



ESCUELA DE TECNOLOGÍAS

REALIZACIÓN DE CORTOS ANIMADOS CON UNA PROPUESTA EN ILUSTRACIÓN Y ANIMACIÓN DIGITAL EN 2D Y 3D PARA RESCATAR Y DIFUNDIR LOS CUENTOS ORALES DE LA CULTURA SHUAR PARA NIÑOS ENTRE 7 Y 9 AÑOS DE LA CIUDAD DE QUITO, CON EL AUSPICIO DEL MINISTERIO DE CULTURA.
(CUENTO ESPECÍFICO: ETSA)

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos para optar por el título de Tecnólogos en Animación Digital Tridimensional

Profesor Guía
Ing. Antoine Cárdenas

Autores
Iván Patricio Singo Salazar
Hilda Ximena Silva Luna

Año
2013

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el/la estudiante orientando, sus conocimientos para un adecuado desarrollo del tema escogido, y dando cumplimiento a todas las exposiciones vigentes que regulan los trabajos de Titulación.”

Antoine Cárdenas

Ingeniero

1721277257

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.

Hilda Ximena Silva Luna

1713626495

Iván Patricio Singo Salazar

1719348714

RESUMEN

En resumen este trabajo contiene las etapas por las cuales se debió pasar para lograr el producto final, todo empezó de una idea, la cual sea innovadora y diferente, de ahí nació realizar un corto animado sobre una leyenda o mito de nuestro país.

“Esta” el mito que más se acercó a nuestra expectativa, muy interesante y no tan conocido y además que deje un mensaje positivo, sea dirigido a los niños, ya en nuestra mente estaban las ideas de cómo hacerlo y como quedaría.

Se empezó con el proceso de investigación, donde se encontró que esta clase de proyectos nos nuevos en el ámbito de la educación.

El siguiente paso se realizo los bocetos, donde nuestras ideas volaron y fueron tomando forma, una vez con los personajes y escenarios finales se continuó con la ilustración, el uso de colores y formas que tengan un significado y que sean de fácil recepción para el grupo al que es dirigido.

En el proceso de animación se tuvo varios tropiezos pero se logro la meta propuesta, al igual que la musicalización y diálogos que estén perfectos para el corto.

Posteriormente se termino con la inclusión de efectos como brillos, destellos y otros. El corto está listo para ser entregado, conjuntamente se fue realizando este texto donde se explica detalladamente los pasos.

Parte de la investigación fue conocer nuestra cultura Shuar, sus características, costumbres, tradición oral, etc.

En nuestro medio actual no existen cortos de esta clase con buena calidad y que lleven un mensaje positivo que llegue al sector al que escogimos. Para terminar el objetivo de esta investigación es fomentar la cultura a través de la animación digital, y así promover este bello arte.

ABSTRACT

In short, this work contains the stages through which it had to spend to achieve the final product, it all started with an idea, which is innovative and different, hence born make an animated short about a legend or myth in our country. "Etsa" the myth that more approached our expectation, very interesting and not so well known and also to leave a positive message, be aimed at children, and in our minds were the ideas of how to do it and how it would be. It started with the process of investigation, which found that this kind of projects us new in the field of education.

The next step was done the sketches, where our ideas were taking shape flew and once with characters and scenarios final illustration was continued with the use of colors and shapes that have meaning and are easy for the group receiving to which it is directed.

In the animation process had several setbacks but achieving the proposed goal, like music composition and dialogues that are perfect for short. Subsequently ended with the inclusion of effects such as glows, flashes and other. The film is ready to be delivered together was making this text which explains in detail the steps.

Part of the research was to understand our culture Shuar, characteristics, customs, oral traditions, etc.

In our current environment there are no short of this class with good quality and with a positive message that comes to the sector they chose. To complete the objective of this research is to promote culture through digital animation, and so promote this beautiful art.

INDICE

Introducción.....	1
Objetivo	2
1. Capítulo I. Metodología	3
1.1. Enfoques.....	3
1.1.1. Enfoques Cuantitativos	4
1.1.2. Enfoques Cualitativos	4
1.2. Alcance.....	5
1.2.1. Exploratorio	5
1.3. Variables	5
1.3.1 Variables dependientes	5
1.3.1.1 Metodología	5
1.3.1.2 Animación 2D y 3D	5
1.3.1.3 Grupo objetivo	6
1.3.1.4 Lugar específico de aplicación	6
1.4. Variables independientes	6
1.4.1. Herramientas para realización de la animación.....	6
1.4.2. Herramientas para la recolección de datos	
Cuantitativos.....	6
1.5. Marco teórico	7

2. Capítulo II. Animación	12
2.1. La animación 2D.....	12
2.1.1. Historia	12
2.1.2. ¿Por qué usar Flash?	13
2.2. La animación en Latinoamérica	16
2.2.1. El aporte de las nuevas tecnologías.....	17
2.3. La animación en el Ecuador	18
2.3.1. ¿Qué Hay con la producción de los dibujos animados?..	19
2.4. La animación como elemento publicitario	19
2.5. La animación como elemento promotor de la cultura	20
2.6. La animación como elemento educativo.....	20
2.7. La narración en la animación	23
2.8. Color y formas de la animación.....	23
2.8.1. Aplicación del color.....	23
2.9. Mitología en el Ecuador	25
2.9.1 La mitología y sus características.....	25
2.9.2 Necesidad e importancia de los mitos.....	26
2.10. La importancia de cuentos orales y la narración Oral.....	26
2.11. Utilización de la animación para la recreación de cuentos orales.....	27
2.12. ¿Por qué la mitología Shuar?	28

2.13. “Etsa”	29
2.14. Estudio de color y forma de elementos Shuar	31
2.14.1. Figuras en los personajes	31
2.14.2. Figura fondos.....	31
2.14.3. Color de Personajes	32
2.14.4. Fondos.....	32
2.15. Personajes principales y sus características.....	33
2.16 Personajes secundarios	41
2.17. Escenografía, fondos y follaje	43
3. Capítulo III. Ilustración.....	47
3.1. ¿Qué es la ilustración?	47
3.2. Definición.....	47
3.3. Características	47
3.4. Ilustración de personajes.....	48
3.5. Figura humana.....	48
3.6. Ilustración infantil.....	49
4. Capítulo IV. Guión, Storyboard, Ensamblaje, Render y Postproducción	50
4.1. Guión.....	50
4.2. Bocetos iniciales.....	53
4.2.1. Anexo	53

4.3. Tomas.....	53
4.4. Planos.....	55
4.5. Layout.....	56
4.6. Animatic.....	59
4.6.1. Animatic inicial	60
4.6.2. Audio preliminar.....	60
4.6.3. Animatic final	60
4.7. Ensamblaje y Postproducción.....	60
Conclusiones	62
Referencias.....	63
Anexos	65

INTRODUCCIÓN

Animación un término para muchos conocido y para otros no, aquellos que estudian este bello arte se sienten fascinados con este mundo lleno de magia y emoción, cada uno quiere transmitir de mejor manera su mensaje y dar a conocer su talento de la mejor manera, pero ¿Que es la animación? Bueno en pocas palabras es un proceso el cual tiene varias etapas de pre- producción, producción, y post-producción con el que se quiere llegar a dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos, u otros objetos como ejemplo; el StopMotion. (Este realiza mediante fotografías, movimiento por movimiento a objetos como muñecos hechos de cualquier material para ello grandes ejemplos de películas tales como; Caroline, El Cadáver de la novia, Frankenweenie, etc.) Pero para llegar a todo esto paso por un gran proceso a través de la historia. (Halas y Manvell, 1980, p.p. 13-22).

“Todo empezó el 28 de diciembre de 1895, por los hermanos Lumiere, quienes realizaron una de la primeras producciones audiovisuales, Como lo afirma Paúl Little, La televisión constituye nuestra mayor fuente de información sobre el mundo, es la niñera más escogida por los padres. Según Little, los géneros más aceptados por los televidentes de toda clase social, edad y preferencias, son la telenovela y los dibujos animados, creando un escape de la cotidianidad, convirtiéndose en fabricantes de sueños y esperanzas”. Castro y Sánchez (1999, p.p. 13-14).

“Etsa” una historia de la mitología Shuar ah sido escogida para la realización del corto animado con el motivo de fomentar la cultura Amazónica de nuestro país, para la obtención del producto final se tuvo que pasar por varios pasos como lo son el boceto, creación de personajes, escenarios, ilustración digital, guion, storyboard, basándonos en libros como “la Mitología Shuar” donde nos describe muchos detalles de la realidad de su cultura, ya con esto ensamblado se comenzó con el proceso de animación en flash, posteriormente la edición y musicalización obteniendo el resultado final que será presentado en un video .

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo general

- Realizar un corto piloto sobre un cuento Shuar “Cuento Etsa”, para difundir el interés la cultura Shuar.*

Objetivos específicos

- Determinar la cantidad de producciones realizadas mediante Animación Digital en el país para conocer cuántas de ellas impulsan y rescatan la cultura.
- Establecer la Animación Digital como medio de comunicación de nuestra cultura.
- Analizar qué tanto se han explotado los cuentos Shuar en el país.
- Implementar la animación como medio educativo e informativo para los niños.
- Escoger una Línea Gráfica que vaya de acuerdo a los personajes del cuento para su fácil percepción visual.

1. Capítulo I. Metodología

El proyecto del cuento Shuar “Etsa” está basado en la recopilación de datos de fuentes como libros, revistas, cuentos, reportajes, ilustraciones, internet.

Con la misión de alcanzar el objetivo general *“Realizar un corto piloto sobre un cuento Shuar “Cuento Etsa”, para difundir el interés y la cultura Shuar.”*

Se realizó la aplicación la metodología de investigación en:

Fase 1 de Investigación: La problemática de esta investigación es la falta de difusión de los cuentos orales de las culturas en este caso específico de los Shuar, no existen animaciones de esta clase más allá de las que se puede ver en internet.

Este proyecto tiene como misión difundir tanto la cultura como la animación, a través de escuelas y colegios, llegando así a los niños y maestros. El corto animado servirá de instrumento para profesores facilitando su enseñanza.

Fase 2 de comunicación: Las potenciales soluciones es que se realicen más cortos de este tipo para que haya más difusión de la cultura, los bocetos e ilustración se basan en características importantes y que sobresalen de los Shuar.

Fase 3 de ejecución: Con el proceso terminado de voces e ilustraciones se empieza con el proceso de animar en flash mostrando el producto final.

Fase 4 de sustentación: exposición y defensa del proyecto donde se mostrara el producto final.

1.1. Enfoques

Los enfoques relacionados al tema están designados a las diferentes acciones que se tomarán dentro del estudio, se sacara provecho sobre datos cuantitativos y cualitativos. En cuanto al enfoque cuantitativo se relaciona con la recolección de datos medibles para la concentración de información sobre datos existentes en de la animación en el Ecuador y sus propiedades culturales y e informativas en escuelas públicas y su calidad.

El enfoque cualitativo en este caso es más de sensibilidad, un estudio más cercano con el sujeto de estudio, y la incidencia de las animaciones dentro del grupo objetivo, para descubrir que es lo que hace que una animación sea más pragmática que otras. Además se busca obtener elementos de estudio para obtener un banco de datos sobre estilos gráficos y semióticos a los cuales están sujetos para desarrollarlos a lo largo del estudio.

1.1.1. Enfoques Cuantitativos

- Los instrumentos adecuados para la animación son los programas Corel Painter, Adobe Photoshop, Adobe Ilustrador, Adobe Flash, Adobe Premier, After effects logrando con estos el resultado deseado...
- Recolección de registros ya existentes sobre animación de cuentos, datos de libros sobre sus tradiciones y características.
- Valoración de los cortos existentes son muy básicos y carecen de emoción, de impacto y con una grafica poco agradable, a acepción del corto de "Cantuña" realizado por un ex alumno de la UDLA. El cual si merece una ovación sin desmerecer al resto.

1.1.2. Enfoques Cualitativos

- Lo que se pudo apreciar es que no hay cortos animados más aun que difundan la tradición oral, no se toma en cuenta la animación como medio para transmitir a los niños y así fomentar y fortalecer su aprendizaje.

1.2. Alcance

1.2.1. Exploratorio

El alcance será exploratorio para llegar a mostrar a los niños la gran cantidad de mitología que en el Ecuador existe, en especial la mitología Shuar, en la actualidad solo existen recopilaciones de cuentos orales en libros, haciendo que nuestro proyecto de cortos animados sea transcendental y motivador.

Se deja la posibilidad abierta para el público en general, mostrando como un elemento educativo a toda índole en el Ecuador, logrando enriquecer y rescatar cuentos e historias hermosas del Ecuador con la magia de la animación digital.

1.3. Variables

1.3.1. Variables dependientes

1.3.1.1. Metodología

La metodología es una variable dependiente porque de ella dependen los resultados de la valoración de la animación como elemento educativo e informativo. Además ayudará a tener parámetros semióticos y estéticos para la realización del corto animado.

1.3.1.2. Animación 2D y 3D

El objetivo es demostrar que la animación es una fuente, que puede ser explotada, con creatividad para mostrar la mitología Shuar

1.3.1.3. Grupo objetivo

En esta variable dependiente se tomara en cuenta el rango de estudio de los profesionales para poder obtener información óptima y de calidad y así manejarla dentro del campo que se necesitara para la animación.

1.3.1.4. Lugar específico de aplicación

El proyecto se encuentra frente a una realidad social es por esto que el lugar es una variable dependiente, ya que sin ella no tendría ni lugar de estudio, ni lugar de prueba del proyecto.

1.4. Variables independientes

1.4.1. Herramientas para realización de la animación

Las herramientas para la realización del corto son independientes ya que existen una gran cantidad de programas y medios de desarrollo para la animación, pero a veces se está regido a las habilidades del ejecutor. Sin embargo las interfaces utilizadas en la mayoría de programas son muy similares, así que no habría inconveniente en este tipo de herramientas, sino el resultado que se obtiene.

1.4.2. Herramientas para la recolección de datos cuantitativos

Estas herramientas pueden ser variables, existen gran número de métodos para hacer encuestas y test, con el fin de obtener resultados. Lo que sí es muy importante es la forma en que se presenta los elementos de investigación al grupo objetivo, porque dependiendo de ellos se daría la complejidad de las encuestas o de los test.

1.5. MARCO TEÓRICO

La problemática surge desde la producción de productos audiovisuales ecuatorianos y del tipo de información que se muestra en estos. “En 1990, luego de un estudio hecho por el Departamento de Investigación de CIESPAL, entre los meses de abril y junio, se elaboró un cuadro en el que se determinó que únicamente el 32.3% de la programación televisiva era nacional, mientras que el 67.7% restante provenía de los otros países latinoamericanos, de Estados Unidos, de Europa y de Asia”. Castro y Sánchez (1999, p.p. 14).

La animación al igual que la tv tiene un uso publicitario y esto lo afirma Gabriela Loayza y dice que en el Ecuador aunque suene a relato de ciencia ficción, sí se realizan producciones animadas. La gran mayoría gira alrededor del espacio

publicitario y un pequeño porcentaje en animaciones culturales por decirlo casi ninguna. Loayza (2009).

A comparación de otros países la animación en el contexto de “Latinoamérica está creciendo, pero los mayores productores de animaciones son Argentina, México y Brasil. En porcentajes la animación, Argentina tiene una participación del 0,41% del mercado global, seguido por México (0,40%) y Brasil (0,39%)” Adlatina (2009). Y un nuevo país está surgiendo el cual es Colombia que se está desarrollando de forma increíble. Pero lo mejor de todo es cada país trata de rescatar su cultura oral de sus pueblos y lo hacen de una forma espectacular. La animación ha dejado de ser de carácter publicitario y le apuestan a las historias increíbles y a mostrar sus tradiciones y mitologías. La mitología en Latinoamérica es muy rica en personajes, objetos, dioses, animales, etc.

Aquí en Ecuador la producción es muy baja con relación a los demás países. Pero nuevos creativos y personas que se dedican a la animación y que permanecen en el anonimato, tiene nuevos espacios. Uno de ellos son las universidades que han abierto carreras relacionadas con la animación. Otro espacio es el animec donde se promueve la animación inédita o de cuentos del Ecuador.

Según Fernando Vallejo muchos profesionales del medio tienen la necesidad de expresarse artísticamente y de llenar un vacío que la publicidad muchas veces no logra hacerlo, comenta uno de los cofundadores del Festival Internacional de Animación Animec. De esta manera, la propuesta no contempla únicamente la proyección de filmes animados o la realización de concursos, sino que involucra también la creación de talleres y charlas a cargo de profesionales del ámbito de la animación. Para esta segunda edición, que acaba de concluir, se contó con el apoyo de diferentes profesionales de Brasil, Colombia, Cuba, Guatemala y Ecuador, que también formaron parte de los jurados. Loayza (2009).

Hasta el momento la animación va mejorando y el camino es largo todavía, ahora la animación hay mejorarla y trasladarla al ámbito educativo.

La animación como medio educativo, los medios audiovisuales son la educación de esta era, y hay que aprovecharlos al máximo. Por la gran cantidad de información que se maneja audiovisualmente.

El diseño y comunicación de mensajes a la usanza tradicional ya no tiene futuro, porque actualmente existe un boom por la animación a nivel global, herramienta que si bien ya se utiliza en México, aún falta explotarse en campos tan importantes como la educación.

Esto lo señaló el maestro Luis García Roiz, coordinador del Diplomado en Animación Digital de la Universidad Iberoamericana Ciudad de México, quien indicó que “no se puede seguir dando clases con un pizarrón, como en el siglo XVI”. García (2008), ignorando el avance constante de la tecnología, por lo que es necesario conocer y aplicar este lenguaje que ha permeado en tantas áreas.

Como ejemplo, señaló que cada día hay más animadores independientes que tienen su propia página de Internet, lo cual les permite ofrecer sus servicios a nivel mundial y en su propio país. La mayor parte de animadores tienen una formación autodidacta, pero aun así ya se está dando un poco mas de importancia a la animación y las artes visuales, porque cada día hay más ofertas en ellas.

”Un gran ejemplo para los países latino americanos y para Ecuador ya que es el lugar estudio, es Anima, empresa responsable de varios largometrajes en México, ha tenido que buscar a profesionales del ramo en países como Chile y Colombia, ante la insuficiencia de personal capacitado en este país. Apuntó que incluso países emergentes como India, China y Corea han apostado por esta técnica como fuente de trabajo y vehículo de difusión cultural, copiando el modelo utilizado desde hace décadas por Japón y sus conocidas animaciones fílmicas y televisivas”. García (2008).

García Roiz aseguró que la narrativa de la animación no sólo es útil para la industria fílmica, pues es aplicable a campos tan diversos como la telefonía celular, los videojuegos, la creación de sitios web, la publicidad, la medicina, la arquitectura, la ingeniería, así como la capacitación laboral y la enseñanza.

Hasta el momento se visto ha visto que la animación está surgiendo y con mucha fuerza por el apoyo y las dinámicas que se desenvuelven en torno a ella, el talento y las herramientas no faltan.

Lo único que hace falta es extender el abanico de posibilidades en cuentos, porque si existe cortos de leyendas quiteñas que usualmente son las más utilizadas. La mayor parte de animadores no se han dedicado a explorar la mitología y otros cuentos por ello se escogió un cuento Shuar, para con ello mostrar más allá de lo tradicional si no de lo multicultural que es Ecuador.

Con estas nuevas aperturas a la animación y dejando de lado lo publicitario, hay nuevas expectativas hacia nuevos trabajos con diferentes temáticas. Es por esto que esta tesis está dirigida a crear animaciones basadas en cuentos orales Shuar, que no necesariamente deben estar dirigidas hacia un solo público, sino para todos ya que es parte de nuestra cultura.

El proyecto considera mostrar de una manera clara y perceptible para los niños la cultura Shuar a través de una animación 2D un cuento que proviene de la tradición oral por antepasados varias décadas atrás, más allá de una historia, brindan un mensaje positivo y muestran la esencia de la amazonia ecuatoriana.

La Ilustración sea esta digital o en el papel es una instrumento valiosísimo de comunicación mostrando al mundo lo que la imaginación es capaz. Los ilustradores o artistas del dibujo nos tramiten atreves de ellos sentimientos, sensaciones, ideas, lo mágico que puede ser la vida, siendo esta un arma muy poderosa es parte fundamental de la animación, la serie de varios dibujos realizados secuencialmente crea algo animado.

Bocetos es el primer paso que se deberá realizar para el corto, se escogerán los más apropiados y que vayan de acuerdo a la grafica propuesta, personajes, escenarios, etc., posteriormente se pasaran al formato digital donde se da la forma final, el modelado, texturizado y color, seguido de la animación en 2D.

Todo deberá ir de acuerdo con la temática, en este caso es de la amazonia por lo tanto, los escenarios tendrán, formas básicas y representativas de la cultura Shuar al igual que los colores, con esto el impacto visual dará relace e interés al mensaje.

Particularmente las formas básicas o primarias son de fácil y rápida percepción facilitando que el mensaje llegue con claridad y rapidez, muchos estudios dicen que se deben tomar en cuenta normas básicas de la percepción humana en relación a las formas, para entender como descodifica la realidad nuestro cerebro, y cómo sintetiza información o la completa, Así lo dice la teoría de Gestalt, esta teoría contiene varios principios que serán explicados en detalle en la tesis.

En cuanto a la teoría del color se utilizara colores bases o primarios de fácil captación para los niños a más de obtener su atención cumpliendo con las expectativas de emisión y retención del mensaje, para lograr obtener el resultado deseado se aplicaran varias técnicas como, la mezcla de colores, teoría del gradiente, uso del color, influencia del color, saturación, cromática y el campo funcional tridimensional del color.

En cuanto al estilo grafico, varios estilos de artes como es el anime, pop art, el surrealismo, y el abstracto, serán fundamentales para la grafica de bocetos, el estilo que se vaya tomando dependerá del dibujante que con estas herramientas buscara la idea de los personajes y escenarios que den realce y sean de acuerdo a la idea del corto animado teniendo en cuenta la cultura Shuar.

Los grandes desafíos es diseñar algo para niños, por la complejidad de captar la atención, con una grafica que sea de fácil comprensión sobre el mensaje

Hay que tomar en cuenta aspectos muy importantes para capturar la atención de los niños, esta es la paleta de color, siempre se tomara en cuenta colores como fucsia, verde, cian, rojo, azul, amarillo, etc. El contraste entre los colores utilizados en la paleta de color es lo que hace que no pasen desapercibidos por los niños, por lo que asocian con felicidad, energía, amor, familia, etc. lo cual hace que los niños lo vean y tomen atención al mensaje. Además se debe cuidar la armonía de los colores. La cantidad de colores a utilizar y la tonalidad de los mismos serán determinadas por la edad del niño.

2. Capítulo II. Animación

2.1. La animación 2D

2.1.1. Historia

John Whitney pionero con la creación de los primeros efectos de luz, innovo un sistema con el que se podía dibujar y hacer trazos en una mesa de luz en el ordenador, con ello fundo su empresa llamada Evans & Sutherland, este originó la gráfica a la tecnología que existía en ese entonces.

En el año de 1964 salió a la luz una nueva videograbadora digital, con tarjetas perforadas y cinta adhesiva, este fue un gran logro que impulso a la innovación en el sistema digital.

A los comienzos de los setentas, Ed Emshwiller estudio distintos sistemas análogos para sistemas gráficos. En el setenta y nueve, fundó Sunstone, obra gráfica en 3D, esta tenía tres minutos de duración, con la cual se debía realizar fotograma por fotograma y el color de movimiento en imágenes estáticas esto claro antes que exista el hardware y software quienes son los que facilitan y dan más rapidez al trabajo a la hora de animar.

La nueva era había llegado gracias a Gerge Lucas, creador de núcleos a nivel industrial, nacieron ILM (Ligth and Image) y el famoso Pixar, además, de tener gran participación en la producción de La guerra de las galaxias (Star Wars), en 1977, se unió con Evans& Sutherland para realizar investigaciones sobre la animación en la industria de espectáculo, siendo así que por el año de 1982, salió las primera películas fruto de sus estudios como Tron de Disney, Star Trek II.

En el año 1991 salió a la luz la película Terminator II demostrando el avance de la tecnología teniendo en cuenta que los software para efectos eran muy lentos y costosos sin embargo se pudo demostrar que si se puede conseguir buenos resultados tanto estéticos como narrativos, esta herramienta se destacó no solo por la innovación en el mundo cinematográfico sino también en el sector de los videojuegos y la multimedia.

La serie Reboot casi no es muy mencionada pero fue de gran importancia para la historia de la animación, fue producida por Pearsons, Gavin Blair y Phil Mitchell en el año de 1993 utilizaron el ordenador como herramienta teniendo gran éxito en la pequeña y gran pantalla, lo cual dio gran apertura a inversionistas interesados en la tecnología, convirtiéndolos en los grandes de películas animadas y series infantiles.

DreamWorks SKG se ah convertido en el gran rival y fue el competidor de Pixar con películas y su vez, Pixar continúa innovando con filmes innovadores como Buscando a Memo y Los increíbles creando gran rivalidad entre ellos demostrando films cada vez mas fantásticos y llenos de emoción para el espectador, cada vez con mejores profesionales que cuentan con software más moderno y fácil de usar las producciones a obtener son de más calidad y realismo que antes. Wells (2007, p.p. 4-7)

2.1.2. ¿Por qué usar FLASH?

Flash es un programa el cual se lo utiliza como herramienta, posee mucho impacto gracias a sus efectos y calidad a mas de su bajo costo y acceso, además de su facilidad de distribución en la red se ah convertido en el mejor amigo de miles de aficionados y profesionales que aman este arte de la animación.

“Simon Downs, de la Universidad de Loughborough, y Gareth Howell, de Arts and Technologies Partnerships, ambos usuarios y profesores de animación Flash, comentan sus ventajas y sus experiencias en su uso. Downs: "El problema de la animación siempre ha sido uno de escala. La magnitud del salto que debe realizarse para pasar de ser un estudiante de animación a ser un profesional de los medios solía ser enorme, abrumador. Cuando yo estudiaba arte, la animación era una perspectiva interesante pero muy ardua, no sólo por las habilidades técnicas requeridas, sino por los recursos que exigía. La animación era 'deseada' por todos, pero requería ideas, equipos, espacio para guardarlos y un grupo de personas que compartieran una visión y un objetivo comunes. La animación era algo codiciado, la animación era algo grande".

"Para el futuro de la animación son más importantes las herramientas a pequeña escala y fácilmente disponibles como Flash. Estas herramientas permiten al visitante ocasional al país de la animación convertirse en su residente. Las herramientas que son fáciles de utilizar requieren unos equipos mínimos, son económicas y, lo que es más importante, incorporan sus propios medios de proyección".

"Flash ya se ha convertido en una estrella de la animación. Tenemos una gran suerte por poder contar con una herramienta que no sólo nos da los medios necesarios para crear nuestras mini obras de arte, sino que es totalmente compatible con otras herramientas gráficas en multitud de plataformas informáticas (nueve, la última vez que lo consulté) en equipos que muchas personas ya poseen y con los que están familiarizados. Jamás habían existido herramientas de comunicación tan potentes en manos de tantas personas. Flash es aplicable a todos los medios actuales, desde el cine (mediante vínculos a otras herramientas de 19 movimiento gráfico), hasta Internet, el DVD y la televisión, y al alcance de un público global siempre en movimiento gracias al software de Microsoft Pocket PC.

Flash nos permite controlar no sólo los aspectos visuales del proceso de animación, si no el sonido y la presentación. Tenemos la capacidad de crear entretenimiento, de informar, inquietar o reafirmar en sus convicciones aun público global, todo a través de esa caja que está en nuestro escritorio. Nos hemos convertido en artistas en nuestras casas y en comunicadores de la escena mundial".

Howell: "Yo" empecé a utilizar Flash cuando trabajaba de diseñador de páginas web. Después de muchos años de GIFS de baja calidad y de .html estático, era una forma ideal de hacer que las cosas se movieran en la pantalla y, además, me permitía resarcirme de algunas de mis frustraciones como ex dibujante de cómics".

"Lo que proporcionó Flash fue un espacio para que los animadores pudieran publicar fácilmente su trabajo en Internet y crear una corriente de nuevas ideas y maneras de trabajar que no hablan sido censuradas ni racionalizadas por los productores o por las limitaciones que imponen otros métodos de distribución.

Tanto los animadores noveles como los consolidados aprovecharon esta libertad de poder desarrollar nuevos trabajos y obtener la respuesta directa del público. John Kricfalusi, creador de Ren y Stimpy, y Tim Burton, han utilizado Flash e Internet para mostrar sus nuevos trabajos y atraer a nuevos públicos".

"Cada vez empecé a utilizar más Flash como herramienta de dibujo y comencé a realizar de nuevo diseños basados en personajes de mis cómics; también me interesaba más Flash como herramienta de animación, y a pesar de que estaba realizando trabajos interactivos en Internet, también me interesaba crear obras de animación para vídeo o cine. En los foros de Internet no se consideraba que Flash fuera una nueva herramienta de animación, pero cada vez estaba más presente en la animación para televisión, vídeos musicales y anuncios de canales".

"Lo que más me gustaba de Flash, y me sigue gustando, son sus herramientas de dibujo. Son fáciles de usar y me gusta el resultado, como aficionado que soy a los dibujos simplistas y los dibujos animados, los colores simples y las líneas fijas eran perfectas".

"A pesar de que Flash no sea la primera opción de la mayoría de los animadores tradicionales, sí que ha abierto las puertas a una nueva generación de animadores que se enfrenta a micro presupuestos y que tienen poco acceso a recursos que no sean 10 megas de capacidad contratados con su operador de Internet. El hábitat natural de Flash es Internet, pero cada vez está más presente en las obras de animación en vídeo y televisión." Wells (2007, p.p. 4-7)

2.2. La animación en Latinoamérica

"El negocio de producción de animación para cine, TV y videojuegos movió en 2009 alrededor de 140 mil millones de dólares en el mundo. En lo que a Latinoamérica respecta, Argentina tiene una participación del 0,41% del mercado global, seguido por México (0,40%) y Brasil (0,39%)". Martínez (2011).

“La inversión está comenzando a crecer. Por ejemplo, por primera vez películas de animación en Argentina y México pudieron contar con presupuestos de más de 2 millones de dólares, que aunque parezcan pequeños, para la región es una importante novedad” En la última década se han producido largometrajes con mayor calidad y calidad. Argentina es un gran ejemplo estrenó 14 largometrajes de animación en los últimos 8 años, un avance histórico para los latinoamericanos. Análisis recientes y estudios sobre el mercado actual nos dan cifras muy significativas más de 50 mil empleados y 400 empresas en buenos aires de las cuales 175 son productoras de animación, videojuegos y servicios digitales lo afirma Manfredi directora de Encuadre (2011).

En Colombia, por nombrar otro ejemplo, hay más de 100 empresas dedicadas al desarrollo de la animación digital, los videojuegos y las aplicaciones móviles, según se destacó en un estudio de Proexport, realizado por Digital Vector.

“Otro aspecto es la trascendencia y repercusión del cine animado a nivel internacional como es el caso de Boogie, el aceitoso, que fue seleccionado para la competencia oficial en los Festivales más importantes de Animación como Annecy, Animafest, Animamundi, Cinanima, Expotoons, La Habana, Warsaw, XXXI Mostra de Valencia, entre otros. Además será estrenado en salas de cine en varias partes del mundo y continúa vendiéndose en el mercado internacional. Tanto Boogie como Gaturro son producciones 3D estereoscópicas y de las 20 películas de estas características (es decir, para ver en salas 3D) producidas en el mundo, 18 son producciones americanas y 2 de Ilusión en Argentina”. Martínez (2011).

“La industria audiovisual latinoamericana tiene todavía un largo camino que recorrer en lo que refiere a políticas de Estado acerca de la producción y distribución de animación. Sin embargo, en algunos países el apoyo por parte del Estado es notorio, siendo paradigmáticos los casos de Brasil y México. En Argentina afortunadamente contamos con la actividad del INCAA, que de a poco va reconociendo a la animación como una rama importante del sector”, especificó a su turno Rosanna Manfredi.

Según Manfredi, “sería ideal empezar a generar más articulaciones institucionales, como lo hacen Europa y Asia, y que las universidades, las cámaras profesionales, los institutos de cine y los diferentes organismos trabajen más unidos para seguir generando producción, políticas de fomento más específicas y leyes que permitan el crecimiento que la industria necesita”.

“Tener una televisión infantil y de animación que responda a los modos, valores y costumbres argentinos, empleando animadores nuestros, permitiendo una demanda sostenida de productos animados, sería un importantísimo desarrollo para sostener la industria”, consideró. Martínez (2011).

2.2.1. El aporte de las nuevas tecnologías

Como herramienta capaz de “combinar diferentes expresiones artísticas en una”, la animación ha sido impactada por el avance de nuevas tecnologías digitales que ayudaron, entre otras cosas, a renovar las formas de producción, tanto con la inclusión del 3D y el 2D digital como con los aportes en iluminación, movimientos de cámara y posproducción. “Al mismo tiempo, la democratización de estas herramientas, Internet y la multiplicación de plataformas han logrado que crezca drásticamente la cantidad de gente que hace animación y el abanico de técnicas usadas, y la ampliación y aceleración de canales de distribución. A esto se agrega el auge del 3D estereoscópico que está cambiando las formas de producir y de pensar lo audiovisual en todo el mundo. En Encuadre estamos produciendo un proyecto de largometraje que será en 3D, y también tenemos en cuenta este tipo de sistemas para el área de comerciales. Esto nos fuerza a repensar la diagramación de la producción, ya que el 3D corre los límites espaciales a los que estábamos acostumbrados”, advierte Rosanna Manfredi. Martínez (2011)

2.3. La animación en el Ecuador

“El análisis de Little se acopla totalmente a nuestra realidad: de acuerdo con la empresa encuestadora CEDATOS (Centro de Estudios y Datos), el 94% de la

población ecuatoriana hoy tiene un televisor. Pero, ¿Qué es lo que ve ese 94% que tiene un televisor en Ecuador? El sociólogo ecuatoriano Alejandro Moreano, como un sinnúmero de autores más, no se equivoca al decir que el contenido de la televisión ecuatoriana es pobre; pues la mayoría importados de Estados Unidos. No hay ley que regule el espacio audiovisual ecuatoriano; en Ecuador la programación se rige bajo la lógica del rating. En 1990, luego de un estudio hecho por el Departamento de Investigación de CIESPAL, entre los meses de abril y junio, se elaboró un cuadro en el que se determinó que únicamente el 32.3% de la programación televisiva era nacional, mientras que el 67.7% restante provenía de los otros países latinoamericanos, de Estados Unidos, de Europa y de Asia.” Castro y Sánchez (1999, p.15 -20).

“Dentro de la producción nacional, la mayoría de realizaciones son propuestas que se enmarcan dentro del género de los informativos. Sin embargo, en 1996 la producción nacional se incrementó, abriéndose a otros géneros. Más los nuevos segmentos de producción nacional, en palabras de Eliécer Cárdenas, “no son más que una copia pedestre de lo que viene de fuera”, además, programas de concurso como “Haga Negocio Conmigo” o “Chispazos” no hacen más que fortalecer la brecha que existe entre ricos y pobres, ya que dan cabida en su espacio a la clase marginada para mostrarla como el grupo subordinado que “hace todo por dinero” y para “divertir” al resto de la audiencia.” Castro y Sánchez (1999, p.15 -20).

“De igual forma, Tapia advierte que la cantidad de programas producidos no es lo cuestionable –el incremento de ellos, de todas maneras, es positivo-, sino el hecho de que no exista un proyecto de cine y televisión propio en el horizonte, un proyecto que nos defina que nos identifique y proponga productos que se transforman en una ventana al mundo” Castro y Sánchez (1999, p.15 -20).

2.3.1. ¿Qué Hay con la producción de los dibujos animados?

“Las series de dibujos animados que se transmiten a través de los canales nacionales son de producción extranjera. De los 45 programas nacionales producidos en 1996, sin incluir largometrajes, de los seis canales de cobertura

nacional (Gamavision-6.66%- Teleamazonas-26.66%-, Telesistema-13.33%-, Ecuavisa-17.77%-, TC Televisión-20%- y SiTv-15.55%) ni uno solo es de dibujos animados. El estudio realizado por CIESPAL sobre los medios de comunicación en el país indica que las 20 horas de dibujos animados que se transmitían en el año de 1990, provenían de Estados Unidos de Japón.

¿Por qué en Ecuador no se ha producido ninguna serie de dibujos animados? Según una entrevista realizada a Edgar Cevallos, director de Cinearte, empresa pionera de los dibujos animados en Ecuador, en el país no existen series de dibujos animados por dos razones: costos y falta de conocimiento de las técnicas para producir este género.” Castro y Sánchez (1999, p.15 -20).

2.4. La animación como elemento publicitario

En la actualidad la publicidad en línea ya posee un sistema sólido en cuanto a publicidad en Internet o tv se refiere, La web aumenta por el tráfico del usuario que entran y hacen de los enlaces, logrando así la acogida de cientos de posibles clientes.

Hoy en día un factor indispensable para lograr acogida en ventas es el de la publicidad bien direccionada, considerando la animación como fuente para impulsar la misma, sea el mensaje que se quiera dar, abre muchas puertas a ideas interesantes que den lugar a atraer más clientes.

La publicidad y la animación van de la mano ya que la una sin la otra no tendrían el mismo impacto, tanto visual, informativo e interés que los dos conforman. En el medio actual se producen cientos de publicidades en toda Latinoamérica, generando fuentes de empleo, tanto animadores como diseñadores gráficos, fotógrafos y productores, etc. y a su vez produciendo miles de millones de dólares tanto a las empresas como a sus empleados. Wells (2007, p.p. 4-7)

2.5. La animación como elemento promotor de la cultura

El objetivo de crear animación con un fin cultural es captar a la audiencia de todas las edades se debe tomar en cuenta el enfoque al que se dirige en este caso a niños de 7 a 9 años, ya que con este target tenemos la posibilidad de inculcar amor por las distintas culturas e interés por lo Ecuatoriano, en la actualidad no existen cuentos animados sobre el pueblo Shuar tanto es así que ni siquiera se conocen muchos de nuestros relatos, a más de los más conocidos como Cantuña, casa 1028, El Gallo de la Catedral en fin de historias que han sucedido en Quito mas no en la costa y aun peor en la amazonia un sector olvidado pero que contiene gran riqueza oral, el motivo el cual se realiza esta tesis es llegar a ese interés por conocer por la cultura Shuar, y fomentar el arte de la animación digital, creando una fusión tan interesante que llegue al corazón no solo de los niños si no de todos.

2.6. La animación como elemento educativo

Según Almenzar “Estamos sumergido en un mundo lleno de cambios sujetos a un ritmo muy acelerado por lo tanto en nuestras vidas el proceso educativo va en un proceso con la necesidad de alcanzar una constante educación así reemplazando la improvisación y motivando al estudio exhaustivo”. Almenzar (2004, p. 1-9).

Por ello un método efectivo que seguramente llegara a todos los niños es mediante los cortos animados, con esto se llega de una manera rápida y capta el interés que se necesita.

Almenzar dice: “Experimentando permanentemente y analizando en la estructura educativa, es por ello que el mundo de la educación ha tomado conciencia de que no puede excluir unos nuevos “tipos de comunicación” considerados portadores y generadores de una nueva forma de cultura que, día a día, formará tanto al niño como al hombre.” Almenzar (2004, p. 1-9).

En el mundo actual de los maestros ya se implementan nuevas técnicas de aprendizaje y una de ellas es la parte audiovisual generando interés y conocimiento tanto en los maestros como en los niños.

“El despliegue de los medios de comunicación ha creado un ámbito, un contexto sociocultural nuevo, que lanza continuos retos a la acción educativa. Estas incidencias tienen repercusión en los medios educativos, en el campo de los lenguajes, en la problemática de los valores y en la formación de modelos de conducta.

El uso de estos medios contribuye a que el alumno tome una parte más activa en el conocimiento y comprensión de la realidad que le rodea. Esta comprensión puede ir desde el ámbito local hasta el nacional o internacional. La edad de los alumnos será la que lo determine.

Uno de los intentos de la escuela es la captación por parte del alumno del hecho global de la comunicación y de los medios que la hacen posible. Estos ejercen una importante función informativa y pueden tener efectos multiplicadores. La escuela ha de mantenerse en contacto continuo con dichos medios ya que son conformadores de modelos de conducta.” Almenzar (2004, p. 1-9).

“Si la escuela debe ser un espacio de integración de fenómenos culturales a nadie se le oculta que los medios de comunicación no sólo son portadores de cultura, sino que la conforman y generan.

La inserción de estos medios en el aula produce una serie de cambios en el ámbito pedagógico. Se pueden señalar los siguientes:

- La función informativa del profesor se ve modificada al abrirse la escuela a los medios porque, en parte, éstos pueden realizar una labor significativa.
- El alumno se inserta en un proceso de aprendizaje que es participativo, creativo, etc.
- El material didáctico utilizado en el aula es más variado que el utilizado en la escuela tradicional.
- Modifica el currículum.
- Se pueden producir cambios en lo estructural y organizativo.

Sin embargo, podemos concluir diciendo que no todos los medios tienen una aplicación y utilidad favorable en Educación Infantil. Pueden distorsionar la

realidad con el consiguiente peligro y hay que saber elegir el más adecuado en cada momento.” Almenzar (2004, p. 1-9).

“El diseñar estrategias didácticas requiere siempre la previsión de medios y métodos acordes con la consecución de uno o varios objetivos educativos en el intento de ajustar los programas de actuación y los recursos metodológicos a las características individuales de cada niño.

La utilización curricular de los medios y recursos tecnológico- didácticos como agentes productores de un aumento de calidad ha sido analizada por las diversas corrientes de la psicología de la educación. Almenzar (2004, p. 1-9).

Por ello estamos seguros que este medio de promover la cultura como lo es los cortos animados en este caso específico “ETSA” no se llamara la atención únicamente de los niños si no de docentes que querrán utilizarlo para métodos de enseñanza y aprendizaje.

2.7. La narración en la animación

“En la animación y los videojuegos la estructura de la historia y las técnicas de narración utilizadas son las que mantienen al público enganchado. Para mantener la atención del público, son esenciales, alternando cambios en la continuidad de la acción o la historia que mantienen al público intrigado con lo que podría pasar a continuación y con la mente abierta hacia el suspense y la sorpresa, y un desequilibrio entre los personajes y ellos mismos, con su mundo o con otros personajes.

La acción de las historias se crea en esos pequeños detalles o distancias a salvar entre un personaje y sus expectativas del mundo. A menudo, el personaje se encuentra fuera de lugar o mira el mundo con un “punto de vista sesgado”.

Gómez (2012).

2.8. Color y formas de la animación

2.8.1. Aplicación del color

El color es un proceso importante de un dibujo o personaje viene a formar parte de los procesos finales, define su caracterización. Cuando se observa un personaje el ojo es el primero en captar la sensación dando así una aceptación del mismo, el motivo por el cual es tan fundamental es que este es quien va a llamar la atención de los espectadores, los colores crean emociones en las personas siendo así muy importantes para el mensaje que se quiere transmitir. (Castro y Sánchez, 1999).

El color transmite mensajes por ello debemos conocer su significado para ello se divide en tres; Matiz, tono o color, saturación y brillo – luminosidad.

La característica del matiz es la distinción de color a otro posee tres tonos o colores principales se los conoce como primarios; amarillo, rojo y azul y también los secundarios; naranja, verde y violeta. Los terciarios son la mezcla de los primarios y secundarios.

En cuanto a la saturación se refiere a la intensidad o media que tenga el tono, este está compuesto de colores primarios y terciarios y es el que llama la atención de los niños.

La iluminación es la cantidad de entrada de luz a su vez entre menos tenga este será más oscuro su tonalidad. (Castro y Sánchez, 1999).

Aplicación de color según su forma

Parte indispensable de las formas es el color, tanto así que ambos se complementan para dar el resultado que se quiera.

“El cuadrado es una figura muy estable y de carácter permanente, asociada a conceptos como estabilidad, permanencia, honestidad, rectitud, limpieza, esmero y equilibrio. Expresa direccionalidad horizontal y vertical, referencia primaria con respecto al equilibrio y el bienestar. Es menos sugerente y más

neutro que los rectángulos, pero más sólido. Invita a mirar su centro y pasear la mirada en espiral en torno a ese punto.

La figura derivada del cuadrado por modificación de sus lados es el rectángulo, de propiedades análogas al cuadrado, aunque sugiere menos perfección y estabilidad. Los rectángulos horizontales aportan solidez, estabilidad, dan la sensación de ser difíciles de volcar. Cuando son de gran tamaño permiten que la mirada el espectador se pasee de un lado a otro en sentido horizontal. Los rectángulos verticales, por el contrario, dan la sensación de menos solidez, es menos estable, parece que puede volcarse en cualquier momento. En ellos, la mirada del espectador no puede ir de un lado a otro, pero puede moverse verticalmente, dando sensación de elevación, y es apto para representar aquellos objetos que en la realidad tienen una forma ascendente.

La circunferencia es un contorno continuamente curvado, cuyos puntos están todos a la misma distancia de un punto central, llamado centro del círculo. La distancia constante de cualquier punto de la circunferencia se denomina radio.

La circunferencia representa el área que contiene en su interior, denominada círculo, la forma más enigmática de todas, considerada perfecta por nuestros antepasados. Su direccionalidad es la curva, asociada al movimiento, al encuadramiento y a la repetición.

La forma circular produce un movimiento de rotación evidente, posee un gran valor simbólico, especialmente su centro, y tiene connotaciones psicológicas como protección, inestabilidad, totalidad, movimiento continuo o infinitud. Es típico representar también los espacios cerrados, herméticos, con circunferencias o círculos.

Por lo tanto los elementos que más deben resaltarse estarán en los lugares de menor peso visual para lograr una armonía en la distribución del espacio y el equilibrio.” (Castro y Sánchez, 1999).

2.9. Mitología en el Ecuador

2.9.1. La mitología y sus características

Existen tres elementos que conforman las mitologías estas se basan en:

- Seres imaginarios
- Objetos maravillosos
- Personajes legendarios.

Los seres imaginarios y los objetos maravillosos son representaciones de la imaginación de nuestros antepasados quien a través de la tradición oral transmitían características, historias y lecciones para así crear miedos, intereses, o respeto a ciertas creencias que se tenía a nivel cultural, no solo en los niños si no en los adultos.

Cuando éramos niños siempre nos contaban nuestros abuelos o padres historias o mitos que sucedieron en nuestro país, para fomentar nuestros conocimientos eh intereses por otras etnias y culturas, hoy en día esto se ha perdido notablemente por ello queremos representar mediante este cuento Shuar animado que nuestras tradiciones están vivas y son parte de cada uno de nosotros.

Estos llamados seres, objetos y personajes maravillosos y legendarios, son protagonistas de muchos carnavales festivales rituales populares, representando a personajes históricos o creencias ancestrales.

En la mitología por lo general se ubican a dichos personajes en la tierra, ya sea en la superficie o en los más extraños escenarios que se pueda imaginar, como entornos (cerros, montañas, selvas), cada narrador es libre de contar el mito como lo desee sin embargo hay ciertos parámetros con los cuales se debe seguir para no perder la esencia de este. Grimal (2008, p.p. 54-55).

2.9.2. Necesidad e importancia de los mitos.

Quien no se ha preguntado quien es y de donde viene, respuestas que muchas veces no son tan satisfactorias pero a través de los tiempos nacieron los relatos y los mitos las comunidades utilizan la tradición oral parte indispensable de su cultura, con ello se transmiten sus creencias y da importancia a valores importantes como lo es la moral, el respeto y dan conexión con su historia y su diario vivir. Grimal (2008, p.p. 54-55).

2.10. La importancia de cuentos orales y la narración oral

El objetivo de la tesis es fijar la importancia de la tradición oral para fomentarlo a través de la animación, y con ello transmitir valores a grupos masivos de niños y niñas incrementando su interés por la cultura en este caso específico de los Shuar.

“El reconocimiento inicial de la literatura se adquiere desde los primeros años. Todos recordamos un cuento que se nos contó con afán durante la infancia, así como también, nos es fácil distinguir títulos o autores de repertorio clásico que sin duda permanecen en el imaginario colectivo y que han aportado a la configuración de prácticas culturales que se manifiestan en espacios públicos y privados. En este sentido la narración oral ha recorrido un camino milenario, que ha mantenido su vigencia a través del tiempo. El niño desde que nace se comunica y de esa forma se relaciona con el mundo. Narrar es una actividad, mediante ella somos capaces de comunicarnos, lo que es común a toda la humanidad a esto lo denominamos lenguaje, que será el componente principal para relacionarnos con otros seres. El cuento se ha mantenido vigente tanto oralmente como por escrito de generación en generación, los mitos, las leyendas que son los que dan a conocer nuestra cultura y tradiciones tanto en el país como en el extranjero son una prueba fehaciente de ellos. En todo grupo, surge alguien que siente la necesidad de contar, incluso lo que ocurre en el momento. Un narrador, tanto el que se exprese en forma oral o escrita debe ser ameno, para lograr captar y mantener el interés. Nuestra vida se desarrolla entre narraciones y de eso estoy segura que todos nos damos

cuenta. La capacidad narrativa puede desarrollarse en mayor o menor medida según cada persona y se puede manifestar en situaciones como contar chistes, anécdotas películas.” Socias (2009)

2.11. Utilización de la animación para la recreación de cuentos orales

El cuento es un instrumento que nos da pautas para crear personajes storyboards y guiones, logrando que nuestra mente produzca desde su imaginación escenarios, modelado de personajes, su personalidad incluso hasta sus voces.

El guion es parte muy importante para la visualización de planos, ubicación, movimientos de cámaras.

Otro punto muy importante es el montaje en cuanto luces, colores, ambiente, vestuario de cada personaje o escenarios, no se debe olvidar los efectos musicales y melodías que se incorporan según la trama del corto animado.

Con el fin de la animación a donde se quiere llegar es al mundo actual de los niños donde los medios como la T.V., el cine, los videojuegos son su fuente principal de aprendizaje e impacto.

2.12. ¿Por qué la mitología Shuar?

“Los Shuar están llenos de maravillosos mitos, plegarias, cantos, cuentos y tradiciones, por medio de estos mantienen su preservación con sus antepasados y divinidades. Los Shuar respetan a la naturaleza, tienen su creencia para ellos son personas vivas, con los cuales establecen diálogos como si estuviera haciendo con personas. Para tener una vida en paz, debe respetar los derechos de los hombres y los de la naturaleza” Tankamash (1983, p.p. 15-16).

“Las divinidades arquetípicas son Nunkui, Etsa, Tsunki, Shakaim, etc., ellos están presentes en la vida cotidiana, poseen un espíritu inmortal y están

representados por varios animales, con poderes extraordinarios. Estos seres mitológicos proporcionan respuestas satisfactorias al Shuar. La bondad y el deseo de salvar a los hombres, es propio y exclusivo de estos seres y se los considera como seres superiores y protectores, al mismo tiempo se puede considerar como jueces de la conducta de los hombres. El culto que se les da consiste en invocaciones ocasionales al comienzo de alguna actividad la mujer cantará el Anent a Nunkui, ya que ella es un modelo de la mujer. El hombre cazador se identifica con Etsa, en la pesca con Tsunki; en la labor agrícola con Shakaim y en la guerra con Ayumpun estos seres están identificados con el bien.

El mal está tipificado en Iwia, el gigante destructor acompañado por los antepasados malos los llamados Iwianchi.

El Shuar también posee antepasados buenos, los Arútam, todos ellos se encuentran en comunicación, constante con el Shuar. El momento cumbre de la vida religiosa del Shuar es cuando va a la cascada sagrada en busca de los antepasados protectores Arútam que lo ven bajo la influencia del Natem. Etsa, en el idioma de los Shuar, quería decir Sol, el valiente Sol, el generoso Sol de sus antepasados." Tankamash (1983, p.p. 47-49).

2.13. "Etsa"

El abuelo Arútam -que en Shuar quiere decir Poderoso Espíritu Tigre de la mañana- mientras caminaba por la selva, entre gigantescos matapalos y frondosos copales, chambiras y pitajayas, relataba a los niños de qué manera el luminoso Etsa le devolvió la vida a los pájaros.

Iwia es un demonio terrible -les explicó Arútam-. Desde siempre ha tenido la costumbre de atrapar a los Shuar y meterlos en su enorme shigra para después comérselos. Fue así como, en cierta ocasión, el cruel Iwia atrapó y luego se comió a los padres de Etsa. Entonces raptó al poderoso niño para

tenerlo a su lado y, durante mucho tiempo, le hizo creer que su padre era él.

Cuando Etsa creció, todos los días, al amanecer, salía a cazar para el insaciable Iwia que siempre pedía pájaros a manera de postre. El muchacho regresaba con la gigantesca shigra llena de aves de todas las especies, pero una mañana, cuando apenas empezaba su cacería, descubrió con asombro que la selva estaba en silencio. Ya no había pájaros coloridos por ninguna parte. Sólo quedaba la paloma Yápankam, posada sobre las ramas de una Malitagua.

Cuando Etsa y la paloma se encontraron en medio de la soledad, se miraron largamente.

-¿Me vas a matar a mí también? -preguntó la paloma Yápankam.

-No -dijo Etsa-, ¿de qué serviría? Parece que he dejado toda la selva sin pájaros, este silencio es terrible.

Etsa sintió que se le iban las fuerzas y se dejó caer sobre el colchón de hojas del piso. Entonces Yápankam voló hasta donde estaba Etsa y, al poco rato, a fuerza de estar juntos en medio de ese bullicioso silencio en el que aún flotaban los gritos de los monos y las pisadas de las hormigas, se convirtieron en amigos.

La paloma Yápankam aprovechó para contarle al muchacho la manera en que Iwia había matado a sus verdaderos padres. Al principio, Etsa se negó a creer lo que le decía, pero a medida que escuchaba las aleteantes palabras de Yápankam, empezó a despertar del engaño que había tejido el insaciable Iwia y, entonces, como si lo hubiera astillado un súbito rayo, se deshizo en un largo lamento. Nada ni nadie podía consolarlo: lloraba con una mezcla de rabia y tristeza, golpeando con sus puños el tronco espinoso de la enorme malitagua. Cuando Yápankam se dio cuenta de que Etsa empezaba a calmarse, le dijo:

-Etsa, muchacho, no puedes hacer nada para devolverle la vida a tus padres,

pero aún puedes devolvérsela a los pájaros.

-¿Cómo? -quiso saber Etsa.

La paloma explicó: "Introduce en la cerbatana las plumas de los pájaros que has matado, y sopla."

El muchacho lo hizo de inmediato: desde su larga cerbatana empezaron a salir miles, millones de pájaros de todos los colores que levantaron el vuelo y con su alegría poblaron nuevamente la selva. Desde entonces -les aseguró su abuelo Arútam- Etsa, nuestro amado Sol y el demonio Iwia son enemigos mortales.

García (2000, p.p. 16-18).

2.14. Estudio de color y forma de elementos Shuar

2.14.1. Figuras en los personajes

Las figuras básicas en las pinturas corporales de los Shuar son muy utilizadas en especial trazos simples y líneas. Es por eso que en los personajes conforman figuras como el círculo, cuadro, rectángulo y el triángulo, con ello se estructura cada uno de los personajes. En ciertos aspectos estéticos de los personajes se les dio un poco más de dinamismo, para poder lograr un mejor estética y mejorar el diseño, en un principio se pensó en figuras más orgánicas y mucho más cargadas ya que se trataban de recursos más lúdicos pero que a la vez pasaron a ser figuras completas y hasta cierto punto inentendibles.

Otro punto a rescatar del diseño de personajes es que se basaron en las características más importantes de la población Shuar, esto llevó a que las figuras básicas tomen forma y lleguen a tener una estructura, ordenada y entendible.

Además el diseño se basó tomando en cuenta el target, que son niños de 7 a 9 años, los cuales a su vez siguen en su etapa de aprendizaje y se toman mucho

en cuenta figuras y colores primarios.

2.14.2. Figura fondos

En este caso también se utilizaron como estructura las figuras básicas, que al igual que los personajes se les dio más dinamismo para llegar al mismo detalle y estilo gráfico de los personajes, y así formar una composición en la cual los personajes llevan el mayor punto de atención, creando una atmósfera agradable para el receptor.

Se manejan dos planos el del los fondos y el de los personajes, los fondos son más orgánicos que los personajes logrando llegar a identificar los personajes en un inicio y que a la vez están en mucho más movimiento que los fondos y así lograr mayor atención a lo que está sucediendo en los planos.

2.14.3. Color de Personajes

En los personajes se utilizaron en su mayoría colores fríos, para que tengan mayor importancia en los planos, además el color azul demuestra tranquilidad, pasividad y serenidad. Los rasgos de pintura en el cuerpo se utilizó un color puro para que el personaje tenga más fuerza ya que es un color primario, al igual que en las plumas se utilizaron colores de porcentajes altos en cuestión al brillo y luminosidad.

La excepción es Iwia que tiene colores cálidos, pero que a su vez es un color muy brillante como es el magenta, demostrando esa fuerza y ese poder ante los Shuar. Además el magenta demuestra esa calidez de padre que le dio a Etsa aunque haya sido mentira hay una relación de padre e hijo entre estos dos personajes.

La paloma Yápankam tiene un color gris neutro que da sensación de paz, y tranquilidad convirtiéndose en la conciencia del personaje Etsa, Su personalidad da el giro importante a la historia.

2.14.4. Fondos

Los colores que se utilizaron para los fondos, son colores más apegados a la

realidad del bosque Shuar, para no perder la esencia y lograr que los personajes sobresalgan del fondo.

Se utilizaron colores cálidos y colores fríos conservando la cromática del bosque Shuar. Es por esto que en la mayoría de fondos no hay algún color externo a estos, dando así el equilibrio en la historia, provocando la atención y no el cansancio visual. Castro y Sánchez (1999, p.p. 139-140)

2.15. Personajes principales y sus características

El Gran guerrero Etsa es un hombre nativo de la selva amazónica específicamente del pueblo Shuar, su vestimenta es una especie de falda o vestido llamada *itip* o *Kamush* de color azul con líneas azul oscuras, Su cuerpo es de color cian además posee tatuajes "*Shirink*" de color el cual significa fuerza, guerra y liderazgo.

En su cabeza tiene una corona llamada *Tawashap* esta es usada por los hombres más valientes de la comunidad, su gran colorido se debe a que esta hecha con plumas de tucanes, para amarrarse el cabello utiliza una cinta o piolita (*Etsemat*)

Etsa posee un arma *Uum* especie de cerbatana que sirve para lanzar puntas o fechas (*tseas*), que son guardadas en el *Tunta* que sirve para guardar el ceibo (*puntas con veneno*).



IWIA

El Gran demonio Iwia, el más temido por los Shuar, con grandes poderes, hambriento por comer los y a sus pájaros nativos, posee cabello de fuego, colmillos para triturar su alimento, una gran nariz y ojos saltones, una barriga abultada y cuerpo huesudo de color púrpura, posee tatuajes “Shirink” característicos de los guerreros.

Su vestimenta una falda *itip*, además en su cabeza lleva una corona *Tawashap* el detalle extra de este es a los lados están combinados su cachos de diablo que acentúan su personalidad





El Abuelo Arutam, un anciano quien promueve los relatos de su comunidad, misterioso, conservador, y gran orador, posee un rostro duro y con rasgos fuertes, en su vestimenta una falda itip, hombreras de las patas de un tigre y sobre su cabeza una corona o sombrero de la cabeza de un tigre que le da un aire interesante y de interés. Su color de piel es cian cabello negro.





La Paloma representa a la conciencia de Etsa, su característica principal es su aire de misterio.

Ojos saltones t plumaje sedoso, posee grandes alas con las cuales sobre vuela la selva.

En las plumas de sus alas tiene los tatuajes significativos de los Shuar.



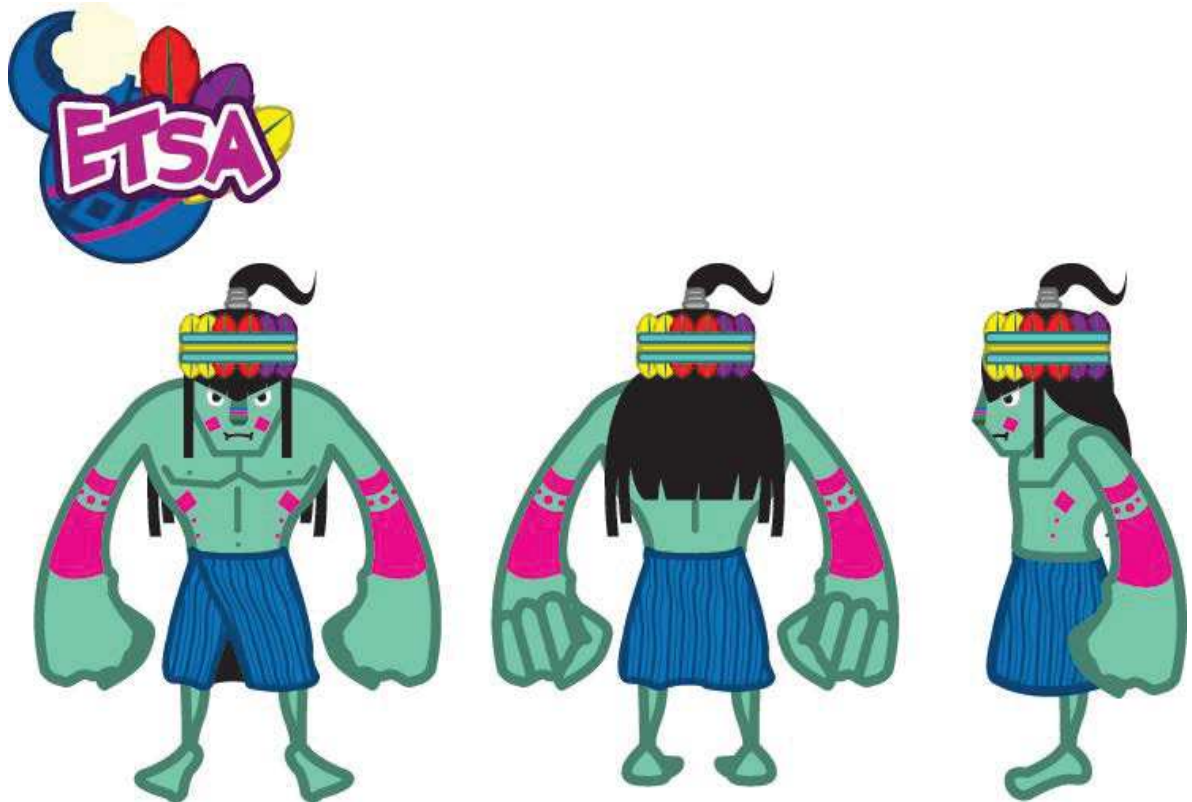


Figura 1. Layout personaje "ETSA"



Figura 2. Layout personaje "IWIA"



Figura 3. Layout personaje "ARUTAM"



Figura 4. Layout personaje "YAPANKAM"

2.16 Personajes secundarios

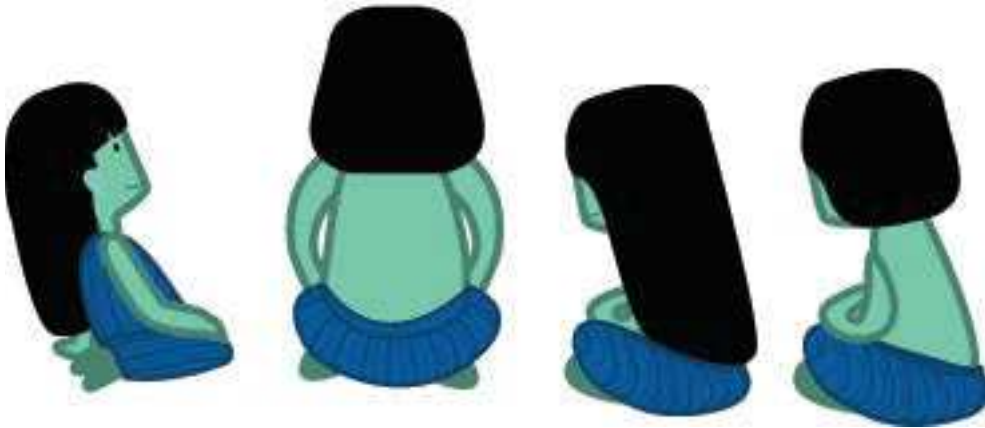


Figura 5. Personajes niños nativos

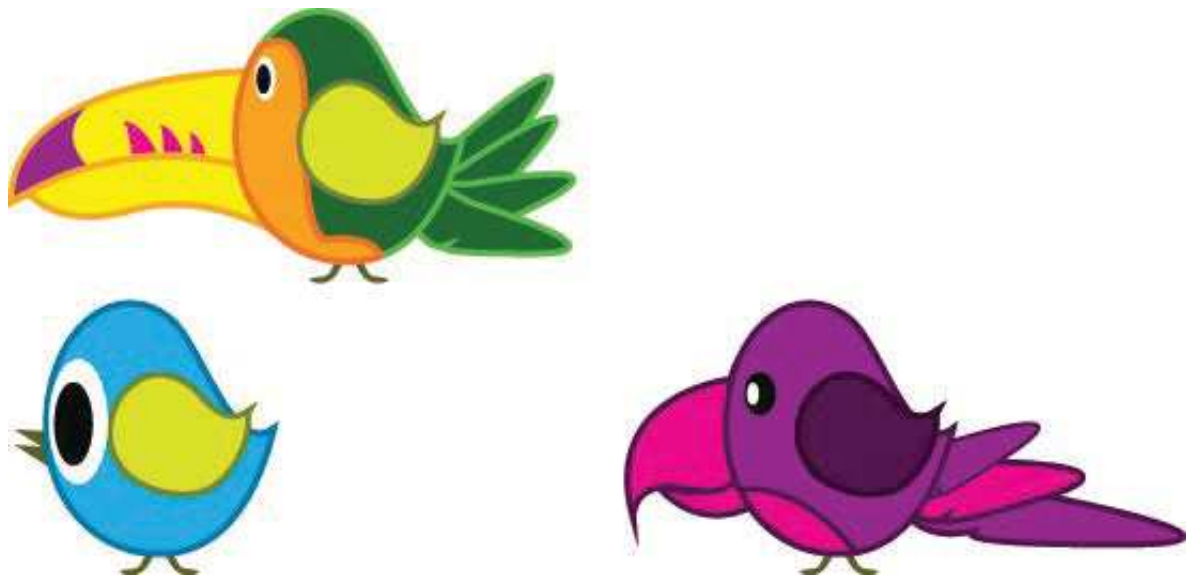


Figura 6. Personajes de pájaros representativos de la selva

2.17. Escenografía, fondos y follaje



Figura 7. Fondo inicial del bosque



Figura 8. Fondo del bosque (Día)

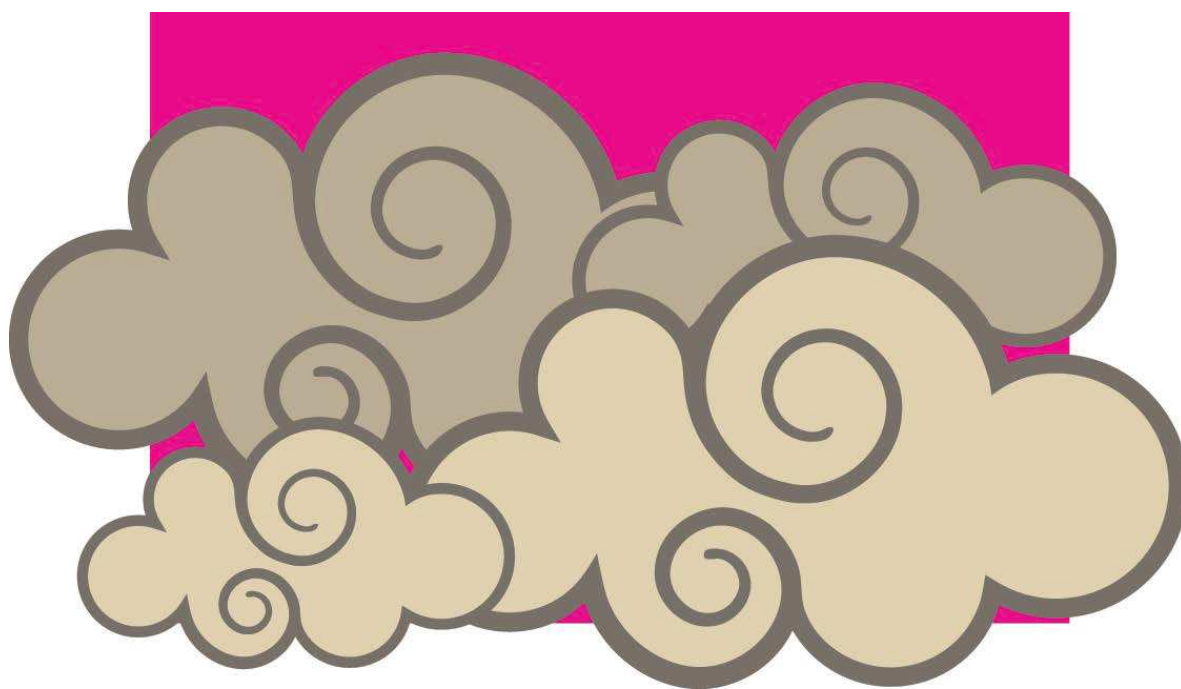


Figura 9. Nubes



Figura 10. Fondo del bosque 2

3. Capítulo III. Ilustración

3.1. ¿Qué es la ilustración?

Ilustrar es crear, dibujar, pintar, cualquier cosa que tenga un significado para uno mismo así no lo tenga para los demás, por lo general llevan un mensaje, un sentimiento, algo que se quiere que el mundo lo conozca, la ilustración es la demostración de nuestras habilidades y destrezas a la hora de expresar lo que queremos decir sin palabras si no con el dibujo y la pintura. Slade (1997, p.p.4-6).

3.2. Definición

La ilustración, es un medio de comunicación visual creado para la gente con el fin de vender o únicamente satisfacer las necesidades del creador o de sus espectadores. Los medios por los cuales se transmite son; la fotografía, el cartel, el cómic, la ilustración, la televisión, corto y largo metrajés, cine, etc. Slade (1997, p.p. 4-6).

3.3. Características

El uso más común de la ilustración se da en la publicidad siendo parte indispensable de portadas, anuncios, libros, carteles, etc.

Ilustrar es realizar cualquier obra dibujada, pintada, con cualquier método y materiales, se utiliza acuarelas pinturas, esferas, oleo, tintas, en cuanto se refiere a hacerlo en papel, al momento de hacerlo digitalmente las herramientas son las mismas pero colocadas en programas de facilitan la labor. El arte de ilustrar no tiene fronteras únicamente las que el ser humano se las ponga. Slade (1997, p.p. 4-6).

3.4. Ilustración de personajes

La creación de personajes empieza en un simple boceto, el cual se va modelando, hasta alcanzar el perfecto para el fin que ha sido creado, para ellos también se debe tener un conocimiento previo, figura humana, color, formas, características, personalidad etc.

Los personajes propuestos en esta tesis, han sido creados bajo estándares como lo es la proporción, forma, a más de tener características muy significativas sobre la cultura Shuar, por ejemplo; vestimenta, rasgos físicos, colores significativos, proporciones. Se estudio varios libros sobre la mitología, cultura, y forma de vida.

En el libro *Artesanías y Técnicas Shuar* se puede encontrar ilustraciones basadas en la realidad de los Shuar, como las realizan y como son usadas en ellos. Bianchi y A.A.V.V. (1982, p.p. 73-93)

3.5. Figura humana

La figura humana un gran reto para aquellos artistas, plasmar la belleza humana mediante un dibujo o una pintura, se debe tener en cuenta ciertos parámetros básicos para lograr la expresión que se quiera dar.

“El dibujo esquemático consiste en trazar los ejes de movimiento de la figura como paso previo al dibujo anatómico. Tales ejes suelen ser: el eje del tronco, los ejes de los brazos y los ejes de las piernas. Estos ejes son verticales y recorren los miembros del cuerpo en sentido longitudinal. Para establecer las anchuras se puede recurrir a ejes transversales que unan los anteriores, como hombros y caderas. También se puede construir la figura por módulos, rectangulares u ovalados, que sugieren distintas zonas de la anatomía. Todo el problema reside en la correcta proporción de cada módulo y en su articulación con todos los demás.”(Gallardo, 2011)

3.6. Ilustración infantil

La ilustración infantil según ilustradores como Friese, Isol, Samaniego, no es más que la representación de un dibujo sencillo que sea llamativo y atractivo para los niños, además se trata de dibujar con la idea de que nos gustara si fuéramos chicos. Las formas más básicas y colores llamativos son lo que hace una ilustración infantil agradable. Para ello también se realiza un estudio previo como lo es el significado de las formas y colores. Slade (1997, p.p. 56-58).

4. Capítulo IV. Guión, Storyboard, Ensamblaje, Render y Postproducción

4.1. Guión

Guión ETSA
La lucha Eterna

EXT. SELVA AMAZONÍA - NOCHE

Hace mucho tiempo nuestro ancestro Etsa el gran guerrero fue quien devolvió a la vida a los pájaros de la Amazonía, que por el demonio Iwia fueron atrapados junto a los Shuar metiéndolos en una gran shigra para luego ser comidos.

Cierto día atrapo y mato a los padres de Etsa, tomando al niño en su poder y diciendo que él es su padre.

Abuelo Arútam

EXT. SELVA AMAZONIA - DIA

Hijo mío ve por pájaros tengo hambre, ve por ellos ¡

Iwia
Hambriento

Si padre, regresare con la shigra llena de pájaros de colores.

Etsa

A la mañana siguiente, como siempre Iwia mandaba a Etsa a cazar con su gran shigra...

Abuelo Arútam
(V.O)

Que extrañó ya no hay pájaros coloridos por ninguna parte...

Etsa
Preocupado

La selva estaba en silencio, solo quedaba la paloma *Yápankam*, de repente sus miradas se cruzaron fijamente.

Abuelo Arútam
(V.O)

¿Me vas a matar a mí también?

Paloma Yápankam
Molesta

No!!! ¿De qué me serviría? Parece que he dejado toda la selva sin pájaros, este silencio es terrible...

Etsa
Preocupado

De repente Esta miro borroso y perdió la fuerza, dejándose caer en un colchón de hojas sobre el piso, la paloma se posó junto a él y le ofreció su amistad.

Abuelo Arútam
(V.O)

Hace muchos años el demonio Iwia fue quien mato a tus padres, para quedarse contigo.

Paloma *Yápankam*

No puede ser... El es mi padre!

Etsa
Confundido

Iwia te engaño creo todo para saciar su maldad y apetito - mira a tu alrededor-

Paloma *Yápankam*
Indignado

Como sí hubiera astillado un súbito rayo, rompió en llanto Etsa, lleno de rabia y tristeza golpeando con sus puños el tronco espinoso del árbol malitagua.

Abuelo Arútam
(V.O)

Etsa muchacho!! No puedes hacer nada para devolverles la vida a tus padres, pero aún puedes devolvérsela a los pájaros...

Paloma *Yápankam*
Mirando a Etsa

¿Cómo?
Etsa
Poniéndose de pie

Introduce en la cerbatana las plumas de los pájaros que has matado, y sopla muy fuerte...

Paloma Yápankam

Lo haré de inmediato..... Nunca más volveré a atrapar pájaros

Etsa
Recogiendo plumas

Soplo y soplo muy fuerte, desde su larga cerbatana empezaron a salir miles y miles de pájaros de colores, que levantaron su vuelo y con su alegría poblaron nuevamente la selva.

Etsa nuestro amado sol y el demonio Iwia son enemigos mortales desde aquel día....

Abuelo Arútam
(V.O)

FADE OUT

4.2. Bocetos iniciales

Anexo 1.1

4.3. Tomas

Las tomas realizadas fueron basadas en un estudio de ángulos según el personaje, con el fin de que este tenga más protagonismo y no sea pasado desapercibidamente por el fondo o escenografía.

Escena 1 el bosque esta desde una perspectiva en picado para darle un sentido de misterio al ingresar a la comunidad de los Shuar.

Escena 2 se puede ya observar al viejo Arútam y a los niños sentados para empezar la historia alrededor de una fogata.

Escena 3 se realiza un zoom a la mirada de Arútam, creando un aire de incertidumbre y temor en los niños al contar la historia.

Escena 4 en medio del fuego Arútam bota un polvo mágico para sumergirse en la imaginación y empezar el relato.

Escena 5 comienza con la historia en sombras, el rostro del demonio y los padres de Etsa, donde son comidos por el demonio.

En la escena 6 sombra de la mano y el bebe que el demonio se lo lleva para criarlo.

Escena 7 sombras de Etsa e Iwia ya adultos.

Escena 8 pie de Iwia y Esta plano general donde el demonio lo envía a cazar pájaros para él.

Escena 9 Etsa de espaldas saliendo a la caza, en plano general.

Escena 10 El demonio primer plano con su gran risa y maldad.

Escena 11 Esta cazando pájaros vista desde un plano general.

Escena 12 Etsa con la Shigra llena en un plano general vista de frente hacia él.

Escena 13 Ojos en primerísimo primer plano de Etsa.

Escena 14 Primer plano de Esta, está preocupado.

Escena 15 En esta escena se mira el pájaro Yápankam y a Etsa en picado.

Escena 16 Plano general de Yápankam y Etsa, mirándose fijamente.

Escena 17 Primer plano de Yápankam vista de frente hacia él.

Escena 18 Esta y Yápankam en un plano general, en un ángulo el cual se admira la escenografía.

Escena 19 Gotas de agua en toma de plano general.

Escena 20 Planos generales en sombras de los padres de Etsa, rodeados de humo, perspectiva desde la boca de Iwia.

Escena 21 Plano general de Etsa visto desde la parte posterior.

Escena 22 Primer plano mano de Esta y del árbol de Malitagua, acercamiento a la mano para dar sensación del golpe.

Escena 23 primer plano de rostro de Etsa muestra su ira.

Escena 24 primer plano de los ojos y de sus lágrimas.

Escena 25 primer plano Etsa.

Escena Primer plano mano de Etsa y la cerbatana.

Escena 26 Primer plano cerbatana y plumas, en esta escena es cuando Etsa ya introduce la plumas.

Escena 27 plano general de las plumas, salen de la cerbatana por el soplo de Etsa.

Escena 28 Plano general de Etsa, soplando la cerbatana.

Escena 29 En el mismo plano pero se ve el volar de la plumas.

Escena 30 Perspectiva de cómo se mira a través de la cerbatana el volar de las plumas.

Escena 31 El pop de las plumas convirtiéndose en pájaros de la selva, en planos generales.

4.4. Planos

El corto posee varios cambios de planos para lograr que el espectador no se aburra y exista énfasis en ciertas características de los personajes y lo que desean transmitir, por ejemplo en el primerísimo primer plano, de varias de las escenas nos da ese punto de atracción sobre los sentimientos del personaje, en el primer plano cambia a enfatizar algún objeto o personaje del escenario y del resto de personajes que estén en la escena, y por el ultimo el plano general nos da la perspectiva del lugar en donde se encuentran los personajes, y sus poses a nivel corporal.

4.5. Layout



Figura 11. Fondo y personajes escena # 1

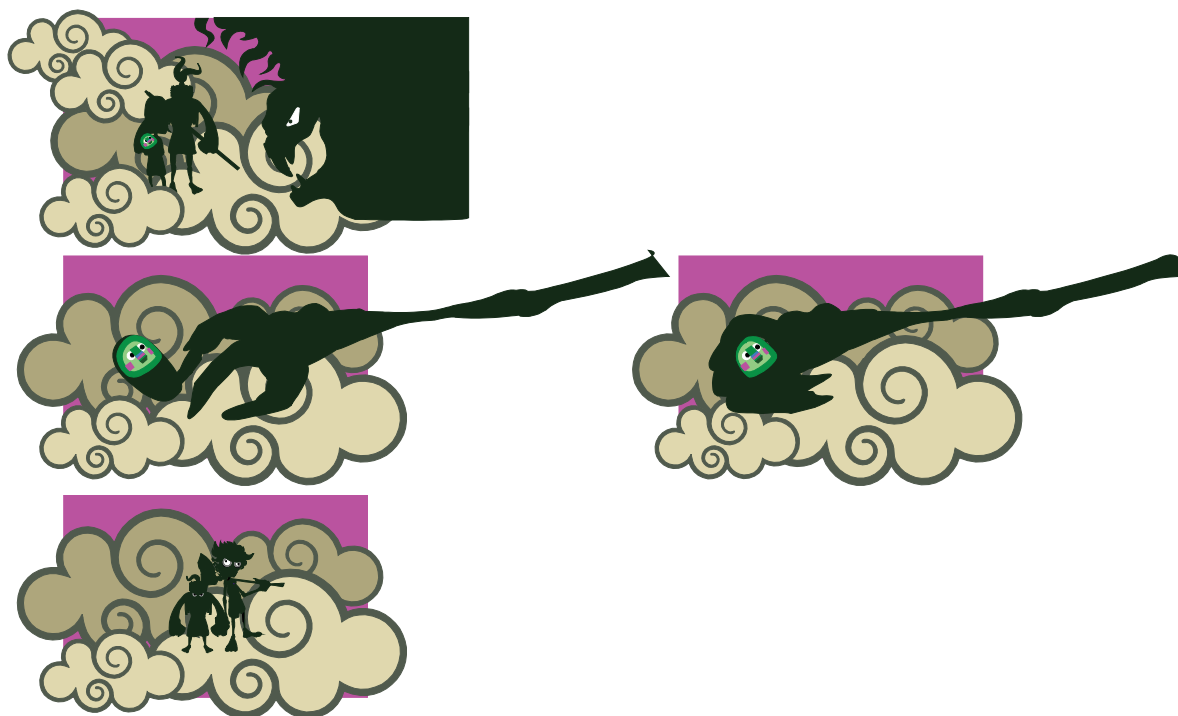


Figura 12. Fondo y personajes escena # 6



Figura 13. Fondo y personajes de la escena # 8



Figura 14. Fondo y personajes escena # 9

4.6. Animatic

El animatic es un procedimiento el cual nos ayuda a identificar la cantidad de cuadros y el tiempo en cuento al audio entre diálogos y música.

Se lo realiza ya teniendo el storyboard ya que de este se saca los cuadros a utilizarse tanto en la producción como en la preproducción.

4.6.1. Animatic inicial

En la preproducción se llevo a cabo el animatic inicial donde se fijaron los cuadros que se utilizarían en el producto final.

Nos encontramos con varios errores en cuanto la cantidad de cuadros con la cantidad de diálogos por ello se debió re estructurar cuadros y guion.

4.6.2. Audio preliminar

Teniendo en cuenta los errores se restableció el animatic con el aumento o reducción de cuadros y diálogos logrando así que quede el tiempo y cantidad y audio de la mejor manera, se tuvo que coordinar diálogos con movimientos de boca además de los corporales.

4.6.3. Animatic final

En este paso se hizo un revisión consiente del animatic el cual fue satisfactorio ya que quedo con el tiempo, audio y animación perfecta.

4.7. Ensamblaje y Postproducción

En esta etapa se empezó con la ilustración de cada personaje y sus layout, además se compuso los escenarios y se dio el color. Ya con la aprobación del tutor se continuo con el proceso de animación en Flash, frame a frame se fue

dando vida a los personajes y la historia, posteriormente se colocó el audio y diálogos de el mismo, terminando con la revisión de todo el corto.

En la postproducción se revisó que los audios coincidan al igual que la edición del corto este de acuerdo a la idea y no existan errores del mismo. Para terminar se entregó el corto al tutor con su aprobación del mismo.



Figura 15. Portada del DVD

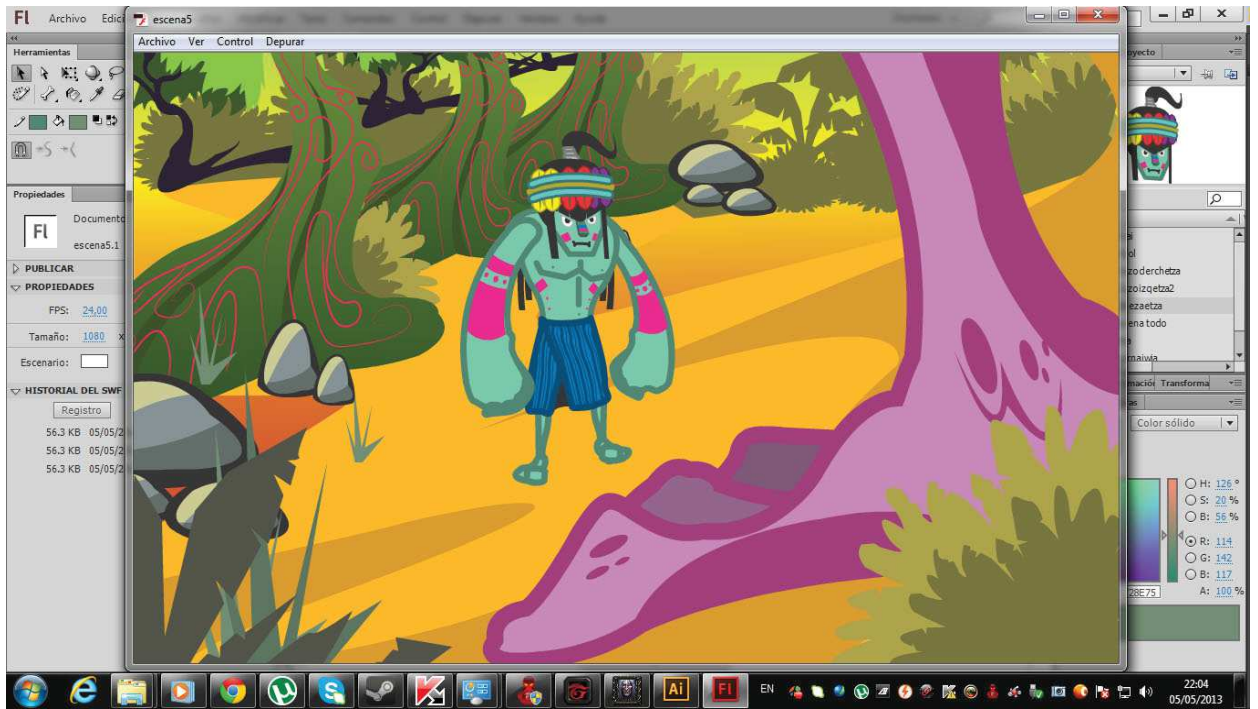


Figura 16. Parte del trabajo de animación del cuento

CONCLUSIONES

La experiencia del animador no tiene precio, el año de estudio, investigación y esfuerzo se refleja en el producto final de esta tesis.

La cultura Shuar tiene mucho para dar en cuanto a su modo de vida, como a sus tradiciones.

Etsa es una historia que tiene como mensaje el cuidar nuestros recursos, y no terminar con ellos, por esto va dirigido a los niños, que desde su temprana edad tiene el poder de captación y recepción sobre como cuidar la naturaleza y amar a su cultura.

Lo Shuar son una comunidad olvidada, la cual sus relatos orales no son conocidos y peor aun difundidos por las escuelas.

Los cortos animados de las culturas de nuestro país deben ser mas promovidos por maestros y escuelas para dar a conocer las historias que vienen de la tradición oral y la cultura, siendo así material de ayuda para ellos mismos a mas de que queremos promover la animación digital como medio de enseñanza.

REFERENCIAS

- ALMENZAR, M.** (2004). *Los recursos didácticos en educación infantil, un enfoque en función de las nuevas tecnologías en las redes de aprendizaje*. Granada. Grupo Editorial Universitario.
- CASTRO, K. y SÁNCHEZ, J.** (1999). *Dibujos Animados y Animación*. Quito, Ecuador: Ediciones CIESPAL.
- GALLARDO, R.** (2011). Dibujo y Recreación. Recuperado febrero 2013 de <http://dibujocreacion.blogspot.com/2010/04/dibujo-de-la-figura-humana.html>
- GARCÍA, L.** (2008). *Urge aprovechar ventajas de la animación digital*. Recuperado en Mayo 2013 de http://www.uia.mx/web/files/comunicados/1008_23.pdf
- GARCÍA, E.** (2000). *Leyendas del Ecuador*. Quito, Ecuador: Alfaguara.
- GRIMAL, P.** (2008). *Mitologías: Del Mediterráneo al Ganges*. Madrid, España: Editorial Gredos.
- GÓMEZ, M.** (2012). *Técnicas esenciales de narración en animación*. Recuperado en Junio 2013 de <http://www.dimensionvfx.com/md2012-tecnicas-esenciales-narracion-animacion/>
- HALAS, J. y MANVELL, R.** (1980). *La Técnica de los Dibujos Animados*. Barcelona, España: Ediciones Omega.
- LOAYZA, G.** (2009). *La animación en el Ecuador ya no es un sueño*. Recuperado en abril 2013 de http://www.elcomercio.com.ec/noticias/animacion-Ecuador-sueno_0_157784243.html
- MARTÍNEZ, J.** (2011). *Un mercado de exportación que busca avanzar como bloque y fortalecer sus cimientos a nivel nacional*. Recuperado en Mayo 2013 de <http://www.adlatina.com/publicidad/un-mercado-de-exportaci%C3%B3n-que-busca-avanzar-como-bloque-y-fortalecer-sus-cimientos-nivel>

SLADE, C. (1997). Enciclopedia de técnicas de Ilustración. Barcelona: Editorial Acanto S.A.

SOCÍAS, E. (2009). *Los Animadores Socio- Culturales y su importancia en fomento de la lecto-escritura mediante el cuentacuentos*. Recuperado en Junio 2013 de

<http://encuentronacionaldegestores.files.wordpress.com/2010/11/los-animadores-socio-culturales-y-su-importancia-en-el-fomento-de-la-lecto-escritura-mediante-el-cuentacuentos.pdf>

TANKAMASH, R. (1983). *Setenta "Mitos Shuar"*. Quito, Ecuador: Mundo Shuar.

WELLS, P. (2007). *Fundamentos de la Animación*. Barcelona, España: Parragón Ediciones S.A.

ANEXOS

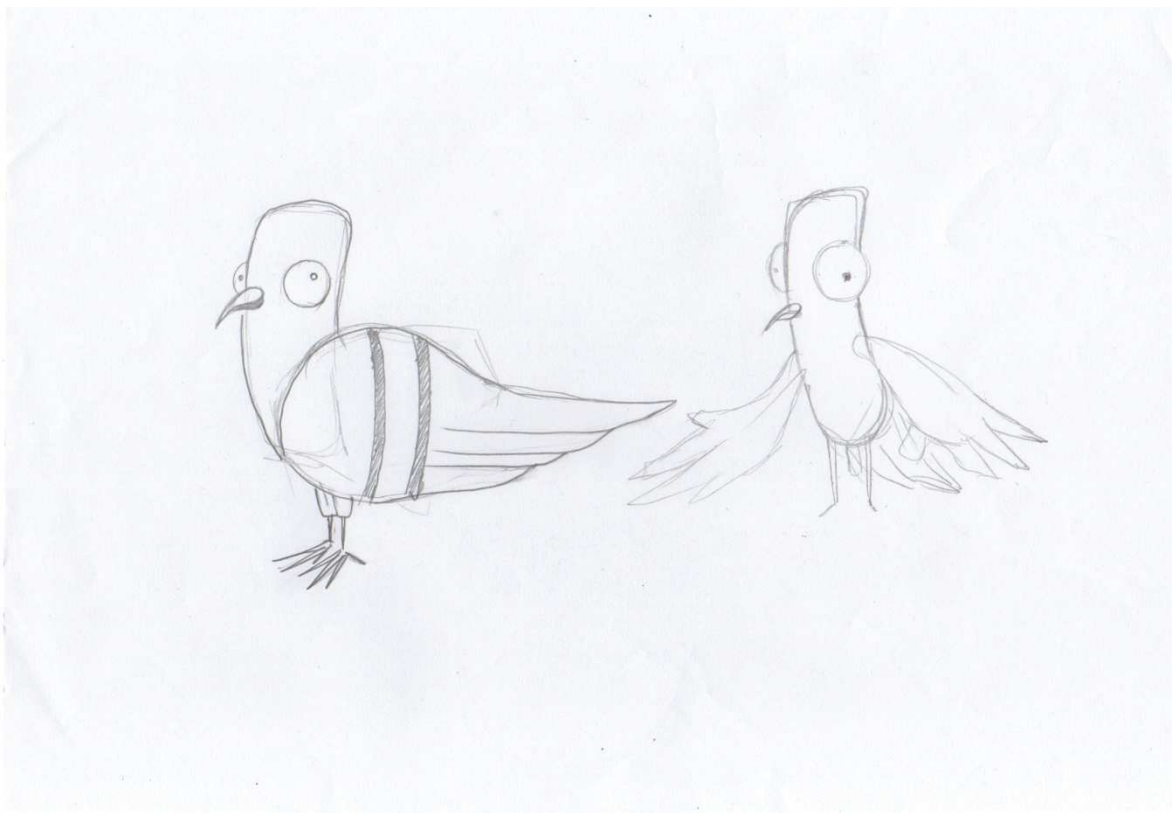


Figura 1. Bocetos pájaros

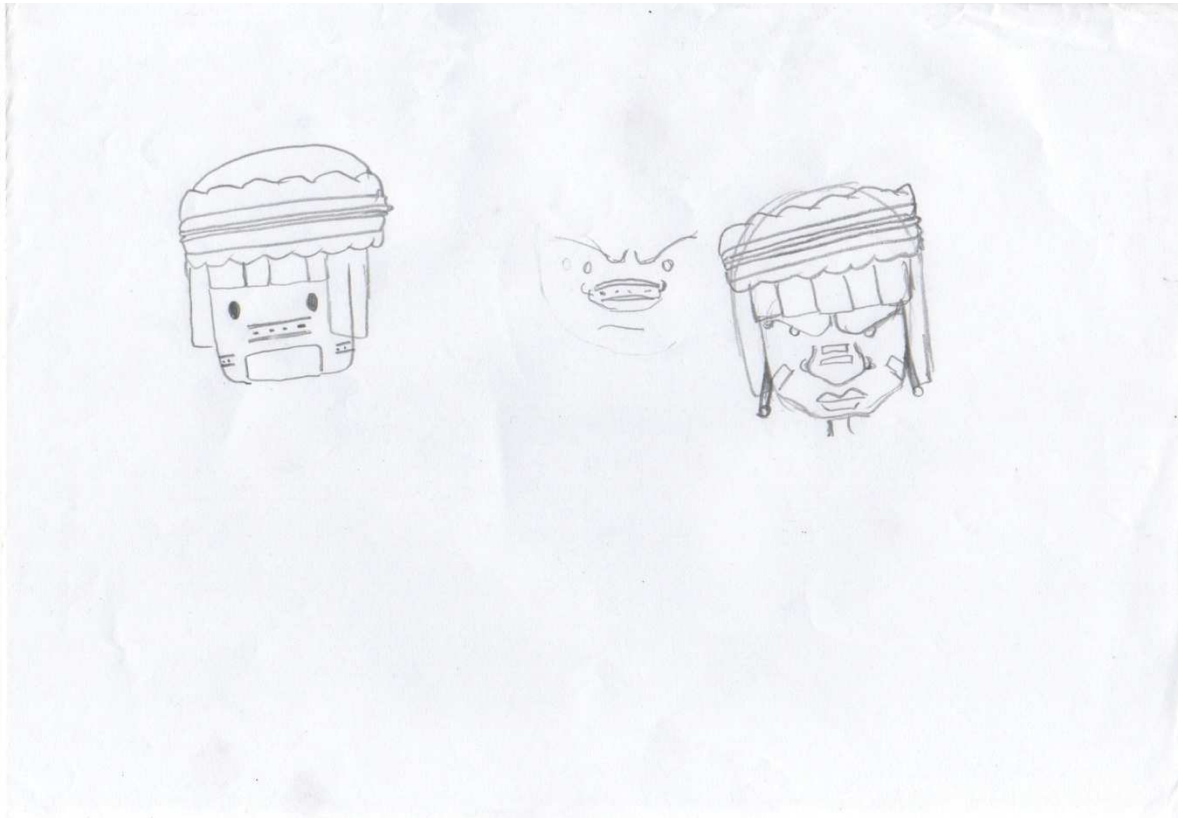


Figura 2. Boceto Etsa



Figura 3. Boceto Etsa



Figura 4. Boceto Arutam



Figura 5. Boceto Iwia



Figura 6. Boceto Etsa

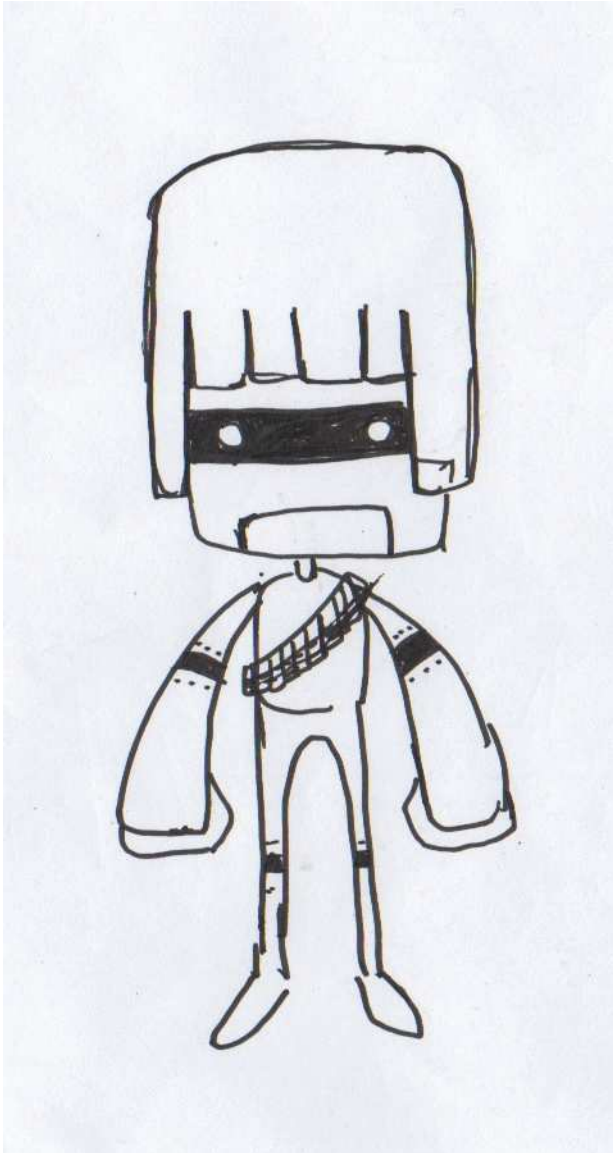


Figura 7. Boceto Etsa

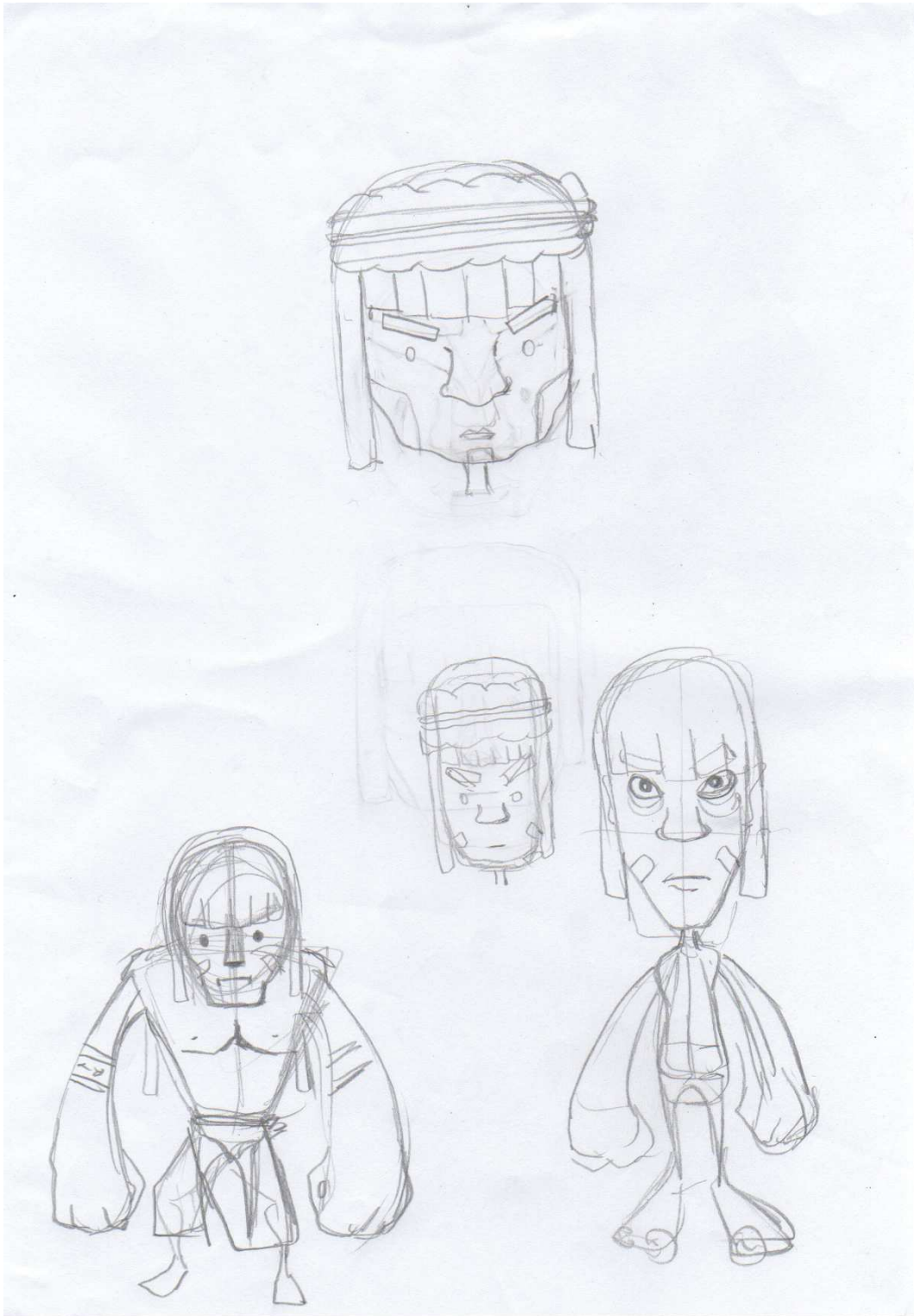


Figura 8. Boceto Etsa



Figura 9. Boceto Iwia

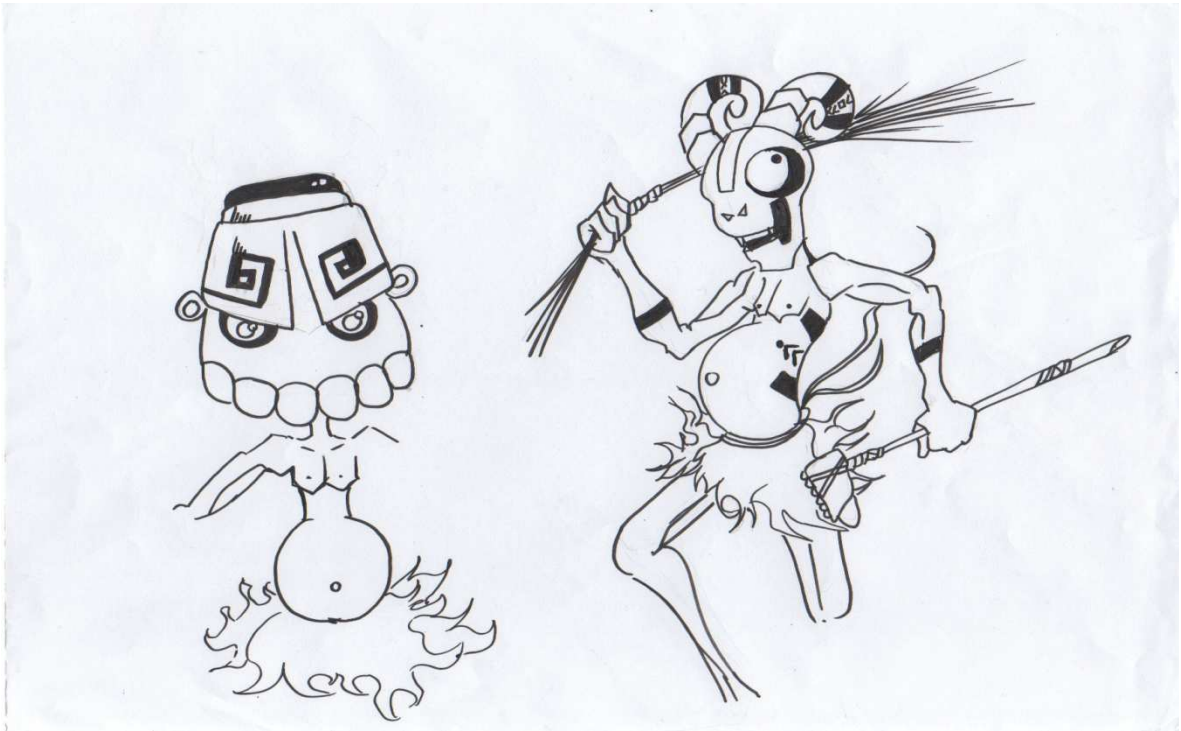


Figura 10. Boceto Iwia



Figura 11. Boceto Etsa

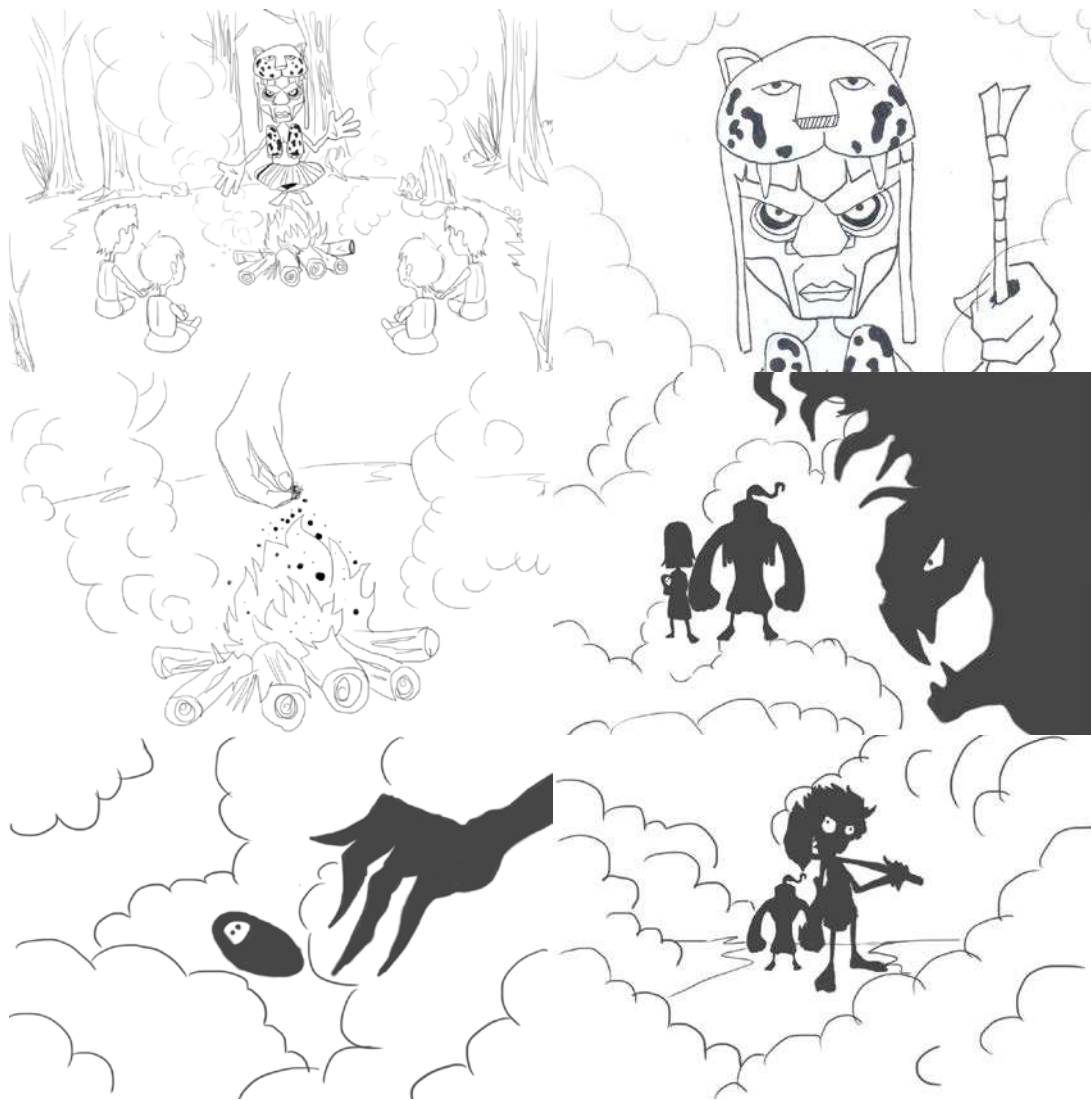


Figura 12. Story Board

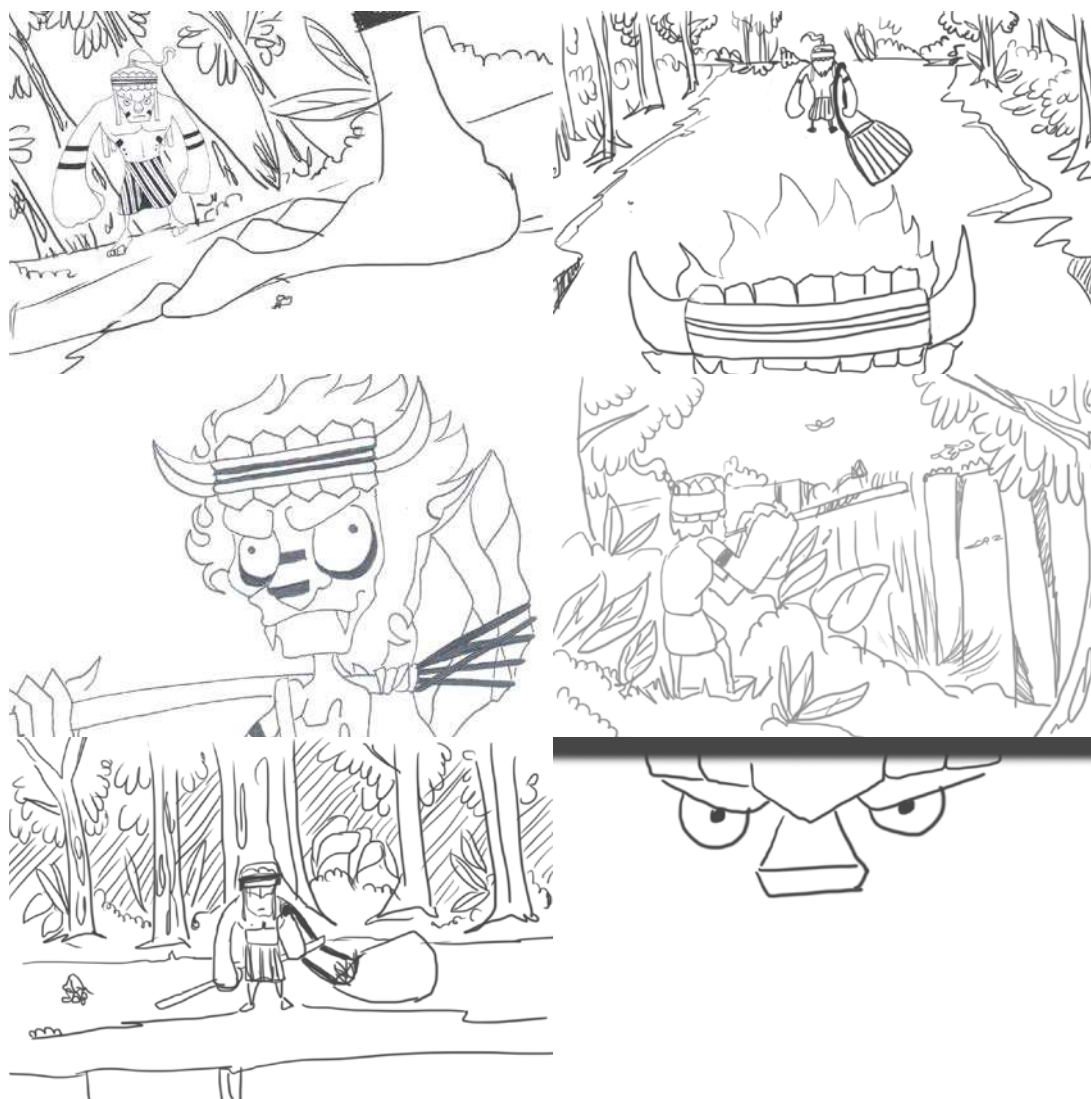


Figura 13. Story Board

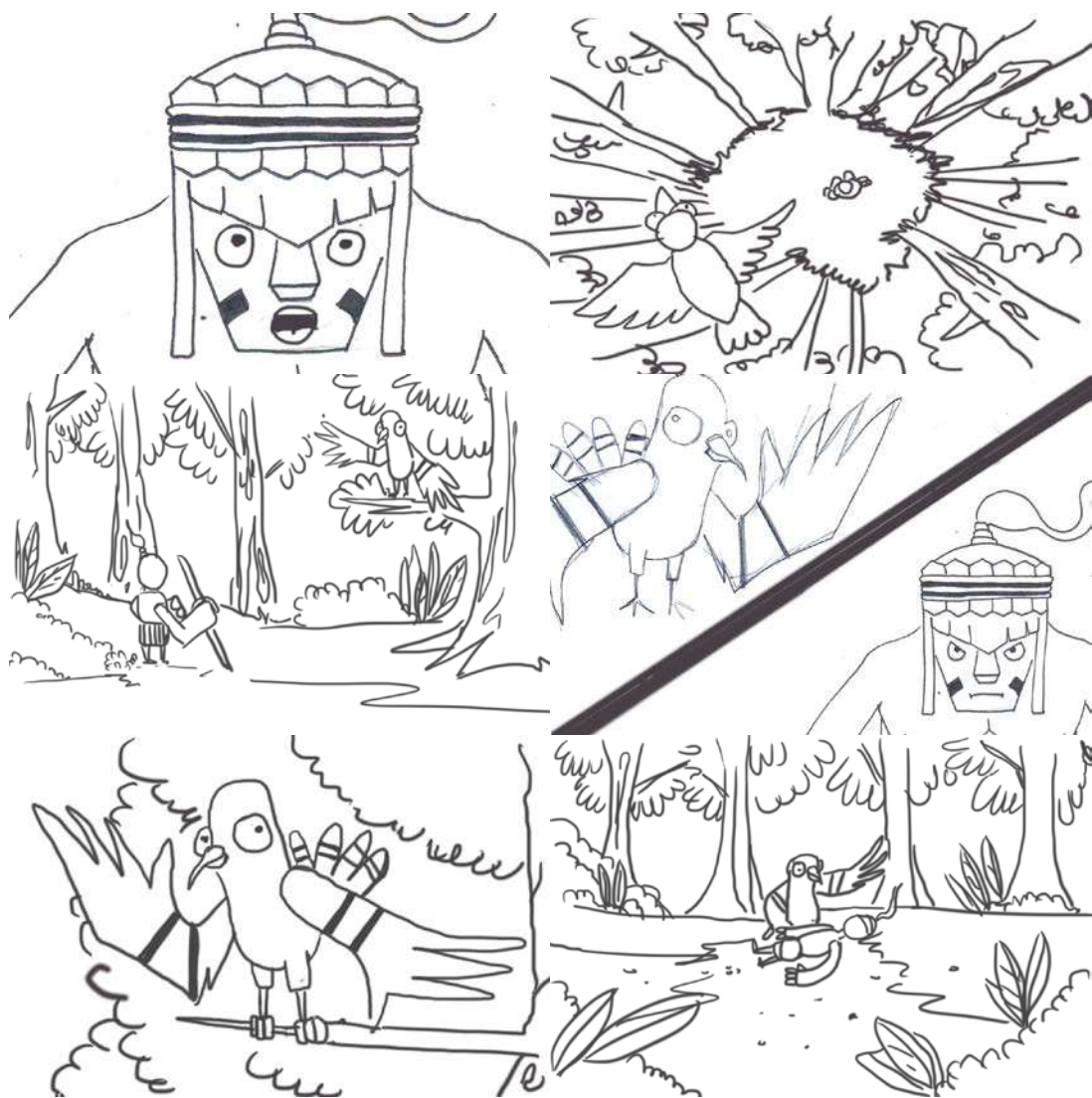


Figura 14. Story Board

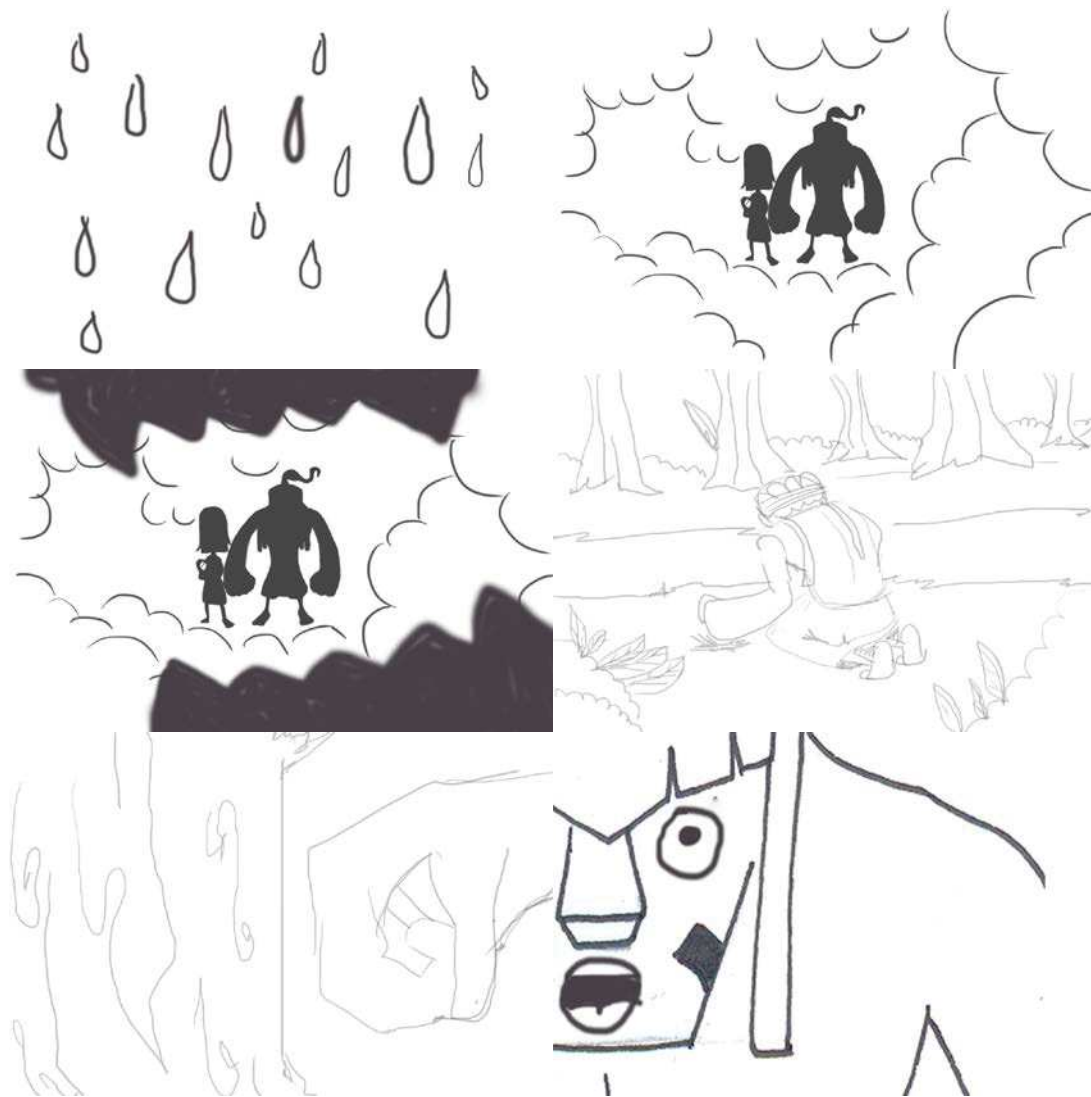


Figura 15. Story Board



Figura 16. Story Board



Figura 17. Story Board