de campo ayudándola en su huerto, y debido al mal proceder de su nieto Inti, quien está trabajando en la tierra de mala gana, decide contarles una Leyenda Shuar sobre como dos hermanos se convirtieron en aves, los hermanos eran Jempe y Yakakua, el primero fue premiado por su buen proceder al momento de trabajar y el segundo castigado.

### **3.5 Intención Comunicativa**

Según Mauleon (2008), del mismo modo, los humanos tendemos a personificar objetos atribuyéndoles una intencionalidad, desde luego metafórica. Por ejemplo, si decimos, “El auto se me vino encima”, estamos atribuyendo una acción intencionada a un objeto.

En este particular objeto de estudio la Intención comunicativa principal es denotar el mensaje de normas deontológicas del trabajo con ahínco y dedicación a realizar tareas encomendadas para que mejoren el bien común de un lugar o pueblo.

### **3.5.1 Estructura**

La estructura utilizada es una narrativa aristotélica, es decir introducción, nudo o conflicto y desenlace o resolución.

### **3.5.2 Planteamiento**

En una granja la Abuela Maya se encuentra en su huerto con sus nietecitos y observa el mal proceder de uno de ellos, debido a esto lleva a contar una leyenda narrada por la misma abuelita Maya en el cual hace ahincó sobre el esmero y dedicación en el trabajo.

### **3.5.3 Nudo**

Con la narrativa sonora de la abuelita Maya, observamos a Jempe y Yakakua donde los sitúan dentro de la comunidad Shuar con unos rasgos distintivos a Jempe se refuerza la idea de que es ordenado y curioso, mientras que a Yakakua, se dice que es más dormilón y glotón. Sin embargo, llega Ayumpum a encargarles una misión, que elaboren un huerto. Al regresar del huerto Jempe llega cansado y las mujeres del huerto empiezan a balbucear a sus espaldas solo por el hecho de que este llegó temprano, y como Yakakua llegó tarde pensaron que este había trabajado más, pero era todo lo contrario. Y debido a esta percepción le sirven a Jakakua como recompensa un plato enorme lleno de frutas, mientras que a Jempe solo un vasito de chicha.

### **3.5.4 Desenlace**

Al ver esto Ayumpum ordena inmediatamente a las mujeres a que verificaran el avance de sus huertos, enseguida las mujeres van y observan que Jempe ya casi había terminado el huerto, mientras que Yakakua no había hecho nada y se encontraba dormido, acto seguido van a contarle a Ayumpum, por lo que cual, este los convierte en aves a Jakakua le castiga y le

convierte en un ave que no podía volar, fea con poca gracia, mientras que a Jempe le convirtió en un colibrí capaz de disfrutar del néctar de las flores.

### 3.4 Guion

1 EXT. CASA ABUELA / PATIO. DIA

INTI (5) Y PACHA (7), están en el patio de la casa de su ABUELA MAYA (60), ayudándola a hacer huecos en la tierra para sembrar vegetales, y mientras la abuelita Maya riega las plantas y las alista para sembrarlas.

INTI (CANSADO)

! AY abuelita, ya estoy cansado y me duelen las manos de tanto arar la tierra ;

PACHA (ENOJADA)

Siempre te quejas por todo, además acabamos de llegar.

Inti botó el pico con el que está cavando

INTI(CONT'D) (CANSADO)

! Sí, pero ya me duelen las manos y los pies, y estoy cansado y tengo sueño ;

ABUELA MAYA

Pero si no trabajamos duro este invierno, no tendremos ni zanahorias, ni yucas, ni zapallos para hacer la sopita que tanto te gusta Inti.

La abuela se acerca a oler las flores, mientras un COLIBRI se posa a lado de ellos y recoge el néctar de una flor.

ABUELA MAYA

Y hablando de trabajar, me acordé  
de una hermosa leyenda del pueblo Shuar,  
que relata lo importante  
que es el trabajo duro.

PASO A:

2 EXT. ALDEA /CHOZA AYUMPUM /DÍA

Nos encontramos en la selva de la Amazonía Ecuatoriana, chozas en forma de camino forman una aldea y en el centro se observa una choza cilíndrica de donde sale de su chimenea humo de colores.

ABUELA MAYA(OFF)

Hace un tiempo atrás en la Aldea del pueblo Shuar.

PASO A:

3 INT. CHOZA AYUMPUM / COMEDOR DÍA

JEMPE (23) y YAKAKUA (21), se encuentran en el interior de la choza.

ABUELA MAYA(OFF)

Vivían dos hermanos, Jempe y Yakakua  
hijos del hombre sabio del pueblo Shuar.

Jempe, concentrado y mezclando unos brebajes, frente a una mesa, hay tubos de ensayo, probetas, en forma de vasijas de ellas sale humo de colores.

(continúa) Jempe era un joven trabajador,  
le gustaba descubrir nuevas cosas para así  
ayudar a su comunidad.

Yakakua recostado sobre una hamaca dormido.

ABUELA MAYA (continúa)

y Yakakua, era un tanto más dormilón y glotón.

AYUMPUM (65) Entra a la choza con su bastón en la mano mientras sus hijos se acercan en dirección a él.

ABUELA MAYA (OFF)(CONT'D)

Esa tarde Ayumpum, el padre de los jóvenes,  
entró a su choza para encomendar a sus

dos hijos una misión.

Jempe y Yakakua se acercan a su padre.

ABUELA MAYA (OFF)(CONT'D)

(AYUMPUM) Hijos míos, dijo Ayumpum,  
el invierno está cerca y la comida escasea.

Ayumpum se saca las semillas de una bolsa y se las entrega a sus hijos.

ABUELA MAYA (OFF)(CONT'D)

(AYUMPUM) Y deberán construir un huerto  
cada uno con estas semillas, para poder  
alimentar a su pueblo.

4 EXT. ALDEA /CHOZA AYUMPUM /DÍA

Ayumpum se despide de sus hijos, mientras ellos caminan con el pico, la pala y las semillas.

ABUELA MAYA (OFF)

Al día siguiente Jempe y Yakakua  
salieron a cumplir la misión que su padre  
les había encomendado.

PASO A:

5 EXT. CAMINO A HUERTO DE JEMPE

Jempe llega al huerto, emocionado y cantando. Empieza a arar las tierras.

ABUELA MAYA (OFF)

Jempe llegó a su huerto y muy  
emocionado, empezó a arar la tierra,  
para sembrar las semillas que su padre  
le había dado.

ABUELA MAYA (OFF)

JEMPE (Cantando) Vamos, vamos a  
cantar trabajando sin cesar, por el

bien de la familia, por los niños y el hogar...

Jempe sonriente, pone una a una cada semilla, mientras canta.

PASO A:

6 EXT. CAMINO A HUERTO DE YAKAKUA

Yakakua llega al huerto, vota la pala y el pico, busca un lugar con sombra para dormir, y se echa debajo de un árbol.

ABUELA MAYA (OFF)

Mientras que Yakakua llegaba al huerto  
de mala gana, tirando las palas y los picos  
al suelo, buscando una sombra para echarse.

PASO A:

7 EXT. HUERTO DE JEMPE / TARDE

Jempe, se limpia el sudor de la frente recoge el pico y la pala y está camino a su aldea.

ABUELA MAYA (OFF)

El tiempo pasó y Jempe cansado pero satisfecho  
con su trabajo decidió volver a su aldea.

(CONTINÚA)

CONTINÚA: 4.

PASO A:

8 EXT. ALDEA /TARDE

Jempe llega a la aldea y los habitantes le rodean mirándolo de una forma despectiva.

ABUELA MAYA (OFF)

Al llegar los habitantes de su aldea lo miraron  
de manera muy mala, pensando que Jempe  
no había hecho nada en la tierra por haber  
llegado temprano.

PASO A:

9 EXT. HUERTO YAKAKUA / NOCHE

Yakakua se despierta asustado, en medio de la noche, recoge el pico, la pala y se va.

ABUELA MAYA (OFF)

Por otro lado, Yakakua se despierta asustado,  
en medio de la oscuridad, dándose cuenta que  
se quedó dormido, vota las semillas rápidamente,

para regresar a su aldea.

PASO A:

10 EXT. ALDEA / PATIO COMEDOR / NOCHE

Jempe está sentado en una roca alejado del resto de la comunidad, Ayumpum y su comunidad comen y disfrutan de la fogata esperando la llegada de Yakakua.

Yakakua llega sucio con sus herramientas.

ABUELA MAYA (OFF)

Al llegar a la aldea Yakakua se da cuenta que todos están comiendo.

Las mujeres le sirven un pescado. Yakakua lo recoge con las manos, y a Jempe le dan de tomar sólo un vaso de chicha.

ABUELA MAYA (OFF)(CONT'D)

Las mujeres le sirven un pescado enorme por haber trabajado más a Yakakua, mientras que al pobre de Jempe, que estaba cansado, le sirven solo un vasito de chicha.

Ayumpum observa el proceder de las mujeres de la aldea con sus hijos y se acerca al oído de las mujeres y les susurra que vayan a verificar el trabajo de cada uno.

(CONTINÚA)

CONTINÚA: 5.

(Continúa) Ayumpum mira a sus hijos y se da cuenta que algo extraño estaba pasando, y al oído les susurra a las mujeres, que al día siguiente los sigan para ver el avance de sus huertos.

PASO A:

11 EXT. HUERTO DE YAKAKUA - DIA

Las mujeres llegan al huerto de Jakakua, y lo encuentran dormido, murmuran entre ellas, y observan que el huerto de Jakakua, está vacío y corren a contarle a Ayumpum.

ABUELA MAYA (OFF)

Al día siguiente, las mujeres tomaron rumbo a los huertos, al llegar al huerto de Yakakua se toparon con una gran sorpresa de que Jakakua estaba profundamente dormido y su huerto estaba seco.

PASO A:



12 EXT. HUERTO DE JEMPE - DIA

Las mujeres llegan al huerto de Jempe, meticulosamente se esconden entre los arbustos para poder observar a Jempe sin que este se diera cuenta, mientras Jempe muy sonriente y cantando sembraba cada semilla, y para sorpresa de las mujeres vieron que el huerto ya estaba casi terminado.

ABUELA MAYA (OFF)

Al llegar al huerto de Jempe se sorprendieron al ver que su huerto estaba hermoso y floreciente y unas hermosas mazorcas alumbraban el prado. Las mujeres habían cometido un terrible error, por lo que fueron de inmediato a contarle a taita Ayumpum.

PASO A:

13 EXT. ALDEA / TARDE

Jempe y Yakakua llegan a la aldea, se acercan a su padre, mientras los aldeanos Shuar los acorralan en un círculo.

ABUELA MAYA (OFF)

Al caer el Sol, Jempe y Yakakua llegaron a la aldea donde todos los estaban esperando, a ellos se acercó su padre.

(CONTINÚA)

CONTINÚA: 6.

Ayumpum se acerca directamente a Yakakua, alza los brazos y convierte a Yakakua en un ave de cuello largo y feo, como un gallinazo.

ABUELA MAYA (OFF)(CONT'D)

A Yakakua lo regañó por ser holgazán y como castigo le convirtió en un ave de cuello largo y feo, que no podía volar.

Ayumpum pone su mano en el hombro de Jempe y asienta la cabeza y convierte en colibrí a Jempe.

ABUELA MAYA (OFF)(CONT'D)

En cambio, a Jempe, todos se disculparon con él y como recompensa su padre lo convirtió en un ave pequeña, y ligera que podía volar tan rápido, capaz de disfrutar del néctar de las flores de la selva.

PASO A:

14 EXT. MONTE / TARDE

Jempe vuela por una montaña, se para en la punta y unas nubes de colores lo abrazan mientras desaparece.

ABUELA MAYA (OFF)(CONT'D)

Desde ese día el Jempe es el ave protectora  
de las plantas y de los cielos del pueblo Shuar.

Ayumpum sobre la montaña sopla y se dibujan estas palabras

ABUELA MAYA (OFF)(CONT'D)

Ayumpum sopló al viento estas palabras  
sobre las nubes "El que sepa trabajar será  
feliz y tendrá lo necesario para su familia;  
el vago y deshonesto será mal visto por la sociedad".

PASO A:

15 EXT. CASA ABUELA / PATIO. DIA

Inti y Pacha, están en el patio de la casa de su ABUELA MAYA, sentados en el suelo.

INTI

Wow, abuelita el colibrí  
es un ave muy trabajadora.

(CONTINÚA)

CONTINÚA: 7.

PACHA

Si ves Inti por eso tenemos  
que trabajar muy duro.

Inti toma el pico y empieza a cavar.

INTI(CONT'D)

Si hermanita tienes razón desde hoy  
voy a trabajar muy duro para volar  
tan alto como Jempe.

ABUELA MAYA

Así es mis nietecitos lindos y ahora

apurémonos, apurémonos porque si no,  
nos cae encima la pereza y nos convertiremos  
en un ave fea como Yakakua.

PACHA

No le diga así abuelita a Inti

ABUELA MAYA

Así mismo mi pachita, así que ha  
trabajar se ha dicho.

La abuela y sus nietos se ríen.

FIN

### 3.5 Cronograma de rodaje

CRONOGRAMA DE RODAJE							
TÍTULO		Jempe y Yakakua - LEYENDA SHUAR			DIRECCIÓN	ANDRÉS ESCOBAR	
WEEK	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
1	4 JUNIO	5 JUNIO	6 JUNIO	7 JUNIO	8 JUNIO	9 JUNIO	10 JUNIO
	SCOUTING DE GALPON	SCOUTING DE GALPON	ULTIMOS ARREGLOS DE GUION	ULTIMOS ARREGLOS DE GUION	ULTIMOS ARREGLOS DE GUION		
2	11 JUNIO	12 JUNIO	13 JUNIO	14 JUNIO	15 JUNIO	16 JUNIO	17 JUNIO
			STORYBOARD	STORYBOARD			
	SCOUTING DIGITAL	SCOUTING DIGITAL	SCOUTING DIGITAL	DESGLOSE DE GUION	DESGLOSE DE GUION		
3	18 JUNIO	19 JUNIO	20 JUNIO	21 JUNIO	22 JUNIO	23 JUNIO	24 JUNIO
	COMPRA DE MATERIALES	COMPRA DE MATERIALES	COMPRA DE MATERIALES	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS
				CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN
4	25 JUNIO	26 JUNIO	27 JUNIO	28 JUNIO	29 JUNIO	30 JUNIO	1 JULIO
	CASTING NARRADOR	CASTING NARRADOR	CASTING NARRADOR	CASTING NARRADOR	CASTING NARRADOR	CASTING NARRADOR	
	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS
	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN
5	2 JULIO	3 JULIO	4 JULIO	5 JULIO	6 JULIO	7 JULIO	8 JULIO
	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS
	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN
6	9 JULIO	10 JULIO	11 JULIO	12 JULIO	13 JULIO	14 JULIO	15 JULIO
	PRUEBAS ANIMADOR	PRUEBAS ANIMADOR	PRUEBAS ANIMADOR	PRUEBAS ANIMADOR	PRUEBAS ANIMADOR	PRUEBAS ANIMADOR	PRUEBAS ANIMADOR
		PRUEBA DE ESQUELETOS	PRUEBA DE ESQUELETOS	PRUEBA DE ESQUELETOS	PRUEBA DE ESQUELETOS	PRUEBA DE ESQUELETOS	PRUEBA DE ESQUELETOS
	REUNION DE PRODUCCION	REUNION DE PRODUCCION	REUNION DE PRODUCCION				
7	16 JULIO	17 JULIO	18 JULIO	19 JULIO	20 JULIO	21 JULIO	22 JULIO
	REC OFF	REC OFF	REC OFF	REC OFF	REC OFF	DESCANSO	DESCANSO
8	23 JULIO	24 JULIO	25 JULIO	26 JULIO	27 JULIO	28 JULIO	29 JULIO
	INICIO DE RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE
		ANÁLISIS DE FX	ANÁLISIS DE FX	ANÁLISIS DE FX			
		MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE
9	30 JULIO	31 JULIO	1 AGOSTO	2 AGOSTO	3 AGOSTO	4 AGOSTO	5 AGOSTO
	RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE
				ANÁLISIS DE FX	ANÁLISIS DE FX	ANÁLISIS DE FX	
		MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE
10	6 AGOSTO	7 AGOSTO	8 AGOSTO	9 AGOSTO	10 AGOSTO	11 AGOSTO	12 AGOSTO
	RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE
		ANÁLISIS DE FX	ANÁLISIS DE FX	ANÁLISIS DE FX			
		MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE
11	13 AGOSTO	14 AGOSTO	15 AGOSTO	16 AGOSTO			
	RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE			
		MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE			

### 3.5.1 Presupuesto

Productor: Daniel Calderón  
 Director: Andrés Escobar

Tesis: Andrés Escobar  
 Fecha: 06-15-2018

#### RESUMEN DE PRESUPUESTO : (Jempe y Yakakua)

Cuenta	ITEM	CANT	UNIDAD	X	V.UNITV.	TOTAL	TOTALES
11-00	TOTAL G UION						\$30.00
12-00	TOTAL PRODUCTORES						\$100.00
13-00	TOTAL DIRECTOR						\$100.00
14-00	TOTAL TROSG ASTOS						\$20.00
<b>TOTAL ABOVE THE LINE</b>							<b>\$250.00</b>
15-00	TOTAL CAST Y CASTING						\$20.00
16-00	TOTAL EQUIPO DE PRODUCCION STAFF						\$200.00
17-00	TOTAL UNIDAD DE ARTE						\$200.00
18-00	EQUIPO DEG RIP Y LUCES						\$200.00
19-00	FOTOGRAFIA						\$850.00
20-00	SONIDO						\$70.00
21-00	TRANSPORTE						\$30.00
22-00	GASTOS EN LOCACION						\$20.00
23-00	PICTURE CARS Y ANIMALES						\$0.00
24-00	TRAVEL AND LIVING TODOS						\$300.00
<b>TOTAL PRODUCCION</b>							<b>\$1,890.00</b>
25-00	EDICION IMAGEN						\$150.00
26-00	POST PRODUCCION SONIDO Y MUSICA						\$300.00
27-00	LABORATORIO POST						\$100.00
<b>TOTAL POST-PRODUCCION</b>							<b>\$550.00</b>
28-00	SEGUROS Y POLIZAS						\$0.00
29-00	COSTOS LEGALES						\$30.00
30-00	GASTOS ADMINISTRATIVOS						\$300.00
<b>TOTAL ADMINISTRATIVOS</b>							<b>\$330.00</b>
<b>TOTAL ABOVE THE LINE +PRODUCCION</b>							<b>\$2,140.00</b>
<b>TOTAL ABOVE THE LINE +PRODUCCION+ ADMINISTRATIVOS</b>							<b>\$2,470.00</b>
<b>SUBTOTAL</b>							<b>\$3,020.00</b>
Contingencia 3%: 3.00%							\$90.60
IVA: 12.00%							\$373.27
<b>GRAN TOTAL</b>							<b>\$3,483.87</b>

### 3.6 Voces













El llamado a Casting fue el día 15 de junio del 2018, se realizó en cabina de audio profesional, con diferentes canales de salida para su futura edición.

Para la narrativa aristotélica se utilizó una personificación del personaje quien narra la leyenda (Abuela MAYA), quien la personificó fue Lourdes Calderón.

Y los niños fueron personificados por Julián Méndez (Inti) y María Paula Zufelt (Pacha).

### 3.7 Story Board

STORYBOARD JEMPE Y YAKAKUA			
"Jempe y Yakakua" - LEYENDA SHUAR / (MORONA SANTIAGO)			NOTAS:
ESCENA #6	2		
PLANO GENERAL	TIEMPO: 15s	PLANO:	TIEMPO:
Jempe trabajando	Jakakua Durmiendo	Tiempo pasa	Llega Jempe
PLANO:	TIEMPO:	PLANO:	TIEMPO:
Mujeres Murmuran	Sirven Comida	Vaso de Chicha Jempe	Ayumpum ordena ver avance de Huertos
PLANO:	TIEMPO:	PLANO:	TIEMPO:
Jempe Trabajando	Yakakua durmiendo	Selva Todos reunidos	Ayumpum transforma a Jakakua
STORYBOARD JEMPE Y YAKAKUA			
"Jempe y Yakakua" - LEYENDA SHUAR / (MORONA SANTIAGO)			NOTAS:
ESCENA #1	1-Jan		
PLANO GENERAL	TIEMPO: 15s	PLANO GENERAL	TIEMPO: 5s
Faneo de izquierda a derecha	Plano general Inti Pacha y Mays	Letrero Cuentos de la Abuelita	Inti se enoja
PLANO	TIEMPO: 10 s	PLANO:	TIEMPO: 15 s
Pacha le reclama	Abuela Maya Cuenta la Historia	Toma Panorámica Aldea Shuar	Aldea de Jempe y Yakakua Chozas
ESCENA #4	TIEMPO:	ESCENA #4	TIEMPO:
Aldea de Jempe y Yakakua Chozas Adentro	Entra Ayumpum	Salen a trabajar	Ayumpum se despide

STORYBOARD JEMPE Y YAKAKUA							
"Jempe y Yakakua" - LEYENDA SHUAR / (MORONA SANTIAGO)						NOTAS:	
ESCENA #	3						
PLANO GENERAL	TIEMPO: 15s	PLANO:	TIEMPO:	PLANO:	TIEMPO:	PLANO:	TIEMPO:
							
Transformación de Yakakua	Yakakua como eve						
Transformación de Jempe en colibri		Transformación de Jempe en colibri					
PLANO:	TIEMPO:	PLANO:	TIEMPO:	PLANO:	TIEMPO:	PLANO:	TIEMPO:
							
Aympun en montaña	Paso a aldeas Shuar - Huerto abuela Mays						
Inti woww		Plano general huerto					
PLANO:	TIEMPO:	PLANO:	TIEMPO:	PLANO:	TIEMPO:	PLANO:	TIEMPO:
							
Fecha	Abuelita						
Plano detalle casa		Huerto abuelita					

### 3.8 Producción

Para la presente producción, se utilizó:

2 Canon 7d Mark II

3 Luces Directas y Dos Unidireccionales

1 Luz Blanca con rebote.

Lente Canon de 18-55mm

Lente Canon de 35mm

2 Tripodes Manfrotos

2 Go Pro Hero V

1 Corbatero

2 Computadoras, IMac 27`

1 Servidor Pc para almacenamiento de material.



Se contó con tres maquetas en total para contar con cinco escenografías diferentes para la narrativa visual, que ya lo hemos descrito en el registro de rodaje podemos apreciar adjunto a este CD.



### **3.8.1 Registro de Rodaje**

En el registro de rodaje se utilizó cámaras go-pro, puestas en ángulos específicos los cuales muestran el desarrollo de los movimientos y acciones adjuntos en el cd de este presente trabajo.



### **3.8.2 Diseño De Sonido y banda Sonora**

La música expresa directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo, y eso, evidentemente, en función de códigos culturales de la tristeza, de la alegría, de la emoción y del movimiento. (Chion, 1993, p. 15)



Por ser una leyenda Andina, la musicalización se la realizará con temas de música SHUAR, estas canciones tendrán instrumentos de viento, percusión y cuerdas.

#### **4. Post Producción y Montaje**

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

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

Como transiciones tenemos una propuesta que consiste en matorrales de hojas que serán animadas cuadro por cuadro, esto ayudara a cambiar de escena extemporal.

##### **4.1 Proceso Selección Material**

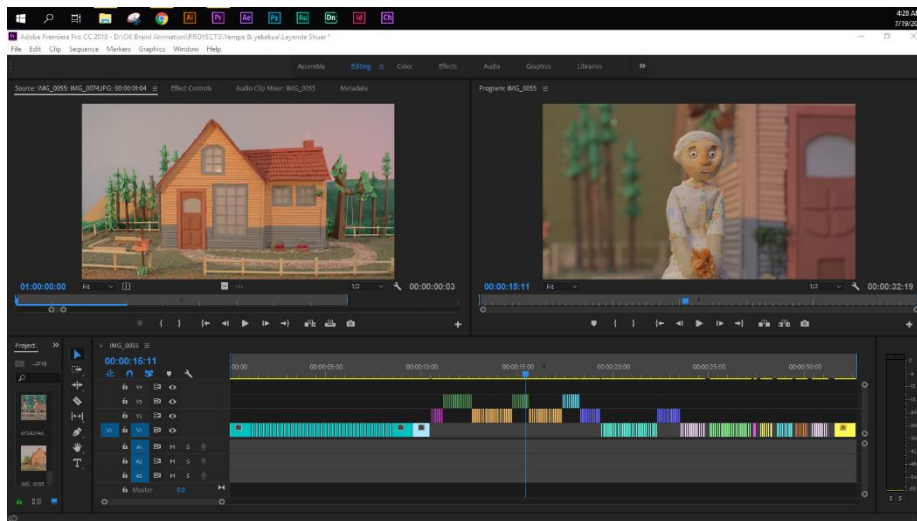
Dado que contamos con el Story-Board previo al rodaje, contamos con las acciones necesarias y puntuales para la fotografía, cuidando detalles como iluminación, articulación de Lipsync, movimientos y gestualidad. Esto nos permite contar únicamente con el material requerido para la edición del mismo.

##### **4.2 Proceso – Edición**

Para el proceso de Edición se utilizó varias herramientas audiovisuales como Final Cut X Pro , Adobe Premier, Photoshop, Ilustrador, Audition, After Effects entre otros.

Y en el montaje se utilizó el story-board ya previamente desarrollado y con el orden requerido por el cronograma de rodaje.

Cada una de las fotografías tuvo un tratamiento previo de limpieza para pasar al siguiente paso en donde se compilo todas las fotografías.



### 4.3 Diseño – Foleys

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

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

### 4.4 Colorimetría

De acuerdo con Luengo (2012), la iluminación y el color pueden influir de muchas formas en una película, pero su función principal es la de resaltar al público lo que el director

quiere mostrar. En stop motion, la iluminación también puede ayudar al movimiento y a la espacialidad de los decorados de forma notable.

Los tonos marrones, verdes, amarillos, rojos y azules saturados y brillantes ya que se necesita enfatizar el entorno natural selvático posicionándonos en un ecosistema de una comunidad shuar (no actual).

El target al que va dirigida esta animación son niños de entre 7 a 10 años por lo que es necesario incentivar visualmente su atención con colores llamativos.

Se utilizará luz artificial, pero el tipo de luz varía en los escenarios y los momentos de ambientación frío y cálido, mientras en el set donde se desarrollan las escenas del Abuela y los niños, tenemos una iluminación tenue simulando un atardecer con colores cálidos, ambientando la escenografía para poder así controlar la luz y su intensidad. La Paleta de colores:



#### **4.5 Efectos Especiales**

De acuerdo con Luengo (2012), como alternativa, también se puede filmar las marionetas frente a una pantalla verde, y luego sustituir ese fondo por un entorno creado en CGI. Es una solución bastante práctica, aunque no suele ser tan apasionante como el montaje de escenarios reales y el aumento de la escala mediante el empleo de técnicas como la falsa perspectiva.

El colibrí será en croma y el ave que no puede volar en 2d y montados sobre las escenas para una mixtura entre la técnica Stop Motion y las ilustraciones animadas en 2d.

En la parte final del cuento se escribe un mensaje sobre las nubes” El que sepa trabajar



tendrá lo necesario para su familia y el vago y deshonesto será mal visto por la sociedad”, esto también lo elaboramos en 2d en postproducción.



## 5.0 Propuesta Inicial - Difusión

La propuesta inicial de difusión es en plataformas Web como YouTube y Vimeo.

## CONCLUSIONES

- Se realizó una investigación in-situ con los investigadores para la obtención de los resultados requeridos, así como también de repositorios académicos e indexadores para la elaboración de la historia, personajes y escenografías requeridas.
- Se elaboró una producción audiovisual acorde con lo estipulado, con la utilización de la técnica Stop motion a 24 fotogramas por segundo, utilizando la técnica del Stop Motion.
- El mensaje utilizado de las normas deontológicas de trabajo, con esfuerzo y dedicación acorde con la historia se realizó satisfactoriamente, utilizando un lenguaje infantil para la fácil comprensión y difusión de dicho mensaje.
- En la preproducción el uso de elementos didácticos como materiales y utilería fueron de gran importancia para contar la historia enfocada a niños, niñas de 7 a 10 años de edad del Ecuador.

## **RECOMENDACIONES**

- Se hubiera preferido que las animaciones en 2d, fueran hechas en 3d, debido al tiempo de elaboración del producto no se pudo realizar, pero en un futuro se recomienda que esto pueda ser cambiado.
- Utilizar mejor la sincronización del Lipsync, en los personajes principales.
- Para la difusión del presente producto se recomienda que también participe en festivales con la utilización de la técnica Stop Motion.

## BIBLIOGRAFÍA

- INNFA, Participación ciudadana (2007). *Informe Violencia televisiva malla ecuador*. Quito
- Alfredo, L. (1996). *Cuerpo humano e ideología*. México. D.F
- Chion, M. (1993), *La audiovisión*, Barcelona: Paidós.
- Webber, M. (1979). *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. México. Premio Altmann, P. (2013). *Interculturalidad y plurinacionalidad como conceptos decoloniales - Colinealidad y discurso del movimiento indígena en el Ecuador*. Quito. Hall archives
- Instituto Patrimonio Cultural (2015). *Mitos y Leyendas de las provincias de Azuay, Cañar y Morona Santiago*. Quito
- Gonzalez, R (2008). *La animación 2D y 3D en películas argentinas*. Argentina
- Martín Pascual, Miguel Ángel. (2008). *¿La Persistencia Retiniana y El Fenómeno! (Phi) como error en la explicación del Movimiento Aparente en Cinematografía y Televisión / La Persistencia de la Persistencia Retiniana como explicación del movimiento aparente en cinematografía y televisión*. Barcelona. SE
- Mauleon, C. (2001). *Intención E Intencionalidad Comunicativa Reflexiones En Torno A La Gestualidad Del Intérprete*. Francia
- Luengo, C. (2012). *La animación Stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas. Cut-out: Siluetas animadas*. Valencia.
- Sara (2014). *Pedagogía Infantil*. México.
- Blasco, Pérez (2007). *Investigación Cualitativa*. Madrid.
- Taylor, Bogdan (1987). *Introducción a los métodos cualitativos*. Madrid.
- Pellizaro (1990). *Arutam mitología Shuar*. Quito.
- López (1996). *Cosmovisión y pensamiento Indígena*. México.
- Constitución del Ecuador (2008). *Leyes y pluriculturalidad*. Montecristi.
- Real Academia de la Lengua (2004). *Definición de Cortometraje*. Hall archives
- Arévalo, a. & Patiño, f. (2015). *La Adaptación Cinematográfica y Sus Posibilidades Pedagógicas*. Bogotá. Tesis

- Benítez, M. (2013). *Guía del educador para trabajar la interculturalidad en la materia de lenguaje para niños*. Quito. Tesis
- Carrago, L. (2013). *Interpretaciones de animación stopmotion y como llevarlas a la pantalla grande*. Madrid
- Cortina, S. (2010). *El cine como recurso didáctico de educación para la muerte: implicaciones formativas para el profesorado*. Madrid. Universidad Autónoma de Madrid.
- Jimbo, J. (1994). *Las leyendas como método didáctico en la educación infantil*. Quito. Grupo Antares.
- Ruiz, A. (2012). *El uso del stop motion como medio para potenciar y desarrollar las capacidades del alumno*. Valencia. Tesis.
- Cerezo, C. (2005). *Ética y Moral*. Madrid. Tesis.
- Luengo, C. (2012). *La animación Stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas. Cut-out: Siluetas animadas*. Madrid. Facultad de Comunicación Madrid.
- Sánchez, C. (1999). *Historia compilación de técnicas de producción*. Quito. CIESPAL.
- Gurpegui, C. (2012). *George Méliès: Del Cinematógrafo Al Cine A Través De Su Magia*. Sevilla. Facultad de Comunicación de Sevilla
- Rivera De Rosales, Jacinto. (2006). *La valoración estética de la música instrumental*. Chile. Universidad Católica de Chile
- Gonzales, C. (2017). *Pensamiento narrativo y acción*. Méjico. Universidad Nacional Autónoma de México. SE



## ANEXOS

### **Anexo I**

Preguntas realizadas al Antropólogo Diego Yela.

- 1.- ¿Qué es la cosmovisión andina?
- 2.- ¿De dónde Proviene el Pueblo Shuar?
- 3.- ¿Cuál es el orden de mando jerárquico que existe en el pueblo Shuar?
- 4.- ¿Cuáles son los dioses o ídolos Shuar?
- 5.- ¿Culturalmente cuáles son sus tradiciones?

Las preguntas que se seleccionará para el Tecnólogo Daniel Calderón, experto en Stop Motion como técnica cinematográfica enfocado en niños, niñas y adolescentes son las siguientes:

1. ¿En qué consiste el Stop motion como técnica cinematográfica?
2. ¿La escenografía ayuda a contar la narrativa visual?
3. ¿En los cortometrajes infantiles, qué se necesita para causar mayor impacto al público deseado?
4. ¿Qué tan apetecible para las nuevas generaciones son las nuevas plataformas multimedia, y por qué este fenómeno?
5. ¿Qué opina sobre la violencia en la televisión y cómo influye en lo niños?

Las preguntas que se seleccionará para el Lic. Franklin Dávalos, artista escénico son las siguientes:

1. ¿En qué infiere la gestualidad en lo Audiovisual?
2. ¿Referente sobre la academia de la gestualidad?
3. ¿Se puede comunicar con el cuerpo y los gestos?
4. ¿Cómo se comunica el cuerpo en el movimiento?
5. ¿Qué importancia tiene el movimiento gestual en escena?

## Anexo II

### Creación y construcción de personajes y escenografía



