

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

Diseño de ilustraciones animadas en un formato para televisión que relaten la historia de la Ciudad de Quito perteneciente a la pre-colonia.

Trabajo de Graduación previo a la obtención del título de Ingeniera en
Diseño Gráfico

Autor:

Diego Paúl Suárez Salgado.

Tutor:

Lcda. Mónica Guerra

Quito – Ecuador

Octubre 2012

Agradecimiento

Quiero dar las gracias a mis padres, que con su esfuerzo, ejemplo e infinito amor han hecho posible que pueda dedicarme a la profesión de la cual me enamoré, pues su constante y total apoyo fue determinante para no decaer en los momentos duros por los que se atraviesa a lo largo del camino estudiantil, pues me brindaron sus dones para sortear las dificultades.

Mi padre, su paciencia y sabiduría. Mi madre su carácter y templanza.

A mis hermanos, Miguel Ángel, Sebastián y Joaquín, quienes son la más grande motivación para seguir siempre luchando por alcanzar exitosamente las metas de la vida.

Por supuesto, quiero dar las gracias a María Augusta Campbell, pues se convirtió en la fuente de mi fortaleza, ya que su ayuda desinteresada, su conocimiento profesional, y su gran corazón fueron los pilares que me sostuvieron durante todo el camino.

Gracias, a todas aquellas personas que directa e indirectamente me brindaron su ayuda, su apoyo, su aliento, a cada uno de las personas que estuvieron involucradas desde el inicio, hasta el final, tíos, primos, amigos, compañeros. Simplemente Gracias.

Dedicatoria

Tal como su nombre lo indica, quiero dedicar este proyecto a Quito, la ciudad de mis amores, pues es inaceptable el desconocimiento de su milenaria historia, importancia, y mística, las que se merecen el respeto y conmemoración de todos los que vivimos en la majestuosa capital del Ecuador, ya que nuestros pueblos ancestrales poseían extensas costumbres, tradiciones que no deben morir en el tiempo.

A nuestros antepasados, los cuales vieron nacer, desarrollarse y crecer ésta hermosa ciudad, la cual existió durante miles de años antes de todo tipo de conquista e influencia extranjera, influencias que jamás deben tomarse como nuestras. Por último, la dedicatoria a un sueño, el mismo que con este proyecto se volvió real.

INTRODUCCIÓN

La Televisión Ecuatoriana despliega dentro de su programación una variedad de producciones con diversas temáticas y en diversas áreas como ocio, educación, cultura, deportes, programación infantil; y es en esta última área donde se evidencia un grupo objetivo que según una investigación, pasa más tiempo frente a la televisión de las que está en sus centros de estudio, esto concluye en la importancia que reside en los contenidos que la televisión debe brindar a la sociedad, sin distinción de edad o clase social. Los medios de comunicación son los principales encargados de transmitir información de una manera didáctica, dinámica, verídica y sustancial para instruir a una colectividad.

EcuadorTv es la televisión pública del País y siguiendo su filosofía, misión y visión encontró la necesidad de ser los gestores de la transmisión de hechos históricos y culturales orientado a un público infantil, debido a que dentro de su parrilla diaria, semanal y mensual no existen programas que hagan referencia a los tópicos antes nombrados.

La importancia del conocimiento de un pueblo, de sus raíces culturales se centra en la razón de la apropiación de costumbres, prácticas y de un reconocimiento de su bagaje, de su origen para evitar la adjudicación de extranjerismos. El inconveniente es el modo en que esto se enseña o en algunos casos no se aborda.

Es por esta razón que el proyecto Quito, “Crónicas del Sol” está enfocado a la difusión de un extracto de la historia del Ecuador, específicamente del origen de la ciudad de Quito, según investigaciones que realizó el Padre Juan de Velasco. El modo de representar estos hechos históricos es a través de símbolos que eran parte del diario vivir de las civilizaciones pasadas en la etapa de la pre-colonia, formas gráficas sugerentes y persuasivas a la vista de un niño, con el uso de cromática, tipografía, ilustraciones; y para generar dinamismo, la aplicación de animación es fundamental.

De este manera, el proyecto de ilustraciones animadas bajo un contexto histórico-cultural está orientado a niños entre los 7 y 10 años de edad para que observen una temática desde un punto didáctico, versátil, tradicional, generador de identidad, a través del medio de comunicación, EcuadorTv.

ABSTRACT

Ecuadorian television programming displayed within a variety of productions with various topics and in various areas such as entertainment, education, culture, sports, children's programming, and it is in this last area where a group objective evidence that investigators, spend more time in front of the TV is in their tanks, this concludes the importance lies in the content of television should provide to society, regardless of age or social class.

The media are primarily responsible for transmitting information in an educational, dynamic, true and substantial to educate a community.

EcuadorTv public television is the country and following his philosophy, mission and vision found the need to be the managers of the transmission of cultural and historical events aimed at children, because in their grill daily, weekly and monthly no programs that refer to the topics above named.

The importance of knowledge of a people, its cultural roots focuses on the reason for the appropriation of customs, practices and recognition of their baggage, their

origin to avoid the allocation of foreign words. The drawback is that this mode is taught or in some cases not addressed.

It is for this reason that the Quito project, "Chronicles of the Sun" is focused on the dissemination of an extract from the history of Ecuador, specifically the origin of the city of Quito, according to research made by Father Juan de Velasco.

The way to represent these historical facts is through symbols that were part of the daily lives of past civilizations in the stage of pre-colonial, graphic shapes suggestive and persuasive view of a child, with the use of color, typography, illustrations, and generate dynamic, application of animation is critical.

In this way, the proposed animated illustrations under a historical-cultural context is aimed at children between 7 and 10 years of age to observe a theme from a didactic, versatile traditional identity generator, through the medium of communication EcuadorTv.

CAPÍTULO 1

MARCO INTRODUCTORIO

1.1 Problema Investigado

En el Ecuador existen creencias y conciencias colectivas en lo concerniente al origen de los pueblos y civilizaciones.

Valdano (2007: p. 64) en su texto *Identidad y Formas de lo ecuatoriano*, expone que las prácticas culturales propias del Ecuador, han perdido vigencia o han sufrido de hibridaciones debido a la influencia de factores culturales o de consumismo externos a los de la propia localidad. Un claro ejemplo de festejos dados por influjo de los medios de comunicación, programas extranjeros como halloween (día de las brujas), San Valentín (día del amor y la amistad) o el mismo espectáculo taurino que es una tradición española, arraigada en tierras ecuatorianas, desde la época de la conquista, ajenas totalmente a las raíces ancestrales propias.

En Quito, y generalmente en toda América debido a la historia de conquistados se celebra la fundación española en algunas ciudades, sin tomar en cuenta el pasado ancestral de cada una de ellas, de lo cual, las evidencias y documentos existentes son mínimos.

Según refiere el historiador quiteño y encargado del Archivo Histórico Municipal de la capital ecuatoriana, Dr. Marco Carrera, la sociedad perteneciente a la ciudad de Quito se ha despreocupado del tema de los orígenes de su localidad, debido a un

factor externo denominado globalización y a las múltiples versiones y teorías de aquel origen, en lo que incluye adaptación de cultura extranjera como creencias, prácticas, tradiciones, lenguaje; relegando la historia ancestral de su lugar natal.

Cerbino (S/A: p.4) Antropólogo de la FLACSO analiza que los protagonistas de la difusión de esta información son los medios de comunicación: radio, prensa, televisión, los cuales entran en una guerra de medios por ser los primeros en informar.

El Municipio de Quito se ha preocupado por salvar y devolver a la ciudad algo de su tradición colonial, sin embargo, esto no es suficiente para la misma ciudad y sus habitantes, pues Quito tiene una antiquísima tradición que fue heredada por los españoles colonizadores.

En los medios masivos no se plasman temáticas alusivas a la Historia Pre-colonial de la Ciudad de Quito, es así que en la televisión, los espacios se llenan de programas de entretenimiento, ocio, cultura, educación, pero ninguno alusivo a lo antes expuesto.

El Anexo A evidencia una parrilla del Canal Público Ecuador Tv, en el cual consta la programación regular diaria de lunes a domingo, y en la cual no se muestra un espacio infantil cuya temática sea la historia de pueblos ecuatorianos.

Juan Báez, Productor del programa “Palabra Suelta” de la Televisión Pública Ecuador Tv, expone que en la televisión privada los espacios televisivos son claramente identificados por los horarios y estudios de sintonía que se realizan por

las cadenas comerciales, y niveles de clasificación de programas: apto para todos, bajo supervisión de Adultos, sólo personas con criterio.

Las Parrillas también se construyen en base al dinero, en el caso privado y público, a la inversión realizada en un producto, o en el éxito de tal programa en otros países, esto obliga a ubicarlos en horarios estelares. Hay el factor de los auspiciantes, sponsors y las exigencias que estos expongan. Cada programa tiene una razón de estar en un determinado horario en la grilla de programación, de acuerdo a las disponibilidades del consumidor, y en base a análisis por ejemplo la mañana está orientada a la franja infantil, los noticieros al medio día, y en la tarde y noche cada canal de televisión rellena su programación con el mejor entretenimiento y ocio que puede ofrecer para captar más televidentes.

En Ecuador, en el 2011 se planteó la Ley de Comunicación, y uno de sus puntos refiere a la Producción plurinacional y local, la cual trata de promover la diversidad cultural; es decir, al menos un 50%, en la televisión, debe corresponder a producción nacional, incluyendo informativos. Ciespal (2011: p.4). En la actualidad, esta ley aún no está aprobada, por esta razón cada televisora opta por programación extranjera que eleve los niveles de rating.

Hace pocos años se creó en el Ecuador la Televisión Pública, libre de enfoques comerciales, para poder ofrecer a la sociedad contenidos que entretengan sanamente, eduquen y culturicen fomentando valores familiares y sociales.

En este contexto, las productoras encontraron un espacio en este medio público para difundir, sus productos animados, a la sociedad e informar un contenido de calidad y contenido cultural y educativo.

Los medios masivos como la televisión, proyectan diversas temáticas sociales, culturales, educativas, de entretenimiento, y las plasman en productos audiovisuales cuyos objetivos van desde aumentar el rating (Ver Anexo B) hasta ofrecer una determinada programación para un público objetivo con el fin de buscar un beneficio, social, cultural o económico.

El Productor de Palabra Suelta, programa de opinión pública, Juan Báez, expone que otros de los objetivos de una televisora son crear nuevos programas, para que la gente tenga la oportunidad de identificarse con la tv, y que tenga la facilidad de visualizar lo que cada programa tiene que comunicarle, enseñarle, sea político, educativo, entretenimiento, deporte, animación. Existe una diferencia en los objetivos que pretenden alcanzar la televisión privada y la televisión pública.

La Televisión Privada, se basa y maneja en base a un rating para que el programa y el horario pueda ser infundido con gran audiencia, mientras mayor sea la audiencia, el programa se cotiza mejor y el canal privado tendrá más réditos económicos.

En la TV Pública el principal objetivo se maneja de manera diferente, se busca el beneficio social en un entorno de respeto y buscando un bien común, como educar, fortalecer valores de familia, información veraz y contenidos lejanos a la violencia y el amarillismo.

Sin embargo, el contenido no siempre potencia al conocimiento y a la investigación, un ejemplo de esto son las estadísticas que reflejan la escasez de emisión televisiva de tipo educativo y cultural. (Ver Anexo C y D)

Morduchowicz (2010: p. 133) refiere que la Televisión compensa desigualdades culturales, por ejemplo un individuo de sectores populares enciende la televisión pues espera recibir ayuda con la tarea de su lugar de educación, o en ocasiones para encontrar respuesta a alguna incógnita, suplir necesidades; es decir en algunos casos este medio cumple funciones compensatorias ante la ausencia de otras fuentes de información en el hogar.

Los contenidos educativos y culturales han perdido espacio e interés y son relegados a segundo o tercer plano con relación a programas de farándula, novelas, series de entretenimiento de origen nacional y extranjero, cuyo aporte al conocimiento científico, histórico, lingüístico, dentro del contexto de la cultura local, es mínimo. Esto se evidencia en el anexo C, en la programación que cada canal de la televisión ecuatoriana ofrece.

Las estadísticas reflejan que en sábado los programas que tienen más espacio dentro de la pantalla de los canales ecuatorianos son los correspondientes a ocio con un 74,16%, seguidos por educativos un 10%, informativos 8,33% y deportes 7,5%. Esto muestra que los medios de comunicación han orientado su programación a producciones que entretienen; sin embargo, carecen de una proyección cultural, y educativa, la cual está orientada a una población de 14.483,499 ecuatorianos de los cuales el 33,2% pertenecen al grupo de edad

entre los 0 y 14 años (Datos tomados del INEC, Instituto Nacional de Estadísticas y Censos 2011), un rango de edad importante en la que se forman las primeras bases de aprendizaje.

Morduchowicz (2010: p.133) expone que los medios visuales generalmente informan sobre diversas temáticas, convirtiéndose en objetos de aprendizaje, que involucran al receptor a la comprensión; provocan que el usuario: investigue, indague, discierna, emita juicios críticos y sea un espacio de entretenimiento.

El medio visual con más impacto social es la televisión, y como Sartori, lo dice en su texto el Homo Videns, la televisión rompió el concepto entre el imaginarse y el ver las cosas tal como son. La televisión nacional es un medio que ofrece facilidad de acceso, pues no tiene un costo y se puede evidenciar visualmente diversos temas, en tanto, otros medios de comunicación poseen un costo, y difícilmente llegan a toda la población.

El Dr. Marco Carrera, encargado del Archivo Histórico de Quito, asegura que en la actualidad hay un menor registro de individuos que recurren a esta Institución a investigar, las razones pueden ser diversas, falta de tiempo, ausencia de interés, en fin, es importante retomar el conocimiento de hechos pasados que pertenecen a nuestra cultura, y se lo puede realizar a través de medios ilustrados y dinámicos.

Ecuador Tv, constantemente renueva su programación y uno de sus principales lineamientos es propiciar los programas con formato nacional, por lo cual convoca de manera frecuente a concursos de producciones con diversas temáticas y enfoques predeterminados.

Actualmente, Ecuador Tv, realizó una convocatoria para presentar propuestas de cortometrajes animados cuya temática es “La Historia de tu ciudad” en un contexto cultural ecuatoriano y educativo, para un público infantil de 7 a 10 años y cuya duración oscile entre los 4 a 7 minutos. **Ver Anexo E**

Ecuador Tv, Televisión Pública requiere de un programa que refleje de manera dinámica la Historia de un lugar del Ecuador, la razón de esta necesidad según el especialista en rating de ECTV, Raúl Sánchez, es cubrir un espacio infantil con producción nacional, debido a que este tipo de producción local está presente en segmentos familiares, de adultos o juveniles, a excepción de los infantes.

¿De qué modo puede aportar el diseño gráfico para la construcción de una herramienta de comunicación moderna y compatible con la era digital del siglo XXI, para cubrir un espacio televisivo cuya temática general es “La Historia de tu ciudad”, a través del cual el público infantil pueda conocer, aprender e informarse de manera dinámica acerca de una temática considerada como tediosa y memorística?

En cuanto a programas animados dirigidos a un público infantil de tipo histórico-cultural y que reflejen la historia y cuya producción sea nacional, no se encuentran registros que actualmente estén al aire en la televisión ecuatoriana, en los cuales la aplicación del diseño y producción audiovisual, ilustración, principios cromáticos, técnicas de composición, diseño tipográfico, creación de guiones, no se han preocupado las productoras por generar productos desde un ámbito gráfico, con una conceptualización basada en los infantes.

En la Televisión ecuatoriana, la producción “Arcandina” que fue televisada en los 90, contó con un tratamiento a través de títeres realizados manualmente, cromáticas, diseño de fondos; fue dirigida a niños y sus temáticas trataban del medio ambiente, sus personajes como se mencionó anteriormente, no fueron ilustraciones animadas, sino títeres. Otra producción ecuatoriana cultural, fue Evaristo, un personaje ilustrado y animado que daba consejos de comportamiento social a los quiteños, en la actualidad no existe un programa con este personaje que trate temáticas históricas. El programa vigente en la actualidad, “Mis amigos los títeres”, tiene un tratamiento en base a monigotes, existen claquetas dentro del programa en las cuales se aplica cromática, composición; pero, no comprende temas relacionados a la historia. Finalmente, El programa “Nómadas en Sudamérica”, está al aire, pero va dirigido a un público adulto con una edad entre los 25 a 50 años, no es histórico y aborda tópicos de los pueblos latinoamericanos. Por ésta razón, se confirma la necesidad de EcuadorTv, de poseer un espacio infantil, histórico-cultural.

1.2 Justificación

La visualidad es fundamental para recordar acontecimientos importantes del pasado ecuatoriano de lo cual se desprende la importancia de informar a través de la gráfica.

El contenido informativo que merece estar como prioridad debe ser potenciado por el diseño. La realización de material audiovisual desde el diseño gráfico, debe concentrarse sobre todo en conseguir la manera más útil de enseñar e informar a través de elementos atractivos a la vista. La razón de utilizar el medio televisivo como medio de comunicación es porque llega a distintos puntos del Ecuador, sin excepción de grupos sociales, y no tiene un costo para observar el producto audiovisual, informarse y conocer sobre el pasado de la ciudad capitalina que tiene gran influencia en la conformación y desarrollo del Ecuador como sociedad.

Linker(1971: p.22) plantea que los individuos captan más rápido, con mayor motivación y el mensaje tiene una mayor pregnancia, cuando se emplea elementos gráficos, colores, formas, pues es más dinámico recibir un mensaje con estos componentes, que sin ellos.

Un audiovisual es un agente motivacional, que permite que el sujeto reciba la información de una manera interactiva y didáctica. Entonces, una de las razones principales de fusionar el diseño gráfico y audiovisual con la historia de la Ciudad de Quito es generar un producto actual, dinámico que se adapte a la era digital, porque es importante estar a la vanguardia de los avances generando piezas gráficas y/o audiovisuales actuales para las nuevas generaciones.

Ecuador Tv, tiene la principal necesidad de cubrir un espacio infantil con un programa histórico-cultural, y la razón de solucionarlo a través de una producción basada en ilustraciones animadas, es la practicidad que genera una ilustración, es decir la facilidad de cambiar colores, hacer o deshacer trazos, si una escena fue realizada de manera equívoca, existe la ventaja de corregirla sin necesidad de montar nuevamente un escenario ó realizar repeticiones con actores, en fin, desde el contexto del diseño gráfico, cada una de las formas, adaptaciones en fondos, escenografías, montajes, comunican y facilitan la transmisión de un determinado mensaje.

Además, la fortaleza de emplear elementos ilustrados en temas históricos o pasados, es debido a que los vestigios existentes se encuentran protegidos como patrimonio en diferentes museos del país, y la ilustración facilita la representación visual de los mismos.

“La UNESCO, en una investigación reciente, demuestra que la memorización se efectúa en la proporción del 30% con relación a lo que se oye; 40% respecto de lo que se ve; 50% en lo que se oye y se ve, y un 70% en aquello en que se participa directamente.”¹

De este modo, la sociedad y especialmente los niños conocerán, se informarán sobre sus raíces ancestrales a través de ilustraciones animadas con diversos elementos visuales basados en el contexto cultural que trata la investigación; y al cual tendrán acceso en un medio al alcance de todos, la televisión. Además, que acorde a la Ley de Comunicación creada en el 2011, este proyecto aporta a la

¹ Giuseppe, Imídeo. Hacia una didáctica general dinámica. Editorial Kapeluz. Argentina. Buenos Aires. 1973. Pág.349

producción nacional para que sea equilibrada con respecto a la producción internacional.

Este tipo de investigación genera un gran aporte al diseño gráfico, pues resuelve un problema en el campo de la Televisión, a partir de principios visuales, cromático, tipográfico, de composición; de esta manera, constata que el diseño gráfico es tan amplio e importante en distintas áreas, pues otorga un sentido de comunicación visual bajo un estudio previo para que la transmisión del mensaje tenga recordación y pregnancia, sea claro, dinámico y comprensible.

El aporte que el proyecto realiza es importante también dentro del Plan del Buen Vivir, que según información recolectada a través del Organismo “Senplades”, es un Plan que fue aprobado en el 2009 por el Presidente Rafael Correa Delgado, y el cual refiere al beneficio que obtiene la sociedad gracias a una actividad determinada; y lo positivo que la sociedad extrae del proyecto Quito, “Crónicas del Sol”, es la recepción de información cultural e histórica de una manera dinámica que ayuda a reforzar las raíces ancestrales y a conocer aquellas desconocidas.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar un producto audiovisual para un espacio televisivo ecuatoriano dirigido a un público infantil, cuya edad fluctúe entre los 7 a 10 años mediante ilustraciones y signos que informen sobre la Historia de la Pre-colonia de la ciudad de Quito.

1.3.2 Objetivos específicos.

Compilar información teórica sobre el diseño gráfico y la comunicación visual, la animación digital y su orientación a la televisión para la producción de un producto audiovisual bajo parámetros técnicos y conceptuales acerca de la historia de la ciudad de Quito.

Aplicar el método analítico sintético, la técnica de la observación y la entrevista para tener una investigación que afiance el proceso de realización del proyecto.

Ilustrar personajes de la historia de Quito con un estudio previo de caracterización de cada uno de ellos, de acuerdo al rol que cumplieron en la etapa pre-colonial.

1.4 Premisas

La definición conceptual de los diversos términos relacionados a la animación digital y su aplicación a la televisión con un desarrollo bajo el diseño gráfico permitirá el desarrollo de una cápsula animada, con ilustraciones que informen a niños entre los 7 y 10 años sobre un tema histórico cultural, sustentados desde la teoría.

El análisis de diversos productos audiovisuales transmitidos en la televisora pública, Ecuador Tv, específicamente los que están dirigidos a un público infantil, contribuirá a la formulación del problema gráfico, y la justificación del desarrollo del proyecto denominado Crónicas, del Sol.

1.5 Metodología.

La unidad de investigación radica en la Historia de Quito en la etapa de la Pre-colonia y su aplicación a un medio audiovisual orientado a un grupo objetivo masculino y femenino entre los 7 a 10 años de edad.

1.5.1 Momentos de investigación

Sabino (1992: p.27) plantea cuatro momentos: Momento proyectivo, metodológico, técnico y síntesis.

En el primer momento, proyectivo, se planteó todas las preguntas respecto a la importancia de tener un espacio televisivo infantil cuya temática es la historia de Quito y de este modo a través del diseño gráfico solucionar un problema televisivo y social. Posterior a esto, se delimitó el grupo objetivo, y se definió todo lo que se pretende conocer acerca de los receptores, por ejemplo sus gustos, preferencias, actitudes y actividades que realizan, comportamiento entre grupos, la mejor manera de recepción de la información, la influencia de la televisión en su cotidianidad; además en este momento se proyectó todo lo referente al marco teórico de acuerdo al problema; es decir los puntos explícitos fueron: historia, cultura, aprendizaje, diseño gráfico, cromático, diseño audiovisual, televisión.

Dentro del momento proyectivo existen fases: la primera de ellas es el área temática, en la que se escogió un campo para desarrollar toda la investigación. En el caso del proyecto fue elegido el diseño audiovisual en la televisión en un

contexto de la historia de la ciudad de Quito. La segunda etapa o fase es el planteamiento del problema, y en el caso del proyecto se analizó varios factores la importancia de transmitir este tipo de información a través de una herramienta que se ajuste a la era actual, y desde allí informe y rememore hechos históricos, importantes conocerlos, por ser parte del pasado de los ecuatorianos. En el caso del proyecto el diseño audiovisual y la ilustración fue escogido. Posterior a plantear específicamente el problema, se recopiló datos, información.

La siguiente etapa es la delimitación de la investigación, en la cual se fijaron los objetivos tanto el general como los específicos. Y finalmente está la fase en la que se elaboró los temas del marco teórico, es decir todos aquellos puntos que sirven para dar solución al problema.

Dentro del momento metodológico se realizó el proceso que consiste en elegir un tipo de investigación y un método; en el caso del proyecto, el método aplicado fue el analítico sintético, en el cual se desglosó el tema central que es la historia, y posterior, con sus partes, se reconstruyó para clarificar el proceso investigativo; y el tipo de investigación fue el cualitativo para la recolección de datos, y opiniones de personajes expertos en Historia de Quito, Comunicación visual, Producción de televisión y también fue indispensable para indagar y conocer las necesidades, gustos y exigencias del grupo objetivo.

En el momento metodológico, se combinó con el método creativo de diseño gráfico denominado “método cartesiano”, el cual consistió en desglosar el problema en subproblemas y destinar soluciones desde el diseño gráfico.

En el momento técnico, se definieron las técnicas de observación, focus group, entrevistas. Se aplica la técnica de observación en el proyecto pues es importante conocer desde un enfoque cercano gustos y preferencias del grupo objetivo, recolectando toda la información que se extrae de la observación mediante el fichaje, y a través del focus group se prueba el producto del proyecto realizado; y las entrevistas corroboran datos, orientan al investigador y emiten opiniones sustanciales.

Finalmente, el momento de síntesis es cuando se extraen conclusiones de todo el proceso investigativo y se pueden emitir recomendaciones. Véase capítulo 6.

1.5.2 Tipos de Investigación.

El tipo de investigación apto fue el cualitativo pues el tema se orienta a la obtención de datos como fechas históricas, sucesos pasados, o exposiciones de expertos acerca de la realización de actividades en la televisión, producciones audiovisuales y la importancia del diseño gráfico en los mismos. Este tipo de investigación arroja información útil para referenciar, testificar y ejemplificar. El tipo de investigación cuantitativa sirvió para medir aquellos datos cuantificables, que

ayudan a corroborar el problema, a través de la información exacta que no deja nada al azar, ni a la imaginación. A continuación algunos tipos de investigación ligados con la investigación cualitativa.

Investigación histórica

La investigación histórica hace referencia a la compilación de fuentes primarias, evidencias, datos, para aseverar un hecho pasado. Se consideran como etapas:

1. La recolección del material informativo ya sea de fuentes primarias o secundarias, en algunos casos, debido a la época en la que se han suscitado hechos es complicado conseguir fuentes directas o individuos capaces de informar sobre los mismos, por esta razón, las fuentes secundarias presentadas de forma escrita o pictórica son indispensables, como textos de historia, láminas educativas, enciclopedias, entrevistas.
2. La crítica de los datos acumulados consiste en un análisis profundo de lo recopilado, y examina el grado de confiabilidad de la información. Por ejemplo fechas de hechos importantes, personajes históricos y relevantes.
3. Evaluación y extracción de la información relevante para el producto final.

Investigación descriptiva

En el actual proyecto se utilizó la investigación descriptiva para conocer actitudes, comportamientos, actividades de niños de 7 a 10 años, sus gustos y preferencias en el contexto de la interacción con la programación televisiva.

1.5.3 Métodos de investigación.

Método analítico-sintético

Éste método fue usado pues permite descomponer el todo en sus partes y volver a reconstruir desde las partes al todo.

A través del análisis se descompuso el todo, que correspondía el tema: diseño audiovisual en la televisión, en sus partes, ilustraciones de los personajes de la época, animación de los personajes, diseño de escenarios, animación de escenografías, tipografía, cromática en televisión, elementos sígnicos de la historia, audiovisual, la televisión, audio. Gracias a esta desarticulación se puede reunificar y vincular cada una de las partes al todo.

1.5.4 Técnicas de Investigación

Técnica de la observación

A través de ésta técnica se recolectó toda la información que suministró la observación, es decir, aquello que fue de gran importancia para la formulación del problema y el desarrollo de la investigación. El requisito que fue indispensable para la observación:

1. **Grupo Objetivo.-** Existe tres clases de grupos objetivos según lo define el analista de mercados, Herrera (2008: s/p), cliente, usuario, consumidor.

Cliente: Es la institución para la que se desarrollará el producto, en el caso del actual proyecto es el canal público Ecuador Tv

Usuario: Son los principales beneficiarios del producto audiovisual, lo cual corresponde a niños de 7 a 10 años, padres de familia, maestras o maestros de instituciones educativas, y en general individuos que gusten del pasado ecuatoriano.

Consumidor: Es quien retribuye de forma económica por obtener el producto. El estado, es quien está asignado a repartir un presupuesto para los programas que requiere colocar en el canal público.

2. Determinar el lugar.- Instalaciones de EcuadorTv.
3. Determinar el objetivo de la observación.- El objetivo principal fue:
Observar los programas infantiles culturales y de historia que transmite EcuadorTv, y los empaques en los que son entregados por las productoras.

Y objetivo secundario:

Recolectar material didáctico que enseñen o informen sobre historia, y analizar la pregnancia que los elementos gráficos plasmados en estos productos.

Técnica del fichaje

A través de unas fichas de observación, se recolecta todos los datos obtenidos en el lugar de estudio del problema, en el caso del proyecto: Instalaciones de la Televisora Pública, EcuadorTv. (Ver Anexo F)

Ejemplo de Ficha:

Ficha No.1

Fecha:

Lugar de Observación

Objeto de Observación

Descripción del Objeto de Observación

Ficha basado en conceptos de Herrera (2008: s/p)

Técnica de focus group

Es una técnica de investigación que consistió en reunir a un grupo de personas, con una edad entre 7 y 10 años, nivel socioeconómico no es relevante, pues la televisión está dirigida a grupos sociales pluriétnicos y pluriculturales, cuyo nivel de educación corresponde a saber leer y escribir pues es importante que emitan sus opiniones, percepciones, opiniones y creencias acerca de un producto, servicio o idea. La finalidad es conocer lo que el mercado considera acerca de lo que se creó para satisfacer una necesidad y dar solución a un problema.

La técnica de focus group se aplicó para conocer el grado de interés que el grupo objetivo presentó al ver el material audiovisual denominado Quito “Crónicas del Sol”. El modo de conocer el grado de interés es evidenciando el tiempo que miran a la pantalla en la que se proyecta “Crónicas del Sol”,

Posterior a esto, se procedió a realizar preguntas acerca de la opinión del producto a los miembros del grupo focal. De este modo, se conoce gustos y preferencias de los participantes.

Los datos obtenidos del focus group fueron cuantificados en base a dos aspectos: Interés y retención de la información.

RETENCIÓN DE LA INFORMACIÓN	¿Qué tipo de información es la que más recuerdan los niños luego de observar el material audiovisual?	Se cuantificó la retención de la información en base a la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que más recuerda del video que observó? 1. Historia de Quito 2. La música 3. Los personajes 4. Paisajes
INTERÉS	¿Por cuánto tiempo mantuvieron los niños el interés por el material audiovisual?	Se valoró de acuerdo al tiempo que están atentos al audiovisual; es decir no tienen otra distracción que llame más la atención que el producto actual.

Focus Group (Ver Resultados en Anexo G)

Lugar del Focus Group:

Grupo Focal:

Número de integrantes:

Edad promedio de los integrantes:

El producto audiovisual tiene una duración de ocho minutos ¿Cuánto tiempo los niños están atentos a la animación?

Un minuto_____ De dos a 3 minutos _____ De 4 a 5 min_____

De 6 a 7 _____ Todo el audiovisual_____

¿Qué es lo que más recuerda del programa Quito “Crónicas del Sol”?

1. Historia de Quito
2. La música
3. Los personajes
4. Paisajes

Técnica de la entrevista

El fin de usar esta técnica fue recopilar información de expertos en un tema. En el caso del proyecto fue necesario optar por esta técnica ya que permitió poseer aquellas opiniones, discernimientos y juicios sobre la importancia de transmitir información de tipo cultural y educativa a través de la televisión, la Historia pre-

colonial de la ciudad de Quito, el diseño gráfico en un material audiovisual proyectado en un formato televisivo.

Personas que fueron entrevistadas: **(Ver Anexo H)**

Historiador.- Dr. Marco Carrera. Encargado del manejo de archivo en la Biblioteca Municipal.

Productor.- Lcdo. Juan Báez. Productor general del programa Palabra Suelta de ECTV.

Analista de rating.- Lcdo. Ítalo Gallano

Padre de familia ó madre de familia.- Capitán Miguel Orellana, Padre de familia de un niño de 7 años.

Diseñador Gráfico.- Máster Doris Campbell, Gerente General de la empresa Campbelldesign, encargada de organización de ferias, producción de productos audiovisuales.

Registro audiovisual

Mediante ésta técnica se recopiló todo dato visual, a través de una herramienta tecnológica, esto permitió grabar aspectos educativos y actitudes y actividades que los niños adoptan frecuentemente.

1.5.5 Instrumentos de Investigación

Son aquellas herramientas que facilitan la investigación y contribuyen a que ésta sea sistemática y ordenada.

Guía de observación

Los puntos que se observaran son:

- Contenido de los programas infantiles que proyecta EcuadorTv
- Empaques de los programas infantiles de EcuadorTv
- Gráfica de los programas infantiles de EcuadorTv
- Vestigios de la ciudad de Quito
- Íconos de la Pre-colonia de la ciudad de Quito.

Guía de preguntas

La guía de preguntas se elaboró con la finalidad que el entrevistador reduzca tiempos de espera, las preguntas sean claras, consistentes y directas.

1.6 Presupuesto

ITEM	RUBRO	CANT.	TIEMPO	V. UNIT	V. TOTAL
	Movilización y Alimentación				
1	Movilización (Gasolina)	40galones	1 mes	\$ 2.00	\$80.00
2	Alimentación	1comxdía	1 mes	\$ 3.00	\$90.00
	Maquinarias y Equipos				
3	Adquisición parlantes	1		\$20.00	\$20.00
4	Adquisición Tableta gráfica	1		\$100.00	\$100.00
	Materiales, útiles de oficina				
5	Hojas de papel bond 75 gr.	50		\$0.01	\$0.50
6	Fotocopias de libros	3000		\$0.025	\$75.00
7	Dvd	5		\$1.00	\$5.00
8	Pliegos de cartón	5		\$1.00	\$5.00
9	Paquete de acetatos	1		\$3.00	\$3.00
	Impresiones del prototipo del producto				
10	Impresiones hojas A4 color	7		\$1.00	\$5.00
11	Impresión para empaque	1		\$19.00	\$19.00
12	Impresión sobre dvd	1		\$2.50	\$2.50
	Servicios profesionales				
13	Diseñador gráfico	1	6 meses	\$250.00	\$1500.00

ITEM	RUBRO	CANT.	TIEMPO	V. UNIT	V. TOTAL
	Servicios profesionales				
14	Psicóloga Clínica Infantil	1	1 hora	20.00	\$20.00
15	Animador (medio tiempo)	1	2 meses	400.00	\$800.00
16	Sonidista	1	5 días	50.00	\$250.00
17	Locutor	1	1 día	\$150.00	\$150.00
	Derechos de grado				
18	Pago derecho de Grado	1		\$850.00	\$850.00
	Otros				
19	Paquete efectos de audio	1		\$50.00	\$50.00
20	Internet (Banda Ancha)	1	8 meses	\$20.00	\$160.00
21	Agua	1	8 meses	\$10.00	\$80.00
22	Luz	1	8 meses	\$20.00	\$160.00
23	Teléfono (Celular)	1	8 meses	\$10.00	\$80.00
				TOTAL	\$5705.00

CAPÍTULO 2

2. EL DISEÑO GRÁFICO COMO PROCESO DE COMUNICACIÓN VISUAL

2.1 Comunicación visual

La comunicación visual es un proceso de transmisión de un mensaje a través de elementos que actúan sobre los sentidos, donde existe un emisor y un receptor; sin embargo esto no garantiza que el mensaje sea transmitido en su totalidad o con los objetivos planteados, mucho menos que sea receptado de manera clara y precisa. El emisor al comunicar se enfrenta a interferencias ambientales que pueden ocasionar resultados perjudiciales para la entrega efectiva del mensaje.

En tanto, el receptor dependiendo de sus creencias culturales, sociales, ideologías o educación, tiene lo que Munari (1985: p.84) denomina como “filtros sensoriales, operativos y culturales” a través de los cuales el mensaje debe pasar para que sea óptimamente recibido.

Los filtros sensoriales son aquellos ligados a los sentidos, en el caso de la comunicación un ejemplo puede ser el daltonismo en un individuo. Los filtros operativos refieren a que la recepción del mensaje depende de las características que definen a una persona, como su edad, nivel de educación, etc. Y, el tercer filtro está relacionado a lo que el ser humano reconoce dentro de su universo cultural, como tradiciones, música.

2.2 El mensaje visual en un contexto cultural

El mensaje visual se compone según Munari (1985: p.84) de dos partes fundamentales: El soporte que es el conjunto de elementos que hacen visible el mensaje como texturas, formas, estructuras, modulo, movimiento y la otra parte es la información que lleva consigo el mensaje.

El recurso visual es importante para la transmisión de un mensaje, y contiene imágenes que apelan a la visión. Giuseppe (1973: p.355) realiza una clasificación de estos elementos en “icónicos, esquemáticos y abstracto emocionales.”

El recurso visual iconográfico muestra la realidad sin modificaciones. Un ejemplo aplicado al proyecto es los templos existentes en la etapa del Tahuantinsuyo. El recurso esquemático se basa en datos verídicos como esquemas, planos, mapas; en el caso de los Incas se guiaban por el sol y las estrellas.

Y por último, los abstracto-emocionales que son simbolizaciones con un trazo libre y que intentan comunicar lo que naturalmente la vista no capta, por ejemplo en la etapa de la pre colonia, para dar señales lo hacían a través de grafías en el suelo o piedras, para que solo los que conocían de esto entiendan el mensaje que pretendían transmitir.

La cultura es un término con diversos significados, Ortega (1986: p.15) recopila en su obra algunas concepciones sobre la cultura como todo aquello que una comunidad ha creado, y lo que ha llegado a ser gracias a esa creación, entonces

ese proceso de apropiación de cada elemento logra que su identidad se modele y se distinga de otras.

De esto modo, cada cultura es diferente, por tal razón cada sociedad se distingue de otra por las actividades que realicen, productos, objetos que usen, lenguaje que a su vez genera códigos lingüísticos; todo lo que el hombre realiza es importante para la construcción cultural, porque aporta un significado y valor esencial a los elementos empleados.

Los mensajes se transmiten a través de símbolos que entre un grupo social comprenden e interpretan los mismos códigos. La matriz de todos los significados sean objetivos o subjetivos es la experiencia, la cual se desarrolla dentro del universo simbólico, es decir, el hombre es el que adjudica significado a los hechos, cosas y situaciones.

Los grupos sociales se conforman de acuerdo a ideas en común, expresiones, costumbres y los individuos se asocian con otros que interpreten los signos del mismo modo que lo hacen ellos, y de esta forma se generan elementos que los identifican. Los seres humanos no se consideran casi nunca entes aislados y autónomos, sino integrantes de una unidad mayor en la que encuentra sentido su vida (...) Esta dependencia entre el hombre y su entorno humano genera el sentido de identidad. (Malo: 1996: p.13)

La identidad son pequeñas representaciones que están presentes en actos o actividades que realizan un pueblo, una congregación, un grupo social, y es

precisamente aquí donde se construye la identidad colectiva, la que básicamente trata del auto reconocimiento.

En Ecuador, la sociedad, medios de comunicación masivos, área educativa, tienen la responsabilidad de generar valores sémicos que promuevan la apropiación de símbolos ecuatorianos., con el fin que la memoria cultural no se pierda, pues al suceder esto, el pueblo está destinado a morir junto a su bagaje cultural, pues es lo que identifica de otra sociedad, son los elementos que caracterizan y distinguen.

Según el Historiador Marco Carrera, la importancia que: niños, jóvenes, adultos conozcan el pasado de su localidad reside en saber de dónde vienen, las razones porque practican diversos tipos de costumbres o modismos, de entender símbolos, signos y sus significados, de comunicarse con un lenguaje claro entre una misma sociedad, y de este modo construir una identidad distintiva de otros grupos sociales.

Varias manifestaciones de cultura están implícitas en diversos actos y actividades del ser humano, y una muy importante en el desarrollo del individuo tanto en su yo interior como en la colectividad es la educación, por esta razón es importante que la cultura esté de la mano de la enseñanza para formar individuos con identidad nacional, de igual modo es importante que los medios masivos sean parte de este compromiso cultural. La instrucción educativa comienza desde temprana edad en los niños y es fundamental que este aprendizaje esté orientado a la cultura local, con el fin de ambientar al infante en el medio que se desarrollará. Existen algunas formas de enlazar la enseñanza con el aprendizaje, y una de ellas es a través del

material didáctico que se usa en el centro educativo, por ejemplo: historia de un determinado pueblo a través de cuentos ilustrados o cualquier tema con un refuerzo gráfico que denote la cultura de la nación de las personas a las cuales está dirigido el material de enseñanza. A través de elementos gráficos como la ilustración infantil se puede crear un entorno que identifique al educando y lo introduzca en un espacio propio, con el fin que poco a poco se sienta parte importante de este lugar.

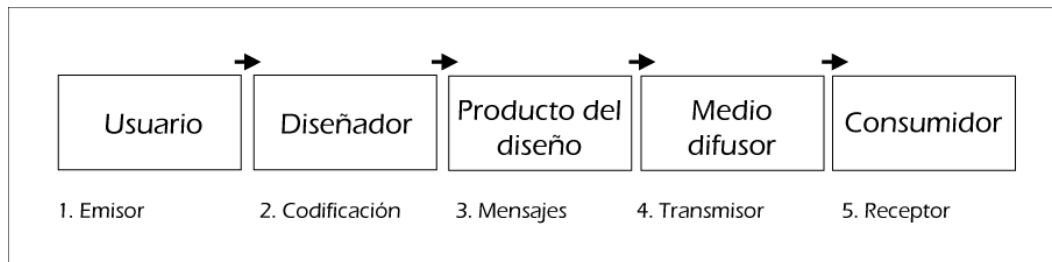
La televisión es un medio al alcance de todos, por lo cual el compromiso de comunicar, de persuadir con información veraz, es importante.

2.3 La comunicación de la imagen visual

La imagen visual es una representación figurativa de un elemento original y gracias a la imagen se retiene, fija y conserva un acontecer o una cosa material, en la retina del ser humano. Las imágenes visuales se proyectan y se las transmiten a través de un soporte físico, película, impreso, lienzo, etc.

La necesidad de comunicar conlleva a que se lo realice mediante formas que persuadan al público; de aquí surge la importancia de hacerlo a través de imágenes visuales coherentes, es decir que vayan acorde al objetivo comunicacional, conceptuales y funcionales.

La cadena comunicacional aplicable a todo tipo de comunicación, establece una relación interdependiente e interactiva, como se muestra en el siguiente cuadro de Shannon:



Fuente: (Costa: 1989: p.11)

El propósito principal de esta cadena comunicacional es ser un sistema de retroalimentación, y generar interactividad entre los integrantes. Esto ayuda a comprender si el mensaje fue comprendido y asimilado. La función del diseñador en esta cadena, es el de intérprete e intermediario pues convierte datos simbólicos o informativos en un proyecto real y palpable, ya sea un producto o mensaje.

A pesar, de este proceso comunicacional que permite una transmisión dinámica del mensaje, Baldwin (2007: p.24) refiere que existen tres tipos de problemas en la comunicación:

1. Técnico.- Son aquellos problemas relacionados al grado de precisión que el mensajes tendrá, o si es necesario, para que un mensaje sea comprendido, tener conocimientos específicos y especiales.
2. Semántico.- Trata acerca de la precisión que tienen para comunicar los símbolos, códigos elegidos. Y, también el lenguaje que debe usarse.

3. Efectividad.- Se enfoca en los resultados del mensaje, si eran los esperados, o que soluciones se pueden efectuar si no se producen los efectos que la cadena comunicacional pretendía.

El modo de abordar estos problemas es realizar un profundo estudio del grupo objetivo y análisis de mercado, gustos, preferencias, etc. Por ejemplo en el caso del nivel técnico, de acuerdo al mensaje que se pretende transmitir y para quien va dirigido se concluye en el medio adecuado para plasmar el mensaje, puede ser desde televisión hasta prensa. En el problema semántico, también es indispensable conocer al grupo objetivo, su lenguaje y símbolos que emplean en su cotidianidad, para aplicarlos en el proceso comunicacional y garantizar que sea comprendido. Finalmente el nivel de efectividad se resuelve mediante pruebas de producto a un grupo de personas elegidas minuciosamente, así, se conoce las reacciones para comprobar que el mensaje se está comunicando efectivamente.

2.4 Diseño Gráfico

El término “diseño” es la planificación y el proceso ordenado, creativo, funcional que permite llegar a la conclusión de una forma visual plasmada en un producto o en un mensaje. El universo gráfico se clasifica en dos áreas: La primera hace referencia al área de la información y la segunda área al diseño de la identidad.

“Cada uno de estos subgrupos está constituido por otros grupos y sub-grupos. Así, lo que llamamos “diseño de informaciones” abarca los campos del grafismo funcional, el grafismo didáctico, el grafismo de persuasión. Por otra parte el “diseño de identidad” alcanza desde

el diseño de marcas [...] hasta el design interdisciplinar y más complejo, de la imagen de marca.”²

El diseño se creó de acuerdo a las necesidades de la sociedad; Por tanto, el diseño gráfico es netamente una actividad humana y el vehículo de la información.

El diseño gráfico es netamente comunicacional y el objetivo principal es llegar con un mensaje claro, conciso y efectivo al receptor o receptores, y con un lenguaje visual estructurado.

El diseño de información es el mensaje transmisor de contenido, en que la letra y el texto son la información lingüística, y las imágenes corresponden a la información icónica, constituyendo una comunicación verbo-icónica, basada en el concepto de la novedad.

Según Costa (1989: p.19) existe información funcional, didáctica y persuasiva.

El diseño de la información funcional cumple el principal rol de ser utilitario para la sociedad y así satisfacer necesidades y exigencias. Un ejemplo de esto es la señalética, mapas. En tanto, el diseño de la información didáctica implica la trasmisión de conocimiento cultural, científico, profesional, aspectos técnicos, una ejemplificación clara es el libro. Finalmente el diseño de la información persuasiva hace referencia a la búsqueda del impacto de la imagen para crear sensaciones, intentando seducir al receptor psicológica y visualmente.

El diseño de la identidad conforma un conjunto de signos que son la firma del emisor, ya sea un patrocinador, institución promotora, editor. Generalmente los

² Costa, Joan. Imagen Global. Editorial Enciclopedia del Diseño. Barcelona. España. 1989. Pág. 19

recursos gráficos que se usan en la identidad tienen relación directa con el signo que establece la marca, con el fin de generar identificación.

El diseño gráfico trabaja con signos que corresponde a códigos icónicos, que son figuras e imágenes; códigos lingüísticos, como signos caligráficos, tipográficos; estos elementos se combinan en un espacio bidimensional, con el fin de facilitar el proceso de comunicación, mediante la persuasión que las formas, estructuras, cromática, distribución de elementos, causan en los individuos y conllevan a la pregnancia del mensaje. Un diseñador cumple su objetivo manipulando los elementos, que pueden ser de carácter filosófico, estético, sensorial, emocional o político. (Ambrosse: 2009: p.10)

Constantemente el diseño gráfico está en un proceso evolutivo, debido a los cambios generacionales y desarrollo de la tecnología; por lo tanto, es importante tener claro a donde se dirige el diseño gráfico en la actualidad y a quién está orientado, con el fin de una comunicación visual efectiva y acorde a la época.

2.5 El diseño gráfico y su proceso comunicacional

El diseño gráfico no es el producto visual, sino el proceso que conduce a la obtención de tal producto o un mensaje, y requiere de una planificación organizada. En el proceso comunicacional, según lo plantea Laswell, los elementos existentes consisten en: El emisor, que es quien tiene la necesidad de comunicar algo; consiguiente a esto, está el diseñador, que es el codificador de los

datos que tiene, la información, y convierte en mensajes visuales estéticamente atractivos, comprensibles, conceptuales y claros; luego está el medio difusor, que constituye el canal por el que circula el mensaje gráfico. Y finalmente, el destinatario, que es quien decodifica el mensaje, es decir lo interpreta y recepta.

Una de las funciones principales del diseño gráfico es comunicar, y transmitir lo que se plasmó en un soporte ya sea impreso o digital, y para esto hay que interconectar tanto a emisor como receptor.

El Doctor en Sociología, Harold Laswell, creó un proceso comunicacional que se basa en la siguiente fórmula: Quién dice qué, en qué canal, a quién, con qué efectos.

1. **¿Quién?**- Elemento que inicia el acto de comunicación.
2. **¿Dice qué?**- El contenido del mensaje.
3. **¿Por qué canal?**- El canal idóneo para transmitir el mensaje se busca acorde al target que está dirigido, y los objetivos que se pretenden cumplir.
4. **¿A quién?**- Persona o personas a las que les llega el mensaje.

5. ¿Con qué efecto?- Se analizan los efectos a través del impacto sobre las audiencias y receptores. Se lo puede medir por medio de acciones, resultados, cambios, etc.

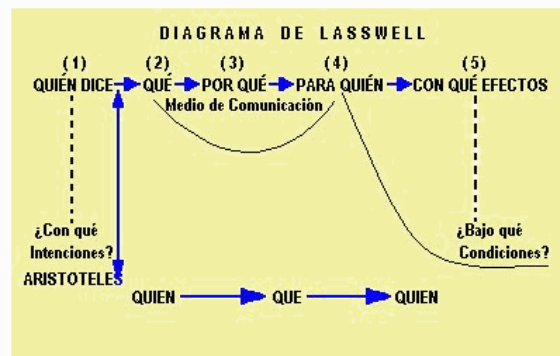


Diagrama Lasswell

Una vez determinado el mensaje, es tarea del diseñador elegir el medio para transmitir la información, además de los elementos que ayudarán a que el mensaje sea: claro, digerible, persuasivo y dinámico; por ejemplo tipografía, color, ilustración. El objetivo es generar retroalimentación a través del mensaje, lo cual Costa (1987: pág: 11) define como una interacción que impulsa y mantiene la comunicación y sostiene así la integridad del sistema.

La combinación de formas visuales convertidas en mensajes es tarea del diseñador encontrar soluciones viables desde la gráfica, y como estrategias comunicativas, de acuerdo a lo que el cliente requiera y a los demandantes socioculturales de sus destinatarios.

2.6 Lenguaje y elementos comunicacionales

El lenguaje visual es aquel que facilita la comunicación humana a través de imágenes y gestos, dichas imágenes deben ser reconocidas entre un mismo grupo social con el fin de ser comprendidas.

Es indispensable que el diseñador maneje un lenguaje visual para resolver los problemas desde un punto crítico y funcional y no solo operativo. Los elementos de los cuáles parte una gráfica son: El punto es la partida inicial de una forma, que determina la ubicación en el plano. La línea es el producto del punto y posee fuerza, dirección, tensión; y existen tres tipos básicos de rectas geométricas: las horizontales que proyectan descanso, las verticales son altura y las diagonales, dirección.

Costa (2007: p.11) menciona que “diseñar para los ojos es diseñar para el cerebro, el órgano más complejo y el que rige todas nuestras actividades y nuestra conducta”. Por esta razón es fundamental que se aplique tiempo, análisis y estudios en la realización del diseño del material visual, pues la ayuda didáctica tiene que tener la capacidad especial de concentrar el interés y la atención de los receptores.

La importancia del lenguaje visual radica en la transmisión de un mensaje que en palabras, texto o lenguaje oral resulta complejo, extenso, sin dinamismo. Una imagen o símbolo genera estímulos a la retina del ojo, y consisten en: la potencia de la energía emotiva, la cual es la relación existente entre el estímulo y una

necesidad humana básica o una meta del individuo, entonces, la persona prioriza sus metas y acepta los estímulos visuales que puedan ayudarle a llegar a su objetivo. En segundo lugar existe la potencia con energía física que hace referencia a la cantidad de energía que un elemento gráfico proyecta, por ejemplo el tipo de contraste que tiene, la clase de composición, el recorrido visual.

Dabner (2005: p.8) expone que el lenguaje se basa en principios que encaminan al diseño de un producto a ser comprendido de acuerdo a los objetivos planteados; estas estrategias o principios son:

“Forma, Espacio y Composición.”

- **Forma.-** La forma es de gran importancia ya que tiene la capacidad de otorgar a una pieza gráfica, el equilibrio y la armonía de las partes que lo constituyen. Este principio va de la mano del fondo, es decir, la forma se percibe en relación al espacio circundante, en base a sus dos dimensiones (alto y ancho), ya que ésta se convierte en un escenario, en un lienzo al que hay que llenarlo de vida y de formas niveladas, y a su vez debe estar correctamente organizado para evitar confundir el significado y el énfasis de las formas.

“Todas las formas pertenecen a un contexto del que no pueden aislarse. En general se consideran positivas, y el espacio que las rodea, negativo. El espacio contenido en un formato, a veces descrito como el fondo, es un elemento crucial en cualquier diseño y no sólo lo que queda cuando se coloca en él una forma.”³

³ Dabner, David. Fundamentos y prácticas. Editorial Blume. España. Barcelona. 2005. P. 10

En términos de diseño el negro es el espacio ocupado y el blanco es vacío, y de esto depende la denominación como forma positiva o negativa.

Es importante dar al fondo un enfoque adecuado, sin que reste importancia a las formas contenidas o menos aún que pase desapercibido, debido a que el fondo es la ambientación del escenario diseñado. En algunos casos, en los que la forma contenga varios elementos gráficos, es necesario que el fondo no sea cargado con más elementos con el fin de dar oxigenación a la pieza gráfica.

- **Espacio.-** Es el lugar que limita a las formas y que permite crear simetría en caso de estar bien distribuidas en el espacio, es decir, un equilibrio perfecto; en tanto, que si el peso visual se sitúa hacia un lado más que al otro se producirá un efecto de asimetría. Las formas son tan capaces de comunicar, de crear efectos como la ilusión tridimensional que consiste en dar profundidad y volumen en el espacio con las formas básicas.
- **Composición.-** La composición es ubicar los elementos a modo de retícula de manera que logren formar un concepto y conservar la estética general.

“La composición es la estructura y organización de la materia, y para conseguir una comunicación visual efectiva es crucial entender y explorar de forma práctica este aspecto. La composición debe considerarse tan importante como los elementos que se utilizan para construir la imagen.”⁴

⁴ Dabner, David. Fundamentos y prácticas. Editorial Blume. España. Barcelona. 2005.
Pág.11

Hay distintos modos de realizar una composición, uno de ellos es la sección áurea que son los puntos de oro que captan la atención de los receptores, y en la que se ubican todos aquellos elementos prioritarios; de este modo la pieza gráfica tiene armonía; Otra manera de componer formas es ordenarlas de manera indistinta, sin regirse a ninguna retícula con el único fin de expresar sentimientos. Uno de los precursores de este tipo de composición es David Carson.

Una pieza gráfica tiene varios componentes que permiten reforzar el mensaje y resaltar las partes más importantes a través de elementos como son: La tipografía, el color, el soporte.

2.6.1 La tipografía

La tipografía es una sucesión de letras de distinto tamaño y de variadas contexturas que cumple diversas funciones comunicacionales. Lo indispensable es que el mensaje sea claro, por ello, la importancia de elegir correctamente el tipo de letra, el estilo que representa y lo que sus forman connotan, pues de esto depende el éxito visual y comprensivo de una pieza gráfica.

La tipografía conjuntamente con la imagen son la base de la comunicación visual, pues permite crear diversos significados de acuerdo a la forma de los tipos y al concepto que esto sugiere al receptor.

La elección de la tipografía en una pieza gráfica depende del mensaje a comunicar y el grupo objetivo. Este último punto es muy indispensable analizar, pues abarca requerimientos que debe tener la tipografía como: El tamaño, forma de la letra y el color, con la finalidad que sea fácilmente entendible por los receptores.

2.6.2 El color

El color es la impresión que los rayos reflejados en una superficie, produce en la retina del ojo. De este proceso, se deriva la clasificación en colores primarios, secundarios, terciarios.

La cromática dentro del área del Diseño Gráfico ejerce un papel, muchas de las veces, protagónico que otorga fuerza expresiva a una imagen, texto u objeto, y muchas otras lleva consigo un mensaje interno o cumple una función netamente decorativa. Hay diversos colores, variados tonos e infinitas formas de combinarlos de acuerdo a lo que el diseñador desee proyectar gráficamente ya sea en medios analógicos o en medios digitales. El primero es la impresión mediante tintas CMYK (Cian, Magenta, Yellow y Black) o también de las llamadas tintas directas o más conocidas como Sistema Pantone. En cambio en el mundo digital, la luz es la protagonista, de la cual derivan colores básicos: RGB (Red, Green, Blue), exactamente la luz es la que proviene del monitor y generalmente se usa para todo producto audiovisual o cuyo soporte final sea desde el monitor.

Dabner (2005: p.27) recopila en su texto definiciones de aquellos elementos que son indispensables en la composición de una determinada cromática, los cuales se citan a continuación.

*Tono.- En teoría del color es el término que se utiliza para indicar lo que distingue un color de otro.

*Luminosidad.- Es la cantidad de luz en un color. Por ejemplo Un color con blanco añadido será pastel y un color con negro añadido se llamará oscuro.

*Temperatura.- Los colores parecen más cálidos a medida que disminuye el amarillo y aumenta el rojo. El azul es un color frío. El verde es un poco más cálido pues tiene añadido un porcentaje de amarillo.

*Saturación.- Indica la pureza que tiene el color, es decir, la cantidad de rojo escarlata, verde, gris, azul, etc., que tiene un determinado color. Un color de alta intensidad es fuerte, imponente de alta vivacidad, mientras que uno de baja intensidad es apagado.

*Vibración.- Los colores complementarios de igual luminosidad y alta saturación tienden a darse mutua intensidad.

*Peso.- Los colores otorgan peso a las figuras. Aquellos elementos que tienen colores con mayor concentración de negro o simplemente son visualmente más fuertes parecerán pesados; en tanto que los objetos que posean un color claro darán la impresión de ser ligeros.

*Contraste.- El ojo humano tiende a diferenciar dos colores contiguos, en el que resalta las diferencias.

2.6.3 Legibilidad cromática

La legibilidad consiste en leer un mensaje gráfico con claridad y en el caso de la cromática, una buena legibilidad radica en realizar un buen contraste, con el fin de otorgar armonía a la composición global. Los colores son capaces de crear escenarios, sentimientos, sensaciones, pero para ello sus combinaciones deben expresar el concepto general de una pieza gráfica. Existen recursos y técnicas para lograr el cometido, por ejemplo, las combinaciones cromáticas análogas, que son las que están cerca en el círculo cromático, (amarillo – verde) crean sensaciones de armonía, ya que por ser colores ligeros tienen connotaciones visuales con menor agresión. En tanto que si se coloca colores complementarios, que son los que se encuentran en lados opuestos de la rosa cromática, se otorga movimiento, energía y más aún con aquellos colores fuertes, se da un aspecto agresivo y dominante.

“La selección de colores nunca debe ser arbitraria, pues los colores han de realzar la composición y crear un impacto visual. Los diseñadores que entiendan la sutileza y complejidad con que los colores interactúan entre sí podrán explorar nuevas formas de expresar ideas gráficas.”⁵

⁵ Dabner, David. Fundamentos y prácticas. Editorial Blume. España. Barcelona. 2005. Pág. 36

La elección de un determinado color pasa también, por un previo estudio del grupo objetivo al que está dirigida la composición gráfica, y es indispensable que se lo use de manera adecuada, pues caso contrario no causará impacto en los usuarios, ó el resultado puede ser el que no deseado.

La aplicación del color puede ser decorativa o funcional, según lo refiere Martínez (2008: p.55) en su texto Serie Profesional del libro y la edición. En cuanto al uso decorativo del color es cuando el diseñador no persigue otro objetivo distinto al de recrear la vista y realizar un juego visual entre las formas y los colores. Y se cataloga a la utilización del color como funcional cuando existen objetivos específicos como: Captar la atención del observador, para unificar el diseño, para enfatizar un elemento de la gráfica, para guiar al receptor, para que el grupo objetivo comprenda y asimile el mensaje.

El color al ser un estímulo psíquico que sugiere ideas es un vehículo de información pues aporta datos visuales, y por esto Costa (2008: p.58) propone una clasificación funcional del color:

1. Color realista
2. Color fantasioso
3. Color sígnico

La iconidad gráfica es la correspondencia entre la realidad y el color representado en una forma e intrínsecamente está vinculado a los sentimientos y emociones que un determinado color provoca. Principalmente el color es explícito, es decir

manifiesta un hecho, información, etc., y es sugerente al momento de conducir al receptor hacia una sensación.

2.7 La semiótica de la imagen y el impacto psico-visual

La imagen es una construcción significativa que proporciona a los receptores un mensaje; el cual, es interpretado de acuerdo al entorno que rodea a la persona que recibe la información, a su nivel de educación y factores culturales según lo explica Romero (1998: p.39).

El impacto psico-visual a través de imágenes depende del nivel de estímulos que proyecte el mensaje. Los estímulos van dirigidos directamente a los órganos sensoriales y el objetivo es generar reacciones conscientes o inconscientes en los individuos.

Colección Punto y Seguido (1971: p.29) denomina proceso perceptivo a los siguientes elementos: Sensación, selección y percepción. La sensación es determinada por el sistema nervioso convirtiéndose en la primera materia de la visión, posterior a esto, una parte del campo visual es excluida, es decir el cerebro selecciona el punto de atracción y finalmente la persona reconoce y percibe el mensaje final. Es importante dentro del primer paso que está relacionado a la visión, que el emisor recurra a elementos que reactiven la memoria y la atención del receptor; sin estos elementos llegar al segundo y tercer paso sería imposible.

“El niño percibe primeramente un campo plano y homogéneo, próximo e indiferenciado, de masas en movimiento. El sistema nervioso, que se está desarrollando con rapidez, acepta algunos de los elementos sensoriales (líneas colores, formas) para reunirlos en agrupaciones percibidas. La percepción desarrolla y organiza el mundo exterior en patrones familiares.”⁶

El infante necesita estímulos que lo impulsen a recordar y por tanto a asociar sensaciones y mantengan su atención. Esto se produce mediante la utilización de signos cuyos significados estén relacionados al entorno en el que se desarrolla el niño.

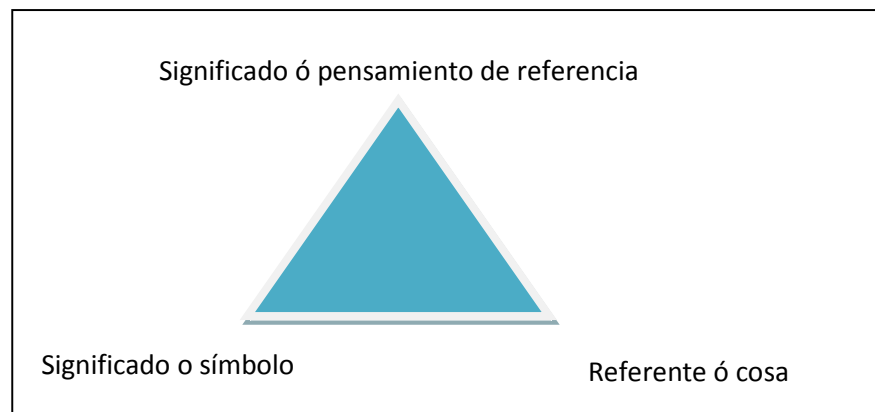
Las representaciones de una o varias imágenes es el acercamiento a una realidad física más que emocional, pues los objetos por sí solos carecen de afectividad; sin embargo varios individuos otorgan un significado a un signo, a una forma a través de experiencias personales, vivencias o emociones.

La semiótica es la ciencia que trata de los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas y sus correspondientes interpretaciones. Dentro del mundo de la semiótica existen terminologías importantes conocer: signo, significado, significante, codificar y decodificar.

El signo es el concepto de una cosa y su imagen acústica; es decir el significado y significante, que puede ser arbitrario. Significante es la sucesión de letras que forman una palabra, otorgando un nombre a una cosa, animal, persona, hecho, acción, en fin no es completamente arbitrario, es decir por una decisión universal tal elemento tiene un nombre en el lugar que sea. Generalmente, el significante es

⁶ Colección Punto y Seguido, La imagen y el impacto psico-visual, Primera edición, España, Barcelona, 1971, Pág. 29.

impuesto por la comunidad lingüística, es decir a la sociedad no se le consulta como denominar a un objeto, simplemente está dado, y pasa de generación en generación. En tanto, el significado es arbitrario y cada individuo otorga un concepto a un elemento dependiendo de sus creencias culturales, sociales, o simplemente de acuerdo a experiencias previas.



La codificación es el proceso de convertir la información en códigos que ante la vista del receptor sean motivacionales y claros para captar el mensaje principal; entonces, ésta es principal tarea del diseñador gráfico, pues de algo tan común o trivial puede hacer un producto con distintas ventajas ya sean sociales, culturales, estéticas o económicas.

La decodificación del mensaje es la reproducción de lo real a través de una imagen que deja el plano de tridimensionalidad para pasar a un soporte de dos dimensiones, que interpreta su tamaño natural a uno arbitrario, que se inmoviliza y

que sus colores cambian; todo esto dota a la imagen de significado y no de “ser”; es decir se asemeja a la realidad, pero no en su completa perfección.

La producción de imágenes y su acercamiento a la realidad aumentó con la supremacía industrial, un claro ejemplo es la instantánea fotográfica que prácticamente orientó la mirada de los espectadores hacia el ámbito del recuerdo, del sentimiento de vivir la historia de las formas, de lo anecdótico, pero más allá de eso de la capacidad de reproducir sentido.

Entonces la construcción de una imagen con el principal objetivo de asemejarse a la realidad y por ende de comunicar, crea sensibilidades en cada persona, de acuerdo a su modo de interpretación y apropiamiento de cada elemento visual; por tanto la sociedad acepta una imagen y da un significado de acuerdo a lo que ellos creen que representa, es decir es real en la medida en que la convención social lo decida así.

2.8 El papel del diseñador gráfico y su responsabilidad en el medio televisivo.

El diseñador gráfico es el encargado de:

- Recopilar información
- Identificar el problema y madurar la idea
- Dar soluciones mediante ideas creativas
- Desarrollar las ideas y comprobar que éstas resuelvan el problema

- Realizar el producto
- Difundir el mensaje

Entonces, el diseñador es el que realiza todo un proceso creativo y organizado; el encargado de conseguir una comunicación efectiva que puede plasmarla en distintas áreas y una de ellas es el medio masivo conocido como televisión.

Ejemplificaciones de la aplicación del trabajo de un diseñador gráfico en el medio televisivo son:

1. Diagramación de la retícula de claquetas o conocidas como pantallas en las que se coloca información.
2. Creación y utilización de signos comprensibles y acorde al grupo objetivo.
3. Composición de elementos visuales.
4. Uso cromático
5. Uso tipográfico. Esto incluye tamaños en pantalla, tipos claros y comprensibles de acuerdo a la duración del texto.
6. Ilustración y su respectiva animación.
7. Post-productor. Creación de efectos visuales que rompan con la monotonía del video.
8. Empaque en el que se entrega a la televisora el producto audiovisual.

El diseñador gráfico consolida cada una de estas tareas y las plasma en un lienzo audiovisual, con el fin de comunicar una idea.

CAPÍTULO 3

3. DISEÑO AUDIOVISUAL EN EL MEDIO TELEVISIVO

3.1 La comunicación en el diseño audiovisual

El diseño audiovisual nació con el cine, alcanzó un desarrollo significativo con la televisión y una de sus principales funciones es buscar soluciones a problemas comunicativos, usando la imagen como un contenido. El principal aliado del diseño audiovisual es la tecnología y el beneficio de aplicar el diseño audiovisual es generar dinamismo a una pieza de comunicación con el fin de vender productos o servicios. “El diseño audiovisual habla de conceptos o características que están relacionados con aquello que representa. No es una imagen agradable que habla del producto al que acompaña, sino que pasa a formar parte del mismo producto.” (Rafols: 2003: pág.11)

Una de las funciones importantes del diseño audiovisual es que gracias al dinamismo que proyecta, explica conceptos, ideas, historias a través de símbolos digeribles, con colores, movimiento y sonido, con lo cual se facilita el aprendizaje y la retención de un mensaje.

La estética es esencial en el diseño audiovisual pues el proceso cognoscitivo se agota en la decodificación del mensaje cuando existe un signo sin estética; esto

conforma una imagen firme y coherente, sin embargo, para ser considerada imagen, debe estar en movimiento, pues al cesar el movimiento cesa la imagen lo cual afecta en el discurso visual, y por consecuencia, el espectador no realiza una lectura consistente del mensaje.

La comunicación en el diseño audiovisual se efectúa a través de los signos verbales, no verbales y signos auditivos. Y según Rafols (2003: pág.15) cada signo tiene una función:

- Signo verbal: Generalmente son codificados.
- Signo visual: Son codificados en menor proporción.
- Signo auditivo: Ayuda a la estructuración lógica del discurso audiovisual.

“A los signos codificados los llamamos significados: son aquéllos que tienen una interpretación conocida y compartida por las personas que pertenecen a una misma cultura. El término información lo reservamos para aquellos signos cuya interpretación no está codificada y, por lo tanto, la idea que transmita sea más ambigua y su interpretación dependa de cada receptor”⁷

Por ésta razón, es importante determinar la finalidad del producto audiovisual; si el mensaje será para que el receptor lo decodifique o lo interprete a su conveniencia. Esto depende de los objetivos que antes de la realización del producto, se pretendan alcanzar.

⁷ Rafols, Rafael. El diseño audiovisual. Editorial GG. Diseño. España. Barcelona. 2003. Pág. 15

Es importante conocer que cuando uno de los objetivos sea informar, el sonido en forma de voz en off debe ir acorde a las imágenes que explican, pues de esta forma se garantiza que el espectador reciba positivamente el mensaje central, debido a la sincronización existente en el audiovisual.

Dentro de las funciones comunicativas aplicadas al diseño audiovisual en televisión es importante aplicar elementos que conduzcan a persuadir al televidente; es decir elementos o signos audiovisuales que despierten la curiosidad y atraigan la atención del espectador, influyendo principalmente en el aprendizaje del receptor o en la toma de decisiones, pues la persuasión busca la relación emotiva con el espectador, en lo cual la estética cumple con la función de seducir y atraer a través de la mirada y despertar sentidos, ya que, ser estéticamente atractivo es un buen camino para llegar a la persuasión.

3.2 Animación

La animación es dar movilidad a un objeto, ya sea imitando la realidad u otorgando movimientos a un elemento que en las condiciones reales no tiene; características que gracias a la animación se pueden conceder. La función principal de la animación es dotar de expresividad a la imagen para que transmita lo que se desea, definiendo la trayectoria de los modelos y sus respectivas acciones.

En el campo de la animación, Rafols (2003: pág. 48) explica que las bases para controlar el factor del tiempo es:

- o Creación de las formas necesarias para la correcta representación y comprensión, con la finalidad de otorgar la sensación de movimiento
- o Creación de imágenes precisas para dar la velocidad adecuada al movimiento. A mayor número de imágenes, más lenta la animación.

Todo film comienza con una idea, la cual necesita ser desarrollada y para tal motivo se trabajan dibujos o bocetos que detallen la idea general. Sáenz (2006: pág. 53) afirma que toda idea debe pasar por un tema, premisa y argumento.

Tema.- Está referido a lo que ocurre y a quien lo ocurre, posterior a esto se trabaja en una historia, su forma y estructura.

Premisa.- Afirmaciones que establecen una conclusión.

Argumento.- Son las circunstancias bajo las que se desarrolla la historia.

Estos tres puntos requieren un desarrollo el cual se basa en el bocetaje, es decir, hacer trazos sobre la idea que se pretende transmitir, para lo cual es importante la observación para asimilar y reconocer la realidad, en otras palabras es aprender a mirar.

“La observación de una persona o de un lugar queda inevitablemente influida por el modo en que se percibe. La percepción del artista se define por su pasado, sus conocimientos y su contexto, así como por el modo en que se imagina y recuerda lo observado.”⁸

⁸ Wells, Paul. Dibujo para animación. Blume. España. Año 2010. Pág.22

La práctica continua ayuda a la visualización más detallada de un objeto, en la que un elemento visual comenzando desde una línea puede representar algo, pero también un conjunto de líneas pueden construir una forma concreta. En el contexto, de este análisis, solo aplicando la observación se puede llegar a la técnica que promueva una animación coherente.

Wells (2010: pág.46) explica que los principios fundamentales de toda animación son los siguientes:

1. Anticipación.- Es el aviso previo del movimiento de una figura, es decir, antes de moverse en una dirección, la figura o el objeto se mueve en la dirección contraria, así prefigura el siguiente movimiento y le da más claridad.
2. Acción y reacción.- La acción principal es considerada aquel movimiento principal del objeto animado, en tanto que, la reacción es lo que este movimiento provoca.
3. Peso y velocidad.- El peso condiciona la velocidad. Los personajes más grandes se mueven más despacio y su postura está directamente afectada por el peso, y los más pequeños son más ligeros.

Posterior a realizar el bocetaje, y considerando los principios fundamentales de la animación, es importante considerar un factor determinante: La composición.

La función principal de la composición es representar óptimamente, de forma audiovisual, lo que se intenta transmitir al espectador. Generalmente en la pantalla se colocan elementos como el punto, la línea, el contorno, la dirección, el color, la textura; y esto aplicado a la animación se manifiesta a través del movimiento, el ritmo, la variación de tamaño. Y los principios, según Sáenz (2006: pág. 108) que se combinan, son la simetría, aceleración, velocidad y reposo.

Los principios antes nombrados determinan la percepción que el receptor tendrá acerca de la animación, así como también el paso de un plano a otro, pues todo esto influye en la narrativa de la animación.

3.2.1 Técnicas de composición dentro de animación

Las técnicas ayudan a comunicar objetivos de manera eficiente dentro de un producto audiovisual y contribuyen a la consolidación de la animación. Sáenz (2010: pág. 151) anuncia las siguientes técnicas:

1. Equilibrio - Inestabilidad.- El equilibrio confiere sensaciones de quietud y la inestabilidad provoca impresiones de movimiento y en algunas ocasiones, proyecta que algo falta en la animación.
2. Simetría – Asimetría.- La simetría es una técnica sencilla y estática, por lo cual, su uso reiterado puede causar tedio en la teleaudiencia. La asimetría en animación es considerado una técnica interesante pues

juega con el balance de la composición.

3. Unidad – Fragmentación.- La unidad es el ensamble de distintos elementos para conformar un objeto único. En tanto que, la fragmentación es la descomposición de la animación general en piezas separadas, en las que cada una tienen un objetivo comunicacional, pero cada una de ellas están enlazadas entre sí, pero conservan su carácter individual.
4. Actividad – Pasividad.- Se considera una animación activa aquella que presenta movimiento, ya sea de forma real o a través de la sugestión. Y la pasividad, es aquella que tiene equilibrio absoluto y comunica efecto de reposo.

3.2.2 Tipos de animación

Los tipos de animación se rigen de acuerdo a los instrumentos que se emplean para su realización; el primer tipo de animación es la correspondiente a la de ejecución manual, y la segunda a aquellas que son generadas por un ordenador.

Animación manual ó tradicional- Se basan en el dibujo a mano alzada y su animación es paso a paso o conocida como stop motion. La animación manual requiere de un proceso minucioso en su realización, pues la corrección es muy limitada. Una vez realizados los dibujos, se da continuidad mediante el orden natural de cada uno de los movimientos.

Animación digital.- También es conocida como imagen sintética animada y es aquella que se genera mediante un ordenador y por lo tanto no tiene realidad física. Ésta imagen virtual se visualiza únicamente en pantalla, por poseer un lenguaje digital y existe la animación digital en dos dimensiones, en la cual se observará en dos planos; en tanto, la animación en tres dimensiones es la que posee volumen y permite observar la figura en todas sus vistas.

3.2.3 Estilo del dibujo en una animación

Una animación puede contar con diversos estilos, de acuerdo al objetivo que se plantee e intrínsecamente lo que el animador pretende comunicar de modo prioritario.

Sáenz (2006: pág. 149) resume los estilos de animación en tres tipos: el gráfico, el cartoon y el clásico. La animación de estilo gráfico es aquella cuyos dibujos son bidimensionales y los movimientos son una metamorfosis entre un objeto y otro. Generalmente en este estilo, toda imagen visual son diseños gráficos bidimensionales; por lo tanto la animación no imita idénticamente a la realidad.

En el estilo cartoon, los elementos poseen un volumen, por lo tanto lo que se anima es la modificación de los contornos que produce la acción en sus cuerpos. Las acciones de los objetos cartoon abarcan movimientos que son

correspondientes a lo corriente y cotidiano, hasta lo totalmente imposible.

Y finalmente, el estilo clásico, es el más cercano a la realidad, pues los movimientos son realistas y la vestimenta de los personajes está involucrada con la animación.

La clasificación o el estilo que se pretenda otorgar a la animación puede darse en la coexistencia de elementos propios del estilo o de diversos estilos a la vez.

3.3 La narrativa audiovisual

La narrativa audiovisual es el arte de contar o narrar una historia que posea acciones, acontecimientos y personajes que se desarrollen en uno o varios escenarios, y que todo lo nombrado en conjunto tenga una secuencia lógica, sucesos detonantes, positivos, negativos que capten la atención del público y a la vez sea claro con el fin que comprendan la idea del discurso audiovisual.

La estructura de la narrativa audiovisual refiere de acuerdo a la trama de la historia y por lo tanto puede existir más de una trama y dependerá del tipo de relato que se quiera desarrollar.

“Un relato puede estar compuesto por una única trama principal y una o dos secundarias o se puede proponer una estructura donde se desarrollen en paralelo tantas tramas como personajes principales se construyan. La diferencia entre ambas propuestas reside, entre otros factores, en el tipo de relación que se establece entre las diferentes tramas.”⁹

⁹ Canet, Fernando. Narrativa audiovisual, estrategias y recursos. Editorial Síntesis. Madrid-España. Año 2009. Pág. 117

Las tramas pueden ser equivalentes, es decir, ninguna de las tramas tendrá más importancia que la otra; y cuando se propone subordinación, es indispensable que una trama sea más relevante que la otra. La estructura narrativa se engloba en dos categorías.

1. Monotrama.- Está compuesta como su nombre lo indica por una única trama principal, y puede estar acompañada de varias tramas secundarias subordinada a la central. Esta estructura plantea un personaje principal alrededor del cual se desarrollan otras historias enfocadas desde el punto de vista del protagonista. En definitiva, este tipo de trama tiene como objetivo construir estructuras coherentes guiadas por la acción externa de los personajes y su final debe ser concluyente y lógico.
2. Multitrama.- Es una narrativa que posee diversas tramas a la vez y todas son igual de importantes o conocidas también como equivalentes. En la estructura con multitrama varias historias menores se entretajan cada una con su protagonista. Éstas historias múltiples carecen de una columna vertebral trazada por una trama principal y sus diferentes se entrecruzan dentro de un mismo contexto que puede ser el tiempo o época, espacio, concepto, etc., para dar forma al relato en su conjunto.

3.3.1 Narrativa audiovisual infantil

La utilización del dibujo como herramienta narrativa en las obras para niños es importante debido a la empatía existente entre lo que hacen los niños y lo que muestra la animación, es decir, las historias narran actos creativos, juegos o dialectos que los niños entienden y con los cuales se sienten representados. En la narrativa audiovisual, se requiere una habilidad para contar historias dinámicas, didácticas y comprensibles con la finalidad de captar por el mayor tiempo posible la atención del infante.

Es indispensable al momento de contar una historia que el desarrollo literario sea claro, concreto, y que la imagen vaya acorde a la narración. La secuencia dirigida para el niño no permite realizar demasiados puntos de giro, ya que puede conducir a confusiones. El personaje como elemento narrativo infantil es primordial debido a que genera vitalidad y sensibilidad a la obra y sus características de forma, vestimenta e imagen en general contribuyen a la secuencia de la historia y a la unidad visual, para que el niño se identifique y ubique dentro de un tiempo y un espacio.

3.3.2 Elementos de la narrativa audiovisual

Los elementos de la narrativa audiovisual involucran la progresión dramática, que generalmente se desarrolla en un espacio, la edición y el montaje de toda la

historia, que es la encargada de dar secuencia y lógica a la narración. En fin, la combinación de todos estos elementos crea un lenguaje universal que produce respuestas emocionales.

3.3.2.1 Espacio audiovisual

La percepción del espacio involucra tres sentidos del receptor: Vista, oído y tacto. Si bien es cierto, el tacto no lo percibe el espectador, pero a través de acciones de los personajes o sonidos, lo puede reconocer. “El espacio audiovisual está representado en cada plano por los elementos que muestra pero también por lo que sugiere e implica siempre un espacio mostrado y un espacio ausente. Sin ambos tipos no se puede entender el plano.” (Canet: 2010: pág. 287)

El espacio audiovisual no es el lugar concreto en el que se realizan acciones. García Jiménez (1993: s/p) construye el espacio de tres formas:

1. Representación a través de la imagen visual
2. Mediante los movimientos de cámaras
3. Fragmentación, yuxtaposición y sucesión. Estas propiedades pasan inadvertidas al espectador, que se forma la impresión de un espacio unitario.

El espacio audiovisual también es consecuencia del sonido ya que contribuye a su construcción y en conjunto con el fondo y la forma, es el lugar donde interactúan los personajes y se desarrollan los acontecimientos.

3.3.2.2 Montaje audiovisual, transiciones, planos

En el montaje audiovisual se desarrolla el espacio-temporal que es conocido como la fase en la que se ensamblan las diversas imágenes que construyen la historia. Pinel (2004: pág. 5) expone que existen tres operaciones que se ejecutan en la fase del montaje audiovisual:

1. *Cutting*.- Es la operación que consiste en cortar y pegar.
2. *Editing*.- Ordenar los elementos visuales y sonoros.
3. *Montage*.- Es la relación de planos desde una perspectiva estética.

El montaje es el último ciclo donde se configura el discurso narrativo y básicamente une de manera creativa todas las imágenes o planos, configura efectos que doten de dinamismo al producto audiovisual y los proyecta con énfasis gracias a efectos sonoros que enfatizan movimientos, acciones, personajes o elementos visuales.

En el montaje audiovisual es importante generar dinamismo y para conseguir tal cometido se puede desarrollar las siguientes funciones:

- Combinar distintas posiciones de cámara
- Combinar distintos tipos de planos
- Combinar movimientos con transiciones físicas
- Combinar con transiciones creativas.

Las transiciones ayudan a potenciar la continuidad y se denomina al paso de un plano a otro. Canet (2009: pág.352) expone que existen cuatro tipos de transiciones físicas, a continuación el detalle:

1. Corte.- Es un tipo de transición en el que se cambia de forma directa de un plano a otro y se perciben como cambios instantáneos. En este tipo de transición es importante que el siguiente plano al que da paso, genere información con respecto al plano anterior, el ángulo de la cámara debe presentar un cambio significativo, y para mantener la continuidad el movimiento debe ser similar.
2. Encadenado.- Esta transición consiste en el cambio paulatino entre un plano y otro, a través de la disolvencia; y su percepción es más notoria.
3. Fundido.- Esta transición es utilizada generalmente para cambiar secuencias, estructuras capítulos o indicar cambios de tiempo y radica en el paso a color negro de la primera imagen y luego de un tiempo el

aparecimiento paulatino de la segunda imagen.

4.Efectos.- Es un procedimiento para pasar de un plano a otro alterando las características de la imagen, por ejemplo, el plano b aparece sobre el plano a mediante una figura geométrica. También se puede digitalizar una imagen o diseñar un elemento que ayude a dar paso entre el plano a y b, y contribuye a indicar el cambio de secuencia.

3.4 La forma gráfica en el diseño audiovisual

Un dibujo, una letra son formas gráficas y representaciones visuales con fines de expresión comunicativa. La forma gráfica puede ser icónica o abstracta y un claro ejemplo de uno de los símbolos gráficos más conocidos es la marca, pues representa a una empresa y cuando se aplica al medio audiovisual televisivo, necesita una forma volumétrica y movimientos asociados.

Cualquier forma geométrica, es susceptible de ser usada, y aquellas que son primarias producen significados asociados con solidez, estabilidad, etc. y generalmente son capaces de organizar el mundo circundante.

Las formas irregulares por su estructura facilitan la generación de movimientos más dinámicos que aquellas formas regulares, pues crean relaciones con el espacio más ambiguas.

Dentro de las formas gráficas también están incluidas las texturas y son un

recurso visual inagotable usado con frecuencia y tiene la capacidad de enriquecer las superficies, de organizar el espacio, de dotar a las imágenes de volumen y posibilitar un trabajo expresivo sin perder su capacidad estética e informativa mediante un grado de iconicidad.

3.4.1 La tipografía

El uso de la tipografía es común en el diseño gráfico y también en el diseño audiovisual, sin embargo tienen sus diferencias. El diseño audiovisual no crea tipografías pues no es el medio adecuado, pero se apoya en un programa de diseño gráfico para realizar una composición tipográfica. Entonces, gracias al diseño audiovisual los tipos o caracteres cobran dinamismo, movilidad y su uso está estrechamente relacionado con el tratamiento del espacio y especialmente del tiempo.

“La elección de la tipografía está determinada por la finalidad comunicativa, ya que implica el rechazo de muchas otras opciones. El control de todas sus variables es lo que proporciona la posibilidad de su adecuación. Uno de los peligros del trabajo con el ordenador es la maleabilidad que permite con la tipografía. Hay que tener en cuenta que una letra es una forma compleja y que puede ser distorsionada y manipulada, pero ello debe hacerse siempre con una finalidad concreta, que la mejore en un contexto determinado, pero no arbitrariamente.”¹⁰

La tipografía posee una riqueza sígnica y puede ser suficiente para convertirse en protagonista, no sólo a través de su significado semántico, sino que puede convertirse en forma y elemento gráfico de la composición.

¹⁰ Ráfols, Rafael. El diseño audiovisual. Editorial GG. Diseño. Barcelona. España. 2003. Pág.44

La tipografía aplicada al diseño audiovisual tiene un amplio campo de trabajo pues se le puede otorgar infinidad de usos y aplicaciones creativas en que la asociación entre el significado y significante quedan anuladas.

3.5 El Guión

La animación es una manera de contar historias mediante imágenes en movimiento y la función principal del guión visual es conformar secuencias y ordenar la idea del productor.

El guión es una herramienta de realización importante para la producción de productos audiovisuales sin importar el género narrativo. El dominio del lenguaje escrito narrativo y descriptivo es importante, así como las estructuras semánticas, sintácticas, morfológicas adecuadas y los planos. De acuerdo a estas características se clasifica en guión literario y técnico.

1. Guión literario.- Narra las situaciones escena por escena y describe actitudes y acciones de los personajes de la forma más precisa posible.
2. Guión técnico.- Representa al guión literario a través de movimientos, planos, tiros de cámara, animación, efectos de sonido.

Los guiones en conjunto, tanto el literario como el técnico permiten dar una continuidad sincrónica, sin bruscas incoherencias y previene de errores técnicos

como escenas incompletas y sin sentido.

El guión se apoya en dos estructuras adicionales que son el storyboard y el desglose del guión que son herramientas creativas y secuenciales que permiten orden en la producción.

Storyboard

Es una herramienta gráfica que nos ayuda a consolidar las ideas gráficas sobre cómo se verá el producto finalizado. El storyboard ayuda a visualizar personajes, vestuario, movimientos.

Desglose de guión

Esta herramienta permite desintegrar la historia secuencial obtenida en el guión técnico y literario y ayuda a ubicar locaciones y horarios. Ejemplo.

Guión Literario:

Escena 50

Exterior / Mercado / Día

Se relata la historia en este lugar y espacio.

Guión Técnico:

Escena 50

Exterior / Mercado / Día

Se describen los planos, cámaras, ángulos.

Sáenz (2006: pág. 191) en su texto “Arte y Técnica de la animación” expone que las responsabilidades del guionista audiovisual son las siguientes:

1. Decidir que fondos se usarán reiteradas ocasiones.
2. Buscar equilibrio entre fondos complicados y simples.
3. Planificar los movimientos de cámara.
4. Planificar el tiempo para la ejecución del film.

La escritura de un guión se da paso a paso y para esto requiere de un proceso minucioso para la garantía de una producción ordenada y con el menor nivel de errores. Las etapas que se proponen en el texto “de la creación al guión” son: Idea, conflicto, personajes, acción dramática, tiempo dramático, unidad dramática ó momento en que la escena se hace realidad.

3.6 El Sonido

Los dibujos representados en el guión audiovisual anticipan la acción y el sonido realzará todo movimiento de los elementos gráficos que conforman la historia, por ejemplo diálogos entre los personajes, efectos sonoros, bandas sonoras; los

cuales se distribuyen en los canales de audio del proyecto, y se ubican a través de tres categorías como la banda de música, en la segunda la banda de los efectos sonoros y en la tercera y última están las voces o diálogos y entre ellos se mezclan luego de ser post producidos para conformar la banda sonora final sincronizada con la imagen.

La principal función del sonido es acentuar la carga emotiva de la comunicación, dotando de valor expresivo a la imagen y otorgando un relieve importante para que el espectador se sienta parte del producto audiovisual. “El sonido influye en la creación de la sensación de espacio, porque los sonidos o parte de ellos, se relacionan con ciertas imágenes que adquieren así un mayor protagonismo, destacando del resto, potenciando la figura, aunque puede relacionarse con el fondo.” (Rafols: 2003: pág.34)

El sonido está compuesto por la palabra que cumple una función informativa y se usa cuando se busca la precisión y el orden y para complementar el realismo del audiovisual se utiliza los efectos sonoros que tienen una capacidad icónica y contribuyen a la atracción de la atención del espectador. Dentro del sonido también está la música que es la responsable de evocar sensaciones y envolver en ambientes que permitan percibir emociones, pueden ser tristes, misteriosas, alegres.

3.7 Personajes

Un personaje es un conjunto de hábitos intelectuales y emocionales y es la materia prima para dar forma a la historia. Existen tres grupos de características que un personaje debe tener:

1. Dimensión física.- Dentro de los aspectos físicos está el sexo, la altura, el peso, el color del cabello, de la piel y ojos, la postura, la apariencia general y los posibles defectos físicos.
2. Dimensión sociológica.- Es la condición social y en esta dimensión está la clase social, la ocupación, educación, vivienda, religión, nacionalidad, raza, relación con las personas.
3. Dimensión psicológica.- Los aspectos de esta categoría son la moral, el temperamento, la actitud, ambiciones, frustraciones, talentos, cualidades, inteligencia.

Todo personaje tiene que ser creado en base a una necesidad comunicativa y de este modo generar acción en la historia. Durante la creación del personaje se pasa por las siguientes etapas, sin importar el orden:

- Se comienza con una idea que generalmente surge del proceso de observación. Es una etapa de investigación y búsqueda.
- Creación de la forma física del personaje a través de bocetos y la

proyección gráfica de las características. En este paso se propone el estilo de ilustración del personaje.

- Agregar un grado de complejidad en los personajes.
- Incluir emociones y actitudes.
- Agregar detalles peculiares que lo harán único, es decir otorgar una identificación.

“La creación de personajes convincentes es básica para el buen resultado de una narración visual. Por muy bien que se hayan desarrollado otros aspectos del libro, de nada servirá si el lector no puede creerse a los “actores” que pisan el escenario.”¹¹

El realismo de un personaje depende en gran medida si el ilustrador cree en su existencia, para darle vida, y algunas veces este proceso se sustenta en basar la interpretación del personaje, sea consciente o inconscientemente, en un individuo de la vida real. Para desarrollar los actores principales, secundarios y figurantes existen dos puntos principales: el primero refiere a tener un interés agudo y curiosidad por conocer que es lo que le agrada al público objetivo, y el segundo, la capacidad de plasmar esas exigencias, preferencias y gustos de los humanos en la línea ilustrada.

En algunos casos se crea los personajes en base a una idea de comunicación, en otros que se realizará una reedición de una historia existente, se crea un estilo de personajes y a partir de una investigación se amplía las

¹¹ Salisbury, Martin. Ilustración de libros infantiles. Editorial Acanto. Barcelona. 2005. Pág.62

características de cada uno de los personajes ya existentes y se los dota de expresiones que contribuyan a conectar al receptor con la narración.

La calidad de la línea y el estilo del personaje son aspectos muy importantes pues tienen la capacidad de comunicar; por ejemplo, una línea suave y estilo redondeado denota un personaje amable, tierno. En tanto, que líneas tipo boceto o rayones fuertes denotan un personaje agresivo o fuerte; entonces, el estilo de dibujo y la calidad de la línea aportan características en el personaje al cual se le puede agregar exageración en algunas de sus partes, para marcar ciertos rasgos y enfatizar la personalidad, o simplemente como estilo de dibujo para hacerlo único y original.

Los colores que se apliquen irán de acuerdo a la psicología cromática, pues cada uno de ellos proyecta un significado y por tanto ayuda a reforzar las características del personaje.

Así como la vestimenta y accesorios dotan de detalles al personaje, la creación de un espacio en el que se desarrolle contribuye a que el público se sienta identificado con la ilustración y conozca el medio en el que se desenvuelve.

3.8 La ilustración

La ilustración es la creación o representación de un objeto real a través de elementos gráficos, para lo cual es importante la observación y la memoria

pues es la capacidad que permite retener y recordar, lo observado mediante procesos asociativos, inconscientes, sensaciones, impresiones, ideas y conceptos previamente experimentados, así como toda la información que se ha aprendido conscientemente. Para registrar lo que se ha recolectado de la observación es importante plasmarlo en un lienzo a modo de boceto, utilizando diversas técnicas como la línea, la composición o una cámara fotográfica; registros que posteriormente servirán para comenzar la ilustración.

El papel de la ilustración es sumamente importante dentro del diseño gráfico pues las formas con las que se realiza un dibujo connota significados y sus colores evoca sensaciones. La capacidad principal de la ilustración ocurre al momento de su realización pues se puede poner énfasis en el color para contrastar áreas y también viajar a través del tiempo, es decir, retroceder al pasado o ir al futuro para dar vida a su imaginación.

El mundo de la ilustración es tan amplio que con el paso del tiempo y el desarrollo de la tecnología surgió un nuevo modo de proyectar ideas y es la ilustración digital; sin embargo, la ilustración tradicional tiene factores estéticos muy valorados y altamente solicitados por las editoriales.

3.8.1 Ilustración tradicional, ventajas y desventajas

La ilustración tradicional es aquella que se realiza de manera manual y con materiales de dibujo y es considerada única y original. El tiempo de producción

es prolongado pues requiere de un especial cuidado en los errores, ya que es difícil de revertir la falla cuando directamente el ilustrador trabaja sobre el lienzo. A pesar, de que su elaboración sea extensa, tiene ventajas en el aspecto comercial, pues es un objeto susceptible de apreciarlo económicamente, además del valor artístico que lleva implícito en cada uno de sus trazos.

La desventaja de este tipo de ilustración tradicional, es la proyección de los colores, pues improbablemente se asemejen a los colores luz RGB, no podrán reflejar brillantez, y su tiempo de vida depende del uso que le den al soporte en el que esté plasmado; además en caso de extravío de la ilustración original se perdería toda la obra como tal, y la única solución sería su repetición. Independientemente, del tiempo que haya tomado la realización del proceso ilustrativo, la reproducción a través de un medio digital es complejo, debido a que al momento de escanear al medio digital, la ilustración pierde la mayoría de sus propiedades, y necesariamente hay que acudir al retoque o adaptación, lo cual es una desventaja en nivel de practicidad y tiempo.

3.8.2 Ilustración digital, ventajas y desventajas

Gracias a los avances tecnológicos, cada vez existen software en el mercado que brindan al ilustrador digital una gama de opciones para que su producto final sea lo más similar posible a la ilustración tradicional, y ésta precisamente

es una de las principales ventajas, pues esa facilidad dentro de los programas virtuales optimizan tiempo y costos, además que el traslado de archivos es rápido y efectivo para su producción industrial y editorial.

Un aspecto positivo dentro del proceso digital, es la facilidad y practicidad de deshacer y rehacer trazos al gusto del ilustrador, sin tener resultados antiestéticos como manchas o remiendos gráficos, igualmente, a través de opciones que ofrecen los programas de ilustración, es posible ampliar el dibujo al máximo para poder otorgar hasta el mínimo detalle. En cuanto, a los efectos cromáticos existe una amplia variedad para elegir el más adecuado y que se ajuste al concepto gráfico; la efectividad de las opciones digitales, dependen del uso que el diseñador le otorgue, y lo recomendable es no abusar de ellas pues el resultado puede ser desagradable y cargado visualmente.

Los pasos para realizar una ilustración de esta clase son los que recopila Salisbury (2005: p.59):

- Contar con el software de ilustración. (Illustrator, Photoshop)
- Tener escáner e impresora
- Dibujar en un papel lo que se pretende ilustrar digitalmente
- Escanear y traspasar al programa de ilustración
- Redibujar, o agregar textura y colores.

En caso de que el ilustrador pretenda dibujar directamente en la pantalla es recomendable hacerlo con la ayuda de una tableta gráfica y un lápiz

electrónico; la tableta simula la hoja de papel, y todo lo que se ilustre sobre este instrumento pasará automáticamente a la pantalla.

Un aspecto delicado de este tipo de ilustración es el nivel de copia al que está expuesto, pues al tener un respaldo digital de fácil acceso pueden trasladarlo virtualmente a un dispositivo analógico.

3.8.3 La ilustración audiovisual infantil

El origen de la ilustración infantil se remonta desde el año 1580 mediante grabados que artistas de esa época realizaban de manera artesanal y el objetivo de sus publicaciones se relacionaban directamente con el ámbito educativo, ya sea para motivar a los estudiantes, para promover el aprendizaje o a modo de instructivo.

Hoy en día, mediante los continuos avances y estudios, la calidad de la ilustración es considerada óptima, y los niños cuentan con una amplia gama de dibujos en sus cuentos, o libros de estudio, lo que es un factor positivo para facilitar el aprendizaje. La ilustración desde sus inicios está ligada a la literatura infantil y tanto, psicólogos, pedagogos, educadores, coinciden en la importancia de fusionar la imagen con el texto, pues el nivel de percepción acerca del contenido, aumenta en gran porcentaje.

Dibujar para niños, consiste en realizar trazos suaves, frescos, dinámicos, con colores atractivos a la vista, pero independientemente de la estética gráfica es indispensable recurrir a métodos de observación de este grupo social, pues no es lo mismo ilustrar para niños de 3 a 5 años que están en un proceso de reconocimiento icónico y simbólico del mundo que les rodea, que diseñar para niños de 7 años en adelante, que ya saben leer, y están interesados por conocer otro tipo de imágenes y además se relacionan con temas culturales, históricos gracias a las enseñanzas que reciben en su lugar de estudio; además, la edad y conocimientos no es lo único que cuenta, sino, también el desarrollo emocional, perceptivo e intelectual del niño, es decir, cada infante, de acuerdo al contexto en el que se desarrolla, tendrá preferencias gráficas sobre algún otro dibujo que no representa su realidad. Por ésta razón, hay que poner énfasis y especial cuidado en la calidad de la pieza gráfica, pues esto garantizará ser un producto con imágenes claras, coloridas, y por tanto constituye un lenguaje de fácil aprehensión por parte del usuario.

La importancia que tiene el lenguaje audiovisual es altamente potencial en la educación y formación actual del niño, pues en caso que los infantes no comprendan un texto escrito o el significado de una palabra, el gráfico narrará el acontecimiento; es un excelente recurso didáctico dentro del aula de clase y como recurso informativo, formativo y de entretenimiento mediante la televisión.

La ilustración cumple un rol de agente motivador directo, pues al momento que una ilustración bien elaborada capta la atención del infante, lo lleva a seguir conociendo más sobre un tema y a interesarse en el tema narrado. A través de la ilustración, se puede formar una identidad cultural, pues el dibujo bien estilizado comunica y si el diseñador otorga una interpretación cultural, poco a poco el niño se apropiará de estos elementos; y la manera más atractiva de llamar la atención del niño, para que conozca antecedentes culturales, historia, lugares y prácticas tradicionales, es hacerlo a través de productos que expliquen de manera didáctica y dinámica la idea comunicacional.

3.9 Identidad corporativa aplicada al diseño audiovisual en formato televisivo

La identidad corporativa es la creación de un símbolo perdurable, perceptible, memorizable y permanente de una empresa, producto o servicio; es decir es otorgarle un nombre y a éste darle una estructura gráfica visual.

Los elementos de la Identidad corporativa son: el nombre de la empresa, producto o servicio pues toda la identidad girará a su alrededor; el símbolo gráfico, logotipo, el color.

1. Nombre del producto.- Es la palabra que interpreta lo que es el producto sus valores, aspectos positivos y filosofía. Generalmente es una

manera de representar a la empresa, producto que se ofrece o servicio, por medio de una expresión verbal que signifique una representación total.

2. Símbolo gráfico.- Es un isotipo o grafismo figurativo o abstracto que proyecta el nombre de la empresa, producto, servicio o un concepto. Algunas veces para recordación visual, se usa únicamente el símbolo gráfico sin el logotipo, pero esta acción dentro del diseño gráfico es permitida cuando la marca es conocida en el mercado, caso contrario el receptor al observar únicamente el isotipo no tendrá conocimiento a que empresa o producto pertenece.

3. Logotipo.- Es el nombre de la empresa, producto, servicio diseñado o el conjunto de caracteres tratados, elaborados de acuerdo al significado de la institución, y que además de ser legible es visible, ya no se lee la palabra como tal, sino simplemente se la ve; es decir, es un elemento gráfico verbo-visual de identificación.

4. El color.- Este elemento de la identidad visual, tiene una alta capacidad comunicativa debido a que transmite diversas sensaciones gracias al significado que posee la cromática.

“El diseñador es intérprete del sentido institucional y de la personalidad de la empresa, producto o servicio; es también estratega para orientar su trabajo con la más acertada intencionalidad; y es comunicador, por cuanto su trabajo consiste precisamente en transmitir e implantar una identidad en la mente del público.”¹²

¹²

Costa, Joan. Diseñar para los ojos. Ediciones Lea Santiago. 2da edición. 2008. Pág.91

El papel que realiza el diseñador en este campo de la identidad corporativa es multifuncional, pues además de conceptualizar todo lo que es la empresa, producto o servicio en un símbolo, tiene que causar impacto para atraer la mirada, entrar en la mente del televidente e informar, pues un diseño sin contenido, no causa ningún tipo de percepción, menos aún de recordación.

Los signos que el diseñador coloque dentro de la gráfica institucional deben ser durables, por lo menos el tiempo de vida de la empresa, producto o servicio, y para lograr esta tarea es importante que se trabaje con la connotación de formas y colores. Una óptima proyección de la imagen a través de un identificador logra los siguientes puntos:

- Mejora las estructuras organizativas, pues hay una imagen que consolidar y dotar de características positivas a la marca.
- Una marca genera reconocimiento en la sociedad.
- Publicita y promociona a la empresa, producto o servicio, y por tanto en televisión eleva los niveles de rating.
- Una marca genera recordación en la mente del consumidor.

La aplicación de un identificador en un medio audiovisual con formato televisivo requiere que se diseñe dentro de un tamaño de 720 x 480 pixeles y se proyecte a la teleaudiencia a través de sutiles movimientos que generen dinamismo en la marca y al mismo tiempo informen de que trata el

producto que se promociona. El identificador aplicado a un lienzo digital sigue las mismas normativas que en impresos, por ejemplo: tamaños mínimos, colores, uso de fondo, tipografía, área del identificador en la que no puede invadir cualquier otro objeto.

CAPÍTULO 4

4. LA TELEVISIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL PÚBLICO INFANTIL

4.1 La Televisión

La televisión aparece en el mundo en los años 30, pero su popularidad se vio afectada por la Segunda Guerra Mundial, luego del conflicto armado la TV se fue constituyendo paulatinamente como el medio de comunicación de las masas.

A la fecha la televisión se ha convertido en parte fundamental en la vida cotidiana de las personas, pues acompaña a la gente en la mayoría de actividades, además los personajes y programas televisivos van tomando apropiación en los miembros del hogar, según Pérez Vega (2006: p.1), sus usos o aplicaciones pueden ser informativos, de entretenimiento, o bien como una herramienta en numerosas actividades, para lo cual se han desarrollado un sinnúmero de productos para satisfacer a cada uno de éstos.

Barbero (2003: p.133) sostiene que la televisión luego de consolidarse como un medio masivo para difundir información, se convirtió en un potencial creador de conciencias colectivas y populares, pues ahora la información estaba disponible para toda población indistintamente de creencias, ideologías y gustos que a la vez

mediaban y separaban las clases sociales, pues a partir de éstos preceptos van apareciendo los estereotipos de imágenes, sonidos y sobre todo culturales.

La información que llegaba a los hogares por medio del televisor se convirtió en una información carente de sustento bibliográfico y teórico, la información se transforma popular y así se empezó a codificar los mensajes que se transmitían por la pantalla.

Aprovechando ésta degeneración de la información, es que se pudo ver la oportunidad de generar y formar cultura desde los medios masivos, específicamente la televisión. Pues Roxana Morduchowicz (2010:p.81) sostiene que actualmente los productores y programadores de tv, suelen justificar sus emisiones vacías con la búsqueda de aumentar el rating, pues la ideología es que a la gente les gusta lo que se les ofrece (programación trivial), lo que está lejos de la realidad ya que la televisión, como todo medio de comunicación tiene la responsabilidad social de ofrecer calidad, de ofrecer contenidos que puedan ser aprovechados por aquellas personas que están del otro lado del monitor. Pues hablar de televisión en América Latina se ha convertido en una arraigada discusión antropológica, debido a las transformaciones culturales que ésta ha ido causando a la sociedad a través del tiempo, imponiendo tendencias y marcando épocas en la historia de la humanidad.

Es evidente la ausencia de espacios sociales y culturales en la pantalla, para Barbero (1999; p.28) en Latinoamérica es una debilidad de la sociedad la distribución de la programación, pues cree que muchas veces los grupos de élite tienen mucha representación y control en los medios masivos, por lo que buscan poner por delante el interés monetario al de responsabilidad para con la sociedad.

Lo que se busca es que los medios se conviertan en actores sociales, que reformulen sus prioridades, y sus objetivos apunten al bienestar de la población, y sean los medios los encargados de llevar a la cultura latina a ser representada desde lo que antropológicamente es, a lo que las pantallas ofrecen a sus consumidores visuales.

4.2 La televisión en el Ecuador

En el Ecuador, la televisión aparece comercialmente después de 20 años de su auge en el resto del mundo, específicamente gracias al americano Hartwell, que en 1959 reparó un televisor defectuoso de un almacén y lo trae al país, para dar a conocer al país éste novedoso invento, que se comercializa en 1960.

(Guerrero:s/d: p.2)

A continuación se detallará cronológicamente la historia de la televisión en el Ecuador:

HISTORIA DE LA TELEVISIÓN ECUATORIANA

- 1959 • Llega la primera Televisión al Ecuador

- 1960 • Llegan los primeros equipos para transmitir en vivo.
 - Empieza la comercialización de la TV.
 - Se crea la estación HCJB que transmite en los patios del colegio americano por primera vez en blanco y negro.
 - El mismo año en Guayaquil se instala una antena y se crea la primera televisora del país. El canal 4 (RTS). El cual realizó su primera transmisión el 12 de Diciembre de 1960 (El 12 de Diciembre, se celebra el día de la televisión ecuatoriana).

- 1961 • La industria de la TV era privada, pero el Estado se hizo dueño de las frecuencias.

- 1967 • Nace Ecuavisa, sus instalaciones se posaron en el cerro del Carmen en Guayaquil.

- 1969 • Se funda la Cadena Ecuatoriana de Televisión, que hace sus primeras emisiones bajo el nombre de Telecentro.

- 1974 • Se instaura la primera cadena de televisión a color en la ciudad de Quito, con el nombre de Teamazonas

- 1977 • Nace en Quito Gamavisión.

- 1993 • Se crea en Cuenca ETV Telerama.

- 1997 • Telecentro se renueva y se convierte en TC Televisión.

- 2002 • Canal Uno fue lanzado en la frecuencia 12.

- 2004 • La televisión ecuatoriana inicia transmisiones a nivel internacional, para satisfacer al demanda de los migrantes.

- 2007 • Se crea la Televisión Pública del Ecuador, bajo el nombre de Ecuador TV con motivo de la instalación de la Asamblea Constituyente en Montecristi.

4.3 La televisión pública

El concepto de Televisión Pública, nace en el mundo cuando los Estados ven la necesidad de vincular la política con la cultura, estética y antropológicamente.

Toussaint (2007; p.217) refiere que estéticamente, mediante el arte, la producción de contenidos creativos que impartan temas culturales, críticos, históricos.

Antropológicamente como un indicador de la forma de vida de las personas, en el sentido de comunidad y humanístico.

Pues lo estético distingue a las personas en la comunidad y lo antropológico marca las diferencias entre comunidades, pues individuos dentro de una comunidad pueden apreciar de forma distinta la estética de su entorno debido a su educación, posición económica o preferencias de vida, mientras que entre naciones hay factores más decisivos como la religión, lenguas, costumbres e historia. Todos estos factores otorgan a los individuos identidades distintas.

La Tv pública en los países nace para crear, transmitir y reforzar las identidades de los pueblos, a través del medio de comunicación con más difusión en el mundo.

La cultura recibe así un impacto significativo que la ha llevado a transitar de lo mediático a la “cultura de la virtualidad real”, Carlos Guzmán (2006, p.35).

Así nacen modelos de televisión pública en todo el mundo, con diferentes corrientes pero con objetivos semejantes. Los modelos que marcaron tendencias son:

1. El modelo europeo
2. El modelo estadounidense

4.3.1 El modelo Europeo

En Europa a inicios de los años 50, países de alto desarrollo como Gran Bretaña, Francia, Alemania, Bélgica, España, Italia, Dinamarca, Suecia, Noruega, entre los más destacados, lanzaron sus televisoras públicas. Se lo hizo con un amplio sentido informativo y un servicio público, y las transmisiones eran escasas pues en su totalidad eran controladas por los gobiernos para reforzar el nacionalismo, las identidades populares, la gobernabilidad de la regencia de turno. La publicidad no era aceptada como una fuente de ingresos para estas televisoras, por tal motivo el acceso debía ser gratuito y la difusión por señal abierta.

Los objetivos de dicho servicio comprendían en la educación, la cultura y lo informativo. Se abre una discusión entre los entendidos de los medios de comunicación, la cual difiere en la preocupación de si el estilo de programación generaría altos niveles de teleaudiencia, afortunadamente en Europa, los programas de interés cultural, históricos, de criterio fueron aceptados plenamente.

Guzmán, (2006, p.62) aclara que las demandas son muchas, vagas y frecuentemente contradictorias. La parrilla de programación debe ser tan multifacética y variada que iría de lo totalmente popular a lo excéntrico; debe darle al público lo que quiere y al mismo tiempo sensaciones inéditas e inesperadas.

4.3.2 El modelo Estadounidense

En Estados Unidos, los medios de comunicación se consideraban como negocios comerciales, inclusive la televisión, sin embargo era de decisión de cada cadena existente el colocar el tipo de contenidos que se caracterizaban en las televisoras públicas, sin embargo los medios de entonces, dedicaban un espacio nulo a productos educativos, lo cual generó un reclamo de grupos del sector educativo, y se reservó 242 canales en todo el territorio de los Estados Unidos para fines no comerciales, sin embargo muchas empresas comerciales, aportan capital para la operatividad de dichas cadenas de televisión, además se sustentan de fundaciones, colectas, subastas o instituciones educativas, ya que el gobierno no aporta económicamente para éstos medios, pues tampoco hay ley en la constitución nacional y federal que obliguen a mantener los mismos.

En Estados Unidos, actualmente los medios públicos agrupan alrededor de 347 estaciones diseminadas por todo el territorio estadounidense, sin embargo apenas obtiene un 2% del público del país (Ortega, 2006: 102), pues las grandes cadenas

televisoras agrupan la gran mayoría de los televidentes, y son grandes grupos económicos que son dueños de la mayoría de los medios particulares (televisión, radiodifusoras, periódicos, internet, revistas, editoriales, cable y satélites)

4.4 La Televisión Pública del Ecuador

En el Ecuador en el año 2007, se instalaba en la ciudad de Montecristi en la provincia de Manabí, la Asamblea Nacional Constituyente, y se creó un medio público con el afán de informar al pueblo ecuatoriano ininterrumpidamente las incidencias del Pleno de la Asamblea, en donde se reformaba la Constitución de la República.

Al canal público del Ecuador se le otorgó el nombre de Ecuador TV e inició sus transmisiones en Noviembre del año 2007 y lo hicieron durante el tiempo que se escribía la nueva constitución del Ecuador.

Con el objetivo cumplido surgen nuevas metas para EcuadorTv, ser la Televisión Pública del Ecuador, revolucionar la televisión del país ofreciendo a la ciudadanía contenidos de calidad que formen, informen y entretengan sanamente.

4.4.1 Misión de Ecuador Tv

Brindar a la ciudadanía contenidos televisivos y radiofónicos que formen, informen y entretengan sanamente, fomentando y fortaleciendo los valores familiares, sociales, culturales y la participación ciudadana.

4.4.2 Visión de Ecuador Tv

Aspiramos a ser un medio público eficiente, competitivo y moderno, que sea un espacio plural e incluyente de la ciudadanía.

4.4.3 Política de Calidad

Brindar a la ciudadanía contenidos televisivos y radiofónicos que satisfagan sus necesidades y requerimientos de formación, información y entretenimiento con un enfoque basado en valores y sustentado en un Sistema de Gestión de la Calidad.

4.4.4 Objetivos de Calidad

Los Objetivos de calidad de la televisión pública son los siguientes:

1. Ampliar la cobertura geográfica de EcuadorTv y Radio Pública del Ecuador
2. Incrementar los niveles de sintonía del público de EcuadorTv y Radio Pública del Ecuador

3. Mejorar las condiciones de infraestructura de EcuadorTv y Radio Pública del Ecuador
4. Ampliar, mantener y mejorar nuestro sistema de Gestión de la Calidad ISO 9001-2008.

4.4.5 Valores Institucionales de Ecuador Tv

Los valores institucionales en los que la televisión pública basa toda su programación son los siguientes:

SERVICIO: Brindar a la ciudadanía contenidos que les permita vivir mejor individual y socialmente.

CALIDAD: Hacer siempre correctamente nuestro trabajo desde el inicio.

SOLIDARIDAD: Hacer nuestras las necesidades de formación, información y entretenimiento de la ciudadanía.

TRABAJO EN EQUIPO: Compartir nuestros conocimientos, experiencias e ideas con nuestros compañeros y colegas de trabajo.

MEJORA CONTINUA: Siempre buscar hacer mejor nuestro trabajo.

HONESTIDAD: Siempre pensar, hablar y actuar con apego a la verdad.

LEALTAD: Cumplir y hacer cumplir nuestra Misión, Visión y Valores Institucionales, por encima de nuestros intereses personales.

APERTURA: Aceptar nuevas ideas, proyectos, propuestas y enfoques, que nos permitan enriquecernos y mejorar.

1. Los espacios periodísticos de Ecuador TV se definen como servicios informativos públicos, independientes, nacionales, defensores del Estado de Derecho y comprometidos con el orden democrático y legal establecido en la Constitución.

Acogerán todas las tendencias de la sociedad con excepción de aquellas que propugnan la violencia para el cumplimiento de sus fines.

2. Los servicios informativos de Ecuador TV nacen con el fin de satisfacer el derecho constitucional del público a la información. Su obligación primordial es presentar diariamente una información veraz, imparcial, completa, interesante y clara, junto a las herramientas de análisis suficientes para que el público pueda comprender la realidad, formar su propio criterio y adoptar posiciones libres e informadas sobre los asuntos que son de su incumbencia.

3. El interés público prevalecerá por encima de cualquier otra consideración en materia de política editorial. Las decisiones editoriales se tomarán en función de las siguientes prioridades:

- Satisfacer el derecho constitucional del público a la información.
 - Respetar la libertad de expresión.
 - Respetar y defender los derechos de las personas, su bienestar y su seguridad, especialmente de los niños y grupos vulnerables de la sociedad.
- Informar y debatir, por tanto, sobre las acciones que vulneren esos derechos:

la injusticia, la corrupción, el abuso de poder, las conductas delictivas, etc.

- Prevenir a las personas contra la manipulación y el engaño, informarlas sobre los casos de incompetencia o negligencia de las autoridades y de todos quienes haciendo uso de su poder afectaren al bienestar ciudadano.

4. La información es un bien social, pertenece al público y no a las fuentes que la originan. Por tanto, debe ser difundida sin censuras, cortapisas, cálculos de conveniencia o límites de cualquier naturaleza. No reconoceremos la validez de ninguna restricción en ese sentido pues consideramos que nuestra libertad de expresión es, en sí misma, un asunto de interés público.

5. La información tampoco pertenece al comunicador que la transmite. Los periodistas de Ecuador TV no buscarán obtener del ejercicio de su profesión ningún tipo de ventajas, y sus posiciones personales no condicionarán su manejo de la información ni su trato con las fuentes.

6. Los servicios informativos de la televisión pública perseguirán los más altos parámetros de calidad editorial. Su relación con el público, así como con las fuentes, colaboradores y protagonistas de la información, se regirá por la ética profesional y de respeto a los derechos de las personas. Nuestros valores éticos y editoriales se pueden resumir en cinco principios básicos.

- Rigor: sobre el tratamiento de la información y la fidelidad a los hechos.
- Imparcialidad: sobre el respeto a la libertad de expresión y la obligación de no

ser actores de la información, tan solo mediadores de la misma.

- Independencia: sobre nuestra propia agenda informativa y nuestras relaciones con el poder y las fuentes.
- Responsabilidad pública: sobre los derechos de las personas.
- Claridad: sobre nuestro estilo periodístico.

7. Rigor. El rigor y la veracidad son las primeras obligaciones de nuestros servicios informativos y constituyen valores periodísticos más importantes que la velocidad.

Satisfacer el derecho a la información significa colocar a la ciudadanía en posición de tomar decisiones libres e informadas sobre los asuntos públicos. Para ello, la información ha de ser completa, confiable y contextualizada, *por lo que la televisión pública hará permanentes esfuerzos de capacitación de sus miembros*. Nos esforzaremos por presentar contenidos fundamentados, demostrables y basados en evidencia visual y sonora cuando sea posible. Seremos honestos con respecto a lo que ignoramos y evitaremos toda suerte de especulaciones y rumores. Emitiremos sólo noticias comprobadas y no afirmaremos nada que no podamos demostrar.

8. Imparcialidad. Los servicios informativos de la televisión pública respetan la libertad de expresión de las personas y tienen una mentalidad abierta para incluir a todos los ciudadanos sin importar sus posturas o tendencias. Su compromiso es reflejar la diversidad de opiniones, creencias y valores de la

sociedad sin tomar partido ni inducir al espectador a pronunciarse por una u otra postura. Con ese fin, no serán actores ni protagonistas de la información, no expresarán opiniones editoriales ni promoverán puntos de vista particulares sobre los debates públicos.

9. Independencia. El público tiene derecho a confiar en que nuestras decisiones editoriales y nuestros contenidos informativos en general no estén influenciados por presiones políticas, comerciales, personales o de otro tipo. Por ello, seleccionaremos y cubriremos la información en función de nuestras propias agendas editoriales. Nos mantendremos independientes tanto del gobierno como de los partidos y movimientos políticos. No endosaremos nuestro apoyo ni otorgaremos prominencia a ningún tipo de organización, producto, actividad o servicio.

10. Responsabilidad pública. Los servicios informativos de la televisión pública son parte del enorme poder de la herramienta que tienen en sus manos y se comprometen a no utilizar jamás ese poder en perjuicio de los intereses públicos, ni a lesionar con él los derechos de las personas. Durante el proceso de recolección de la información consideraremos los derechos de aquellas personas que nos la facilitan o son objeto de ella, es decir, los derechos de las fuentes, colaboradores y protagonistas de la información. Durante el proceso de difusión de la información velaremos por los derechos

de las personas a quienes esa información va dirigida, es decir, los derechos del público.

11. Claridad. El propósito de los servicios informativos de la televisión pública es comunicar hechos e ideas a un público heterogéneo y disperso. Por tanto, nuestro estilo periodístico será claro, preciso, conciso, fluido, fácilmente comprensible para la mayoría, respetuoso de las normas del idioma y capaz de captar el interés y la atención del público. Nos expresaremos con el lenguaje de los periodistas, no con el de las fuentes.

4.5 Ecuador Tv y los niños

La protección de los niños, niñas y adolescentes es uno de los principios de responsabilidad más importantes de la televisión pública. Debemos considerar cuidadosamente el impacto y las posibles consecuencias de cualquier material informativo que involucre a menores de edad en su condición de fuentes, colaboradores o protagonistas de la información. Eso implica evaluar los efectos a largo plazo que la difusión de informaciones puede ocasionar en la vida del menor involucrado.

Todo menor de edad tiene derecho a la libertad de expresión. Incluiremos su punto de vista en toda información que los concierna, pero estaremos atentos para discernir cuando los niños exageran, mienten o actúan bajo presiones superiores a sus fuerzas o en circunstancias que no pueden controlar.

Cuando entrevistemos a menores de edad sobre temas sensibles o que puedan impactarlos en forma negativa, es aconsejable contar con la presencia de un adulto conocido (familiar, amigo, profesor...) que pueda respaldarlo anímicamente.

Nos aseguraremos de que la participación de menores de edad en nuestros servicios informativos no se convierta para ellos en fuente de ansiedad o estrés innecesarios, o signifique una presión emocional difícil de manejar. El bienestar de los menores se colocará siempre por delante de nuestros objetivos periodísticos.

Debemos considerar la posibilidad de consultar a expertos que puedan asesorarnos sobre la mejor manera de aproximarnos a menores de edad en situaciones extremas, con el fin de evitarles daños y perjuicios. Esto incluye casos relacionados con actividades ilegales o delictivas, situaciones de abuso, consumo de drogas, crisis familiares, tragedias, desórdenes alimenticios, enfermedades.

4.6 Protección de Ecuador Tv hacia los menores de edad

El bienestar y la seguridad de los menores de edad es una prioridad máxima.

Prevalecerá por encima de cualquier otro criterio editorial o cualquier otro principio de responsabilidad pública.

Si en el curso de nuestro trabajo periodístico llegamos a sospechar, a tener indicios o a ser informados por terceros de que un menor de edad se encuentra en riesgo, el caso debe comunicarse con urgencia al Consejo Editorial para que éste tome inmediatas medidas de protección. Dependiendo de la circunstancia, el Consejo Editorial, en coordinación con la asesoría jurídica del canal, decidirá si procede comunicárselo a una persona adulta a cargo del cuidado del menor, a las autoridades de los organismos públicos de cuidado de la infancia o incluso a la Policía. En cualquier caso, la protección del menor amenazado se convertirá en nuestra prioridad máxima, por encima de nuestros intereses periodísticos.

La información que proporcionemos a los padres o tutores, a las autoridades o a la Policía con el fin de proteger a un menor de edad amenazado, no será utilizada para negociar coberturas exclusivas ni ventajas editoriales o de otro tipo; tampoco para ganar protagonismo informativo.

Todo trabajo periodístico que llegue a poner en situación de riesgo a un menor de edad debe ser suspendido de inmediato.

4.7 Ecuador Tv y el trabajo con infantes en pantalla

Antes de entrevistar a un menor de edad, grabarlo en imágenes, tomarlo como informante o involucrarlo de cualquier manera en nuestro trabajo periodístico, es necesario contar con dos consentimientos que se solicitan por separado: en primer lugar, el propio consentimiento del menor, desde que tiene edad para darlo; en segundo lugar, el de sus padres, tutores o quienes ejerzan ese papel ante las leyes. La única excepción a esta regla son los sondeos a micrófono abierto sobre temas no controversiales de la vida cotidiana.

Para obtener el consentimiento de un menor de edad, nuestros periodistas se asegurarán de que éste conozca y comprenda la naturaleza del programa y la de su propia participación en él. Igualmente, se preocuparán de hacerle entender las razonables consecuencias que dicha participación puede acarrearle (por ejemplo, si puede convertirle en objeto de burlas de sus compañeros).

La negativa de consentimiento por parte del menor será respetada estrictamente, salvo cuando ponga en riesgo su seguridad.

La negativa de consentimiento por parte de padres o tutores será respetada siempre y cuando no ponga en peligro la seguridad del menor ni atente contra su libertad de expresión. La decisión de proceder sin el consentimiento paterno debe estar editorialmente justificada por un interés público evidente y sólo puede ser

tomada por el Consejo Editorial de Noticias en coordinación con el departamento jurídico del canal.

Cuando tratamos con menores de edad, el consentimiento es menos importante que el principio de protección. Esto significa que el consentimiento, por sí sólo, no basta para justificar la aparición de un menor de edad en nuestros servicios informativos, sobre todo cuando su seguridad o su bienestar pueden hallarse en riesgo. Nuestro deber es proteger a los menores de edad aun por encima de las expectativas de sus propios padres o tutores.

En ningún caso se ofrecerá compensaciones económicas o de otro tipo a los menores de edad o a sus padres a cambio de su consentimiento.

Para filmar o entrevistar a menores de edad al interior de las escuelas, durante el horario de clases, es necesario contar con una autorización del rector del establecimiento.

Todo propósito de revelar a terceros la información personal de un menor de edad sin su consentimiento expreso (por ejemplo, cuando tratemos de evitar un abuso o un daño) deberá ser estudiado por el Consejo Editorial en coordinación con el departamento jurídico del canal.

* FUENTE: Archivos históricos de RTVEcuador

CAPÍTULO 5

5. EL ORIGEN DE LA HISTORIA DE LA CIUDAD DE QUITO Y SU SIMBOLOGÍA MILENARIA.

5.1 Historia de la Ciudad de Quito

Se conoce según los arqueólogos que en América existen humanos desde hace miles de años (probablemente entre 20 o 40 mil años), y la teoría más firme es aquella que indica la cruzada que hicieron los primeros hombres (paleo indios), desde el continente Asiático a través del estrecho de Bering, desde esa ubicación se fueron repartiendo en tribus nómadas a lo largo del continente, hasta que se llegó a poblar el cabo de Fuego, ya que los nómadas pasaron a ser sedentarios.

En el país los restos de carbono más antiguos, datan de hace diez mil años, y se comenzaron a poblar la Sierra de nuestro país, aunque no se descarta que por las costas hayan llegado otras culturas provenientes desde Asia, Japón.

5.1.1 Mito

La comprensión de la palabra Mito es importante conocerla desde sus orígenes. Cruz (2007: pág. 33) antropólogo reúne en un estudio la raíz etimológica de la palabra mythós, que significa una mentira, una no-verdad.

El papel del mito en la historia del hombre corresponde a una perspectiva profunda que relata hechos fenomenológicos, que se convierte en una forma de vida de los creyentes y es una narración que no tiene una comprobación científica.

“Un relato que hace revivir una realidad original y que responde a una profunda necesidad religiosa, a aspiraciones morales, a coacciones e imperativos de orden social, e incluso a exigencias prácticas. En las civilizaciones primitivas el mito desempeña una función indispensable: expresa, realza y codifica las creencias; salvaguarda los principios morales y los impone; garantiza la eficacia de las ceremonias rituales y ofrece reglas prácticas para el uso del hombre. El mito es, pues, un elemento esencial de la civilización humana; lejos de ser una vana fábula, es, por el contrario, una realidad viviente a la que no se deja de recurrir. No es en modo alguno una teoría abstracta o un desfile de imágenes, sino una verdadera codificación de la religión primitiva y de la sabiduría práctica.”¹³

Esta explicación refiere acerca de actos de seres sobrenaturales o rituales religiosos; es decir son historias sagradas y verdaderas que tuvieron lugar en un tiempo primordial en las que se conoce el origen de las cosas.

5.1.2 Leyenda

La leyenda es considerada un relato oral, aunque también puede presentarse escrito y es transmitido de generación en generación y combinado con elementos reales y ficticios conforman la identidad y el bagaje de los pueblos.

¹³ Caro Baroja, Julio: De los arquetipos y leyendas Istmo, (1991) p.137.

Existen algunas clases de leyendas, de acuerdo a lo que transmite Baroja (1991: pág.137) en su texto “*De los arquetipos y leyendas*”, a continuación el estudio que realizó:

1. Leyendas etiológicas.- Son aquellas que clarifican el origen de elementos de la naturaleza y creencias.
2. Leyendas históricas y leyendas histórico culturales.- Son las que relatan hechos pasados, cuyos referentes son entrevistas, vestigios o narraciones orales que han pasado de generación en generación.
3. Seres y fuerzas sobrenaturales.- Refiere a leyendas míticas.
4. Leyendas religiosas.- Son aquellas que tratan sobre congregaciones religiosas, grupos o creyentes.
5. Leyendas urbanas.- Están basadas en historias que cuentan las personas, no tienen necesariamente un origen real.

La leyenda suele ser un relato maravilloso que algunas veces tiene origen en algún evento histórico, pero que suele estar enriquecido por numerosos elementos fantásticos. Es una producción literaria de creación colectiva sobre la existen diferentes versiones. Muchas de ellas han llegado a nuestros días incluso como auténticas piezas literarias.

5.2 Períodos históricos

Los períodos históricos correspondieron a etapas de conformación de gobiernos y desarrollo de poderíos, avances económicos, crecimiento de actividades como la caza, la pesca, la agricultura, surgimiento de sociedades agroalfareras y actividades que potenciaban el incremento de conocimientos.

El Presbítero Velasco (1841: pág.27) realizó un estudio y clasificó en períodos a la amplia etapa de la Antigüedad de Quito; y estos fueron:

1. Primera Época del Reino, fundado por los Quitus.
2. Segunda época del Reino de Quito, conquistado por Carán Scyri.
3. Unión de la Provincia de Puruhá con el Reino de Quito.
4. Fin de la época, con la conquista del Inca Huayacápac.

5.2.1 El Período Formativo

Se le denomina al período formativo, cuando los primeros habitantes de el nuevo continente comenzaron a desarrollarse en campos como el agrícola, inventado instrumentos y herramientas para el diario vivir, y en Ecuador va desde las 4000 a los 1000 AC, entre las pioneras y más antiguas se encuentra la Cultura Valdivia en la costa ecuatoriana.

En Quito, el desarrollo llega con la cultura Cotocollao, que se va dando entre los 1500 y 500 AC, como producto de un desarrollo social que va adquiriendo complejidad desde miles de años atrás, con el agrupamiento de los Ayllus esparcidos por la zona de Quito, hasta conformar una Llacta o Señorío. Según los registros del equipo arqueológico del Banco Central, es una cultura que se dedicaba a la agricultura, sus productos en ese entonces eran, la papa, el maíz, el frejol, la quinua, entre otros. En las llanuras de Quito era muy practicado la caza, ya que se han encontrado infinidad de herramientas de cacería, los animales del sector eran el venado, el conejo, la guanta, el puma y el lobo.

Se produjeron importantes avances en cuanto al área textil, lo que servía para realizar intercambio con aldeas vecinas en épocas de escases de alimentos.

Los Cotocollao implementaron un sistema jerárquico, lo que los llevo a la especialización de los trabajos. Unos se especializaban en trabajos productivos, había los trabajos ceremoniales y rituales y los jefes sus familias empezaron a tener más autoridad y respeto. Y estos a su vez van teniendo mayor capacidad para la distribución social, a pesar del crecimiento poblacional, se llega a la etapa del crecimiento y consolidación de los señoríos, y esto es posible cuando la sociedad tiene la capacidad de almacenar sus excedentes. Entonces se emprende el proyecto de sociedad donde se engloban intereses de comunicación (idioma) de poder (jerarquías) económicos, religiosos, bélicos y de defensa.

5.2.2 Los Quitos

Se cree que la palabra Quito tiene un sinnúmero de posibles significados, una de las más aceptadas es la teoría de Luciano Andrade Marín, la que etimológicamente la define como “población de las quebradas”, pero se dice también que en la lengua de los colorados puede que provenga de qui (hacer), to (tierra), otra versión de la antropóloga María García sostiene que Quito en el idioma shillipangui significa tierra, nación o país de la mitad.

Se puede sintetizar la historia pre colonial de Quito en 4 etapas:

- 1 Desde el diluvio general hasta la caída de los Quitos por el Shiry Carán
- 2 Desde la consolidación del reino Quito-Cara hasta la conquista del Inca Huayna Cápac
- 3 El Imperio Inca hasta la llegada y conquista española
- 4 Guerras civiles entre y contra españoles.

Se dice que en sus inicios y luego de agruparse varias Ayllus de la zona y luego de que la gran Llacta se consolidara de dio forma a Quito, que se ubicaba entre los grados 80 y 82 de longitud y 50 leguas de Oriente a poniente de Norte a Sur.

Actualmente se puede decir que el sitio mencionado, está ubicado cerca de las actuales ruinas de Cochasquí, y es en donde varios historiadores afirman que fue el primer asentamiento de Quito, luego se cuenta que se fueron expandiendo para las faldas del Pululahua, las tumbas de los nobles de encontraron en la Avenida de la Florida y se conoce que los cazadores se extendían grandes extensiones hasta Puengasí aproximadamente.

Los vecinos de Quito, en la Extensión del hoy actual Ecuador, se conocía también que existían otros reinos de menor extensión pero ya con sus propios señores.

5.2.3 Mapa de Regiones Vecinas al Quito

En las costas más sobresalientes, se encontraban los Caras, cuyo señor regente se le conocía como el Scyri, fueron los primeros que deseaban expandirse por varios factores, expansión de territorio, búsqueda de nuevas tierras aptas para la vida y las actividades de agricultura. Así que emprendieron campaña hacia el Norte donde fueron haciéndose de pequeños poblados costaneros, y llegaron al señorío Atacames, pero el clima que aquí encontraron fue demasiado húmedo, incluso más del suelo que ellos provenían, luego decidieron navegar río abajo por el Río Esmeraldas, y luego de tomar varias vertientes adyacentes acabaron en el río Caoni, en el cual desembarcaron, en el lugar conocido ahora como en Puerto Quito, luego de una gran expedición a través de la jungla llegaron a un imponente sistema de montañas, en el que el clima se iba haciendo cada vez más amigable,

hasta que llegaron luego de una larga travesía a la Cordillera del Pichincha, y al pasar ese sector pudieron observar el lugar que estaban buscando. Y

Y en el año 980 DC, el Scyri 11 Carán decidió conquistar Quito.

Es desconocido el número de batallas en que los dos bandos disputaron, pero el punto de fricción es la muerte del Rey Quito, Carán era el nuevo rey y Señor de los ahora Quitos-Caras.

Lo más asombroso es que las costumbres eran lo más parecidas, empezando con la religión, que dictaba adorar al Sol y a la Luna, ya que éstos eran los astros que estaban visibles continuamente.

Carán era muy creyente de su dogma y uno de los primeros mandatos fue construir templos a sus deidades.

Al sol, se le propinó un exuberante templo, en Shungoloma, ahora conocido como el panecillo, el templo era magnificante, la puerta de acceso daba al oriente y en los pilares principales se ubicaban los observatorios donde se apreciaba los solsticio, y cerraba con doce pilares más pequeños, en su opuesto perfecto, es decir en el actual conocido como San Juan, allí se ubicó el templo para la Luna.

Los Caras establecieron un gobierno monárquico, la sucesión familiar era estrictamente respetada aunque en las decisiones del Scyri en asuntos políticos,

jurídicos y bélicos era una administración aristócrata, aunque algunas veces pedía la opinión de sus Señores.

El Scyri tenía una sola esposa, pero a la vez era libre de tener el número de concubinas que él deseara, los señores aparte de su esposa podía tener un limitado número de concubinas, y los individuos particulares sólo podían tener una esposa.

Algo importante es que desde entonces los Scyri establecieron el derecho de propiedad y el derecho a heredar sus bienes materiales y raíces.

Ya que jamás existió forma de escritura, las cuentas del reino se realizaban con piezas de madera o barro, con diferentes separaciones, tamaño y color, aunque actualmente no se conoce a ciencia cierta su interpretación.

En la arquitectura no eran avanzados, se usaban como estructuras más modernas arcos y bóvedas, algo que sorprende era el talento para tallar en las esmeraldas.

En los textiles desde sus antepasados eran expertos usaban piezas de algodón de distintos colores y formas, y eran grandes curtidores de cuero también, especialmente para vestir a sus ejércitos.

En armas usaban lanzas, hachas, picas y porras y se entrenaban en artes militares como vocación, y la distinción de jerarquía militar se daba por las plumas de su corona.

Pues el soldado de tropa podía cargar en su frente la corona sin plumas, según su rango o importante se le asignaba la corona con una orden (una pluma) y el tamaño de la misma dictaba la jerarquía.

Los Señores, nobles, principales y Generales podían portar la corona de dos órdenes (dos plumas).

Pero en cambio la corona del Scyri portaba dos órdenes con una esmeralda bien tallada en medio de la corona.

Durante todo el rango de tiempo de los Scyri hasta la conquista de los sureños (Incas) gobernaron 18 Scyri, tomando en cuenta que Carán que fue quien finalmente conquistó Quito fue el Scyri número 11.

Eran conquistadores de nacimiento, en cada región o provincia conquistada edificaban Plazas de Armas que les servía para mantener de vasallos a los pueblos y asegurar su soberanía a la vez.

Las plazas de armas eran estructuras a manera de pirámide con una rampa principal que era su acceso general, en ellas se edificaban armerías, barracas y sobretodo la residencia de generales y capitanes, que usaban el espacio para la enseñanza del uso de las armas.

A pesar de la fama de los Quitos-Caras de ser unos grandes conquistadores siempre estuvieron rodeados de dos Provincias muy duras de conquistar, al Norte los Imbayas y al sur de Quito los Puruháes,

Los Imbaya, fuertes y tenaces guerreros, expertos en las artes textiles duraron varios años bajo la presión de la conquista Quito-Cara, pero al final sucumbieron ante el poderío del sur. Los Caras para recordarles que su degradación le cambiaron de denominación a la del pueblo de los Caranquis.

Luego de esto, justo antes de empezar la conquista hacia el sur, se extingue el linaje masculino del Scyri Carán, pues su única sucesora fue la princesa Toa, la que por ley no podía ser heredera al trono, sin embargo Carán amaba mucho a la princesa y cambió las leyes para que Toa pudiese tomar a cualquier hombre como esposo y reinar juntos.

Pero Carán muy inteligentemente, no iba a permitir que Toa se case con cualquier hombre y vio una oportunidad en esta situación, vio la oportunidad de adherir pacíficamente a los Puruháes a su facción.

La idea era convencer a Condorazo, señor de los Puruháes a formar un solo linaje monárquico, uniendo a sus hijos en matrimonio, unirían a sus pueblos.

Y así, Condorazo eligió a su hijo mayor y heredero de los Puruháes, el príncipe Duchicela para que sea el esposo de la princesa Toa, princesa de Quito, y el linaje de éstos sería el último de los Scyri antes que el reino caiga en manos de los Incas.

Al anunciarse el matrimonio, todas las provincias anunciaron complacidas la aceptación de que Duchicela sea el Scyri XII, esto unió como nunca a todas las familias reales, a todos los señores y a sus régulos como un acto de fortificación

del Reino de Quito, que para ese entonces se extendía desde el Norte, El señorío de los Huacas, hasta el Sur, donde los Señoríos de los Mochas y los Paltas, y con alianzas a sus alrededores, especialmente con las Provincias de los Mantas y los Huancavilcas.

Se conoce que Duchicela reino pacíficamente cerca de 70 años junto a Toa, luego le sucedería el trono a su primogénito Autachi, quien reino durante cerca de 60 años para luego dejarle el reino tal cual su padre lo había hecho antes a su hijo primogénito Gualca Duchicela, pero éste sin talento alguno militar ni administrativo, se vio forzado a entregar el reino a su hermano menor Hualcopo Duchicela, cerca del año 1430.

Aproximadamente al mismo tiempo en el Perú, Túpac Yupanqui se sentaba en el trono como Inca XII, Yupanqui comenzó a expandir su territorio hacia el sur apenas tomó el trono. Desde Cuzco a Quito llegaban noticias que los Incas habían tomado gran parte de Chile, enseguida Hualcopo convocó a su hermano menor el General Eplicachima a que organizase la defensa del Reino. Pues se dice que la organización comenzó un poco tarde ya que los Incas habían emprendido campaña mucho antes que las noticias llegasen a oídos de Hualcopo.

Tal era el poder bélico Inca, que las provincias del sur resignaban soberanía y entregaban su amistad y lealtad al Yupanqui pacíficamente, al igual que las provincias costeras, que al verse amenazadas, enviaron emisarios a pactar la rendición y sumisión. Lo que facilitó el avance de los Orejones hacia el reino de Quito.

El Scyri viéndose sorprendido rápidamente reunió a las fuerzas que le fueron posibles en el límite de Puruhá, mientras Epicachima recorría las Plazas de Armas de la zona, juntando un importante ejército. Mientras Hualcopo estaba en campaña en el reino Puruhá nació su primogénito Cacha Duchicela, mientras tanto Túpac Yupanqui, ya se había tomado Tumbes y la provincia de Paltas y rápidamente tomaron la provincia de los Cañarís.

Con los Cañarís, Yupanqui se detuvo dos años fabricando fortalezas y templos al Sol, lo hicieron desde Tome bamba hasta el gran Cañar, Alausí y es justamente en Tikizambi en donde Yupanqui y Hualcopo se vieron las caras frente a frente por primer vez, luego de unas semanas de dura batalla, el Inca ganaba poco a poco terreno, hasta que obligaron al ejército Quito a retroceder hasta el Tío Cajas, donde el Scyri tenía su primer gran Plaza de Armas, pero sólo le tomó tres meses a Túpac Yupanqui derrotarlo y tomar posición de su Plaza de Armas. El ejército real del Scyri fue aniquilado, 16.000 de sus mejores hombres junto con su Comandante General Epicachima murieron en Tío Cajas, sucediendo al hijo mayor de Epicachima, Calicuchima como General del ejército real Scyri. La estrategia era reforzarse en la segunda Plaza de Armas del Sur, Mocha, dejando Liribamba desolada para que Yupanqui la sitiase.

Al llegar al frente de Mocha, Yupanqui, vio que los Quitos se habían reforzado y eran claramente superiores, pues decidieron establecerse ahí, construir fortalezas en el terreno conquistado, el cual dejó a cargo de sus veteranos de guerra y volvió al Cuzco triunfante, cerca de 1460.

Casi enseguida la muerte alcanzo a Hualcopo Duchicela, y el trono lo tomo su primogénito Cacha Duchicela, el Scyri XV, reino cerca de 24 años, los últimos años y más duros del Reino de Quito.

Luego que Cacha asumiese el trono, decidió sagazmente recuperar el terreno perdido por su padre, y organizó una gigante contra ofensiva, arrasando las fortalezas fronterizas con Mocha, llegando a Tikizambi, en donde le esperaban los Cañarís, aficionados al dominio Inca, con una gran ofensiva.

Cacha empezaba a sufrir dolencias de salud, y al igual que su antepasado no tenia sucesor hombre, su linaje terminaba en su única hija Paccha, a la cual mandó a llamar para que pase junto a él en sus días difíciles, al mismo tiempo arribaba al cañar el sucesor de Túpac Yupanqui junto al mayor ejército de Orejones jamás visto.

El Inca XII Huayna Cápac, llegaba dispuesto a conquistar el reino de Quito.

5.3 Huayna Cápac, El Conquistador

En 1475, Cápac empezó a movilizar sus tropas, empezando por recorrer los templos que su padre iba construyendo por las provincias conquistadas y aliadas. Al ir hacia la isla Puna, pero años antes el Señor de Puna, Tumbalá que juró lealtad a Cacha Duchicela, realizó una sagaz estrategia asesinando a los capitanes Incas que desembarcaron primero en la Isla, y esperaba hacer lo mismo con Huayna Cápac., pero falló y el Inca se vengó ferozmente disminuyendo

notablemente la población, luego arremetió contra los Huancavilcas, obviamente esos actos infundieron miedo por la región.

Huayna Cápac, luego de arrasar las Provincias Costeras, llegó al Cañar para reagrupar a su ejército real conocido como los Orejones, tomar posición para organizar la campaña hacia el Norte.

Nuevamente el valle desértico del Tío Cajas iba a ser el escenario de una sangrienta batalla entre los dos reinos. Muchas vidas costó la campaña, mucha sangre se derramó.

Sagazmente los Incas hicieron retroceder a los Quitos hasta Mocha, el antiguo fortín del padre de Cacha, pero los generales Quitos, aconsejaron al Scyri retroceder hasta el mismo Quito y allí acaba con los Incas. Cacha aceptó el consejo de guerra.

Cacha y todo su ejército se retiró a la Plaza de armas más grande conocida, la Plaza de Armas Otavalo, allí reunió un gran ejército, casi enseguida llegó Huayna Cápac.

Ya con los ejércitos cara a cara el Inca ofreció al Scyri, rendirse pacíficamente y acatar las leyes de su gobierno, obviamente Cacha se negó a tal pedido y prefirió morir con su arma en la mano, a pesar de su grave estado de salud.

Pues estaba dicho, la batalla inició, fue sangrienta, desgarradora, pues duró varios días, a pesar de su brutalidad, había honor en los dos ejércitos, pues se pactaban varios intervalos de receso para dar oportunidad a sus enemigos a recoger y

ayudar a sus heridos y sobre todo a recoger a sus cadáveres y enterrar a sus muertos.

El último día, el decisivo, el más letal, el más sangriento, los dos ejércitos estaban muy parejos durante los días anteriores, pero llegaría un suceso que daría una curva decisiva y marcada, pues una lanza perdida, atravesó una lanza en el pecho del Scyri Cacha, acabando con la moral de su ejército, de repente algunos caciques empezaron a proclamar el nombre de Paccha, la princesa, para que tomase el lugar de su padre en batalla, fue una idea descabellada, y así, casi inmediatamente el ejército quiteño, empezaba a rendirse poco a poco. Aún así Paccha apareció en el campo de batalla, al ver una figura real femenina en batalla Huayna Cápac detuvo la batalla e indultó a los sobrevivientes al perdón, solo sí, se sometían al régimen Inca.

El cadáver de cacha fue llevado a Quito para darle sepultura, y a la vez a dar aviso a toda la gente que Huayna Cápac es su nuevo conquistador y el Inca más exitoso y conquistador de todos los tiempos.

Luego de que Huayna Cápac se había coronado como Rey de Quito, la dinastía Scyri se había extinguido así como la sucesión Duchicela, entonces algunos clanes aun querían seguir batallando, por ejemplo los Caranquis, trataron de asaltar el cuartel Real donde descansaba el nuevo Rey, como era de costumbre el monarca no toleraba las insubordinaciones y reaccionó de manera brutal, con todo su ejército real, ataco la Provincia de Caranqui, y la consigno fue asesinar a todo varón que pudiese empuñar un arma y arrojaron sus cadáveres en la laguna

Imbaya, que desde ese momento fue renombrada a laguna Yahuarcocha (lago de sangre) para recordar este acto y lo que pudiera suceder a todo aquel que se revele contra el Inca.

Cápac, quería que el pueblo lo respete mas no le temiese, pensó en una estrategia muy utilizada en esa época, unirse con una dama real de la corona para así unir también a los dos reinos.

Aquella decisión fue celebrada y aplaudida en todo el Reino, aunque ya Huayna Cápac tenía una esposa en el Cuzco llamada Rava Ocllo, con la cual tenía un primogénito Inticusi Hualpa, más conocido cómo Huáscar.

Las leyes Incas eran similares a las Quitos, las que les permitían a los Incas 3 esposas principales y el número de concubinas que quisieran.

El respeto por Huayna Cápac para con su pueblo, creció con el gesto que el Inca tuvo de adoptar la corona Scyri, que era la esmeralda en medio de su corona.

Tiempo después del matrimonio con Paccha, tuvieron su primogénito al que llamaron Atabalipa, más conocido como Atahualpa.

5.4 Quito dentro del Tahuantinsuyo

Toda la historia contada anteriormente y a continuación es tomada de los Libros y apuntes del padre Juan de Velasco, debido a que de las épocas contadas y

narradas en estos textos no existe una sustentación científica, pues no existe ninguna de la época ni de la región.

Pero el Padre Juan de Velasco ha recogido toda esta información con testimonios, del boca a boca de los mismos indígenas, españoles y personas que conocían acerca de la historia de Quito y del Ecuador.

Se cuenta que en la época que Huayna Cápac era el caudillo encargado de las dos ciudades más importantes del Tahuantinsuyo (Cuzco y Quito), la ciudad del norte Quito, jamás lució más bella, esplendida, colorida, floreciente y luminosa, gracias al gobierno justo y prudente con el que los Incas se caracterizaban.

Conjuntamente con la expansión de los Incas hacia Quito, llegaron a la ciudad nuevas leyes, sistemas de administración y gobierno, así como fiestas, tradiciones, danza, música, etc.

5.5 Sistema de Gobierno

Los Incas basaron todas o la mayoría de sus leyes en la religión, pues para los Incas las leyes eran dadas por el Sol a través de sus hijos directos Los Señores Incas. Entonces el cumplimiento de las leyes divinas era una forma indirecta de adorar así a su deidad EL SOL.

Los Incas tenían este sistema jerárquico teniendo al Sol como máxima deidad a seguir, inclusive más aun que el Inca.

5.6 Sistema Militar

Los Incas hicieron sus guerras para instruir y civilizar a sus pueblos vecinos, y a la vez por dilatar sus conocimientos y artes que pudiesen aprender de ellos, pero evidentemente lo uno lleva a lo otro y muchas veces la ambición de poder expansión y conquista

El General máximo era conocido como el Apusquipay, luego se va subdividiendo en varios tipos de oficiales y las tropas de élite conocidos como los Orejones conformaban el temible Ejército Imperial del Inca

5.7 Distribución de terrenos

Los incas tenían una justa distribución de terrenos, pero obviamente a las provincias conquistadas se les despojaba de toda propiedad terrenal, pues toda tierra regida por el Inca era de propiedad común y con notables ventajas para todos.

Pero también se dividía la tierra en 3 partes:

- Una para el Sol
- Una para el Inca
- Y el resto de propiedad común.

En la tierra del Sol, todos debían trabajar por igual por homenaje a su deidad.

En la tierra del Inca, el trabajo se hacía a manera de tributo a su rey, de los réditos se separaba parte para el rey, su familia real, el gasto público, y lo restante se guardaba para el imperio en años de penuria. Una pequeña fracción de esta parte se la repartía para los infortunados (viudas, huérfanos, veteranos de guerra, discapacitados, etc.)

Las demás tierras eran repartidas a proporción para las familias y el pueblo, para que las trabajen y tengan réditos y beneficios de ella. No tenían derecho a heredarlas, pero sí siempre derecho a tener tierra productiva, con beneficios igualitarios y justos.

5.8 Tradiciones

Con la conquista al Reino de Quito, se trajeron desde el sur un sin número de tecnología, avances en la agricultura, arquitectura, el arte de la caza y la pesca, en el arte armamentista, se mejoró notablemente las condiciones de vida.

Se compartieron y se mezclaron muchas tradiciones y costumbres, y sobre todo el hecho más importante es que los dos pueblos compartían la adoración máxima al Sol, y los dos pueblos se creían hijos naturales de él.

Se adoptaron:

- Fiestas: se adoptaron y compartieron fiestas para el Sol, para el combate.
- Música: Los ritmos eran muy similares. Se compartieron e intercambiaron instrumentos.
- Bailes
- Licores: Se lo hacía de ingredientes fermentados (yuca, plátano, piña y maíz)

5.9 Idioma

El idioma se pensaba que iba a ser el inconveniente mas grande, porque los incas acostumbraban a esparcir su idioma por cada región conquistada e imponer el idioma, pero al igual que en muchas otras cosas, facciones, rasgos, tradiciones, alimentos, clima, y hasta la lengua era demasiado similar con la del Reino de Quito, entonces Huayna Cápac solo podía entender de una manera esta situación, Los Incas, Los Quitos, Los Puruháes y todas las demás provincias del Tahuantinsuyo eran hermanos e hijos de su amado Sol.

5.10 Símbolos Milenarios

Los símbolos milenarios son aquellos que surgieron y existieron en la etapa de la pre-colonia y fueron parte importante en la comunicación entre culturas y en las tradiciones que ejecutaban.

5.10.1 Dioses

En la historia, los dioses cumplieron un papel protagónico ante el hombre que lo veneraba y era su razón de existencia. Algunos investigadores e historiadores, datan sobre las acciones que Incas, Caras, Quitos, realizaban al dios Sol y a la diosa Luna específicamente en la etapa del desarrollo regional cuándo los antepasados ya se instalaron en diversos lugares de forma sedentaria.

Las ofrendas que hacían los ancestros del Reino de Quito se basaban en ofrendas y rituales en los cuales daban culto al Sol y a la fertilidad representada. El sol simbolizaba la energía y era el dador de vida de la civilización; en tanto que la Luna, era la protectora en la oscuridad.

5.10.2 Arquitectura

Las Viviendas de los antepasados fueron cambiando de acuerdo al período, según Bravomalo (2006: pág. 56) en el período formativo fueron tiendas y vivían en cuevas por su condición de nómadas, y cuando ya se establecieron fueron fortalecieron sus viviendas con mejores estructuras. Posterior a esto, en el período de desarrollo regional se sospecha la existencia de casas colectivas, templos que, en las maquetas cerámicas, emergen de plataformas con rampa o escaleras. En el Período de Integración las casas eran elevadas sobre postes, específicamente para proteger de la humedad. Finalmente cuando los Incas habitaron Quito albergaron en chozas, luego construyeron viviendas de barro y tallaban la piedra, formando figuras.

5.10.3 Artesanías

En cuanto, a las artesanías, por ser civilizaciones por excelencia dedicadas a los trabajos manuales, tallaban, en objetos, formas geométricas simples y generalmente eran realizados en plata y oro.

La orfebrería fue elaborada en metales, generalmente oro y cobre, en menor medida plata y los trabajos de mayor producción fueron las vasijas con figuras de animales o figurillas estereotipadas de hombres

5.10.4 Locaciones y Paisajes

Las locaciones o lugares en las que se desarrolló la historia de la pre-colonia fueron valles, montañas, lagos, orillas del mar; conocidos bajos los siguientes nombres:

1. Quito, propiamente dicho
2. Yahuarcocha
3. Machu Picchu
4. Costa del Ecuador
5. Región Interandina del Ecuador.

CAPÍTULO 6

6. FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA DEL PRODUCTO

6.1 Introducción

El proyecto consistió en diseñar en base, a las ilustraciones, un producto audiovisual bajo un contexto histórico – cultural, para proyectarlo por un medio televisivo, orientado principalmente a niños entre 7 y 10 años de edad y adicional al público que guste de temas culturales e históricos de la ciudad de Quito.

El punto inicial de partida del proyecto consistió en desarrollar ilustraciones de personajes, lugares y objetos que fueron usados desde la población del continente o período formativo hasta la conformación del Tahuantinsuyo y se manifestaron en la ciudad de Quito; y en base a esto se generó una animación que comunique de manera didáctica la historia de la capital del Ecuador a través de un medio de fácil acceso como es la televisora EcuadorTv, que necesita un corto animado para cubrir un espacio educativo y cultural, de su programación, orientado a infantes entre una edad aproximada de 7 a 10 años.

Quito, Crónicas del sol, nombre que se otorgó al producto ilustrado audiovisual hace referencia a un recorrido místico, dinámico, entretenido y educativo, por la historia del Ecuador específicamente por Quito, antes conocido como Reino de Quito. La realización del producto se caracterizó por las propuestas de personajes

con un estilo innovador, una cromática con valores tonales atractivos y basados en psicología de color, además su animación realzó las ilustraciones y le confirió características comunicacionales efectivas para que el mensaje sea comprendido en su totalidad, ya que la atención del receptor se captó gracias al trabajo unificado entre el diseño gráfico y el diseño audiovisual.

El proyecto planteó la realización de una animación ilustrada de 6 a 8 minutos que contenga varias tramas a modo de capítulos. La presentación de este material fue presentada mediante un empaque ergonómico, de fácil uso y que favorezca la colocación de información a manera de resumen del producto animado.

6.2 Justificación

La razón de la realización de este proyecto fue aportar, a un espacio televisivo que requería un producto audiovisual animado en un contexto cultural ecuatoriano dirigido a niños de 7 a 10 años, a través de la imagen y la comunicación visual.

La época actual es una era digital en la que el niño capta sensaciones y recepta información mediante medios masivos como la televisión o el internet, por lo cual es importante comunicar a través de elementos visualmente sugestivos y atractivos.

La importancia del desarrollo de un producto audiovisual bajo una narrativa de la historia fue complementar con ilustraciones que reflejen la cultura ecuatoriana y especialmente que traten un segmento del pasado ecuatoriano desde la población del continente americano hasta la época de la pre-colonia; un capítulo histórico poco conocido de lo cual no existe un registro animado con elementos gráficos. La razón de plasmar este fragmento retrospectivo fue para que los niños conozcan mediante la televisión ecuatoriana el origen de la ciudad, la llegada de habitantes al lugar que luego sería bautizado como capital del Ecuador, la localidad en la que actualmente viven, se desenvuelven y es parte de sus raíces; fue un hito en la historia de relevancia para recrearlo a través de un producto atrayente a la vista y

enfocado al público infantil; Además, fue un punto de partida para posteriormente realizar más cápsulas animadas con el mismo estilo gráfico.

6.3 Objetivos

6.3.1 Objetivo general

Diseñar ilustraciones animadas de personajes, objetos y lugares alusivos a la historia del origen de la ciudad de Quito, con un estilo que proyecte la cultura local para plasmar en un soporte digital con un formato televisivo dirigido para niños entre siete y diez años.

6.3.2 Objetivos específicos

Emplear el método de observación en el análisis de elementos visuales de la pre-colonia de la ciudad de Quito, para la concepción de la gráfica del producto.

Unificar elementos, ilustraciones, separadores, cromática, tipografía para lograr la formalización gráfica del producto final.

Elaborar un concepto gráfico que refleje la cultura y la historia de manera didáctica para la aplicación en el producto gráfico – audiovisual.

6.4 Características del mercado

En el proyecto televisivo realizado desde un enfoque gráfico, “Quito, Crónicas del Sol”, estudió como eje central otros productos audiovisuales que contengan elementos gráficos, ya sea tipografía, ilustraciones, escenografías, en fin, productos que sirvan como referencia de análisis de las temáticas tratadas y la información que transmitían de determinados temas y la reacción que ocasionaron en la época de transmisión al aire en el público al que iba dirigido. Posterior a este estudio se examinó a los usuarios del producto, que en el caso del audiovisual histórico-cultural son niños de 7 a 10 años, grupo determinado por la televisora EcuadorTv, debido a múltiples razones como: A partir de los 7 años, como una generalidad, los infantes en su mayoría saben leer, pues en Segundo Año de Básica (6 a 7 años) reciben clases de lectura; otra de las razones, es que en sus respectivas instituciones educativas receptan la cátedra de historia, por lo cual las ilustraciones animadas, reforzarán los conocimientos que adquieren en sus escuelas y finalmente, la razón primordial es la ausencia de un espacio infantil con contenido nacional que abarque temas históricos de alguna parte del Ecuador.

Todo aquel individuo, que se interese en el material audiovisual puede observarlo en la televisión, es una de las características beneficiosas que presenta este medio, que no es excluyente. Por lo tanto, son considerados usuarios y se los cataloga con este término pues, Herrera (2008: s/p) expone que “Consumir es agotar, acabar, eliminar, finiquitar un objeto. Usar es aprovechar, emplear, utilizar,

disfrutar un servicio.” Entonces, el producto brindó un servicio gracias al cual se informaron, aprendieron dinámicamente y es algo que no se agota, ni se consume.

El perfil demográfico del usuario es:

Edad: Niños entre 7 a 10 años. Educadores, Padres de Familia, Estudiantes, personas cuyo apego a la cultura e historia sea significativo, ó que simplemente desean aprender más.

Género: Femenino y Masculino

Lugar: Ecuador

Nacionalidad: No hay excepciones en cuanto a nacionalidad.

El perfil sociocultural del usuario es:

Ingreso: No tiene relevancia.

Educación: Que tenga conocimientos de escritura y lectura.

Nivel Socio económico: Bajo, Medio, Alto.

El perfil psicográfico es:

Intereses: Objetos coloridos.

Valores: Los niños están en proceso de formación de valores y sobre todo de valores culturales.

Los infantes están inmersos en una sociedad mediática, lo que implica que su enfoque mental, social y cultural esté dirigida a programas televisivos. Un estudio

realizado por un educando de la Universidad de Loja, Echeverría (2006: pág.26) afirma que “en promedio los niños ven de 22 a 25 horas semanales de Tv. En los preescolares esa cifra llega a un promedio de 54 horas por semana, lo que significa 7 a 8 horas diarias”. Por lo tanto, según las cifras de Echeverría, el infante pasa más tiempo frente al televisor que en la escuela, entonces, es de vital importancia comunicar a través de este medio, con elementos gráficos que capten la atención de los niños mediante la cromática, ilustraciones, formas, tipografía legible y con el complemento y apoyo de una animación que dote de expresionismo y energía a la gráfica.

6.5 Análisis de los soportes gráficos audiovisuales con contenido cultural orientado a un público infantil

Existen algunos productos audiovisuales con contenido cultural dirigido para niños, sin embargo poseen falencias desde el punto de vista gráfico.

A continuación un análisis de los programas infantiles que EcuadorTv tiene en sus espacios de programación:

- Arcandina.- Programa de medio ambiente, en el que intervienen dos animadores, y títeres.
- Mis amigos los títeres.- Programa educativo que enseña a los niños como escribir palabras, hábitos, manualidades. El desarrollo del programa es mediante títeres.

- Enlazados con Babau.- Enseña a los niños normas de comportamiento, manualidades. Lo realiza a través de un títere y dramatizados de personas

Programas	Problema de Diseño Gráfico	Problema audiovisual
 <p><i>Separador gráfico del programa arandina</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -Hay demasiadas familias tipográficas para un separador gráfico. -Existe gradientes en la tipografía y en el fondo, lo cual perturba a la mirada, pues no hay un recorrido visual. -El único elemento ilustrado no posee volumen. -Carencia de un concepto gráfico. 	<ul style="list-style-type: none"> -El trabajo de animación es simple. -No existen efectos especiales acorde al apareamiento de los caracteres.
 <p><i>Identificador programa nacional Arcandina</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -Existen dos identificadores bajo el mismo nombre de Arcandina 	<ul style="list-style-type: none"> Los dos identificadores aparecen en un mismo programa al inicio y al final del mismo. No contiene efectos de animación ni de sonido.
 <p><i>Identificador de "Mis amigos los títeres"</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -Invasión con elementos exteriores al área del identificador. -Excesivos elementos que restan importancia al identificador. 	<ul style="list-style-type: none"> -Demasiados elementos con animación independiente cada una.

reales.

6.6 Aplicación de la metodología del diseño

La metodología en el diseño ayuda a resolver inconvenientes que se producen en torno a la resolución del producto, por ejemplo Burdeck (2002: p.155) señala que el diseñador no puede solucionar un problema gráfico de forma intuitiva, es necesario que exista una investigación de fondo, debido a que los problemas en la actualidad son mayores y se multiplican mediante la realización del proyecto gráfico.

“En el campo del diseño tampoco es correcto proyectar sin método, pensar de forma artística buscando en seguida una idea sin hacer previamente un estudio para documentarse sobre lo ya realizado en el campo de lo que hay que proyectar; sin saber con qué materiales construir la cosa, sin precisar bien su exacta función.”¹⁴

En la aplicación del método del diseño se fusionó dos esquemas, el que plantea Jorge Frascara y el de Munari (2004: p.9) denominado método cartesiano. El método de Frascara se aplicó de la siguiente manera:

1. Hay una necesidad por parte del cliente o del mercado en general.

¹⁴ Bruno Munari, "Cómo nacen los objetos". Editorial GG_Diseño. España Barcelona. 2004.
Pág.18

En este caso, EcuadorTv tuvo la necesidad de cubrir con una cápsula animada un espacio infantil cuyo contenido potencie al conocimiento de la cultura e historia de un lugar del Ecuador.

2. Se reconoce y define el problema.

EcuadorTv no tiene un programa infantil con contenido histórico cultural. El problema principal es la creación de un producto audiovisual que desde el diseño gráfico comunique un extracto de la historia del Ecuador y potencie al conocimiento de la cultura.

3. Recolección de información.

Se recopiló información referente a los programas vigentes, textos informativos de historia, diseño gráfico, diseño audiovisual, televisión.

4. Organización de la información y definición específica del problema.

Se organizó toda la información y se planteó el problema específico.

Los programas infantiles actuales tienen un contenido educativo, cultural pero ninguno de ellos histórico; El inconveniente radica en la ausencia de elementos gráficos que generen dinamismo en una pieza audiovisual para comunicar un tema complicado de informar y enseñar, debido a la existencia de varias fechas, personajes, batallas, y todo aquello que involucre un hecho pasado que no se ha evidenciado.

5. Se procede a determinar los objetivos, el canal por el que se transmitirá el mensaje, además es importante conocer el grupo objetivo al que está dirigido el producto.

Se definieron objetivos como definir un estilo gráfico, desarrollar las ilustraciones, diseñar un empaque para la presentación final de la producción de las ilustraciones animadas.

El canal por el que se transmitirá el producto fue la televisora EcuadorTv.

6. Determinar prioridades de realización.

La prioridad de realización se centró en el diseño gráfico de los separadores y las ilustraciones.

7. Realización

En la realización se ejecutaron los bocetos, ilustraciones de fondos, personajes, lugares; y posterior a ellos la animación.

8. Presentación al cliente o mercado.

Se procedió a presentar al Departamento de Producción de EcuadorTv.

9. Proyección en el mercado.

El producto se proyectará en el mercado el momento en que esté al aire y el grupo objetivo lo pueda observar.

10. Verificación del uso del producto o servicio.

Un grupo de expertos en grupos infantiles verificó el producto, pero a futuro la mejor manera de verificar su funcionamiento será únicamente con el rating que marque.

A todos estos pasos se complementó con el método cartesiano, el cual complementó el segundo paso que es el reconocimiento del problema, y para hacerlo según (Munari: 2004: p.42) hay que desglosar en microproblemas y cada uno de ellos con soluciones.

El trabajo principal del diseñador fue agrupar todo y lograr una solución eficiente.

Los micropoblemas detectados fueron:

Los recursos deben generar el menor gasto posible. La solución ante esto es reducir gastos en la producción como escenografías reales, actores y generar ilustraciones de personajes y paisajes que simulen espacios de la historia.

No hay mayor registro visual de sucesos históricos del Ecuador. La solución ante este problema fue investigar en varios registros textuales impresos y escoger un autor para basar todo diseño de formas y símbolo en lo que expone en sus obras. La historia es un tema complicado de transmitir y con mayor razón a los infantes pues la educación recibida es memorística. La solución planteada fue generar elementos gráficos y personajes caricaturescos que se asemejen a niños con el fin que puedan sentirse representados y de este modo se apropien de lo que van realizando. Así, conocerán la historia de manera lúdica.

6.7 Proceso creativo

Las fases para la concepción de la idea creativa fueron las siguientes:

1. Información.- Se recolectó ejemplos de programas infantiles, datos de los gustos y preferencias de los niños a través del método de observación, imágenes de lugares que pertenecieron en la pre-colonia al Reino de Quito.
2. Incubación.- Los estímulos externos adecuados para la elaboración de la idea creativa fueron: Visualizar ilustraciones animadas que fueron concebidas con un fin televisivo, como “Grandes Civilizaciones”. Visitar museos históricos ubicados en la ciudad de Quito. Observar textos y láminas educativas de historia dirigidos a niños.

3. Iluminación.- En esta fase se realizó rough que es, según lo define Otero (1976: p.93), “boceto preliminar cuya única función es graficar una idea en pocos trazos”, posterior a esto, se plasmó un boceto mejorado, con mejor definición en sus líneas acerca de los personajes, luego se procedió a la digitalización, y después, se animó a cada personaje y su entorno. Todo esto pasó por un proceso de boceto, aprobación, digitalización, correcciones finales y concreción del producto.
4. Verificación.- El producto se verificó a través de juicios emitidos por personas expertas como productores de tv, analista de rating de EcuadorTv, historiadores, psicóloga infantil, educadores, padres de familia, expertos en animación y diseño gráfico.

6.8 Identificador

El identificador es la representación visual del producto y la denominación textual con la que le conocerá el mercado; además que es la proyección de las características y beneficios que ofrece.

La marca visual consistió en:

1. Creación del nombre: En este primer paso se desarrollo una lluvia de ideas, de los posibles nombres para el programa televisivo.

Quito Milenario

Sol milenario

Quitus

El Reino del Sol

Ciudad Ancestral

Quito, Crónicas del sol

El nombre escogido, fue “Quito, Crónicas del Sol” debido a que cada palabra tiene un significado que dota de vital importancia al nombre general del identificador. Crónica es un relato cronológico de un hecho histórico; y Sol es como se conoce al astro Rey y en la época de los antepasados era el máximo dios de todas las culturas paleolíticas de Sudamérica, el creador de vida. Por lo tanto, la denominación “Crónicas del Sol” hace referencia a un espacio místico que narra historias a través del paso del tiempo en que el Sol ejercía su magnificencia de dios ante los súbditos que lo adoraban.

2. Símbolo gráfico: El identificador fue conformado por un símbolo conocido como *Quitsato* palabra que significa mitad del mundo; Quitsa es mitad y to mundo (basado en la cultura tsáchilla según el investigador quiteño Mauricio Muñoz). Es un reloj solar que se

encuentra ubicado en Cayambe y dibuja una estrella de ocho puntas que indican los solsticios y equinoccios, es un medidor de tiempo debido a que muestra los meses y horas de acuerdo a la posición del sol y la sombra que genere. De acuerdo a este concepto, fue adoptada esta forma para el identificador de Quito, *Crónicas del Sol*.

3. Logotipo: Todos los caracteres componen la palabra Quito “Crónicas del Sol”, y la tipografía para *Crónicas del Sol* usada fue Coltello, en la cual se aplicaron modificaciones en sus rasgos, en sus astas o ángulos de inclinación, con la finalidad de conseguir mayor legibilidad y a la vez dinamismo. Se eligió esta tipografía por su informalidad, irregularidades que se asemejan a símbolos de culturas de los antepasados que residieron en el Reino de Quito; de igual manera por el carácter y tipo del producto fue importante mostrar dinamismo pero también estabilidad, seriedad y firmeza, pues el producto si bien comunica sucesos históricos de manera didáctica y lúdica igualmente transmite contenidos certeros, verdaderos y basados en autores.

Los caracteres correspondientes a la palabra Quito estuvieron basados en la tipografía Compacta y cada tipo fue modificado para darle movilidad al identificador y generar formas que simulen la mampostería (colocación de piedras sin cemento) de los muros que antes los antepasados utilizaban.

3. El color.- Este elemento de la identidad visual es relevante pues también comunica a través de la sicología del color, por lo cual, es de suma importancia colocar una cromática acorde a los objetivos que se pretenden conseguir y mostrar del programa Quito “Crónicas del Sol”.

En el proyecto se plasmaron dos colores, los cuales tienen un significado de acuerdo a la cultura ecuatoriana, específicamente la quiteña.

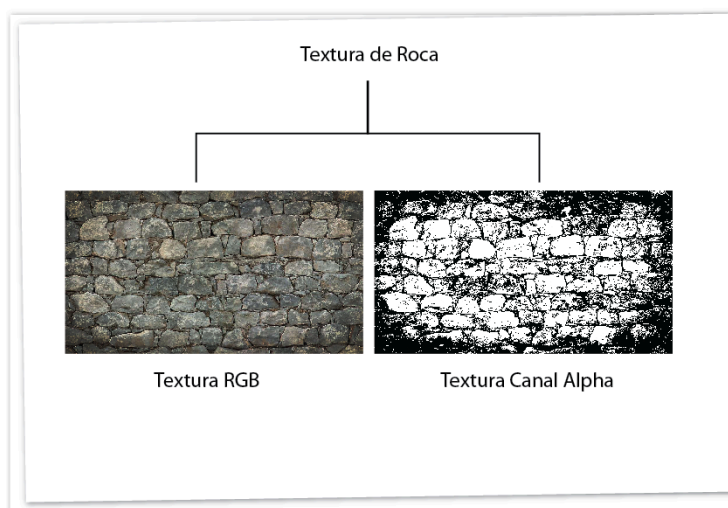
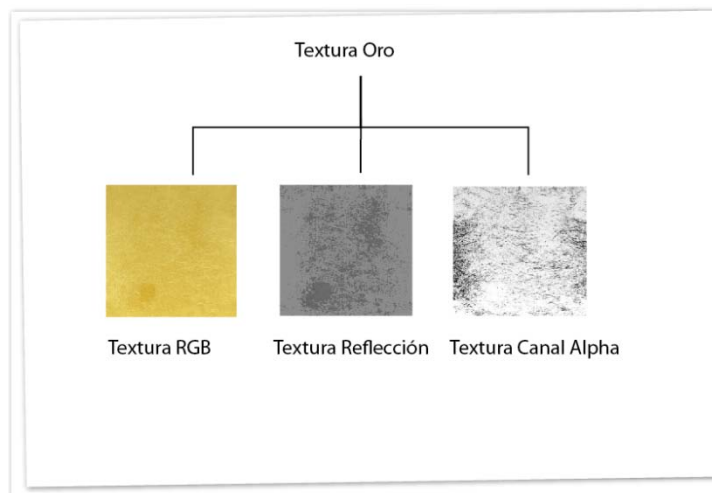
El primer color es un color oro con una composición de las cuatro tintas CMYK y de las tres tintas para monitores RGB, correspondiente a:

COLOR:	ORO
C:3	R:255
M:4	G:82
Y:76	B:31
K: 0	

El segundo color es marrón que representa a la madre tierra y las raíces ancestrales.

COLOR:	MARRÓN
C: 61	R: 91
M 51	G:90
Y:64	B:68
K:34	

El identificador tiene los dos colores, sin embargo, para el uso audiovisual fue usado con texturas para darle más realismo y volumen.





6.9 Técnicas de ilustración

Las técnicas de ilustración ya sea para un producto impreso o en pantalla son iguales con la diferencia del tratamiento de las tintas y los recursos; el objetivo es lograr un producto estéticamente agradable a la vista y que enriquezca la funcionalidad del mismo.

El proyecto Quito, Crónicas del Sol, fue ilustrado, pintado y retocado digitalmente y usó la técnica de la acuarela con el recurso técnico del uso de un pincel que simule una esponja; ésta técnica consistió en matizar las ilustraciones con pinceles digitales y colores con un nivel de transparencia. Al momento de

superponer pinceladas una sobre otra, se genera una infinidad de tonos, texturas y volumen. Finalmente, para el realce de la obra usando el proceso complementario denominado según Romero (2000: pág.12) Licenciada en Diseño Gráfico *Línea de Plumilla*, que refiere a delinear el dibujo o contornearlo.

La razón de la utilización de estas técnicas además de los resultados que ofrece es la apariencia similar a murales, materiales de construcción que los antiguos personajes de la pre-colonia usaban; de igual modo las firmes pinceladas que mezcladas con otras generan tonalidades diferentes y brillantes fueron concebidas con la finalidad que el infante direcciona su atención a la historia gracias a que se involucró con cada escena, personaje y locación.

6.9.1 Estilo de ilustración

El estilo de ilustración fue determinado de acuerdo al grupo objetivo, que en el caso del proyecto fueron niños y niñas de 7 a 10 años, también fue plasmado por el tema de animación y la solución gráfica más factible para potenciar el dinamismo en la transmisión de mensajes complejos de la historia del Ecuador. Por lo tanto el estilo elegido según lo que Sáenz (2006: pág.149) expone en su texto, fue el cartoon que son elementos que poseen volumen, abarcan movimientos correspondientes a lo cotidiano y hasta aquellos movimientos imposibles; éste estilo fue combinado con el clásico, que es el más cercano a la realidad, y la aplicación de este estilo

estuvo visible en la recreación de los instrumentos que los indígenas usaban, la vestimenta y accesorios; esto para denotar que es un producto basado en hechos reales según refiere el Padre Juan de Velasco en sus obras; pero también es un producto adaptado a la era actual, lo cual se logró gracias a los colores y animación convencional potenciada por los efectos de sonido para conseguir el dinamismo del producto audiovisual.

6.10 Prototipos de personajes

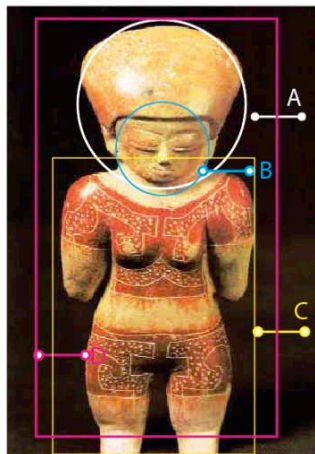
Las Ilustraciones se realizaron en base a las figuras de cerámica de los Cotocollao, que son de las primeras tribus que poblaron Quito.

Según el Padre Juan de Velasco, los Cotocollao realizaban sus artesanías y cerámicas muy similares a la Cultura Chorrera, y es en base a esos parámetros que se diseñaron las ilustraciones:

- Cabeza Grande.
- Cuerpo en menor proporción a la cabeza.
- Rasgos faciales definidos.
- Estructura ósea rectangular.

CONSTRUCCIÓN DE ILUSTRACIONES

Artesanía Chorrera

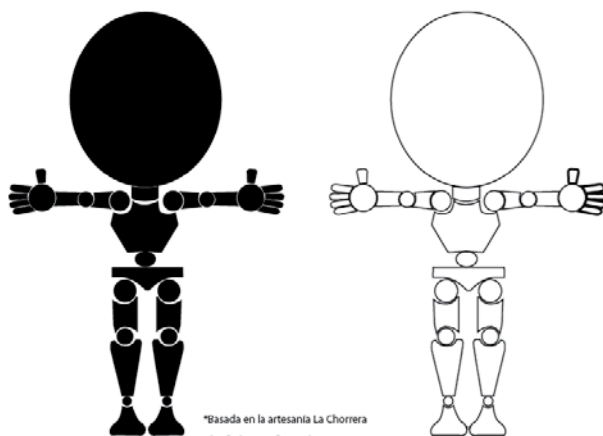


- A .Cabeza Grande.
- B. Rasgos faciales definidos.
- C. Cuerpo en menor proporción a la cabeza.
- D. Estructura ósea rectangular.

Estructura Ósea

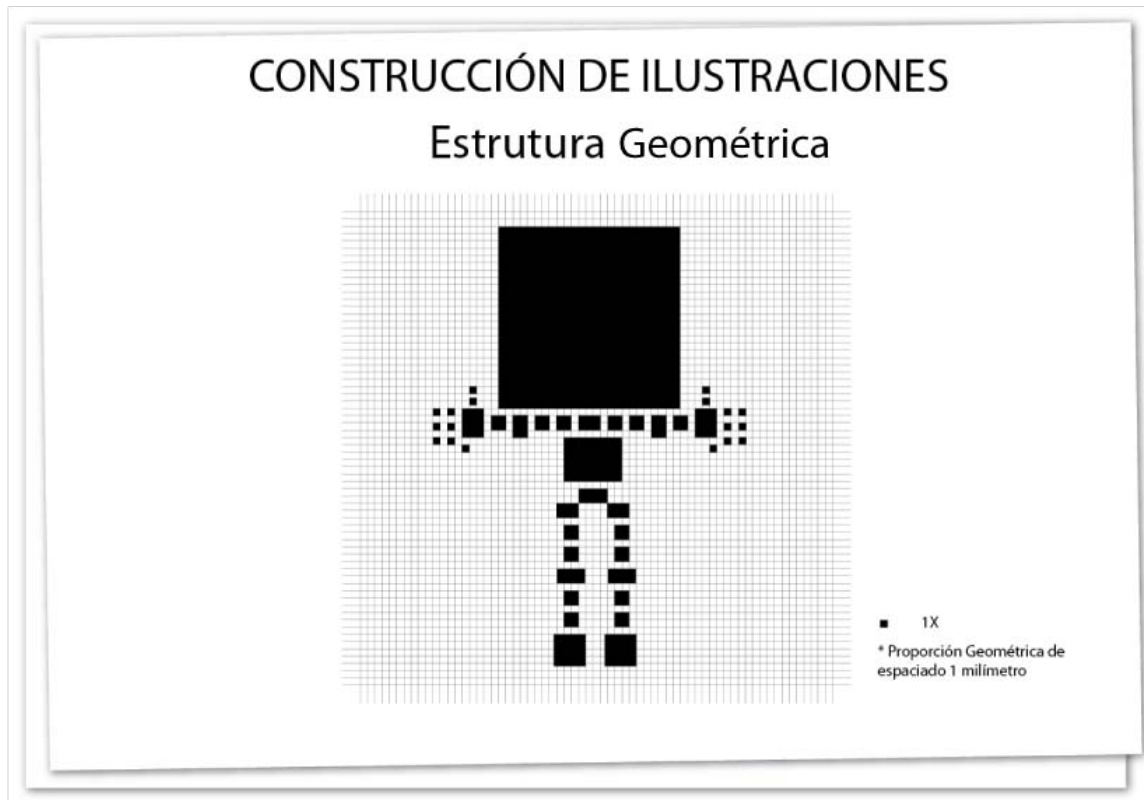
CONSTRUCCIÓN DE ILUSTRACIONES

Estrutura Ósea



- *Basada en la artesanía La Chorrera
- A .Cabeza Grande.
 - B. Rasgos faciales definidos.
 - C. Cuerpo en menor proporción a la cabeza.
 - D. Estructura ósea rectangular.

Estructura Geométrica

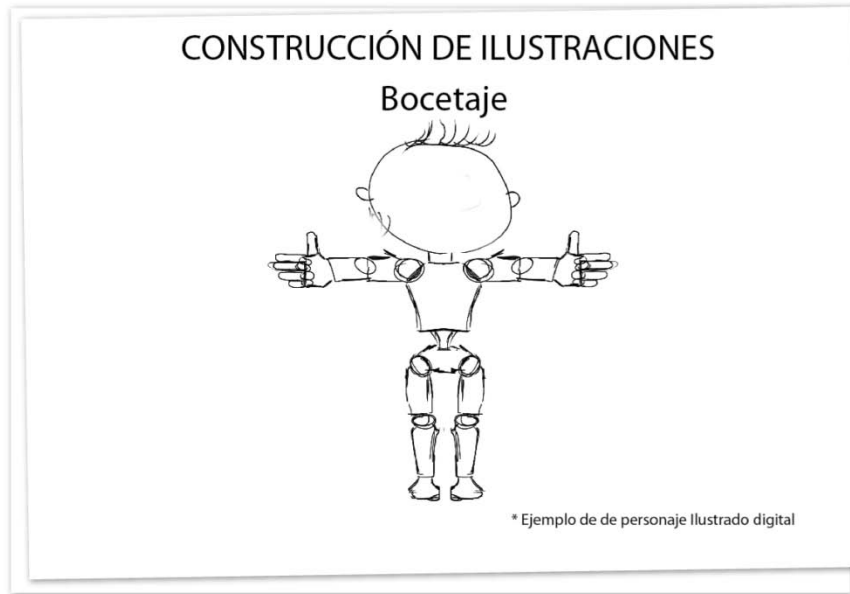


6.10.1 Proceso de Ilustración digital

Para ilustrar digitalmente los personajes, paisajes y resto de dibujos se realizó un proceso de ilustrado complejo para llegar al resultado final:

1. Bocetaje

Se realiza a trazos rápidos un boceto de la ilustración según su tamaño, posición, forma.



2. Dibujo de contorno

Se procede a dibujar el contorno de la ilustración, en este paso se le da los detalles al dibujo.



3. Color base

Se le coloca al contorno un color base, el mismo que sirve de fondo para la ubicación del resto de colores, brillo y sombras.



4. Color, brillo y sombras

Se procede a colocar el color final, conjuntamente con los detalles de brillo y sombras, los que añaden a la ilustración el texturizado y profundidad.

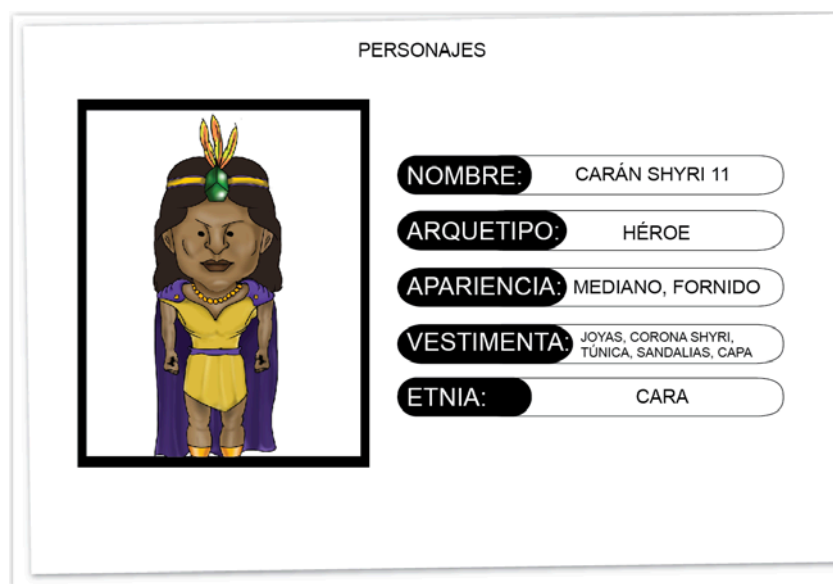


5. Resultado final

Luego de todo el proceso, se obtiene una ilustración de calidad, la cual está lista para ser animada dentro del producto: Quito, Crónicas del Sol.



Los personajes de Quito, Crónicas del Sol, se construyeron en base a los reales, que fueron detallados por Juan de Velasco (1841, sp), en su libro, La historia del reino de Quito. Los personajes fueron elaborados según las descripciones del autor, y el autor basó su detalle en documentos antiguos y en referencias de otros historiadores o descendientes de los propios personajes.



PERSONAJES



NOMBRE: HUAYNA CÁPAC

ARQUETIPO: HÉROE

APARIENCIA: ALTO, ROBUSTO

VESTIMENTA: JOYAS, CASCO DORADO, TÚNICA, SANDALIAS

ETNIA: INCA

PERSONAJES



NOMBRE: CACCHA DUCHICELA


ARQUETIPO: HERALDO

APARIENCIA: MEDIANO, DELGADO

VESTIMENTA: JOYAS, CORONA SHYRI, TÚNICA, SANDALIAS, CAPA

ETNIA: REINO DE QUITO

PERSONAJES



NOMBRE: PACCHA DUCHICELA

ARQUETIPO: MENTOR

APARIENCIA: PEQUEÑA, DELGADA

VESTIMENTA: JOYAS, CORONA REINA SHYRI, TÚNICA, SANDALIAS.

ETNIA: REINO DE QUITO

6.11 Descripción y características del producto

El producto audiovisual se caracterizó por su nivel de narración didáctico, además, las ilustraciones dotan de características informativas dinámicas con el fin de envolver al televidente para que se apropie de hechos y personajes y sea parte de la historia, y mientras la experimenta, aprende sin necesidad de recurrir a actos memorísticos y de obligatoriedad.

El producto consistió en animación de ilustraciones histórico-culturales en el contexto de la pre-colonia para un espacio televisivo infantil de la televisora pública EcuadorTv. La animación englobó: el identificador del programa con

movimientos sutiles que reflejen el concepto del programa; sobreimposiciones en las cuales va información como datos, nombres, lugares, también incluyó diseño de separadores gráficos, movimiento de cada elemento, caracterización de las voces de los personajes, para otorgar puntos detonantes que envuelvan al televidente.

Las ilustraciones animadas se enfocaron en un segmento inicial de la historia para mostrar que la ciudad milenaria de Quito, existe mucho antes de la llegada de los españoles, además que las referencias visuales de esta etapa, son mínimas.

En primer lugar se escogió el nombre para diseñar el identificador, posterior a ello se trabajó en los Guiones, storyboard, desglose de elementos gráficos, personajes.

El producto audiovisual se dividió en 6 bloques a modo de micro-cápsulas con el objetivo de generar espacios que pausen la animación y den lugar a piezas publicitarias audiovisuales producidas por EcuadorTv.

A continuación el guión literario que fue la base para el proceso de animación del producto audiovisual.

6.11.1 Guión Literario

Tema: Quito, crónicas del sol

ESCENA 1: APERTURA

Paneo en montañas, un valle, dos indígenas sostienen una roca en la que se va formando el logo de Quito, Crónicas del Sol.

LOCUTOR: Quito, Crónicas del Sol.

ESCENA 2: TARDE/INT/ESTUDIO

Un mapamundi girando, está sobre el escritorio dentro de un estudio, de pronto se detiene en América.

LOCUTOR: El Continente Americano y el Ecuador estuvieron poblados muchos, muchos años antes de la llegada de Cristóbal Colón.

ESCENA 3: TARDE/EXT/OCÉANO

Aparecen las tres carabelas en las que llegaron los primeros españoles a América. De una embarcación se despliega un catalejo.

ESPAÑOL: Tierra a la vista.

LOCUTOR: Aproximadamente unos 20 ó 40 mil años atrás.

ESCENA 4: TARDE/INT/MAPA

Mapa de Asia y América, explicando la llegada desde el continente oriental al continente americano. Se refuerza con una claqueta a la vez aparece un asiático que confirma la teoría de su llegada antes que la española.

LOCUTOR: Se cree que los primeros habitantes de América fueron de origen asiático

ASIÁTICO: Les ganamos a los españoles.

ESCENA 5: TARDE/INT/MAPA/ESTRECHO BERING

Mapa de Asia y América, específicamente el estrecho de Bering que se va congelando, la cámara realiza un Zoom, hacia el estrecho, en donde se ve a un grupo de Asiáticos caminando en la nieve.

LOCUTOR: la teoría más cercana a la verdad es que los asiáticos cruzaron hasta América por el estrecho de Bering.

ESCENA 6: TARDE/INT/ESTRECHO BERING/MAPA

Mapa América, líneas entrecortadas marcaban el desplazamiento de los paleo-indios por todo el continente. Se hace un acercamiento al Ecuador al mismo tiempo que aparecen claquetas explicativas.

LOCUTOR: Ya en América del Sur, en Ecuador, los primeros habitantes de estiman de hace 10 mil años atrás.

ESCENA 7: TARDE/INT/CLAQUETA

Separador de título: Periodo Formativo

LOCUTOR: Periodo Formativo

ESCENA 8: TARDE/EXT/ECUADOR

En un campo abierto, se ve una tribu de indígenas dedicados a varias actividades como la agricultura, la caza, pesca, etc. El nómada deja su equipaje y se convierte en sedentario.

LOCUTOR: Los primeros habitantes, eran nómadas, es decir que iban de lugar en lugar con todo su pueblo, hasta buscar un lugar apto para la vida, pero con el avance de las técnicas de agricultura, caza, pesca, pudieron dejar de lado esa forma de vida, y se convirtieron en SEDENTARIOS, que eran los pueblos que se establecieron en un solo lugar para vivir.

ESCENA 9: TARDE/INT/CLAQUETA

Del mapa del Ecuador, se descompone el mapa de Quito y aparece el sedentario, al que llamaremos Coticilla, al mismo tiempo que una claqueta de información.

LOCUTOR: Y en el territorio de Quito, una de las primeras tribus en establecerse fueron, Los Cotocollao.

COTOCOLLAO: gracias a nosotros viven en esta ciudad tan bonita.

LOCUTOR: mmm... Pues sí, gracias a los Cotocollao, Quito desarrolló una gran historia en el lugar que ahora se encuentra.

ESCENA 10: TARDE/EXT/QUITO

Se observa la imagen de un cóndor volando por el cielo azul de Quito, la cámara hace un zoom out, hasta llegar a ver el valle de la ciudad de Quito, en donde se va componiendo los elementos que se necesita para el desarrollo de la civilización.

LOCUTOR: Pues, para que una tribu esté lista para su expansión, debió desarrollar muchas cosas antes, como

- Un sistema de Gobierno (UN REY)
- Agricultura, caza y pesca
- Desarrollar tecnología por ejemplo armas y ropa para vestirse

- Un ejercito
- Arquitectura
- y un aspecto fundamental, era la capacidad de guardar los alimentos excedentes, para cuando hayan épocas malas.

ESCENA 11: TARDE/INT/CLAQUETA

Separador de título: Los Quitos

LOCUTOR: Los Quitos

ESCENA 12: TARDE/INT/CLAQUETA

En una nueva claqueta aparecen los múltiples significados que se le han querido atribuir, hasta que en una foto clásica se ve a Luciano Andrade Marín y su teoría de lo que Quito es, según Andrade Marín.

LOCUTOR: De los tantos significados que se le quiso dar, se le atribuye el investigado por Andrade Marín, que quiere decir población de las quebradas.

ESCENA 13: TARDE/EXT/VALLE DE QUITO

Con un paisaje montañoso de Quito, se explica el trayecto donde se encontraba Quito

LOCUTOR: pues los primeros Quitos se empezaron a asentar en pequeñas tribus, desde el actual Cochasquí hasta el conocido barrio de Puengasí, pues a partir de ahí se fueron juntando en una gran civilización.

ESCENA 14: TARDE/INT/CLAQUETA

En una claqueta animada se explica rápidamente la ubicación de las principales provincias desarrolladas en el territorio ecuatoriano.

LOCUTOR: Y a la vez en Todo el Ecuador se extendían grandes e importantes pueblos.

ESCENA 15: TARDE/INT/CLAQUETA

Separador de título: Los Caras

LOCUTOR: Los Caras

ESCENA 16: TARDE/EXT/REGIÓN COSTERA

Se observa al Rey de los Caras enfadado, debido al carácter que les caracteriza, de repente entra volando un Quito, a su pueblo se le conocía como pacífico. Se utiliza la analogía de un ángel para denotar la tranquilidad de los Quitos.

LOCUTOR: Los Caras, eran conocidos como feroces guerreros a diferencia de los Quitos que eran pacíficos.

ESCENA 17: TARDE/INT/HABITACIÓN

El rey Cara está sentado en su trono, se usa la analogía de usar un tablero de ajedrez para connotar la planeación de estrategias de guerra. Las sobreimposiciones refuerzan la información.

LOCUTOR: Los caras tenían un sistema político gobernado por, quien infundía justicia y obviamente planeaba estrategias militares, este rey era conocido como el Scyri.

ESCENA 18: TARDE/EXT/REGIÓN COSTERA

Se observa al Scyri dando órdenes a su ejército, el cual está formado en la playa y dispuesto a hacer lo que su señor ordene.

LOCUTOR: El Scyri ordeno a sus tropas buscar otro lugar apto para expandir sus límites

SCYRI: ¡Nuestro reino debe crecer!

ESCENA 19: TARDE/INT/CLAQUETA

En la claqueta se detalla simbólicamente la travesía de los Caras desde la provincia de Manabí, hasta Quito. Se refuerza la información con sobreimposiciones.

Luego se ve un gráfico explicativo de la formación del Reino Quito-Cara, y los dos Reyes solidificando la unión

LOCUTOR: Y es por esa razón que los Caras llegaron desde Manabí hasta Quito para conquistar a los Quitos y formar el reino Quito-Cara

ESCENA 20: TARDE/EXT/QUITO

Un plano general de un valle de Quito, en el que se encuentra un templo Cara, el cual se va abriendo las puertas.

LOCUTOR: Los Caras tenían un reino monárquico

ESCENA 21: TARDE/INT/TEMPLO CARA

La cámara entra en el templo, en donde se está formando una pirámide jerárquica.

El primer escalón es para el Scyri, como rey de la civilización, el segundo es para la familia real y los nobles, el tercer escalón es para el ejército y los que servían al Scyri, y en el escalón más bajo se encuentra el pueblo.

LOCUTOR: Los Caras tenía un reino monárquico, un rey, su familia real, nobles, el ejército, los que servían al reino, y la plebe, es decir, tenían el mismo sistema que en Europa.

ESCENA 22: TARDE/INT/CLAQUETA

En la claqueta se explica la distinción que se lograba mediante las plumas, y se muestra la corona del Scyri que tiene 3 plumas y la joya real en el medio que es la esmeralda.

LOCUTOR: Un indicador importante de las jerarquías, eran las plumas en su frente. La corona del Scyri tenía tres plumas y una esmeralda en el medio.

ESCENA 23: TARDE/INT/TEMPLO CARA

La hija del Scyri Carán, en la habitación con las plumas de Scyri en su corona, pero al momento que el locutor dice que no puede ser Scyri, las plumas salen volando.

LOCUTOR: Carán tenía una hija llamada Toa, pero por ley no podía ser una Scyri

ESCENA 24: TARDE/INT/PALACIO PURUHÁ

Carán visita a Condorazo señor de Puruhá, para proponerle el matrimonio de su hijo Duchicela con su hija Toa, pues Carán no quiere que su casa pierda sucesión y así su sangre seguirá en la corona del reino, cerraron el pacto y se formó el Reino de Quito

LOCUTOR: Carán buscó la manera de asegurar el reinado de Toa, pues inteligentemente propuso a Condorazo, señor de Puruhá, la única provincia limítrofe con Quito, que no pudo conquistar, le propuso el matrimonio de su primer hijo Duchicela con su amada Toa y a la vez que Puruhá confirmando así majestuoso Reino de Quito.

CARÁN: ¡Serás una reina, sea como sea!

ESCENA 25: MAÑANA/INT/PALACIO PURUHÁ

El matrimonio de Duchicela y Toa, forma una alianza conyugal, las dos provincias más grandes de la región unían sus reinos con un lazo sanguíneo.

LOCUTOR: Y así sucedió, Duchicela tras la muerte de Carán fue nombrado Scyri XII, junto a su reina Toa.

ESCENA 26: TARDE/INT/CLAQUETA

En la se despliega el mapa de la zona central del Ecuador, donde se va limitando los límites del Reino de Quito

LOCUTOR: La ciudad creció increíblemente desde el norte de la provincia de los Imbayas (Imbabura), hasta el sur la provincia de Tikizambi, sur de la provincia de Chimborazo.

ESCENA 27: MAÑANA/INT/PALACIO

En la habitación se detalla el árbol genealógico de la familia Duchicela, desde el mismo Duchicela, hijo de Condorazo, Autachi Duchicela, Hualcopo Duchicela, hasta llegar a su hijo Caccha Duchicela Scyri XV

LOCUTOR: La familia de los Duchicela gobernó al reino de Quito hasta antes de la conquista de los Incas, el último fue Caccha Duchicela.

ESCENA 28: TARDE/INT/CLAQUETA

Separador de título: Los Incas

LOCUTOR: Los Incas

ESCENA 29: MAÑANA/EXT/MACHU PICHU

La cámara se posa en el Gran Machu Pichu, las imponentes montañas, las verdes colinas, las espesas nubes que rodean sus grandes construcciones y el cielo azul que cobija a una de las obras más reconocidas en el mundo. Asoma Huayna Cápac el Conquistador

LOCUTOR: El gran imperio Inca, con su emperador Huayna Cápac iba tras la conquista del reino de Quito, pues era de conocimiento de todos en la época la riqueza, la majestuosidad del reino al norte del Cuzco

ESCENA 30: TARDE/INT/CLAQUETA

Separador de título: Huayna Cápac

LOCUTOR: Huayna Cápac el conquistador

ESCENA 31: MAÑANA/INT/REVISTA

La portada de la revista Inca contiene al Inca más famoso de todos Huayna Cápac, el personaje de la época y su rival en el interior de la misma, Caccha Duchicela.

LOCUTOR: Sin duda, el Inca más famoso de todos los tiempos emprendió la conquista del Reino de Quito y se enfrentó a Caccha en innumerables batallas.

ESCENA 32: MAÑANA/EXT/OTAVALO

El ejército Inca, con su gran poderío, y sus estrategias militares hicieron que el ejército del Reino de Quito se replegara hasta la más grande plaza de Armas del Reino, para intentar frenar el ataque de los sureños

LOCUTOR: Huayna Cápac y su ejército real de los Orejones, hizo retroceder al ejército de Caccha hasta la última y más grande Plaza de Armas de Otavalo.

ESCENA 33: TARDE/INT/CLAQUETA

En las claquetas ocre se observa siluetas de feroces y decididos guerreros tanto incas como del reino de Quito en una feroz lucha, de pronto un hacha y una lanza chocan.

LOCUTOR: Y ahí fue dado muerte el último Scyri del reino de Quito.

ESCENA 34: MAÑANA/EXT/YAHUARCOCHA

En un soleado cielo, en el lugar en donde se ubica la laguna Yahuarcocha se ubican los ejércitos del Los Caranquis y de Los Incas, en ambos extremos de la Laguna, están jugando a halar la soga, los más débiles caerán a la Laguna, (se usó esta metáfora para no mostrar escenas de guerra) y la laguna se tiñe de rojo, de ahí su nombre, lago de Sangre (Yahuarcocha en Quichua). Esto se muestra en una superposición

LOCUTOR: Posteriormente, Los Caranquis otra provincia del Reino de Quito, quiso dar la última batalla, todo su ejército fue arrasado y sus cuerpos arrojados a la laguna Yaharcocha, que quiere decir: lago de sangre.

ESCENA 35: TARDE/INT/CLAQUETA

Separador de título: Quito, en el Tahuantinsuyo.

LOCUTOR: Quito, en el Tahuantinsuyo.

ESCENA 36: TARDE/INT/CLAQUETA

En una claqueta a manera de mapa se explica la nueva extensión de territorio a la que Quito pertenecía desde la conquista Inca.

LOCUTOR: Tras la caída del Reino de Quito, el imperio Inca absorbería a Quito al Tahuantinsuyo.

ESCENA 37: TARDE/INT/CLAQUETA

En una nueva claqueta esta Huayna Cápac en su trono, a su lado en un corazón simbolizando el amor su esposa la Reina Paccha.

LOCUTOR: Huayna Cápac se convirtió en emperador supremo, se casó con la única hija del Scyri muerto, Paccha, que sería la Reina del Norte del Tahuantinsuyo.

ESCENA 38: TARDE/INT/CLAQUETA

En otra claqueta sale un habitante de Quito, y arriba suyo el Sol Inca, de la misma manera aparecen las palabras costumbres, leyes, idioma, sistema de gobierno, celebraciones.

LOCUTOR: A la vez, debido a que Quito oficialmente pasó a manos de los Incas, debió adoptar todas sus costumbres, leyes, idioma, sistema de gobierno, celebraciones y más.

ESCENA 39: TARDE/EXT/QUITO

Se admira a Quito de manera renovada, con una gran sofisticación para la época, casas y construcciones de piedra, al estilo inca.

En un balcón de la ciudad se puede distinguir a los Señores de Quito, Huayna Cápac y Paccha.

LOCUTOR: Pues dicen que bajo el gobierno Inca, la ciudad de Quito avanzó y se desarrolló de manera increíble.

CIUDADANO ANCIANO: ¡Aja!

LOCUTOR: La ciudad milenaria tuvo gran importancia en la historia de los Incas y el Tahuantinsuyo.

Cada vez que Huayna Cápac volvía a Quito, regocijaba de felicidad por ver que pudo cumplir su sueño, promover el desarrollo de su renovada Nación, el Imperio Inca.

ESCENA 40: TARDE/INT/CLAQUETA

Primer Plano de Huayna Cápac mira una comparación entre un quiteño y un inca, y comprende que los dos pueblos tienen un solo origen, el de su venerado Sol.

LOCUTOR: Comprendió que los Quitos al igual que los Incas originarios del Cuzco, eran hijos de su venerado dios Sol.

ESCENA 41: TARDE/EXT/QUITO

Huayna Cápac, feliz, satisfecho, orgulloso de haber cristalizado tan impresionante Imperio, y con muchos sueños de prosperidad para su hijo y heredero del trono, Atahualpa.

LOCUTOR: Huayna Cápac, estaba seguro que les esperaba un futuro próspero, en su ideal de unificar los pueblos en el Tahuantinsuyo, mientras ve a su pequeño hijo y futuro heredero del trono, crecer en su amado Quito.

6.11.2 Guión Técnico

QUITO, CRÓNICAS DEL SOL

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena1	PG	Montañas estilizadas, en transparencia se realiza un PANEEO de cámara, con un ZOOM OUT aparecen 2 aborígenes sosteniendo una roca, en la que se va dibujando el símbolo quitsato, para luego completarse el logo de: Quito, crónicas del Sol	Viento (FX) Tambores Música Drumm Hill Wosh (FX)	LOCUTOR: Quito, Crónicas del Sol.	13''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena2	PG	En un estudio con pared se vemos un escritorio, silla, hojas, útiles de oficina y un mapamundi girando. La cámara va haciendo un ZOOM IN hacia el mapamundi que se detiene en América. La Cámara vuelve a hacer un ZOOM IN mucho más cerca	Guitar Song1 Wosh (FX)	LOCUTOR: El Continente Americano y el Ecuador estuvieron poblados muchos, muchos años antes de la llegada de Cristóbal Colón	7''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena3	PG	<p>En el mar abierto, surgen las tres carabelas, La Niña, La Pinta y la Santa María. De una de ella sale un catalejo que mira y crece.</p> <p>Las olas se mueven constantemente</p> <p>Las carabelas se desplazan lentamente hacia delante.</p>	<p>-Guitar Song1</p> <p>-Wosh (FX)</p> <p>-Océano (FX)</p> <p>-Gaviotas (FX)</p> <p>-SQRILL Sound</p> <p>-Funny001 Sound</p>	<p>ESPAÑOL: Tierra a la vista.</p> <p>LOCUTOR: Aproximadamente unos 20 ó 40 mil años atrás.</p>	11''
	PPP	<p>La cámara hace un ZOOM IN</p>			

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 4	PG	<p>En una claqueta del mapamundi se explica la llegada de los primeros habitantes desde Asia hacia América, Graficando con sobreimposiciones los dos continentes.</p> <p>SOBREIMPO: Asia</p> <p>SOBREIMPO: América</p>	<p>-Tramp sound1</p> <p>- Wosh (FX)</p> <p>-OrientSong 3</p> <p>-Wong (FX)</p>	<p>LOCUTOR: Se cree que los primeros habitantes de América fueron de origen asiático</p> <p>ASIÁTICO: Les ganamos a los españoles.</p>	8''
	PA	<p>Aparece un asiático para confirmar el enunciado</p> <p>SOBREIMPO: 20 ó 40 mil años atrás</p>			

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 5	PP	<p>Transición: Page Turn</p> <p>Acercamiento de Cámara en el estrecho de Bering en donde se congela el trecho entre continentes, la cámara hace un ZOOM IN.</p> <p>Transición: Pantalla a Blanco</p>	<p>-Page Turn (FX)</p> <p>-Leaves Crunch (FX)</p> <p>-OrientSong 3</p> <p>-Zoom (FX)</p> <p>- Torment</p>	<p>LOCUTOR: La teoría más cercana a la verdad es que los asiáticos cruzaron hasta América por el estrecho de Bering.</p>	7"
	PG	<p>Nómadas Asiáticos caminando por la nieve, graficando la cruzada de los orientales hacia América.</p>	<p>(FX)</p> <p>- Duingsound</p>		

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 6	PG	<p>En una mapa de América se grafica el camino de expansión de los asiáticos por todo el continente. ZOOM IN en Ecuador.</p> <p>Transición circular.</p> <p>Mapa de Ecuador, Sobreimposiciones</p> <p>1. Ecuador, latitud cero</p> <p>2. 10 años atrás</p>	<p>- Pass Chin (FX)</p> <p>- T-wrill (FX)</p> <p>- Wosh</p> <p>- End 1 (FX)</p>	<p>LOCUTOR: Ya en América del Sur, en Ecuador, los primeros habitantes de estiman de hace 10 mil años atrás...</p>	8"
	PA	<p>Aparece un aborigen.</p>	<p>- MagicSound</p>		

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 7	PG	<p>Separador 1:</p> <p>Entrada en Alpha, con un barrido entra Back1 para luego el ícono de separadores con el título de:</p> <p>Periodo Formativo.</p>	<p>- Camera 4 (FX)</p> <p>- Reversal 003</p> <p>- Alliance Ramdas music.</p>	LOCUTOR: El Periodo formativo	5''
SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 8	<p>PO</p> <p>PP</p> <p>PM</p>	<p>Los nómadas caminan por el campo</p> <p>La Cámara, ZOOM OUT, el plano se abre a Plano General aparece una pequeña aldea con sus respectivas chozas, fogatas, árboles, etc.</p> <p>ZOMM IN, y sale caminando un venado, caen cestos de peces y crecen maizales.</p> <p>ZOMM OUT, el nómada desaparece, y a la vez entra un sedentario saludando, ya sin su equipaje ni accesorios de viajero.</p>	<p>- Aroundthe World music</p> <p>-Jump (FX)</p> <p>- Animal (FX)</p> <p>- T-wrill (FX)</p> <p>- Wosh</p> <p>-SQRILL Sound</p>	LOCUTOR: Los primeros habitantes, eran nómadas, es decir que iban de lugar en lugar con todo su pueblo, hasta buscar un lugar apto para la vida, pero con el avance de las técnicas de agricultura, caza, pesca, pudieron dejar de lado esa forma de vida, y se convirtieron en SEDENTARIOS, que eran los pueblos que se	18''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
			- Maximal Free sound1	establecieron en un solo lugar para vivir.	
Escena 9	PP PPP	Se despliega la Claqueta en el que aparece el mapa del Ecuador y luego el de Quito, en el medio de estos sube hacia la pantalla un sedentario, identificado como Cotocollao, apoyado por una sobreimpocisión. ZOMM IN, al mapa de Quito, a la izquierda se ubican tres imágenes de Quito, para apoyar el texto.	- Aroundthe World music - T-wrill (FX) - Wosh - Camera 4 (FX) - Wimp (FX)	LOCUTOR: Y en el territorio de Quito, una de las primeras tribus en establecerse fueron, Los Cotocollao. COTOCOLLAO: gracias a nosotros viven en esta ciudad tan bonita. LOCUTOR: mmm... Pues sí, gracias a los Cotocollao, Quito desarrolló una gran historia en el lugar que ahora se encuentra.	14"

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 10	PPP PG	Un cóndor surca el cielo de Quito, la cámara hace un ZOOM OUT en el que se ve montañas. En la toma principal se ve a una montaña redondeada tipo Shungoloma (El Panecillo) en la que se acerca caminando un Indígena para aprender cómo se forma una	-Eagle (FX) - T-wrill (FX) - Wosh	LOCUTOR: Pues, para que una tribu esté lista para su expansión, debió desarrollar muchas cosas antes, como -Un sistema de Gobierno (UN REY)	24"

	PP	<p>civilización.</p> <p>Se va graficando de acuerdo al texto, Aparece el Rey Quito, Su Consejo de Gobierno, los sistemas de cultivos, ganado y de pesca, las armas y el ejército y por supuesto las edificaciones.</p> <p>A manera de alacena de piedra se va llenando las pantallas de cajas rocosas con vasijas llenas de alimentos guardados.</p>	<p>- Wind</p> <p>- Wimp (FX)</p> <p>- ¡Aja! Voice 1</p> <p>- Armytune</p> <p>- Push (FX)</p> <p>-Trull Pin (FX)</p>	<p>-Agricultura, caza y pesca</p> <p>-Desarrollar tecnología por ejemplo armas y ropa para vestirse</p> <p>-Un ejercito</p> <p>-Arquitectura</p> <p>y un aspecto fundamental, era la capacidad de guardar los alimentos excedentes, para cuando hayan épocas malas.</p>	
--	----	--	---	---	--

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 11	PG	<p>Separador 1:</p> <p>Entrada en Alpha, con un barrido entra Back1 para luego el ícono de separadores con el título de:</p> <p>Los Quitos</p>	<p>- Camera 4 (FX)</p> <p>- Reversal 003</p> <p>- Alliance Ramdas music.</p>	<p>LOCUTOR: Los Quitos</p>	5''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 12	PG	<p>En una claqueta se despliegan significados de la ciudad de Quito, investigados a través del tiempo.</p> <p>Luego aparece en un retrato antiguo, el historiador ecuatoriano Luciano Andrade Marín, apoyado por su sobreimposición y enseguida el significado de Quito, investigado por él. Marín levanta las cejas orgulloso.</p>	<p>- T-wrill (FX)</p> <p>- Wosh</p> <p>Athmosphere 18</p> <p>- Drumschill</p> <p>-</p> <p>-Chwun (FX)</p>	<p>LOCUTOR: Quito, de los tantos significados que se le quiso dar, se le atribuye el investigado por Andrade Marín, que quiere decir población de las quebradas.</p>	5''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 13	PG	<p>PANEO por la ciudad se ve casas, indígenas realizando sus actividades, se grafica la extensión de la ciudad en aquellas época, desde Cochasquí, hasta Puengasí, la cámara llega con un ZOMM IN.</p>	<p>- Epic song 005</p> <p>-People (FX)</p> <p>- Wosh</p> <p>Athmosphere 18</p> <p>- Drumschill</p> <p>-</p> <p>-Chwun (FX)</p>	<p>LOCUTOR: pues los primeros Quitos se empezaron a asentar en pequeñas tribus, desde el actual Cochasquí hasta el conocido barrio de Puengasí, pues a partir de ahí se fueron juntando en una gran civilización.</p>	11''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 14	PG	En una claqueta de mapa se grafican pueblos aledaños e importantes también como Los Caras, Puruháes, Hunacavilcas, Cañaris.	<ul style="list-style-type: none"> - Epic song 005 -Etnia simple drill - Wosh Athmosphere 18 - Drumschill -Chwun (FX) 	LOCUTOR: Y a la vez en Todo el Ecuador se extendían grandes e importantes pueblos.	11''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 15	PG	Separador 1: Entrada en Alpha, con un barrido entra Back1 para luego el ícono de separadores con el título de: Los Caras.	<ul style="list-style-type: none"> - Camera 4 (FX) - Reversal 003 - Alliance Ramdas music. 	LOCUTOR: Los Caras	5''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 16	PP	<p>El rostro de un cara enfadado, pues eran conocidos como feroces guerreros.</p> <p>Por detrás sale volando un Quito, con aureola y alas de ángel, pues se tomo esa comparación con su pacifismo.</p>	<p>Athmosphere 05</p> <p>- Drumchill 28</p> <p>- Angry Voice</p> <p>-Saint sound</p> <p>- stars in space</p>	<p>LOCUTOR: Los Caras, eran conocidos como feroces guerreros a diferencia de los Quitos que eran pacíficos.</p>	6''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 17	PP PPP PG	<p>La cámara esta dentro de un templo cara, en donde se encuentra el Rey Carán, Con un TILL UP se revela al trono del Scyri.</p> <p>Un ZOMM IN a un tablero de Ajedrez, haciendo una analogía con la planeación de estrategias militares.</p> <p>ZOOM OUT, El Scyri sentado en su trono, apoyado por su sobreimposición.</p>	<p>EpicAmbienc e 02</p> <p>- Wosh</p> <p>-Ringsound</p>	<p>LOCUTOR: Los caras tenían un sistema político gobernado por, quien infundía justicia y obviamente planeaba estrategias militares, este rey era conocido como el Scyri.</p>	10''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 18	PPP	Se muestra a Carán, la toma se abre para mostrar al ejército Cara en la costa, con un ZOOM In se muestra a los soldados en formación.	EpicAmbienc e 02	LOCUTOR: El Scyri ordeno a sus tropas buscar otro lugar apto para expandir sus límites	6''
	PG	Uno de ellos agita el brazo en señal de arenga. Travelling para el horizonte	- Wosh -SQRILL Sound	SCYRI: ¡Nuestro reino debe crecer!	

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 19	PPP	En el mapa se observa la llegada de los Caras hasta Quito, desde la costa hacia la cordillera.	EpicAmbienc e 02	LOCUTOR: Y es por esa razón que los Caras llegaron desde Manabí hasta Quito para conquistar a los Quitos y formar el reino Quito-Cara	8''
	PG	Para lograr la consolidación del Reino Quito Cara, se ve a los reyes de las dos facciones.	- Wosh -SQRILL Sound -Reverse Spin (FX)		

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 20	PG	En un paisaje de Quito se observa un templo, y con un travelling la Cámara se va internando en éste, mientras su puertas se van abriendo	<p>Cajón Peruano</p> <p>- Wosh</p> <p>-SQRILL Sound</p> <p>-Open Door (FX)</p>	LOCUTOR: Los Caras tenían un reino monárquico	4''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 21	PG	<p>Ya dentro del templo se forma una pirámide de jerarquías, en donde se van alineando el escalafón jerárquico</p> <p>Con un TILT DOWN van apareciendo todas las clases del Reino</p> <p>El Rey, La Realeza, Los Nobles, Los Sirvientes, Los Soldados y la Plebe</p> <p>ZOOM OUT para visualizar todo el escalafón, y Travelling de reconocimiento</p>	<p>Cajon Peruano</p> <p>- Wosh</p> <p>-SQRILL Sound</p> <p>-Chwun (FX)</p> <p>- Pushing (FX)</p>	LOCUTOR: Los Caras tenía un reino monárquico, un rey, su familia real, nobles, el ejército, los que servían al reino, y la plebe, es decir, tenían el mismo sistema que en Europa.	11''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 22	PG	En la claqueta se colocan dos cuadros con Caras, para poder comparar las plumas en la corona, luego se abre la toma de la claqueta y se ve a la corona del Scyri con las plumas y la esmeralda.	<p>Cajon Peruano</p> <p>- Wosh</p> <p>-SQRILL Sound</p> <p>-Crazyflyer</p> <p>-Ringsound</p>	LOCUTOR: Un indicador importante de las jerarquías, eran las plumas en su frente. La corona del Scyri tenía tres plumas y una esmeralda en el medio.	7"

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 23	PG	<p>En una habitación está la hija de Carán, Toa. Con su respectiva sobreimpocisión</p> <p>En su cabeza está la corona de Scyri, pero al momento que la locución exclama que las mujeres no pueden ser Scyri, las plumas salen volando de la corona</p>	<p>Soundtrack 16</p> <p>- Risa Mujer</p> <p>-SQRILL Sound</p> <p>-Crazy foyer</p> <p>-Wosh</p>	LOCUTOR: Carán tenía una hija llamada Toa, pero por ley no podía ser una Scyri	6"

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 24	PG	Carán fue a buscar a Condorazo para proponer el matrimonio de su hijo Duchicela con Toa, en el pensamiento de Carán, se ve a Duchicela y Toa en un corazón simbolizando su amor.	MelodyWild	LOCUTOR: Carán buscó la manera de asegurar el reinado de Toa, pues inteligentemente propuso a Condorazo, señor de Puruhá, la única provincia limítrofe con Quito, que no pudo conquistar, le propuso el matrimonio de su primer hijo Duchicela con su amada Toa y a la vez que Puruhá confirmando así majestuoso Reino de Quito.	28''
	PP	Travelling de Carán y Condorazo de espaldas. ZOOM IN	- Magic (FX)		
		El acuerdo de unir a los Puruháes y los Quito-Caras se pacta con un estrechón de manos y se forma el majestuoso Reino de Quito.	- Squirll (FX)		
PG	Claqueta Reino de Quito	-SQRILL Sound	-Crazy foyer		
		Efecto de luz	-Wosh	CARÁN: ¡Serás una reina, sea como sea!	
			-Woods Hit		
			- Resonance (FX)		

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 25	PG	Desde las montañas entra la cámara con un travelling hasta el palacio del Reino, en donde Duchicela se casa con Toa, consolidando la alianza y convirtiéndose en el nuevo Scyri.	- WindsofVictory	LOCUTOR: Y así sucedió, Duchicela tras la muerte de Carán fue nombrado Scyri XII, junto a su reina Toa.	9''
			-Trull Pin (FX)		

			-Wosh		
			-End Best (FX)		
SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 26	PG	<p>En las claquetas de mapas se visualiza al mapa de la región de la Sierra que es en donde estaba el Reino de Quito, La cámara viaja a través de las montañas para que se aprecie la extensión del territorio.</p> <p>Sobreimposiciones de información.</p>	<p>- Hit percusions 09</p> <p>-SQRILL Sound</p> <p>-Wosh</p>	<p>LOCUTOR: La ciudad creció increíblemente desde el norte de la provincia de los Imbayas (Imbabura), hasta el sur la provincia de Tikizambi, sur de la provincia de Chimborazo.</p>	9''
SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 27	PG	<p>En las claquetas se puede ver el árbol genealógico de los Duchicela, que gobernaron el reino hasta el último Scyri 15, Caccha Duchicela.</p>	<p>- MelodyPeace ful 4</p> <p>- Drums sounds</p> <p>-Quiz Point (FX)</p> <p>-Leave Crush</p>	<p>LOCUTOR: La familia de los Duchicela gobernó al reino de Quito hasta antes de la conquista de los Incas, el último fue Caccha Duchicela.</p>	10

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 28	PG	<p>Separador 1:</p> <p>Entrada en Alpha, con un barrido entra Back1 para luego el ícono de separadores con el título de:</p> <p>Los Incas</p>	<p>- Camera 4 (FX)</p> <p>- Reversal 003</p> <p>- Alliance Ramdas music.</p>	LOCUTOR: Los Incas	5''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 29	PG PP	<p>En Machu Pichu hay un travelling desde el cielo, donde vuela un cóndor, a través de las montañas hasta la ciudad en lo alto de la cordillera.</p> <p>Travelling de reconocimiento</p> <p>Aparece El Inca Huayna Cápac y de fondo su imperio.</p>	<p>- Epic and Glory song</p> <p>- Bottom (FXC)</p> <p>-Aja voice (FX)</p> <p>-Wosh (FX)</p>	<p>LOCUTOR:</p> <p>El gran imperio Inca, con su emperador Huayna Cápac iba tras la conquista del reino de Quito, pues era de conocimiento de todos en la época la riqueza, la majestuosidad del reino al norte del Cuzco</p>	14''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 30	PG	<p>Separador 1:</p> <p>Entrada en Alpha, con un barrido entra Back1 para luego el ícono de separadores con el título de:</p> <p>Huayna Cápac</p>	<p>- Camera 4 (FX)</p> <p>- Reversal 003</p> <p>- Alliance Ramdas music.</p>	<p>LOCUTOR:</p> <p>Huayna Cápac el conquistador</p>	5''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 31	PP	<p>Se uso una analogía de revista con la popularidad de H. Cápac, en la portada se mira su nombre, el inca más famoso de todos los tiempos, Planes para conquistar a Quito, y como toda una celebridad H. Cápac está con gafas, al pasar las páginas en el interior, se ve a su más acérrimo rival. Caccha Duchicela.</p>	<p>- Camera Flash (FX)</p> <p>- Open Escenesong</p> <p>-Page turn (FX)</p> <p>-Woosh</p>	<p>LOCUTOR:</p> <p>Sin duda, el Inca más famoso de todos los tiempos emprendió la conquista del Reino de Quito y se enfrentó a Caccha en innumerables batallas</p>	8''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 32	PG	Traveling de reconocimiento, El ejército Inca se aproxima y el Quiteño se defiende. ZOOM IN A la Plaza de Armas con un Travelling de Avance.	<ul style="list-style-type: none"> - Battleship Sound - Pasos en la Nieve - Woosh 	<p>LOCUTOR:</p> <p>Huayna Cápac y su ejército real de los Orejones, hizo retroceder al ejército de Caccha hasta la última y más grande Plaza de Armas de Otavalo.</p>	7"

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 33	PG	<p>Travelling de retroceso:</p> <p>Siluetas batallando, dejando su último suspiro. Chocan un lanza y un hacha</p> <p>Efecto de chispas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Epic and Glory song - Medieval fight (FX) - Bass Drum 007 	<p>LOCUTOR:</p> <p>Y ahí fue dado muerte el último Scyri del reino de Quito</p>	5"

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 34	PG	<p>Pantalla dividida:</p> <p>Claqueta: Se revela la ubicación de los Caranquis en el Ecuador.</p> <p>Travelling Horizontal</p> <p>Animación: Usando una metáfora entre la batalla de Incas y Caranquis, usando el juego de jalar la sogá.</p> <p>Travelling de Acercamiento</p> <p>Al final los Caranquis son los derrotados, y cae a la laguna que desde entonces es llamada Yahuarcocha.</p>	<p>- Epic and Glory song</p> <p>- CrazyandFun ny vocal sounds</p> <p>- Bass Drum 007</p>	<p>LOCUTOR:</p> <p>Posteriormente, Los Caranquis otra provincia del Reino de Quito, quiso dar la última batalla, todo su ejército fue arrasado y sus cuerpos arrojados a la laguna Yaharcocha, que quiere decir: lago de sangre</p>	15''
	PP	Sobreimposición			

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 35	PG	<p>Separador 1:</p> <p>Entrada en Alpha, con un barrido entra Back1 para luego el ícono de separadores con el título de:</p> <p>Quito en el Tahuantinsuyo</p>	<p>- Camera 4 (FX)</p> <p>- Reversal 003</p> <p>- Alliance Ramdas music.</p>	<p>LOCUTOR:</p> <p>Quito en el Tahuantinsuyo</p>	5''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 36	PP	<p>En una claqueta que se extiende, se explica la extensión del Tahuantinsuyo en Latinoamérica.</p> <p>Se grafica con barras las dos ciudades más importantes.</p> <p>Quito y El Cuzco.</p>	<p>- Mapuche Song</p> <p>- Wosh (FX)</p> <p>-Pong (FX)</p>	<p>LOCUTOR: Tras la caída del Reino de Quito, el imperio Inca absorbería a Quito al Tahuantinsuyo</p>	5''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 37	PG	<p>Entra la claqueta de Huayna Cápac sentado en el trono.</p> <p>Paccha sale en un corazón a su costado.</p> <p>Ambos apoyados en Sobreimposiciones</p> <p>Transición del mapa del Tahuantinsuyo.</p>	<p>- Mapuche Song</p> <p>- Wosh (FX)</p> <p>-Pong (FX)</p> <p>- Latidos (FX)</p> <p>- Ring (FX)</p>	<p>LOCUTOR: Huayna Cápac se convirtió en emperador supremo, se casó con la única hija del Scyri muerto, Paccha, que sería la Reina del Norte del Tahuantinsuyo</p>	7''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 38	PG	<p>En la claqueta se explica todas las costumbres, leyes, etc.</p> <p>Aparece un indígena como espectador</p>	<p>- Mapuche Song</p> <p>- Wosh (FX)</p> <p>-Pong (FX)</p> <p>- Jumos (FX)</p> <p>- Ring (FX)</p>	<p>LOCUTOR: A la vez, debido a que Quito oficialmente paso a manos de los Incas, debió adoptar todas sus costumbres, leyes, idioma, sistema de gobierno, celebraciones y más</p>	11"

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 39	PG	Travelling horizontales a través de la ciudad	- Musical Andina	LOCUTOR: Pues dicen que bajo el gobierno Inca, la ciudad de Quito avanzó y se desarrolló de manera increíble.	11"
	PA	Aparece un anciano, aseverando el texto del locutor	- Wosh (FX)		
	PG	Travelling horizontales a través de la ciudad	-Pong (FX)	CIUDADANO ANCIANO: Aja	
	PG	En una terraza están parados y tomados de la mano Huayna Cápac y Paccha. Con un travelling de distanciamiento se cierra la escena.	- Jumps (FX)	LOCUTOR: La ciudad milenaria tuvo gran importancia en la historia de los Incas y el	
			- Ring (FX)		
			- Adult Voice Positive (FX)		

				Tahuantinsuyo. Cada vez que Huayna Cápac volvía a Quito, regocijaba de felicidad por ver que pudo cumplir su sueño, promover el desarrollo de su renovada Nación, el Imperio Inca.	
--	--	--	--	---	--

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 40	PG	<p>Entra Huayna Cápac en una claqueta.</p> <p>A sus costados están un cuzqueño y un quiteño, para que el Inca se dé cuenta que los dos son similares.</p> <p>El sol a manera de amuleto de adoración se posa sobre ellos.</p>	<p>- Last Soldier</p> <p>- Wosh (FX)</p> <p>-Pong (FX)</p> <p>-QuizPoint (FX)</p> <p>- Magical (FX)</p>	<p>LOCUTOR: Comprendió que los Quitos al igual que los Incas originarios del Cuzco, eran hijos de su venerado dios Sol.</p>	8''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 41	PP	<p>Entra Huayna Cápac mirando firmemente piensa en que su sueño se hizo realidad, unir a la región en una nación. Aparece un mapa y una superposición del Tahuantinsuyo.</p> <p>Travelling vertical, la cámara se centra en el hijo de Huayna Cápac un niño llamado Atahualpa.</p> <p>El Sol como fin.</p>	<p>- Last Soldier</p> <p>- Shambala canción</p> <p>- Wosh (FX)</p> <p>-Pong (FX)</p> <p>-Quiz Point (FX)</p> <p>- Efecto de Sueño (FX)</p> <p>-Chillona</p> <p>- Dramaticpercussion</p>	<p>LOCUTOR: Huayna Cápac, estaba seguro que les esperaba un futuro próspero, en su ideal de unificar los pueblos en el Tahuantinsuyo, mientras ve a su pequeño hijo y futuro heredero del trono, crecer en su amado Quito.</p>	20''

SECUENCIA	PLANO	IMÁGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Créditos	PP	<p>Créditos:</p> <p>Isotipo Universidad Israel</p> <p>Diseño, Ilustración, Animación y Postproducción: Diego Suárez</p> <p>Musicalización y Sonido: Ma. Augusta Campbell</p> <p>Locución: Mario Morales</p> <p>Colaboradores: Lcda. Mónica Guerra, Ma. Augusta Campbell, Christian Sánchez, Carol Segura, Sergio Gómez, Sr, Marco Campbell</p> <p>Basado en la obra de" El Reino de Quito" de el Padre Juan de Velasco.</p>	- Diablo Swing Orchestra		34''

Storyboard

Se trabajó en un esquema general de los bocetos de la animación, en la que escena por escena se mostró las acciones y sucesos de la historia.

Esto ayudó a la organización y planificación de la animación, para poder observar errores de narrativa visual, las escenas y lo que cada una proyecta, para posterior poder digitalizar las ilustraciones y proceder a la animación de cada uno de los objetos.

(Ver Anexo I)

Elementos gráficos

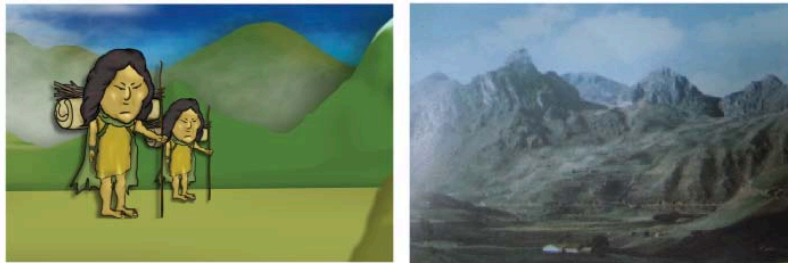
En la animación los elementos gráficos que se usaron fueron:

- Fondos.- También conocidos como backgrounds. Se utilizaron para separar una escena de otra, explicación de datos importantes, colocación de mapas. Los fondos tienen un color sobre el cual están sellos pertenecientes a la cultura inca y visualmente tienen ritmo debido a su repetición secuencial, estos símbolos tienen un significado de poderío. Su textura y tratamiento de color con sombras que generan profundidad, son aptas para la colocación de información, pues el televidente se centra en lo que el fondo contribuye al realce de las formas; es decir es un fondo sutil, que no distrae la atención del televidente.

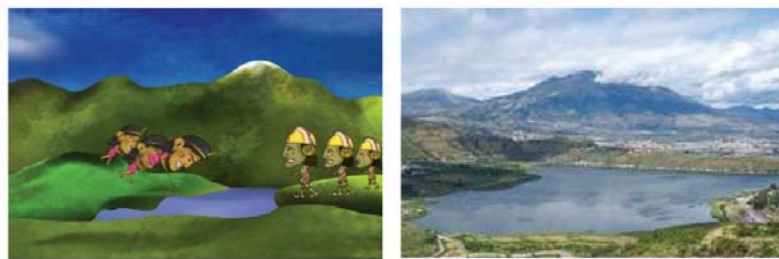


- Paisajes.- Se ilustraron diversos paisajes pertenecientes a lugares en los que se dieron hechos importantes, como batallas, acuerdos, conversaciones, en fin, zonas necesarias como locaciones de los personajes.

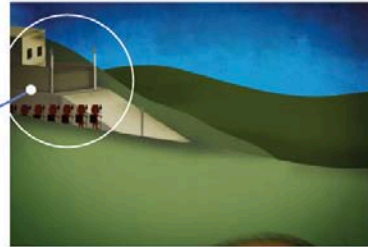
Sierra Andina 2



Laguna Yahuarcocha

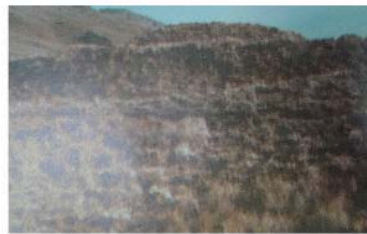
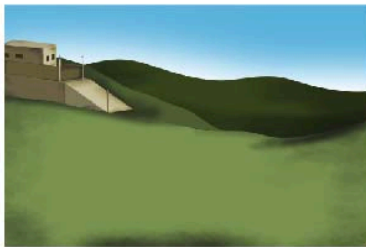


Ruinas de Cochasquí

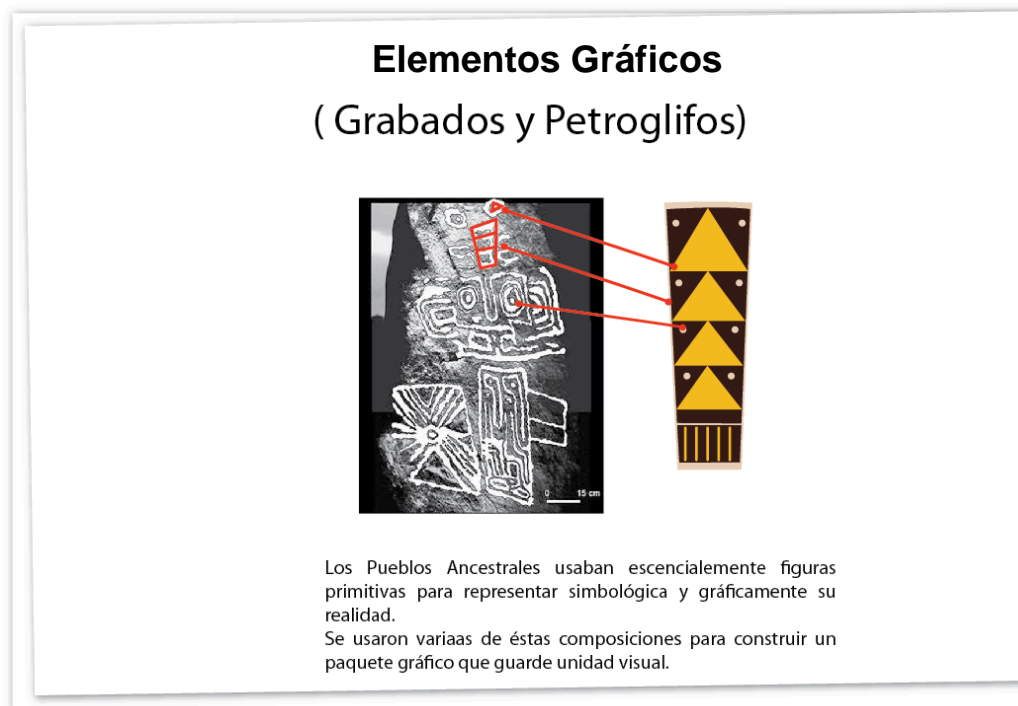
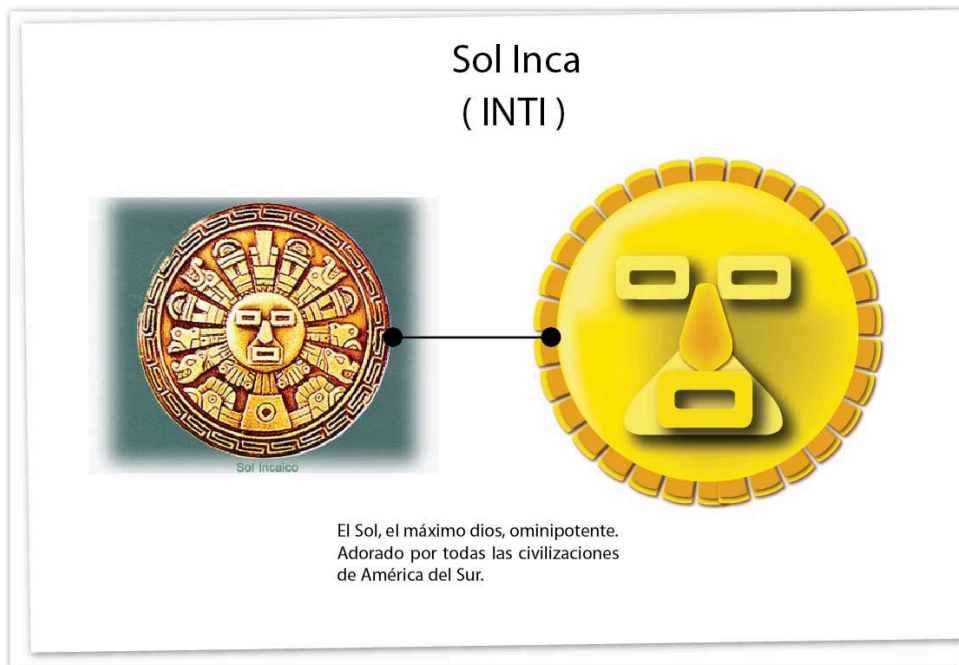


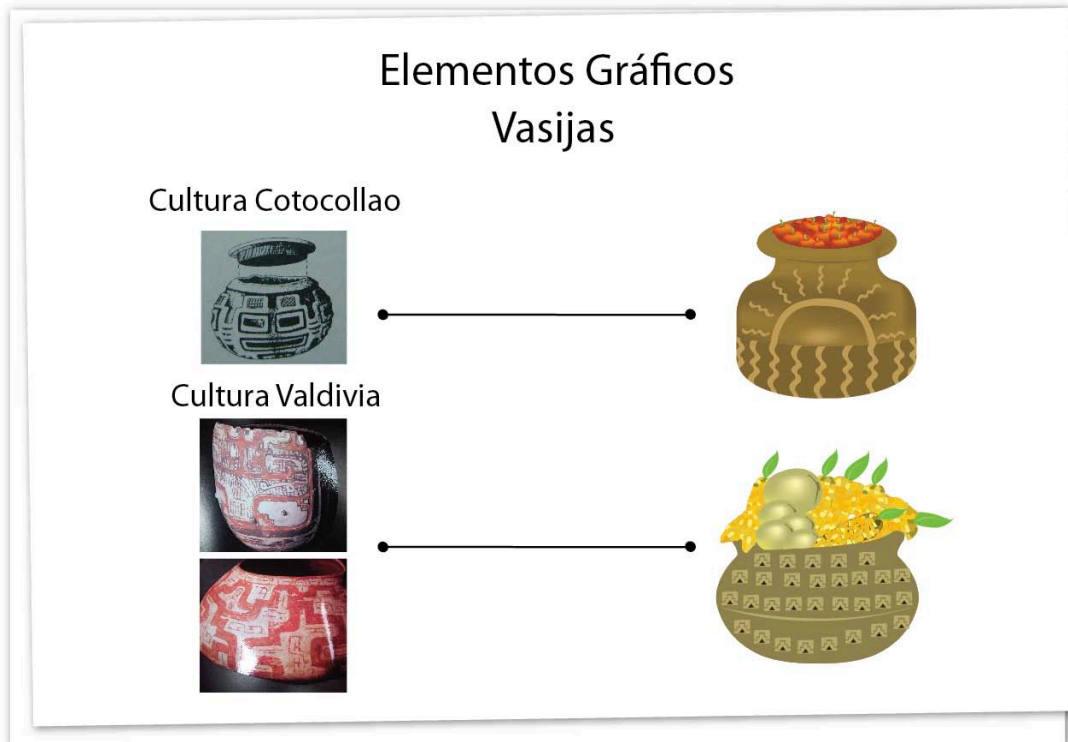
Las actuales ruinas de las pirámides, en la antigüedad se las usaba como cuarteles (Plazas de Armas), o Palacios Reales del Rey o Caciques.

Sierra Andina



- Objetos.- Los objetos usados en la animación poseen un valor simbólico que en la época pre-colonial comunicaban mensajes a la sociedad.





- Separadores Gráficos.- Los separadores son elementos gráficos que indican la finalización de un capítulo o tema y el inicio del siguiente y generalmente cuando el programa tiene identidad se trabaja en base a la misma para tener unidad visual.

Separadores Gráficos



Al tratarse a los separadores como títulos, la composición se la realizó ubicando a los elementos centrados en la pantalla, usando puntos aureos para referenciarlos.

El texto está ubicado en horizontal con una ligera inclinación, que no dificulta la lectura, que se la hace de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo



Sobreimposiciones

Es una barra de caracteres que refuerzan con información.

Sobreimposiciones



Se crearon en dos cuerpos, por estética y funcionalidad, pues el cuerpo A ayuda a que el B obtenga mayor notoriedad, ya que se transforma en un eje visual para darle movimiento pendular.

El Texto está ubicado de manera horizontal lo que simplifica la lectura, de izquierda a derecha y desde arriba hacia abajo.
Su tamaño varía en cada escena, según la estética y funcionalidad que se desee obtener.

Sobreimposiciones

TIPO BANDERA



HORIZONTAL



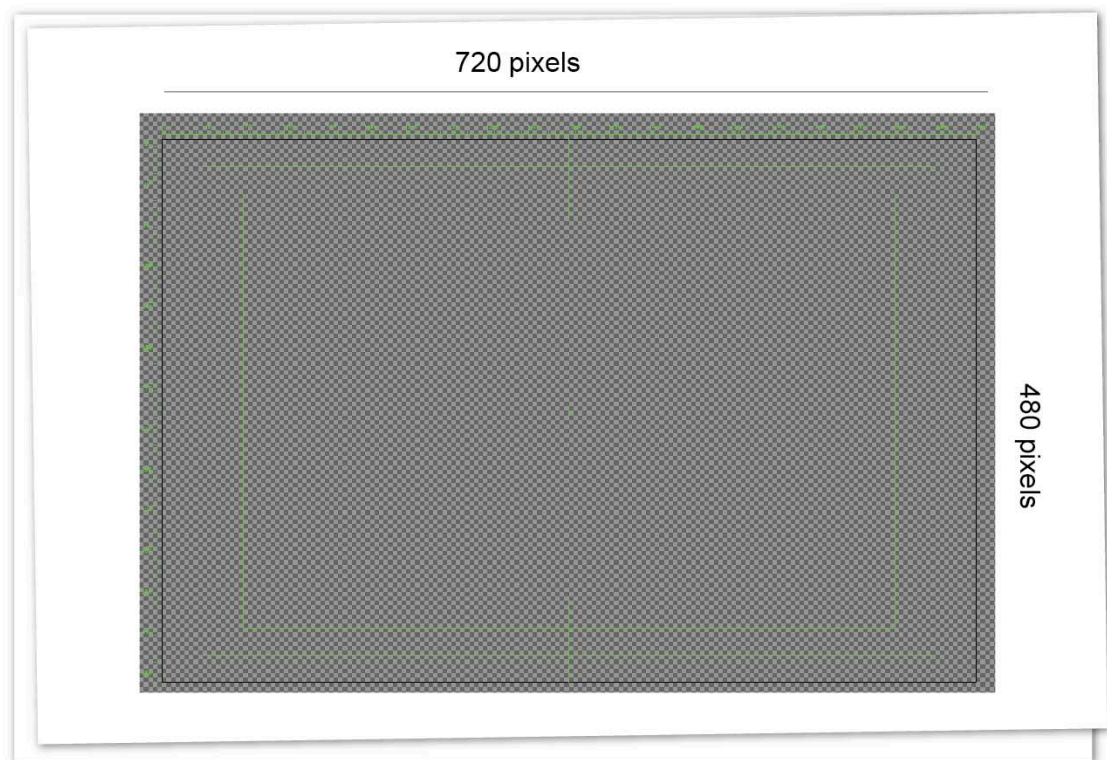
LATERAL



Se crearon diversos estilos de Sobreimposiciones para el dinamismo de la animación y mejor su funcionalidad dentro de la pantalla.

6.11.3 Animación del producto audiovisual

La animación del producto audiovisual fue digital en un formato televisivo de 720x480 píxeles.

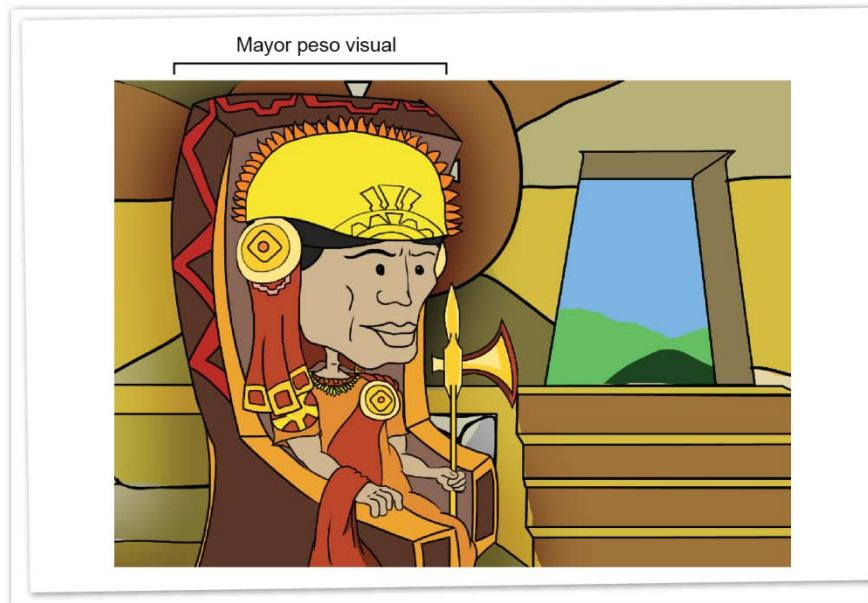


Los programas que facilitaron el desarrollo del producto fueron: Illustrator CS5 para la digitalización de los bocetos; Photoshop CS5, para pintar las ilustraciones, otorgar brillos, sombras, volumen; After Effects se empleó para generar los movimientos de los personajes, de las cámaras y planos, y Final Cut 7.0 para unir los clips de la animación, musicalizar y colocar efectos de sonido, voz en off del narrador y voces de los personajes.

Las técnicas de composición que se emplearon en la animación fueron:

- Asimetría.- Los elementos no estaban colocados simétricamente pues se necesitaba dinamismo al momento de la animación. La

ventaja de utilizar esta técnica de composición es el juego entre imagen y fondo, pues el área sin mayor peso visual deja un espacio para ambientar la escena con otros elementos.



- Fragmentación.- La animación fue fragmentada en 6 temas, pues cada sección tiene una historia que si bien depende de la siguiente son aisladas por los sucesos que en cada una de ellas se suscitaron. Esta técnica necesitó de separadores gráficos para comunicar al televidente que se inicia un nuevo capítulo.
- Actividad.- La animación en su extensión contiene movimiento; es decir ninguna escena es pasiva, ya que el generar movimientos contribuye a que el espectador infantil esté pendiente de lo que sucederá.

Ejemplo de Animación



6.11.4 Psicología del color

La cromática de los elementos visuales fueron colocados de acuerdo a lo que connota, a los objetivos gráficos y al público objetivo al que está dirigido, y en el caso del proyecto fue a infantes de 7 a 10 años, por lo tanto, a pesar de tratar sobre un tema histórico, es necesario recrear los hechos pasados mediante colores cálidos que envuelvan al niño televidente en un ambiente confortable, cómodo, amigable para recibir la información de un

contenido complejo. A continuación una lista de los colores usados y su significado:

Color Marrón

Según Heller (2008: pág.103) es un color acogedor, que denota antigüedad representa a la Madre Tierra y fue utilizado en el proyecto debido a que simboliza las raíces ancestrales de un pueblo. El identificador, personajes y objetos tienen este color para proyectar el concepto cultural de Quito, "Crónicas del Sol".

Color Amarillo

Heller (2008: pág.23) explica que el optimismo, alegría, energía, entendimiento son algunas de las connotaciones de este tono. La aplicación del color amarillo ilumina la gráfica, llena de vitalidad a los elementos, y de energía a las personas que lo miran, por esta razón se asocia el amarillo, al dinamismo que el niño presentará al observar Quito, "Crónicas del Sol", mediante el cual conocerá la historia y objetos antiguos a través de entretenidas ilustraciones animadas.

Color Rojo

El rojo es un color activo cuyo significado está asociado a la muerte, fuego y sangre; los matices rojos producen calor por el vigor que proporcionan a los elementos en los que se aplique. Este color en el proyecto fue aplicado en la Laguna de Yahuarcocha para connotar parte de la Historia de Quito, que narra acerca de un hecho bélico en que los cuerpos de los denominados Caranquis fueron arrojados al lago, por lo cual se tiñó de color rojizo.

Color naranja

Las connotaciones del naranja según Heller (2008: pág.179) son variadas como la alegría, diversión, energía. Este tono que gusta y capta la atención de los niños y en las ilustraciones fue aplicado para demostrar a los infantes lo divertido que es conocer la historia en la televisión.

Colores Ocres y dorados

La percepción cromática en la época antigua acerca de los colores ocres y dorados según Domínguez (1993: pág. 32) era para manifestar magnificencia pues era el color del oro, Además son colores que se encontraron en construcciones y murales de la prehistoria. En el proyecto Quito, Crónicas del Sol, se usó de manera recurrente este color en el

identificador, vestimenta o accesorios de los personajes, viviendas y armas de caza; de este modo se representa de forma real parte de la historia.

Color Violeta

El concepto de la magia de aprender está relacionado con el significado del color violeta pues representa el poder, la magia la originalidad. En accesorios y vestimenta se plasmó este color para otorgar a la ilustración un sentido de misticismo.

Color verde

El color verde está ligado a la esperanza, vida, salud, frescura y su relación con el proyecto se visualiza en los paisajes que sirven como locaciones para el desarrollo de actividades de los personajes. Las ilustraciones que tienen un matiz verde llenan a la pieza audiovisual de vida, frescura y neutraliza los colores intensos.

Color azul

El color azul indica frío, inmovilidad, profundidad e infinitud y en el proyecto fue plasmado en el cielo parte del paisaje para mostrar realismo en la imagen.

Color gris

Los grises son percepciones sugerentes de la pasividad, pues son colores que carecen de energía y simbolizan la edad.

6.11.5 Empaque

El empaque es indispensable pues además de ser la primera impresión que produce el producto, es el encargado de la protección de cada elemento que en su interior se encuentra. La idea principal que se proyectó y en base a la cual se diseñó el empaque fue el de una construcción prehispánica de Quito, la cual se caracterizó por su fachada de piedra. El concepto principal de vivienda es el sentido de resguardo que se brindaban en estos lugares tanto a productos comestibles como a los habitantes; y es ésta protección que se pretende otorgar a los elementos internos como el DVD, y un díptico explicativo.

Stewart (2008: p. 57) plantea algunas preguntas básicas para la producción de un empaque:

- ¿Cuánta importancia tiene ver lo que se adquiere antes de comprarlo?

Es importante que el empaque contenga especificaciones de lo que tiene, además que visualmente tenga una estética que proyecte la esencia del producto audiovisual, con el fin de captar la atención de los productores de la televisora.

- ¿Dónde se guardaría?

Por ser un empaque versátil, se puede guardar en un estante, cajón, en el escritorio.

- ¿Será un peligro para los usuarios?

El empaque no contiene ningún tipo de restricción y no genera peligro.

- ¿Puede ser diseñado para una mayor seguridad?

El empaque brinda seguridad y protección contra rayones, fragmentaciones al DVD que contiene la animación.

- ¿Qué tipo de características tiene el producto: sólido, líquido, gel, tableta?

El producto es sólido.

- ¿En qué condiciones debe almacenarse: helado, frío, a temperatura ambiente?

El empaque se almacena en temperatura ambiente, preferible evitando temperaturas cálidas que deterioren el disco.

- ¿De qué tamaño va a ser el empaque?

El empaque fue concebido de 22,5 cm de alto, 12 de espesor y 20 de ancho.

Las características del empaque de acuerdo a la parte gráfica son las siguientes:

- **Diferenciación:** Se distingue de otros productos audiovisuales por la forma innovadora de su empaque y las ilustraciones que contiene.
- **Atracción:** La relación atracción=impacto se dio por su cromática, uso de fondos y la presentación de los personajes más renombrados en la historia en un espacio estratégico para su rápida visibilidad.
- **Seducción:** El empaque tanto en formas como en gráfica incita, a que los individuos encargados de comprar o elegir programas para sus espacios televisivos, revisen el material audiovisual y tengan una idea previa de la calidad que verán reflejada en la animación.
- **Información:** El empaque contiene información acerca de las piezas que contiene en su interior.

6.11.5.1 Función, características y diseño establecido del empaque.

Un empaque funcional posee practicidad en su uso, contiene, protege y publicita un producto, y el primer paso para diseñar y construir el empaque es la identificación de las necesidades del cliente, las cuales según Juan Báez,

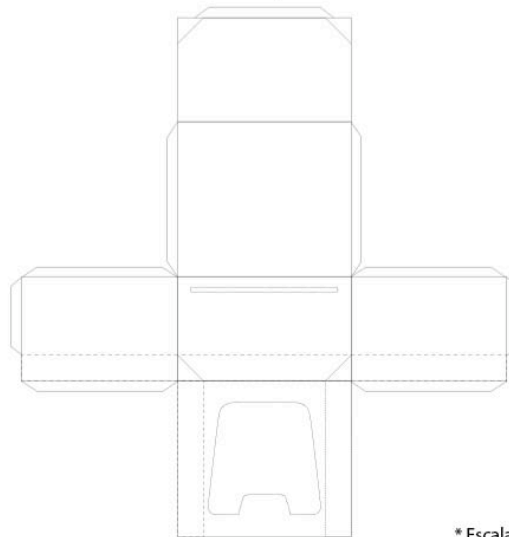
productor de un programa de la televisora EcuadorTv son: resguardar la información audiovisual del dvd y a la vez que el empaque decore el estante en el que están todos los programas infantiles del canal público; es decir esta función se denomina, como Stewart (2008: p.78) refiere: estética o también conocida como ornamental. Sin embargo, ésta doble funcionalidad requiere de un concepto que proyecte la imagen del producto audiovisual para su identificación y proyección de transparencia acerca de los programas que EcuadorTv posee y transmite.

La característica principal del empaque se basó en la forma física de una vivienda de los antepasados en la pre-colonia; la cual posee un ventanal grande para exhibir una muestra de las ilustraciones que el audiovisual posee; es decir, por este ventanal se observa un paisaje y dos personajes. En la parte superior del empaque tipo construcción se encuentra el dios sol, que representa el poderío y la base de todas las creencias ancestrales. El usuario, al levantar el sol, pueda observar como de este se desprende un empaque secundario que finalmente es el que contiene al DVD y a un díptico explicativo del producto.

EMPAQUE ARMADO

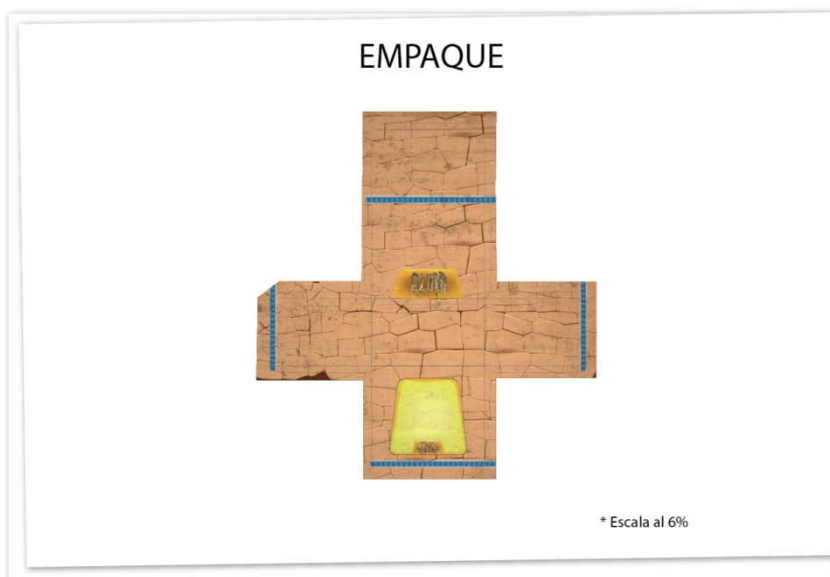


TROQUEL



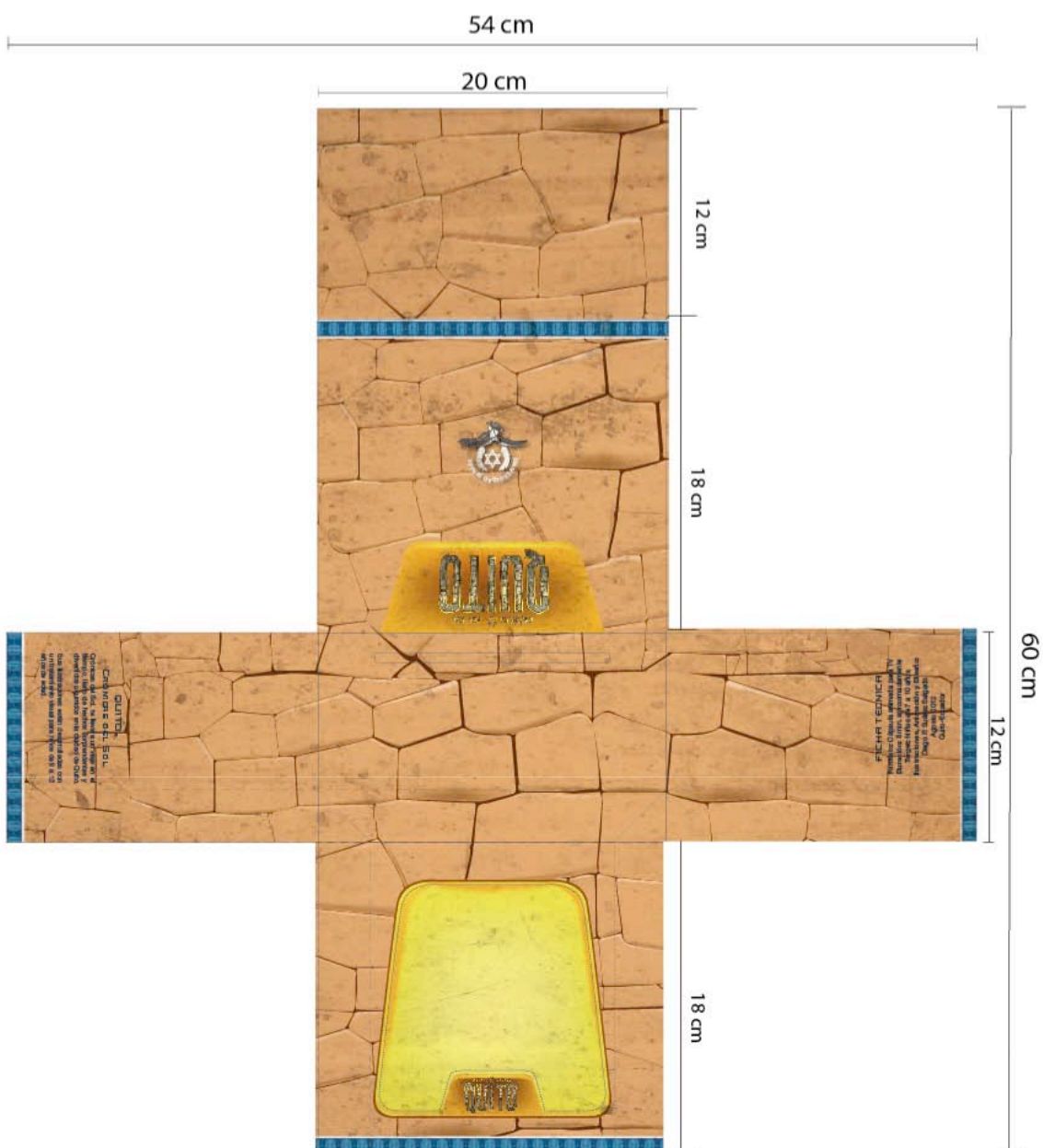
* Escala al 6%

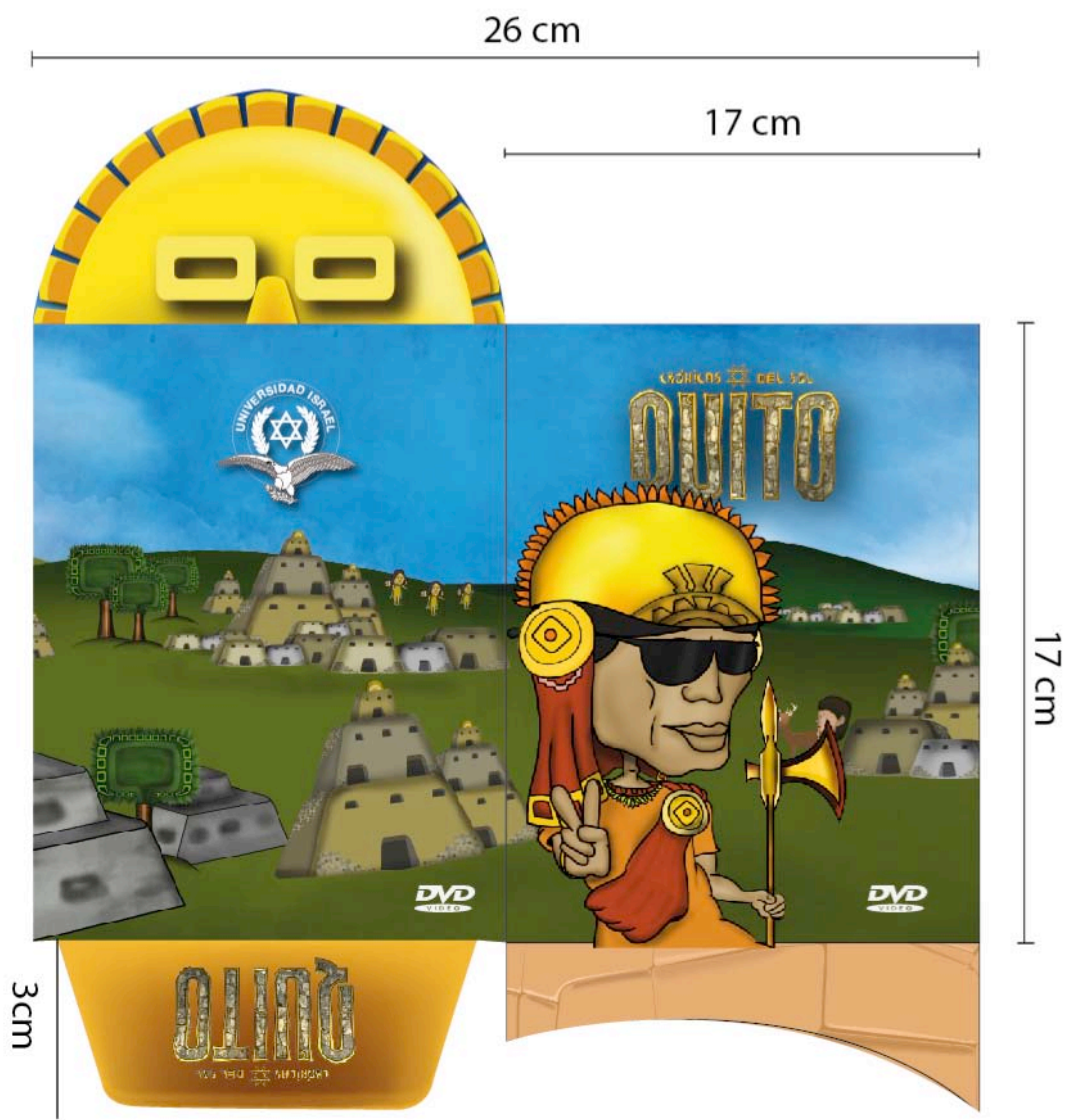
Para lograr la simulación de la textura de las construcciones en la época de la pre-colonia, se diseñaron las paredes del empaque simulando “piedra”.

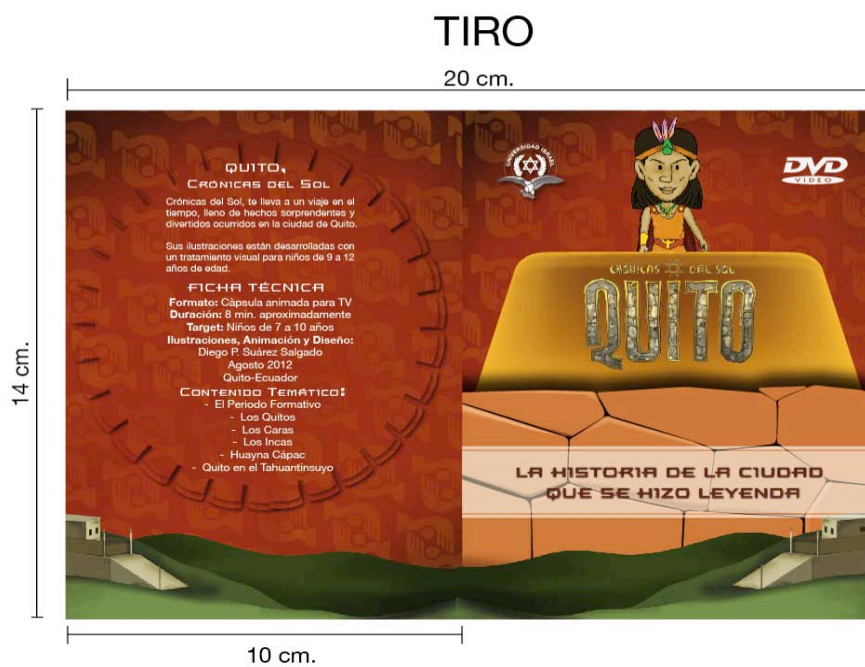


El empaque secundario es el que contiene DVD y un folleto. En este se colocó un sol para troquelar, y en el diseño del tiro y retiro se plasmó ilustraciones y el identificador del producto audiovisual.









Se diseñó un dios sol en el DVD para generar unidad gráfica en cada una de las piezas gráficas y audiovisuales del proyecto televisivo.



El folleto explicativo da una ficha técnica del producto, un resumen y una breve introducción entre personajes y paisajes.



6.12 Aplicabilidad del proyecto y validación

Este proyecto se aplicó a la teleaudiencia infantil de EcuadorTv con una edad entre 7 y 10 años. La Misión de este canal Público es brindar a la ciudadanía contenidos televisivos que formen, informen y entretengan sanamente y a la vez fomenten valores familiares, sociales y culturales; siendo esta la misión de ECUADORTV, se orientó la temática del producto hacia una parte de la historia que es desconocida y compleja al momento de enseñar y aprender, según lo refirió el Historiador Marco Carrera y que a través de un espacio televisivo, con contenido lúdico gracias al aporte de las ilustraciones, animaciones y efectos de sonido, pueden conocer de manera didáctica un tema cuya concepción es negativa.

La aplicabilidad surgió a raíz de la convocatoria de los cortometrajes cuyas temáticas se enfoquen a historia y cultura para el enriquecimiento educativo de un País; es decir, las animaciones adaptadas a un formato de televisión fueron revisadas por un equipo técnico, creativo y experto en producciones de EcuadorTv, los cuales emitieron sus comentarios pro-positivos acerca de Quito, “Crónicas del Sol”, (VER ANEXO J) lo cual valida que el producto es aplicable en el canal de televisión público y para el público al que va dirigido.

En la confirmación del producto se aplicó una “ficha de validación profesional” basada en los estudios del Magister Stefan Ziemendorff y Axel Krawse, el cual plantea realizar un documento que incluya datos de los especialistas que omitirán

su criterio profesional y cuadros en los que se desglose todo lo que incluye el producto a validar; en el caso del proyecto “Quito, Crónicas del Sol” se detalló tres puntos Narrativa, Gráfica, Audio; y las personas que validaron fueron:

1. Máster en Marketing Comunicacional, Paula Pettinelli
2. Lcdo. en Comunicación Social, Juan Tapia
3. Ing. en Diseño Multimedia, Carol Segura
4. Ing. en Diseño Gráfico, Ma. Augusta Campbell
5. Diplomado en Producción de Televisión, David Guzmán.

Cuadro de Resultados de la Validación Profesional

Profesionales:

- MSc Paula Pettinelli
- Diplm. David Guzmán
- Lcdo. Juan Tapia
- Ing. Ma. Augusta Campbell
- Ing. Carol Segura

RESULTADOS

NARRATIVA	PUNTAJE
TEXTO	19/20
ENTENDIMIENTO	19/20
HISTORIA	19/20
GUIÓN	20/20
PLANOS	20/20

GRÁFICA	PUNTAJE
ILUSTRACIÓN P.	20/20
ILUSTRACIÓN E.	20/20
ANIMACIÓN	18/20
ELEMENTOS G.	20/20
TIPOGRAFÍA	19/20
CROMÁTICA	19/20
TRANSICIONES	20/20
IDENTIDAD C.	20/20

AUDIO	PUNTAJE
LOCUCIÓN	16/20
MUSICALIZACIÓN	20/20
AMBIENTACIÓN	20/20
EFFECTOS DE SONIDO	19/20

6.13 Alcance del producto

El alcance del producto fue determinado por el lugar en el que se planteó el proyecto. Una cápsula animada de la historia de Quito, de siete minutos orientada a niños y niñas de 7 a 10 años. Este producto audiovisual será colocado en un espacio de la programación de EcuadorTv según la disposición de las personas encargadas del Departamento de Tráfico (equipo encargado de distribuir la programación de acuerdo a grupos objetivos y contenidos de los mismos.)

6.14 Aspecto legal y propiedad intelectual

La importancia del registro de la propiedad intelectual del proyecto radicó en patentar la idea, el guión, la marca, las ilustraciones y el producto audiovisual; con el fin de proteger de reproducciones o negociaciones. El Estado garantiza que los derechos de autor se respeten y la piratería del producto sea penado por la ley.

Dentro del proyecto los productos para el registro intelectual fueron:

- Identificador ó registro de marca
- Obra audiovisual

Según el Art. 194. del Registro de Propiedad Intelectual afirma que: “Se entenderá por marca cualquier signo que sirva para distinguir productos o servicios en el mercado.” Y principalmente aquellas marcas que tienen un distintivo muy

característico y es susceptible a copia o plagio, debe ser patentado; también se puede registrar el nombre del producto, el slogan, siempre y cuando no posean terminologías ya registradas.

Dentro de los grafismos no aceptados para el registro intelectual figuran: elementos alusivos a la naturaleza, íconos contrarios a la ley y a la moral, imitación de escudos, armas, sellos y siglas. En cuanto, al nombre comercial, no se puede registrar aquellos que sean confundibles con otro utilizado por una persona o marca ya registrada. En cuanto a la obra audiovisual, el Art. 33 afirma que se presume como coautores al director o realizador, los autores del argumento y autor de la música compuesta especialmente para la obra, y el dibujante en caso de diseños animados; y el Art. 35. nombra como titular de la obra al productor, es decir a la persona natural o jurídica que asume la iniciativa y responsabilidad de la obra, por lo tanto, dicho autor legitimado está en derecho de ejercer en nombre propio los derechos morales sobre la obra incluyendo la facultad para decidir sobre la divulgación de la misma.

6.15 PRESUPUESTO DEL PRODUCTO

ÍTEM	RUBRO	CANTIDAD	V. UNITARIO	V. TOTAL
1	Lápices (Lápices HB y 2B)	4	0,80	3,20
2	Papel Bond 75 Gramos	50	0,02	1,00
3	Borrador de lápiz	1	0,50	0,50
4	Bocetos e Ilustraciones (Entregados en digital)	60	25,00	1,500,00
5	Animación (8minutos)	1	800,00	800,00
6	Locución (10 Minutos, Sr. Mario Morales).	1	150,00	50,00
7	Sonido y Masterización (8 minutos)	1	250,00	250,00
8	Impresión Vinilo adhesivo Impresión de Troqueles	1	20,00	20,00

9	Cartón para Caja 150x150	1	10,00	10,00
10	Pagamento UHU	1	1,00	1,00
	Acetato 300 gr.			
11	Impresiones A4	1	4,00	4,00
12	Papel Couché 250 gr.	10	0,25	2,50
13	Armado de Empaque	8	1,75	14,00
14	Cortado, armado, Perforado, pegado	1	50,00	50,00
15	Impresión en DVD	1	5,00	5,00
	TOTAL			2.791,20

CAPÍTULO 7

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1 Conclusiones

El bagaje cultural de los pueblos ancestrales es importante conocerlo para lograr un auto-reconocimiento de las raíces de los antepasados y es necesario que este tipo de información sea transmitida a la sociedad comenzando desde los infantes pues es relevante crear una identidad cultural en sus primeras etapas de adquisición de conocimientos.

El historiador Marco Carrera expuso que los individuos cada vez están más alejados de temáticas asociadas a la historia, pues los avances tecnológicos absorben su tiempo y lo consumen en otras actividades, y los medios de comunicación potencian pues generalmente están enfocados a transmitir programas de ocio y entretenimiento que elevan el rating del canal; por esta razón se concluyó en la implícita necesidad de comunicar visualmente mediante: símbolos, formas gráficas, colores y tipografía legible, una temática con varios datos, extensa, que se convierte en didáctica al otorgarle un tratamiento gráfico.

La trascendencia de producir una cápsula de animación para un espacio en la programación de la televisora EcuadorTV, a través del diseño gráfico es

fundamental para abordar un tópico agobiante que contiene muchos datos confusos de fechas, nombres, poblaciones, etapas y cuyos registros en su mayoría son textuales; por lo tanto, diseñar en base a estudios y realizar ilustraciones fue la manera más óptima de representar hechos históricos de la pre-colonia, debido a que la existencia de vestigios es mínima; y una representación real de los sucesos antiguos resulta más costoso por contratación de actores, creación de escenografías, representación de objetos, repetición de escenas en caso de errores o correcciones.

La metodología de investigación arrojó resultados útiles para el conocimiento del grupo objetivo, como colores, objetos que llaman su atención, lenguaje verbal que usan, y algunos aspectos adicionales que sirvieron para el desarrollo del proyecto. Además, dentro de la parte investigativa, el análisis de términos, teorías, conceptos acerca de la televisión, la historia, ilustración, animación digital sirvió para la concreción del producto audiovisual.

El desarrollo gráfico fue un proceso sistemático y organizado gracias a la metodología de diseño de Frascara y Munari, y con el concepto presente, se consiguió la unidad gráfica durante toda la animación. La cromática plasmada en todos los elementos captó la atención del infante, pues cada tono estuvo aplicado con la psicología del color. La tipografía por poseer trazos sencillos e irregulares que proyectan dinamismo y a la vez estabilidad fue aceptada por ser de fácil

lectura y legibilidad. Finalmente las ilustraciones con un estilo caricaturesco (cabeza grande, cuerpo pequeño y estructura rectangular) basada en rasgos de la cultura Valdivia del período formativo, atrajeron la mirada infantil, por ser dibujos diferentes con características únicas.

La conclusión final del presente proyecto de disertación de grado es la elevada viabilidad que posee la cápsula animada por su grado de innovación, aplicación de recursos gráficos que potencian el dinamismo del tema histórico – cultural que es tan indispensable conocer pues enriquece a una sociedad, ayuda a las bases formativas de una identidad nacional; además que la Ley de Comunicación expuso la importancia de tener producciones ecuatorianas que cultiven el espíritu de la cultura. Todos estos beneficios convierten al producto audiovisual en algo más que solo un espacio dentro de la programación, lo convierte en fuente de conocimiento; por éstas razones confío firmemente que el proyecto Quito, “Crónicas del Sol”, dirigido a un segmento infantil, es un aporte valioso y cada vez más necesario conocerlo desde el dinamismo antes que la memorización que no conlleva a formar una conciencia del bagaje de nuestras raíces de pueblo ancestral ecuatoriano.

7.2 Recomendaciones

Los medios de comunicación en especial el de uso recurrente y masivo como es la televisión deben incluir, en su programación regular, programas que contengan conceptos culturales, que potencien a la investigación de temas históricos nacionales, que incentiven el conocimiento de las raíces ancestrales, y que esto sea direccionado para todo tipo de público.

Al incluir Quito, “Crónicas del Sol” dentro de la parrilla de EcuadorTv, se recomienda que previo a su lanzamiento se trabaje en una campaña de expectativa con la finalidad de captar más televidentes y por consecuencia elevar los niveles de rating; y una vez al aire el producto, el pautaaje debe ser de lunes a domingo, y la semana siguiente continuará el siguiente tema, por ejemplo Atahualpa en la ciudad Inca, posterior a este tópico, La llegada de los españoles, y así continuamente hasta acabar la serie de cápsulas animadas de la Historia del Ecuador en la Pre-colonia.

Una de las sugerencias que la realización de este proyecto provocó, es la importancia de comunicar cualquier tipo de pieza gráfica o audiovisual a través de la gran riqueza sígnica que existió en la pre-colonia, y que se evidencia en vestigios, artesanías, murales, piedras; cada elemento aporta un concepto que acerca a una identidad integral y autóctona, y la responsabilidad del diseñador gráfico es generar este tipo de cercanía mediante recursos visuales.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1

1. MARCO INTRODUCTORIO

1.1 Problema investigado	...8
1.2 Justificación	...16
1.3 Objetivos	...19
1.3.1 Objetivo General	...19
1.3.2 Objetivos Específicos	...19
1.4. Premisas	...20
1.5. Metodología	...21
1.5.1 Momentos de Investigación	...21
1.5.2 Tipos de investigación	...23
1.5.3 Métodos de investigación	...25
1.5.4 Técnicas de investigación	...25
1.5.5 Instrumentos de investigación	...31
1.6 Presupuesto	...32

CAPÍTULO 2

2. EL DISEÑO GRÁFICO COMO PROCESO DE COMUNICACIÓN VISUAL

2.1 Comunicación visual	...34
-------------------------	-------

2.2 El mensaje visual en un contexto cultural	...35
2.3 La comunicación de la imagen visual	...38
2.4 Diseño Gráfico	...40
2.5 El diseño gráfico y su proceso comunicacional	...42
2.6 Lenguaje y elementos comunicacionales	...45
2.6.1 La tipografía	...48
2.6.2 El color	...49
2.6.3 Legibilidad cromática	...51
2.7 La semiótica de la imagen y el impacto psico-visual	...53
2.8 El papel del diseñador gráfico y su responsabilidad en el medio televisivo	...56

CAPÍTULO 3

3. DISEÑO AUDIOVISUAL EN EL MEDIO TELEVISIVO

3.1 La comunicación en el diseño audiovisual	...58
3.2 Animación	...60
3.2.1 Técnicas de composición dentro de la animación	...63
3.2.1 Tipos de Animación	...64
3.2.3 Estilo del dibujo en una animación	...65
3.3 La narrativa audiovisual	...66
3.3.1 Narrativa audiovisual infantil	...68
3.3.2 Elementos de la narrativa audiovisual	...68
3.3.2.1 Espacio audiovisual	...69
3.3.2.2 Montaje audiovisual, transiciones, planos	...70

3.4 La forma gráfica en el diseño audiovisual	...72
3.4.1 La tipografía	...73
3.5 El Guión	...74
3.6 El Sonido	...76
3.7 Personajes	...78
3.8 La ilustración	...80
3.8.1 Ilustración tradicional, ventajas y desventajas	...81
3.8.2 Ilustración digital, ventajas y desventajas	...82
3.8.3 La ilustración audiovisual infantil	...84
3.9 Identidad corporativa aplicada al diseño audiovisual en formato televisivo	...86

CAPÍTULO 4

4. LA TELEVISIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL PÚBLICO INFANTIL

4.1 La televisión	...90
4.2 La televisión en el Ecuador	...92
4.3 La televisión pública	...94
4.3.1 El modelo Europeo	...95
4.3.2 El modelo Estadounidense	...96
4.4. La Televisión Pública del Ecuador	...97
4.4.1 Misión de Ecuador Tv	...98
4.4.2 Visión de Ecuador Tv	...98
4.4.3 Política de calidad	...98

4.4.4 Objetivos de calidad	...98
4.4.5 Valores institucionales de Ecuador Tv	...99
4.5 Ecuador Tv y los niños	...104
4.6 Protección de Ecuador Tv hacia los menores de edad	...106
4.7 Ecuador Tv y el trabajo con infantes en pantalla	...107

CAPÍTULO 5

5. EL ORIGEN DE LA HISTORIA Y SU SIMBOLOGÍA MILENARIA

5.1 Historia de la ciudad de Quito	...109
5.1.1 Mito	...109
5.1.2 Leyenda	...110
5.2 Períodos históricos	...112
5.2.1 El Período formativo	...112
5.2.2 Los Quitos	...114
5.2.3 Mapa de regiones vecinas al Quito	...115
5.3 Huayna Cápac, El conquistador	...122
5.4 Quito dentro del Tahuantinsuyo	...125
5.5 Sistema de Gobierno	...126
5.6 Sistema Militar	...127
5.7 Distribución de terrenos	...127
5.8 Tradiciones	...128
5.9 Idioma	...129

5.10 Símbolos milenarios	...130
5.10.1 Dioses	...130
5.10.2 Arquitectura	...131
5.10.3 Artesanías	...131
5.10.4 Locaciones y paisajes	...132

CAPÍTULO 6

6. FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA DEL PRODUCTO

6.1 Introducción	...133
6.2 Justificación	...135
6.3 Objetivos	...136
6.3.1 Objetivo General	...136
6.3.2 Objetivos Específicos	...136
6.4 Características del mercado	...137
6.5 Análisis de los soportes gráficos audiovisuales con contenido cultural orientado a un público infantil.	...139
6.6 Aplicación de la metodología del diseño	...141
6.7 Proceso creativo	...145
6.8 Identificador	...146
6.9 Técnicas de ilustración	...151
6.9.1 Estilo de ilustración	...152
6.10 Prototipo de personajes	...153
6.10.1 Proceso de ilustración digital	...155
6.11 Descripción y características del producto	...160

6.11.1 Guión Literario	...162
6.11.2 Guión Técnico	...178
6.11.3 Animación del producto audiovisual	...210
6.11.4 Psicología del color	...212
6.11.5 Empaque	...216
6.11.5.1 Función, características y diseño establecido del empaque	...218
6.12 Aplicabilidad del proyecto	...226
6.13 Alcance del Producto	...228
6.14 Aspecto legal y propiedad intelectual	...228
6.15 Presupuesto del producto	...230

CAPÍTULO 7

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1 Conclusiones	...231
7.2 Recomendaciones	...234

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA

1. Ambrosse, Gavin. Fundamentos del diseño creativo. Parramon Ediciones. Barcelona. España. 2006.
2. Barbero, Jesús. De los medios a las mediaciones. Editorial GG. Colombia. Bogotá. 2003
3. Bruno Munari, Cómo nacen los objetos. Editorial GG_Diseño. España Barcelona. 2004
4. Burdeck, Bernhard. Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial. Editorial G.G. Barcelona. España. 2002
5. Canet, Fernando. Narrativa audiovisual, Estrategias y recursos. Editorial Síntesis. España. Madrid. 2009
6. Chaves, Norberto. Diseño y comunicación, Teorías y enfoques críticos. Editorial Paidós. Argentina. 1997
7. Costa, Joan. Diseñar para los ojos. Ediciones Lea Santiago. 2da edición. 2008.

8. Costa, Joan. Enciclopedia del Diseño Imagen Global. Ediciones ceac. Primera edición. Barcelona. España. 1987.
9. Colección Punto y Seguido. La imagen y el impacto físico-visual. 1era edición. 1971. Barcelona-España.
10. Dabner, David. Fundamentos y prácticas. Editorial Blume. España. Barcelona. 2005.
11. Dominguez, E. Conducta estética y sistema cultural. MADRID. 1993.
12. Espinosa, Manuel. Los mestizos ecuatorianos. Editorial Tramasocial, Tercera edición. Ecuador. Quito. 2000
13. Flusser, Vilem. Filosofía del diseño. Editorial Síntesis. Madrid. 1999.
14. Fuentes, Rodolfo. La práctica del diseño gráfico. Editorial Paidós. España. Barcelona. 2004.
15. Fuentes, Otero. Diseño. Ediciones Didascalía. España. Madrid. 1982
16. Gauthier, Guy. Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido. Editorial Catedra. 3era edición.
17. Giuseppe Nérici, Imídeo. Hacia una didáctica general dinámica. Editora Fundo de Cultura. Bonsucesso. Gb. Brasil. 10º edición.
18. Gordillo, Inmaculada. Manual de narrativa televisiva. Editorial Síntesis.

España. Madrid. 2009

19. Heller, Eva. Psicología del color, Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Editorial Gustavo Gili, SL. Barcelona. España.
20. Jijón, Jacinto. Antropología Prehispánica del Ecuador. Ediciones Abya-yala. Ecuador. Quito. 1997.
21. Kandinsky, V. Punto y línea sobre el plano. Editorial Paidós Estética 25. Barcelona. España. 1998.
22. Linker, Jerry Mac. Diseño de material visual didáctico y Teoría: Composición: Ejecución. Editorial Pax-México. República de Argentina. 1era Edición. 1971.
23. Ortega, Milton. Cultura Popular y Comunicación. Editorial Cuadernos de Chasqui. Ecuador. 1986.
24. Pelta, Raquel. Diseñar Hoy, temas contemporáneos de diseño gráfico. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
25. Ràfols, Rafael. El diseño Audiovisual. Editorial GG. España. Barcelona. 2003
26. Sáenz, Rodolfo. Arte y Técnica de la Animación. Ediciones de la Flor. Argentina. Buenos Aires. 2006
27. Salisbury, Martín. Ilustración de libros infantiles, Cómo crear imágenes para su publicación. Editorial Acanto. Barcelona. 2005.

28. Serie: Documentos Técnicos. Empaques y Embalajes. Capei N°4. 2004.

29. Stewart, Bill. Packaging, Manual de diseño y producción. Editorial G.G. Barcelona. 2008

30. Timothy, Samara. Los elementos del diseño. Editorial G.G. 1ra edición. Barcelona. 2008.

31. Vargas, José María. Historia de la Cultura Ecuatoriana. Editorial Publicaciones Ariel. Ecuador. Guayaquil. Pág. 18.

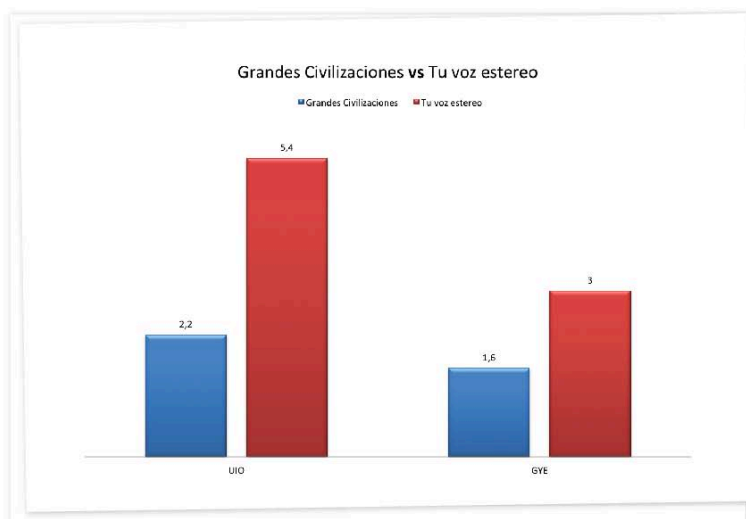
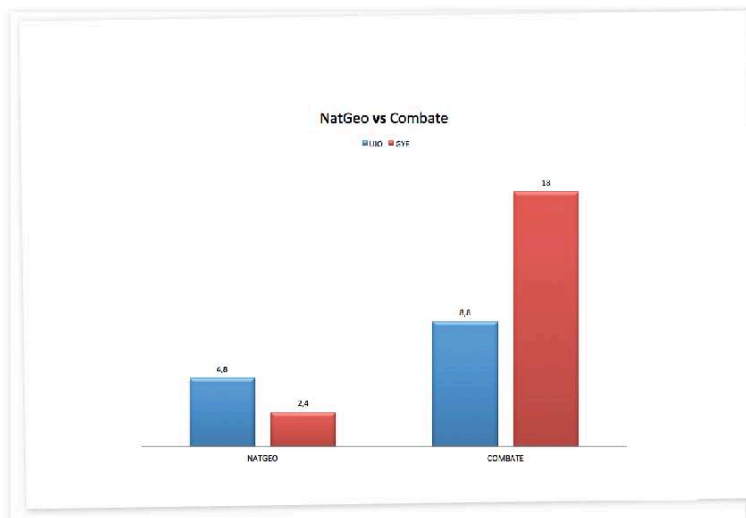
32. Valdano, Juan. Identidad y Formas de lo ecuatoriano. Ed- Eskeletra. 6ta edición. Quito. 2007.

ANEXOS

ANEXO A

Parrilla EcuadorTv 2012, en la que se no se evidencia un programa infantil cuyo contenido sea histórico-cultural

ANEXO B



En los gráficos estadísticos se observa dos programas, en cada uno de ellos, el primero pertenece a EcuadorTv y el segundo a otras televisoras, claramente se evidencia el interés de los canales de llevar un estudio periódico del rating de sus programas, para la toma de decisiones acerca de horarios, del porcentaje de

televidentes, de la competencia; en fin estos medios de comunicación masivos requieren constantemente llevar la mayor parte de sintonía para que un programa no sea suspendido y puedan generar espacios potencialmente publicitarios.

ANEXO C**PARRILLA GAMATV**

05H00 Pare de sufrir
06H00 GamaTV Noticias
08H00 Tventas
09H00 Sueños y caramelos
09H30 Gancho al Corazón
10H30 Dueños del medio día
12H00 Mañana es para siempre
13H25 Gama Noticias
14H15 Mariana y Scarlett
15H15 Mi pecado
16H15 Tu voz estéreo
17H15 Chavo animado
18H00 Rosa de Guadalupe
19H00 Gama Noticias
20H00 Triunfo del amor
21H00 Rosa de Guadalupe
22H00 Los Canarios

PARRILLA TELEAMAZONAS

05H00 Tres Patines
05H30 Los Simpson
06H00 24 Horas
09H00 La Plena
09H30 Historias Personales
10H45 Smackdown
11H45 Vivos
12H30 Los Simpson
13H25 24 horas
13H50 La Comunidad
14H05 Deporte Total
14H25 En corto
14H55 El Chapulín Colorado
15H55 La bella Ceci y el imprudente
16H45 Yo no te pido la Luna

17H15 Vecinos
17H45 Los Simpson
18H30 Tremebunda Corte
19H00 La Pareja Feliz
20H00 24 Horas
20H45 Niñas Mal
21H45 Una familia con suerte
22H45 La Pola
23H45 CSI
01H30 Cuello Blanco
02H30 Pecados Capitales
03H15 24 Horas (R)
03H25 Ultima Onda

PARRILLA DE RTS

06H00 El Despertar de la Noche
07H25 Copa
07H45 La Noticia en la comunidad
09H30 El club de la mañana
11H00 Un amor indomable
12H00 Lo que callamos las mujeres
13H00 Caso Cerrado
14H00 Vamos con Todo
16H00 Lo que callamos las mujeres
17H00 Cada quien con su Santo
18H00 Caso Cerrado
19H00 Sorprendente
20H00 Combate
22H00 La Noticia
22H40 Copa
23H20 La Noticia en la comunidad
00H45 Dr. House
01H45 Aprendamos

PARRILLA ECUAVISIA

05H00 Cobras y Lagartos
06H00 Contacto al amanecer
07H00 Contacto directo

08H00 Contacto en la comunidad
08H30 En Contacto
11H00 Pan Nuestro
11H15 Pájaro loco
12H00 Doraemon
13H00 Televistazo
14H00 Smallville
15H00 Zoey
16H00 Sonata de Primavera
17H00 Aurora
18H00 Asi Somos
19H00 Mi corazón insiste
20H00 Televistazo
20H45 Passione

PARRILLA TC Televisión

06H00 DespierTC
06H45 El Noticiero
08H00 Bien Informado
08H25 Abigail
09H45 De Casa en Casa
11H40 Viejo yo
12H10 Torbellino de Pasiones
12H45 El Noticiero
13H30 Natalia de Mar
14H30 La viuda joven
15H30 A mano limpia
16H00 Megamatch

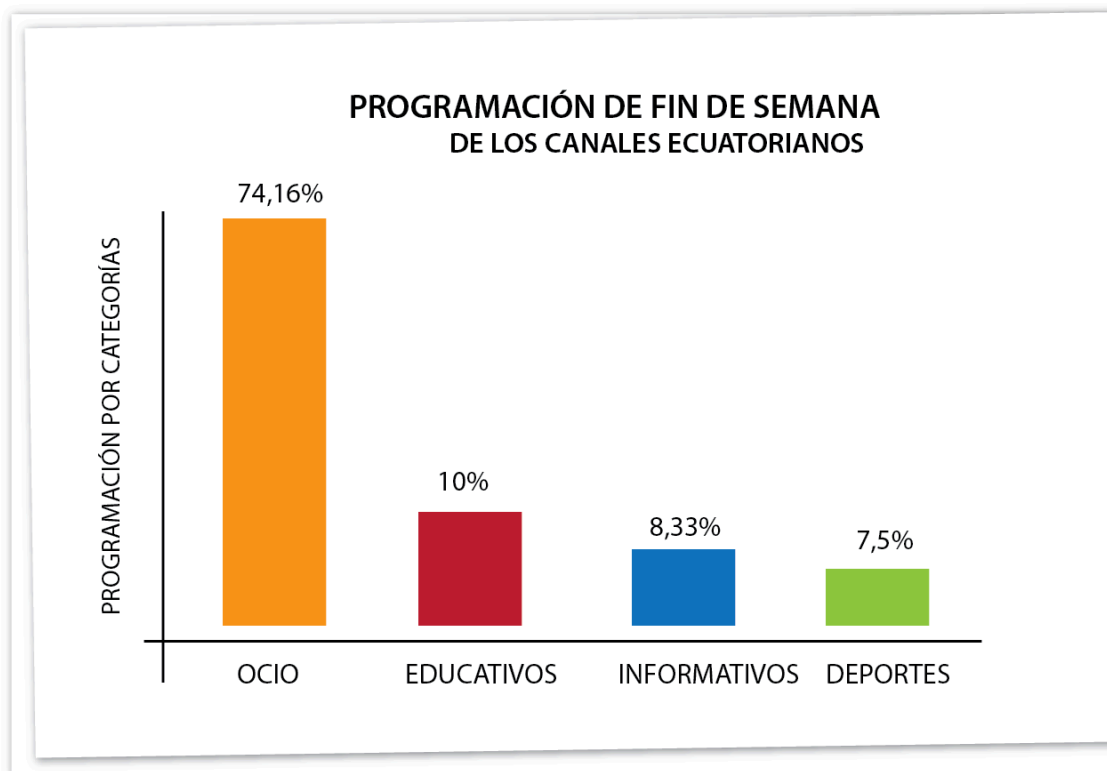
PARRILLA CANAL UNO

05H00 Aprendamos
05H30 Tremenda Corte
06H00 Noticiero Uno
07H45 De Campeonato
08H00 Noticiero Uno
09H00 Divinas
10H00 MWW
12H30 La tremenda corte

13H00 Noticiero Uno
14H00 De Campeonato
14H30 Compadrisimos
15H00 Juana la virgen
15H30 Este es el Show
16H30 Cantalo
18H30 Lo increíble
18H55 Noticiero Uno
19H55 En carne propia

PARRILLA ECTV

06H00 Gente al Día
07H50 Lo Público
09H00 Aladino
09H30 Backyardigans
09H45 Pocoyo
10H00 Charlie y Lola
10H00 Rolly mo
10H25 Kit vs Kat
10H40 Timmy Time
10H45 Johnny Test
11H10 Nuestros Amigos los títeres
11H35 Minuscule
11H42 Dr. Oz
12H30 Meridiano
12H50 Oshin
13H20 Cordero Shaun

ANEXO D

Las estadísticas que se muestran en el cuadro superior fueron desarrolladas en base a una previa categorización de la programación de las parrillas que se encuentran en el Anexo C; y en base a esto se fue colocando cada programa en las categorías de Ocio o entretenimiento, educativos, informativos como los noticieros y deportes; de lo cual, se concluyó que la mayoría de televisoras optan por espacios de ocio, pues según Italo Gallano encargado de la medición de audiencias en la Televisión Pública, estos son los programas que más rating marcan y por ende generan más ganancias para los canales comerciales.

ANEXO E

Ecuador Tv, Televisión Pública, mediante la presente, convoca a la participación en un concurso de cortometrajes animados, para cubrir un espacio histórico-cultural en la programación del canal. A continuación se detallan los puntos importantes a tomar en cuenta en este concurso.

TEMÁTICA: La Historia de tu localidad.

SEGMENTO: Educativo y de entretenimiento.

OBJETIVO GENERAL: Realizar una producción audiovisual con elementos gráficos que muestren la historia y cultura de un lugar del Ecuador para un público infantil.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Informar a la teleaudiencia sobre la historia de un lugar determinado del Ecuador.

Potenciar al conocimiento.

PÚBLICO OBJETIVO

Niños entre 7 y 10 años de edad

ANEXO F

Ficha No.1

Fecha: 5 / mayo / 2012

Lugar de Observación:

ECUADORTV

Objeto de Observación:

Programas infantiles cuyo contenido sea cultural

Descripción del Objeto de Observación:

Programa Arcandina.- Orientado a todo tipo de público en especial niños de 5 años en adelante, contiene títeres y trata sobre temas ambientales.

Programa Mis amigos Los títeres.- Orientado a niños a partir de los 5 años de edad hasta los 12 años, contiene títeres y trata sobre normas de comportamiento, aseo, convivencia social.

Programa Enlazados con Babau.- Orientado a niños a partir de los 5 años de edad hasta los 12 años, contiene un títere y aborda temas de cultura y manualidades.

Ficha basado en conceptos de Herrera (2008: s/p)

ANEXO G

Lugar del Focus Group: Instalaciones de EcuadorTv

Grupo Focal: Niños y Niñas del Ecuador.

Número de integrantes: 10

Edad promedio de los integrantes: Entre 7 a 10 años

El producto audiovisual tiene una duración de ocho minutos ¿Cuánto tiempo los niños están atentos a la animación?

Un minuto _____ De dos a 3 minutos _____ I _____ De 4 a 5 min _____

De 6 a 7 _____ III _____ Todo el audiovisual _____ IIIIIII _____

¿Qué es lo que más recuerda del programa Quito “Crónicas del Sol”?

2. Historia de Quito I I I I

3. La música I

4. Los personajes I I I I

5. Paisajes I

Para la ejecución del focus group se convocó mediante un comunicado a 10 niños y niñas de Quito. La razón de convocar este número de infantes, radica en que las generalidades de comportamientos y gustos son similares pues están en una edad de aprendizaje y aún no tienen preferencias marcadas, según la Psicóloga infantil Doctora Susana Sáenz.

Los resultados que arrojó el Focus Group fueron positivos, seis de los diez niños, estuvieron atentos hasta que el producto audiovisual concluyó; tres de los diez infantes mantuvieron la atención hasta antes de los créditos, y solamente un niño se inquietó en el minuto 3. Por lo tanto, en este minuto, se agregaron más efectos de sonido para que la cápsula no llegue a un declive.

En la pregunta que se realizó a los integrantes del Grupo Focal acerca de lo que más recuerdan; Cuatro de ellos recordaron al finalizar el audiovisual los personajes, lo cual significa que sus formas y colores fueron atractivas a la vista del niño; En tanto que, cuatro de los diez infantes recordaron la historia, lo cual es un número importante de niños, cantidad que se reparte entre historia y personajes. Finalmente una persona memorizó la música y otra los paisajes. Sin embargo, lo importante y esencial es que recuerden la historia y los personajes que son parte fundamental en el desarrollo de la narrativa.

ANEXO H

Entrevista

Nombre del entrevistado:

Dr. Marco Carrera

ENCARGADO DEL ARCHIVO HISTORICO DE QUITO.

1. PODRIA DECIR CUAL ES LA IMPORTANCIA DE CONOCER EL PASADO MILENARIO DE QUITO?

Es importantísimo ya que es nuestra cultura porque antes de la conquista española, en estas tierras ya habían pueblos y etnias con sus propias costumbres, de los que hemos heredado rasgos que se mezclaron con la llegada de los españoles, y se fue ejerciendo el sistema europeo en nuestros países conquistados, pero aun así se han mantenido nuestras costumbres, que han algunos pueblos aun se mantienen, pero ya es muy escaso. En si la importancia está en ayudar a informar y si ya se conoce a recordar nuestras raíces para que no se pierdan en el tiempo.

2. EN CUÁNTO A LA HISTORIA CREE QUE ES COMPLEJA APRENDERSE?

Bueno el asunto depende muchas veces del carisma de educador, y los métodos, y como este la persona dispuesta a captar la información. Pero claro que es difícil

debido a los cambios que se da en el transcurso de los siglos, de los años, y mas aun cuando las versiones cambian (no mucho, pero cambian) de acuerdo a los puntos de vista de los historiadores, su política, a su pensamiento y su ideología.

Ha habido muchos cambios y muchas discusiones sobre el origen de Quito, y favorablemente existe el archivo histórico de Quito, en donde contamos con fuentes históricas excelentes desde la fundación española, y alguno de la época pre-colonial, que ahora vemos que se han ido encontrando con la investigación y excavaciones mas y mas información para sustentar que Quito es una ciudad Milenaria, con mucha cultura y tradiciones, antes de la llegada de los españoles.

3. PERO CREE QUE LA GENTE TIENE INCONVENIENTE EN APRENDER FECHAS, ORDEN CRONOLÓGICO DE LOS HECHOS HISTÓRICOS?

A veces, los jóvenes, los niños le cojeen fastidio a los nombres, las fechas, pero <ahora con la nuevas tecnologías se puede llevar a nuestra historia a algo mas didáctico, donde desde muy niño se puede observar y el aprendizaje sea mejor, y se pueda llegar a un nivel alto de aceptación de los niños, los jóvenes, porque si es real, que el problema es que ha existido un inconveniente en la enseñanza regular de la historia, que necesita métodos más dinámicos. Fuese formidable .

4. ENTONCES, CONSIDERA IMPORTANTE INFORMAR EL PASADO DE LA CIUDAD Y LLEVARLO A UNA PLATAFORMA AUDIOVISUAL, PARA QUE PUEDE SER TRANSMITIDO POR TELEVISIÓN?

Importantísimo, porque así, se ganaría en un campo en donde la historia tiene un punto débil, ya que es una ciencia que narra hechos, y deja a la mente de la persona interpretarlos, pues ya con un producto visual se facilitaría la materia, eso sería un éxito.

Lamentablemente es una realidad de nuestros jóvenes y niños que con el apareamiento de la televisión, los libros han quedado de lado, nadie lee, y que mejor que se pueda transmitir conocimiento con su propuesta. Sería muy motivador para ellos.

es positivo también y se debería tomar en cuenta mucho mas este tipo de proyectos, con estas temáticas en los espacios televisivos, como el Archivo histórico estamos dispuestos en ayudarle en lo que se pueda en su proyecto. le puedo ayudar con el nombre de una eminencia sobre la historia de Quito, escritor de varios libros, catedrático de la Universidad Central el Dr. Holger Jara, un gran maestro, investigador y arqueólogo. El Dr. Jorge Salvador Lara, cronista de la ciudad de Quito, el Dr. Juan J. Pazmiño, Jefe del Archivo Histórico.

5. CREE QUE ES VALIDA LA FUENTE DEL PADRE JUAN DE VELASCO COMO REFERENCIA PRINCIPAL DEL PROYECTO?

El Padre Juan de Velasco, realiza su punto de vista, escribe su historia en base a muchos viajes que el tuvo, y en base a conversaciones con historiadores de cronistas. Es muy valido porque sirve para darnos una idea cercana a como estaba estructurado nuestro pasado, por supuesto que es válido porque el Padre Velasco y su versión del pasado en una fuente muy aceptada por varios investigadores y especialistas de la historia quiteña, claro que siempre todo puede ser debatido, pero es importante que se base en uno de las versiones más aceptadas en el Ecuador, y eso es lo lindo de la historia que existe muchas versiones, mucha materia para discutir.

Entrevistado: Lcdo. Juan Baez

Cargo: Productor de Planta en RTVEcuador.

El Lcdo. Juan Báez, tiene 30 años de experiencia en el campo de producción y programación, en varios canales de la TV ecuatoriana, actualmente es el Productor General del programa de Opinión y Entrevistas "Palabra Suelta"

1. Cuales son los objetivos principales de la Televisión?

Bueno los objetivos primordiales por los cuales se creo la Televisión fueron siempre; informar, entretener y divertir, los cuales fueron cambiando con las exigencias del televidente, ahora es muy importante el objetivo de crear nuevas facetas, nuevos programas, para que la gente tenga la oportunidad de identificarse con la tv, y que tenga la facilidad de visualizar lo que cada programa tiene que comunicarle, enseñarle, sea político, educativo, entretenimiento, deporte, animación. más aún con la arenga visual de éste último donde las ideas ya no son inalcanzables, no tienes límites a crear nuevas cosas.

2. Piensa que hay diferencia entre los Objetivos de la TV Comercial, y una Televisión Pública?

Bueno yo he trabajado en las dos, pero lastimosamente en la Televisión Privada, te basas y te manejas en base a un rating y la idea a cumplir es mantenerse en el nivel óptimo de el rating para que el programa y el horario, pueda ser infundido con gran audiencia, mientras mayor sea la audiencia el programa se cotiza mejor y el canal privado tendrá mas réditos económicos. En la TV Pública el rating se maneja de manera diferente, sólo cómo ejemplo citemos un programa de TV Privada que sale en horario AAA (20h00 a 22h00), un reality de concurso, se llama combate creo, en donde la rutina es la misma, competencia entre personas, sketches, etc. Mientras nosotros en la Televisión Pública, a la misma hora podemos estar transmitiendo un documental, o un programa de opinión o uno de arte, entonces a las personas les llama más la atención ver el programa en donde la chica esta con bikini en el agua o al tipo galán, y aunque los dos programas tengan el mismo Grupo Objetivo, el programa de la Tv Privada está en esa hora porque es en donde puede tener mayor audiencia para mejores ganancias, el de la TV Pública está por el impacto que el programa puede tener para beneficio de la sociedad, y lógicamente con la medición del Rating, buscamos que el beneficio social llegue a mas personas, pero es difícil competir con este tipo de programación, o con las novelas de Mafiosos, Capos de la Droga, Chicas que odian a los padres y son rebeldes y con temáticas de envidia, dinero, ambición, de vida fácil y lujosa. Entonces los objetivos de la Tv pública vienen a ser los

mismos pero con un fin sano, en un entorno de respeto hacia la sociedad y buscando un bien común, como educar, fortalecer valores de familia.

3. Y en base a que parámetros se crea una Parrilla?

La Parrilla se crea primordialmente pensando en ajustar una programación adecuada y equilibrada para todos los gustos, segundo hay espacios inamovibles en toda parrilla, como los noticieros o los programas secuenciales (series, novelas), luego de eso se puede ajustar la programación a análisis de rating, el grupo objetivo, niveles y horarios de sintonía y muchos otros factores técnicos. Hay que tener en cuenta las prohibiciones de los horarios, aquí en Ecuador se maneja 3 niveles de clasificación de programas (Apto para todos, Bajo Supervisión de Adultos, Sólo Personas con criterio), en otros países existen muchos más niveles que tomar en cuenta para colocar un programa al aire, hay que cuidar mucho ese aspecto. Y claro que las Parrillas también se construyen en base al dinero, en el caso privado y público, a la inversión que hayas hecho por tal producto, o en el éxito de tal programa en otros países, te obliga a ubicarlos en los mejores horarios estelares. Hay el factor de los auspiciantes y sponsors y la cantidad de dinero puesto sobre la mesa también, de ahí en más, depende de cada persona elegir lo que desea ver.

4. Considera a la Tv como una herramienta para el aprendizaje?

Por supuesto que sí, porque en estos tiempos, en la era electrónica y con los cambios generacionales el conocimiento llega menos por los libros, ahora es el auge de los medios audiovisuales, el internet, el aprendizaje ahora está dado por lo que tu miras y escuchas, y si la televisión como medio masivo te ofrece un tipo de información útil y cognitiva y no perjudicial, que mejor. La TV te entretiene, te informa y aprendes.

Capitán Miguel Orellana

Padre de Familia de un niño de 7 años de edad

5. ¿Qué importancia tiene la influencia de la televisión en la formación social y cultural de su hijo?

La influencia de la televisión en mi hijo es alta, y en algunos casos es positiva, en otros casos, negativa. Todo depende del programa que él mire; por ejemplo, existen programas de estimulación, de juegos sanos, de canciones, y es interesante porque él aprende, nos cuenta lo que observó y hasta simula ser uno de los personajes de la televisión. Pero, lo negativo comienza cuando mira programas violentos, que le incitan a comportarse de tal manera; y yo, como padre, personalmente le prohíbo que esté sentado frente al televisor por que no aprende temas educativos que construyan su personalidad, cultura, lenguaje.

6. ¿Comparte junto a su hijo programas televisivos y opina con él, acerca de los contenidos del programa?

No tengo la oportunidad de compartir por los horarios de programación, cuando yo llego del trabajo, están dando novelas en la televisión ecuatoriana, y los fines de semana cuando estamos en familia, él suele contarnos lo que vió en la televisión. Sin embargo, reconozco que sería un aspecto necesario para complementar la formación infantil, el compartir opiniones de los programas que mi hijo mira, o también ver juntos, pues además de afianzar lazos familiares, puedo orientarlo.

7. ¿Qué opina acerca de la televisión local? ¿Existen programas educativos que incentiven a la formación de su hijo?

En la televisión ecuatoriana no conozco programas educativos, y si los hay, no existe una promoción publicitaria que nos den a conocer a los padres la programación infantil específicamente a nivel educativo. Lo que más conozco, de la televisión pública, es la existencia de diversos programas como los Pitufos, La Pequeña Lulú, Pocoyo; si bien son programas con fines educativos, no son culturales y es lo que le hace falta a la televisión de nuestro país.

Ing. Doris Campbell

Diseñadora Gráfica y Gerente General de agencia de Diseño Gráfico.

4. ¿Cuál es el papel del diseñador gráfico y el aporte que debe realizar en el medio audiovisual?

El diseñador gráfico se desenvuelve en varios ámbitos y uno de ellos es el medio audiovisual, al cual aporta sustentablemente mediante sus conocimientos tipográficos, cromáticos, de composición y comunicación visual; en conclusión el trabajo es complementario e integral; es decir el diseñador gráfico, realiza composiciones gráficas que posterior se animará, también diseña separadores gráficos con tipografía legible, diseña fondos para colocar sobre ellos videos, mapas, gráficos; realiza sobreimposiciones para detallar información, y cada composición bajo parámetros técnicos y de psicología del color; en fin, la presencia de un gráfico en el medio audiovisual es vital para un producto de calidad.

5. Según el historiador Marco Carrera, encargado del Archivo Histórico de Quito, la cátedra de Historia es compleja de transmitir por los datos existentes, personajes, historias no comprobadas, en fin; ¿De qué manera el diseño gráfico interviene para transmitir este tipo de información de forma didáctica y dinámica en un medio televisivo?

El aporte que el diseñador gráfico puede realizar es únicamente desde las formas, los colores, concepto y composición; es importante aclarar, que la misión del diseñador gráfico no es resolver un problema educativo, social o cultural, sino aportar desde sus conocimientos de la comunicación visual a las diversas áreas. La forma de resolver el problema de comunicación de un tema que contiene un alto nivel teórico es mediante la generación de gráficos explicativos, creación de personajes, mapas didácticos, colores que capten la atención del público, diseño de fondos y superimposiciones para resaltar datos importantes. Cada elemento diseñado se dinamiza a través de la animación digital para ser transmitido en un medio televisivo.

6. ¿Cuál es el beneficio de las ilustraciones frente a las fotografías o video, en un producto dirigido para niños?

La ilustración infantil es dinámica, didáctica y traslada a mundos del pasado o inexistentes, que mediante la fotografía o video resultaría complejo en su producción.

Dra. En Psicología Clínica Infantil Susana Sáenz

Psicóloga en Axxis Ecuador.

4. ¿Qué tipo de información receptan con más facilidad los niños?

Los niños en general receptan más rápido y retienen por mayor tiempo todo aquello que esté relacionado con experimentos, formas coloridas, personajes o dibujos; en tanto que, lo textual sin gráficos, es difícil que lo recepte, mucho menos si es algo memorístico.

5. ¿Cuál es la generalidad de comportamientos de niños entre los 7 a 10 años?

Se define por generalidad a las actitudes y actividades que los niños ejecutan en un rango de edad. En el caso de niños y niñas entre 7 y 10 años, la generalidad que se presenta es la ausencia de toma de decisiones en base a influencias de un grupo de personas ya sean de su edad o mayores por los cuales presenten respeto y admiración, y la segunda generalidad es la atracción por el dinamismo y el juego.

6. ¿Cuál es la influencia de la televisión en la personalidad del niño?

La televisión ofrece una amplia gama de programas, algunos de ellos son dinámicos, lúdicos y otros violentos; el grado de influencia de los mismos en la personalidad del niño es elevada, pues es un medio de contacto frecuente y en casos es mayor el tiempo que pasan frente a la televisión, comparado al tiempo que están con sus amigos, familiares o en la escuela; por lo cual adoptan, dichos, posiciones, expresiones de los personajes de programas infantiles.

Entonces, la televisión influye en el niño de forma positiva o negativa, dependiendo del contenido de la programación que mire.

ANEXO I

BOCETOS STORYBOARD

Escena 1



Escena 2



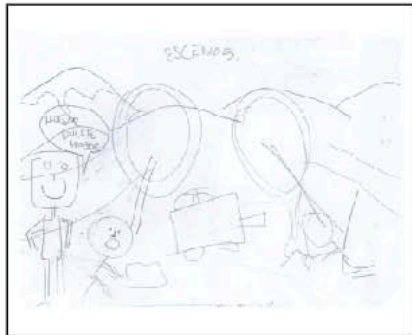
Escena 3



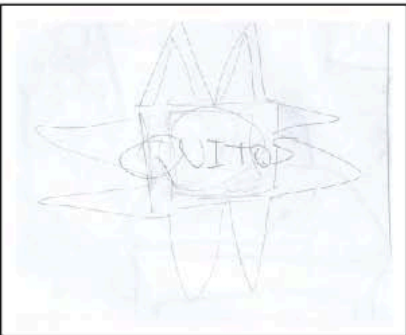
Escena 4



Escena 5

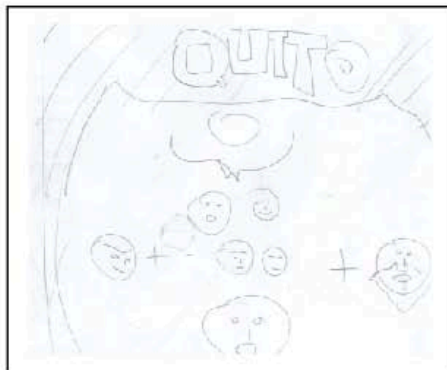


Escena 6



BOCETOS STORYBOARD

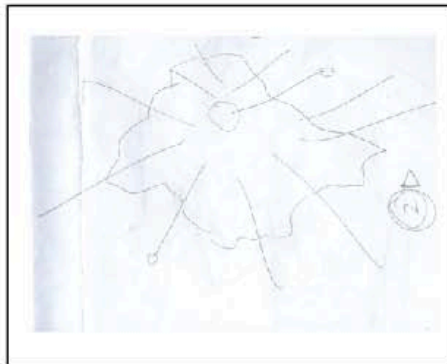
Escena 7



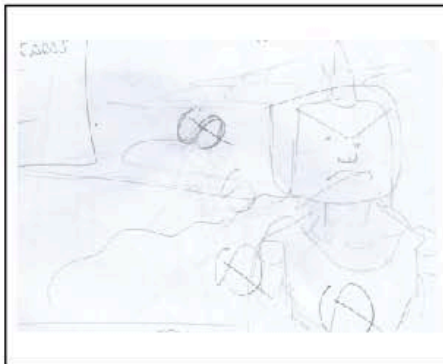
Escena 8



Escena 9



Escena 10



Escena 11



Escena 12



BOCETOS STORYBOARD

Escena 13



Escena 14



Escena 15



Escena 16



Escena 17

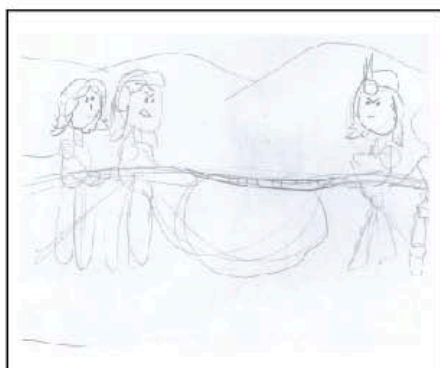


Escena 18



BOCETOS STORYBOARD

Escena 19



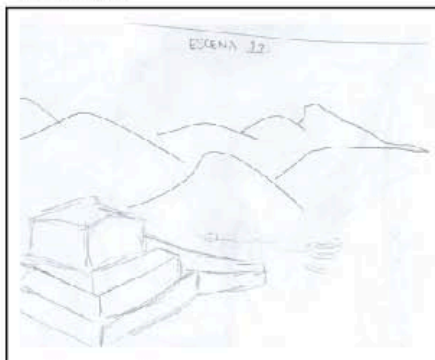
Escena 20



Escena 21



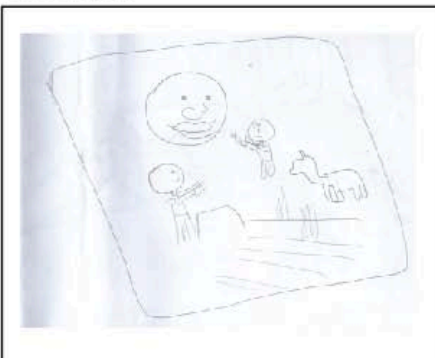
Escena 22



Escena 23



Escena 24



BOCETOS STORYBOARD

Escena 25



Escena 26



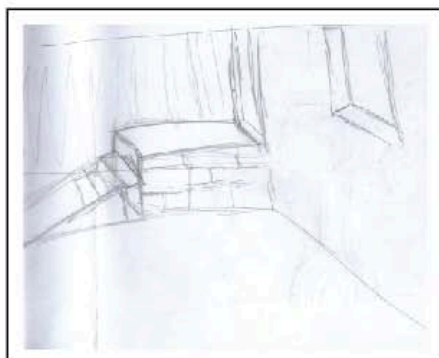
Escena 27



Escena 28

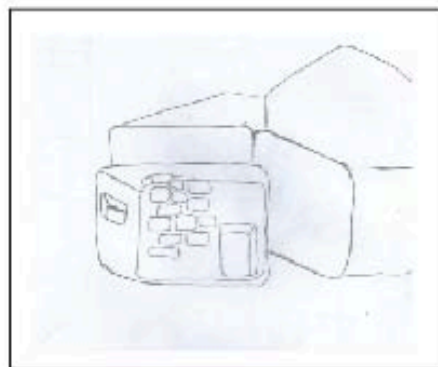


Escena 29



Escena 30



BOCETOS STORYBOARD**Escena 31****Escena 32****Escena 33**

ANEXO J

Entrevistado: Lcdo. Juan Carlos Proaño

Cargo: Coordinador, Productor y Realizador del Promocionales de la Televisión Pública.

Experiencia: 5 años en la Televisión, 10 años en comunicación y elaboración de productos audiovisuales.

Luego de haber visto Quito, Crónicas del Sol, puede Ud. Realizar un análisis técnico de aquel producto.

Hay que analizar el producto Quito, Crónicas del Sol, descomponiendo todos sus elementos y estudiarlos por separados.

Empezaría por realzar el alto grado de riqueza gráfica que el producto contiene, pues es fácil darse cuenta la complejidad y detalle en cada dibujo, así como sombras, contrastes, brillos, que le dan riqueza gráfica y profesionalismo al trabajo. Las texturas son muy importantes, para poder alcanzar la proximidad que debe existir entre un dibujo y la realidad, pues siempre es importante no alejarse mucho de ésta para que el televidente o consumidor no se aleje demasiado de las situaciones reales.

El siguiente aspecto a considerar es la narrativa, y la relación con la animación, pues los dos aspectos están entrelazados, pues es de suma importancia esa conjunción entre ambos para no sacar al televidente de la trama. En este caso se

usa esta unión de conceptos de manera idónea, pues siempre se mantiene un ritmo de animación continuo, conforme la narrativa avanza.

El sonido es igual o más importante que la imagen en los productos audiovisuales, pues el sonido es capaz de transportar al televidente a lugares fuera de su entorno, de envolver a las personas en la atmósfera de situaciones que las imágenes sugieren, y en Quito, Crónicas del Sol, el sonido es apropiado para cada escena, al igual que los efectos acompañan sutilmente a los movimientos animados.

Y para finalizar los complementos gráficos, como sobreimposiciones, claquetas, banderines, son añadiduras que ciertamente enriquecen el producto, colaboran con la memorización y recordación de nombres, lugares, fechas, o anunciados importantes. A mi parecer el producto Quito, Crónicas del Sol, es un producto completo, técnicamente, y acompañado de su contenido teórico-histórico lo convierten en un producto de alta calidad para el aprendizaje de la historia de Quito, de una forma entretenida, eficiente, y eso es lo que se busca en televisión hoy en día, y es un producto ideal para un medio que prioriza la educación, la culturización, el fortalecimiento de valores personales, familiares y de sociedad, como lo es la Televisión Pública del Ecuador: ECUADORTV