



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FACULTAD DE ARQUITECTURA ARTES Y DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA

TEMA:

**LA ANIMACIÓN DIGITAL EN LA DIFUSIÓN DE SABERES
ANCESTRALES DE LA COMUNIDAD CHIBULEO DE LA PROVINCIA
DE TUNGURAHUA.**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Ingeniero en Diseño Digital
y Multimedia

Autor

Tupac Israel Lligalo Maliza

Tutor

Ing. Carlos Hernán Aguayza Mendieta

AMBATO – ECUADOR

Año 2019

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,

REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo Tupac Israel Lligalo Maliza, declaro ser autor del Trabajo de Titulación con el nombre “LA ANIMACIÓN DIGITAL EN LA DIFUSIÓN DE SABERES ANCESTRALES DE LA COMUNIDAD CHIBULEO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, como requisito para optar al grado de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitare la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 01 días del mes de agosto de 2019, firmo conforme:

Autor: Tupac Israel Lligalo Maliza

Firma.....

Número de Cédula: 1804652962

Dirección: Chibuleo - Barrio San Juan

Correo Electrónico: israpak93@gmail.com

Teléfono: 0983558329

APROBACIÓN DEL ASESOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “LA ANIMACIÓN DIGITAL EN LA DIFUSIÓN DE SABERES ANCESTRALES DE LA COMUNIDAD CHIBULEO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA” presentado por Tupac Israel Lligalo Maliza, para optar por el Título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia,

CERTIFICO

Que dicho trabajo de titulación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 4 de Julio de 2019

.....

Ing. Carlos Hernán Aguayza Mendieta.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y resultados obtenidos en el presente Trabajo de Titulación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato 01 de agosto del 2019

.....

Tupac Israel Lligalo Maliza

1804652962

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: LA ANIMACIÓN DIGITAL EN LA DIFUSIÓN DE SABERES ANCESTRALES DE LA COMUNIDAD CHIBULEO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA previo a la obtención del Título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del Trabajo de titulación.

Ambato, 01 de agosto del 2019

.....
Ing. Eduardo Navas Msc.
VOCAL

.....
Dis. Paulina Sánchez Msc.
VOCAL

.....
Lcdo. José Oleas Msg.
PRESIDENTE TRIBUNAL

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mi madre, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones.

Tupac Israel Lligalo Maliza

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por protegerme durante todo mi camino y darme fuerzas para superar obstáculos y dificultades a lo largo de toda mi vida.

A mi madre, que con su demostración de una madre ejemplar me ha enseñado a no desfallecer ni rendirme ante nada y siempre perseverar a través de sus sabios consejos.

De igual manera a todos los docentes que, con su sabiduría, conocimiento y apoyo, motivaron a desarrollarme como persona y profesional.

Tupac Israel Lligalo Maliza

INDICE GENERAL

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,	ii
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL ASESOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN EJECUTIVO.....	x
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	2
TEMA	2
CONTEXTUALIZACIÓN	2
EL PROBLEMA.....	4
JUSTIFICACIÓN	4
JUSTIFICACIÓN	5
OBJETIVOS	6
General.....	6
Específicos	6
CAPÍTULO II.....	7
ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	7
MARCO TEÓRICO.....	8
Definición de la Animación	8
Historia de la Animación	9
Comienzos de la animación	9
Principios de la Animación.....	17
Tipos de Animación.....	17
CAPÍTULO III.....	49
METODOLOGÍA	49
ANÁLISIS DE RESULTADOS	52
CAPÍTULO IV.....	68
PROPUESTA/PROYECTO DE DISEÑO.....	68
Preproducción	68
Idea Inicial	68

Idea.....	69
Guion literario.....	70
PRODUCCIÓN.....	83
Procesos de producción.....	83
Posproducción.....	84
Captura de la escena en after.....	84
Corrección de color.....	85
Sonorización	86
CAPITULO V.....	87
CONCLUSIONES	87
Bibliografía	88
ANEXOS	101

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA
FACULTAD DE ARQUITECTURA ARTES Y DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA

TEMA: LA ANIMACIÓN DIGITAL EN LA DIFUSIÓN DE SABERES ANCESTRALES DE LA COMUNIDAD DE CHIBULEO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

AUTOR: Tupac Israel Lligalo Maliza

TUTOR: Ing. Carlos Hernán Aguayza Mendieta

RESUMEN EJECUTIVO

La difusión de saberes ancestrales en la actualidad ha ido decayendo debido a la falta de comunicación, e interés y la adaptación de nuevas modas dentro de nuestra cultura. Por este motivo se ha determinado que la difusión de dichos saberes se debería adaptar a los nuevos sistemas y canales de transmisión que se manejan en la actualidad. El presente proyecto de titulación abarca un análisis desarrollado en la utilización de las tecnologías y medios artísticos en la transmisión de los saberes ancestrales del pueblo Chibuleo a las nuevas generaciones; para lo que se desarrolló una investigación entre los meses de febrero y junio del 2019: la metodología aplicada dentro de la investigación se basó en un estudio cualitativo y cuantitativo utilizando instrumentos como la encuesta y la entrevista. Además, el proyecto tiene la finalidad de realizar un cuento animado de la comunidad Chibuleo utilizando la técnica 2d clásica, el mismo que narrará una historia simple la cual es la difusión de saberes ancestrales de la comunidad, pensando que esa leyenda llegue a la audiencia, aprovechando de los recursos tecnológicos para lograr transmitir un mensaje y a la vez provocar emociones. Esta oportunidad permitió experimentar con técnicas de animación y efectos visuales para obtener un resultado final con un estilo auténtico. El trabajo requirió de mucha investigación tanto para la parte conceptual del guión, así como para la técnica aplicada. El guión se basa en personajes propios de los pueblos indígenas del sur-oeste del Ecuador, inspirado en creencias, leyendas y mitos que contaban nuestros antepasados. En conclusión, el proyecto cuenta la historia de una manera comunicativa que pueda envolver al público de una manera visual y por ende emocional y a la vez expresar la tradición oral de los abuelos.

DESCRIPTORES: cultura, comunidad, Chibuleo, saberes ancestrales, tradición,

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA
FACULTAD DE ARQUITECTURA ARTES Y DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA

THEME: DIGITAL ANIMATION IN THE DIFFUSION OF ANCESTRAL KNOWLEDGE OF THE CHIBULEO COMMUNITY FROM TUNGURAHUA PROVINCE.

AUTHOR: Tupac Israel Lligalo Maliza

TUTOR: Ing. Carlos Hernán Aguayza Mendieta

ABSTRACT

Nowadays the difusión of ancestral knowledge has been declining due to the lack of communication, lack of interest and the adaptation of new fashions within our culture. For this reason, it has been determined that the diffusion of such knowledge should be adapted to the new systems and transmission channels, that are being managed today. The present research includes an analysis developed in the use of technologies and artistic media in the transmission of the ancestral knowledge of Chibuleo people to the new generations. An investigation was developed between the months of February and June, 2019, and the methodology applied within the research was based on a qualitative and quantitative study using instruments such as surveys and interviews. The project is about the realization of an animated story of Chibuleo community using the classic 2d technique. Which tells a simple Story about ancestral knowledge of the community, thinking that the legend will reach the audience, taking advantage of the technological resources to transmit a message and at the same time provoke emotions. This opportunity allowed to experiment with animation techniques and visual effects to get a final result with an authentic style. This job required a lot of research both for the conceptual part of the script, as well as for the applied technique. The script is based on own characters from the indigenous peoples of the south-west of Ecuador, inspired by beliefs, legends and myths told by our ancestors. In conclusion, the project tells a story in a communicative way that can involve the public in a visual and emotional way, and at the same time, it will expresses the oral tradition of grandparents.

KEYWORDS: culture, community, Chibuleo, ancestral knowledge, traditio

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo trata sobre “LA ANIMACIÓN DIGITAL EN LA DIFUSIÓN DE SABERES ANCESTRALES DE LA COMUNIDAD CHIBULEO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, la misma que comprende cuatro capítulos los cuales se mencionan a continuación con su respectivo contenido:

Se determina en el problema que se ha detectado en la comunidad de Chibuleo, siendo éste el desconocimiento de los saberes ancestrales y analizando el mismo a través del planteamiento del problema, la contextualización, el análisis crítico sirviéndose de un árbol de problemas, la prognosis, la delimitación de la investigación, justificación y el planteamiento de objetivos general y específicos respectivamente.

Se establece de un marco teórico, el mismo que hace referencia de los antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, fundamentación legal, fundamentos investigativos científicos, explicaciones y análisis de diferentes autores que hablan acerca de las variables dependiente e independiente y finalmente la hipótesis.

Se enfoca en el desarrollo del tipo de metodología que se utilizará para el análisis y estudio del problema, la operacionalización de variables, las técnicas e instrumentos para recolección, procesamiento y análisis de los datos y resultados.

Se desarrolla el análisis e interpretación de los resultados de la investigación a través de la encuesta aplicada a la población investigada.

CAPITULO I

TEMA

LA ANIMACIÓN DIGITAL EN LA DIFUSIÓN DE SABERES ANCESTRALES DE LA COMUNIDAD CHIBULEO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

CONTEXTUALIZACIÓN

En el Ecuador tiene diversas culturas ancestrales, resultado de la fusión entre españoles y nativos indígenas de la época basada en diferentes rasgos físicos y pensamiento ideológico que dio inicio a un notable fenómeno sociocultural evidente hasta los tiempos actuales. Reconociendo a lo indicado anteriormente se ha originado grupos étnicos en todo el país que, a pesar de la modernización y aculturación, algunos de ellos han mantenido sus manifestaciones e identidad originaria.

Las raíces y la historia de la nacionalidad ecuatoriana son únicas, pero con el transcurso del tiempo, las generaciones actuales han dejado de lado su identidad, sus conocimientos acerca de los saberes ancestrales y sus valores lo que ha permitido que nuestros pueblos ancestrales desaparezcan paulatinamente.

En el país, el punto principal de su desarrollo cultural esta manejado por los siguientes aspectos: religión, costumbres y tradiciones, las mismas que dan origen a la danza, la música, las leyendas y la creación de artesanías nacidas por medio del intercambio cultural y que da origen a la identidad de nuestro pueblo.

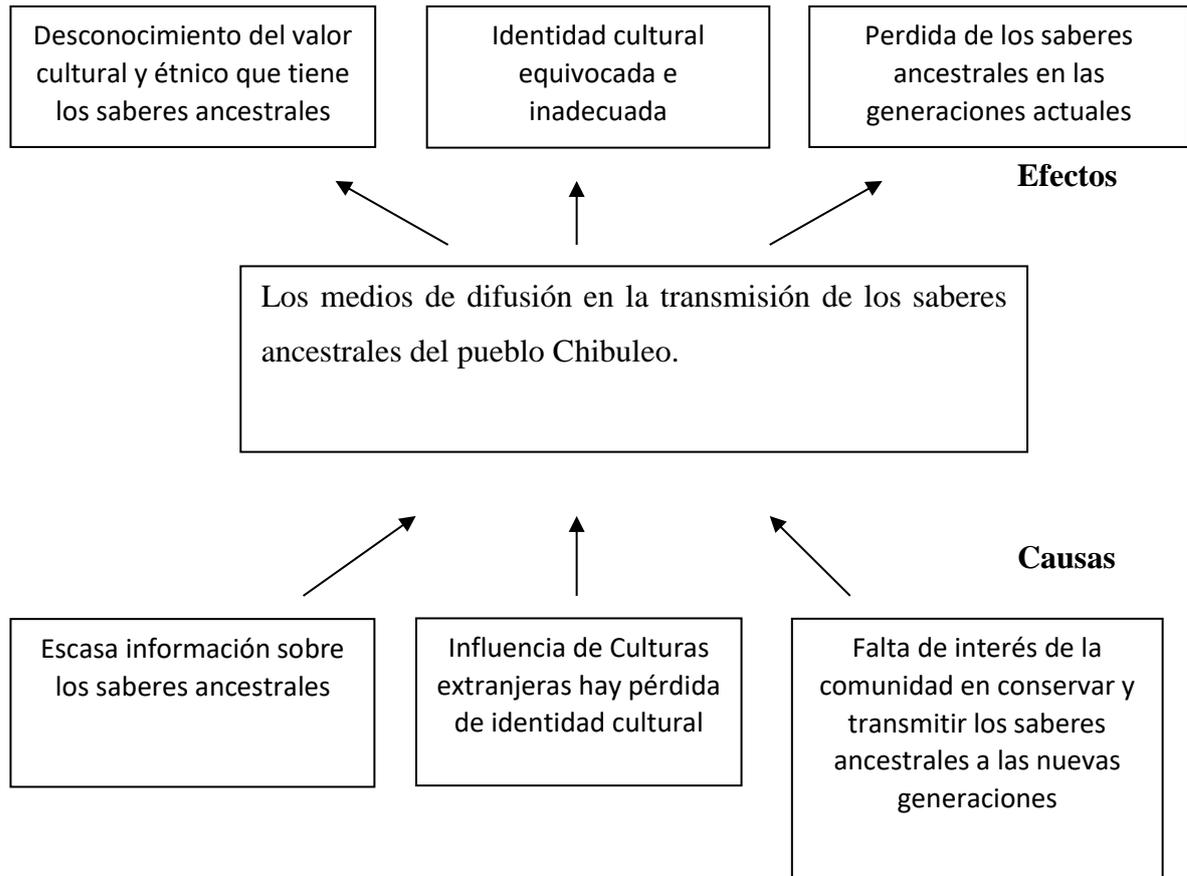
Es importante mencionar que los indígenas que habitan actualmente el país, han surgido de nacionalidades o pueblos antiguos, pasando por diferentes procesos históricos en donde han ido adoptando rasgos, creencias, costumbres y tradiciones ancestrales. (Paredes, 2015)

- En el efecto el proceso cronológico de los Chibuleo se conforma de dos parcialidades; Llactayuc descendientes de los Pacchas o Pachas de los Panzaleos y Tomabelas originarios de Cajamarca, en el Perú (1583) descendientes de los Incas, su forma de vida se caracterizaba por ser nómadas. Los Llactayuc que habitaban en los valles de Hambatu hoy llamado Ambato, siguiendo aguas arriba y atravesando los pequeños valles

de los Huachis avanzado hasta la parte sur del sector Pilahuín, que en la actualidad se encuentra asentada la comunidad de Chibuleo San Alfonso. Se cree que los Tomabelas son traídos por los incas, esto era para “asegurar el dominio de las tierras que eran conquistadas por los incas”, trasladados desde Cajamarca en número 302 “hombres, mujeres y niños. Sus primeros asentamientos fueron en las cercanías de Chimbo, en unos sitios llamados Guamarica. Finalmente siguieron ascendiendo hasta los pies de los nevados de Chimborazo y Carihuairazo”, posteriormente asentaron en todo el territorio de los Chibuleos influenciando a otros grupos aborígenes como; Pilahuines, Angahuanas, Apatugs, Miñaricas y otros pueblos. (2008)

EL PROBLEMA

La utilización de las tecnologías y medios artísticos en la transmisión de los saberes ancestrales del pueblo Chibuleo.



JUSTIFICACIÓN

La presente investigación es de suma importancia ya que su razón principal transmitir y fortalecer el saber ancestral de la comunidad de Chibuleo a través de la búsqueda del valor cultural y ancestral que poseen sus cuentos, mitos y leyendas las cuales permiten conocer sobre el pueblo indígena de la provincia de Tungurahua. En otras palabras, el objetivo principal que pretende este proyecto es mantener y difundir de los saberes ancestrales que han olvidado y conservar los aquellos que se conoce hoy en día.

La investigación que se realizará mediante este proyecto ser de gran valor ya que mediante esta se podrá dar a conocer a la comunidad de Chibuleo sobre los saberes ancestrales que posee y se podrá conocer el nivel de identidad cultural que tiene las nuevas generaciones de nuestro pueblo indígena.

Desde este punto de vista ayudaremos a los jóvenes de las nuevas generaciones a conocer mediante una animación digital cuán importantes son los saberes ancestrales que nuestras abuelas y abuelos han ido contando oralmente. Los padres de familia en la actualidad no les conversan sobre la vida en la antigüedad, ahora la gente se ha vuelto muy capitalista no les interesa recuperar el saber ancestral que existe en este pueblo.

OBJETIVOS

General

- Analizar los medios de difusión de los saberes ancestrales mediante los cuales estos se transmiten a las nuevas generaciones de la comunidad de Chibuleo.

Específicos

- Identificar cuáles son los medios por los cuales se transmiten los saberes ancestrales de la comunidad de Chibuleo.
- Determinar el nivel de conocimiento que tienen las generaciones más jóvenes de 12 a 17 años sobre los saberes ancestrales de la comunidad de Chibuleo.
- Definir cuál sería las mejores estrategias para transmitir los saberes ancestrales en relación a los ejes de diseño.

CAPÍTULO II

ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Como antecedente del presente proyecto se puede citar el trabajo de titulación de Robles vera, en el cual dice que la animación en la educación ha sido un campo duro de roer, dado que la mayor parte de la población tiene un alto índice de analfabetismo, se podría decir que la animación 2D en el aprendizaje ha permitido un gran avance para poder incursionar en la tecnología, sin duda en la actualidad los profesores y docentes se han beneficiado de la tecnología pudiendo aprender nuevas herramientas que para la educación es muy valiosa. La animación digital ha logrado ubicarse como una herramienta de mucha ayuda, es el caso que se ha implementado en la materia de Estudios Sociales, los estudiantes se han beneficiado, es por eso que en la actualidad los niños de educación básica ya cuentan con tecnología en sus aulas y mediante las Tics s y es ahí donde la animación ha ido de la mano con la animación digital 2D. (Robles Vera, 2015)

La temática no es abordada también en Ecuador, un artículo español señala que existe en el campo de la animación que habla de la producción y sus costos, en este sentido Martínez Barnuevo (2009) explica lo que sucede en el contexto español. La animación desde el inicio del nuevo milenio ha estado en constate crecimiento las empresas cada año han ido creciendo al campo de la animación y la producción de largometrajes, a pesar de la crisis económica, y falta de presupuesto superior para los espectadores, la animación en España sigue produciendo.

Así mismo Según Antúnez del Cerro (2010) quien habla sobre la animación y sus diferentes técnicas, con el cual se puede conseguir animaciones más usuales en la creación audiovisual, entre los proyectos educativos, como en técnicas de flipbook, stop motion o la Pixelación las cuales nos permiten hacer la realización de piezas audiovisuales. Con estas técnicas se decidió poner en marcha actividades similares en otros contextos. En la otra variable, Barogil et al (2014), señalan que los saberes ancestrales de los campesinos y de su intervención en el ámbito académico, social, económico y político, se presentan como alternativas metodológicas para validar los conocimientos y prácticas rurales.

MARCO TEÓRICO

Definición de la Animación

Alrededor de la web se pueden encontrar varios conceptos y definiciones de animación. Animación viene de la palabra latina ánima, que significa alma, por ello es dar vida a un objeto inanimado. De forma académica, la animación cinemática según el norteamericano Gene Deitch, es la toma de diferentes frases de una acción imaginaria que se encuentran de manera individual, generándose a través de la reproducción continua y constante de ellos, la ilusión del movimiento a la mirada del ojo humano. (Wells, 2007)



*Ilustración 1. Los increíbles de Disney creada por PIXAR
Fuente: (Pixar, Los Increíbles, 2014)*

Asimismo, la animación cinemática según Robert Seidel afirma que despierta la imaginación y permite crear algo increíble entre fotogramas o formas que cambian desafiando la percepción del tiempo y el espacio. (Selby, 2009)



*Ilustración 2. Figura 2. Película de Toy Story 4 Creado por PIXAR Animation Studios,
autor John Lasseter en 2017.
Fuente: (Stoy Story 4)*

En la misma línea Es toda creación cinematográfica realizada imagen por imagen. Se diferencia del cine de toma directa por el hecho de proceder de una fuente mecánica generada por medio fotográficos, parte de la creación en estudio de los objetos que serán proyectados en la pantalla. El cine de animación crea imágenes por medios diferentes al registro automático. Los hechos que aparecen en el cine de animación tienen lugar por vez primera cuando son proyectados en la pantalla. (Rodríguez, 2007)

Historia de la Animación

Comienzos de la animación

En la obra de Ricahrd Williams (2012), La historia de la animación aparece hace 35.000 años A.C. con las imágenes rupestres en donde crean la ilusión de movimientos, el hombre representó la dinámica en dibujos, en donde primero realizo dibujos en cuevas prehistóricas, que a través de la repetición de partes de los cuerpos de los animales querían imitar el correr del jabalí.



Ilustración 3. Bisonte de Altamira pintado en cuevas del año 35.000, España.

Otros descubrimientos posteriores, en Egipto y en Grecia probaron esta tendencia a representar diferentes fases del movimiento en su arte, fue la decoración de vasijas con figuras en posiciones sucesivas de acción, al dar vueltas se creaba la ilusión del movimiento. A medida que fue pasando el tiempo, fueron creando elementos que permitían interactuar con el dispositivo y así poder aceptar a una especie de imagen en movimiento.

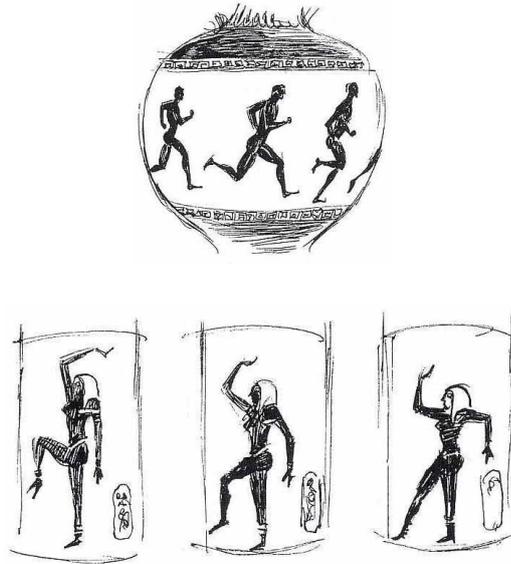


Ilustración 4 El faraón egipcio Ramses II le construyó un templo a la diosa Isis que tenía 110 columnas.

Fuente: (II, 1600)

Así como el primer aparato óptico creado por Athanasius Kircher en 1640, en la que, mediante grabados en cristales, era capaz de proyectar diferentes fases consecutivas del movimiento, cambiando los cristales de forma mecánica.

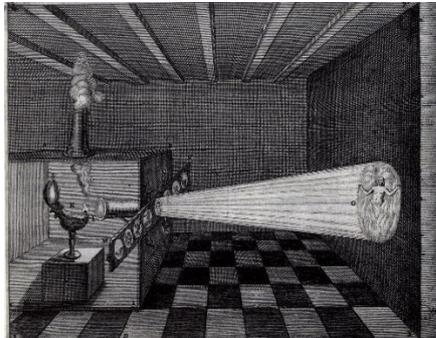


Ilustración 5. La linterna mágica es un aparato óptico, precursor del cinematógrafo.

Fuente: (Kircher, 1640)

Así mismo en 1824, John Ayrton Paris descubre en Inglaterra el principio de persistencia de la visión, en donde demuestra que el ojo humano retiene la imagen que ve durante el tiempo suficiente para ser reemplazada por otra, y así sucesivamente, hasta realizar un movimiento completo, como se ve en su taumatropo, que era un disco de cartón con los extremos atados a un par de cuerdas, por un lado, dibujado un pájaro y a otro una jaula, en donde al girar las imágenes se mezclan y el pájaro parece como si estuviera en la jaula.

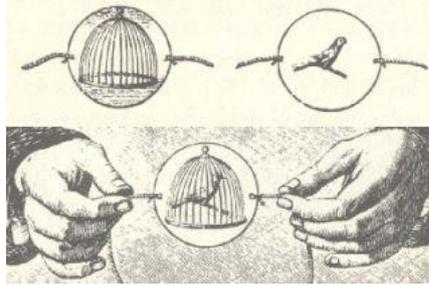


Ilustración 6. Traumatropo también llamado Maravilla giratoria o, en inglés, Wonderturner, es un juguete que reproduce el movimiento mediante dos imágenes, que fue inventado por John Ayrton Paris en 1824.

Otro de los inventos de la animación fue de Joseph Antoine Plateau, quien en 1831 invento el Phenakistoscopio, la cual se trataba de dos círculos unidos por un cilindro, el primer círculo tenía llanuras, mientras que el segundo la descomposición de una imagen en movimiento, al colocar un ojo en una de las llanuras nos permite ver una especie de dibujo animado, gracias a nuestra visión retiniana observamos las imágenes separadas, unidas en nuestro cerebro, dado así como la ilusión de movimiento.



Ilustración 7. Phenakistoscopio fue el primer dispositivo de animación generalizado que creó una ilusión fluida de movimiento.

Fuente: (Plateau, 1831)

Otro de los aparatos es el Zootropo (o rueda de la vida), creado en 1834 por William George Horner, es una especie de tambor que, al hacer girar su centro, permite ver la imagen en movimiento que se genera en su interior.



Ilustración 8. Zootropo máquina estroboscópica creada en 1834 por William George Horner, compuesta por un tambor circular con unos cortes, a través de los cuales mira el espectador para que los dibujos dispuestos en tiras sobre el tambor, al girar, den la ilusión de movimientos.

En 1877, el francés Emile Reynaud padre del cine de animación, inventó el Praxinoscopio, consiste en un cilindro y una tira de papel que muestra doce cuadros para la animación, a medida que el cilindro gira, los espejos estacionarios en el centro revelan una "imagen única" en movimiento.



Ilustración 9. Un praxinoscopio es un aparato similar al zoótrofo inventado por Émile Reynaud en 1877.

EL Flipper book o Flip book, es una simple libreta con dibujos en secuencia, esta se sostiene con una mano y con la otra se abanicen o flipean las páginas, y los dibujos en ellas parecen moverse. El resultado nos da como una ilusión de acción continua, como dibujos en el tiempo.

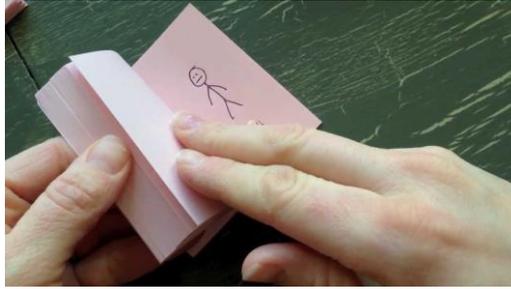
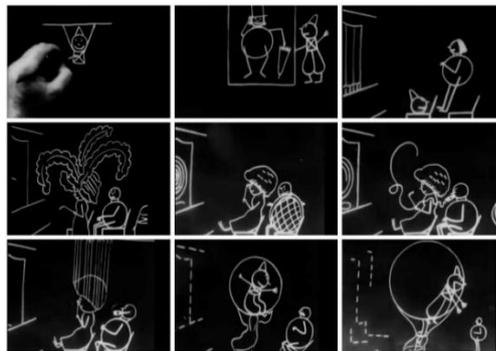


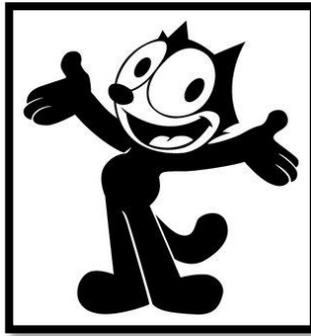
Ilustración 10.: El Flick book es un libro con una serie de imágenes que varían gradualmente de una página a otra.

En 1908 nace la primera película de dibujos animados llamada Fantasmagoría, del francés Émile Cohl, esta animación era muy simple, la cual se realizaba con pictogramas, en donde se dibujaba figuras en fondo negro sobre papel blanco y luego las fotografiaba, de esta manera en la pantalla se proyectaba el negativo y se obtenían figuras blancas que se movían sobre el fondo negro.



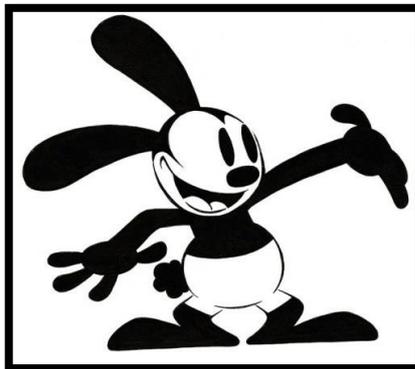
*Ilustración 11.: Fantasmagorie es una película animada francesa de Émile Cohl de 1908.
Fuente: (Cohl, 1908)*

En el año de 1914, Pato Sullivan, caricaturista y empresario de cine de origen australiano quien crea una serie de animación llamada Felix the cat o el gato Felix, un personaje de dibujos animados de animales divertidos creado en la era del cine mudo.

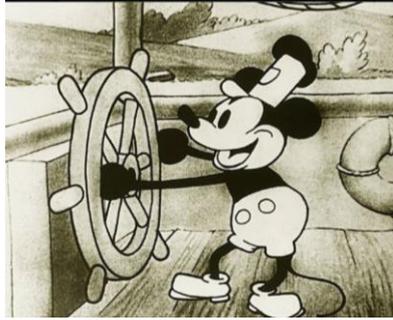


*Ilustración 12. El gato Félix, creado por Pato Sullivan, El gato negro antropomorfo (que tiene forma o apariencia humana).
Fuente: (Sullivan, 1914)*

De las caricaturas animadas de Félix llevaron a la aparición Conejo Oswald de Walt Disney en el año de 1928, en donde Mickey Mouse hizo su primera aparición en Willie, el Barco a Vapor (Steamboat Willie), el cual fue el primer dibujo animado con sonido sincronizado.

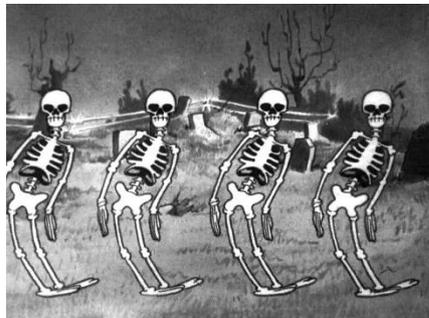


*Ilustración 13 Oswald the lucky rabbit: Fue el primer dibujo animado exitoso de la Walt Disney
Fuente: (Disney, 1928)*



*Ilustración 14. Es un cortometraje animado estadounidense estrenado el 18 de noviembre de 1928. Fue dirigido por Walt Disney y Ub Iwerks. Se produjo en blanco y negro por Walt Disney Studios
Fuente: (Disney, 1928)*

Después de la animación de Steamboat Willie de Mickey Mouse, Disney siguió con una animación llamada El Baile de los Esqueletos (Skeleton Dance), esta primera animación tuvo la acción de sincronizar comuna banda sonora propia, la cual era llamada Sinfonías Tontas (Silly Symphony). El animador estadounidense, dibujador, diseñador de personajes, Ub Iwerks fue el jefe de la animación en ambas películas y refinada acción del Baile de los Esqueletos, en donde hasta hoy se considera sobresaliente.



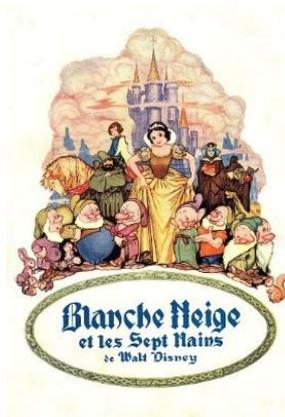
*Ilustración 15. Skeleton Dance fue la primera Silly Symphony (Sinfonías Tontas) y fue animada por completo por Ub Iwerks.
Fuente: (Disney, 1929)*

En el año de 1932 Walt Disney realiza la primera animación totalmente a color llamado Arboles y Flores (Flowers and Trees), la cual fue utilizadas técnicas nuevas con tintas especiales, cámaras y técnicas artísticas, esta animación obtuvo su primer Oscar.



*Ilustración 16. Flores y árboles (1932). 8 minutos. Dirigida por Burt Gillett. Producido por Walt Disney.
Fuente: (Disney, 1932)*

Así mismo aparece en 1937 el primer largometraje de distribución mundial creado por Walt Disney llamado: Blanca Nieves y los 7 Enanos (Snow White and the Seven Dwarfs.)



*Ilustración 17. Blancanieves y los siete enanitos (1937). Creada por Walt Disney Studios Home Entertainment.
Fuente: (Disney, 1937)*

En 1937 Quirino Cristiani realiza la película de animación de Argentina llamado El mono Relojero, apoyado por el guionista de Constancio Vigil acerca de su cuento homónimo. Las voces y el sonido de la película fueron realizados por el actor pepe iglesias.



*Ilustración 18. EL mono relojero creado por Quirino Cristiani 1937.
Fuente: (Cristiani, 1937)*

En 1940 Disney realiza uno de los mejores largometrajes de animación de la historia: Fantasía.

Principios de la Animación

La animación es la creación de una secuencia de imágenes móviles (cada una por separado). Etimológicamente significa “*dar vida*”.

Es una forma de mostrar imágenes una tras otra dando sensación de movimiento, en el cine se utilizan 24 imágenes por segundo y en video PAL son 25 imágenes por segundo y en NTSC son 30 imágenes por segundo. (Villacís, 2014)

Tipos de Animación

Stop Motion

El stop motion es una técnica de creación de películas, la función de esta técnica consiste en simular el movimiento de cualquier objeto o escena estática a base de realizar fotografías a varias imágenes de forma que al unir todos en secuencias se genera una sensación de movimiento real. (Priebe, 2006)



Ilustración 19. King Kong', personaje animado mediante stop motion en 1933 por Willis O'Brien.

Fuente: (O'Brien, 2006)

EL Stop Motion es una técnica que genera o produce movimientos, la cual utiliza cualquier objeto, ya sea rígido como maleable, como juguetes, bloques de construcción, muñecos articulados o personajes creados con plastilina. (Saldana, 2018)

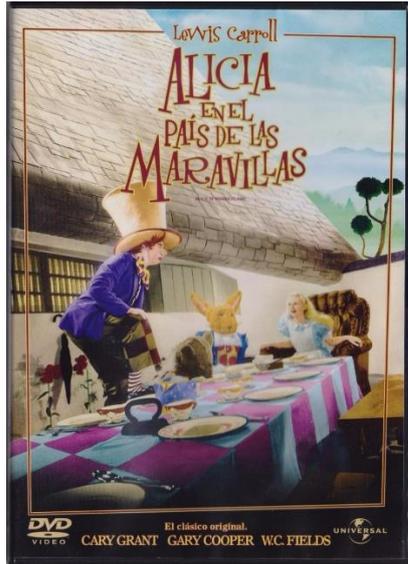


Ilustración 20. Técnica de Stop Motion, la manzana. Con el diablo nunca se sabe. Versión libre de la micro ficción "polimorfismo".

Fuente: (Brasca, 2012)

Live Action

Live action o acción en vivo es una película que maneja principalmente personas u objetos reales en lugar de animados y, para ser concreto, el live action también se considera así a la combinación de realidad y animación. (Okun & Zwerman, 2014)



*Ilustración 21. Alicia en el país de las MARavillass un estadounidense de 1933 Pre-Código versión cinematográfica de las famosas novelas de Alicia de Lewis Carroll. La película fue producida por Paramount Pictures , con un elenco de estrellas.
Fuente: (Pictures, 1933)*

Live Action es un metodo por lo cual, el actor o los actores animados o de animación, pasan a ser interpretados por personas de carne y hueso, caracterizados como los dibujos originales. (Adachi, 2012)

Claymation

Claymation, también conocida como animación de arcilla, combina animación de stop motion con personajes o títeres hechos de arcilla de modelado para crear películas o videos cortos. (Reid, 2016)

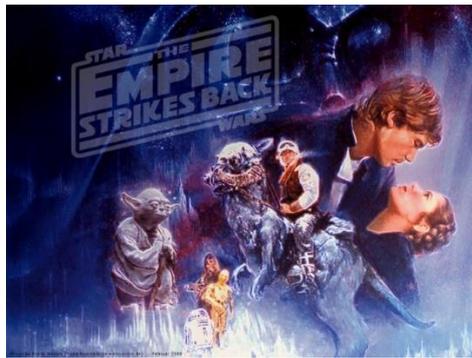


*Ilustración 22. Animación con plastilina personajes de la serie de animación Kuzmich.
Fuente: (Studios, 2008)*

Claymation es diferente a otras formas de stop-motion, ya que requiere volver a esculpir entre marcos, en lugar de solo repetir. El material suave y maleable se marca fácilmente con huellas dactilares y suciedad, y el suavizado y la limpieza son necesarios para cada fotograma en donde pueden ralentizar el proceso de animación. (Purves, 2010)

Go Motion

Go motion es una técnica de animación utilizada en animación para dar vida a objetos estáticos en la pantalla, la función de go motion es que al modelo u objeto al cual se anima, se le aplica movimientos mientras se lo fotografían, de este modo se obtiene en el fotograma un desenfoque de movimiento, que está presente en las filmaciones convencionales de objetos en movimiento. (Duran & González, 2008)



*Ilustración 23. Star Wars : Episodio V The Empire Strikes Back
Fuente: (Kershner, 1980)*

La técnica go motion es la variante de stop motion, esta técnica que fue diseñado para evitar movimiento de modelo animado ligeramente durando la exposición de cada fotograma de la película, produciendo un desenfoque de movimiento realista. (Sfetcu, 2014)

Pixelación

Es un tipo de animación, generalmente con personas como sujetos, que realiza movimientos rápidos y temblorosos para producir un efecto de dibujo animado. Esta técnica se realiza mediante filmación fotograma a fotograma en la que los movimientos de los personajes se colocan en posturas como las de marionetas y se filman fotograma a fotograma o montaje, seleccionando fotogramas individuales de

una secuencia de acción filmada normalmente y pasándolos juntos como una serie de saltos de imagen. Unas obras de corto metraje de pixelación es Neighbours (vecinos, 1952). (Konigsberg, 2004)

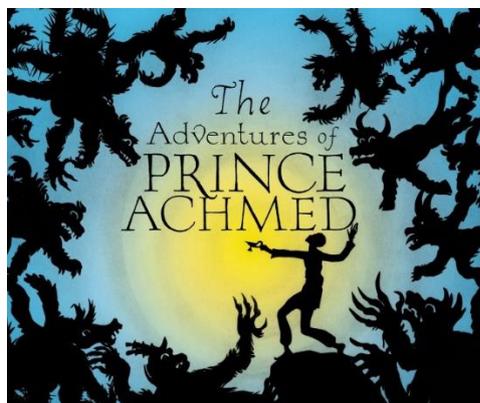
La Pixelación es una técnica de parada de movimiento en la que los actores en vivo se utilizan como un sujeto fotograma a fotograma en una película animada, posando repetidamente mientras se toma uno o más fotogramas y cambiando la postura ligeramente antes del siguiente fotograma de fotogramas. (Sfetcu, Animation & Cartoons, 2014)



*Ilustración 24. La Pixelación es una variante del stop-motion, en la que los objetos animados son personas y auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas).
Fuente: (Nicole, 2014)*

Cut Out

Es una técnica para producir animaciones utilizando personajes planos, accesorios y fondos recortados a partir de materiales como papel, tarjetas, fotografías rígidas o incluso fotografías. (Sfetcu, Animation & Cartoons, 2014)



*Ilustración 25. Las aventuras de los príncipes Achmed.
Fuente: (Reiniger, 1926)*

Cut out o Animación con recortes es una técnica en donde se utilizan figuras recortadas, ya sean cartón, papel o fotografías, los elementos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes, movimiento y reemplazos de partes se consigue diversas poses y así dar vida al personaje. (Cogua Rodríguez, 2017)



*Ilustración 26. South Park es una serie de televisión estadounidense de animación, creada por Trey Parker y Matt Stone para el canal Comedy Central.
Fuente: (Stone, 1997)*

Animación 2D Clásica

Animación 2d clásica, es una técnica consistente en dibujar a mano cada uno de los cuadros para generar la representación de imágenes en movimiento. (Buchan, 2007)

Animación 2d Clásica es la técnica en donde cada fotograma es dibujada individualmente, generando movimientos, los personajes y los escenarios poseen solo 2 dimensiones X y, en donde la sensación de profundidad se logra a partir del manejo de la perspectiva, el color, etc.

Animación 2D Digital

La animación 2D digital o animación por computadora es la técnica que consiste en crear imágenes en movimiento mediante el uso de computadoras. (Hernández M. L., 2017)



*Ilustración 27 El Rey León (The Lion King en su versión original) es la 32ª película animada producida por Walt Disney Pictures.
Fuente: (Animation, 2019)*

Animación 2D digital es toda animación la cual se crea en 2 dimensiones, la cual se puede rotar y trasladar linealmente en el plano de X (Horizontal) y en el plano Y (Vertical), con esta técnica se utiliza para crear animaciones con elementos como textos, fotografías, dibujos, pinturas, entre otros. Dentro de esta categoría están los dibujos animados como Los Simpson, He-Man, Meteoro, entre otros. (Gilland, 2012)



*Ilustración 28. Es una serie estadounidense de comedia en formato de animación, creada por Matt Groening para Fox Broadcasting Company.
Fuente: (Groening, 2007)*

Animación Limitada

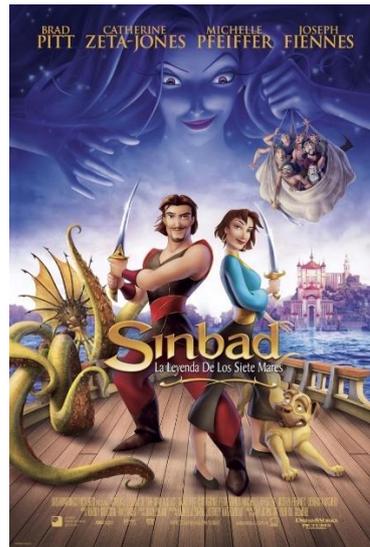
Es una técnica en donde se crean dibujos animados que usan una cantidad de fotogramas por segundo menor, ya que en vez de producir animación de 24 f/s (fotogramas por segundo), se suelen utilizar doble fotograma. Además se usan fondos abstractos, simbolismos, repetición de movimientos para crear el mismo efecto, además los dibujos se realizan incompletos. (Dobson, 2010)

Motion Capture

Es el proceso de grabación de un movimiento en vivo y la traducción de términos matemáticos utilizables mediante el rastreo de varios puntos clave en el espacio en el tiempo y la combinación para obtener una representación tridimensional del rendimiento. (Menache, 2000)

Motion capture (MOCAP)

Es un muestreo y registro del movimiento de humanos, animales y objetos inanimados como datos 3D. Los datos se pueden utilizar para estudiar el movimiento o para dar una ilusión de vida a los modelos de computadora en 3D. Dado que la mayoría de las aplicaciones de mocap en la actualidad requieren equipo especial, todavía hay un número limitado de empresas, escuelas y organizaciones que utilizan la tecnología de mocap. (Kitagawa & Windsor, 2012)



*Ilustración 29.El motion capture es una técnica de grabación en movimiento.
Fuente: (Jacobs, 2000)*

Rotoscopia

Es el uso de una secuencia grabada o previamente animada para crear la escena final, en el mundo 3D nos podríamos referirnos a las secuencias de fondos o de mapas de texturas. Basicamente la roscopia consiste sencillamente en usar la secuencia como mapa Diffuse. (Bousquet, 2010)

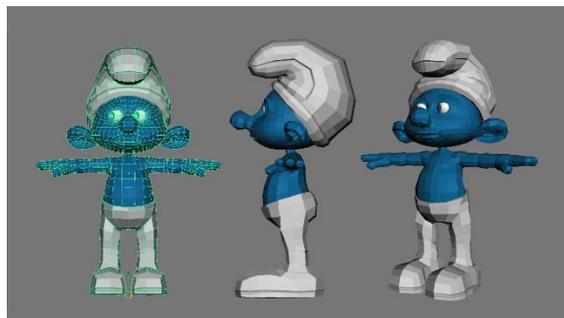


*Ilustración 30 Waking Life es la primera película del director y guionista estadounidense Richard Linklater que utiliza la técnica rotoscopia.
Fuente: (Linklater, 1977)*

La rotoscopia es una técnica digital cuya acción principal es la captura de movimiento. Esta técnica consiste en la grabación de actores reales, que sirve como base para la animación; en donde cada fotograma de acción real es calcado digitalmente (Vectorización), y luego los fotogramas son reemplazados en la proyección animada por las nuevas ilustraciones vectorizadas. Esta técnica nos permite captar con mayor naturalidad y fluidez el movimiento corporal y expresiones faciales de los personajes. (Santos Martínez, 2014)

Animación 3D

La animación 3D es un técnico que consiste en la creación de objetos, espacios, personajes, u otras formas y figuras, y aplicaciones en visualizaciones tridimensionales. (Beane, 2012)



*Ilustración 31. Proceso de la realización de una animación en 3d.
Fuente: (Andy, 2012)*

La animación 3D es una técnica que consiste en crear imágenes en movimiento tanto de modelos, luces o cámaras, mediante el uso de un ordenador. (Gómez Miranda, 2017)

Animación Experimental

Se caracteriza por su amplia paleta de estructuras narrativas, visuales y sonoras de la mano de diversas técnicas, medios y materiales; además, la animación experimental se caracteriza por la potencia expresiva de los materiales y sus propiedades plásticas y materiales viscosidad, fluidez, densidad, porosidad, dureza, maleabilidad, etc. (Hernández M. , 2017)

Pinscreen

La animación de la pantalla de pincel hace uso de una pantalla llena de pines móviles, que se puede mover hacia adentro o hacia afuera presionando un objeto en la pantalla, la técnica se ha utilizado para crear películas animadas con una gama de efectos de texturas difíciles de lograr con la animación tradicional. Esta técnica fue desarrollada por Alexandre Alexeieff y su esposa Claire Parker, quienes a menudo eran invitados del National Film Board de Canadá. (Sfetcu, 2014)

El Pinscreen es una técnica de animación en la que se usa una pantalla con agujas que se pueden mover hacia dentro y hacia fuera, al presionarlas con un objetivo, generando un relieve que se parece a un sombreado hecho a carboncillo. (Ortigosa Ruiz, 2015)

Tipos de Software

Adobe Photoshop

Se trata de un editor de imágenes creado por Adobe Systems esencialmente utilizado con el fin de retocar y modificar gráficos y fotografías. Literalmente, su nombre se reduce al español como “Taller de fotos”, y su nombre tal lo usan comúnmente como sinónimo de editor de imágenes. (Martínez F. , 2015)

Adobe Illustrator

Es una herramienta desarrollada por adobe, con la que podemos crear y trabajar con dibujos basados en gráficos vectoriales. Además, se puede realizar ilustraciones, caricaturas, diagramas, gráficos y logotipos, a diferencia de la fotografía o imágenes de mapa de bits que se forman por píxeles e incluso hace que los gráficos vectoriales sean escalables sin pérdida de resolución (Andrades, 2018)

Adobe Premiere

Es un programa o aplicación destinada a la edición de video en tiempo real. Muestra datos sobre la secuencia actual o el elemento activo, su tamaño, duración y formato, entre otros parámetros. (Premiere + After effects, 2010)

Adobe Audition

Se trata de una aplicación que nos permite editar audio digital imitando la forma de un estudio de sonido creada por Adobe Systems Incorporated y que nos dejara tanto un entorno de edición mezclado de ondas multipistas no destructivo como uno destructivo, debido a esa versatilidad se le ha conocido como la “navaja suiza”. (Martinez F. , 2015)

Adobe After Effects

Se trata de una aplicación con forma de estudio, su finalidad es la creación o aplicación en una composición, también la realización de gráficos profesionales en movimiento, bien sea en 2D o 3D, de efectos especiales audiovisuales y de montaje de video, el cual desde el principio ha consistido básicamente en la superposición de capas. (Martinez F. , 2015)

Adobe Animate

Es un entorno de edición, que usa gráficos vectoriales, imágenes de mapa de bits, sonido, secuencias de video y componentes programables, para construir cualquier tipo de animación, como página web, aplicación multimedia interactiva, juego o publicidad para internet. (García, 2017)

ZBrush

Es un potente software de modelado, escultura y pintura en 3D cada vez mas impredecible para los grandes estudios de animación y videojuegos gracias a la flexiiblidad que ofrece la hora de dar forma y modelar. (Spencer, 2011)

Autodeks Maya

Maya es un programa que se utiliza para modelar, animar y renderizar escenas 3D ademas, se puede crear y animar nuestras propias escenas en 3D y renderizarlas como imágenes fijas o como secuencias de animación. (Murdock, 2017)

Cinema 4D

Es un software que nos permite de igual manera crear animaciones en 3D, contiene un motor de modealdo 3D para que generación de geometría, asiganción de texturas y materiales, rendering, iluminación, animación y con capacidades de pintado en cuerpos (3D body painting). Además produce imágenes realista de gran impacto. (Jackson, 2014)

Fases de producción audiovisual

El proceso de realización audiovisual consta de tres etapas:

- La preproducción
- La producción y
- La postproducción.

La preproducción

Es la etapa o la primera fase de elaboración del film, este proceso es fundamental para asegurar y poder determinar las condiciones óptimas de la realización de los proyectos audiovisuales. Además, la preproducción nos ayuda a evitar errores y permite optimizar tiempo y costos. (Little, 2017)

La preproducción, primera fase de este proceso, lleva muchos pasos entre los cuales son:

Idea

Es el primer paso para contar o narrar una historia, en donde que nos anima, nos provoca y nos incita a compartir con los demás algo que da vueltas alrededor de nuestra cabeza. Sobre esta idea empezaremos a trabajar para hacerla visible a través de nuestro vídeo. (Espinosa, 2005)

Guión

El guión es la forma escrita del producto audiovisual, en donde se escoge un tema y se traza una estructura flexible para su encuentro con la realidad. También es el relato cronológico del desarrollo del video. La primera etapa de la guionización consiste en determinar el tema del video lo más claramente posible (para no perdernos en el camino), es fundamental tener en cuenta a los espectadores y los objetivos que se buscan. (Medellin, 2005)

Tipos de guión:

Guión Literario: Incluye diálogos y las situaciones en que intervienen los personajes, por lo general es parecido a una obra de teatro.

Guión Técnico: En cambio el guión técnico contiene los movimientos de cámara, el tipo y la duración de los planos. (Ramon Breu, 2007, pág. 89)

Narrativa

Es una forma basada en la capacidad que tiene las imágenes y los sonidos de contar historias, además la narrativa permite juntar con otras imágenes y elementos portadores de significación hasta configurar discursos constructivos de textos. (Sánchez Navarro, 2006)

Las Escenas: Son conjuntos de planos con unidad de tiempo y de lugar. (Breu Pañella & Ambròs Pallarès, 2007)

El plano: En la fase de rodaje, es el segmento que se graba ininterrumpidamente (en esta etapa se lo llama también toma); en la fase de postproducción el plano es el fragmento que hay entre corte y corte: es un segmento de espacio-tiempo, que tiene una duración determinada. (Manzanera, 1992)

Storyboard

Serie de dibujos que consiste en ilustraciones de acciones fundamentales (video), acompañada por la parte de audio. Se utiliza para obtener la aprobación del anunciante y como una guía para la producción. (Russell, Lane, & Whitehill, 2005)

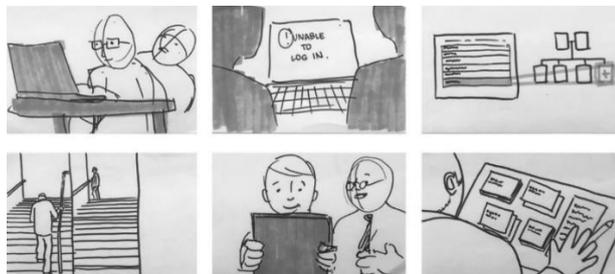


Ilustración 32. El StoryBoard es un organizador gráfico, la cual nos permite utilizar como guía o boceto para entender una historia.

Fuente: (Pixar, 2012)

Storyboard se puede traducirse como un guion gráfico, en donde es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencias con el objetivo de servir de guía para entender una historia pre-visualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizar o filmar. (2013)

Animática

Un proceso que le da movimiento visual adicional a un guión gráfico; panorámicas, zooms, montajes, etc., como ver una vista previa de una película. Actúa como un subtítulo. (Hart, 2013)

La animática es una composición audiovisual que une imágenes del storyboard, adiciona el audio de la animación realizada, además puede incluir interpolación de movimientos y movimientos de cámaras, esta animática se puede realizar antes de animar y de haber realizado voces y el storyboard. (Levitt, 2018)

La Producción

Es el proceso creativo desarrollado para contar historias reales o ficticias utilizando como base las imágenes y los sonidos combinados, de tal manera que se generen emociones, sensaciones y sentimientos que informen, eduquen o entretengan a un público o usuario de un medio audiovisual. (Valdéz, 2017)

Diseños de personajes y fondos

El diseño de un personaje es donde al momento de dibujar debe contar con un diseño, una personalidad, su vestuario, las posiciones, entre otros elementos, además en sus características deben tener en cuenta es no poseer dibujos sueltos, es decir que los dibujos realizados sean de personas que viven, sienten y que tenga una personalidad particular.

Entonces el diseño del personaje debe tener un cargado de vida, evocar emociones y debe ser dinámico, ya que el personaje debe ser pensado en movimiento, no congelado en el tiempo, además el personaje debe responder a una realidad creada, ya sea por el cliente o por nosotros mismos, un personaje a un guión, lo que lo hace distinto a una ilustración libre y espontánea, ya que hace parte de una historia y de un universo específicamente creando para él.

Los dos componentes fundamentales del personaje son:

- Su físico.
- Su personalidad o temperamento.

Otros aspectos de suma relevancia en la creación del personaje que determinan

La identidad del individuo es:

- Su vestuario.
- Su forma de caminar o moverse.
- Su vivienda.
- Su historia.
- Los elementos que lo rodean
- (hacen referencia a un propósito).

Model sheet

También conocido como una hoja modelo es una colección de imágenes en una página (o varias páginas) que muestran la parte frontal, posterior, lateral y tres partes superiores. También puede incluir titulares que expresen diferentes vistas. (Steve , 2012)

Una hoja modelo es el plano de un carácter que define su tamaño, construcción y proporciones. Tradicionalmente, la hoja modelo debe mostrar el carácter desde los puntos de vista fundamentales del árbol (frontal, perfil y vista posterior), a veces con una vista de tres cuartos hacia adelante y una vista de tres cuartos para una buena medida. (White, 2012)

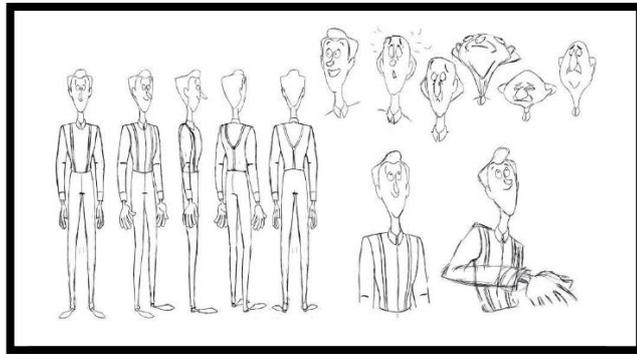


Ilustración 33. Model sheet o hoja modelo en animación conocido también como tabla de caracteres.

Fuente: (White, 2012)

Style Frame

Un marco de estilo es un marco o imagen que representa la apariencia de un proyecto de diseño de Motion. Los marcos de estilo son la representación visual de cómo se verá una pieza de Motion antes de cualquier Animation. Son uno de los principales resultados y productos del diseño de Motion, su importancia es que nos ayudan a ganar lanzamientos para proyectos comerciales. Una sola imagen puede ser la diferencia entre un estudio o diseñador que gane un Proyecto o que pierda ante otro estudio / diseñador. (Shaw, 2016)

Timing

El Timing, o tiempo de animación nos referimos a la cantidad de fotogramas en las que sucede una determinada acción, y en donde la animación proporciona el peso, la velocidad, la intención y la actuación. (Cuesta Martínez, 2015, pág. 57)

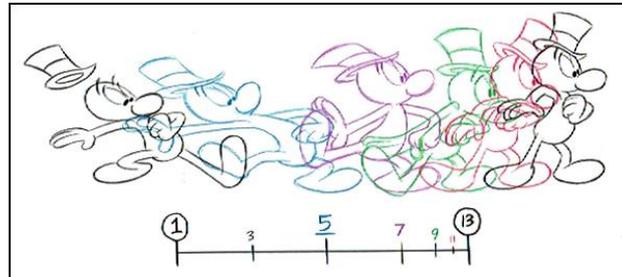


Figura: EL Timing o Tiempo es el momento en donde sucede algo o el espaciado de los eventos en el tiempo.

Fuente: (Martinez J. , 2015)

EL Timing es la velocidad que tarda una acción en desarrollarse. Influye en la apariencia de peso que tiene el objeto animado. (Díez Lasangre, 1999, pág. 2)

Layout

Layout se trata de los dibujos – modelo que los bocetistas realizan a partir del storyboard y que servirán para fijar la composición definitiva de cada uno, estos dibujos, ya adaptados al formato final, el fondo, la ubicación de los personajes y los movimientos de cámara. (Knoestzer, 2017)

El Layout es un boceto que indica, entre otras cosas, las proporciones de los personajes con respecto a otros objetos que aparecen en el plano. (Manzanera, 1992)

Clean Up

Proceso de pasado a limpio los borradores de los dibujos. (Knoestzer, 2017)

La postproducción

Tercera y última fase de la elaboración de un film durante la cual se realizan el montaje, la sonorización y el tiraje de copias.

Es un término técnico que se utiliza en el mundo del la radio, cine, video y televisión, y consiste en realizar procesos sobre material previamente grabado, tales

como la mezcla, el subtulado, la voz en off, los efectos especiales, etc. (Espinoza, 2009)

Montaje

Es el proceso mediante el cual las distintas tomas de una película se juntan para formar una continuidad de escenas de cierta duración, generalmente designa tanto el proceso técnico como el creativo del cine, a través del cual el temperamento de un artista, en este caso, el director, se expresa a través de una sucesión deliberada de escenas, la velocidad que las determina y la velocidad a la que ocurren las imágenes. (Morante, 2017)

EL montaje es el principal recurso técnico expresivo que utiliza el lenguaje audiovisual para representar el tiempo, ya que también hace la creación temporal de desplazamiento de los personajes, sus tiempos personales, movimiento de cámara, efectos visuales de aceleración. (Rico, 1996)

Colorización

La colorización es un proceso asistido por computadora que agrega colores a las imágenes o películas en escala de grises. El trabajo de colorización necesita dos entradas: la imagen o video en escala de grises que se debe colorear; y el otro es la información lateral de crominancia. (Shi, 2006)

La colorización está compuesta de procesos independientes, implica el uso de software adecuados para cambiar, acentuar y retocar el color del proyecto. (Landavere Vergara, 2018)

Efectos Visuales

Se trata de aquellos artificios que dan apariencia de realidad a ciertas escenas. Además, son diferentes procesos por los cuales las imágenes se crean o manipulan lejos del contexto de una sesión de acción en vivo. (Gallardo, Efectos Visuales y Animación, 2011)



*Ilustración 34. Efectos visuales es la técnica en donde las imágenes son creadas o manipuladas fuera del contexto de una grabación en vivo.
Fuente: (Gallardo, 2012)*

VFX

Efectos visuales es el término utilizado para describir cualquier imagen creada, modificada o mejorada para una película u otro medio en movimiento que no se pueda lograr durante una acción en vivo. En otras palabras, gran parte del arte de los efectos visuales tiene lugar en la postproducción, después de que se completa la captura de la imagen primaria. Los efectos visuales se pueden agregar a la captura de acción en vivo a través de la técnica, como la pintura mate; Proyección trasera y frontal de la pantalla; conjuntos de perspectiva en miniatura o forzados; objetos, personajes y entornos gráficos de computadora, y composición de imágenes dispares grabadas de muchas maneras. (Zwerman & Okun, 2012)

Tipos de Sonido

Sonido Estéreo

Es la reproducción de sonido cuando 2 o más canales de audio independientes de tal forma que crea la impresión de sonido natural, es decir que viene de varias direcciones, como en la audición natural.

Sonido Mono

El sonido monofónico (también conocido como monoaural) tiene un solo canal de audio, generalmente enfocado en hacia el campo sonoro.

Doblaje

El doblaje consiste en la traducción y ajuste de un guion de un texto audiovisual y la posterior interpretación de esta traducción por parte de los actores, bajo la dirección del director de doblaje y los consejos del asesor lingüístico, cuando esta figura existe. (Sánchez, 2011)

Foley

El arte de foley consiste en recrear en sincronizar con la imagen, todos los sonidos naturales, cotidianos y propios de personas y objetos, esto incluye prendas de vestir, pasos de animales, entornos y cualquier objeto común que deba sonar en una obra audiovisual. (Valdéz, 2017)

Saberes Ancestrales

Según la Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural dice que los saberes tradicionales y ancestrales son patrimonios cuyo valor no reduce únicamente a las comunidades originarias, al contrario, los saberes constituyen un importante recurso para toda la humanidad, mediante enriquecer conocimiento mutuo por medio de discusiones en donde pueda conservar la visión de la diversidad cultural existente en un territorio. (Bonilla, 2018)



Ilustración 35. Las tradiciones de los pueblos son transmitidas a través de generaciones. Un componente central de las comunidades indígenas es el aspecto espiritual. Foto: Cortesía Ministerio de Cultura.

Los saberes ancestrales se denominan conocimientos a todos aquellos saberes que poseen los pueblos y comunidades indígenas, y que han sido transmitidos de generación en generación por siglos, estos conocimientos, saberes y prácticas se

ha conservado a lo largo del tiempo principalmente por medio de la tradición oral de los pueblos originarios, y también por medio de prácticas y costumbres que han sido transmitidas de padres a hijos en el marco de las dinámicas de la convivencia comunitaria que caracterizan a nuestros pueblos indígenas. (Crespo & Vila, 2014)

Los conocimientos tradicionales según Ena Matos (2013) son un conjunto de noticias, composiciones literarias, costumbres, ritos que se transfieren de una generación en generación de padres a hijos, cuya sabiduría y practicas ancestrales son conservadas por los pueblos indígenas de manera oral. Además, poseen los pueblos indígenas y locales que entrañen estilos tradicionales de vida que interesan para la conservación y utilización sostenible de la diversidad biológica.

La riqueza de Saberes Agrícolas Tradicionales en las comunidades campesinas que se enriquecen ciclo a ciclo, se transmiten por la tradición oral y se encuentran dispuestos y conservados principalmente en la zona de origen del maíz, que estos saberes, se corresponden con la cosmovision de las comunidades y han permitido la subsistencia de las familias campesinas mas pobres para quines las ventajas comparativas y las fluctuaciones de los precios en el mercado internacional son irrelevantes por lo que siguen sembrando maíz con técnicas tradicionales y que el olvido de esos sistemas tradicionales han generado cambios en la manera de concebir la educación y de enfocar problemas por lo que aparecen nuevos paradigmas teóricas y metodológicas que han conducido a una crisis ecologica. (Gómez, 2006)

Según Yeny Valdés (2015) los conocimientos tradicionales agrícolas son bienes inmateriales de preciado valor en el contexto nacional, que constituyen sin duda alguna solución necesaria e importante ante la escasas o ausencia de recursos, además su valor actual en el régimen de protección en el derecho internacional y derecho interno, se demuestra la necesidad de un régimen jurídico de protección acorde al contexto nacional.

Así mismo, (Sandoval, 2012) el patrimonio cultural lo hace en término de herencia cultural, de un elemento fundamental de nuestra identidad se le debe asignar un valor fundamental a todo aquel que lo asocia con la vida cotidiana, el presente y el futuro de los pueblos, etnias, naciones y comunidades.

Chibuleo

Según Nazario Caluña (2008) habla sobre La comunidad de Chibuleo y del significado de la palabra, la cual se divide en 2 raíces lingüísticas que son:

Chibu y Leo:

Chibu: Proviene de un pequeño arbusto vegetal llamado Chibu Yura en cuyos bordes de las hojas tiene espinas, el tronco y el tallo son de color amarillo, ocupaban para poner en el maitu que es un instrumento que utilizaban para hilar la lana; en cambio las ramas servían para hacer quinchas que es una cubierta ceremonial en donde reposan los novios y familiares en la celebración del matrimonio.

Chivo un animal de especie caprina que poblaba dentro del monte Chibu yura, los cuales alimentaban de sus vegetaciones ante de ser ocupados por primeros habitantes.

Leo:

Proviene de Panzaleos o Panzaleos, habitantes de las parcialidades de Cotopaxi y Tungurahua, de las que quedaron algunos leos en la provincia de Tungurahua como; Pelileo, Tisaleo, Mulanleo, Punguleo y Tutugleo.

Además, nos narra que cuando se producían las fases de la luna pasaba un león por dentro del monte chibu, atraído por cerros y relámpagos que cruzaban de un cerro a otro. Estos hechos motivaron para conformar definitivamente su nombre Chibuleo.

El proceso de Asentamiento del grupo étnico Chibuleos

EL proceso de asentamiento del grupo étnico Chibuleos, según el panorama etnográfico, el territorio de los Chibuleos, se origina en la parte sur-occidental de la región interandina, hoy como es la provincia de Tungurahua; vecinadas con las tribus de Quisapinchas e Izambas pertenecientes a la nación de Hampatu que en el idioma Kichwa deriva de Jambatiu (preñadilla, especie de pez bagre de agua dulce).

Teniendo como base los argumentos citados por algunos historiadores y cornistas, así como también basados en los testamentos y pergaminos teóricos de nuestros

ancestros, se cree que los Chibuleos son originarios de los Shiry – Pachas de los Panzaleos y de los Incas, que posteriormente fueron transmitiendo de generación sobre el “origen” de nuestro pueblo.

Los Chibuleos en efecto de proceso cronológico están conformados por dos parcialidades que son; Llactayuc que son los descendientes de los Pacchas o Pachas de los Panzaleos y el otro que son los Tomabelas que son originarios de Cajamarca – Perú, descendientes de los Incas en donde su forma de vida se caracterizaba por ser nómada.

Los Llactayuc habitaban en un valle de Hambatu que hoy en día es Ambato, este valle se ubica siguiendo las aguas arriba atravesando pequeños valles llamado los Huachis que se ubicada al sur del sector de Pillahua, que en la actualidad se llama Comunidad de Chibuleo San Alfonso. En cambio, los Tomabelas se cree que trajeron incas para conquistar las tierras de los que anteriormente Incas de Cajamarca, sus primeros asentamientos de dominio fueron cerca de Chimbo – un sitio llamado Guamarica. Así como iban llegando siguieron ascendiente hasta los pies de los nevados de Chimborazo y Carihuairazo, y así poder llegar a los territorios de los Chibuleos influenciando a otros grupos aborígenes como Pilahuines, Apatugs, Angahuanas, Miñaricas y otros pueblos.

Característica de la Entidad Cultural

La entidad del pueblo Chibuleo se manifiesta o se identifica en la indumentaria, idioma y las formas de vida, de tal manera que se ilustrara textual y gráficamente.

Ancestralmente los indígenas de Chibuleo elaboraban sus trajes típicos en la misma comunidad, demostrando su creatividad y habilidad en la confección y la grabación de las figuras simbólicas combinada con diferentes colores naturales, originariamente su lengua materna es Kichwa, la familia es una estructura social muy definida basados en la relación de parentesco y una tradición cultural compartida, la comunidad tiene principios de solidaridad, equidad, reciprocidad y transparencia en los aspectos de disciplina, respeto y liderazgo.

Elementos de la identidad cultural

Uno de los aspectos culturales fundamentales es mantener la vestimenta, obviamente sujetos a un proceso de cambios por las influencias externas, pero la resistencia cultural es eminentemente estructurada dentro de la filosofía indígena; de tal manera que se describe a continuación las vestimentas ancestrales y contemporáneo.

La vestimenta del hombre

El pantalón blanco de tela chilla agarrado con una cinta ancha y larga de color negro o blanco llamado ceñidor, la medida de la basta del pantalón era de 40 cm de ancho a cada lado con bordado de hilo blanco en el filo, que se llamaba espiga o vainilla.



Ilustración 36 Pantalón blanco hecho de tela chilla.

Fuente: Israel Lligalo

La camisa blanca era del mismo material (chilla) llevaba un símbolo a la altura del pecho (planta natural a colores), sobre ese traje utilizaban la chushma de color, con el pasar de los tiempos el traje se modernizó al confeccionar las mangas o maki cara que era realizado con cuero de borrero para cubrir el brazo, el antebrazo y la mano.



Ilustración 37 Camisa Blanca de material de tela Chilla.

Fuente: Israel Lligalo

El poncho del hombre era llamado jerga de color blanco de trenza con rayas negras y se vestía otro poncho de color musgo o puzu (gris), tejidos por lo mismo habitantes, el hilo paradero era de color negro y el mini (hilo horizontal) era de color blanco, al culminar con el tejido de los ponchos se cocía y se batana (proceso de acabado manual).

¿Cómo se batana?

EL proceso es hervir el agua en una paila, mientras hierve el agua al poncho se friega en una piedra por 3 horas continuamente poniendo el agua hirviendo y queda como planchado a ambos lados.

El sombrero es de color blanco de copa redondo, realizado de pura lana de borrego, a los lados adornado con cinta blanca, botones al costado y en la corona: este era para el vestido diario.



*Ilustración 38 Sombrero blanco hecho de lana de borrego.
Fuente: Israel LLigalo*

Para las fiestas y matrimonios se vestían de la misma forma, pero con la diferencia, que usaba dos ponchos uno de color azul mezclado con blanco hecho de hilo, llamado poncho pastuzu, el segundo poncho era de color morado pastuzu por debajo del poncho azul y el cuello envuelto un rebozo de color azul de lana de castilla.

El poncho rojo apareció en la época republicana con la llegada del General Eloy Alfaro Delgado, quien fue luchador por los pobres y por los indígenas con el mensaje: “Despierten y levanten todos los indígenas levanten la bandera roja”, así

que desde esa época el poncho rojo representa el coraje y rebeldía; para simbolizar la paz se añade el poncho de color blanco con franjas negras.

Estos elementos culturales” no significa que está a favor de los partidos políticos de los comunistas, sino elevar la filosofía de la vida cotidiana comunitaria”.



*Ilustración 39 El poncho rojo hecho de lana de borrego representa el coraje y rebeldía.
Fuente: Israel Lligalo.*

En la modernidad el uso del poncho rojo se combina; la camisa blanca, pantalón blanco, zapatos cafés o concho y vino, sombrero blanco (cosmológicamente es la corona que atrae la energía positiva, en blanco de la pureza, el rojo de la rebeldía contra la injusticia), todo esto se conjugan como elementos de la identidad de nuestro pueblo.

La vestimenta de la mujer

La vestimenta de la mujer originalmente consistía en utilizar anaco (es una prenda o falda) de color negro-café natural hecha de lana de borrego negro llamado jergueta (representación de la madre tierra) sujeta con el chumpi o faja de algodón ceñida a la cintura de color blanco combinada con varias figuras de colores (cada uno tenía su significado).



*Ilustración 40 Anaco negro hecha de lana de borrego.
Fuente: Israel Lligalo*



*Ilustración 41 El chumpi es un cinturón hecho de lana tejida con bordados que tiene motivos de la vegetación y animales de la zona, la función del chumpi es sostener el anaco a la cintura de la mujer.
Fuente: Israel Lligalo.*

Los anacos tienen tabloncitos en todo el contorno de la cintura, como signo de riqueza; la bayeta (tupullina), a la espalda siempre lleva una shicra de cabuya hechas por las mismas mujeres chibuleñas.



*Ilustración 42 Lishta es una penda similar al Pachalli, no es de uso cotidiano y se lo utiliza para utilizarlo por debajo del Pachalli.
Fuente: Israel Lligalo.*

Las mujeres chibuleñas en su estética llevan los cabellos con patillas caídas a las mejillas llamadas margas accha, usan orejeras de corales más o menos de dos cuartas, en la punta tiene colocada la jiga confeccionada de la moneda antigua (medios calé) parecido a un pico, el cabello es amarrado con cinta pequeña de color azul y blanca, además gargantilla de corales de seis a diez sogas, el tupulli, y el tupu pequeño prendido a los dos lados del hombro, rebose de color azul marino de lana de borrego, teñido con tinta azul marina, estas de igual manera son cobijadas de dos a tres, siempre cogidos con los tupus, el anaco de color café de lana de borrego negro llamado jergueta.



*Ilustración 43 Pachalli o Bayeta es una especie de manta de forma rectangular de un textil de color negro económico que son bordados con hilos brillantes que se usa para cubrir la espalda y parte de los brazos.
Fuente: Israel Lligalo.*

Con el transcurso del tiempo se fueron dando un proceso de cambios, tanto el varones y mujeres. En el caso de las mujeres, la camisa con los bordados en los hombros y cuello con hilos a colores, su relación cosmológica era con la madre naturaleza, que la misma fue conservada sagradamente hasta la actualidad.



*Ilustración 44 Anacos de la actualidad con diferentes bordados a los filos.
Fuente. Israel Lligalo.*



*Ilustración 45 Vestimenta actual de la comunidad de Chibuleo
Fuente: Israel Lligalo*

Además, la tradición del pueblo Chibuleo eran muy relevantes en las fiestas, porque se vestían con dos o tres anacos de color azul marino de lana de borrego, batanados, camisa de chillo riobambeño con mangas cortas y filos bordados, bayetas de castillas de color azul marino sobre una lista de rayas rosadas o verdes tejidos en la comunidad, prendidas con dos tupus de plata, en los dedos anulares con anillos de plata la cual lleva una flor tallada en el centro con una piedra preciosa, esto significaba la abundancia, el rebozo de color azul, con tupu, washkas (collares) de color rojo, el número de vueltas dependía de la economía de la familia, es decir, mientras más vueltas tenía, era signo de riqueza material; orejeras (aretes) de coral

(mullu de espóndilos de uso ceremonial) en l apunta con una jiga; el largo represento la posición económica de la mujer.

La Familia

La familia o ayllu son estructuras bien definidas, esto va desde su conformación matrimonial hasta la tercera y cuarta generación, teniendo como característica de ser una familia extensa con principios de respeto, lo que significa no contraer matrimonio hasta cumplir el ciclo de esta generación. Esta organización está conformada por los abuelos, bis abuelos, los padres y los hijos, a su vez las familias dan lugar a la comunidad y la conformación de pueblos.

La Comunidad

La Comunidad en la cosmovisión de los pueblos indígenas significa vivir todos y para todos con formas de vida en conjunto; como la solidaridad, la gobernabilidad y la participación social colectiva. Las personas en realizar procesos de lucha y desarrollo eran los líderes y dirigentes de la comunidad aun más de la administración de justicia.

Idioma

Otro de los elementos culturales más resistentes es la lengua, o lo que se llama lengua materna que es el Kichwa, conservado y practicada en todo el territorio de Chibuleo, así mismo como en las demás etnias de las regiones interandinas y amazónicas. Como segunda lengua y de comunicación con los demás grupos sociales blanco – mestiza es el castellano.

Mitos y religiones

Nuestros antepasados, además de la religión católica creían en la naturaleza, en el tiempo, en el espacio, en un Dios invisible, peor visible en la naturaleza, en el padre sol; en la madre luna que señalaba la noche y el tiempo para la siembra. También creían en la mama Tungurahua y el taita Chimborazo para que la nieve ampare el calor del rayo solar y brinde la frescura tanto para la humanidad, los animales y las plantas; por tales beneficios que recibían festejaban las fiestas del Inti Raymi, en

símbolo de agradecimiento a la madre naturaleza, rasgos culturales que vienen conservándose hasta la actualidad por todos los pueblos indígenas de nuestro país.

Esta ceremonia en la antigüedad celebraba en una población llamada Jambatiu o Jambatu, hoy conocido como Ambato, punto de Inga Urcu, sitio sagrado de los ayllus.

Leyendas

La comunidad de Chibuleo mantiene sus leyendas como forma de enseñar el origen de ciertas cosas, explicando que las tradiciones, mitos y leyendas, sirven para transmitir conocimientos, como no mujeriegos o vagos, las cuales son contados por los amautas (sabios) del pueblo, abuelos, bis abuelos y padres durante cenas o comidas o en las noches.

A continuación, mencionaremos algunas leyendas del pueblo Chibuleo que fueron escritos por el autor del libro “Los Chibuleos”, conocido en el pueblo como la biblioteca andante:

EL Romance de la Mama Tungurahua con el Joven Carihuairazo y el Taita Chimborazo, La Caja Ronca, La laguna de Inabuela y el canto del Gallo, La Soltera y el Condor, Conolongo de Chibuleo, Lobo envidioso y el Curiquingue, El Yerno perezoso y la suegra.

Vivienda

En cuanto a la vivienda del pueblo Chibuleo durando los años 50 las casas eran construidos con materiales que brindaba la naturaleza, para hacer utilizaban la tierra como lodo que servía como cemento, el proceso de construcción del techo de la vivienda era con madera de yagual la cual servían para las tijeras y huacras (tendales); la madera de chawar quiru servía para mantas y fajas de piquel, el yana chagua reemplazaba el uso del carrizo para armar las chacllas y así formar la estructura de la casa, para el techo utilizaban paja que recogían de los páramos comunales, traían en asnos, caballos y a espaldas por o menos de cinco a seis veces de acuerdo al tamaño de la casa. Hasta hoy en día la comunidad de Chibuleo se mantiene las mingas en cuanto a la construcción de casas, aunque el material es de cemento, ladrillos, tejas, etc.

Economía y Producción

La economía del pueblo Chibuleo debido a su ubicación geográfica, se mantiene en las áreas de la agricultura, ganadería y artesanías, en tanto en la agricultura tienen las parcelas o cuadras en donde siembran papas, mellocos, habas, cebada, cebolla, hortalizas, maíz, entre otros productos agrícolas. Los productos que el pueblo produce en su mayor parte son para alimentar a la comunidad de Chibuleo. Al igual la ocupación ganadera se compone de vacas y caballos, además los animales domésticos como son las gallinas, borregos chanchos, cuyes y conejos, además de comercializar, también es para el consumo propio.

Costumbres

Las costumbres de la comunidad de Chibuleo siguen conservando como son las fiestas ancestrales del Inti Raymi, Kapak Raymi, Pawkar Raymi y Kuya Raymi, estas festividades son compaginadas con la religión en la época de la conquista, en la actualidad los festejos con una mezcla entre cultura y costumbres religiosas adoptadas.

Una de las costumbres artísticas que tiene el pueblo Chibuleo, son las músicas que realizan con variedades de instrumentos de viento que son; el pingullo, el rondador, la huanca y la bocina; además los danzantes que basa en pasos y movimientos grupales ya sea en ronda o en líneas.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

El presente proyecto tiene como base fundamental una modalidad mixta, cualitativa y cuantitativa, que permiten analizar y conocer ciertos aspectos que ayudan a tener una idea sobre el desconocimiento en las que se encuentra la comunidad de Chibuleo en relación con los saberes ancestrales.

Se ha realizado una investigación de tipo cualitativa por medio de entrevistas las mismas que se aplicaron a los dirigentes de cada comunidad sobre el conocimiento de los saberes ancestrales de la comunidad de Chibuleo.

Por otra parte, la investigación de tipo cuantitativa, mediante encuestas que se realizaron a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Milenio de Chibuleo que han permitido obtener información de los conocimientos acerca de los saberes ancestrales del pueblo Chibuleo cuyos resultados se midieron de una manera estadística.

Este tipo de estudio está enmarcado en las siguientes modalidades de investigación:

Investigación de Campo:

Para la recolección información veraz y confiable relativo de la comunidad de Chibuleo de la provincia de Tungurahua, se encuestó a los miembros de la comunidad como parte fundamental de si conocen o saben algo de los saberes ancestrales de la comunidad de Chibuleo.

Adicionalmente en la mencionada institución de la comunidad de Chibuleo se aplicaron encuestas a docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Chibuleo, quienes aportaron información fundamental para saber si conocen o han escuchado sobre los saberes ancestrales de la comunidad de Chibuleo.

Investigación Documental – Bibliográfico

Para la recopilación de la información que permita el desarrollo de este proyecto se ha recurrido a fuentes de datos como: el libro “Los Chibuleos”, la misma que ha permitido conocer sobre la comunidad de Chibuleo y sus saberes ancestrales.

Adicionalmente el libro “Los Chibuleos” permitió conocer la población de la comunidad, procesos históricos del origen etnográfico, identidad, desarrollo y justicia, política, saberes ancestrales.

Las investigaciones documentales con libros, revistas, tesis de grado, trabajos o publicaciones de internet han permitido la elaboración del marco teórico, fundamentación legal, historia, alcance y estructura organizacional de la Comunidad de Chibuleo.

Población y muestra:

EL tipo de investigación es un estudio que consiste en si conocen o han escuchado acerca de los saberes ancestrales en la Unidad Educativa Milenio de Chibuleo. La población utilizada en la investigación es finita por que se enfoca en los estudiantes y especialmente en docentes de bachillerato de La unidad Educativa Milenio de Chibuleo.

Población Seleccionada

Es un conjunto de individuos de las mismas características, que es limitada por el estudio. La población es la cantidad de todos los casos que coinciden con una serie de diferenciación.

Ítem	Tipo	Herramienta de investigación	Población
1	Profesores	Encuestas	13
Total:			13

Ítem	Tipo	Herramienta de investigación	Población
1	Estudiantes	Encuestas	127
Total			127

Se tomo como población a profesores y alumnos en la Unidad Educativa Milenio de Chibuleo, debido a que se encuentran en el foco de investigación.

Se trata de conocer si tiene conocimiento de los saberes ancestrales de la comunidad de Chibuleo y se planteara una propuesta como un proyecto de animación.

Muestra

Para la investigación se tomó pequeñas muestras de los cursos, de 8vo de básica a 3ero de Bachillerato, de la Unidad Educativa Milenio de Chibuleo de la misma comunidad de las jornadas matutina, de tal manera se escogió a 127 alumnos y 13 profesores la jornada matutina lo que da como resultado 140 encuestados.

El presente proyecto aplicara el muestreo no probabilístico, por lo que serán los mismos que formen el tamaño de la muestra para la investigación.

Cualitativa

Para realizar el levantamiento de información se realizó entrevista a cada miembro de la comunidad de si tienen conocimiento de los saberes ancestrales de la comunidad de Chibuleo. La organización política de la comunidad Chibuleo tiene que ver en la división de su sociedad en familia, luego las familias forman comunidades y estas comunidades están establecidas en diferentes lugares que son ; San Luis , San Alfonso, San Francisco, San Miguel, San pedro y Chacapungo, que están dentro del cantón Ambato, estas comunidades tienen un representante en cada sector, quienes forman una asamblea general del pueblo Chibuleo, al tener esta dinámica social se realizaron entrevistas a los dirigentes de cada comunidad, en función de los siguientes criterios; conocimientos de los saberes ancestrales, conocimientos de leyendas ancestrales del pueblo Chibuleo. En la entrevista realizada a seis representantes, cuatro de ellos dijeron tener conocimiento ligero sobre los saberes ancestrales de la comunidad. En cambio, dos no conocen nada ya que son nuevas generaciones, son resultado de mestizaje, pero ellos se consideran del pueblo Chibuleo.

Cabildos o Dirigentes de las Comunidades

Sector	Cargo	Nombre
San Francisco	Cabildo	Rosa Ainaguano
San Alfonso	Cabildo	Panucar Oswaldo
San Pedro	Cabildo	Manuela Sisa
San Luis	Cabildo	Carlos Rivera
San Miguel	Cabildo	Miguel Peñalosa
Chacapungo	Cabildo	Ángel Pilamunga
Patalo Alto	Cabildo	José Romero

ANÁLISIS DE RESULTADOS

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Con la finalidad de cumplir con los objetivos planteados en este proyecto de investigación, se realizó las encuestas a una muestra representativa de ciento veinte y siete estudiantes y veinte y cuatro docentes de la Unidad Educativa Milenio de Chibuleo. Se ha considera este número de personas como adecuado ya que no se han tomado en cuenta a niños y personas de tercera edad.

Pregunta 1. ¿Conoce o a escuchado el término SABERES ANCESTRALES?

	Encuestas	Porcentaje
Si	113	88%
No	14	11%
	127	100%

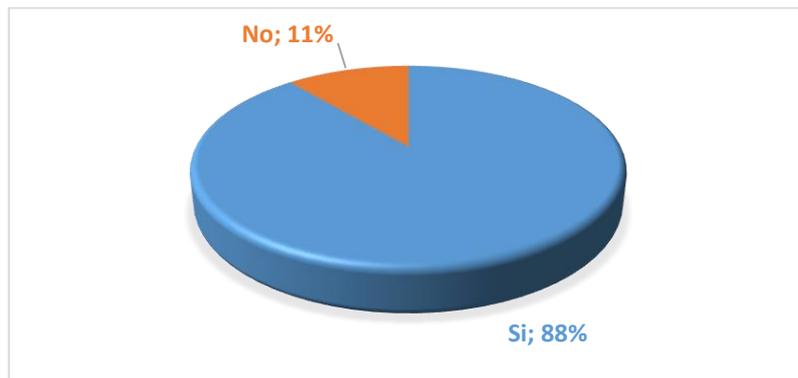


Tabla 1. Conocimientos de los saberes ancestrales.

Fuente. Israel Lligalo

Análisis: El 88% de los estudiantes encuestados consideran que, si conocen o han escuchado de los saberes ancestrales de la comunidad Chibuleo, y el 11% no conocen ya son mestizos o son de otras comunidades.

Pregunta 2. Entendiendo que los saberes ancestrales contienen saberes sobre las leyendas, mitos, cultura, medicina ancestral, tradiciones, costumbres, vestimentas, agricultura del pueblo Chibuleo. ¿Mediante cuál de estos canales de comunicación Usted tiene conocimiento?

	Encuestados	Porcentaje
Oral	94	74%
Escrita	34	26%
Audiovisual	3	2%
Internet	3	2%
Ninguno	0	0%
Total	127	100%

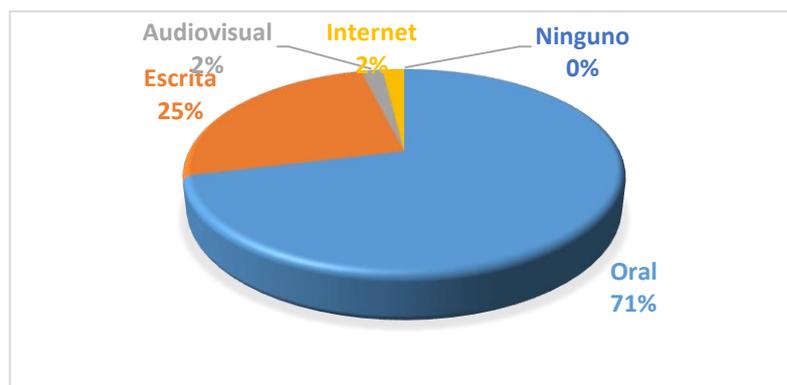


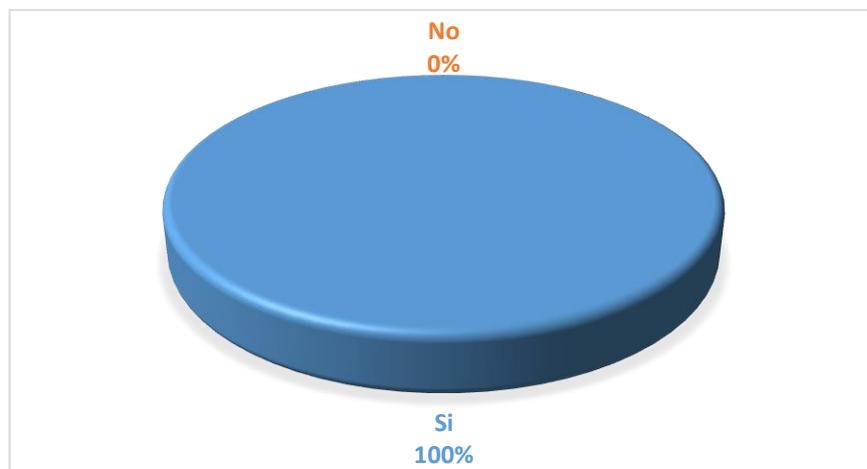
Tabla 2. Los saberes ancestrales son la convivencia de un pueblo, en donde se conocen todo sobre sus costumbres, vestimentas, tradiciones, entre otros.

Fuente. Israel Lligalo

Análisis. El 100% de los estudiantes encuestado el 71% menciona que tiene conocimiento por medio de comunicación oral.

Pregunta3 ¿Estaría dispuesto a recibir información de los saberes ancestrales del pueblo Chibuleo?

	Encuestas	Porcentajes
Si	127	100%
No	0	0%
Total	127	100%



*Tabla 3. Conocimientos de los saberes del pueblo Chibuleo
Fuente. Israel Lligalo*

Análisis: El 100% de los estudiantes encuestado consideran que, si les gustaría conocer sobre los saberes ancestrales del pueblo Chibuleo.

Pregunta 4. ¿Mediante que canal o medio te gustaría a ti aprender o conocer sobre los saberes ancestrales de la comunidad de Chibuleo?

	Encuestas	Porcentaje
Animación	99	78%
Película Real	26	20%
Programa de radio	0	0%
Libro Ilustrado	3	2%
Otro	1	0%
Total	127	100%



Tabla 4. Canales o medios para poder conocer los saberes ancestrales de la comunidad de Chibuleo.

Fuente. Israel Lligalo

Análisis: El 100% de los estudiantes encuestados el 78% mencionan que les gustaría aprender acerca de los saberes ancestrales de la comunidad de Chibuleo por medio de la animación.

Pregunta 5. Conociendo que entre los saberes ancestrales se encuentran a los cuentos, mitos y leyendas, seleccione cual usted conoce o a escuchado del siguiente listado:

LEYENDAS	Encuestas	Porcentaje
Romance de la mama Tungurahua con el joven Carihuairazo y el tayta Chimborazo	85	23%
La caja ronca	17	7%
La laguna de Inabuella y el canto del gallo	9	3%
La soltera y el cóndor	115	45%
Conolongo de Chibuleo	14	6%
Lobo envidioso y el curiquire	9	3%
EL yerno perezoso y la suegra	32	13%
Ninguno		
Total	127	100%

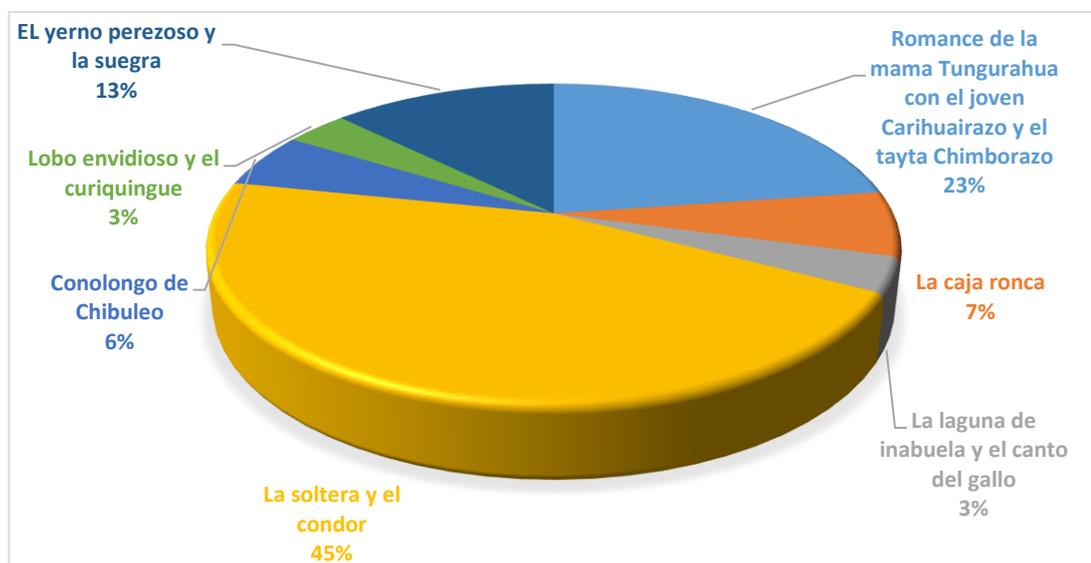


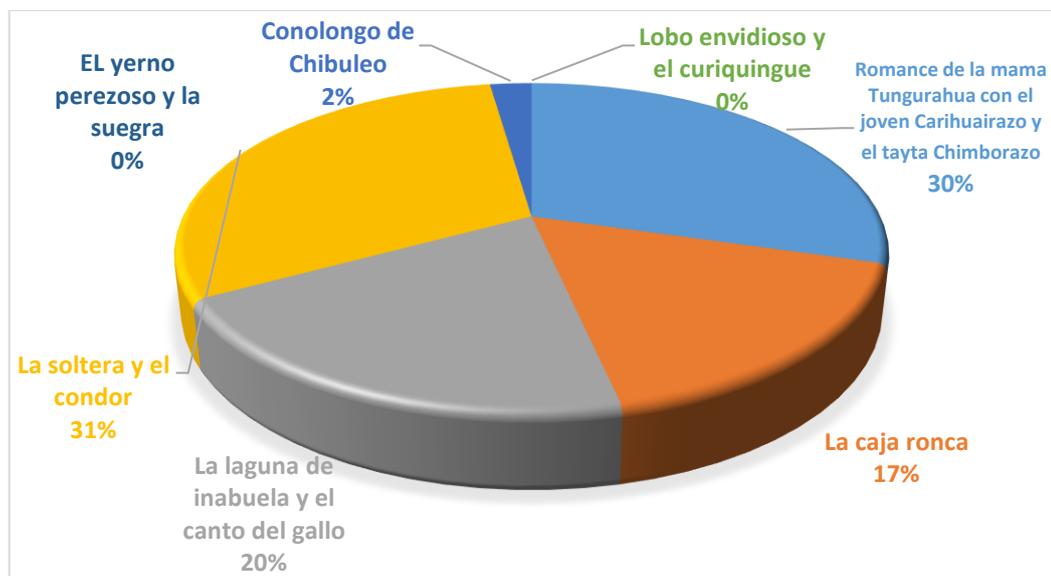
Tabla 5. Conocimientos de los saberes ancestrales como los cuentos, mitos y leyendas de la comunidad de Chibuleo.

Fuente. Israel Lligalo

Análisis. Del 100% de los estudiantes encuestado el 45% mencionó que la leyenda de la Soltera y el Condor es más conocido y escuchado, en la comunidad de Chibuleo.

Pregunta 6. ¿Del listado anterior cual considera usted para la realizarlo en proyecto de animación?

	Encuestas	Porcentaje
Romance de la mama Tungurahua con el joven Carihuirazo y el tayta Chimborazo	46	30%
La caja ronca	20	17%
La laguna de Inabuela y el canto del gallo	23	20%
La soltera y el cóndor	35	31%
Conolongo de Chibuleo	3	2%
Lobo envidioso y el curiquire	0	0%
EL yerno perezoso y la suegra	0	0%
Ninguno		
Total	127	100%



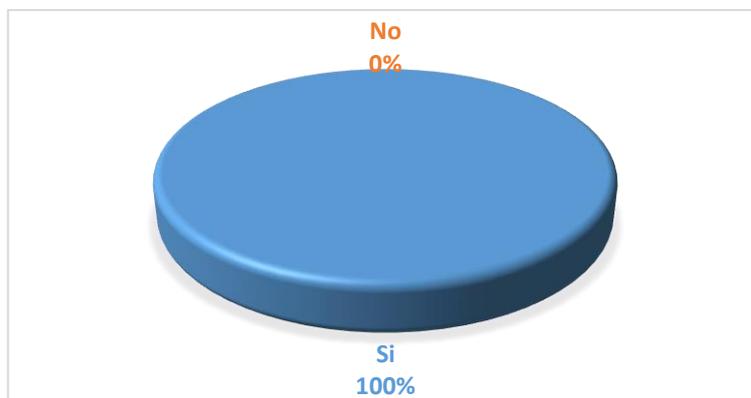
*Tabla 6. Proyecto de Animación de los cuentos, mitos y leyendas.
Fuente. Israel Lligalo*

Análisis: El 100% de los estudiantes encuestados, el 31% menciono la leyenda de la Soltera y el Condor que prefieren mirar como proyecto de animación.

Encuesta a Docentes

Pregunta 1. ¿Conoce o a escuchado usted el término SABERES ANCESTRALES?

	Encuesta	Porcentaje
Si	24	100%
No	0	0%
Total	24	100%

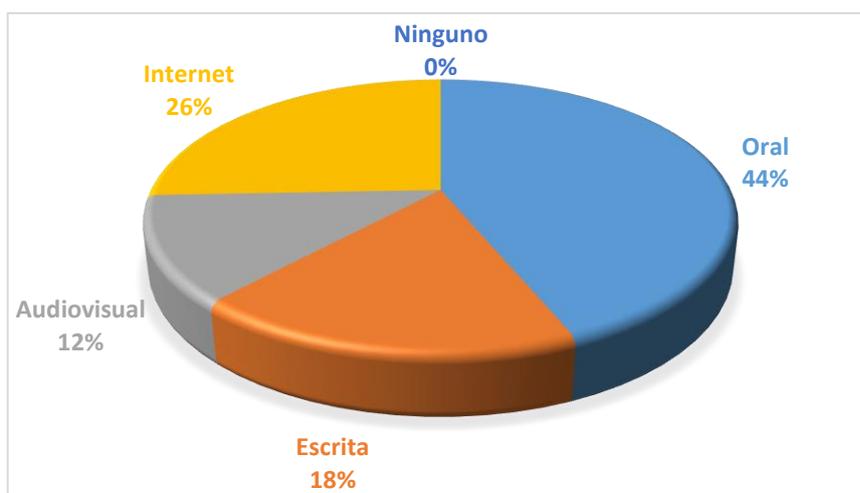


*Tabla 7. Conocimientos ancestrales.
Fuente. Israel Lligalo*

Análisis: El 100% de los docentes encuestados consideran que, si conocen o han escuchado de los saberes ancestrales de la comunidad Chibuleo

Pregunta 2. Entendiendo que los saberes ancestrales contienen saberes sobre las leyendas, mitos, cultura, medicina ancestral, tradiciones, costumbres, vestimentas, agricultura del pueblo Chibuleo. ¿Mediante cuál de estos canales de comunicación Usted tiene conocimiento?

	Encuesta	Porcentaje
Oral	17	44%
Escrita	7	18%
Audiovisual	5	12%
Internet	10	26%
Ninguno	0	0
Total	24	100%



*Tabla 8. Concepto de los saberes ancestrales.
Fuente. Israel Lligalo*

Análisis: El 100% de los docentes encuestados, el 44% menciona que tiene conocimiento por medio de comunicación oral, el 18% por escrito, el 12% por Audiovisual, y el 26% por Internet.

Pregunta 3. ¿Considera usted importante transmitir los saberes ancestrales para el fortalecimiento de la identidad cultural de la comunidad de Chibuleo?

	Encuesta	Porcentaje
Si	24	100%
No	0	0%
Total	24	100%

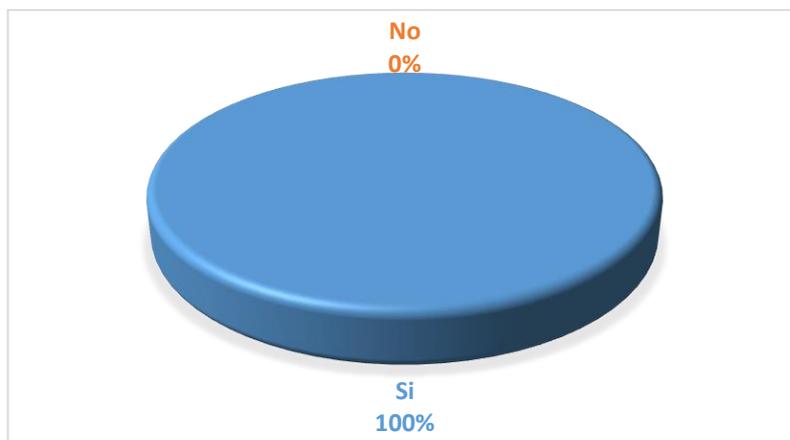


Tabla 9. Importan de transmitir los saberes ancestrales para fortalecimiento de la identidad cultural de la comunidad de Chibuleo.

Fuente. Israel Lligalo

Análisis: El 100% de los docentes consideran que es importante transmitir los saberes ancestrales para el fortalecimiento de la identidad cultural de la comunidad de Chibuleo.

Pregunta 4. ¿Cree usted que es importante que las nuevas generaciones de la comunidad conozcan las costumbres y saberes del pueblo Chibuleo?

	Encuesta	Porcentaje
Si	24	100%
No	0	0%
Total	24	100%

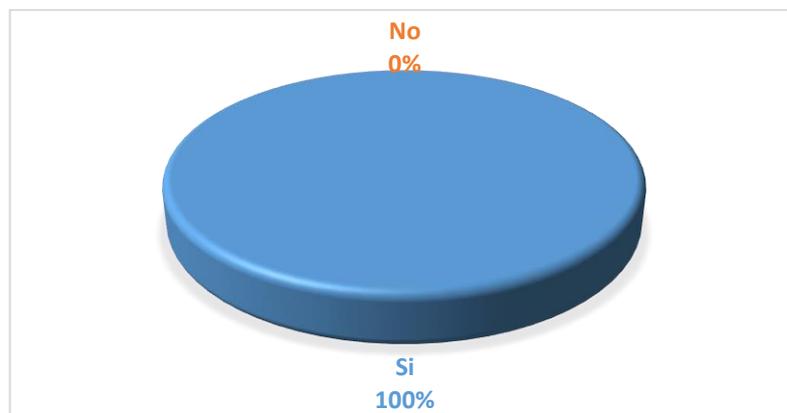


Tabla 10. La importancia para que conozcan las nuevas generaciones sobre las costumbres y saberes del pueblo Chibuleo
Fuente. Israel Lligalo

Análisis: El 100% de los docentes encuestados consideran que es importantes que las nuevas generaciones de la comunidad conozcan las costumbres y saberes del pueblo Chibuleo.

Pregunta 5. ¿Sabiendo que los saberes ancestrales contienen a los cuentos, mitos y leyendas, seleccione de la siguiente lista ¿cuál es la que usted conoce o ha escuchado?

	Encuestas	Porcentaje
Romance de la mama Tungurahua con el joven Carihuairazo y el tayta Chimborazo	18	30%
La caja ronca	12	10%
La laguna de Inabuela y el canto del gallo	7	11%
La soltera y el cóndor	13	21%
Conolongo de Chibuleo	4	6%
Lobo envidioso y el curiquingue	6	10%
EL yerno perezoso y la suegra	6	10%
Ninguno	1	2%
Total	24	100%

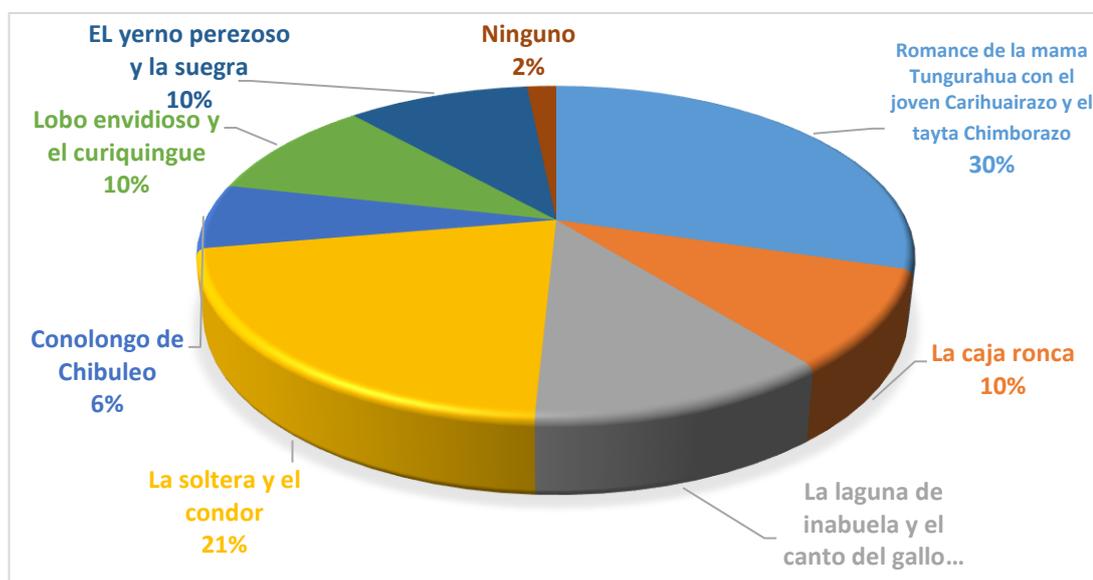


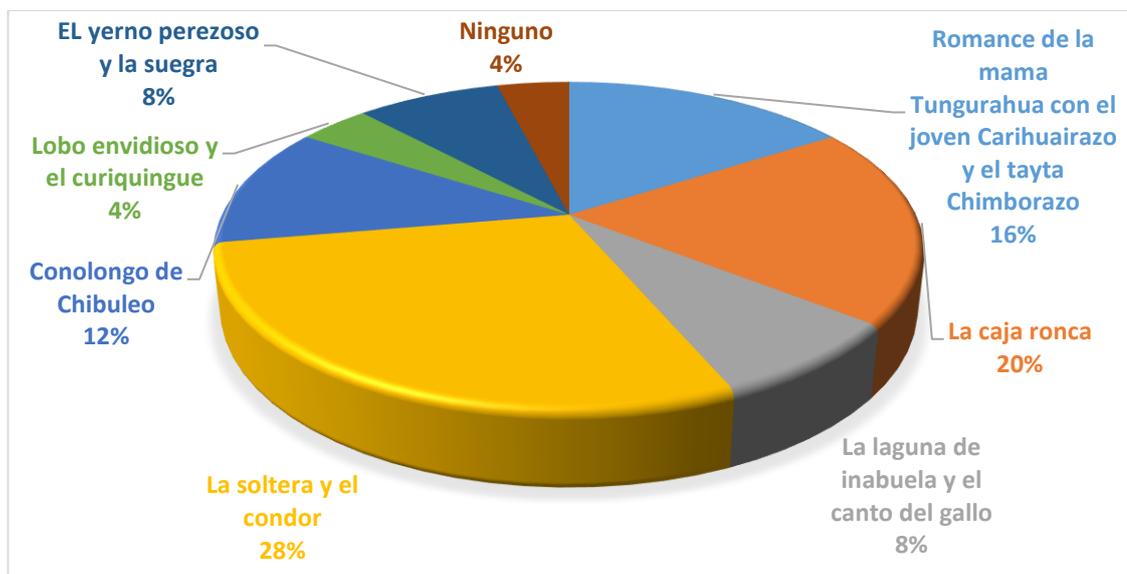
Tabla 11. Los saberes ancestrales contienen cuentos, mitos y leyendas.

Fuente. Israel Lligalo

Análisis: El 100% de los docentes encuestados, el 30% ha escuchado sobre la leyenda de La mama Tungurahua con el joven Carihuairazo y el tayta Chimborazo, el 21% la soltera y el cóndor, el 11% la laguna de Inabuela y el canto del gallo, el 6% Conolongo de Chibuleo, el 10% el yerno perezoso y la suegra y el 10% el lobo envidioso y el curiquingue.

Pregunta 6. ¿Del listado anterior cual le llama la atención para mirarlo como un proyecto de animación?

	Encuestas	Porcentaje
Romance de la mama Tungurahua con el joven Carihuairazo y el tayta Chimborazo	4	16%
La caja ronca	5	20%
La laguna de Inabuela y el canto del gallo	2	8%
La soltera y el cóndor	7	28%
Conolongo de Chibuleo	3	12%
Lobo envidioso y el curiquire	1	4%
EL yerno perezoso y la suegra	2	8%
Ninguno	1	4%
Total	24	100%

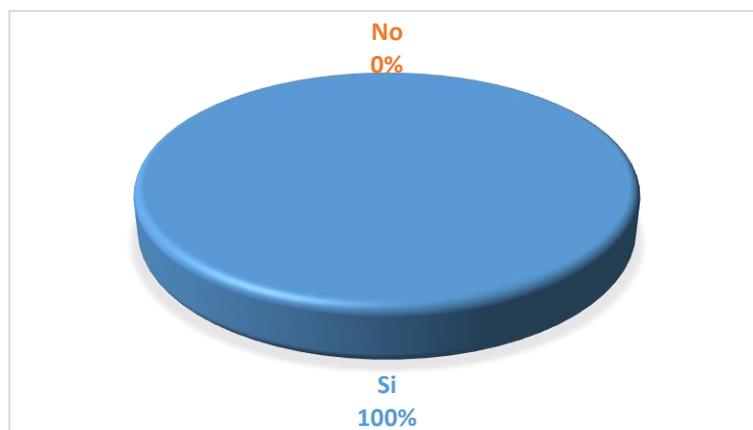


*Tabla 12. Lista de cuentos, mitos y leyendas de la comunidad de Chibuleo.
Fuente. Israel Lligalo*

Análisis: El 100% de los docentes encuestados, el 28% escogió la leyenda de La soltera y el Condor para mirarlo como un proyecto de animación.

Pregunta 7. ¿Consideraría usted que una animación de los saberes ancestrales sería adecuada para dar a conocer y transmitir la cultura de la comunidad Chibuleo a las nuevas generaciones?

	Encuestas	Porcentaje
Si	24	100%
No	0	0%
Total	24	100%

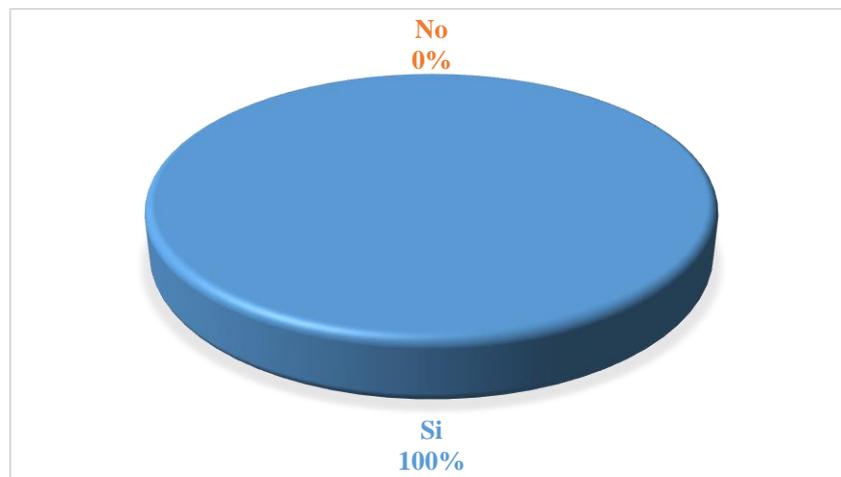


*Tabla 13. La animación de los saberes ancestrales
Fuente. Israel Lligalo*

Análisis: El 100% de los docentes encuestados consideran que una animación de los saberes ancestrales es adecuada para dar a conocer y transmitir a las nuevas generaciones sobre la cultura de la comunidad de Chibuleo.

Pregunta 8. ¿Es importante para usted el difundir por medios modernos nuestros saberes ancestrales y raíces considerando que estos medios son televisión e internet?

	Encuesta	Porcentaje
Si	24	100%
No	0	0%
Total	24	100%



*Tabla 14. La importancia para difundir por medios modernos nuestros saberes ancestrales y raíces.
Fuente. Israel Lligalo*

Análisis: El 100% de los docentes encuestados consideran que es importante difundir nuestros saberes ancestrales y raíces del pueblo Chibuleo por medios modernos como el Internet y Televisión.

Conclusiones

- La animación en medios digitales es fundamental para poder transmitir conocimientos a las nuevas generaciones para fortalecer los saberes de la comunidad de Chibuleo.
- La unidad educativa se limita a los medios tradicionales para la enseñanza. Los medios digitales son subutilizados para la transmisión de conocimientos académicos y ancestrales.
- Los saberes ancestrales no son parte de la malla curricular de enseñanza en las unidades educativas por parte de los docentes a los jóvenes de la nueva generación. Los saberes ancestrales son comunicados de manera oral, transmitiendo a niños de las escuelas y colegios.
- Las nuevas generaciones necesitan o requieren conocer sobre los saberes ancestrales para entender que su cultura es importante y poder rescatar todo de su cultura.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA/PROYECTO DE DISEÑO

En el fundamento a las conclusiones obtenidas del análisis de la problemática se determinó que las directivas de la comunidad, además los docentes y estudiantes de La unidad Educativa Milenio de Chibuleo tienen pocos conocimientos sobre los saberes ancestrales de la comunidad de Chibuleo. Por lo tanto, la propuesta de solución a la problemática se enmarca en un proyecto de animación de carácter educativo y entretenido, con lo cual se podrá transmitir acerca de los saberes ancestrales, permitiendo dar a conocer a las nuevas generaciones sobre sus tradiciones y saberes que tiene la comunidad.

De esta manera se propone crear una animación que sea entretenido y atractivo para la comunidad de Chibuleo y mediante esta animación pueda generar

Preproducción

El Ecuador posee una valiosa tradición oral de cuentos, mitos y leyendas propias con personajes únicos que esperan ser contados y plasmados en historias a través de nuestra imaginación y arte.

Idea Inicial

La idea nació al querer contar algo diferente y entretenido, que narre sobre las historias locales con un alto nivel de trabajo visual, actualmente en nuestro país, la parte de multimedia ha crecido tremendamente, por medio del desarrollo de proyectos que abarcan comerciales de tv, efectos visuales, motion graphic y animación 2d, 3d, gracias a las aplicaciones de estas nuevas generaciones. Este progreso es muy representativo, debido a que brindan oportunidades de crecimiento laboral, sin embargo, no aparecen los suficientes proyectos que aprovechen estos espacios para hablar y dar realce a tradiciones valiosas y únicas que posee la cultura en Ecuador. Por esta razón se planteó investigar la manera profunda sobre temas ancestrales que puedan relacionarse con vivencias cotidianas, en este caso, el tema de los saberes ancestrales de la comunidad de Chibuleo y su importancia.

Idea

Había una vez en el páramo andino de la provincia de Tungurahua una mujer hermosa que caminaba por el campo verde andino, en donde dos hombre se enamoraron de ella, uno de ellos era rico y poderoso y el otro un joven peón que trabajaba en el campo, el rico con su tesoro conquisto a la hermosa mujer ofreciéndole lo que ella pidió que eran sus valiosos tesoros que tenía en su casa, en donde el rico encargo al joven peón que estaba trabajando en el campo que llevara un costal lleno de tesoro a su enamorada y así que el joven peón cargo el costal que dio el Tayta Chimborazo e inicio la ruta a la casa de la enamorada . Entonces el joven al dirigirse si destino viendo que ya anochecía descanso un poco en el cerro de Puñalica a la madrugada el joven al intentar cargar el costal, surgió la curiosidad en saber que pesaba mucho y vio que había tesoros, joyas, perla y comida que había enviado a su enamorada, entonces robo un poco del tesoro que había y a la vez para que el costal pese menos. A la madrugada el joven peón llevo a la casa de la mujer y entrego lo que envió el hombre rico, entonces la mujer puso el costal en la balanza para ver si estaba todo completo y al darse cuenta que no estaba completo. Ella reclamo al hombre rico que le faltaba y entonces ella le devolvió el costal al joven peón que vaya dejarlo y que traiga todo completo. El joven peón retorno al cerro donde los escondió y regreso de nuevo con el tesoro completo ofreciéndole a la mujer que vivan juntos, así que el hombre rico después de meses que no regresaba su peón, monto en su caballo y fue a ver en la casa de su enamorada, en donde él los encontró a su enamorada y al joven peón juntos en la cama, al ver eso el hombre rico enojado les golpea tanto a la mujer y al joven peón por haberles engañado.

Guion literario

Escenario: El páramo de la provincia de Tungurahua y Comunidad de Chibuleo

La leyenda empieza desde el páramo andino del pueblo Chibuleo de la provincia de Tungurahua.

Descripción:

La leyenda según nuestros antepasados nos cuenta de los páramos andinos que había una mujer que con su belleza enamoro a dos hombres que al mirarla no resistían, uno de ellos era rico y poderoso que toda mujer desearía tenerlo y el otro era un joven campesino que trabajaba como peón para el hombre rico y poderoso.

La mama Tungurahua

Una mujer hermosa vestida de color azul, con un sombrero blanco que con su resplandor iba en dirección a dos hombres que vivían al frente de los páramos andinos.

Ella caminaba por el campo de flores y pastos verdes recogiendo flores y arrojando al cielo.

El tayta Chimborazo

Al ver la belleza de la mujer Tayta Chimborazo monta su caballo blanco y decide ir a visitar la casa de la mama Tungurahua, que al llegar con el encuentro ellos se enamoraron y de parte a parte se comprometieron matrimonio.

La mama Tungurahua

La mama Tungurahua interesada de tayta Chimborazo por sus riquezas, ella pedía que le regale un costal lleno de

tesoros, joyas que tenía en su cuarto, para que le enamore más a ella.

Tayta Chimborazo

Como todo un hombre rico y generoso, quien tenía tesoros joyas preciosas en su casa, cumple el pedido de la mama Tungurahua y solicita a su vecino el joven Carihuaairazo, un joven peón que trabajaba en el campo, que lleve el costal a la casa de su enamorada.

Joven Carihuaairazo

El joven peón armó el viaje por el sendero con dirección a la casa de la mama Tungurahua cargando un quintal de tesoros muy valioso que le encargó el tayta Chimborazo.

Mientras el día poco a poco anocheció, cansado y con sueño él joven peón se quedó a dormir en el cerro de Puñalica, cerca de un gran árbol en donde miró el anochecer y se durmió unas horas para nuevamente emprender el viaje.

Madrugada

Joven Carihuaairazo

Siendo las tres de la madrugada, el joven peón se despertó asustado y nuevamente se va con la carga que pesaba, de tanta curiosidad que baja la carga pesada y ve que había en el costal que pesaba tanto.

Al ver los tesoros, joyas y catzos, el joven peón se aficiona y esconde un poco para luego robarlo, al igual para que peso menos y así poder llegar más rápido con el costal.

Una vez realizada la trafasía nuevamente caminó a pasos largo antes de que amanezca.

El joven llegó cansado y sudoroso a la casa de la mama Tungurahua y entregó el quintal de tesoro que le había enviado su enamorado el tayta Chimborazo.

La mama Tungurahua

La mama Tungurahua agradecida recibió el quintal de tesoro que le envió su enamorado y enseguida empezó a contar y pesar en la balanza para comprobar si estaba completo.

La mama Tungurahua se dio cuenta de que le faltaba algunas joyas escondidas por el joven peón. Entonces le reclama a su enamorado por no haberle enviado completo.

Tayta Chimborazo

Tayta Chimborazo bien enojado le reclamo a su enamorada que, si le envió todo completo, las joyas, el oro, las perlas y hasta los catzos que sirviera de comida y aún quería más.

Mama Tungurahua

Al escuchar esas palabras de su enamorado, la mama Tungurahua de inmediato le regreso el costal al joven peón para que trajera el oro que falta en la balanza.

Joven Carihuaírazo

Sin mayor reclamo el joven peón con su conciencia intranquila se regresó al cerro Puñalica en donde escondió detrás de unas rocas y arbustos las joyas que robo, para

regresar pronto antes de que se dé cuenta el tayta
Chimborazo.

Al regresar con el tesoro que escondió, el joven
Carihuairazo, mienten diciendo a la mama Tungurahua que son
sus joyas que trajo de su casa y que, a cambio de eso, ella
debería vivir con él y dormir juntos.

Mama Tungurahua

Al escuchar esas palabras la mama Tungurahua acepto estar
con el joven comprometiéndose vivir juntos para toda la
vida.

Tayta Chimborazo

El hombre altanero y muy rico, se preocupa que su joven peón
no regreso por algunos meses.

Entonces tayta Chimborazo se montó en su caballo blanco que
a lo lejos brillaba como un espejo, recorrió todo el cerro
Puñalica hasta que llego a la casa de la mama Tungurahua.

Al ingresar al cuarto de su enamorada causo tremenda
sorpresa al encontrarlos acostados juntos a su enamorada y a
su joven peón en la cama.

Tayta Chimborazo con mucha furia lanza un grito diciendo
¡que carajos pasa, cobardes!, me han traicionado.

Tayta Chimborazo enojado le da tres golpes en la cabeza a la
mama Tungurahua, mientras que al joven Carihuairazo le
agredió con golpe en la espalda y cuatro puñetazos en la

cabeza, cayéndose de frente al piso con grandes heridas,
derramando mucha sangre.

Punto de Inflexión

El conflicto empieza cuando el tayta Chimborazo se preocupa ya que el joven peón no regresaba ya algunos meses, con el encargo que fue llevando donde su enamorada la mama Tungurahua, entonces al preocuparse que no llegaba, decide ir a ver, montando en su caballo blanco fue hasta llegar a la casa de su enamorada y los encuentra juntos acostados en la cama. El tayta Chimborazo tan enojado que se puso empezó a darles golpes y puñetazos tanto a su enamorada y a su joven peón por haberles engañado, mientras el joven peón ensangrentado cae al suelo lastimado y herido.

Protagonistas

Mama Tungurahua una mujer hermosa que paseaba por el campo con su vestuario de color azul y sombrero blanco que con su belleza enamoraba a los hombres del páramo andino.

Joven Carihuairazo que se dedicaba a la siembra y cosecha en el campo del páramo andino.

Tayta Chimborazo un hombre rico y muy poderoso lleno de joyas, plata y alimentos.

Antagonista

Su propio tesoro le permitía obtener todo a su paso y a la vez vengarse a los que le traccionan a él.

Referencias de persona y vestimenta

Hombre



Ilustración 46 Vestimenta hombre Chibuleo
Fuente: (CONAIE, 2014)

Mujer



Ilustración 47 Vestimenta Mujer Chibuleo
Fuente: (Líderes, 2017)

Propuesta a lápiz (bocetos)

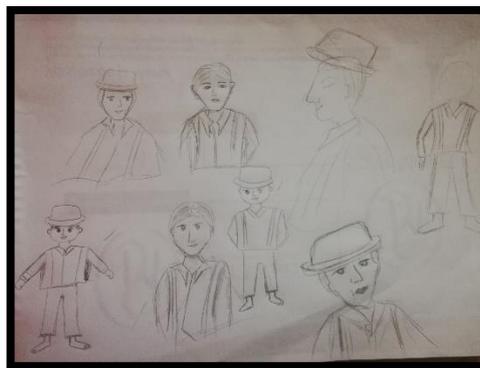
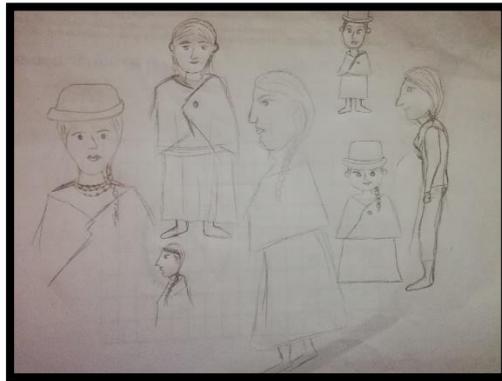


Ilustración 48 Boceto de personaje
Elaborado por: Israel Lligalo



*Ilustración 49 bocetos de personajes
Elaborado por: Israel Lligalo*



*Ilustración 50 Bocetos de personajes
Elaborado por: Israel Lligalo*

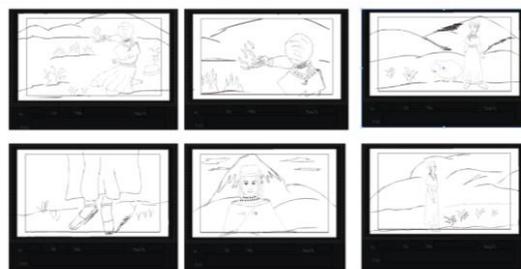
Referencias fotográficas



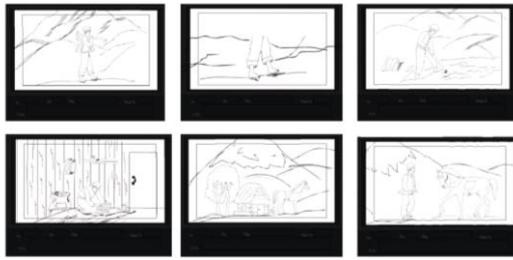


Construcción del guion visual (Storyboard)

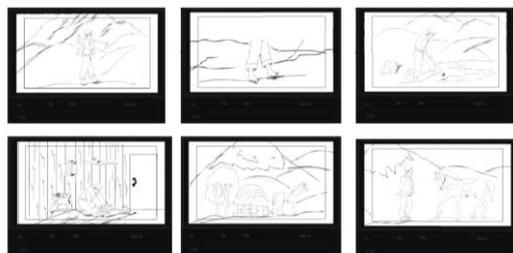
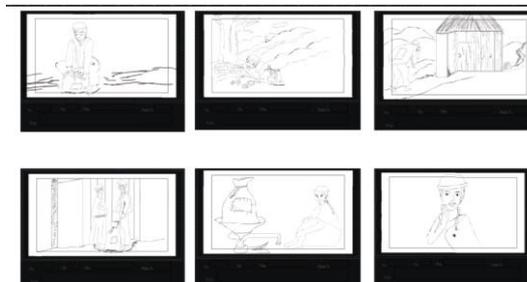
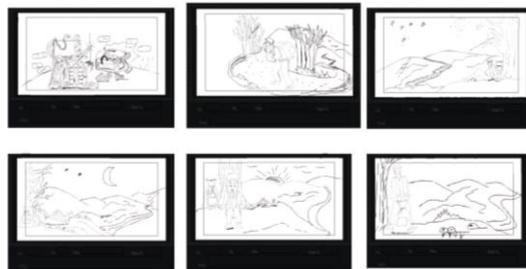
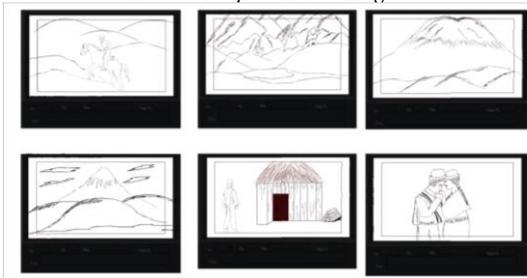
Una vez terminado en el guion, el trabajo del storyboard también fue interesante, ya que la historia debía ser contada visualmente y de esta manera se pensó el tipo de planos que trabajen o ayuden, en los primeros segundos de la historia, la intención fue constituir una locación y transmitir calma, para esto se propuso un plano panorámico como inicio para dar un mejor efecto de ubicación al público. Todos los planos iniciales fueron planos generales y planos medio. A medida que la historia se extiende, el conflicto aparece, para esto se planteó usar planos medios y detalles.

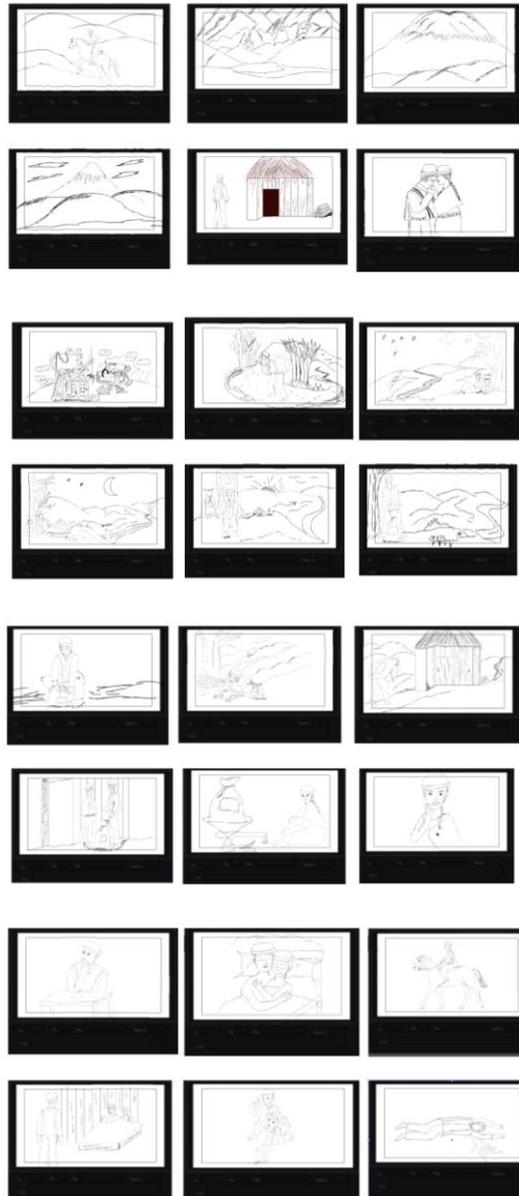


*Ilustración 51 Bocetos a lápiz
Elaborado por: Israel Lligalo*



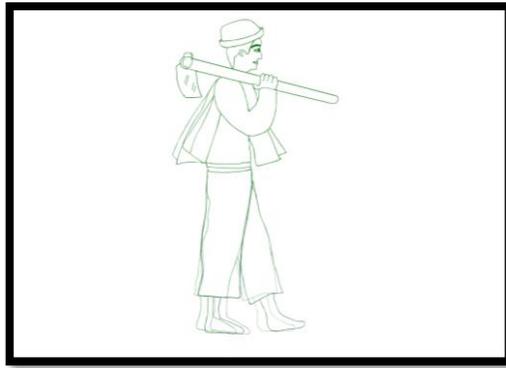
*Ilustración 52 Bocetos a lápiz
Elaborado por: Israel Lligalo*





Animática

Nos permite visualizar detalles como planos, movimientos de cámara, el tiempo, sonidos y elementos de continuidad que se pueden corregir en una etapa temprana.



Escena: 8	Plano: Entero	Tiempo: 40 s
-----------	---------------	--------------



Escena: 9	Plano: americano	Tiempo: 40 s
-----------	------------------	--------------



Escena: 37	Plano: medio	Tiempo: 80 s
------------	--------------	--------------

Diseños de personajes

Después de pasar por procesos de estilos, se eligió la técnica de motion graphic, ya que es una tendencia que se utiliza para redes sociales, ya que es entretenido, esterilizable y abstracto, haciendo que el proceso de animación sea más corto, a la vez comprensible para los jóvenes de la nueva generación.

EL motion graphic son elementos gráficos digitales multimedia a los que se les da vida a través de la animación, y además a estos elementos podemos rotar, escalar, crear movimiento o hasta conseguir una secuencia de vídeo.

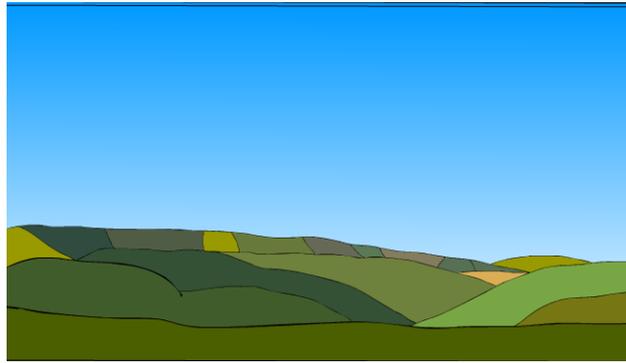
Model sheet

Es una técnica en donde podemos representar un solo personaje alrededor de los dibujos que nos dan una idea de cómo dibujar al personaje desde cualquier ángulo, expresiones faciales, actitudes y posturas de acción.

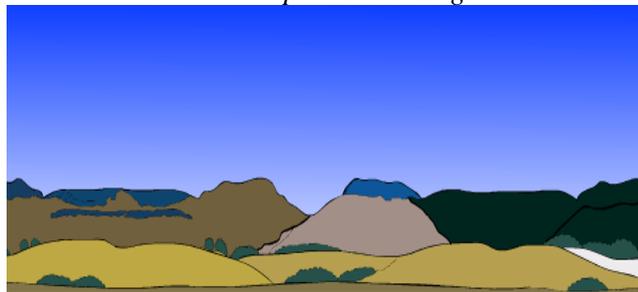


*Ilustración 53 Toma capturada model Sheet
Elaborado por: Israel Lligalo*

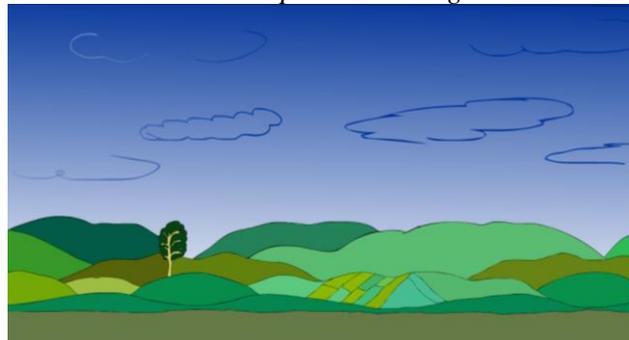
Diseños de fondos y escenarios (a color)



*Ilustración 54 Ilustración paisaje
Elaborado por: Israel Lligalo*



*Ilustración 55 Ilustración de paisaje
Elaborado por: Israel Lligalo*



Style frame



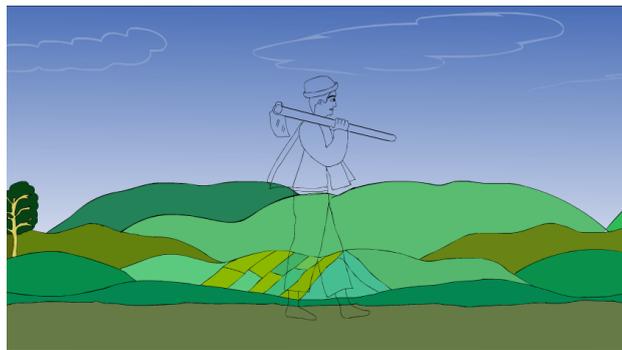
*Ilustración 56 Ilustración de paisaje y personaje
Elaborado por: Israel Lligalo*

PRODUCCIÓN

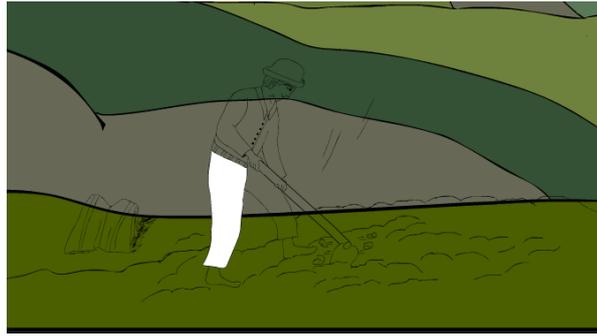
Procesos de producción

Lay out

Es la composición elementos o montaje de elementos.



*Ilustración 57 Toma de captura de producción
Elaborado por: Israel Lligalo*



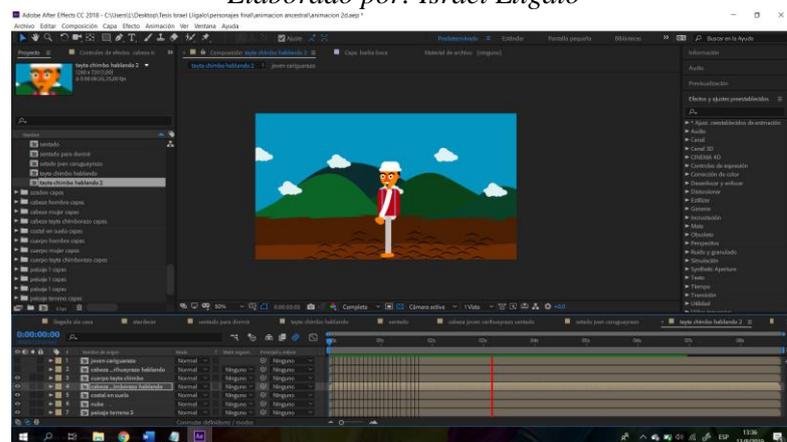
*Ilustración 58 Toma capturada de producción
Elaborado por: Israel Lligalo*

POSPRODUCCIÓN

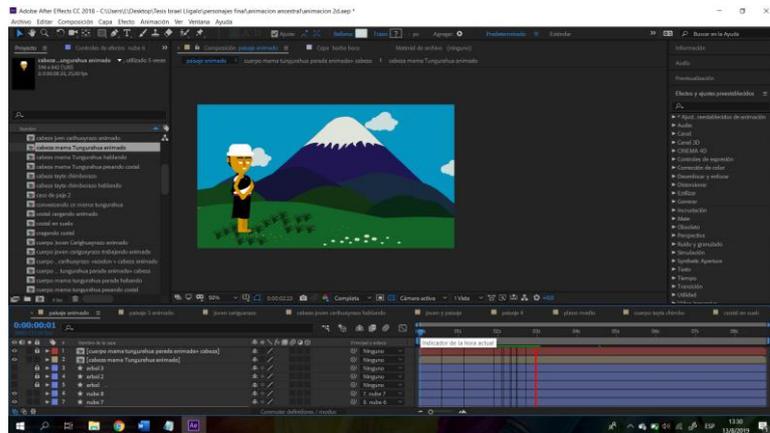
Captura de la escena en after



*Ilustración 59 Toma de la postproducción
Elaborado por: Israel Lligalo*



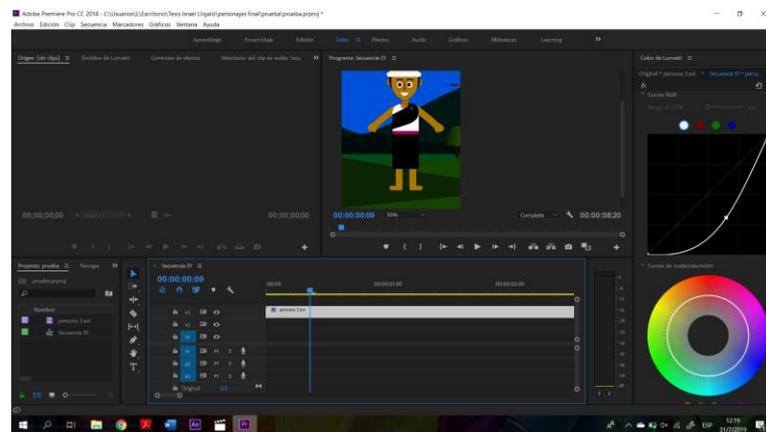
*Ilustración 60 Toma de la postproducción
Elaborado por: Israel Lligalo*



*Ilustración 61 Toma capturada en la Posproducción
Elaborado por: Israel Lligalo*

Corrección de color

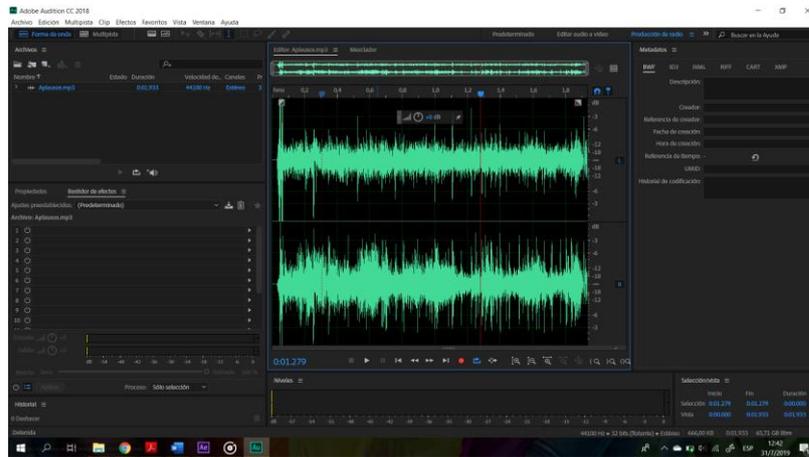
Una vez el video editado se corrigió el color de cada escena para que todo tengan la misma cromática.



*Ilustración 62 Toma capturada de la postproducción
Elaborado por: Israel Lligalo*

Sonorización

Se realizó la corrección en Adobe Audition en donde se hizo los acoples de audios y efectos sonoros que corresponde a cada uno de las acciones que se desarrollan en cada escena, para dar énfasis a la narrativa audiovisual.



*Ilustración 63 Toma capturada en el programa Adobe Audition cc 2019
Elaborado por: Isrel Lligalo*

CAPITULO V

CONCLUSIONES

- En base a los datos recolectados se puede determinar que las nuevas generaciones no conocen sobre los saberes ancestrales de la Comunidad de Chibuleo, por ello se planteó que estos saberes se empiecen a difundir por medios de comunicación.
- La investigación ha determinado que la manera de comunicar en la actualidad sería los medios audiovisuales, tomando como referencias principales, la animación, ya que es un medio audiovisual más entretenido y dinámica para llamar la atención a los posibles espectadores.
- Se ha podido identificar como principal canal de comunicación el internet, ya que es el medio más utilizado dentro de la nueva generación.

BIBLIOGRAFÍA

- Adachi, R. (2012). *A Study of Japanese Animation as Translation: A Descriptive Analysis of Hayao Miyazaki and Other Anime Dubbed Into English*. Florida: Universal-Publishers.
- Andrades, M. (2018). *Adobe Illustrator Cs6*. ICB, S.L. (Interconsulting Bureau S.L).
- Andy, B. (2012). Obtenido de https://www.google.com/search?q=animacion+3d&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi9kJTT5ubhAhULjVkkKHaQKArYQ_AUIDigB&biw=852&bih=768
- Animation, W. D. (2019). Obtenido de <https://www.google.com/search?q=reynold+disney+2d&tbm=isch&bs=rimg:CSVahi-UA-6EIjjeimChLF9umkMXsfOQM7o5Ozs1-nLvGUIkp5B5lMithHAEN0FTC9SA1f2mnFCqh3YV7nNtQaHPxyoSCd6KYKESX26aETxi3i2Lb5wEKhIJQxex85AzujkRGbUDrP3B4-QqEgk7OzX6cu8ZQhHHAGPkbUXzoSoSCSSnkHmUwi2>
- Barogil, O., Espitia Hernandez, L., Restrepo Hernandez, M., & Rivera Cumbre, M. (2014). Saberes ancestrales en comunidades agrarias: La experiencia de Asopricor (Colombia). *Ambiente y Desarrollo*, 2.
- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. John Wiley y Sons.
- Bonilla, L. M. (2018). Sentidos y prácticas de los saberes ancestrales en el fortalecimiento de la identidad cultural, y la relación escuela-familia con los niños y niñas del Proyecto Ondas de la Institución Educativa Maria Fabiola LArgo cano. Manizales: Universidad de Manizales.
- Bousquet, M. (2010). *Trucos con 3DS Max*. Marcombo.

Brasca, R. (2012). Obtenido de <https://www.google.com/search?biw=853&bih=822&tbm=isch&sa=1&ei=9A62XPm5FKOp5wKFvYeQCA&q=.++Con+el+diablo+nunca+se+sabe.+Versi%C3%B3n+libre+de+la+micro+ficci%C3%B3n+%E2%80%9Cpolimorfismo%E2%80%9D+de+Ra%C3%BAI+Brasca%2C+2012&oq=.++Con+el+diablo+nunca+se+sab>

Breu Pañella, R., & Ambròs Pallarès, A. (2007). *Cine y educación: El cine en el aula de primaria y secundaria*. Barcelona: Grao.

Buchan, S. (2007). *Animated Worlds*. United Kingdom: Indiana University Press.

Caluña Espín, N. (2008). *Loc Chibuleos Origen, Identidad, Desarrollo y Justicia de un Pueblo Indígena de los Andes Ecuatorianos*. Chibuleo: CODENPE Consejo de Desarrollo de las Nacionalidades y Pueblos del Ecuador.

Cogua Rodríguez, C. (2017). *Estudios sobre animación en Colombia: Acrobacias en la línea de tiempo*. Colombia: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Cohl, É. (1908). Obtenido de https://www.google.com/search?q=fantasmagorie&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=60gqBKJDkYbziM%253A%252Chh-MwJFOPH2m7M%252C%252Fm%252F0bwjt76&vet=1&usg=AI4_-kQrySVPu4RuSOE0Z7p-JOhQqTyCtQ&sa=X&ved=2ahUKewjz0ZKKgsDjAhVJvFkKHX0BDmMQ_h0wE3oECAgQBQ&biw=1707&bih=83

CONAIE. (2014). Obtenido de <https://www.google.com/search?q=vestimenta+chibuleo+hombre&source>

=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiTweu49d_jAhUlrkKHc20Bcc
Q_AUIESgB&biw=1536&bih=754#imgrc=CjU5IV7YpvrKNM:

Crespo, J. M., & Vila, D. (2014). Saberes y Conocimientos Ancestrales. *El buen conocer y el diálogo de saberes dentro del proyecto buen conocer - flok Society*. Ministerio Coordinador del Conocimiento y Talento Humano, la Secretaría Nacional de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación y el instituto de altos Estudios nacionales del Ecuador.

Cristiani, Q. (1937). Obtenido de <https://www.google.com/search?q=EL+mono+relojero+1937&tbm=isch&tbas=0&source=Int&sa=X&ved=0ahUKEwjYoeiaj9XhAhXmw1kKHR-aBn8QpwUIHw&biw=853&bih=822&dpr=1.13#imgrc=TRiqQfrBNO4odM>:

Cuesta Martínez, J. (2015). La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales. Madrid: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.

Del Cerro, A. (2010). PROPUESTAS EDUCATIVAS PARA ADOLESCENTES SOBRE TÉCNICAS DE ANIMACIÓN EN LA CREACIÓN AUDIOVISUAL/Animated MuPAI: Educational offerings for teenagers about animation techniques in the audiovisual creation. *Arte, Individuo y Sociedad*, 1.

Díez Lasangre, M. (1999). LOS PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN TRADICIONAL Fluidez y expresividad en la animación. Euskadi, Vasco: Asociación Internacional del Film de Animación.

Disney, W. (1928). Obtenido de

https://www.google.com/search?q=el+conejo+oswald&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjdyipiPg8DjAhXLslkKHQjKA9sQ_AUIESgB&biw=1707&bih=838&dpr=1.13#imgrc=_oKhg3h2oDqGTM:

Disney, W. (1928). Obtenido de

[https://www.google.com/search?q=el+Barco+a+Vapor+\(Steamboat+Willie\)&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiYmLjoi9XhAhWHv1kKHZcPAIcQ_AUIDigB&biw=853&bih=822&dpr=1.13#imgrc=RLx0--65wfweAM](https://www.google.com/search?q=el+Barco+a+Vapor+(Steamboat+Willie)&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiYmLjoi9XhAhWHv1kKHZcPAIcQ_AUIDigB&biw=853&bih=822&dpr=1.13#imgrc=RLx0--65wfweAM):

Disney, W. (1929). Obtenido de

https://www.google.com/search?biw=853&bih=822&tbm=isch&sa=1&ei=lwy2XKS1KqWw5wLP3JPYBw&q=.+Skeleton+Dance+fue+la+primera+Silly+Symphony+&oq=.+Skeleton+Dance+fue+la+primera+Silly+Symphony+&gs_l=img.3...55774.57465..57803...0.0..3.292.1153.0j1j4.....1....1j

Disney, W. (1932). Obtenido de

https://www.google.com/search?biw=853&bih=822&tbm=isch&sa=1&ei=jAy2XOy6GKny5gKU1ZegCA&q=Flores+y+%C3%A1rboles+1932&oq=Flores+y+%C3%A1rboles+1932&gs_l=img.3...8404.9692..9899...0.0..0..243.936.2-4.....1....1..gws-wiz-img.....0i30j0i5i30j0i8i30.-F00gm1LL3

Disney, W. (1937). Obtenido de

<https://www.google.com/search?q=blancanieves+y+los+siete+enanitos+1937&tbm=isch&source=Int&tbs=isz:l&sa=X&ved=0ahUKEwjrpKAj9XhAhUpuVvKHZTqBYQQpwUIIA&biw=853&bih=822&dpr=1.13#imgrc=V-qaqEOz-kp1uM>:

Dobson, N. (2010). *The A to Z of Animation and Cartoons*. United Kingdom: Scarecrow Press.

- Duran, J., & González, P. (2008). *El cine de animación norteamericano y el cine mudo*. Barcelona: Editorial UOC.
- Espinosa, S. (2005). *La producción de vídeo en el aula: curso teórico-práctico de cómo organizar el taller de vídeo en el aula*. Argentina: Ediciones Colihue SRL.
- Espinoza, M. (2009). *Mutaciones escénicas*. RIL Editores.
- Gallardo, M. (2011). *Efectos Visuales y Animación*. Madrid: Armenteros, M.
- Gallardo, M. (2012). Obtenido de https://www.google.com/search?q=efectos+visuales+o+especiales&tbm=isch&source=Int&tbs=isz:l&sa=X&ved=0ahUKEwjHn9KU0-LhAhVIJzQIHTEPCt8QpwUIIA&biw=853&bih=768&dpr=1.13#imgrc=_
- García, L. (2017). *Integración de la Fundación en productos multimedia*. IC.
- Gilland, J. (2012). *Elemental Magic , Volume 2: The Technique of Special Effects Animation*. USA: Taylor & Francis.
- Gómez Miranda, A. (2017). *Diseño funcional y de la interactividad de productos multimedia*. ARGN0110. Málaga: IC Editorial.
- Gómez, J. (2006). *Saberes Tradicionales Agrícolas Indígenas y Campesinos*. Mexico: Universidad Autónoma Indígena de México.
- Groening, M. (2007). Obtenido de https://www.google.com/search?q=los+simpson+animaci%C3%B3n+2d&tbm=isch&tbs=rimg:CYJHPnHPNZ0pIjhq0b8R0HK2FeppP5LSz9LcxJDK7pLT4xHrU8_1ef7iXG68dt9c6staJb-LTj30w1UXa2oJs6PnoWCoSCWrRvxHQcrYVEfYbAINAbJxvKhIJ6mk_1ktLP0twRGzewe_1134nEqEgnEkMruktPjERGLDkxFDdKIwSoS

Hart, J. (2013). *The Art of the Storyboard: A filmmaker's introduction*. USA: Taylor & Francis.

Hernández, M. (2017). *La Animación a escena, con A de Animacion 7*. Nau Llibres.

Hernández, M. L. (2017). *La animación a escena. Con A de Animación 7*. Valencia: Nau Llibres.

II, R. (1600). *Artes Visuales*. Obtenido de https://www.google.com/search?biw=852&bih=768&tbm=isch&sa=1&ei=Yq62XJOxMMi-ggeR7LPQBA&q=diosa+Isis+que+a%C3%B1o+1600+a.c&oq=diosa+Isis+que+a%C3%B1o+1600+a.c&gs_l=img.3...110012.111497..112046...0.0..1.1445.2967.0j1j0j1j7-2.....1....1..gws-wiz-img.3Vq4rqX

Jackson, C. (2014). *After Effects And Cinema 4d Lite*. CRC Pres.

Jacobs, E. R. (2000). Obtenido de https://www.google.com/search?biw=1707&bih=838&tbs=isz%3A1&tbm=isch&sa=1&ei=Y0kxXcPWAtuKtAajiYLgDg&q=Simbad+%28pel%C3%ADcula+de+2000%29&oq=Simbad+%28pel%C3%ADcula+de+2000%29&gs_l=img.12...0.0..14984...0.0..0.0.0.....0.....gws-wiz-img.-VcKJfqtDC8&ved=0a

Kershner, I. (1980). Obtenido de https://www.google.com/search?biw=1707&bih=838&tbm=isch&sa=1&ei=vkMxXZTUOqWD5wK2mZHYBw&q=Star+Wars+The+Empire+Strike+s+Back&oq=Star+Wars+The+Empire+Strikes+Back&gs_l=img.3..0110.30690.32495..32735...0.0..0.222.2178.0j7j4.....0....1..gws-wiz-img.mEbwbRpT3Q

- Kircher, A. (1640). Obtenido de https://www.google.com/search?q=aparato+%C3%B3ptico+creado+por+Athanasius+Kircher+en+1640&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=0yBNwAYeI2G6nM%253A%252CcmGx26zcfTITVM%252C_&vet=1&usg=A I4_-kQG0vOfzS2x5XIHmPEJzHOIQ4z77Q&sa=X&ved=2ahUKEwjwJ2YsNbhAhVtdt8KHes-DnsQ9QE
- Kitagawa, M., & Windsor, B. (2012). *Mocap for Artists: Workflow and Techniques for Motion Capture*. Taylor y Francis.
- Knoestzer, J. (2017). *El dibujo Animado del Sueño a la Realidad*. 1ra Edición.
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. AKAL.
- Landavere Vergara, L. A. (2018). *Guía de supervivencia audiovisual*. Lima: Fondo editorial Universidad de Lima.
- Levitt, D. (2018). *The Animatic Apparatus: Animation, Vitality, and the Futures of the Image*. Reino Unido UK: John Hunt Publishing.
- Líderes. (2017). Obtenido de <https://www.revistalideres.ec/lideres/zapatos-andinos-fabrican-chibuleo-moda.html>
- Linklater, R. (1977). Obtenido de <https://moreliafilmfest.com/siete-peliculas-que-utilizan-la-tecnica-de-rotoscopia/>
- Little, D. (2017). *Home Studio: Cómo grabar tu propia música y vídeos*. Ma Non Troppo.
- Manzanera, M. (1992). *Cine de animación en España: largometrajes 1945-1985*. España: EDITUM.

Martínez Barnuevo, M. L. (2009). La animación española del largometraje: pasado, presente y perspectivas de una paradoja. Películas animadas españolas: pasado, presente y perspectivas de una paradoja. *Revista Latina de Comunicación Social* , 1.

Martinez, F. (2015). *Arte Final Multimedia y e-Book*. Elearning ,S.L.

Martinez, J. (2015). Obtenido de https://www.google.com/search?q=timing+animation&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiA6b2rz-LhAhUPVK0KHUVID6sQ_AUIDigB&biw=853&bih=822&dpr=1.13#imgrc=_

Matos, E. (2013). Valoración y Protección Jurídica de los COnocimientos Tradicionales. Quito, Ecuador.

Medellin, F. (2005). *Como hacer Televisión, Cine y Video*. Bogota D.C - Colombia: Martha Lucia Patiño, fps.

Menache, A. (2000). *Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video Games*. Morgan Kaufman.

Morante, L. (2017). *Editing And Montage in International Film and Video*. Taylor y Francis.

Murdock, K. (2017). *Autodesk Maya 2018*. SDC Publications.

Nicole, S. (2014). Obtenido de <http://i0.wp.com/blog.ed.ted.com/wp-content/uploads/2015/11/pixilation.png?zoom=1.25&resize=575%2C323>

O'Brien, W. (2006). Obtenido de <https://www.google.com/search?biw=853&bih=822&tbn=isch&sa=1&ei=UA62XI62E8yp5wLd2rmICA&q=king+kong+1933+por+willis+o%27br>

ien&oq=king+kong+19&gs_l=img.1.0.35i39j0l9.158036.160289..162666.
..0.0..0.409.2841.0j5j6j0j1.....1....1..gws-wiz-img.....0i67.J6SAMU

Okun, J., & Zwerman, S. (2014). *The VES Handbook of Visual Effects*. EE.UU:
Prensa CRC.

Ortigosa Ruiz, A. (2015). *UF0307 - Representación Gráfica y maquetismo*.
California: Editorial Elearning, S.L.

Paredes, F. (2015). *La Evolución de la vestimenta Indígena y su influencia en la
Identidad cultural Actual de los Pueblos Indígenas de la provincia de
Tungurahua*. Ambato.

Pictures, P. (1933). Obtenido de https://www.google.com/search?q=1933+-+Alicia+en+el+pa%C3%ADs+de+las+maravillas&tbs=rimg:CR-0sACSev8_1IjiPZ54y7aczRgfSniBEO1cCusr8Uba0k6e0x8LxCKTL7_1TBNcwpKTvpmPp_1b30MNBnrCDz3ZsQaTioSCY9nnjLtpzNGEXVb5011Llx1KhIJB9KeIEQ7VwIRFC9inn2aScEqEgm6yvXRtrSTpxG3N25

Pixar. (2012). Obtenido de https://www.google.com/search?q=storyboard&tbm=isch&source=lnet&tbs=isz:l&sa=X&ved=0ahUKEwiBosyh4_HhAhWptVkKHSNiAvsQpwUIIA&biw=959&bih=925&dpr=1#imgrc=_.

Pixar. (2014). *Los Increíbles*. Obtenido de https://www.google.com/search?biw=1707&bih=838&tbm=isch&sa=1&ei=OjExXbDKJsqtQbm6bTwBA&q=los+increibles+2+junio+14&oq=los+increibles+2+junio+14&gs_l=img.3...12209.14239..14675...0.0..0.761.2835.0j3j3j1j0j1.....0....1..gws-wiz-img.....0j0i30j0i5i30.gc

Pixar. (2019). *Stoy Story 4*. Obtenido de https://www.google.com/search?biw=1707&bih=838&tbs=isz%3A1&tbm=isch&sa=1&ei=YzIxxFP3Csa6tQaZ2anADA&q=toy+story+4+creado+por+pixar&oq=toy+story+4+creado+por+pixar&gs_l=img.3...32103.32334.32576...0.0..0.208.208.2-1.....0....1..gws-wiz-img.bIIfdYnUURQ&ved

Plateau, J. A. (1831). Obtenido de https://www.google.com/search?q=Phenakistoscope&tbm=isch&source=lnet&tbs=isz:l&sa=X&ved=0ahUKEwiVv7u-x9jhAhUSrVkkKHat8D1YQpwUIIA&biw=852&bih=768&dpr=1.13#imgrc=1_RO-SveB1C0gM:

Premiere + After effects. (2010). USERSHOP.

Priebe, K. (2006). *The Art of Stop-Motion Animation*. United States: Cengage Learning.

Purves, B. (2010). *Basics Animation 04: Stop-motion*. USA : AVA Publishing.

Ramon Breu, A. A. (2007). *Cine y Educación*. Barcelona: GRAO.

Reid, E. (2016). *Space Claymation*. The Rosen Publishing Group, Inc.

Reiniger, L. (1926). Obtenido de https://www.google.com/search?biw=852&bih=822&tbs=isz%3A1&tbm=isch&sa=1&ei=k0u_XNLSE6Oq5wL55Lxw&q=Las+aventuras+de+los+pr%C3%ADncipes+Achmed+1926&oq=Las+aventuras+de+los+pr%C3%ADncipes+Achmed+1926&gs_l=img.3...6062.8890..9114...1.0..0.271.1328.0j5j2.....

Rico, J. C. (1996). *Montaje de exposiciones: museos, arquitectura, arte*. Silex Ediciones.

- Robles Vera, M. A. (2015). La animacion digital como metodo de aprendizaje en la asignatura de estudios sociales para los estudiantes de 4to básico de la escuela de educación básica milton reyes de Durán. *Proyecto de Tesis de Ingeniería en Diseño Gráfico*. Guayaquil, Guayas, Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Rodriguez, M. (2007). *Animación una perspectiva desde México*. México: Rodolfo Peláez y Donají Portillo.
- Russell, T., Lane, R., & Whitehill, K. (2005). *Publicidad*. Pearson Educación.
- Saldana, Z. (2018). *Filming Stop-Motion Animation 21st Century Skills Innovation Library: Makers as Innovators Junior*. United States: Cherry Lake.
- Sánchez Navarro, J. (2006). *Narrativa Audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Sánchez, J. (2011). *Doblaje y Subtitulación del Multilinguismo*.
- Sandoval, P. (2012). Movimiento de Economía Solidara del Ecuador Proyecto CESL. *Carrea de Gestión para el desarrollo local sostenible Economía Soliaria: Patrimonio Cultural de los pueblos*. Quito, Ecuador: Daniel Oliva.
- Santos Martínez, C. J. (2014). *Analisis audiovisual y publicitario actuales*. España: ACCI (Asociación Cultural y Científica Iberoamericana).
- Selby, A. (2009). *Animación: Nuevos proyectos y procesos creativos*. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Sfetcu, N. (2014). *Animation & Cartoons*. Nicole Sfetcu.
- Sfetcu, N. (2014). *The Arte of Movies*. California: Nicole Sfetcu.
- Shaw, A. (2016). *Dsign for Motion Fundamentals and Techniques of Motion Design*. New York: Daniel Shaw.
- Shi, Y. (2006). *Digital Watermarking*. Springer Science y Bussiness Media.

- Spencer, S. (2011). *Zbrush Character Creation: Advanced Digital Sculpting*. John Wiley y Sons.
- Steve , R. (2012). *Character Animation Fundamentals: Developing Skills for 2D and 3D Character Animation*. USA: Taylor & Francis.
- Stone, T. P. (1997). Obtenido de https://www.google.com/search?biw=852&bih=822&tbs=isz%3A1&tbm=isch&sa=1&ei=nUu_XMqeEsWK5wLj6qXIAg&q=South+Park+&oq=South+Park+&gs_l=img.3..0110.50498.50498..50841...0.0..0.220.220.2-1.....1....2j1..gws-wiz-img.UtxTN_70Amc#imgrc=_
- Studios, M. S. (2008). Obtenido de <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Animacion-con-plastilina-y-clay-animation-pelicula-Kuzmich-153.jpg>
- Sullivan, P. (1914). Obtenido de https://www.google.com/search?q=el+gato+felix&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjysaa_gsDjAhWlrFkKHRfEAj0Q_AUIESgB&biw=1707&bih=838&dpr=1.13#imgrc=mhONRH8tioLj-M:
- Valdés, Y. (2015). *La Protección Jurídica de los Conocimientos Tradicionales Agrícolas en Cuba*. Dra. Nancy de la Caridad Ojeda Rodriguez.
- Valdéz, S. (2017). *Arte y Gestión de la Producción Audiovisual*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Villacís, C. (2014). *Escuela de Tecnologías*.
- Wells, P. (2007). *FUNDAMENTOS DE LA ANIMACIÓN*. Barcelona: Parragón Ediciones S.A.
- White, T. (2012). Obtenido de <https://www.google.com/search?q=que+es+model+sheet&sa=X&biw=959>

&bih=864&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=kNGTKfb09UIBTM%253
A%252C1hbglei0BLvbjM%252C%252Fm%252F04cm9c&vet=1&usg=A
I4_-
kRMOzsKAn1_JYhu4okzB3sg_9tVbA&ved=2ahUKEwiHtfKL6Y_iAhW
I1lkKHeZ-CMoQ_B0wCnoECA

White, T. (2012). *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator*. New York: CRC Press.

White, T. (2013). *How to Make Animated Films: Tony White's Masterclass Course on the Traditional Principles of Animation*. USA: Taylor & Francis.

Williams, R. (2012). *El Kit de Supervivencia del Animador : Un Manual de Métodos, Principios y Fórmulas para Animadores Clásicos, de Computación, Juegos, Stop Motion e Internet*. Canada: Farrar, Straus y Giroux.

Zwerman, S., & Okun, J. (2012). *Visual Effects Society Handbok: Workflow and Techniques*. CRC Press.

ANEXOS

ENCUESTA DIRIGIDA AL DOCENTE

1.- Conoce o a escuchado el término SABERES ANCESTRALES?

- Si
- No

2.- Entendiendo que los saberes ancestrales son el patrimonio, la convivencia de la comunidad en donde se conoce sobre las leyendas, mitos, cultura, medicina ancestral, tradiciones, costumbres, vestimentas, agricultura del pueblo Chibuleo. ¿Mediante cuál de estos canales de comunicación Usted tiene conocimiento?

- Oral (transmisión por familiares, amigos.)
- Escrito (revista, libros, periódicos, etc.)
- Audiovisual (televisión, programas, dibujos animados, radio.)
- Internet
- Ninguno

3.- ¿Considera usted importante transmitir los saberes ancestrales para el fortalecimiento de la identidad cultural de la comunidad de Chibuleo?

- Si
- No
- ¿Por qué?

4.- ¿Cree usted que es importante que las nuevas generaciones de la comunidad conozcan las costumbres y saberes del pueblo Chibuleo?

- SI
- No
- ¿Por qué?

5.- Sabiendo que los saberes ancestrales contienen a los cuentos, mitos y leyendas, seleccione de la siguiente lista ¿cuál es la que usted conoce o ha escuchado?

- Romance de la mama Tungurahua con el joven Carihuairazo y el Tayta Chimborazo.
- La caja ronca
- La laguna de Inabuela y el canto del gallo
- La soltera y el cóndor
- Conolongo de Chibuleo
- Lobo envidioso y el curiquire
- El yerno perezoso y la suegra
- Ninguno

6.- Del listado anterior cual le llama la atención para mirarlo como un proyecto de animación.

7.- ¿Consideraría usted que una animación de los saberes ancestrales sería adecuada para dar a conocer y transmitir la cultura de la comunidad Chibuleo a las nuevas generaciones?

- Si
- No
- ¿Por qué?

8.- ¿Es importante para usted el difundir por medios modernos nuestros saberes ancestrales y raíces considerando que estos medios son televisión e internet?

- Si
- No
- ¿Por qué?

ENCUESTA DIRIGIDA AL ALUMNO

1.-Conoce o a escuchado el término SABERES ANCESTRALES?

- Si
- No

2.- Entendiendo que los saberes ancestrales son el patrimonio, la convivencia de la comunidad en donde

se conoce acerca de las leyendas, mitos, cultura, medicina ancestral, tradiciones, costumbres, vestimentas, agricultura del pueblo Chibuleo. ¿Mediante cuál de estos canales de comunicación Usted tiene conocimiento?

- Oral (transmisión por familiares, amigos,)
- Escrito (revista, libros, periódicos, etc.)
- Audiovisual (televisión, programas, dibujos animados, radio,)
- Internet
- No conoce

3.- ¿Te gustaría a ti conocer los saberes ancestrales del pueblo Chibuleo?

- Si
- No
- ¿Por qué?



4.- ¿Mediante que canal o medio te gustaría a ti aprender o conocer sobre los saberes ancestrales de la comunidad de Chibuleo?

- Animación
- Película real
- Programa de radio
- Libro ilimitado
- Otros ¿Cuál?



5.- Conociendo que entre los saberes ancestrales tenemos a las cuentos, mitos y leyendas, seleccione cual es la que usted conoce o a escuchado del siguiente listado:

- Romance de la mama Tungurahua con el joven Carihuairazo y el Tayta Chimborazo.
- La caja ronca
- La laguna de Inabuela y el canto del gallo
- La soltera y el cóndor
- Conolongo de Chibuleo
- Lobo envidioso y el curiquingue
- El yerno perezoso y la suegra
- Ninguno

6.- Del listado anterior cual le llama la atención para mirarlo como una película animada.

7.- ¿Consideraría usted que una animación de los saberes ancestrales sería adecuada para dar a conocer y rescatar la cultura de la comunidad Chibuleo?

- Si
 - No
 - ¿Por qué?
-

8.- ¿De los siguientes canales de comunicación cual conoce usted?

- Internet (Redes sociales, Facebook, Instagram, YouTube)
 - Tv
 - Radio
 - Prensa
 - Otros ¿Cuál?
-