



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

CARRERA LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

**CREACIÓN DE UN VIDEO ILUSTRADO SOBRE LAS LEYENDAS DEL
CANTÓN AMBATO PROYECTADO AL TURISMO**

Trabajo de titulación

Tipo: Proyecto técnico

Presentado para optar el grado académico de:

LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTORES: EDGAR GIOVANNI LUISA LLUNDO Y

GUILLERMO JAVIER PAREDES ORTÍZ

DIRECTOR: Lic. EDISON FERNANDO MARTÍNEZ ESPINOZA

Riobamba – Ecuador

2021

2021, Edgar Giovanni Luisa Llundo; & Guillermo Javier Paredes Ortiz

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

Nosotros, Edgar Giovanni Luisa Llundo y Guillermo Javier Paredes Ortiz declaramos que el presente trabajo es de nuestra autoría y los resultados del mismo son auténticos. Los textos en el documento que provienen de otras fuentes están debidamente citados y referenciados.

Como autores asumimos la responsabilidad legal y académica de los contenidos del trabajo de titulación. El patrimonio intelectual pertenece a la Escuela Superior de Chimborazo.

Riobamba, de 2021



Edgar Giovanni Luisa Llundo

180444376-8



Guillermo Javier Paredes Ortiz

180538905-1

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
CARRERA LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal del trabajo de titulación certifica que: El trabajo de titulación: Tipo: Proyecto técnico, **CREACIÓN DE UN VIDEO ILUSTRADO SOBRE LAS LEYENDAS DEL CANTÓN AMBATO PROYECTADO AL TURISMO**, realizado por los señores **EDGAR GIOVANNI LUISA LLUNDO Y GUILLERMO JAVIER PAREDES ORTIZ**, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal del trabajo de titulación, el mismo que cumple con los requisitos científicos, técnicos, legales, en tal virtud el Tribunal Autoriza su presentación.

	FIRMA	FECHA
Dis. María Alexandra López Chiriboga PRESIDENTE DEL TRIBUNAL	31-08-2021
Lcdo. Edison Fernando Martínez Espinoza DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	31-08-2021
Lcdo. Fabián Alfonso Calderón Cruz MIEMBRO DEL TRIBUNAL	31-08-2021

DEDICATORIA

De manera especial dedico este trabajo a toda mi familia, a mis padres, por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad; muchos de mis logros se los debo a ellos por ser el pilar fundamental en todo lo que soy, por su incondicional apoyo en cada día de mi vida, quien con su amor y esfuerzo hizo posible este logro, por los valores y principios que me enseñó desde mi infancia, y por la confianza puesta en mí para alcanzar este logro. De igual manera a mis maestros, amigos y compañeros por el apoyo que siempre me brindaron día a día en el transcurso de mi carrera.

Edgar

Dedico de manera especial a mi hermano Jean Paredes porque fue el principal cimiento para la construcción de mi vida profesional, sembró en mí las bases de responsabilidad y deseos de superación, en él tengo el espejo en el cual me quiero reflejar, pues sus virtudes infinitas y su gran corazón me llevan a admirarlo cada día más. A mi madre Eva Ortiz por apoyarme en todo mi proceso de formación académica, enseñándome valores, principios, dedicación y perseverancia para poder ser un profesional, este logro es de los dos.

Javier

AGRADECIMIENTO

En primera instancia quiero agradecer a Dios, por guiarme a cada momento, regalarme la sabiduría y humildad para ser una persona de bien. A mis padres por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad; muchos de mis logros se los debo a ustedes entre los que se incluye este. Me formaron con reglas y algunas libertades, pero al final de cuentas, me motivaron constantemente para alcanzar mis objetivos. A la Casa de Juan Montalvo de la ciudad de Ambato y a su director el Lcdo. Carlos Miranda, quien desde el inicio mostró interés y nos brindó todo su apoyo.

Edgar

Quiero agradecer a Dios por permitirme tener y disfrutar de mi familia, dándome fortaleza y sabiduría para superar todos los obstáculos que se presentaron y poder alcanzar mis metas. De la misma manera a la Casa de Juan Montalvo de la ciudad de Ambato por brindarnos todo su apoyo, en especial al Lcdo. Carlos Miranda director de la Casa de Juan Montalvo quien desde el inicio mostró interés, ayudó con todo el material que poseía y aportó con su voz personificando a uno de los personajes “Don Bernardo” en la leyenda El farol fantasma, sin su ayuda este proyecto no hubiese sido posible, y por último pero no menos importante, a mi compañero de trabajo Edgar Luisa por mostrar compromiso, seriedad y responsabilidad durante todo el trabajo de titulación.

Javier

TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
ÍNDICE DE ANEXOS	xiv
RESUMEN.....	xv
SUMMARY	xvi
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA	3
1.1 Antecedentes.....	3
1.2 El problema	5
1.3 Prognosis.....	6
1.4 Justificación.....	6
1.5 Objetivos.....	7
1.5.1 <i>General</i>	7
1.5.2 <i>Específicos</i>	8

CAPÍTULO II

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
2.1 Cantón Ambato.....	9
2.1.1 <i>El turismo en Ambato</i>	9
2.2 Leyendas	11
2.2.1 <i>Descripción de Leyendas</i>	12
2.2.2 <i>Leyendas del cantón Ambato</i>	12
2.3 Ilustración	13
2.3.1 <i>Técnicas de ilustración</i>	14

2.3.2	<i>Estilos de ilustración</i>	17
2.3.3	<i>Géneros ilustrativos</i>	18
2.4	Video	19
2.4.1	Guion	20
2.4.1.1	<i>Tipos de guion</i>	20
a)	<i>Guion técnico</i>	20
b)	<i>Guion literario</i>	21
2.5	Storyboard	22
2.5.1	<i>Escenas</i>	23
2.5.2	<i>Planos</i>	23
2.5.3	<i>Iluminación</i>	25
2.5.4	<i>Tipos de video</i>	26
2.5.5	<i>Formato de video</i>	27
2.6	Audio	27
2.6.1	<i>Doblaje</i>	28
2.6.2	<i>Efectos</i>	28
2.6.3	<i>Sincronización</i>	30
2.7	Televidentes	30
2.7.1	<i>Tipos de televidentes</i>	31

CAPÍTULO III

3.	MARCO METODOLÓGICO	33
3.1	Metodología	33
3.1.1	<i>Diseño metodológico</i>	33
3.1.1.1	<i>Método cualitativo</i>	33
3.1.1.2	<i>Método deductivo</i>	34
3.2	Modalidad de investigación	34
3.2.1	<i>Investigación bibliográfica</i>	34
3.2.2	<i>Investigación de campo</i>	35
3.3	Técnicas	35
3.3.1	<i>Documental</i>	35
3.3.2	<i>Focus group</i>	35

3.4	Población y muestra	37
3.4.1	Población	37
3.4.2	Muestra	37
3.4.2.1	<i>Importancia de la muestra</i>	38
3.4.3	Metodología utilizada en la propuesta	38

CAPÍTULO IV

4.	MARCO DE RESULTADOS	39
4.1	Resultados	39
4.2	Análisis y discusión de los resultados de la entrevista	48
4.3	Propuesta del diseño	51
4.3.1	<i>Selección de la leyenda más relevante</i>	51
4.3.2	<i>Planteamiento del estilo de ilustración</i>	51
4.3.3	<i>Creación del personaje</i>	51
4.3.3.1	<i>Ficha de personajes</i>	52
4.3.3.2	<i>Creación de bocetos</i>	57
4.3.3.3	<i>Desarrollo del personaje</i>	58
4.3.4	<i>Creación de guion</i>	59
4.3.4.1	<i>Guion técnico</i>	59
4.3.4.2	<i>Guion literario</i>	61
4.3.4.3	<i>Storyboard</i>	62
4.3.5	<i>Definición de la cromática</i>	62
4.3.6	<i>Proceso de ilustración</i>	62
4.3.6.1	<i>Bocetos</i>	63
4.3.6.2	<i>Software a utilizarse</i>	63
4.3.6.3	<i>Digitalización de los bocetos</i>	64
4.3.6.4	<i>Color</i>	65
4.3.6.5	<i>Retoque y preparación final</i>	66
4.3.7	<i>Desarrollo del video</i>	67
4.3.7.1	<i>Software a utilizarse</i>	67
4.3.7.3	<i>Planos</i>	70

4.3.7.4	<i>Efectos y transiciones</i>	72
4.3.8	<i>Desarrollo de audio</i>	73
4.3.8.1	<i>Software a utilizarse</i>	74
4.3.8.2	<i>Recopilación de material auditivo</i>	74
4.3.9	<i>Sincronización de audio y video</i>	74
4.3.9.1	<i>Software a utilizarse</i>	75
4.3.9.2	<i>Corrección de color y ángulos</i>	75
4.3.10	<i>Producto Final</i>	77
 CONCLUSIONES		78
 RECOMENDACIONES		79
 GLOSARIO		
 BIBLIOGRAFÍA		
 ANEXOS		

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-2:	Leyendas del cantón Ambato detectadas en documentación escrita	13
Tabla 2-3:	Entrevistados	37
Tabla 3-4:	Conocimiento sobre las leyendas en Ambato.....	39
Tabla 4-4:	Interés personal sobre las leyendas.....	40
Tabla 5-4:	Leyendas que pertenecen al cantón Ambato	41
Tabla 6-4:	Leyenda que representa al cantón Ambato.....	42
Tabla 7-4:	Documentación suficiente sobre las leyendas	44
Tabla 8-4:	Leyenda a ser plasmada en un video ilustrado	45
Tabla 9-4:	Leyenda que ha sido representada gráficamente	46
Tabla 10-4:	Promoción del conocimiento de las leyendas de Ambato	47
Tabla 11-4:	Ficha del personaje Álvaro Matute. Leyenda El farol fantasma	52
Tabla 12-4:	Ficha del personaje Carlos Sevilla (niño). Leyenda El farol fantasma.....	53
Tabla 13-4:	Ficha del personaje Carlos Sevilla (presentador). Leyenda El farol fantasma	54
Tabla 14-4:	Ficha del personaje Don Bernardo (narrador). Leyenda El farol fantasma	55
Tabla 15-4:	Ficha El Farol Fantasma.....	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1-2.	Técnica de ilustración a lápiz y carboncillo	15
Figura 2-2.	Técnica de pastel	15
Figura 3-2.	Técnica al óleo y acrílico	16
Figura 4-2.	Técnica ilustración digital	16
Figura 5-2.	Estilo Manga o anime.....	17
Figura 6-2.	Disney comic.....	18
Figura 7-2.	Ejemplo de género ilustrativo decorativo.....	19
Figura 8-2.	Ejemplo de Storyboard. Película Taxi Driver	22
Figura 9-2.	Ejemplo de escena. Película Los Inquietos	23
Figura 10-2.	Tipos de planos según la distancia	24
Figura 11-2.	Ejemplo de Iluminación	25
Figura 12-2.	Ejemplo de spot en YouTube. Tema: Medio ambiente y agua	26
Figura 13-2.	Ejemplos de efectos.....	29
Figura 14-2.	Tipo de televidente según edad	31
Figura 15-2.	Televidente según grupo o masa. Aficionados del fútbol	32
Figura 16-2.	Formato preguntas entrevista a expertos	36
Figura 17-4.	Conocimiento sobre las leyendas en Ambato.....	40
Figura 18-4.	Interés personal sobre las leyendas	41
Figura 19-4.	Leyendas que pertenecen al cantón Ambato	42
Figura 20-4.	Leyenda que representa al cantón Ambato.....	43
Figura 21-4.	Documentación suficiente sobre las leyendas	44
Figura 22-4.	Leyenda a ser plasmada en un video ilustrado	45
Figura 23-4.	Leyenda que ha sido representada gráficamente	46
Figura 24-4.	Promoción del conocimiento de las leyendas de Ambato	47
Figura 25-4.	Boceto personaje 1 El Farol Fantasma.....	57
Figura 26-4.	Boceto personaje 2 El Farol fantasma.....	57
Figura 27-4.	Desarrollo personaje Álvaro Matute	58
Figura 28-4.	Desarrollo personaje Carlos Sevilla	58
Figura 29-4.	Desarrollo personaje Don Bernardo	58
Figura 30-4.	Desarrollo personaje Carlos Sevilla (adulto).....	59
Figura 31-4.	Desarrollo de la leyenda El Farol Fantasma.....	59

Figura 32-4.	Desarrollo del Storyboard El Farol Fantasma	62
Figura 33-4.	Boceto escena El farol fantasma	63
Figura 34-4.	Uso del software para la creación de escenas de la leyenda El farol fantasma	64
Figura 35-4.	Digitalización del boceto. Personaje Carlos Sevilla.....	65
Figura 36-4.	Uso de color escena la leyenda El farol fantasma	66
Figura 37-4.	Retoque y preparación final escena de leyenda El farol fantasma	66
Figura 38-4.	Software utilizado para ilustrar las escenas de la leyenda El farol fantasma	67
Figura 39-4.	Int. Cementerio del cantón Ambato. Día.....	68
Figura 40-4.	Ext. Calles de Ambato antiguo/ actual Cashapamba. Noche	68
Figura 41-4.	Ext. casa de DON BERNARDO/Pórtico. Tarde	69
Figura 42-4.	Int. Casa de DON ÁLVARO/ Habitación. Tarde.....	69
Figura 43-4.	Int. Casa de Carlos Sevilla/Despacho. Noche	70
Figura 44-4.	PLANO MEDIO: Se observa a CARLOS SEVILLA sentado con su postura inicial.	70
Figura 45-4.	PLANO DETALLE: La mano izquierda de CARLOS SEVILLA se desliza hacia la lámpara y la enciende.....	71
Figura 46-4.	PLANO GENERAL: Se observa a DON ÁLVARO acostado en el cementerio, desmayado y echando espuma por la boca junto al panteonero, en ángulo cenital. 71	71
Figura 47-4.	Efecto Flashback (video). Antes	72
Figura 48-4.	Efecto Flashback (video). Después.	72
Figura 49-4.	Transición. Disolución cruzada.....	73
Figura 50-4.	Disolución de película.....	73
Figura 51-4.	Ilustración software usado para desarrollo del audio	74
Figura 52-4.	Software usado para sincronizar audio y video.....	75
Figura 53-4.	Uso de LUTs para corregir colores.	75
Figura 54-4.	Imagen donde se ha corregido el color.....	76
Figura 55-4.	Ángulo inicial de la escena.....	76
Figura 56-4.	Video finalizado y subida a la plataforma YouTube.....	77

ÍNDICE DE ANEXOS

- ANEXO A:** FORMATO ENTREVISTA A EXPERTOS ENTENDIDOS EN CULTURA GENERAL
- ANEXO B:** RESUMEN ENTREVISTAS
- ANEXO C:** GUIÓN ENTREVISTAS
- ANEXO D:** BIOGRAFÍA DE ENTREVISTADOS
- ANEXO E:** GUIÓN TÉCNICO LEYENDA EL FAROL FANTASMA
- ANEXO F:** GUIÓN LITERARIO LEYENDA EL FAROL FANTASMA
- ANEXO G:** STORYBOARD

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo principal crear un video ilustrado sobre las leyendas del cantón Ambato proyectado al turismo. Para ello, dentro de la metodología se utilizó el enfoque cualitativo, donde se usó el focus group dirigido a seis expertos especialistas en cultura general, además de la metodología de diseño de Bruce Archer en su fase analítica, creativa y de ejecución. Los principales resultados evidenciaron que existe documentación, aunque no suficiente, sobre las leyendas del cantón, sin embargo, no han sido socializadas a partir de los distintos recursos comunicativos que permitieran forjar la identidad cultural desde estas narraciones, y que aporten al turismo como parte del patrimonio cultural intangible que posee Ambato. De este modo, se concluyó que este tipo de narrativas se ha ido perdiendo entre la memoria de sus pobladores; lo que sugirió la necesidad de proyectar un video ilustrado desde los conocimientos adquiridos en Diseño Gráfico que inició desde la fase de elección de la leyenda más representativa que en la investigación se determinó fue El Farol fantasma, por ser la más representativa de la zona y por reunir todos los elementos de una leyenda; y continuar por el planteamiento del estilo de ilustración, creación del personaje, el guion (técnico y literario), el storyboard hasta concluir el proceso del desarrollo del video en su producto final. En función de aquello se recomendó que la Universidad debe apoyar las iniciativas desarrolladas por los egresados de Diseño proyectando los trabajos desde sus plataformas virtuales, y que el Ministerio de Cultura y Patrimonio, en coordinación con las autoridades del gobierno local del cantón Ambato; enfaticen dentro de la conservación del patrimonio cultural del país a las leyendas, puesto que forman parte de la cultura viva que posee el Ecuador.

Palabras clave: <LEYENDAS>, <VIDEO ILUSTRADO>, <TURISMO>, <IDENTIDAD CULTURAL>, <AMBATO (CANTÓN)>.



23-03-2021

0810-DBRAI-UPT-2021

SUMMARY

The main objective of the current work is to create an illustrated video about the traditional legends of Ambato city. The methodology applied involved qualitative approach, where the 'focus group' was guided by six specialists in general culture. Furthermore, the Bruce Archer methodology was applied in its analytical, creative and execution phase. The main results showed that legends historic documentation exists, but it is not enough, and have not been exposed through any communicative resource that allow forging the cultural identity from these narratives. Contributing this way tourism as part of Ambato's cultural intangible heritage. Concluding that this kind of narrative has almost been lost in the people's memory. It arose the need to project an illustrated video applying the Graphic Design knowledge. It began from choosing the most representative legend according to the investigation, "El Farol fantasma" was selected for being the most symbolic local legend and because it has all the elements that characterize a tale. Continue with the illustration style, character creation, script (technical and literary) and storyboard until the end of the video development process. Based on this, it is recommended to the University supporting the initiatives built-up by Design graduates, through projecting these works in their virtual platforms, and to the National Culture and Heritage Minister in coordination with the Ambato government authorities to emphasize the legends within the conservation of the country cultural heritage, because these are an important part of the Ecuador alive culture.

Keywords: <LEGENDS>, <ILLUSTRATED VIDEO>, <TOURISM>, <CULTURAL IDENTITY>, <AMBATO (CANTON)>

INTRODUCCIÓN

En palabras de Chamorro y Maldonado (2017), la identidad cultural es vista como un conjunto de tradiciones, modos de vida y valores que se visibilizan dentro de un grupo otorgándole un sentido de pertenencia; lo que para Cepeda (2018), el término refiere a las características más relevantes que posee una región o comunidad, y que le otorgan un aspecto irrepetible gracias al patrimonio inherente (tangible e intangible), donde las leyendas se constituyen parte de ella.

Se entiende así que este tipo de narrativas son un bien cultural intangible que merece la pena ser rescatado, sobre todo cuando se convierte en un elemento clave para el impulso del turismo en el ámbito local. Esto, sin embargo, requiere del uso de herramientas tradicionales como actuales para difundir la riqueza cultural que poblaciones como el cantón Ambato, provincia de Tungurahua, posee; donde para Ortega (2018), el turismo cultural es fuente de conocimientos y la leyenda y el mito permiten dar a conocer la cultura y tradiciones de un lugar, donde surge la necesidad de promover el turismo local a partir de las narraciones tomando en cuenta que el proceso de la globalización ha reducido la difusión de valores culturales mitológicos y legendarios.

Pérez y Serrano (2017) señalan así la importancia de rescatar las leyendas a partir del uso de las tecnologías digitales de información y comunicación hacia la contribución sociocultural resaltando la recuperación, promoción y divulgación del patrimonio cultural de las comunidades específicamente las manifestaciones orales.

En función de lo expuesto, el presente estudio aborda el tema “Creación de un video ilustrado sobre las leyendas del cantón Ambato proyectado al turismo” resaltando el interés de aportar desde el campo del Diseño Gráfico a la preservación de narraciones orales y escritas como la leyenda, un patrimonio cultural intangible que poblaciones como Ambato aún poseen, y merecen ser conservadas, en tanto constituyen parte de la identidad cultural del cantón. Para ello, el estudio ha sido desarrollado en función de la siguiente estructura.

El Capítulo I desarrolla el diagnóstico del problema resaltando los antecedentes, el problema, pronosis, justificación y objetivos (generales y específicos).

El Capítulo II abarca la fundamentación teórica haciendo una revisión bibliográfica sobre datos generales de Ambato, el turismo en el cantón, variables como la leyenda, el género ilustrativo, el guion, entre otras variables relacionadas al tema en estudio.

El Capítulo III aborda la parte de metodología resaltando el método y modalidad utilizados, tipo de investigación, técnicas y herramientas, así como la población y muestra: su importancia; y tabulación de resultados.

El Capítulo IV desarrolla la parte de la propuesta, en donde se detalla la selección de la leyenda y, en función de aquello, todos los pasos a seguir para obtener el producto final aplicando el conocimiento sobre Diseño Gráfico.

Finalmente, se expone la parte de conclusiones y recomendaciones obtenidas tras todo el proceso investigativo realizado.

CAPÍTULO I

1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

El presente apartado analiza la temática relacionada al patrimonio cultural inmaterial tomando como base las leyendas destacando la problemática evidenciada, así como la justificación y los objetivos trazados en el estudio; guía para la ejecución de la investigación señalando que el estudio es un proyecto técnico. A continuación, se explica:

1.1 Antecedentes

En palabras de Andrade (2016), la concepción de cultura y patrimonio como herencia de objetos, monumentos y sitios arqueológicos monumentales duraría hasta el siglo xx y se mantendría divorciada de la noción de “cultura popular” y “patrimonio intangible” (p. 228) entendiéndose que la idea de patrimonio cultural inmaterial habría estado relegada a segundo plano durante mucho tiempo; y que solo “a partir del año 1988, por medio de la revista Oralidad, la UNESCO documenta los primeros esfuerzos por poner en la agenda de las reflexiones culturales el tema del rescate y salvaguarda de las manifestaciones orales” (Cabrera, 2016: 112).

Esto, en efecto llevó a países como Ecuador, a través del Instituto de Patrimonio Cultural (INPC), a cambiar su política de conservación dando cierta notoriedad al patrimonio cultural intangible. Así lo afirma Andrade (2016), para quien el registro de bienes culturales llevado por el Instituto entre 2001 y 2008 ha sido blanco de críticas y dudas en tanto, a su decir, contiene errores donde “el concepto procesual de cultura como algo dinámico ha estado, pues, ausente” (p. 235).

A esto se añade a que en ciudades como Ambato, conocida también como “Cuna de los Tres Juanes” o “Ciudad de la Fruta y las Flores”, sus principales atractivos culturales se concentran en difundir los patrimonios tangibles como casas patrimoniales, centros históricos, museos, relegando a segundo plano a creencias populares del folclore contemporáneo como las leyendas que, en

efecto, también forman parte de las prácticas culturales y que aún se mantienen vivas, a pesar del tiempo, pero que han ido perdiendo protagonismo.

Lo expuesto conlleva a entender que a lo largo de la historia el patrimonio cultural intangible “que es sinónimo de inmaterial y se refiere a manifestaciones como las leyendas o las fiestas que modelan la memoria y la identidad cultural de una comunidad” (Martos y Martos, 2015, p. 139) no ha alcanzado el mismo espacio que lo ha hecho el patrimonio cultural material. Esto es “el legado arqueológico, histórico y artístico de los grupos dominantes y de la “alta” cultura —templos, palacios, centros ceremoniales, objetos” (Andrade, 2016: 228). Así lo asevera el trabajo desarrollado por Vera (2016), para quien surge la necesidad de difundir las leyendas urbanas del Ecuador a partir de la creación de videos animados cortos, en tanto son referentes “del origen, la historia, la cultura, las costumbres y las creencias” (p. 8) del país.

De este modo, Terán (2018) sobre el tema “Las leyendas del cantón Montúfar y el turismo cultural local”, tomó en cuenta la importancia de rescatar las leyendas del cantón, perteneciente a la provincia del Carchi, hacia el impulso del desarrollo del turismo local pero que en el sector se ha ido desvalorizando. Para ello, se planteó como objetivo principal analizar documentos oficiales de la Biblioteca Municipal y otros documentos de interés relacionados a las leyendas de la zona, donde a partir de la investigación documental y el uso de técnicas como la entrevista que se dirigió a ampliar el número de leyendas no registradas de manera oficial, así como la encuesta que sirvió para el mismo fin; se llegó a determinar que en Montufar la leyenda le otorga un valor agregado al turismo local constituyéndose así en un atractivo turístico que genera un impacto positivo en la difusión de la identidad cultural.

Ahora bien, Lligalo (2019) sobre el tema “La animación digital en la difusión de saberes ancestrales de la comunidad Chibuleo de la provincia de Tungurahua”, entiende la importancia de la difusión de saberes ancestrales haciendo uso de medios tecnológicos que faciliten dar a conocer la riqueza cultural que la comunidad posee. Así, mediante el uso del enfoque cualitativo y cuantitativo utilizando la entrevista y encuesta, respectivamente; se llegó a concluir que lo visual facilita transmitir la tradición oral de las generaciones pasadas; por cuanto se utilizó como recurso tecnológico la animación digital proyectada a partir de un cuento que difundiera una leyenda que reuniera la riqueza cultural de la zona contribuyendo, de este modo, a preservar la identidad difundiendo los saberes ancestrales.

Sobre los trabajos desarrollados a nivel internacional, se destaca el estudio sobre el tema “La promoción turística a través de técnicas tradicionales y nuevas”, donde Castillo y Castaño (2015) entienden necesario la promoción de actividades turísticas de Argentina haciendo uso de prácticas creativas para atraer más turistas. En función de aquello, la investigación se dirigió a recopilar y analizar una serie de artículos publicados entre 2009 y 2014 con el objetivo de identificar los principales instrumentos de promoción turística llegando a concluir que el cine y los advergames de móviles (juegos interactivos) son dos de las prácticas más creativas para atraer turistas; aunque también son de gran utilidad el diseño de folletos que proporcionan amplia información turística, y la multimedia.

Finalmente se expone el trabajo desarrollado por Cortes, Rodríguez y Aguilar (2015) respecto al tema “Animando tradiciones. Serie animada” quien sobre el objetivo principal de proyectar seis leyendas populares de la región andina de Colombia a través de una serie animada en 2D tomando como base la investigación cualitativa y cuantitativa en la realización de entrevistas y encuestas realizadas a un grupo segmentado; entendieron la necesidad de diseñar un producto no convencional comprendiendo el bajo conocimiento sobre este tipo de producciones, así como las dificultades técnicas que existen. De este modo, llegaron a concluir que, aunque existen limitaciones para desarrollar este tipo de propuestas por los altos costos como el uso de un software especializado en animaciones, se convierten en un elemento alternativo para difundir la cultura de los pueblos.

Como se aprecia, aunque los estudios en general no enfocan el tema puntual de la creación de un producto audiovisual sobre las leyendas hacia el impulso del turismo; todos coinciden en la necesidad de difundir la riqueza cultural de los pueblos tomando como base otras alternativas a las tradicionales; donde la tecnología es una de ellas y que en el caso específico del presente estudio el uso de un video ilustrado se convierte en una estrategia alternativa para preservar aquellos bienes intangibles como las leyendas que con el pasar del tiempo se han ido perdiendo en la transmisión oral de generación en generación.

1.2 El problema

Dentro del estudio se ha considerado que la pérdida de identidad cultural de Ambato se constituye en la principal problemática evidenciada en el tema de la presente investigación Esto ante la falta de

documentación o referentes textuales, visuales o audiovisuales que refuercen los valores, creencias y costumbres de la población; por lo que el diseño de videos ilustrados se convierte en una alternativa de solución, ya que permiten mantener la herencia cultural que los pobladores más antiguos de ciudades como Ambato tienen a través de sus relatos; donde las estrategias turísticas han estado más enfocadas al ámbito de los bienes patrimoniales culturales tangibles que intangibles como las leyendas.

1.3 Prognosis

Al entenderse que las leyendas forman parte del patrimonio cultural de un pueblo, y entendiendo que dentro del cantón Ambato se han ido perdiendo puesto que su transmisión es oral y, por ende, no dejan registros grabados más que en la memoria de sus pobladores; si no se atiende la problemática evidenciada, se perderá parte de la evidencia identitaria a mediano y largo plazo, por lo que de continuar esta situación, el cantón no podrá incluir dentro de sus atractivos turísticos relatos de pasajes o lugares que evoquen aquellas historias fantásticas como estrategias para que atraiga en la atención de los turistas nacionales y extranjeros.

1.4 Justificación

Según Reynosa (2015), el patrimonio cultural “es un concepto que engloba las creaciones socioculturales de mayor relevancia, o sea, aquellas manifestaciones y/o creaciones socioculturales que, por su excepcionalidad, sobresalen con respecto a otras” (p. 5); por lo que la reflexión acerca de la importancia de preservar la identidad cultural de un pueblo, que se manifiesta a partir del patrimonio cultural, centra su atención en mantener vivos aquellos rasgos: sus valores, costumbres, tradiciones como formas de vida que se gestan en la cotidianidad como preservar sus museos, iglesias, obras artísticas, monumentos históricos, entre otros. En sí, una serie de características particulares que se han ido manteniendo con el tiempo y que merecen ser conservados y transmitidos de generación en generación conllevando a un impulso hacia la preservación de bienes culturales, factor de atracción para las actividades turísticas.

Sin embargo, al entenderse que el patrimonio cultural intangible “hace referencia a los saberes, los conocimientos y las prácticas que han pasado de una generación a otra, otorgando sentidos identitarios a quienes lo portan” (Guevara, 2020, p. 94), este ha ocupado un lugar secundario en la difusión de la identidad cultural de los pueblos como lo afirma Andrade (2016), para quien en el Ecuador se ha dado prioridad a una concepción elitista centrada en “la cultura monumentalista, artística y arqueológica, y no las formas culturales cotidianas reflejadas en la producción, el comercio, la organización social, el arte y la religión de las amplias mayorías de la población” (234); por lo que surge la necesidad de enfocar el estudio hacia el planteamiento de un proyecto técnico que promueva aquellas creencias populares como las leyendas partiendo de los beneficios que otorgan herramientas tecnológicas como los videos y la ilustración con proyección a fomentar el turismo local, pero también a proyectar una ciudad nueva pero con historia como es la ciudad de Ambato.

La investigación se justifica así en el interés de aportar a preservar aquellas prácticas intangibles de las culturas populares, donde las leyendas que “se constituyen en relatos que dejan ver cómo se fortalecen las costumbres y creencias más arraigadas de un pueblo como reflejo de la identidad cultural propia de un país” (Chávez, 2019: 13), y que en el caso de Ambato no han sido documentadas llegando a perderse con el tiempo y en la memoria de sus pobladores.

Para ello, el estudio toma en cuenta el uso del video ilustrado para motivar y desarrollar la comprensión oral de los relatos, donde como medio audiovisual permita preservar la historia y cultura de las distintas leyendas de Ambato con enfoque de una nueva forma de ver a la ciudad desde el aporte que las tecnologías puedan otorgar y, a la vez, promover interacción con los visitantes a través del turismo y que, de alguna manera, generen interés por preservar aquellas manifestaciones culturales populares que aún posee el cantón.

1.5 Objetivos

1.5.1 General

Crear un video ilustrado sobre las leyendas del cantón Ambato proyectado al turismo.

1.5.2 Específicos

- J Recabar información de las leyendas del cantón Ambato partiendo de los recursos proporcionados por documentos oficiales para su posterior verificación.
- J Seleccionar material informativo a través de documentos oficiales para definir la principal leyenda del cantón Ambato.
- J Crear las ilustraciones partiendo de bocetos obtenidos de la leyenda principal para la elaboración del guion.
- J Desarrollar un video ilustrado utilizando técnicas de ilustración digital que narren la principal leyenda del cantón Ambato para su difusión.

CAPÍTULO II

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Cantón Ambato

Según refiere el Gobierno Provincial de Tungurahua (2019), el cantón Ambato se encuentra ubicado en la provincia de Tungurahua, limitando al norte con la provincia de Cotopaxi, al sur con la provincia de Chimborazo; al este con los cantones: Píllaro, Pelileo, Cevallos, Tisaleo y Mocha (Provincia de Tungurahua) y al oeste con la provincia de Bolívar.

“Con una superficie de 1016,454 km², que equivale al 29,94 % de la Extensión de la provincia del Tungurahua” (CELAEP, 2013,p. 8); su estructura política-administrativa está conformada por parroquias rurales (18 en total) y urbanas (9 en total).

Actualmente, el cantón tiene una población de 387.309 habitantes, el mayor número de pobladores con relación a los demás cantones de la provincia de Tungurahua, es decir, con el 65,5% del total que asciende a 590.600 según informes del INEC (citado en Gobierno Provincial de Tungurahua, 2019), cuya actividad económica más destacada es la agrícola, seguido por la manufactura y el comercio.

Declarada como Patrimonio inmaterial de la región andina, Ambato es poseedora de gran riqueza cultural y de atractivos turísticos donde destacan fiestas memorables como de la Fruta y de las Flores siendo, además, ha sido cuna de grandes personajes como el escritor Juan Montalvo resaltando así mismo como parte de su cultura, una serie de leyendas que también son parte de la riqueza que posee el cantón pero que, con el tiempo, la transmisión oral de los relatos ha ido perdiéndose.

2.1.1 *El turismo en Ambato*

Caracteriza por su pluriculturalidad, como por su riqueza natural e histórica y sus condiciones geográficas; la ciudad de Ambato posee una gran variedad de atractivos turísticos expresados en sus museos, parques, miradores, quintas de personajes históricos como Juan León Mera, sus mercados y

el centro comercial artesanal lo que le convierte en fuente importante para atraer turistas, que según datos turísticos del Ministerio de Turismo y la Coordinación General de Estadística e Investigación del MINTUR (citado por Martínez, 2019), “las cifras de ingreso de extranjeros al país en el año 2017 llegaron a 1'617.914 turistas, lo que representó un crecimiento del 14% con respecto al año 2016.” (p. 1).

Para el 2019, durante el feriado de la fiesta de la Fruta y de las Flores (por sus siglas FFF), según la comisión de Turismo de Ambato (citado por (Diario El Universo, 2019), alrededor de cien mil visitantes locales llegaron hasta el lugar, cifra que superó a la de años anteriores, siendo una de las fechas más visitadas, donde según el Boletín Oficial sobre Estadísticas de Turismo en Tungurahua (citado por (El Telégrafo, 2019), el 28% del total de visitantes son provenientes de lugares como Quito, Rumiñahui y San Miguel de los Bancos; y que de acuerdo al estudio “los eventos preferidos por los asistentes a la FFF son los desfiles, tanto el de la confraternidad, el cual siempre se realiza un domingo, así como el pregón y la ronda nocturna” (párr. 9).

A este atractivo turístico se suman la Casa de Montalvo, la más representativa de la ciudad y donde hasta la actualidad mantiene el mausoleo de Juan Montalvo, un destacado escritor referente del cantón, donde cada 13 de abril es homenajeado por su labor educativa; personaje del que también se oferta al turista la visita a su quinta, lugar en donde se exhiben una serie de objetos representativos de la época.

En general, y según datos del inventario turístico de Tungurahua (2007) y el GAD Municipal de Ambato (2018), el cantón posee alrededor de 30 atractivos turísticos, donde de acuerdo a la categorización de los atractivos del Ambato,

Uno (1) es natural, veintinueve (29) son históricos-culturales, dentro de los cuales diecinueve (19) corresponden a arquitectura, cinco (5) corresponden a acervos culturales y populares; tres (3) son categorizados como históricos, uno (1) pertenece a acontecimientos programados, uno (1) es bosque y uno (1) pertenece a etnografía. (Martínez, 2019, p. 82)

Como se aprecia, en los últimos tiempos se ha ido dando mayor impulso a los atractivos turísticos a partir de la creación de centros culturales, con la finalidad de dar mayor impulso al sector turístico de la ciudad con la colaboración del GAD municipal y el Ministerio de Turismo.

2.2 Leyendas

Los estudios alrededor de las leyendas han sido abordados desde distintas perspectivas destacando en cada uno de ellos distintas épocas, como características de cada cultura, y ubicándolas como género literario que forma parte del lenguaje popular que adquiere funcionalidad para una comunidad en específico.

En palabras de Bermúdez y Quinceno (2020), “como herencia cultural de una comunidad o grupo social de un espacio o territorio específico, las leyendas desde tiempos antiguos hacen parte de la construcción identitaria” (p. 57) con rasgos propios de la cultura de una población, siendo parte de la tradición como de la literatura oral, cuyas narraciones han pasado de generación en generación; entendiéndose, de este modo para Pedrosa (citado por Ramírez, 2017) que tanto la leyenda tradicional como oral son una narrativa sencilla, breve cuyo contenido tiene elementos sobrenaturales, asombrosos con enfoque a evocar a una realidad con la que el oyente como el narrador experimentan ser auténtica.

Siendo, además, fuente para socializar la idiosincrasia de un pueblo cuya intención es testificar algún hecho trascendente como relatar la cosmovisión, la creencia, un lugar geográfico e, incluso, la moral; convirtiéndose así:

Es una historia con referentes reales que narra un suceso con elementos sobrenaturales o extraordinarios y que tiene un valor de verdad. Por “referentes reales” queremos aludir a la mención de personas o lugares conocidos, épocas o incluso objetos, y que se apoya además con deícticos (“aquí cerca”, “hace algunos años”, “en esta casa”). Es decir, muchas de las historias les sucedieron a personas conocidas y cercanas: “mi abuelo”, “mi madre”, o incluso a quien las narra “una vez me pasó...” (Molina, 2018: 9).

En definitiva, como relato o narración que se transmite de forma oral, la leyenda constituye un valor invaluable de la cultura de una comunidad, cuyas características particulares le pertenecen, le identifican.

2.2.1 Descripción de Leyendas

Al ser la leyenda parte de la tradición oral popular, cumplen básicamente una función social y moral, donde la transmisión enriquece, pero también distorsiona el relato. Sin embargo, entre sus características más destacadas resalta aquella donde la misma es construida desde la voz popular que va más allá de una experiencia personal, sino que se va formando con el aporte de varios informantes adquiriendo mayor valor, cuando se resalta quien lo cuenta.

Bajo esta perspectiva, la leyenda se describe como una narración, un género literario, donde desde el punto de vista de la antropología:

Se estudia dentro de un contexto mucho más amplio en el que no solamente importa el relato en sí, sino que se reconozcan determinados ritos o prácticas que involucren a una comunidad que, en determinados tiempos y espacios, favorezcan la narración de una leyenda (Ramírez, 2017: 20)

El vínculo está más asociado a la experiencia con trasfondo histórico muy profundo, donde para Molina (2018) al citar al sujeto de la historia le otorga mayor relevancia y veracidad al relato entendiéndose que existe confianza en quien lo narra, siendo, además, característica destacada cuando se enuncia lugares o paisajes reales; “lo cual tiene la misma función de darle veracidad a la historia contada, pues habrá otros informantes, familiares o habitantes del espacio que podrán confirmar su existencia y, muy probablemente, lo que se cuenta de éste” (p. 9).

Además, se clasifican en urbanas y rurales. Las primeras pertenecen a un imaginario relativamente moderno y las rurales, provienen del imaginario tradicional, siendo su función la de explicar ciertos hechos de una cultura o del contexto de un lugar infundiendo valores, roles inspirándose en eventos reales e históricos como distintas versiones. Su transmisión es oral, incluye elementos fantásticos, expresan momentos coyunturales de una época, su función depende del contexto en el que se relate y conlleva al final un contenido de moraleja.

2.2.2 Leyendas del cantón Ambato

Como parte de la cultura de los pueblos, las leyendas en el cantón Ambato son referente importante de la identidad de su pueblo como de la provincia de Tungurahua, lugar en el que se destacan una serie de relatos en honor al volcán que lleva su nombre, a personajes relacionados a tragedias en carretera, o bien de la vida cotidiana con mezcla de hechos fantasmagóricos.

Así mismo destacan objetos representativos de cada época, como el que se refiere al ferrocarril: su trayecto y misterios que en este suceden. Además, existen relatos que hacen mención a lugares específicos como Salasaca donde resaltan leyendas como: el anillo del Inka (Ingabuk Surtijys), los hijos del ratón (Ukuchabuy wawaguna), por un perro diablo (May achku dyablumunda), el cóndor y la pastora.

En San Miguelito de Píllaro está la leyenda “el cazador de fragancias”, en Mocha “San Juan Bautista – Mocha”; en Patate “El Chuzalongo”. En Baños de Agua Santa: Leyendas y Tradiciones Baños de Agua Santa, La cueva de San Francisco, Leyenda Cascada de la Virgen, La voladora de Illuchi y El Carbunco.

Como se aprecia, la provincia posee una serie de leyendas representativas de cada zona que han sido publicadas en la web, aunque la información todavía no es extensa. Sin embargo, y haciendo una revisión de documentos escritos de Ambato se ha logrado rescatar una serie de leyendas que hacen mención al cantón y que se exponen a continuación. Ver Tabla 1.

Tabla 1-2: Leyendas del cantón Ambato detectadas en documentación escrita

Ítem	Leyenda
1	Pildorita
2	El Farol Fantasma
3	La Dentona
4	Uña Huillac
5	El Solitario
6	El Toro de Bocina y el “Torero”
7	Juan Montalvo y la Feria Ambateña

Elaborado por: Investigadores.

2.3 Ilustración

En palabras de Menza, Sierra y Sánchez (2016), inicialmente, el trabajo de los ilustradores estuvo centrado en buscar imágenes que se adecuen al texto:

Pero conforme continuaba el tiempo, las ilustraciones fueron más que imágenes. María Popova (s.f) menciona que a finales del siglo XIX y durante las primeras décadas del XX, por efectos de la evolución tecnológica con relación a la impresión de revistas y libros; las ilustraciones adquirieron mayor relevancia de la mano de ilustradores que reflejaron tener un sorprendente talento que dieron impulso a la era dorada.

Como recurso de la comunicación visual, la ilustración ha favorecido la comprensión y transmisión de mensajes en distintos campos de la vida, donde “los ilustradores producen contenidos tanto conceptuales como narrativos para múltiples medios y contextos” (Velasco, 2017: 130); lo que en el campo del Diseño requiere del uso de una serie de técnicas para plasmar el dibujo o la imagen en el escrito distinguiéndose, además, por un estilo propio como una serie de conocimientos , siendo la creatividad un punto focal.

Así como herramienta narrativa, su importancia en el Diseño Gráfico radica en que sirve para transmitir un mensaje claro, conciso y eficaz otorgándole al lector o a la audiencia un contenido más original y dinámico.

2.3.1 Técnicas de ilustración

A decir de Paredes (citado en Yaguachi, 2016), las técnicas de ilustración en diseño gráfico tienen como base la técnica manual, en vista de que en esta se puede realizar trazos al detalle siendo la digital una herramienta complementaria. Así esta técnica utiliza la pluma y la tinta, como medios tradicionales otorgándole vitalidad a la ilustración.

Se usa, así mismo, el lápiz y el carboncillo, cuya característica central es la de combinar trazos en blanco y negro. El lápiz a color, en cambio, otorga mayor tonalidad a la ilustración teniendo como ventajas: son prácticos, produce matices en entramado, su uso es inmediato, permite realizar tramas y fusiones, entre otros. (Ver Figura 1)



Figura 1-2. Técnica de ilustración a lápiz y carboncillo

Fuente: paradibujonline.com (2020)

La técnica pastel, según refiere Yaguachi (2016) se asume “como una técnica frágil, debido a la textura de sus barras de colores que permiten al diseñador dar un aspecto aterciopelado sobre el papel” (p. 23). (Ver Figura 2).



Figura 2-2. Técnica de pastel

Fuente: Vergara (2015)

En lo que respecta al óleo y el acrílico, son dos técnicas grasas y al agua, respectivamente, donde el óleo se “como una técnica frágil, debido a la textura de sus barras de colores que permiten al diseñador dar un aspecto aterciopelado sobre el papel” (Moscoso, 2017: 22) y la acrílica posee dos

características centrales: se usa húmedo sobre húmedo y veladuras que “consiste en la aplicación de un color transparente, mediante la adición de un aditivo a la pintura para modificar el color inferior” (Moscoso, 2017: 36). (Ver Figura 3)



Figura 3-2. Técnica al óleo y acrílico

Fuente: Nogin (2021)

Finalmente, con la innovación tecnológica aparece la técnica digital, la misma que “ya no se nombraría como trabajo final a aquella ilustración hecha de soporte de papel, sino que se encuentra la facilidad de escanear la imagen y realizar la parte final, podría llamarse retoques estéticos del proceso de manera digital, aplicando colores y texturas por medio del ordenador que genera la ilustración final” (Yaguachi, 2016: 26). (Ver Figura 4)



Figura 4-2. Técnica ilustración digital

Fuente: (domestika.org, 2020)

En este punto, es importante resaltar los diferentes tipos de softwares de grabación y edición de videos que remiten específicamente a los programas que se utilizan dentro del proceso de edición de

un video. Están así Adobe Audition que cumple la función de crear, mezclar, editar y también editar formato de audio proporcionando una efectiva calidad de sonido. De igual forma existen editores de video gratuitos y de pago como Vegas pro, Filmora, Adobe After Effects, entre otros.

2.3.2 Estilos de ilustración

Denominados también tipos de ilustración, existe una gran variedad de tipos de ilustración como: editorial (que consiste en sacar una idea principal y plasmarla en imagen), libros infantiles (toma en cuenta la edad y categoría de la historia), de cómics, para publicidad (para destacar el producto), de humor, de fantasía e ilustración científica reflejando así una gran variedad de estilos artísticos.

Está también el estilo Manga o de anime que:

Actualmente hace referencia a un código o lenguaje visual que, al margen del formato, técnica o medio en el que se manifieste, es fácilmente reconocible por su estética y facilidad de entender, formado por una mentalidad social que durante más de diez siglos ha antepuesto la expresividad y el mensaje al detalle o el criterio estético del momento y cuya finalidad siempre fue un bien social. (Martínez, 2016, p. 9) (Ver Figura 5).

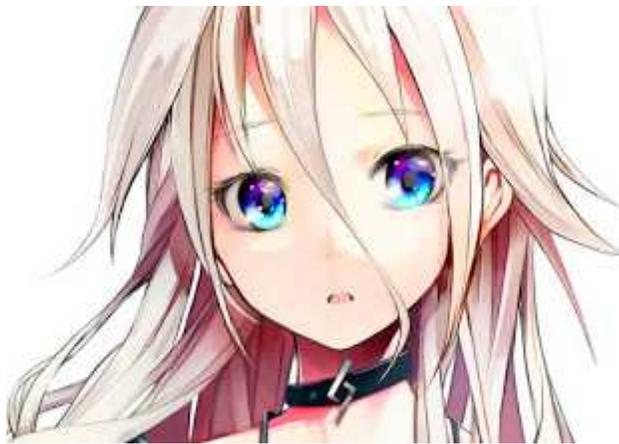


Figura 5-2. Estilo Manga o anime

Fuente: (Anon., 2017)

Destaca así mismo el Disney comic que se ubica dentro de los estilos de ilustración, siendo un tipo muy versátil, dinámico y didáctico dentro del proceso para la elaboración de un producto. (Ver Figura 6).

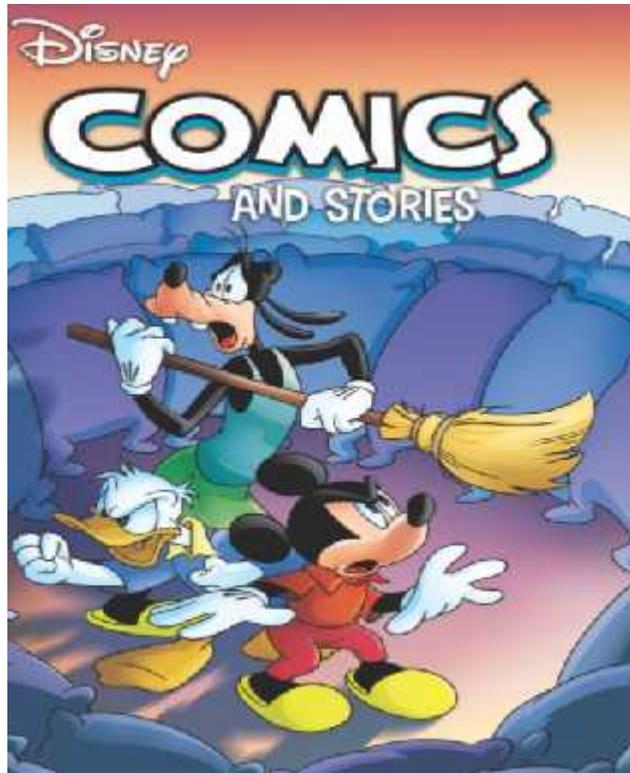


Figura 6-2. Disney comic

Fuente: idwpublishing.com (2019)

Entre las unidades básicas de un cómic, en general están las llamadas viñetas “que es un recuadro en cuyo interior hay imágenes y, muy a menudo, texto; es una especie de ventana que nos permite ver pedazos del mundo ficcional representado en el cómic” (CERLAC, 2010, p. 22), siendo su función principal la de marcar fronteras entre imágenes, donde en las mismas se incluyen palabras, representadas a partir de exclamaciones, diálogos, pensamientos o expresiones que aludan a sonidos transmitiendo en sí la información esencial

2.3.3 Géneros ilustrativos

La característica principal del género ilustrativo es que más allá de obtener una serie de datos, desarrolla una idea principal y cuyos criterios ilustrativos le corresponden al ilustrador. Así entre los principales están los siguientes:

-)] Conceptual: Es la ilustración que no está obligada a representar lo establecido en un texto, posee libertad de un argumento literario, científico (p. 36)
-)] Narrativo: en este género es imprescindible la relación bimedia, puesto que su objetivo es mostrar un suceso o secuencia de sucesos basados en escritos de cualquier índole (p. 38)

-) Decorativo: Este tipo de ilustración es la más antigua de las formas de ilustración puesto que ejemplifica a las letras capitales de los textos y manuscritos (Cahuex, 2014: 36-39)



Figura 7-2. Ejemplo de género ilustrativo decorativo

Fuente: Macrovector (2020)

Según Yaguachi (2016) están así mismo, el género infantil (cuyas ilustraciones deben ser elaboradas conforme la edad del infante), el humor gráfico: “este tipo de ilustraciones transmite humor e ingenio debido a los rasgos esenciales que posee y aun estilo caricaturescos” (p. 15). El cómic, que usualmente presenta un guion corto con imágenes que faciliten comprender el mensaje, y la publicitaria, que otorga personalidad a una marca o a un producto siendo la presentación de una empresa.

2.4 Video

En términos generales, el video viene a representar el avance tecnológico generado especialmente por el boom de las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación), donde a partir de un ordenador mediado por la red se puede acceder a una variada información digital en textos, audios y videos; donde este último según Fandos (citado por Jiménez, 2019) es el medio audiovisual más completo, en tanto integra el movimiento con el sonido con múltiples funciones que reproducen o capturan, de manera instantánea, una imagen en movimiento transmitiendo así información

Básicamente, un video puede ser informativo con relación a distintos aspectos o temas, además sirve como medio educativo para dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje; o servir de soporte para difundir la riqueza cultural de una comunidad, o ser un recurso para fortalecer el

turismo de un lugar, entre otras tantas posibilidades. Sin embargo, en la construcción de una narrativa, se requiere de un guión que permita o facilite transmitir el mensaje deseado.

2.4.1 Guion

En términos generales, un guion se define como “un escrito pensado para registrar y luego exhibir en video y audio una historia representada por personas en acción. La escritura de un guion inicia cuando el autor ha experimentado una situación que le ha parecido particularmente importante, y nace en él la intención de compartirla” (Peña, 2016: 13).

Se entiende así que el guion es la guía base que establece la estructura de una producción, y mediante el cual se puede transmitir imágenes como sonidos, así como describir acciones, hechos o sensaciones. Así, para Riaño (2017) el guion tiene como función registrar tanto tiempos como el orden de aparición en la pantalla de aquellas narraciones que utilizan recursos gráficos y que facilita el trabajo en el proceso de pregrabación, producción y realización y que en ocasiones lleva inserto un storyboard.

2.4.1.1 Tipos de guion

Básicamente, los tipos de guion se asumen como aquellas maneras de escribir conforme el uso que se hace de un guion. Así están dos tipos: el técnico y el literario. A continuación, se explica en detalle cada uno de ellos.

a) Guion técnico

El guion técnico refiere “a un boceto, lista o minuta donde se escriben en orden los pasos, segmentos o secciones que componen un programa” (Universidad Metropolitana de Monterrey, 2012), donde no mantiene un formato establecido, pero determina los planos que deben rodarse entendiéndose, así como una serie de planos que permiten contar una historia a partir de las imágenes. Para ello es necesario establecer en el guion, el tamaño y ángulo de los planos como qué parte de la escena se va a rodar.

Sin embargo, el guion técnico se apoya en el guion literario para su diseño, donde para Ies (2018) contiene información sobre los tipos de planos, tamaño del plano, número de escenas, dirección de cámara y personajes como movimiento, sonido, iluminación, efectos especiales, entre otros aspectos.

En el guion técnico también incluye la descripción de la toma de sonido, como también la especificación de la posición de la cámara y el orden en el que debe ir cada toma.

b) Guion literario

El guion literario es “un texto que debe servir de herramienta a muchas personas, directores, técnicos, actores” (Ies, 2018: 8); por lo que el mismo debe contener el desarrollo escrito sobre una trama o historia entendiéndose que en este se ubican las bases sobre las que el equipo trabajará a partir de secuencias o llamadas también escenas.

Haciendo uso de un formato propio, el guión literario debe ser redactado de forma sencilla y clara para que todo el equipo pueda comprender, y en donde en este incluye un story line y la sinopsis que servirán como elementos para enganchar la atención de quienes podrían asumir la parte de la producción y financiamiento de la historia.

La story line es la historia redactada en las pocas palabras que contenga un renglón. Cuando se trata de redactarla para promocionar el proyecto, se expresará la historia de principio a fin. En este caso es mejor redactarla una vez que el guion ya fue escrito.

La sinopsis es un escrito breve que desarrolla un poco más lo expresado en la story line. Si se redacta para promoción o darla a leer, la sinopsis suele ser de 5 a 7 renglones; estará diseñada de tal manera que al exponerla atrape la atención del lector (Peña, 2016: 52).

El formato que utiliza un guión literario toma en cuenta dos estilos: el norteamericano y el europeo, aunque básicamente contiene: secuencias numeradas (división de la historia), división numerada de secuencias en escenas especificando al inicio de cada una si el ambiente se desarrolla en el día o en la noche. Se especifica cada personaje, con su diálogo y si hubiese sonido, también se incluye.

2.5 Storyboard

Para Ies (2018), es usual que cada vez más se utilice formas gráficas con dibujos de encuadre y angulación precisa para realizar el guion técnico. Esto es lo que se llama story-board, el mismo que viene a ser “un conjunto de diseños o ilustraciones que llevan una secuencia con el objetivo de servir de guías 30 para la historia a grabar” (Gómez, 2013: 9).

De esta manera se tiene una mejor idea de los tiempos, planos, ángulos, movimientos de cámara y demás que se desee registrar” (Bayona, 2015, p. 29), el mismo que usa las llamadas viñetas dibujadas representando el contenido visual conforme cada plano y que se realiza de acuerdo a una secuencia de dibujos que ilustran cada instante de un film o programa. (Ver Figura 8).



Figura 8-2. Ejemplo de Storyboard. Película Taxi Driver

Fuente: popcornstudio.es (2020)

Un storyboard cuenta con una serie de elementos que facilitan transmitir de manera directa un mensaje como permitir obtener los mejores resultados. Así Gómez (2013) señala los siguientes: los movimientos de cámara que muestran el seguimiento de una acción, el dibujo (el mismo que puede usar técnicas hiperrealistas), los materiales de ilustración, el diseño de personajes (donde es esencial tomar en cuenta rasgos de la personalidad), y el guion (donde incluyen planos que al unirse forman secuencias).

2.5.1 Escenas

Al entenderse una escena como una unidad narrativa, esta “se compone de todos los planos de una misma acción que han sido grabados en el mismo lugar y en una misma unidad de tiempo. Es decir, presenta unidad de acción, unidad de tiempo y unidad de lugar que consta de uno o varios planos con una continuidad espacial y/o temporal” (Ortiz, 2018: 41). (Ver Figura 9).



Figura 9-2. Ejemplo de escena. Película Los Inquietos

Fuente: Solar Films (2020)

La escena sirve para explicar algún aspecto de una trama o evolución de algún personaje, y cuya palabra expresa una idea con relación al lugar en que sucede un hecho y que marca la entrada y salida de el o los actores de un cuadro registrando, de este modo, un fragmento de la trama siendo, por lo general, un espacio y que unida a otras escenas que conforman una secuencia, le dan sentido y coherencia al relato y que en el montaje viene a ser un conjunto de planos unidos, y donde en un guión literario al cambiar de escenario, por ende, se cambia de escena.

2.5.2 Planos

Para Konigsberg (citado en Ulloa, 2015), el término se define como “una acción continua en la pantalla que resulta de lo que parece ser el funcionamiento ininterrumpido de la cámara” o bien “como la unidad cinematográfica constituida por una serie de fotogramas consecutivos con unidad temporal” (Ulloa, 2015: 15).

Entiéndase así que el plano constituye la unidad más pequeña del llamado lenguaje universal donde toma cuenta dos puntos de vista: el temporal y el espacial, del que los tipos de plano responden a una clasificación elaborada conforme la distancia existente entre el sujeto y la cámara, donde están los siguientes: “plano panorámico, plano general, plano americano, plano medio, primer plano, primerísimo primer plano y plano detalle.” (Marín, 2016: 22). (Ver Figura 10).



Figura 10-2. Tipos de planos según la distancia

Fuente: CEO (2015)

La clasificación del plano también se realiza según el ángulo de la cámara con relación al sujeto. Así están: plano a la altura de la mirada, plano contrapicado, plano nadir, plano picado, plano cenital y plano aberrante (Konigsberg, 2004, citado en Ulloa, 2015: 20).

De acuerdo al movimiento, Konigsberg (citado en Ulloa, 2015) destaca el plano Dolly, de seguimiento, de giro, el zoom, plano en grúa y el plano cámara en mano, quien además clasifica el plano de acuerdo al número de personajes: “plano de uno, plano de dos, plano de tres, plano coral, plano apretado (muchos personajes en el cuadro, los del borde aparecen cortados) y plano cincuenta-cincuenta (planos que divide dos grupos de personas” (Ulloa, 2015: 22).

2.5.3 Iluminación

Al constituirse como técnica, la iluminación tiene que ver con el tipo de expresiones que el director desee destacar, cuya clasificación la destaca Bernal (citado en Moscoso, 2015):

Iluminación estructural: este tipo de iluminación muestra solamente el objeto presentado.

Se trata de iluminación que pretende únicamente mostrar el objeto presentado, donde su objetivo se centra en resaltar ciertos detalles que posee dicho objeto, ya sea su contorno, forma o textura.

Iluminación ambiental: este tipo de iluminación se usa en toda situación dramática, donde mantiene como función la de crear sensaciones emotivas, pero dependerá del uso que se haga de dicha iluminación, ya sea para suavizar, exagerar o endurecer la imagen permitiendo, incluso, crear un ambiente de misterio con las sombras.

Entiéndase así que la iluminación juega un papel importante dentro de una producción, ya que permite crear un ambiente con el fin de contar una historia que se recrea ya sea en el interior de un escenario o fuera de este, donde se toma en cuenta la iluminación natural y artificial. (Ver Figura 11).



Figura 11-2. Ejemplo de Iluminación

Fuente: productoraudiovisualbarcelona.com (2016)

Ahora bien, Llogari (2016) destaca que dentro de las técnicas de iluminación básicas, resalta la llamada iluminación en tres puntos (luz principal, de relleno y trasera), los mismos que permiten conseguir la iluminación suficiente para obtener los resultados deseados, cuyo dominio de sus

técnicas y sus particularidades permitirán efectivizar esta técnica en el escenario que se presente, cuyos efectos luminosos refieren tanto a elementos prácticos como a decorativos permitiendo en el ámbito cinematográfico crear continuidad con relación a los distintos planos como incrementar la expresión artística.

2.5.4 Tipos de video

Según refiere Solís (2016), los tipos de video según el formato incluyen el spot (una duración muy corta, aproximadamente un minuto y se utiliza, usualmente, para generar conciencia), la cápsula (presenta una duración mayor a la anterior sin estar sujeta a parámetros puntuales); el cortometraje que puede ser tipo documental, de animación o ficción. Aproximadamente dura 30 minutos y existe una relación muy corta entre el cuento y el cortometraje, en tanto ambos son narraciones cortas y aportan casi de inmediato con elementos clave para contar una historia y, por ende, entender el contexto de la narrativa en su totalidad.

Están así mismo, los formatos de video tipo periodísticos que incluye la video nota y el video reportaje, además de los videos corporativos, de producto y los publicitarios.

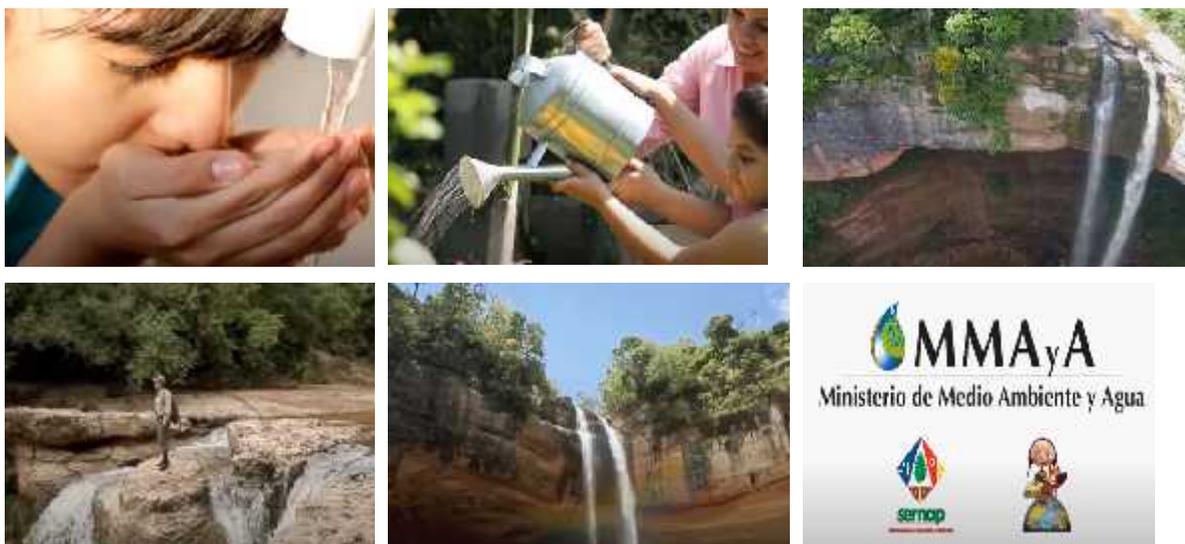


Figura 12-2. Ejemplo de spot en YouTube. Tema: Medio ambiente y agua

Fuente: García (2015)

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=EDCOGN9Z9UK>

2.5.5 Formato de video

A decir de Aguilar (2011), los formatos de video abarcan dos tipos: el analógico y el digital. El primero, hace mención a aquellos formatos como el betamax, el 8mm o el VHS, donde este último fue el más popular y desplazó a los demás; donde:

Estos sistemas analógicos han evolucionado en otros similares pero mejores: el VHS– C (1982), y más tarde el Súper VHS (1987) y el Súper 8mm (1988), que han alcanzado niveles de calidad de imagen semejantes a los de sistemas profesionales como el U–Matic. Una de las ventajas de las cintas VHS–C es que son compatibles con las VHS mediante el empleo de una carcasa de adaptación que permite reproducirlas en magnetoscopios de hogar convencionales. (Aguilar, 2011, p.2).

Dentro del formato digital, entre los videos digitales más utilizados están el AVI, real media Video, VCD, SVCD, MPEG, Windows Media, MOV, FLV, entre otros; donde para Aguilar, 2011, los formatos digitales usan un nivel de compresión y las cámaras más avanzadas usan un formato 4:2:2. Otras, en cambio, utilizan un formato 4:1:1.

2.6 Audio

Al entenderse el audio como la técnica que facilita el proceso de grabación, transmisión y reproducción de sonidos, este puede ser analógico o digital (decibeles). El primero se mantuvo durante mucho tiempo expresada principalmente en las llamadas consolas como grabadoras, donde lo que se escucha remite precisamente al sonido bajo parámetros de claridad y fidelidad. En cambio, el audio digital es más dinámico posibilitando una serie de opciones en la edición dando paso, incluso, a la creatividad.

Así, con el cambio del sistema analógico al digital a propósito del avance de la tecnología, la señal del audio digital “no es ya la impresión física del impulso en un soporte sino la transformación de la señal eléctrica registrada en información que se representa con una serie de finita de valores en código binario” (Rodríguez, 2017, p. 62), cuya transformación ha posibilitado almacenar, procesar y transmitir la señal de audio de forma más eficiente como sencilla, como mejorar el proceso para grabar y capturar las voces conllevando así a la elaboración de un producto de mejor calidad.

2.6.1 Doblaje

En esencia, el doblaje remite al proceso de grabar y sustituir las voces, es decir, lograr la sincronización entre la voz con lo que el personaje habla. Entiéndase así para Lora (2018). que la traducción para un doblaje con relación a un producto audiovisual debe transmitir el mensaje deseado en un mismo sentido y forma. Además, debe adaptarse de manera correcta a tiempos, movimientos de personajes en escena (especialmente labiales) como sonidos exteriores que “la traducción para doblaje de un producto audiovisual debe transmitir el mensaje en el mismo sentido y forma, además de ser correctamente adaptado a los tiempos, sonidos exteriores, movimientos de los personajes en escena y en especial los movimientos labiales de los actores.

La técnica del doblaje utiliza la sincronización dentro del proceso de reemplazar un diálogo original por otro que concuerde tanto en la mímica fonética con el tiempo.

2.6.2 Efectos

Los efectos forman parte de las narrativas audiovisuales, por lo que, para Balsera, 2007, citado por Arias (2018) los efectos sonoros son una serie de formas sonoras que se representan a través de sonidos no articulados, con estructura musical y fuentes naturales o artificiales que sustituyen una realidad al construir una imagen. O bien:

Son aquellos sonidos que representan diferentes situaciones narrativas que complementan la expresividad dada por la imagen o los sonidos ambientales y musicales. Son además aquellos sonidos que no se producen de manera “natural”, sino que requieren de la imaginación del equipo de audio para generar sonidos que simulen, por ejemplo, el rugido de un animal salvaje (Saitta, 2012, citado por (Díaz, 2016, p. 25).

Se entiende así que los efectos sonoros desempeñan un rol importante dentro de una narrativa, siendo clave la elección correcta de los mismos en el momento adecuado. Para ello, Balsebre (2007, citado por Arias, 2018) establece las siguientes funciones de los efectos sonoros:

Función ambiental o descriptiva (o descriptivo-ambiental): el efecto denotada semánticamente incluye la parte ambiental donde se desarrolla la acción bajo un carácter naturalista. En esta función existe coherencia entre la imagen que se desea expresar y el contorno sonoro del objeto o acción a representar.

Función expresiva (o descriptivo-expresiva): este tipo de efecto da realce a los sentimientos o estados de ánimo de los personajes. Connota una especie de descripción realista al interrelacionarse con el lado afectivo, donde mantiene una significación simbólica.

Función narrativa: esta función desempeña una serie de funciones tales como marcar la transición en tiempo y espacio con la secuencia. Reconstruye la acción sin usar la música o la palabra para dar vida al personaje o resaltar algún rasgo particular de este.

Función ornamental: define un mensaje estético convirtiéndose en un efecto sonoro adscrito que acompaña a la palabra radiofónica dando realce el ambiente en el que transcurre una acción. Aunque no es indispensable en una narrativa da un valor estético al mensaje.

Google y la plataforma YouTube ofrecen una gran variedad de sonidos que se pueden descargar gratuitamente con efectos como risa, tambores, gritos, disparos, aplausos, entre otros.



Figura 13-2. Ejemplos de efectos

Fuente: YouTube (2019)

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=164B6BOwgpU>

En este contexto, los efectos sonoros desempeñan un papel especial en el transcurso de la historia, siendo un punto clave para su selección. Para ello, es esencial sincronizar adecuadamente los efectos de audio con los personajes expuestos en el video.

2.6.3 Sincronización

A decir de Chaume (citado por Lora, 2018), la sincronización es una característica esencial que permite resaltar al doblaje. Esto en vista de que la misma depende del audio acorde a las imágenes, por cuanto surge la necesidad de sincronizar las palabras con movimientos ya sea del cuerpo, como los articulados por la boca y también dar armonía al sonido respetando claramente las pausas lo que, en efecto, sugiere que el proceso de sincronización es fundamental, en tanto, estimula la eficacia de la percepción audiovisual. A continuación, se explican los 3 tipos de sincronización propuestos por Chaume:

- J Sincronía labial o fonética: la que ajusta el movimiento de los labios con el sonido que se escucha; Sincronía cinésica: la que ajusta el movimiento del cuerpo con lo que se dice;
- J Isocronía: la que ajusta el tiempo de los sonidos y las pausas de los actores. (Conde, 2017, p. 91)

La calidad del producto dependerá, en gran medida, de la isocronía siendo también necesario, en caso de utilizarse efectos en una producción, dicha sincronía concuerde con la acción del personaje y el efecto deseado; o bien, el efecto conforme el relato teniéndose así la necesidad de coordinar tiempos con el audio, el video y la narrativa.

2.7 Televidentes

Denominadas también audiencias, los televidentes son aquellos públicos al que va dirigido el producto audio visual, sean estos niños, adolescentes, adultos o personas de la tercera edad; donde la elección del público va en función del mensaje o el objetivo de la realización del video o interés de la producción.

En función de aquello, para Durán (2014) la audiencia se define como el conjunto de personas que realizan la acción de consumir un producto de los medios de comunicación social, siendo la finalidad de su medición detectar el tamaño o número de espectadores según la clase social, el sexo y otras variables.

La interacción surge entre los públicos y los medios de comunicación tradicionales sean estos televisivos, cine o radio, pero también en medios digitales, punto último que se desarrolla entre la interactividad y la convergencia, constituyendo así un colectivo mediado por la tecnología.

2.7.1 Tipos de televidentes

Los tipos de televidentes han sido clasificados en función de acuerdo al lugar que ocupan dentro de la estructura social. Así, según Valle (2018) están:

a) Composición

1) Edad, sexo, nivel socioeconómico, localización geográfica, nacionalidad, etc.



Figura 14-2. Tipo de televidente según edad

Fuente: González (2020)

2) Tamaño: masa o grupo.



Figura 15-2. Televidente según grupo o masa. Aficionados del fútbol

Fuente: Jiménez (2018)

- 3) Consumidor, ciudadano o “prosumidor”.
- b) Uso de medios
- 4) Relación selectiva con el medio:
 - Exposición selectiva;
 - Percepción selectiva;
 - Retención selectiva.
- 5) Uso y satisfacción que otorgue el medio. (p. 67).

Dentro de los tipos de televidentes existe una clasificación más sencilla: según el sexo (hombre o mujer), según la edad (niños, adolescentes, adultos y ancianos) e, incluso, en países como Ecuador los tipos de televidentes se dan en función de la región a la que pertenece.

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Metodología

A decir de Hernández, Fernández y Baptista (2014), el diseño de la investigación corresponde al “establecimiento de la forma práctica y concreta de responder los objetivos planteados” (p. 158); donde se define como una estrategia que se realiza para la obtención de información que requiere el proceso investigativo, del que se utilizan metodologías, métodos y técnicas para obtener los resultados deseados. Así, a continuación, se explica el diseño metodológico, la modalidad y las técnicas que se han usado en el presente estudio.

3.1.1 Diseño metodológico

El rol que cumple el diseño metodológico está orientado a organizar los procesos a llevarse a cabo en la investigación. Para ello, toma en cuenta los distintos métodos: cualitativo, cuantitativo, deductivo e inductivo. En función de aquello se detallan los tipos de métodos que se han utilizado en el estudio.

3.1.1.1 Método cualitativo

El diseño de la investigación se orienta a responder al problema evidenciado en el estudio, desde el enfoque cualitativo que, a decir de Hernández Sampieri (2018) da profundidad tanto a los datos, como a la interpretación, contextualización y dispersión de los mismos. Es así que el método ha permitido elaborar la parte del marco teórico donde se ha articulado el pensamiento de los investigadores sustentado en el aporte teórico de entendidos en el tema otorgando mayor amplitud al trabajo investigativo. Además, ha servido de base para el desarrollo de las técnicas utilizadas, punto que se destalla posteriormente.

3.1.1.2 Método deductivo

Por la finalidad del estudio se ha usado el método deductivo, una herramienta que facilita la búsqueda y el perfeccionamiento para conocer de mejor manera la realidad investigada; por lo que para Rodríguez y Pérez (2017), a partir de la deducción se pasa de un conocimiento general a otro de menor nivel, siendo dichas generalizaciones el punto inicial para inferir y llegar a conclusiones nuevas tomando como base leyes, principios o definiciones universales. Se trata, por tanto, de hallar principios no conocidos a partir de aquellos con los que ya se cuenta para la obtención de deducciones prácticas sobre el comportamiento del objeto en estudio.

En función de aquello, el estudio ha llevado el proceso desde el conocimiento general basado en la articulación de teoría con la observación donde se han explicado categorías como leyendas, subtemas relacionados al video ilustrado, el turismo en Ambato, y dentro del proceso investigativo de lo observado, a conocer con mayor profundidad el objeto de estudio que son las leyendas del cantón lo que, en efecto, ha permitido llegar a conclusiones.

Este último paso ha permitido la creación de un video ilustrado sobre una de las leyendas del cantón Ambato proyectado al turismo, previo a la recolección de información que permitiera escoger la más significativa a ser proyectada.

3.2 Modalidad de investigación

3.2.1 Investigación bibliográfica

Según refiere Campos (citado en Semar, 2016) la investigación bibliográfica toma en cuenta la parte teórica del problema a investigar, así como sirve de sustento para la realización del marco teórico tomando en cuenta preguntas como ¿para qué?, ¿qué?, ¿cómo?, ¿dónde buscar?, entre otras interrogantes que permiten sistematizar la información para su posterior análisis y presentación.

Así, la estructura del trabajo inicia con la identificación de los temas principales relacionados a antecedentes investigativos y que incluyen las leyendas, el turismo en Ambato, la ilustración, técnicas, estilos y géneros ilustrativos, el guion, tipos de guiones, televidentes, tipos de televidentes, entre otros.

3.2.2 Investigación de campo

Según señala Arias (2012), la investigación de campo:

Consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes. De allí su carácter de investigación no experimental (Arias, 2012, p. 32).

Para ello se ha tomado en cuenta la técnica documental y el focus group, punto que se explica a continuación.

3.3 Técnicas

3.3.1 Documental

La investigación documental está dirigida a recolectar una serie de información sobre documentos relacionados al objeto de estudio, por tanto, las fuentes provienen trabajos escritos, audiovisuales, electrónicos o gráficos. Así, en el presente estudio, la técnica ha servido de base para reunir datos que permitieran conocer el número de leyendas específicas del cantón Ambato, a través de documentación impresa.

3.3.2 Focus group

Según señala Ruiz (2018), el focus group es un modelo de entrevista que se realiza en grupo, donde interviene una discusión tipo informal alrededor de un tema. Es un método investigativo de carácter colectivo que concentra la atención en la pluralidad de opiniones, experiencias y actitudes de quienes intervienen en el mismo, bajo un tiempo y espacio relativamente reducido.

En función de aquello, el estudio estuvo dirigido a expertos entendidos en temas sobre cultura general, desde sus conocimientos sobre las leyendas del cantón Ambato. Para ello, se realiza 8 preguntas tipo abiertas. (Ver anexo 1) tomando en cuenta la siguiente estructura:



Objetivo: Identificar la leyenda más significativa del cantón Ambato para la creación de un video ilustrado.

Datos Informativos:

Nombres y apellidos:

Edad:

Ocupación o cargo:

Años de labor:

Género:

Residencia actual:

GUION DE ENTREVISTA

1. ¿Qué conocimiento tiene referente a las leyendas del cantón Ambato?
2. ¿Existe un interés personal hacia las leyendas del cantón Ambato?
3. ¿Cuál de estas leyendas son propias del cantón Ambato?
 - a. Pilderita
 - b. El Farol Fantasma
 - c. La Dicotona
 - d. Uña Huillac
 - e. La Laga Viuda
 - f. El Solitario
 - g. El Toro de Bocina y el "Torero"
 - h. Juan Montalvo y la Feria Ambateña
 - i. La Caja Ronca
4. Con relación a la pregunta anterior ¿Cuál de esas leyendas representaría mejor al cantón Ambato? ¿Por qué?
5. ¿Conoce si existe suficiente documentación al respecto?
6. ¿Cuál de las leyendas anteriormente mencionadas considera que debería ser plasmada en un video ilustrado?
7. ¿Conoce si las leyendas del cantón Ambato han sido representadas gráficamente en algún lugar o medio físico de la ciudad?
8. ¿Considera importante promover el conocimiento de las leyendas del cantón Ambato en los ciudadanos?



Figura 16-3. Formato preguntas entrevista a expertos

Fuente: Elaboración propia

El instrumento fue realizado a los expertos tomando como base 8 preguntas dirigidas a determinar, por un lado, cuál es la leyenda más representativa del cantón Ambato, punto esencial para el desarrollo de la propuesta y, por el otro, conocer la viabilidad de la elaboración de un video

ilustrado como un medio para contribuir a preservar en la memoria de los pobladores aspectos identitarios que posee Ambato.

3.4 Población y muestra

3.4.1 Población

Según refiere Carrillo (2015), la población viene a ser “la totalidad de unidades de análisis del conjunto a estudiar” (p. 5) siendo la misma de dos tipos: finita e infinita. La primera que refiere a conocer el numérico total a investigar, y el segundo sobre el cual al no conocerse con exactitud el número total, no se puede realizar el marco muestral.

De este modo, en el proceso investigativo se ha considerado tomar en cuenta a expertos entendidos en cultura general del cantón Ambato, para lo cual se ha considerado utilizar una muestra representativa.

3.4.2 Muestra

De acuerdo a Danel (2015), la muestra es una parte representativa de la población a la que se tiene acceso y sobre la cual se realiza la observación. Para ello, sugiere tomar una muestra seleccionando a los individuos o unidades de análisis con un número representativo; por cuanto, en el presente estudio se ha considerado realizar el focus group a seis expertos entendidos en cultura general.

Debido a los problemas que la pandemia actualmente presenta, se ha considerado realizar las entrevistas de manera individual, vía virtual y telefónica; donde para facilitar el análisis respectivo se ha tomado en cuenta reemplazar el nombre de los entrevistados por la palabra experto 1,2,3,4,5 y 6 como se explica en la Tabla

Tabla 2-3: Entrevistados

Experto	Nombre
1	Dr. Jorge Ortiz
2	Dr. Mario Barona

3	Lic. Carlos Miranda
4	Dr. Pedro Reino
5	Lic. Jennifer Naranjo
6	Dr. Ernesto Lana

Fuente: Elaboración propia.

3.4.2.1 Importancia de la muestra

Para Almeida, Cabrera, Carabello y Manso (2015), el uso de la muestra tiene su razón de ser al momento de considerar un grupo representativo para una población relativamente extensa, donde a partir de ella el investigador reduce costos, tiempo e recolección de información otorgándole al proceso rapidez y logro de resultados con mayor calidad posible.

3.4.3 Metodología utilizada en la propuesta

Dentro del proceso para la realización del producto se ha utilizado la metodología del Bruce Archer que en palabras de Mera (2016), “se debe seguir tres fases importantes: analítica, creativa y de ejecución, en donde estas tres fases permiten obtener una visión más amplia y detallada del proyecto de investigación”.

De este modo, en la fase analítica se ha hecho uso de la recolección de información entorno al problema evidenciado a solucionar.

En la fase creativa se ha procedido a diseñar la propuesta en su fase del guion, bocetos tomando en cuenta la leyenda escogida tras el proceso investigativo llevado a cabo.

Fase de ejecución, que en esencia involucra la aplicación de los conocimientos adquiridos durante la carrera profesional en el tema del diseño gráfico y que en el caso específico involucra la elaboración del video ilustrado sobre la leyenda escogida.

CAPÍTULO IV

4. MARCO DE RESULTADOS

El presente apartado toma en cuenta el desarrollo de la propuesta en función de la leyenda escogida El farol fantasma tomando como base el objetivo específico que refiere a desarrollar un video ilustrado utilizando técnicas de ilustración digital que narren la principal leyenda del cantón Ambato para su difusión.

Para ello se han seguido una serie de pasos que inician desde la selección de la leyenda, tras el proceso investigativo realizado, hasta la elaboración paso a paso del video tomando en cuenta el estilo utilizado. Así mismo el sonido, efectos, color y otros elementos esenciales para concluir en el producto realizado.

La selección de los personajes se ha dado en función de la leyenda escogida tomando como base la descripción física, rasgos del personaje. Además, se ha desarrollado el guion (técnico y literario), así como el storyboard; pasos esenciales que han sido complementados con la definición de la cromática, sincronización de audio y video, entre otros.

4.1 Resultados

ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS ENTENDIDOS EN CULTURA

1. ¿Qué conocimiento tiene referente a las leyendas del cantón Ambato?

Tabla 3-4: Conocimiento sobre las leyendas en Ambato

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alto	3	50%
Medio	0	0%
Bajo	3	50%
TOTAL	6	100%

Fuente: Entrevistados.

Elaborado por: Investigadores.

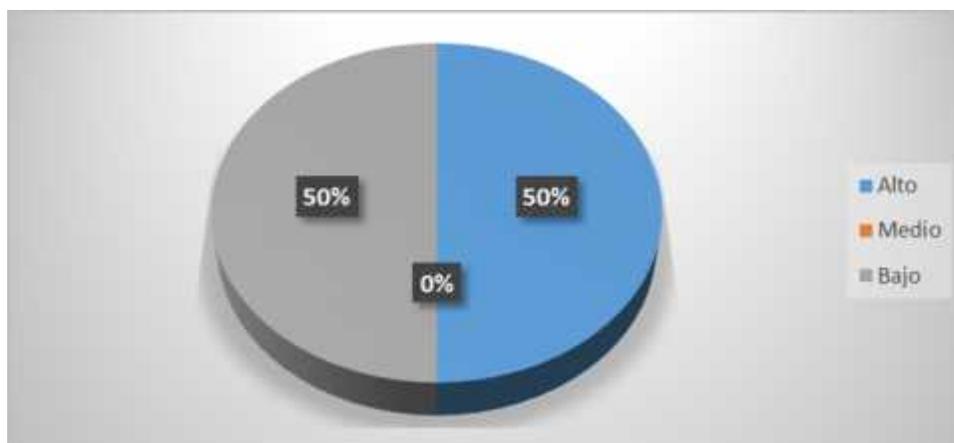


Figura 17-4. Conocimiento sobre las leyendas en Ambato

Fuente: Entrevistados.

Elaborado por: Investigadores.

Análisis e interpretación:

Sobre conocer qué conocimiento tiene el entrevistado referente a las leyendas del cantón Ambato, los resultados señalaron que en un 50% alto y bajo en un 50%.

Se deduce, de este modo, que el nivel de conocimiento es medio entre las personas entrevistadas, pero con relación a las que existen en el cantón, lo que no significa que no puedan aportar en el proceso investigativo.

2. ¿Existe un interés personal hacia las leyendas del cantón Ambato?

Tabla 4-4: Interés personal sobre las leyendas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	5	83%
No	0	17%
No responde	1	0%
TOTAL	6	100%

Fuente: Entrevistados.

Elaborado por: Investigadores.

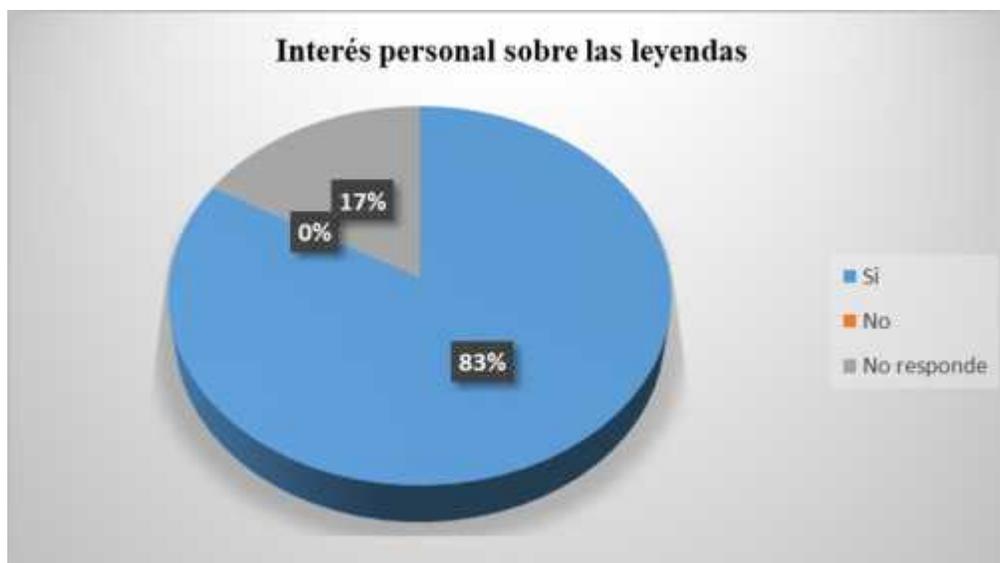


Figura 18-4. Interés personal sobre las leyendas

Fuente: Entrevistados.

Elaborado por: Investigadores.

Análisis e interpretación:

Con relación a conocer si existe un interés personal hacia las leyendas del cantón Ambato, se observa que en un 83% sí lo tienen, en un 17% que no y 0% no responde.

Se deduce, de este modo, que para la mayoría resulta un tema importante lo que, en efecto, facilita obtener datos informativos válidos para fortalecer la propuesta planteada.

3. ¿Cuál de estas leyendas son propias del cantón Ambato?

Tabla 5-4: Leyendas que pertenecen al cantón Ambato

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pildorita	3	25%
El Farol Fantasma	4	34%
La Dentona	0	0%
Uña Huillac	1	8%
La Loca Viuda	1	8%
El Solitario	0	0%
El Toro de Bocina y el	1	8%

“Torero”		
Juan Montalvo y la Feria Ambateña	2	17%

Fuente: Entrevistados.

Elaborado por: Investigadores.



Figura 19-4. Leyendas que pertenecen al cantón Ambato

Fuente: Entrevistados.

Elaborado por: Investigadores.

Análisis e interpretación:

De los datos obtenidos, se observa que la leyenda La Pildorita tiene un 25%, El Farol fantasma 34%, Uña Huillac 8%, La Loca viuda 8%, El Toro de Bocina y el Torero 8%, y Juan Montalvo en un 17%.

Los resultados señalan así que la leyenda más destacada es El Farol Fantasma, seguida por La Pildorita, aunque en términos generales no existe una tendencia mayoritaria por alguna.

4. Con relación a la pregunta anterior ¿Cuál de esas leyendas representaría mejor al cantón Ambato? ¿Por qué?

Tabla 6-4: Leyenda que representa al cantón Ambato

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pildorita	0	0%
El Farol Fantasma	5	46%

La Dentona	0	0%
Uña Huillac	2	18%
La Loca Viuda	0	0%
El Solitario	0	0%
El Toro de Bocina y el “Torero”	0	0%
Juan Montalvo y la Feria Ambateña	4	36%

Fuente: Entrevistados.

Elaborado por: Investigadores.



Figura 20-4. Leyenda que representa al cantón Ambato

Fuente: Entrevistados.

Elaborado por: Investigadores.

Análisis e interpretación:

Con relación a conocer qué leyenda representa al cantón Ambato, se observa que en un 46% es El Farol fantasma, en un 18% Uña Huillac, en un 36% Juan Montalvo y la Feria Ambateña y 0% las demás.

Se deduce, de este modo, que en esta pregunta El Farol fantasma obtiene el puntaje mayoritario seguida por la de Juan Montalvo con una diferencia no tan significativa lo que pudiera determinarse cierta tendencia a la primera.

5. ¿Conoce si existe suficiente documentación al respecto?

Tabla 7-4: Documentación suficiente sobre las leyendas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	50%
No	3	50%
No sabe	0	0%
TOTAL	6	100%

Fuente: Entrevistados.

Elaborado por: Investigadores.

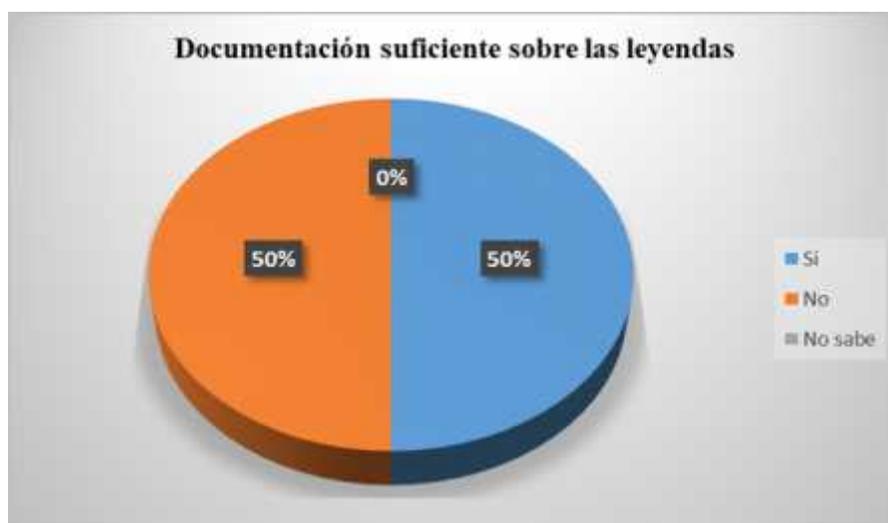


Figura 21-4. Documentación suficiente sobre las leyendas

Fuente: Entrevistados.

Elaborado por: Investigadores.

Análisis e interpretación:

Respecto a determinar si los expertos conocen si existe suficiente documentación sobre las leyendas, se aprecia en un 50% que sí existe y en un 50% que no.

Como se observa, en este caso ha existido el interés por documentar en escritos las leyendas que tiene el cantón, sin embargo, el porcentaje es medianamente positivo lo que conlleva a deducir que se hace necesario mejorar este aspecto.

6. ¿Cuál de las leyendas anteriormente mencionadas considera que debería ser plasmada en un video ilustrado?

Tabla 8-4: Leyenda a ser plasmada en un video ilustrado

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pildorita	1	10%
El Farol Fantasma	4	40%
La Dentona	0	0%
Uña Huillac	3	30%
La Loca Viuda	0	0%
El Solitario	0	0%
El Toro de Bocina y el “Torero”	0	0%
Juan Montalvo y la Feria Ambateña	2	20%

Fuente: Entrevistados.

Elaborado por: Investigadores.



Figura 22-4. Leyenda a ser plasmada en un video ilustrado

Fuente: Entrevistados.

Elaborado por: Investigadores.

Análisis e interpretación:

Sobre conocer cuál de las leyendas considera que debería ser plasmada en un video ilustrado, los resultados señalan que El Farol fantasma en un 40%, en un 30% Uña Huillac, en un 20% Juan Montalvo y la Feria Ambateña, en un 10% Pildorita y las demás en un 0%.

Como se aprecia, mantiene en primer lugar la leyenda El Farol fantasma seguida, en este caso por la leyenda Uña Huillac; aunque no es mayoritaria la tendencia por la primera.

7. ¿Conoce si las leyendas del cantón Ambato han sido representadas gráficamente en algún lugar o medio físico de la ciudad?

Tabla 9-4: Leyenda que ha sido representada gráficamente

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	6	100%
No sabe	0	0%
TOTAL	6	100%

Fuente: Entrevistados.

Elaborado por: Investigadores.

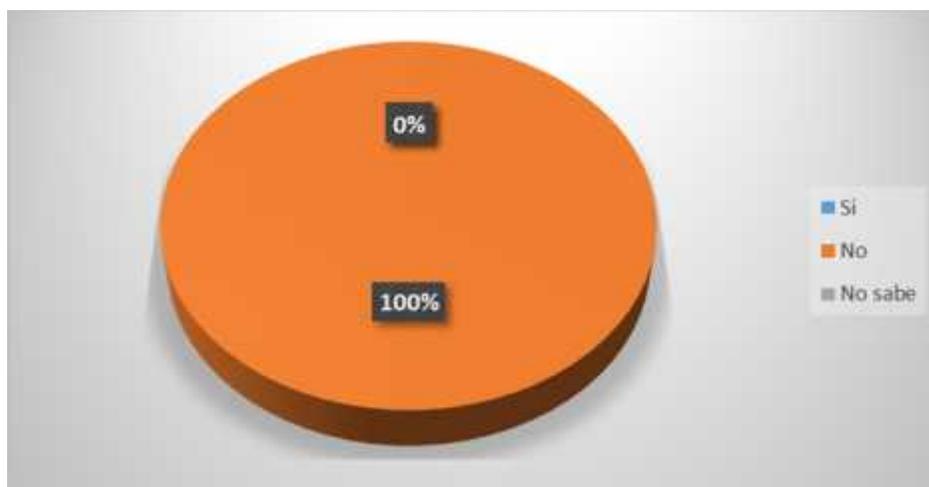


Figura 23-4. Leyenda que ha sido representada gráficamente

Fuente: Entrevistados.

Elaborado por: Investigadores.

Análisis e interpretación:

Respecto a conocer si el entrevistado sabe si las leyendas del cantón Ambato han sido representadas gráficamente en algún lugar o medio físico de la ciudad, los resultados indican en un amplio porcentaje del 100% que no.

Se aprecia, de este modo, que se hace necesario ejecutar una propuesta que se dirija a fortalecer esta parte identitaria del cantón ilustrando a partir de un medio físico para socializar entre su gente las leyendas.

8. ¿Considera importante promover el conocimiento de las leyendas del cantón Ambato en los ciudadanos?

Tabla 10-4: Promoción del conocimiento de las leyendas de Ambato

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	6	100%
No	0	0%
No responde	0	0%
TOTAL	6	100%

Fuente: Entrevistados.

Elaborado por: Investigadores.

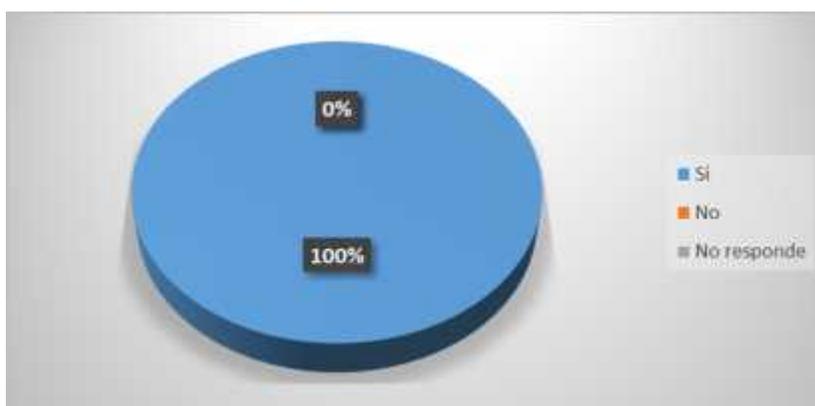


Figura 24-4. Promoción del conocimiento de las leyendas de Ambato

Fuente: Entrevistados.

Elaborado por: Investigadores.

Análisis e interpretación:

Finalmente, sobre conocer si considera importante promover el conocimiento de las leyendas del cantón Ambato en los ciudadanos, los resultados indican que en un amplio porcentaje del 100% indican que sí.

Lo expuesto conlleva a determinar que surge la necesidad de plantear una propuesta dirigida a promover el conocimiento de las leyendas de Ambato a partir de un recurso visual que aporte a preservar elementos identitarios como la leyenda que poco a poco se van perdiendo entre los ciudadanos.

4.2 Análisis y discusión de los resultados de la entrevista

En el presente apartado se hace un análisis de las 6 entrevistas, conforme el focus group, realizadas a expertos entendidos en cultura general. Para ello se ha realizado 8 preguntas enfocadas a conocer la leyenda más representativa del cantón Ambato, desde la perspectiva de los profesionales (Ver anexo 1). A continuación, se detalla:

Con relación a conocer ¿qué conocimiento tiene referente a las leyendas del cantón Ambato?, en general, se pudo apreciar que tienen un 50% dominio del tema, sin embargo, los expertos 4, 5 y 6 reflejaron tener un nivel más alto, pero sobre dos posiciones muy distintas. Los expertos 4 y 6 resaltaron leyendas variadas enfocadas sobre distintas perspectivas incluidas la del entretenimiento, con el valor agregado que el experto 6 tiene vivencias propias alrededor del tema; y el 5, con enfoque más centrado en resaltar pasajes históricos preincaicos como de temas contemporáneos.

Respecto a saber si existe un interés personal hacia las leyendas del cantón Ambato, en este punto, se observó un porcentaje mayoritario del 83 que sí, donde el entrevistado 3 expresó que le motivó precisamente su gusto por la lectura: el “conocer para enriquecer el intelecto, sobre todo para ampliar la calidad humanística. Indudablemente nos introduce en un conjunto de emociones que configuran a la leyenda” (Miranda, C., comunicación personal, 2021). El entrevistado 2, en cambio, resaltó que, aunque conoce del tema de leyendas, estas son básicamente de la ciudad de Quito, donde manifestó conocer mayor documentación que en el cantón Ambato; el experto 5 señaló que

es de mucha importancia conocer el origen del cantón, y el experto 6 destacó su interés de dejar algún testimonio de lo que era la ciudad, a través de los escritos.

Con relación a conocer cuál de estas leyendas son propias del cantón Ambato, es decir, La Pildorita, El Farol fantasma, La Dentona, Uña Huillac, La Loca Viuda, El Solitario, El Toro de Bocina y el “Torero”, Juan Montalvo y la Feria Ambateña y La Caja Ronca; en general, manifestaron que una de ellas sería La Pildorita, una leyenda que a decir del entrevistado 1 es similar a La Torera, de Quito; sin embargo, para el entrevistado 3 “La Pildorita, no es personaje fantasmal sino real que existió, proveniente de Cuenca que llegó a Ambato con una hermana” (Miranda, 2021); lo que para el entrevistado 4 “La Pildorita, es un personaje del folclore urbano” (Reino, P., comunicación personal, 2021).

Coinciden también que otra de las leyendas representativas es El Farol fantasma que obtuvo el porcentaje mayoritario del 34%, una leyenda netamente tomada de la imaginación. En este punto, 4 de los 6 entrevistados manifestaron tener amplio conocimiento sobre la misma y resaltaron que es propia del cantón, y en último lugar estaría la leyenda de Juan Montalvo y la Feria Ambateña, también representativa del lugar.

Sobre conocer cuál de esas leyendas representaría mejor al cantón Ambato y por qué; aunque 3 de los 4 entrevistados coincidieron que la de Juan Montalvo podría ser representativa por su personaje que es ampliamente conocido a nivel local, nacional como internacional precisamente por su trascendencia en la historia ecuatoriana; pero al momento de mitificar al personaje, que fue real, pierde ese interés como leyenda.

Sin embargo, concordaron, en general, que la más representativa sería la leyenda de El Farol Fantasma con un 46%, donde para el entrevistado 3 es la leyenda más emblemática “que la refiere en lecturas amenas el que fuera cronista Carlos Sevilla Suarez” (Miranda, C., comunicación personal, 2021). Para el entrevistado 1 este sería el ideal, por sus características entendiéndose, además, que es la más conocida entre la población ambateña; y el entrevistado 6 expresó que por las características propias de una leyenda, que en este caso evoca a un fantasma, esta se ubica en la categoría ideal.

Bajo esta misma línea, sobre la pregunta que refiere a conocer cuál de las leyendas anteriormente mencionadas considera que debería ser plasmada en un video ilustrado; los entrevistados

manifestaron, en general, que la leyenda ideal sería la del Farol Fantasma con un porcentaje del 40%, en tanto, es una leyenda cosmopolita, todas las gentes la conocen y ha circulado de generación en generación.

Estaría, así mismo, la leyenda de Juan Montalvo con un 20% de apoyo; aunque el experto 6 considera que para que una leyenda sea como tal debe representar una situación real, y en este caso “los personajes no son leyenda (...) son de carne y hueso que pertenecen esencialmente a la ciudad de Ambato” (Lana, E., comunicación personal, 2021); por tanto, no pertenecen a este tipo de narrativa.

Sin embargo, en este punto, el entrevistado 4 considera que independientemente de la leyenda escogida, el enfoque debe integrar una cuestión de formación, mas no de plasmar en un video al entretenimiento como único elemento. Destaca sí, por ejemplo, realizar un producto, relacionado a Ushiña, “yo haría de los indígenas de Quisapincha, haría un trabajo sobre la Ushiña, cómo se manejaron las mujeres que fueron leyenda” (Reino, P., comunicación personal, 2021).

Respecto a conocer si existe suficiente documentación sobre las leyendas en el cantón Ambato, tres de las respuestas coincidieron que no existe basta documentación, lo que para el entrevistado 2 asume debe existir entre los archivos del Municipio, en su sala de exposiciones; y el entrevistado 4, en cambio, señaló que existe basta bibliografía, suficiente documentación para organizar en 4 o 5 volúmenes de leyendas y creencias de Tungurahua; puesto que hay varios componentes culturales de la provincia, lo que sucede es que no muchos se han interesado por recopilar.

Finalmente, sobre conocer si las leyendas del cantón Ambato han sido representadas gráficamente en algún lugar o medio físico de la ciudad y consideran importante promover el conocimiento de las leyendas del cantón Ambato en los ciudadanos, coincidieron ampliamente en un 100% que no existe un registro visual, donde el entrevistado 4 sugiere que se haga una visualización de las leyendas, dada las exigencias de la actualidad con lo del uso de las TIC, en el que se vea una ideología de por qué se muestra ese tipo de leyendas; siendo un alto grado de importancia para todos los entrevistados, promover el conocimiento de las leyendas del cantón Ambato en la ciudadanía; en tanto “todo lo que es cultura es bueno, y la leyenda es parte de la cultura, porque así se conoce la vida de una población” (Ortiz, J., comunicación personal, 2021).

Además, consideran que “es muy importante se promueva esto entre los estudiantes sobre la cultura ambateña misma” (Naranjo, comunicación personal, 2021); y que “todo lo que es cultura es bueno, y la leyenda es parte de la cultura, porque así se conoce la vida de una población” (Ortiz, J., comunicación personal, 2021).

De las entrevistas realizadas a expertos en cultura se puede determinar que en el cantón Ambato aunque existe variada literatura alrededor de las leyendas, estas no han sido socializadas entre su población añadiéndose al hecho de que muchos relacionan más a personajes históricos como Juan León Mera con este tipo de narraciones, sin embargo, la mayoría de los entrevistados coinciden en que la leyenda que más se acerca al formato típico de esta narración es El farol fantasma, por las características que posee pero, especialmente, por ser la más representativa de la zona.

4.3 Propuesta del diseño

4.3.1 Selección de la leyenda más relevante

Tras el proceso investigativo, tomando como base la entrevista a expertos en el área de cultura, se ha escogido como leyenda El farol fantasma, en tanto reúne las características de este tipo de narración y tiene relevancia para la ciudad.

4.3.2 Planteamiento del estilo de ilustración

El estilo de ilustración que aborda la propuesta está basado en el estilo “Disney” por su versatilidad, por ser dinámico y didáctico. Además, de cada uno de los estilos de ilustración, pero con aporte personal durante el proceso.

4.3.3 Creación del personaje

Para la creación de los personajes se ha utilizado aquellos que forman parte de la leyenda escogida El farol fantasma. Así están:

- J Álvaro Matute
- J Carlos Bolívar Sevilla (niño, adulto)
- J Bernardo

4.3.3.1 Ficha de personajes

Incluyen fichas de cinco personajes de la leyenda escogida. A continuación, se detalla:

Tabla 11-4: Ficha del personaje Álvaro Matute. Leyenda El farol fantasma

Personaje: DON ÁLVARO Etiquetas:	
<p>Nombre completo: ÁLVARO MATUTE</p> <p>Descripción: Es un personaje muy libertino, mujeriego, galán, alcohólico, de una audacia sobresaliente que no le tenía miedo a nada</p> <p>ID de agenda:</p>	<p>Autor: n/a</p> <p>Media:</p> 
<p>En escenas: Guion AV 1. 1. INT. CASA DE CARLOS SEVILLA/DESPACHO. NOCHE 9. 9. EXT. CALLES DE AMBATO ANTIGUO/ ACTUAL CASHAPAMBA. NOCHE 13. 13. INT. CASA DE DON ÁLVARO/ HABITACIÓN, TARDE</p>	
Descripción física detallada	
<p>Edad: 35 años</p> <p>Cabello: corto, de color negro con un peinado clásico</p> <p>Altura: 1.75 m</p>	<p>Características que distinguen al personaje: elegancia, carisma y su buena estatura</p> <p>Ojos: color café</p> <p>Peso: 74 kg</p>
Rasgos del personaje	
<p>Rasgos claves del personaje: Vestimenta elegante, postura confiada y presumida</p> <p>¿Cuál es la función principal de este personaje? Antagonista</p>	
Motivación	
<p>¿Cuál es la meta de este personaje? Tener una vida libertina y creerse superior a los demás.</p>	<p>¿Cuál es el plan del personaje para alcanzar su meta? Conquistar a las mujeres, ser presumido y ganar todas las apuestas.</p>
Trasfondo del personaje	
<p>Trasfondo familiar: -Casado - No tiene hijos</p> <p>Educación: Primaria</p> <p>Gustos: - Bebidas Alcohólicas - Mujeres - Apuestas</p>	<p>Hábitos/Vicios: -Alcohol - Mujeres - Diversión</p> <p>Personalidad: Presumido Egoísta Irrespetuoso Orgullosa Vanidoso</p> <p>Aversiones: No ser el centro de atención</p>

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 12-4: Ficha del personaje Carlos Sevilla (niño). Leyenda El farol fantasma

Personaje: CARLOS SEVILLA (NIÑO) Etiquetas:	
<p>Nombre completo: CARLOS BOLÍVAR SEVILLA SUÁREZ</p> <p>Descripción: Es un niño humilde y muy curioso que todos los días camina por las calles de Ambato con una pelota bajo sus brazos.</p> <p>ID de agenda:</p>	<p>Autor: n/a</p> <p>Medio:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  Carlos Sevilla Niño.jpg </div>
<p>En escenas: Guion AV 6. 6. INT. CASA DE DON ÁLVARO/HABITACIÓN. DÍA 8. 8. EXT. CASA DE DON BERNARDO/PÓRTICO. TARDE 18. 18. EXT. CASA DE DON BERNARDO/PÓRTICO. NOCHE 21. 21. INT. CASA DE CARLOS SEVILLA/DESPACHO. NOCHE</p>	
Descripción física detallada	
<p>Edad: 10 años</p> <p>Cabello: cabello corto, peinado clásico</p> <p>Altura: 1.30 m</p>	<p>Características que distinguen al personaje: Es el único niño de la historia</p> <p>Ojos: color negro</p> <p>Peso: 45 kg</p>
Rasgos del personaje	
<p>Rasgos claves del personaje: Siempre camina con una pelota bajo su brazo</p> <p>¿Cuál es la función principal de este personaje? Otro</p>	
Motivación	
<p>¿Cuál es la meta de este personaje? Conocer la leyenda del farol fantasma</p>	<p>¿Cuál es el plan del personaje para alcanzar su meta? Ir a la casa de Don Bernardo a pedirle que le cuente la leyenda</p>
Trasfondo del personaje	
<p>Trasfondo familiar: Huérfano de madre vive con su padre</p> <p>Educación: Primaria</p> <p>Gustos: Patear la pelota Conocer sobre leyendas</p>	<p>Hábitos/Vicios: Desconocido</p> <p>Personalidad: Curioso Extrovertido Impudente</p> <p>Aversiones: Desconocido</p>

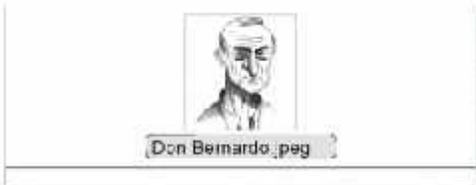
Fuente: Elaboración propia.

Tabla 13-4: Ficha del personaje Carlos Sevilla (presentador). Leyenda El farol fantasma

Personaje: CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR) Etiquetas: Presentador	
<p>Nombre completo: CARLOS BOLNAR SEVILLA SUÁREZ</p> <p>Descripción: Periodista y escritor nacido en la ciudad de Ambato el 13 de febrero de 1871, hijo del Sr. Rafael Sevilla Alvarado y de la Sra. Regina Suárez Lana.</p> <p>ID de agenda:</p>	<p>Autor: n/a</p> <p>Medio:</p> 
<p>En escenas: Guion AV 1. 1. INT. CASA DE CARLOS SEVILLA/DESPACHO. NOCHE 2. 2. EXT. CASA DE DON BERNARDO/FÓRTICO. TARDE (FLASHBACK) 3. 3. EXT. CALLES DE AMBATO ANTIGUO/ACTUAL CASI APAMDA. DIA 21. 21. INT. CASA DE CARLOS SEVILLA/DESPACHO. NOCHE</p>	
Descripción física detallada	
<p>Era: 45 años</p> <p>Cabello: corto, negro y peinado por la mitad</p> <p>Altura: 1.75 m</p>	<p>Características que distinguen al personaje: Tiene un bigote peculiar</p> <p>Ojos: color negro</p> <p>Peso: 90 kg</p>
Resgos del personaje	
<p>Resgos claves del personaje: Tiene un peinado partido por la mitad y separado hacia los lados, y conserva un bigote. Vista de lomo negro</p> <p>¿Cuál es la función principal de este personaje? Otro</p>	
Motivación	
<p>¿Cuál es la meta de este personaje? Dar a conocer una leyenda del libro que escribió.</p>	<p>¿Cuál es el plan del personaje para alcanzar su meta? Atraer al público mediante un video ilustrado de una de sus leyendas.</p>
Trasfondo del personaje	
<p>Trasfondo familiar: - Huérfano de madre - Casado con doña Marietta Sánchez Holguín.</p> <p>Educación: Solamente cursó la enseñanza primaria</p> <p>Gustos: Le gusta la lectura, escribir libros, investigar y conocer sobre leyendas ancestrales.</p>	<p>Hábitos/Vicios: Lectura Escritura</p> <p>Personalidad: Es una persona seria, modesto, bondadoso y respetuoso</p> <p>Aversiones: Desconocido</p>

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 14-4: Ficha del personaje Don Bernardo (narrador). Leyenda El farol fantasma

Personaje: DON BERNARDO (NARRADOR) Etiquetas: Narrador	
<p>Nombre completo: BERNARDO</p> <p>Descripción: Es un personaje de una edad avanzada que posee un gran conocimiento, tiene un carácter fuerte y es cascarrabia.</p> <p>ID de agenda:</p>	<p>Autor: n/a</p> <p>Media:</p> 
<p>En escenas: Guión AV 1. 1. INT. CASA DE CARLOS SEVILLA/DESPACHO. NOCHE 4 4. EXT. CASA DE DON BERNARDO/PÓRTICO. TARDE 5 5. INT. BAR DE LA CIUDAD. NOCHE 6 6. INT. CASA DE DON ÁLVARO/ HABITACIÓN. DÍA 12. 12. INT. CEMENTERIO DEL CANTÓN AMBATO. DÍA 13. 13. INT. CASA DE DON ÁLVARO/ HABITACIÓN. TARDE 14. 14. CASA DE DON ÁLVARO/ HABITACIÓN. NOCHE 18 18. EXT. CASA DE DON BERNARDO/PÓRTICO. NOCHE</p>	
Descripción física detallada	
<p>Edad: 70 años</p> <p>Cabello: cabello blanco</p> <p>Altura: 1.65 m</p>	<p>Características que distinguen al personaje: Poco cabello</p> <p>Ojos: ojos oscuro</p> <p>Peso: 65 kg</p>
Rasgos del personaje	
<p>Rasgos claves del personaje: Tiene poco cabello a los lados y en la parte superior le sobresalen tres pelos</p> <p>¿Cuál es la función principal de este personaje? Otro</p>	
Motivación	
<p>¿Cuál es la meta de este personaje? Dar a conocer sus leyendas</p>	<p>¿Cuál es el plan del personaje para alcanzar su meta? Contar sus leyendas de forma oral</p>
Trasfondo del personaje	
<p>Trasfondo familiar: Desconocido</p> <p>Educación: Desconocido</p> <p>Gustos: - Leyendas</p>	<p>Hábitos/Vicios: Asustar a los niños</p> <p>Personalidad: - Cascarrabia - Serio - Misterioso</p> <p>Avatares: Desconocido</p>

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 15-4: Ficha El Farol Fantasma

Personaje: EL FAROL FANTASMA Etiquetas:	
<p>Nombre completo: FAROL FANTASMA</p> <p>Descripción: Un farol acompañado por una silueta negra con una calavera en su rostro.</p> <p>ID de agenda:</p>	<p>Actor: n/a</p> <p>Medio:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  <p>farol.jpg</p> </div>
<p>En escenas Guión AV 1. 1. INT.CASA DE CARLOS SEVILLA/DESPACHO. NOCHE</p>	
Descripción física detallada	
<p>Edad: Desconocido</p> <p>Cabello: Desconocido</p> <p>Altura: 2 m</p>	<p>Características que distinguen al personaje: Aparece en la noche</p> <p>Ojos: No tiene ojos</p> <p>Peso: Desconocido</p>
Rasgos del personaje	
<p>Rasgos claves del personaje: Silueta negra con una calavera en su rostro. que tiene un farol de colores</p> <p>¿Cuál es la función principal de este personaje? Protagonista</p>	
Motivación	
<p>¿Cuál es la meta de este personaje? Romper al protagonista</p>	<p>¿Cuál es el plan del personaje para alcanzar su meta? Le hipnotiza a Don Alvaro con sus luces y le lleva al cementerio donde le hace ver sus peores temores.</p>
Trasfondo del personaje	
<p>Trasfondo familiar: Desconocido</p> <p>Educación: Desconocida</p> <p>Gustos: Desconocido</p>	<p>Hábitos/Vicios: Perseguir a los libertinos</p> <p>Personalidad: Neutral</p> <p>Aversiones: Desconocido</p>

Fuente: Elaboración propia.

4.3.3.2 Creación de bocetos

El bocetaje es un proceso importante que se realiza previo a la digitalización de las ilustraciones. En este proceso, lo ideal es utilizar referencias como recurso para elaborar las escenas de las historias.

De este modo, para la creación de los personajes de la leyenda El Farol fantasma se utilizaron “Fichas de los personajes y su Desarrollo”, las que definen al personaje detalladamente desde varios ángulos y sus diferentes expresiones faciales.



Figura 25-4. Boceto personaje 1 El Farol Fantasma

Fuente: Elaboración propia.



Figura 26-4. Boceto personaje 2 El Farol fantasma

Fuente: Elaboración propia.

4.3.3.3 Desarrollo del personaje

El punto hace referencia al diseño paso a paso desde los 4 elementos del diseño gráfico, es decir, desde los elementos conceptuales (que no son visibles a simple vista como el punto, el volumen y el plano), elementos visuales (los que son creados por líneas, texturas y colores); elementos de relación (los que dan permiten entender e interpretar un diseño) y, finalmente, los elementos prácticos, es decir, la representación, el significado y la función.

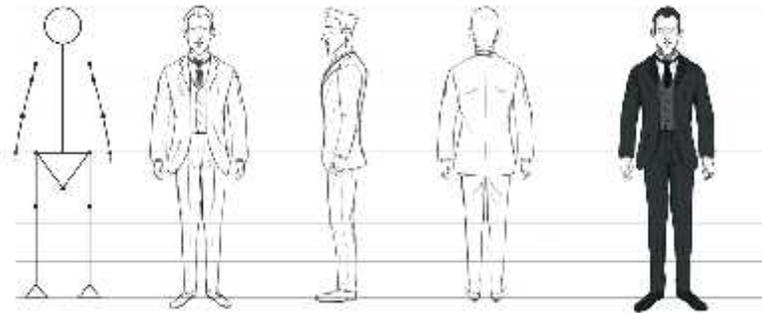


Figura 27-4. Desarrollo personaje Álvaro Matute

Fuente: Elaboración propia.

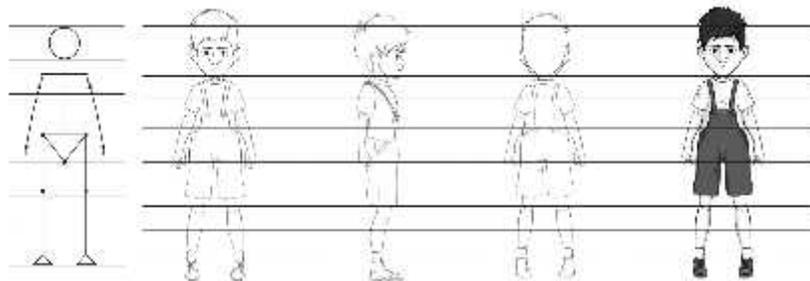


Figura 28-4. Desarrollo personaje Carlos Sevilla

Fuente: Elaboración propia.

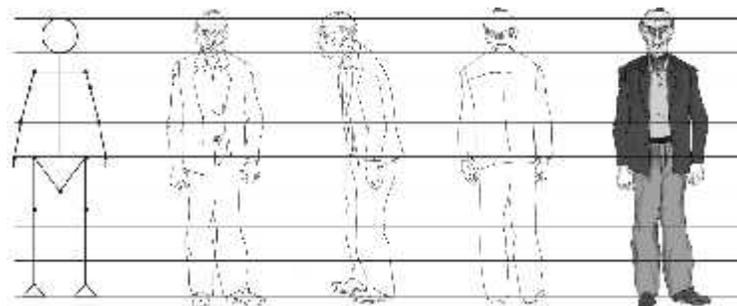


Figura 29-4. Desarrollo personaje Don Bernardo

Fuente: Elaboración propia.

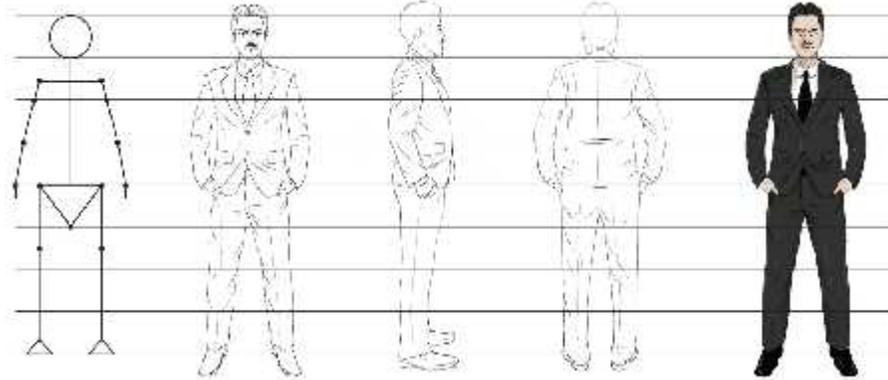


Figura 30-4. Desarrollo personaje Carlos Sevilla (adulto)

Fuente: Elaboración propia.

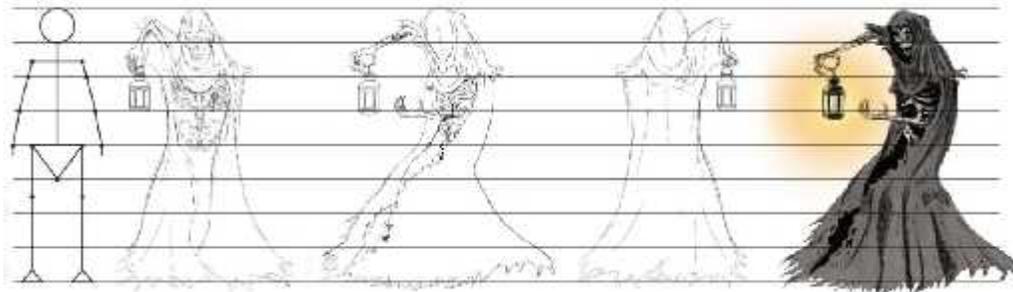


Figura 31-4. Desarrollo de la leyenda El Farol Fantasma

Fuente: Elaboración propia

4.3.4 Creación de guion

Dentro del proceso de la creación del guion se ha tomado en cuenta dos aspectos: la parte técnica y la literaria. A continuación, se explica en detalle cada punto.

4.3.4.1 Guion técnico

El guion técnico es el documento que contiene datos sobre cada uno de los planos de la obra a proyectar. De este modo, a continuación, se explica en detalle este punto:

VIDEO	AUDIO
<p>PLANO GENERAL: Acercamiento a CARLOS SEVILLA sentado en el sillón con la mano derecha topando su cara y la luz nocturna proyectándose desde la ventana donde solo se observa una parte del cuerpo (desde el pecho hacia abajo) en un fondo oscuro.</p>	
<p>PLANO DETALLE: La mano izquierda de CARLOS SEVILLA se desliza hacia la lámpara y la enciende.</p>	
<p>PLANO MEDIO: Se aleja la cámara y se observa a CARLOS SEVILLA sentado con su postura inicial.</p>	<p><u>CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)</u> (amigable) Hola, soy Carlos Sevilla el autor del libro "Lecturas Amenas".</p>
<p>La mano izquierda de CARLOS SEVILLA se eleva con posición de exclamación.</p>	<p><u>CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)</u> (amigable) Obviamente no soy el verdadero Carlos Sevilla.</p>
<p>La mano izquierda señala a la fotografía de CARLOS SEVILLA.</p>	<p><u>CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)</u> (amigable) Él es el verdadero Carlos Sevilla,</p>
<p>CARLOS SEVILLA baja la mano a su postura inicial.</p>	<p><u>CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)</u> (amigable) Yo sólo soy una personificación que realizaron dos jóvenes.</p>
<p>CARLOS SEVILLA señala a la fotografía del verdadero CARLOS SEVILLA.</p>	<p><u>CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)</u> (amigable) De aquel escritor.</p>
<p>CARLOS SEVILLA cambia su postura y se sienta de manera frontal con las manos entrelazadas.</p>	<p><u>CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)</u> (poco serio) Dentro de un momento van a ver cómo cobra vida una de las leyendas que escribí.</p>
<p>PLANO DETALLE: Se enfoca de frente la boca de CARLOS SEVILLA diciendo con una entonación gruesa.</p>	<p><u>CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)</u> (serio) ¡El farol fantasma!.</p>

4.3.4.2 Guion literario

En términos generales, un guion literario es un documento en el que se describe por escrito al detalle indicaciones que deben ser tomadas en cuenta dentro de una escena. De esta forma, a continuación, se expone el guion literario realizado en la leyenda El Farol fantasma.

1. INT.CASA DE CARLOS SEVILLA/DESPACHO. NOCHE

PLANO GENERAL: Acercamiento a CARLOS SEVILLA sentado en el sillón con la mano derecha topando su cara y la luz nocturna proyectándose desde la ventana donde solo se observa una parte del cuerpo (desde el pecho hacia abajo) en un fondo oscuro.

PLANO DETALLE: La mano izquierda de CARLOS SEVILLA se desliza hacia la lámpara y la enciende.

PLANO MEDIO: Se aleja la cámara y se observa a CARLOS SEVILLA sentado con su postura inicial.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(Amigable)

Hola, soy Carlos Sevilla el autor del libro "Lecturas Amenas".

La mano izquierda de CARLOS SEVILLA se eleva con posición de exclamación.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(Amigable)

Obviamente no soy el verdadero Carlos Sevilla.

La mano izquierda señala a la fotografía de CARLOS SEVILLA.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(Amigable)

Él es el verdadero Carlos Sevilla,

CARLOS SEVILLA baja la mano a su postura inicial.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(Amigable)

Yo sólo soy una personificación que realizaron dos jóvenes.

CARLOS SEVILLA señala a la fotografía del verdadero CARLOS SEVILLA.

4.3.4.3 Storyboard

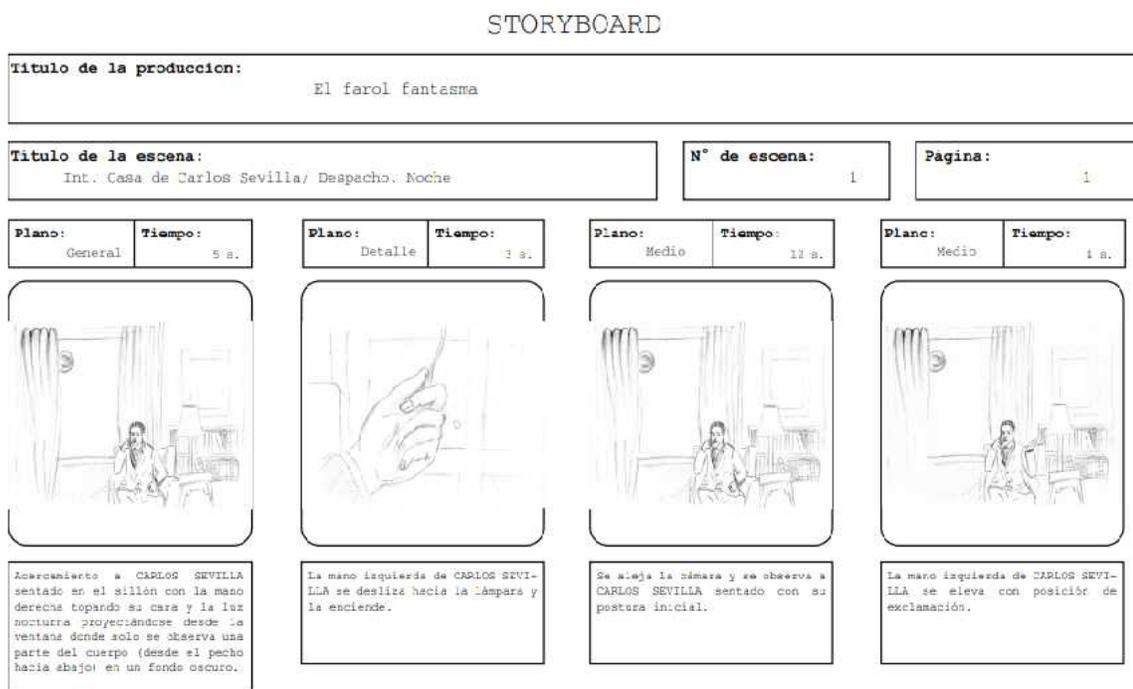


Figura 32-4. Desarrollo del Storyboard El Farol Fantasma

Fuente: Elaboración propia

4.3.5 Definición de la cromática

La agrupación de colores dentro del desarrollo del producto estuvo dada por colores con tonalidades frías y escala de grises, debido a que es un video que está dentro de la categoría del terror, y precisamente esta combinación alude a escenas que transmiten esta emoción.

4.3.6 Proceso de ilustración

A continuación, se explica en detalle los pasos que se siguieron en el proceso de ilustración. Así se identifica las características de la ilustración de la leyenda escogida, como parte del proceso creativo a ser aplicado hasta la finalización producto.

4.3.6.1 Bocetos

El boceto hace mención a un dibujo sencillo y esquemático que se elabora para destacar las características esenciales de un dibujo o un diseño. Este paso se ha realizado papel y lápiz para graficar la escena.



Figura 33-4. Boceto escena El farol fantasma

Fuente: Elaboración propia.

4.3.6.2 Software a utilizarse

Dentro del proceso de diseñar se puede utilizar distintos softwares como Adobe Illustrator, Corel Draw o Adobe Photoshop. Sin embargo, en el proceso del diseño no se ha considerado alguno en específico, esto en vista de que todos pueden aportar al proceso del diseño.

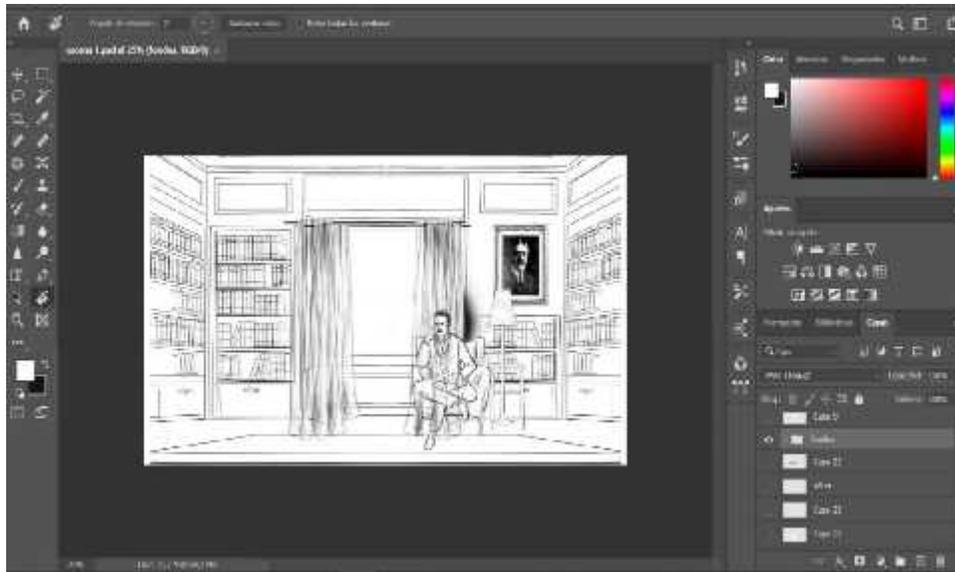


Figura 34-4. Uso del software para la creación de escenas de la leyenda El farol fantasma

Fuente: Elaboración propia.

Como se aprecia en la Figura 7 se ha procedido a ilustrar una de las escenas de la leyenda mediante el uso de un software, y en donde se muestra al personaje Carlos Sevilla en su fase de adulto.

4.3.6.3 Digitalización de los bocetos

El primer paso dentro del proceso de ilustración es el bocetaje del personaje. Para ello, y luego de realizar varias pruebas, se traza líneas definitivas en el programa en el cual se elaboran todas las ilustraciones; después se selecciona los elementos de las mismas características, es decir, todo lo que pueda ser piel se aplica los colores base.

Cabe señalar que es más fácil definir luces y sombras en la ilustración.

Finalmente se puede aplicar una capa de detalles que pueden contener brillos y saturaciones.

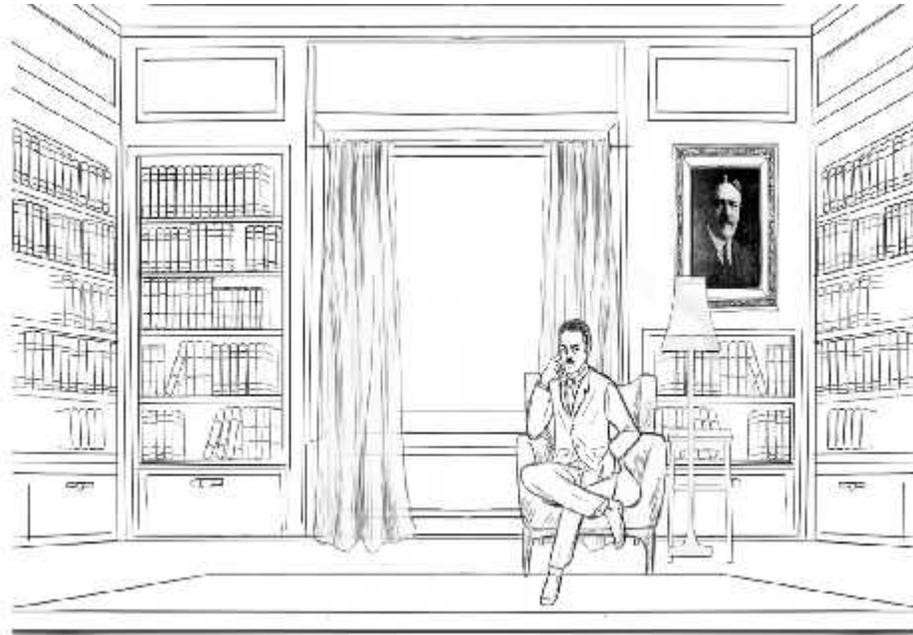


Figura 35-4. Digitalización del boceto. Personaje Carlos Sevilla

Fuente: Elaboración propia.

El paso de digitalización de bocetos se ha dado en función de proceder a plasmar las ideas en papel hacia su visualización digital mediante el uso de un software, en cuya escena aparece el personaje Carlos Sevilla en su etapa como adulto.

4.3.6.4 Color

El color es la primera sensación visual del entorno, por tal motivo es indispensable su correcto uso dentro de las composiciones que es en donde se verá aplicado después de la ilustración.

De esta forma, la elección de los colores se ha trabajado minuciosamente debido a que éstos al ser planos abarcan grandes superficies y, por tanto, cada uno influye directamente en la composición general, es decir, es necesario tener presente el concepto de brillo, contraste, luz y saturación; por lo tanto se trabaja con una misma paleta de colores para todas las ilustraciones.



Figura 36-4. Uso de color escena la leyenda El farol fantasma

Fuente: Elaboración propia.

Como se aprecia, dentro de la escena se ha procedido a utilizar colores fríos y cálidos con dominio de los primeros para reflejar una sensación de misterio, factor esencial que complementa la escena que se desea ilustrar.

4.3.6.5 Retoque y preparación final

Tras el proceso realizado hasta el punto del color, ha sido necesario realizar un retoque y preparación final de la ilustración. Esto es, revisar que no se haya excluido algún elemento importante que proyecte el mensaje o que se necesite profundizar sobre el mismo.



Figura 37-4. Retoque y preparación final escena de leyenda El farol fantasma

Fuente: Elaboración propia.

La Figura 10 ilustra una de las escenas digitalizadas destacando las luces y sombras que complementan la escena que evoca misterio.

4.3.7 Desarrollo del video

En el presente apartado se describe en detalle los pasos que se han seguido para digitalizar cada escena de la leyenda El Farol fantasma, es decir, el software utilizado, las escenas y los planos, efectos y transiciones. A continuación, se explica en detalle:

4.3.7.1 Software a utilizarse

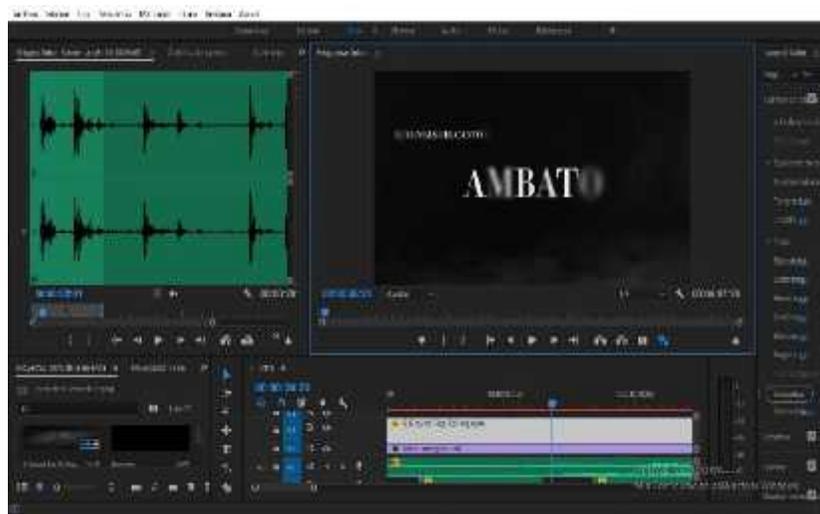


Figura 38-4. Software utilizado para ilustrar las escenas de la leyenda El farol fantasma

Fuente: Elaboración propia.

Dentro del proceso se ha hecho uso de distintos Softwares que se utiliza en el campo del Diseño Gráfico, para la realización del video ilustrado, donde se ha tomado en cuenta una serie de elementos como el uso del tipo de letra para graficar las palabras y frases, que incluyen el producto desarrollado.

4.3.7.2 Escenas



Figura 39-4. Int. Cementerio del cantón Ambato. Día

Fuente: Elaboración propia.



Figura 40-4. Ext. Calles de Ambato antiguo/ actual Cashapamba. Noche

Fuente: Elaboración propia.



Figura 41-4. Ext. casa de DON BERNARDO/Pórtico. Tarde

Fuente: Elaboración propia.



Figura 42-4. Int. Casa de DON ÁLVARO/ Habitación. Tarde

Fuente: Elaboración propia.



Figura 43-4. Int. Casa de Carlos Sevilla/Despacho. Noche

Fuente: Elaboración propia.

4.3.7.3 Planos



Figura 44-4. PLANO MEDIO: Se observa a CARLOS SEVILLA sentado con su postura inicial.

Fuente: Elaboración propia.



Figura 45-4. PLANO DETALLE: La mano izquierda de CARLOS SEVILLA se desliza hacia la lámpara y la enciende.

Fuente: Elaboración propia.



Figura 46-4. PLANO GENERAL: Se observa a DON ÁLVARO acostado en el cementerio, desmayado y echando espuma por la boca junto al panteonero, en ángulo cenital.

Fuente: Elaboración propia.

4.3.7.4 Efectos y transiciones

Efectos

a) Efecto Flashback (video)



Figura 47-4. Efecto Flashback (video). Antes

Fuente: Elaboración propia.

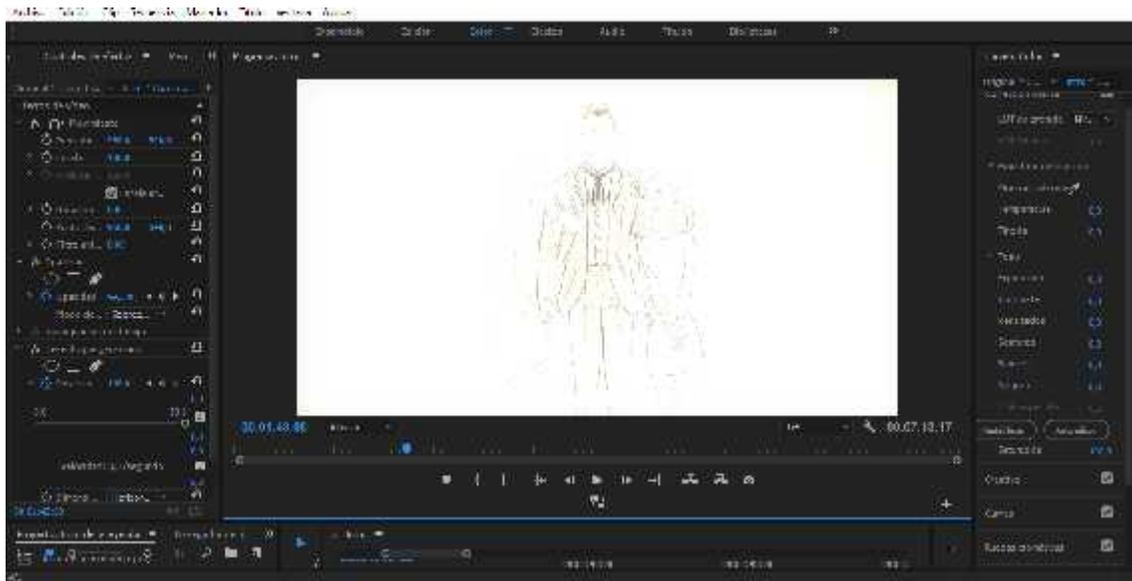


Figura 48-4. Efecto Flashback (video). Después.

Fuente: Elaboración propia.

Transiciones

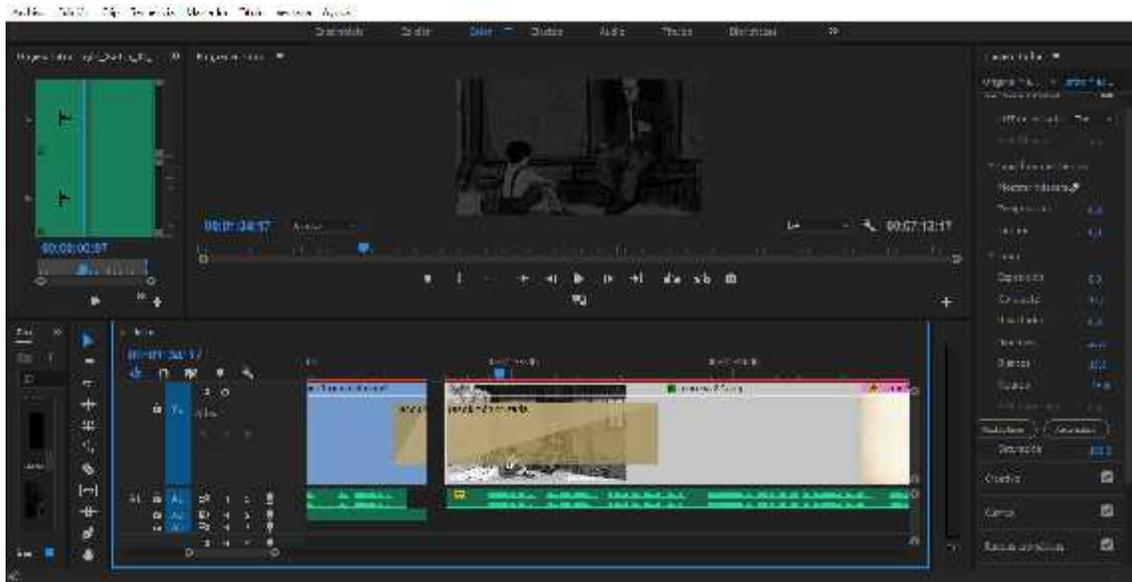


Figura 49-4. Transición. Disolución cruzada

Fuente: Elaboración propia.

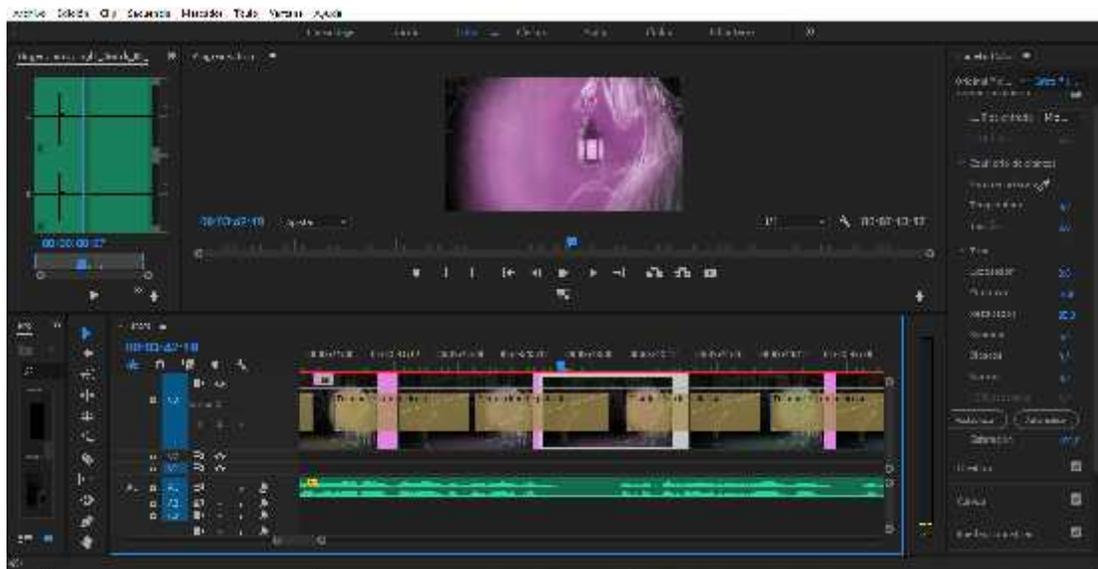


Figura 50-4. Disolución de película

Fuente: Elaboración propia.

4.3.8 Desarrollo de audio

Dentro del proceso del video ilustrado sobre la leyenda El farol fantasma se explica en detalle el desarrollo del audio. A continuación, se detalla:

4.3.8.1 Software a utilizarse



Figura 51-4. Ilustración software usado para desarrollo del audio

Fuente: Elaboración propia.

El proceso del desarrollo del audio incluye, como primer paso, el uso del sonido (voces y sonidos ambientales) que se utilizará dentro del video ilustrado. La Figura 24 grafica este paso tomando en cuenta el uso de un software que permite introducir este elemento.

4.3.8.2 Recopilación de material auditivo

Para el desarrollo de las voces se acudió a personajes que cumplan con las características de los personajes, intentado llegar a la mayor similitud posible para dar al video ilustrado el efecto deseado.

También se recopilaron sonidos ambientes o efectos que cumplan con las necesidades que el video lo requiere, según cada escena.

4.3.9 Sincronización de audio y video

El paso que a continuación se explica en detalle constituye uno de los puntos clave para la realización del video ilustrado entendiéndose que en este punto es necesario dar una sincronización adecuada del video en conjunto con el audio (voces y efectos).

4.3.9.1 Software a utilizarse

La idea del software utilizado ha sido el de dar dinamización a la ilustración que alude a una de las escenas de la leyenda El farol fantasma, donde se procede a sincronizar con el audio.



Figura 52-4. Software usado para sincronizar audio y video

Fuente: Elaboración propia.

4.3.9.2 Corrección de color y ángulos

Para la corrección del color se utilizaron diferentes LUTs o modificadores predeterminados para que ayuden a asimilar la tonalidad que el video lo requiere. Los LUTS tienen como función corregir de manera automática el color de las imágenes dando un resultado satisfactorio sin tener necesidad de ajustar detalles.



Figura 53-4. Uso de LUTs para corregir colores.

Fuente: Elaboración propia.

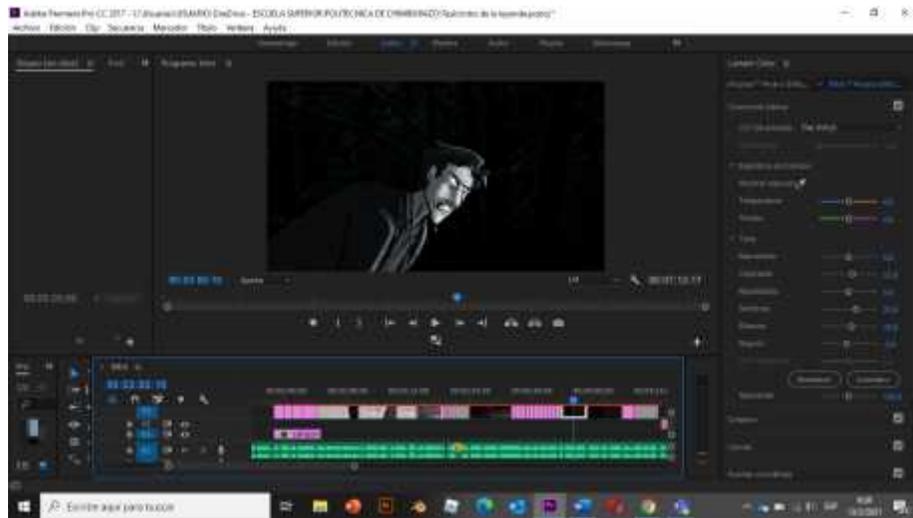


Figura 54-4. Imagen donde se ha corregido el color

Fuente: Elaboración propia.

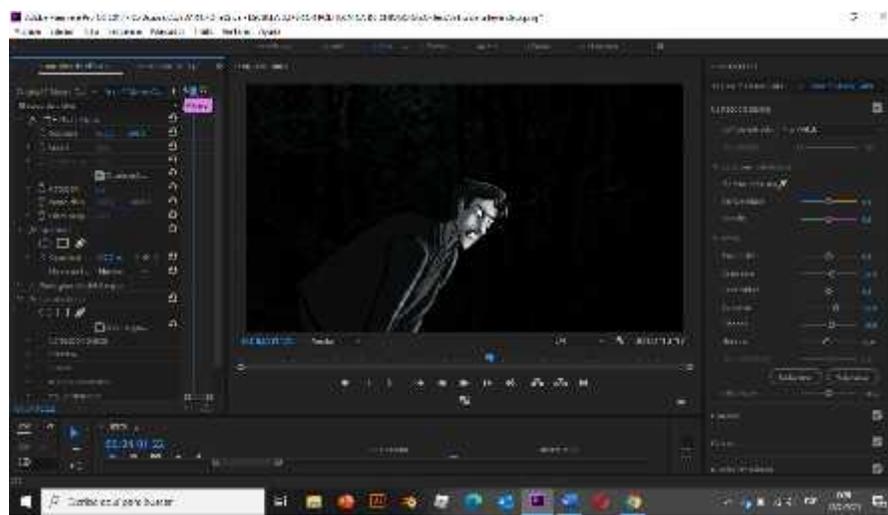


Figura 55-4. Ángulo inicial de la escena

Fuente: Elaboración propia.

Como se aprecia en la Figura 28 se observa el ángulo inicial pero posteriormente se le ha dado un acercamiento, según la necesidad de la escena a proyectar.

4.3.10 Producto Final

A continuación, se expone el video finalizado, el mismo que ha sido proyectado a partir de la plataforma YouTube y su link respectivo para que se pueda apreciar el producto final de la leyenda ilustrada en video.



Figura 56-4. Video finalizado y subida a la plataforma YouTube

Fuente: Elaboración propia.

<https://www.youtube.com/watch?v=HwEFzG0wLfw&list=LLk-G6orOriuhbIw7DMN8kw>

CONCLUSIONES

Con relación al primer objetivo específico que refiere a recabar información de las leyendas del cantón Ambato partiendo de los recursos proporcionados por documentos oficiales para su posterior verificación, se ha concluido lo siguiente:

- J En general, el cantón Ambato posee una gran variedad de leyendas, sin embargo, la mayoría de ellas no han sido documentadas en escritos ni visualmente lo que, en efecto, ha dificultado el proceso para la recolección de información; por lo que la información ha sido reunida de expertos entendidos en el tema sobre cultura general.
- J En este orden de ideas, los expertos coinciden que las leyendas han sido transmitidas según las vivencias propias de los pobladores de manera oral, y aunque existe documentación escrita necesaria pero no suficiente sobre las mismas, la mayor problemática en este punto es que no han sido socializadas por medios audiovisuales lo que, en efecto, ha hecho que se vaya perdiendo entre la memoria de su gente.

Respecto a seleccionar material informativo a través de documentos oficiales para definir la principal leyenda del cantón Ambato se ha determinado que el cantón posee las siguientes leyendas: Pildorita, El Farol Fantasma, La Dentona, Uña Huillac, El Solitario, El Toro de Bocina y el “Torero”, Juan Montalvo y la Feria Ambateña. En función de aquello, al consultarse la opinión de expertos entendidos en cultura general cuál es la más representativa se ha concluido lo siguiente:

- J Los expertos coinciden que la de Juan Montalvo es la más representativa por ser un personaje local muy conocido entre sus pobladores pero que por sus características no se ubica dentro de este tipo de narrativa; sin embargo, expresan que El Farol fantasma, es una leyenda netamente tomada de la imaginación; por lo que la inclinación se dirigió a determinar que la misma reúne los elementos necesarios para ser proyectada en un video ilustrado.
- J Con relación al objetivo específico que refiere a crear las ilustraciones partiendo de bocetos obtenidos de la leyenda principal para la elaboración del guion. Esto se ha realizado básicamente en función del estilo “Disney” por su versatilidad, por ser dinámico y didáctico, donde se ha incluido el aporte personal y el conocimiento adquirido durante la carrera de Diseño Gráfico.
- J Finalmente, con relación a desarrollar un video ilustrado sobre la utilizando técnicas de ilustración digital que narren la principal leyenda del cantón Ambato para su difusión, en el proceso se ha utilizado elementos como el color, planos, efectos y transiciones, sincronización

de audio y video, entre otros puntos; hasta llegar al producto final sobre la leyenda El farol fantasma, el mismo que ha sido proyectado en la plataforma virtual YouTube.

RECOMENDACIONES

- J Se recomienda a las Escuelas Politécnicas y Universidades apoyar las iniciativas desarrolladas por los egresados de la carrera de Diseño gráfico publicando entre sus medios de comunicación los trabajos elaborados.
- J Se recomienda, así mismo, que el video ilustrado en el trabajo investigativo sea proyectado en espacios virtuales y físicos en el área de Turismo, como una forma de socializar aquellos elementos del patrimonio cultural intangible como las leyendas que no son tan difundidas por las autoridades locales.
- J Finalmente, se sugiere que las autoridades del Ministerio de Cultura y Patrimonio, en coordinación con las autoridades del gobierno local del cantón Ambato, apoyen las iniciativas que promueven la conservación del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad exponiendo entre las fechas conmemorativas trabajos visuales como el expuesto en el presente estudio, para que la información recogida en documentos oficiales y otros no se pierdan.

GLOSARIO

Advergaming: “Este concepto surge de la unión de dos términos: advertising y video-gaming; es decir, la publicidad que se inserta en los videojuegos online o los videojuegos online creados expofeso para una marca” (Noguero, 2010, p. 42).

Bimedia: ·Lenguaje de la comunicación visual. Toda comunicación mediática es un formidable flujo de imágenes y texto en sus infinitas variedades y combinaciones. el lenguaje bimedia es la combinatoria entre imagen y texto” (Parra, 2010).

Folclore: “El término hace referencia al estudio de la cultura de un pueblo incluyendo aspectos como proverbios, tradiciones, historia, costumbres, música, supersticiones, bailes, juegos, frases hechas, vestimenta, religión, ritos, leyendas, mitos y transmisiones orales como por ejemplo los cuentos tradicionales” (Ali, 2011, p. 22).

Semántico: “Es la ciencia del hombre que estudia el significado que expresamos mediante el lenguaje natural.2 Es una parte de la gramática que investiga el modo como se proyectan los objetos y situaciones del mundo en el código de la lengua” (Palma, 2016, p. 2).

BIBLIOGRAFÍA

AGUILAR, Dayana. *Formatos de video.* [En línea] 2011. [Citado el: 10 de diciembre de 2020.] Disponible en: https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/educ_continua/LEC16_Formato%20de%20video.pdf.

ALI, Afrah Mulla. *El mundo maravilloso de los cuentos kuwaitíes y su traducción al español desde una perspectiva ideológica e intercultural.* [En línea] (Trabajo de titulación). Salamanca : s.n., 2011. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=95700>

ALMEIDA, José, et al. *El muestreo estadístico, herramienta par proteger la objetividad e independencia de los auditores internos en las empresas cooperativas.* [En línea]. 2, 2015, Revista Cooperativismo y Desarrollo, Vol. 3, pp. 1-11. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5233986>

ANDRADE, Susana. *La construcción del discurso sobre patrimonio intangible y las políticas culturales en Ecuador.* [En línea] (Trabajo de titulación). 52, Quito : s.n., 2016, Boletín de Antropología, Vol. 31, pp. 221-247. Disponible en: <https://doi.org/10.26807/revpuce.v0i102.2>

ARIAS, Elisa. *Los efectos sonoros en las series radiofónicas: el caso de la serie policíaca Taxi Key.* 142-165, 2018, Revista Estudios.

BAYONA, Emilio. *Desarrollo de corto animado en stop motion, con la finalidad de fortalecer la conciencia social del reciclaje.* [En línea] (Trabajo de titulación) (Ingeniería) Universidad Católica de Guayaquil, Guayaquil. 2015. Disponible en: <http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/5554>

BERMÚDEZ, Angie; & QUINCENO, Wanda. *Las leyendas como herramienta para potenciar las identidades culturales.* [En línea] (Trabajo de titulación) (Licenciatura). Uniminuto, Bogotá, Colombia. 2020. Disponible en: https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/10457/T.EA_Berm%C3%BAdezAngie-QuicenoWanda_2020-10.pdf?sequence=1&isAllowed=y

CABRERA, Santiago. *Reflexiones alrededor del inventario del patrimonio cultural.* 4, 2016, Apuntes, Vol. 1, pp. 106-123.

CAHUEX, Ana. *Desarrollo de imagen visual, material.* [En línea] *La versatilidad de la ilustración digital y la ilustración tridimensional en el diseño de revistas* (Trabajo de titulación). (Licenciatura) Universidad Rafael Landívar, Guatemala. 2014. Disponible en: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/03/05/Cahuex-Ana.pdf>

CARRILLO, Ana. *Población y muestra*. [En línea] septiembre de 2015. Disponible en: <http://ri.uaemex.mx/oca/view/20.500.11799/35134/1/secme-21544.pdf>.

CELAEP. *Memoria técnica-diagnóstico terrotorial PDOT Ambato*. Ambato : Municipio de Ambato, 2013.

CEO. *Los planos en los retratos*. [En línea] 2015. [Citado el: 10 de enero de 2021.] Disponible en: <https://fotografiaprincipiantes.wordpress.com/2015/05/20/los-planos-en-los-retrato/>.

CEPEDA, Jesús. Una aproximación al concepto de identidad cultural a partir de experiencias: el patrimonio y la educación., *Tabanque*, Vol. 31, 2018, pp. 244-262.

CERLAC. 2010. *El cómic invitado a la biblioteca pública*. [En línea] Bogotá : CERLAC, 2010. Disponible en: <https://cerlalc.org/publicaciones/el-comic-invitado-a-la-biblioteca-publica/>

CHAMORRO, Lilia; & MALDONADO, Yadira. *Identidad cultural "Causas que generan la pérdida de identidad cultural de Imantag y su relación con el desarrollo del turismo del cantón Cotacachi*. [En línea] (Trabajo de titulación). (Ingeniería) Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador . 2017. Disponible en: <http://repositorio.utm.edu.ec/handle/123456789/7964>

CHÁVEZ, Elmer. *Las leyendas urbanas y la Identidad cultural de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 81540 "San Francisco de Asís" Tanguche - Chao*. 2019. [En línea] (Trabajo de titulación). (Licenciatura) Universidad César Vallejo, Lima, Perú. 2019. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/38194>

CONDE RUAN, José Tomás. «*El concepto de calidad en el doblaje para los estudiantes de traducción*». *MonTi: Monografías de Traducción e Interpretación*, [en línea], 2019, pp. 87-112, Disponible en: <https://www.raco.cat/index.php/MonTI/article/view/367814> [Consulta: 11-03-2021].

DANEL, Octavio. *Metodología de la investigación. Población y muestra*. Research Gate, 2015, págs. 1-20.

Diario El Universo. *Ambato recibió a más de 100.000 turistas durante el feriado*. [En línea] 2019. [Citado el: 09 de enero de 2020.] Disponible en: <https://www.eluniverso.com/noticias/2019/03/05/nota/7218332/ambato-recibio-mas-100000-turistas-durante-feriado>.

DÍAZ, Christopher Brian. *Tratamiento de sonido y banda sonora del cortometraje Stereo*. [En línea] (Trabajo de titulación). (Licenciatura) Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador. 2016. Disponible en: <http://dSPACE.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/26145>

Domestika.org. *Técnicas digitales de retrato ilustrado*. [En línea] 2020. [Citado el: 10 de enero de 2021.]. Disponible en: <https://www.domestika.org/es/courses/377-tecnicas-digitales-de-retrato-ilustrado>.

DURÁN, Alberto De. Investigación de audiencias y planificación de medios. s.l. [En línea]: Universidad Rey Juan Caralos, 2014. Disponible en: <https://www.docsity.com/es/investigacion-de-audiencias-y-planificacion-de-medios/4294586/>

El Telégrafo. *Tungurahua potencia los servicios de turismo*. [En línea] 2019. [Citado el: 09 de enero de 2020.] Disponible en: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/regional/1/tungurahua-potencia-servicios-turismo>.

Estilo manga y anime cómo dibujarlos. [En línea] 2017. [Citado el: 10 de enero de 2021.] Disponible en: <http://sketch-book-lustration.blogspot.com/2017/03/estilo-manga-y-anime-como-dibujarlos-y.html>.

GARCÍA, Iván. *Spot Medio Ambiente y Agua*. [En línea] 2015. [Citado el: 27 de enero de 2021.] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=EDCOGN9Z9Uk>.

Gobierno Provincial de Tungurahua. *Agenda Tungurahua 2019-2021*. Ambato : Gobierno Provincial de Tungurahua, 2019.

GÓMEZ, Sergio. *Diseño de un storyboard para un comercial de lanzamiento de la marca de cerveza “La Pescuesuda”, dirigida al mercado ecuatoriano*. [En línea] (Trabajo de titulación). (Diseñador Gráfico) Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador. 2013. Disponible en: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/5178/1/TDIS116.pdf>

GONZÁLEZ, Adrián. *Analítica se suma para expandir la experiencia del televidente*. [En línea] 2020. Disponible en: <https://revistaitnow.com/video/analitica-se-suma-para-expandir-la-experiencia-del-televidente/>.

Guevara, María Gabriela. *Procesos de inclusión de manifestaciones del Distrito Metropolitano de Quito en la lista representativa del patrimonio cultural inmaterial del Ecuador*. [book auth.] Eloisa Carbonel. *Patrimonio inmaterial en el Ecuador*. Quito : Universidad Politécnica Salesiana, 2020.

idwpublishing.com/. *Disney Comics and Stories*. [En línea] 2019. [Citado el: 10 de enero de 2021.] Disponible en: idwpublishing.com/.

IES, Alfonso. *La escritura audiovisual: guión literario, guión técnico y escaleta*. [En línea] 2018. [Citado el: 09 de diciembre de 2020.] Disponible en: <https://iesalfonsox.es/wp-content/uploads/2018/10/EL-GUI%C3%93N-LITERARIO-Y-T%C3%89CNICO-CIDEAD-1.pdf>.

JIMÉNEZ Luis. El partido más visto de la fase de grupos a nivel mundial. [En línea] 2018. [Citado el: 27 de enero de 2021.] Disponible en: <https://www.futbolsapiens.com/actualidad-futbol-mexicano/este-fue-el-partido-mas-visto-de-la-fase-de-grupos-a-nivel-mundial/>.

JIMÉNEZ Tania Beatriz. *Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés.* Quito. [En línea] (Trabajo de titulación). (Maestría) Universidad Andina Simón Bolívar, Quito, Ecuador. 2019. Disponible en: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6988/1/T2994-MIE-Jimenez-Los%20videos.pdf>

LLIGALO, Tupac. *La animación digital en la difusión de saberes ancestrales de la comunidad Chibuleo de la provincia de Tungurahua.* [En línea] (Trabajo de titulación). (Ingeniería) Universidad Tecnológica Indoamérica, Ambato, Ecuador. 2019. Disponible en: <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1187>

LLOGARI, Álvaro. *Técnicas de iluminación.* s.l. : UOC, 2016.

LORA, Fátima. *Uso de la sincronización labial en el doblaje al español del cortometraje 'El circo de la mariposa.* Revista de Investigación y Cultura, Vol. 7, 3, 2018, pp. 1-6.

Macrovector. *Dibujo gráfico ilustrativo con pintura decorativa de grafitis pintada de arte y personajes.* [En línea] 2020. Disponible en: <https://www.shutterstock.com/es/image-illustration/decorative-graffiti-art-spray-paint-letters-213897937>.

MARÍN, Mabel. *Traslación de elementos del lenguaje cinematográfico al lenguaje teatral: plano y montaje.* Santiago de Chile : Universidad de Chile, 2016.

MARTÍNEZ, Jocelyne. *Plan estratégico de Marketing para el posicionamiento del cantón Ambato como destino turístico a nivel nacional.* [En línea] (Trabajo de titulación). (Ingeniería) Universidad Regional Autónoma de los Andes, Ambato, Ecuador. 2019.

MERA, Daniela Sofía. *Estación de trabajo y su organización espacial para el mercado de las flores de la ciudad de Ambato.* Ambato : Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 2016.

MIRANDA, Carlos. *Las leyendas del cantón Ambato.* 19 de enero de 2021.

MOLINA, Marco Antonio. *Leyendas urbanas y tradiciones en el México del siglo XXI.* Ciudad de México : Universidad Autónoma Metropolitana, 2018.

MOSCOSO, Camila. *La iluminación cinematográfica: desarrollo de propuesta de iluminación para el cortometraje summer beats.* . [En línea] (Trabajo de titulación). (Licenciatura) Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador. 2015.

MOSCOSO, María Paz. *Procesos de creación artística aplicada al diseño de indumentaria.* Cuenca : Universidad del Azuay, 2017.

NARANJO. *La leyenda del cantón Ambato.* 24 de enero de 2021.

NOGIN, Román. *Textura, pintura al óleo, acrílico, óleo, color brillante.* [En línea] 2021. [Citado el: 10 de enero de 2021.] Disponible en: https://es.123rf.com/photo_67605768_textura-pintura-al-%C3%B3leo-acr%C3%ADlico-%C3%B3leo-color-brillante.html.

OJEDA, Diana. *Las leyendas ancestrales como un elemento de identidad cultural de. Ambato:* Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador. 2019.

OÁ, Humberto. *Leyendas, tradiciones y relatos. Anécdotas, variedades del Ecuador.* 2004.

ORTEGA Alex. *Difusión de los mitos y leyendas como herramienta para el desarrollo del turismo cultural del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos. Babahoyo.* [En línea] (Trabajo de titulación). (Licenciatura) Universidad Técnica de Babahoyo, Los Ríos, Ecuador. 2018.

ORTIZ, Jorge. *Las leyendas del cantón Ambato.* 20 de enero de 2021.

ORTIZ, María. *Narrativa audiovisual aplicada a la publicidad.* Madrid : Universidad de Alicante, 2018.

Paradibujonline.com.. [En línea] 2020. [Citado el: 10 de enero de 2021.] Disponible en: <https://paradibujonline.com/mejores-lapices-dibujar/carboncillo-carbon/>.

PARRA, Mariana. *Lenguaje bimedia.* [En línea] 2010. [Citado el: 17 de febrero de 2021.] Disponible en: <http://hermeneuticalenguajebimedia.blogspot.com/2010/10/que-es-el-lenguaje-bimedia.html#:~:text=Lenguaje%20de%20la%20comunicaci%C3%B3n%20visual,natoria%20entre%20imagen%20y%20texto..>

PEÑA, Daniel. *Diseño de guiones para audiovisual: ficción y documental.* Ciudad de México : Universidad Autónoma Metropolitana, 2016.

PÉREZ, Luis, et al. *Digitalizar la memoria oral colectiva. El rescate de leyendas como estrategia formativa para el fomento de nuevas tecnologías en el sector rural de Piedecuesta (Santander, Colombia).* 2017, X Foro Educadores para la era digital, pp. 1-16.

PÉREZ, Alipio: & RODRÍGUEZ, Andrés. *Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento.* Revista Escuela de Administración de Negocios, 82, pp. 1-26. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/318927503_Digitalizar_la_memoria_oral_colectiva_El_rescate_de_leyendas_como_estrategia_formativa_para_el_fomento_de_nuevas_tecnologias_en_el_sector_rural_de_Piedecuesta_Santander_Colombia

popcornstudio.es. *Cómo hacer un storyboard.* [En línea] 2020. Disponible en: <https://www.popcornstudio.es/storyboard>.

productoraudiovisualbarcelona.com. *La importancia de la iluminación en la producción audiovisual.* [En línea] 2016. [Citado el: 27 de enero de 2021.] Disponible en: <https://productoraudiovisualbarcelona.com/iluminacion-produccion-audiovisual/>.

RAMÍREZ, Martha. *La apertura y vigencia de la leyenda en una región de tránsito entre México Central y la vertiente del Norte.* San Luis Potosí : El Colegio de San Luis, 2017.

REINO Pedro.. *Las leyendas del cantón Ambato.* 18 de enero de 2021.

REYNOSA, Enaidy. *Patrimonio cultural e identidad. Argumentos teóricos.* s.l. : GRIN, 2015.

RIANO, Lizeth. *Guía para la elaboración de guiones audiovisuales.* [En línea] 2017. [Citado el: 09 de diciembre de 2020.] Disponible en: <https://leo.uniandes.edu.co/index.php/menu-escritura/disciplina/77-periodismo/105-guia-para-la-elaboracion-de-guiones-audiovisuales>.

RODRÍGUEZ, Alicia. *Audiodescripción y propuesta de estandarización de volumen de audio: hacia una producción sistematizada.* . [En línea] (Trabajo de titulación). (Maestría) Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona, España. 2017.

RUÍZ, Antonio. *La técnica de focus group: elementos teórico - prácticos.* [En línea] 2018. Disponible en: http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/123386/1/La%20t%C3%A9cnica_de_Focus_Group_2018.pdf.

Solar Films. *Escena.* [En línea] 2020. Disponible en: http://elokuvantaju.uiah.fi/spanish/study_material/screenplay/kohtaus.jsp.

SOLÍS, Leonor, Magaña, Mayra: & Muñoz, Herán. *Manual básico de video para la comunicación y el periodismo de ciencia.* Primera edición. Ciudad de México : Universidad Nacional Autónoma de México., 2016.

TERÁN, Darwin. *“Las leyendas del cantón Montúfar y el turismo cultural local”.* Tulcán, Ecuador : Universidad Politécnica Estatal del Carchi, 2018.

ULLOA, Diego. *Muerte súbita: el poder narrativo del plano secuencia.* Cuenca : Universidad de Cuenca, 2015.

Universidad Metropolitana de Monterrey.. *El Guión.* [En línea] 2012. Disponible en: <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r162r/w18249w/guion-umm.pdf>.

VALLE, Ricardo Alejandro. *Las audiencias activas y la credibilidad de los medios de comunicación en México.* Madrid : Universidad Complutense de Madrid, 2018.

VELASCO, Rosario. *La ilustración gráfica aplicada al diseño.* [En línea] (Trabajo de titulación). (Doctorado) Universidad de Granada, Barcelona, España. 2017.

VERA, Patricia. *Las leyendas urbanas y los valores morales.* [En línea] (Trabajo de titulación). (Licenciatura) Universidad de Las Américas, Quito. 2016.

VERGARA, Geovanny. *Ilustracion técnica pastel.* [En línea] 2015. [Citado el: 10 de enero de 2021.] Disponible en: <https://www.domestika.org/es/projects/365814-ilustracion-tecnica-pastel>.

YAGUACHI, Isabel Normi. *Propuesta metodológica de ilustración infantil basada en las técnicas manuales y digitales bajo el concepto de creatividad.* [En línea] (Trabajo de titulación). (Licenciatura) Universidad Pontificia Católica del Ecuador, Quito, Ecuador. 2016.

YouTube. *Pack de efectos de sonido para videos sin copyright 2019.* [En línea] 2019. [Citado el: 27 de enero de 2021]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=164B6BOwgpU>.

ANEXOS

ANEXO A: FORMATO ENTREVISTA A EXPERTOS ENTENDIDOS EN CULTURA GENERAL.



Objetivo: Identificar la leyenda más significativa del cantón Ambato para la creación de un video ilustrado.

Datos Informativos:

Nombres y apellidos:

Edad:

Ocupación o cargo:

Años de labor:

Género:

Residencia actual:

GUION DE ENTREVISTA

1. ¿Qué conocimiento tiene referente a las leyendas del cantón Ambato?
2. ¿Existe un interés personal hacia las leyendas del cantón Ambato?
3. ¿Cuál de estas leyendas son propias del cantón Ambato?
 - a. Pildorita
 - b. El Farol Fantasma
 - c. La Dentona
 - d. Uña Huillac
 - e. La Loca Viuda
 - f. El Solitario
- g. El Toro de Bocina y el "Torero"
 - h. Juan Montalvo y la Feria Ambateña
 - i. La Caja Ronca
4. Con relación a la pregunta anterior ¿Cuál de esas leyendas representaría mejor al cantón Ambato? ¿Por qué?
5. ¿Conoce si existe suficiente documentación al respecto?
6. ¿Cuál de las leyendas anteriormente mencionadas considera que debería ser plasmada en un video ilustrado?
7. ¿Conoce si las leyendas del cantón Ambato han sido representadas gráficamente en algún lugar o medio físico de la ciudad?
8. ¿Considera importante promover el conocimiento de las leyendas del cantón Ambato en los ciudadanos?

ANEXO B: RESUMEN ENTREVISTAS

Ítem	Pregunta	Experto 1 Dr. Jorge Ortiz	Experto 2 Dr. Mario Baraona	Experto 3 Lic. Carlos Miranda	Experto 4 Dr. Pedro Reino	Experta 5 Lic. Jennifer Naranjo	Experta 6 Dr. Ernesto Lanata
1	Nivel de conocimiento sobre leyendas del cantón Ambato.	No mucho, gran parte he vivido en Quito	No, no he escuchado.	Dominio alto de las leyendas	Vasto conocimiento.	Un porcentaje mínimo.	Alto
2	Interés personal hacia las leyendas del cantón Ambato	<p>Por su puesto, que me gustaría, pero definitivamente en ninguna, ni en el libro de Juan León Mera, nada existe de las leyendas.</p> <p>Quienes se refieren mucho a las leyendas son varias personalidades de Quito fundamentalmente.</p>	Podría ser.	<p>La lectura, antes había un dicho que el que quiere saber que vaya a Salamanca, que es un centro universitario. Ahora digo, quien quiera saber vaya al libro que es el mejor amigo que transmite aquellos conocimientos que quiere conocer para enriquecer el intelecto, sobre todo para ampliar la calidad humanística. Indudablemente nos introduce en un conjunto de emociones que configuran a la</p>	<p>Yo no he escrito, sino un libro sobre las leyendas, es un libro publicado hace muchos años.</p> <p>Una de mis características ha sido publicar las cosas valiosas que sacan los estudiantes en su investigación para que no quede archivado.</p> <p>Básicamente escribo un acercamiento a la historia como la ushinga, que es</p>	<p>Por su puesto, es de mucha importancia conocer si somos originarios de este cantón.</p> <p>Como maestra es importante conocer, sobre todo.</p>	<p>El interés personal, tal vez dejar algún testimonio de lo que era Ambato, de lo que yo me acuerdo, por la década de los 30, 40.</p> <p>Incluso, La Pildorita vivió en los setenta por ahí.</p> <p>Las leyendas que son sacadas, un poco de nuestros mayores, dan</p>

				leyenda.	una leyenda que vino a Ambato en la época de la Colonia.		testimonio de nuestra ciudad de estos fantasmas y personajes.
3	Leyendas que son propias del cantón Ambato	<p>Pildorita, una mujer muy interesante más o menos similar a la Torera de Quito.</p> <p>El Farol Fantasma, no.</p> <p>La Dentona, no.</p> <p>La loca viuda, sí he oído en Ambato, más o menos.</p> <p>El Solitario, no.</p> <p>El Toro de Bocino y El Torero, sí.</p> <p>Uña Huillac, no.</p> <p>Juan Montalvo, por su puesto un patrimonio que tiene que ser una leyenda Ambateña</p>	<p>La Pildorita, El Torero, la Caja ronca he oído sí.</p> <p>El Farol fantasma es representativa.</p>	<p>La Pildorita, no es personaje fantasmal sino real que existió, proveniente de Cuenca que llegó a Ambato con una hermana. Forman parte de lo que es el entorno de la ciudad permanecen en la memoria colectiva.</p> <p>El Farol Fantasma, es mucho más imaginario, no fue real.</p> <p>Las leyendas tienen casi el mismo tono, con variación de escenarios, un poco personajes, la caja ronca, tiene un origen imbabureño pero en Quito, con ciertas adaptaciones vienen a ser lo mismo como La loca viuda.</p>	<p>La Pildorita, es un personaje del folclore urbano, pero me da a pensar qué trascendencia en la investigación tendría.</p> <p>El Farol fantasma, es una leyenda que aparecen en América, son leyendas muy elementales de la época de la Colonia, ya nadie cree en esas leyendas.</p> <p>Loca viuda hay hasta en el folclore tradicional</p> <p>El toro de bocina y el torero, es una forma de</p>	<p>La Pildorita no es de aquí.</p> <p>El Farol Fantasma, no es de aquí.</p> <p>La Dentona, no</p> <p>Uña Huillac, esa desconozco.</p> <p>La Loca Viuda, no conozco. Pero no es ambateña, tal vez se conozca con otro nombre.</p> <p>El Solitario, no</p> <p>El Toro de Bocina y el Torero, esa sí de Salasaca</p> <p>Juan Montalvo, esa parece que</p>	<p>La Pildorita, es un personaje que vivió aquí en Ambato.</p> <p>El Farol Fantasma, es un fantasma que vino de España, con poco de imaginación. Los fantasmas son más generales a América española.</p> <p>La Dentona, no.</p> <p>El Uña Huillac, nosotros hemos escuchado el Hui Iguille. Entiendo que</p>

		La Caja Ronca, sí.			folclore. De Montalvo, no he conocido, pero sería bueno conocer si fue escrito por alguien de la época.	sí he escuchado. La Caja Ronca, no.	sí es de Ambato. La Loca viuda, es una leyenda más general. El Solitario, no conozco. El Toro de Bocina y el Torero. Es un personaje de aquí de Ambato. Juan Montalvo y la Feria ambateña, no La Caja Ronca, es una leyenda fantasma que también creo que es más general en América Hispana.
4	La leyenda que representaría mejor al cantón Ambato.	Juan Montalvo y la Feria Ambateña, sería extraordinario.	Tal vez, algo de Juan Montalvo, yo creo que esa	La leyenda más emblemática es el Farol Fantasma, que la refiere en lecturas	Eso tendrían que hacer una selección cronológica y	Me parece que Juan Montalvo y la Feria de Ambato, por el	Al cantón Ambato, como leyenda fantasma, tal

		<p>Juan Montalvo es una realidad, es uno de los logros más extraordinarios y si se produce una leyenda sobre este personaje sería extraordinario.</p> <p>El Farol Fantasma sería, en cambio, el ideal.</p>	<p>sería porque identifica a la ciudad, porque las otras son relativas, pero Juan Montalvo no.</p> <p>La del Farol Fantasma, también podría encajar dentro del tema representativo de la ciudad.</p>	<p>amenas el que fuera cronista Carlos Sevilla Suarez.</p> <p>Dr. Rodrigo Pachano cuenta la leyenda del Uña Guillo, del niño que llora característico de todos los demás pueblos.</p> <p>Juan Montalvo, es una leyenda.</p>	<p>también con el otro eje, las que tienen ahí una mezcla indígena y mestizaje.</p> <p>Podría ser otra variante, el asunto de Montalvo, que se ha convertido en un mito, primero porque su obra ya casi nadie lee, y luego porque viven del nombre de Montalvo y se han mitificado aspectos de su vida y su muerte.</p> <p>La lectura no puede ser simplemente de entretenimiento sino para formar al niño, no mantenerle al mundo mágico, colonial, medieval.</p>	<p>mismo hecho de ser un personaje emblemático, conocido a nivel nacional e internacional.</p>	<p>vez el Hui Iguille.</p>
5	Existe suficiente documentación sobre las leyendas	Ninguna, porque de haberlo existido, lo habría	Me parece que están en el Municipio en	Yo lo que creo es que definitivamente como se ha hecho	Sería interesante que una institución como	Sí, hay suficiente información,	Las leyendas vinieron con la conquista

	<p>en el cantón Ambato.</p>	<p>conocido. Existen tres números de leyendas sobre la costa, pero aquí en Ambato; más que leyendas son apodos que han aplicado los ambateños, hemos sido más proclives a poner apodos. El problema antes conocíamos de las leyendas porque antes nos reuníamos con la familia quedándonos en la sobremesa, pero ahora no nos vemos mucho.</p>	<p>su sala de exposiciones, sí</p>	<p>una recopilación de distintas partes, debería salir un volumen que reúna en sus páginas todas estas cosas hasta que se pierdan, de tal manera, recomendaría se proceda de esa manera porque es la única manera de preservar la tradición.</p> <p>No, definitivamente no, tengo un grupo de recopilaciones en video que se han hecho en Quito.</p>	<p>el Municipio o Consejo reedite toda una colección de leyendas, que haga esta tarea primero recopilatoria y puede ser también una antología, escoger las que más parezcan interesantes y hacer un todo bibliográfico de las leyendas de Tungurahua.</p> <p>Hay más que suficiente documentación para organizar un 4 o 5 volúmenes de leyendas y creencias de Tungurahua.</p> <p>Hay varios componentes culturales de la provincia, y en cada uno de estos segmentos</p>	<p>pero nunca está por demás un investigador que encuentre más.</p> <p>Es importante no perder nuestro origen, costumbres.</p> <p>En la Casa de la Cultura Ecuatoriana podemos encontrar muchas obras de nuestros escritores tungurahueses y ambateños</p> <p>En la Técnica de Ambato también.</p>	<p>española, la mayor parte de leyendas de fantasmas, digamos; entonces más bien es recordatorio oral de generación en generación, hasta llegar hasta nuestro conocimiento oral.</p> <p>No hay evidencia escrita, los fantasmas no, es una tradición oral mas bien.</p>
--	-----------------------------	--	------------------------------------	--	---	--	---

					encontrará usted lo que estamos tratando de averiguar.		
6	La leyenda que debería ser plasmada en un video ilustrado.	La Caja ronca, por ser una de las más conocidas. Uña Huillac, me encantaría esa porque Rodrigo Pachano es un ser extraordinario pero más me inclino por El Farol Fantasma.	Tal vez La Pildorita, pero más claramente El Farol Fantasma,	El Farol Fantasma, es una leyenda cosmopolita, todas las gentes la conocen. Uña Huillac, es uno de los más importantes Rodrigo Pachano. La más relevante sería el Farol porque indudablemente más conocida, jamás difundida, la que más ha circulado entre las generaciones de los ambateños. Es la más representativa. La de Juan Montalvo, porque indudablemente Montalvo está en otro nivel, es el mayor referente de las letras	Yo diría dos cosas, pueden hacer de cualquiera de ellas, pero yo no haría de ninguna de esas. No hay de esas leyendas de fondo solo entretenimiento. Yo haría de los indígenas de Quisapincha, haría un trabajo sobre la Ushiña, cómo se manejaron las mujeres que fueron leyenda. Pero, igual, yo vería el nombre de Izamba, que es un mito interesantísimo y que da información histórica.	Para darle mayor importancia. Me parece a todos, porque la juventud de ahora no es que lea mucho y nosotros podríamos hacer videos para fortalecer. El primer video ilustrado sería de Mi querido Juan Montalvo.	De las leyendas, tal vez El Judío errante, es una leyenda general. Tal vez, el Farol (...) que es falso, por una experiencia más personal que tuve.

				ecuatorianas e hispanoamericanas, fue un maestro de la política, pero en todos los libros de leyendas que tengo, encontré que en uno solo libro habla de este personaje que no ha sido conocido ni difundido.			
7	Las leyendas del cantón Ambato han sido representadas gráficamente en algún lugar o medio físico de la ciudad.	Nada, absolutamente, jamás de una leyenda ni tradición, absolutamente nada pero va a ser difícil conseguir información.	No, no física parece que hay aquí en el teatro que han representado, las casas museos de la ciudad que han hecho referencia de Ambato.	Sería una verdadera maravilla, estimularía y felicitaría a quienes sean capaces de llevar tan ambicioso proyecto	Yo quise hacer toda la ronda nocturnal en base a los temas de leyendas que aparezca en una lectura pública ante un público; pero no hubo el apoyo suficiente, entonces a partir de estas ideas surgidas, yo creo que es importante que replanteen porque no han sido realmente, hecho algunos pasados a texto, pero de videos que yo conozca no hay material	Gráficamente dentro o fuera. Sí, en Chibuleo, en la escuela del Milenium ahí observé dos. Claro eran de Chibuleo: El Diablo Uma	No.

					<p>gráfico.</p> <p>Creo que sea urgente que se haga una visualización dada las exigencias de la actualidad. Donde se vea una ideología de por qué se muestra ese tipo de leyendas.</p>		
8	<p>Grado de importancia para promover el conocimiento de las leyendas del cantón Ambato en la ciudadanía.</p>	<p>Todo lo que es cultura es bueno, y la leyenda es parte de la cultura, porque así se conoce la vida de una población. Me parece extraordinario.</p>	<p>Por supuesto, claro que sí.</p>	<p>Naturalmente,</p>	<p>Me preocupa una cosa, por qué tiene que ser solo del cantón Ambato. Pensar como territorializado, leyendas del cantón, querría decir las parroquias y decir vamos a seleccionar qué representa mejor, a lo mejor convenga la visión provincial, que parecería una nota de identidad de las</p>	<p>Considero de suma importancia, puesto que incluso se desconoce, donde algunas leyendas no se han escuchado. Pero sí, es muy importante se promueva esto entre los estudiantes sobre la cultura ambateña misma.</p>	<p>Estas leyendas y estos personajes son parte de una comunidad, y tienen una historia, y las leyendas (..) hacen parte de la historia verdadera de una comunidad.</p>

					creencias, escoger el tema que caracterice al Tungurahua y se haga la mejor representación.		
9	Concepto de leyenda, punto de vista.	No son ciertas, pero de tanto repetirse se han convertido en hechos históricos. Agrada mucho a las personas, les gusta.	En la cultura, de la época, es un eslabón entre las culturas anteriores y las actuales.	Son relatos entre fantásticos, moralizantes que existen prácticamente en todos los pueblos y aún en el exterior que se vienen arrastrando de generación a generación.	El mensaje es que las nuevas generaciones tienen que procurar, aquí en Tungurahua, a renovar el pensamiento y no vivir de las glorias pasadas. Aquí se reproducen libros de 200 años y eso no está mal, pero nadie habla de los autores contemporáneos que también se preocupan. Renovar el pensamiento, buscar libros actualizados.	La leyenda es una narración que tiene realidad y ficción. Su característica principal que va de generación en generación, de manera escrita o manera oral. Un personaje puede ser leyenda, por los hechos que dicen en una leyenda.	Los personajes, son de carne y hueso que pertenecen esencialmente a la ciudad de Ambato. Son 9 personajes, que vivieron aquí. El Torero, Elías, La Pildorita, Doña Clarita, son personajes que eran de aquí, que mataban el aburrimiento de la ciudad, porque esencialmente no había más qué hacer. Los personajes

								no son leyendas. Los 9 personajes de Ambato, son auténticos de aquí de Ambato, porque son gente de carne y hueso.
--	--	--	--	--	--	--	--	---

ANEXO C: GUION ENTREVISTAS.



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Objetivo: Identificar la leyenda más significativa del cantón Ambato para la creación de un video ilustrado.

Datos Informativos:

Nombres y apellidos: *Dr. Ernesto Lana Zamora*

Edad: *88 años*

Ocupación o cargo: *Médico, escritor*

Años de labor: *55 años*

Género: *Masculino*

Residencia actual: *Ambato*

GUION DE ENTREVISTA

1. ¿Qué conocimiento tiene referente a las leyendas del cantón Ambato?
Alto
2. ¿Existe un interés personal hacia las leyendas del cantón Ambato?
Quiero dejar algún testimonio de lo que era Ambato
3. ¿Cuál de estas leyendas son propias del cantón Ambato?
 - a. Pildorita ✓
 - b. El Farol Fantasma ✓
 - c. La Dentona
 - d. Uña Huillac ✓
 - e. La Loca Viuda
 - f. El Solitario
 - g. El Toro de Bocina y el "Torero" ✓
 - h. Juan Mortalvo y la Feria Ambateña
 - i. La Caja Ronca
4. Con relación a la pregunta anterior ¿Cuál de esas leyendas representaría mejor al cantón Ambato? ¿Por qué?
Uña Huillac
5. ¿Conoce si existe suficiente documentación al respecto?
No hay evidencia escrita, es una tradición oral.
6. ¿Cuál de las leyendas anteriormente mencionadas considera que debería ser plasmada en un video ilustrado?
El farol fantasma
7. ¿Conoce si las leyendas del cantón Ambato han sido representadas gráficamente en algún lugar o medio físico de la ciudad?
No
8. ¿Considera importante promover el conocimiento de las leyendas del cantón Ambato en los ciudadanos?
Las leyendas son parte de la comunidad.



Dirección: Panamericana Sur km 1 1/2,
www.espol.edu.ec

Teléfono: 593 (03) 2 998200
Código Postal: EC060155



Objetivo: Identificar la leyenda más significativa del cantón Ambato para la creación de un video ilustrado.

Datos Informativos:

Nombres y apellidos: Lic. Carlos Luis Micaela Torres
Edad: 60 años
Ocupación o cargo: Director de la casa de Juan Montalvo
Años de labor: 7 años
Género: Masculino
Residencia actual: Petileo

GUION DE ENTREVISTA

- ¿Qué conocimiento tiene referente a las leyendas del cantón Ambato?
Dominio Alto de las leyendas
- ¿Existe un interés personal hacia las leyendas del cantón Ambato?
La lectura, el libro es el mejor amigo
- ¿Cuál de estas leyendas son propias del cantón Ambato?
 - Pildorita ✓
 - El Farol Fantasma ✓
 - La Dentona ✓
 - Uña Huillac ✓
 - La Loca Viuda ✓
 - El Solitario ✓
 - El Toro de Bocina y el "Torero" ✓
 - Juan Montalvo y la Feria Ambateña ✓
 - La Caja Ronca ✓
- Con relación a la pregunta anterior ¿Cuál de esas leyendas representaría mejor al cantón Ambato? ¿Por qué?
Farol fantasma, Uña Huillac y Juan Montalvo no es una leyenda sino un personaje.
- ¿Conoce si existe suficiente documentación al respecto?
Sí, pero es necesario hacer un recopilatorio.
- ¿Cuál de las leyendas anteriormente mencionadas considera que debería ser plasmada en un video ilustrado?
El farol fantasma
- ¿Conoce si las leyendas del cantón Ambato han sido representadas gráficamente en algún lugar o medio físico de la ciudad?
No, sería una maravilla.
- ¿Considera importante promover el conocimiento de las leyendas del cantón Ambato en los ciudadanos?
Naturalmente.



Objetivo: Identificar la leyenda más significativa del cantón Ambato para la creación de un video ilustrado.

Datos Informativos:

Nombres y apellidos: *Mario Rodrigo Barona Andrade*

Edad: *87 años*

Ocupación o cargo: *Gerente de la radio Ambato*

Años de labor: *48 años*

Género: *Masculino*

Residencia actual: *Ambato*

GUION DE ENTREVISTA

1. ¿Qué conocimiento tiene referente a las leyendas del cantón Ambato?
No, no he escuchado
2. ¿Existe un interés personal hacia las leyendas del cantón Ambato?
Podría ser
3. ¿Cuál de estas leyendas son propias del cantón Ambato?
 - a. Pildorita ✓
 - b. El Farol Fantasma ✓
 - c. La Dentona
 - d. Uña Huillac
 - e. La Loca Viuda
 - f. El Solitario
 - g. El Toro de Bocina y el "Torero" ✓
 - h. Juan Montalvo y la Feria Ambateña
 - i. La Caja Ronca ✓
4. Con relación a la pregunta anterior ¿Cuál de esas leyendas representaría mejor al cantón Ambato? ¿Por qué?
Juan Montalvo o el farol fantasma son las más representativas
5. ¿Conoce si existe suficiente documentación al respecto?
Me parece que en el municipio
6. ¿Cuál de las leyendas anteriormente mencionadas considera que debería ser plasmada en un video ilustrado?
El farol fantasma
7. ¿Conoce si las leyendas del cantón Ambato han sido representadas gráficamente en algún lugar o medio físico de la ciudad?
Parece que en el museo, teatro y cosas patrimoniales.
8. ¿Considera importante promover el conocimiento de las leyendas del cantón Ambato en los ciudadanos?
Por sí puesto.



Objetivo: Identificar la leyenda más significativa del cantón Ambato para la creación de un video ilustrado.

Datos Informativos:

Nombres y apellidos: *Dr. Pedro Arturo Reina Garcés*

Edad: *64 años*

Ocupación o cargo: *escritor de Ambato*

Años de labor: *10 años*

Género: *Masculino*

Residencia actual: *Ambato*

GUION DE ENTREVISTA

1. **¿Qué conocimiento tiene referente a las leyendas del cantón Ambato?**
Vasto conocimiento
2. **¿Existe un interés personal hacia las leyendas del cantón Ambato?**
Escribo libros que asemejen la realidad de nuestros antepasados
3. **¿Cuál de estas leyendas son propias del cantón Ambato?**
 - a. Pildorita ✓
 - b. El Farol Fantasma ✓
 - c. La Dentosa
 - d. Uña Huillac
 - e. La Loca Viuda
 - f. El Solitario
 - g. El Toro de Bocina y el "Torero" ✓
 - h. Juan Montalvo y la Feria Ambateña
 - i. La Caja Ronca
4. **Con relación a la pregunta anterior ¿Cuál de esas leyendas representaría mejor al cantón Ambato? ¿Por qué?**
Cualquiera
5. **¿Conoce si existe suficiente documentación al respecto?**
No existe demasiado, sería importante que el Municipio recodite.
6. **¿Cuál de las leyendas anteriormente mencionadas considera que debería ser plasmada en un video ilustrado?**
Cualquiera porque son leyendas de entretenimiento.
7. **¿Conoce si las leyendas del cantón Ambato han sido representadas gráficamente en algún lugar o medio físico de la ciudad?**
No existe porque no hay apoyo suficiente.
8. **¿Considera importante promover el conocimiento de las leyendas del cantón Ambato en los ciudadanos?**
Es importante promover renovar el pensamiento y buscar libros actualizados.





Objetivo: Identificar la leyenda más significativa del cantón Ambato para la creación de un video ilustrado.

Datos Informativos:

Nombres y apellidos: *Dr. Jorge Ortiz Miranda*

Edad: *80 años*

Ocupación o cargo: *Profesor en la Universidad Regional autónoma de la Andes.*

Años de labor: *51 años*

Género: *Masculino*

Residencia actual: *Ambato*

GUION DE ENTREVISTA

1. ¿Qué conocimiento tiene referente a las leyendas del cantón Ambato?
De Ambato no mucho
2. ¿Existe un interés personal hacia las leyendas del cantón Ambato?
Por sí puesto, hacia las leyendas en general.
3. ¿Cuál de estas leyendas son propias del cantón Ambato?
 - a. Pildorita ✓
 - b. El Farol Fantasma
 - c. La Dentona
 - d. Uña Huillac
 - e. La Loca Viuda ✓
 - f. El Solitario
 - g. El Toro de Bocina y el "Torero" ✓
 - h. Juan Montalvo y la Feria Ambateña ✓
 - i. La Caja Ronca ✓
4. Con relación a la pregunta anterior ¿Cuál de esas leyendas representaría mejor al cantón Ambato? ¿Por qué?
El Farol Fantasma
5. ¿Conoce si existe suficiente documentación al respecto?
No existe suficiente documentación.
6. ¿Cuál de las leyendas anteriormente mencionadas considera que debería ser plasmada en un video ilustrado?
Farol fantasma o Uña Huillac.
7. ¿Conoce si las leyendas del cantón Ambato han sido representadas gráficamente en algún lugar o medio físico de la ciudad?
Nada, no han sido representadas
8. ¿Considera importante promover el conocimiento de las leyendas del cantón Ambato en los ciudadanos?
Todo lo que es cultura es importante conocer.





Objetivo: Identificar la leyenda más significativa del cantón Ambato para la creación de un video ilustrado.

Datos Informativos:

Nombres y apellidos: Lic. Jenny Liliana Narango Silva

Edad: 30 años

Ocupación o cargo: Licenciada en la Unidad Educativa Juan Pablo II

Años de labor: 4 años

Género: Femenino

Residencia actual: Ambato

GUION DE ENTREVISTA

1. ¿Qué conocimiento tiene referente a las leyendas del cantón Ambato?
Un porcentaje mínimo
2. ¿Existe un interés personal hacia las leyendas del cantón Ambato?
Es importante conocer de todo un poco
3. ¿Cuál de estas leyendas son propias del cantón Ambato?
 - a. Pildorita
 - b. El Farol Fantasma
 - c. La Dentona
 - d. Uña Huillac
 - e. La Loca Viuda
 - f. El Solitario
 - g. El Toro de Bocina y el "Torero"
 - h. Juan Montalvo y la Feria Ambateña ✓
 - i. La Caja Ronca
4. Con relación a la pregunta anterior ¿Cuál de esas leyendas representaría mejor al cantón Ambato? ¿Por qué?
Juan Montalvo y la feria Ambateña por ser un personaje emblemático
5. ¿Conoce si existe suficiente documentación al respecto?
Si hay suficiente información
6. ¿Cuál de las leyendas anteriormente mencionadas considera que debería ser plasmada en un video ilustrado?
Juan Montalvo y la feria Ambateña
7. ¿Conoce si las leyendas del cantón Ambato han sido representadas gráficamente en algún lugar o medio físico de la ciudad?
Si, en Grabulos
8. ¿Considera importante promover el conocimiento de las leyendas del cantón Ambato en los ciudadanos?
Es importante que se promuevan en los estudiantes

ANEXO D: BIOGRAFÍA DE ENTREVISTADOS.

Experto 1: Jorge Ortiz Miranda.



Doctor en Historia, maestría en Educación Superior

Edad: 80 años. Nació el 17 enero 1941

Lugar de nacimiento: Ambateño.

Estado civil: casado

Condecoraciones:

- J Universidad regional Autónoma Andes, al mérito educativo
- J Cruz de Montalvo
- J Condecorado por ser participante en guerra del Cenepa a motivar a los soldados en el conflicto bélico.

Cargos:

- J Director de la universidad Técnica de Ambato
- J Director escuela Ciencias Sociales de la Universidad Central.
- J Cumple funciones de analista política editorialista de radio Centro, los días viernes.
- J Asesor de generales militares, miembros del Ejército Nacional.
- J Actualmente es miembro de la Academia Nacional de Historia y profesor principal de la Universidad Regional Autónoma de los Andes. Siempre dedicado a la Cultura.

Experto 2: Dr. Mario Barona



Cargos:

Consejero Nacional de AER

Director por Tungurahua

Vocal-Director Nacional AER

Director Ejecutivo del Comité permanente de la F.F.F.

Vicepresidente del Comité Organizador: VII Juegos Nacionales 1990

Vocal director de la Cámara de Comercio

Vicepresidente de la Cámara de Comercio de Ambato (2014-2016)

Presidente de la Comisión del Medio Ambiente de la Cámara Ecuatoriana Americana

Homenajes recibidos:

Varios reconocimientos y homenajes de diferentes instituciones públicas privadas y ciudadanas a nivel local y nacional.

Experto 3: Lic. Carlos Miranda



Fecha de nacimiento: 27 de octubre de 1958

Estudios:

-) Liceo “Joaquín Arias” de Pelileo
-) Colegio “San Pio X” y “Juan León Mera” de Ambato

Licenciado en Ciencias Administrativas por la Universidad
Técnica de Ambato

Cargos:

-) Asistente de H. Consejo Provincial de Tungurahua
-) Administrador Financiero de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Ambato.
Co-fundador del Periódico “Palestra”
-) Director de la Revista “Alternativa”.
-) Colaborador eventual del Diario “El Herald” y de la revista de la Sociedad de Sastres de Quito
-) Director de la Casa de Montalvo.
-) Miembro de la Casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua, de la Sociedad de Amigos de la Genealogía, de la Sociedad Bolivariana y de la Academia Nacional de la Historia.
-) Vicepresidente del Instituto de Cultura Hispánica.
-) Docente en la Unidad Educativa Huasimpamba.

Autor de importantes obras como: “Monseñor Vicente Cisneros Terán”, “Darío Guevara, una vida profunda” “Tradiciones y leyendas del cantón San Pedro de Pelileo”, entre otras obras.

Experto 4: Dr. Pedro Reino



Estudios: Colegio Nacional Bolívar de Ambato

-) Polígrafo e historiador.
-) Cronista de la ciudad de Ambato
-) Lingüística Hispánica en el Instituto Caro y Cuervo de Bogotá- poesía y novelas

Obras:

Autor de 170 publicaciones como poesía, escritos históricos, textos lingüísticos

Cargos:

-) Desde 2010 es cronista oficial y vitalicio de la capital de la provincia de Tungurahua.
-) Es miembro de la Casa de la Cultura Ecuatoriana, Núcleo del Tungurahua y de la Academia Nacional de Historia, desde el 2014.
-) Director de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Técnica de Ambato,
-) Jefe del departamento de Cultura de la Dirección Provincial de Educación y director artístico de la Fiesta de Fruta y de las Flores de la ciudad.
-) Profesor de la Universidad Técnica de Ambato en la asignatura de Fonética y Fonología, Semántica, Historia del Español y Dialectología.
-) Enseñó literatura en el Colegio Nacional Simón Bolívar de Ambato.

Experta 5: Lic. Jennifer Naranjo



Lugar de Nacimiento: parroquia Pasa, ciudad Ambato, provincia Tungurahua.

Fecha de nacimiento: 30 de marzo 1990.

Estado Civil: soltera

Número de C.I: 1804266821

TITULOS:

-) Bachiller en Ciencias Sociales.
-) Maestra en corte y confección
-) Suficiencia en el idioma Ingles
-) Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Básica.
-) Magister en Educación Básica

CURSOS DE CAPACITACIÓN

UNIVERSIDAD TÈCNICA DE COTOPAXI

“Fundamentos Conceptuales del Pensamiento Matemático y Aplicaciones del Cálculo Diferencial e Integral en las Ingenierías”

CENTRO DE NIVELACIÒN Y ACTUALIZACIÒN PROFECIONAL

“Razonamiento Numérico y Abstracto”

UNIVERSIDAD TÈCNICA DE COTOPAXI

“Segundas Jornadas Pedagógicas de Educación Básica”

SANTILLANA COMPARTIR

“Integración de las TICS y Pedagogía bajo los estándares de la UNESCO”

PROYECTO FÈNIX DEL ECUADOR

“Detección y Tratamiento de Dificultades de Aprendizaje”

DESPERTARES Y CENTRO LATINO

“Terapia Breve Centrada en Soluciones”

Experto 6: Dr. Ernesto Lana



1933, 87 años

Lugar de nacimiento: Ambato

Estudios:

Instituto Luis A. Martínez

Colegio Bolívar

Universidad Central del Ecuador.

Profesión: médico cirujano.

Cargos:

Co fundador de la Asociación de Jóvenes Escritores y Artistas

Jóvenes del Ecuador

Presidente del Núcleo Tungurahua hasta 1987.

Fundación de los talleres de cultura popular en comunidades indígenas

Condecoraciones: presea ‘Juan León Mera’ por publicar el libro ‘Fantasmas y Personajes’.

Autor:

Los Instantes del Colibrí’, ‘Recogiendo Cosas y otros cuentos’.

ANEXO E: GUION TÉCNICO LEYENDA EL FAROL FANTASMA

1

VIDEO AUDIO	
<p>PLANO GENERAL: Acercamiento a CARLOS SEVILLA sentado en el sillón con la mano derecha topando su cara y la luz nocturna proyectándose desde la ventana donde solo se observa una parte del cuerpo (desde el pecho hacia abajo) en un fondo oscuro.</p> <p>PLANO DETALLE: La mano izquierda de CARLOS SEVILLA se desliza hacia la lámpara y la enciende.</p> <p>PLANO MEDIO: Se aleja la cámara y se observa a CARLOS SEVILLA sentado con su postura inicial.</p> <p>La mano izquierda de CARLOS SEVILLA se eleva con posición de exclamación.</p> <p>La mano izquierda señala a la fotografía de CARLOS SEVILLA.</p> <p>CARLOS SEVILLA baja la mano a su postura inicial.</p> <p>CARLOS SEVILLA señala a la fotografía del verdadero CARLOS SEVILLA.</p> <p>CARLOS SEVILLA cambia su postura y se sienta de manera frontal con las manos entrelazadas.</p> <p>PLANO DETALLE: Se enfoca de frente la boca de CARLOS SEVILLA diciendo con una entonación gruesa.</p>	<p><u>CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)</u> (amigable) Hola, soy Carlos Sevilla el autor del libro "Lecturas Amenas".</p> <p><u>CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)</u> (amigable) Obviamente no soy el verdadero Carlos Sevilla.</p> <p><u>CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)</u> (amigable) Él es el verdadero Carlos Sevilla,</p> <p><u>CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)</u> (amigable) Yo sólo soy una personificación que realizaron dos jóvenes.</p> <p><u>CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)</u> (amigable) De aquel escritor.</p> <p><u>CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)</u> (poco serio) Dentro de un momento van a ver cómo cobra vida una de las leyendas que escribí.</p> <p><u>CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)</u> (serio) ¡El farol fantasma!.</p>

VIDEO AUDIO	
Nuevamente CARLOS SEVILLA sube su mano izquierda exclamando.	<u>CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)</u> (alegre) Don Álvaro Matute.
<p>PLANO ENTERO: Se muestra la conversación en el pórtico de la casa de DON BERNARDO entre DON BERNARDO y CARLOS SEVILLA (NIÑO) sentado alado de su pelota.</p> <p>Acercamiento al rostro de DON BERNARDO</p>	<p><u>DON BERNARDO (NARRADOR)</u> (serio) Mira chiquillo el día de hoy te voy a contar una historia.</p> <p><u>DON BERNARDO (NARRADOR)</u> (contento) El héroe que todos nosotros soñábamos con ser.</p>
<p>PLANO AMERICANO: Se muestra a DON ÁLVARO con dos mujeres a su lado.</p> <p>PLANO MEDIO: Se muestra a DON ÁLVARO de perfil tomando una botella de licor.</p> <p>PLANO AMERICANO: DON ÁLVARO con sus amigos jugando con cartas en la mano.</p>	<p><u>DON BERNARDO (NARRADOR)</u> (picarón) Un conquistador de mujeres.</p> <p><u>DON BERNARDO (NARRADOR)</u> (emocionado) Pa..un trago un campeón.</p> <p><u>DON BERNARDO (NARRADOR)</u> (emocionado) Sin mencionar los juegos de azar, en especial al momento de tirar los dados..</p>

<p>PLANO ENTERO: Se observa a DON BERNARDO conversando con CARLOS SEVILLA (NIÑO).</p> <p>Se observa a CARLOS SEVILLA (NIÑO) sentado alado de su pelota poniendo atención a lo que dice DON BERNARDO. Alza su brazo derecho y le pregunta. DON BERNARDO le responde</p>	<p><u>DON BERNARDO (NARRADOR)</u> Porque todo el dinero de los demás llegaba a su bolsillo.</p> <p><u>CARLOS SEVILLA (NIÑO)</u> (curioso) ¿Y que significa trago mal tomado?</p> <p><u>DON BERNARDO (NARRADOR)</u> (sorprendido) Aaa..Pues eso le decía cuando no se terminaba el trago de su vaso.</p>
--	---

<p>VIDEO AUDIO</p>	
<p>PLANO ENTERO: DON BERNARDO Y CARLOS SEVILLA (NIÑO) de perfil conversando.</p>	<p><u>DON BERNARDO (NARRADOR)</u> (normal) Nunca se escuchó que cambió, ni con los ruegos de la esposa, los amigos o parientes. Incluso cuando decían que los padres lo iban a desheredar, el continuaba con su naturaleza de libertino.</p>

PLANO ENTERO: DON ÁLVARO
caminando de espaldas por
las calles de Ambato con
destino a su hogar.

PLANO MEDIO CORTO: Se
observa a DON ÁLVARO de
espaldas
cubriéndose los ojos de
una luz muy fuerte.

DON ÁLVARO caminando de
perfil derecho caminando
con los ojos
deslumbrados.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO:
Con expresión de valentía
en su mirada fuertemente
dice.

PLANO ENTERO: DON ÁLVARO
de perfil caminando
atrás del farol.

DON BERNARDO (NARRADOR)
(nostálgico)

Pero una noche cuando se dirigía a su casa a
altas horas, a distancia de unos treinta
metros y a una altura de unos diez.

DON BERNARDO (NARRADOR)
(sorprendido)

Se le presento a Don Álvaro, un farol del
cual desprendía una luz muy viva.

Que deslumbró sus ojos sorprendidos por tan
raro fenómeno.

DON BERNARDO (NARRADOR)
(seguro)

Pero eso sí, él no era capaz de
intimidarse con tan poco, ni mostrar rastro
de temor, al contrario, montó en capricho y
dijo valientemente.

DON ÁLVARO
(exaltado)

¡¡Vamos a ver qué demonios es !!

DON BERNARDO (NARRADOR)
(natural)

Diciendo eso lo comenzó a seguir, como
poseído del loco empeño de alcanzarlo.

VIDEO AUDIO

PLANO ENTERO: Se observa a CARLOS SEVILLA (NIÑO) sentado alado de su pelota poniendo atención a lo que dice DON BERNARDO. Alza su brazo derecho y le pregunta.

DON ÁLVARO le responde

CARLOS SEVILLA (NIÑO)
(curioso)
¿Y lo alcanzó?

DON BERNARDO (NARRADOR)
(exaltado)
Espérate que ya te cuento..
Y tanto se encapricho..

PLANO ENTERO: De perfil izquierdo, DON ÁLVARO caminando cansado.

PLANO DETALLE: Se enfoca como el farol cambia de colores.

PLANO AMERICANO: DON ÁLVARO inclinado, fatigado y enfurecido.

Acercamiento a la cara de DON ÁLVARO a un plano medio, le dice.

DON BERNARDO (NARRADOR)
(serio)
Que caminada jadeante y fatigado tras el.

DON BERNARDO (NARRADOR)
(serio)
Mientras que el fantasma continuaba hacia adelante, bajando y subiendo, formando ondulaciones y cambiando a menudo el color de sus luces, que se tornaban en verde, azul, anaranjado y una policromía infinita intentando asustar a Don Álvaro.

DON BERNARDO (NARRADOR)
(sorprendido)
Pero al contrario, él impaciente y ya colerico desafiaba al fantasma y le gritaba.

DON ÁLVARO
(enojado)
Pare ahí, so cobarde, canalla, o lo mato sin remedio y sabrá usted quien es Álvaro Matute..

VIDEO AUDIO	
<p>PLANO ENTERO: Se observa a CARLOS SEVILLA (NIÑO) sentado alado de su pelota poniendo atención a lo que dice DON BERNARDO. Alza su brazo derecho y le pregunta.</p> <p>DON ÁLVARO le responde</p>	<p><u>CARLOS SEVILLA (NIÑO)</u> (curioso) ¿Y es que Don Álvaro no sabía que era un fantasma?</p> <p><u>DON BERNARDO (NARRADOR)</u> (enojado) ¡Que me esperes te digo, dejame contar y al final me preguntas!</p>
<p>PLANO GENERAL: DON ÁLVARO acostado en el cementerio, desmayado y echando espuma por la boca junto al panteonero, en ángulo cenital.</p> <p>Se hace un acercamiento con giro, al cuerpo de DON ÁLVARO en un plano americano.</p>	<p><u>DON BERNARDO (NARRADOR)</u> (apenado) Ya en la mañana Don Álvaro, el pertinaz, el irreductible, el valiente, fue encontrado por el panteonero, dentro del feísimo cementerio, perdido el conocimiento y echando espuma por la boca y nariz, con el aspecto horrible que el espanto y el horror lo habían dejado.</p>

PLANO ENTERO: DON ÁLVARO
acostado en la cama, con
una expresión de miedo
en su mirada y dos
vecinos
acompañándole.

Se hace un acercamiento hacia
DON ÁLVARO

PLANO ENTERO: DON ÁLVARO
sentado en su cama con la
cabeza inclinada hacia abajo
y una mirada perdida.

DON BERNARDO (NARRADOR)
(serio)

Vuelto ya a su razón y conducido que
fue a su hogar en ajenos brazos.

DON BERNARDO (NARRADOR)
(serio)

Cuando volvió con los vivos él dijo
recogido en su cama.

VIDEO AUDIO

PRIMER PLANO: Se muestra el rostro de DON ÁLVARO con una mirada vacía.

DON ÁLVARO
(asustado)

La noche era negra e imponente y parecía cobijada por las alas de un gigantesco cuervo, cuando se me presentó el farol, al cual empeñado en seguirlo para descubrir lo que aquello podía significar.

DON ÁLVARO
(enojado)

Colérico e irritado como si de mí se burlara, lo seguí y no medí el tiempo de la persecución.

DON ÁLVARO
(asustado)

Dentro ya de la tétrica mansión de los muertos, vi que a mi alrededor comenzaron a danzar las cruces, los mausoleos, los esqueletos en confusa y terrible algarabía, cual si obedeciesen a la fuerza de un poderoso torbellino.

Los cráneos por millares peloteaban por el espacio a mi alrededor, las luces se mezclaban con cientos de murciélagos y lechuzas que graznaban con entonaciones infernales pronunciando mi nombre.

DON ALVARO
(ind(ignado)

Y...no me acuerdo ms.

PLANO ENTERO: DON ÁLVARO sentado en la cama con la cabeza inclinada hacia abajo y una mirada vacía.

<p>PLANO GENERAL: Se observa la luna llena, árboles, nubes y unos pájaros volando.</p>	<p><u>DON BERNARDO (NARRADOR)</u> (natural) Al caer la noche</p>
--	--

<p>VIDEO AUDIO</p>	
<p>PLANO AMERICANO: Se observa a DON ÁLVARO acostado en su cama y en el fondo una ventana con las cortinas abiertas donde se puede visualizar la luna llena.</p>	<p><u>DON BERNARDO (NARRADOR)</u> (natural) Todos sus conocidos decidieron dejarlo descansar.</p>

<p>PLANO ENTERO: Se observa a DON BERNARDO conversando con CARLOS SEVILLA (NIÑO).</p> <p>CARLOS SEVILLA (NIÑO) alzando la mano le responde.</p> <p>DON BERNARDO enojado le responde a CARLOS SEVILLA (NIÑO).</p> <p>CARLOS SEVILLA (NIÑO) alza la mano y le pregunta nervioso.</p> <p>DON BERNARDO le responde de forma amistosa.</p>	<p><u>DON BERNARDO (NARRADOR)</u> (confiado) ¿Qué te parece chiquillo?</p> <p><u>CARLOS SEVILLA (NIÑO)</u> (burlón) Me parece señor Don Bernardo que aquella noche Don Álvaro había estado más sediento que nunca y se emborrachó más que otra veces.</p> <p><u>DON BERNARDO (NARRADOR)</u> (enfadado) Eres un ignorante y necio, no te había dicho que no estaba borracho esa noche.</p> <p><u>CARLOS SEVILLA (NIÑO)</u> (nervioso) ¿Y a la final qué fue de Don Álvaro?</p> <p><u>DON BERNARDO (NARRADOR)</u> (amistoso) jajaja...El susto fue tan grande que Don Álvaro renunció a todas sus malas mañas, olvidó por completo sus vicios a tal punto de ser casi un santo.</p>
<p>PLANO ENTERO: DON ÁLVARO abre y cierra los ojos intentando descansar.</p>	
<p>PLANO ENTERO: DON ÁLVARO parapedea y observa al farol en el cementerio, pero después el farol desaparece.</p>	

VIDEO AUDIO

PLANO ENTERO: En un ángulo picado, se observa a DON ÁLVARO en el suelo sin sus extremidades y alrededor los muertos devorándole.

PRIMERISIMO PRIMER PLANO: DON ÁLVARO en el suelo con la pata de un cuervo en su boca.

PLANO ENTERO: Un muerto encima de DON ÁLVARO arrancándole la lengua.

PLANO MEDIO: DON ÁLVARO acostado de lado en su cama con sus ojos de miedo.

Se hace un alejamiento a un plano americano.

PLANO MEDIO: Se observa nuevamente a CARLOS SEVILLA sentado con su postura inicial.

CARLOS SEVILLA sube su mano exclamando

CARLOS SEVILLA baja su mano a su posición inicial.

Se apaga la luz del despacho y se hace un alejamiento a un plano general.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)
(amigable)
¿Qué les pareció la historia.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)
(amigable)
Si les gusto la historia,
acompañenme en una próxima
ocasión.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)
(amigable)
Hasta la próxima.

ANEXO F: GUION LITERARIO LEYENDA EL FAROL FANTASMA

1. INT.CASA DE CARLOS SEVILLA/DESPACHO. NOCHE

PLANO GENERAL: Acercamiento a CARLOS SEVILLA sentado en el sillón con la mano derecha topando su cara y la luz nocturna proyectándose desde la ventana donde solo se observa una parte del cuerpo (desde el pecho hacia abajo) en un fondo oscuro.

PLANO DETALLE: La mano izquierda de CARLOS SEVILLA se desliza hacia la lámpara y la enciende.

PLANO MEDIO: Se aleja la cámara y se observa a CARLOS SEVILLA sentado con su postura inicial.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(amigable)

Hola, soy Carlos Sevilla el autor del libro "Lecturas Amenas".

La mano izquierda de CARLOS SEVILLA se eleva con posición de exclamación.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(amigable)

Obviamente no soy el verdadero Carlos Sevilla.

La mano izquierda señala a la fotografía de CARLOS SEVILLA.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(amigable)

Él es el verdadero Carlos Sevilla,

CARLOS SEVILLA baja la mano a su postura inicial.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(amigable)

Yo sólo soy una personificación que realizaron dos jóvenes.

CARLOS SEVILLA señala a la fotografía del verdadero CARLOS SEVILLA.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(amigable)

De aquel escritor.

CARLOS SEVILLA cambia su postura y se sienta de manera frontal con las manos entrelazadas.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(poco serio)

Dentro de un momento van a ver cómo cobra vida una de las leyendas que escribí.

PLANO DETALLE: Se enfoca de frente la boca de CARLOS SEVILLA diciendo con una entonación gruesa.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(serio)
¡El farol fantasma!.

PLANO MEDIO: CARLOS SEVILLA regresa a su posición anterior y se sienta de frente con sus manos entrelazadas.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(relajado)
Esta leyenda la escuche de la boca del señor Don Bernardo....hace ..muchoo..muchoo...tiempo, cuando era niño y me sentaba al frente de él a escuchar sus historias.

PLANO MEDIO: Se observa a CARLOS SEVILLA sentado en la posición inicial, con la mano derecha topando la cara y la mano izquierda elevada en posición de exclamación.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(pensativo)
Contaba que cierto caballero de aquellas pretéritas épocas, que cuando él fue niño existió en esta villa de "San Juan de Dios de Ambato"

La mano de CARLOS SEVILLA baja hacia el sillón.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(alegre)
Cierta señor muy delgado y libertino.

Nuevamente CARLOS SEVILLA sube su mano izquierda exclamando.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(alegre)
Un Don Juan con las mujeres.

La mano de CARLOS SEVILLA baja hacia el sillón.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(alegre)
Con sus amigos presumía de su valentía, de una audacia sobresaliente y temeraria.

Nuevamente CARLOS SEVILLA sube su mano izquierda exclamando.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(alegre)
Capaz de enfrentarse a cualquier enemigo.

Otra vez, la mano de CARLOS SEVILLA baja hacia el sillón.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(alegre)
Y de escalar conventos en conquista de monjas, es así el llamado.

Nuevamente CARLOS SEVILLA sube su mano izquierda exclamando.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(alegre)

Don Álvaro Matute.

2. EXT. CASA DE DON BERNARDO/PÓRTICO. TARDE

PLANO ENTERO: Se muestra la conversación en el pórtico de la casa de DON BERNARDO entre DON BERNARDO y CARLOS SEVILLA (NIÑO) sentado alado de su pelota.

DON BERNARDO (NARRADOR)

(serio)

Mira chiquillo el día de hoy te voy a contar una historia.

Acercamiento al rostro de DON BERNARDO

DON BERNARDO (NARRADOR)

(contento)

El héroe que todos nosotros soñábamos con ser.

3. FLASHBACK

PLANO AMERICANO: Se muestra a DON ÁLVARO con dos mujeres a su lado.

DON BERNARDO (NARRADOR)

(picarón)

Un conquistador de mujeres.

PLANO MEDIO: Se muestra a DON ÁLVARO de perfil tomando una botella de licor.

DON BERNARDO (NARRADOR)

(emocionado)

Pa..un trago un campeón.

PLANO AMERICANO: DON ÁLVARO con sus amigos jugando con cartas en la mano.

DON BERNARDO (NARRADOR)

(emocionado)

Sin mencionar los juegos de azar, en especial al momento de tirar los dados..

4. EXT. CASA DE DON BERNARDO/PÓRTICO. TARDE

PLANO ENTERO: Se observa a DON BERNARDO conversando con CARLOS SEVILLA (NIÑO).

DON BERNARDO (NARRADOR)

Porque todo el dinero de los demás llegaba a su bolsillo.

Se observa a CARLOS SEVILLA (NIÑO) sentado alado de su pelota poniendo atención a lo que dice DON BERNARDO. Alza su brazo derecho y le pregunta.

CARLOS SEVILLA (NIÑO)

4

(curioso)

¿Y que significa trago mal tomado?

DON BERNARDO le responde

DON BERNARDO (NARRADOR)

(sorprendido)

Aaa..Pues eso le decía cuando no se terminaba el trago de su vaso.

PLANO ENTERO: DON BERNARDO Y CARLOS SEVILLA (NIÑO) de perfil conversando.

DON BERNARDO (NARRADOR)

(normal)

Nunca se escuchó que cambió, ni con los ruegos de la esposa, los amigos o parientes. Incluso cuando decían que los padres lo iban a desheredar, él continuaba con su naturaleza de libertino.

5.EXT. CALLES DE AMBATO ANTIGUO/ ACTUAL CASHAPAMBA. NOCHE

PLANO ENTERO: DON ÁLVARO caminando de espaldas por las calles de Ambato con destino a su hogar.

DON BERNARDO (NARRADOR)

(nostálgico)

Pero una noche cuando se dirigía a su casa a altas horas, a distancia de unos treinta metros y a una altura de unos diez.

PLANO MEDIO CORTO: Se observa a DON ÁLVARO de espaldas cubriéndose los ojos de una luz muy fuerte.

DON BERNARDO (NARRADOR)

(sorprendido)

Se le presentó a Don Álvaro, un farol del cual desprendía una luz muy viva.

Que deslumbró sus ojos sorprendidos por tan raro fenómeno.

DON ÁLVARO caminando de perfil derecho caminando con los ojos deslumbrados.

DON BERNARDO (NARRADOR)

(seguro)

Pero eso sí, él no era capaz de intimidarse con tan poco, ni mostrar rastro de temor, al contrario, montó en capricho y dijo valientemente.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO: Con expresión de valentía en su mirada fuertemente dice.

DON ÁLVARO

(exaltado)

¡¡Vamos a ver que demonios es !!

5

PLANO ENTERO: DON ÁLVARO de perfil caminando atrás del farol.

DON BERNARDO (NARRADOR)

(natural)

Diciendo eso lo comenzó a seguir, como poseído del loco empeño de alcanzarlo.

6. EXT. CASA DE DON BERNARDO/PÓRTICO. TARDE

PLANO ENTERO: Se observa a CARLOS SEVILLA (NIÑO) sentado alado de su pelota poniendo atención a lo que dice DON BERNARDO. Alza su brazo derecho y le pregunta.

CARLOS SEVILLA (NIÑO)

(curioso)

¿Y lo alcanzó?

DON ÁLVARO le responde

DON BERNARDO (NARRADOR)

(exaltado)

Espérate que ya te cuento..

Y tanto se encaprichó..

7. EXT. CALLES DE AMBATO ANTIGUO/ ACTUAL CASHAPAMBA. NOCHE

PLANO ENTERO: De perfil izquierdo, DON ÁLVARO caminando cansado.

DON BERNARDO (NARRADOR)

(serio)

Que caminata jadeante y fatigado tras él.

PLANO DETALLE: Se enfoca como el farol cambia de colores.

DON BERNARDO (NARRADOR)

(serio)

Mientras que el fantasma continuaba hacia adelante, bajando y subiendo, formando ondulaciones y cambiando a menudo el color de sus luces, que se tornaban en verde, azul, anaranjado y una policromía infinita intentando asustar a Don Álvaro.

PLANO AMERICANO: DON ÁLVARO inclinado, fatigado y enfurecido.

DON BERNARDO (NARRADOR)

(sorprendido)

Pero al contrario, él impaciente y ya cólerico desafiaba al

fantasma y le gritaba.

Acercamiento a la cara de DON ÁLVARO a un plano medio, le dice.

DON ÁLVARO

(enojado)

Pare ahí, so cobarde, canalla, o lo mato sin remedio y sabrá usted quien es Álvaro Matute..

6

8. EXT. CASA DE DON BERNARDO/PÓRTICO. TARDE

PLANO ENTERO: Se observa a CARLOS SEVILLA (NIÑO) sentado alado de su pelota poniendo atención a lo que dice DON BERNARDO. Alza su brazo derecho y le pregunta.

CARLOS SEVILLA (NIÑO)

(curioso)

¿Y es que Don Álvaro no sabía que era un fantasma?

DON ÁLVARO le responde

DON BERNARDO (NARRADOR)

(enojado)

¡Que me esperes te digo, déjame contar y al final me preguntas! 9. INT.

CEMENTERIO DEL CANTÓN AMBATO. DÍA

PLANO GENERAL: DON ÁLVARO acostado en el cementerio, desmayado y echando espuma por la boca junto al panteonero, en ángulo cenital.

Se hace un acercamiento con giro, al cuerpo de DON ÁLVARO en un plano americano.

DON BERNARDO (NARRADOR)

(apenado)

Ya en la mañana Don Álvaro, el pertinaz, el irreductible, el valiente, fue encontrado por el panteonero, dentro del feísimo cementerio, perdido el conocimiento y echando espuma por la boca y nariz, con el aspecto horrible que el espanto y el horror lo habían dejado.

10. INT. CASA DE DON ÁLVARO/ HABITACIÓN. TARDE

PLANO ENTERO: DON ÁLVARO acostado en la cama, con una expresión de miedo en su mirada y dos vecinos acompañándole.

Se hace un acercamiento hacia DON ÁLVARO

DON BERNARDO (NARRADOR)

(serio)

Vuelto ya a su razón y conducido que fue a su hogar en ajenos brazos.

PLANO ENTERO: DON ÁLVARO sentado en su cama con la cabeza inclinada hacia abajo y una mirada perdida.

DON BERNARDO (NARRADOR)

(serio)

Cuando volvió con los vivos él dijo recogido en su cama.

PRIMER PLANO: Se muestra el rostro de DON ÁLVARO con una mirada vacía.

DON ÁLVARO

(asustado)

7

La noche era negra e imponente y parecía cobijada por las alas de un gigantesco cuervo, cuando se me presentó el farol, al cual empeñado en seguirlo para descubrir lo que aquello podía significar.

DON ÁLVARO

(enojado)

Colérico e irritado como si de mí se burlara, lo seguí y no medí el tiempo de la persecución.

DON ÁLVARO

(asustado)

Dentro ya de la tétrica mansión de los muertos, vi que a mi alrededor comenzaron a danzar las cruces, los mausoleos, los esqueletos en confusa y terrible algarabía, cual si obedeciesen a la fuerza de un poderoso torbellino.

Los cráneos por millares peloteaban por el espacio a mi alrededor, las luces se mezclaban con cientos de murciélagos y lechuzas que graznaban con entonaciones infernales pronunciando mi nombre.

PLANO ENTERO: DON ÁLVARO sentado en la cama con la cabeza inclinada hacia abajo y una mirada vacía.

DON ÁLVARO

(indignado)

Y...no me acuerdo más.

11. EXT. CALLES DE AMBATO ANTIGUO/ ACTUAL CASHAPAMBA. NOCHE

PLANO GENERAL: Se observa la luna llena, árboles, nubes y unos pájaros volando.

DON BERNARDO (NARRADOR)

(natural)

Al caer la noche

12. INT. CASA DE DON ÁLVARO/ HABITACIÓN. NOCHE

PLANO AMERICANO: Se observa a DON ÁLVARO acostado en su cama y en el fondo una ventana con las cortinas abiertas donde se puede visualizar la luna llena.

DON BERNARDO (NARRADOR)

(natural)

Todos sus conocidos decidieron dejarlo descansar.

13. EXT. CASA DE DON BERNARDO/PÓRTICO. TARDE

PLANO ENTERO: Se observa a DON BERNARDO conversando con CARLOS SEVILLA (NIÑO).

DON BERNARDO (NARRADOR)

(confiado)

¿Qué te parece chiquillo?

8

CARLOS SEVILLA (NIÑO) alzando la mano le responde.

CARLOS SEVILLA (NIÑO)

(burlón)

Me parece señor Don Bernardo que aquella noche Don Álvaro había estado más sediento que nunca y se emborrachó más que otra veces.

DON BERNARDO enojado le responde a CARLOS SEVILLA (NIÑO).

DON BERNARDO (NARRADOR)

(enfadado)

Eres un ignorante y necio, no te había dicho que no estaba borracho esa noche.

CARLOS SEVILLA (NIÑO) alza la mano y le pregunta nervioso.

CARLOS SEVILLA (NIÑO)

(nervioso)

¿Y a la final qué fue de Don Álvaro?

DON BERNARDO le responde de forma amistosa.

DON BERNARDO (NARRADOR)

(amistoso)

jajaja...El susto fue tan grande que Don Álvaro renunció a todas sus malas mañas, olvidó por completo sus vicios a tal punto de ser casi un santo.

14. INT. CASA DE DON ÁLVARO/ HABITACIÓN. NOCHE

PLANO ENTERO: DON ÁLVARO abre y cierra los ojos intentando descansar.

15. INT. CEMENTERIO DEL CANTÓN AMBATO. NOCHE

PLANO ENTERO: DON ÁLVARO parapedea y observa al farol en el cementerio, pero después el farol desaparece.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO: Se enfoca los ojos de DON ÁLVARO asustado.

PLANO GENERAL: En un ángulo cenital se observa a DON ÁLVARO en el cementerio y a sus pies el suelo agrientándose.

PLANO MEDIO: Se observa como la mano de un muerto comienza a salir del suelo de una tumba.

PLANO ENTERO: Se observa como los muertos salen y se dirigen hacia DON ÁLVARO con un ligero acercamiento.

DON ÁLVARO comienza a correr desesperado mirando hacia atrás. DON ÁLVARO se aleja de espaldas corriendo desesperado.

De perfil izquierdo se observa la sombra de DON ÁLVARO corriendo desesperado y los muertos cerca de él.

9

PLANO MEDIO CORTO: DON ÁLVARO viendo hacia atrás desesperado como los muertos le van a atrapar y en su rostro se observa el reflejo de la mano de un muerto.

La sombra de DON ÁLVARO y un muerto donde se observa le atrapan y están a punto de devorarlo.

Se observa como la sangre de DON ÁLVARO salpica.

PLANO ENTERO: En un ángulo picado, se observa a DON ÁLVARO en el suelo sin sus extremidades y alrededor los muertos devorándolo.

PRIMERISIMO PRIMER PLANO: DON ÁLVARO en el suelo con la pata de un cuervo en su boca.

PLANO ENTERO: Un muerto encima de DON ÁLVARO arrancándole la lengua. 16.

INT. CASA DE DON ÁLVARO/ HABITACIÓN. NOCHE

PLANO MEDIO: DON ÁLVARO acostado de lado en su cama con sus ojos de miedo.

Se hace un alejamiento a un plano americano.

17. INT.CASA DE CARLOS SEVILLA/DESPACHO. NOCHE

PLANO MEDIO: Se observa nuevamente a CARLOS SEVILLA sentado con su postura inicial.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(amigable)

¿Qué les pareció la historia.

CARLOS SEVILLA sube su mano exclamando

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(amigable)

Si les gusto la historia, acompáñenme en una próxima ocasión. CARLOS

SEVILLA baja su mano a su posición inicial.

CARLOS SEVILLA (PRESENTADOR)

(amigable)

Hasta la próxima.

Se apaga la luz del despacho y se hace un alejamiento a un plano
general.

FIN.

ANEXO G: STORYBOARD

STORYBOARD

Titulo de la produccion: El farol fantasma

Titulo de la escena: Intro: Casa de Carlos Sevilla/ Despacho: Noche

N° de escena: 1

Pagina: 1

Plano: General
Tiempo: 5 s.



Acercamiento a CARLOS SEVILLA sentado en el sillón con la mano derecha tocando su cara y la luz nocturna proyectándose desde la ventana donde solo se observa una parte del cuerpo (desde el pecho hacia abajo) en un fondo oscuro.

Plano: Detalle
Tiempo: 3 s.



La mano izquierda de CARLOS SEVILLA se desliza hacia la lámpara y la enciende.

Plano: Medio
Tiempo: 12 s.



Se aleja la cámara y se observa a CARLOS SEVILLA sentado con su postura inicial.

Plano: Medio
Tiempo: 1 s.



La mano izquierda de CARLOS SEVILLA se eleva con posición de exclamación.

Plano:
Medio

Tiempo:
2 s.



La mano izquierda señala a la fotografía de CARLOS SEVILLA.

Plano:
Detalle

Tiempo:
2 s.



Se enfoca de frente la boca de CARLOS SEVILLA diciendo con una entonación graciosa.

Plano:
Medio

Tiempo:
4 s.



CARLOS SEVILLA baja la mano a su postura inicial.

Plano:
Medio

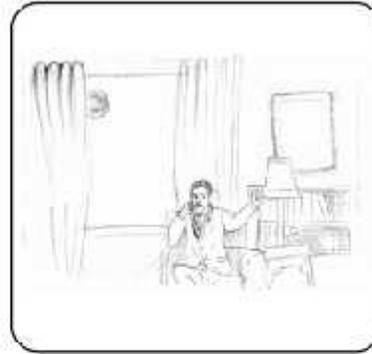
Tiempo:
12 s.



CARLOS SEVILLA regresa a su posición anterior y se sienta de frente con sus manos entrelazadas.

Plano:
Medio

Tiempo:
3 s.



CARLOS SEVILLA señala a la fotografía del verdadero CARLOS SEVILLA.

Plano:
Medio

Tiempo:
8 s.



Se observa a CARLOS SEVILLA sentado en la posición inicial, con la mano derecha tocando la cara y la mano izquierda elevada en posición de exclamación.

Plano:
Medio

Tiempo:
6 s.



CARLOS SEVILLA cambia su postura y se sienta de manera frontal con las manos entrelazadas.

Plano:
Medio

Tiempo:
3 s.



La mano de CARLOS SEVILLA baja hacia el sillón.

Plano:	Tiempo:
Medio	2 s.



Nuevamente CARLOS SEVILLA sube su mano izquierda exclamando.

Plano:	Tiempo:
Medio	7 s.



La mano de CARLOS SEVILLA baja hacia el sillón.

Plano:	Tiempo:
Medio	3 s.



Nuevamente CARLOS SEVILLA sube su mano izquierda exclamando.

Plano:	Tiempo:
Medio	5 s.



Otra vez, la mano de CARLOS SEVILLA baja hacia el sillón.

Plano:	Tiempo:
Medio	3 s.



Nuevamente CARLOS SEVILLA sube su mano izquierda exclamando.

Título de la escena:

Ext.: Casa de Don Bernardo/Portón: Día

N° de escena:

2

Página:

3

Plano:

Entero

Tiempo:

11 s.



Se muestra la conversación en el pórtico de la casa de DON BERNARDO entre DON BERNARDO y CARLOS SEVILLA (INTRO) sentado al lado de su pelota.
Acercamiento al rostro de DON BERNARDO

Título de la escena:
Flashback

N° de escena:
3

Página:
3

Plano:
Americano

Tiempo:
4 s.



Se muestra a DON ÁLVARO con dos mujeres a su lado.

Plano:
Medio

Tiempo:
4 s.



Se muestra a DON ÁLVARO de perfil tomando una botella de licor.

Plano:
Americano

Tiempo:
4 s.



DON ÁLVARO con sus amigos jugando con cartas en la mano.

Título de la escena:

Ext. Casa de Don Bernardo/ Portico. Tarde

Nº de escena:

4

Página:

3

Plano:

Americano

Tiempo:

14 s.



Se observa a DON BERNARDO conversando con CARLOS SEVILLA (NIÑO).

Plano:

Entero

Tiempo:

2 s.



Se observa a CARLOS SEVILLA (NIÑO) sentado alado de su pelota poniendo atención a lo que dice DON BERNARDO. Alza su brazo derecho y le pregunta.

Plano:

Americano

Tiempo:

2 s.



DON BERNARDO le responde

Plano:

Entero

Tiempo:

14 s.



DON BERNARDO y CARLOS SEVILLA (NIÑO) de perfil conversando.

Título de la escena:

Ext. Calles de Ambato Antiquo/ Actual Cashabamba. Noche.

Nº de escena:

5

Página:

4

Plano:

Entero

Tiempo:

11 s.



DON ÁLVARO caminando de espaldas por las calles de Ambato con destino a su hogar.

Plano:

Entero.

Tiempo:

5 s.



DON ÁLVARO de perfil caminando atrás del favel.

Plano:

Medio Corto

Tiempo:

10 s.



Se observa a DON ÁLVARO de espaldas cubriéndose los ojos de una luz muy fuerte.

Plano:

Medio Corto

Tiempo:

9 s.



DON ÁLVARO caminando de perfil derecho caminando con los ojos deslumbrados.

Plano:

Primerísimo P.P

Tiempo:

3 s.



Con expresión de valentía en su mirada fuertemente dice.

Título de la escena:

Ext. Casa de Don Bernardo/ Portisco , Tarde

Nº de escena:

6

Página:

5

Plano:

Entero

Tiempo:

2 s.



Se observa a CARLOS SEVILLA (NINO) sentado alado de su pelota poniendo atención a lo que dice DON BERNARDO. Alza su brazo derecho y le pregunta.

Plano:

Americano

Tiempo:

6 s.



DON ÁLVARO le responde

Título de la escena:

Ext. Calles de Ambato Antiguo/ Actual Cachapamba. Noche

N° de escena:

7

Página:

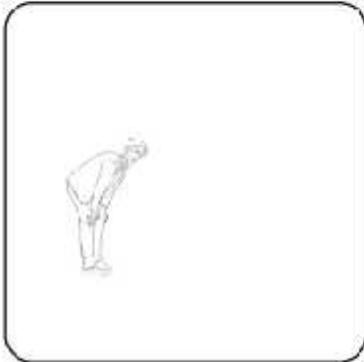
5

Plano:

Entero

Tiempo:

8 s.



De perfil siguiendo, DON ÁLVARO caminando cansado.

Plano:

Detalle

Tiempo:

15 s.



Se enfoca como el farol cambia de colores.

Plano:

Americana

Tiempo:

15 s.



DON ÁLVARO inclinado, fatigado y enfurecido.
Acercamiento a la cara de DON ÁLVARO.

Título de la escena:

Ext. Casa de Don Bernardo/ Portico. Tarde

Nº de escena:

8

Página:

6

Plano:

Entero

Tiempo:

4 s.



Se observa a CARLOS SEVILLA (NIÑO) sentado alado de su pelota poniendo atención a lo que dice DON EDUARDO. Alza su brazo derecho y le pregunta.

Plano:

Americano

Tiempo:

6 s.



DON ALVARO le responde

Título de la escena:

Int. Cementerio del canton Ambato. Día

N° de escena:

9

Página:

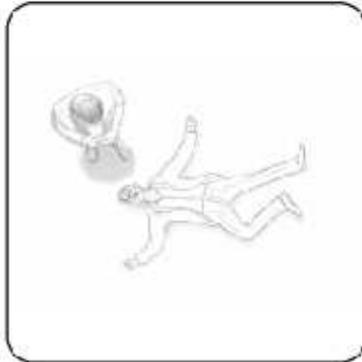
5

Plano:

General

Tiempo:

22 s.



DON ÁLVARO acostado en el cementerio, desmayado y echado espaldas por la boca junto al panteón, en ángulo vertical.
Se hace un acercamiento con giro, al cuerpo de DON ÁLVARO en un plano americano.

Título de la escena:

Int. Casa de Don Alvaro/ Habitación. Tarde

N° de escena:

10

Página:

6

Plano:

Entero

Tiempo:

5 s.



DON ÁLVARO acostado en la cama, con una expresión de miedo en su mirada y dos vecinos acompañándolo.
Se hace un acercamiento hacia DON ÁLVARO.

Plano:

Entero

Tiempo:

5 s.



DON ÁLVARO sentado en su cama con la cabeza inclinada hacia abajo y una mirada perdida.

Plano:

Primer Plano

Tiempo:

5 s.



Se muestra el rostro de DON ÁLVARO con una mirada vacía.

Plano:

Entero

Tiempo:

3 s.



DON ÁLVARO sentado en la cama con la cabeza inclinada hacia abajo y una mirada vacía.

Título de la escena:

Int. Casa de Don Alvaro/ Habitación. Noche

N° de escena:

12

Página:

8

Plano:

Americano

Tiempo:

5 s.



Se observa a DON ÁLVARO acostado en su cama y en el fondo una ventana con las cortinas abiertas donde se puede visualizar la luna llena.

Título de la escena:

Ext. Casa de Don Bernardo/ Portico. Tarde

Nº de escena:

13

Página:

8

Plano:

Americano

Tiempo:

3 s.



Se observa a DON BERNARDO conversando con CARLOS SEVILLA (NIÑO).

Plano:

Entero

Tiempo:

7 s.



CARLOS SEVILLA (NIÑO) alzando la mano le responde.

Plano:

Entero

Tiempo:

6 s.



DON BERNARDO enfadado le responde a CARLOS SEVILLA (NIÑO).

Plano:

Entero

Tiempo:

7 s.



CARLOS SEVILLA (NIÑO) alza la mano y le pregunta nervioso.

Plano:

Entero

Tiempo:

14 s.



DON BERNARDO le responde de forma amistosa.

Título de la escena:

Int. Casa de Don Alvaro/ Habitación, Noche

N° de escena:

14

Página:

3

Plano:

Entero

Tiempo:

3 s.



DON ALVARO abre y cierra los ojos intentando descansar.

Título de la escena:

Int. Cementerio del Canton Ambato. Noche

N° de escena:

15

Página:

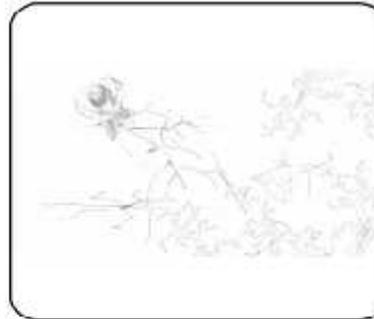
9

Plano:
Entero**Tiempo:**
6 s

DON ÁLVARO parpadea y observa al rol en el cementerio, pero después el farol desaparece.

Plano:
Primerísimo P.P**Tiempo:**
6 s

Se enfoca los ojos de DON ÁLVARO asustado.

Plano:
General**Tiempo:**
8 s

En un ángulo cenital se observa a DON ÁLVARO en el cementerio y a sus pies el suelo agrietándose.

Plano:
Medio**Tiempo:**
5 s

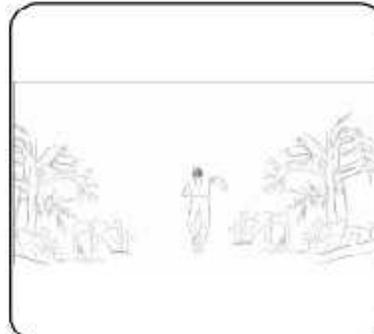
Se observa como la mano de muerto comienza a salir del sue de una tumba.

Plano:
Entero**Tiempo:**
6 s

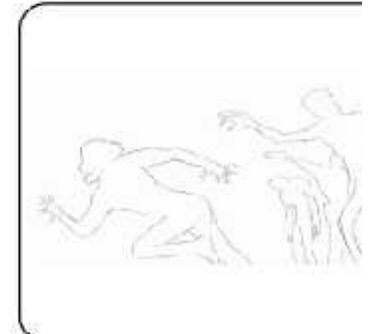
Se observa como los muertos salen se dirigen hacia DON ÁLVARO con un ligero zacarameles.

Plano:
Entero**Tiempo:**
5 s

DON ÁLVARO comienza a correr desesperado mirando hacia atrás.

Plano:
Entero**Tiempo:**
5 s

DON ÁLVARO se aleja de espaldas corriendo desesperado.

Plano:
Entero**Tiempo:**
4 s

De perfil izquierdo se observa sombra de DON ÁLVARO corries desesperado y los muertos cor de él.

Plano:
Medio Corto

Tiempo:
1 s.



DON ÁLVARO viendo hacia atrás desesperado como las muertas le van a arrepar y en su rostro se observa el reflejo de la nariz de un muerto.

Plano:
Primerísimo P.P

Tiempo:
3 s.



DON ÁLVARO en el suelo con la pata de un cuervo en su boca.

Plano:
Medio Corto

Tiempo:
1 s.



La sombra de DON ÁLVARO y un muerto donde se observa le atrapan y estan a punto de devorarle.

Plano:
Entero

Tiempo:
2 s.



Un muerto encima de DON ÁLVARO arrancándole la lengua.

Plano:
Medio Corto

Tiempo:
4 s.



Se observa como la sangre de DON ÁLVARO salpica.

Plano:
Entero

Tiempo:
4 s.



En un ángulo picado, se observa a DON ÁLVARO en el suelo sin sus extremidades y alrededor los muertos devorándolo.

Título de la escena:

Int. Casa de Don Alvaro/ Habitación. Noche

N° de escena:

16

Página:

10

Plano:

Medio

Tiempo:

5 s.



DON ÁLVARO acostado de lado en su cama con sus ojos de miedo. Se hace un alejamiento a un plano americano.

Título de la escena:

Int. Casa de Carlos Sevilla/ Despacho. Noche

Nº de escena:

17

Página:

10

Plano:

Medio

Tiempo:

5 s



Se observa nuevamente a CARLOS SEVILLA sentado con su postura inicial.

Plano:

Medio

Tiempo:

5 s



CARLOS SEVILLA sube su mano exclamando.

Plano:

Medio

Tiempo:

3 s



CARLOS SEVILLA baja su mano a su posición inicial.

Plano:

Medio

Tiempo:

6 s.



Se apaga la luz del despacho y se hace un alejamiento a un plano general.