



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTES

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de Ingeniera
en Diseño Gráfico Publicitario.

**El material audiovisual y su relación con la Identidad Histórico-
Cultural del cantón Ambato**

Autora: Camacho Sánchez, Lizbéth del Rocío

Profesor Guía: Dis. Mg. Álvarez Lizano, Iván Patricio

Ambato – Ecuador

Julio, 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el tema:

“El material audiovisual y su relación con la identidad histórico - cultural del cantón Ambato” de la alumna Lizbéth del Rocío Camacho Sánchez, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario considero que dicho proyecto de investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, julio 2018

EL TUTOR



Dis. Mg. Iván Patricio Álvarez Lizano

C.C.: 1803097763

AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto de Investigación **“El material audiovisual y su relación con la identidad histórico – cultural del cantón Ambato”** como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de éste trabajo de grado.

Ambato, julio 2018

LA AUTORA



Lizbéth del Rocío Camacho Sánchez

C.C.: 1805404306

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de éste Proyecto de Investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto de Investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora

Ambato, julio 2018

LA AUTORA



Lizbéth del Rocío Camacho Sánchez

C.C.: 1805404306

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación, sobre el tema **“El material audiovisual y su relación con la identidad histórico – cultural del cantón Ambato”** de Lizbéth del Rocío Camacho Sánchez, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato, julio 2018

Para constancia firman

Nombres y Apellidos

PRESIDENTE

NOMBRES Y APELLIDOS

MIEMBRO CALIFICADOR

NOMBRES Y APELLIDOS

MIEMBRO CALIFICADOR

DEDICATORIA

A los pilares fundamentales de mi vida, porque por ellos muevo el mundo.

A mi madre Carmita por ser mi inspiración, ejemplo de lucha, ternura y fuerza, por todos los desvelos que le he ocasionado, por darme su paciencia, apoyo y amor infinito, por abrir la brecha hacia mis sueños.

A mi padre Ángel por demostrar siempre su apoyo a lo largo de estos 24 años, un hombre que no se rinde ni en el peor de los casos, por ser quien me ha impulsado siempre a seguir adelante.

A mi hermano Alex que ha sido mi compañero guerrero incluso en las peores batallas, por la abundancia de sonrisas que recarga a mi vida, porque siempre nos tendremos el uno para el otro.

A las luces que iluminan mi vida, mis angelitos papito Elías y mamita Lolita, quienes velaron por verme triunfar y me cuidan a cada pequeño o gran paso que dé, al igual que mi abuelita mamita Hilda y mis tíos.

A mis pedacitos de vida Sasha y Katrina dando su amor sin esperar nada a cambio.

A mis compañeros de universidad por haber hecho de ella la mejor experiencia estudiantil, a mis amigos incondicionales contados con los dedos de mi mano derecha.

A todos aquellos que se han quedado a pesar de mis aciertos y desaciertos.

¡A ti, GRACIAS, por ser, por estar y permanecer!

Lizbéth del Rocío Camacho Sánchez

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Facultad de Diseño Arquitectura y Artes, por haber sido el segundo hogar por más de 5 años, a mis profesores por compartir sus conocimientos, experiencias y por incentivar a la exploración del extraordinario mundo de la creatividad e imaginación, particularmente a mi tutor Iván Álvarez, a Verónica Santillán y Andrea Lara, por guiarme a lo largo de este proceso, por su paciencia y apoyo, a Mayrita y Moniquita por su ágil labor en todos los procesos administrativos hasta el día de hoy, y de manera especial al Arq. Santiago Suárez por su comprensión y ayuda incondicional.

Gracias de corazón a dos personas extraordinarias:

A Pame por ser más que una colega, mejor amiga, por ser mi hermana, por la confianza, y el cariño, por los obstáculos vencidos, los objetivos alcanzados y las locuras vividas, por estar en las buenas y malas, por las risas y lágrimas, por no abandonarme en el camino, por el aguante, por siempre poder contar contigo.

A la mejor persona que conocí en este trayecto, Álvaro, por confiar en mí, por la fe que me tiene, la seguridad que me brinda, por las metas y momentos compartidos, por saber escuchar, por estar en mis peores instantes, por darme la mano y sacarme de ellos, por convertirse en mi refugio, regalarme alegría y darle a mi vida mejores días.

Gracias infinitas.

Lizbéth del Rocío Camacho Sánchez

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
ÍNDICE DE TABLAS	xvii
RESUMEN.....	xix
ABSTRACT.....	xx

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA	1
1.1. Tema.....	1
1.2. Planteamiento del problema.....	1
1.2.1 Contextualización.....	1
a. Macro.....	2
b. Meso.....	4
c. Micro	6
1.3. Árbol de Problemas	7
1.3.1. Análisis crítico	8
1.3.2. Prognosis	9
1.4. Delimitación del objeto de investigación	9

a. Campo	9
b. Área	9
c. Aspecto	9
d. Tiempo	9
e. Espacio	9
f. Unidades de observación	9
1.5. Justificación.....	10
1.6. Objetivos	11
1.6.1. Objetivo general	11
1.6.2. Objetivos específicos	11

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO	12
2.1. Antecedentes de la investigación	12
2.2. Bases teóricas	13
2.2.1. Categorías fundamentales	13
2.2.2. Red conceptual variable independiente.....	14
2.2.3. Red conceptual variable dependiente.....	15
2.2.4. Material Audiovisual.....	16
2.2.5. Identidad.....	16
2.3. Definiciones conceptuales.....	17
2.3.1 Material Audiovisual.....	17
2.3.2. Tipos de audiovisuales	17
2.3.3. Formatos.....	23
2.3.4. Lenguaje Audiovisual	25
2.3.4.1. Aspectos Morfológicos	25
2.3.4.2. Aspectos sintácticos	28

2.3.4.3. Secuencia, escena y toma.....	36
2.3.5. Estructura de un audiovisual.....	37
2.3.6. Roles o reparto en el set.....	39
2.3.7. Producción Audiovisual.....	41
2.3.8. Pre-producción.....	41
2.3.8.1. Guion.....	45
2.3.8.2. Storyboard.....	47
2.3.9. Producción.....	51
2.3.9.1. Rodaje.....	56
2.3.10. Postproducción.....	56
2.3.10.1. Montaje de la imagen.....	57
2.3.10.2. El conformado.....	57
2.3.10.3. Etalonaje.....	57
2.3.10.4. Montaje de sonido.....	59
2.3.10.5. Difusión.....	60
2.3.11. Comunicación.....	60
2.3.12. Comunicación social.....	62
2.3.13. Comunicación visual.....	63
2.3.14. Publicidad e identidad en el desarrollo audiovisual.....	64
2.3.15. Sociología.....	65
2.3.15.1. Estratificación social.....	66
2.3.15.2. Fenómeno social del internet.....	67
2.3.16. Cultura.....	68
2.3.16.1. Componentes de la cultura.....	69
2.3.16.2. Leyendas urbanas del cantón Ambato y sus alrededores.....	69
2.3.16.3. Historia.....	72
2.3.16.4. Historias y anécdotas de personajes ilustres.....	72

2.3.16.5. Aculturización	75
2.3.16.6. Cibercultura.....	75
2.4. Fundamentación	76
2.4.1. Fundamentación Legal	76
2.4.2. Fundamentación Axiológica	79
2.5. Formulación de hipótesis	80
2.6. Señalamiento de variables.....	80

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO	81
3.1. Diseño metodológico	81
3.2. Enfoque de la investigación	81
3.2.1. Enfoque cualitativo	82
3.2.2. Enfoque cuantitativo	82
3.3. Población y muestra	82
3.4. Operacionalización de variables	85
3.4.1. Operacionalización Variable Independiente: Material Audiovisual	85
3.4.2. Operacionalización Variable Dependiente: Identidad	88
3.5. Técnicas de recolección de datos	91
3.6. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información	92
3.6.1. Técnicas para el procesamiento de la información	92
3.6.2. Análisis e interpretación de datos	92
3.6.2.1. Entrevista 1.....	93
3.6.2.2. Entrevista 2.....	98
3.6.2.3. Entrevista 3.....	103
3.6.2.5. Gráficos e interpretación de datos de la encuesta	106

CAPÍTULO IV

4. DISEÑO	119
4.1. Memoria descriptiva y justificativa.....	119
4.1.1. Proyecto	119
4.1.1.1. Justificación del proyecto.....	119
4.1.2. Referencias	121
4.1.3. Descripción del proyecto	122
4.1.3.1. Datos Generales	124
Descripción de la propuesta	124
Objetivos de la propuesta	124
Objetivo general	124
Objetivos Específicos.....	124
Público Objetivo o target	125
4.1.3.2. Presupuesto del proyecto	126
4.2. Memoria técnica.....	128
4.2.1. Memoria de materiales	128
4.2.2. Características técnicas	128
4.3. Diseño de producto prototipo.....	132
4.3.1. Nombre de la propuesta	132
4.3.2. Identificador gráfico.....	133
4.3.3. Manual de Marca y estilos	134
4.3.4. Cortometraje Piloto: Anécdotas históricas de personajes ilustres.....	142
4.3.4.1. Escaleta	143
4.3.4.2. Fichas de personajes.....	145
4.3.4.3. Guiones	148
4.3.4.4. Storyboard	159
4.3.4.5. Plan de rodaje: Descuido y pobreza	160

4.3.4.6. Postproducción	165
4.3.5. Cortometraje Piloto: Leyendas Urbanas	166
4.3.5.1. Escaleta	167
4.3.5.2. Ficha de personajes	169
4.3.5.3. Guiones	173
4.3.5.4. Storyboard	188
4.3.5.5. Plan de Rodaje: La muerte de frío.....	189
4.3.5.6. Postproducción.....	195

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	196
5.1 Conclusiones	196
5.2 Recomendaciones.....	198
BIBLIOGRAFÍA.....	199
ANEXOS	206

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1. Estudio de retención del aprendizaje	2
Gráfico N° 2. Árbol de Problemas	7
Gráfico N° 3. Categorías fundamentales.....	13
Gráfico N° 4. Red Conceptual Variable Independiente	14
Gráfico N° 5. Red Conceptual Variable Dependiente	15
Gráfico N° 6. Cuadro comparativo de formatos de pantalla.....	24
Gráfico N° 7. Elementos Visuales	26
Gráfico N° 8. Plano Panorámico	28
Gráfico N° 9. Plano General	29
Gráfico N° 10. Plano Americano	29
Gráfico N° 11. Plano medio	30
Gráfico N° 12. Primer plano	30
Gráfico N° 13. Gran primer plano.....	31
Gráfico N° 14. Primerísimo primer plano.....	31
Gráfico N° 15. Plano detalle	31
Gráfico N° 16. Toma fija	32
Gráfico N° 17. Paneo	32
Gráfico N° 18. Tilt up - Tilt down	33
Gráfico N° 19. Travelling - Dolly in - Dolly out	33
Gráfico N° 20. Cámara al hombro	34

Gráfico N° 21. Cámara subjetiva	34
Gráfico N° 22. Zoom in - Zoom out	34
Gráfico N° 23. Pan foco	35
Gráfico N° 24. Angulación de cámara	36
Gráfico N° 25. Paradigma de Syd Field.....	37
Gráfico N° 26. Primer acto.....	38
Gráfico N° 27. Segundo acto	38
Gráfico N° 28. Tercer Acto	39
Gráfico N° 29. Ficha para creación de personajes	45
Gráfico N° 30. Flechas de entrada y salida	48
Gráfico N° 31. Flechas de desplazamiento	49
Gráfico N° 32. Onomatopeya.....	49
Gráfico N° 33. Líneas Cinéticas.....	50
Gráfico N° 34. Plan de rodaje	52
Gráfico N° 35. Iluminación de un sujeto	55
Gráfico N° 36. Corrección de color y color grading	58
Gráfico N° 37. Modelo de Comunicación.....	61
Gráfico N° 38. Total de personas encuestadas	107
Gráfico N° 39. Pregunta N°1	108
Gráfico N° 40. Pregunta N°2	110
Gráfico N° 41. Pregunta N°3	111

Gráfico N° 42. Pregunta N°4	112
Gráfico N° 43. Pregunta N°5	113
Gráfico N° 44. Pregunta N°6	115
Gráfico N° 45. Pregunta N°7	117
Gráfico N° 46. Pregunta N°8	118
Gráfico N° 47. Identificador gráfico “Hambatu Project”	134
Gráfico N° 48. Construcción de la Marca	135
Gráfico N° 49. Encuadre y área autónoma.....	135
Gráfico N° 50. Cromática	136
Gráfico N° 51. Tipografía	136
Gráfico N° 52. Versiones de color	137
Gráfico N° 53. Manejo de imagen en Facebook	138
Gráfico N° 54. Manejo de imagen en Instagram.....	139
Gráfico N° 55. Manejo de imagen en YouTube	140
Gráfico N° 56. Manejo de video estándar para redes sociales	141
Gráfico N° 57. Storyboard	159
Gráfico N° 58. Postproducción	165
Gráfico N° 59. Storyboard	188
Gráfico N° 60. Postproducción	195

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1. Operacionalización de Variable Independiente.....	85
Tabla N° 2. Operacionalización de Variable Dependiente.....	88
Tabla N° 3. Técnicas de recolección de datos.....	91
Tabla N° 4. Entrevista a Neuropsicóloga.....	93
Tabla N° 5. Entrevista a Antropólogo.....	98
Tabla N° 6. Entrevista a Promotora Cultural.....	103
Tabla N° 7. Total de personas encuestadas.....	107
Tabla N° 8. Porcentaje pregunta N°1.....	108
Tabla N° 9. Porcentaje pregunta N°2.....	110
Tabla N° 10. Porcentaje pregunta N°3.....	111
Tabla N° 11. Porcentaje pregunta N°4.....	112
Tabla N° 12. Porcentaje pregunta N°5.....	113
Tabla N° 13. Porcentaje pregunta N°6.....	115
Tabla N° 14. Porcentaje pregunta N°7.....	117
Tabla N° 15. Porcentaje pregunta N°8.....	118
Tabla N° 16. Presupuesto.....	126
Tabla N° 17. Memoria de materiales.....	128
Tabla N° 18. Escaleta: “Descuido y pobreza”.....	143
Tabla N° 19. Ficha de personaje 1: “Descuido y pobreza”.....	145
Tabla N° 20. Ficha de personaje 2: “Descuido y pobreza”.....	146

Tabla N° 21. Guión literario: “Descuido y pobreza”	148
Tabla N° 22. Guión técnico: “Descuido y pobreza”	152
Tabla N° 23. Plan de rodaje: “Descuido y pobreza”	160
Tabla N° 24. Escaleta: “La muerte de frío”	167
Tabla N° 25. Ficha de personaje 1: “La muerte de frío”	169
Tabla N° 26. Ficha de personaje 2: “La muerte de frío”	170
Tabla N° 27. Ficha de personaje 3: “La muerte de frío”	171
Tabla N° 28. Guión literario: “La muerte de frío”	173
Tabla N° 29. Guión técnico: “La muerte de frío”	178
Tabla N° 30. Plan de rodaje: “La muerte de frío”	189

RESUMEN

El presente trabajo investigativo se enfoca sustancialmente en el aspecto histórico-cultural del cantón Ambato, enfocándose en dar a conocer las principales anécdotas, historias y leyendas del mismo que son el reflejo de la esencia cultural del pueblo, éstas han ido perdiendo importancia en la juventud con el transcurso del tiempo hasta el punto de ser ignoradas por los ambateños, la globalización dirige a los adolescentes a la adaptación de culturas extranjeras según Manuel Castells (2015).

La necesidad de investigar nace del problema central que es la escases de información sobre identidad histórica – cultural del cantón, el poco material de consulta existente está en libros, hoy en día es soporífero el hábito de la lectura para muchas personas, ya que se han adaptado a un mundo de nuevas tecnologías donde los audiovisuales son la opción más asertiva para la adquisición de conocimientos, resultados obtenidos de estudios realizados por la Universidad Rafael Landívar.

Para la obtención de información relevante que pueda brindar una solución, se aplicaron varias técnicas de investigación y herramientas de recolección de datos a expertos en algunas áreas como producción audiovisual, psicología, promoción cultural y antropología, además adolescentes representando al público objetivo, dando como resultado una propuesta de acuerdo a sus necesidades, basada en la creación de una serie de cortometrajes, planteando dos temas que conforman parte de la identidad histórico – cultural del pueblo ambateño: anécdotas históricas de personajes ilustres y leyendas urbanas.

La propuesta puede ser usada como material de consulta, material de apoyo para el aprendizaje, registro o como conocimiento histórico y cultural de Ambato, con el fin de fortalecer esta clase de identidad en los adolescentes, generar un apego a la cultura local y sentirse parte de ella, también impulsar a la difusión de los audiovisuales a través de redes sociales y divulgar estos conocimientos enriquecedores a las futuras generaciones.

PALABRAS CLAVE: PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL / CORTOMETRAJES / IDENTIDAD HISTÓRICO - CULTURAL / AMBATO / REDES SOCIALES /

ABSTRACT

The present project aims progressive in the history- cultural aspect of the Ambato town focused to let know the principal anecdote, stories, and legends of that place that reflects the cultural essence of the town. Those have been lost importance in the young people through the time until the point to be ignored by the citizens, the globalization approach to the younger people to get the foreign cultures by Manuel Castells (2015).

The need to research born from the central problem of the limited information about the historical- cultural identity of the city, the existing reference material are in book nowadays is soporific the reading habit in some people because they have been adapted to the technology world, where the audiovisuals are the most assertive option to acquire knowledge, results obtained from studies conducted by the Rafael Landívar University.

In order to get the relevant information that can show up the solution in the project apply several researching techniques and tools to recollect information by the experts in different areas as audiovisual, psychology, cultural promote and anthropology. Also the teenagers that represent the target as a result of the project according to the needs, based in the creation of a series of short movies to pose two topics that built a part of historical culture identity those are: anecdotes of illustrate character of the town and urban legends of Ambato.

The proposal can be use as an educational material that support material of knowledge registered to the history of Ambato to strength this type of identity in the teenagers and generate local rewards and feel part of them. In addition boost the diffusion of the audiovisual through social media and show up the rich knowledge to the future generations.

KEYWORDS: AUDIOVISUAL PRODUCTION / SHORT FILM / IDENTITY CULTURE – HISTORICAL / AMBATO / SOCIAL NETWORKS /

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. Tema

EL MATERIAL AUDIOVISUAL Y SU RELACIÓN CON LA IDENTIDAD HISTÓRICO-CULTURAL DEL CANTÓN AMBATO.

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

La identidad tanto histórica como cultural de los pueblos en cada rincón del mundo se encuentra en un estado crítico, ya que la población va modificando sus tradiciones y costumbres, ignorando sus raíces, perdiendo así su identidad propia y la de su lugar de origen, esta situación radicalmente es producto de la globalización, entendiéndose ésta como “un proceso que crea vínculos y espacios sociales transnacionales, revaloriza culturas locales y trae a un primer plano terceras culturas.” (Beck, 1998).

Manuel Castells señala que: “Este fenómeno en las dos últimas décadas del siglo XX ha constituido un sistema tecnológico de información y telecomunicaciones”, es decir, existe una revolución en cuanto a medios de difusión masivos, los cuales son primordiales para el impacto en el receptor, de tal forma que investigaciones como la de la Universidad Rafael Landívar resuelve que existen nuevas formas de adquirir conocimiento, siendo de mayor eficacia los medios audiovisuales; en los resultados obtenidos se concluye que hay un 83% de aprendizaje a través del sentido de la vista y un 11% a través del oído. Por otra parte, la investigación manifiesta que:

En cuanto a la durabilidad de la retención en el aprendizaje a través de audiovisuales se obtiene los siguientes resultados:

Procedimientos de aprendizaje.	Retención después de tres horas.	Retención después de tres días.
a) Oral	70%	10%
b) Visual	72%	20%
c) Audiovisual	82%	65%

Gráfico N° 1. Estudio de retención del aprendizaje

Fuente: Universidad Rafael Landívar, 2007

En el cuadro se visualizan los valores porcentuales de acuerdo al procedimiento empleado en el aprendizaje y la retención de los conocimientos adquiridos después de tres horas y luego de tres días. Determinando que el aprendizaje oral es el menos ortodoxo ya que solo proporciona el 10% de contención, el visual da un 20%, sin embargo el audiovisual es el más efectivo brindando un 65% de retención.

Por lo que relacionado a la identidad histórico-cultural de un pueblo se puede mencionar que el material audiovisual es la mejor técnica para que el ser humano adquiera nueva información y pueda retenerla, de tal modo que pueda compartir sus conocimientos y transmitirlos así a futuras generaciones.

a. Macro

Latinoamérica se ha ido adaptando en las últimas décadas a las nuevas tecnologías, usando éstas con propósitos sociales, desarrollando grandes proyectos para niños, jóvenes y adultos, los cuales han tenido efectos positivos a nivel cultural en varios países.

Uno de los proyectos más sustanciales fue el llevado a cabo en el año 2015 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), en Costa Rica, Honduras, Nicaragua, El Salvador y Panamá dirigido a

jóvenes entre los 15 y 35 años de edad, nominado “Youth Path”, éste consiste en “la utilización de los medios audiovisuales como un elemento estratégico capaz de integrar los conceptos cultura y desarrollo, promoviendo el diálogo intercultural y la participación”. (Rabadán, Bruzón, & Montaña, 2015). Al finalizarlo se extrajeron varias conclusiones, algunas de ellas fueron: el tomar a la identidad cultural en un plano relevante y fundamental en sus vidas como individuos en una comunidad, al ser parte de la realización de estos audiovisuales los jóvenes sintieron el protagonismo que desempeñan en su pueblo y su complementariedad al grupo, por otro lado, descubrieron que los cortometrajes realizados les abrieron las puertas a un nuevo mundo tecnológico que evidentemente será la proyección para difundir el patrimonio cultural e histórico a través de redes sociales siempre y cuando tengan un uso adecuado. Los videos crearon en los jóvenes la necesidad de investigar, de querer aprender más de su cultura, revalorizarla y difundirla a través de esta técnica comunicacional con el objetivo final de aportar a una transformación social positiva.

En el 2004 se establece un nuevo proyecto de la UNESCO ésta vez en colaboración con la Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano (FNCL) que es una entidad cultural privada no lucrativa, la cual tiene como fin el afianzar el cine con la identidad cultural de América Latina y el Caribe, titulado “Las cámaras de la diversidad”, lo que se pretende es “contribuir al fortalecimiento de las relaciones entre comunicación y cultura a través de información que aporte a la sensibilización social sobre el impacto de la cultura en el desarrollo, dotando de mayor información sobre lo que sucede en sectores de la población que no tuvieron suficiente presencia en los medios tradicionales”. (UNESCO, 2016)

También existen campañas individuales en la mayor parte de América Central y América del Sur, por ejemplo en Chile se desempeñó un cortometraje audiovisual en el que se expone la identidad tanto histórica, cultural y natural en su campaña “#Lo mejor de Chile” en Septiembre del 2015; de igual manera en Venezuela una campaña muy similar realizada en el 2016 dio a conocer al mundo su diversidad cultural a través de “#Esto es tuyo”, otros países han optado por seguir ésta línea como Costa Rica con

“Crear, Crear y Crecer” creer en lo nuestro, crear bienestar y crecer como pueblo, además Colombia con “Para todo lo que quieras vivir, la Respuesta es Colombia” en el 2013, Uruguay llevó a cabo “Bienvenidos a Uruguay” en el 2016, Perú propone “Perú, país de Tesoros Escondidos” que tendrá su lanzamiento en este año.

b. Meso

“Un árbol sin raíces no puede estar en pie, porque le falta lo que le sostiene en el suelo y le permite nutrirse de los elementos indispensables que proporcionan vida”. (Barriga López, 2014), este mismo escenario se puede vivenciar en la sociedad para generar conciencia colectiva a través de la historia, costumbres, tradiciones ancestrales e ideologías que forman las raíces de una identidad nacional proyectándose hacia nuevas generaciones. La República del Ecuador al ser un país plurinacional y multiétnico no puede permitirse caer en un entorno de ambigüedad en cuanto a sus orígenes, por lo tanto, en los últimos 20 años se han creado materiales audiovisuales que apoyan a definir de forma clara una identidad cultural, histórica y natural.

En el año 2012 el Ecuador toma como Marca país “Ecuador Ama la Vida”, la cual gracias al Ministerio de Turismo se convirtió en un proyecto, en una campaña internacional, con spots, reportajes, noticias, catálogos, piezas gráficas que recorrieron el mundo, al ver el impacto obtenido se crea “Ama la Vida TV”, un canal turístico de televisión online con el objetivo de enseñar al mundo la belleza del país, su naturaleza, la calidez de su gente y la cultura que posee, dicho canal tiene más de 60 audiovisuales que cumplen esta meta, siendo la primera propuesta del país y sirviendo de ejemplo para el resto de Latinoamérica. (Ministerio de Turismo del Ecuador, s.f.).

En el año 2011 se plantea el Proyecto de TeleEducación con contenidos audiovisuales y multimediales con el objetivo de fortalecer la construcción social y cultural según el “Plan Nacional del Buen Vivir”, enfocándose en los segmentos infantil, adolescente, joven, docente y familiar, con el respaldo del Ministerio de

Educación se hace el lanzamiento al aire de EDUCA “Televisión para aprender” el 1 de Octubre del 2012. Los programas relevantes a la cultura, historia e identidad son: “Marcela aprende Kichwa”, “Yo soy hecho en Ecuador”, “Otra historia” y “Ecuador somos así”. (EDUCA, 2016). Con los programas de televisión mencionados se observa un intercambio entre culturas, idiomas nativos, el descubrimiento de eventos históricos, dando una mirada profunda de un Ecuador multidiverso con una riqueza intercultural.

La campaña “Yo soy hecho en Ecuador” impulsada por el Ministerio Coordinador de Conocimiento y de Talento Humano (MCCTH) busca rescatar la identidad propia del país, además de valores que encaminen hacia la excelencia y la evolución cultural bajo el slogan “El Ecuador hace ecuatorianos y los hace muy bien”, en Diciembre del 2012 se presentó una serie de spots publicitarios y cuñas radiales para lo cual se grabó el tema musical con artistas ecuatorianos, en el primer mes del lanzamiento, los spots se reprodujeron más de 60 000 veces en YouTube evocando un sentimiento de orgullo y motivando a ser mejores ecuatorianos. (Ministerio Coordinador de Conocimiento y Talento Humano, 2013).

También se registran proyectos independientes como “Identidad Tsáchila”, iniciativa de tres santo domingueños que desarrollaron cortometrajes para reforzar su identidad (Guerrero, 2014); por otro lado, se tiene concursos con la intención de fomentar una culturización a nivel nacional, entre estos se encuentra el proyecto “Kikinyari” que traduce “Identidad” llevado a cabo en el 2015 por el Consejo Nacional de Cinematografía del Ecuador, mismo que llevó este tipo de material audiovisual a las salas de cine nacionales (Consejo Nacional de Cinematografía del Ecuador, 2015).

c. Micro

En la provincia de Tungurahua hay poco material audiovisual con relación a su identidad, en la ciudad de Ambato se tiene conocimiento del programa “Desenfocados” con su segmento “Por un centavo” emitido los fines de semana por la frecuencia de UNIMAX Televisión, éste le da un valor agregado a la cultura histórica, consiste en entrevistar a jóvenes de 15 a 25 años en las calles del cantón formulando preguntas acerca de acontecimientos históricos de suma importancia, transmitiendo la información a los televidentes; al hablar de identidad el Honorable Gobierno Provincial de Tungurahua instala la emisora radial “Identidad Radio Cultural” 101.3 FM que transmite en su sintonía relatos sobre historia, cultura, música y eventos nacionales.

Existe un número reducido de material en general sobre identidad histórico – cultural de la ciudad que evidencie sus tradiciones, la herencia cultural, leyendas, relatos, anécdotas que deben trascender en el tiempo, en su mayoría el material existente es editorial y no menos importante la voz del pueblo, sin embargo, estos recursos pueden ser utilizados como bases o referencias para desarrollar proyectos en formato audiovisual potenciando así la identidad Ambateña, recursos que de igual forma son escasos en librerías y bibliotecas de la ciudad.

1.3. Árbol de Problemas

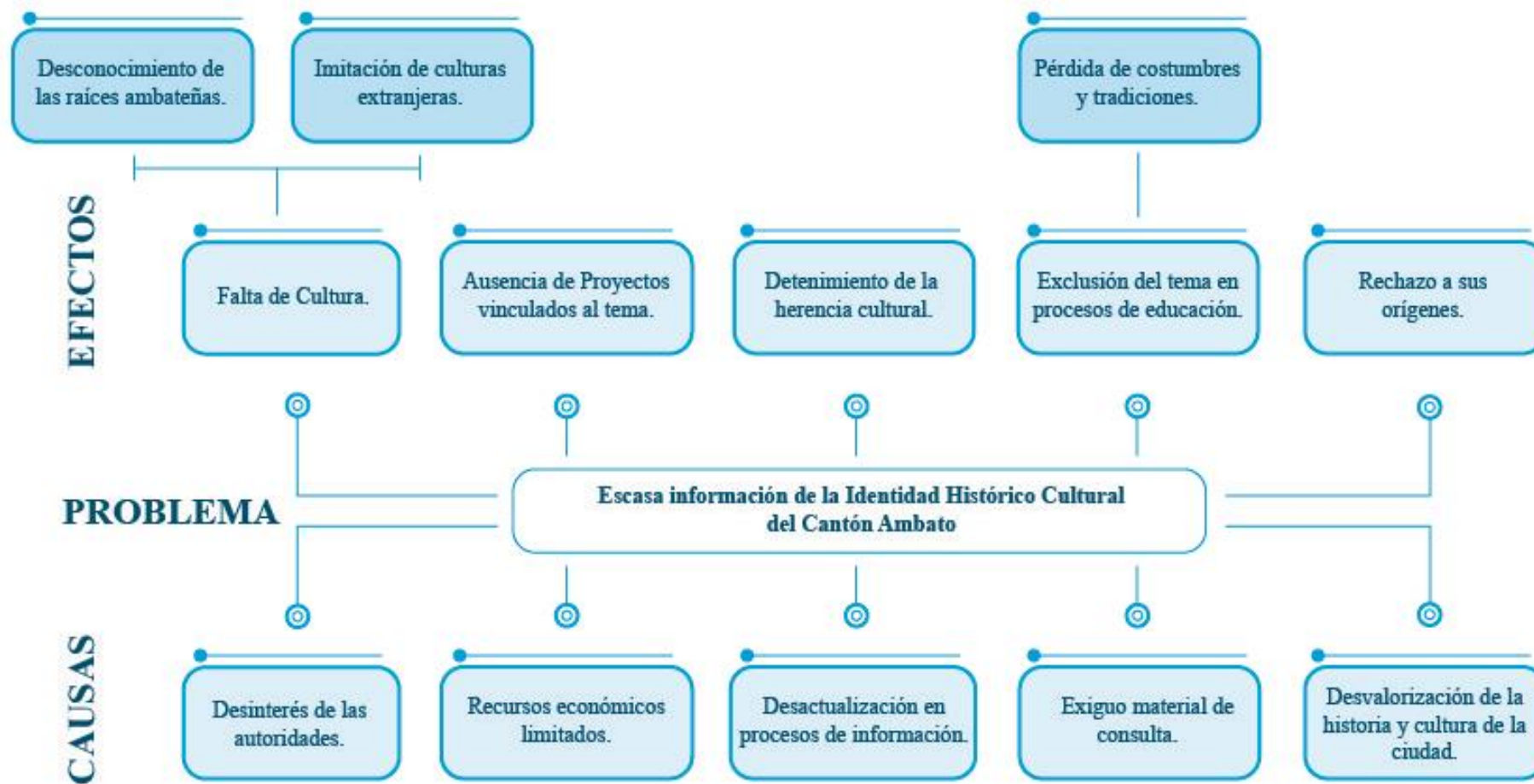


Gráfico N° 2. Árbol de Problemas

1.3.1. Análisis crítico

La escasa información sobre cultura histórica de la ciudad de Ambato para el desarrollo de una identidad en los adolescentes conlleva la agrupación de varias causas, entre ellas el desinterés de las autoridades y los recursos económicos limitados, no potenciar la formación de una identidad de origen en los jóvenes tienen como consecuencia una falta de cultura ciudadana, la cual evoca un desconocimiento de las raíces y la adaptación e imitación de culturas extranjeras, al no tener recursos económicos destinados para este tipo de materiales informativos no se presentan propuestas de proyectos que ayuden a la transmisión del tema a futuras generaciones.

La desactualización en procesos de información tecnológicos no permite la creación de nuevos formatos de comunicación como el audiovisual, que es mucho más efectivo que materiales editoriales, siendo estos muy escasos e inaccesibles, esto es contraproducente en la sociedad ya que provoca un detenimiento de la herencia cultural, perdiendo así sus tradiciones y costumbres; excluir el tema en procesos de educación no es ortodoxo para una generación que avanza a pasos colosales y absorbe información globalizada a través de las nuevas tecnologías.

Por otra parte la desvalorización de la cultura e historia del cantón se encuentra en decenas de niños, jóvenes y adultos, los cuales al tomar costumbres de otras ciudades o países pierden el interés en ser parte de la identidad misma de Ambato, lo que genera una sensación de rechazo hacia sus propios orígenes. La asociación de estos efectos en la sociedad Ambateña al pasar el tiempo crea un ambiente de destrucción de la cultura histórica.

1.3.2. Prognosis

El proyecto que se presenta tendrá un impacto significativo en la fomentación de la identidad histórico-cultural de los adolescentes para que sean transmisores de la misma a su descendencia; al no realizar la investigación y generar una propuesta a raíz de ella la mayor parte de jóvenes del cantón Ambato carecerán de estos conocimientos, creando una pausa en la herencia cultural, con el paso del tiempo se escuchará menos acerca del tema, llegando al punto de perder la esencia misma de la ciudad, no dar importancia a la historia del cantón, creando nuevos hábitos basados en culturas ajenas, teniendo como consecuencia la destrucción de la cultura histórica Ambateña.

1.4. Delimitación del objeto de investigación

a. Campo

Diseño Gráfico

b. Área

Comunicación Visual

c. Aspecto

Material Audiovisual

d. Tiempo

Seis meses

e. Espacio

Ambato – Tungurahua – Ecuador

f. Unidades de observación

Adolescentes hombres y mujeres entre los 15 y 19 años.

1.5. Justificación

“La memoria no es para quedarnos en el pasado. La memoria es para iluminar el presente” (Pérez Esquivel, 2000).

El siguiente trabajo de investigación se enfoca primordialmente en el aspecto histórico-cultural de la sociedad del cantón Ambato, centrándose en el aprendizaje de las principales historias y leyendas del mismo que son el reflejo de la esencia cultural y tradicional del pueblo, éstas han ido perdiendo importancia en la juventud con el transcurso del tiempo hasta el punto de ser ignoradas por los ambateños.

La necesidad de investigar el tema nace de la falta de información acerca de la identidad histórica para que los adolescentes puedan adquirir conocimientos, en la actualidad el hábito de la lectura resulta soporífero, carece de interés por parte de la población, sin embargo, la era tecnológica ofrece medios que resultan más asertivos a la hora de recibir nuevos conocimientos, por lo cual el material audiovisual es una buena opción como solución, que pretende causar un mayor impacto en cuanto a la asimilación de conocimiento histórico y cultural de la sociedad ambateña.

Los medios audiovisuales desarrollan un papel preponderante para alcanzar un aprendizaje significativo, por ahora no se tiene conocimiento de la existencia de este tipo de material para promover en las futuras generaciones un apego a la cultura local que permita portar el orgullo y valores de conformar parte de la identidad de la ciudad. Por tal motivo, es factible este estudio y el desarrollo de una propuesta bien enfocada para el aprendizaje, registro o conocimiento histórico y cultural de Ambato.

1.6. Objetivos

1.6.1. Objetivo general

Determinar la relación del material audiovisual con la identidad histórico-cultural del cantón Ambato para fomentarla en jóvenes de 15 a 19 años.

1.6.2. Objetivos específicos

- Investigar los elementos que componen la identidad histórico-cultural de la ciudad de Ambato tales como historia y leyendas, a través de diferentes modalidades y técnicas de Investigación.
- Determinar la opción más adecuada como material audiovisual para fomentar la historia y cultura de Ambato en los adolescentes.
- Elaborar una propuesta audiovisual para causar impacto en la sociedad de adolescentes del cantón Ambato, haciéndolos partícipes de la identidad cultural.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Al indagar antecedentes sobre el tema propuesto se puede determinar que no hay material investigativo existente relacionando directamente el material audiovisual con la identidad histórico-cultural del cantón, sin embargo, en la búsqueda se presentaron dos temas que tratan sobre audiovisuales en la ciudad de Ambato en varios contextos y son los siguientes:

El primero es el proyecto de investigación realizado por (Chuque Peralta, 2017) el cual hace un estudio para contribuir a la enseñanza escolar, con el tema: “El material didáctico audiovisual y la representación simbólica de los números con los niños de 9 a 11 años de la Unidad Educativa Rumiñahui del cantón Ambato provincia de Tungurahua”, en donde concluye que el aprendizaje tiene más efectividad cuando se despierta el sentido del oído y de la vista lo cual hace primordial el uso de audiovisuales para impactar en los niños y que exista una retención de conocimientos como un aporte positivo en la sociedad.

En el proceso de exploración también se descubrió la tesis de maestría de (Muenala Vega, 2016) con su tema “La autorepresentación de la práctica audiovisual de realizadores kichwa Otavalos como estrategia para la continuidad histórica de su identidad étnico-cultural” quien maneja el factor de la identidad y manifiesta: “esta emergente práctica audiovisual, que al presentarse a sí mismos en un tipo de formato – género ficción – permite conectar sus experiencias significativas con las proyecciones e ideales arraigados a una matriz cultural de carácter identitario” (Muenala Vega, 2016, pág. 117). Propone que al compartir sus vivencias a través de cortometrajes se transmite de manera asertiva la identidad del pueblo ya que no solo

se trata de la narración de una historia sino también de la vestimenta, forma de actuar, manera de hablar y de expresarse, lo cual se logra solo por este medio de comunicación.

Al analizar estos temas ya estudiados podemos concluir que ésta investigación es factible realizarla como una contribución a la actual y futuras generaciones del pueblo ambateño, resaltando su historia y orígenes que en la actualidad son inhibidos por gran parte de la ciudadanía en especial por los jóvenes.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Categorías fundamentales

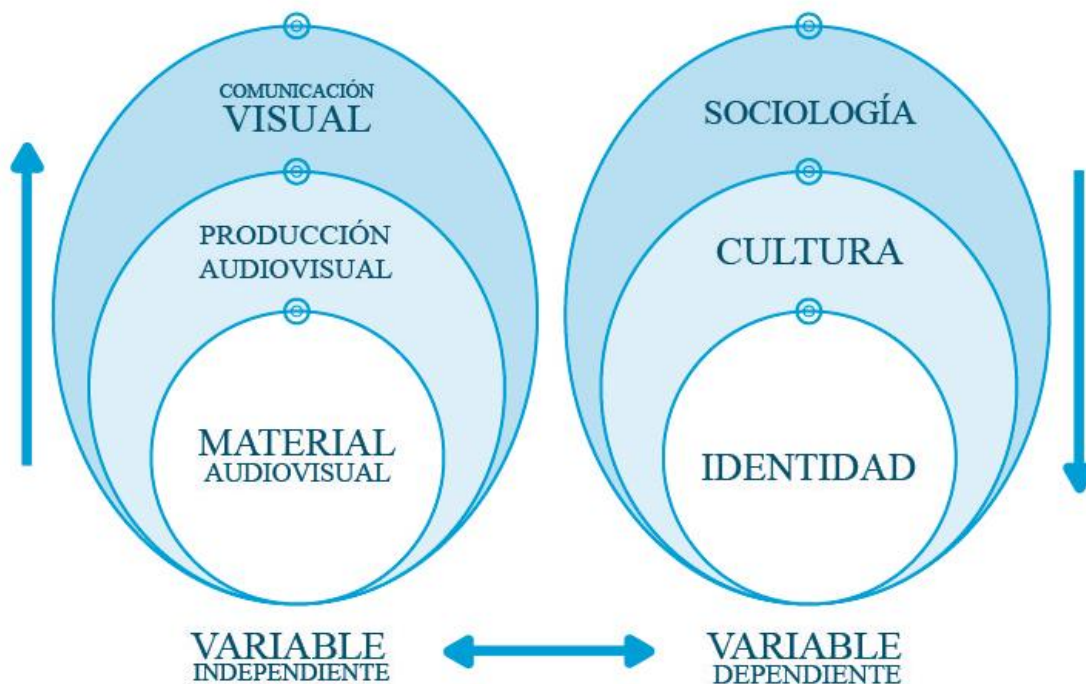


Gráfico N° 3. Categorías fundamentales.

2.2.2. Red conceptual variable independiente

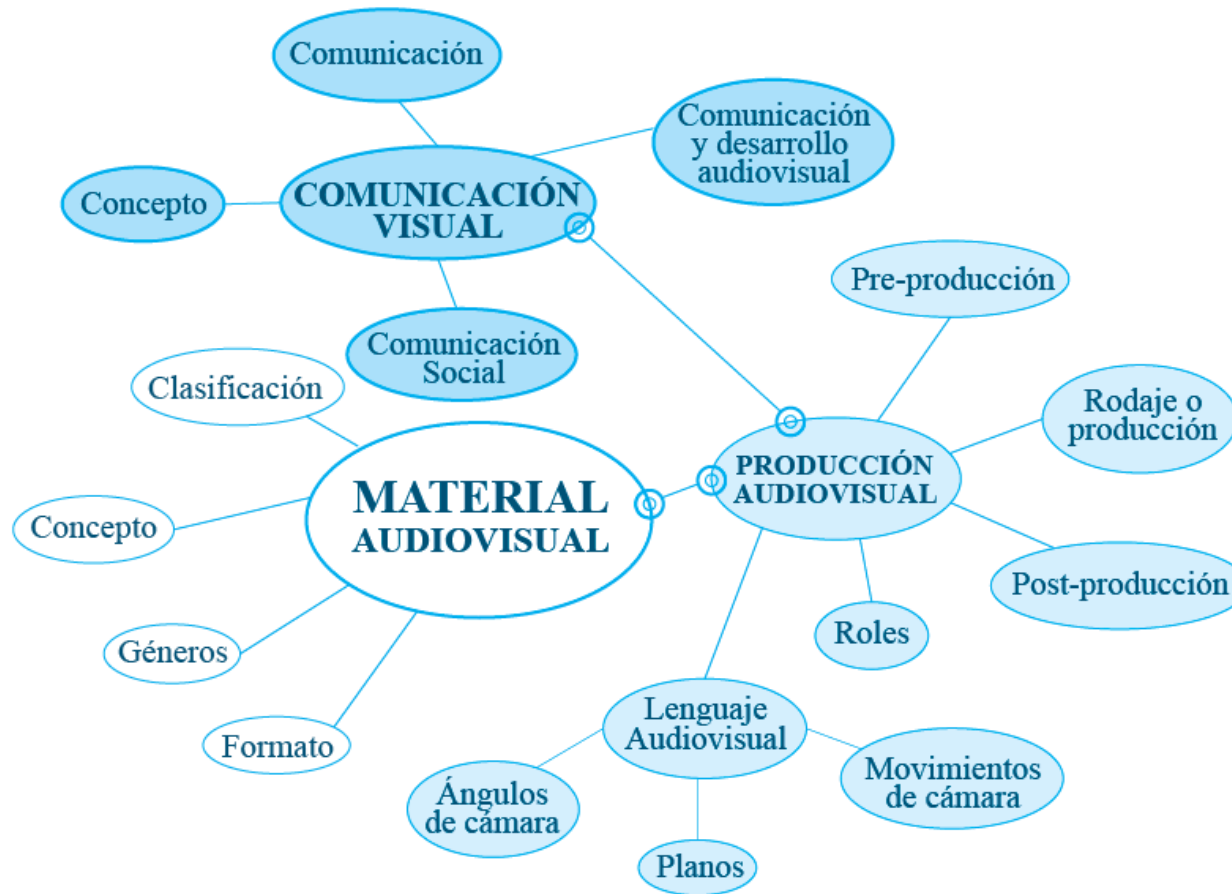


Gráfico N° 4. Red Conceptual Variable Independiente

2.2.3. Red conceptual variable dependiente



Gráfico N° 5. Red Conceptual Variable Dependiente

2.2.4. Material Audiovisual

Birgit Kofler (1991) manifiesta que:

Se entenderá por materiales audiovisuales: las grabaciones visuales con (...) banda sonora sin distinción de soporte físico ni de procedimiento de grabación, (...) destinadas a la recepción pública mediante la televisión o proyección en pantalla, o por cualquier otro medio; destinadas a la difusión al público. (pág. 10)

Fothergill y Butchart (1992) afirman que los materiales audiovisuales son:

Los que no forman parte de un libro y excluyen cualquier mensaje impreso que se presente en forma de manuscrito, mapa, publicación periódica, folleto o partitura (...) abarca un amplio espectro puesto que también incluye los materiales excluidos anteriormente, siempre que se presenten de forma diferente, como un mapa en una diapositiva o una publicación periódica en una microficha.

2.2.5. Identidad

Según el Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua (1992); la identidad se define como:

2. f. Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás. 3. f. Conciencia que una persona tiene de ser ella misma y distinta a las demás. 4. f. Hecho de ser alguien o algo, el mismo que se supone o se busca.

Erik Erikson (1992) entiende la identidad como “un proceso evolutivo ubicado en el núcleo del individuo y en el núcleo de su cultura comunal”, por otro lado, también

afirma “un sentirse vivo y activo, ser uno mismo, la tensión activa y confiada y vigorizante de sostener lo que me es propio; es una afirmación que manifiesta una unidad de identidad personal y cultural”

2.3. Definiciones conceptuales

2.3.1 Material Audiovisual

Al analizar el concepto de Kofler mencionado anteriormente se aduce que en el mundo de la comunicación de masas se encuentra el material audiovisual que es el producto de la fusión e interrelación tanto de imágenes en movimiento como de grabaciones sonoras con el fin de transmitir un mensaje poniendo en juego los sentidos más perceptivos del ser humano, la vista y el oído.

Existe una variedad de tipos de material audiovisual en los que se emplean diferentes técnicas, elementos, géneros y formatos, no obstante tienen un único objetivo, el de generar una nueva realidad sensorial.

2.3.2. Tipos de audiovisuales

El material audiovisual puede clasificarse según algunos aspectos como la duración o técnica empleada para desarrollarse, existen audiovisuales tradicionales y animados que a su vez se divide en un sinnúmero de géneros. Entre los más ejecutados y exitosos están los siguientes:

- Cortometraje

Según la Productora Nacional Barcelona (2015):

El único requisito para considerar a una producción como corto es su duración. Así, según la ley del cine, consideramos cortometraje a aquella producción cinematográfica cuya duración es inferior a 60 minutos, excepto las de formato de 70 mm. En los cortos encontramos historias contadas, con enorme éxito, en muy poco tiempo; incluso, inferiores a 1 minuto en algunos casos.

El hacer cortometrajes tiene algunas ventajas sobre otros tipos de material audiovisual. La principal es la relación con el tiempo, realización y costo, ya que toma menos tiempo el escribir el guion, la producción es más fácil y económica en comparación a largometrajes, gracias a los avances tecnológicos una sola persona puede ser quien desarrolle el guion, lo grabe y edite a su vez, por otro lado, la era del internet ofrece grandes oportunidades para la difusión de los mismos a nivel mundial, además de existir un gran número de festivales alusivos a nuevos cortometrajes cada año (Marland, Hunt, & Richards, 2014). Si se habla de impacto e intensidad es el material perfecto, grandes guionistas se han dado a conocer principalmente por sus cortometrajes antes de llevar propuestas de largometrajes a las pantallas.

Por lo general este tipo de material se usa para interpretar un guion con ideas claras y concretas, emitiendo el mensaje sin dar lugar a confusiones o a caer en un ambiente de sopor para el espectador.

- Largometraje

Considerado el audiovisual más efectuado en todo el mundo, “Es aquella producción que dura más de 60 minutos. Conocido popularmente como película, para clasificar un largometraje podemos utilizar diferentes aspectos como el estilo, el tipo de audiencia o el formato utilizado” (Productora Audiovisual Barcelona, 2015).

Utilizado para presentar ideas con mayor detalle y profundizando aspectos de gran importancia, sin embargo, para desarrollar un largometraje se necesita a un equipo

muy numeroso; económicamente un largometraje de bajo presupuesto casi siempre sobrepasa el millón de dólares, por lo cual no es recomendado para iniciar en el mundo audiovisual.

- Documental

Este tipo de material puede tratar temas diversos sin restricción alguna desde biografías, mundo animal, catástrofes hasta la historia mundial, recopilando testimonios e información real, omitiendo la actuación.

“Es un género cinematográfico basado en el uso de imágenes reales previamente documentadas, con la intención de construir una historia. Un documental no tiene límites” (Productora Audiovisual Barcelona, 2015).

Este tipo de material casi siempre tiene finalidades informativas y pedagógicas.

- Series de ficción o serie de televisión

“Es un tipo de producción audiovisual formada por episodios que mantienen un mismo argumento o misma temática. Tiene también distintas variantes, siendo la más destacada las llamadas sitcom, comedias de situación para formato televisivo” (Productora Audiovisual Barcelona, 2015).

Además cuentan con más géneros como los dramas y las mini series siendo muy entretenido para los televidentes, manteniendo a los espectadores al tanto de nuevos episodios, también pueden ser animados.

- Streaming o retransmisión en directo

Con muy pocos recursos se puede realizar una emisión en vivo, “A este tipo de producción se le llama streaming en directo. El funcionamiento del streaming es muy sencillo, mientras se almacena un búfer de datos, estos se van descargando en el equipo de usuario, para luego mostrarlo sin interrupciones” (Productora Audiovisual Barcelona, 2015).

A menudo este tipo de producción es manejada en transmisiones de deportes, noticias de último momento, ruedas de prensa, utilizado por famosos para dar a conocer sus eventos, entre otros usos.

- Videoclip

Según Ràfols y Colmer (2003):

Podemos definir el videoclip como una complicada sucesión de imágenes que acompañan a un texto y/o una música. La suma de estos tres discursos (musical, verbal y visual) da como resultado un nuevo discurso frecuentemente polisémico. (...) El videoclip es percibido desde el disfrute de lo fantástico y con la visión de referentes socioculturales próximos al espectador. (pág. 118)

Por tal razón es que en los últimos siglos ha sido un constante debate categorizar al videoclip como un audiovisual según la perspectiva de profesionales en el tema, ya que es un dilema el saber si la música necesita de las imágenes en movimiento o las imágenes en movimiento dependen de la música. Si se basa en el concepto de Ràfols y Colmer se afirma con toda veracidad que está incluido en los materiales audiovisuales.

Los videoclips rompen esquemas, tienen libertad absoluta en todo aspecto, se asemejan al surrealismo de un mundo moderno, no cumplen un orden cronológico o narrativo, no mantienen el hilo de una historia, en varias ocasiones carecen de coherencia, simplemente es la expresión de la música y tomas de imágenes que impacten al público destinado generando una serie de sensaciones y emociones.

- Animación

Sergio Clavero (2007) asevera:

La animación es una simulación del movimiento producida mediante imágenes que se crearon una por una. Al proyectar sucesivamente estas imágenes se produce una ilusión de movimiento por la persistencia retiniana: el ojo humano conserva durante una fracción de segundo la impresión dejada por un objeto luminoso.

“Cualquier objeto o forma puede ser animada, pasar a comportarse como si tuviera vida propia”. (Ràfols & Colomer, 2003, pág. 48).

La animación también tiene varias técnicas centrándose básicamente en dos grupos esenciales: la animación manual en la cual interviene el manejo de diversos materiales como plastilina, papel, arcilla, marionetas entre otros recursos y la animación sintética, digital, es decir, la que se genera a través de computadoras como la 3D, sin descartar el acompañamiento auditivo. A raíz de lo mencionado existen los siguientes tipos de animación:

- Animación tradicional

Popularmente se lo denomina como dibujo animado, “Es aquella en la que se utiliza el dibujo de principio a fin de la producción” (Càmara, 2008, pág. 155), la serie de dibujos realizados en papel que luego se fotografían y pasan en secuencia para suscitar movimiento.

- Rotoscopia

Esta técnica es un tanto antigua pero realmente útil, en la rotoscopia los dibujos son basados en una cinta previamente filmada con actores en vivo, dicho de otra manera, se dibuja sobre pantallas en las que se reproduce la escena con el fin de que la animación tenga movimientos muy similares a los de la vida real (Animación Stop Motion, 2014).

- Stop Motion

Es un audiovisual elaborado cuadro por cuadro como su nombre lo describe, stop (parar) y motion (movimiento), se graba personajes, figuras o formas fotograma por fotograma y al ponerlo en secuencia da como resultado una animación con un efecto muy atractivo (Animación Stop Motion, 2014). Existe una clasificación en ésta técnica según los elementos que intervienen, los cuatro más populares son:

Claymation: Utiliza personajes, humanos, animales, plantas y objetos realizados con plastilina, arcilla o masa para moldear.

Brickfilm: Está técnica se basa en la animación de personajes y escenarios elaborados a base de legos o ladrillos de juguete, muy popular en películas de la última década.

Pixelación: Es un subgénero de stop motion muy llamativo, el mismo que se centra en la utilización de personas y objetos que se fotografían como muñecos, los más asombrosos se los realiza con un ángulo cenital, en el piso en fondos de tela, articulando a la persona para representar una historia.

Cutout: Básicamente es la animación de recortes de papel, desde un dibujo en un trozo de una hoja de cuaderno hasta ciudades realizadas con cartulina y personajes articulados con escenografías fantásticas.

- Animación sintética o digital

En síntesis es la animación generada por ordenadores (computadoras), tenemos la animación 2D o bidimensional en la que los personajes se ven planos y la 3D o tridimensional en la que los objetos animados tienen volumen y se los visualiza con mayor realismo. La producción de estos audiovisuales con un equipo bien estructurado es menor a las anteriores (Animación Stop Motion, 2014).

2.3.3. Formatos

El impacto de la era tecnológica en el mundo va desplazando ciertos objetos para dar lugar a nuevos y mejorados, es el caso de las pantallas para reproducción y emisión de audiovisuales. Hoy por hoy tenemos pantallas planas de plasma, LCD (pantallas de cristal líquido), CRT (tubos de rayos catódicos) y LED (diodos emisores de luz), las cuales poseen un formato de Tv panorámica 16:9 reemplazando al formato de Tv analógica 4:3. Actualmente las producciones audiovisuales se las realiza con un formato panorámico 16:9 generalizando, si se reproducen estos formatos en diferentes tipos de pantalla se obliga a incorporar dos bandas negras horizontales o verticales dependiendo del caso.

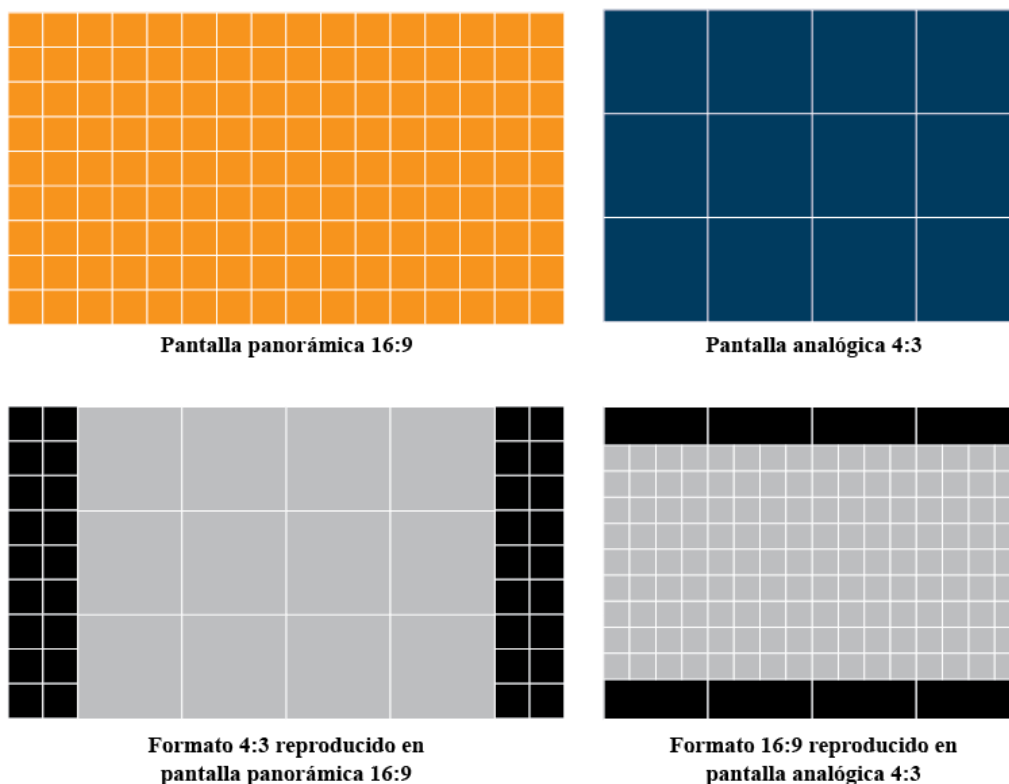


Gráfico N° 6. Cuadro comparativo de formatos de pantalla

Fernando Posada Prieto (2008) recomienda los siguientes formatos que inciden en la optimización del video:

Los archivos *.WMV, *.MOV, *.RM y *.FLV son los más adecuados para publicar un video en Internet por su adecuada relación calidad/peso y porque admiten streaming. Los archivos *.AVI con códecs de compresión baja ideales para guardar los videos originales. Los archivos *.AVI con códecs DiVX-XviD son apropiados para videos de películas de cierta duración. Los archivos *.MPG con códec MPEG-1 se utilizan para crear Video-CDs. Los archivos *.MPG con códec MPEG-2 se utilizan como fuente para montar un DVD.

En el 2003 se crea uno de los formatos más actuales que ha ido evolucionando hasta llegar a ser el más utilizado, el formato MP4 con su códec H.264 se caracteriza por

tener una alta calidad pero con una tasa baja de bits. Usado a nivel mundial por ser flexible, ideal para su difusión a través de internet (Ortega, 2017).

Al analizar esta información ya se concluye cual es el formato adecuado para los audiovisuales tanto para tamaño de pantallas como para el tipo de archivo.

2.3.4. Lenguaje Audiovisual

Desarrollar una propuesta audiovisual implica más que una cámara, micrófonos, actores y edición, se requiere de una alfabetización en lenguaje audiovisual, tanto la narrativa como el lenguaje se sustentan en signos, normas, reglas o códigos que se han ido implantando en la historia del cine desde las películas de los hermanos Lumiere. “Para comunicar con eficacia es preciso conocer la utilización de los códigos expresivos propios del medio, las convenciones narrativas y de lenguaje que se aplican en la realización de todos los programas”. (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999, pág. 13)

Este lenguaje se conforma por dos tipos de aspectos principalmente: los morfológicos compuestos por elementos visuales y elementos sonoros; por otra parte los aspectos sintácticos que engloban esencialmente planos, ángulos y movimientos de cámara.

2.3.4.1. Aspectos Morfológicos

- Elementos Visuales

Wucius Wong (1995) manifiesta que la parte visual es lo primordial en un diseño ya que son elementos conceptuales visibles. Los elementos que comprende son: la forma, medida, color y textura.

Forma: Es todo lo que puede ser visto y contribuye a la identificación a través de la percepción.

Medida: Es el tamaño o dimensión de las formas, físicamente medible.

Color: Es la intensidad de la luz reflejada que incide en los conos de la retina, existe un sinnúmero de colores que se encargan de transmitir sensaciones.

Textura: Comprende las características de la superficie de las formas, fusionando el sentido del tacto y el de la vista.

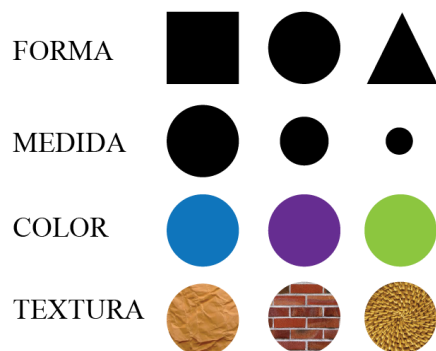


Gráfico N° 7. Elementos Visuales

Con este conjunto de elementos podemos dar un concepto visual determinado a cada una de las imágenes en las tomas realizadas en los materiales audiovisuales, conjugados con los elementos sonoros para transmitir mensajes más concretos a los espectadores.

Imagen: Por otra parte, un elemento morfológico visual de extrema importancia es la imagen la cual según Joan Costa (2009) “está muy marcada por la acepción inmediata y más corriente de su etimología (del griego eikon, ícono, figura, representación icónica). Pero sobre todo, por nuestra experiencia

empírica del contacto constante con el mundo (...) que es predominantemente visual” (pág. 51)

- Elementos Sonoros

El lenguaje sonoro se define por cuatro elementos: la palabra o voz humana, la música, los efectos sonoros o ambientales y los silencios, cada uno de estos aportando para transmitir una buena comunicación. (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999).

Voz o palabra: Es un elemento con gran poder significativo, ningún elemento debe ser más importante que otro en el escenario sonoro pero sí deben interrelacionarse de forma significativa para proyectar el material audiovisual, se puede usar la voz en off o comentarios, las voces y diálogos sincronizados, el doblaje, entre otras formas de la palabra.

La música: Es un medio fantástico para crear un clima o ambiente conveniente a la escena, cumple funciones básicas y transcendentales como exponer situaciones sin necesidad de una explicación a través de la palabra, abre paso o finaliza un discurso expresión o escena y para puntuar transiciones, en el mundo cineasta se presentan dos categorías: la música diegética o narrativa que “recrea el entorno de los personajes profundizando en su personalidad” (pág. 206) y la música no diegética que tiene como objetivo contribuir con efectos funcionales en cuestión de estética.

Los efectos sonoros y ambientales: Le dan realismo a las escenas, cada pequeño ruido o sonido de la vida cotidiana como el trinar de los pájaros, el sonido de la lluvia, del viento, el movimiento de las hojas, puede resaltar la sensación de realidad, brindando un valor expresivo, teniendo una mejor vinculación con el espectador.

El silencio: Por lo general se usa este recurso para señalar dramatismo, dar mayor expresionismo en ciertas ocasiones y también como una pausa entre la música, las palabras y los efectos sonoros antes mencionados, debe ser preparado y añadido en el guion cuidadosamente para que tenga gran eficacia.

2.3.4.2. Aspectos sintácticos

- Planos de cámara

Se distinguen 3 grupos de planos: los descriptivos que muestran el lugar o panorama en donde tiene lugar la escena; los narrativos que enseñan a los personajes en la acción; y los expresivos que evidencian en los rostros de los personajes los sentimientos, sensaciones y emociones. Según Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía (1999) la tipología de los planos es la siguiente:

Gran plano general (GPG): Se lo denomina también como plano panorámico o plano general largo, su función es mostrar el lugar donde se realiza la escena restando importancia a los personajes en ella.

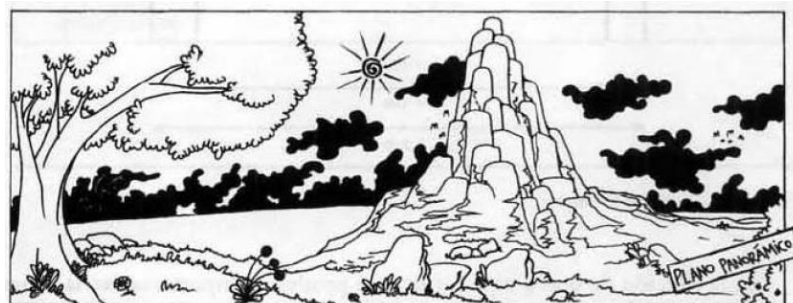


Gráfico N° 8. Plano Panorámico
Fuente: (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999)

Plano general (PG): es el que encuadra al personaje en el ambiente que se encuentra la escena, si solo se encaja a un personaje se le denomina plano entero y si se encaja a más de un personaje se le llama plano conjunto.

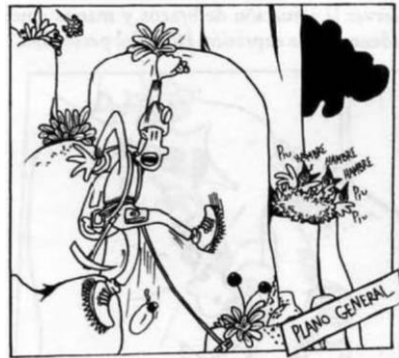


Gráfico N° 9. Plano General

Fuente: (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999)

Plano americano (PA): Este plano muestra al sujeto haciendo un corte desde su rodilla hacia arriba, es narrativo ya que en él se expresa la acción realizada por el individuo.



Gráfico N° 10. Plano Americano

Fuente: (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999)

Plano medio (PM): Puede dividirse en plano medio largo cuando se encuadra desde la cadera hacia arriba y plano medio corto cuando se encaja desde la cintura hacia la parte superior, la intención del plano es hacer énfasis en la acción de los brazos.

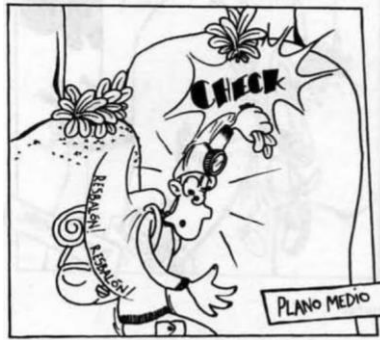


Gráfico N° 11. Plano medio
Fuente: (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999)

Primer plano (PP): Se encuadra a la persona sobre los hombros, a partir de este plano se comienza a hacer énfasis en la expresión del sujeto.



Gráfico N° 12. Primer plano
Fuente: (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999)

Gran primer plano (GPP): Es el que reúne la expresión cerrando el encuadre al segmento entre los ojos y la boca, aquí se demuestran las emociones y sensaciones del sujeto.



Gráfico N° 13. Gran primer plano
Fuente: (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999)

Primerísimo primer plano (PPP): Sólo encuadra una parte del rostro, por lo general los ojos para profundizar la mirada o la boca al emitir ciertas palabras.

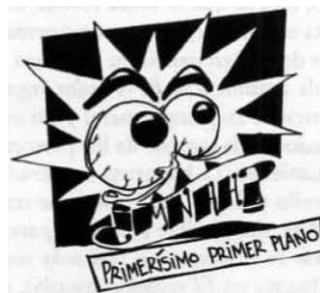


Gráfico N° 14. Primerísimo primer plano
Fuente: (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999)

Plano detalle (PD): Como su nombre lo dice es encuadrar un detalle, una parte de extrema relevancia en la escena que no sea del rostro del personaje.



Gráfico N° 15. Plano detalle
Fuente: (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999)

Estos planos son un aporte muy importante a la hora de describir las escenas, y darles sentido tanto narrativo como expresivo, siendo muy puntuales.

- Movimientos de cámara

Existen dos tipos de movimientos de cámara: los de desplazamiento en donde el movimiento lo realiza la cámara y los de lente, siendo éste el que se mueve. (Novasur Televisión Cultural y Educativa del CNTV, 2011, pág. 8)

Movimientos de desplazamiento:

Toma fija: Cuando la cámara se queda estática y capta solo el movimiento de los personajes, ellos con sus acciones son los que le dan el dinamismo a la escena.



Gráfico N° 16. Toma fija

Fuente: (Novasur Televisión Cultural y Educativa del CNTV, 2011)

Paneo: Es el movimiento lento de forma horizontal generalmente de izquierda a derecha de la cámara sobre su propio eje, casi siempre usado para contemplar el paisaje donde se desarrolla la escena.



Gráfico N° 17. Paneo

Fuente: (Novasur Televisión Cultural y Educativa del CNTV, 2011)

Tilt up o down: Es semejante al paneo con la única diferencia de que el movimiento se lo hace de forma vertical de arriba hacia abajo o viceversa.



Gráfico N° 18. Tilt up - Tilt down

Fuente: (Novasur Televisión Cultural y Educativa del CNTV, 2011)

Travelling: Es el desplazamiento de la cámara siguiendo al protagonista de la escena ya sea de izquierda a derecha o viceversa para lo cual se utilizan rieles, además el movimiento puede ser de adelante hacia atrás o al contrario, para esto por lo general se usa un dolly que es un carrito con ruedas en el cual se fija el trípode con la cámara, por esta situación a este movimiento se lo llama también dolly in o dolly out.



Gráfico N° 19. Travelling - Dolly in - Dolly out

Fuente: (Novasur Televisión Cultural y Educativa del CNTV, 2011)

Cámara al hombro: En este tipo de movimiento el camarógrafo se convierte en el trípode de la cámara, se lo usa para perseguir al protagonista en la escena, por lo general ésta clase de movimiento se lo emplea en reportajes o documentales.



Gráfico N° 20. Cámara al hombro

Fuente: (Novasur Televisión Cultural y Educativa del CNTV, 2011)

Cámara subjetiva: Es el movimiento de cámara que simula la dirección de la mirada del personaje, haciéndonos mirar las cosas a través de sus ojos.



Gráfico N° 21. Cámara subjetiva

Fuente: (Novasur Televisión Cultural y Educativa del CNTV, 2011)

Movimientos de lente:

Zoom in – Zoom out: Es el movimiento de acercamiento o alejamiento a los personajes u objetos solo a través del lente, sin mover la cámara del trípode.

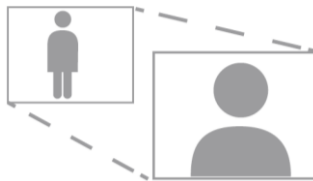


Gráfico N° 22. Zoom in - Zoom out

Fuente: (Novasur Televisión Cultural y Educativa del CNTV, 2011)

Pan foco: También conocido como enfoque diferencial, en este tipo de movimiento tiene protagonismo la profundidad de campo, cuando hay dos elementos en la toma se

desenfoca uno de ellos descartándolo y dando la importancia a otro a este juego de enfoques se le denomina pan foco.



Gráfico N° 23. Pan foco

Fuente: (Novasur Televisión Cultural y Educativa del CNTV, 2011)

- Ángulos de cámara

Son muy versátiles ya que a través del ángulo o la altura de la cámara se puede transmitir varias sensaciones, evocar reacciones y generar varios puntos de vista (Novasur Televisión Cultural y Educativa del CNTV, 2011, pág. 10), se conocen diversos ángulos, pero los principales y más empleados son:

Ángulo normal: Este ángulo se lo ubica al posicionarse de forma recta a la altura de la mirada del protagonista o los personajes intervinientes.

Ángulo picado: Es cuando la cámara se encuentra a 45° en picada con relación al sujeto u objeto, se lo utiliza para opacar a la persona, verla como indefensa o vulnerable.

Ángulo contrapicado: En este caso la cámara se la ubica 45° desde el piso hacia la persona, generando un efecto de poder, grandeza, invencibilidad o superioridad.

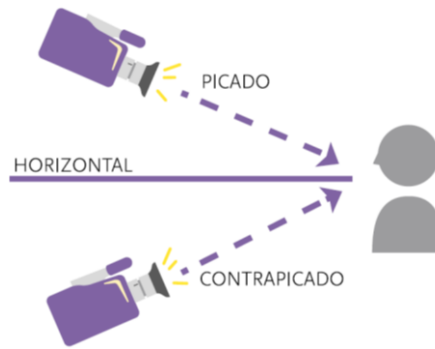


Gráfico N° 24. Angulación de cámara

Fuente: (Novasur Televisión Cultural y Educativa del CNTV, 2011)

Ángulo cenital: Es cuando se ubica a la cámara desde el cielo en forma recta hacia el piso para captar en escena un espacio en su plenitud.

Ángulo Nadir: Por el contrario del ángulo anterior este se ubica desde el piso en forma recta hacia el cielo, se lo usa por lo general en tomas de personas caminando sobre cuerdas, puentes o vidrios, según el efecto o el fin de la escena.

2.3.4.3. Secuencia, escena y toma.

Los siguientes tres términos son unidades básicas de la narrativa visual, los conceptos determinados por Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía (1999) son:

Secuencia: Es una unidad narrativa que comprende el planteamiento, desarrollo y finalización de una situación, habitualmente se la desenvuelve en un solo escenario y puede abarcar una o más escenas.

Escena: Simplemente es la filmación de una parte del discurso narrativo en un solo escenario sin necesidad de que tenga un sentido completo como en la secuencia.

Toma: Se la llama también plano de registro, es la grabación de imágenes desde que se pone la cámara en funcionamiento hasta que se deja de hacerlo.

2.3.5. Estructura de un audiovisual

La estructura es la base o esquema sobre la cual se escribe el guion para la creación de los diferentes materiales audiovisuales. Field (2002) se basa en el *paradigma* que da lugar a 3 actos: planteamiento, confrontación y resolución, o inicio, desarrollo y desenlace.

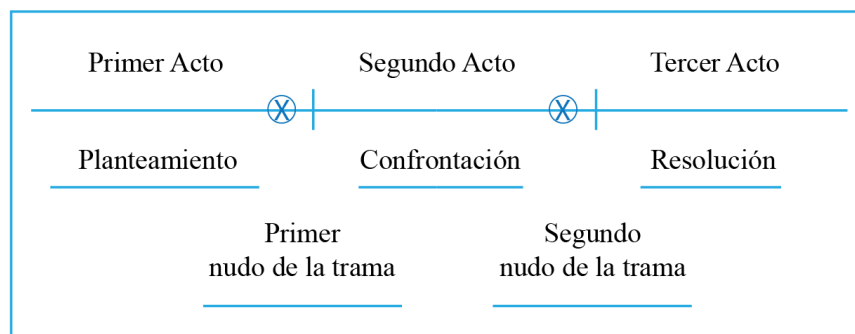


Gráfico N° 25. Paradigma de Syd Field
Fuente: (Field, 2002)

- Primer Acto

Este acto pasa por tres etapas: un principio, una parte media y un final; comprende desde la parte inicial del audiovisual hasta el primer nudo de la trama que es el final del primer acto. Si se habla de un guion para ésta primera instancia se ocupan alrededor de 30 hojas, en las cuales se hace la introducción de la historia, se presenta a los personajes, además se formula la situación que se desarrollará, entre la página 25 o 27 se establece el primer nudo de la trama o también conocido como punto de giro el cual causa un acontecimiento que cautiva o engancha al espectador a seguir al siguiente acto (Field, 2002).

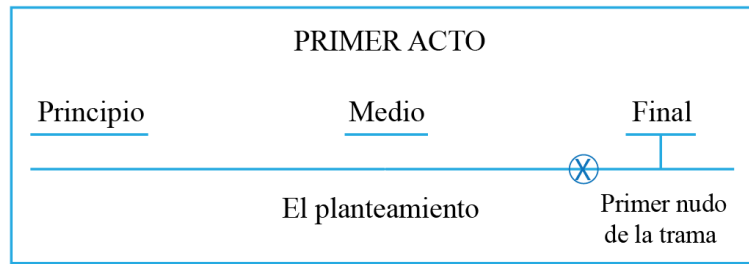


Gráfico N° 26. Primer acto
Fuente: (Field, 2002)

- Segundo Acto

Es la parte donde sucede toda la acción del audiovisual, también contiene tres partes el principio después del primer nudo, la parte media y el final en donde intervine el segundo nudo de la trama. Aquí se desarrolla la mayor fracción del guion entre la página 30 y la 90 donde el protagonista se enfrenta ante muchas situaciones generando el clímax del material, alrededor de la página 85 ingresa el segundo punto de giro el cual nos lleva directo hacia el inicio del tercer acto (Field, 2002).

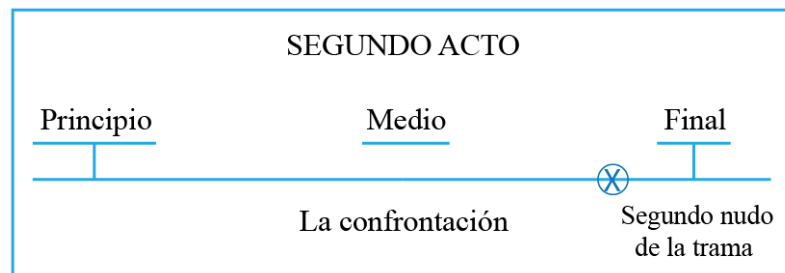


Gráfico N° 27. Segundo acto
Fuente: (Field, 2002)

- Tercer Acto

En el tercer y último acto también se interpone un principio después del segundo nudo de la trama, una parte media y el final en este caso definitivo de la historia narrada audiovisualmente, este acto comprende alrededor de 30 hojas, es decir, desde la página 90 hasta la 120 en donde simplemente se atan cabos sueltos para llegar al tan

inesperado desenlace (Field, 2002). Las páginas mencionadas en los tres actos no son definitivas en cantidad ya que pueden variar de acuerdo a la producción que se vaya a realizar, no siempre será una película o largometraje.

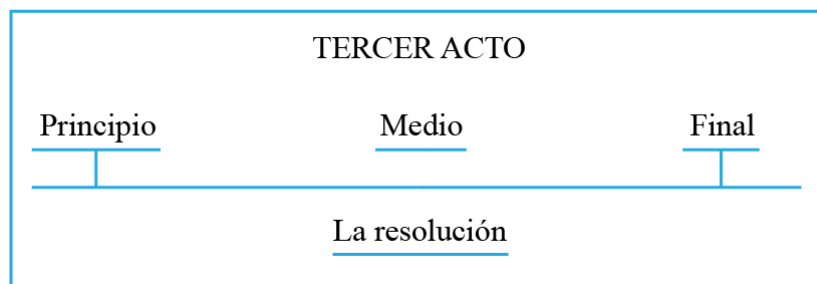


Gráfico N° 28. Tercer Acto
Fuente: (Field, 2002)

2.3.6. Roles o reparto en el set

Para la realización de un audiovisual es necesario trabajar con un equipo de personas especialistas en ciertas áreas durante la pre-producción, producción y post-producción, a continuación se mencionan los roles principales ya que usualmente cada uno de ellos tiene asistentes. En muchas ocasiones una sola persona puede asumir varios roles por ejemplo el director puede producir, escribir, protagonizar y editar el mismo material (Novasur Televisión Cultural y Educativa del CNTV, 2011, pág. 11).

Director: En pocas palabras es la persona que desarrolla la idea, crea la historia y se encarga de liderar al equipo de producción para realizar el producto final.

Productor: Es la mano derecha del director, es la persona que coordina a cada una de las áreas del equipo de producción, manejando presupuestos y haciendo un buen uso de los recursos para el desarrollo de la pre-producción, el rodaje y la post-producción.

Guionista o Script: Como su nombre lo delata, es el escritor, la persona que desarrolla el guion tanto literario con sus diálogos como el técnico con planos angulaciones y movimientos de cámara empleando el lenguaje audiovisual, en pocas ocasiones intervienen en el rodaje.

Camarógrafos: Su único objetivo es la filmación del audiovisual con el manejo de la cámara, siguiendo el guion con ayuda del director en el caso de que exista algún cambio en encuadres de planos o movimientos.

Montajista o editor: Es la persona que desarrolla la post-producción, principalmente se encarga del conformado que es la selección de tomas, para ordenarlas y unirlas; a su vez realiza el etalonaje que es la corrección de color para esto también tiene la supervisión del director, para la edición de sonido y efectos especiales tiene asistentes especialistas en estas áreas.

Actores: Este grupo de personas son las que dan vida a la producción, ya que representan los papeles de cada personaje de la historia, por consiguiente deben familiarizarse con el guión e interpretar todos los diálogos y acciones escritos en él, los actores no solo representan a personajes humanos, también pueden ser ficticios, animales, seres mitológicos, monstruos o incluso ser parte de la escenografía.

Por otra parte también están los directores de arte, vestuario, maquillaje, iluminación, sonido, casting, escenografía y ambiente, creando un número amplio de personas que participan en la producción.

2.3.7. Producción Audiovisual

La producción audiovisual es el arte de crear contenidos para medios digitales como la televisión, cine o internet donde se interrelaciona las imágenes en movimiento y los sonidos para transmitir un mensaje en específico con un resultado de pregnancia prolongado. Se divide en tres fases principales que son: pre-producción, producción o rodaje y post-producción o montaje.

2.3.8. Pre-producción

Es la parte primaria y fundamental del proceso de la producción audiovisual, ésta etapa inicia con la creación de la idea para lo cual se suele realizar un brainstorming (lluvia de ideas), además de la investigación para que no sea un proyecto sin respaldo, para consecuentemente desarrollar la sinopsis, argumento, la creación de personajes, escritura de guion literario y técnico, storyboard, escaleta, entre otros; por otra parte, se enlistan los recursos materiales, de utilería y humanos para organizar la financiación de ellos, igualmente se hace un plan de rodaje para optimizar el tiempo y costos que se presentarán en el proceso; en esta fase se planifica el proyecto como tal para dar paso a la materialización del mismo (Ràfols & Colomer, 2003).

- Estructura del relato

Desde siglos atrás se ha establecido y generalizado por el mundo una estructura básica la cuál es basada en el paradigma ternario aristotélico conocido como los tres actos, dividiendo a la historia en tres segmentos entrelazados con dos puntos de giro, este paradigma fue desarrollado posteriormente por escritores y guionistas como Syd Field, la adaptación simplificada de esta estructura es: planteamiento, nudo o desarrollo y desenlace para la mayor parte de materiales audiovisuales creados, no obstante, este orden no es estricto, por el contrario es flexible de acuerdo al tipo de historia, en ocasiones se puede iniciar con el desenlace para a lo largo del audiovisual

ir construyéndolo, de tal forma que al final el espectador pueda comprender y ordenar el filme convirtiéndose en una estructura lineal (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999).

- La idea

Aquí inicia todo el proceso. La idea se puede expresar en una simple línea escrita, sin necesidad de añadir explicaciones, parece la parte más simple, sin embargo, de esto dependerá el éxito del material audiovisual, debe ser original, cautivadora, asombrosa, inesperada e impactante.

- La historia

Las historias son el tipo de comunicación más común en la sociedad, a diario se escuchan miles de relatos de este tipo en todo el mundo la única diferencia con otras narraciones es que éstas llevan implícito el código dramático. Hay una serie de historias como las lineales que siguen la trayectoria del personaje hasta la fase final; las serpenteantes suelen ser sobre viajes y aventuras; las espirales se aplican más para filmes de suspenso o también de tráiler psicológicos, las ramificadas que cuentan historias que desembocan en otras siempre y cuando se trate del mismo tema y las explosivas que narran varias historias al mismo tiempo que en algún punto tienen un encuentro (Truby, 2009, págs. 21-25).

- Sinopsis

Básicamente la sinopsis es la síntesis de la historia, en este resumen se presenta al protagonista y en varios casos al antagonista, explicando lo que les sucede en la historia y dando la idea de cómo va a ser solucionado, sin entrometer mucho detalle ni dar a conocer el final. Luna et al. (2016) mencionan tres tipos de sinopsis:

Sinopsis breve: Es una rápida presentación del audiovisual no se extiende a más de 10 líneas, mientras más corta y concreta esté la redacción es mejor.

Sinopsis: Es la síntesis de la historia en máximo una hoja.

Sinopsis argumental: Es el relato de la historia en resumen pero profundizando más en los puntos clave, puede extenderse de tres a ocho hojas como máximo.

- Argumento

Es relatar la historia de una manera extendida sobrepasando los límites de la sinopsis, abarcando entre 10 y 15 hojas, en este caso se involucran a los demás personajes describiendo su participación y detallando el lugar de los hechos. “Tanto la sinopsis como el argumento han de ir siempre redactados de manera concisa y visual” (Luna, et al., 2016, pág. 23).

- Escaleta

La escaleta es la parte más importante previo a la escritura del guion, ya que ésta es una lista en la que se enumeran las situaciones en orden cronológico que sucederán en el transcurso de la historia, cada punto de la lista resumirá una secuencia de escenas que tengan que ver con la misma acción. (Luna, et al., 2016, pág. 23)

- Personajes

López, et al. (2016) refieren que toda historia relata las situaciones que le suceden a un ser o cosa, a estos se los denomina personajes. La narración es la serie de episodios o acciones, que deben ser realizados por alguien, una historia siempre tiene al menos un protagonista. Frecuentemente se categoriza a los personajes en tres grupos:

Protagonistas: Son primordiales porque en ellos se centra toda la historia, también se incluye al antagonista que es el personaje opositor, rival o enemigo del protagonista, sin ellos la historia no tendría relevancia ni sentido alguno.

Principales: Cumplen un papel con una importancia considerable a lo largo de la narración, sin embargo, estos pueden ser reemplazados o eliminados del guión sin interferir con el objetivo final de la historia.

Secundarios: En resumidas cuentas son personajes sin mucha importancia, que no llaman la atención al espectador, comunmente sirven de relleno para algunas escenas o para ambientar la acción de la toma.

Escritores y editores alrededor del mundo sugieren realizar una ficha de personaje, con la cuál podemos determinar claramente sus características físicas, psicológicas, del entorno, gustos, familia, biografía, estudios y datos relevantes para su construcción de forma correcta, no existe una norma a seguir para la realización de estas fichas, cada guionista lo hace a su manera pero siempre describiendo los aspectos esenciales para dar vida al personaje.

ficha número	fecha	historia
nombre o apodo		
tipo de personaje	fecha de nacimiento	edad género M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>
lugar de nacimiento	residencia	
APARIENCIA		
altura	ojos	pelo
CARÁCTER		
3 virtudes o talentos		
3 defectos o carencias		
aficiones		

Gráfico N° 29. Ficha para creación de personajes

Fuente: Literautas.com, 2017

2.3.8.1. Guion

Field (2002) afirma: “Un guion es una historia contada en imágenes” (pág. 13). Su función principal es describir la historia de alguien o algo en un lugar y espacio haciendo algo, siempre basándose en el paradigma que contiene un inicio, un desarrollo y un final. Por lo general se registran dos tipos de guiones, uno técnico y uno literario, no obstante, en varias ocasiones se suele realizar un guion técnico-literario en el que se incluye las dos características e incluso se genera un espacio para la realización del story board en el mismo documento.

La realización de un guion es fundamental para la producción de cualquier tipo de material audiovisual.

Un buen guion es la base de partida del proyecto del proceso de producción. Debe ser una base sólida, adecuado al público al que se dirige, con la duración requerida para el espacio al que se destina, expresado en la forma que mandan los estándares

de presentación, y que aporte todos los datos precisos para su interpretación, su producción y su realización. (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999, pág. 253)

- Guion Literario

Díez y Abadía (1999) aseveran:

En el guion literario se concreta el tratamiento, se expresan de forma definitiva todas las situaciones, acciones y diálogos y con él el guionista concluye su trabajo, que será continuado por el director o realizador contando, con frecuencia, con su ayuda y colaboración. (pág. 246)

El guion se presenta estructurado o clasificado en una serie de tomas, escenas o secuencias en el que se escribe la historia determinando el lugar y tiempo en el que se desarrolla, esto es de gran ayuda para la fase de producción en la que se ruedan las escenas que ocurren en un mismo tiempo y lugar ahorrando tiempo, ya que por lo general éste tipo de tomas tienen la misma iluminación, utilería o vestuario.

- Guion Técnico

El guion técnico es el guion literario traducido a un lenguaje audiovisual, que facilite el proceso de producción, solo lo puede desarrollar el director con ayuda mínima de un asistente guionista. Cada equipo de producción puede variar en ciertos aspectos del formato porque no se ha definido uno hasta la actualidad, lo importante es que en este guion se detalle las indicaciones necesarias para su planificación, ejecución y montaje. Dentro de la estructura del formato se debe insertar una numeración de acuerdo a la secuencia, escena y toma, indicar el tiempo que va a durar la grabación es esencial, también se hace anotaciones para el rodaje de acuerdo al espacio ya sea EXT. para exteriores, INT. para interiores y acorde al tiempo DÍA o NOCHE. A continuación se describe la acción que se va a reflejar en la toma, de los

personajes, cosas o paisajes, acto seguido se dan especificaciones relevantes a la imagen en donde se detalla la clase de plano, ángulo de cámara, movimiento de la misma y el efecto que tendrá para encadenarse a las otras tomas en el momento del conformado en edición. Por otra parte, tenemos el sonido en donde se indica los diálogos, silencios, música o banda sonora y efectos ambientales. En algunos casos se aumenta una viñeta en la que se realiza el story board para una mejor comprensión del guion a la hora del rodaje (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999, págs. 253 - 254).

2.3.8.2. Storyboard

El storyboard es considerado una herramienta de gran utilidad para el desarrollo de guiones, Medrano (2009) manifiesta que:

El storyboard consiste en una serie de pequeños dibujos ordenados en secuencia de las acciones que se van a filmar o grabar, de manera que la acción de cada escena se presenta en términos visuales (...) ayuda a visualizar las ideas del guionista y es muy utilizado en la producción de anuncios comerciales, videoclips, audiovisuales de transparencias y películas con diseños visuales muy elaborados.

Para la elaboración de este instrumento se usa viñetas o recuadros a escala del tamaño del formato de la pantalla donde va a reproducirse, su complejidad depende del ilustrador puede quedar como bocetos burdos o convertirse en una tira cómica como una verdadera obra de arte, no hay que olvidar que cada viñeta va acompañada de una descripción la narración o el diálogo de la acción en curso (Medrano, 2009).

- Indicaciones especiales para storyboard

En un storyboard se puede especificar cualquier idea ya sea a través de un comentario en la parte inferior de la imagen o incluso movimientos de cámaras, personajes o

elementos por medio de flechas o iniciales. Éstos son algunos tipos de indicadores en la realización de este instrumento de trabajo para audiovisuales:

Flechas de entrada y salida:

Estas flechas señalan la entrada o salida de los objetos o personajes, para mejorar su comprensión se puede agregar las palabras en inglés IN u OUT en el caso que se requiera si las flechas están en perspectiva pero si las flechas se dibujan en el plano de forma vertical u horizontal indican el desplazamiento de la cámara (Càmara, 2008, pág. 138).



Gráfico N° 30. Flechas de entrada y salida
Fuente: (Càmara, 2008)

Flechas de desplazamiento:

Estas flechas marcan la trayectoria que sigue un objeto o personaje dentro del encuadre, se pueden dibujar las flechas necesarias sin límite alguno (Càmara, 2008, pág. 138).



Gráfico N° 31. Flechas de desplazamiento
Fuente: (Càmara, 2008)

Onomatopeya:

Es necesario hacer uso de ésta figura retórica para representar varios sonidos que son importantes para el énfasis de la toma, los cuales deben ser agregados en post producción, al igual que en los comics genera dinamismo (Càmara, 2008, pág. 139).



Gráfico N° 32. Onomatopeya
Fuente: (Càmara, 2008)

Líneas cinéticas:

Gracias a estas líneas llamadas fillages o fugas se puede determinar la dirección e intensidad del objeto o personaje, le da un movimiento a las ilustraciones de la viñeta (Càmara, 2008, pág. 139).

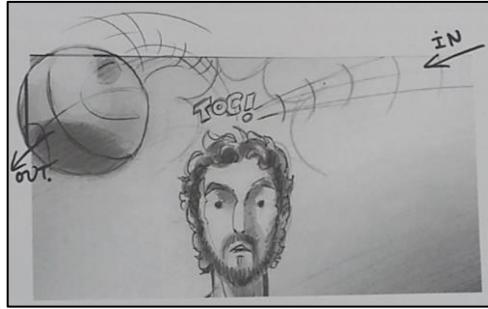


Gráfico N° 33. Líneas Cinéticas

Fuente: (Càmara, 2008)

Las transiciones:

Càmara (2008) señala que “existen numeroso recursos para mostrar saltos espacio-temporales a lo largo de una narración fílmica. Eso significa que dichos recursos se utilizarán para evidenciar los cambios de localización, el paso del tiempo, las elipses narrativas, etcétera” (pág. 139). Las más representativas dentro del lenguaje audiovisual son el corte en seco que pasa de una toma a otra sin necesidad de introducir algún efecto, se debe tener cuidado con la iluminación, vestuario y utilería de la locación ya que regularmente son tomas de una misma escena o secuencia. Por otro lado, se tiene el efecto de fundido encadenado que gradualmente pasa de una toma a otra ordinariamente utilizado para dos propósitos: generar un flash-back que es narrar hechos pasados o un forward-back que es imaginar actividades a un futuro. Otra transición es el fundido a negro o de negro donde la imagen se oscurece hasta quedar en negro o por el contrario se aclara desde el color negro hasta llegar a la siguiente toma con la imagen clara, representan un punto a parte en las tomas frecuentemente para terminar o empezar una nueva secuencia que no tiene la misma locación ni personajes pero que son parte de la historia (Càmara, 2008, pág. 141).

Las transiciones no solo se especifican en el storyboard, se señalan también en una columna independiente dentro del formato del guion técnico, es imprescindible para los editores del audiovisual encargados del montaje para realizar el conformado y etalonaje según las indicaciones del director.

2.3.9. Producción

En ésta fase se materializa la propuesta inicial, se pone en marcha el proyecto audiovisual como tal, Ràfols y Colmer (2003) manifiestan lo siguiente:

La producción no es un trabajo mecánico de traducción de la propuesta inicial. La producción debe respetar sobre todo la exposición de los contenidos previstos, pero puede intervenir todavía sobre la concreción de los elementos semánticos y las decisiones que influyen en la estética del producto. Es la fase creativa en la que las ideas toman una forma concreta, es el momento en que las palabras dejan paso a las imágenes y a los sonidos. (pág. 61)

La presente etapa de la producción audiovisual contempla ciertas actividades y parámetros en particular como el casting para personajes, el plan de rodaje, el presupuesto, la iluminación, locación, vestuario, entre otros, que se definen a continuación:

- Plan de trabajo o plan de rodaje

Según Luna et al. (2016), un plan de rodaje es:

Un documento en el que se recogen, por días, las secuencias que está previsto rodar y, de cada una de ellas, el efecto (día o noche), el decorado, los actores que intervienen y, según el tipo de película y modelo de plan, lo que se considere relevante, como la localización, la figuración, los especialistas, los vehículos, etc. El objetivo del plan de trabajo es racionalizar el trabajo y optimizar los elementos que disponemos, sean estos decorados, actores, técnicos o equipamiento.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	
1		EXT/INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	EXT	INT	EXT	EXT	EXT	INT	EXT		
2		DÍA/NOCHE	D	D	N	D	D	N	N	D	N	D	D	D	D	D	N	N		
3		LOCALIZACIÓN/ESTUDIO	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.		
4		Nº PÁGINA DE GUIÓN	2/8	1, 1/8	2, 1/8	3/8	1, 2/8	1, 3/8	6/8	7/8	1/8	1/8	6/8	1/8	3/8	3/8	1	2/8		
5		Nº DE SECUENCIA	1A	18	2	3	4	5A	5B	6	7	8A	8B	9	10	11	12A	12B		
6	PLAN DE RODAJE																			
7	Departamento de Dirección																			
8	¿QUÉ PARTE DEL 'NO' NO ENTIENDES?																			
9																				
10	Directora: Eva Ferradas T-M																			
11	CÍRCULO DE CONFUSIÓN																			
12			HABITACIÓN DE HOTEL - Pablo en el baño	HABITACIÓN DE HOTEL - Pablo y Marta discuten	TABLA DE IRLANDESA - Pablo enamorado. Descubren pastel	DESPACHO DE PABLO - Laura. Don Ignacio quiere verte.	DESPACHO DE DON IGNACIO - Felicita a Pablo (acenso)	SALÓN CASA DE PABLO - Pablo al teléfono con Antonio	DORMITORIO DE ANTONIO - Antonio con Pablo al teléfono	ZONA COMÚN OFICINA PABLO - Paula notifica a Don Ignacio	DORMITORIO DE PABLO - Pablo con mal aspecto	FACHADA OFICINA DE PABLO - Pablo con mal aspecto	OFICINA DE PABLO - la mujer de Don Ignacio llorando	TAXI - Pablo va hacia el cementerio	CEMENTERIO DE LA ALMUDENA - Funeral con flores todo	TAXI - Pablo llora. Laura le notifica el despido (Luzifer)	TABERNA IRLANDESA - Pablo derrumbado	CALLES DE MADRID - Salimos de la taberna. Créditos.		
13	Cámara	Steadycam																		
14		Grua																		
15	PERSONAJES	Nº																		
16	PABLO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
17	ANTONIO	2			2					2									2	
18	DON IGNACIO	3						3												
19	LAURA	4				4								4						
20	MARTA	5		5																
21	COMPAÑERA	6								6										
22	Figuración	X			X					X					X		X	X		

Gráfico N° 34. Plan de rodaje
Fuente: Eva Ferradas (2013)

Para la elaboración del plan de rodaje se debe tomar en cuenta varios aspectos principalmente el tiempo, dividiendo el rodaje por horas y días de grabación a la semana, además de la disponibilidad del equipo de producción, la locación y los actores. Habitualmente en este proceso se ordena o agrupa las escenas según la locación o el tiempo en el que se realizan para aprovechar a todo el equipo. Un buen consejo es filmar primero las escenas en exteriores y dejar para el final las que se realizan en interiores (Luna et al., 2016, pág. 48).

- Presupuesto

La realización del plan de rodaje es muy útil a la hora de realizar el presupuesto del audiovisual, de ahí se toman algunos datos, por ejemplo, el número de semanas que durará el rodaje, el total de locaciones, la cantidad de actores, la iluminación, el vestuario, entre otros elementos. A esto se le agrega gastos generales como el transporte, alquiler del equipo necesario y la postproducción. Al realizar un material audiovisual por más simple que sea siempre se debe ajustar los gastos al mínimo presupuesto, entonces es necesario iniciar una búsqueda de locaciones por las que no

se vaya a pagar, que sean públicas o trabajando a través de auspicios, esto de igual manera para el vestuario, maquillaje y utilería (Luna et al., 2016, pág. 49).

Existen cuatro componentes necesarios que se debe revisar y tener preparado antes de rodar un audiovisual. Según la guía de creación audiovisual de Luna et al. (2016), estos son:

- Locaciones

Primero se debe emprender una búsqueda exhaustiva de los lugares donde se va a rodar el audiovisual, pueden ser lugares en interiores o exteriores naturales, que pueden ser decorados o adaptados a las necesidades del guion previo, cerciorándose de obtener los permisos pertinentes de las entidades públicas o del propietario de la locación, tomando en cuenta que se encuentren en la misma ciudad y sea de fácil acceso para no incurrir en gastos de desplazamiento superfluos tanto para el personal de producción como para el equipamiento mecánico de grabación (pág. 50).

- Casting

Es el proceso en el que se realizan audiciones con el fin de seleccionar a los actores y actrices que interpretarán a los personajes de la historia, para lo cual se define una fecha en la que se elegirá a quienes reúnan las características más adecuadas que se adapten al papel que van a representar, tanto físicas como de actuación, para lo cual se receptan carpetas con la fotografía del candidato y su hoja de vida en el ámbito audiovisual, el día del casting actuarán una escena del guion frente a cámaras para comprobar su capacidad de acoplamiento al personaje por el cual se postula (pág. 50).

- Iluminación

Fernández y Martínez (1999) refieren que: “La iluminación desempeña un papel principal en la concentración y dirección de la atención de los espectadores hacia los puntos de interés del encuadre ejerciendo una función de jerarquización de los elementos en campo” (pág. 160). Además cumple otras funciones como la de transmitir los estados de ánimo de los personajes, preparar al espectador para lo que sigue a continuación, asiste en la calidad de la imagen grabada ya que de ella dependerá el manejo del diafragma de la cámara para su nitidez y profundidad de campo, juega un papel importante para crear la atmósfera o ambiente en el que se desarrolla la escena, siendo todo un proceso creativo.

Luz Natural:

Proviene directamente del sol, si se aprovecha esta clase de luz baja el costo de la producción, sin embargo, tiene puntos en contra que dificultan el proceso de rodaje, al tener un cielo despejado la luz sería muy dura o por el contrario si se tiene un cielo nublado la luz sería suave pero cambiante de acuerdo al espesor de las nubes, lo que ocasionaría una pérdida de tiempo en el ajuste del balance de blancos, no se puede demorar la grabación de las escenas por el cambio de la dirección de la luz al transcurrir el tiempo, se debe tomar en cuenta la sombra que produce en los objetos inmóviles, frecuentemente necesita la ayuda de luz artificial para resaltar ciertos elementos y se hace uso de paraguas o reflectores en el set (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999, pág. 161).

Luz artificial:

Este tipo de luz tiene como cualidad principal que se la puede manejar de acuerdo a lo que se requiere en el set, su posición, su intensidad, balance de temperatura, color; pero también tiene sus puntos en contra como el financiamiento

de la misma es mucho más costosa, en especial si se la usa para escenarios de gran tamaño, en estos casos se necesita una fuente de luz eléctrica de gran potencia y alcance (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999, pág. 162).

Iluminación de un sujeto:

Habitualmente se usan cuatro luces para resaltar al personaje u objeto principal en el escenario, tenemos la luz clave que se ubica diagonal a un costado del sujeto para dar protagonismo a su expresión, al lado contrario también de forma diagonal se sitúa la luz de relleno para suavizar las sombras de la luz clave, en la parte de atrás con dirección al sujeto se coloca una luz contraluz que resalta el efecto tridimensional de la toma, y por último las luces de fondo localizadas en la parte de atrás con dirección al fondo, esto da la sensación de profundidad (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999, pág. 165).

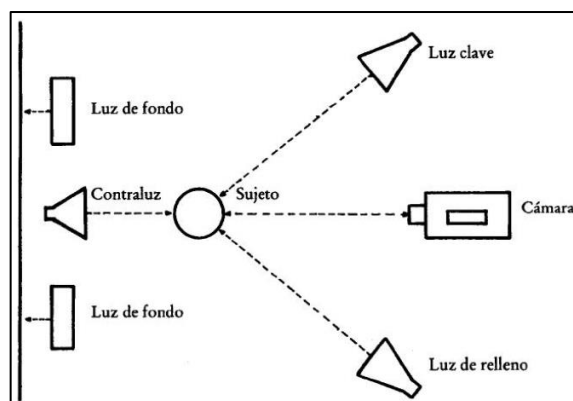


Gráfico N° 35. Iluminación de un sujeto
Fuente: (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999)

- Vestuario, maquillaje y caracterización.

Estos tres componentes son esenciales para la apariencia externa del actor, atribuyen cualidades físicas que definen el personaje, su procedencia cultural y hasta la época en la cual se origina la historia. Intrínseco en la caracterización está el atrezzo,

también denominado como utilería, estos elementos fortalecen el concepto del personaje y de la locación, el encargado de vestuario o figurista tiene la responsabilidad de indagar sobre la moda de la época en que se desarrolla y trabajar en las características del personaje del guion a través del maquillaje, añadiendo ciertos rasgos como arrugas, lunares, ojeras o a su vez cubriéndolos para adaptarlo a lo requerido (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999, pág. 166). En los audiovisuales de ciencia ficción ésta es la parte más importante porque sin ella no se puede dar lugar al rodaje, el maquillaje y vestuario es alucinante llegando a tardar más horas en preparar al personaje que en filmar la escena.

2.3.9.1. Rodaje

En el set de filmación el encargado del rodaje es el asistente de dirección, la paciencia juega un papel muy importante porque según el tipo de audiovisual a realizarse pueden transcurrir semanas o meses en un set. Esta es la parte donde más personas intervienen, cada uno en su equipo de trabajo, se sigue al pie de la letra el plan de rodaje y al finalizar cada día el ayudante de dirección es quien reparte la orden de rodaje para el siguiente día. Un trabajo exhaustivo pero determinante para la fecha de lanzamiento del film y para el presupuesto con el que se cuenta según los días planificados (Luna et al., 2016, pág. 53).

2.3.10. Postproducción

Luna et al. (2016) define a la postproducción como: “La manipulación del material audiovisual, la imagen, el sonido, la música, el color de la imagen y la mezcla final de todos estos elementos, que es donde se concreta la idea de la obra audiovisual” (pág. 91). En este caso interviene otro equipo de trabajo en el que se encuentra el etalonador que es quien hace la corrección de color a lo largo del video, el editor de imagen, editor de sonido, músico, mezclador, sin excluir al director y productor que son los que toman

las decisiones finales respecto al film, es la última etapa de la producción audiovisual como tal.

2.3.10.1. Montaje de la imagen

El montaje de la imagen suele hacerse en softwares de edición de video como Adobe Premiere Pro, Apple Final Cut, Avid Media Composer u otros. El montajista inicia el proceso con la copia del guion que tenga las correcciones respectivas que se hayan realizado en el proceso de rodaje, el guion técnico ayudará para la elección de los planos ángulos, cortes, duración de la escena y transiciones en las mismas. Además tendrá en su mando todas las escenas grabadas en el set, el director y productor seleccionaran solo las tomas válidas con antelación para poder pasar al proceso de conformado (Luna et al., 2016, pág. 93).

2.3.10.2. El conformado

Es el procedimiento de laboratorio en el que se eligen, ordenan y unen todas las tomas de acuerdo al guion. En la edición digital se montan los planos del material audiovisual en alta calidad incluyendo los planos con efectos, transiciones, títulos, créditos, etc. (Luna et al., 2016, pág. 59).

2.3.10.3. Etalonaje

También es un proceso de laboratorio realizado por el etalonador o colorista con ayuda del director de fotografía, consiste en la igualación y corrección de color, contraste, brillo, temperatura, etc., de cada escena para conseguir una edición de calidad y uniformidad acorde al proyecto del director. Aquí interviene la psicología del color para encontrar la temperatura adecuada de las escenas con colores fríos

inclinados al azul o colores cálidos con balance al rojo, cada uno transmite un mensaje distinto (Luna et al., 2016).

El etalonaje puede contener tanto a la corrección de color como al color grading, estos dos términos se los unifica como corrección de color, sin embargo, poseen gran diferencia.

Corrección de color: en este proceso solo se modifica o iguala el color si tiene algún error de luz por la calibración de la cámara, es una corrección simple y primaria, habitualmente usada en todas las producciones donde solo se rectifican aspectos como el contraste, exposición, reducción de ruido y balance de blancos (Wemco Academy, pág. 72).

Color grading: con éste proceso se cambia aspectos que alteran la toma inicial, este procedimiento incluye correspondencia de planos, eliminación de distracciones o borrado de objetos, creación de máscaras para enfatizar donde se desea la atención del espectador y la creación de looks cinematográficos donde se puede pasar un escenario del día a la noche, cambiar el color del vestuario o de ciertos elementos. Es un proceso más complejo se lo realiza solo en ciertas producciones por la escases del tiempo (Wemco Academy, pág. 73).



Gráfico N° 36. Corrección de color y color grading.
Fuente: (Wemco Academy)

2.3.10.4. Montaje de sonido

En primera instancia se ecualiza y corrige el sonido directo de la grabación en el rodaje. Después se doblan los planos y secuencias que tengan algún error en la grabación inicial, para lo cual se determina al equipo de producción de sonido que organice a los actores que serán doblados, y para la creación de ambientes que sean necesarios para reforzar el audiovisual. Luego se incorpora la narración con voz en off en el caso de que exista, o los efectos de sala o foleys que se montan en la banda de efectos (Luna et al., 2016).

La Música se incorpora en ciertas secuencias, para esto las marca el productor y las realizan con los músicos, de igual forma se marca los segmentos donde se ingresará música preexistente ya que se debe seguir un proceso de permisos pertinentes sobre los derechos de autor para su uso (Luna et al., 2016).

La voz en off es la narración de los hechos por una voz simple puede ser diegética, es decir, cuando un personaje relata hechos pasados o recuerdos mientras lo vemos en la pantalla; o puede ser extra-diegética, o sea, que la persona que narra los acontecimientos no aparece en ninguna escena.

Hay que tomar en cuenta los tipos de micrófonos para el medio, en este caso los omnidireccionales y los unidireccionales.

Los omnidireccionales tienen un diagrama polar de 360°, es decir, que capta el sonido en cualquier dirección que éste venga, son micrófonos ambientales ya que registra todo tipo de sonido alrededor, se lo usa en radios o para captar sonidos de ambientación.

Los unidireccionales son adecuados para captar el sonido de la voz, perciben el sonido en una sola dirección concentrándose solo en la voz o en un sonido en específico, ideal para grabaciones de video en cine o televisión.

Los efectos Foley que reciben este nombre por Jack Foley el pionero en esta arte, en síntesis es el doblaje de ruidos, se eligen los ruidos que aportan mayor relevancia a la cinta como pasos, la apertura de una ventana, el cierre de una puerta y se los graba exclusivamente, realizados en vivo y muchas veces sincronizado por un grupo de personas que realizan estas actividades al mismo tiempo que se reproducen las escenas (Birlis, 2007, pág. 205).

2.3.10.5. Difusión

Una vez terminado el proceso de la producción audiovisual llega el momento de la difusión de este material a través de cualquier medio, ya sea televisión, salas de cine, festivales de audiovisuales, plataformas en internet o redes sociales, para ello se requiere dos elementos clave la presentación del material audiovisual con sus datos básicos, su imagen o el afiche del mismo con un diseño novedoso y llamativo, entre estos datos se debe puntualizar una sinopsis no mayor a cinco líneas, sus actores principales, equipo de producción, notas del director explicando brevemente de donde nace el proyecto, fechas y lugar de rodaje. Por otra parte y de igual importancia se debe generar un teaser o tráiler del audiovisual que es la serie de tomas más impactantes sin adelantar el final, aproximadamente dura 30 segundo o máximo un minuto en donde se cautiva y atrapa al espectador para que se interese en observarlo (Luna et al., 2016, pág. 117).

Para realizar esta parte del diseño gráfico de afiches e imagen del material audiovisual recurrimos a la comunicación visual.

2.3.11. Comunicación

Hace siglos atrás, desde el principio de la historia el ser humano ha tenido que sobrellevar la necesidad de mantener contacto con otros individuos, el deseo de

transmitir y recibir información que ayude a entender un mensaje, en la antigüedad se esforzaban intercambiando señales o ruidos y dándoles cierto significado para mantener lo que hoy llamamos comunicación.

Joan Costa (2010) afirma que:

El concepto de comunicación, nace a partir del término más preciso y a la vez más técnico, de información, índice numérico que caracteriza la intensidad de intercambios entre los seres humanos, es decir, la complejidad del mundo colectivo constituido por una sociedad global repartida en el espacio y en el tiempo.

Para mantener una comunicación se debe intercambiar un mensaje entre dos individuos o más, la comunicación tiene varios componentes que interceden en el proceso y están planteados en el modelo de comunicación creado como aporte a la lingüística de Roman Jakobson que es el siguiente:

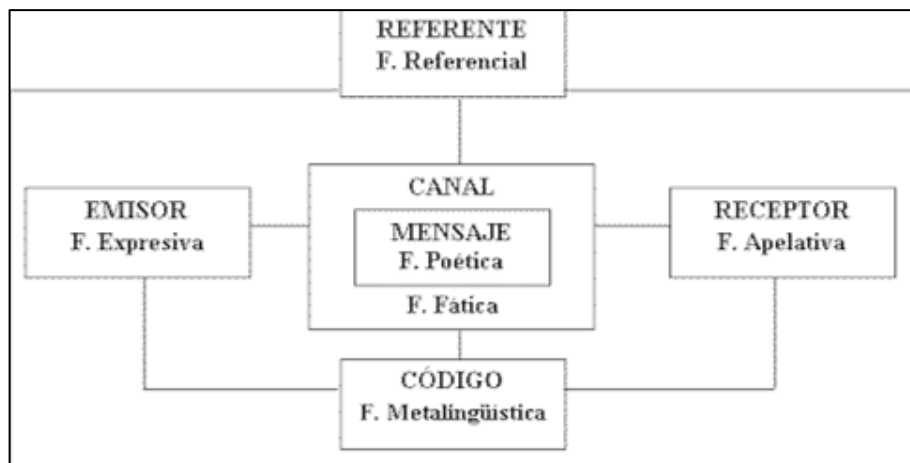


Gráfico N° 37.Modelo de Comunicación.
Fuente: Roman Jakobson

Son 6 los elementos que intervienen:

- Emisor: Quien envía el mensaje.
- Receptor: Es el destinatario, es decir, quien recibe el mensaje.
- Mensaje: Es la información que se transfiere de una persona a otra u otras.
- Código: Es el conjunto de signos y reglas lingüísticas que las dos personas entienden, sea oral o escrito.
- Canal: Es el medio a través del cual se intercambia el mensaje.
- Referente: Es el componente que determina la situación en la que está sucediendo el proceso de comunicación, el contexto, bajo las circunstancias del momento.

2.3.12. Comunicación social

Maletzke (1992) define la comunicación social como:

Los procesos que se hallan al alcance de los “medios de información”, prensa, cine, radiodifusión y televisión, no obstante que en este punto no se llega todavía a un acuerdo de si también deban clasificarse otras formas de periodismo, tales como hojas volantes, tiras cómicas, discos, etc., bajo el concepto general de “comunicación social”.

Resumiendo, la comunicación social es la comunicación a través de medios masivos, estudiando la interrelación que existe entre el público al que se dirige y el medio, si los medios cambian el tipo de comunicación también.

Las masas se dejan llevar por los mensajes visuales en todo medio de comunicación, en esta era tecnológica los audiovisuales en televisión como en redes sociales se ha convertido en un fenómeno por lo que los públicos se centran en este tipo de medio; en la actualidad se está perdiendo el valor de los contenidos transmitidos, globalizando a países pequeños, opacando su identidad e imponiendo una extranjera.

La comunicación de masas debe tener siempre una responsabilidad social, no solo debe ser pensada como una fuente económica, Víctor Margólin (2009), refiere que es responsabilidad del diseñador crear contenidos, productos ya sean materiales o no, que contribuyan a resolver problemas de la humanidad y a mantener el bienestar de la sociedad.

2.3.13. Comunicación visual

Tiene los mismos principios que la comunicación en general, con sus seis componentes revisados anteriormente, pero en este caso la construcción del mensaje se basa efectivamente en imágenes que se encuentran en todo lo que percibimos en nuestro entorno por medio del sentido de la vista.

Bruno Munari (1985), manifiesta que la comunicación visual:

Es todo lo que ven nuestros ojos; (...) imágenes que como todas las demás, tienen un valor distinto, según el contexto en el que están insertas, dando informaciones diferentes. Con todo, entretantos mensajes que pasan delante de nuestros ojos se puede proceder al menos a dos distinciones: la comunicación puede ser intencional o casual. (...) La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales que forman parte de la gran familia de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos, etc.

La comunicación visual puede combinarse con texto, narraciones, música, efectos de sonido para complementarlo, y cautivar todos los sentidos teniendo mayor impacto, el lenguaje visual tiene una efectividad impresionante, desplazando a otros vínculos de comunicación.

Se considera al lenguaje visual como un lenguaje universal que traspasa las barreras de los idiomas, culturas y del conocimiento, ya que puede ser manejado tanto por personas cultas como por analfabetos, transmite hechos e ideas con un margen de libertad amplio, a través del mundo (Kepes, 1969, pág. 23).

2.3.14. Publicidad e identidad en el desarrollo audiovisual

El diseño audiovisual se encuentra vinculado a la imagen corporativa, generando una identidad como empresa de producción, y también a la publicidad cuando se generen sus productos audiovisuales y se difunden en el mercado.

Ràfols y Colomer (2003), manifiestan: “En publicidad, el mismo logotipo o marca permanece invariable a lo largo de muchos años, y lo más habitual es que varíe el efecto audiovisual a él asociado. (...) Es una forma eficaz de potenciar la imagen de marca”. El diseño está presente en nuestro entorno en todo lo que vemos, dentro de lo audiovisual marca en mayor medida la estética del proyecto llevado a cabo, la creación de elementos de difusión en este caso son importantes, la realización de afiches, fotografías, productos promocionales, la definición de una línea gráfica, la creación de una tipografía para el naming del material está ligado al diseño gráfico, corporativo y publicitario.

2.3.15. Sociología

Para Anthony Giddens (1991) la sociología:

Es el estudio de la vida social humana, de los grupos y sociedades (...). El ámbito de la sociología es extremadamente amplio y va desde el análisis de los encuentros efímeros entre individuos en la calle hasta la investigación de los procesos sociales globales.

Esta es una de las ciencias más atrayentes en la actualidad, nada mejor que hacer un seguimiento al propio comportamiento de los seres humanos; la sociología puede fusionarse con un sinnúmero de ciencias como el derecho, la política, la biología, la psicología, etc., sin embargo, el interés de este proyecto recae en la cultura, por lo que se analizó la sociología de la cultura como tema principal.

En cuanto a la cultura abarca toda clase de fenómenos que se susciten relacionándose a valores, identidad, etnografía, historia, educación e incluso economía, ya que el grado de cultura de una persona se determina a su vez por la clase social a la que pertenece, de ella dependerá su nivel de estudio y la calidad de educación que obtiene, así como recursos de aprendizaje y acceso a nuevas tecnologías.

- Conducta del individuo

Desde el inicio de los tiempos el individuo ha desarrollado la necesidad de adquirir conocimientos constantemente, en la mayor parte de ocasiones este conocimiento lo obtienen de su entorno, adoptando conductas de los grupos a los que pertenece en la sociedad para adaptarse al medio, guiándose por lo correcto e incorrecto, parámetros que son marcados por la misma sociedad.

Lo mencionado constituye un problema para la identidad de la cultura e historia en la sociedad actual, ya que para encajar en el ritmo de vida que se encuentra en auge se toman costumbres de otras culturas extranjeras, gracias a la globalización y a esta era de tecnologías, el internet se ha convertido en la mayor fuente de conocimiento sin restricción, excluyendo a la cultura como un tema importante para el desarrollo del ser humano, el cual pierde conciencia y se deja llevar ante las masas.

2.3.15.1. Estratificación social

Las clases sociales dividen a los miembros de una sociedad en grupos o capas dentro de los cuales también hay una estratificación, esto se debe a la variedad de factores que involucra separar grupos. Según Leandro Azuara (1991): “Consiste en un procedimiento en virtud del cual se fija el status de los individuos dentro de una relación cambiante de superioridad e inferioridad. En este sentido la estratificación es la vía, el procedimiento para la fijación del status” (pág. 85). En este caso la estratificación social que se describe a continuación tiene vinculación al sector económico:

Clase alta: Es el grupo de individuos que más riqueza tiene en su poder.

Clase media: Es el estrato social que posee la economía necesaria para subsistir diariamente.

Clase baja: Es el conjunto de personas que carece de la economía necesaria para tener una vida digna.

En el año 2011 el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) aplicó una encuesta en varias ciudades del país, entre ellas: Guayaquil, Machala, Ambato, Quito y Cuenca en dónde se estudió factores que podían determinar la clase social que predomina en Ecuador como por ejemplo las condiciones de la vivienda, si tienen alcance a los servicios básicos, luz y agua potable, el acceso a internet y otras

tecnologías, el nivel de estudio de la cabeza del hogar, su salario, entre otros, que dieron los siguientes resultados: el 83% de los 9744 hogares encuestados pertenecen a una clase media, el 14,9% pertenece a la clase baja y tan solo el 1,9% es de clase alta (El Telégrafo, 2011).

2.3.15.2. Fenómeno social del internet

En la última década las redes sociales han revolucionado el mundo del internet, convirtiéndose en la estructura básica de interrelación de la sociedad, percibiendo a través de ellas nuestra realidad social (De Rivera, 2011). La comunicación que se mantiene por medio de estas redes de internet se forma un marco referencial que tiene por propósito definir al individuo como tal y dentro de las masas. Éste fenómeno tiene características a favor y en contra del desarrollo de una sociedad. Aquí algunos aspectos:

- Aspectos positivos:

Libertad de comunicación.

No hay horarios para su uso.

Difusión de eventos, trabajo e incluso venta de artículos sin restricción.

Entablamiento de nuevas amistades.

Conexión a todo el mundo.

Inclusión en grupos sociales.

Adquisición y difusión de nuevos conocimientos y noticias.

Fácil transferencia de datos, documentos, imágenes, video y audios.

- Aspectos negativos:

Pérdida de privacidad.

Adicción a su uso.

Enfermedades como cansancio visual, síndrome de túnel carpiano, entre otras.

Absorción de conocimientos equívocos.

Suplantación de identidad.

Desfalcos y fraudes.

Divulgación de contenido amarillista y sexual sin control de edad.

Acoso.

2.3.16. Cultura

Para Terry Eagleton (2001) “La cultura se puede entender, aproximadamente, como el conjunto de valores, costumbres, creencias y prácticas que constituyen la forma de vida de un grupo en específico” (pág. 58). Por lo general los individuos de un grupo adquieren hábitos y tradiciones debido a la herencia cultural, estos rasgos han pasado de generación en generación, no obstante, en la actualidad la globalización ha hecho un gran daño a la herencia cultural de los pueblos subdesarrollados o en vía de desarrollo, ya que éstos absorben las tradiciones y costumbres de países primermundistas.

La cultura de los pueblos está en una fase de estancamiento, donde los adultos mayores no pueden transmitir la herencia cultural, las nuevas tecnologías han atrapado a los jóvenes y los encapsulan de tal modo que es una batalla poder llegar a ellos de una forma tradicional, mucho menos fomentar una cultura por la lectura, las nuevas generaciones no tienen una idea de sus raíces, de sus antepasados, no valoran la historia que se encuentra detrás de la vida que llevan actualmente.

2.3.16.1. Componentes de la cultura

Según la Real Academia Española (2007) estas son las definiciones de los componentes de la cultura.

Creencias: Son los principios ideológicos de un individuo o una sociedad.

Tradiciones: Es la transmisión de conocimientos o doctrinas a través de las generaciones.

Valores: Son actitudes y conductas que hacen mejor al individuo o grupo.

Símbolos: Asociación en algo o alguien perceptible que representa y le da sentido a algo.

Mitos: Son historias imaginarias que ponen en duda la realidad, muy común en la tradición oral de los pueblos.

Leyendas: Son hechos legendarios reales adornados de fantasía.

2.3.16.2. Leyendas urbanas del cantón Ambato y sus alrededores

Un pueblo está hecho de historias, la cultura del mismo se halla marcada por relatos y creencias que transitan por el tiempo, algunas de las leyendas urbanas menos conocidas del cantón Ambato fueron descubiertas en un artículo de prensa del Diario La Hora y son las siguientes:

- Muerta de frío

Bienvenido Suárez fue un morador Ambateño que vivía por La Merced, quien quería una buena mujer para hacerla su esposa, sin embargo, era un asunto complicado,

solo había salido con dos muchachas pero lo dejaron al enterarse de la pobreza en la que vivía, era tan pobre que alquilaba trajes para poder salir los domingos.

Cierto domingo una cita lo dejó plantado, con una mueca triste regresaba por la tarde hacia el cuarto donde vivía, de repente, observa a una hermosa mujer sentada en una banca del parque, al parecer traía el vestido mojado y lloraba por ello, Bienvenido sin dudarle se acercó, se sentó a su lado y le preguntó cuál era la razón de su tristeza, a lo que respondió que su padre estaba enfadado con ella, éste muchacho le aconsejó regresar a su hogar, le dio su chaqueta para que no se enfermase, la acompañó hasta su casa y Mercedes, como se llamaba la señorita, le prometió devolver la chaqueta al día siguiente en el mismo lugar. En la mañana de aquel lunes Bienvenido la esperó pero Mercedes nunca llegó, muy preocupado por la chaqueta alquilada que debía devolver fue a buscarla a su casa, al golpear la puerta aparece un señor vestido de negro, al cual pregunta por Mercedes, escuchando una respuesta que no esperaba, pues había fallecido hace dos meses, al relatar lo sucedido entre Bienvenido y su hija se quedan absortos ante tal situación, caminan hacia el cementerio y sorprendidos observan la chaqueta colgada en el nicho de Mercedes, el padre de la difunta contó que el vestido con el que Bienvenido la miró en el parque es el mismo que llevaba puesto cuando contrajo la neumonía que la llevó a la muerte (Diario La Hora, 2016).

- La Joaquina

Esta leyenda se sitúa en la vía que conecta a Ambato con Píllaro donde hay un sector misterioso y muchas personas dicen que está maldito. A este lugar se lo denomina La Joaquina, un lugar muy peligroso por los accidentes que han cobrado muchas víctimas, dejando un rastro de cruces blancas a un lado de la carretera. Se comenta que hace algunos años una mujer esbelta y hermosa habitante de Píllaro tenía un novio que era chofer, lamentablemente era un mujeriego empedernido por lo que sus celos la descontrolaban, aunque lo vigilaba para que no la engañara, aquel hombre siempre encontraba la forma de escapar.

Cierta noche enloquecida por los celos y el dolor que la invadía decidió suicidarse con la esperanza de que su novio la recordara cada vez que transitara por el lugar y ella desde el cielo lo pudiera ver. En la actualidad se dice que la Joaquina se aparece a todos los conductores traicioneros y mujeriegos que regresan de Ambato, lo cual ha causado decenas de accidentes (Diario La Hora, 2016).

- El tren negro

La leyenda se remonta hacia la época donde el medio de transporte para viajar a otras provincias era el tren, esto sucedió un Viernes Santo en la ruta del tren Quito - Riomamba. Cuando entraban a la provincia de Cotopaxi empezó a llover en exceso, tanto que a pocos kilómetros un derrumbe detuvo el recorrido del tren, en lugar de suspender el viaje decidieron colaborar todos los pasajeros y personas del sector para limpiar la vía y seguir a delante. Pasaron por Salcedo como a las 11 de la noche aproximadamente, en el lugar escuchaban el sonido de la bocina que anunciaba su paso pero no contaban con que ese sonido era la despedida de la locomotora y sus tripulantes.

Recorriendo las peñas alrededor de la laguna de Yambo el tren se descarriló, pues en sus ruedas había cantidad exorbitante de lodo que bajaba desde las laderas, de tal modo que la locomotora con todos sus ocupantes se cayeron y hundieron en el fondo de la laguna sin dejar sobrevivientes. Desde entonces se comenta que cada Viernes Santo del año exactamente a las 21:00 horas se escucha claramente el sonido de aquella bocina descontrolada y los gritos aturridos de la gente fallecida en tan trágico accidente (Diario La Hora, 2016).

2.3.16.3. Historia

Edward H. Carr (1961) manifiesta:

La historia en sus dos sentidos – la investigación llevada a cabo por el historiador y los hechos del pasado que él estudia-, es un proceso social, en el que participan los individuos en calidad de seres sociales; y la supuesta antítesis entre la sociedad y el individuo no es sino un despropósito interpuesto en nuestro camino para confundirnos el pensamiento.

La historia nos ayuda a entender y valorar el pasado pero sobre todo es crucial para alumbrar el presente y el futuro de muchas generaciones, la práctica de leer sobre la historia de los orígenes como individuos no debe perderse, ésta forma la identidad personal, histórica y cultural de un pueblo, que no puede caer en la destrucción total de la misma por nuevas tendencias o modas, hoy por hoy se realizan proyectos alrededor del mundo donde se hace uso de herramientas modernas para llegar a los jóvenes con contenidos tradicionales, culturales e históricos.

2.3.16.4. Historias y anécdotas de personajes ilustres

Las siguientes son anécdotas que se transfieren de generación en generación a través de la voz del pueblo, son historias de los personajes ilustres representativos de la ciudad: Juan Montalvo, Juan Benigno Vela y Juan León Mera.

- Años atrás en la historia de nuestro pueblo, en una acera algo estrecha de las calles de Ambato, tuvieron encuentro dos personajes, hoy en día ilustres de la ciudad como extraordinarios personajes de la literatura ecuatoriana: ellos fueron Don Juan Montalvo y Don Juan León Mera, las rivalidades ideológicas

de estos ambateños hacían que sus encuentros no sean muy amigables, en ésta ocasión se detuvieron uno frente al otro Mera dijo a Montalvo: “yo no doy paso a burros”, a lo que Juan Montalvo, retirándose del pasó, respondió con su mano haciendo una señal de paso y mencionando “pero yo sí” (Casa de Montalvo, 2015, pág. 51).

- Cuando Juan Montalvo fue desterrado del territorio ecuatoriano se asiló en Ipiiales. En una casa de una familia ecuatoriana que vivía en aquel sitio, aquí pasó largos días. Un día de aquellos mientras se despedía de la familia, la señora ama de casa alcanzó a visualizar una rasgadura de gran tamaño en el pantalón de Don Juan Montalvo, con una mueca sorprendida le dijo: “pero Don Juan, qué poca confianza la suya, me lo hubiera dicho y en un santiamén estaba compuesto ese pantalón”. A lo que respondió con gentileza a Doña Alegría, que era el nombre de esa mujer: “Déjelo así, lo roto significa descuido, mientras que lo remendado es pobreza” (Casa de Montalvo, 2015, pág. 62).
- La Quinta de Don Juan León Mera con su jardín botánico, esa diversidad de flora y el sonido del río Ambato fueron el escenario perfecto de la inspiración que el escritor usó para crear la obra de arte conocida como el Himno Nacional del Ecuador, considerado uno de los himnos más bellos del mundo. La historia de este acontecimiento dice que tan solo lo realizó en una noche, la del 26 de noviembre de 1865, a pedido del Senado de aquel tiempo, éstas seis estrofas llenas de historia y patriotismo hoy en día serían escritas en 15 días como mínimo, por lo cual se le otorga un gran reconocimiento a Juan León Mera, cada una de sus líneas llenas de sentimiento llenan de orgullo a los ecuatorianos que lo corearon por primera vez el 10 de agosto de 1866 en la Plaza de la Independencia en la ciudad de Quito (El Telégrafo, 2014).
- El destino del escritor ilustre ambateño Don Juan Benigno Vela lo sorprendió condenándolo a la ceguera cuando tenía tan solo treinta y tres años, pero más extraño que esto fue el tener conocimiento de que una semana después también perdió el sentido del oído, a raíz de estos acontecimientos se empezaron a

divulgar razones por las cuales fue castigado de esa forma, en el pueblo se comentaba que Juan era un hereje, el ateísmo, la masonería y el anticlericalismo lo habrían llevado a esta instancia de oscuridad y silencio como un castigo divino de Dios (Vela Descalzo, 2016). Otras leyendas dicen que Juan Benigno Vela habría comido carne de cerdo un Viernes Santo después de una borrachera, por lo cual fue un castigo de Dios por renegar de él (La Hora, 2008).

Su posición radical al catolicismo y la religión lo hicieron blanco de rumores como éstos, lo cierto es que nunca se supo cuál fue el motivo de la pérdida de sus sentidos.

- Esta leyenda tiene lugar en pleno invierno de la ciudad de Paris, donde Juan Montalvo que contaba ya con 56 años se sentía muy enfermo, acudió a los médicos los cuales detectaron una herida interna la cual supuraba, era necesario realizar una intervención quirúrgica, Don Juan Montalvo aceptó someterse a la operación pero con una sola condición, el no usar anestesia. Montalvo argumentó que nunca en su existencia había perdido la conciencia de sus actos (Casa de Montalvo, 2015).
- Esta historia tiene lugar en Quito cuando Juan Montalvo transitaba las calles de la ciudad, por una de las aceras iba en un encuentro inminente con el mayor de sus enemigos García Moreno, quien venía en la misma vereda en sentido contrario, al divisar a Montalvo a lo lejos tomó la decisión de evitarlo entrando al zaguán de una casa. Don Juan siguió adelante sin frenar su paso, erguido, con paso fuerte y elegancia, siempre imponente. Con esta escena se fundamenta la frase expresada en su autorretrato: “Mis ojos se van como velas negras al corazón de mis enemigos” (Casa de Montalvo, 2015).

2.3.16.5. Aculturización

En conceptos anteriores ya se habló de este tema sin darle la nominación de aculturización o transculturización que son dos términos muy usados en ésta época.

Nació a raíz de la globalización, ya que hace referencia a la adopción de nuevas culturas, de identidades extranjeras, excluyendo las propias de su lugar de origen o al que pertenece el individuo, o a la transformación de las mismas, un breve ejemplo, en el Ecuador el 31 de octubre es una fecha cívica conocida como el día del Escudo Nacional, sin embargo, cada vez es mayor la cantidad de eventos realizados para personas que festejan Halloween o el día de brujas, tradición de los países anglosajones, poco a poco de irá desvaneciendo el concepto de la historia siendo intercambiada por novedades y tendencias alrededor del mundo.

A este proceso se le llama aculturización o transculturización.

2.3.16.6. Cibercultura

La Cibercultura es la fusión de los sistemas culturales con las tecnologías digitales (Pierre, 2007). Trata el dominio de la era digital como el principal medio de comunicación, información, conocimiento, administración y organización. A lo cual la modernidad debe habituarse, transmitir los distintos tipos de cultura a través de estos medios es unirse al enemigo pero no para causar destrucción, por el contrario, para generar una cura desde el interior del problema.

2.4. Fundamentación

2.4.1. Fundamentación Legal

Este proyecto investigativo se respalda bajo artículos pertenecientes a la Constitución de la República del Ecuador, Ley Orgánica de Cultura, Ley Orgánica de Comunicación y el Plan Nacional del Buen Vivir.

Según la (Constitución de la República del Ecuador, 2008) se tiene como referencia los siguientes artículos:

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.

Art. 21.- Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas.

La (Ley Orgánica de Cultura, 2016) señala:

Art. 3.- De los fines. Con fines de la presente Ley:

a) Fomentar el diálogo intercultural en el respeto de la diversidad; y fortalecer la identidad nacional, entendida como la conjunción de las identidades diversas que la constituyen.

b) Fomentar e impulsar la libre creación, la producción, valoración y circulación de productos, servicios culturales y de los conocimientos y saberes ancestrales que forman parte de las identidades diversas, y promover el acceso al espacio público de las diversas expresiones de dichos procesos.

e) Salvaguardar el patrimonio cultural y la memoria social, promoviendo su investigación, recuperación y puesta en valor.

Art. 5.- Derechos culturales. Son derechos culturales, los siguientes:

a) Identidad cultural. Las personas, comunidades, comunas, pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones culturales tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural y estética, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones. Nadie podrá ser objeto de discriminación o represalia por elegir, identificarse, expresar o renunciar a una o varias comunidades culturales.

e) Libertad de creación. Las personas, comunidades, comunas, pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones artísticas y culturales tienen derecho a

gozar de independencia y autonomía para ejercer los derechos culturales, crear, poner en circulación sus creaciones artísticas y manifestaciones culturales.

La (Ley Orgánica de Comunicación, 2013) en el Título II Principios y derechos en su Capítulo I Principios menciona:

Art. 14.- Principio de interculturalidad y plurinacionalidad.- El Estado a través de las instituciones, autoridades y funcionarios públicos competentes en materia de derechos a la comunicación promoverán medidas de política pública para garantizar la relación intercultural entre las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades; con el fin de que éstas produzcan y difundan contenidos que reflejen su cosmovisión, cultura, tradiciones, conocimientos y saberes en su propia lengua, con la finalidad de establecer y profundizar progresivamente una comunicación intercultural que valore y respete la diversidad que caracteriza al Estado ecuatoriano.

Además se basa en el quito objetivo del (Plan Nacional para el Buen Vivir 2013 - 2017, 2013) con sus políticas y lineamientos, esta investigación se la realiza en el plazo vigente del PNBV:

Objetivo 5. Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad.

5.2. Preservar, valorar, fomentar y resignificar las diversas memorias colectivas e individuales y democratizar su acceso y difusión.

a. Fomentar el diálogo de saberes entre la comunidad y la academia, en la investigación y documentación de la memoria social, el patrimonio cultural y los conocimientos diversos.

b. Incentivar y difundir estudios y proyectos interdisciplinarios sobre diversas culturas, identidades y patrimonios, con la finalidad de garantizar el legado a futuras generaciones.

5.3. Impulsar los procesos de creación cultural en todas sus formas, lenguajes y expresiones, tanto de individuos como de colectividades diversas.

g. Recuperar y desarrollar el patrimonio artístico y cultural diverso en la generación del nuevo patrimonio sonoro y musical, dancístico, escénico, plástico, literario y audiovisual.

5.5. Garantizar a la población el ejercicio del derecho a la comunicación libre, intercultural, incluyente, responsable, diversa y participativa.

g. Establecer mecanismos que incentiven el uso de las TIC para el fomento de la participación ciudadana, la interculturalidad, la valoración de nuestra diversidad y el fortalecimiento de la identidad plurinacional y del tejido social.

l. Incentivar contenidos comunicacionales que fortalezcan la identidad plurinacional, las identidades diversas y la memoria colectiva.

2.4.2. Fundamentación Axiológica

El proyecto tiene una base en los valores intrínsecos del ser humano, ya que el tema central es la identidad histórico-cultural, para lo cual intervienen valores que ayudan a la identificación del ciudadano con sus raíces, remontándose a siglos atrás, a la historia

de una cultura que fue construyéndose con esfuerzo, coraje, valentía, perseverancia, honor y amor por su tierra.

La intención de esta investigación es que la comunidad ambateña, sobre todo los jóvenes quienes son la población activa y vocera actualmente que transmitirá sus conocimientos y valores a futuras generaciones, tome conciencia de sus orígenes, que valore su cultura e identidad, que dé importancia al conjunto de elementos que forman el ser ambateño, que comuniquen al Ecuador la calidad de su tierra y su gente, que tengan en sus manos la responsabilidad de continuar con sus tradiciones y costumbres, que sientan el orgullo de haber nacido en Ambato, una ciudad llena de leyendas, de personajes ilustres, de sacrificios, batallas y amor.

2.5. Formulación de hipótesis

El material audiovisual promueve la identidad histórico-cultural del cantón Ambato.

2.6. Señalamiento de variables

Variable Independiente:

Material Audiovisual

Variable Dependiente:

Identidad histórico-cultural

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Diseño metodológico

El diseño metodológico de este proyecto se basa en dos modalidades de investigación para llegar a su objetivo:

La investigación de campo que se la realizará en el cantón Ambato para profundizar el estudio en el lugar de los hechos, adquirir información veraz, teniendo contacto directo con los beneficiarios, de tal modo que se pueda alcanzar los objetivos planteados.

Por otra parte, la investigación documental-bibliográfica tomará protagonismo al ser fundamental para la obtención de datos a través de documentaciones, publicaciones digitales y editoriales impresas como libros, periódicos o revistas con el fin de ampliar la información, esta modalidad es de gran utilidad para estudios socioculturales e históricos que en este caso es acertado al estudiar la identidad histórico-cultural de la sociedad Ambateña.

3.2. Enfoque de la investigación

El enfoque de la investigación es mixta, es decir, cualitativa y cuantitativa, así:

3.2.1. Enfoque cualitativo

Al referirse a este tipo de enfoque se da lugar al descubrimiento y acercamiento del problema en juego, de la escases de material audiovisual relacionado a la identidad histórico-cultural del cantón, a través de la observación, percibiendo una realidad única, para la comprensión de los fenómenos sociales que intervienen, dando apertura a una realidad dinámica, discursiva e interpretativa.

3.2.2. Enfoque cuantitativo

Para este enfoque se utilizará técnicas de recolección de información como encuestas y entrevistas que proporcionarán datos estadísticos que después de su análisis, interpretación y tabulación ayudarán a la comprobación de la hipótesis, dando resultados casi exactos, explicativos y realistas que además aportarán al planteamiento de una propuesta.

3.3. Población y muestra

Según datos estadísticos del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) 2010, en Ecuador, en la provincia de Tungurahua, en el cantón Ambato existe una población de 329 856 habitantes, de los cuales 159 830 son mujeres y 170 026 son hombres. La investigación en curso tiene como población a adolescentes tanto mujeres como varones con una edad que oscila entre los 15 y 19 años los cuales conforman una población de 32 490 habitantes.

La etapa en la que se encuentra nuestra población según la Organización Mundial de la Salud (OMS) es la *adolescencia tardía* comprendida entre estas edades,

de 15 a 19 años, la selección de este rango para el proyecto investigativo se la hizo en base a los aspectos psicológicos de los muchachos, ya que hay una transformación física pero también una transición cultural y social, Erik Homberger Erikson psicoanalista destacado en psicología del desarrollo manifiesta que en esta etapa los adolescentes buscan su identidad personal, cultural y social para definirla hasta iniciar la etapa de la adultez.

Dichos adolescentes muestran más independencia, toman decisiones consistentes con beneficios y consecuencias, suelen ser más sociales, son analíticos y reflexivos, ocupan la mayor parte del tiempo en sus estudios y en entretenimiento, usualmente en deportes, música, televisión, videojuegos o navegación en internet y redes sociales.

Para obtener el tamaño de la muestra de población de la investigación se procede a realizar la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2 * p * q * N}{N * e^2 + Z^2 * p * q}$$

En donde:

N = Población (32 490)

Z = 1.96

p = Probabilidad de ocurrencia (0.5)

q = Probabilidad de no ocurrencia (0.5)

e = Margen de error admitido 5% = (0.05)

n = Tamaño de la muestra

$$n = \frac{(3.84)(0.5)(0.5)(32490)}{32490 (0.05)^2 + (3.84)0.25}$$

$$n = \frac{31190.4}{82.18}$$

$$n = 380$$

De los 32 940 adolescentes entre 15 y 19 años del cantón Ambato, 380 será el tamaño de la muestra para la investigación a través de encuestas, éste instrumento ayudará a la obtención de datos necesarios para esclarecer puntos en cuanto a la identidad, historia, gustos, medios audiovisuales y cultura que facilitará la comprobación de la hipótesis y la generación de una propuesta eficaz.

3.4. Operacionalización de variables

3.4.1. Operacionalización Variable Independiente: Material Audiovisual

Tabla N° 1:
Operacionalización de Variable Independiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnica	Instrumento
Se entenderá por materiales audiovisuales: las grabaciones visuales con banda sonora sin distinción de soporte físico ni de procedimiento de grabación, (...) destinadas a la recepción pública mediante la televisión o proyección en pantalla, o por cualquier otro medio; destinadas a la difusión al público, <i>(Kofler, 1991)</i> .	Imágenes en movimiento	Producción	¿Cuál es la importancia de estructurar un guion previo a la ejecución de un proyecto?	Entrevista	Cuestionario
		Guion	¿Qué estilo de Storyboard utiliza en sus producciones?	Entrevista	Cuestionario
		Storyboard			
		Animación	¿Qué tipos de producciones audiovisuales conoce o ha observado?	Encuesta	Cuestionario
		Géneros			

		<p>¿Qué tipo de producción audiovisual es de su afinidad?</p> <p>¿Conoce algún material audiovisual histórico cultural del cantón?</p> <p>¿Qué género audiovisual es de su agrado y preferencia?</p> <p>¿Usted prefiere producciones audiovisuales reales o animadas?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Encuesta</p> <p>Encuesta</p> <p>Encuesta</p>	<p>Cuestionario</p> <p>Cuestionario</p> <p>Cuestionario</p> <p>Cuestionario</p>
Sonido	<p>Ambientación</p> <p>Voz en off</p> <p>Música</p>	<p>¿Crees que la voz en off es importante en una producción histórica?</p> <p>¿Qué importancia tiene la ambientación y efectos de sonido en</p>	<p>Entrevista</p> <p>Entrevista</p>	<p>Cuestionario</p> <p>Cuestionario</p>

		<p>la producción de un audiovisual?</p> <p>¿Qué papel juega la música en la post producción?</p>	Entrevista	Cuestionario
Comunicación Visual	<p>Transmisión del mensaje</p> <p>Impacto Social</p> <p>Difusión</p>	¿Cree usted que se puede transmitir la identidad histórica-cultural a través de audiovisuales, y de qué forma?	Entrevista	Cuestionario
		¿Qué impacto tienen los audiovisuales en los adolescentes?	Entrevista	Cuestionario
		¿En qué plataformas observa videos?	Encuesta	Cuestionario
		¿En qué medios le gustaría apreciar una producción audiovisual?	Encuesta	Cuestionario
		¿Qué experiencia ha tenido para difundir el contenido audiovisual en otras provincias o países?	Entrevista	Cuestionario

3.4.2. Operacionalización Variable Dependiente: Identidad

Tabla N° 2.

Operacionalización de Variable Dependiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnica	Instrumento
Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás en una sociedad, (<i>Real Academia Española, 1992</i>).	Cultura	Leyendas Mitos Historias Creencias	¿Qué leyenda, mito o creencia histórica le gustaría apreciar en una producción audiovisual?	Encuesta	Cuestionario
			¿De las leyendas que conoce cuál considera que tiene mayor aporte cultural para los adolescentes?	Entrevistas	Cuestionario
			¿Qué historias usted conoce acerca de los tres Juanes que sean ignoradas por los adolescentes?	Entrevista	Cuestionario

		¿Cómo considera que es su conocimiento en cuanto a cultura histórica del cantón?	Encuesta	Cuestionario
Valores	Valor simbólico Principios	¿Qué ícono del cantón tendría mayor valor simbólico para los adolescentes?	Entrevista	Cuestionario
		¿Qué principios culturales fortalecerían la identidad Ambateña?	Entrevista	Cuestionario
		¿Qué valor tienen las raíces históricas Ambateñas en su vida?	Encuesta	Cuestionario
Sociedad	Conocimiento Colectivo e individual	¿Qué percepción tiene la sociedad en cuanto a la identidad histórico -cultural?	Entrevista	Cuestionario
		¿Qué importancia tiene la identidad	Encuesta	Cuestionario

		histórico-cultural del cantón? ¿Por qué se debe fortalecer la identidad del cantón en adolescentes?	Entrevista	Cuestionario
--	--	--	------------	--------------

3.5. Técnicas de recolección de datos

Tabla N° 3.

Técnicas de recolección de datos

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos planteados en el proyecto investigativo.
¿De qué personas o sujetos?	Adolescentes entre los 15 y 19 años de edad del cantón Ambato. Productor audiovisual. Psicólogo. Antropólogo.
¿Sobre qué aspectos?	Identidad. Cultura histórica. Tipos de producción audiovisual. Impacto social.
¿Quién?	Investigadora: Lizbéth Camacho S.
¿A quiénes?	A los miembros del universo a investigar.
¿Cuándo?	Julio 2017
¿Dónde?	Ambato – Tungurahua - Ecuador
¿Cuántas veces?	Encuesta a 380 adolescentes del cantón Ambato, entrevistas a un productor, psicólogo y antropólogo.
¿Qué técnicas de recolección?	Entrevista. Encuesta.
¿Con qué?	Cuestionarios estructurados
¿En qué situación?	Favorable para la investigación por la disponibilidad tanto de los adolescentes a encuestar como a los expertos a entrevistar.

3.6. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información

3.6.1. Técnicas para el procesamiento de la información

- Encuesta

Esta técnica de recolección de información se la realiza por medio de un cuestionario, es decir, una serie de preguntas que ayudarán a tener datos estadísticos de acuerdo al enfoque cuantitativo, para dar testimonio de circunstancias que serán de mucha utilidad a la hora de validar la hipótesis y suscitar una propuesta para el proyecto. Las preguntas van dirigidas a adolescentes entre los 15 y 19 años, los cuales facilitarán información clave para saber la situación actual y de qué forma se podría fortalecer la identidad del cantón.

- Entrevista

Esta técnica está relacionada directamente con el enfoque cualitativo, para llevarla a cabo de igual manera se genera un banco de preguntas de acuerdo a la persona, en este caso los entrevistados serán 3 expertos, un antropólogo, un promotor cultural y un psicólogo, estos profesionales contribuirán a despejar dudas con un alto nivel de confianza por motivo de su experiencia en cada rama, la información se la recepta a través de un grabador de voz y apuntes para luego ser transcrita y analizada.

3.6.2. Análisis e interpretación de datos

La información obtenida en las encuestas fue procesada a través de Microsoft Office Excel 2010, en este programa se generó tablas correspondientes a cada una de las preguntas para sacar el porcentaje de acuerdo al número de personas que respondió a cada una de las opciones, además se realizaron gráficos estadísticos para tener una

mejor presentaciones en cuanto a resultados y de esta manera cumplir con el enfoque cuantitativo de la investigación. Estos datos posteriormente fueron analizados y para finalizar se fijaron conclusiones, las cuales ayudarán a cumplir los objetivos planteados para este proyecto investigativo.

Las entrevistas realizadas a expertos fueron grabadas, luego se transcribió textualmente las respuestas al cuestionario designado para cada profesional, como siguiente paso se sacaron las conclusiones con la misma finalidad que las encuestas, alcanzar los objetivos.

3.6.2.1. Entrevista 1

Tabla N° 4.
Entrevista a Neuropsicóloga

Nombre	María Auxiliadora Vásconez
Cargo	Neuropsicóloga
Fecha	18 de Agosto 2017

Se realizó la entrevista a la Neuropsicóloga ambateña María Auxiliadora Vásconez con el fin de esclarecer las condiciones psicológicas del público objetivo del proyecto, dejar en claro la necesidad de crear contenido sobre la identidad histórico-cultural del cantón y de qué manera poder plasmarlo en los adolescentes de 15 a 19 años o llamados también adultos emergentes según el cuestionario planteado. (Anexo 1)

- ¿Qué es la adolescencia tardía y qué edades comprende?
Bueno, la adolescencia tardía vendría a ser la etapa que transcurre entre los 15 y 19 años según la Organización Mundial de la Salud (OMS), sin embargo, diferentes psicólogos o distintas teorías la definen entre los 17 y los 20 años o

de los 18 a los 20 años, de los 16 en adelante y algunos refieren que se manifiesta hasta los 30 años. La adolescencia se extendió más que todo por el período escolar, cuando el niño empieza la secundaria y sus estudios superiores, cada vez se va ampliando más, llegando incluso a estudios de posgrado, maestrías, doctorados y demás, esto tiene mucho que ver con que esta etapa se pueda extender hasta los 30 años en ocasiones.

- ¿Cuáles son las principales características en esta etapa?

Se puede ver que a los 15 o 16 años el adolescente ya ha construido de cierta forma un tipo de identidad distinta a la que ha construido en su infancia, esta identidad es mucho más sólida, el adolescente tiene más un pensamiento reflexivo, basado en el razonamiento hipotético deductivo, es decir, que no ve al mundo o no piensa que el mundo es lo que ve, sino que lo que ve es una posibilidad de lo que puede pasar, se basa mucho en los pro y los contra de las situaciones, para resolver problemas, teniendo en cuenta que todo esto que hablo a nivel cognitivo según la teoría de Jean Piaget tiene mucho que ver el nivel educativo y el nivel socioeconómico que le rodea al adolescente, ya que en muchas personas que no han alcanzado un nivel educativo alto no se ve muchas veces ésta fase de las operaciones formales, así se llaman específicamente. Se supone que igualmente en ésta etapa el adolescente se empieza a plantear cosas a futuro, en cuanto a la parte profesional, empieza a analizar su vocación, así mismo, según diferentes teorías como la de Ángel Aguirre habla de que ésta etapa sería la meso adolescencia en donde hay también un duelo por la pérdida de la vida grupal, se habla de esto porque el adolescente empieza más a relacionarse con personas del sexo opuesto, empieza a tener relaciones más íntimas y ya deja un poco el grupo que de los 12 a los 15 años está como que mucho más tiempo en grupo, y en ésta etapa se empieza a individualizarse más del grupo, empieza a rescatar valores tanto familiares como de los grupos a los cuales pertenece y empieza a vivirlos de distinta forma empieza a analizar si le conviene o no le conviene tener ese tipo de valores o ese tipo de comportamientos. Muchas veces es visto a la adolescencia, sobre todo a la temprana como conflictiva, sin embargo, estudios dicen que no es de

ésta forma, obvio puede pasar en la adolescencia como una etapa nada más, en cierto número mucho menos de personas se pueden vivir conflictos mucho más fuertes y se podría llamar a esto “una crisis”, bueno, empiezan a relacionarse mucho o a tener vínculos mucho más estrechos con otras personas, lo que posibilita tener una pareja y la elección de un rol social profesional, esas serían básicamente las características más importantes en cuanto a la adolescencia tardía.

- ¿A qué edad se define la identidad personal, social y cultural en una persona? Es una pregunta bastante polémica para mi entender, siempre la identidad se va a ir construyendo, no se puede decir que pararía y que se define o se mantiene estática, en realidad no pasa eso porque cada vez que nosotros aprendemos nuevas cosas o cada vez que estamos experimentando vivencias de la vida cotidiana ésta identidad puede ir cambiando, hay ciertos rasgos que desde la niñez se formaron, a través de las experiencias vividas, que muchas veces son las más importantes y las que nos van formando cierto camino y van haciendo que nos comportemos de manera similar la mayor parte del tiempo, entonces no se podría decir una edad específica donde ésta se termine de formar, lo que sí, algunos autores establecen que la adolescencia tardía sería en período en donde se establece la identidad personal, ya sea con las relaciones que ha formado, sobre todo con las relaciones íntimas y más que todo empieza a delimitarse un lugar en la sociedad, empieza a ver el tema vocacional, el tema profesional, inicia a identificarse más reflexivamente con ciertos valores que ve tanto en la sociedad como en el ambiente familiar, hay también mucha polémica en lo que es identidad personal e identidad cultural o social, ya que se dice que no puede haber un equilibrio en la misma porque sería una despersonalización y si la persona se queda mucho en su identidad personal sería como que toma posicionamiento de un lugar mucho más egoísta, y si se va al otro extremo que sería estar solo en esa identidad cultural perdería su esencia por decirlo así, entonces se puede ver como esta ambivalencia de que en ocasiones el individuo refleja mucho más su identidad personal, sin embargo, para que exista una identidad cultural ciertos rasgos de esa identidad

forman parte de lo personal, del “yo” autónomo para poder integrarse y vincularse socialmente que sería la identidad cultural. Así que bueno, teóricamente la adolescencia tardía aproximadamente entre los 16 y los 20 sería el tiempo donde se establece la identidad, pero en realidad no creo que ahí sería donde termina de formarse porque continuamente estamos agregando cosas a la identidad personal, y así mismo estamos dejando atrás valores que es en ese momento de la vida ya no serían tan útiles para nosotros y por el tema de adaptarnos al medio que eso todos lo buscamos, no solo los seres humanos sino en general los seres vivos buscamos adaptarnos al entorno y estamos en constante cambio de esto.

- ¿La formación de la identidad en un adolescente es esencial para su desarrollo en la sociedad?

Totalmente, la formación de la identidad en adolescentes es esencial para su desarrollo adaptativo, los seres humanos somos seres sociables, eso es algo importante para poder desenvolvernos en las actividades de la vida diaria, por ende no solo para el desarrollo en la sociedad sino para su diario vivir, toda persona necesita tener una identidad establecida porque esto es lo que nos permite ir conociendo e ir adquiriendo todo lo que el mundo nos va ofreciendo, es la forma también en la que nosotros nos sentimos, seres únicos y también seres que nos podemos vincular con otro a través de valores, creencias que tenemos comunes con los demás, así que si es totalmente esencial.

- ¿De qué manera se fomenta la identidad cultural e histórica en adolescentes?

Se puede decir que el hecho de que el adolescente se encuentre inmerso en una cultura se está fomentando ese tipo de creencias y rasgos culturales que está viviendo, a través del “modelaje”, que así se lo llama dentro de la psicología, es decir, que el adolescente vea que las personas que lo rodean que su grupo realice esas actividades, hace que él también llegue a realizarlas, el que él vea que se valoran ciertos rasgos, cierto tipo de creencias o cierto tipo de pensamiento hace que también empiece a valorar eso, es por esto que no solo

en cuanto a identidad cultural, sino también a identidad personal, el adolescente, niño o adulto cuando ve que alguien hace algo y siente una identificación con eso hay más probabilidad de que eso se repita, es más, a pesar de que no se sienta identificado cuando nosotros vemos una nueva conducta es mucho más probable de que esa se repita de que otra conducta no la hayamos visto nunca, por ende depende mucho, el fomentar cualquier tipo de identidad depende mucho de lo que la persona esté viendo, del medio ambiente que lo rodea, se fomenta a través del ejemplo y de las vivencias de esa cultura que lo rodea.

- ¿A través de qué medio se capta la atención de los adolescentes?
¿Audiovisuales o impresos?

Obviamente están mucho más marcados los medios audiovisuales, aunque tampoco los impresos pierden total importancia, total valor, sin embargo, con todo el acceso que hoy en día hay a la tecnología, sobre todo al fácil acceso que existe capta muchísimo más su atención todo lo que son medios de comunicación audiovisuales.

- ¿Qué impacto tiene el contenido de redes sociales en adolescentes entre los 15 y 19 años?

El verdadero impacto aún no se puede medir exactamente según estudios, sin embargo, se puede decir que el contenido en redes sociales clínicamente tiene un gran impacto no solo en los adolescentes, también en niños y personas adultas, es algo que influye demasiado en las personas, sobre todo Instagram, Facebook y Youtube, que se han convertido en una plataforma indispensable de comunicación, referencia y aprendizaje para y entre los adolescentes o cualquier persona, tiene un impacto bastante grande que aún no se determina si es beneficioso o si es perjudicial, si se necesita cierto tiempo de restricción o no a su uso, todo depende de circunstancias pero definitivamente es algo que tiene un gran impacto, debería estar regulado en algún sentido sobre todo en la niñez y la adolescencia ya que muchos esquemas mentales se encuentran en

formación, sobretodo viéndolo desde la parte de la psicología evolutiva es totalmente importante, ya que sirve como influencia en la formación de esos esquemas mentales que vienen a ser el cómo luego nosotros entendemos el mundo, es importante por el peso que tiene ahora para un adolescente que siente que es más importante lo que pasa en Facebook o Instagram que lo que pasa en su entorno, en una realidad más tangible, mejor dicho, todo lo que ve en medios comunicativos virtuales para el adolescente es su realidad, por ende tiene un gran impacto todo lo que en él se encuentre.

Conclusión:

Después de una larga entrevista se concluye que el rango de edad seleccionado para la intervención de este proyecto es el adecuado, ya que en esta etapa de la adolescencia se intenta definir una identidad tanto individual como colectiva pasando a ser parte de la sociedad, su historia y cultura, absorbente de los valores que lo rodean, tomando sus propias decisiones, también se confirma que el uso de redes sociales es de vital importancia para generar una difusión ya que hoy por hoy es el principal medio de comunicación, referencia y aprendizaje.

3.6.2.2. Entrevista 2

Tabla N° 5.
Entrevista a Antropólogo

Nombre	Christian Gavilánez
Cargo	Antropólogo
Fecha	20 de Agosto 2017

Entrevista realizada al Antropólogo ambateño Christian Gavilánez para determinar el estado actual de la identidad histórico-cultural del cantón Ambato, de qué manera se

fomenta, que consecuencias traería no abordar este tema y la factibilidad de realizar un proyecto para adolescentes entre 15 y 19 años. Estas son las respuestas al cuestionario empleado (Anexo 2):

- ¿Qué papel juega la identidad histórico-cultural de un pueblo en la sociedad actual?

Primero partamos de qué es la identidad, la identidad es un conjunto de símbolos, características, comportamientos que comparte una gente, un colectivo; la identidad es individual y colectiva al mismo tiempo ¿por qué? porque tú dices: "Yo soy y somos" al mismo tiempo, la identidad te coloca y te da un lugar en el mundo, por esa razón la identidad histórico-cultural de un pueblo es muy importante, por lo general le da a la persona una sensación de que pertenece a algo grande. De que pertenece a algo bueno, a algo noble. El papel que está jugando en la sociedad es cada vez menor, nosotros estamos entrando en una nueva época de entendimiento de la vida y la cuestión radica en que la identidad histórico-cultural en la actualidad está sufriendo una especie de cambio, de transformación por la forma en la que entendemos el mundo, pero el papel que juega realmente la identidad histórico-cultural en la sociedad actual y de siempre ha sido darnos la idea de territorio, a qué lugar pertenecemos y como nos comportamos dentro de este sitio, que cosas son buenas o malas, que cosas son aprobables o desaprobables en una comunidad, entre más factores, siendo esto lo importante de la identidad histórico-cultural.

- ¿Usted piensa que se valora o no la cultura e historia del cantón Ambato?

Nosotros enfrentamos un problema cuando hablamos del Ecuador en general, y es que los ecuatorianos por normativa cultural u otra razón quizá relacionada al desarrollo en nuestra sociedad, somos militantes ignorantes de la historia en general, yo creo profundamente que aquí en el cantón Ambato muy poco se valora la historia, es una cuestión del mestiza, el mestizo que se quiere "blanquear", es decir, el mestizo que quiere escapar de la realidad local y quiere vivir de una realidad externa; hablar de cultura e historia de Ambato es algo muy interesante y fundamental pero el problema está en que nosotros no

tenemos ese tipo de formación y la gente tiende a no darle ese tipo de importancia, así sucede lastimosamente.

- ¿Se debe fomentar una identidad cultural e histórica para prolongarla a futuras generaciones?

Para iniciar, la identidad siempre está cambiando, la identidad es un sistema de cosas que se apropia el ser individual y colectivo pero que siempre está en transformación. Hoy por hoy nos vamos a encontrar con muchachos que al mismo tiempo que comparten una identidad ecuatoriana, ambateña, también nos van a decir “soy rastafari”, nos vamos a topar con un muchacho que diga “yo soy punkero” y cosas así, o sea la identidad realmente se va construyendo, eso es algo que el humano lo llena con cualquier cosa, así sea prestado de afuera, así sea una moda, una noción de algo estético, nosotros siempre hacemos eso, es muy importante fomentar la identidad cultural e histórica pero primero hay que definir lo que es la identidad cultural del mestizo y del ecuatoriano para de ahí partir con las otras realidades, la cuestión está en que, esto no lo digo yo, esto lo comparto con Jorge Enrique Adúm y con otros escritores antropólogos como por ejemplo Eduardo Kingman, que dicen que nuestra identidad cultural está castrada y debe ser reparada, o sea nosotros no podemos hablar de heredar cosas a futuras generaciones que no tenemos, la identidad mestiza en general, no la indígena ni la afroecuatoriana, ya que éstas están excluidas, pero la cultura en general mestiza del ambateño y el ecuatoriano promedio es algo que debe repararse, reconstruirse y revalorizarse antes de heredarse.

- ¿Qué consecuencias traería la pérdida de la identidad cultural de un pueblo?

Mira, como te dije, la identidad siempre va a encontrar algo a qué aferrarse, con qué llenar los vacíos para darle más sentido a la vida; las consecuencias que trae la pérdida de una cultura específica, de una tradición cultural específica es la desaparición de la expresión propia, nosotros no somos estadounidenses, ni europeos, no pertenecemos a ninguna de esas culturas a las

que pretendemos imitar, que pretendemos llegar a ser, yo podría decir que ya estamos viviendo las consecuencias de la pérdida de identidad cultural e histórica, no es algo que va a pasar sino algo que ya está sucediendo, yo no creo que sea completamente malo, también obedece a un sentido de globalización y en ese sentido es bueno porque la globalización genera tolerancia a nivel universal o es la idea, pero las consecuencias que por lo general se dan cuando se pierda una identidad cultural es que desaparece la gente que promulga, básicamente se da un blanqueamiento, que es adoptar modas extranjeras como fundamento de la identidad, modas que como todos sabemos son pasajeras, lamentablemente es algo que está ocurriendo.

- ¿Qué factores abarca la identidad cultural e histórica?

El factor más importante de la identidad es el decir: “yo soy” y más que todo que sea compartido, por ejemplo: “yo soy ecuatoriano y me enorgullezco con eso, me gusta y me identifico como ecuatoriano, cuando voy a la cancha o a cualquier evento con otros ecuatorianos puedo gritar con ellos apoyando a lo que somos, a quién representamos”, la identidad se mueve entre el “yo” y la colectividad, siempre va a ser así, por ésta razón se debería estar consciente de lo que pasó, saber qué sucedió, si no sabes lo que ocurrió por lo menos a breves rasgos históricamente de tu país o comunidad no tienes o no puedes hablar de una identidad histórico-cultural. El pasado es algo muy importante para este tipo de identidad porque ya sea que el pasado fue glorioso, doloroso, oscuro, etc., a la final la gente se apropia de eso y vive de eso, pero como mencioné aquí en el Ecuador tenemos un gran problema y es que desconocemos un sinnúmero de historias que en realidad pasaron, entonces por esa razón el factor principal de la identidad histórico-cultural es tener conocimientos sobre la historia de nuestros antepasados y aquí en nuestra ciudad no se da.

- ¿Existen proyectos que fortalezcan la cultura e historia de los cantones?

No existen proyectos propios para que se fortalezca una cultura histórica, para que se refuerce la cultura e historia, sobre todo aquí a nivel cantonal, nosotros

no escapamos del folklore, de la artesanía, de la muestra, de la vestimenta típica, no vamos más allá de eso, para que uno recupere cultura y sobre todo tenga conciencia de historia hay que generar compromiso en la gente, el problema radica desde la educación ya que en ella la historia, el civismo han sido relegados a lo último, a lo que no es necesario, a lo que no importa y por esa razón si aquí existiera un proyecto que intente fortalecer la historia y cultura de nuestra gente ambateña va a ser complicado pero no difícil tener aceptación, dentro de la identidad cultural del mestizo promedio hay un hueco gigantesco, eso es algo que este filósofo Bolívar Echeverría en su escrito “El Ethos Barroco” ampliamente dice que el problema del mestizo está en que no se define así mismo, quiere ser blanco, el blanco lo rechaza, no quiere ser indígena a pesar que es lo más próximo que tiene, vive de algo que no es suyo y niega lo propio, la cuestión del mestizaje y de por qué la cultura local no tiene ese desarrollo importante que se le debería dar es por esta visión que tenemos y por el vacío que existe en nuestra identidad que yo creo que venimos arrastrando bastante desde la colonia.

- ¿Considera que es factible realizar una propuesta audiovisual para fomentar la identidad histórico-cultural del cantón Ambato en adolescentes?

Yo creo que sí, realmente lo audiovisual es importante y más que factible porque nuestra cultura hoy por hoy en la modernidad y en la posmodernidad es audiovisual, y es mucho más visual que nada, la gente se apropia de las cosas a través de la visión y de la audición, consume este tipo de cosas, yo creo que es una propuesta buena, lo importante es también generar espacios en donde se discuta sobre la identidad histórico-cultural del cantón, ya es momento de separar a la población latinoamericana de la dependencia de una identidad extranjera, de la dependencia de figuras extranjeras, sería un éxito el generar contenido audiovisual que nos acerque más a la realidad latinoamericana en este caso a la realidad ambateña, y no a un mundo de maravillas producidas afuera en el exterior, con un proyecto así se podría obtener excelentes resultados, es lo mejor que se puede hacer para generar conciencia y generar discusión del tema que es de donde debe partir todo.

Conclusión:

La entrevista esclarece puntos clave, el primero es la importancia de la identidad histórico cultural en la sociedad, los ciudadanos deben apropiarse de lo suyo, no buscar intentar ser parte de culturas extranjeras rechazando sus orígenes, segundo, no existe un compromiso por parte de la comunidad para el aprendizaje o transmisión a los adolescentes, no existen proyectos porque no hay apoyo de autoridades, antes de transmitir la identidad debe repararse, reconstruirse y revalorizarse para luego heredarse, tercero, un proyecto audiovisual acerca del tema es una buena propuesta, debido a la globalización y nuevas tecnologías los individuos son más visuales, de esta forma se adquiere el conocimiento se genera conciencia y sobre todo se produce un espacio de discusión, aquí empieza la revalorización .

3.6.2.3. Entrevista 3

Tabla N° 6.

Entrevista a Promotora Cultural

Nombre	Melina Villacrés
Cargo	Promotora Cultural
Fecha	23 de Agosto 2017

Entrevista efectuada a la Promotora Cultural ambateña Melina Villacrés del Centro Cultural Eugenia Mera con el propósito de evaluar el manejo actual de la identidad histórico-cultural del cantón y contenidos que se pueden exponer en el presente proyecto de investigación. Estás son los resultados del cuestionario propuesto (Anexo 3):

- ¿Qué historias usted conoce acerca de los tres Juanes que sean ignoradas por los adolescentes? Por favor relate una de ellas.

Siempre se dice que Juan León Mera fue autodidacta, pero no se dice por qué, muchos creen que es porque no tenía recursos, en realidad es porque en ese entonces el centro de la ciudad no era en donde está actualmente, quedaba más hacia el sur, Atocha era prácticamente campo y era muy peligroso que un niño viaje esa distancia y cruzara el único puente que conectaba Atocha con el centro.

Juan León Mera no estaba de acuerdo en que su hija Rosario Mera se casara con su primo Luis A. Martínez, por lo que se casaron después de su muerte.

- ¿Qué ícono o ilustre del cantón cree que tendría mayor valor simbólico para los adolescentes?

Juan León Mera, que fue conservador y a la vez luchó por varios derechos como la libertad de prensa y política, luchó por la abolición de la pena de muerte, también contra la discriminación de la mujer, impulsó la educación pública.

- ¿A su criterio qué percepción tiene la sociedad en cuanto a la identidad histórico –cultural de Ambato?

Creo que muchos ambateños no conocen la historia cultural de nuestra ciudad, no conocen los lugares patrimoniales pues los consideran aburridos o lugares para viejos, haría falta que en las instituciones educativas impulsen el conocimiento y valor de nuestro patrimonio histórico cultural tangible e intangible.

- ¿Considera que se debe fortalecer la identidad del cantón en adolescentes? ¿Por qué?

Considero que es muy necesario fortalecer nuestra identidad como Ambateños, se debe inculcar el orgullo de haber nacido en esta ciudad, transmitir a los adolescentes que hubo personas que han dejado en alto el nombre de Ambato y que es nuestro deber mantenerlo así o mucho mejor. También fortalecer

nuestras costumbres que cada vez se olvidan pues adquirimos costumbres extranjeras es algo que sucede en todo el país no solo en nuestra ciudad.

- ¿Sabe de la existencia de proyectos que fomenten este tipo de identidad en adolescentes del cantón?

El municipio impulso una serie de recorridos a los museos con personajes teatralizados que realizaron la guía del museo, haciendo de esto una experiencia divertida, interesante y participativa.

Casa de Formación Artística “Hambato” está difundiendo leyendas de la ciudad con algunos grupos de teatro como Teatro del Juglar, Butaka y Máscaras.

- ¿Qué opina acerca de la producción de audiovisuales sobre la identidad histórico-cultural del cantón para adolescentes entre 15 y 19 años?

No he podido ser partícipe de audiovisuales abordando este tema de la identidad histórico-cultural del cantón, sin embargo, considero que es una buena propuesta, se necesitan cosas novedosas, creativas, donde se pueda llamar la atención de los adolescentes e inculcar el gusto por los saberes ancestrales e históricos, hoy en día ningún adolescente lee sobre el tema ni siquiera busca en internet que es de fácil acceso y sobretodo es lo que está en auge para los muchachos.

Conclusiones:

Se debería inculcar en los adolescentes sus orígenes, darles a conocer a sus antepasados, grandes hombres y mujeres que lucharon para construir un futuro que lo disfrutamos ahora. En la actualidad existen proyectos acerca de identidad histórica basadas en el teatro, que resulta también una buena opción, sin embargo, no está siempre al alcance de todos, los audiovisuales están en auge, pues se deben crear proyectos novedosos donde se pueda llamar la atención e informar.

3.6.2.5. Gráficos e interpretación de datos de la encuesta

La encuesta fue realizada a trescientos ochenta (380) adolescentes entre los 15 y 19 años de edad en las calles del cantón Ambato. (Anexo N°4)

El propósito de la encuesta empleada a los muchachos fue determinar su nivel de conocimiento acerca de la identidad histórico-cultural del cantón, saber la importancia que tiene en la sociedad y obtener datos para el desarrollo de una propuesta basada en sus necesidades de captación de información, además de saber su afinidad por géneros audiovisuales, la duración de los mismos y a través de qué medios sería factible su difusión.

Los resultados obtenidos de la encuesta son los siguientes:

- **Total de participantes**

Tabla N° 7.

Total de personas encuestadas

Total de personas encuestadas		
Opción	Número de Personas	Porcentaje
Sexo Femenino	186	49%
Sexo Masculino	194	51%
Total	380	100%

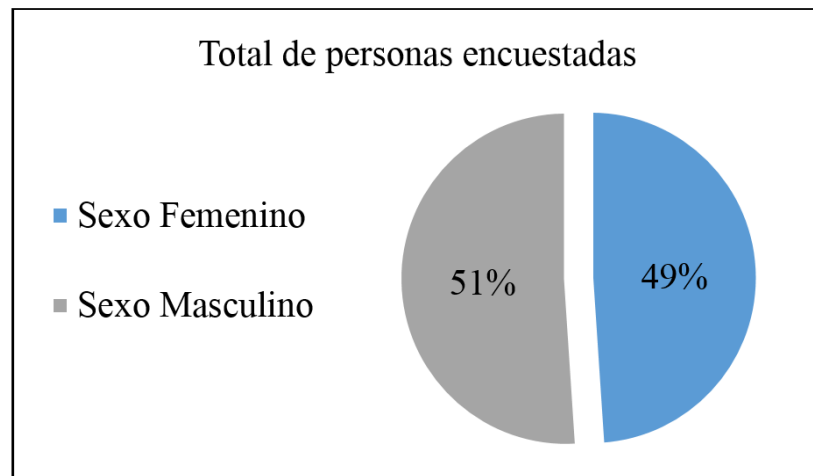


Gráfico N° 38. Total de personas encuestadas

El total de personas encuestadas para ésta investigación fue de trescientas ochenta (100%) como lo indica la muestra anteriormente, realizada en gran mayoría a estudiantes entre 15 y 19 años en las calles del cantón Ambato, de los cuales ciento ochenta y seis fueron mujeres representando el (49%) y ciento noventa y cuatro varones dando el (51%).

Se censó a la muestra total teniendo mayor incidencia en el género masculino, no obstante, el porcentaje es muy aproximado al del género femenino, por lo que los resultados de la encuesta serán equitativos y no se alterarán las respuestas ya que la encuesta fue aleatoria para los dos géneros.

- **Pregunta N°1.** Valore del 1 (mínimo) al 5 (máximo) su nivel de conocimiento sobre cultura histórica del cantón Ambato.

Tabla N° 8.
Porcentaje pregunta N°1

Valore del 1 al 5 su nivel de conocimiento sobre cultura histórica del cantón Ambato		
Opción	Número de Personas	Porcentaje
Nivel 1	122	32%
Nivel 2	158	42%
Nivel 3	71	19%
Nivel 4	23	6%
Nivel 5	6	2%
Total	380	100%

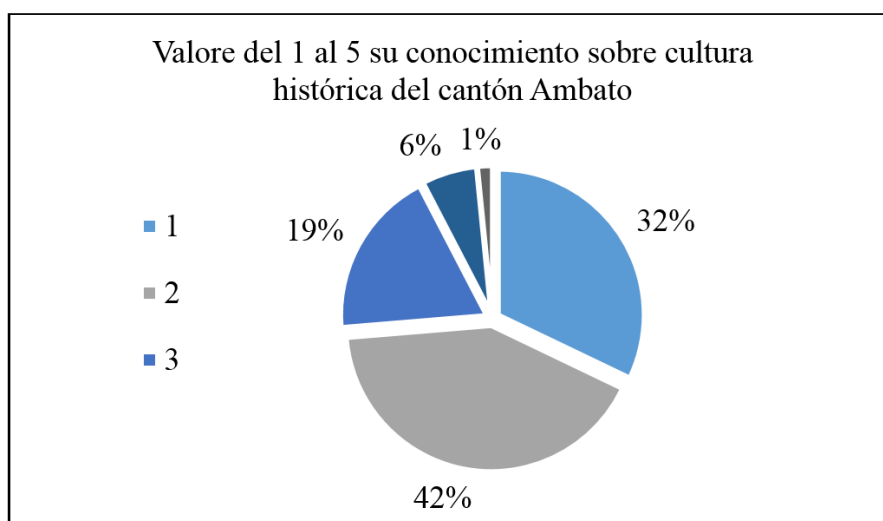


Gráfico N° 39. Pregunta N°1

Con esta pregunta se pretende evaluar el nivel de conocimiento actual de los adolescentes en cuanto a cultura histórica del cantón, de las trecientas ochenta personas encuestadas (100%), ciento veinte y dos de ellas (32%) respondieron el nivel uno, es decir, no poseen conocimientos sobre el tema, de igual forma, ciento cincuenta y ocho adolescentes (42%) se encuentran el nivel 2, siendo en estos dos niveles donde se centra el nivel de conocimiento de la muestra, al nivel intermedio 3 respondieron

setenta y una personas (19%) que poseen un conocimiento muy básico, veinte y tres personas (6%) eligieron el nivel 4 y seis de ellas (2%) el nivel 5 que representan un conocimiento aceptable y adecuado.

Por lo que se concluye que el conocimiento sobre cultura histórica del cantón Ambato en los adolescentes es muy bajo por consiguiente necesita ser reforzado para que se transmita a futuras generaciones, la propuesta a realizarse será planteada de acuerdo a la encuesta.

- **Pregunta N°2.** ¿Usted cree que la identidad histórico-cultural del cantón es importante para el desarrollo de la sociedad?

Tabla N° 9.
Porcentaje pregunta N°2

¿Usted cree que la identidad histórico-cultural del cantón es importante para el desarrollo de la sociedad?		
Opción	Número de Personas	Porcentaje
Mucho	293	77%
Poco	70	18%
Nada	17	5%
Total	380	100%



Gráfico N° 40. Pregunta N°2

Doscientos noventa y tres adolescentes encuestados (77%) consideran que la identidad histórico-cultural es muy importante para el desarrollo de la sociedad ambateña, tan solo setenta encuestados (18%) cree que es poco importante y diecisiete de ellos (5%) nada importante.

Por lo tanto, la mayor parte de la población necesita una fuente de conocimientos sobre el tema propuesto por lo que se generará el material adecuado para este fin.

- **Pregunta N°3.** ¿Conoce material audiovisual histórico-cultural del cantón Ambato?

Tabla N° 10.
Porcentaje pregunta N°3

¿Conoce material audiovisual histórico-cultural del cantón Ambato?		
Opción	Número de Personas	Porcentaje
Si	6	2%
No	374	98%
Total	380	100%

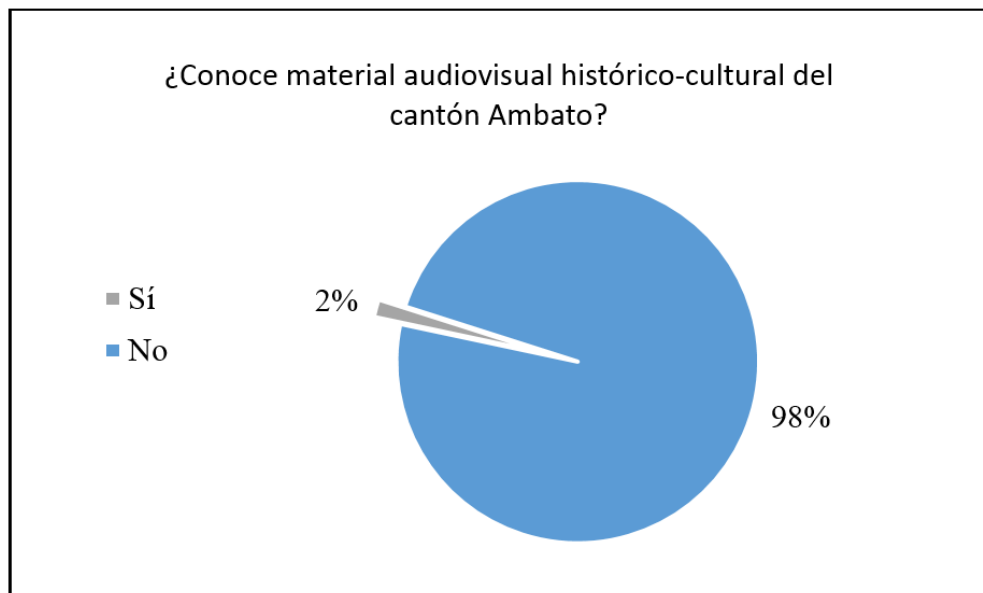


Gráfico N° 41. Pregunta N°3

Trescientos setenta y cuatro adolescentes (98%) no tienen conocimientos sobre audiovisuales alusivos a la identidad histórico-cultural del cantón Ambato, del total de participantes solo seis de ellos (2%) saben de la existencia de este tipo de material.

Se concluye que hay escasas de material de consulta sobre el tema, por lo que es de extrema importancia producirlo y sobre todo darlo a conocer, difundiéndolo de manera asertiva a nuestro público objetivo.

- **Pregunta N°4.** ¿A través de qué medio le gusta adquirir nuevos conocimientos?

Tabla N° 11.
Porcentaje pregunta N°4

¿A través de qué medio le gusta adquirir nuevos conocimientos?		
Opción	Número de Personas	Porcentaje
Medios Impresos	45	12%
Medios Audiovisuales	335	88%
Total	380	100%

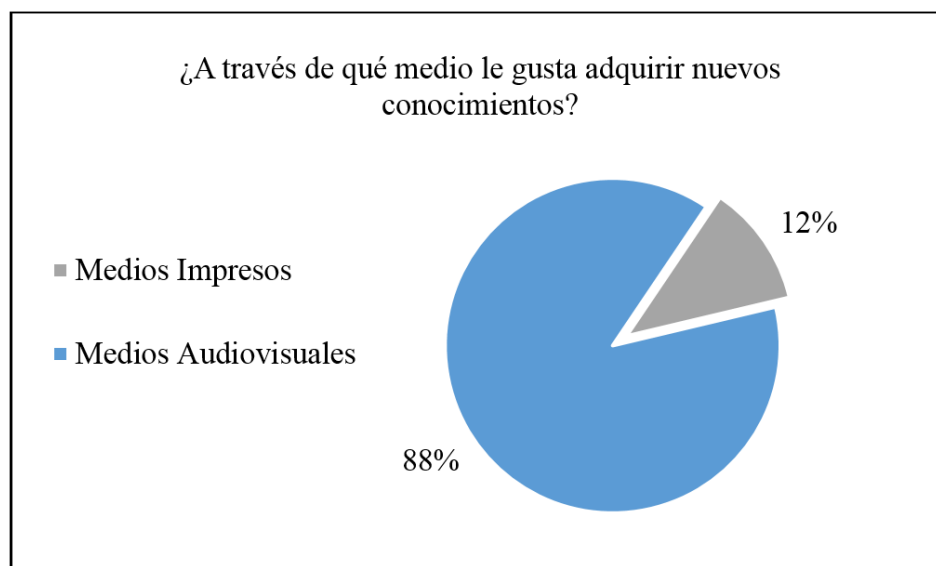


Gráfico N° 42. Pregunta N°4

A cuarenta y cinco personas (12%) del total de participantes les agrada adquirir nuevos conocimientos a través de medios impresos, no obstante, las trescientas treinta y cinco personas restantes (88%) optan por adquirir conocimientos por medio de materiales audiovisuales.

Tomando en cuenta los resultados se puede decir que los audiovisuales captan la atención de los adolescentes en su mayoría, por consiguiente el producto propuesto de este proyecto investigativo será un material audiovisual.

- **Pregunta N°5.** ¿Qué tipo de producción audiovisual es de su preferencia?

Tabla N° 12.
Porcentaje pregunta N°5

¿Qué tipo de producción audiovisual es de su preferencia?		
Opción	Número de Personas	Porcentaje
Largometraje	24	7%
Cortometraje	176	46%
Stop Motion	145	38%
Animación	35	9%
Total	380	100%

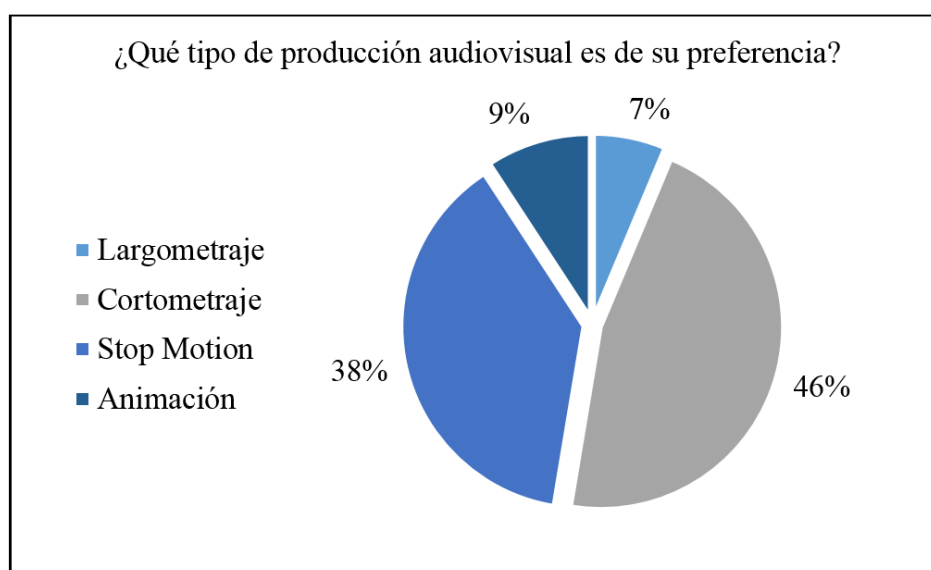


Gráfico N° 43. Pregunta N°5

Con ésta pregunta se pretende determinar el tipo de producción audiovisual de preferencia en los adolescentes. El 46% de la población encuestada, es decir, ciento setenta y seis personas opta por los cortometrajes, el 38% o sea ciento cuarenta y cinco prefiere Stop Motion, a treinta y cinco adolescentes (9%) le agrada la animación y tan solo veinte y cuatro adolescentes (7%) eligieron los largometrajes como su primera opción, obviamente tomando en cuenta el tema en cuestión que es la identidad histórico-cultural del cantón al que pertenecen.

Al revisar las estadísticas se concluye que la mayor parte de encuestados se inclina por los cortometrajes, siendo estos los tipos de audiovisuales más idóneos para la propuesta de este proyecto.

- **Pregunta N°6.** ¿Qué género audiovisual es su favorito?

Tabla N° 13.
Porcentaje pregunta N°6

¿Qué género audiovisual es su favorito?		
Opción	Número de Personas	Porcentaje
Acción	67	18%
Comedia	101	26%
Drama	81	21%
Documental	68	18%
Ciencia Ficción	63	17%
Total	380	100%

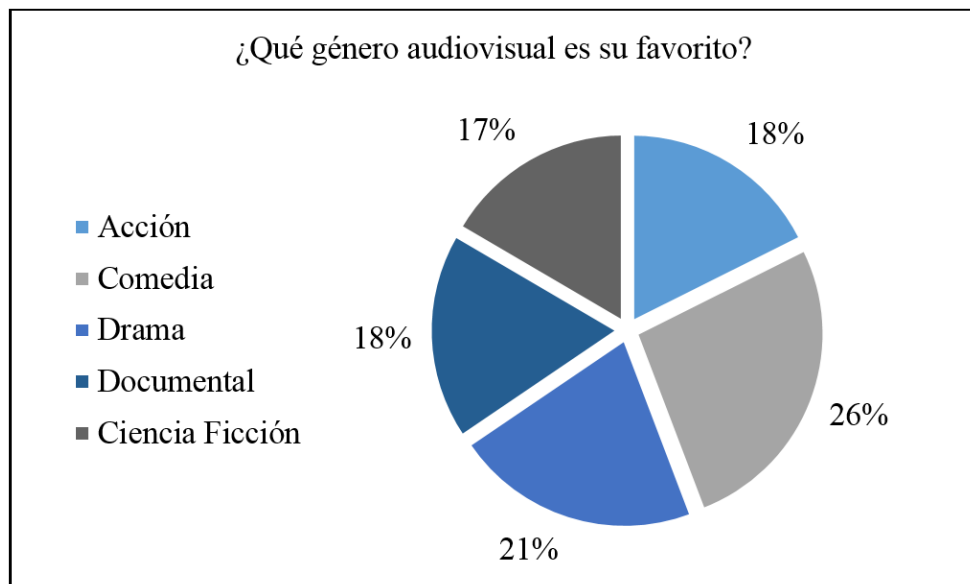


Gráfico N° 44. Pregunta N°6

En lo que concierne a los géneros audiovisuales las respuestas son muy variadas y similares, teniendo porcentajes cercanos, distribuidos de la siguiente manera: ciento y una personas (26%) se siente atraído por la comedia, ochenta y uno adolescentes (21%) escogió el drama, sesenta y ocho tienen como respuesta los documentales con el 18 %, al igual que el género acción que fue elegido por sesenta y siete encuestados, la ciencia ficción es la elección de sesenta y tres personas dando el 17%.

No cabe duda que los audiovisuales en cualquiera de sus géneros causa un gran impacto en los adolescentes, los cuales tienen gustos muy variados por lo que cualquiera de ellos es una buena opción para desarrollarlo en la propuesta, de igual modo cumplirá con el objetivo planteado.

- **Pregunta N°7.** ¿Qué tiempo estima que debe durar un material audiovisual para mejor comprensión sobre historia y cultura?

Tabla N° 14.
Porcentaje pregunta N°7

¿Qué tiempo estima que debe durar un material audiovisual para mejor comprensión sobre historia y cultura?		
Opción	Número de Personas	Porcentaje
5 minutos	122	32%
10 minutos	200	53%
20 minutos	54	14%
30 minutos	4	1%
Total	380	100%

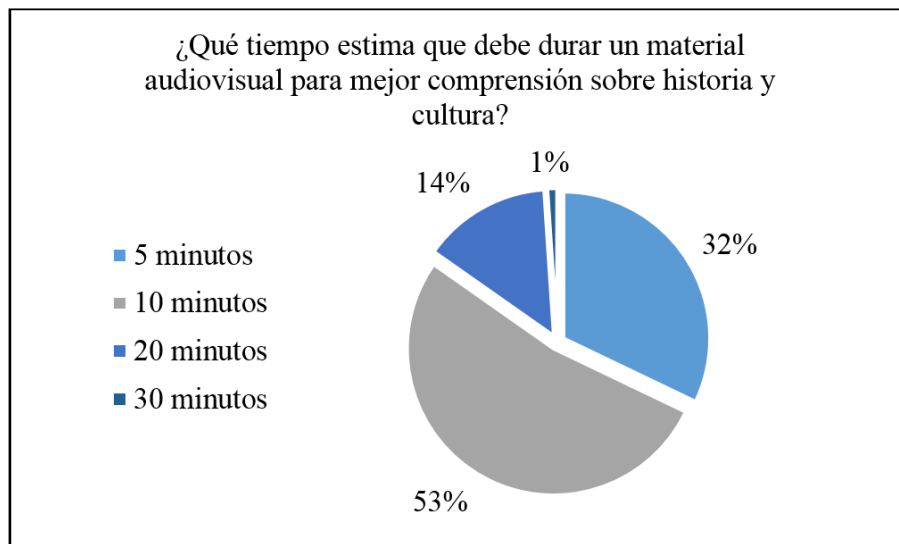


Gráfico N° 45. Pregunta N°7

En ésta pregunta doscientas personas equivalentes al 53% consideran que debería durar alrededor de 10 minutos, el 32% o sea ciento veinte y dos dice que 5 minutos son suficientes, cincuenta y cuatro (14%) opta por 20 minutos y solo cuatro encuestados (1%) eligió 30 minutos.

Tomando en cuenta estos dos valores significativos la duración del producto audiovisual apropiado será entre 5 y 10 minutos para captar su atención y no obtener un resultado de sopor en los adolescentes.

- **Pregunta N°8.** ¿En qué medios le agradaría visualizar producciones sobre identidad histórico-cultural del cantón?

Tabla N° 15.
Porcentaje pregunta N°8

¿En qué medios le agradaría visualizar producciones sobre identidad histórico-cultural del cantón?		
Opción	Número de Personas	Porcentaje
Páginas en redes sociales	126	33%
TV	26	7%
Cine	32	8%
Canal en YouTube o Vimeo	196	52%
Total	380	100%



Gráfico N° 46. Pregunta N°8

La presente pregunta trata acerca de la difusión del material en distintos medios para lo cual nuestro público objetivo en su mayoría con el 52%, es decir, ciento noventa y seis personas prefieren verlo en canales de YouTube o Vimeo, ciento veinte y seis (33%) en otras redes sociales, treinta y dos adolescentes (8%) prefieren visualizarlo en canales de televisión y solo veinte y seis de ellos (7%) en cines.

Por lo que se concluye que las redes sociales especialmente canales como YouTube son convenientes para su difusión en el medio adolescente.

CAPÍTULO IV

4. DISEÑO

4.1. Memoria descriptiva y justificativa

La escasa información sobre la identidad histórico-cultural del cantón Ambato, la dificultad de acceso a la misma y los formatos en los que se encuentran no dan una apertura para su difusión entre los ambateños, al realizar esta investigación se propone una solución al problema planteado, el diseño de material audiovisual que fortalecerá este tipo de identidad del cantón en adolescentes entre los 15 y 19 años de edad los mismos que serán encargados de su difusión a través de redes sociales y como material de apoyo en los colegios de Ambato.

4.1.1. Proyecto

Diseño audiovisual de una serie de cortometrajes que apoyarán al fortalecimiento y difusión de la identidad histórica - cultural del cantón Ambato para adolescentes entre los 15 y 19 años de edad basados en dos temas culturales: el primero anécdotas históricas de los personajes ilustres ambateños y el segundo leyendas urbanas del cantón y sus alrededores.

4.1.1.1. Justificación del proyecto

Al transcurrir los años el pueblo Ambateño ha ido olvidando parte de la historia del cantón, su cultura, costumbres, leyendas, tradiciones y creencias. El problema según la investigación radica en la escasa información sobre la identidad histórico-cultural del lugar y el difícil acceso a la cantidad mínima existente. Olvidar es morir, si la tradición oral de estos rasgos culturales no continúa en las próximas generaciones,

paulatinamente desembocará en un etnocidio, la destrucción de la cultura de un pueblo.

El proyecto investigativo busca el fortalecimiento y la difusión de la identidad histórico-cultural en los jóvenes hombres y mujeres entre los 15 y 19 años para hacerlos parte de la identidad Ambateña, parte de su historia y convertirlos en voceros de la misma a su generación actual y a posteriores. El rango de edad fue designado a través de sus características físicas y psicológicas, gracias a la entrevista realizada a la neuropsicóloga María Auxiliadora Vásquez, la etapa en la que se encuentran es la adolescencia tardía, misma que puede extenderse en ocasiones hasta los 21 años, en este tramo de vida los adolescentes forman y establecen su identidad tanto individual como social y cultural, rescatan los valores familiares y sociales, delimitan su lugar dentro de la sociedad y se identifican con ella, sin embargo, no se define completamente ya que puede someterse a cambios de acuerdo a nuevos conocimientos y factores de su entorno. En cuanto a la parte física, el ser humano es más perceptivo a través de medios visuales y de audio, de acuerdo al entorno son seres tecnológicos, la globalización ha incursionado al mundo en nuevos medios de comunicación masiva, las redes sociales son parte fundamental en la cotidianidad de los adolescentes.

Por otro lado un estudio de la Universidad Rafael Landívar en Guatemala en el año 2016, resuelve que los medios audiovisuales son propicios para la adquisición de conocimientos, el 83% de aprendizaje es a través de la vista y el 11% por medio del oído, la retención de lo aprendido después de tres días es del 65% una gran diferencia con la lectura que registra 20% y las charlas con solo 10%; al analizar estos datos se determina que el público objetivo delimitado para la propuesta es el adecuado, pues los mismos adolescentes serán los voceros para transmitir la identidad del cantón.

La propuesta pretende captar la atención de los adolescentes, impactar de tal forma que no pierdan su esencia ambateña, que tomen posesión de su cultura e historia y la prolonguen a través de su difusión en redes sociales, en los últimos años se ha tomado la iniciativa en los colegios del cantón para que sus estudiantes de primero, segundo y

tercero de bachillerato visiten los lugares históricos de Ambato, entre ellas la Quinta de Juan Montalvo, la Quinta de Juan León Mera y la casa de Montalvo con fines académicos, para lo cual los audiovisuales a desarrollarse serán de gran utilidad en estos puntos también.

4.1.2. Referencias

A nivel local no existen referencias acerca de la propuesta que se presenta, sin embargo hay referentes a nivel nacional y mundial de proyectos audiovisuales que fomentan la identidad histórica o cultural de pueblos, etnias o determinadas ciudades, a continuación se detallan algunos de ellos:

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) ha creado uno de los proyectos más acertivos para fortalecer la identidad cultural, en Costa Rica, Honduras, Nicaragua, El Salvador y Panamá dirigido a jóvenes entre los 15 y 35 años de edad, nominado “Youth Path”, éste consiste en “la utilización de los medios audiovisuales como un elemento estratégico capaz de integrar los conceptos cultura y desarrollo, promoviendo el diálogo intercultural y la participación”. (Rabadán, Bruzón, & Montaña, 2015).

La Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano (FNCL) tiene como fin el afianzar el cine con la identidad cultural de América Latina y el Caribe, titulado “Las cámaras de la diversidad”, lo que se pretende es “contribuir al fortalecimiento de las relaciones entre comunicación y cultura a través de información que aporte a la sensibilización social sobre el impacto de la cultura en el desarrollo, dotando de mayor información sobre lo que sucede en sectores de la población que no tuvieron suficiente presencia en los medios tradicionales”. (UNESCO, 2016)

La campaña “Yo soy hecho en Ecuador” impulsada por el Ministerio Coordinador de Conocimiento y de Talento Humano (MCCTH) busca rescatar la identidad propia del país, además de valores que encaminen hacia la excelencia y la evolución cultural bajo el slogan “El Ecuador hace ecuatorianos y los hace muy bien”, en Diciembre del 2012 se presentó una serie de spots publicitarios y cuñas radiales, en el primer mes del lanzamiento, los spots se reprodujeron más de 60 000 veces en YouTube evocando un sentimiento de orgullo y motivando a ser mejores ecuatorianos. (Ministerio Coordinador de Conocimiento y Talento Humano, 2013).

También se registran proyectos independientes como “Identidad Tsáchila”, iniciativa de tres santo domingueños que desarrollaron cortometrajes para reforzar su identidad (Guerrero, 2014); por otro lado, se tiene concursos con la intención de fomentar una culturización a nivel nacional, entre estos se encuentra el proyecto “Kikinyari” que traduce “Identidad” llevado a cabo en el 2015 por el Consejo Nacional de Cinematografía del Ecuador, mismo que llevó este tipo de material audiovisual a las salas de cine nacionales (Consejo Nacional de Cinematografía del Ecuador, 2015).

4.1.3. Descripción del proyecto

Luego de indagar sobre el tema, y buscar una solución al problema por medio de información y datos relevantes a través de herramientas de investigación se define realizar una propuesta audiovisual basada en las necesidades de los adolescentes hombres y mujeres con un rango de edad entre los 15 y 19 años que habitan en el cantón Ambato, vinculados a la formación de identidad histórico – cultural del mismo.

Según las encuestas empleadas al público objetivo y entrevistas realizadas a expertos en varios temas que ayudaron a esclarecer el proyecto, la propuesta consiste en una serie de cortometrajes con una duración de más de 1 minuto pero menos de 5, siendo estos valores aproximados, en los cuales a través de dramatizaciones de carácter

realista se transmiten dos temas trascendentales de la identidad histórica y cultural del cantón, que contendrá diálogos basados en hechos reales fundamentados en libros de los magistrales escritores ambateños adaptados a guiones audiovisuales, así como una voz en off que narre el acontecimiento, efectos de sonido que traslade a los espectadores hacia la época, banda sonora adaptada a la misma; planos, ángulos y efectos de cámara que den un mayor dinamismo al cortometraje. Una introducción de 20 segundos en la que se plasmará la idea central y el identificador gráfico del proyecto, con el que se pretende impactar y encadenar al target. Dentro de la propuesta se presenta un manual de marca y estilos en cuanto a la postproducción, presentación y difusión del material audiovisual, en el que se incluirá el manejo adecuado del identificador gráfico en los dos temas de los cortometrajes, manejo de imágenes para su difusión en las redes sociales y afiches de cada uno de los audiovisuales.

Los dos temas en los cuales se basa la propuesta son:

- Anécdotas históricas de personajes ilustres.

En ésta serie de cortometrajes se expondrá las anécdotas personales o los conflictos por la posición ideológica de Juan Montalvo, Juan León Mera y Juan Benigno Vela, de igual forma mitos acerca de la vida que llevaban, de su salud, acerca de sus impactantes obras y comportamiento en la sociedad, dichas anécdotas forman parte de los valores adquiridos por las raíces ambateñas que deben ser difundidas a través del tiempo.

- Leyendas urbanas de Ambato y sus alrededores.

Éste segmento es parte de la cultura popular del cantón, en ella se representan aquellas leyendas que cuentan los adultos mayores, realidades disfrazadas de fantasía, como “La muerta de frío”, “La Joaquina”, “El derrotero de Valverde”, “El tren negro”, duendes, uñaquilles, brujas y otras leyendas que trascienden en el tiempo.

4.1.3.1. Datos Generales

Descripción de la propuesta

Serie de cortometrajes basados en dos temas de la identidad histórico – cultural del cantón Ambato: anécdotas históricas de personajes ilustres y leyendas urbanas del cantón para adolescentes entre los 15 y 19 años.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general

Fortalecer la Identidad Histórico-Cultural del cantón Ambato a través de material audiovisual que impacte e incentive su difusión en jóvenes entre los 15 y 19 años habitantes del cantón.

Objetivos Específicos

- Transmitir las anécdotas de los íconos ilustres del cantón Ambato, cultura general y leyendas urbanas como parte de su historia y tradición oral por medio de los cortometrajes audiovisuales.
- Difundir el material audiovisual histórico-cultural a través de redes sociales y puntos turísticos al público objetivo.
- Incentivar la propagación del contenido de los audiovisuales hacia la ciudadanía.

Público Objetivo o target

Adolescentes hombres y mujeres con un rango de edad entre los 15 y 19 años habitantes del cantón Ambato.

Segmentación geográfica

- País: Ecuador
- Región: Sierra, centro
- Provincia: Tungurahua
- Cantón: Ambato

Segmentación demográfica

- Edad: 15 a 19 años
- Género: Masculino y femenino
- Etnia: Mestiza
- Educación: Bachillerato
- Religión: Católica en su mayoría
- Clase Social: Media baja, media y media alta
- Ocupación: Estudiantes
- Nacionalidad: Ecuatoriana

Segmentación Psicográfica

Personalidad: Esta etapa se llama adolescencia tardía.

- Asume un rol más independiente en la sociedad.
- Se separa del grupo.
- Se define en cuanto a valores étnicos, sexuales y religiosos.
- Toman sus propias decisiones.
- Establecen su identidad individual, social y cultural.

- Es un ser tecnológico, el internet y redes sociales son parte importante en su vida.
- Participan activamente en la sociedad.
- Aumenta su capacidad de pensamiento analítico y reflexivo.

Valores: Tolerancia, paciencia, honestidad, perseverancia, respeto.

4.1.3.2. Presupuesto del proyecto

Tabla N° 16.
Presupuesto

Diseño del identificador gráfico y manual				
Actividad	Cantidad	Descripción	Valor Unit.	Valor Total
Diseño digital del identificador gráfico	1	Software (mensual)	49,99	309,99
	1	Diseño del identificador	260,00	
Diseño de Manual de Marca y Estilos	1	Diseño del manual	220,00	220,00
Impresión de manual de Marca y Estilos	-	Impresión en Couché.	22,50	36,50
	1	Portada y contraportada mdf troquelado.	12,00	
	1	Anillado.	2,00	
Subtotal				\$566,49
Producción Audiovisual				
Actividad	Cantidad	Descripción	Valor Unit.	Valor Total
Guiones	56 horas 1 Semana	Escritura de 2 guiones, costo por hora.	8,00	448,00
Story board	56 horas 1 Semana	Ilustración de Story board de 2 guiones, costo por hora.	8,00	448,00
Filmación	112 horas 2 Semanas	Filmación de 2 cortometrajes de 1:40, costo por hora.	30,00	3360,00
Ayudantes de producción	14 días	5 Ayudantes para: iluminación,	25,00	1750,00

		cámaras, maquillaje, diario.		
Casting	8 horas	Casting para los 6 personajes de los cortometrajes, por hora.	10,00	80,00
Actores	14 días	6 Actores para los 2 cortometrajes, diario.	25,00	2100,00
Make up	14 días	Peinado y maquillaje.	40,00	560,00
Locación	14 días	Contrato por locaciones, diario.	50,00	700,00
Edición	56 horas 1 Semana	Edición, post producción, costo por hora.	30,00	1680,00
Contratación de equipo de grabación	112 horas	Iluminación por hora.	10,00	1120,00
	14 días	Cámaras con trípode por día.	200,00	2800,00
	8 horas	Drone por hora.	30,00	240,00
Subtotal				\$15286,00
Difusión del material audiovisual				
Actividad	Cantidad	Descripción	Valor Unit.	Valor Total
Creación y publicaciones de cuentas en redes sociales.	5 semanales por un mes.	Facebook Youtube Instagram	8,00	120,00
Subtotal				\$120,00
Gastos varios				
Actividad	Cantidad	Descripción	Valor Unit.	Valor Total
Uso de tecnología	1	Computadora	800,00	1820,00
	1	Cámara	500,00	
	1	Impresora	120,00	
	1	Pantalla Tv.	400,00	
Materiales de oficina	1	Resma de hojas papel bond 75gr.	4,00	37,20
	2	Lápiz	0,60	
	1	Borrador	0,50	
	2	Esferos	0,70	
	2	Carpeta	1,40	
	-	Impresiones	30,00	
Movilización	14 días	Transporte	10,00	140,00
		Viáticos, diario.	60,00	840,00
Subtotal				\$2837,20
TOTAL				\$18809,69

4.2. Memoria técnica

4.2.1. Memoria de materiales

Tabla N° 17.
Memoria de materiales

Recursos materiales para el desarrollo del proyecto			
M. de Diseño	M. de Producción Audiovisual	M. de Oficina	M. Tecnológicos
Software - Adobe Illustrator - Adobe Photoshop - Adobe Premiere Pro - Adobe After Effects - Microsoft Word -Microsoft Excel Para Impresión -Lona -Papel Couché -Vinilo Adhesivo -Papel Pergamino -Papel Plegable -Cartulina Marfilisa	- Cámaras de video - Cámaras de fotos - Drone - Monopié - Trípodes - Estabilizadores - Rebotadores - Reflectores - Luces - Micrófono - Vestimentas - Maquillaje - Utilería	- Resma de hojas papel bond 75gr. - Lápiz - Borrador - Esferos - Carpeta - Impresiones - Grapas - Estilete - Regla metálica	- Computadora - Cámara - Impresora - Scanner - Copiadora - Tableta Gráfica digitalizadora. - Grabador de voz. - Red de internet.

4.2.2. Características técnicas

Guiones

Éstos serán muy específicos ya que en ellos se encuentra la esencia de las historias que serán transmitidas a través del material audiovisual a desarrollarse, no solo es una guía a la hora de la producción sino también al preparar a los actores

empapándolos en el personaje y las acciones que deberán desenvolver en escena. El guion tanto literario como técnico tendrán un formato A4, es decir, 21cm x 29,7cm, en hojas de papel bond de 75gr, la tipografía que se usará es Courier Prime o Courier New, éstas fuentes están estandarizadas a nivel mundial ya que una hoja de guion literario con 12 puntos equivale aproximadamente a 1 minuto de producción, de esta forma se calcula a menudo el tiempo de duración del audiovisual, con interlineado 1,0 y color gris oscuro, en cuanto al contenido del guion técnico es de gran importancia incluir: Número de escena, número de toma, tiempo de la toma, acción a realizarse, plano, ángulo, movimiento de cámara, efecto de transición de la toma, sonido, observaciones y de ser el caso diálogos sacados del guion literario; para el literario se debe introducir: Si la toma se realiza en el exterior o interior, el lugar global y el lugar puntual de la escena, los diálogos con letra cursiva, la descripción de todo lo que ocurre en el ambiente donde se desarrolla la escena, además datos relevantes como efectos de transición.

Storyboard

En el storyboard se detalla el guion técnico a través de imágenes, en este caso cada toma se interpreta por medio de bocetos burdos a blanco y negro, que ayudan a la producción del audiovisual, su formato es A4, es decir, 21cm x 29,7cm, en hojas de papel bond de 75gr, con un margen de 1 cm por lado, llevará el identificador gráfico en la esquina superior derecha en color blanco y el título Storyboard con la tipografía Helvética Neue Lt Com, el fondo será de color amarillo ocre o gris, en el encabezado sobre fondo blanco se describe el proyecto: nombre del proyecto, directora, guionista, número de hoja, duración y total de tomas. A continuación se detallan tres gráficos por hoja con sus especificaciones a la derecha las cuales constan de: número de escena, número de toma, tiempo, movimiento de cámara, efecto de transición y acción, con tipografía Courier Prime o Courier New.

Material audiovisual

Se presentará una serie de cortometrajes con una duración de aproximadamente dos minutos cada uno de ellos, incluirán una introducción y los créditos de 10 segundos. Se expondrán los audiovisuales en alta definición con una resolución 1080i HDTV, de 1920 x 1080 pixeles con una relación de aspecto 16:9 en pantalla, su formato de video será .mp4; en la introducción se reflejan varias tomas con corte en seco de los videos, aparecerá el identificador a color sobre una pantalla blanca que desvanecerá y aparecerá el título del cortometraje en color gris oscuro con tipografía Helvética Neue Lt Com, para los créditos y descripciones de lugar u hora se usará la tipografía complementaria Courier Prime o Courier New en color blanco sobre fondo negro, al finalizar aparece un copy que es la animación del identificador en negativo acompañado de música y sonidos a especificar más adelante.

Temas en los que se basan los audiovisuales:

- Anécdotas históricas de personajes ilustres.
- Leyendas urbanas de Ambato y sus alrededores.

Planos y movimiento de cámara

En los cortometrajes se usará una cantidad de planos variados, plano general, medio plano, plano corto, plano conjunto, primer plano, primerísimo primer plano, plano detalle y planos con DRONE, al plasmar las historias intercalando estos planos más los movimientos de cámara se generará un dinamismo que atraerá al espectador y no permitirá que pierda la atención sobre el film. Los movimientos de cámara como el travelling, tilt up/ tilt down, zoom in / zoom out, cámara al hombro, cámara subjetiva, enfatizarán las acciones sin embargo la cámara fija le dará estabilidad, por otro lado, se empleará el vuelo rasante realizado con un Drone.

Transiciones

Los audiovisuales en su mayoría utilizarán el corte en seco como efecto de transición principal, sin embargo, se usará también en algunas ocasiones el fundido en negro para aparentar el paso del tiempo entre una escena y otra.

Efectos de sonido y música

La música que intervendrá en la propuesta refuerza el concepto que se desea transmitir, va acoplada con los temas a tratar, tomadas gratuitamente de la empresa E-Soundtrax y son los siguientes:

- Introducción: Epic - E-Soundtrax Instrumental Background Music.
- Salida y créditos: Inspiring Dramatic - E-Soundtrax Instrumental Background Music.
- Entrada a la historia: Inspiring Piano - E-Soundtrax Instrumental Background Music.

Se emplearán loops para realzar la animación del logotipo que tomará protagonismo en los productos audiovisuales, tanto los cortometrajes como los teaser para las páginas de difusión.

Lanzamientos

Saldrá 1 cortometraje a la semana intercalando las dos temáticas. Todos los jueves a las dos de la tarde, es decir, al mes se presentarán 4 cortometrajes que contendrán 2 anécdotas de personajes ilustres y 2 leyendas urbanas del cantón. Entre semana se hace cuatro publicaciones 2 posts acerca del tema de la semana y dos teasers del cortometraje a presentar, sábado, domingo, martes y miércoles.

Difusión en redes sociales

Los medios de difusión que se usarán para llegar al público objetivo son las redes sociales, después de indagar acerca del tema, es la forma más asertiva de contactarlos, informarlos y motivarlos a compartir el contenido con otras personas que en su mayoría serán adolescentes dentro del rango de edad seleccionado para el proyecto. Los cortometrajes serán subidos a un canal de YouTube llamado Hambatu Project, se crearán páginas con el mismo nombre en Facebook e Instagram al ser estas de las más usadas por el target, donde se publicarán pequeños teasers entre semana y posts acerca de los audiovisuales.

Manual de marca y estilos

El manual de marca y estilos que se presentará tendrá un formato A5, es decir, 21cm x 14,8cm en dirección horizontal, con una portada en mdf troquelada con la forma del identificador, las páginas internas se imprimirán en cartulina Marfilisa, una impresión por hoja, con márgenes de 1 cm y al lado izquierdo de 2,5 cm, en este lado se colocaran argollas como una especie de anillado no convencional.

4.3. Diseño de producto prototipo

4.3.1. Nombre de la propuesta

El presente proyecto audiovisual será nominado “Hambatu Project”.

El nombre tiene un significado histórico para transmitir la identidad tanto histórica como cultural del cantón Ambato, antes de la colonización el área Ambateña fue poblada por un pueblo llamado Hambatus o Jambatus que traduce “colina de la rana”,

este nombre fue adquirido gracias a una especie de ranas con el mismo nombre que poblaban gran parte del terreno, en especial alrededor de un río que atravesaba el pueblo llamado hoy en día Río Ambato, desde entonces es un ícono del cantón, por otra parte, la palabra en idioma inglés “Project” que traduce “proyecto” es usada para llamar la atención de un público joven sometido a la globalización, de tal forma que el nombre tenga pregnancia en los adolescentes de 15 a 19 años.

4.3.2. Identificador gráfico

El diseño del identificador visual es necesario para el reconocimiento del producto audiovisual “Hambatu Project”, para su posicionamiento y difusión en redes sociales. Bocetos del identificador en el (Anexo 5).

El isologo se compone de la estilización de un Hambatu o Jambatu que es un tipo de rana, ícono representativo del cantón Ambato con un antecedente histórico, que se fusiona en la parte de su cuerpo con el ícono de ubicación universal, en la parte central se adhiere el ícono de reproducción de audio y video “Play”, dando un significado completo, reforzado por la parte tipográfica con el nombre “Hambatu Project”, se elige el nombre con “H” para realzar el concepto de cultura histórica, por otra parte, en la cromática se adjunta el color amarillo ocre que lleva un significado de tradición, antigüedad e historia contrastada con el color gris oscuro para mejor estética, este conjunto de elementos generan un significado global de un proyecto audiovisual sobre la identidad cultural e histórica del cantón Ambato.



Gráfico N° 47. Identificador gráfico “Hambatu Project”

4.3.3. Manual de Marca y estilos

El manual presentado a continuación es un documento de carácter normativo que presentará, describirá y explicará los signos que definen la identidad corporativa.

El objetivo de este manual es presentar al proyecto y velar por la coherencia de la imagen y de la marca a lo largo del tiempo, teniendo en cuenta las distintas situaciones posibles. Este manual debe ser consultado por todos aquellos profesionales que tengan la responsabilidad de aplicar la Imagen de HAMBATU PROJECT.

Las piezas no definidas se realizarán respetando los criterios generales y el estilo marcado por éste, se incluye algunas hojas donde se definen los estilos para la presentación del audiovisual y sus publicaciones.

Construcción de la marca

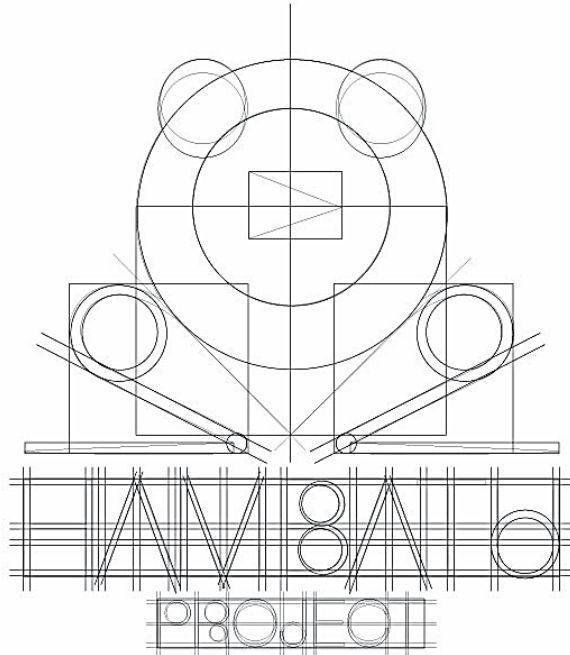


Gráfico N° 48. Construcción de la Marca

Encuadre y área autónoma

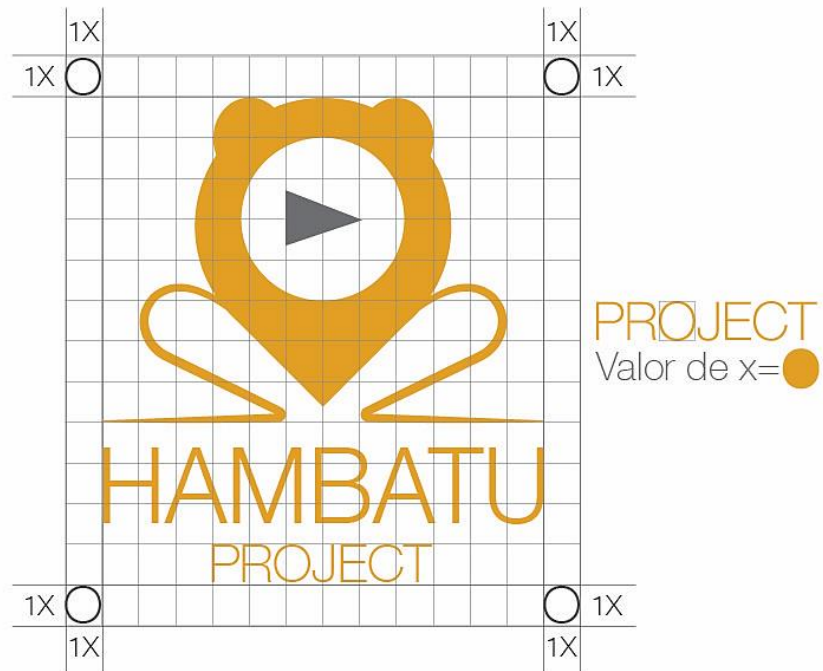


Gráfico N° 49. Encuadre y área autónoma

Cromática

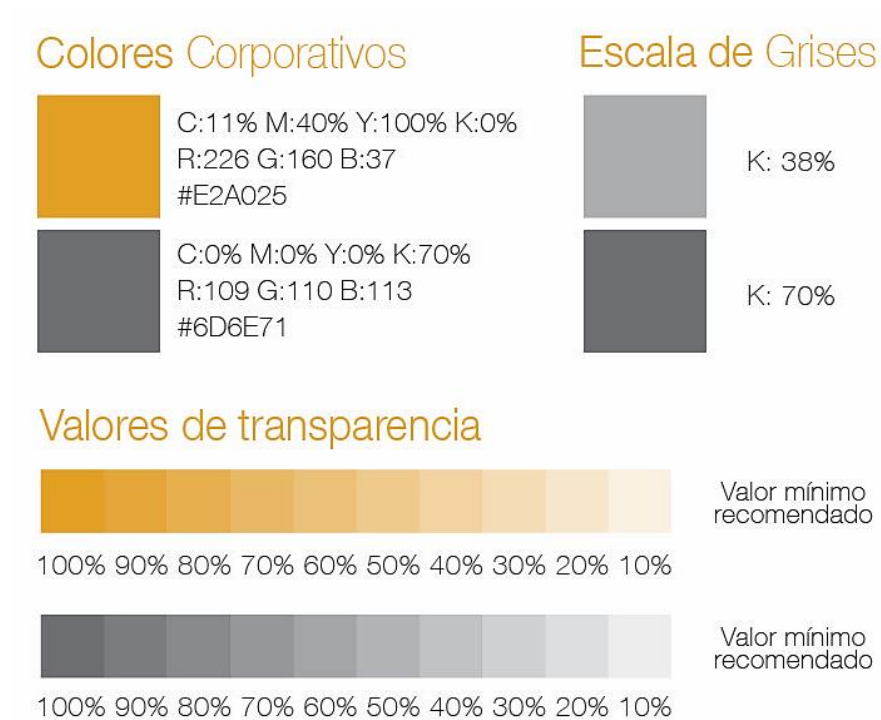


Gráfico N° 50. Cromática

Tipografía

HELVETICA NEUE LT COM

45 Light

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789!"a.\$%&/()=?¿*^";:;_-,*+/@

HELVETICA NEUE LT COM

35 Thin

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789!"a.\$%&/()=?¿*^";:;_-,*+/@

Gráfico N° 51. Tipografía

Versiones de Color

Versión Monocromática



Positivo / Negativo



Uso sobre imágenes



Gráfico N° 52. Versiones de color

No existen variaciones de la marca, solo la versión vertical es la única permitida, además no se puede deformar, estirar, usar otros colores, ni adherir elementos que no estén definidos en el manual.

Post para redes Sociales

Manejo de imagen en Facebook:

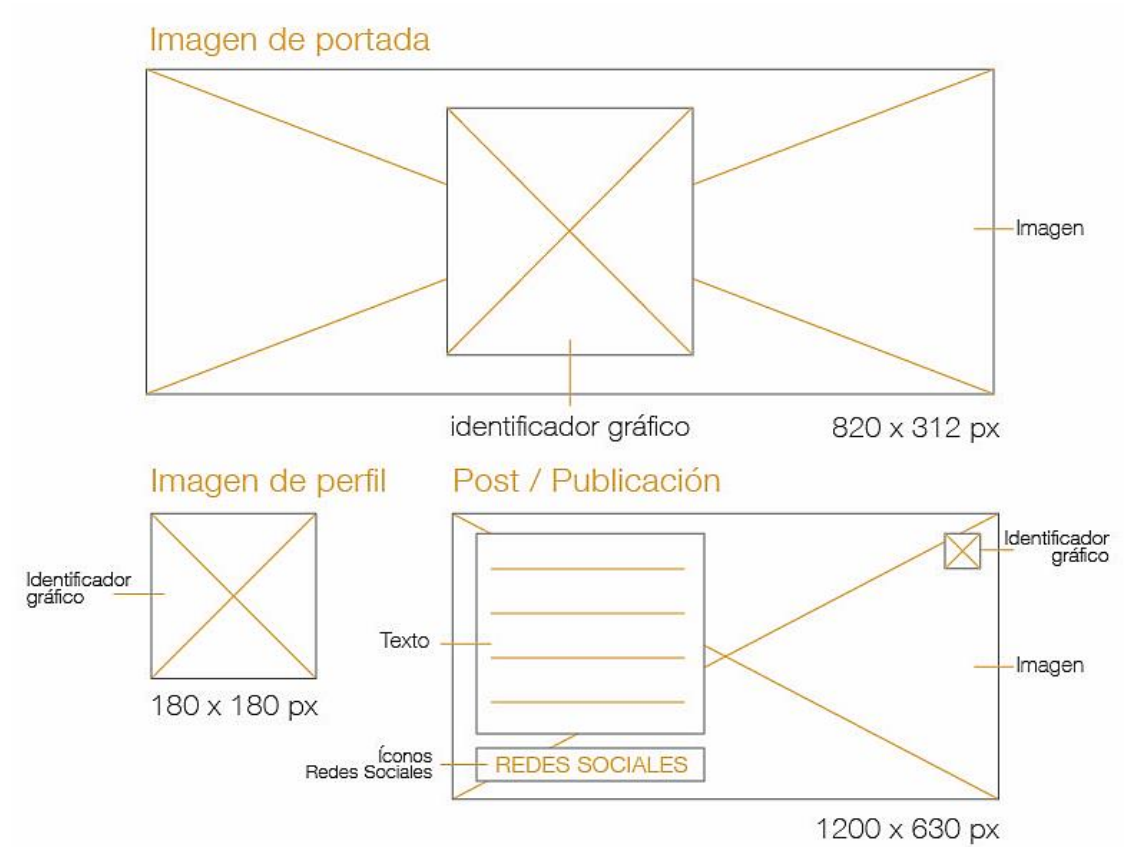


Gráfico N° 53. Manejo de imagen en Facebook

Manejo de imagen en Instagram:

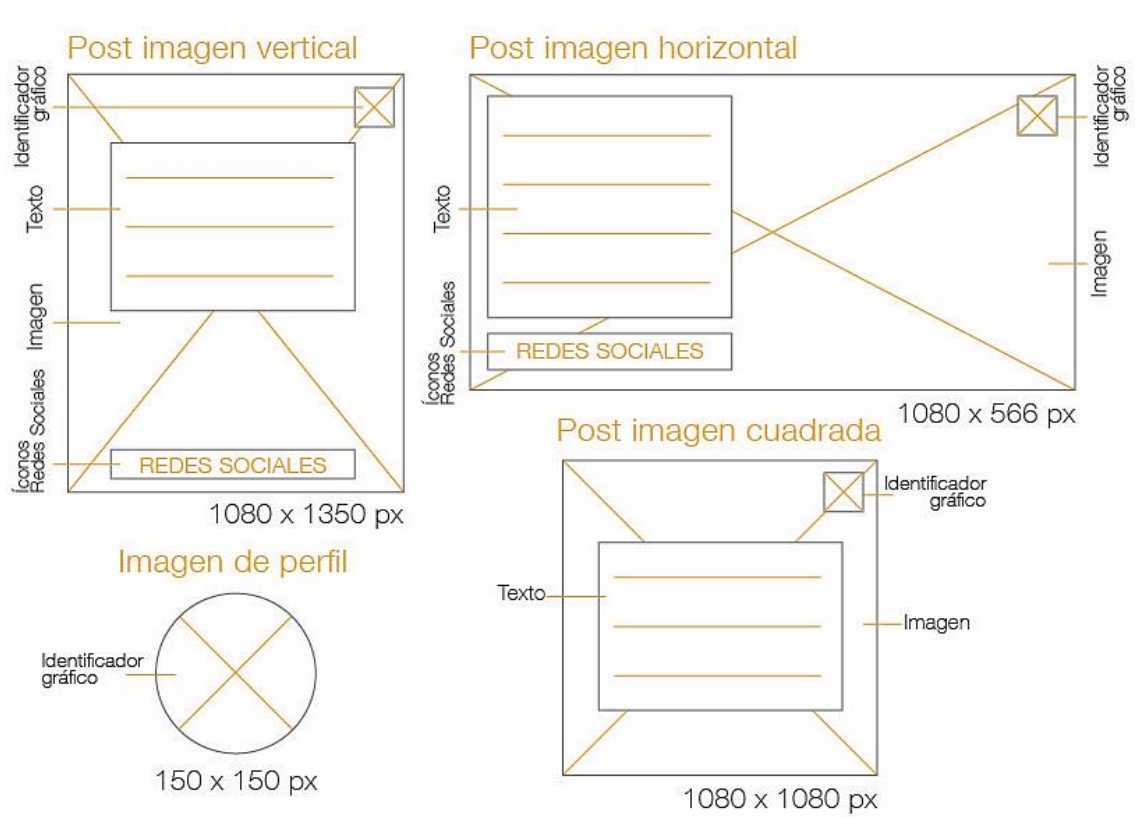


Gráfico N° 54. Manejo de imagen en Instagram

Manejo de imagen en YouTube:

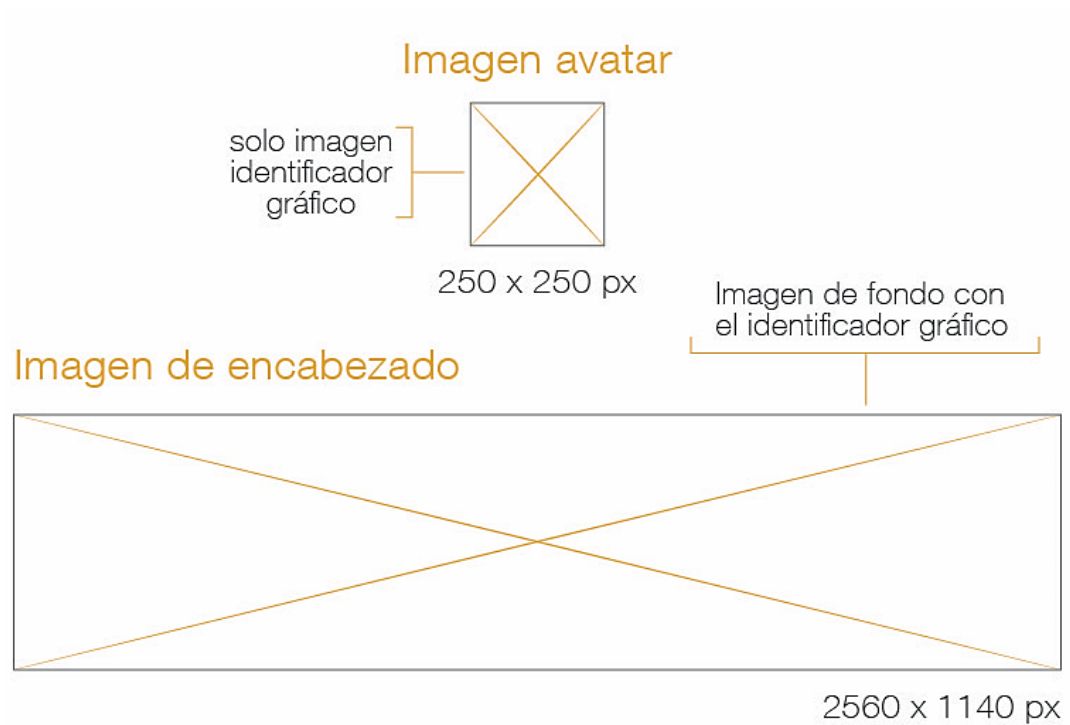


Gráfico N° 55. Manejo de imagen en YouTube

Manejo de pantalla de cortometraje / Teaser

Video para Redes Sociales



Gráfico N° 56. Manejo de video estándar para redes sociales

4.3.4. Cortometraje Piloto: Anécdotas históricas de personajes ilustres.

Nombre del material audiovisual: Descuido y pobreza

Duración: 2:21 min aproximadamente. Incluida introducción y créditos.

Objetivo: Informar una de las anécdotas menos reconocidas del escritor Juan Montalvo basado en una de sus frases célebres, para su difusión posterior.

Tono: Histórico, dramático.

La idea

Historia basada en los hechos reales del origen de la frase célebre de Don Juan Montalvo Fiallos: “Lo roto significa descuido, mientras que lo remendado es pobreza”.

Sinopsis

Después de uno de los refugios de Juan Montalvo en Ipiales tras ser perseguido por Gabriel García Moreno, se hospeda en la casa de una ecuatoriana llamada Alegría, convive en su hogar durante meses y recibe lecciones de vida de este ilustre ambateño, sin embargo, un día mientras salía de casa tras escribir una de sus magistrales páginas, emite un criterio que deja perpleja a Alegría, pues no había oído algo igual en su vida.

Argumento

Cuando Juan Montalvo fue obligado a dejar el territorio ecuatoriano al ser perseguido por el presidente Gabriel García Moreno, se asiló en Ipiales en una casa de una familia ecuatoriana que vivía en aquel sitio, aquí pasó largos días, en los cuales

tuvo un gran avance en sus escritos, durante su estadía impartió conocimientos acerca de su ideología y lecciones de vida. El último de sus días en aquel hogar, mientras se despedía de la familia, la señora ama de casa alcanzó a visualizar una rasgadura de gran tamaño en el pantalón de Don Juan Montalvo, con una mueca sorprendida le dijo: “pero Don Juan, qué poca confianza la suya, me lo hubiera dicho y en un santiamén estaba compuesto ese pantalón”. A lo que respondió con gentileza a Doña Alegría, que era el nombre de esa mujer: “Déjelo así, lo roto significa descuido, mientras que lo remendado es pobreza”. Esta frase se quedó plasmada en la historia de tan reconocido ilustre y ha pasado de generación en generación como parte de la cultura histórica de Ambato.

4.3.4.1. Escaleta

Tabla N° 18.

Escaleta: “Descuido y pobreza”

Escaleta - Cortometraje: Descuido y pobreza	
1	<p>El protagonista - Juan Montalvo Un par de pies con zapatos relucientes suben una vereda, se observan sus pasos uno tras otro en la calzada, el movimiento de sus manos y los puños impecables de una camisa, por último se ve la espalda de una persona caminando que se detiene frente a una puerta.</p>
2	<p>Visita y saludo - Juan Montalvo y Doña Alegría Juan Montalvo golpea la puerta de la casa de Doña Alegría, ella abre muy atenta, saludan, hace un ademán para que ingrese, Juan levanta su maleta del piso y entra a la casa agradecido por la gentileza.</p>
3	<p>Días de hospedaje - Don Juan Montalvo El ilustre estuvo largos días hospedado en aquel hogar, pasaba su tiempo sentado en el escritorio, pues escribir era su pasión, dejaba fluir las letras plasmándolas con su pluma.</p>

4	<p>Hora de marcharse - Juan Montalvo</p> <p>El último de sus días Don Montalvo guardaba sus pertenencias en el maletín para marcharse, entre sus cosas estaban las hojas donde escribía, su pluma y tintero, cierra el equipaje y sale de la habitación.</p>
5	<p>Pantalón rasgado - Juan Montalvo y Alegría</p> <p>Una vez más se encuentran en la puerta de la casa, Juan se despide con un abrazo, cuando está saliendo Doña Alegría alcanza a visualizar una rasgadura de gran tamaño en su pantalón, lo detiene señala el pantalón roto y exclama con una mueca: "pero Don Juan, ¡qué poca confianza la suya!, me lo hubiera dicho y en un santiamén estaba compuesto ese pantalón". Juan con una sonrisa en su rostro y palmeando la espalda de la mujer responde: "¡déjelo así!, lo roto significa descuido, mientras que lo remendado es pobreza".</p>
6	<p>La despedida - Juan Montalvo y Alegría</p> <p>Alegría dibuja una sonrisa en su rostro, vuelven a despedirse, Don Juan Montalvo sale de la casa tomando su equipaje, caminando erguido, desafiante y galante sin avergonzarse de la rasgadura en su pantalón.</p>

4.3.4.2. Fichas de personajes

Personaje 1: Juan Montalvo

Tabla N° 19.

Ficha de personaje 1: “Descuido y pobreza”


Fichas de Personajes / Hambatu Project	
Datos básicos del personaje	
Ficha número: 1	Referencia: 
Historia: “Descuido y pobreza”.	
Nombre: Juan Montalvo	
Alias: Don Juan Montalvo	
Rol: Personaje Principal. Escritor ilustre ambateño.	
Características personales y físicas	
Sexo: Masculino	Edad: 37 años
Origen: Ambato	Etnia: Mestizo
Altura: 1,76 aprox.	Contextura: Delgado
Política: Idealista - liberal	Religión: Anticlericalismo
Color de cabello: Castaño oscuro	Estilo de cabello: Rizado, corto
Color de ojos: Café oscuro	Tipo de Nariz: Griega
Color de piel: Trigueña	Otra característica: Bigote
Salud: Saludable	Nacionalidad: Ecuatoriana
Forma de vestir habitual: Camisa blanca, pantalón de terno negro, abrigo negro, corbatín negro, y zapatos casuales elegantes color negro.	
Jerga, vocabulario o forma de hablar: Vocabulario fluido, refinado y culto.	
Características Sociológicas	
Estado civil: Casado	Clase Social: Media

Hijos: 1 hasta el momento	Ocupación: Escritor. Ensayista, novelista.
Ética y Moral: Liberal a muerte, en contra de la corrupción, la religión y la política.	
Situación actual: Refugiado en Ipiales al ser perseguido político por el presidente García Moreno.	

Personaje 2: Doña Alegría

Tabla N° 20.

Ficha de personaje 2: “Descuido y pobreza”

Fichas de Personajes / Hambatu Project	
Datos básicos del personaje	
Ficha número: 2	Referencia: 
Historia: “Descuido y pobreza”.	
Nombre: Alegría (S/A)	
Alias: Doña Alegría	
Rol: Personaje Secundario. Ama de casa ecuatoriana, residente en Ipiales – Colombia.	
Características personales y físicas	
Sexo: Femenino	Edad: 35 años
Origen: Tulcán	Etnia: Mestiza
Altura: 1,60 aprox.	Contextura: Normal
Política: Conservadora	Religión: Católica
Color de cabello: Castaño oscuro	Estilo de cabello: Lacio, largo
Color de ojos: Café oscuro	Tipo de Nariz: Aguileña
Color de piel: Trigueña	Otra característica: Ninguna
Salud: Saludable	Nacionalidad: Ecuatoriana

Forma de vestir habitual: Vestuario de ama de casa campesina, falda larga estampada, blusa de vuelos blanca, un chal que cubre sus hombros, sombrero.	
Jerga, vocabulario o forma de hablar: Jerga popular, vocabulario básico.	
Características Sociológicas	
Estado civil: Casada	Clase Social: Baja
Educación: Ninguna	Ocupación: Ama de casa, campesina.
Ética y Moral: Humilde, trabajadora y solidaria con su pueblo.	
Situación actual: Vive en Ipiales, Colombia por su trabajo en el campo.	

Casting

De acuerdo a las fichas expuestas se realiza un casting para elegir a los actores que concuerden con las características señaladas tanto físicas como la habilidad de actuación de los mismos, una vez conformado el equipo de actuación se preparan con el guion para el día del rodaje.

4.3.4.3. Guiones

Guion literario: Descuido y pobreza

Tabla N° 21.

Guion literario: “Descuido y pobreza”

EXT. CALZADA. CALLE. DÍA

NARRADOR (VOZ EN OFF)

Las raíces de los ambateños se encarnan en las experiencias diarias que pasaron los hombres ilustres, este relato es el caso del escritor Juan Montalvo, quien dejó el territorio ecuatoriano al ser perseguido por el presidente Gabriel García Moreno debido a sus diferencias ideológicas.

Es abril de 1869, se observa cómo un **HOMBRE** con zapatos elegantes, de color negro y relucientes, sube a una calzada de las calles de Ipiales en Colombia y emprende una caminata con pasos infalibles, firmes y osados a plena luz del día, se sigue su trayectoria, el movimiento de sus brazos determinados exponiendo las mangas blancas impecables de su camisa y su contextura esbelta al mirar su espalda derecha y engallada, a lo lejos se encuentra una casa de aspecto humilde un tanto aislada, continúa su camino hasta hacer una parada frente a la puerta de ésta residencia.

EXT. PUERTA DE INGRESO. CASA. DÍA

NARRADOR (VOZ EN OFF)

Refugiándose desde abril de 1869 en una casa de una familia ecuatoriana en Ipiales - Colombia, Juan llega a una morada humilde, el hogar de Doña Alegría, quien lo recibe de la manera más cordial, intentando darle comodidad en su estadía.

Una vez frente a la puerta de la vivienda **DON JUAN MONTALVO** cerrando su mano en forma de puño la golpea con firmeza pero

no demasiado fuerte, al instante, dicha puerta se abre, dando paso a la visualización de una mujer llamada **ALEGRÍA** de aproximadamente treinta y cinco años, luce como una ama de casa, con ropa de campesina, refleja la humildad en su rostro, al saber de los conflictos entre el gobierno y el ilustre decide brindarle asilo en su hogar, tiempo atrás había trabajado para la familia Montalvo - Fiallos, manifestaba un acto de agradecimiento, generosidad y bondad. Al tenerse frente a frente estrechan sus manos, saludándose atentamente, Alegría realiza un ademán que propone una invitación cortés a acceder a su domicilio, Juan levanta su equipaje del piso e ingresa con un gesto de agradecimiento, al hacerlo inmediatamente se cierra la puerta.

FUNDIDO A NEGRO.

INT. ESCRITORIO. HABITACIÓN. NOCHE

NARRADOR (VOZ EN OFF)

El ilustre estuvo largos días hospedado en aquel hogar, donde compartía sus experiencias y valores humanos, la mayor parte de tiempo pasaba en su escritorio, pues escribir era su pasión, dejaba fluir las letras plasmándolas con su pluma, convirtiéndolas en armas letales para sus enemigos.

Una habitación de la época, iluminada por un candelabro con tres cirios que casi han muerto a causa del fuego incandescente de las noches entre tinta y papeles, **DON MONTALVO** se encuentra sentado en una silla junto a una mesa de madera que por largos días se transformó en el mejor de los escritorios, se admira su concentración mientras plasma sus pensamientos e ideales en papeles, con su pluma, la cual se sumergía una y otra vez en el tintero, escribe su última palabra terminada con un punto, se acerca a las velas y las apaga con un fuerte soplo.

FUNDIDO A NEGRO.

Pantalla en negro, mensaje:

"Dos meses después"

NARRADOR (VOZ EN OFF)

Junio de 1869.

INT. CAMA. HABITACIÓN. DÍA

NARRADOR (VOZ EN OFF)

Es hora de partir, le ha llegado un comunicado de ser perseguido hasta Ipiales así que decide partir a Panamá, empacando sus pertenencias más valiosas: sus escritos.

En la misma habitación en la que ya había pasado dos meses **JUAN** guarda las hojas de sus ensayos en una maleta de la época sobre su cama, al acomodarlos cierra la maleta, la toma en sus manos, camina hacia la puerta y sale de la habitación.

INT. PUERTA DE SALIDA. CASA. DÍA

NARRADOR (VOZ EN OFF)

Es momento de la despedida, después de un abrazo, al estrechar sus manos, Alegría observa una rasgadura de tamaño considerable en el pantalón de Don Juan.

Llega el día en que **JUAN** debe partir hacia otro país, en la puerta de salida está **DOÑA ALEGRÍA** para despedirlo, muy agradecido por su estadía la toma fuertemente de las manos, se acerca para abrazarla y al soltarla Alegría nota una rasgadura en la parte inferior del pantalón que usa Juan, lo detiene con la mano y con una mueca sorprendida, le comenta:

DOÑA ALEGRÍA

"Pero Don Juan, qué poca confianza la suya, me lo hubiera dicho y en un santiamén estaba compuesto ese pantalón".

MONTALVO le da una palmada en la espalda a **DOÑA ALEGRÍA**, y dibuja una sonrisa en su rostro mientras le manifiesta:

JUAN MONTALVO

"Doña Alegría, déjelo así, lo roto significa descuido, mientras que lo remendado es pobreza"

JUAN toma su equipaje del piso, sale haciendo un gesto de despedida, **ALEGRÍA** mueve su cabeza y sonríe mientras ve su partida, cierra la puerta lentamente.

EXT. CALLE. DÍA

NARRADOR (VOZ EN OFF)

Y así Juan Montalvo hace una salida como el grande que es, erguido, ensoberbecido, desafiante ante el viento y galante, sin avergonzarse de la rasgadura en su pantalón, por el contrario luciéndolo como parte simbólica de su pensamiento y valores Montalvinos.

Se observa a JUAN MONTALVO FIALLOS caminar con su equipaje, derecho, galante, seguro de sí mismo, luciendo la rasgadura en su pantalón al dar cada uno de sus pasos, orgulloso de la persona que es, de sus pensamientos e ideales, de sus valores y raíces. Alejándose en busca de un nuevo lugar para compartir y concluir sus más maravillosas obras literarias.

FUNDIDO A NEGRO.

MÚSICA DE SALIDA.

CRÉDITOS FINALES.

Tiempo aproximado: 2:21

Guion técnico

Tabla N° 22.

Guion técnico: “Descuido y pobreza”

GUIÓN TÉCNICO - LITERARIO - “Descuido y pobreza” - Hambatu Project - 2018										
Escena			Imagen					Sonido	Observaciones	Guión Literario
N°	Toma	Tiempo	Acción	Plano	Ángulo	Cámara/Mov.	Efecto			
1	1	2”	Un par de pies se sube a una vereda.	PD	N	Fija	Corte en seco	Música de época. Sonido de Ambiente	Pies con zapatos relucientes suben una vereda.	Voz en off: Las raíces de los ambateños se encarnan en las experiencias diarias de los hombres ilustres, este relato es el caso del escritor Juan Montalvo quien fue desterrado del territorio ecuatoriano por diferencias ideológicas.
	2	3”	Empieza a caminar, se siguen los pasos.	PD	N	Travelling	Corte en seco	Música de época. Sonido de Ambiente	Pasos uno tras otro en la calzada.	
	3	2”	Continúa caminando por la calzada.	PD	N	Travelling	Corte en seco	Música de época. Sonido de Ambiente	Movimiento de sus manos y los puños impecables de una camisa	
	4	5”	Sigue hasta llegar a una puerta donde el	PP	N	Cámara al hombro	Corte en seco	Música de época.	La espalda de una persona que camina y se detiene	

			personaje frena.					Sonido de Ambiente	frente a una puerta.	
2	5	5"	Juan golpea la puerta, Doña Alegría abre.	PP	N	Fija	Corte en Seco	Música de época. Sonido de Ambiente Golpe de puerta.	Golpea la puerta y abre Doña Alegría.	Voz en off: Refugiándose desde abril de 1869 en una casa de una familia ecuatoriana en Ipiales, Juan llega a una morada humilde, el hogar de Doña Alegría, quien lo recibe de la manera más cordial, intentando darle comodidad en su estadía.
	6	3"	Saludan y hace un ademán para que entre.	PCn	N	Fija	Corte en Seco	Música de época. Sonido de Ambiente	Saludan y hace un ademán para que entre.	
	7	2"	Recoge su maleta del piso.	PD	N	Fija	Corte en Seco	Música de época. Sonido de Ambiente	Levanta la maleta del piso.	
	8	3"	Juan ingresa a la casa.	PG	N	Zoom in	Fundido en negro.	Música de época. Sonido de Ambiente	Entra a la casa agradecido y se cierra la puerta donde se funde la toma.	

3	9	3"	Juan Montalvo en una mesa de madera escribiendo	PG/PM	N	Zoom in	Corte en seco	Música de la época. Ambiente	Montalvo se ve concentrado en su escritorio, iluminado con velas, mientras la cámara se acerca.	Voz en off: El ilustre estuvo largos días hospedado en aquel hogar, donde compartía sus experiencias y valores humanos, la mayor parte de tiempo pasaba en su escritorio, pues escribir era su pasión, dejaba fluir las letras plasmándolas con su pluma, convirtiéndolas en armas letales para sus enemigos.
	10	2"	Su mano sumerge la pluma en la tinta.	PD	N	Fija	Corte en seco	Música de la época. Ambiente	Remoja la pluma en la tinta.	
	11	3"	Continúa escribiendo sobre una hoja.	PD	N	Fija	Corte en seco	Música de la época. Ambiente	Escribe sobre un papel amarillento como los de la época.	
	12	3"	Se acerca al candelabro y sopla las velas.	PD	N	Fija	Fundido en negro	Música de la época. Ambiente soplo	Sopla las velas apagándolas, se queda en negro y aparece "2 meses después".	Voz en off: Junio de 1869.

4	13	6"	Se muestra la maleta en donde coloca sus papeles y cierra la maleta.	PD	N	Fija	Corte en seco	Música de la época. Ambiente	La maleta con ropa y sobre ella se coloca los papeles y se cierra la maleta.	Voz en off: Es hora de partir, le ha llegado un comunicado de ser perseguido hasta Ipiiales así que decide partir a Panamá, empacando sus pertenencias más valiosas: sus escritos.
	14	5"	Juan toma la maleta y sale de la habitación.	PG	N	Fija	Corte en seco	Música de la época. Ambiente	Camina con la maleta hacia la puerta en dónde se encontrará la cámara.	
5	15	5"	Se abrazan y aprietan las manos.	PG	N	Fija	Corte en seco	Música de la época. Ambiente	Se dan un abrazo, estrechan sus manos en la puerta.	Voz en off: Es momento de la despedida, después de un abrazo, al estrechar sus manos, Alegría observa una rasgadura de tamaño considerable en el pantalón de Don Juan.
	16	2"	Alegría observa la rasgadura sorprendida	PP	N	Fija	Corte en seco	Música de la época. Ambiente	Observa la rasgadura, cara sorprendida de Alegría.	
	17	2"	Se ve la rasgadura en el pantalón.	PD	P	Fija	Corte en seco	Música de la época. Ambiente	Se muestra la rasgadura.	
	18	2"	Lo detiene tocándole el hombro.	PG	N	Fija	Corte en seco	Música de la época. Ambiente	Lo detiene con la mano para que no se vaya.	
	19	8"	Alegría con una mueca dice el diálogo.	PP	N	Fija	Corte en seco	Música de la época. Ambiente	Alegría hace una mueca y menciona el diálogo.	

										dicho y en un santiamén estaba compuesto ese pantalón”.
	20	4”	Montalvo sonríe y le da una palmada en la espalda.	PA	N	Fija	Corte en seco	Música de la época. Ambiente	Le sonríe a Doña Alegría y le da una palmada en su espalda.	Ninguno.
	21	8”	Juan Menciona el diálogo mientras sonríe.	PP	N	Fija	Corte en seco	Música de la época. Ambiente	Sonriendo Juan Montalvo menciona el diálogo.	Diálogo Juan Montalvo: “Doña Alegría, déjelo así, lo roto significa descuido, mientras que lo remendado es pobreza”
	22	6”	Juan toma su equipaje del piso, sale haciendo un gesto de despedida y Alegría cierra la puerta.	PG	N	Fija	Corte en seco	Música de la época. Ambiente	Juan toma las maletas, sale y Alegría cierra la puerta mientras mueve la cabeza sonriendo.	Ninguno.
6	23	6”	Juan Montalvo camina erguido y galante.	PG	N	Fija	Corte en seco	Música de la época. Ambiente	Juan camina erguido y galante hasta salir del cuadro.	Voz en off: Y así Juan Montalvo hace una salida como el grande que es, erguido, desafiante

	24	6"	Se muestran sus pasos al caminar con la rasgadura expuesta.	PD	N	Travelling	Corte en seco	Música de la época. Ambiente	Se siguen sus pasos mostrando la rasgadura.	ante el viento y galante, sin avergonzarse de la rasgadura en su pantalón, por el contrario luciéndolo como parte simbólica de su pensamiento Montalvino.
	25	5"	Continúa caminando se, lo observa de espaldas.	PG	N	Fija	Fundido en negro	Música de la época. Ambiente	Se observa cómo se va Juan Montalvo.	
<p>El cortometraje basado en este guion tiene un tiempo aproximado de 1 minuto y 41 segundos, al mismo que se le agrega 20 segundos para la introducción y 20 segundos más de créditos donde se detallan todos los colaboradores para el film.</p>										
<ul style="list-style-type: none"> • Guionista: Lizbéth Camacho Sánchez. 						<ul style="list-style-type: none"> • Directora: Lizbéth Camacho Sánchez 				

Locaciones

- Calzada
- Camino hacia la casa antigua
- Entrada de la casa antigua.
- Habitación con una mesa de madera y una cama pequeña

Vestimenta y maquillaje

Vestimenta de campesina

- Dos faldas largas floreadas
- Blusa con hombros descubiertos blanca
- Sandalias blancas

Peinado y maquillaje campesina

- Moño en el cabello
- Maquillaje desarreglado, sencillo y natural.

Vestimenta de escritor

- Camisa blanca
- Pantalón de terno negro
- Leva larga negra
- Zapatos negros
- Corbatín negro

Maquillaje de escritor

- Maquillaje natural

Utilería

- Maleta de equipaje antigua

- Candelabro antiguo
- Tres velas
- Tintero lleno
- Pluma
- Hojas envejecidas

4.3.4.4. Storyboard

La realización del storyboard se la realizó con bocetos burdos (Anexo 6).

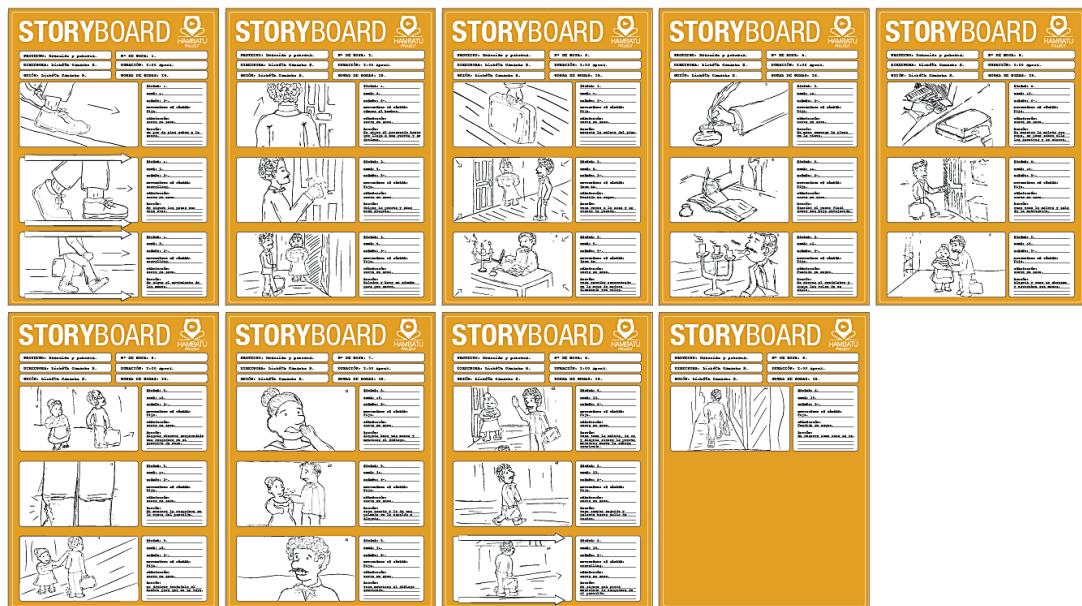


Gráfico N° 57. Storyboard

4.3.4.5. Plan de rodaje: Descuido y pobreza

Tabla N° 23.

Plan de rodaje: “Descuido y pobreza”

Plan de Rodaje - “Descuido y pobreza” - Hambatu Project												
Directora: Lizbéth Camacho S. Guion: Lizbéth Camacho S.							Contactos: Telf. 032 84 41 53 Cel. 09 95 31 85 69 Dir. Cdla. San Cayetano, Calle Daquilema y Roca Inca.					
Fecha	Hora	Escena	Toma	Tiempo	Luz	Int. Ext.	Locación	Decorado	Atrezzo	Personajes	Acción	Observaciones
SÁBADO 27 de Enero 2018	8:00	PUESTA DE ESCENOGRAFÍA 1										
	8:30	PUESTA DE LUCES, PUESTA DE SONIDO, MAQUILLAJE Y VESTIMENTA, PUESTA Y PRUEBA DE CÁMARA										
	9:30	1	1	2”	Día	Ext.	Calzada, calle, Casa de Campo.	-	Equipaje	Juan	Un par de pies se sube a la acera.	Zapatos relucientes
	9:40	1	2	3”	Día	Ext.	Calzada, calle, Casa de Campo.	-	Equipaje	Juan	Se siguen los pasos.	-
	9:55	1	3	2”	Día	Ext.	Calzada, calle, Casa de Campo.	-	Equipaje	Juan	Continúa por la acera.	Detalle movimiento de manos.

10:05	1	4	5"	Día	Ext.	Calzada, calle, Casa de Campo.	-	Equipaje	Juan	Camina hasta parar frente a una puerta.	Se enfoca su espalda.
10:15	6	23	6"	Día	Ext.	Calzada, calle, Casa de Campo.	-	Equipaje	Juan	Camina erguido y galante.	-
10:25	6	24	6"	Día	Ext.	Calzada, calle, Casa de Campo.	-	Equipaje	Juan	Se siguen sus pasos mostrando la rasgadura.	-
10:35	6	25	5"	Día	Ext.	Calzada, calle, Casa de Campo.	-	Equipaje	Juan	Se observa cómo se aleja.	-
10:45	PUESTA DE ESCENOGRAFÍA 2										
11:00	PUESTA DE LUCES, PUESTA DE SONIDO, MAQUILLAJE Y VESTIMENTA, PUESTA Y PRUEBA DE CÁMARA										
11:25	2	5	5"	Día	Ext.	Puerta Casa de Campo	-	Equipaje	Juan y Alegría	Golpea la puerta y Alegría abre.	-
11:40	2	6	3"	Día	Ext.	Puerta Casa de Campo	-	Equipaje	Juan y Alegría	Saludan, hace un ademán para que entre.	-
11:55	2	7	2"	Día	Ext.	Puerta Casa de Campo	-	Equipaje	Juan	Levanta la maleta del piso.	-
12:10	2	8	3"	Día	Ext.	Puerta Casa de Campo	-	Equipaje	Juan y Alegría	Ingresan a la casa, se cierra la puerta.	Se funde en negro el cierre de la puerta.
12:30 13:45	HORA DE ALMUERZO										

14:00	5	15	5"	Día	Ext.	Puerta Casa de Campo	-	Equipaje	Juan y Alegría	Se abrazan y estrechan las manos	-
14:15	5	16	2"	Día	Ext.	Puerta Casa de Campo	-	Equipaje	Alegría	Mira la rasgadura sorprendida.	-
14:30	5	17	2"	Día	Ext.	Puerta Casa de Campo	-	Equipaje	Juan	Se muestra la rasgadura.	Pantalón con un corte en la vasta.
14:45	5	18	2"	Día	Ext.	Puerta Casa de Campo	-	Equipaje	Juan y Alegría	Alegría lo toca del hombro deteniéndolo.	-
15:00	5	19	8"	Día	Ext.	Puerta Casa de Campo	-	Equipaje	Alegría	Menciona el diálogo.	-
15:25	5	20	4"	Día	Ext.	Puerta Casa de Campo	-	Equipaje	Juan y Alegría	Juan sonríe y le da una palmada en la espalda a Alegría.	-
15:40	5	21	8"	Día	Ext.	Puerta Casa de Campo	-	Equipaje	Juan	Menciona el diálogo sonriendo.	-
16:00	5	22	6"	Día	Ext.	Puerta Casa de Campo	-	Equipaje	Juan y Alegría	Toma la maleta, se despide con un gesto, Alegría cierra la puerta.	-
SACAR PUESTA DE LUCES, SONIDO, ESCENOGRAFÍA, VESTIMENTA Y CÁMARAS											
FIN DEL DÍA DE RODAJE											

Fecha	Hora	Escena	Toma	Tiempo	Luz	Int. Ext.	Locación	Decorado	Atrezzo	Personajes	Acción	Observaciones
DOMINGO 28 de Enero 2018	15:00	PUESTA DE ESCENOGRAFÍA										
	15:30	PUESTA DE LUCES, PUESTA DE SONIDO, MAQUILLAJE Y VESTIMENTA, PUESTA Y PRUEBA DE CÁMARAS										
	16:30	4	13	6"	Día	Int.	Habitación	Antigüedad Mesa de madera y cama chica.	Maleta Escritos Ropa	Juan	La maleta contiene ropa, se pone sobre ella los papeles y se cierra.	-
	16:50	4	14	5"	Día	Int.	Habitación	Antigüedad Mesa de madera y cama chica.	Maleta	Juan	Toma la maleta y sale de la habitación	Camina hacia la puerta donde está la cámara.
	17:15 18:15	BREAK / RECESO										
	18:30	PRUEBA DE LUZ Y CÁMARAS										
	19:00	3	9	3"	Noche	Int.	Habitación	Antigüedad Mesa de madera.	Candel. Velas Tintero Pluma Papel	Juan	Escribe concentrado en su escritorio.	-
	19:15	3	10	2"	Noche	Int.	Habitación	Antigüedad Mesa de madera.	Candel. Velas Tintero Pluma Papel	Juan	Su mano sumerge la pluma en la tinta.	-
	19:30	3	11	3"	Noche	Int.	Habitación	Antigüedad Mesa de madera.	Candel. Velas Tintero	Juan	Escribe sobre la hoja y pone punto final.	Las hojas son envejecidas.

									Pluma Papel			
	19:45	3	12	3"	Noche	Int.	Habitación	Antigüedad Mesa de madera.	Candel. Velas Tintero Pluma Papel	Juan	Se acerca al candelabro y apaga las velas.	Sopla las velas y se funde en negro.
SACAR PUESTA DE LUCES, SONIDO, ESCENOGRAFÍA, VESTIMENTA Y CÁMARAS												
LIMPIEZA DE LA LOCACIÓN												
FIN DEL DÍA DE RODAJE												

4.3.4.6. Postproducción

Montaje de imagen y sonido

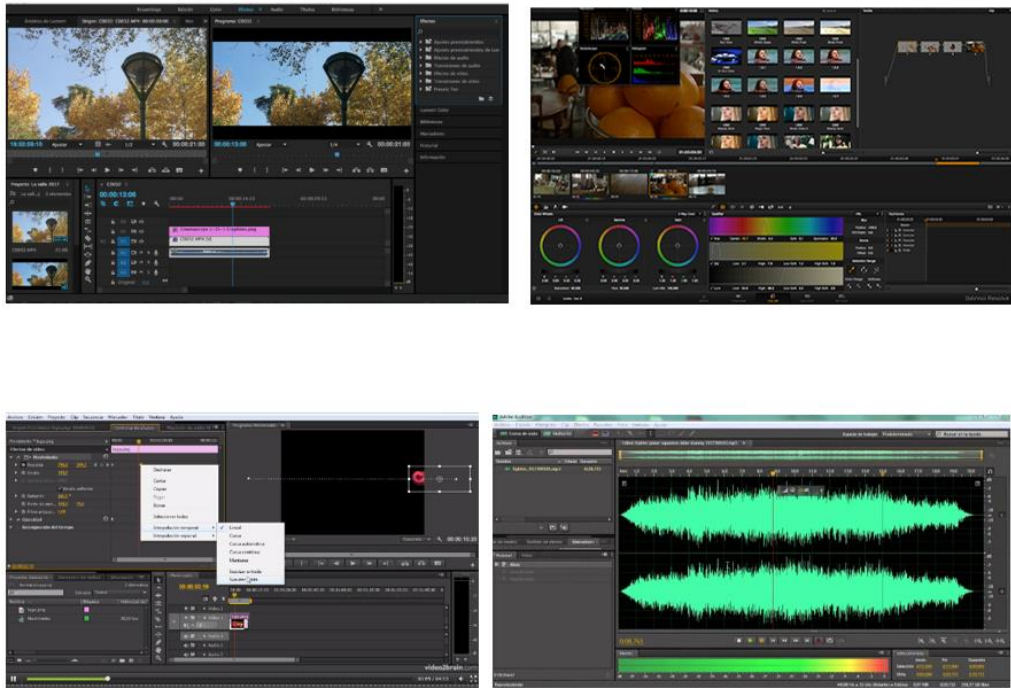


Gráfico N° 58. Postproducción

4.3.5. Cortometraje Piloto: Leyendas Urbanas

Nombre del material audiovisual: La muerte de frío

Duración: 2:20 min aproximadamente. Incluida introducción y créditos.

Objetivo: Dar a conocer una de las leyendas emblemáticas del cantón para su divulgación posterior.

Tono: Fantástico, suspenso.

La idea

Historia basada en la leyenda de dos moradores del barrio la Merced del cantón Ambato Bienvenido y Mercedes que tuvieron un final súbito e inesperado.

Sinopsis

Bienvenido Suárez, un morador del barrio la Merced iba en busca de una mujer para contraer matrimonio, pero cuando sabían que era tan pobre que debía alquilar trajes para sus citas lo dejaban, uno de esos días se cruza en el camino con Mercedes quien recibe su ayuda y tienen un final inesperado.

Argumento

Bienvenido Suárez fue un morador Ambateño que vivía por La Merced, quien quería una buena mujer para hacerla su esposa, sin embargo, era un asunto complicado, solo había salido con dos muchachas pero lo dejaron al enterarse de la pobreza en la que vivía, era tan pobre que alquilaba trajes para poder salir los domingos. Cierta

domingo una cita lo dejó plantado, regresaba hacia el cuarto donde vivía, de repente, observa a una hermosa mujer sentada en una banca del parque, al parecer traía el vestido mojado y lloraba por ello, Bienvenido sin dudarlo se acercó, se sentó a su lado y le preguntó cuál era la razón de su tristeza, a lo que respondió que su padre estaba enfadado con ella, éste muchacho le aconsejó regresar a su hogar, le dio su chaqueta para que no se enfermase, la acompañó hasta su casa y Mercedes, como se llamaba la señorita, le prometió devolver la chaqueta al día siguiente en el mismo lugar. En la mañana de aquel lunes Bienvenido la esperó pero Mercedes nunca llegó, muy preocupado fue a buscarla a su casa, al golpear la puerta aparece un señor, al cual pregunta por Mercedes, pues había fallecido hace dos meses, al relatar lo sucedido entre Bienvenido y su hija se quedan absortos ante tal situación, caminan hacia el cementerio y observan la chaqueta colgada en el nicho de Mercedes, el padre de la difunta contó que el vestido con el que Bienvenido la miró es el mismo que llevaba puesto cuando contrajo la neumonía que la llevó a la muerte.

4.3.5.1. Escaleta

Tabla N° 24.

Escaleta: “La muerta de frío”

Escaleta - Cortometraje: La muerta de frío	
1	<p>Panorama - Ambato, barrio “La Merced” Se observa el paisaje, la leyenda tiene ubicación en el barrio “La Merced” en la zona centro de la ciudad de Ambato, donde dos moradores del sector tuvieron un encuentro inesperado.</p>
2	<p>El protagonista - Bienvenido Suárez Cierta domingo aparece Bienvenido en la puerta de su casa, anhelaba una buena mujer para contraer matrimonio, había salido solo con dos mujeres pero lo rechazaron al enterarse de su pobreza, pasan dos muchachas por la calzada, Bienvenido las saluda con educación, no le ponen atención y siguen su camino, el joven empieza a caminar por el lado contrario hasta llegara una puerta donde hay un letrero que dice “Trajes de alquiler”.</p>


3	<p>El traje - Bienvenido Ingresa al lugar de alquiler de trajes, sale después de un tiempo con ropa elegante y un reloj en la muñeca, se dirige al parque de "La Merced" donde tiene una cita.</p>
4	<p>La espera - Bienvenido En la esquina del parque espera y observa el reloj repetidas veces, su cita lo deja plantado, con cara de tristeza cruza el parque de regreso a su casa.</p>
5	<p>El encuentro - Bienvenido y Mercedes Mira a una mujer sentada en una de las bancas del parque, la observa detenidamente, pues lleva el vestido mojado y lloraba, Bienvenido se acerca, se sienta a su lado y le pregunta la razón de su tristeza, su padre se había enojado con ella, el muchacho le aconseja ir a su casa y le presta su chaqueta.</p>
6	<p>Despedida - Bienvenido y Mercedes Bienvenido acompaña a Mercedes a su casa, se despide de ella con la promesa de verse a la mañana siguiente en el mismo lugar del parque para regresarle su chaqueta, acto seguido se va a su casa.</p>
7	<p>El plantón - Bienvenido Suárez Al día siguiente, es decir, en la mañana del lunes Bienvenido se encuentra en el parque esperando a Mercedes, observa su reloj, pasan los minutos y no llega, preocupado por su chaqueta va a buscarla en su casa.</p>
8	<p>La noticia - Bienvenido y el padre de Mercedes Bienvenido golpea la puerta, espera unos segundos y se abre la puerta, aparece un hombre vestido de negro, al cual pregunta por Mercedes, con mucho dolor responde que su hija había muerto hace dos meses, Bienvenido se queda absorto y deciden salir hacia el cementerio Municipal.</p>
9	<p>La explicación - Bienvenido y el padre de Mercedes Caminan hacia el cementerio Municipal, al llegar a la tumba de Mercedes observan sorprendidos la chaqueta de Bienvenido sobre ella, abraza a su padre y él le cuenta que el vestido mojado con el que este muchacho la había visto en el parque era el mismo que traía puesto cuando contrajo la neumonía que la llevó a la muerte.</p>

4.3.5.2. Ficha de personajes

Personaje 1: Bienvenido Suárez

Tabla N° 25.

Ficha de personaje 1: “La muerte de frío”

Fichas de Personajes / Hambatu Project	
Datos básicos del personaje	
Ficha número: 3	Referencia: 
Historia: “La muerte de frío”.	
Nombre: Bienvenido Suárez	
Alias: Bienvenido	
Rol: Personaje Principal. Joven ambateño que busca el amor, rechazado por su condición social.	
Características personales y físicas	
Sexo: Masculino	Edad: 26 años
Origen: La Merced, Ambato	Etnia: Mestiza
Altura: 1,70 aprox.	Contextura: Delgada
Política: Izquierda.	Religión: Católica
Color de cabello: Castaño oscuro	Estilo de cabello: Lacio, corto.
Color de ojos: Café oscuro	Tipo de Nariz: Griega
Color de piel: Trigueña	Otra característica: Desarreglado
Salud: Saludable	Nacionalidad: Ecuatoriana
Forma de vestir habitual: Ropa desalineada, vieja, alquila trajes para salir a sus citas.	
Jerga, vocabulario o forma de hablar: Jerga popular, vocabulario básico.	
Características Sociológicas	
Estado civil: Soltero	Clase Social: Baja

Educación: Primaria	Ocupación: Desempleado
Ética y Moral: Humilde, amable, respetuoso.	
Situación actual: Vive en el barrio La Merced y busca una buena muchacha para hacerla su esposa.	

Personaje 2: Mercedes

Tabla N° 26.

Ficha de personaje 2: “La muerta de frío”


Fichas de Personajes / Hambatu Project	
Datos básicos del personaje	
Ficha número: 4	Referencia: 
Historia: “La muerta de frío”.	
Nombre: Mercedes	
Alias: Mercedes	
Rol: Personaje Secundario. Joven ambateña que vive en el barrio La Merced.	
Características personales y físicas	
Sexo: Femenino	Edad: 24 años
Origen: La Merced, Ambato	Etnia: Mestiza
Altura: 1,60 aprox.	Contextura: Delgada
Política: Derecha.	Religión: Católica
Color de cabello: Castaño oscuro	Estilo de cabello: Ondulado, largo.
Color de ojos: Café oscuro	Tipo de Nariz: Griega
Color de piel: Clara	Otra característica: Ninguna
Salud: Resfriada	Nacionalidad: Ecuatoriana
Forma de vestir habitual: Vestido largo y sandalias.	

Jerga, vocabulario o forma de hablar: Jerga popular, vocabulario básico.	
Características Sociológicas	
Estado civil: Soltera	Clase Social: Media
Educación: Secundaria	Ocupación: Ama de casa
Ética y Moral: Amable, agradecida, buena hija.	
Situación actual: Se encuentra envuelta en tristeza por ciertas discusiones con su padre.	

Personaje 3: Ernesto

Tabla N° 27.

Ficha de personaje 3: “La muerte de frío”

Fichas de Personajes / Hambatu Project	
Datos básicos del personaje	
Ficha número: 5	Referencia: 
Historia: “La muerte de frío”.	
Nombre: Ernesto	
Alias: Ernesto	
Rol: Personaje Secundario. Padre de Mercedes.	
Características personales y físicas	
Sexo: Masculino	Edad: 52 años
Origen: La Merced, Ambato	Etnia: Mestiza
Altura: 1,72 aprox.	Contextura: Corpulento
Política: Izquierda.	Religión: Católica
Color de cabello: Castaño oscuro	Estilo de cabello: Lacio, corto.
Color de ojos: Café oscuro	Tipo de Nariz: Griega
Color de piel: Trigueña	Otra característica: Usa lentes.

Salud: Saludable	Nacionalidad: Ecuatoriana
Forma de vestir habitual: Ropa de color oscuro por lo general negro, pantalón de terno y buzo de lana con camisa por debajo.	
Jerga, vocabulario o forma de hablar: Jerga popular, vocabulario básico.	
Características Sociológicas	
Estado civil: Viudo	Clase Social: Media
Educación: Primaria	Ocupación: Transportista
Ética y Moral: Trabajador, respetuoso, perseverante.	
Situación actual: Vive en el barrio La Merced, supera una pérdida familiar muy grande.	

Casting

De acuerdo a las fichas expuestas se realiza un casting para elegir a los actores que concuerden con las características señaladas tanto físicas como la habilidad de actuación de los mismos, una vez conformado el equipo de actuación se preparan con el guion para el día del rodaje.

4.3.5.3. Guiones

Guion Literario: La muerte de frío

Tabla N° 28.

Guion literario: “La muerte de frío”

EXT. CALLE. BARRIO LA MERCED. DÍA

NARRADOR (VOZ EN OFF)

Hace algunos años atrás, en el barrio “La Merced” ubicado en el centro de Ambato se dio un encuentro poco fortuito.

Es la década de los 80's, se hace un recorrido por una de las calles observando las casas y negocios, hasta llegar a una puerta de una vivienda pequeña.

EXT. PUERTA DE CASA. CALLE. DÍA

La puerta se abre y sale un hombre de aproximadamente 26 años de edad, se percibe su escasez de recursos en su apariencia física, lleva un pantalón viejo al igual que una camisa, sombrero y zapatos desgastados, es **BIENVENIDO SUÁREZ**.

Aparece el mensaje: **Domingo 10:00 am**

NARRADOR (VOZ EN OFF)

Este hombre es Bienvenido Suárez morador de La Merced.

BIENVENIDO observa desde su puerta pasar a dos muchachas jóvenes, risueñas, muy arregladas y engraidas, con vestimenta colorida, una con un par de jeans y la otra con una falda que van conversando juntas por la calzada, con un gesto de amabilidad y educación que lo caracteriza se quita el sombrero para saludarlas, no obstante, es rechazado por estas mujeres que lo observan detenidamente, giran su rostro y continúan despreciándolo y murmurando sobre su aspecto un tanto desalineado, al ver un acto tan despiadado de repudio hacia

su persona mira hacia el lado contrario de las señoritas y emprende un viaje en aquella dirección.

NARRADOR (VOZ EN OFF)

Es un muchacho que anhela una buena mujer para contraer matrimonio, salió solo con dos mujeres pero lo rechazaron al enterarse de su condición social financiera, pues no tenía recursos.

EXT. FACHADA DE ALMACÉN. CALLE. DÍA

BIENVENIDO llega a una entrada donde visualiza un letrero poco estético, el cuál pintado con letras negras dice: "**Trajes de alquiler**".

NARRADOR (VOZ EN OFF)

Bienvenido acostumbra a alquilar ropa para salir a sus citas.

El **MUCHACHO** ingresa por aquella puerta.

FUNDIDO A NEGRO.

El tiempo transcurre y **BIENVENIDO** aparece fuera de aquel lugar con ropa elegante, se acomoda la corbata, lleva un pantalón de terno implacable, una camisa colorida, zapatos recién lustrados, una chaqueta negra de cuero y un reloj brillante en su mano.

NARRADOR (VOZ EN OFF)

Aquí está Bienvenido Suárez tan galante, con prisa por llegar a una cita planificada para el medio día con una linda muchacha.

Observa el reloj que lleva en la muñeca izquierda y se va caminando por la acera.

EXT. PARQUE LA MERCED. DÍA

NARRADOR (VOZ EN OFF)

El tiempo ha transcurrido y con gran decepción acepta que su cita lo ha dejado plantado sin otra opción camina de regreso a casa a través del parque.

En la esquina del parque La Merced, **BIENVENIDO** espera impaciente a su cita, mira el reloj repetidas veces, pero el tiempo pasa y la mujer nunca llega, decepcionado una vez más decide regresar a su hogar.

BIENVENIDO camina a través del parque y divisa a una muchacha sentada en una de las bancas del parque.

NARRADOR (VOZ EN OFF)

Pero aguarda, ahí está una señorita llorando y tiene el vestido todo empapado.

El **MUCHACHO** se acerca a la **MUJER**, lleva un vestido todo mojado, inclinada hacia sus rodillas con las manos cubriendo su rostro, se escucha su llanto, no duda en sentarse a su lado para averiguar que causa sus lágrimas, la toca en el hombro, ella dirige su mirada hacia él, está taciturna, toda empapada, conversan por un momento, **BIENVENIDO** le cede su chaqueta de cuero y la acompaña a su casa.

NARRADOR (VOZ EN OFF)

Al sentarse a su lado le pregunta la razón de su tristeza, a lo que responde que su padre estaba enfadado con ella, le cede su chaqueta y le ofrece acompañarla a su casa.

EXT. CASA DE MERCEDES. CALLE. DÍA

Ahora están en la casa de **MERCEDES**, así se llama la muchacha, acuerdan verse al día siguiente para devolverle su chaqueta, se despiden con un beso en la mejilla, **BIENVENIDO** la observa mientras ingresa a su casa y ella le sonríe al cerrar la puerta.

NARRADOR (VOZ EN OFF)

Llegan a su destino, intercambian nombres, ella es Mercedes, lo cita mañana en el parque para devolver la chaqueta.

FUNDIDO A NEGRO.

Aparece el mensaje: **Lunes 11:00 am**

EXT. BANCA. PARQUE LA MERCED. DÍA

BIENVENIDO está listo en el lugar de encuentro, en la banca donde se vieron el día anterior, el tiempo pasa y **MERCEDES** no aparece, empieza a preocuparse, tiene la mano en la quijada demostrando desesperación, pues ya debía tener la chaqueta en sus manos para poder devolverla a la tienda de alquiler, al no verla por un buen tiempo se levanta de la banca y se va.

NARRADOR (VOZ EN OFF)

Bienvenido la espera toda la mañana pero Mercedes no aparece, preocupado por la chaqueta alquilada que debía devolver va a buscarla en su casa.

EXT. CASA DE MERCEDES. CALLE. DÍA

BIENVENIDO llega a la casa de la joven, golpea la puerta, y le abre su papá, **ERNESTO**, un hombre de aproximadamente cincuenta y dos años de edad, vestido de negro, niega la presencia de la chica y le dice no ser posible la historia que Bienvenido le cuenta, dejándolo sorprendido, así que procede a llevarlo a otro lugar.

NARRADOR (VOZ EN OFF)

Ha llegado y sale un señor vestido de negro, le pregunta por Mercedes, y escucha una respuesta que no esperaba.

EXT. CALLE. DÍA

Empiezan a caminar por la calle Bolívar, mientras van comentando lo sucedido, sus pasos son apresurados, tienen afán, continúan el camino y llegan al Cementerio Municipal de la ciudad.

NARRADOR (VOZ EN OFF)

El hombre era el padre de Mercedes, lo dirige hacia el lugar donde encontrará la explicación de su ausencia, mientras tanto éste chico le cuenta lo sucedido con su hija y que debían verse en el parque por la mañana.

EXT. CEMENTERIO MUNICIPAL. DÍA

Caminan a través del cementerio, paran frente a una tumba y **BIENVENIDO** cae de rodillas al escuchar la historia de la muerte de Mercedes, absorto observa sobre la tumba la chaqueta negra que le prestó para intentar prevenir una enfermedad que ya la había matado.

NARRADOR (VOZ EN OFF)

Su padre lo lleva hasta la tumba de Mercedes, había muerto hace un par de meses, y según la historia que le contó Bienvenido el vestido que tenía puesto fue el mismo que traía el día en que una neumonía se la llevó a la muerte.

FUNDIDO A NEGRO.

MÚSICA DE SALIDA.

CRÉDITOS FINALES.

Tiempo aproximado: 2:20

Guion técnico

Tabla N° 29.

Guion técnico: “La muerte de frío”

GUIÓN TÉCNICO - LITERARIO - “La muerte de frío” - Hambatu Project - 2018										
Escena			Imagen					Sonido	Observaciones	Guión Literario
N°	Toma	Tiempo	Acción	Plano	Ángulo	Cám / Mov	Efecto			
1	1	7”	Se recorre una de las calles del barrio “La Merced” en Ambato hasta llegar a la casa de Bienvenido.	PG	P	Vuelo Rasante con DRONE	Corte en seco	Música de la época	Se hace el uso de un drone para hacer un recorrido por la calle hasta llegar a la puerta de la casa de Bienvenido.	Voz en off: Hace algunos años atrás, en el barrio “La Merced” ubicado en el centro de Ambato se dio un encuentro poco fortuito.
2	2	5”	Bienvenido sale de su casa y se queda parado afuera observando de lado a lado la calle.	PG	N	Fija	Corte en seco	Música de época, sonido de ambiente	Aparece el texto: “Domingo 10h00” Bienvenido viste de sombrero y traje acorde a la época, el pantalón	Voz en off: Este hombre es Bienvenido Suarez morador de La Merced.

									arrugado y una camisa vieja.	
	3	2"	Bienvenido observa a dos muchachas pasar por la calzada.	PG	N	Fija	Corte en Seco	Música de época. Sonido de ambiente	Las muchachas se acercan.	Voz en off: Es un muchacho que anhela una buena mujer para contraer matrimonio, salió solo con dos mujeres pero lo rechazaron al enterarse de su pobreza.
	4	4"	Se quita el sombrero para saludar con respeto.	PM	N	Fija	Corte en Seco	Música de época. Sonido de ambiente	Bienvenido se quita el sombrero y las saluda.	
	5	4"	Hacen una mueca de rechazo y pasan de largo, él sale y se pone a caminar.	PG	N	Fija	Corte en Seco	Música de época. Sonido de ambiente	Pasan de largo, mira hacia los dos lados y camina hacia el lado contrario de las señoritas.	
3	6	3"	Aparece un Rótulo: "Trajes de alquiler", Y Bienvenido entra.	PD/ PG	N	Zoom out	Fundido en negro	Música de época. Sonido de ambiente Sonido: Puerta que se abre.	El rótulo es una tabla pintada sin estética, se abre la toma a un plano general.	Voz en off: Bienvenido acostumbra a alquilar ropa para salir a sus citas.

	7	3"	Sale Bienvenido del local con ropa elegante y se para en la puerta.	PG	N	Tilt up	Corte en seco	Música de época. Sonido de ambiente	Se enseña a Bienvenido con su ropa elegante con un tilt up mientras se intercalan las tomas detalle.	Voz en off: Ahí está Bienvenido Suárez tan galante, con prisa por llegar a una cita planificada para el medio día con una linda muchacha.
	8	2"	Se acomoda su corbata y el botón de su manga.	PD	N	Fija	Corte en seco	Música de época. Sonido de ambiente	Se arregla la corbata en un segundo y se acomoda el botón de la camisa en otro segundo.	
	9	2"	Observa el reloj en su muñeca y se va.	PG	N	Fija	Corte en seco	Música de época. Sonido de ambiente	Mira el reloj y se va caminando hasta que sale de la toma.	
4	10	4"	Bienvenido está inquieto mirando el reloj.	PA	N	Travelling 360°.	Corte en seco	Música de época.	Observa el reloj varias veces, busca a su alrededor y se va decepcionado.	Voz en off: El tiempo ha transcurrido y con gran decepción acepta que su cita lo ha dejado plantado sin otra opción camina de regreso a casa a través del parque.
	11	4"	Lo vuelve a mirar y con gesto de decepción se va de regreso a su hogar.	PG	C	Zoom Out con Drone.	Corte en seco	Música de época.	Empieza a caminar a través del parque y se abre la toma.	

5	12	4"	Bienvenido va caminando por el parque.	PG	N	Cámara al hombro	Corte en seco	Música de época. Sonido de ambiente	Se sigue a Bienvenido con la cámara mientras camina.	Voz en off: Pero aguarda, ahí está una señorita llorando y tiene el vestido todo empapado.
	13	2"	Ve a una joven que llora con su vestido todo mojado en una banca del parque.	PA	N	Fija	Corte en seco	Música de época. Sonido de ambiente	La joven llora, su cabello y vestido están mojados.	
	14	2"	El sujeto se acerca a la dama.	PG	N	Fija	Corte en seco	Música de época. Sonido de ambiente	Camina hacia la mujer y le toca el hombro.	Voz en off: Al sentarse a su lado le pregunta la razón de su tristeza, a lo que responde que su padre estaba enfadado con ella, le cede su chaqueta y le ofrece acompañarla a su casa.
	15	1"	Ella sube su rostro para verlo.	PD	P	Fija	Corte en seco	Música de época. Sonido de ambiente	Se detalla el llanto de la muchacha cuando regresa a verlo.	
	16	4"	Le explica la razón de su llanto.	PC	N	Pan foco	Corte en seco	Música de época. Sonido de ambiente	Se muestra a la muchacha y luego al muchacho dialogando jugando con el enfoque.	

	17	4"	Él le cede su chaqueta se levantan y se van.	PM/ PG	N	Zoom Out	Corte en seco	Música de época. Sonido de ambiente	La toma se abre a un plano general para observar cómo se van.	
6	18	6"	Se encuentran afuera de una casa, se despide y acuerdan verse al día siguiente, entra a su casa y cierra la puerta.	PG/ PD	N	Zoom in	Fundido en negro	Música de época. Sonido de ambiente	La joven lo mira con una sonrisa y agradecida cierra la puerta mientras entra a su casa. Se cierra a un plano detalle del rostro de la muchacha al cerrar la puerta.	Voz en off: Llegan a su destino, intercambian nombres, ella es Mercedes, lo cita mañana en el parque para devolver la chaqueta.
7	19	4"	Bienvenido esperaba sentado en la banca a que Mercedes llegue.	PM	N	Fija	Corte en seco	Música de época. Sonido de ambiente	Aparece en la pantalla: "Lunes 11:00" El sujeto lleva la mano en la quijada en forma de aburrimento,	Voz en off: Bienvenido la espera toda la mañana pero Mercedes no aparece, preocupado por la chaqueta

									y desesperación.	alquilada que debía devolver va a buscarla en su casa.
	20	3"	Al no verla se levanta preocupado y se va.	PG	N	Fija	Corte en seco	Música de época. Sonido de ambiente	Se levanta y camina hasta salir de la toma.	
8	21	6"	Bienvenido golpea la puerta de la casa de la joven, y le abre su papá vestido de negro, negando su presencia y dejándolo sorprendido.	PCn	N	Fijo	Corte en seco	Música de Suspenso y sonidos de ambiente	Al abrir la puerta y conversar con el señor, Bienvenido pone cara de asombro.	Voz en off: Ha llegado y sale un señor vestido de negro, le pregunta por Mercedes, y escucha una respuesta que no esperaba.
9	22	2"	Empiezan a caminar.	PD	N	Fija	Corte en seco	Música de Suspenso y sonidos de ambiente	Pies caminando.	Voz en off: El hombre era el padre de Mercedes, lo dirige hacia el lugar donde encontrará la explicación de su

		4"	Se dirigen al cementerio y se van acercando a la puerta.	PC	N	Fija	Corte en seco	Música de Suspenso y sonidos de ambiente	Entran y salen de la toma caminando por la vereda.	ausencia, mientras tanto éste chico le cuenta lo sucedido con su hija y que debían verse en el parque por la mañana.
		4"	Siguen caminando mientras va contando la historia con su hija.	PG	N	Subjetiva	Corte en seco	Música de Suspenso y sonidos de ambiente	Desde la puerta del cementerio alguien los observa subjetivamente	
10	23	8"	Caminan y paran frente a la tumba mientras le cuenta el padre de Mercedes lo sucedido.	PCn	Normal	Fija	Corte en seco	Música de Suspenso y sonidos de ambiente	Bienvenido con cara de sorprendido cae de rodillas.	Voz en off: Su padre lo lleva hasta la tumba de Mercedes, había muerto hace un par de meses, y según la historia que le contó Bienvenido el vestido que tenía puesto fue el mismo que traía el día en que una neumonía se la llevó a la muerte.

10	14	6".	Arrodillado y sorprendido se encuentra Bienvenido mientras mira la chaqueta en la lápida.	PCn	Normal	Zoom in	Fundido en negro	Música de Suspenso y sonidos de ambiente	Se toma primero al sujeto anonadado y luego se hace un zoom in para la chaqueta.	Ninguno.
El cortometraje basado en este guion tiene un tiempo aproximado de 1 minuto y 40 segundos, al mismo que se le agrega 20 segundos para la introducción y 20 segundos más de créditos donde se detallan todos los colaboradores para el film.										
• Guionista: Lizbéth Camacho Sánchez.						• Directora: Lizbéth Camacho Sánchez				

Locaciones

- Calle del Barrio La Merced - Ambato
- Fachada de una casa pequeña.
- Fachada de almacén.
- Esquina del Parque de La Merced.
- Banca del Parque.
- Fachada de una casa pequeña 2.
- Calle Bolívar.
- Cementerio Municipal de Ambato.

Vestimenta y maquillaje

Vestimenta de Bienvenido 1

- Pantalón oscuro.
- Camisa colorida.
- Zapatos viejos.
- Sombrero

Peinado y maquillaje de Bienvenido 1

- Peinado desarreglado.
- Maquillaje sencillo y natural.

Vestimenta de Bienvenido 2

- Pantalón de tela
- Camisa de color
- Chaqueta de cuero negra
- Zapatos recién lustrados
- Reloj elegante

Peinado y maquillaje de Bienvenido 2

- Peinado formal.
- Maquillaje natural, lúcido.

Vestimenta de mujeres transeúntes

- Ropa de la época
- Pantalón
- Falda
- Dos blusas coloridas
- Zapatos bajos

Maquillaje de mujeres transeúntes

- Maquillaje con colores vivos
- Peinado de la época

Vestimenta de Mercedes

- Vestido largo
- Sandalias

Maquillaje de Mercedes

- Maquillaje, rímel manchado en el rostro, lágrimas corriendo en la cara.
- Cabello mojado

Vestimenta de Ernesto

- Pantalón de tela negro
- Buzo de lana negro
- Zapatos negros
- Camisa blanca por debajo

Maquillaje de Ernesto

- Maquillaje natural

Utilería

- Letrero escrito con pincel negro “TRAJES DE ALQUILER”.

4.3.5.4. Storyboard

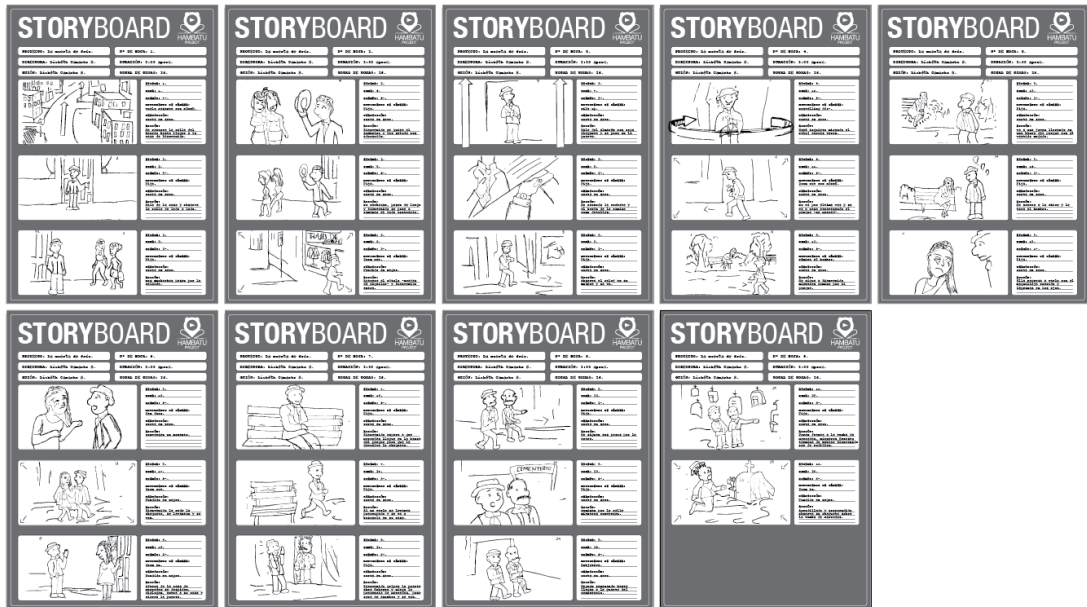


Gráfico N° 59. Storyboard

4.3.5.5. Plan de Rodaje: La muerte de frío

Tabla N° 30.

Plan de rodaje: “La muerte de frío”

Plan de Rodaje - “La muerte de frío” - Hambatu Project												
Directora: Lizbéth Camacho S. Guion: Lizbéth Camacho S.							Contactos: Telf. 032 84 41 53 Cel. 09 95 31 85 69 Dir. Cdla. San Cayetano, Calle Daquilema y Roca Inca.					
Fecha	Hora	Escena	Toma	Tiempo	Luz	Int. Ext.	Locación	Decorado	Atrezzo	Personajes	Acción	Observaciones
SÁBADO 03 de Febrero 2018	8:00	PUESTA DE ESCENOGRAFÍA 1										
	8:30	PUESTA DE LUCES, PUESTA DE SONIDO, MAQUILLAJE Y VESTIMENTA, PUESTA Y PRUEBA DE CÁMARA										
	9:30	2	2	5"	Día	Ext.	Casa antigua 1	-	-	Bienvenido	Sale de la casa y observa la calle.	Lleva ropa vieja.
	9:40	2	3	2"	Día	Ext.	Casa antigua 1	-	-	Bienvenido Y 2 mujeres	Observa a 2 chicas pasar.	-
	9:55	2	4	4"	Día	Ext.	Casa antigua 1	-	-	Bienvenido Y 2 mujeres	Se quita el sombrero y las saluda.	-
10:05	2	5	4"	Día	Ext.	Casa antigua 1	-	-	Bienvenido Y 2 mujeres	Lo rechazan pasan de largo y él se va.	-	

10:15	PUESTA DE ESCENOGRAFÍA 2											
10:30	PUESTA DE LUCES, PUESTA DE SONIDO, MAQUILLAJE Y VESTIMENTA, PUESTA Y PRUEBA DE CÁMARA											
10:55	3	6	3"	Día	Ext.	Tienda de alquiler de trajes	-	Letrero: Trajes de alquiler	Bienvenido	Aparece el rótulo y entra al almacén.	La toma se funde en negro.	
11:05	3	7	3"	Día	Ext.	Tienda de alquiler de trajes	-	-	Bienvenido	Sale con ropa elegante y se para en la puerta.	-	
11:15	3	8	2"	Día	Ext.	Tienda de alquiler de trajes	-	-	Bienvenido	Se acomoda la corbata y el botón de la camisa.	-	
11:25	3	9	2"	Día	Ext.	Tienda de alquiler de trajes	-	-	Bienvenido	Observa el reloj en la muñeca y se va	-	
11:35	PUESTA DE ESCENOGRAFÍA 3											
11:50	PUESTA DE LUCES, PUESTA DE SONIDO, MAQUILLAJE Y VESTIMENTA, PUESTA Y PRUEBA DE CÁMARA											
12:15	6	18	6"	Día	Ext.	Casa antigua 2	-	-	Bienvenido y Mercedes	Se despide, hablan, entra a la casa y cierra la puerta.	Se funde en negro con el cierre de la puerta.	
12:30	8	21	6"	Día	Ext.	Casa antigua 2	-	-	Bienvenido y Ernesto	Golpea la puerta, sale Ernesto, conversan y se van caminando.	-	
SACAR PUESTA DE LUCES, SONIDO, ESCENOGRAFÍA, VESTIMENTA Y CÁMARAS												

	LIMPIEZA DE LOCACIONES											
	ALMUERZO											
	FIN DEL DÍA DE RODAJE											
Fecha	Hora	Escena	Toma	Tiempo	Luz	Int. Ext.	Locación	Decorado	Atrezzo	Personajes	Acción	Observaciones
DOMINGO 04 de Febrero 2018	8:00	PUESTA DE ESCENOGRAFÍA 1										
	8:30	PUESTA DE LUCES, PUESTA DE SONIDO, MAQUILLAJE Y VESTIMENTA, PUESTA Y PRUEBA DE CÁMARAS										
	9:30	4	10	4"	Día	Ext.	Parque La Merced	-	-	Bienvenido	Mira el reloj varias veces inquieto.	Travelling 360°
	9:45	4	11	4"	Día	Ext.	Parque La Merced	-	-	Bienvenido	Lo ve una vez más y camina.	Camina a través del parque se abre la toma con el Drone.
	10:00	5	12	4"	Día	Ext.	Parque La Merced	-	-	Bienvenido	Camina por el parque.	Se lo sigue por detrás con cámara al hombro.
10:15	5	13	2"	Día	Ext.	Parque La Merced	-	-	Bienvenido y Mercedes	Ve a Mercedes llorando con el vestido mojado en una banca del parque.	La muchacha empapada.	

	10:30	5	14	2"	Día	Ext.	Parque La Merced	-	-	Bienvenido y Mercedes	Camina hacia ella y le toca el hombro.	-
	10:45	5	15	1"	Día	Ext.	Parque La Merced	-	-	Mercedes	Regresa a verlo llorando	Maquillaje corrido.
	10:55	5	16	4"	Día	Ext.	Parque La Merced	-	-	Bienvenido y Mercedes	Conversan un momento.	Se juega con el enfoque.
	11:10	5	17	4"	Día	Ext.	Parque La Merced	-	-	Bienvenido y Mercedes	Le cede su chaqueta se levantan y se van.	-
	11:25	7	19	4"	Día	Ext.	Parque La Merced	-	-	Bienvenido	Espera impaciente a que llegue Mercedes en la banca.	-
	11:40	7	20	3"	Día	Ext.	Parque La Merced	-	-	Bienvenido	Se levanta y se va.	-
SACAR PUESTA DE LUCES, SONIDO, ESCENOGRAFÍA, VESTIMENTA Y CÁMARAS												
ALMUERZO												
FIN DEL DÍA DE RODAJE												
Fecha	Hora	Escena	Toma	Tiempo	Luz	Int. Ext.	Locación	Decorado	Atrezzo	Personajes	Acción	Observaciones
LUNES	8:00	PUESTA DE ESCENOGRAFÍA 1										
	8:30	PUESTA DE LUCES, PUESTA DE SONIDO, MAQUILLAJE Y VESTIMENTA, PUESTA Y PRUEBA DE CÁMARAS										

9:30	9	22	2"	Día	Ext.	Calle	-	-	Bienvenido y Ernesto	Se sigue la toma de los pies caminando.	-
9:45	9	23	4"	Día	Ext.	Calle	-	-	Bienvenido y Ernesto	Siguen caminando.	Entran y salen de la toma fija.
10:00	9	24	4"	Día	Ext.	Calle	-	-	Bienvenido y Ernesto	Se acercan a la puerta del cementerio mientras hablan.	Cámara subjetiva.
10:15	10	25	8"	Día	Ext.	Cementerio Municipal	-	-	Bienvenido y Ernesto	Llegan a la tumba de Mercedes, mientras el padre habla cae de rodillas	-
10:30	10	26	6"	Día	Ext.	Cementerio Municipal	-	-	Bienvenido y Ernesto	Arrodillado y sorprendido observa su chaqueta sobre la tumba.	Zoom in a la chaqueta y se funde en negro.
10:45	PUESTA DE ESCENOGRAFÍA 2										
11:00	PUESTA DE LUCES, PUESTA DE SONIDO, MAQUILLAJE Y VESTIMENTA, PUESTA Y PRUEBA DE CÁMARA										
11:25	1	1	7"	Día	Ext.	Calle Barrio La Merced.	-	-	-	Se recorre la calle del barrio hasta llegar a la casa de Bienvenido.	Vuelo rasante con Drone.

SACAR PUESTA DE LUCES, SONIDO, ESCENOGRAFÍA, VESTIMENTA Y CÁMARAS

LIMPIEZA DE LA LOCACIÓN

FIN DEL DÍA DE RODAJE

4.3.5.6. Postproducción

Montaje de imagen y sonido

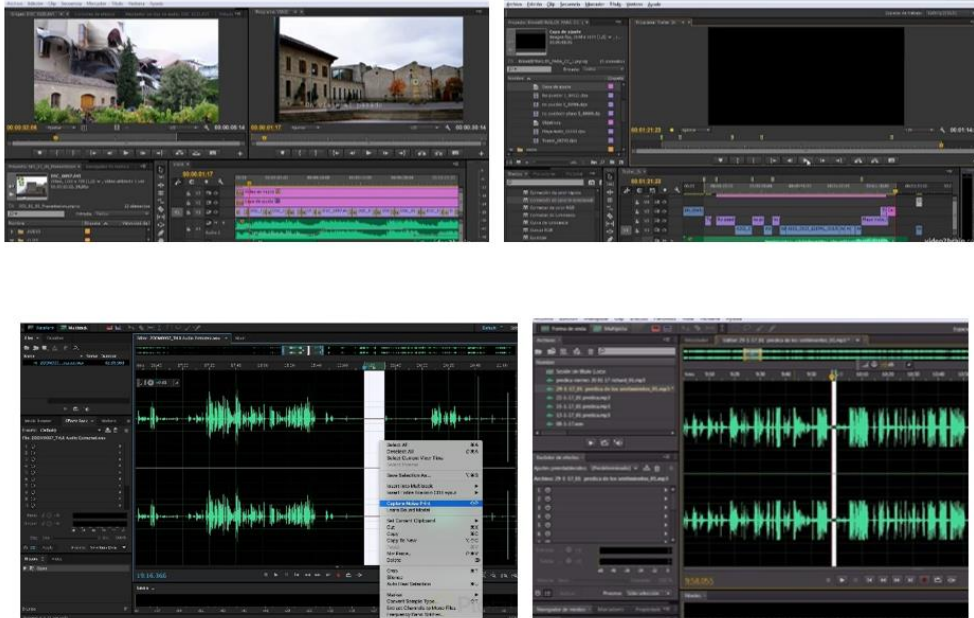


Gráfico N° 60. Postproducción

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- La indagación por medio de las encuestas aplicadas al público objetivo determina que la mayor parte de ésta población no tiene conocimientos involucrados con la identidad histórico – cultural del cantón, no conocen material audiovisual del mismo desarrollado actualmente, es de su preferencia los medios audiovisuales en comparación a los medios impresos y creen que es de vital importancia para el desarrollo cultural de la comunidad.
- Gracias al estudio realizado se puede determinar la relación existente entre el material audiovisual y la identidad histórico – cultural del cantón Ambato, la estrecha relación de estos dos factores se encuentra en el impacto de la adquisición del conocimiento y la retención del mismo en los adolescentes, siendo el material audiovisual el método más efectivo para llamar la atención de los jóvenes, haciendo que la información sea más comprensible y pregnante, los audiovisuales despiertan la curiosidad por investigar sobre la identidad de su pueblo, al ser de su agrado y difundirlo con sus compañeros y familiares se crea una cadena logrando fomentar la identidad histórico – cultural en gran parte de la población Ambateña.
- A través de la investigación se concluye que los cortometrajes son la opción más adecuada para transmitir información de carácter histórico y cultural con una duración no mayor a 10 minutos, al dramatizar las historias resultan más atractivas a la vista y a la atención del tiempo del audiovisual.
- El estudio de este tema establece que hay mayor pregnancia y retención del conocimiento cuando se aprende a través de medios audiovisuales, el oído y la

vista son los sentidos más perceptivos y funcionan de mejor manera cuando trabajan juntos.

- La globalización ha permitido abrir una gran brecha a nuevos medios de comunicación de masas entre ellos el internet con sus redes sociales las cuales hoy en día son parte fundamental en la vida de los adolescentes, se concluye que éste es el medio eficaz para la difusión del material audiovisual especialmente.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda el planteamiento de más contenido y la producción del mismo basado en este proyecto para generar más material de consulta como registro de conocimiento cultural para el cantón.
- Se sugiere la realización de un proyecto investigativo en el que se desarrolle una campaña publicitaria sobre identidad histórico – cultural que incluya este tipo de material audiovisual efectivo para los adolescentes.
- Se aconseja establecer un estudio específico para la difusión de este material audiovisual y obtener un alcance masivo del público objetivo siempre velando por el mejoramiento y desarrollo cultural de la sociedad ambateña.
- Este proyecto debería tomarse en cuenta para la realización de propuestas similares alrededor del país, ya que es extrema importancia transmitir la herencia cultural de un pueblo, reconocer sus orígenes, sentirse parte de una identidad colectiva y prolongar su existencia a través de la comunicación a posteriores generaciones.

BIBLIOGRAFÍA

- Animación Stop Motion. (15 de Agosto de 2014). *Cine de plastilina: Tipos de animación*. Obtenido de Cine de Plastilina: Taller y cursos de animación con marionetas: <https://cinedeplastilina.wordpress.com/2014/08/15/tipos-de-animacion/>
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito, Ecuador.
- Asamblea Nacional Constituyente. (2013). *Ley Orgánica de Comunicación*. Quito.
- Asamblea Nacional Constituyente. (2016). *Ley Orgánica de Cultura*. Quito, Ecuador.
- Azuara Pérez, L. (1991). *Sociología*. México D F: Editorial Porrúa, S. A.
- Barriga López, F. (2014). *Identidad Ecuatoriana*. Quito: Editorial Pedro Jorge Vera.
- Beck, U. (1998). *¿Qué es la globalización?* Barcelona: Editorial Paidós.
- Birlis, A. (2007). *Sonido para audiovisuales: Manual*. Buenos Aires: Ungerman Editor.
- Brumfiel, E. M. (2012). *Antropoligía Cultural*.
- Càmara, S. (2008). *El dibujo publicitario*. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.
- Carr, E. (1961). *¿Qué es la historia?* Barcelona: Ariel.
- Casa de Montalvo. (2015). *Casa de Montalvo: Breve compendio Montalvino*. Ambato: Editorial PIO XII.
- Casa de Montalvo. (2015). *Manual para la cátedra Montalvina* (Octava ed.). Ambato: Creaimagen.
- Castells, M. (s.f.). *Globalización, identidad y estado en América Latina: Flacso Andes*. Obtenido de Flacso Andes: http://www.flacsoandes.edu.ec/sites/default/files/agora/files/1266426228.globalizacion_castells.pdf
- Chuque Peralta, J. E. (2017). *El material didáctico audiovisual y la representación simbólica de los números del 1 al 5 con los niños de 4 a 5 años de la Unidad*

Educativa Rumiñahui del cantón Ambato de la provincia de Tungurahua. Proyecto de investigación, Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24848/1/TESIS%20JIMENA%20CHUQUE.pdf>

Clavero, S. (2007). *Lenguaje audiovisual. Medios digitales. Unidades didácticas.* Galicia, España. Obtenido de <https://aturuxofilms.files.wordpress.com/2015/06/ud-lenguaje-audiovisual-cast.pdf>

Consejo Nacional de Cinematografía del Ecuador. (2015). *“Kikinyari “ es la identidad del audiovisual de los pueblos y nacionalidades: Consejo Nacional de Cinematografía del Ecuador.* Obtenido de Consejo Nacional de Cinematografía del Ecuador: <http://www.cncine.gob.ec/cncine.php?c=1299>

Costa, J. (2009). *Imagen corporativa del siglo XXI.* Buenos Aires: La Crujía.

Costa, J. (2010). *El Dircom hoy: Dirección y Gestión en la nueva economía.* Barcelona: Costa Punto COM Editor.

De Rivera, J. (8 de Mayo de 2011). *Sociología y redes sociales.* Obtenido de Las redes sociales: terminología en torno al fenómeno: <http://sociologiayredessociales.com/2011/05/las-redes-sociles-terminologia-en-torno-al-fenomeno/>

Diario La Hora. (12 de Noviembre de 2016). *Leyendas de Ambato y sus alrededores.* *La Hora.* Obtenido de <https://lahora.com.ec/noticia/1102001388/leyendas-de-ambato--y-sus-alrededores>

Eagleton, T. (2001). *La idea de cultura. Una mirada política sobre los conflictos culturales.* Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.

EDUCA. (2016). *EDUCA.* Obtenido de EDUCA: <http://www.educa.ec/web/educa/quienes-somos>

El Telégrafo. (22 de Diciembre de 2011). *En cinco ciudades la clase media se ubica en el 83%.* *Diario EL Telégrafo.* Obtenido de

<http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/informacion-general/1/en-cinco-ciudades-la-clase-media-se-ubica-en-el-83>

El Telégrafo. (7 de Diciembre de 2014). J. León Mera creó el Himno Nacional en una sola noche. *eltelegrafo*. Obtenido de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/regional-centro/1/j-leon-mera-creo-el-himno-nacional-en-una-sola-noche>

Ember, C. R. (1997). *Antropología Cultural*. (J. Stumpí, Ed.) Madrid, España: Pearson Educación S.A.

Erikson, E. (1992). *Identidad, juventud y crisis*. Madrid: Taurus.

Fernández Díez, F., & Martínez Abadía, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós.

Field, S. (2002). *El libro del guión. Fundamentos de la escritura de guiones* (Séptima ed.). Madrid, España: Plot Ediciones, S. A.

Fothergill, R., & Butchart, I. (1992). *Materiales no librarios en las bibliotecas: guía práctica*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

Giddens, A. (1991). *Sociología*. Madrid: Alianza Editorial S.A.

Guerrero, G. (23 de Noviembre de 2014). Proyecto audiovisual difunde la identidad de los Tsáchilas. *El Universo*.

John J. Macionis, K. P. (2011). *Sociología* (4ta Edición ed.). (A. Cañizal, Ed.) Madrid, España: PEARSON EDUCATION, S.A.

Kendall, D. (2012). *Sociología en nuestro tiempo* (Octava ed.). (P. M. Guerrero, & G. L. Sarmiento, Edits.) México D.F., Santa Fé, México: Cenage Learning Editoriales S.A.

Kepes, G. (1969). *El lenguaje de la visión*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Kofler, B. (1991). *Cuestiones jurídicas relativas a los archivos audiovisuales*. París: UNESCO. Obtenido de

<http://unesdoc.unesco.org/images/0008/000886/088674SB.pdf>

- La Hora. (24 de Febrero de 2008). Un vistazo a la vida de Juan Benigno Vela. *La Hora*.
Obtenido de <https://www.lahora.com.ec/noticia/685976/un-vistazo-a-la-vida-de-juan-benigno-vela>
- Luna López, A., Gutiérrez López, L., Ungría Ovies, A., Juániz Martínez, J., Maroto Ayllón, N., Andreu Cuevas, C., . . . Berger, M. (2016). *Guía de creación audiovisual. De la idea a la pantalla*. Agencia española de: Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID).
- Maletzke, G. (1992). *Sicología de la comunicación social*. Quito: Editorial Quipus.
- Malo, G. C. (2008). *Arte y Cultura Popular* (Segunda ed., Vol. 1). (C. Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares, Ed.) Cuenca, Azuay, Ecuador.
- Marland, J., Hunt, R. E., & Richards, J. (2014). *Bases del Cine 02 Guión*. Barcelona: Parramon Arts & Design.
- Mc Graw Hill. (2011). Antropología Cultural. En C. P. Kottak, & J. M. Chacón (Ed.), *Antropología Cultural* (V. C. Olgún, Trad., 14 ed., Vol. 14, págs. 5-6). México D.F., D.F., México: Programas Educativos S.A.
- Medrano, C. (5 de Septiembre de 2009). El Story Board. Guiones para medios audiovisuales.
- Miller, B. (2011). *Antropología Cultural*. (P. E. S.A., Ed.) Madrid, España.
- Ministerio Coordinador de Conocimiento y Talento Humano. (21 de Febrero de 2013). *Ministerio Coordinador de Conocimiento y Talento Humano*. Obtenido de Ministerio Coordinador de Conocimiento y Talento Humano: <http://www.conocimiento.gob.ec/campana-yo-soy-hecho-en-ecuador-reconoce-el-ser-de-excelencia/>
- Muenala Vega, Y. H. (2016). *La autorepresentación de la práctica audiovisual de realizadores kichwa Otavalos como estrategia para la continuidad histórica de su identidad étnico-cultural*. Tesis de Maestría, Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales Sede Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/8835/2/TFLACSO-2016YHVMV.pdf>

- Munari, B. (1985). *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.
- Novasur Televisión Cultural y Educativa del CNTV. (2011). *Manual de producción audiovisual*. Santiago, Chile. Obtenido de <https://www.novasur.cl/mibarrío/wp-content/uploads/2012/08/ManualdeProduccionAudiovisual.pdf>
- Ortega, R. (1 de Agosto de 2017). *Aula CM: Todo sobre los diferentes formatos de video*. Obtenido de Aula CM: <http://aulacm.com/formatos-video-xvid-mp4-h264/>
- Pérez Esquivel, A. (2 de Mayo de 2000). Mesa redonda de la T.V. cubana.
- Pierre, L. (2007). *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. Barcelona: Anthropos Editorial .
- Posada Prieto, F. (2008). *Diseño de materiales multimedia _ web 2.0*. España. Obtenido de <http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/107/cd/video/pdf/video01.pdf>
- Productora Audiovisual Barcelona. (16 de Septiembre de 2015). *5 tipos de producciones audiovisuales*. Obtenido de Productora Nacional Barcelona: <http://productoraudiovisualbarcelona.com/5-tipos-producciones-audiovisuales/>
- Rabadán, Á. V., Bruzón, L., & Montaña, S. (2015). Identidad cultural y desarrollo a través del audiovisual participativo: El caso de jóvenes del Proyecto Youth Path de la UNESCO en Costa Rica. *Alteridad. Revista de Educación*, 44-56.
- Ràfols, R., & Colomer, A. (2003). *Diseño Audiovisual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.
- Ramos, F. (2011). *El Señor de los Cuentos: Historias perdidas de la Mitad del Mundo* (1º edición ed.). (H. Hermosa, Ed.) Quito, Pichincha, Ecuador: Ediciones Gráficas Iberia.

- Real Academia Española. (1992). *Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua*. Madrid: Espasa Calpe.
- Real Academia Española. (2007). *Diccionario práctico del estudiante*. Ecuador: Santillana Ediciones Generales, S. L.
- Red de bibliotecas Landivarianas: Universidad Rafael Landívar*. (s.f.). Obtenido de Universidad Rafael Landívar: http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica_general/11.pdf
- Rofriguez Rojas, A. (2011). *Fundamentos de sociología- ARmando Rojas* (Segunda Edición ed.). Bogotá, Colombia: Eco Ediciones, 2011.
- Secretaría del Buen Vivir. (2016). *Secretaría del Buen Vivir, Gobierno Nacional de la República del Ecuador*. Obtenido de www.secretariabuenvivir.gob.ec: <http://www.secretariabuenvivir.gob.ec/saberes-ancestrales-lo-que-se-sabe-y-se-siente-desde-siempre/>
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2013). *Plan Nacional para el Buen Vivir 2013 - 2017*. Quito, Ecuador. Obtenido de <http://www.buenvivir.gob.ec/>
- Truby, J. (2009). *Anatomía del guión. El arte de narrar en 22 pasos*. Barcelona: Alba Editorial.
- Tuquinga, M. M. (2009). *Módulo de kichua para principiantes* (2da edición ed.). Blabanera, Colta, Chimobrazo, Ecuador: Gráficas Riobamba.
- UNESCO. (2016). *Proyectos de investigación y la Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano: UNESCO. Portal de la Cultura de América Latina y el Caribe*. Obtenido de UNESCO. Portal de la Cultura de América Latina y el Caribe: <http://www.lacult.unesco.org/proyectos/showitem.php?lg=1&id=105#>
- Vela Descalzo, Ó. (31 de Julio de 2016). Juan Benigno Vela. *Diario EL COMERCIO*. Obtenido de <http://www.elcomercio.com/opinion/juanbenignovela-ambato-escritor-politico-oscarveladescalzo.html>
- Wemco Academy. (s.f.). *La guía de consulta sobre Corrección de Color y Grading*. Monterrey: Wemakecolor.

Wong, W. (1995). *Fundamentos del Diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario Entrevista 1 a Neuropsicóloga

Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes
Carrera de Diseño Gráfico Publicitario

Proyecto de Investigación
"El material Audiovisual y su relación
con la identidad histórico-cultural del
cantón Ambato"

ENTREVISTA 1

**María Auxiliadora Vásconez
NEUROPSICÓLOGA**

Objetivo: Esclarecer las condiciones psicológicas del público objetivo del proyecto, dejar en claro la necesidad de crear contenido sobre la identidad histórico-cultural del cantón y de qué manera poder plasmarlo en los adolescentes de 15 a 19 años o llamados también adultos emergentes.

BANCO DE PREGUNTAS

1. ¿Qué es la adolescencia tardía y qué edades comprende?
2. ¿Cuáles son las principales características en esta etapa?
3. ¿A qué edad se define la identidad personal, social y cultural en una persona?
4. ¿La formación de la identidad en un adolescente es esencial para su desarrollo en la sociedad?
5. ¿De qué manera se fomenta la identidad cultural e histórica en adolescentes?
6. ¿A través de qué medio se capta la atención de los adolescentes?
¿Audiovisuales o impresos?
7. ¿Qué impacto tiene el contenido de redes sociales en adolescentes entre los 15 y 19 años?

Gracias por su colaboración y su tiempo.

Anexo 2. Cuestionario Entrevista 2 a Antropólogo

Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes
Carrera de Diseño Gráfico Publicitario

Proyecto de Investigación
"El material Audiovisual y su relación
con la identidad histórico-cultural del
cantón Ambato"

ENTREVISTA 2

Christian Gavilánez
ANTROPÓLOGO

Objetivo: Determinar el estado actual de la identidad histórico-cultural del cantón Ambato, de qué manera se fomenta, que consecuencias traería no abordar este tema y la factibilidad de realizar un proyecto para adolescentes entre 15 y 19 años.

BANCO DE PREGUNTAS

1. ¿Qué papel juega la identidad histórico-cultural de un pueblo en la sociedad actual?
2. ¿Usted piensa que se valora o no la cultura e historia del cantón Ambato?
3. ¿Se debe fomentar una identidad cultural e histórica para prolongarla a futuras generaciones?
4. ¿Qué consecuencias traería la pérdida de la identidad cultural de un pueblo?
5. ¿Qué factores abarca la identidad cultural e histórica?
6. ¿Existen proyectos que fortalezcan la cultura e historia de los cantones?
7. ¿Considera que es factible realizar una propuesta audiovisual para fomentar la identidad histórico-cultural del cantón Ambato en adolescentes?

Gracias por su colaboración y su tiempo.

Anexo 3. Cuestionario Entrevista 3 a Promotora Cultural

Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes
Carrera de Diseño Gráfico Publicitario

Proyecto de Investigación
"El material Audiovisual y su relación
con la identidad histórico-cultural del
cantón Ambato"

ENTREVISTA 4

**Melina Villacrés
PROMOTORA CULTURAL**

Objetivo: Evaluar el manejo actual de la identidad histórico-cultural del cantón y contenidos que se pueden exponer en el presente proyecto de investigación.

BANCO DE PREGUNTAS

1. ¿Qué historias usted conoce acerca de los tres Juanes que sean ignoradas por los adolescentes? Por favor relate una de ellas.
2. ¿Qué ícono o ilustre del cantón cree que tendría mayor valor simbólico para los adolescentes?
3. ¿A su criterio qué percepción tiene la sociedad en cuanto a la identidad histórico-cultural de Ambato?
4. ¿Considera que se debe fortalecer la identidad del cantón en adolescentes? ¿Por qué?
5. ¿Sabe de la existencia de proyectos que fomenten este tipo de identidad en adolescentes del cantón?
6. ¿Qué opina acerca de la producción de audiovisuales sobre la identidad histórico-cultural del cantón para adolescentes entre 15 y 19 años?

Gracias por su colaboración y su tiempo.

Anexo 4. Encuesta


Universidad Técnica de Ambato Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes Carrera de Diseño Gráfico Publicitario	Proyecto de Investigación "El material Audiovisual y su relación con la identidad histórico-cultural del cantón Ambato"										
ENCUESTA											
<p>Objetivo: Determinar el estado actual del conocimiento y la importancia sobre identidad histórico-cultural del cantón Ambato en adolescentes de 15 a 19 años.</p> <p>Instrucciones: Lea detenidamente cada pregunta y marque con una (X) su respuesta.</p>											
<p>1. Valore del 1 (mínimo) al 5 (máximo) su conocimiento sobre cultura histórica del cantón Ambato.</p> <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"><tr><td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">2</td><td style="text-align: center;">3</td><td style="text-align: center;">4</td><td style="text-align: center;">5</td></tr><tr><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td></tr></table>		1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
<p>2. ¿Usted cree que la identidad histórico-cultural del cantón es importante para el desarrollo de la sociedad?</p> <p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> Mucho <input type="checkbox"/> Poco <input type="checkbox"/> Nada</p>											
<p>3. ¿Conoce material audiovisual histórico-cultural del cantón Ambato?</p> <p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No</p>											
<p>4. ¿A través de qué medio le gusta adquirir nuevos conocimientos?</p> <p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> Medios Impresos <input type="checkbox"/> Medios Audiovisuales</p>											
<p>5. ¿Qué tipo de producción audiovisual es de su preferencia?</p> <p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> Largometraje <input type="checkbox"/> Cortometraje <input type="checkbox"/> Stop Motion <input type="checkbox"/> Animación</p>											
<p>6. ¿Qué género audiovisual es su favorito?</p> <p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> Acción <input type="checkbox"/> Comedia <input type="checkbox"/> Drama <input type="checkbox"/> Documental <input type="checkbox"/> Ciencia Ficción</p>											
<p>7. ¿Qué tiempo estima que debe durar un material audiovisual para mejor comprensión sobre historia y cultura?</p> <p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> 5 min <input type="checkbox"/> 10 min <input type="checkbox"/> 20 min <input type="checkbox"/> 30 min</p>											
<p>8. ¿En qué medios le agradecería visualizar producciones sobre identidad histórico-cultural del cantón?</p> <p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> Páginas en redes sociales <input type="checkbox"/> TV <input type="checkbox"/> Cine <input type="checkbox"/> Canal en Youtube o Vimeo</p>											
Gracias por su colaboración y su tiempo.											

Anexo 5. Bocetos del identificador gráfico.



Anexo 6. Storyboard “Descuido y pobreza”


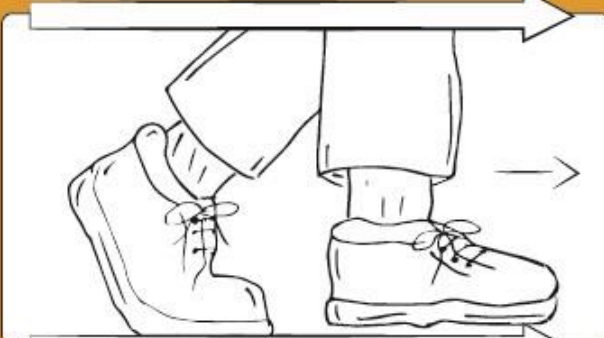

STORYBOARD



PROYECTO: Descuido y pobreza. **Nº DE HOJA:** 1.

DIRECTORA: Lizbéth Camacho S. **DURACIÓN:** 2:00 aprox.

GUIÓN: Lizbéth Camacho S. **TOTAL DE TOMAS:** 25.

	<p>ESCENA: 1.</p> <p>TOMA: 1.</p> <p>TIEMPO: 2".</p> <p>MOVIMIENTO DE CÁMARA: Fija.</p> <p>TRANSICIÓN: Corte en seco.</p> <p>ACCIÓN: Un par de pies suben a la acera.</p>
	<p>ESCENA: 1.</p> <p>TOMA: 2.</p> <p>TIEMPO: 3".</p> <p>MOVIMIENTO DE CÁMARA: Travelling.</p> <p>TRANSICIÓN: Corte en seco.</p> <p>ACCIÓN: Se siguen los pasos uno tras otro.</p>
	<p>ESCENA: 1.</p> <p>TOMA: 3.</p> <p>TIEMPO: 2".</p> <p>MOVIMIENTO DE CÁMARA: Travelling.</p> <p>TRANSICIÓN: Corte en seco.</p> <p>ACCIÓN: Se sigue el movimiento de las manos.</p>

STORYBOARD



PROYECTO: Descuido y pobreza.

Nº DE HOJA: 2.

DIRECTORA: Lizbéth Camacho S.

DURACIÓN: 2:00 aprox.

GUIÓN: Lizbéth Camacho S.

TOTAL DE TOMAS: 25.



ESCENA: 1.

TOMA: 4.

TIEMPO: 5".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Cámara al hombro.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Se sigue al personaje hasta
que llega a una puerta y se
detiene.



ESCENA: 2.

TOMA: 5.

TIEMPO: 5".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Golpea la puerta y abre
Doña Alegría.



ESCENA: 2.

TOMA: 6.

TIEMPO: 3".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Saludan y hace un ademán
para que entre.

STORYBOARD



PROYECTO: Descuido y pobreza.

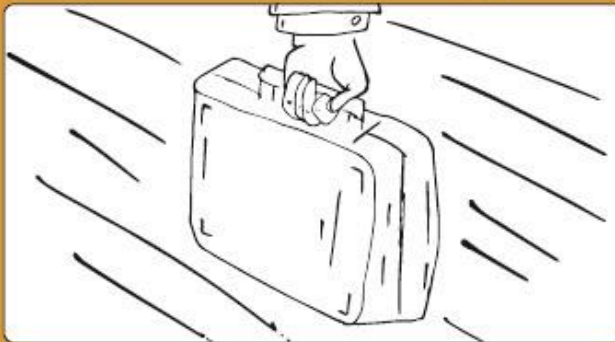
Nº DE HOJA: 3.

DIRECTORA: Lizbéth Camacho S.

DURACIÓN: 2:00 aprox.

GUIÓN: Lizbéth Camacho S.

TOTAL DE TOMAS: 25.



ESCENA: 2. _____
TOMA: 7. _____
TIEMPO: 2". _____
MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija. _____
TRANSICIÓN:
Corte en seco. _____
ACCIÓN:
Levanta la maleta del piso. _____



ESCENA: 2. _____
TOMA: 8. _____
TIEMPO: 3". _____
MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Zoom in. _____
TRANSICIÓN:
Fundido en negro. _____
ACCIÓN:
Juan entra a la casa y se
cierra la puerta. _____



ESCENA: 3. _____
TOMA: 9. _____
TIEMPO: 3". _____
MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Zoom in. _____
TRANSICIÓN:
Corte en seco. _____
ACCIÓN:
Juan escribe concentrado
en la mesa de madera
iluminado con velas. _____

STORYBOARD



PROYECTO: Descuido y pobreza.

Nº DE HOJA: 4.

DIRECTORA: Lizbéth Camacho S.

DURACIÓN: 2:00 aprox.

GUIÓN: Lizbéth Camacho S.

TOTAL DE TOMAS: 25.



ESCENA: 3.

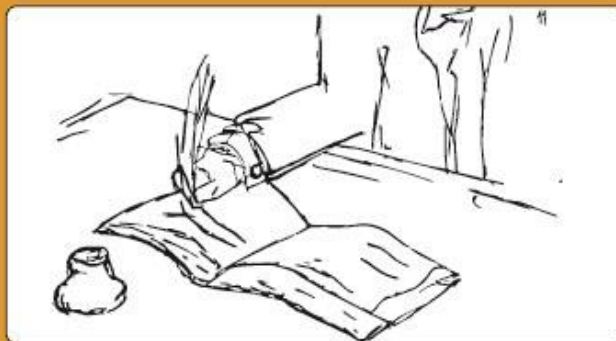
TOMA: 10.

TIEMPO: 2".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Su mano sumerge la pluma
en la tinta.



ESCENA: 3.

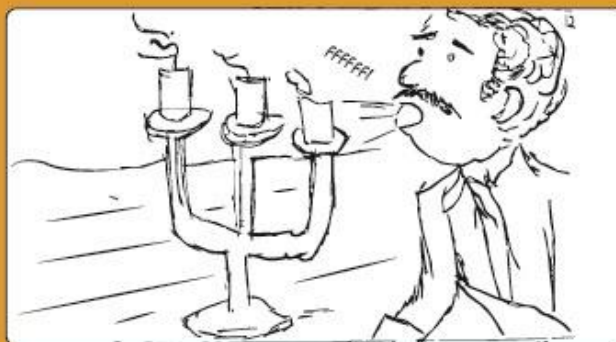
TOMA: 11.

TIEMPO: 3".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Escribe el punto final
sobre una hoja envejecida.



ESCENA: 3.

TOMA: 12.

TIEMPO: 3".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Fundido en negro.

ACCIÓN:
Se acerca al candelabro y
apaga las velas de un
soplo.

STORYBOARD



PROYECTO: Descuido y pobreza.

Nº DE HOJA: 5.

DIRECTORA: Lizbéth Camacho S.

DURACIÓN: 2:00 aprox.

GUIÓN: Lizbéth Camacho S.

TOTAL DE TOMAS: 25.



ESCENA: 4.

TOMA: 13.

TIEMPO: 6".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Se muestra la maleta con
ropa, se pone sobre ella
los escritos y se cierra.



ESCENA: 4.

TOMA: 14.

TIEMPO: 5".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Juan toma la maleta y sale
de la habitación.



ESCENA: 5.

TOMA: 15.

TIEMPO: 5".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Alegria y Juan se abrazan
y estrechan sus manos.

STORYBOARD



PROYECTO: Descuido y pobreza.

Nº DE HOJA: 6.

DIRECTORA: Lizbéth Camacho S.

DURACIÓN: 2:00 aprox.

GUIÓN: Lizbéth Camacho S.

TOTAL DE TOMAS: 25.



ESCENA: 5.

TOMA: 16.

TIEMPO: 2".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Alegría observa sorprendida
una rasgadura en el
pantalón de Juan.



ESCENA: 5.

TOMA: 17.

TIEMPO: 2".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Se muestra la rasgadura en
la vasta del pantalón.



ESCENA: 5.

TOMA: 18.

TIEMPO: 2".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Lo detiene tocándole el
hombro para que no se vaya.

STORYBOARD



PROYECTO: Descuido y pobreza.

Nº DE HOJA: 7.

DIRECTORA: Lizbéth Camacho S.

DURACIÓN: 2:00 aprox.

GUIÓN: Lizbéth Camacho S.

TOTAL DE TOMAS: 25.



ESCENA: 5.

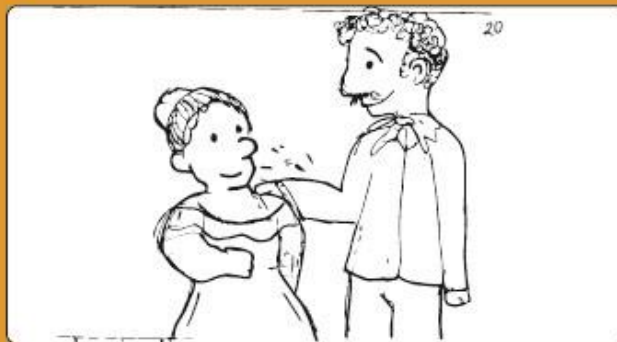
TOMA: 19.

TIEMPO: 8".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Alegría hace una mueca y
menciona el diálogo.



ESCENA: 5.

TOMA: 20.

TIEMPO: 4".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Juan sonríe y le da una
palmada en la espalda a
Alegría.



ESCENA: 5.

TOMA: 21.

TIEMPO: 8".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Juan menciona el diálogo
sonriendo.

STORYBOARD



PROYECTO: Descuido y pobreza.

Nº DE HOJA: 8.

DIRECTORA: Lizbéth Camacho S.

DURACIÓN: 2:00 aprox.

GUIÓN: Lizbéth Camacho S.

TOTAL DE TOMAS: 25.



ESCENA: 5.

TOMA: 22.

TIEMPO: 6".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Juan toma la maleta, se va y Alegría cierra la puerta mientras mueve la cabeza sonriendo.



ESCENA: 6.

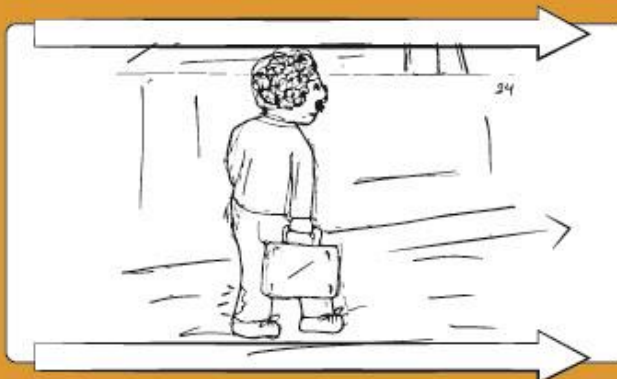
TOMA: 23.

TIEMPO: 6".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Juan camina erguido y galante hasta salir de cuadro.



ESCENA: 6.

TOMA: 24.

TIEMPO: 6".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Travelling.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Se siguen sus pasos mostrando la rasgadura en el pantalón.

STORYBOARD



PROYECTO: Descuido y pobreza.

Nº DE HOJA: 9.

DIRECTORA: Lizbéth Camacho S.

DURACIÓN: 2:00 aprox.

GUIÓN: Lizbéth Camacho S.

TOTAL DE TOMAS: 25.



ESCENA: 6.

TOMA: 25.

TIEMPO: 5".


MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Fundido en negro.

ACCIÓN:
Se observa como Juan se va.

Anexo 7. Storyboard “La muerte de frío”

STORYBOARD



PROYECTO: La muerte de frío. **Nº DE HOJA:** 1.

DIRECTORA: Lizbéth Camacho S. **DURACIÓN:** 2:00 aprox.

GUIÓN: Lizbéth Camacho S. **TOTAL DE TOMAS:** 26.

ESCENA: 1. _____

TOMA: 1. _____

TIEMPO: 7". _____

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Vuelo rasante con DRONE. _____

TRANSICIÓN:
Corte en seco. _____

ACCIÓN:
Se recorre la calle del barrio hasta llegar a la casa de Bienvenido. _____

ESCENA: 2. _____

TOMA: 2. _____

TIEMPO: 5". _____

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija. _____

TRANSICIÓN:
Corte en seco. _____

ACCIÓN:
Sale de la casa y observa la calle de lado a lado. _____

ESCENA: 2. _____

TOMA: 3. _____

TIEMPO: 2". _____

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija. _____

TRANSICIÓN:
Corte en seco. _____

ACCIÓN:
Dos muchachas pasan por la calzada. _____

STORYBOARD



PROYECTO: La muerte de frío.

Nº DE HOJA: 2.

DIRECTORA: Lizbéth Camacho S.

DURACIÓN: 2:00 aprox.

GUIÓN: Lizbéth Camacho S.

TOTAL DE TOMAS: 26.



ESCENA: 2.

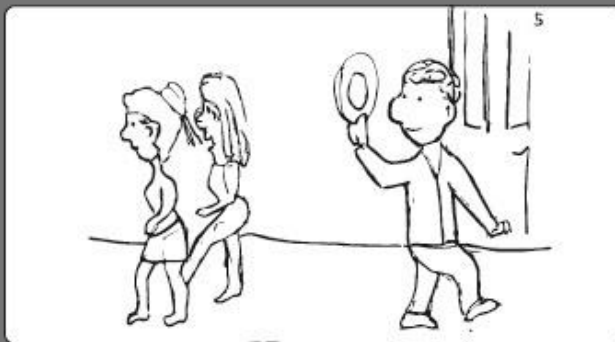
TOMA: 4.

TIEMPO: 4".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Bienvenido se quita el sombrero y las saluda con educación.



ESCENA: 2.

TOMA: 5.

TIEMPO: 4".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Lo rechazan, pasan de largo y Bienvenido se pone a caminar al lado contrario.



ESCENA: 3.

TOMA: 6.

TIEMPO: 3".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Zoom out.

TRANSICIÓN:
Fundido en negro.

ACCIÓN:
Aparece el rótulo "Trajes de alquiler" y Bienvenido entra.

STORYBOARD



PROYECTO: La muerta de frío.

Nº DE HOJA: 3.

DIRECTORA: Lizbéth Camacho S.

DURACIÓN: 2:00 aprox.

GUIÓN: Lizbéth Camacho S.

TOTAL DE TOMAS: 26.



ESCENA: 3.

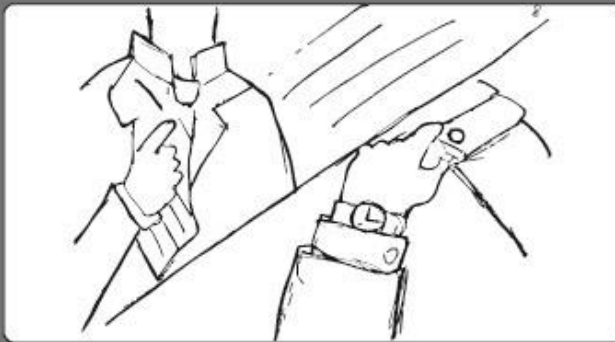
TOMA: 7.

TIEMPO: 3".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Tilt up.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Sale del almacén con ropa elegante y se para en la puerta.



ESCENA: 3.

TOMA: 8.

TIEMPO: 2".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Se acomoda la corbata y el botón de la camisa como detalles.



ESCENA: 3.

TOMA: 9.

TIEMPO: 2".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Observa el reloj en su muñeca y se va.

STORYBOARD



PROYECTO: La muerte de frío.

Nº DE HOJA: 4.

DIRECTORA: Lizbéth Camacho S.

DURACIÓN: 2:00 aprox.

GUIÓN: Lizbéth Camacho S.

TOTAL DE TOMAS: 26.



ESCENA: 4.

TOMA: 10.

TIEMPO: 4".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Travelling 360°.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Está inquieto mirando el
reloj varias veces.



ESCENA: 4.

TOMA: 11.

TIEMPO: 4".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Zoom out con DRONE.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Lo ve por última vez y se
va a casa atravesando el
parque "La Merced".



ESCENA: 5.

TOMA: 12.

TIEMPO: 4".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Cámara al hombro.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Se sigue a Bienvenido
mientras camina por el
parque.

STORYBOARD



PROYECTO: La muerta de frío.

Nº DE HOJA: 5.

DIRECTORA: Lizbéth Camacho S.

DURACIÓN: 2:00 aprox.

GUIÓN: Lizbéth Camacho S.

TOTAL DE TOMAS: 26.



ESCENA: 5.

TOMA: 13.

TIEMPO: 2".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Ve a una joven llorando en una banca del parque con el vestido mojado.



ESCENA: 5.

TOMA: 14.

TIEMPO: 2".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Se acerca a la chica y le toca el hombro.



ESCENA: 5.

TOMA: 15.

TIEMPO: 1".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Ella regresa a verlo con el maquillaje corrido y lágrimas en los ojos.

STORYBOARD



PROYECTO: La muerta de frío.

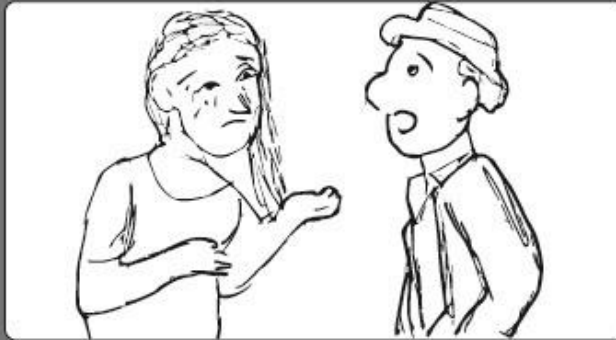
Nº DE HOJA: 6.

DIRECTORA: Lizbéth Camacho S.

DURACIÓN: 2:00 aprox.

GUIÓN: Lizbéth Camacho S.

TOTAL DE TOMAS: 26.



ESCENA: 5.

TOMA: 16.

TIEMPO: 4".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Pan foco.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Conversan un momento.



ESCENA: 5.

TOMA: 17.

TIEMPO: 4".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Zoom out.

TRANSICIÓN:
Fundido en negro.

ACCIÓN:
Bienvenido le cede la chaqueta, se levantan y se van.



ESCENA: 6.

TOMA: 18.

TIEMPO: 6".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Zoom in.

TRANSICIÓN:
Fundido en negro.

ACCIÓN:
Afuera de la casa de Mercedes se despiden, dialogan, entra a su casa y cierra la puerta.

STORYBOARD



PROYECTO: La muerte de frío.

Nº DE HOJA: 7.

DIRECTORA: Lizbéth Camacho S.

DURACIÓN: 2:00 aprox.

GUIÓN: Lizbéth Camacho S.

TOTAL DE TOMAS: 26.



ESCENA: 7.

TOMA: 19.

TIEMPO: 4".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Bienvenido espera a que Mercedes llegue en la banca del parque para que le devuelva la chaqueta.



ESCENA: 7.

TOMA: 20.

TIEMPO: 3".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Al no verla se levanta preocupado y se va a buscarla en su casa.



ESCENA: 8.

TOMA: 21.

TIEMPO: 6".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Bienvenido golpea la puerta abre Erbesto y niega la presencia de Mercedes, pone cara de asombro y se van.

STORYBOARD



PROYECTO: La muerte de frío.

Nº DE HOJA: 8.

DIRECTORA: Lizbéth Camacho S.

DURACIÓN: 2:00 aprox.

GUIÓN: Lizbéth Camacho S.

TOTAL DE TOMAS: 26.



ESCENA: 9.

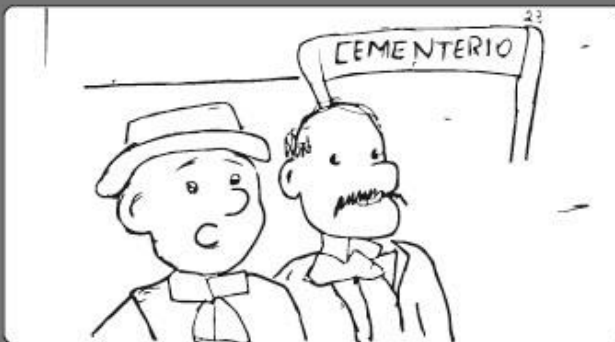
TOMA: 22.

TIEMPO: 2".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Se siguen sus pasos por la
acera.



ESCENA: 9.

TOMA: 23.

TIEMPO: 4".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Caminan por la calle
mientras conversan.



ESCENA: 9.

TOMA: 24.

TIEMPO: 4".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Subjetiva.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Siguen caminando hasta
llegar a la puerta del
cementerio.

STORYBOARD



PROYECTO: La muerte de frío.

Nº DE HOJA: 9.

DIRECTORA: Lizbéth Camacho S.

DURACIÓN: 2:00 aprox.

GUIÓN: Lizbéth Camacho S.

TOTAL DE TOMAS: 26.



ESCENA: 10.

TOMA: 25.

TIEMPO: 8".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Fija.

TRANSICIÓN:
Corte en seco.

ACCIÓN:
Paran frente a la tumba de Mercedes, mientras Ernesto termina de hablar Bienvenido cae de rodillas.



ESCENA: 10.

TOMA: 26.

TIEMPO: 6".

MOVIMIENTO DE CÁMARA:
Zoom in.

TRANSICIÓN:
Fundido en negro.

ACCIÓN:
Arrodillado y sorprendido observa su chaqueta sobre la tumba de Mercedes.