



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

**“CORTOMETRAJE ANIMADO 2D SOBRE LA HISTORIA DE
JUMANDI, GUERRERO ANCESTRAL DE LA CIUDAD DE TENA”**

Trabajo de Titulación

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:

INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTORES:

HÉCTOR SAÚL AGUAIZA LEMA

RICHARD NAUN ALVARADO LICUY

Riobamba-Ecuador

2022



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

**“CORTOMETRAJE ANIMADO 2D SOBRE LA HISTORIA DE
JUMANDI, GUERRERO ANCESTRAL DE LA CIUDAD DE TENA”**

Trabajo de Titulación

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:

INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTORES: HÉCTOR SAÚL AGUAIZA LEMA

RICHARD NAUN ALVARADO LICUY

DIRECTORA: MSc. ROSA BELÉN RAMOS JIMÉNEZ

Riobamba-Ecuador

2022

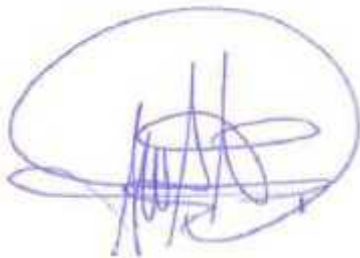
©2022, Héctor Saúl Aguaiza Lema y Richard Naun Alvarado Licuy

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, Héctor Saúl Aguaiza Lema y Richard Naun Alvarado Licuy, declaramos que el presente trabajo de titulación 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 este trabajo de titulación; El patrimonio intelectual pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Riobamba, 11 de agosto de 2022



Héctor Saúl Aguaiza Lema

C.I. 050418081-1



Richard Naun Alvarado Licuy

C.I. 150094922-5

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

El Tribunal del Trabajo de Titulación certifica que; El Trabajo de Titulación Tipo: Proyecto Técnico, “**CORTOMETRAJE ANIMADO 2D SOBRE LA HISTORIA DE JUMANDI, GUERRERO ANCESTRAL DE LA CIUDAD DE TENA**”, realizado por los señores: **HÉCTOR SAÚL AGUAIZA LEMA, y RICHARD NAUN ALVARADO LICUY** 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 (año-mes-día)
Lic. MSc. Ramiro David Santos Poveda PRESIDENTE DEL TRIBUNAL	 -----	-----
Lic. MSc. Rosa Belén Ramos Jiménez DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	 -----	-----
Lic. MSc. Edison Fernando Martínez Espinoza MIEMBRO DEL TRIBUNAL	 -----	-----

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis especialmente a mi abuelito Anibal Lema, a mi abuelita Cemira Cordonez y a mi madre Nirma Lema, quienes han sido un pilar fundamental e incondicional durante este proceso.

Héctor Aguaiza

Dedico este proyecto de tesis a mi padre Victor Alvarado y a mi madre Norma Licuy quienes me han apoyado en absoluto como la persona que soy, y apoyándome en todo el proceso.

Richard Alvarado

AGRADECIMIENTO

Agradezco primero a Dios por haberme entregado una familia que contempla el apoyo y esfuerzo diario, manteniendo un ejemplo nato de superación constante, a mis abuelitos y a mi madre que han estado presente en toda mi formación académica.

Además, expreso mi agradecimiento a la MSc. Rosa Ramos y MSc. Edison Martínez por el acompañamiento y aporte en el trabajo de titulación.

También, a la Escuela Superior Politécnica por permitirme la obtención de un título universitario y de esa manera; ayudar a la sociedad y a mi familia con los conocimientos adquiridos.

Héctor Aguaiza

Manifiesto mi más sincero agradecimiento a mis padres por haber creído en mí y apoyarme incondicionalmente todo el proceso académico.

A mis tutores: MSc. Rosa Ramos y MSc. Edison Martínez por entregarme sus conocimientos y apoyo durante el trabajo de titulación.

Para finalizar, también agradezco a mi Universidad Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, donde con esfuerzo y dedicación me han ayudado a forjarme para ser un digno profesional para la sociedad.

Richard Alvarado

TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xi
RESUMEN.....	xii
SUMMARY	¡Error! Marcador no definido.
INTRODUCCIÓN	xiii

CAPÍTULO I

1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA.....	3
1.1. Antecedentes	3
1.2. Planteamiento del problema.....	4
1.3. Justificación	5
1.4. Objetivos	6
1.4.1. <i>Objetivo General</i>	6
1.4.2. <i>Objetivos Específicos</i>	6

CAPÍTULO II

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	7
2.1. El cantón Tena.....	7
2.1.1. <i>Pueblo huaorani</i>	7
2.1.2. <i>Pueblo Kichwa</i>	8
2.2. Manifestaciones Culturales	8
2.3. Jumandi.....	10
2.4. El Cortometraje.....	11
2.4.1. <i>Tipos de cortometraje</i>	12
2.5. Fases de producción de un cortometraje.....	13
2.5.1. <i>Preproducción</i>	13
2.5.2. <i>Producción</i>	13
2.5.3. <i>Postproducción</i>	14
2.6. Elaboración del guion	14
2.7. Animación 2D	15
2.7.1. <i>La animación tradicional</i>	15

2.7.2.	<i>La animación Digital</i>	16
2.7.3.	<i>Características de la animación</i>	16
2.8.	Técnicas de animación	17
2.8.1.	<i>Técnica de capas con vectores</i>	17
2.8.2.	<i>Técnica del fotograma clave</i>	17
2.8.3.	<i>Técnica de transformaciones básicas con movimiento</i>	17
2.9.	<i>Software especializado</i>	18
2.10.	Narrativa Visual	20
2.10.1.	<i>Elementos de la narrativa visual</i>	20
2.11.	Lenguaje visual	21
2.12.	Ilustración	22
2.12.1.	<i>Generalidades de la ilustración</i>	22
2.13.	<i>Diseño de personajes</i>	22
2.14.	<i>Diseño de escenarios</i>	23
2.14.1.	<i>Estructura</i>	23
2.14.2.	<i>Iluminación</i>	24
2.14.3.	<i>Encuadre</i>	24

CAPÍTULO III

3.	MARCO METODOLÓGICO	24
3.1.	Enfoque de Investigación	24
3.2.	Métodos	25
3.2.1.	<i>Método Inductivo</i>	25
3.3.	Tipos de investigación	25
3.3.1.	<i>Investigación Bibliográfica</i>	25
3.3.2.	<i>Investigación de Campo</i>	25
3.3.3.	<i>Investigación Histórica</i>	26
3.4.	Técnica	26
3.4.1.	<i>Entrevista</i>	26
3.4.2.	<i>Guía de entrevista para expertos</i>	26
3.4.3.	<i>Preguntas para la entrevista</i>	27
3.5.	Población	27
3.6.	Fichas de observación	28
3.7.	Metodología del diseño	30
3.7.1.	Preproducción	30
3.7.2.	Producción	32
3.7.3.	Postproducción	32

CAPÍTULO IV

4.	MARCO DE RESULTADOS.....	33
4.1.	Preproducción	33
4.1.1.	<i>Story board y audio</i>	<i>33</i>
4.1.2.	<i>Guion técnico</i>	<i>35</i>
4.2.	Producción	37
4.2.1.	<i>Diseño de personajes</i>	<i>38</i>
4.2.2.	<i>Resultados fichas de observación</i>	<i>39</i>
4.3.	Postproducción	51
4.4.	Medios de difusión.....	54
4.4.1.	<i>Grupo diana para la difusión del cortometraje.....</i>	<i>54</i>
4.4.2.	<i>Anexos.....</i>	<i>54</i>
	CONCLUSIONES.....	56
	RECOMENDACIONES.....	57
	BIBLIOGRAFÍA	
	ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-3:	Formato de entrevista	26
Tabla 2-3:	Ficha de observación de los rasgos físicos de la cultura kichwa.....	28
Tabla 3-3:	Ficha de personaje	28
Tabla 4-3:	Ficha de escenarios y elementos.....	30
Tabla 5-3:	Formato de guion técnico	31
Tabla 1-4:	Storyboard producido para el cortometraje de Jumandi	33
Tabla 2-4:	Guion técnico para cortometraje.....	35
Tabla 3-4:	Entrevista a expertos.....	38
Tabla 4-4:	Diseño de personaje principal y personajes secundarios.....	39
Tabla 5-4:	Ficha de observación de los indígenas kichwas para determinar los rasgos físicos y psicológicos.....	39
Tabla 6-4:	Ficha de personaje Jumandi.....	40
Tabla 7-4:	Fichas de escenarios	42

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1-4:	Distribución de archivos en After Effects.....	49
Figura 2-4:	Ilustraciones en Photoshop separadas por capas.....	50
Figura 3-4:	Rotación de cámaras	50
Figura 4-4:	Herramienta puntos de ancla.....	51
Figura 5-4:	Línea de tiempo.....	51
Figura 6-4:	Interfaz del programa Adobe After Effects.....	52
Figura 7-4:	Importar archivos	52
Figura 8-4:	Sonorización	53
Figura 9-4:	Exportación de archivo	53
Figura 10-4:	Bienvenida y presentación	55
Figura 11-4:	Reproducción del video	55

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO A: Entrevista a expertos

ANEXO B: Planificación del grupo diana para las entrevistas

RESUMEN

El objetivo del presente trabajo de titulación fue producir un cortometraje animado 2D de Jumandi como guerrero ancestral de la ciudad de Tena, para la difusión y fortalecimiento en niños, jóvenes y adultos. Se recolectó información verídica sobre la historia de Jumandi, mediante una investigación bibliográfica, histórica y de campo, además; se realizó entrevistas a personas expertas en el tema como: docentes, adultos mayores de la comunidad kichwa, quienes conocían la historia del cacique Jumandi, donde se sistematizó datos relevantes sobre el personaje. Se estableció un enfoque de investigación cualitativa donde se produjo la historia de Jumandi que se contará en el cortometraje animado 2D. Fue desarrollado a través de las fases del proceso audiovisual que son tres etapas: preproducción, producción y postproducción, se realizó fichas de información sobre las características físicas y psicológicas del personaje, se partió desde un storyboard con la historia de Jumandi, posteriormente se utilizó programas como: Adobe Photoshop, After Effects para la ilustración y animación de escenarios y personajes del cortometraje. Finalmente se agregó diferentes sonidos ambientes junto a la voz que contará la historia. Para la validación de los resultados del cortometraje de Jumandi, se realizó una reunión en la plataforma zoom con la ciudadanía del cantón, donde conocieron e interactuaron la historia de Jumandi, también se difundió el cortometraje en la plataforma digital YouTube, arrojando como resultado el interés y aceptación de fortalecer la identidad del cacique Jumandi. El cortometraje es comprensible para los usuarios debido a su corta duración, también puede ser difundido por cualquier medio o red social. Se recomienda contar con un dispositivo tecnológico para la visualización del cortometraje y de ese modo sea más factible su entender.

Palabras clave: <DISEÑO GRÁFICO> <ILUSTRACIÓN> <ANIMACIÓN 2D>
<CORTOMETRAJE> <COMUNIDAD KICHWA> <JUMANDI> <TENA (CANTÓN)>.

1521-DBRA-UTP-2022



ABSTRACT

The work objective was to produce a 2D animated short film of Jumandi as an ancestral warrior from Tena city for children, youth, and adults' dissemination and strengthening. True information on the history of Jumandi was collected through bibliographical, historical, and field research, in addition, interviews were conducted with experts on the subject as teachers, and older adults from the Kichwa community, who knew the history of Cacique Jumandi, where relevant data about the character was systematized. A qualitative research approach was established where the story of Jumandi was produced, which will be told in the 2D animated short film. It was developed through the phases of the audiovisual process that are three stages: pre-production, production, and post-production, information sheets were made on the physical and psychological characteristics of the character, starting from a storyboard with the history of Jumandi, and later programs were used such as Adobe Photoshop, After Effects for the illustration and animation of the scenes and characters of the short film. Finally, different ambient sounds were added along with the voice that tell the story. To validate results Jumandi short film a meeting by zoom platform with the citizens of the canton, where they interacted with the history of Jumandi; the short film was also broadcast on the YouTube digital platform resulting in the interest and acceptance of strengthening the identity of Cacique Jumandi. The short film is understandable for users due to its short duration, it can also be broadcast by any means or on the social network. It recommended have a technological device for the visualization of the short film and in this way, it is more feasible to understand it.

**Keywords: <GRAPHIC DESIGN> <ILLUSTRATION> <2D ANIMATION>
<SHORT FILM> <KICHWA COMMUNITY> <JUMANDI> <TENA (TOWN)>.**



Lcda. Maritza Lucia Larrea Vejar

0603370784

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de titulación, surge como un aporte de la carrera de Diseño Gráfico de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, para el rescate de valores culturales los cuales, con el avance vertiginoso de la tecnología y modernidad están siendo dejados de lado principalmente por las nuevas generaciones; en este sentido, se plantea el trabajo enfocado en la sistematización de información desde diferentes fuentes y personajes de la ciudad con la finalidad de estructurar un cortometraje animado en 2D sobre la historia de Jumandi; considerado como uno de los guerreros ancestrales más representativos de la actual ciudad de Tena, en la provincia de Napo.

Para el efecto, se desarrolló un esquema constituido por cuatro capítulos; el primero de ellos, concentra información referente al denominado, diagnóstico del problema; que a su vez contiene los antecedentes, justificación, así como los objetivos y el planteamiento del problema; se trata entonces, de información relevante que guía y orienta cada una de las fases estructurales, y pone en evidencia ciertas características de la población que, por diferentes causas demuestran estar dejando de lado sus raíces culturales, así como las leyendas que tradicionalmente han sido transmitidas de generación en generación de forma oral.

El capítulo II, ha permitido la sistematización de la fundamentación teórica; para ello, se ha debido analizar información bibliográfica y científica de diferentes fuentes, así como de distintos puntos de vista de varios autores, quienes amplían al campo de conocimiento y comprensión acerca de temas fundamentales como, la contextualización geográfica y cultural del cantón Tena provincia de Napo; referencias acerca del cortometraje; la animación 2D; la estructura del Guion; los componentes de la Narrativa visual, y las generalidades de la Ilustración; una vez que, toda la información ha sido analizada, seleccionada y sistematizada ha pasado a ser fuente importante de información teórica, que permite contrastarla con la realidad del objeto de investigación.

El Marco Metodológico es parte del Capítulo III, en donde se sustenta el trabajo con un determinado enfoque de investigación; se define la población participante en el trabajo de titulación; se establece la adaptación de la historia, así como la selección de elementos narrativos y los medios de difusión; es decir que, se ofrece información de todos los elementos que constituyen una metodología científica y aplicable que se adapta a las necesidades del proceso investigativo y garantiza el logro de los objetivos propuestos.

El Capítulo IV se centra en la descripción del producto final, es decir; se detalla y presentan elementos del cortometraje como la preproducción, la producción, la postproducción, el cortometraje final, la difusión y la validación; que refleja los logros alcanzados tanto en la sistematización de datos bibliográficos como en territorio, desde las fuentes ancestrales disponibles, para lograr un producto muy cercano a la realidad con las características descritas

por las personas mayores que han vivido y han sido parte de este esquema de tradición cultural, adaptados a los conocimientos, habilidades y capacidades de los participantes o autores del trabajo de titulación.

Finalmente se pone a disposición las conclusiones generales, recomendaciones, bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

1.1. Antecedentes

Cada cultura tiene como identidad propia, leyendas, tradiciones y costumbres de la misma, las cuales forman y son parte principal de su identidad como tal. Las leyendas, historias o mitos que cuentan los ancianos de una comunidad o lugar determinado, son enseñanzas que a la final da un sentido diferente de aprender sobre culturas y tradiciones, por ende, se va transmitiendo de generaciones a generaciones, para que así se logre mantener vivas esas leyendas, que, de una u otra forma, forman parte de las personas que en algún transcurso de sus vidas lo escucharon.

Cabe recalcar, que con el pasar de los años, esto, cada vez se va disminuyendo, y así se van perdiendo las leyendas que en algún momento fueron bien valorados por los ancestros, el constante desarrollo tecnológico complica la situación, ya que no existe esa comunicación directa entre las distintas generaciones, ya sea de abuelos a nietos.

Ahora bien, en cada progreso o desarrollo de algo, existe tanto ventajas como desventajas, ya que, las generaciones actuales viven inmersos en la tecnología, es un punto fuerte para que ese sea la entrada a interactuar con ellos y dar a conocer lo que alguna vez fue una parte primordial dentro de las tradiciones de ancianos de las diferentes culturas que el país tiene.

El Ecuador es un país multicultural repleto de historias y tradiciones, en la amazonia ecuatoriana existen diversas culturas, una de ellos es el pueblo kichwa, en la cual alberga un sinfín de historias, leyendas y gracias a estos relatos se mantiene viva la identidad de sus ancestros.

Asentado, en la Provincia de Napo, ciudad de Tena, en la cual se destaca la historia Jumandi, uno de los caciques y guerrero de la Amazonía ecuatoriana, el cual luchó en contra de los españoles e hizo una revuelta, para desterrar a estos “conquistadores”, este personaje es emblemático en la ciudad de Tena, Jumandi, hizo una revuelta en la ciudad de Archidona, en contra de los españoles, por la cual fue perseguido, y el trató de esconderse en unas cuevas, pero fue capturado y ejecutado, para los kichwas este personaje es símbolo de liderazgo, de lucha, de fuerza, ya que él no se dejó intimidar por los españoles y decidido hizo lo que más pudo.

El cortometraje animado, es una de las opciones más viables para difundir o dar a conocer culturas y tradiciones de un país, ciudad o comunidad, la importancia de estos, es que, por medio de éste, da la posibilidad de entretener a las personas y además de eso difundir conocimientos, tanto en educación como en entretenimiento, el cortometraje, tiende a ser no solo una manera de ver animaciones sino más bien una manera de educar a las diversidades, ya que son muchas las producciones que se inclinan a desarrollar cortometrajes describiendo culturas y tradiciones de un pueblo, ciudad, región o país.

Tal es el caso, del largometraje “COCO”, producido por la empresa PIXAR, Los estudios Pixar acuden a la tradición mexicana del Día de Muertos, cuyos valores comunitarios, afectivos y culturales más arraigados entran en conflicto con los anhelos individuales de Miguel, el héroe de la historia, en la cual describe una de las famosas tradiciones del país de México, entonces bien cabe destacar, que por medio de la animación generada por computadora es una alternativa para dar a conocer tradiciones o eventos importantes de algo, logrando captar la atención de las personas.

AFTERWORK, ¿Qué pasaría si los dibujos animados fueran reales, si tuvieran que enfermarse, enamorarse o buscar cómo llegar a fin de mes? ¿Qué tipo de vida llevarían? Estas preguntas están detrás del corto ecuatoriano de animación más exitoso, Afterwork, producido por el estudio quiteño Matte CG en colaboración con Usón Studio (España) y Apus Studio (Perú).

Cabe recalcar que no hay producciones de un cortometraje de la historia de Jumandi como tal, y es ahí donde se quiere desarrollar uno, para lograr dar un mayor realce a esta historia, que no todos están familiarizados con la misma.

Es así, que el presente proyecto pretende, mediante el cortometraje dar a conocer la historia de Jumandi, describiendo los aportes que dio al pueblo indígena de la amazonia, rescatando así las tradiciones y costumbres de la misma, la identidad de un pueblo o nacionalidad del país es importante, preservar sus costumbres tradiciones, leyendas que muchas personas no saben de ellas, por el mismo motivo de que se está perdiendo los valores propios de los pueblos, aplicando las técnicas y procesos de desarrollo de un cortometraje animado.

1.2. Planteamiento del problema

Lamentablemente en la actualidad, los jóvenes ya no velan por su identidad y la cultura como tal, ya no existe ese interés por saber de los ancestros y conocer más sobre sus tradiciones, por lo que

las historias y leyendas que han ido de generación en generación, además, no hay un interés por las autoridades en crear un espacio para saber más del personaje.

Por ello este proyecto pretende resolver la siguiente interrogante: ¿Es posible producir un cortometraje animado sobre la historia de Jumandi, que ayude a fortalecer la identidad de la ciudadanía del cantón Tena?

Así este proyecto pretende dar a conocer la historia a Jumandi a través de un formato actual atractivo para niños, jóvenes y adultos, logrando el interés y por tanto el impacto que merece, salvaguardando su historia e identidad.

1.3. Justificación

El desarrollo y el interés del proyecto, es fortalecer y conservar la identidad de los kichwas por medio de un cortometraje animado enfocado en la historia de Jumandi, logrando así salvaguardar un icono muy representativo de la ciudad de Tena. Investigando, reuniendo testimonios, adaptando la historia, diseñando personajes con características propias de pueblo kichwa, escenarios propios de la zona, por ende, se tendrá que acudir a diferentes comunidades, para recolectar la mayor cantidad de información, para así darle al cortometraje los detalles más sobresalientes de la selva amazónica y todo lo que incluirá en el cortometraje.

La investigación se enfocará en la historia como tal, para posteriormente lograr el desarrollo de las ilustraciones y los escenarios, para así tener una idea más clara y detallada de la historia del personaje. Además, se tendrá que realizar una investigación minuciosa en el cual se verá involucrado que medios serán los más óptimos para lograr llegar al público.

Cabe mencionar que, por medio de este proyecto, los involucrados en la misma podrán demostrar con firmeza y confianza lo que se ha logrado aprender en la carrera de diseño gráfico, en la cual intervienen un sinnúmero de áreas o materias de las mismas; herramientas de software de la línea de adobe, como son: photoshop, after effects, audition.

Finalmente, cabe resaltar que además de hacer un homenaje a este personaje, el proyecto pretender dar un reconocimiento a la ciudad de Tena, así como al pueblo kichwa.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Producir un cortometraje sobre la historia de Jumandi, a través de técnicas de animación 2D dirigida a niños, jóvenes y adultos para fortalecer la identidad de ciudadanía del cantón Tena.

1.4.2. Objetivos Específicos

-)] Reunir información relevante acerca de la historia de Jumandi, para el desarrollo del guion del cortometraje.
-)] Identificar los sucesos principales de la historia para establecer la narrativa visual.
-)] Producir el cortometraje a través de las técnicas ilustración digital y animación 2D.
-)] Difundir el cortometraje entre la ciudadanía del cantón Tena.

CAPÍTULO II

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. El cantón Tena

El cantón Tena, se encuentra ubicado en la región amazónica del Ecuador, aproximadamente a tres horas y media desde la ciudad de Quito, con la llegada de los españoles, se le conoció como “La capital del país de la canela” posteriormente se le dio el nombre de “San Juan de los dos ríos de Tena”, se trata de una ciudad que gracias a la diversidad de atractivos naturales y manifestaciones culturales; encuentra en el turismo una de sus principales fuentes económicas ya que, en cada una de sus parroquias se han potencializado todos estos escenarios naturales y parte de las tradiciones de sus habitantes como excelentes sitios de visita para turistas nacionales y extranjeros.

La ciudad de Tena fue fundada el 15 de noviembre de 1560 por Gil Ramírez Dávalos limita al norte con el cantón Archidona y el cantón Loreto de la provincia de Napo y Orellana respectivamente, al sur las provincias de Tungurahua, cantón Carlos Julio Arosemena Tola, al este la provincia de Orellana y al oeste las provincias de Cotopaxi y Tungurahua; de acuerdo al último censo de población, la ciudad consta de 60.880 habitantes; mantiene una temperatura promedio de 25 °C, su superficie es de 3.904.3 km², se encuentra a una altitud de 510 msnm, manteniendo una humedad promedio del 90% al 100%; dentro de su división política está conformada por la parroquia urbana Tena, y las parroquias rurales de Ahuano, Muyuna, Puerto Misahuallí, Pano, Puerto Napo, Chontapunta y Tálag.

2.1.1. Pueblo Huaorani

Se trata de una población indígena minoritaria en el cantón Tena que básicamente se encuentran ubicados en tres comunidades en el sur de la parroquia Chonta Punta, la organización sociopolítica del pueblo indígena tiene como unidad básica un grupo doméstico conocido como “nanicabo” el cual está conformado por grupos sociales integrados por 6 a 10 familias que conviven techo comunal denominado “maloca” se trata de esquemas administrativos autosuficientes y autónomos que sobreviven gracias al cultivo de la tierra, la caza y la pesca.

Pueblo guaraní tradicionalmente era nómada sin embargo al pasar de los años han tomado un estilo de vida sedentario con migraciones temporales a otras comunidades de ahí que su economía y subsistencia depende de huertos, recolección de frutos y otras actividades propias que

aprovechan los recursos de la Amazonía; además, fabrican artesanías las cuales con personas autorizadas son comercializados en mercados turísticos comunales a través de mingas.

2.1.2. Pueblo Kichwa

De acuerdo a los datos ofrecidos por el INEC (2018) y sus proyecciones en el año 2019 en el cantón Tena el 57,8% de la población es indígena kichwa heredera de tradiciones de los canelos y quijos que habitaron en sus territorios, sin embargo la nacionalidad huaorani también se encuentra asentada en la parroquia Chontapunta representando el 0,53%; como un dato adicional relevante se señala que, el 51,2% de la población kichwa se encuentra entre los 0 a 17 años de edad determinando que existe una generación relativamente joven dentro de esta nacionalidad.

Durante los procesos evangelizadores llevados a efecto por los españoles que llegaron a América, los pueblos kichwas fueron denominados “Runa Napo”; “Hombre del Napo” teniendo en cuenta la región en la que habitaban, los nativos que vivían en esta zona formaban parte de grupos familiares muy reducidos que generalmente se ubicaban en las riberas de los ríos sin tener una tradición de vida comunitaria.

A partir de finales del siglo XIX como lo señala Navarrete (2017), “Se inicia una etapa y la cual las familias se reúnen para formar comunidades, generando también procesos de organización social” (p.56); estableciendo como institución los denominados Varayos, administrados por un Curaca que eran nombrados cada año por los misioneros que permanecían en estas comunidades; sin embargo, esta organización sirvió para obligar a trabajar como esclavos a miles de indígenas kichwas, lo que les obligó a huir hacia el interior de la selva conformando nuevas comunidades.

Según la investigación de Benítez (2017) “La nacionalidad kichwa de este sector amazónico, en la actualidad se encuentra formando dos grandes grupos; el primero, denominado los Napo Runa o kichwas de Napo y los Canelo kichwa o kichwas de Pastaza” (p.15); estos grupos comparten características y tradiciones lingüísticas y culturales muy similares, teniendo en cuenta que, el segundo tiene descendencia de grupos indígenas kichwas que debieron huir de la represión española hacia esta zona selvática; mientras que, los Napo Runa son descendientes de los Quijos.

2.2. Manifestaciones Culturales

Las manifestaciones culturales del cantón Tena, forman parte de su patrimonio inmaterial y está conformado por elementos y contenidos como: la música, la gastronomía, la riqueza oral que ha sido transmitida de generación en generación desde tiempos inmemoriales, sus creencias religiosas, los ritos, la medicina tradicional, la tecnología entre otros; cada uno de los cuales, ha

sido guardado, protegido y transmitido, celosamente desde las entrañas de la tradición y cultura del pueblo kichwa del cantón Tena, y que han pasado a formar parte integral de su forma de vida, que en la actualidad es admirada por propios y extraños.

Entre los elementos más importantes que forman parte de la cosmovisión del pueblo kichwa del Tena, se encuentran vínculos muy estrechos y directos con el entorno que le rodea, es decir, con elementos de la flora y la fauna, con quienes han generado una estrecha relación de respeto y convivencia, llegando al punto de construir mitos sobre diferentes plantas y animales, a los que les presentan respeto mediante diversas formas y expresiones culturales; de ahí que, por ejemplo su cerámica tenga dibujos de serpientes, jaguares, guantas y otras especies; de igual forma se procede con diferentes plantas utilizadas para sus ritos mágicos como la ayahuasca o la guayusa.

De acuerdo a lo que señala CONAIE (2017) “Para la nacionalidad kichwa, la selva no constituye ni un mercado mucho menos una farmacia, sino más bien, es considerada un elemento de enlace entre el ser humano y la naturaleza los cuales conviven en equilibrio con respeto a la Pachamama como principio fundamental de la vida” (p.3).

En este sentido, si bien las familias kichwas asentadas en la Amazonía, dependen directamente de las bondades de la selva tanto en la agricultura, la cacería, la pesca y otras actividades básicas para su supervivencia, también se ha logrado extender un puente místico, en donde encuentran bienestar para sus diferentes dolencias, gracias a las distintas plantas medicinales que en ella encuentran.

Sin embargo, es importante resaltar qué; existe un profundo respeto hacia la naturaleza que les rodea al punto que es considerada como la madre dadora de vida y de salud por lo tanto; el pueblo Kichwa es el principal guardián y protector de su ecosistema, de ahí que, han surgido una serie de leyendas, cuentos, mitos y tradiciones que surgen precisamente desde las entrañas de la naturaleza y han sido interpretadas por los Yachacs para que sean transmitidas a las nuevas generaciones y formen parte del fondo cultural y ancestral de cada uno de los pueblos referidos.

Dentro de lo que corresponde al elemento de transmisiones y expresiones orales, se puede determinar que, según el criterio de Ayala (2017), “Se trata de un conjunto de conocimientos y saberes enmarcadas dentro de cuentos leyendas mitos plegarias cantos que forman parte de una memoria local con un alto valor simbólico para cada uno de los integrantes de la comunidad”(p.37), y que son transmitidos de forma oral de generación en generación pasando a formar parte de su historia y de la riqueza cultural que engrandece a la nacionalidad Kichwa asentada en esta zona.

2.3. Jumandi

De acuerdo a la traducción del kichwa, Jumandi significa “Hombre Sabio”, considerado como uno de los más grandes líderes y gran cacique de guerra que ha tenido el pueblo amazónico; de ahí que, en noviembre del 2011, su valentía fue reconocida por la Asamblea del Ecuador en el grado de Héroe Nacional, por su fortaleza y resistencia ante la invasión española; en este sentido, la CCE (2012) ha sistematizado la siguiente semblanza de su vida:

Jumandi fue el comandante de un grupo indígena asentado en gran parte de los Andes orientales denominado los Quijos, el cual logró un gran prestigio por formar parte de un pueblo guerrero y emprendedor, que llevó su fama fuera de sus límites territoriales reconocido también por los Quitus, Puruháes y Cañaris, sin embargo; con la llegada de los españoles, llenos de ambición de las riquezas conocidas en estos pueblos y que emprendieron un viaje en búsqueda del Dorado hacia las selvas amazónicas, debió preparar a su ejército y cuál ante el poderío bélico de los invasores no tardó mucho en sucumbir.

Para el año de 1560 estos pueblos fueron sometidos por el grupo de españoles quienes fueron ejecutando extremas formas de sometimiento, lo que en un momento determinado provocó que el pueblo quijos encabezado por su cacique Jumandi se sublevarán por primera vez sin tener éxito, en 1562 por las mismas causas se produce un segundo levantamiento apoyado por nuevos y jóvenes Lidl sin embargo tampoco se logró la tan ansiada libertad.

En 1578 Jumandi inicia una nueva rebelión, logrando destruir con fuego las poblaciones de Archidona y Ávila comandando un ejército de 5.000 hombres y reduciendo a cenizas la estructura de las comunidades, dando de baja a cientos de españoles; sin embargo, cuando avanzaba hacia Baeza se encontró con fuerzas enemigas reforzadas con españoles llegados desde Quito por lo que fueron derrotados.

En esta ocasión, el ejército español logró la captura de todos los cabecillas de la rebelión incluido el cacique Jumandi, luego de lo cual fueron llevados hasta la Real Audiencia de Quito, en donde luego de ser amarrados a un caballo y arrastrados como una forma de intimidación a quienes intentarán una nueva rebelión; para luego ser descuartizados en forma pública y finalmente colocar sus cabezas en lugares visibles para ser exhibidas en la plazoleta de San Blas por varios días. (p. 45-46)

Sin lugar a dudas que, Jumandi fue uno de los más grandes y representativos líderes del pueblo kichwa amazónico, ya que; su temple y características humanas lo llevaron a ser considerado cómo el mayor cacique que en esta región del país se haya visto, de ahí el reconocimiento de la Asamblea Nacional como uno de los exponentes de la resistencia ante la invasión española; sin embargo, y de forma lamentable las actuales generaciones no valoran su trayectoria, por lo que es necesario y urgente que se emprendan acciones para reposicionar su imagen, sus ideas y su pensamiento; para este efecto, se debe apoyar el trabajo en diferentes medios tecnológicos modernos para poder llegar con el mensaje a los niños y jóvenes del cantón Tena.

2.4. El Cortometraje

De acuerdo a lo que determina García (2018), “Si bien el cortometraje es una modalidad de corto tiempo en su duración permite la potencialización de la creatividad para un limitado tiempo expresar una historia con un mensaje de altísima calidad” (p.30), dentro de la industria cinematográfica el cortometraje no fue considerado entre las principales modalidades para ser usada debido a que no permitía contar historias de manera detallada ya que su duración no va más allá de los 30 minutos sin embargo entre sus principales ventajas es que no requiere de altos presupuestos para su producción ya que puede ser desarrollada con equipos tecnológicos de fácil acceso como un teléfono celular.

En este sentido, quienes desarrollan o realizan cortometrajes, están en la capacidad de aprovechar el poco tiempo disponible para generar historias acerca de diversos géneros, lo que introduce a los espectadores en mundos irreales, llenos de fantasía y ficción que parten desde la realidad, la cotidianidad de distintos grupos humanos, lo que garantiza un amplio mercado para este tipo de producciones, las que deben ser de alta calidad y profundidad los mensajes que se reproducen en la mente de quienes los observan.

Por su parte, Sáenz (2017) refiere que “El cortometraje históricamente nace dentro del ámbito de la literatura con la finalidad de narrar una realidad; posteriormente se traslada al ámbito audiovisual”(57), a mediados de los años 70 era muy común escuchar en las emisoras de radio producciones teatrales y de telenovelas en cortos espacios de tiempo, atrayendo a los oyentes hacia una realidad que se creaba en cada una de sus mentes; posteriormente, con el auge de la televisión y de las redes sociales este tipo de producciones han tomado nuevamente una relevancia en páginas cómo el tik tok, facebook y otras; ganando espacios de atención, y a su vez permitiendo la transmisión de distintos mensajes en géneros como el drama, la información o el humor.

2.4.1. Tipos de cortometraje

Existen diferentes clasificaciones que definen los tipos de cortometrajes; sin embargo, para efectos del desarrollo del presente trabajo de titulación se ha considerado oportuno hacer un análisis de lo señalado por Belting (2017) quien identifica los siguientes tipos:

Documentales.- Este tipo de cortometrajes, se enfocan en el relato de hechos o acontecimientos que han ocurrido en un determinado tiempo, el mismo que puede ser, el período de una guerra, de bonanza o de sufrimiento; dentro de este ámbito se encuentra la biografía de personajes históricos, relevantes entre otros.

Ficción.- Se trata de una representación de eventos que nacen de la realidad, a la cual se le añaden toques de fantasía, con la finalidad de generar mayor expectativa e interés, debido a que; en cualquier momento puede ocurrir un hecho inesperado que mantiene siempre la atención de quienes los observan.

Infantiles.- Trata de desarrollar historias que pueden ser reales o producto de la fantasía, utilizando un lenguaje sutil, muy claro y objetivo, para que permita la comprensión especialmente de un grupo de niños; para ello crea un contexto, un entorno y personajes que presentan ciertas características llamativas para el joven auditorio.

Ambientales.- Este tipo de cortometrajes buscan establecer parámetros de situaciones que se han producido a lo largo de un determinado tiempo; es decir, analiza la realidad pasada con la actual, para predecir estados en el futuro, en este ámbito los principales temas de trabajo son la contaminación, el cuidado de la naturaleza, la ecología, el calentamiento global, entre otros.

Animación.- se trata de un ámbito en el cual la tecnología constituye una de las principales herramientas para su desarrollo debido a que se produce una animación de seres u objetos los cuales se convierten en imágenes con movimientos y sonidos que los ubican en un espacio de realidad virtual. (p. 45-46)

Siendo precisamente, el tipo de cortometraje relacionado con la animación el cual ha sido herramienta fundamental para el desarrollo del presente proyecto de titulación, debido a que, se ha adaptado a un personaje histórico y referente de la nacionalidad kichwa del cantón Tena, como es Jumandí para, a través de la tecnología y una estructura de diseño gráfico, poder representar y dar vida a este líder que lamentablemente para las jóvenes generaciones está perdiendo espacio

dentro de sus saberes, costumbres, leyendas y tradiciones; siendo un elemento importante que aporta directamente a la revalorización de la cultura de los habitantes de este sector.

2.5. Fases de producción de un cortometraje

2.5.1. Preproducción

Una vez que se dispone de un guion adecuadamente estructurado, es hora de identificar los recursos disponibles para el desarrollo del cortometraje, entre ellos; los económicos, técnicos y humanos, sin embargo; es necesario reconocer que, para este modelo no se requieren mayores recursos económicos por la accesibilidad a dispositivos tecnológicos como un costo relativamente bajo; sin embargo, Dalley (2018) identifica los siguientes recursos básicos:

Conformación del equipo técnico y artístico. - Una vez que se haya determinado el presupuesto con el que se cuenta para el desarrollo del cortometraje, es necesario seleccionar al personal de apoyo en el ámbito técnico, así como aquellos actores que darán vida a los objetos y personajes de la historia, en este punto es factible efectuar pruebas que evidencien las características y habilidades para la representación teatral que tengan las personas que deseen participar en la obra.

El guion técnico Storyboard. - Con la disponibilidad del guion literario, se procede al desarrollo de la adaptación del texto a un guion técnico, en donde se determinarán características específicas que tengan en cuenta el primer plano, así como el general y medio; es decir, se ubican pausas, gestos, sonidos, y otros elementos que le otorgan una panorámica mucho más completa y compleja al texto inicial.

Ensayos y reuniones de trabajo.- Para este ámbito, previamente se han distribuido los guiones a cada uno de los actores y participantes, se han definido las responsabilidades del personal de apoyo y se ha gestionado los recursos necesarios para dar inicio a las primeras puestas en escena de los actos programados, lo que ayudará a que cada uno de los participantes se enfoque en su rol y trate de desempeñarlo de la mejor manera; de igual forma, permite visualizar posibles errores para corregirlos de manera preventiva. (p.28).

2.5.2. Producción

También conocida como la etapa del rodaje en donde de acuerdo al criterio de Castro (2018) “En la etapa de producción es indispensable seguir el orden establecido de acuerdo a la planificación

estructurada en el guion” (p.17); para esto, se requiere también que todos los recursos estén disponibles, con la finalidad de evitar repetir las tomas impidiendo el cometimiento de errores o previniendo la generación de imprevistos que puedan interrumpir el trabajo de los actores.

2.5.3. Postproducción

Esta etapa se refiere al cortometraje debido a que cómo lo señala Jullier (2018), “Se recogen todas las tomas sueltas y a manera de un rompecabezas se arma la historia plasmada dentro del guion para ser expuesta al público en general” (p.54), en este punto, es importante tener una sincronización perfecta entre el sonido, las imágenes y una adecuada selección de la música, entre otros elementos que darán mayor realce y perfección al trabajo desarrollado, por lo tanto garantizar un estándar de calidad aceptable; para el efecto, se cuenta con dispositivos tecnológicos que en la actualidad facilitan el trabajo y dan muchas opciones de acuerdo a la creatividad y necesidades del productor.

2.6. Elaboración del guion

De acuerdo a lo que señala Bernández (2018), “Para la elaboración del guion se requiere que el autor haya desarrollado la característica de visualizar lo que se desea transmitir en el cortometraje teniendo como punto inicial una idea que puede ser a partir de la realidad o de algún texto previamente escrito” (p.19); en este sentido, se determina que el guion constituye la sistematización del texto que va a ser puesto en escena, el cual puede ser parte de una realidad actual, presente y contemporánea o, a su vez puede ser el resultado de cuentos, leyendas, mitos y tradiciones de diferentes realidades como es el caso de Jumandi en el cantón Tena.

Adicional a la cita referida el autor considera que para la estructura del guion se necesitan cuatro elementos básicos que los describen a continuación:

La idea. - Una vez que el tema del cortometraje ha sido definido, es necesario determinar las particularidades que se desea plasmar, partiendo de un esquema resumido que pueda dar una idea clara de su contenido; en dicha idea debe aparecer el personaje y básicamente se basa ofrecer una respuesta a la pregunta ¿De qué se trata la historia? utilizando una sola frase.

La sinopsis. - Constituye un resumen muy detallado descriptivo en donde se hace una representación de los personajes y situaciones que participan en el cortometraje esta estructura puede tener una extensión de entre media página a una completa.

La secuencia. - Se trata de un intervalo en la producción, que conecta en espacio y tiempo con las nuevas escenas, teniendo un esquema estructural que orienta el desarrollo del cortometraje que generalmente se desarrolla entre 6 y 10 secuencias.

El guion. - Nace a partir de la idea generadora que da origen al guion literario, se trata de un texto que de forma continua y sistemática da vida a los personajes que se observan y escuchan en el cortometraje; en este sentido, se compone de diálogos de acciones descripciones y otros elementos. (p. 86-87)

En consideración a los aportes generados por el autor, se puede deducir que cada uno de los elementos o componentes del cortometraje, en la fase del guion deben ser conocidos, analizados y aplicados de forma ordenada y sistemática, con la finalidad de garantizar una producción que cumpla con los requisitos mínimos de su modelo; en este sentido, no se puede esperar una obra sí, cualquiera de los factores analizados estuviera ausente dentro de la preparación de un trabajo escenográfico.

2.7. Animación 2D

Este tipo de animación de acuerdo a lo que señala (Meza, 2018) “Se da cuando se proyectan imágenes en dos dimensiones es decir no se logra generar profundidad, tradicionalmente la animación 2D podía desarrollarse con dibujos a mano sin embargo hoy se logran excelentes resultados con el apoyo de la tecnología” (p.102); en la actualidad, este tipo de animación es muy utilizado especialmente con fines publicitarios debido a que, puede ser desarrollado con bajos presupuestos y obtener altos estándares de calidad, lo que lo hace muy atractivo para este tipo de usos; sin embargo, también se lo utiliza en cortometrajes de gracias a la facilidad y disposición de equipos tecnológicos.

2.7.1. La animación tradicional

Esta técnica de animación, según Beltrán (2018) “Es la más antigua pero constituye el pilar fundamental del cual se desprenden nuevas y más modernas técnicas en este ámbito, y consiste en desarrollar dibujos o fotogramas a mano” (p.76); permitiendo tener y disponer el control del movimiento de los personajes con mayor complejidad; sin embargo, resulta en muchas más horas de trabajo, creando cuadro por cuadro el movimiento, los cuales parten desde cero.

Estos Fotogramas utilizan protocolos para disminuir el esfuerzo del creador ya que debía dibujar aproximadamente 24 cuadros para un segundo de animación; para ello, a través de la sistematización de movimientos automáticos, basados en dibujos denominados “esqueletos” los cuales mantienen ciertos parámetros generales que pueden ser reutilizados en nuevas producciones; por lo tanto, esta base del dibujo se crea una sola vez de los productores.

2.7.2. La animación Digital

Según lo señalado por Abadal (2017), “Los avances tecnológicos de la sociedad moderna has puesto a disposición de los productores una serie de dispositivos y programas computacionales quién facilita la creación de Fotogramas su correcto ordenamiento así como la selección de velocidades adecuadas” (p. 81); determinando el inicio de la nueva era de la animación digital y dejando de lado prácticas manuales que generalmente Irán desarrollados con dispositivos analógicos.

La animación digital logra producir de forma automática diferentes movimientos de objetos generados previamente en los Fotogramas por lo tanto ahorra tiempo y esfuerzo al productor debido a que requiere pequeños ajustes para generar nuevos escenarios y con contextos que estas aplicaciones han sido utilizadas en videojuegos sencillos por qué se considera un tipo de animación para personas que están iniciando en este ámbito.

2.7.3. Características de la animación

Es necesario tener en cuenta lo que sugiere Guzmán (2017), “La animación 2d, implica aportar con movimiento a cualquier tipo de imagen o figura” (p. 117), teniendo en cuenta que en el espacio existirán dos dimensiones dicha animación permite que los dibujos se combinen tengo una secuencia determinada para qué al reproducirse juntos generen la sensación de movimiento ante los ojos de quienes los miran; desde esta perspectiva aporta con las siguientes características:

- J Su producción requiere de un diseño previo del bosquejo de los dibujos de personajes y contextos.
- J El diseño debe adaptarse o adecuarse a las necesidades de los personajes dependiendo de la imagen y mensaje que se quiere transmitir.
- J Es indispensable que para su producción se disponga de Story Board.
- J Los efectos especiales son generados en base a la creatividad y necesidades del productor valiéndose de recursos o técnicas simples, sencillas pero efectivas.
- J La animación se establece de acuerdo a las escenas del cortometraje.
- J Requiere la planificación creación y disposición previa de fondos sonoros, de imágenes o intervalos que servirán como transición de una escena a otra.

En la actualidad, la animación digital se presenta como una opción extremadamente realista, distinta a la animación tradicional; sin embargo, sus costos pueden ser variados, para el caso de la animación en 2D se requiere un bajo presupuesto; por o tanto, para la generación de la presente propuesta se ha escogido este tipo de animación digital debido a que, se presenta como una opción flexible y adecuada para transmitir una idea general acerca del líder y cacique Jumandi.

2.8. Técnicas de animación

Como parte del conjunto de técnicas digitales utilizadas en la animación 2D Kuspit (2017), considera la necesidad de tener en cuenta un grupo básico que se describe a continuación:

2.8.1. Técnica de capas con vectores

Se trata de un conjunto de imágenes vectoriales, cuya característica principal es tener un tamaño reducido a diferencia de los mapas de Bits, debido al modo de organización de la información que contiene, la que resulta mucho más simple que en los anteriores; se basa en la utilización de trazos geométricos generados a través de cálculos y fórmulas matemáticas, por lo tanto son concebidos por coordenadas que tienen como base el uso de puntos líneas ya sean rectas o curvas; lo que determina la existencia de una línea de contorno tono de color y grosor previamente determinados permitiendo establecer de forma diferenciada el color del relleno, todas estas propiedades pueden ser guardadas en una base de datos.

2.8.2. Técnica del fotograma clave

Tiene relación con todas las imágenes y secuencias que se presentan durante una producción cinematográfica y que, se define para la generación de un cambio en la animación, o a su vez incluye acciones que modifican el contexto o escenario que se está presentando; de ahí que, el programa Flash, facilita la interposición de estos Fotogramas sin cortes, dando secuencia a las acciones que se desarrolla una línea de tiempo definido; en este sentido, se puede intercalar el orden de aparición de cada fotograma, dando un esquema mucho más dinámico a una secuencia animada.

2.8.3. Técnica de transformaciones básicas con movimiento

Esta técnica se basa en la utilización de programas digitales especializados, que permiten la manipulación de personajes y objetos que pueden ser transformados en base a las diferentes herramientas de edición; es decir, facilitan el cambio de características cómo el tamaño, la

rotación, la posición o el color, entre otros; en este caso, uno de los programas más utilizados es el adobe after effects, ya que otorga mayor espacio de creatividad para el director.

2.9. Software especializado

Para el desarrollo de una animación 2D, se deben tener en cuenta 3 etapas básicas; de preproducción, producción y postproducción; para ello existen programas y software especializados que son puestos a consideración por Belloch (2018):

- *Adobe Animate CC o Adobe Flash animación*

Se trata de uno de los programas de animación preferido por los productores profesionales; es un software muy popular que dentro de su evolución dejó de llamarse Flash para adoptar el de Adobe Systems; y así enfatizar la animación digital; este programa permite el diseño de animaciones muy complejas usadas en videojuegos y sitios web ya que facilita una animación de personajes así como la creación de escenarios o pantallas de inicio; este programa está disponible para Windows y Mac.

- *CelAction 2D*

Es un programa también, de alta preferencia por los creadores profesionales debido a que otorga la posibilidad de animar un personaje desde su estructura básica, sin requerir la imagen en fotograma completa o de manera secuencial, constituye un conjunto de acciones fáciles de usar, aunque no permite dibujar directamente, a menos que se disponga de un programa adicional que transfiera dichos dibujos a su esquema, este es un detalle que podría complicar su uso; sin embargo, no es una barrera para alcanzar buenos resultados; dentro de su ámbito, presenta una gran cantidad de herramientas para la sincronización de movimientos haciendo posible una animación por panel que maximiza los resultados gracias a la capacidad de tener una vista previa de la producción en tiempo real.

- *Open Toonz*

Su código abierto permite ser usado tanto por profesionales como aficionados a la creación de animaciones digitales, ya que otorga la posibilidad de generar movimiento y las partes específicas de un personaje teniendo características únicas como la herramienta de escaneo GT S por lo tanto puede ser utilizado en trabajos comerciales y no comerciales gracias a la versatilidad y adaptabilidad de generar diferentes escenas.

- ***Moho 13***

Es un programa considerado muy eficiente por las herramientas que dispone, permitiendo generar animaciones tanto en estilo flash como en aquellas dibujadas cuadro por cuadro; es decir, siguiendo el estilo tradicional, debido a que es posible que el creador realice sus dibujos a mano alzada con efectos y texturas únicas; además, incluye la posibilidad de crear animaciones vectoriales, así como otras funciones que simplifican el trabajo y garantizan el logro de excelente calidad en el resultado.

- ***Stop Motion Studio***

Esta opción es considerada como el programa de animación más rápido y sencillo; debido a que, no se requieren mayores conocimientos en este ámbito, ya que con el uso de una cámara digital las imágenes capturadas pueden ser insertadas en el programa sin ningún problema y a partir de ellas, crear escenas con movimiento; además, dispone de la herramienta para la inserción de sonido y clips musicales o a su vez, eliminar objetos o sonidos no deseados gracias a la herramienta de supresión o borrador.

- ***Adobe Character Animator***

Se trata de un programa que permite la combinación de objetos y personajes con movimiento en vivo, gracias a su sistema de grabado multicanal; es decir que, transforma las imágenes reales en personajes similares a una marioneta, gracias a la tecnología que dispone se puede dar vida a imágenes en segundos de una manera tan detallada que sincroniza el movimiento de labios o el seguimiento de ojos con el apoyo de una cámara web un micrófono que facilita el trabajo en tiempo real.

- ***Harmony 20***

Considerado como un programa de animación que tiene como característica la disposición de un interfaz amigable; sus características lo hacen muy atractivo para el uso en programas de televisión o videojuegos, garantizando una animación eficiente desde la etapa del dibujo básico, hasta la entrega del producto final; para el trabajo con este programa se requiere presupuestos mucho más elevados por lo que su uso está limitado a grandes empresas productoras.

- ***Adobe After Effects***

Es un software de animación el cual trabaja en un sistema de 2.5D, y básicamente se utiliza para desarrollar trabajos de animación, ya que permite la generación de diferentes efectos tanto visuales,

como de la composición de imágenes en movimiento, por lo que se usa habitualmente en cine, televisión y plataformas digitales. Para desarrollar trabajos en este software se usan varias herramientas como las capas de Adobe, y un sistema de edición no lineal, permite una infinidad de combinaciones debido a que contiene una gran cantidad de filtros que facilitan la producción de imágenes con movimiento.

- *Adobe Photoshop*

Se trata de una de las herramientas más versátiles y usadas para la edición de imágenes y fotografía, con su aplicación para PC se pueden efectuar retoques, o montajes en imágenes con una calidad profesional, con un sistema que no es complicado inclusive para principiantes.

- *Adobe Media Encoder*

Es un motor codificador para las herramientas de Adobe Creative Cloud, puede ser utilizado como complemento de otros sistemas o también como una herramienta independiente.

2.10. Narrativa Visual

En términos generales la narrativa es considerado un arte a través del cual se representa un hecho fenómeno o historia de una manera organizada valiéndose de elementos visuales que representan hechos que pueden ser expuestos de manera diacrónica a través de una línea del tiempo o sincrónica donde coexisten varios elementos que se exponen de manera simultánea si un orden cronológico.

De acuerdo a lo que determina Lyotard (2018), “ La narrativa visual es la capacidad de exponer historias a través de imágenes que conforman un uso que es expuesto a los observadores para que creen su propia interpretación” (p.32); de ahí que, se establece una relación texto-imagen-objeto, creando una narrativa de comunicación, que tiene como base la observación, que a su vez representa significados y toma en cuenta elementos desde la perspectiva de quien lo observa, poniendo en juegos elementos artísticos, técnicos, cognitivos, emocionales y de relación social, tanto por parte del creador como de los observadores, así se construye una narrativa visual.

2.10.1. Elementos de la narrativa visual

Los elementos básicos de la narrativa visual considerados por Arnheim (2018), se describen a continuación:

Punto. - que considera la dimensión, densidad, magnitud y posición.

Línea. - con características como la dimensión, dirección, estructura, grosor, intensidad, longitud, movimiento y posición.

Forma. - hace referencia a la dimensión, dirección, dualidad perceptiva, estructura, magnitud, posición y significación.

Textura. - se aplica en base a la dualidad perceptiva, densidad, direccionalidad, estructura y magnitud.

Tono. - Considera la intensidad y la gradación o escala.

Color. - establece parámetros como la composición, cromaticidad y temperatura.

Volumen. - trabaja en base a la dimensión y magnitud.

Espacio. - tiene en cuenta la dimensión y la magnitud. (p. 43)

Todos los elementos descritos, constituyen un conjunto de herramientas básicas puestas a disposición del creador, con la finalidad de que los tenga en cuenta en el desarrollo de un proyecto visual; para ello, debe poner en juego toda su creatividad y experiencia, con la finalidad de lograr mensajes claros, atractivos y directos, que llenen la retina de los observadores, logrando el éxito esperado; es necesario señalar que, no existe una fórmula en el orden para su uso, ni la necesidad de que todos los descritos deben ser utilizados en un mismo trabajo, debido a que dependerá de las necesidades, los contextos y el tipo de trabajo que se esté llevando a efecto.

2.11. Lenguaje visual

Según el criterio de Casacuberta (2018) “El lenguaje visual, es un medio de comunicación que utiliza imágenes con la finalidad de transmitir mensajes, pensamientos o sentimientos entre los seres humanos de una forma sintáctica y semántica para articular dicho contenido” (p. 128), entre las principales formas visuales que componen la estructura de este tipo de lenguaje, se identifican líneas, proporciones, colores, formas, entre otros; de una manera articulada y compleja al igual que sí fuesen palabras; sin embargo, su articulación es completamente distinta; en este sentido, el mensaje visual no tiene un carácter discursivo sino adaptadas a un acto de visión.

La composición visual, requiere de normas, criterios y reglas, que determinen el ordenamiento de cada uno de sus elementos estructurales, con la finalidad de alcanzar un mensaje claro y efectivo, es decir que; el comunicador visual debe disponer de recursos variados que le permitan articular

dichos elementos de una forma clara y continua, para dar significado a lo que pretende transmitir, teniendo en cuenta que, los elementos visuales tienen una característica de flexibilidad que responde a los diferentes contextos de la composición; por lo tanto, no existen fórmulas predeterminadas y específicas para su diseño, dejando en manos de la creatividad del comunicador así como de su experiencia, sensibilidad, habilidad y conocimiento acerca del uso de las herramientas que dispone para el éxito de su trabajo.

2.12. Ilustración

2.12.1. Generalidades de la ilustración

Generalmente la ilustración consiste en la representación de personajes, objetos o escenas relacionadas directamente entre sí, y que forman parte simbólica de un texto al cual ilustran o acompañen, los creadores pueden ser expertos o especialistas en diferentes ámbitos como el infantil, el épico o el romántico entre otros; que sin embargo, cumplen un rol sumamente importante en todos los momentos o etapas del proyecto del trabajo; para el efecto, utiliza técnicas digitales o manuales con base en la acuarela, la aerografía o el lápiz; en este sentido, la industria o personas dedicadas a la ilustración, han ganado espacio debido a que la sociedad moderna tiene una educación básicamente visual y que se transmite por medios de comunicación masiva o redes digitales.

2.13. Diseño de personajes

Durante el proceso de animación se contempla el diseño de personajes los cuales son creados de acuerdo a las concepciones y necesidades de sus autores utilizando distintos estilos gráficos para plasmar las características formarán parte del contexto que se pone a disposición de los observadores; a decir de Ávalos (2018), “Las características específicas del personaje dependerá del rol que desarrolle en la obra así cómo del contexto histórico que rodee su accionar” (p.54), para el efecto, los creadores deben tener un conocimiento profundo acerca de la persona u objeto quien van a diseñar; además de tener claridad en el mensaje qué pretenden transmitir, así como el tipo de auditorio al que está dirigida la obra.

La captación de atención por parte del público con respecto a uno de los personajes, depende mucho de la relación que el diseñador le haya dado con respecto al contexto en el que se está presentando; de ahí que, este elemento debe representar o caracterizar ciertos detalles que se fijarán en la retina y en la mente de los espectadores; en este sentido, cuando se trata de un trabajo con fines publicitarios, el producto debe tener ciertos rasgos que formen parte de los recuerdos que tengan los consumidores, a la hora de elegir o seleccionar un determinado producto o servicio.

En el caso del cortometraje que representa la leyenda de Jumandi como líder de la resistencia indígena kichwa de la Amazonía ecuatoriana, ha sido necesario resaltar sus características físicas y humanas que lo han distinguido dentro de la toma de decisiones tanto en el campo de batalla así como en la relación con los miembros de su nacionalidad, siendo un hombre preparado para la utilización de las armas en la defensa de su territorio y cultura, pero a la vez un individuo justo, noble y solidario, lo que le llevó a ser considerado como un héroe nacional.

2.14. Diseño de escenarios

De acuerdo al postulado emitido por Medellín (2015) “Escenario son locaciones cuando se trabaja en sitios abiertos y cuando se desarrolla en lugares específicos en donde se desarrolla toda la trama de la obra y debe contener características ambientales precisas específicas que guarden relación con el contenido de la producción” (p.42); en este sentido, los escenarios permiten el desempeño de cada uno de los roles de los personajes que intervienen en la obra y que en momentos determinados pueden interactuar entre sí; de acuerdo a las necesidades del productor pudiendo ser adaptados o modificados para diferentes escenas.

Vera (2017) describe la necesidad de que el escenario disponga de 3 elementos básicos, los cuales constituyen una garantía de que se ajusten a las necesidades de cada una de las escenas de la obra, así como al desempeño de los personajes; dichos elementos se describen a continuación:

2.14.1. Estructura

La estructura debe contener características que le acerquen a la realidad de la historia; pero además que tenga adaptabilidad para ser modificada de acuerdo a las necesidades del director; por lo tanto, es necesario que disponga de elementos funcionales, que garanticen la movilidad y el adecuado desempeño de los actores o personajes, teniendo en cuenta la distribución, la composición y la creatividad para generar el interés del público.

De ahí que, no es necesario únicamente preocuparse de la estética de la estructura; además se debe tener una estrecha correspondencia con los propósitos requeridos para la obra, sino también que se identifique con los personajes y el contenido de la historia; si se logra un equilibrio en la estructura, se logrará ampliar las posibilidades de que los espectadores aprecien y comprendan el mensaje transmitido.

2.14.2. Iluminación

Mediante la iluminación se logra generar diferentes efectos y ambientes en el público, ya que se requieren ciertas modificaciones que realcen las acciones en cada una de las escenas; este elemento merece especial cuidado cuando se trabaja en locaciones o en lugares cerrados o específicos, de ahí que, la iluminación es un elemento primordial y determinante para crear un espacio adecuado en el escenario, siempre y cuando tenga una relación directa con el guion y el mensaje que se esté proyectando en ese momento.

2.14.3. Encuadre

Consiste en los ajustes finales del materia o producción, debido a que limita los espacios que serán observados por el público, mediante la utilización de recursos manuales o tecnológicos, para que el resultado sea armónico y equilibrado, y se enfoque en el área específica en donde el personaje desarrolla su participación, y sean completamente visibles, sin distractores que puedan reorientar la atención visual de los observadores.

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque de Investigación

De acuerdo con criterio señalado por Hernández (2018) "El enfoque de investigación Cualitativa genera profundidad en los datos, mayores posibilidades de interpretación y contextualización, en donde convergen elementos del entorno, enriquecidas con experiencias únicas en torno a un fenómeno determinado" (p. 26); contemplando los datos obtenidos en la investigación para el desarrollo de cada una de las etapas del presente proyecto.

Dicha investigación se llevó a cabo con un enfoque cualitativo, ya que se desarrolló un amplio análisis de información de diferentes fuentes; se realizó una entrevista a personas especializadas en el tema como por ejemplo, adultos mayores de la cultura kichwa, docentes, quienes aportaron información relevante para la creación del guion literario; por otro lado se hizo una investigación de campo para recrear los escenarios y elementos donde se llevó a cabo la historia de Jumandy y

de esa manera poder trasladarlo al cortometraje. Cabe recalcar que mediante la observación de las características físicas de los indígenas kichwas se logró la caracterización del personaje Jumandi.

3.2. Métodos

3.2.1. Método Inductivo

Para Álvarez (2017) “El método inductivo, permite trasladar el conocimiento de casos particulares y específicos a niveles mucho más generales y complejos, partiendo desde una base empírica” (p.52)

Para el desarrollo del presente proyecto, se ha determinado la necesidad de trabajar apoyados en el método inductivo, debido que, permite el análisis de elementos específicos como la historia de Jumandi, así como de las culturas y tradiciones del pueblo kichwa del cantón Tena, y a partir de ello poder generar la propuesta de un cortometraje basado en la vida del cacique Jumandi.

Además, este método permite la recolección de información y datos particulares sobre las vivencias, mediante referencias teóricas; como son libros que cuentan la historia y además de revistas, folletos, animaciones en general que surgen de diferentes fuentes de investigación, y que aportan para la ejecución del cortometraje de Jumandi.

3.3. Tipos de investigación

3.3.1. Investigación Bibliográfica

La investigación bibliográfica, de acuerdo con postulado de Córdova (2015) “ es una técnica que se enfoca en la recolección, selección y sistematización de datos e informaciones a través de la lectura crítica de bibliografía o documentos que se encuentran en bibliotecas, hemerotecas, centros de documentación entre otras fuentes”(p.29)

Al ser esta de carácter bibliográfico, la historia de Jumandi como personaje principal se recolectó información de libros, sitios web, revistas que aportaron a la ejecución del cortometraje animado.

3.3.2. Investigación de Campo

Vélez (2016), manifiesta que la investigación de campo “Es el proceso mediante el cual se recoge información desde ambientes reales y no controlados es decir fuera de un laboratorio o lugar de trabajo” (p.25)

La investigación de campo, se centró en las organizaciones y sus dirigentes, a través de diálogos con personas adultas de las comunidades manteniendo contacto directo con las personas que conocen la historia, de donde también se ha recogido información sobre escenarios y sonido ambiente como el cantar de las aves, el murmullo de los ríos y árboles que generan acompañamiento a la historia del cacique Jumandi. testimonios o relatos del pueblo kichwa quienes aportaron en la investigación para poder conocer sus rasgos físicos y psicológicos, costumbres, tradiciones, vestimenta, alimentación que aporten al desarrollo del cortometraje.

3.3.3. Investigación Histórica

Según determina Lozada (2017); “La investigación histórica se fundamenta en el acto de analizar y filosofar; es decir, no se trata de un proceso con características memorísticas o anecdóticas, sino más bien se centra en el establecimiento de relaciones entre diversas situaciones que han ocurrido a lo largo del tiempo, con la finalidad de definir con precisión sus causas y efectos” (p.43)

En el presente estudio se aplicó la investigación histórica al determinar la línea de tiempo de los acontecimientos suscitados en la vida del cacique Jumandi, de tal manera que se logró establecer la historia en espacio y tiempo.

3.4. Técnica

3.4.1. Entrevista

Al tratarse de una investigación con enfoque cualitativo, se ha definido trabajar con el apoyo de la técnica de la entrevista, la cual de acuerdo al criterio de De La Torre (2016), “La entrevista es un instrumento que contiene una serie de preguntas que pueden tener un formato estructurado o semi estructurado, las cuales permiten profundizar y enriquecer los aportes del entrevistado” (p.58)

La entrevista se aplicó a través de una guía de preguntas de apoyo que fue aplicada a líderes de las comunidades para recolectar información referente a la vida del Cacique Jumandi; los rasgos físicos, aspectos psicológicos que son claves y forman parte de la historia.

3.4.2. Guía de entrevista para expertos

Tabla 1-3: Formato de entrevista

GUÍA DE ENTREVISTA
Nombre de entrevistado:

Preguntas:	Respuestas:
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

3.4.3. Preguntas para la entrevista

- 1.- Cuál es su primer recuerdo cuando escucho la historia de Jumandi.
- 2.- Dentro de su vida comunitaria, ha visto en algunos líderes con algunas características de Jumandi.
- 3.- Jumandi basó su vida en la práctica de valores; describa algunos que usted haya reconocido.
- 4.- Las nuevas generaciones valoran la acción de Jumandi como líder de su pueblo. ¿Por qué?
- 5.- La vida y obra de Jumandi puede ser transmitida y reforzada a los niños y jóvenes mediante el desarrollo de un cortometraje. ¿Por qué?
- 6.- Determine las causas por las cuales ciertos elementos culturales relacionados con la imagen del Cacique Jumandi se hayan desvalorizado, así como las consecuencias que ello trae consigo.

3.5. Población

La población ha sido definida de acuerdo a las necesidades de los investigadores, así como al contexto general de las comunidades kichwas del cantón Tena, para que aporten con datos e informaciones referentes al líder indígena Jumandi, tomando en cuenta un focus group, de 10 expertos.

La selección de la población que formó parte del estudio se justifica en la medida en que, los líderes de las comunidades tienen una imagen cultural que guía cada una de sus acciones para mantener a los habitantes bajo un régimen de justicia, equidad, respeto e igualdad, los cuales

fueron heredados de la actuación de Jumandi cuando ejercía su liderazgo al frente de los pueblos kichwas, por ello es de mucha relevancia conocer sus criterios en torno al tema planteado.

3.6. Fichas de observación

Tabla 2-3: Ficha de observación de los rasgos físicos de la cultura kichwa

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA CULTURA KICHWA	
RASGOS FÍSICOS	
Imagen de la cultura kichwa	
Color de ojos	
Genero	
Altura y peso	
Contextura	
Postura	
Vestimenta	
Rasgos físicos del rostro	
RASGOS PSICOLÓGICOS	
Personalidad	
Valores	
Ambiciones	
Frustraciones	
Miedos	
Temperamento	
Talentos	

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

Tabla 3-3: Ficha de personaje

FICHA DE PERSONAJE JUMANDI

Imagen de Jumandi

RASGOS FÍSICOS	
Edad	
Genero	
Altura y peso	
Contextura	
Postura	
Vestimenta	
Defectos físicos	
Rasgos hereditarios	
RASGOS PSICOLÓGICOS	
Personalidad	
Valores	
Ambiciones	
Frustraciones	
Lo que es	
Miedos	
Temperamento	
Talentos	
Momentos memorables	
Que le gusta / disgusta	
Pasatiempos	
CARACTERÍSTICAS SOCIALES	
Clase social	
Profesión	
Familia	
Religión	
Etnia	
VESTIMENTA	
-	-
-	-
-	-

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

Tabla 4-3: Ficha de escenarios y elementos

NÚMERO DE FICHA		Nombre
Imagen	Descripción	Características
RESULTADO ILUSTRACIÓN		

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

3.7. Metodología del diseño

Para la creación del cortometraje se tomó en cuenta las etapas de producción audiovisual, que son: preproducción, producción y postproducción, manteniendo a detalle cada una de ellas, tratando de ser lo más creativos posible para que se logre los objetivos propuestos.

3.7.1. *Preproducción*

Concepción de la idea

A partir de las investigaciones realizadas mediante sitios web, libros, ilustraciones que cuentan la historia de Jumandi se tomó en cuenta varias ideas en común.

Sin embargo, también existe algunos datos que difieren entre los entrevistados para lo cual se tomó en cuenta aquellos en lo que todos coinciden para establecer una secuencia en el guion de la historia de Jumandi.

Guion literario

En la región amazónica, en la parte del Gran Sumaco se encontraba una de los pueblos más imponentes de aquella región y época, los quijos. Sus viviendas eran construidas a base de paja toquilla y se alimentaban de animales propios de la selva que los rodeaba. El sabio (shaman) elige a un líder para que sea él quien guie al ejército. El guerrero cansado de la supresión y maltrato de los españoles hacia su gente. Se propuso revelarse y luchar en contra de la ira de los españoles para liberar a su pueblo, este hombre era Jumandi.

Jumandí un guerrero que por su fuerza, valentía y coraje era el cacique de su pueblo “LOS QUIJOS” con unos cientos de guerreros se propusieron batallar en contra de los españoles. En la primera oportunidad que se toparon con los españoles salieron derrotados en el año 1560. Empezaron una nueva rebelión con guerreros más jóvenes en la cual terminan siendo nuevamente derrotadas, la diferencia de armas de los españoles contra las lanzas y armas rudimentarias por parte del grupo de guerreros de Jumandi eran evidentes.

En 1578 Jumandi inicia una nueva rebelión, logrando destruir con fuego las poblaciones de Archidona y Ávila, reduciendo a cenizas y liberando a su pueblo, comandando un ejército de 5.000 hombres y, matando a cientos de españoles; sin embargo, cuando avanzaba hacia Baeza se encontró con un ejército de españoles que lo estaban esperando y que habían llegado desde Quito, por lo que fueron derrotados en batalla.

En esta ocasión, el ejército español logró la captura de los cabecillas de la rebelión incluido el cacique Jumandy, luego de ser amarrados de los pies a los caballos, fueron llevados hasta la Real Audiencia de Quito, en donde fueron juzgados, para luego ser decapitados y como una forma de intimidación a quienes intentarían una nueva rebelión colocaron sus cabezas en lugares visibles en la plaza de la ciudad, por varios días.

Guion Técnico

Según señala Dalley (2018) “Un guion técnico es un documento es la descripción clara y secuencias de cada una de las etapas y procesos que constituyen un plano de la obra audiovisual que se desarrolla” (p. 67), generalmente se estructura de una manera estandarizada con la finalidad de lograr una secuencia lógica de cada una de las fases de elaboración del cortometraje; de acuerdo a este criterio, se ha procedido a generar la siguiente matriz que contiene cada uno de los contenidos estructurales de la obra:

Tabla 5-3: Formato de guion técnico

GUION TÉCNICO					
Nº de escena:	Ilustración:	Guion	Movimiento	Audio	Tiempo
1.					
2.					
3.					

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

3.7.2. Producción

- Cortometraje

En la producción del cortometraje se procedió a realizar ilustraciones en el programa de Adobe Photoshop para posteriormente generar el movimiento en el programa after effects, utilizando las diferentes herramientas que ayuden a crear el cortometraje, como composiciones, cámaras 3D, efectos, keyframes, zoom out, anclas, etc.

3.7.3. Postproducción

Con todos los productos, recursos y materiales listos se procedió a realizar las últimas ediciones y control de imágenes, textos y audios con la finalidad de efectuar las correcciones necesarias si así se lo requería.

CAPÍTULO IV

4. MARCO DE RESULTADOS




Finalmente, aplicados los métodos, técnicas, tipos de investigación mencionados anteriormente en el capítulo tres se procede a analizar los resultados obtenidos, con la realización y difusión del cortometraje animado de Jumandi se cumplieron los objetivos establecidos al inicio del proyecto.




4.1. Preproducción



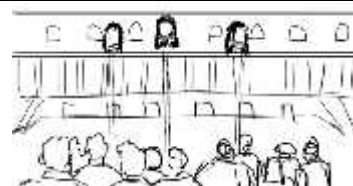
4.1.1. Story board y audio

En este apartado se muestra el audio de la voz que contara la historia de Jumandi generado en formato mp3, posteriormente se creó un storyboard con los datos generales del cortometraje, que se presenta a continuación:

Tabla 1-4: Storyboard producido para el cortometraje de Jumandi

Escena 1	Escena 2	Escena 3
		
Duración: 25 segundos	Duración: 8 segundos	Duración: 20 segundos
Plano de escena: -Paneo horizontal	Plano de escena: -Paneo horizontal	Plano de escena: - Paneo vertical - Plano detalle
Audio: -Voz en off -Sonido ambiente murmullo de aves	Audio: -Voz en off -Sonido ambiente murmullo de aves y sonido del rio y palos	Audio: -Voz en off -Sonido ambiente cantos de la tribu
Escena 4	Escena 5	Escena 6

		
Duración: 22 segundos	Duración: 27 segundos	Duración: 24 segundos
Plano de escena: - Plano general y zoom out	Plano de escena: - Paneo horizontal - Plano general	Plano de escena: - Paneo horizontal
Audio: -Voz en off -Sonido ambiente de aves y peleas con armas rudimentarias	Audio: -Voz en off -Sonido ambiente de armas y animales	Audio: -Voz en off -Sonido ambiente de gritos, fuego y la victoria en la batalla

Escena 7 	Escena 8 	Escena 9 
Duración: 19 segundos	Duración: 8 segundos	Duración: 13 segundos
Plano de escena: - Paneo - Zoom out	Plano de escena: - Paneo horizontal	Plano de escena: -Paneo vertical y zoom out
Audio: -Voz en off -Sonido ambiente de aves y armas rudimentarias de la batalla	Audio: -Voz en off -Sonido ambiente derrota	Audio: -Voz en off -Sonido ambiente gritos desesperados

Escena 10
CRÉDITOS
Duración: 10 segundos
Plano de escena: -Paneo horizontal




Audio: No




Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022




4.1.2. Guion técnico

Se presenta el guion técnico en el cual se ha realizado la segmentación de las imágenes con el fin de establecer la secuencia de la historia.

Tabla 2-4: Guion técnico para cortometraje

GUION TÉCNICO					
Nº	Ilustración	Guion	Movimiento	Audio	Tiempo
1		En la región amazónica, en la parte del Gran Sumaco se encontraba una de los pueblos más imponentes de aquella región y época, los quijos.	- Paneo horizontal	-Voz en off -Sonido ambiente murmullo de aves	25 seg.
2		Sus viviendas eran construidas a base de paja toquilla y se alimentaban de animales propios de la selva que los rodeaba. El sabio (shaman) elige a un líder para que sea él quien guie al ejército.	- Paneo horizontal	-Voz en off -Sonido ambiente murmullo de aves y sonido del río y palos	8 seg.
3		El guerrero cansado de la supresión y maltrato de los españoles hacia su gente. Se propuso revelarse y luchar en contra de la ira de los españoles para liberar a su	- Paneo vertical - Plano detalle	-Voz en off -Sonido ambiente cantos de la tribu	20 seg.

		pueblo, este hombre era Jumandi.			
4		Jumandi un guerrero que por su fuerza, valentía y coraje era el cacique de su pueblo “LOS QUIJOS” con unos cientos de guerreros se propusieron batallar en contra de los españoles. En la primera oportunidad que se toparon con los españoles salieron derrotados en el año 1560.	- Plano general y zoom out	-Voz en off -Sonido ambiente de aves y peleas con armas rudimentarias	22 seg.
5		Empezaron una nueva rebelión con guerreros más jóvenes en la cual terminan siendo nuevamente derrotadas, la diferencia de armas de los españoles contra las lanzas y armas rudimentarias por parte del grupo de guerreros de Jumandi eran evidentes.	- Paneo horizontal - Plano general	-Voz en off -Sonido ambiente de armas y animales	27 seg.
6		En 1578 Jumandi inicia una nueva rebelión, logrando destruir con fuego las poblaciones de Archidona y Ávila, reduciendo a cenizas y liberando a su pueblo, comandando un ejército de 5.000 hombres y, matando a cientos de españoles;	- Paneo horizontal	-Voz en off -Sonido ambiente de gritos, fuego y la victoria en la batalla	23 seg.

7		sin embargo, cuando avanzaba hacia Baeza se encontró con un ejercito de españoles que lo estaban esperando y que habian llegado desde Quito, por lo que fueron derrotados en batalla.	- Paneo horizontal - Zoom out	-Voz en off -Sonido ambiente de aves y armas rudimentarias de la batalla	23 seg.
8		En esta ocasión, el ejército español logró la captura de los cabecillas de la rebelión incluido el cacique Jumandy,	- Paneo horizontal	-Voz en off -Sonido ambiente derrota	8 seg.
9		luego de ser amarrados de los pies a los caballos, fueron llevados hasta la Real Audiencia de Quito, en donde fueron juzgados, para luego ser decapitados y como una forma de intimidación a quienes intentarán una nueva rebelión colocaron sus cabezas en lugares visibles en la plaza de la ciudad, por varios días.	- Paneo vertical y zoom out	-Voz en off -Sonido ambiente gritos desesperados	33 seg.
10	CRÉDITOS	NOMBRES Y APELLIDOS	-Paneo horizontal		11 seg.

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

4.2. Producción

Para esta etapa se procede a la utilización de dos softwares importantes como lo son; adobe photoshop y adobe after effects, que con las distintas herramientas que ofrecen su interfaz se puede generar las ilustraciones y posteriormente el movimiento de las diferentes escenas y personajes tanto el principal como los secundarios, manteniendo un orden de secuencia desde el storyboard junto al guion técnico para crear el cortometraje del cacique Jumandi.

- *Entrevista*

Dicha entrevista se realizó con el objetivo de establecer la características psicológicas y físicas del personaje.

Tabla 3-4: Entrevista a expertos.





ENTREVISTA	
Nombre de entrevistado: Lic Fabián Tigse	
Preguntas:	Respuestas:
1. Cuál es su primer recuerdo cuando escucho la historia de Jumandi.	Mi primer recuerdo al escuchar la vida y hazañas de Jumandi fue que quise imitar sus acciones y cuando creciera ojalá pudiera luchar por mi pueblo como él lo hizo.
2. Dentro de su vida comunitaria, ha visto en algunos líderes con algunas características de Jumandi.	Si a la edad que tengo 63 años, he visto muchísimos líderes que hemos luchado por defender nuestros derechos, y por mantener viva nuestra cultura y tradiciones.
3. Jumandi basó su vida en la práctica de valores; describa algunos que usted haya reconocido	Entre los valores de Jumandi se pueden señalar la solidaridad, la valentía, fortaleza y respeto.
4. Las nuevas generaciones valoran la acción de Jumandi como líder de su pueblo. ¿Por qué?	Lamentablemente las nuevas generaciones ya no reconocen la historia y la lucha de Jumandi, ahora cada quien vive su vida dejando de lado la historia de su pueblo
5. La vida y obra de Jumandi puede ser transmitida y reforzada a los niños y jóvenes mediante el desarrollo de un cortometraje. ¿Por qué?	Los niños y jóvenes son quienes deben primero conocer y posteriormente valorar la vida y obra de Jumandi, para ello que bueno que se lo haga a través de un cortometraje ya que atrae la atención y tiene un mayor impacto en la vida de las nuevas generaciones.
6. Determine las causas por las cuales ciertos elementos culturales relacionados con la imagen del Cacique Jumandi se hayan desvalorizado, así como las consecuencias que ello trae consigo.	Una de las principales causas es la falta de una estrategia que permita que la vida de Jumandi sea conocida por las nuevas generaciones, las cuales usan la tecnología para conocer otras culturas y no la nuestra, la consecuencia es que estos importantes rasgos culturales se pierdan por completo.

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

4.2.1. Diseño de personajes

Para el diseño de personajes, se llevó a cabo las entrevistas, donde las preguntas estuvieron dirigidas a determinar las características psicológicas del guerrero Jumandi a partir de la imagen que tienen los nativos sobre el mismo.

Tabla 4-4: Diseño de personaje principal y personajes secundarios

Principales	Secundarios
El cacique Jumandi	-Españoles -Indígenas de la tribu
	
	

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

4.2.2. Resultados fichas de observación

Realizado el análisis de las fichas se determinaron los siguientes rasgos en común los cuales serán transmitidos al personaje principal.

Tabla 5-4: Ficha de observación de los indígenas kichwas para determinar los rasgos físicos y psicológicos

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA CULTURA KICHWA
RASGOS FÍSICOS



Color de ojos	Café oscuro
Genero	Masculino y femenino
Altura y peso	1.65 hasta 1.75 aproximadamente
Contextura	Robusta y delgada
Postura	Erguida y firme
Vestimenta	Faldas hechas de paja toquilla
Rasgos físicos del rostro	Pómulos sobresalientes
RASGOS PSICOLÓGICOS	
Personalidad	Alegre, audaz, fuerte
Valores	Respeto, solidaridad, responsabilidad
Ambiciones	Sobresalir, crecer de mente y alma
Frustraciones	No contar con suficiente apoyo
Miedos	No ser aceptados
Temperamento	Tranquilos y serenos
Talentos	Danza y construcción de herramientas

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

Tabla 6-4: Ficha de personaje Jumandi

FICHA DE PERSONAJE JUMANDI



RASGOS FÍSICOS

Edad	47 años
Genero	Masculino
Altura y peso	1.75 m / 95 kilogramos aproximadamente
Contextura	Robusta y firme
Postura	Erguido
Vestimenta	Taparrabos de paja toquilla y collares
Defectos físicos	Ninguno
Rasgos hereditarios	Tribus guerreras

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

Personalidad	Líder
Valores	Leal, respetuoso, honesto, valiente
Ambiciones	Libertad para su pueblo
Frustraciones	Llegada de los españoles
Lo que es	Líder de los quijos
Miedos	Ninguno
Temperamento	Colérico
Talentos	Maniobras con su lanza
Momentos memorables	Incendio las localidades de Archidona y Ávila
Que le gusta / disgusta	Luchar por la libertad / opresiones de los españoles
Pasatiempos	Enseñar habilidades de defensa para su pueblo

CARACTERÍSTICAS SOCIALES

Clase social	Baja
Profesión	Cacique de los quijos
Familia	Tribu
Religión	Ninguna
Etnia	Kichwa indígena

VESTIMENTA

Taparrabos de paja toquilla	Lanza
Collares	Cintillo en la frente

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

Tabla 7-4: Fichas de escenarios

Ficha N° 1		SENDERO DE UN RIO DE PIEDRAS	
Imagen	Descripción	Características	
	Se trata de un escenario de fondo que hace referencia a un lecho de río seco que aparenta un camino perdido en la selva.	<ul style="list-style-type: none"> -Presenta un contraste de luz y sombra. -Su textura es con muchas formas irregulares que describen el paisaje de la Amazonía. -Describe los sectores por donde Jumandi desarrollaba su vida cotidiana. 	
RESULTADO ILUSTRACIÓN			
			

Ficha N° 2		SPIRAL GINGER	
Imagen	Descripción	Características	
	La imagen muestra una hermosa flor de color rojo intenso que se confunde con la sangre de los guerreros que defendieron la riqueza natural y cultural de los pueblos amazónicos.	<ul style="list-style-type: none"> -Color rojo intenso. -Forma erguida como la personalidad de Jumandi. -Pétalos que representan los dedos de una mano extendida. 	
RESULTADO ILUSTRACIÓN			




Ficha N° 3		SENDERO DE ARBOLES
Imagen	Descripción	Características
	<p>Camino de piedra que recorre las comunidades y pueblos originarios de la Amazonía.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Representación de un paisaje natural. -Camino que ha sido cimentado con piedras. -Contraste de luz y sombra
RESULTADO ILUSTRACIÓN		
		

Ficha N° 4		RÍO CON PIEDRAS Y HOJAS
Imagen	Descripción	Características
	<p>Imagen de un río en verano, por el escaso caudal que contiene, sin embargo tiene las evidencias de que puede crecer y expandirse en medio de la selva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Lecho de un río. -Textura irregular por las rocas de la mayoría de su espacio. -Refleja mucha luz y movimiento.
RESULTADO ILUSTRACIÓN		




Ficha N° 5 | **SENDERO DE ÁRBOLES Y PLANTAS**

Imagen	Descripción	Características
	<p>Imagen de un árbol que se aferra a la vida, su estructura denota que tiene muchos años de existencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Se trata de un árbol de muchos años. -Demuestra los efectos de la erosión. -Paisaje con vegetación propia de la Amazonía.

RESULTADO ILUSTRACIÓN





Ficha N° 6 | **TRONCOS DE ÁRBOLES**

Imagen	Descripción	Características
	<p>Representación de la espesura de la selva, así como de la abundante flora que en ella se ha desarrollado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Textura de un paisaje de flora abundante. -Diversidad de plantas existentes en la zona. -Dificultad para transitar por estos paisajes.


RESULTADO ILUSTRACIÓN



Ficha N° 7		STREPTOPUS AMPLEXIFOLIUS
Imagen	Descripción	Características
	<p>Refleja la luz n el nacimiento de una nueva vida dentro del amplio contexto de flora de la Amazonía.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Distintos tonos de verde. -Representa del inicio de la vida.
RESULTADO ILUSTRACIÓN		
		


Ficha N° 8		SENDERO DE TIERRA Y ÁRBOLES
Imagen	Descripción	Características
	<p>Imagen de un bosque al interior de la selva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Arboles propios de la flora del sector. -Las raíces de los arboles recorren el suelo como un tejido que los une entre sí.
RESULTADO ILUSTRACIÓN		
		

Ficha N° 9		HELICONIA
Imagen	Descripción	Características

	<p>Flor de una planta amazónica con diferentes tonos que reflejan la luz del día.</p>	<p>-Distintas tonalidades y matices de color. -Contraste con el verde del fondo de la imagen.</p>
---	---	---

RESULTADO ILUSTRACIÓN



Ficha N° 10		XANTHOSOMA	
Imagen	Descripción	Características	
	<p>La imagen presenta una hoja grande y fresca de la naturaleza amazónica.</p>	<p>-Verde obscuro que refleja distintos tonos de luz. -El tamaño de la hoja resalta frente a las plantas que le circundan.</p>	

RESULTADO ILUSTRACIÓN



Ficha N° 11		COLOCASIA ESCULENTA	
Imagen	Descripción	Características	
	<p>Hojas de la planta de papa china, un producto muy valorado y</p>	<p>-Hojas grandes y ovaladas. -Tono que contrasta el verde y amarillo.</p>	

	<p>consumido por las personas del sector.</p>	
RESULTADO ILUSTRACIÓN		
		

Ficha N° 12		ZINGIBER ZERUMBET	
Imagen	Descripción	Características	
	<p>Preciosa flor de color rojo que refleja la magia de la naturaleza de la amazonia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Contraste entre el color rojo y verde. -Estructura entrelazada y tejida. -Forma casi esférica 	
RESULTADO ILUSTRACIÓN			
			

Ficha N° 13		SENDERO DE PLANTAS	
Imagen	Descripción	Características	
	<p>Espacio abierto dentro de la espesura de la selva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Claro dentro de la selva. -Poca vegetación. -Superficie cubierta de hojas. 	

		
RESULTADO ILUSTRACIÓN		
		

Ficha N° 14		CAPULLO DE BANANA
Imagen	Descripción	Características
	Flor con un hermoso contraste de colores y con forma transversal y alternada.	-Contraste de colores rojo y amarillo. -Forma de los pétalos alternados. -Tallos alargados, verdes y fuertes.
RESULTADO ILUSTRACIÓN		
		

Ficha N° 15		ALOCASIA
Imagen	Descripción	Características
	Composición de hojas grandes y ovaladas de color verde y blanco al pie de un bosque de bambú.	-Hojas verdes y blancas, de forma ovalada. -Tamaño grande que contrasta con el paisaje. Planta ubicada al pie de un bosque de bambú.



Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

En la producción se utilizó el programa de adobe after effects, siguiendo un orden lógico desde el storyboard, el guion técnico, y las fichas de observación para crear el cortometraje, dando una secuencia combinada a cada escena para posteriormente generar la animación.

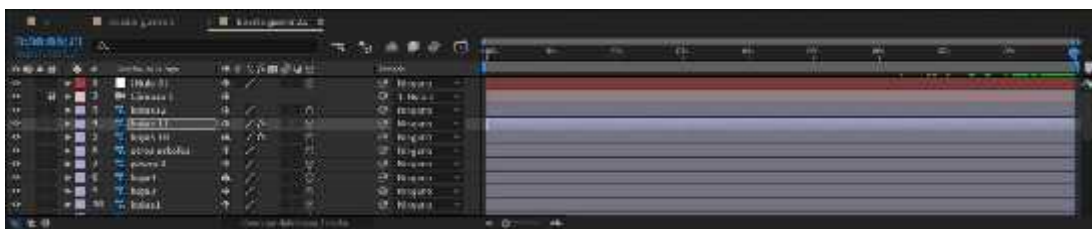


Figura 1-4: Distribución de archivos en After Effects

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

En cuanto a las ilustraciones en Adobe Photoshop se debe generar por capas para que la animación tenga una mejor secuencia.

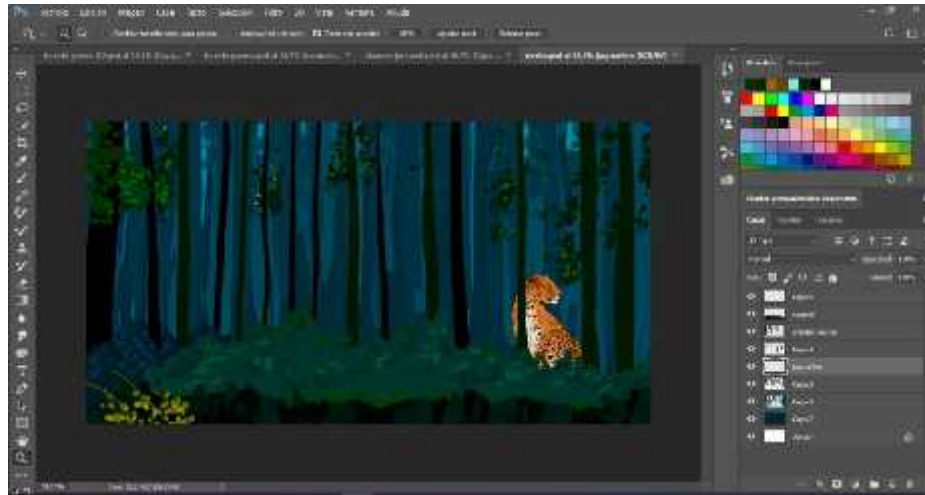


Figura 2-4: Ilustraciones en Photoshop separadas por capas

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

Permite generar movimiento de la escenas y personajes.

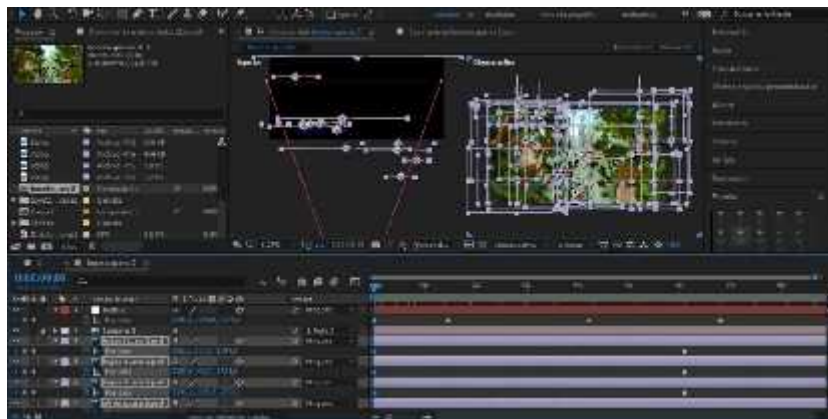


Figura 3-4: Rotación de cámaras

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

Con puntos de ancla nos ayuda a generar movimiento específico del personaje

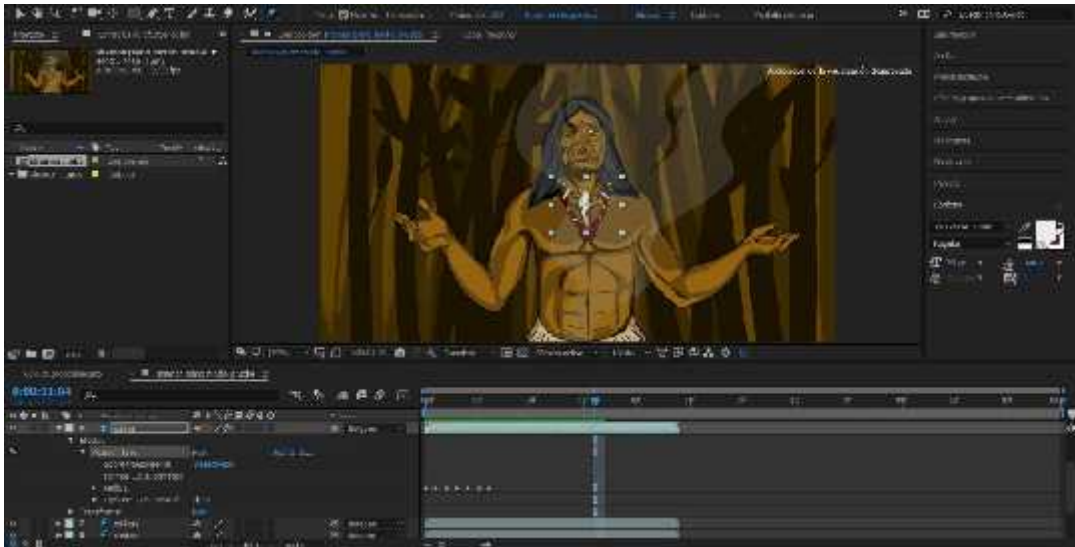


Figura 4-4: Herramienta puntos de ancla

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

Línea de tiempo nos permite identificar el punto exacto en donde nos encontramos realizando la animación.



Figura 5-4: Línea de tiempo

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

4.3. Postproducción

En la postproducción se utilizó nuevamente el programa Adobe After Effects para ejecutar la sincronización, edición, de audio y video del cortometraje.

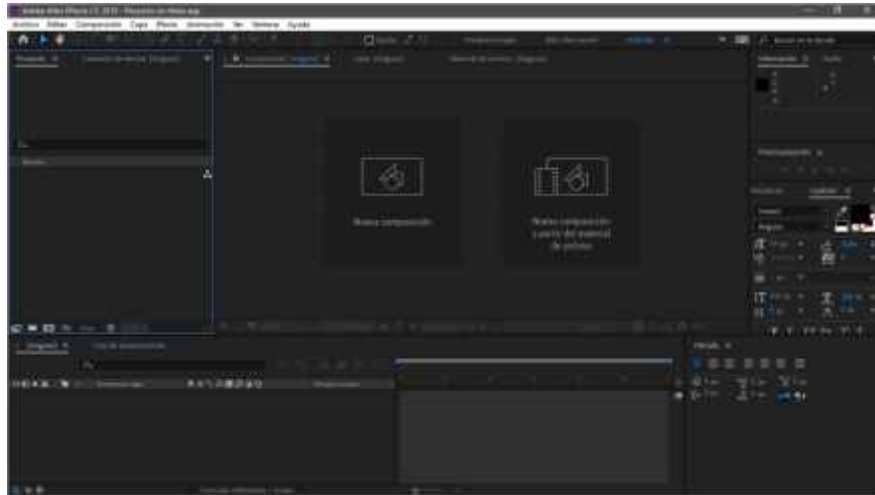


Figura 6-4: Interfaz del programa Adobe After Effects

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

En esta parte se va a importar los archivos tanto de audio como de video al programa after effects.

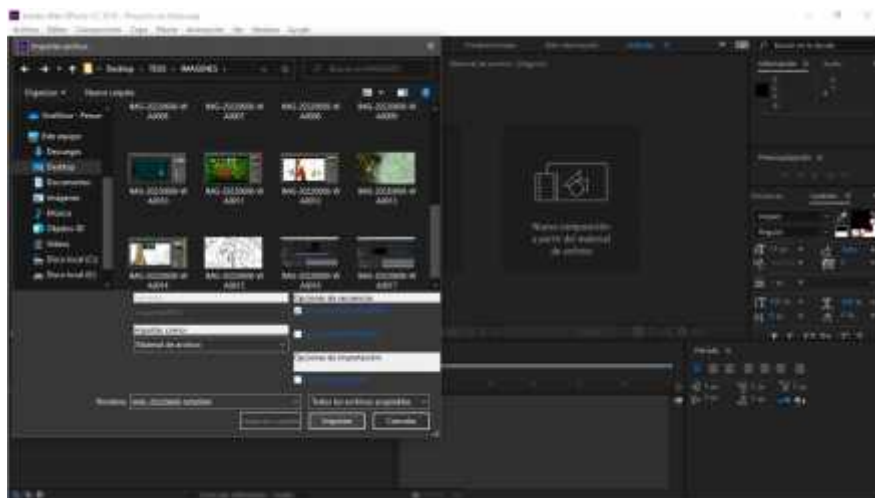


Figura 7-4: Importar archivos

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

Finalizada la animación procedemos a la parte de sonorización, colocando el audio en mp3 de la voz en off que cuenta la leyenda de Jumandí, y efectos de sonido adicionales necesarios para el cortometraje.



Figura 8-4: Sonorización

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

Una vez concluida la parte de sonorización configuramos y exportamos el cortometraje animado.

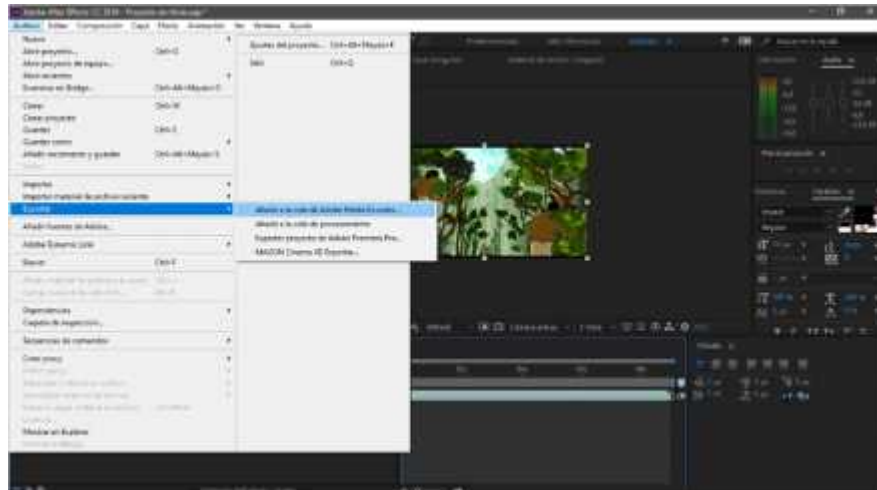


Figura 9-4: Exportación de archivo

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

4.4. Medios de difusión

En cuanto a los medios más óptimos se procedió a realizar una reunión mediante la plataforma Zoom con el debido acompañamiento de la ciudadanía del cantón Tena y demás personas

interesadas en el tema, tomando como referencia un público objetivo de alrededor de 30 a 40 personas. Además, para la difusión en medios digitales se tomó en cuenta la plataforma digital:

- YouTube

Dentro de este medio digital se procede a subir el cortometraje de Jumandi para que la ciudadanía del cantón Tena y demás personas interesadas lo puedan visualizar en el momento que deseen, debido a su fácil acceso.

4.4.1. Grupo diana para la difusión del cortometraje

Fecha:	Miércoles 29 de Junio de 2022
Hora:	15:00 a 15:30
Participantes de la reunión:	Personas del público objetivo de 16 a 40 años.
Plataforma:	Zoom

Cronograma:

- Saludo y bienvenida
- Breve reseña del cortometraje de Jumandi
- Reproducción del cortometraje de Jumandi
- Criterio y análisis por parte de algunos miembros de la reunión
- Despedida y agradecimiento.

4.4.2. Anexos



Figura 10-4: Bienvenida y presentación

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022



Figura 11-4: Reproducción del video

Realizado por: Aguaiza, Héctor y Alvarado, Richard, 2022

- *Link de la reunión*

<https://drive.google.com/file/d/1BCCGxnEtHVkHNeIwX3lBIKcGBsqbwsPs/view?usp=sharing>

CONCLUSIONES

Al contar con la investigación realizada de la historia de Jumandi se tomó en cuenta la realización del cortometraje como principal medio de difusión en la ciudad de Tena como un aporte para aquellas personas que desconocen del tema siendo importante resaltar que un cortometraje animado puede llegar a niños, jóvenes, adultos y con ello puedan fomentar más la identidad y cultura de su Cantón.

La investigación de campo realizada en las comunidades fue de gran aporte para la ejecución del cortometraje, debido que ayudó a conocer más sobre la historia del cacique Jumandi, además de las entrevistas realizadas a docentes y adultos mayores ayudó a generar ideas extras para cada escenario del cortometraje. Al momento de realizar las ilustraciones se tomó en cuenta la manera de vestir de los indígenas kichwas como principal referencia, y de ese modo sacar a flote al cacique Jumandi como personaje principal de la historia y cortometraje.

Para finalizar, con la ayuda de plataformas digitales como Zoom y YouTube respectivamente se pudo difundir el cortometraje de Jumandi que ayudó a generar mayor expectativa sobre quien es dicho personaje, también, se difundió el cortometraje en la ciudad de Tena como punto principal de visualización, siendo muy importante la crítica y aprobación de las personas del público objetivo.

RECOMENDACIONES

Adquirir diferentes fuentes de información verídicas las cuales ayuden a generar una idea principal y concisa para la realización de una producción audiovisual o de un cortometraje, para que de ese modo se pueda llegar a más personas interesadas en el tema y si es el caso se pueda aumentar la producción y contemplar una animación en 3D a futuro.

Tener una planificación adecuada para las visitas en las comunidades y de ese modo podamos entender su manera de vivir y por ende tomar en cuenta las características principales tanto físicas y psicológicas de Jumandi para el cortometraje. Y de ese modo cumplir con los objetivos planteados.

Para la difusión del cortometraje se utilizó dos maneras de hacerlo, tanto con la ayuda de la plataforma digital Zoom en la cual interactuamos de manera positiva con la ciudadanía del cantón Tena y de igual forma en la plataforma digital YouTube para que posteriormente lo visualicen el momento que deseen. Para la primera manera, se difundió el cortometraje entre la ciudadanía del cantón Tena quienes consideran que es un personaje mítico y que es importante conocer su historia, y que ha hecho el cacique Jumandi por su pueblo. La segunda manera, se procedió a la difusión especialmente en YouTube debido a su fácil acceso y llegada a muchas personas y de esa manera puedan conocer la historia completa del cacique Jumandi. Por lo que es importante contar con un dispositivo electrónico para su visualización.

BIBLIOGRAFÍA

ABADAL, E. *Novedades científicas digitales*. Estados Unidos: Universities and Knowledge Society Journal, 2017.

ÁLVAREZ, C. *¿Cómo se modela la investigación científica?* La Habana: MES, 2017.

ARNHEIM, R. *Arte y percepción visual, Psicología de la visión creadora*. Buenos Aires-Argentina: EUDEBA, 2018.

ÁVALOS, C. *La marca, identidad y estrategias. Recetas para mejorar la relación entre la marca y los consumidores*. Buenos Aires-Argentina: Editorial La Crujia, 2018.

AYALA, E. *Resumen de historia del Ecuador*. Quito: Abya Yala, 2008. Consulta: 15-05-2022. Disponible en: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/836/1/AYALAE-CON0001-RESUMEN.pdf>

BELLOCH, C. *Clasificación de aplicaciones multimedia interactivas*. Valencia-España: Universidad de Valencia, 2018.

BELTING, H. *Antropología de la imagen*. Alemania: Katz Editores, 2017.

BELTRÁN, F. *Modelamiento de Video para la Adquisición de la velocidad y Aceleración Angular Instantánea de un Sólido Rígido*. Colombia: Publicaciones colombianas de tecnología avanzada (RCTA), 2018.

BENÍTEZ, L. Y. *Culturas ecuatorianas: ayer y hoy*. Quito: Abya Yala, 2017.

BERNÁNDEZ, E. *Introducción a la Lingüística del texto*. Madrid: Espasa-Calpe, 2018.

BISQUERA, A. *Métodos de investigación educativa; Guía Práctica*. Barcelona: CEAC, 2018.

CASACUBERTA, D. *Creación Colectiva. En internet el creador es el público*. Barcelona-España: Gedisa, 2018.

CASTRO, K. *Dibujos animados y animación*. Quito: Ediciones Ciespal, 2018.

CCE. *Archivo Museo Etnográfico – Guion Museo Etnográfico CCE*. Guion Museo Etnográfico CCE, 13-14, 2012.

CONAIE. *Propuesta de ley de biodiversidad*. Quito: CONAIE, 2017.

CÓRDOVA, S. *La investigación bibliográfica en el contexto científico moderno*. México: Ucrindex, 2015.

DALLEY, T. *Guía completa de diseño e ilustración, Técnicas y materiales*. España: Ediciones AKAL., 2018.

- DALLEY, T.** *Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales.* México: AKAL, 2018.
- DE LA TORRE, A.** *Apuntes para un compendio sobre metodología de la investigación Científica.* Pinar del Río-Cuba: Universidad de Pinar del Río, 2016.
- GARCÍA, L.** *Estudio exploratorio de usabilidad para niños de Colombia.* Colombia: Zona Próxima, 2018.
- GUZMÁN, J.** *Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto.* Barcelona: ICONOFACTO, 2017.
- HERNÁNDEZ, R.** *Metodología de la investigación.* México: Mac Graw Hill, 2018.
- INEC.** 2018. Consultado: 15/06/2022. Disponible en: <https://www.gob.ec/inec>. Obtenido de <https://www.gob.ec/inec>: <https://www.gob.ec/inec>
- JULLIER, L.** *La imagen digital de la tecnología a la estética.* Buenos Aires: La Marca, 2018.
- KUSPIT, D.** *La ilustración: dilucidación y proceso creativo.* Argentina: KEPES, 2017.
- LOZADA, J.** *Investigación aplicada. Definición, Propiedad intelectual e Industria.* Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica, 2017.
- LYOTARD, J.** *Los elementos de la comunicación post-moderna.* Madrid: Cátedra, 2018.
- MEDELLÍN, F.** *¿Cómo hacer Televisión, Cine y Video?.* Bogotá-Colombia: Editorial Paulinas, 2015.
- MEZA, M.** *El recurso de información y comunicación visual: imagen.* España: E-Ciencias de la información, 2018.
- RIVERO, B.** *Introducción a la metodología de la investigación.* Argentina: Shalom, 2016.
- SÁENZ, R.** *Arte y Técnica de la animación.* Buenos Aires: Ediciones de la flor, 2017.
- VÉLEZ, C.** *La investigación de campo, como un acercamiento interdisciplinario para la obtención de datos.* Bogotá: Universidad Javeriana, 2016.
- VERA, C.** *Memorias para hacer Cine.* España: Editorial Fundamentos Colección Arte, 2017.

ANEXOS

ANEXO A: Entrevista a expertos

1. Cuál es su primer recuerdo cuando escucho la historia de Jumandi.

Mi primer recuerdo al escuchar la vida y hazañas de Jumandi fue que quise imitar sus acciones y cuando creciera ojalá pudiera luchar por mi pueblo como él lo hizo.

2. Dentro de su vida comunitaria, ha visto en algunos líderes con algunas características de Jumandi.

Si a la edad que tengo 63 años, he visto muchísimos líderes que hemos luchado por defender nuestros derechos, y por mantener viva nuestra cultura y tradiciones.

3. Jumandi basó su vida en la práctica de valores; describa algunos que usted haya reconocido.

Entre los valores de Jumandi se pueden señalar la solidaridad, la valentía, fortaleza y respeto.

4. Las nuevas generaciones valoran la acción de Jumandi como líder de su pueblo. ¿Por qué?

Lamentablemente las nuevas generaciones ya no reconocen la historia y la lucha de Jumandi, ahora cada quien vive su vida dejando de lado la historia de su pueblo.

5. La vida y obra de Jumandi puede ser transmitida y reforzada a los niños y jóvenes mediante el desarrollo de un cortometraje. ¿Por qué?

Los niños y jóvenes son quienes deben primero conocer y posteriormente valorar la vida y obra de Jumandi, para ello que bueno que se lo haga a través de un cortometraje ya que atrae la atención y tiene un mayor impacto en la vida de las nuevas generaciones.

6. Determine las causas por las cuales ciertos elementos culturales relacionados con la imagen del Cacique Jumandi se hayan desvalorizado, así como las consecuencias que ello trae consigo.

Una de las principales causas es la falta de una estrategia que permita que la vida de Jumandi sea conocida por las nuevas generaciones, las cuales usan la tecnología para conocer otras culturas y no la nuestra, la consecuencia es que estos importantes rasgos culturales se pierdan por completo.

ANEXO B: Planificación del grupo diana para las entrevistas

Fecha:	20 de mayo de 2022
Hora:	10h00 a 11h00
Modalidad:	Presencial
Número de personas:	10 personas entrevistadas.