



Maestría en Dirección y Postproducción Audiovisual Digital

Facultad de posgrado

**Kipugrafía, un spot de ficción animada para despertar el interés por la
etnohistoria latinoamericana.**

Profesor

Juan Diego Andrango

Esteban Darío Jara Collahuazo

30 de octubre de 2022

Resumen y abstract

Este trabajo de titulación se plantea como un proyecto audiovisual animado, el spot Kipugrafía, que busca despertar una inquietud en sus audiencias sobre la percepción y definición de un objeto etnohistórico, los kipus. A través del uso de la técnica audiovisual de la animación en 2D y técnicas narrativas como el viaje del héroe, se plantea cuestionar si la definición académica y aceptada de los kipus es definitiva o si debemos replantearnos nuestra visión sobre ellos.

This degree work is presented as an animated project, the spot Kipugraphy, which seeks to awaken a concern in its audiences about the perception and definition of an ethnohistoric object, the khipus. By using the 2D animation and other narrative techniques such as the hero's journey, it questions whether the academic and accepted definition of the khipus is definitive or whether we should rethink our vision of them.

Palabras clave: Ficción, animación 2D, etnohistoria, kipus, quipus.

Índice del contenido

| | |
|--|----|
| Introducción | 5 |
| 1 Planteamiento del problema | 5 |
| 1.1 Objetivos | 7 |
| 1.1.1 Objetivo principal | |
| 1.1.2 Objetivos específicos | |
| 1.2 Justificación y aplicación de la metodología | 8 |
| 1.3 Método y preguntas de investigación | 9 |
| 2 El mensaje, ¿Qué contar? | 9 |
| 2.1 ¿Por qué contarlo? Vigencia del pensamiento decolonial en la ficción latinoamericana | 20 |
| 2.2 El brutalismo de la exhibición museográfica | 26 |
| 3 ¿Cómo contarlo? | 29 |
| 3.1.1 La animación, breve recuento histórico | 29 |
| 3.1.2 La animación en Ecuador | 33 |
| 3.2 Un formato que cautiva audiencias | 34 |
| 3.3 Narrar historias | 36 |
| 4 Kipugrafía. La construcción de un spot animado | 42 |
| 5 Conclusiones y recomendaciones | 44 |
| 6 Referencias | 45 |
| 7 Anexos | 47 |

- Anexo 1 Guion de Kipugrafía
- Anexo 2 Carpeta de producción
- Anexo 3 Brief Creativo y Board de Kipugrafía
- Anexo 4 Preguntas de Cuestionario y Tabulación de Grupo Focal

Introducción

Este trabajo de titulación parte de una interrogante muy específica sobre uno de los objetos más desconocidos de la región Andina; los kipus. ¿Qué mensajes grabaron los habitantes de América prehispánica en ese entretejido cordal de nudos y fibras coloridas? Y para ello se plantea un breve recuento de lo que hasta hoy sabemos en esta materia que será a su vez el punto de partida para el objetivo de este proyecto de titulación: el desarrollo de un corto animado en 2D donde se proponga al espectador una pregunta ¿Es la definición actual un asunto acabado o aun queda mucho por investigar sobre este tema?

Esta es la interrogante que motiva el desarrollo del spot animado; sin embargo, al tratarse de un proyecto de titulación en Dirección y Postproducción Audiovisual, esta investigación se plantea sustentar por qué la animación como técnica y recurso narrativo es el formato más adecuado para transmitir este mensaje, captar la atención de sus audiencias y provocar algún grado de empatía en sus espectadores frente al contenido observado. Sus ventajas narrativas, así como aciertos y desaciertos en su ejecución se evidenciarán tras el visionado final de este proyecto audiovisual.

1 Planteamiento del problema

El elemento central de todo este proyecto es un objeto construido a base de fibras naturales hace cientos de años en Sudamérica: los kipus. También escrito khipu o quipu y definido por la Real Academia Española como una palabra kichwa que significa nudo y, en una segunda definición, “Cada uno de los ramales de cuerdas anudados, con diversos nudos y varios colores, con que los indios del Perú suplían la falta de escritura y daban razón así de las historias y noticias, como de las cuentas en que es necesario usar guarismos” (Real Academia Española, s.f., definición 1); siendo guarismo, según el mismo diccionario, un adjetivo “perteneciente o relativo a los números” (RAE, s.f., definición 1) y en una tercera definición, una “Expresión de cantidad compuesta de dos o más cifras” (RAE, s.f., definición 3).

Como un sistema de registro de cuentas, exclusivamente, y que “suplía la falta de escritura” lo define la nomenclatura clásica del castellano, pese a que hoy existen, como se verá adelante, nuevos acercamientos científicos hacia este objeto que lo equiparan a una forma de escritura. Lo clave aquí resulta la definición de qué es y qué no es una escritura. Esta definición académica y socialmente aceptada demuestra que persiste una carga clasificatoria de las culturas prehispánicas, desde su definición, que, pese a la luz de las investigaciones en curso, refuerza el relato colonial sobre el otro originario de América. De ahí que surja la pregunta ¿Por qué se mantiene vigente en los diccionarios y en el imaginario colectivo la visión de las civilizaciones prehispánicas como culturas con una gran capacidad de gobierno y expansión cultural y territorial “pese a no tener escritura”?

Parecería que hemos asumido que la cuestión está agotada en su investigación y clasificación. Lo asumimos como un sistema de cuentas basado en nudos y punto, donde solo cabría pasar la página sobre este detalle que parece “pintoresco” y en realidad constituye una pieza clave en el registro y construcción organizativa de los pueblos originarios de los Andes, cuya riqueza de contenido aún está por descifrar. Una tarea pendiente para la Historia y otros campos como la Antropología, Arqueología, Etnología, Lingüística o la Semiótica. Una tarea pendiente también para las identidades y sociedades que pueden rastrear su origen territorial o cultural a esas poblaciones originarias de

América y que no logran comprender en qué medida su valoración de los aportes culturales de ese lado de su historia están mediados por los conceptos con los que los definieron desde la época colonial.

Por eso, este trabajo de titulación se plantea la creación de una estrategia narrativa capaz de provocar una reacción en las audiencias, mediante la creación de un *spot* donde se plantea esta visión clasificatoria del objeto etnohistórico como insuficiente, mediante un guion producido en animación 2D que emplea la ironía para ficcionar sobre la interpretación de los kipus. Por eso, como parte del proceso de investigación para el desarrollo del proyecto se hace necesario un repaso por los lineamientos de la animación, como técnica audiovisual estudiada y documentada, que permiten la transmisión exitosa de un mensaje que atrapa y emociona. ¿cuáles son esas ventajas plásticas y narrativas que logran cautivar a las audiencias? Ya sean los clásicos de Warner Brothers, Nickelodeon, Cartoon Networks, Disney o los últimos capítulos de una serie de comedia animada para adolescentes y adultos de Netflix, existe algo en esta construcción de historias animadas que configura una especie de biblia o *vademécum* para la animación. ¿Cómo se construyen los relatos que entretienen y a su vez logran una empatía y hasta aprendizaje en sus audiencias? y, más allá de la narratología tradicional, ¿cómo aporta la técnica en la construcción del relato desde el guion hasta su realización?

1.1 Objetivos

Este trabajo de titulación se plantea utilizar esa serie de parámetros que configuran un relato audiovisual atractivo y entretenido, para la elaboración de un *spot* animado de 40 segundos, Kipugrafía, como una pieza audiovisual que provoque una duda en la audiencia sobre su definición de un objeto histórico, los kipus.

1.1.1 Objetivo principal

Desarrollar una propuesta narrativa corta en 2D, Kipugrafía, donde se busca despertar el interés de la audiencia sobre un objeto histórico, los kipus, para ampliar la percepción que tiene el espectador sobre el mismo.

1.1.2 Objetivos Específicos

Este trabajo se plantea crear un corto en 2D desde su concepción en el guion, su producción y postproducción cuya temática es la revalorización de un objeto etnohistórico andino, los kipus.

Para ello atraviesa un proceso investigativo que permitirá corroborar si el uso de la animación como formato y técnica para la difusión de este mensaje, con carácter educativo y social, es el más adecuado para su público y así establecer qué tipo de elementos narrativos audiovisuales son idóneos para la divulgación de información que entretenga y eduque a sus audiencias en el formato animado.

1.2 Justificación y aplicación de la metodología

La animación como técnica audiovisual lleva varios años en desarrollo a nivel mundial. Existen en la actualidad varias instituciones para la profesionalización en este campo, estudios y gremios de animación que año a año aportan con su experiencia a la bibliografía académica sobre este tema. La historia del audiovisual animado ha dejado muchos aprendizajes que están documentados y cuya revisión servirá para sustentar este proyecto audiovisual.

Con base en este estudio de la información disponible sobre la animación, unido a la revisión de la bibliografía disponible sobre los kipus, se planteará un spot en 2D, Kipugrafía, cuyo mensaje principal es despertar el interés por la etnohistoria andina y en específico sobre los kipus y la vigencia de los conceptos que definen la historia andina ¿cómo definimos a los kipus? Si bien resulta un reto el transmitir de forma exitosa un mensaje aún más desafiante el lograr que ese mensaje cuestione los conceptos que definen la historia Andina en el

imaginario social ecuatoriano, se considera el uso de herramientas de medición de la percepción en la audiencia como el grupo focal y la encuesta que nos permitirán conocer si se cumple o no este objetivo planteado.

1.3 Método y preguntas de investigación

El método principal será la revisión bibliográfica y por otro lado, la verificación de si su uso es el adecuado para la difusión del mensaje propuesto mediante un grupo focal. Nos preguntamos si las audiencias ¿entendieron realmente lo que quisimos decir con este relato animado? ¿En qué medida y qué postura adoptan frente a este contenido? Para responder estas preguntas, se ha considerado la implementación de dos encuestas a un grupo focal tras el visionado del producto audiovisual propuesto para conocer la recepción de su mensaje y su valoración sobre la técnica empleada. Se trata, en síntesis, de un breve ejercicio para proponer al cortometraje audiovisual de ficción histórica como motivador del debate individual y colectivo.

2 El mensaje, ¿Qué contar?

En una búsqueda rápida de información actualizada relacionada a los kipu disponible en la revista en línea National Geographic España (2022), un referente en cuanto a contenidos de difusión científica e investigación, nos encontraremos, entre otros temas, con el texto de Álex Sala: *Quipus, La singular escritura de los Incas*, el cual introduce este tema con este párrafo inicial:

El Imperio Inca dominó gran parte de América del sur entre los siglos XIV y XVI, hasta la llegada de los españoles al Nuevo Mundo. Sus dominios se extendían por un extenso territorio que actualmente ocupan los estados de Colombia, Ecuador y Perú, así como parte de Chile, Bolivia y el noroeste de Argentina. Se trataba de una civilización muy avanzada, hiperjerarquizada e hipercentralizada que, sorprendentemente, carecía de un sistema de escritura. Los incas no sabían escribir, ni falta que les hacía.

Gobernantes y funcionarios controlaban este vasto territorio a través de nudos (National Geographic España, 2022).

La enciclopedia británica define al “quipu, quechua khipu (“nudo”), quipu también deletreado quipo” (Enciclopedia Británica, s.f., 2022), como un “aparato de contabilidad utilizado por los pueblos andinos desde el año 2500 a.C., especialmente desde el período del reino del Cuzco (establecido en el siglo XII) hasta la caída del imperio inca (1532), y que consiste en un largo cordón textil (llamado cordón superior, o primario) con un número variable de cordones colgantes” (Enciclopedia Británica, s.f., 2022).

En la misma revista National Geographic, en su versión en español de agosto de 2018, se publica una nota llamada “Los quipus, la escritura secreta de los antiguos incas”, donde señala que ya desde las crónicas españolas sobre sus colonias en América “afirman que los quipus incas también codificaban historias, biografías y cartas, más los investigadores aún no han esclarecido el significado no numérico de los cordones y los nudos” (National Geographic, 2022); y recuerda que “los cronistas españoles asentaron que los corredores incas, o chasquis, llevaban quipus como si fueran cartas”, y agrega que “hay evidencias que apuntan a que los incas componían cartas quipus para asegurar el secreto durante las rebeliones contra los españoles”.

La publicación continúa citando los hallazgos recientes de la investigación publicada en la revista *Current Anthropology* (2017) por Sabine Hyland, una profesora de antropología de la universidad St. Andrews de Escocia. En una aldea de San Juan de Collata, en Perú Hyland pudo estudiar dos kipus que los comuneros habían preservado por generaciones desde la época colonial. Los líderes aseguraban que dichos kipus eran “epístolas narrativas sobre la guerra, creadas por los jefes locales”, informa la antropóloga y detalla que “es una colección de cordones con complejas combinaciones de color. Los cordones tienen 14 colores que permiten formar 95 patrones de cordones singulares. Esa cifra cae dentro del rango de símbolos de los sistemas de escritura logosilábicos” y plantea la hipótesis que “las combinaciones específicas de cordones

coloreados y nudos podrían haber representado sílabas o palabras” (National Geographic, 2022).

“Los quipus de Collata son los primeros que los descendientes de sus creadores identifican, confiablemente, como epístolas narrativas”, escribe Hyland en su análisis y añade que “son más grandes y complejos que las versiones contables típicas, y a diferencia de la mayoría de los quipus, confeccionados con algodón, los quipus de Collata están hechos con pelo y fibras de animales andinos, incluidos vicuña, alpaca, guanaco, llama, venado, y un roedor llamado vizcacha”. Esto, precisa el artículo, puesto que las fibras de origen animal tienen mayor capacidad de absorción y retención de las tinturas de origen vegetal mejor que el algodón y quizás por eso los pobladores prehispánicos los consideraron como el medio adecuado para almacenar y transmitir información, concluye.

Según la revista, varios investigadores de este objeto, como Hyland, coinciden en que existen muchas variables que podrían codificar la información en un universo de significado concreto como el color, el tipo de fibra, la dirección o sentido del nudo o del trenzado del cordón en sí, de tal forma que su lectura involucraba a la vez al tacto y la vista.

Si bien estos kipus de Collata pertenecen al período colonial temprano, 1532, su hallazgo resulta interesante y plantea la duda de si son el resultado del contacto con la escritura española, suponiendo una relación e interés sincrético en su elaboración o si tienen una relación más estrecha con otros kipus narrativos anteriores a la colonia.

Gary Urton, antropólogo de Harvard dedicado al estudio de los kipus, junto al arqueólogo peruano, Alejandro Chu, vaticinan que con el desarrollo de los sistemas de inteligencia artificial y la capacidad de procesamiento de la *big data*, en el futuro sería posible registrar, clasificar y de alguna forma descifrar los patrones ocultos en esas herramientas. Para ello han desarrollado “un repositorio digital llamado *Khipu Database*, el cual categoriza las imágenes,

descripciones y comparaciones de más de 500 artefactos" (National Geographic, 2022), relata el artículo.

Y eso es aproximadamente la mitad de los ejemplares que hoy se conocen. Una ínfima parte frente a lo que se ha estimado que en el apogeo de su civilización los incas crearon hasta cientos de miles de kipus que el deterioro natural y los colonizadores europeos destruyeron. Urton señala que existen unos cuantos kipus (alrededor de un tercio de los que se conservan) que no siguen el sistema decimal de numeración, si no patrones completamente distintos y aventura una hipótesis que se trata de quipus "narrativos". Y existen crónicas de la época colonial que, según la subdirectora del Museo de Arte de Lima, Cecilia Prado, mencionan que los quipus narrativos "podrían contar historias como memorias, hazañas, poemas que los quipucamayoc leían en actividades públicas de manera performática" (BBC News, 2019).

Para el profesor Urton existen entre 40 y 50 transcripciones coloniales de kipus que, pese a referir a un objeto específico y decir que son transcripciones, no encajan con los kipus existentes. Aún queda una basta colección de documentación de las colonias de España en América sin analizar y quizás se podría en algún punto encontrar una transcripción. "Nuestra mejor oportunidad de descifrarlos vendrá cuando podamos comparar un quipu existente con un registro colonial escrito de lo que estaba contenido en ese mismo quipu", dice Urton en el artículo de la BBC.

Este hallazgo podría abrir la puerta a la comprensión de los kipus existentes pues se sabe que, de cierta forma y pese a las diferencias étnicas de la región prehispánica, los kipus estaban estandarizados en el imperio Inca salvo ciertas diferencias regionales que puedan presentarse. Se intuye que existe una gran probabilidad de que los quipus hayan estado estandarizados a lo largo del imperio y para esto Urton se apoya en los testimonios de cronistas españoles sobre una "escuela en Cusco para capacitar a los quipucamayocs en una tradición común para elaborar y manejar los quipus. Por lo tanto, creemos que si encontramos una transcripción, será una buena pista para ayudarnos a comprender a todos los quipus. Pero todavía debemos determinarlo", asegura.

Si bien este trabajo no se propone dar una respuesta a una pregunta que implica una tarea multidisciplinaria (Antropología, Historia, Historia del Arte, Arqueología, Etnología, Lingüística y Semiótica), ¿qué son y qué significan realmente los kipus?, sí se propone comenzar por establecer un producto audiovisual que funcione como detonante para el debate. El propósito del spot es despertar el interés en el espectador por la etnohistoria andina y en específico que se replantee la forma como percibe a este objeto. Se trata de un corto animado que funciona como la chispa que despierta el interés por conocer más sobre un objeto que parece olvidado en el tiempo.

Los kipus encierran un valor aún por dimensionar y vital para la construcción de las identidades de los habitantes de la región andina. Según han establecido los investigadores, en la actualidad existen 1386 ejemplares catalogados y están diseminados por el mundo en 153 museos y colecciones privadas. Casi la mitad de estas colecciones con los últimos ejemplares de kipus, están en Europa y se considera que representan menos del 1% de los que produjo esta región de América principalmente en la época de los Incas. Esta escasez en estado de preservación se explica por un lado por el paso del tiempo y su afectación en las fibras naturales pero también y sobre todo, la acción directa de la colonia en América donde se institucionalizó, a través de la iglesia católica y la corona española, una sistemática confiscación y destrucción de los llamados “artilugios de idolatrías”.

La misión de extirpación de idolatrías, cuyo primer juez extirpador fue Francisco Ávila, nombrado como tal en 1610 por el arzobispo de Lima, era en sí un mecanismo con el cual se condenó a miles de nativos, se destruyó gran cantidad de representaciones de deidades andinas, llamados "ídolos", e incineró parafernalia, tejidos finos y vestigios funerarios como momias. Una misión justificada como necesaria para la evangelización y en consecuencia como primordial para la conquista y fortalecimiento de la colonia que a la par significó la destrucción de la herencia cultural de los pueblos andinos. Todo esto lo describe la Doctora Iris Gareis, Docente del Instituto de Antropología, Frankfurt am Main en su artículo Extirpación de idolatrías e identidad cultural en las

sociedades andinas del Perú virreinal (siglo XVII) (Boletín de Antropología Universidad de Antioquia, 2004)

Gareis cita algunos trabajos sobre la Extirpación de las idolatrías, sobre todo las obras de Pierre Duviols (1971) para acercar una noción de la cantidad de “ídolos” destruidos y de las cifras de condenados por la extirpación de la idolatría.

“En la primera campaña de Extirpación se absolvió de la idolatría el total de 28.893 personas, 1.618 personas fueron condenadas por ser sacerdotes andinos. Además habían sido descubiertos 1.769 "ídolos principales", 7.288 "dioses penates" como también 1.365 "cuerpos", es decir momias de los antepasados. (...) El extirpador Francisco de Ávila se jactó de haber derribado más de 800 "ídolos fijos" y 20 mil "ydolos manuales y móviles". Fernando de Avendaño, otro extirpador famoso, alegó en su información de servicios de 1618-1620 que había penitenciado más de mil "maestros dogmatizadores y quemado y derriado muchos millares de ydolos". (Boletín de Antropología Universidad de Antioquia, 2004)

Estos datos generales, cifras de un parte doctrinal, nos dan una idea de la cantidad de información y evidencias de primera mano que fue destruida, lo que hoy resulta en la principal complicación para su estudio: su minúscula cantidad en estado de preservación. A esto se debe considerar también el estado de su dispersión en distintas colecciones, detrás de un vidrio y mediados por una cédula museográfica y en muchos otros casos, embodegados en archivos históricos. Por otro lado, el hecho de que podamos verlos y saber dónde están no significa que todos tengamos acceso a ellos, por las lógicas migratorias contemporáneas en primera instancia, y también por la principal razón que es el candado histórico que nos imposibilita decodificar su significado. Aun viéndolos, no sabemos qué significan ni cómo leerlos. Esa tarea privilegiada de su codificación y decodificación se quedó atrapada exclusivamente en la historia universal en la figura del kipucamayoq (del kichwa khipu kamayuq, «responsable del quipu», plural: khipu kamayuqkuna), también escrito como quipucamayoc,

quien era un funcionario dentro de la administración y del Tahuantinsuyo cuya principal función era el manejo e interpretación de los kipus (El Comercio, 2021). Su tarea principal era el registro de los acontecimientos y de la producción de las distintas áreas del imperio en sus dos millones de kilómetros cuadrados. Eran personajes de la nobleza Inca, exclusivamente, que se educaban en este oficio. Esta exclusividad en el acceso a su significado desde la génesis del objeto, ya arroja una luz sobre porqué se mantiene el hermetismo sobre su significado.

La referencia más antigua es un texto escrito en español y no a manera de una traducción sino como registro mediado y dispuesto de forma ilustrativa e icónica. En su obra “Primer nueva corónica y buen gobierno”, Felipe Guamán Poma de Ayala (aprox. 1535–1616) representaba a un “quipucamayoc” con un kipu entre sus manos. Cabe destacar que el cronista en su dibujo separa y diferencia a este elemento de otro también representado en el mismo dibujo, cuya función era la de permitir el cálculo, la yupana, también referida como el “ábaco” andino.

Varios investigadores de las últimas décadas, coinciden en que antes de la conquista europea a la entonces Abya Ayala, ya existían sistemas visuales para el registro y transmisión de información. Thomas Cummins (1994) y Carmen Arellano – Hoffmann (Arellano-Hoffmann y Grube 1998) reconocen por lo menos dos sistemas de notación: khipu y tokhapu. Cummins señala la existencia también de pinturas abstractas donde la carga significativa recaía en la forma y el color. Los investigadores coinciden en señalar que en América no estaban disociados o separados la escritura y el arte y por otro lado que su comunicación gráfica se basaba en lo abstracto más que en lo figurativo en comparación con otros sistemas de occidente.

Los sistemas de notación prehispánicos en la región andina emplearon productos tangibles que implicaban un proceso de producción y representación por un individuo andino con la competencia adecuada. Dicho individuo, el *khipucamayoc* por ejemplo, conservaba la memoria de las prácticas pre-hispánicas, (,,). (Quispe-Agnoli Rocio, 2005).

Existen pocas representaciones de kipus de la época colonial, siete de ellas pertenecen a la obra de Guamán Poma y a las crónicas del fraile mercedario Martín de Murúa donde dibuja a los kipus junto al kipukamayoq. Así lo nota la investigadora Rocío Quispe-Agnoli:

La primera vez que el *kipu* aparece en la *Nueva corónica y buen gobierno*, se combina con elementos de la escritura alfabética. Se trata de un personaje prehispánico, 'Saiapaiac' o 'muchacho mensajero,' que representaba a uno de los grupos masculinos de la organización administrativa que emprendió el Inca Tupac Yupanqui. En este dibujo observamos un muchacho que lleva mensajes, con un *kipu* en la mano y un letrado que dice 'carta,' aludiendo a la función del *kipu*. Obviamente el autor quería dejar claro al receptor español que el *kipu* en el mundo andino era portador de información como la escritura. Sin embargo, cuando los *kipu*s aparecen en los dibujos del cronista indígena, pocas veces se mencionan en el texto verbal. El cronista andino no ofrece ninguna información que ayude a descifrar los *quipus*. La única excepción al silencio sobre el funcionamiento de los *kipus* se encuentra en el dibujo del *kipucamayoq* principal de los incas (fol. 362, 'Contador maior y tesorero/ *Tauantinsuio quipoc curaca* [autoridad a cargo de los *kipus* del Tahuantinsuyo] condor chava [contador y tesorero]'). En este dibujo bastante conocido, se encuentra en la esquina inferior izquierda, la representación de un probable sistema de contabilidad semejante al ábaco". (Quispe-Agnoli, 2005)

Quispe-Agnoli señala también que en el kichwa existía también la palabra *qellqa* o *quilca*

(...) con la que los andinos se referían a una marca gráfica o una forma o medio de expresión" y recuerda que "en más de una ocasión Guamán Poma llama *quilcacamayoc* a las personas que usan los *kipus*. Tal vez el concepto globalizante era *qellqaykamayoq*, siendo el *kipuqamayoq* una de sus posibilidades, de la misma manera como la palabra para marca gráfica era *qellqay*, y el *kipu* una de sus manifestaciones. En los

primeros diccionarios que produjo la colonia sobre el kichwa se traducían *quilca* con los verbos ‘pintar, dibujar, labrar, esculpir, registrar estadísticamente, escribir, dictar, bordar, escaraujear, rasguear.’ Y en los mismos se la relacionó con objetos como ‘pluma, vestido bordado, pintado o labrado, papel o carta, escrito o cosa firmada, escritura, historia’ y en interacción con personajes como ‘escribano, escribiente, escritor autor de libros, bordador’ (González Holguín, 1608); también Santo Tomás (1560). Cabe señalar que pese a que *kipu* se traducían como ‘contar por nudos,’ González Holguín registra otra palabra kichwa para contabilidad: *yupana quellqa* (Prada Ramírez, 1994). Y Santo Tomás menciona a *Yupay* como el término kichwa para ‘cálculo’ y ‘censo, registro’ (Santo Tomás, 1560). (Quispe-Agnoli, 2005).

Por esta razón, Quispe-Agnoli señala que:

En el diccionario de González Holguín aparecen las palabras *quellcarpayachini*, que se traduce ‘dictar lo que se va escribiendo,’ *quellcarpayani*, que significa ‘escribir lo que se va dictando’, y las oraciones *quellcar payachispa yachachini* ‘enseñar la *theologia* dictándola’, y *simi huan camalla yachachini mana quellcarpayachispa* que se traduce ‘enseñar a viva voz y no dictando’ (González Holguín, 546). Quiero llamar aquí la atención sobre la traducción que se hace de *quellqa* como ‘dictar’ que no es lo mismo que ‘hablar.’ El sentido de ‘dictar’ incluye la intención de escribir y relaciona a dos sujetos: el que dicta oralmente y el que traslada esa información en un medio gráfico. (,,,) Sin embargo, quisiera añadir la posibilidad de que *quilca* sea un término general con el que se designa la acción destinada a la producción de un texto, sea visual, táctil en el mundo andino prehispánico, o escrito en la colonia. Podemos así englobar la traducción de ‘dictar’ como una acción previa y destinada a la escritura. Entendida con este matiz, la palabra *quilca* engloba prácticas que dan como resultado la transmisión de información por medio de los *kipu*s, *tokhapu* y pinturas. El término *quilca* no se refiere a un sistema de notación gráfica sino a la

acción y al resultado de dicha acción como lo sería escribir/dibujar (*quilca*) frente a libro/pintura (*kipu/tokhapu*). (Quispe-Agnoli, 2005)

Cerrando este recuento por las referencias más antiguas a este objeto de estudio, se evidencia que sobre los sistemas de notación andinos prehispánicos Guamán Poma mencionó, dibujó y describió en su obra a los kipus y se aseguró de establecer en su crónica que ellos portaban información equiparable a los libros occidentales. Además retrató como los productores, transmisores e intérpretes de dicha información a los kipukamayoq, siendo estos expertos en kipus, y a los qellqaykamayoq como expertos en qellqay.

Dejando esta tarea a los antropólogos, arqueólogos, semiólogos y demás investigadores afines, mi interés por este repaso histórico intenta arrojar una luz sobre el contexto en el que se ha definido al objeto y las dificultades para comprender por qué fueron registradas de tal manera. Cómo incluso estas nociones más próximas al objeto en espacio y tiempo, las crónicas de Guamán Poma por ejemplo, resultan más complejas que las definiciones contemporáneas del mismo.

A la luz de toda esta información, resulta claro que la visión de este objeto como un sistema de cuentas incomparable con la escritura está cambiando en el mundo académico. Algunas publicaciones recientes en la investigación sobre los kipus sugieren su consideración como más que un sistema de cuentas sino como una forma de registro rica en significado, capaz de transmitir contenidos y equiparable a lo que definimos como escritura. Se cree que algunos kipus, llamados kipus narrativos, posiblemente hayan codificado información fonética, pero aún no se han descifrado. La escritura Inca sigue siendo un enigma por la inexistencia de un documento con el cual decodificar y traducir este registro de la vida prehispánica en los Andes que han sobrevivido al paso del tiempo codificadas en este objeto tejido y variado. Ese silencio indescifrable de un código antiguo, pero a la vez próximo y significativo para la identidad cultural de sus pueblos herederos, lo pone como una tarea pendiente para nuestra investigación sobre nuestra historia.

Hemos visto que los kipus, ese sistema de registro basado en hilos, fibras, colores y nudos que elaboraron las culturas Inca y preincaicas casi de forma generalizada en toda la región ahora se preservan muy escasos. Por su fragilidad de soporte, persecución y eliminación sistemática durante el proceso de conquista española. Son apenas unos cuantos miles los que se preservan hoy en día regados en colecciones privadas y museos en todo el mundo y la dificultad para entenderlos radica en la imposibilidad de decodificar sus significados con una traducción exacta ya que tampoco existen elementos que posibiliten su traducción.

“Es así que todo lo que sabemos sobre la historia de las culturas prehispánicas proviene de fuentes secundarias, pues al no poder “leer” ese registro escrito en nudos, todo lo que conocemos proviene de las traducciones de descendientes indígenas y cronistas españoles. Sin embargo, podríamos saber más si tan solo pudiéramos descifrar a cabalidad lo que dicen los quipus, aquellos objetos enigmáticos que han sido estudiados por mucho tiempo pero que aún no arrojan certezas (más allá de registros numéricos), pues a diferencia de la piedra Rosetta encontrada en 1799, que permitió descifrar los jeroglíficos egipcios —que dicho sea de paso, tenían una estructura homogénea—, en el caso de los quipus aún no hemos tenido la suerte de topar con una piedra Rosetta que ayude a responder todos los enigmas que ocultan los quipus en sus diversas formas y colores, si bien existen varias aproximaciones”.
(Medrano 2019)

Este fragmento, tomado de una reseña a una de las más recientes publicaciones del investigador Manuel Medrano, detalla el estado actual de la investigación científica sobre este objeto histórico. Medrano se ha dedicado a la tarea de digitalizar 1346 kipus, consolidando una base de datos para su valoración a través de inteligencia artificial que permita una mejor comprensión de posibles asociaciones entre elementos de este objeto tridimensional: variaciones entre color, forma, sustrato, entre otros; que puedan arrojar una luz sobre cómo se podía registrar información relevante para las culturas de esta región en un

sistema diferente al modo de registro bidimensional de la escritura de papel y tinta.

La inteligencia artificial, esta nueva forma de procesamiento de los datos, podría encontrar un sentido o modo de relación que permita una cierta lectura de estos objetos. Diferencias entre tipos de nudos, su composición, niveles y ramificaciones, la longitud, el tratamiento de los extremos y el color del cordón, así como el espacio entre los cordones, eran y son ahora factores clave para la decodificación del kipu. En este sentido está enfocado el trabajo del matemático estadounidense Manuel Medrano y se avizoran posibilidades de relación amplias y cita a Vladimir A. Kuzmichev quien dice que un kipu de tres cordeles habría podido exhibir más de 365.000 millones de configuraciones. El investigador ruso hace un hincapié que, definir cada elemento del nudo como unidad de significación, color, material del cordel, sentido del nudo, tipo de nudo, número de nudos, entre otros, denota un gran potencial para registrar información y, tomando en cuenta la necesidad de un lector capacitado en la decodificación o lectura de esa simbología, se trata de un objeto histórico con una gran capacidad para transmitir información.

Cerrando este estado de la cuestión sobre los kipus queda enfatizar en que es un campo por explorar y que, siendo parte de la cultura histórica de esta zona, los andes ecuatoriales, constituye un tema pendiente para la investigación y puesta en valor. El primer paso por tanto sería comprender que la definición del objeto dentro del mundo del significado numérico, exclusivamente, es un error que lo mutila y limita.

2.1 ¿Por qué contarlo? Vigencia del pensamiento decolonial en la ficción latinoamericana

“El eclipse”, del guatemalteco Augusto Monterroso, es un relato de ficción histórica que se ha convertido en un clásico de la literatura latinoamericana. Este pequeño cuento retrata las relaciones del poder en el conocimiento, la mirada comparativa, y está narrado en el momento histórico donde operaron con mayor

fuerza y novedad estos dispositivos de dominio que además de violentos físicamente también fueron violentos en su constante ejercicio comparativo de una cultura frente a la otra presuponiendo una prevalencia de una sobre la otra.

Cuando fray Bartolomé Arrazola se sintió perdido aceptó que ya nada podría salvarlo. La selva poderosa de Guatemala lo había apresado, implacable y definitiva. Ante su ignorancia topográfica se sentó con tranquilidad a esperar la muerte. Quiso morir allí, sin ninguna esperanza, aislado, con el pensamiento fijo en la España distante, particularmente en el convento de los Abrojos, donde Carlos Quinto condescendiera una vez a bajar de su eminencia para decirle que confiaba en el celo religioso de su labor redentora.

Al despertar se encontró rodeado por un grupo de indígenas de rostro impasible que se disponían a sacrificarlo ante un altar, un altar que a Bartolomé le pareció como el lecho en que descansaría, al fin, de sus temores, de su destino, de sí mismo.

Tres años en el país le habían conferido un mediano dominio de las lenguas nativas. Intentó algo. Dijo algunas palabras que fueron comprendidas.

Entonces floreció en él una idea que tuvo por digna de su talento y de su cultura universal y de su arduo conocimiento de Aristóteles. Recordó que para ese día se esperaba un eclipse total de sol. Y dispuso, en lo más íntimo, valerse de aquel conocimiento para engañar a sus opresores y salvar la vida.

—Si me matáis —les dijo— puedo hacer que el sol se oscurezca en su altura.

Los indígenas lo miraron fijamente y Bartolomé sorprendió la incredulidad en sus ojos. Vio que se produjo un pequeño consejo, y esperó confiado, no sin cierto desdén.

Dos horas después el corazón de fray Bartolomé Arrazola chorreaba su sangre vehemente sobre la piedra de los sacrificios (brillante bajo la opaca

luz de un sol eclipsado), mientras uno de los indígenas recitaba sin ninguna inflexión de voz, sin prisa, una por una, las infinitas fechas en que se producirían eclipses solares y lunares, que los astrónomos de la comunidad maya habían previsto y anotado en sus códices sin la valiosa ayuda de Aristóteles. (Monterroso, 1995)

Este relato es uno de tantos que abordan esa visión de superioridad de una forma de conocimiento sobre otro que ha mediado la identidad latinoamericana desde el momento de choque cultural. La región latinoamericana, por su historia variada y plural, es un caldo de cultivo para narraciones que abordan desde varios frentes, entre ellos la ficción, esta tarea pendiente sobre la puesta en valor de los aportes del sur global y en concreto, del nativo andino y caribeño. Son esfuerzos enmarcados en el anhelo de nuevas visiones y lecturas de lo local, lo próximo, como único y comparable solo consigo mismo, para que en algún punto deje de mediar la comparación y los eufemismos que inventamos para evadirlos.

En el prólogo de *El tercer mundo después del sol*, Rodrigo Bastidas Pérez se pregunta “¿cómo se construye la ciencia ficción en un lugar donde los conceptos hegemónicos de ciencia no coinciden con los que se han construido en nuestras culturas? O más directamente: ¿qué es y cómo se concibe la ciencia ficción latinoamericana? (...) la ciencia ficción latinoamericana históricamente ha sido definida desde la negación. (...) Las principales negaciones que se implantan sobre la ciencia ficción latinoamericana están dictadas por la forma en la que se ha entendido la anglosajona y europea; por ello se suele decir que en Latinoamérica NO se habla realmente de ciencia, que NO hay ciencia ficción sino fantástico, que NO hay una identidad consolidada como en otros lugares”. (Bastidas, 2021)

Pero en la región se produce ficción y ésta resulta clave en la construcción de nuevas visiones desde lo local que superan esa clasificación de la ficción local como algo fantástico, como una magia real y como contrapuesta o subordinada a la ciencia anglo-europea. Como una subcreación en una lógica que divide al mundo entre países con industrias y países proveedores de materia prima, una

dicotomía desarrollo vs subdesarrollo, entre primero y tercer mundo donde; con una carga terrible, se definía a la producción cultural de Latinoamérica como una posibilidad a futuro y no como una afirmación actual, siempre en vías de.

Frente a ello, aparece el espacio ficcional, la narración de posibilidades como salida y propuesta de un enfoque distinto. Así lo plantea Bastidas al citar a René Rebetez, el cineasta y escritor de ciencia ficción colombiano:

El problema de la literatura fantástica y el subdesarrollo (...) está en plena vigencia. Contra los que pretenden subordinar la inteligencia al subdesarrollo esgrimiremos un arma poderosa: nuestra capacidad de extrapolarnos a cualquier planeta, al pasado o al futuro, a las entrañas del microcosmos o a los oscuros laberintos del inconsciente y desde allí — desde mi punto de vista cuya perspectiva puede proporcionar una objetividad casi marciana— haremos una crítica feroz y constructiva. (Bastidas, 2021)

La Historia Universal y su registro académico están marcados por una predominancia y prevalencia de la perspectiva del conquistador sobre el conquistado. La Historia la ha escrito generalmente el ganador de la última batalla y esto es muy evidente de forma particular en el caso de los kipus ya que quien lo define son un lenguaje y escritura posteriores por la imposibilidad de dejarlos hablar por sí mismos. Como no podemos leerlos debemos creer solo lo que nos dicen de ellos. Por eso, resultan importantes los procesos como el de Medrano y su base de datos que de algunas forma quieren decodificar a los kipus. Pero también es necesaria una visión más global, donde se busque una construcción colectiva del conocimiento donde no se niegue al otro histórico y se incentive su mejor comprensión, como los planteamientos filosóficos que nacen de Latinoamérica postulando el diálogo intercultural de las identidades que la habitan en un reconocimiento y puesta en valor de los elementos constitutivos de su identidad.

En esa línea avanzan planteamientos como el del filósofo argentino Enrique Dussel que postula la necesidad de evidenciar la existencia de la cultura latinoamericana, ponerla en valor y profundizar en la investigación y el

reconocimiento de la historia de sus pueblos; todo ello desde una nueva perspectiva que ponga énfasis en los cambios que ha tenido su cultura y su identidad.

Para Dussel es imperativo que Latinoamérica repiense, dignifique y revalorice su historia y sus culturas. Apela a un proceso donde se corra el velo construido desde Europa y el norte global sobre aquello que sistemáticamente intentaron ocultar. El pensamiento latinoamericano, dice Dussel, se ha construido desde el pensamiento europeo, desde el eurocentrismo católico, capitalista y neoliberal; y advierte que persisten las lógicas y estructuras de dominación de la colonia donde se rechaza y oculta lo no europeo. Por ello es importante que surjan nuevos discursos encaminados a responder una pregunta corta pero fundamental: ¿Qué somos? Para ello pondera a la descolonización como el instrumento que abre el camino hacia una verdadera libertad. Se trata de un proceso deconstructivo, de desaprender para poder construir una identidad propia desde el territorio local revalorizando su historia, cultura y conocimientos milenarios.

¿Quiénes somos culturalmente? ¿Cuál es nuestra identidad histórica? No era una pregunta sobre la posibilidad de describir objetivamente dicha "identidad"; era algo anterior. Era saber quién es uno mismo como angustia existencial. (Dussel, 2005)

Para Dussel, el pensamiento filosófico latinoamericano es una tarea en construcción que parte desde el reconocer la historia, memoria y elementos propios de esta territorialidad donde se hacen posibles nuevas miradas en la interculturalidad, en el diálogo con el otro. Para esto es importante comprender que, en esta parte del planeta, la principal forma de dominación fue la imposición de un modo de pensar y por eso habla de una filosofía de la liberación donde figura la descolonización cultural como una posibilidad de redescubrimiento. Dejar de lado las definiciones nocivas que llegaron con el eurocentrismo capitalista e impuestas a puño y sangre como la idea de raza, sustentada en la supuesta superioridad de unos frente a otros según sus diferencias físicas y que resultó clave en el instrumento de dominación de sus saberes, su memoria y sus

territorios. La expresión plural de pueblos diversos se aglutinó en la categoría de “indios”, quienes además eran intelectualmente inferiores. Esto es lo que en última instancia despojó a la región de la posibilidad de significar un aporte a la producción cultural humana. Tras la invasión, es el hombre letrado europeo quien debe, por imposición moral y mandato de sus reyes, educar a los salvajes con el don del conocimiento europeo.

Es ya habitual decir que nuestro pasado cultural es heterogéneo y a veces incoherente, dispar y hasta en cierta manera marginal a la cultura europea. Pero lo trágico es que se desconozca su existencia, ya que lo relevante es que de todos modos hay una cultura en América Latina. Aunque lo nieguen algunos, su originalidad es evidente, en el arte, en su estilo de vida. (Dussel, 2005).

En este sentido, ¿por qué no repensamos las categorías que definen a los objetos constitutivos de las culturas prehispánicas? Es posible redefinir la forma en que vemos sus vestigios culturales, los pocos que han resistido, sobre todo si tomamos en cuenta que las definiciones post coloniales son apenas una teorización, hipótesis y nociones sobre elementos en buena parte desconocidos y con muchos frentes por estudiar.

Para cerrar esta breve justificación que nos permitirá abordar la cuestión de los kipus desde una visión ficcional latinoamericana y decolonial, es importante mencionar que este proyecto se enmarca en la construcción de nuevas visiones sobre lógicas preestablecidas, un llamado a la deconstrucción de las estructuras y conceptos que operan en la sociedad en el campo del conocimiento. El objetivo por lo tanto será desmitificar la visión de los kipus como un sistema inferior a la escritura europea. ¿Por qué no descolonizar también el término que define qué es y qué no es considerado una forma de escritura y en qué medida esta categorización perpetúa las prácticas coloniales que narraron al otro como inferior frente al mundo simbólico europeo?

2.2 El brutalismo de la exhibición museográfica

Los espacios donde se conservan hoy y donde podemos aproximarnos a los kipus y muchos otros objetos etnográficos son los museos; exhibiciones de luces controladas, con urnas de vidrio y mediados por una cedulación. Este espacio es donde se desarrolla la escena final del spot propuesto, por lo que cabe detenernos en la carga significativa del museo como contenedor del objeto expuesto. Es importante detenernos en el espacio museográfico para comprender su fuerza “contenedora y contextualizante” de este objeto histórico. La sala del museo es un espacio, como lo describe el Profesor de Arqueología Contemporánea de la Universidad de Oxford y Curador del Museo Pitt Rivers, Dan Hicks, espacios de quietud antinatural:

Hold your phone up against the plate glass of the triple vitrine. The silence and stillness are not natural conditions for the displaced objects on display here. They are the effect of a stilling, as when detention interrupts transit, and of a fracturing, as when a shrapnel shell explodes at its target, and of a silencing, as when a gun is silenced. (D Hicks, *The brutish museums*, 2020)

En su libro, *The Brutish Museums*, Hicks plantea la necesidad de una restitución cultural de los bronce de Benín saqueados por la corona inglesa durante sus guerras victorianas en África, el autor comienza por describir el espacio museográfico y su énfasis no se limita a los elementos que configuran una sala de museo en lo formal, la luz controlada o una urna de vidrio, sino en su valor de aletargamiento o congelamiento del tiempo frente a ese objeto.

The museum may operate to stabilize and reproduce certain narratives, and to repress and diminish others – but only ever provisionally. Insofar as the museum is not just a device for slowing down time, but also a weapon in its own right, then to what extent are its interventions with time like the brute force of field guns manned by Captain Boisragon’s African forces, carried through the jungle by men selected for their physical strength, a projection across time and space, where some kind of explosion is yet contained in each brass object within this vitrine, unfinished events from which the curator might feel safely out of range, having taken place so far

away across time and space, another continent, another millennium? By intervening with time, decelerating memory, displaying loot, what kind of ordnance has the museum brought within its glass cases, caught between one shot and another, between the projection and the return? (...), Each stolen object is an unfinished event, its event-density grows with each passing hour (...) What is this moment? How does loss come into view? What kind of archive is this replica, this stagey performance in a windowless space today curated to enchant, a century and a half ago built to shape knowledge, to redraw the world? Anthropologists have a word for it: Myth. And myths are temporal devices. Myth serves, as does music, as Claude Lévi-Strauss famously argued, to 'immobilize the passage of time', so 'overcoming the antinomy of historical and elapsed time'. The technologies of the museum and the archive – the museum label, the zip-lock bag, the conservation lab – are analogous interventions. They are forms of notation: *dal segno* ('go back to the mark'). Among the outcomes of these technologies are provisional and contingent stoppages in time, rendering fragments as objects, which are wrought as cadences. A form of secondary deposition emerges in the museum, like curtain calls In 2017, Edward Weisband observed that various spectacular or dramaturgical political and symbolic forms, which he calls 'the macabresque', tended to accompany mass violence during the 20th century – a kind of sadistic, performative self-creation that emerges hand-in-hand with the inflicting of loss, the myth of the 'primitive' in violence extended across time: the weaponization of time itself. (...) for as long as they continue to display sacred and royal objects looted during colonial massacres, they will remain the very inverse of all this: hundreds of monuments to the violent propaganda of western superiority above African civilisations erected in the name of 'race science', littered across Europe and North America like war memorials to gain rather than to loss, devices for the construction of the Global South as backward, institutions complicit in a prolongation of extreme violence and cultural destruction, indexes of mass atrocity and iconoclasm and ongoing degradation, legacies of when the ideology of

cultural evolution, which was an ideology of white supremacy, used the museum as a tool for the production of alterity: tools still operating, hiding in plain sight. (Hicks, 2020)

Varios procesos de restitución cultural se alinean al planteamiento de Hicks, el museógrafo que aboga por la restitución de los objetos culturales en exhibición, varios científicos y políticos también comparten una nueva visión sobre los objetos de valor cultural saqueados en los procesos de conquista pues actualmente existen procesos iniciados por las naciones africanas que comprendieron el llamado Reino de Benin como Nigeria, en los que demandan a los museos europeos la repatriación de sus piezas culturales. En este sentido, algunos museos europeos de Reino Unido y Alemania, por ejemplo, han iniciado ya los procesos de devolución y repatriación de los objetos saqueados durante la colonia. En esa línea también está la solicitud de México a Austria para la repatriación del penacho de Moctezuma, la negativa del Museo Británico a devolver los mármoles del Partenón, entre otros, y sobre todo los debates que han generado. Esto resulta un gran paso en la línea de la restitución cultural que se enmarca en un sentimiento de pérdida de varias naciones que sufrieron estos procesos de conquista y saqueo.

Cerrando este paréntesis sobre la exhibición museográfica de piezas etnográficas. Resulta relevante para el guion del spot propuesto pues es este espacio uno de los escenarios donde transcurre la acción. Un paseo de campo de un profesor con sus alumnos frente a un kipu en exhibición. Y este espacio importa pues es donde hoy se exhiben y definen los objetos saqueados durante las masacres coloniales y como señala Hicks, configuran un monumento a la propaganda violenta de la superioridad occidental sobre las civilizaciones del Sur global como atrasados y así los museos y la institucionalidad que los respalda se entienden como cómplices de la prolongación de la violencia y la destrucción cultural con una iconoclastia particular, elitista incluso, que produce una alteridad.

3 ¿Cómo contarlo?

3.1.1 La animación, breve recuento histórico

Desde sus orígenes, la historia del cine y el audiovisual se ha construido sobre la marcha, haciendo películas y difundíéndolas. A la par, este quehacer fílmico ha establecido un lenguaje audiovisual con su “gramática” idónea para codificar un mensaje capaz de transmitir sentido al espectador. Esta narratología mediada por la pantalla se ha especializado en narrar historias y construir a los personajes, seleccionar el encuadre, la textura, la velocidad de lo que se ve y otros parámetros, para así influir en cómo se lo lee. Independientemente de la región donde se lo mire, hay algo en la visualidad que nos permite entender el sentido de esa historia de la que somos testigos por unos minutos. Los símbolos y arquetipos icónicos de “lo humano”, mucho más en un mundo globalizado, están de alguna forma universalizados y permiten que sea posible el codificar y decodificar un mensaje y un sentido a través de piezas audiovisuales.

Este trabajo ha elegido como técnica a la animación en 2D porque son las narraciones animadas, dibujos a mano o digitales, los que han logrado transmitir de forma exitosa el sentido, la emotividad y el mensaje a lo largo de las últimas décadas. Los clásicos animados están grabados en la memoria y retina de las generaciones que crecieron con la televisión. La caricatura animada evoca las referencias gráficas de la infancia, llena de personajes animados. La animación permite despertar el pensamiento crítico a través de la ficción y a la vez cautiva y educa.

A finales del siglo XIX, cuando el cine como tal no existía, en la escena del entretenimiento científico mundial aparecían varios aparatos mecánicos que buscaban generar la ilusión de movimiento, se basaban en mecanismos que aprovechaban la capacidad retentiva de la visión humana para generar movimiento en la percepción óptica de los espectadores. De esos primeros intentos con discos giratorios como el estroboscopio o el zootropo nacen los principios básicos que permiten la animación de imágenes. También antes del cine ocurrieron algunos experimentos de *stop motion* en formato corto donde Thomas Edison, en 1898, registra una interacción entre James Stuart Blackton y

las imágenes que dibuja sobre un papel en un caballete (Antonio Toca, 2008). Mediante un corte y el montaje se genera la ilusión de “sacar” de su dibujo sobre el papel los elementos como la botella de vino y la copa que el periodista estadounidense había dibujado; y también mediante un corte y montaje, generar el cambio de la gestualidad en el personaje dibujado de triste a alegre.

Se trata de experimentos que buscaban generar una ilusión en la percepción óptica del espectador aprovechando que su ojo logra retener por unos fragmentos de segundo una imagen y al unirlo con la siguiente imagen en su cerebro interpreta como una unidad en movimiento.

Este es el fundamento del cine en general, pero en la animación se complementa con otros elementos que se desarrollaron ya con el cine. Después de estos primeros experimentos no tardaría mucho en aparecer la primera animación de la historia cinematográfica; *Fantasmagorie*. Se trata de un corto de Émile Cohl de 1908 donde generaría una narración corta con 700 ilustraciones de un personaje con cualidades de clown o payaso de circo (Antonio Toca, 2008). Mediante el montaje secuencial genera la ilusión de “instantes” de un personaje que se desplaza con acciones e interacciones por el plano.

Desde la explosión de este medio en la difusión de mensajes, los animadores han empleado este formato para la transmisión de mensajes cargados de sentido. Desde los intentos animados de los años 1920 en blanco y negro, hasta la irrupción del color de Disney y Pixar; ya sea para pantallas de televisión, cine o celular, hay un lenguaje que posibilita ese relato y que atrapa a las audiencias de distintas generaciones.

Es así como esta técnica comienza a perfilarse en el mundo audiovisual y que se consolidaría después en el cine afianzando la percepción del movimiento dentro del cuadro al depurar la técnica de dibujo para lograr atribuir al objeto visto características de peso y gravedad dentro del plano. Estos aprendizajes del dibujo para la animación cuadro a cuadro se apuntala, por otro lado en el bagaje de referencias sobre las leyes de la física de las audiencias.

La época dorada de la animación comenzó con varios cortos animados de renombre de una casa productora estadounidense que tiene en su historia la mayoría de los títulos más reconocidos en la animación: Estudios Walt Disney. Uno de estos hitos animados es el corto *Steamboat Willie* de 1928, donde se consagró el icónico personaje Mickey Mouse. La historia de la consolidación de esta casa productora merece un capítulo completo en el estudio de la animación con aportes significativos. Desde los primeros cortos desarrollados en una cochera en Los Ángeles con las comedias de Alice, *Alice comedies*, donde una niña interactuaba con personajes y elementos animados, Disney tiene en su repertorio una serie de largometrajes animados y series que marcan aún hoy la pauta en la animación y merecen un estudio detallado aparte.

Sin embargo, para el caso que nos interesa nos enfocaremos en los aprendizajes que pudo documentar esta casa productora ya desde sus inicios y que serían significativos a la construcción del lenguaje y la técnica. *The illusion of Life; Disney Animation*, es un libro de los animadores de la Disney, Frank Thomas y Ollie Johnston, dos animadores clave en la producción de sus clásicos animados de su época dorada. En él se repasa la metodología de Disney para la producción animada resumida en 12 principios de la animación. Podría definirse esta publicación como un compendio de reglas que nacieron de la necesidad de codificar el lenguaje en el espacio de trabajo de los animadores, en los estudios Disney, donde varios dibujantes debían aprender a dibujar cuadro a cuadro y mantener la unidad de relato entre tantos artistas involucrados. Sin duda el principal valor en su trabajo es el de ser pioneros en establecer los parámetros que permitan formar animadores en un momento que no existía la instrucción académica en animación ni los términos con qué definir varios aspectos de su trabajo. Necesitaban comunicar de forma asertiva mensajes sobre la anticipación o arco en el movimiento de un personaje, por ejemplo.

Estos 12 principios si bien no son una camisa de fuerza, constituyen un gran legado para la construcción de historias animadas. También existen lecciones aprendidas en la animación en otras regiones del planeta con estudios tradicionales de animación como Estudios Ghibli en Asia, que han aportado con

su experiencia a la tecnificación y creación de flujos de trabajo óptimos para la producción de piezas audiovisuales animadas de distintos formatos.

En Japón la animación llegó con el cine, inspirado en las técnicas que había desarrollado la naciente industria europea con experimentos en Francia, Alemania, Rusia y por supuesto, la industria que se consolidaba en Estados Unidos. A la par que la industria estadounidense crecía, para 1930 en Japón se consolidaba una industria audiovisual dedicada a la animación y varios de sus animadores más icónicos se beneficiaron de los incentivos estatales que los contrataban para la producción de propaganda y cortos educativos. En esto se diferenciaban principalmente los modelos de ambas industrias, la financiación nipona era una responsabilidad estatal o de organismos, mientras que en el modelo norteamericano se incentivaba un mercado privado para sus industrias creativas. Esto se reflejaba en el tipo de mensajes que se difundían en uno y otro contexto, pero en el campo de la técnica como tal, ambas se beneficiarían mutuamente.

Ya para los años 1960 con la proliferación de producciones animadas para la televisión, este cambio de pantalla y formato devino en un proceso de simplificación de las técnicas de animación de la escuela de Disney para adaptarlas a una producción rápida y seriada que se desarrollaría en su mayoría en oriente y comenzaba a configurar el estilo de la animación japonesa. En 1960 se transmite la primera película de anime por televisión y de 1961 a 1964 se transmite la primera serie de televisión animada. Así se fueron estableciendo varios estudios importantes de animación que terminaron de consolidarse en los 80's, estableciendo elementos icónicos del anime como los robots de gran tamaño o las escenas de pelea, los cuales han influenciado mucho en la animación de personajes y en la ficción mundial en general.

3.1.2 La animación en Ecuador

La animación como técnica audiovisual para el audiovisual ecuatoriano tardó mucho tiempo en consolidarse. Han pasado 58 años desde que Gonzalo

Orquera comenzó su trabajo como dibujante en canal 4 “la ventana de los Andes” en 1964. Desde aquellas primeras animaciones hechas a pulso por el graficador de noticias internacionales y dibujante ecuatoriano, han pasado por las pantallas nacionales una larga lista de personajes emblemáticos como don Evaristo, Juan Pueblo, el tucán Máximo y otros momentos icónicos en la historia de la animación en Ecuador. Todos estos personajes animados memorables en la historia del audiovisual nacional revelan un patrón que condicionaba su existencia por la realidad local. La mayoría de estas producciones fueron procesos publicitarios de empresas privadas, ONGs o propaganda de Gobiernos locales y nacional. Entendemos que esto era así dado la necesidad de grandes recursos para contratar profesionales con el conocimiento técnico y equipos especializados en la naciente industria audiovisual ecuatoriana. Los primeros esfuerzos de animación local se centraron en la publicidad, dejando poca cabida para su uso en contextos educativos o de difusión cultural.

Animar en Ecuador era costoso y estaba en un grupo reducido de aficionados y especialistas y por otro lado su producción demoraba. Fue solo con el boom tecnológico de inicios del siglo XXI con el Internet y un mejor acceso a hardware y software en laboratorios universitarios, por un lado y computadores personales en los hogares de la población urbana educada, que finalmente encontramos un mayor interés por el desarrollo de este arte. Hoy los computadores personales y los softwares de animación y edición audiovisual han logrado reducir significativamente los tiempos de producción y sus costos. El Internet ha potenciado por un lado su capacidad de difusión y también el acceso a un conocimiento técnico específico que se imparte tanto en aulas de clase a nivel Universitario, en tutoriales de Youtube o plataformas de educación en línea.

Hoy la capacidad de producción audiovisual animada en Ecuador no es tan reducida como en sus inicios. En las ciudades existen varias productoras que incluyen la animación en su portafolio de servicios o exclusivamente a la animación y *motion graphics*, en su mayoría dedicadas a la producción de contenidos publicitarios de alta calidad; así como animadores que colaboran en la producción animada regional e interregional. En las ciudades como Quito, Guayaquil y Cuenca, se celebran eventualmente festivales y muestras de cine

que incluyen en su programación a la producción nacional de formatos animados. También al año se gradúan cientos de estudiantes en Ecuador con capacidad de animar contenidos de alta calidad. Son estos nuevos animadores en su mayoría los que están aportando a la elaboración de contenidos animados con fines distintos al publicitario. Siendo la academia el espacio primordial de producción de contenidos informativos o artísticos animados educativos que logren atrapar al espectador por su estilo y por sus narrativas.

Es en esta producción animada reciente donde encontramos ejemplos de animación con fines similares a los propuestos en esta disertación. Algunas leyendas animadas, recorridos virtuales y cortos en stop motion de los nuevos animadores ecuatorianos están inspirados en elementos culturales. Basta revisar los repositorios de las tesis de grado cuyas producciones crecen año a año y algunas se distribuyen en distintos festivales regionales e internacionales.

Las nuevas generaciones de animadores ecuatorianos no solo son consumidoras de todo lo digital, también se sienten muy cómodos produciendo y publicando sus propios trabajos. En la última década se ha hecho normal encontrar en las redes a animadores e ilustradores digitales ecuatorianos que publican su trabajo ya sea para marcas o como portafolios personales y el nivel de profesionalismo en su trabajo también es destacable.

3.2 Un formato que cautiva audiencias

Como se menciona al inicio de este repaso histórico, las historias animadas son el formato primordial para la difusión de contenidos en la televisión sobre todo para audiencias jóvenes. Desde los clásicos animados de los grandes estudios hasta las animaciones en 2D y 3D de los videojuegos, las imágenes en movimiento constituyen un recurso de fácil decodificación y de significado accesible para la mayoría de las audiencias. Esto resulta útil y también, según notan los expertos en pedagogía, un arma de doble filo que si bien por un lado puede transmitir de forma eficaz una serie de valores culturales y educativos y a su vez por la amplitud de temas y enfoques que se abordan muchas veces no

adecuado para las audiencias menores de edad e infantil. Lo innegable, en todo caso, es que el formato como tal es el favorito para los contenidos audiovisuales de entretenimiento que se enfocan en audiencias en etapas educativas. Una muestra de ello es la existencia de cadenas internacionales dedicadas exclusivamente a esas audiencias que destina a su parrilla de contenidos una buena parte solo para la animación. Canales como Cartoon Networks, Nickelodeon, Discovery Kids, Disney que, en efecto son los que cuentan con la preferencia de sus audiencias infantiles.

Esto se debe a que los dibujos animados son una herramienta muy atractiva ya que agrupan a la imagen, el sonido, con una atmósfera visual que refiere a un espacio específico fácilmente identificable y pensado para aportar al mundo narrativo de sus personajes. Los dibujos animados atraen por los colores y los sonidos y en el caso de las audiencias más infantiles resulta de fácil comprensión y atención por periodos prolongados.

La imagen animada tiene un papel primordial en los procesos cognitivos ya que al ser muchas veces icónicos, llegan a la mente rápidamente y son asimilados en el inconsciente. La imagen que entretiene a la vez educa, construye valores e ideas culturales y sociales sobre todo en las audiencias más jóvenes. Según Bandura, A. y Walters, R. (1987) citando la teoría de la socialización comunitaria, “es entre los 2 y 6 años cuando (...) el niño adquiere habilidades y formas de comportarse en la sociedad. Es a partir de los 4 a 5 años, que se establecen los hábitos permanentes y las características emocionales, jugando un papel decisivo la imitación y la identificación”. Y es precisamente por eso que la animación logra incidir significativamente en sus audiencias.

Pero las narraciones animadas no son exclusivamente para audiencias juveniles o infantiles. Existen muchos contenidos animados para adultos donde esta técnica logra satisfacer sus necesidades de entretenimientos, distracción y en última instancia como fuente de obtención de información. En operan elementos más complejos en cuanto al guión, los personajes, las referencias

visuales que emplean donde se ven muchos niveles de significación que superan a los elementos que resultan atractivos para las audiencias juveniles.

3.3 Narrar historias

Vivimos en un entorno en constante evolución, pero el camino comienza a definirse. Las posibilidades de una vida interconectada configuran un nuevo entorno para la difusión de la información. Las historias que se cuentan con la imagen en movimiento tienen un mayor impacto en las audiencias muchoas más ahora que esas audiencias están rodeadas por la multipantalla. Conocemos el formato más efectivo, el video, gracias a la avalancha del desarrollo tecnológico que ha priorizado su consumo, pero lo fundamental en la narración de historias es mucho más antiguo,

En su libro *Sapiens. De animales a dioses: Una breve historia de la humanidad*, el historiador Yuval Noah Harari aventura una hipótesis sobre la importancia de la narración de historias en el desarrollo de la humanidad. En su breve recuento por la historia de la humanidad desde una visión evolutiva y sociológica, establece que la capacidad de contar historias y creerlas permitió la organización del homo sapiens en grupos grandes y dar el salto evolutivo que lo distanció de otras especies humanas. Para él, compartir una ficción en común, permitió la cooperación entre individuos, de regiones distintas incluso, cooperar por un fin común.

La ficción tiene la capacidad de movilizar, de fomentar en las audiencias imaginarios a los que admiran y aspiran. Desde las heroicas hazañas en la Mesopotamia de Gilgamesh, o las grandes odiseas griegas con su mitología rica en largos viajes y dioses y semidioses memorables, el héroe se ha definido por varios rasgos característicos de él como personaje y en su trayecto legendario. Las historias que han movido a la humanidad son desde sus inicios las mitologías y leyendas. Los heroicos periplos del héroe por una vida llena de adversidades que lo forjan y transforman. Los grandes protagonistas de las historias son elegidos enfrentados a un destino que rechazan pero que en una serie de giros

narrativos camina hacia su encuentro con su destino, una gran batalla que forjará su carácter heroico para finalmente presentarse como otro distinto al del inicio.

Siguiendo esa línea en la narratología mundial, otro aporte fundamental para la construcción de historias y personajes es el esquema que sintetiza este trayecto con el planteamiento del viaje del héroe por Joseph Campbell (1949) que parte de la estructura en actos del drama clásico con un planteamiento, nudo y desenlace; para estructurar en 12 etapas esta trayectoria transformadora en la vida del héroe que ha poblado de arquetipos la cinematografía mundial.

La teoría funciona en parte por la verosimilitud de este planteamiento con la vida humana que en gran medida parece un viaje donde el personaje siempre parte de un punto y se transforma en el trayecto hasta su fin. Por eso la narratología audiovisual mundial se ha apoyado en ese viaje del héroe para la construcción de historias creíbles, que reproduzcan los altos y bajos de la vida humana y logren así una empatía en sus espectadores.

En su libro de 1949, *El héroe de las mil caras*, Campbell estudia el monomito del viaje y la travesía del héroe que lo transforma para poder aportar significativamente a su entorno.

El camino común de la aventura mitológica del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: separación-iniciación-retorno, que podrían recibir el nombre de unidad nuclear del monomito. (Campbell, 2019)

Campbell establece varios momentos en ese viaje desde la partida, donde siente el llamado a la aventura el cual el héroe rehúye, frente a lo cual recibe una ayuda sobrenatural que le permite traspasar un umbral e iniciar un viaje fuera de lo cotidiano donde encuentra pruebas y tentaciones con las cuales lucha hasta encontrarse con la divinidad y ser reconocido como héroe, como el elegido que finalmente recibe una gracia que lo hace distinto y mejor. De este punto viene el regreso, donde el héroe retorna a su ámbito natural pero como otro nuevo capaz de poseer ambos mundos y por lo tanto libre para vivir.

El héroe difiere uno de otro según el campo en el que se desenvuelve su heroísmo. Campbell define varios tipos de transformaciones del héroe:

- 1 el héroe primordial y el héroe humano
- 2 la infancia del héroe humano
- 3 el héroe como guerrero
- 4 el héroe como amante
- 5 el héroe como emperador y tirano
- 6 el héroe como redentor del mundo
- 7 el héroe como santo
- 8 la partida del héroe

La psicología también dio su aporte en la construcción de personajes entre los que destaca el trabajo del psicólogo suizo Carl Jung que establece una serie de arquetipos que refieren a motivaciones humanas primordiales o básicas con un conjunto de significados y características asociadas. El psiquiatra, psicólogo y ensayista suizo Carl Gustav Jung entendió los arquetipos como patrones e imágenes arcaicas universales que derivan del inconsciente colectivo y son la contraparte psíquica del instinto. Los arquetipos son patrones psicológicos. Jung defendía la existencia de 12 arquetipos que corresponden a modelos de conducta reconocibles: inocente, sabio, explorador, guerrero, rebelde, amante, mago, gobernante, héroe, creador, bromista, el hombre corriente.

El uso de estos arquetipos o mejor dicho, una combinación de varios rasgos arquetípicos que configuran la personalidad del personaje, ayudan a que le espectador se acerque a él pues se lo entiende de forma instintiva a decodificar los rasgos universales del mundo humano. El uso de arquetipos en el relato permite superar las distancias entre regiones y formas de vida y empatizar en las audiencias, transformándose en relatos significativos y comunicativamente exitosos. El arquetipo del héroe, por ejemplo, suele emplearse en la construcción de personajes que a su vez son exploradores y guerreros en distintos aspectos

que configuran su personalidad. En concordancia con esa personalidad el héroe enfrentará una serie de eventualidades que forjarán su carácter hasta transformarlo.

Entendemos entonces que la historia narrada se construirá como una recopilación de los acontecimientos vitales en el viaje del héroe. Cuando ya contamos con los personajes visual y narrativamente definidos, el siguiente paso será construir el argumento, el tema principal que guía todo el relato. En este proceso se plantean una serie de decisiones correctas e incorrectas y que en consecuencias guían la historia y transforman al personaje. Todas ellas están orientadas a un horizonte u objetivo por alcanzar.

Todo esto se desarrolla en un determinado mundo narrativo y este debe mantener los valores de credibilidad de los personajes. Según el escritor y director estadounidense John Truby (2009) es vital crear o recrear un mundo narrativo, un ecosistema, donde se desarrolle el personaje. Es primordial que el entorno enmarque al personaje y aporte en la comunicación asertiva de quien es el personaje y cuál es su entorno. El mundo narrativo rodea a los personajes y es este entorno donde el espectador recibe información como emociones o sensaciones que vive el personaje. Es el contexto el que aporta a la narración y provoca una reacción en la audiencia. “Una gran historia es como un tapiz en el que se han tejido y coordinado muchos hilos para producir un efecto poderoso. El mundo de la historia proporciona muchos de esos hilos. Es posible contar una historia sin añadir la textura del mundo narrativo, pero sería una gran pérdida” (Jung, 2009).

El estilo elegido, el diseño y el look general de cada plano son claves en la configuración de un entorno verosímil y a su vez construyen un espacio y tiempo en la vida del personaje. Es el caso, por ejemplo, del uso de un look vintage o de época para facilitar la comprensión de una espacio-temporalidad pasada o anterior en la temporalidad del personaje.

Todo relato se basa en un personaje protagónico al que le ocurren situaciones en su trayecto. Es así que las historias son fácilmente decodificadas cuando están enfocadas en los personajes protagónicos y únicamente se

derivan a la narración de sus contextos o grupos donde pertenecen dentro del mundo narrativo para aportar en la presentación del personaje protagónico.

Los personajes tienen nombres, una personalidad definida que se pondrá a prueba en su trayecto. El nombre lo particulariza, lo destaca del grupo y apela a la identificación del personaje con cada espectador de forma individualizada. La enfatiza en su individualidad en la forma de relacionarse con su entorno y retos únicos, algo que se parece mucho a la vida de los espectadores cada cual enfrentando adversidades y situaciones inesperadas.

El libro “la construcción del personaje” de Konstantin Stanislavski es una de las metodologías consagradas en el cine mundial para el desarrollo actoral. Y si bien este libro se enfoca en las habilidades teatrales con las que se construye el personaje, muchos de sus lineamientos aplican para la creación de personajes animados que sean verosímiles dentro de un determinado mundo narrativo. El actor y cineasta establecen algunos parámetros y recomendaciones sobre la expresividad corporal, la dicción, la vestimenta, la entonación, el acento, el ritmo, entre otros aspectos que se deben tomar en cuenta en el momento de la puesta en escena de determinado personaje. Todos ellos apuntarán a la creación de una personalidad creíble.

El cine es el gran contador de historias mediante la plasticidad de la imagen y el sonido. El lenguaje audiovisual resulta altamente eficaz para lograr una reacción o emotividad en las audiencias. Retomando a Trudy, en su manual Anatomía del guion, señala que el guion cinematográfico se apoya en varios elementos que caracterizan al personaje, una temática y un entramado de acciones, un mundo narrativo y una red de símbolos. Elementos que Trudy resume en: el personaje, el tema (argumento moral), el mundo de la historia, la red de símbolos, la trama, el entramado de escenas y la construcción de las escenas y diálogo sinfónico (Truby 2009).

Como vemos, la construcción del relato se sustenta en un entretejido de capas de simbolismo y arquetipos. La red de símbolos que señala Trudy, es un lenguaje que el espectador puede decodificar e influye en él a nivel emocional. La imagen se lee y decodifica en un ambiente o contexto guiado por ese

entretrejado o mundo simbólico para generar un impacto emocional en su relato. Aquí el color, la textura, tienen una carga simbólica poderosa, por ejemplo.

El color en la imagen ha sido estudiado y empleado en el cine incluso antes de que el cine a color alcanzara las salas. Los estudios del color remontan, en la educación clásica, hasta la época griega donde se asociaba el color a los elementos, los estudios newtonianos sobre la óptica y la luz, hasta las profesiones contemporáneas que estudian y trabajan a diario con el color como diseño, la moda y la publicidad, por ejemplo; siempre el color ha sido un elemento compositivo de la imagen que aporta una gran carga simbólica al conjunto de la misma. Aportando sentido a un relato y con una fuerte carga emocional; y lo que es más importante, como lo plantea Heller, existe una relación de los colores con los sentimientos y tienen un significado que no responde solo a una percepción individual, sino que tienen un cierto sentido universal (Heller 2004).

Por ello, resulta clave que un mensaje audiovisual exitoso se transmita con un uso razonado del color que aporte en la construcción del personaje y la atmósfera en la que se desenvuelve.

En resumen, se ha elegido el 2D en primer lugar por la proximidad de esta técnica audiovisual con los lenguajes a los que las audiencias juveniles están acostumbradas en la actualidad pues como hemos visto la mayoría de las series en la parrilla de programación de canales para niños y adolescentes son animaciones. El nivel de iconicidad de una pieza audiovisual educativa o de entretenimiento muchas veces resulta una ventaja para la fácil asimilación del mensaje. Pero también la decisión de emplear esta técnica, el 2D, responde a una ventaja en cuanto a la producción de ésta.

El 2D consume menos recursos en tiempo y horas de render en su etapa de producción que en el 3D pues son significativamente más cortos y permitirán recrear fácilmente escenarios ficticiales de una forma más creíble optimizando los recursos para su producción. Permite controlar mejor los elementos en pantalla pues es más conveniente dibujar toda la escena y animarla dentro de un look y mundo visual que considerar los costos de un casting con su vestuario

y escenografías pensadas para recrear varios momentos en tiempo y lugar pasados.

Con base en estos elementos que la producción animada de la humanidad, la narratología en general y junto a la psicología y la sociología han delineado para poder transmitir de forma exitosa un mensaje determinado a las audiencias, este trabajo se propone entonces la tarea de comunicar ese mensaje de la forma más asertiva posible para que provoque una reacción y una opinión en sus espectadores.

4 Kipugrafía, la construcción de un spot animado

Con todos los elementos delineados hasta este punto, es decir, las mejores prácticas para la construcción de historias audiovisuales animadas, la construcción de personajes y el pensamiento decolonial de la ficción latinoamericana, se plantea la creación del guion de una pieza audiovisual, el corto animado Kipugrafía, que busca cuestionar la interpretación actual de un objeto histórico.

El guion se desarrolla en dos momentos en el tiempo que no se juntan pero que comparten un elemento en común, un kipu. Son pasado y presente contrastados. La narración comienza en un campo de batalla en los Andes en la época de los Incas, donde un kipucamayoc comienza a relatar, a modo de carta narrada en voz en off, las hazañas de sus guerreros y su pueblo para reportarlo al Inca. Este primer momento ocurre en la región andina de la época inca en el que un Kipucamayoq elabora un kipu a modo de relato sobre los acontecimientos que vive. En sus kipus da cuenta, por medio de un collage de escenas el triunfo en una batalla, la consolidación de las plantaciones y la cosecha, el nacimiento de animales y otros acontecimientos que entrelazan este kipu. Finalmente cierra y enrolla este kipu que llevará para dar el parte a sus superiores.

Aquí aparece mediante un montaje alterno el segundo momento en contraste. En el presente, un profesor investiga y prepara en una biblioteca su

próxima clase sobre los kipus en una salida de campo con sus alumnos. El montaje alterno permite una comparación visual de los espacios donde se almacena la información escrita, la casa del kipucamayoq junto a una biblioteca con libros. (Ver Storyboard en el Anexo 2)

El montaje alterno continúa y se ve al kipucamayoq que se acerca a la morada de sus reyes Incas para reportar e interpretar en vivo lo que registró en este kipu pero otra vez mediante el montaje alterno es interrumpido abruptamente cuando se disponía a hablar por el profesor universitario que señala con el dedo la descripción museográfica de un kipu en una sala de museo y les dice categórico a sus alumnos que en ese objeto “solo dice 100 papas”.

Este cierre es el que emplea la ironía. El kipu que conecta estas dos historias separadas en el tiempo se ve mal interpretado en la actualidad pese a todo el esfuerzo que retrata su creador. Sobre todo se ve minimizado y hasta errado en cuanto a su interpretación. Tanto el docente como el espacio museográfico minimizan el esfuerzo que conlleva la creación del kipu y el significado real que encierra retratado en las escenas del kipucamayoq. Este personaje, así como las historias que en este kipu registró, están silenciados y hay otro que habla por él imponiendo un significado, (Ver Anexo 1: Guion de Kipugrafía)

Esa ironía es la que posibilitará la empatía del espectador pues es quien, tras ver los flashbacks narrados con la voz en off del kipucamayoq, “conoce” el significado real del kipu y el esfuerzo en la elaboración de esta “carta” inca en contraste con su interpretación varios años después. Se espera que el espectador sienta una complicidad y empatía con este escritor inca, el héroe de este relato que ha atravesado varios momentos para llegar antes sus reyes solo para ser callado y con él su cultura que se ve mal interpretada. Este climax es el punto que espera generar una conexión con el espectador. Por eso, el spot concluye con un mensaje que enfatiza en este mensaje e increpa a la audiencia sobre su nivel de conocimiento sobre este objeto. “Cuestiona más. Nuestra

etnohistoria es una tarea pendiente”, y cierra con el logo de Kipugrafía que es el nombre del corto.

La frase clara y directa es un llamado a la audiencia que refuerza el mensaje y lo ancla al nombre. El título cierra el corto y podría estar acompañado del llamado a la acción con la información de las cuentas de redes sociales que se creen para su difusión.

El título del spot, Kipugrafía. es un juego de palabras, compuesta por dos palabras que refieren a los elementos primordiales del guion. Por un lado el “Kipu”, con una tipografía con trazo orgánico como una pincelada destaca sus cualidades orgánicas en contraste con la palabra “grafía” escrita en letra de molde con formas rectas y cuadradas refiriendo a la tradición académica que establece qué es y qué no es escritura con una pesada y gruesa impronta. En su conjunto, Kipugrafía enfatiza en la visión del kipu como una forma de escritura. El título es a su vez un isologo pues dentro de la palabra Kipu, sobre la base de la letra “p” se ha geometrizado un nudo en referencia al objeto en sí; es decir, se trata de un isologo que opera como la marca del spot y a su vez la identidad en la que se articularán las acciones de difusión previstas para el spot. (Ver Anexo 3 Brief Creativo y Board de Kipugrafía)

El título también enfatiza en la construcción del personaje al reflejar su papel dentro del incario, el de escribano preparado en el arte de tejer y anudar historias. El personaje que se plantea tiene en su vestuario los elementos propios de un Kipucamayoq según las referencias más antiguas como las de Guamán Poma. Lleva unas alpargatas, elementos decorativos en los tobillos, un ropaje ligero y un tocado con plumas en el cabello que lo lleva suelto y largo. Las formas geométricas de sus tejidos, los colores y elementos han sido tomados de los vestigios disponibles sobre los incas a modo de referencia para los elementos de la historia como la indumentaria del personaje principal o la bandera que ondea en el campo de batalla.

Los escenarios y ambientes se inspiran en la ilustración de paisaje de un artista ecuatoriano, Camilo Egas, sobre todo de sus obras “Procesión”, “Fiesta indígena”, “Indígenas con vasijas” y “Baile” buscando esa tonalidad en los

paisajes donde se desarrolla la historia. Están basados en lugares que existen en la geografía andina ecuatoriana y también en sitios arqueológicos reales como Cochasquí e Ingapirca.

Elementos obligatorios

- Corto animado catalogado para audiencias mayores a 12 años.
- El video debe iniciar con una advertencia de "contenido sensible" ya que su audiencia es juvenil y la escena inicial de batalla podría ser calificada como violencia gráfica.
- Las imágenes del audiovisual y el guion tienen derechos de autor.
- Se considera su presentación en los fondos concursables para la creación audiovisual animada disponibles en el país o la región; y su posterior difusión en los circuitos de festivales de animación y cine. La imagen y el producto se gestionan mediante acuerdos de uso y visionado otorgados por el autor.
- Por su valor educativo hay una sección de contacto para proyecciones y charlas.
- La información relacionada y fuentes de consulta sobre los kipus y la museografía etnohistórica aparecen en las redes y canales de promoción de Kipugrafía para ampliar la discusión.

Requisito de medios

Los posters, gráficas y spot Kipugrafía se distribuirán en las redes creadas para su difusión.

Servirán a modo de *promoción* y *pitch* para su producción y como campaña de expectativa.

5 Conclusiones y Recomendaciones

Se recomienda que con base en las encuestas a los participantes del grupo focal, revisar el guion y su efectividad para continuar los esfuerzos de producción del cortometraje con la mejor calidad posible, contemplando el 3D si es el caso, mediante su aplicación a los fondos concursables para desarrollo nacionales, regionales y otros espacios de financiación de producciones audiovisuales animadas disponibles.

6 Referencias Bibliográficas

Bandura A. Walters R. (1987) Teoría de la socialización comunitaria Recuperado de: www.lamenteesmaravillosa.com/aprendizaje-socialalbert-bandura/

Bastidas R. El tercer mundo después del sol. Colombia Minotauro, 2021.

Campbell J., El héroe de las mil caras, Ediciones Atalanta, 2019

Dussel E., Transmodernidad e Interculturalidad. (Interpretación desde la Filosofía de la Liberación). UAM-Iz, México, 2005

Enciclopedia Británica. (s.f.). Quipu. En Enciclopedia Británica. Recuperado el 26 de octubre de 2022, de: <https://bfjaawards.com/es/pages/47026-quipu--britannica-online-encyclopedia>

Gareis, I., (2004). Extirpación de idolatrías e identidad cultural en las sociedades andinas del Perú virreinal (siglo XVII). Boletín de Antropología

Herrera, L (2017) Los dibujos animados herramientas para la educación. Influencia de los dibujados animados en los niños. https://www.researchgate.net/publication/319551296_Los_Dibujos_Animados_herramienta_para_la_educacion

Hyland S., (19 de abril de 2017). *Writing with Twisted Cords: The Inscriptive Capacity of Andean Khipus*. Current Anthropology. <https://www.journals.uchicago.edu/doi/full/10.1086/691682>

Monterroso, Augusto. El eclipse y otros cuentos. Madrid: Editorial Alianza, 1995.

National Geographic. (9 de agosto de 2018). Los quipus, la escritura secreta de los antiguos incas. <https://www.ngenespanol.com/el-mundo/que-es-un-quipu-escritura-inca-epoca-precolombina/>

Pighi P., (9 de noviembre de 2019). Por qué seguimos sin descifrar por completo los quipus, los misteriosos sistemas de registro de los Incas en Perú. BBC News. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-50075542>

Pilares A., (20 de octubre de 2017) ¿Qué es el quipu y cómo funciona? Conoce este misterioso artefacto inca. El Comercio. <https://elcomercio.pe/respuestas/que/quipu-conoce-misterioso-artefacto-inca-noticia-467128-noticia/>

Quispe-Agnoli R. (2005) Cuando Occidente y los Andes se encuentran: Qellqay, escritura alfabética, y tokhapu en el siglo XVI. Colonial Latin American Review, 14:2, 263-298 <https://doi.org/10.1080/10609160500315227>

Real Academia Española. (s.f.). Quipu. En Diccionario de la lengua española. Recuperado el 26 de octubre de 2022, de <https://dle.rae.es/quipu?m=>

Real Academia Española. (s.f.). Guarismo. En Diccionario de la lengua española. Recuperado el 26 de octubre de 2022, de <https://dle.rae.es/guarismo?m=form>

Sala, A. (26 de octubre de 2022). Quipus, la singular escritura de los Incas. National Geographic España. <https://nationalgeographic.exposure.co/quipus-la-singular-escritura-de-los-incas>

Toca A.,. Un repaso histórico y en imágenes a los orígenes del cine de animación, Revista Espinof, 2008.

<https://www.espinof.com/cortometrajes/un-repaso-historico-y-en-imagenes-a-los-origenes-del-cine-de-animacion>

Universidad de Antioquia, 18(35),262-282. (Fecha de Consulta 26 de Octubre de 2022]. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55703514>

A7 Anexos

Anexo 1. Guion de Kipugrafía

Anexo 2. Carpeta de Producción

Anexo 3. Brief Creativo y Board de Kipugrafía

Anexo 1. Guion de Kipugrafía

Kipugrafía

by

Esteban Jara

ESC 1 EXT. DÍA / CAMPO DE BATALLA

Batalla épica de guerreros Incas contra guerreros de otra región. Sonidos de tambor. Un guerrero choca su hacha contra un escudo.

ESC 2 INT. NOCHE / CHOZA DEL KIPUCAMAYOQ

Una cuerda se tensa formando un nudo.

ESC 3 EXT. DÍA / CAMPO DE BATALLA

Un guerrero inca joven clava agotado y triunfal un banderín en el suelo.

KIPUCAMAYOQ OFF

La batalla duró 5 días.

ESC 4 EXT. NOCHE / DIA CHAKRA

Amanece en la chakra, el sol se desplaza hacia arriba.

ESC 5 INT. NOCHE / CHOZA DEL KHIPUCAMAYOQ

Se ve el detalle de una cuerda con una cuerda derivada y nudos.

ESC 6 EXT. NOCHE / CHAKRA

La noche en la plantación de maíz, la luna sube en el plano.

ESC 7 EXT. DIA / CHAKRA

Una mazorca de choclo cae en un canasto con varios choclos recolectados.

KIPUCAMAYOQ OFF

A las cuatro lunas se consolidó la cosecha.

ESC 8 EXT. NOCHE / OBSERVATORIO ASTRONÓMICO INCA

Los sabios miran a los cielos y en el reflejo de la luna en las piedras con agua calculando algún movimiento.

ESC 9 INT. NOCHE / CHOZA DEL KHIPUCAMAYOQ

Unas manos anudan un kipu. Suena una flauta andina.

ESC 10 EXT. DIA / PAISAJE DE PÁRAMO

Unas llamas caminan en el páramo Andino.

KIPUCAMAYOQ OFF
Después del Raymi del Inti nacieron
las llamas.

KIPUCAMAYOQ OFF
La manada me recuerda a las alpacas
del ayllu.

ESC 11 INT NOCHE / CHOZA DEL KHIPUCAMAYOQ

Se ve al Kipucamayog, un joven inca de 24 años, anudando un kipu colgado en la habitación. Continúa el sonido de la flauta andina.

ESC 12 INT. NOCHE / BIBLIOTECA

Una hombre de 45 años, un profesor, escribe y dibuja en un cuaderno.

ESC 13 INT. NOCHE / CHOZA DEL KHIPUCAMAYOQ

El Kipucamayog coloca el kipu enrollado sobre una pila de kipus enrollados. Otros cuelgan en la habitación. Se ve la luna en la ventana.

ESC 14 INT. NOCHE / BIBLIOTECA

El profesor agachado en su escritorio en la biblioteca. Se ve la luna en la ventana.

ESC 15 EXT DIA / POBLADO

El Kipucamayog llega al suyo. Se ven varias pirámides truncas a lo lejos y casas.

ESC 16 INT DIA / CASA EN LA PIRÁMIDE

El Rey Inca y su reina reciben al Kipucamayog. Se acerca y va a hablar.

ESC 17 INT DIA / SALA DE MUSEO

El profesor señala con el dedo un kipu en una urna en la sala de museo en una salida de campo. Habla categórico.

PROFESOR
Y en resumen, en estos nudos solo dice

100 papas.

ESC 18 TEXTOS CIERRE

Cuestiona más.









Nuestra etnohistoria es una tarea pendiente.

Logo de Kipugrafía.

Anexo 2. Carpeta de Producción

Storyboard

| | | | |
|---|---|--|---|
| <p>Esc 1 Ext. día Campo de batalla Plano A Plano Medio Travelling a la iz Angulo lateral</p>  <p>Guerreros incas corren a la batalla. Gritos de guerra.</p> | <p>Plano B Plano Medio Seguimiento Angulo Semisubjetivo</p>  <p>Guerrero ataca a su adversario. Grito del guerrero, gruñido.</p> | <p>Plano C Plano Detalle Travelling in Angulo lateral</p>  <p>Hacha choca contra escudo. Sonido de golpe de hacha.</p> | <p>Esc 2 Int. noche choza Plano A Plano Detalle Fija Angulo frontal</p>  <p>Nudo se tensa. Sonido de cuerda, ruido.</p> |
| <p>Esc 3 Ext. día Campo de batalla Plano A Plano General Fija Angulo contrapicado</p>  <p>Guerrero incas clava una bandera. "La batalla duró 3 días..."</p> | <p>Esc 4 Ext. día chakra Plano A Plano General Fija Angulo frontal</p>  <p>Amanece en la chakra, sol sube. Viento ambiente.</p> | <p>Esc 2 Int. noche choza Plano B Plano Detalle Fija Angulo frontal</p>  <p>Cuerda secundaria con ruido. Sonido de cuerda, ruido.</p> | <p>Esc 5 Ext. noche chakra Plano A Plano medio Fija Angulo frontal</p>  <p>Noche en la chakra, luna sube. Viento ambiente.</p> |
| <p>Esc 6 Ext. día chakra Plano A Plano Detalle Fija Angulo picado</p>  <p>Mazorca cae en un canasto. "A las 4 horas se consolidó la cosecha..."</p> | <p>Esc 7 Ext. noche piramide Plano A Plano General Travelling in Angulo lateral</p>  <p>Sabios miran las estrellas. Viento ambiente.</p> | <p>Esc 2 Int. noche choza Plano C Plano Detalle Paneo leve hacia abajo Angulo subjetivo</p>  <p>Manos ajustan el kipu. Sonido de cuerda, ruido, flauta andina.</p> | <p>Esc 8 Ext. día paisaje ayllu Plano A Plano medio Panorámica descripción Angulo lateral</p>  <p>Huanaco camina en el páramo. "Después del raymi del Inti nacieron los huanacos..."</p> |
| <p>Plano B Gran plano General Panorámica descripción Angulo lateral</p>  <p>Manada de huanacos y el ayllu. "La manada me recuerda a las alpacas en el ayllu de los mayas..."</p> | <p>Esc 2 Int. noche choza Plano D Plano detalle Travelling out Angulo escorzo</p>  <p>Kipucamayoc ajusta el kipu. Sonido de cuerda, ruido, flauta andina.</p> | <p>Plano E Plano Medio Fija Angulo escorzo</p>  <p>Kipucamayoc ajusta el kipu. Sonido de cuerda, ruido, flauta andina.</p> | <p>Esc 9 Int. noche biblioteca Plano A Plano detalle Al hombro Angulo semisubjetivo</p>  <p>Profesor escribe. Sonido de lápiz sobre hoja.</p> |

| | | | |
|--|---|--|---|
| <p>Esc 2 Int. noche choza Plano F Plano General Fija Ángulo lateral</p>  <p>Kipucamayoc enrolla y almacena el kipu. Ambiente noche, sonido cuerdas enrollándose.</p> | <p>Esc 8 Int. noche biblioteca Plano B Plano General Fija Ángulo lateral</p>  <p>Profesor escribe. Sonido lápiz sobre hoja, eco.</p> | <p>Esc 10 Ext. día Piramide Plano A Plano General Seguimiento Ángulo dorsal</p>  <p>Kipucamayoc llega al suyo donde el Inca. Ambiente.</p> | <p>Esc 11 Int. día Piramide Plano A Plano Medio Travelling in Ángulo frontal</p>  <p>Inca y esposa reciben al kipucamayoc. Pazos, eco.</p> |
| <p>Plano B Primer Plano Travelling in Ángulo frontal</p>  <p>Kipucamayoc va a hablar. Silencio</p> | <p>Esc 12 Int. día sala de clase Plano A Plano Detalle Fija Ángulo Frontal</p>  <p>Golpe de puntero sobre la pizarra. Golpe sobre la pizarra.</p> | <p>Plano B Plano General Fija Ángulo Frontal</p>  <p>Profesor habla categórica. "Aquí solo dice 100 papas".</p> |  <p>Texto</p> |
| <p>Cuestiona más</p> | <p>Nuestra etnohistoria es una tarea pendiente.</p> | <p>KIPUGRAFÍA</p> | |
| <p>Texto</p> | <p>Texto</p> | <p>Logo</p> | |
| <p>Un corto de Esteban Jara</p> | | | |

Desglose

1/10/22, 21:14

Spot Guion 100 papas.docx

Spot Guion 100 papas.docx

| | |
|--|---|
| 1: ESC 1 EXT. DÍA / CAMPO DE BATALLA | |
| Ambientación | Campo de batalla |
| Efectos de sonido | Sonidos de tambor. |
| Extras | guerreros Incas contra guerreros de otra región |
| Personaje | Un guerrero |
| Utillería | hacha contra un escudo |
| 2: ESC 2 INT. NOCHE / CHOZA DEL KIPUCAMAYOQ | |
| Ambientación | Choza del Khipucamayog |
| Utillería | Una cuerda se tensa formando un ruido. |
| 3: ESC 3 EXT. DÍA / CAMPO DE BATALLA | |
| Ambientación | Campo de batalla |
| Personaje | Un guerrero Inca |
| Personaje | KIPUCAMAYOQ OFF |
| Utillería | un banderín |
| 4: ESC 4 EXT. NOCHE / DÍA CHAKRA | |
| Ambientación | Chakra |
| 5: ESC 5 INT. NOCHE / CHOZA DEL KHIPUCAMAYOQ | |
| Ambientación | Choza del Khipucamayog |
| Utillería | una cuerda con una cuerda derivada y nudos |
| 6: ESC 6 EXT. NOCHE / CHAKRA | |
| Ambientación | Chakra |
| 7: ESC 7 EXT. DÍA / CHAKRA | |
| Ambientación | Chakra |
| Personaje | KIPUCAMAYOQ OFF |
| Utillería | un canasto con varios chochos recolectados |
| 8: ESC 8 EXT. NOCHE / OBSERVATORIO ASTRONÓMICO INCA | |
| Ambientación | Observatorio astronómico Inca |
| Extras | Los sabios |
| 9: ESC 9 INT. NOCHE / CHOZA DEL KHIPUCAMAYOQ | |
| Ambientación | Choza del Khipucamayog |
| Efectos de sonido | Suena una flauta andina. |
| Utillería | un kipu |

| | |
|--|---|
| 10: ESC 10 EXT. DIA / PAISAJE DE PÁRAMO | |
| Ambientación | Paisaje de páramo |
| Animales | Unos huancos |
| Personaje | KIPUCAMAYOQ OFF |
| 11: ESC 11 INT. NOCHE / CHOZA DEL KHIPUCAMAYOQ | |
| Ambientación | Choza del Khipucamayoc |
| Efectos de sonido | Continúa el sonido de la flauta andina. |
| Personaje | kipucamayoc |
| Utillería | un kipu |
| 12: ESC 12 INT. NOCHE / BIBLIOTECA | |
| Ambientación | Biblioteca |
| Personaje | un profesor |
| Utillería | cuaderno |
| 13: ESC 13 INT. NOCHE / CHOZA DEL KHIPUCAMAYOQ | |
| Ambientación | Choza del Khipucamayoc |
| Personaje | kipucamayoc |
| Utillería | kipu enrollado |
| Utillería | plata de kpus enrollados |
| 14: ESC 14 INT. NOCHE / BIBLIOTECA | |
| Ambientación | Biblioteca |
| Personaje | profesor |
| 15: ESC 15 EXT. DIA / POBLADO | |
| Ambientación | poblado |
| Personaje | khipucamayoc |
| 16: ESC 16 INT. DIA / CASA EN LA PIRÁMIDE | |
| Ambientación | Casa en la Pirámide |
| Personaje | Kipucamayoc |
| Personaje | El Inca y su reina |
| 17: ESC 17 INT. DIA / SALA DE CLASE UNIVERSITARIA | |
| Ambientación | Sala de clase universitaria |
| Personaje | PROFESOR |
| Personaje | profesor |
| Utillería | pizarrón |
| Utillería | puntero de madera |

Resumen de Presupuesto

Productor: Esteban Jara
 Director: Esteban Jara

Clase: Producción y Elaboración de Productos Audiovisuales
 Fecha: 27 de septiembre de 2022

RESUMEN DE PRESUPUESTO : ¿100 papas?

| Cuenta | ITEM | CANT | UNIDAD | X | V.UNIT | V.TOTAL | TOTALES |
|--|----------------------------------|------|--------|---|--------|---------|--------------------|
| 11-00 | TOTAL GUION | | | | | | \$800.48 |
| 12-00 | TOTAL PRODUCTORES | | | | | | \$1,530.00 |
| 13-00 | TOTAL DIRECTOR | | | | | | \$1,530.00 |
| 14-00 | TOTAL OTROS GASTOS | | | | | | \$0.00 |
| TOTAL ABOVE THE LINE | | | | | | | \$3,860.48 |
| 15-00 | TOTAL CAST Y CASTING | | | | | | \$1,750.00 |
| 16-00 | TOTAL EQUIPO DE PRODUCCION STAFF | | | | | | \$1,450.00 |
| 17-00 | TOTAL UNIDAD DE ARTE | | | | | | \$840.00 |
| 18-00 | EQUIPO DE GRIP Y LUCES | | | | | | \$1,050.00 |
| 19-00 | FOTOGRAFIA | | | | | | \$700.00 |
| 20-00 | SONIDO | | | | | | \$0.00 |
| 21-00 | TRANSPORTE | | | | | | \$80.00 |
| 22-00 | GASTOS EN LOCACION | | | | | | \$110.00 |
| 23-00 | PICTURE CARS Y ANIMALES | | | | | | \$0.00 |
| 24-00 | TRAVEL AND LIVING TODOS | | | | | | \$0.00 |
| TOTAL PRODUCCION | | | | | | | \$5,980.00 |
| 25-00 | EDICION IMAGEN | | | | | | \$3,200.00 |
| 26-00 | POST PRODUCCION SONIDO Y MUSICA | | | | | | \$2,150.00 |
| 27-00 | LABORATORIO POST | | | | | | \$2,400.00 |
| TOTAL POST-PRODUCCION | | | | | | | \$7,750.00 |
| 28-00 | SEGUROS Y POLIZAS | | | | | | \$0.00 |
| 29-00 | COSTOS LEGALES | | | | | | \$0.00 |
| 30-00 | GASTOS ADMINISTRATIVOS | | | | | | \$0.00 |
| TOTAL ADMINISTRATIVOS | | | | | | | \$0.00 |
| TOTAL ABOVE THE LINE +PRODUCCION | | | | | | | \$9,840.48 |
| TOTAL ABOVE THE LINE +PRODUCCION+ ADMINISTRATIVOS | | | | | | | \$9,840.48 |
| SUBTOTAL | | | | | | | \$17,590.48 |
| Contingencia 3% : 3.00% | | | | | | | \$527.71 |
| IVA : 12.00% | | | | | | | \$2,174.18 |
| GRAN TOTAL | | | | | | | \$20,292.38 |

Detalle del Presupuesto

Productor: Esteban Jara
 Director: Esteban Jara

Clase: Producción y Elaboración de
 Fecha: 27 de septiembre del 2022

PRESUPUESTO GENERAL: ¿100 papas?

| Cuenta | ITEM | Subitem | CANT | UNIDAD | X | V.UNIT | V.TOTAL | TOTALES | Valores UNIT por contra |
|--------|-------|--------------------------------|------|---------|---|------------|------------|------------|----------------------------|
| | | Option | 1 | Dólares | 1 | \$300.00 | \$300.00 | | |
| | | Derechos (ya pagos) | | | 1 | | \$0.00 | | |
| 11-01 | TOTAL | Guion | | | 1 | | | \$300.00 | |
| | | Registro IEPI (Ecuador) | | | 1 | | \$0.00 | | |
| 11-02 | TOTAL | Registros de derechos de autor | | | 1 | | | \$0.00 | |
| | | fotocopias guion | 4 | Hojas | 3 | \$0.04 | \$0.48 | | |
| | | fotocopias guion | | | 1 | | \$0.00 | | |
| 11-03 | TOTAL | Fotocopias | | | 1 | | | \$0.48 | |
| | | Traducción (inglés y francés) | | | 1 | | \$0.00 | | |
| 11-04 | TOTAL | Traducción | | | 1 | | | \$0.00 | |
| 11-00 | TOTAL | GUION | | | 1 | | | \$300.48 | |
| | | Productor | 1 | Dólares | 1 | \$1,500.00 | \$1,500.00 | | |
| 12-01 | TOTAL | Productores | | | 1 | | | \$1,500.00 | |
| | | varios (gastos representacion) | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | varios (gastos representacion) | | | 1 | | \$0.00 | | |
| 12-02 | TOTAL | Gastos representacion | | | 1 | | | \$0.00 | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | Travel | 2 | Dólares | 1 | \$10.00 | \$20.00 | | |
| | | Living | 2 | Dólares | 1 | \$5.00 | \$10.00 | | |
| 12-03 | TOTAL | Travel and living PRODUCTOR | | | 1 | | | \$30.00 | |
| 12-00 | TOTAL | PRODUCTORES | | | 1 | | | \$1,530.00 | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | Director | 1 | Dólares | 1 | \$1,500.00 | \$1,500.00 | | |
| 13-01 | TOTAL | Director | | | 1 | | | \$1,500.00 | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | Travel | 2 | Dólares | 1 | \$10.00 | \$20.00 | | |
| | | Living | 2 | Dólares | 1 | \$5.00 | \$10.00 | | |
| 13-02 | TOTAL | Travel and living DIRECTOR | | | 1 | | | \$30.00 | |
| 13-00 | TOTAL | DIRECTOR | | | 1 | | | \$1,530.00 | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| 14-01 | TOTAL | | | | 1 | | | \$0.00 | |
| 14-00 | TOTAL | OTROS GASTOS | | | 1 | | | \$0.00 | |
| | | | | | 1 | | | | |
| | | | | | 1 | | | | |
| 15-01 | | Actores de referencia | | | 1 | | | | |
| | | actor personaje masculino | 2 | Dólares | 2 | \$350.00 | \$1,400.00 | | |
| | | actriz | 1 | Dólares | 1 | \$350.00 | \$350.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| 15-01 | TOTAL | Elenco PRINCIPAL | | | 1 | | | \$1,750.00 | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| 15-02 | TOTAL | Gastos Casting | | | 1 | | | \$0.00 | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| 15-04 | TOTAL | Elenco SECUNDARIO | | | 1 | | | \$0.00 | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| 15-05 | TOTAL | Extras Talento ADICIONAL | | | 1 | | | \$0.00 | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| 15-06 | TOTAL | Gastos talento ADICIONAL | | | 1 | | | \$0.00 | |
| 15-00 | TOTAL | CAST Y CASTING | | | 1 | | | \$1,750.00 | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |
| | | | | | 1 | | \$0.00 | | |

| | | | | | | | |
|-------|-------|------------------------------------|---|---------|---|----------|------------|
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 16-01 | TOTAL | UPM/Line Producer | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | Asistente de Dirección | 1 | Dólares | 1 | \$400.00 | \$400.00 |
| 16-02 | TOTAL | Asistentes de Dirección | | 1 | | | \$400.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 16-03 | TOTAL | Coordinación de producción | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | Supervisor Script | 1 | Dólares | 1 | \$250.00 | \$250.00 |
| 16-04 | TOTAL | Supervisor Script | | 1 | | | \$250.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | Contador | 1 | Dólares | 1 | \$300.00 | \$300.00 |
| 16-05 | TOTAL | Contador | | 1 | | | \$300.00 |
| | | Asistente de Producción | 1 | Dólares | 1 | \$500.00 | \$500.00 |
| 16-06 | TOTAL | Asistentes de Producción | | 1 | | | \$500.00 |
| | | Videógrafo | 1 | Dólares | 1 | \$300.00 | \$300.00 |
| 16-07 | TOTAL | Videógrafo | | 1 | | | \$300.00 |
| 16-00 | TOTAL | EQUIPO DE PRODUCCION STAFF | | 1 | | | \$1,450.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | Director de Arte | 1 | Dólares | 1 | \$500.00 | \$500.00 |
| 17-01 | TOTAL | Director de Arte | | 1 | | | \$500.00 |
| | | Compras Materiales arte | 1 | Dólares | 1 | \$300.00 | \$300.00 |
| 17-02 | TOTAL | Investigación/compras | | 1 | | | \$300.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 17-03 | TOTAL | Escoenógrafo y Decoración | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | Alquiler de utilería | 1 | Dólares | 1 | \$40.00 | \$40.00 |
| 17-04 | TOTAL | Utilería | | 1 | | | \$40.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 17-05 | TOTAL | Vestuario | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 17-06 | TOTAL | Maquillaje y peinados | | 1 | | | \$0.00 |
| 17-00 | TOTAL | UNIDAD DE ARTE | | 1 | | | \$840.00 |
| | | Grips | 1 | Dólares | 1 | \$700.00 | \$700.00 |
| | | Luces | 1 | Dólares | 1 | \$200.00 | \$200.00 |
| 18-01 | TOTAL | Alquiler de equipos GRIP y LUCES | | 1 | | | \$900.00 |
| | | green screen | 1 | Dólares | 1 | \$150.00 | \$150.00 |
| | | Técnico | | 1 | | \$0.00 | \$0.00 |
| | | Foquista | | 1 | | \$0.00 | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 18-02 | TOTAL | CREW Grips y luces | | 1 | | | \$150.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | Transporte y gasolina GRIP y LUCES | | 1 | | | \$0.00 |
| 18-04 | TOTAL | LUCEs | | 1 | | | \$0.00 |
| 18-00 | TOTAL | EQUIPO DE GRIP Y LUCES | | 1 | | | \$1,050.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |

| | | | | | | | |
|-------|---|---|---------|---|----------|----------|----------|
| | Asistente de Cámara | 1 | Dólares | 1 | \$250.00 | \$250.00 | |
| 19-01 | | | | 1 | | | \$250.00 |
| | DSLR Nikon 3400 | 1 | Dólares | 1 | \$250.00 | \$250.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 19-02 | Alquiler de cámara | | | 1 | | | \$250.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | Transporte de Cámara | 1 | Dólares | 2 | \$100.00 | \$200.00 | |
| 19-03 | Transporte de cámara y accesorios | | | 1 | | | \$200.00 |
| 19-00 | FOTOGRAFIA | | | 1 | | | \$700.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | Dólares | 2 | \$150.00 | \$0.00 | |
| 20-01 | TOTAL Equipo de sonido | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 20-02 | TOTAL Alquiler paquete de sonido | | | 1 | | | \$0.00 |
| 20-00 | SONIDO | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 21-01 | TOTAL Autos y camionetas | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 21-02 | TOTAL Gasolina/mantenimiento | 4 | Dólares | 2 | \$10.00 | \$80.00 | \$80.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 21-03 | TOTAL Gastos transporte adicional | | | 1 | | | \$0.00 |
| 21-00 | TRANSPORTE | | | 1 | | | \$80.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 22-01 | TOTAL Personal de locaciones | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 22-02 | TOTAL Costos de scout | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 22-03 | TOTAL Seguridad en el set | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | Limpieza | 2 | Dólares | 1 | \$10.00 | \$20.00 | |
| 22-04 | TOTAL Alquileres/limpiezas/bodegas snacks y bebidas | 3 | Dólares | 3 | \$10.00 | \$90.00 | \$20.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 22-05 | TOTAL Catering y craft | | | 1 | | | \$90.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 22-06 | TOTAL Comunicaciones | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 22-07 | TOTAL Teléfonos | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 22-08 | TOTAL Compras producción y locación | | | 1 | | | \$0.00 |
| 22-00 | GASTOS EN LOCACION | | | 1 | | | \$110.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 23-01 | autos de pantalla | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 23-02 | animales | | | 1 | | | \$0.00 |
| 23-00 | AUTOS DE PANTALLA Y ANIMALES | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |

| | | | | | | | |
|----------|---------------------------------|---|---------|---|------------|------------|-------------------|
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 24-01 | TRAVEL Equipo técnico | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 24-02 | LIVING Equipo técnico | | | 1 | | | \$0.00 |
| 24-02-01 | Impuestos Hoteles | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 24-03 | VIATICOS Equipo técnico | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 24-04 | TRAVEL Elenco | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 24-05 | LIVING Elenco | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 24-08 | VIATICOS Elenco | | | 1 | | | \$0.00 |
| 24-00 | TRAVEL AND LIVING TODOS | | | 1 | | | \$0.00 |
| | TOTAL PRODUCCION | | | | | | \$5,980.00 |
| | Editor de Video | 1 | Dólares | 1 | \$1,200.00 | \$1,200.00 | |
| | | | | | | \$0.00 | |
| 25-01 | TOTAL Editores | | | 1 | | | \$1,200.00 |
| | Equipos y Render | 1 | Dólares | 1 | \$2,000.00 | \$2,000.00 | |
| 25-02 | TOTAL Facilidades | | | 1 | | | \$2,000.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 25-03 | TOTAL Compras | | | 1 | | | \$0.00 |
| 25-00 | EDICION IMAGEN | | | 1 | | | \$3,200.00 |
| | voces off | 3 | Dólares | 1 | \$360.00 | \$1,080.00 | |
| | Musicalizacion y sound fx | 1 | Dólares | 1 | \$1,100.00 | \$1,100.00 | |
| 26-01 | TOTAL Diseño y sonorización | | | 1 | | | \$2,150.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 26-02 | TOTAL Licencia Dolby | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 26-03 | TOTAL Música | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 26-04 | Travelliving post | | | 1 | | | \$0.00 |
| 26-00 | POST PRODUCCION SONIDO Y MUSICA | | | 1 | | | \$2,150.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 27-01 | TOTAL Tape-to-film | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 27-02 | TOTAL Subtitulación y copias | | | 1 | | | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |
| 27-03 | TOTAL Viajes | | | 1 | | | \$0.00 |
| | Animacion After Effects | 1 | Dólares | 1 | \$1,200.00 | \$1,200.00 | |
| | Escenografía 2D | 1 | Dólares | 1 | \$1,200.00 | \$1,200.00 | |
| 27-04 | TOTAL Otros procesos | | | 1 | | | \$2,400.00 |
| 27-00 | LABORATORIO POST | | | 1 | | | \$2,400.00 |
| | TOTAL POST-PRODUCCION | | | | | | \$7,750.00 |
| 28-01 | TOTAL Seguros pelicula | | | 1 | | \$0.00 | \$0.00 |
| | | | | 1 | | \$0.00 | |

| | | | | | | |
|-------|---|-------------------------------|--|---|--------|--------------------|
| 28-02 | TOTAL | Pólizas | | 1 | \$0.00 | |
| | | | | 1 | | \$0.00 |
| | | | | 1 | \$0.00 | |
| 28-03 | TOTAL | Seguros equipo tecnico y cast | | 1 | | \$0.00 |
| 28-00 | SEGUROS Y POLIZAS | | | 1 | | \$0.00 |
| | | | | 1 | \$0.00 | |
| | | | | 1 | \$0.00 | |
| 29-01 | TOTAL | Abogados | | 1 | | \$0.00 |
| 29-00 | COSTOS LEGALES | | | 1 | | \$0.00 |
| | | | | 1 | \$0.00 | |
| 30-01 | TOTAL | Casa Productora | | 1 | | \$0.00 |
| | | | | 1 | \$0.00 | |
| | | | | 1 | \$0.00 | |
| | | | | 1 | \$0.00 | |
| 30-02 | TOTAL | Gastos de oficina | | 1 | | \$0.00 |
| 30-00 | GASTOS ADMINISTRATIVOS | | | 1 | | \$0.00 |
| | TOTAL ADMINISTRATIVOS | | | | | \$0.00 |
| | TOTAL ABOVE THE LINE +PRODUCCION | | | | | \$9,840.48 |
| | TOTAL ABOVE THE LINE +PRODUCCION+ ADMINISTRATIVOS | | | | | \$9,840.48 |
| | SUBTOTAL | | | | | \$17,580.48 |
| | Contingencia 3% : 3.00% | | | | | \$527.71 |
| | IVA : 12.00% | | | | | \$2,174.18 |
| | GRAN TOTAL | | | | | \$20,292.38 |

Anexo 3. Brief creativo y Board de Kipugrafía

KipuGRAFÍA

¿Y punto?

Brief creativo por Esteban Jara



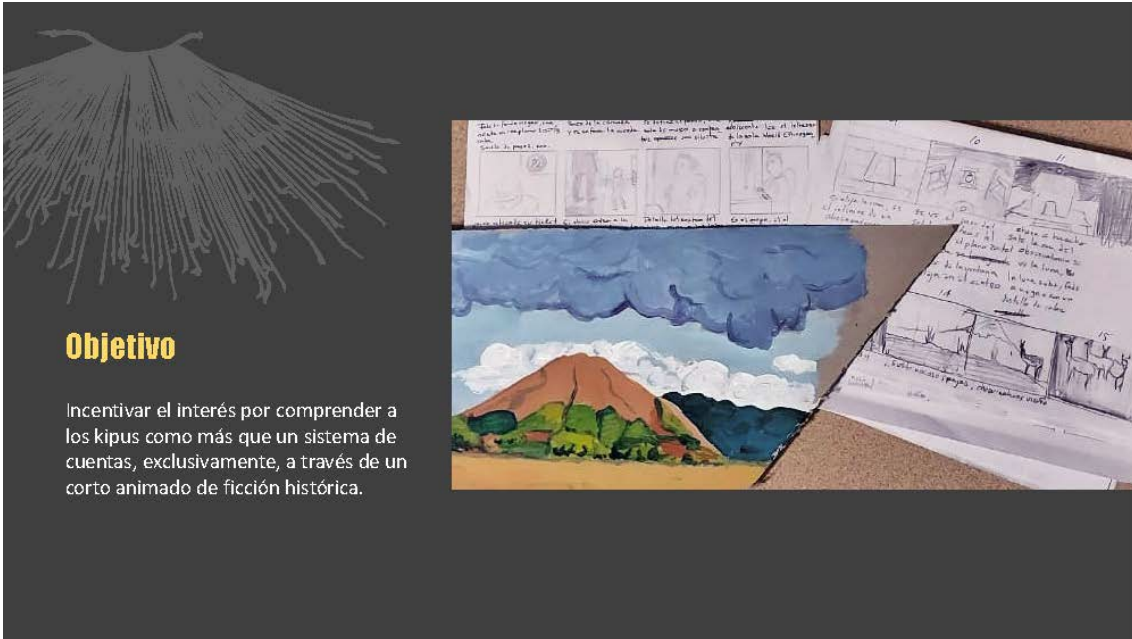
Producto

Corto animado de ficción histórica que invita a reconsiderar los términos con los que se ha definido al kipu andino.

Síntesis

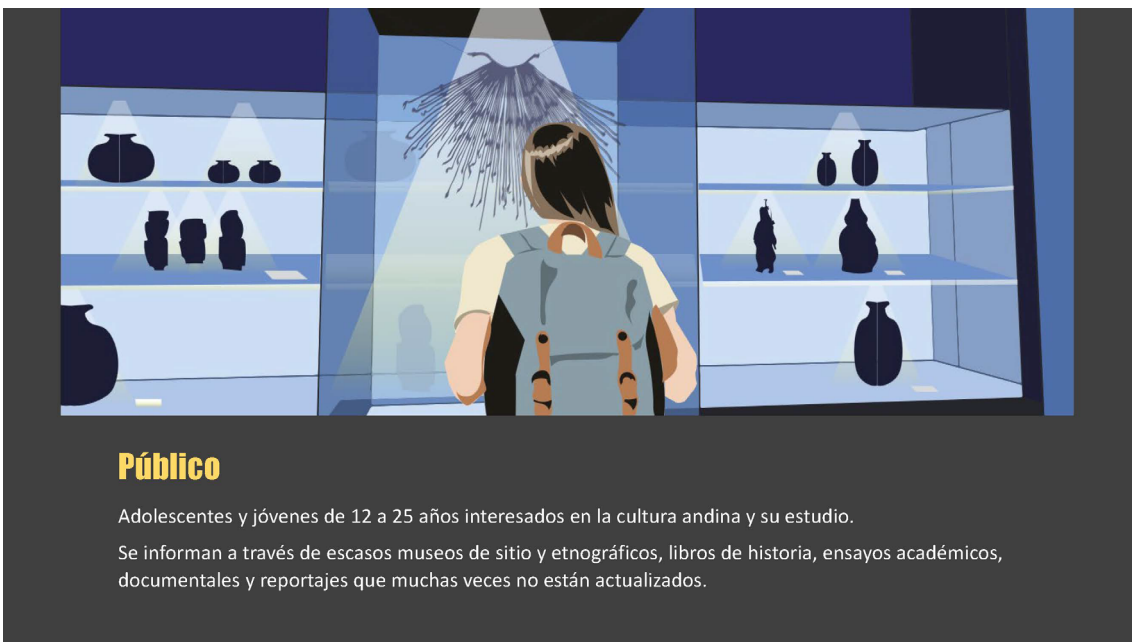
Una chica entra en una sala de museo y topa su cabeza con la vitrina donde se exhibe un kipu mientras intenta leer la descripción del objeto, desencadenando un viaje visual y sonoro hacia el tiempo de los Incas.

Síntesis de la primera versión del guion.



Objetivo

Incentivar el interés por comprender a los khipus como más que un sistema de cuentas, exclusivamente, a través de un corto animado de ficción histórica.



Público

Adolescentes y jóvenes de 12 a 25 años interesados en la cultura andina y su estudio.

Se informan a través de escasos museos de sitio y etnográficos, libros de historia, ensayos académicos, documentales y reportajes que muchas veces no están actualizados.



Estrategia

“Cuestionando desde la ficción los términos que definen a los objetos etnográficos”.

La caricatura animada evoca las referencias gráficas de la infancia, llena de personajes animados.

Cautiva y educa. Permite despertar el pensamiento crítico a través de la ficción.

El viaje del héroe genera empatía e interés de las audiencias juveniles. Apela al “sentido de pertenencia” y de “autoestima” de los espectadores. Una puesta en valor.

Promesa

Cuestionar lo establecido a través de la ficción animada.

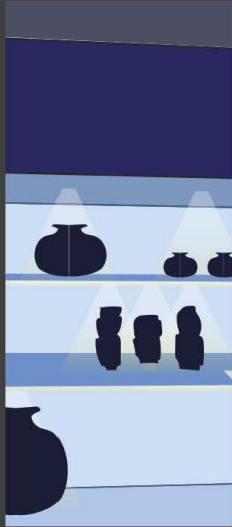
El trazo enfatiza en la visión del kipu como una forma de escritura.

Contrasta al objeto orgánico, el kipu, con la norma cuadrada, en letra de molde, que establece **qué es** y **qué no** es escritura.

KipuGRAFÍA
¿Y punto?

Referencia al **nudo**, geometrización de un kipu.

Refiere a la acción del personaje principal del corto y apela a una actitud que cuestiona e investiga. ¿Quién puso el **punto final** en la tarea histórica de encontrar el significado de este objeto andino?



Argumentación

El audiovisual atrae más a las nuevas generaciones que los libros.

El video animado es una forma fácil de llegar a las nuevas audiencias acostumbradas a las lógicas de la imagen en movimiento.

Entretener es una forma de educar y una narración en formato corto animado facilita la comprensión de la información.

A través del uso del arquetipo del antihéroe y del héroe en los personajes de la historia se propicia una mejor identificación y empatía de la audiencia con lo que ve.

Competencia

Directa

Otros audiovisuales de ficción histórica.

Agencias internacionales de difusión de información histórica y documental como National Geographic, History, Discovery, BBC.

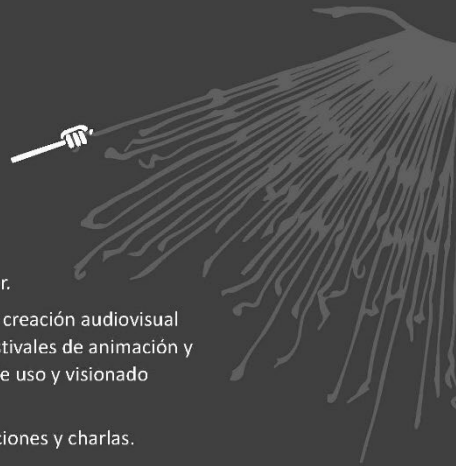
Indirecta

La fugacidad de la posibilidad de captar la atención de las audiencias en el contexto hipermediatizado actual.



Elementos obligatorios

- Corto animado catalogado para audiencias mayores a 12 años.
- Las imágenes del audiovisual y el guion tienen derechos de autor.
- Se considera su presentación en los fondos concursables para la creación audiovisual del país o la región; y su posterior difusión en los circuitos de festivales de animación y cine. La imagen y el producto se gestionan mediante acuerdos de uso y visionado otorgados por el autor.
- Por su valor educativo hay una sección de contacto para proyecciones y charlas.
- Apartado para más información y fuentes de consulta sobre los kipus y la museografía etnohistórica aparecen en las redes y canales de promoción.



Tono de voz

Tono rebelde, juvenil e informal que cuestiona su entorno.

Quiere emocionar al espectador y despertar su curiosidad por eso genera intriga desde el título.

Respuesta esperada

Que el espectador cambie su visión sobre la forma en que definimos al kipu y sienta una motivación por actualizar sus conocimientos sobre el tema.



Requisito de medios

Los posters, gráficas y *teasers* del corto se distribuirán en las redes creadas para su difusión. Servirán a modo de *pitch* para su producción y como campaña de expectativa.

El corto animado, el producto como tal, se distribuirá en los circuitos de festivales de cortos de animación como requisito previo a su publicación en las redes para libre acceso.

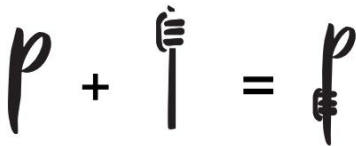
KipuGRAFÍA

¿Y punto?

Branding y Board por Esteban Jara

Diseño de marca

Arquitectura de marca



Propuestas previas



Introducción

Un isologo que contrasta dos tipografías, una orgánica y otra de molde con ángulos rectos.

El trazo enfatiza en la visión del kipu como **una forma de escritura**.

Contrasta al objeto orgánico, el kipu, con la norma cuadrada, en letra de molde, que establece **qué es y qué no es escritura**.

KipuGRAFÍA
¿Y punto?



Referencia al **nudo**, geometrización de un kipu.

Refiere a la acción del personaje principal del corto y apela a una actitud que cuestiona e investiga. ¿Quién puso el **punto final** en la tarea histórica de encontrar el significado de este objeto andino?

Versión principal

KipuGRAFÍA
¿Y punto?



Versión secundaria

KipuGRAFÍA
¿Y punto?



Tipografías

Contraste de una tipografía *orgánica* de pincel con una de molde en bold.

Cephalonia Regular

Kipu
ABCDEFGHIJKLMN OP RS TUVWXYZ
abcdefghijklmno pr stvwxyz
123456789

Impact

GRAFÍA
ABCDEFGHIJKLMN OP RS TUVWXYZ
abcdefghijklmno pr stvwxyz
123456789

Anoman Obong

¿Y punto?
ABCDEFGHIJKLMN OP RS TUVWXYZ
abcdefghijklmno pr stvwxyz
123456789

Cromática

Colores inspirados en los kipus.



F8A E4C

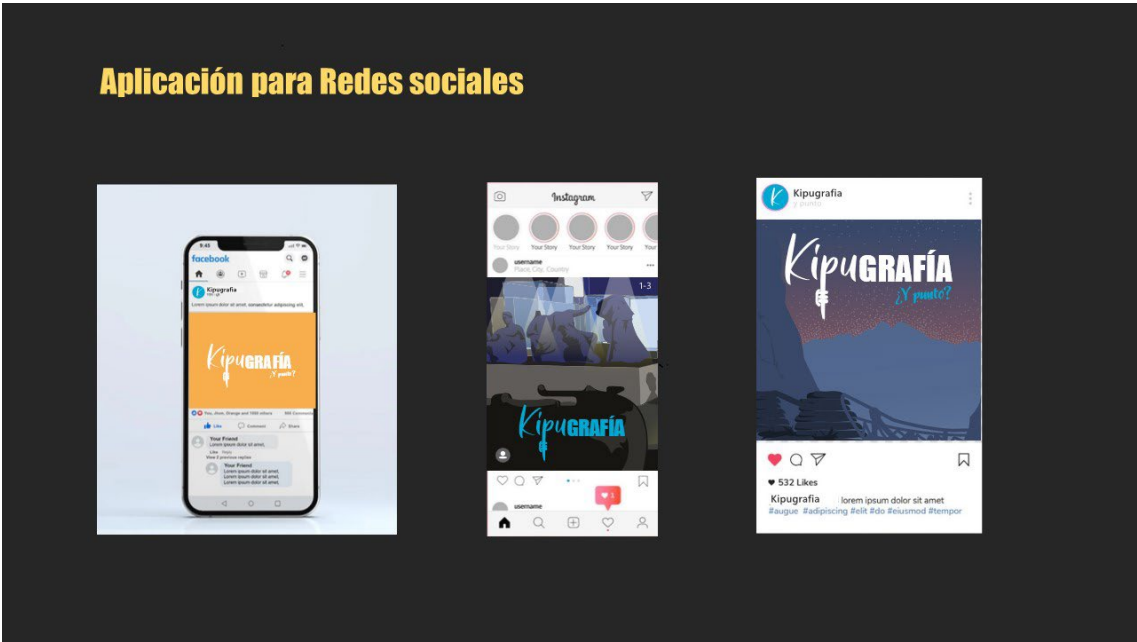
R 248 C 0
G 174 M 37.87
B 76 Y 75.95
K 0



00A 8D4

R 0 C 74.44
G 168 M 11.66
B 212 Y 9.93
K 0.04

Fondos y opciones de color



Aplicación de video y Posters



BOARD Kipugrafía

Problema

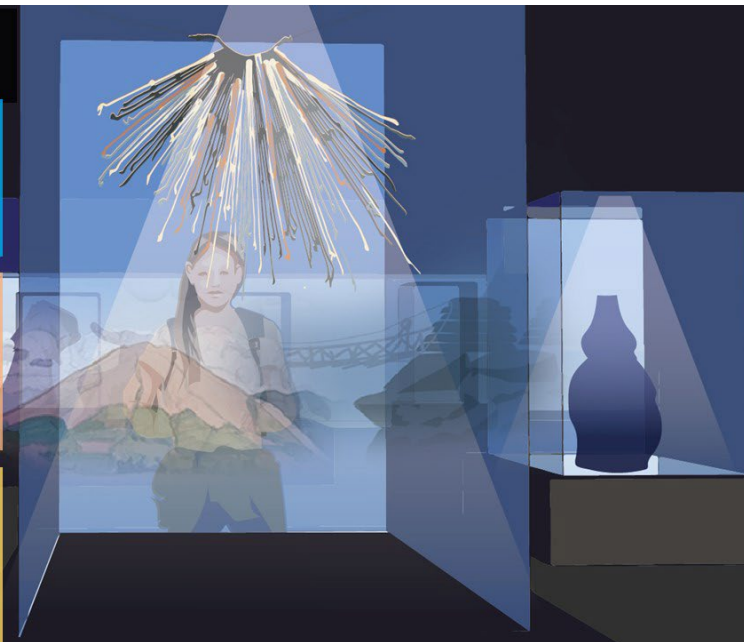
En el imaginario colectivo el kipu se define como un sistema de cuentas antiguo y punto final.

Idea

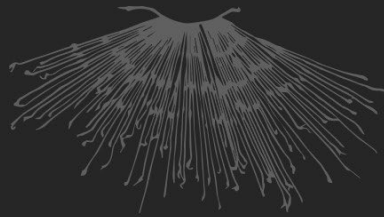
Cuestionar esa definición a través de la historia de una antiheroína y de un héroe.

Resultados

Que la audiencia se cuestione y se sienta motivada a investigar sobre las distintas visiones sobre el tema.



Gracias



Link de la presentación en Teams:
https://udlaec-my.sharepoint.com/:v/g/personal/esteban_jara_udla_edu_ec/EQYc0Cx9uVVKpq8IjwoCa4Bq_8iOgmlzQv9eNoyMhzNg?email=esteban.jara%40udla.edu.ec