



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN-MULTIMEDIA Y
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

CD MULTIMEDIA INTERACTIVO DE LAS LEYENDAS QUITENAS

**Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos
establecidos para optar por el título de
LICENCIADO EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA CON
MENCION EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y ANIMACIÓN**

**Profesor Guía
ENRIQUE SALTOS**

**Autores
DIANA URRESTA R.
ALEJANDRO ESPINEL C.**

**Año
2010**

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con los estudiantes, orientando sus conocimientos para un adecuado desarrollo del tema escogido, y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación."

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Enrique Salto", written over a circular scribble.

Enrique Salto

B.S. Computer Sciences
C.I: 171235713-4

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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


Diana Urresta R.
CI: 171894833-2


Alejandro Espinel C.
CI: 171270847-6

AGRADECIMIENTO

Este proyecto no hubiera sido posible sin la colaboración de muchas personas que nos brindaron su ayuda, conocimientos y apoyo. Quedamos especialmente agradecidos con nuestro director de tesis, Enrique Saltos, por su dedicación, orientación e interés, no solo a este proyecto sino también en el transcurso de toda nuestra carrera universitaria. Gracias también a nuestra familias por su determinación, su apoyo moral y humano en todo momento. Gracias a nuestros amigos que siempre han estado con nosotros.

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a toda mi familia. A mis padres por enseñarme sus valores y principios, este logro también es suyo. A mi hermanas, Virginia por todos esos momentos felices de la infancia, a Camila gracias por ser mi peor crítica, la mejor sugerencia y por acompañar horas al lado del escritorio sin decir una palabra. Dedico también esta tesis a mi abuelita Lupe que ha sido la mejor cuenta cuentos que conozco.

En especial a ti Churos, por acompañarme en todo este proceso. Gracias por ser tal como eres....

Diana

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo de tesis a la mujer que ha hecho posible este logro en mi vida. Mamaita, este trabajo es tu triunfo por todos los años de sacrificio, paciencia y dedicación que has tenido para conmigo. Solo puedo decirte MUCHAS GRACIAS de todo corazón. TE AMO MA. LO LOGRAMOS....

Gracias también a ti Papaito, por todas las lecciones de vida, por enseñarme a meterle ñeque en lo que uno se propone, estudiar para ser mejores y por siempre ser hombres de bien.

A mi hermana, por estar siempre en las buenas y en las malas apoyándome. Te quiero muchísimo ñaña.

A mi amiga, compañera, novia y confidente, Diana Patricia, por ser la persona que siempre me ha apoyado y me ha ayudado de una manera incondicional en todo momento. Este logro es nuestro mi amor. TE AMO.

También quiero dedicar esta tesis a Luis R. Rosanía D. por el apoyo incondicional durante toda mi vida universitaria. Gracias por todo hermano.

A mis tías Lía y Bertha por su apoyo incondicional, ustedes han sido una parte fundamental para cumplir con este objetivo. Gracias por todo tías.

Quiero agradecer de igual forma a toda mi familia por su fiel apoyo y cariño.

Esta tesis también va dedicado a todos mis amigos, que siempre han estado presentes en los buenos y malos momentos apoyándome incondicionalmente. Gracias de todo corazón hermanos!!!!.

A mis compañeros de universidad por todos esos buenos momentos vividos en la universidad, por las malas noches, por las horas huecas y por su ayuda en los momentos de desesperación.

Gracias a todas las personas que han hecho posible que este resultado sea una realidad.

Churos

RESUMEN

El principal objetivo de este proyecto es motivar el interés en el espectador sobre las tradicionales "Leyendas Quiteñas", por medio de un proyecto audiovisual multimedia. La falta de interés que actualmente los quiteños tienen de las leyendas es el principal motivo para realizar este producto. El desarrollo de un Cd multimedia interactivo que motive a recuperarlas, a volverlas a conocer y otra vez volver a generar ese interés y ese gusto que todos los quiteños de tiempos pasados tenían. En un CD se puede incluir cerca de 100 veces más información de lo que se puede incluir en un sitio web promedio, de esta manera podemos proponer las leyendas de diferentes maneras con diversos estilos y técnicas. Es así que se desarrollaron tres leyendas con diferentes técnicas: comic, video y animación 3D. La multimedia mejora las interfaces tradicionales, genera beneficios importantes que atraen y mantienen la atención y el interés. Lo más importante es que se creó un CD educativo y divertido, de fácil acceso que presenta la información en diferentes formas a la que se está acostumbrado.

ABSTRACT

The main objective of this project is to encourage the interest of the viewer on the traditional "Legends of Quito," a project through audiovisual media. The lack of interest currently shown for the legends of Quito is the main purpose of this product. An interactive multimedia CD, in which motivates viewers to appreciate and rebuild the public interest and pleasure that the city of Quito can offer. A CD that contains about 100 percent more information than an average website. This way, we propose the legends in different point of views, styles and techniques. Thus, three legends which consist of different techniques such as, comic, video and 3D animation are presented. This multimedia enhances traditional interfaces, generates significant benefits to attract and hold attention, all while maintaining interest. More importantly, it's been created an educational and entertaining CD, featuring easy access to information in different forms in which it's being accustomed now

ÍNDICE

Introducción	1
Objetivos	2
2.1 General	
2.2 Específicos	
Capítulo I La leyenda	3
1.1 Definición de Leyenda	3
1.2 Diferencia entre Leyenda, Cuento y Mito	3
1.3 Leyendas Quiteñas	3
1.4 Leyendas Quiteñas más importantes	4
Capítulo II Pre-producción	15
2.1 Desarrollo del Guión	15
2.2 Contratación del equipo principal	16
2.3 Desglose	16
2.4 Plan de Rodaje	17
2.5 Presupuesto de producción	17
2.6 Preparación del rodaje	17
Capítulo III Producción	19
Capítulo IV Post-producción	20
4.1 Montaje o Edición digital	20
4.1.1 Efectos Especiales	21
4.2 Sonorización	22
4.3 Musicalización	22
Capítulo V Multimedia	23
5.1 Interactividad	23
5.1.2 Niveles de interactividad	25
Capítulo VI Proyecto	27
6.1 Diseño gráfico	27
6.1.1 Estética	27
6.1.2 Cromática	28
6.1.3 Interfaz	28
6.2 Programación del CD	30
6.3 Leyenda en comic	33

6.4 Leyenda animada en 3D	37
6.4.1 Animación	37
6.4.1.1 Tipos de animación	37
6.4.1.1.1 Animación tradicional	37
6.4.1.1.2 Stop motion	37
6.4.1.1.3 Rotoscopia	38
6.4.2 El penacho de Atahualpa	38
6.5 Leyenda en video	48
6.5.1 Video	48
6.5.2 Cortometraje	49
6.5.3 Mediometraje	49
6.5.4. Largometraje	49
6.5.5 La capa del estudiante	49
6.6 Costos del CD	65
Conclusiones	67
Bibliografía	69
Anexos	70

INTRODUCCIÓN

Hay leyendas en todo el mundo, en todos los países, de todo tipo. Todas tienen elementos de realidad y fantasía. Pero, ¿Cuál es la riqueza cultural que nos dan las leyendas? Las leyendas son parte del folklor y la cultura de un pueblo, por medio de ellas se sabe cómo las personas vivían, hablaban, pensaban y lo más importante cómo se comportaban hace muchos años. Este tipo de historias son las que enriquecen de cultura a una población. Todos estos relatos entre la realidad y la fantasía, generan un misticismo y una duda sobre nosotros y nos deja pensando si en realidad estos relatos pudieron haber sido ciertos de alguna forma. Es decir las leyendas generan la identidad de cada población, en este caso de nuestra ciudad.

Con el pasar del tiempo la costumbre de contar leyendas se ha ido perdiendo, y con ello el interés de las personas por escucharlas. Es esa falta de interés que los ciudadanos quiteños tienen actualmente de las leyendas que sumado al creciente número de adolescentes y niños que simplemente no tienen ningún conocimiento de ellas (exceptuando una o dos leyendas) nos impulsaron y motivaron para desarrollar este proyecto.

Se realizó un Cd multimedia interactivo con el objetivo de motivar a recuperar las leyendas, a volverlas a conocer y otra vez volver a generar ese interés y ese gusto que todos los quiteños tenían. Dentro de un CD se puede almacenar mucha más información de la que se podría incluir en un sitio web promedio. De esta manera se puede proponer los contenidos con diversos estilos y técnicas sin preocuparse del peso de los archivos ni de la lentitud de la reproducción del proyecto. La multimedia indudablemente mejora las interfaces tradicionales basadas solo en texto y genera beneficios importantes que atraen y mantienen la atención y el interés del usuario. Lo más importante es que hablamos de un CD educativo que al mismo tiempo es divertido, que tiene fácil acceso y presenta la información en diferentes formas a la que se está acostumbrado.

OBJETIVOS

1.- Objetivo General

- Motivar el interés en el espectador sobre las antiguas y tradicionales "*Leyendas Quiteñas*", a través de un proyecto audiovisual multimedia.

2.- Objetivos Específicos

- Aplicar los conocimientos aprendidos durante la carrea de "*Multimedia y Producción Audiovisual*" en un Cd multimedia con el fin de conocer, rescatar y difundir las leyendas quiteñas que se han ido perdiendo con el pasar del tiempo en una forma creativa y divertida.
- Comprobar si el Cd multimedia funciona como una forma de compartir información de una manera nueva y divertida que interactúe con el usuario.
- Presentar una copia de este material al Ilustre Municipio de Quito y/o al Ministerio de Educación del Ecuador para que tengan este Cd multimedia a su disposición y se lo use en fines educativos y de divulgación sobre nuestra cultura, para que así, de esta manera sea un aporte para la cultura de los ecuatorianos, principalmente de los oriundos de la ciudad de Quito.

CAPÍTULO I LEYENDA

1.1.- Definición de Leyenda

La palabra leyenda proviene del latín "*legenda*", que significa "*Lo que debe ser leído*", se refiere en origen a una narración puesta por escrito para ser leída en voz alta y en público. En las leyendas la precisión histórica pasa a un segundo plano siendo más importante la intención moral o espiritual.

Se puede decir que la leyenda es una narración o relato, principalmente oral o escrito que contiene muchos elementos de la realidad y muchos otros también de la fantasía que se consideran parte de una comunidad o población que forman parte de su respectiva cultura.

1.2.- Diferencia entre Leyenda, Cuento y Mito

La leyenda se diferencia tanto del mito como del cuento, en muchas características, como por ejemplo en sus personajes: La leyenda siempre nos habla de una persona, animal o cosa en particular, el cuento siempre desarrolla dos o más personajes y el mito tiene personajes pero no con características comunes y corrientes más bien un tanto fantasiosas.

Un mito no tiene por qué transmitir un mensaje único, claro y coherente. Al consolidarse la civilización, los mitos que sirvieron para crearla, fueron perdiendo su importancia original hasta convertirse en supersticiones o pasatiempos. El cuento en cambio, trasmite un mensaje, una historia ficticia, es un relato literario que puede basarse en la realidad pero no necesariamente la refleja. Mientras que la leyenda es una narración que trasmite las tradiciones de un lugar en específico mezclando la realidad con la fantasía.

1.3.- Leyendas Quiteñas

Las leyendas son una de las tantas posibilidades de comunicación lingüística tradicional. Quito es una ciudad colmada de cuentos y leyendas, es rica de una cultura oral que se ha transmitido de generación en generación. La ciudad de Quito está hecha de misterios, llena de personajes que hicieron

leyenda. Además de explicar nuestras costumbres, las leyendas quiteñas nos llevan a ese Quito antiguo que queremos recordar, ese Quito al que nos enseñaron a querer nuestros abuelos.

1.4.- Leyendas Quiteñas más importantes

A continuación se detallarán diez de las leyendas más importantes de Quito que fueron el resultado de la investigación que se realizó en los colegios más representativos, debido a sus diferentes ramas filosóficas y socio económicas. La investigación consta de una muestra del diez por ciento del alumnado del séptimo año de básica. Es así que se encuestó la escuela Cardinal Spellman ya que es importante tener un colegio religioso y de tan alto prestigio dentro de la investigación, la escuela María Teresa Dávila de Rosanía por tratarse de una escuela fiscal, el Liceo José Ortega y Gasset que cubre un rango socio económico más alto y por último la Escuela Espejo, por ser la escuela más grande y representativa de la ciudad. Véase *anexo 1*.

El resultado de la investigación es el siguiente:

1.4.1.- Cantuña

Se dice que hace muchos años cuando se construía el atrio de la Iglesia de San Francisco trabajaba un indígena llamado Cantuña, que era el responsable de terminar la obra. El tiempo pasaba y la obra no se concluía, Cantuña fue amenazado con ir a prisión.

Pero un día, cuando regresaba a su casa salió de entre las piedras un pequeño hombrecillo vestido de rojo, con nariz y barba muy puntiagudas que le dijo: Soy Satanás, quiero ayudarte. Yo puedo terminar el atrio de la iglesia antes que salga el sol. A manera de pago, me entregarías tu alma. ¿Aceptas? Cantuña, que veía imposible terminar la obra a tiempo le dijo: Acepto, pero no debe faltar ni una sola piedra antes del amanecer o el trato se anula.

De acuerdo - respondió Satanás. Decenas de diablos se pusieron manos a la obra y trabajaron sin descanso. Cantuña, que miraba con miedo como se iba terminando la obra se sentó en una piedra desesperado.

Fue entonces cuando amaneció y al faltar esa piedra para terminar la obra logró salvar su alma. El diablo, muy enojado, desapareció y Cantuña además de salvar su alma pudo ver terminada la obra que se conserva hasta hoy.¹

1.4.2.- El Gallito de la Catedral

Esta leyenda tuvo su origen en el centro de la ciudad de Quito y se dice que cierto hombre adinerado, vivía como un príncipe y oloroso a perfume bajaba por la plaza grande y frente al gallo de la iglesia de la catedral se burlaba diciéndole...

¡Qué gallito, que tontería de gallito! Y continuaba su camino hasta una tienda donde bebía hasta embriagarse entrada la noche tomaba el rumbo a su casa, no sin antes burlarse del gallo de la catedral. Una noche, sintió un golpe de aire, como si un gran pájaro volara sobre su cabeza. Sintió un golpe de espuela en la pierna y cayó tendido boca arriba en el suelo de la Plaza Grande. En su lamentable posición, don Ramón levantó la mirada y vio aterrorizado al gallo de la Catedral, para su sorpresa oyó una voz que le decía:

-Prométeme que no volverás a beber

-Lo prometo, no tomaré ni agua.

-Prométeme que no volverás a insultarme

-Lo prometo, no te nombraré.

-Levántate y pobre de ti si no cumples tú promesa.

La iglesia de la Catedral está situada en la ciudad de Quito, justamente en la Plaza de la Independencia, Plaza Grande y efecto en lo más alto de su

¹ Tomado de: <http://www.cometa.com.ec/650/paginas/leyenda.htm>

cúspide se encuentra el gallo de la catedral, es un gallo metálico que se tambalea al compás del viento.²

1.4.3.- En la Casa 1028

Había una vez una niña llamada Bella Aurora. Era hija de padres ricos y cariñosos. En aquel tiempo la Plaza de la Independencia no tenía el monumento a la Libertad, sino una pila al centro. Allí se realizó una gran corrida de toros. En segundo lugar salió un toro negro. Luego de mirar a su alrededor se acercó lentamente hacia Bella Aurora, quien se desmayó del susto. Sus padres la llevaron a curarla del espanto.

Dicen que el toro negro se desesperaba en la plaza. Buscaba a la niña. Al no encontrarla saltó la barrera y se fue a la casa 1.028. Rompió la puerta de la calle. Subió al corredor. Olfateó por todas partes. Entró al dormitorio de Bella Aurora.

Al ver al toro, ella quiso huir, pero no tuvo fuerza. Solo alcanzó a dar un grito fuerte, mientras el toro la embestía. El animal desapareció después. Se hizo humo.

-¿Y los padres de Bella Aurora?

-Lloraron bastante por la muerte de su querida hija.³

1.4.4.- El Padre Almeida

² Tomado de: http://www.lalibertad.gov.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=66:el-gallo-de-la-catedral&catid=15:lista

³ Tomado de: <http://ecua-torianisimo1.blogspot.com/2009/02/en-la-casa-1028.html>

En el convento de San Diego vivía hace algunos siglos un joven sacerdote, el padre Almeida, cuya particularidad era su afición al aguardiente y la juerga. Cada noche, el padre Almeida sigilosamente iba hacia una pequeña ventana que daba a la calle, pero como ésta se hallaba muy alta, él subía hasta ella apoyándose en la escultura de un Cristo yacente. Se dice que el Cristo, cansado del diario abuso, cada noche le preguntaba al juerguista: "Hasta cuando padre Almeida"... a lo que él respondía: "Hasta la vuelta, Señor".

Una vez alcanzada la calle, el joven sacerdote daba rienda suelta a su ánimo festivo y el aguardiente corría por su garganta sin control alguno... con los primeros rayos del sol volvía al convento.

Aparentemente, los planes del padre Almeida eran seguir en ese ritmo de vida eternamente, pero el destino le jugó una broma pesada que le hizo cambiar definitivamente. Una madrugada, el sacerdote volvía tambaleándose por las empedradas calles quiteñas rumbo a su morada, cuando de pronto vio que un cortejo fúnebre se aproximaba. Le pareció muy extraño este tipo de procesión a esa hora y como era curioso, decidió ver en el interior del ataúd, y al acercarse observó su cuerpo en el féretro. El susto le quitó la borrachera. Corrió como un loco al convento, del que nunca volvió a escaparse para ir de juerga.⁴

1.4.5.- La Caja Ronca

Había una vez en San Juan Calle un chiquillo curioso que quería saber en qué sueñan los fantasmas. Pues este pequeño había escuchado sobre unos aparecidos que merodeaban en las noches, sin que nadie supiera quiénes eran, pero que de seguro no pertenecían a este mundo.

Sin embargo, este muchacho de 11 años era tan preguntón que se enteró que las almas en pena vagaban a medianoche para asustar a todos los que salían. Estos seres, según decían, penaban porque dejaron enterrados fabulosos tesoros y hasta que alguien los encontrara no podían ir al cielo. Estos entierros estaban en pequeños baúles de maderas duras para que resistieran la

⁴ Tomado de: http://www.lalibertad.gov.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=57:el-padre-almeida&catid=15:lista&Itemid=138

humedad de las paredes. Carlos moría de ganas de conocer a esas almas en pena, aunque sea de lejos y fue a la casa de su amigo Juan José para que lo acompañara al regadío. Los dos chicos empezaron a regar los sembríos y después prendieron una fogata y esperaron que el tiempo transcurriera, eso sí evitando hablar de la temible Caja Ronca.

Atraídos por la magia del fuego no tardaron en dormirse, mientras un ruido pareció entrar por el portón del Quiche Callejón. Entonces se acercaron a la hendidura y lo vieron todo:

Un personaje extraño rodeado de fuego daba órdenes a sus fieles, que caminaban lentamente como arrepintiéndose. Los curiosos estaban pegados al portón como si fueran estatuas. Y entonces la puerta sonó. A su lado se encontraba un penitente con una caperuza que ocultaba sus ojos. Les extendió dos enormes velas aún humeantes y se esfumó como había llegado.

Ni cuenta se dieron cuando se quedaron dormidos, ni aún en el momento en que sus pies temblorosos los llevaron hasta sus casas de paredes blancas. En San Juan Calle, las primeras beatas que salieron a misa los encontraron echando espuma por la boca y aferrados a las velas fúnebres. Fue así como, de boca en boca, se propagaron estos sucesos y los chicos fueron los invitados de las noches cuando se reunían a conversar de los sucesos de la Caja Ronca...⁵

1.4.6.- La Olla del Panecillo

Había una mujer que llevaba su vaquita al Panecillo. Allí la pastaba siempre porque no tenía potrero propio. Un buen día, mientras recogía un poco de leña, dejó al animal cerca de la olla que todavía hay en la cima de la colina.

⁵ Tomado de: <http://ecua-torianisimo1.blogspot.com/2009/01/la-caja-ronca.html>

A su regreso ya no lo encontró en ese lugar. Llena de susto se puso a buscarlo por los alrededores.

Algunas horas pasaron y la vaquita no asomó. Bajó hasta el fondo de la enorme olla y dio más bien con la entrada de un inmenso palacio encantado. Sentada en el trono estaba una bella princesa. Al ver ahí a la humilde señora, la Princesa le preguntó sonriendo acerca del motivo, de su visita. Llorando le contó lo sucedido esa tarde. También le dijo que, de no hallar a su vaquita lechera se quedaría en la mayor miseria del mundo.

Para calmar un tanto el sufrimiento que padecía, la Princesa le regaló un choclo y un ladrillo de oro. También la consoló asegurándole que su querida vaquita estaba sana y salva en el prado.

La pobre mujer no tuvo sino lágrimas de gratitud por semejante generosidad. Y salió contenta del palacio, sujetando bien contra su pecho el maravilloso obsequio. Apenas llegó a la puerta de la olla mágica tuvo otra gran sorpresa. La vaquita le lanzó un mugido y movió con cariño su cola. La dueña y su animal se dirigieron al hogar, en donde vivieron felices por el resto de sus días.⁶

1.4.7.- La Iglesia del Robo

Varios sacerdotes subían cierta mañana por la quebrada de Jerusalén. Iban llenos de preocupación. A poco rato se detuvieron. ¡Cuál no sería su sorpresa al ver en el suelo el copón y las hostias perdidos!

¿Qué había sucedido?

-Unos ladrones habían cometido ese sacrilegio. Hasta dar con ellos hubo procesiones. Españoles e indios salieron a las calles de Quito. Llevaban

⁶ Tomado de: <http://library.thinkquest.org/C005463F/panecillo.html>

imágenes de santos y crucifijos e iban arrastrando cadenas y grillos. Algunas personas caminaban azotándose o puestas en cruz.

-¿Y para qué hacían todo eso?

- Para calmar la furia de Dios. Decían que a Quito llegaría una terrible peste.

-La procesión salió de la Iglesia de Santa Clara. Siguió hasta el convento de Santo Domingo. De allí pasó a Santa Catalina. Luego se dirigió a las iglesias de la Compañía y La Catedral.

- ¿Qué pasó con los ladrones?

-No aparecían por ningún lado. Entonces se organizó otra procesión tan grande y devota como la primera pero tampoco se dio con los ladrones. Cierta día fueron descubiertos por una india. Habían pensado que la caja del Santísimo era de plata maciza y guardaba joyas muy finas. Pero no hallaron sino el copón y las hostias. Por eso los botaron en la quebrada y luego huyeron a Conocoto.

-¿Qué castigo recibieron los ladrones?

-El morir ahorcados, arrastrados y descuartizados.

-¿Se cumplió esa orden?

Al pie de la letra. En el lugar donde los religiosos encontraron los objetos sagrados se levanta hoy la Iglesia del robo.⁷

1.4.8.- La Capa del Estudiante

Todo comenzó cuando un grupo de estudiantes se preparaban para rendir los últimos exámenes de su año lectivo. Uno de ellos, Juan, estaba muy

⁷ Tomado de: <http://library.thinkquest.org/C005463F/robo.html>

preocupado por el estado calamitoso en el que se hallaban sus botas y el hecho de no tener suficiente dinero para reemplazarlas.

Para él era imposible presentarse a sus exámenes en semejantes fachas; sus compañeros le propusieron vender o empeñar su capa, pero para él eso era imposible...finalmente le ofrecieron algunas monedas para aliviar su situación, pero la ayuda tenía un precio; sus amigos le dijeron que para ganárselas debía ir a las doce de la noche al cementerio del El Tejar, llegar hasta la tumba de una mujer que se quitó la vida, y clavar un clavo, Juan aceptó.

Casualmente aquella tumba era la de una joven con la que Juan tuvo amores en el pasado y que se quitó la vida a causa de su traición. El joven estaba lleno de remordimientos...pero como necesitaba el dinero, acudió a la cita.

Subió por el muro y llegó hasta la tumba señalada...mientras clavaba, interiormente pedía perdón por el daño ocasionado. Pero cuando quiso retirarse del lugar no pudo moverse de su sitio porque algo le sujetaba la capa y le impedía la huida...sus amigos le esperaban afuera del cementerio, pero Juan nunca salió.

A la mañana siguiente, preocupados por la tardanza se aventuraron a buscarlo y lo encontraron muerto. Uno de ellos se percató de que Juan había fijado su capa junto al clavo...no hubo ni aparecidos ni venganzas del más allá, a Juan lo mató el susto.⁸

1.4.9.- El Último Ensueño de Manuelita

Cuenta la Sra. Laura Pérez de Oleas que Manuelita Sáenz estaba agonizando. Llenos de fiebre, sus enormes ojos negros vivieron un lucero errante. La enferma imaginó que era el alma de Bolívar diciéndole:

⁸ Tomado de: http://www2.quito.gov.ec/index.php?option=com_content&task=view&id=58&Itemid=84

- Manuelita, toma esta corona de rosas. Es la misma que tú me arrojaste desde un balcón aquella mañana de mi entrada triunfal a Quito. ¿Recuerdas?
- ! Bolívar! ... !Bolívar! _ exclamó la moribunda, extendiéndole los brazos. ¿Dices que soy hermosa con este vestido blanco y los colores de la Libertad?
- Sí, Libertadora -respondió el alma de Bolívar.
- Tú fuiste la dueña de mi vida. Tú me salvaste de la muerte, en la noche septembrina. Dame tus manos y vamos juntos a la cumbre de la inmortalidad.

Entonces Manuelita quiso levantarse, más no pudo sino gritar angustiada:

- ! Bolívar, no te vayas!! No te separes de mí!
- Amada mía - contestó el eco lejano de Bolívar.

Cierra bien tus ojos y sígueme. En vano trató Manuelita de correr hacia la sombra de su amado, pues hallábase parálitica y agonizante. En medio del amargo llanto, volvió a escuchar:

- Mi Manuelita... en vida estuvimos atados por el Amor, en la Muerte nos unirá la Gloria...
- No te vayas!... !No te vayas, por Dios!... !Vuelve a mis brazos, amor mío!, clamaba Manuelita.

No he visto de la muerte, la Libertadora del Libertador tuvo junto a sí el espíritu de quién tanto amó. Cuando las campanas de las capillas vecinas daban las seis de la tarde, murió Manuelita en Paita, en 1856.⁹

1.4.10.- El Penacho de Atahualpa

⁹ Tomado de: <http://library.thinkquest.org/C005463F/manuelita.html>

Cuenta la historia que, vencido y muerto el último Shyri durante la guerra entre caranquis e incas, proclamaron, en el mismo campo de batalla, soberana y legítima dueña de la corona a la bella y joven princesa Paccha, hija única de Cacha.

Después Paccha tomaría por esposo al conquistador Huainacápac. Solo por amor y mediante este matrimonio, el imperio de los incas pudo extenderse hacia el norte del Tahuantinsuyo.

Una de sus primeras obras fue el hermoso Palacio Real o Inca huasi. Dicho palacio cobró fama en seguida, no por la riqueza que guardaba, ni porque allí vivieron Huaynacápac y Paccha al comienzo de su monarquía, sino principalmente porque allí nació Atahualpa.

Desde niño Atahualpa tuvo carácter fuerte. De cuerpo robusto, sus enormes ojos se le irritaban fácilmente cuando sentía cólera. Aprendía sin dificultad todo cuanto le enseñaban capitanes, generales y amautas o profesores.

Viendo Huaynacápac que su querido hijo manejaba con suma habilidad la cerbatana, lanza y otras armas, cierto día le regaló un arco de bejuco y varias flechas de oro. El principito estaba Feliz y orgulloso con el nuevo juguete. De pronto asomó por ahí una guacamaya, ave de preciosos colores: cuerpo rojo, pecho azul y verde, alas también azules y cola roja con azul. Así al instante cargó el arco, apuntó bien, disparó con certeza y la mató.

Saltando de alegría y con la presa en la mano corrió Atahualpa en busca de su madre. Paccha no le recibió contenta. Al contrario, le hizo notar que había cometido una maldad. Y le dijo que se mataba al enemigo en la guerra, porque él también posee armas para defenderse. No así a las avecillas de Dios, que adornan la naturaleza con su vistoso plumaje y lo alegran con sus trinos. Atahualpa enmudeció largo rato. Con la cabeza baja y en silencio dio a entender que reconocía tan grave falta.

Entonces Paccha arrancó un plumón de la guacamaya y le puso en la frente del pequeñuelo, para que no olvidase la lección aprendida. Y así sucedió. Desde aquella ocasión y hasta la tumba lució el penacho en la corona real, junto con la esmeralda de los Shyris, el quiteño que llegaría a ser el Gran Emperador del Tahuantinsuyo.¹⁰

¹⁰ Tomado de: <http://library.thinkquest.org/C005463F/atahualpa.html>

CAPÍTULO II PRE-PRODUCCIÓN

La creación de un producto audiovisual o multimedia es el resultado de un trabajo en equipo. El equipo de producción desempeña una tarea fundamental, organiza los medios y las personas necesarias para obtener un producto en el que está presente el arte y la economía. . Una producción pasa por diferentes fases desde que surge la idea hasta su presentación definitiva. El trabajo de producción tiene una labor decisiva aunque es quizás la más desconocida y menos apreciada

La pre-producción es la etapa que se inicia con la idea del proyecto y se termina el primer día que se comienza a desarrollarlo. En la producción de proyectos filmados, la pre-producción es la fase más larga ya que es en ella donde se considera todo, absolutamente todo lo que tiene el proyecto, se define qué y cómo se van a desarrollar las etapas siguientes. Además con la pre-producción el equipo tendrá todo el panorama claro de lo que va a suceder, de esta manera, se pueden evitar errores, inconvenientes, altercados y malos momentos que siempre ocurren.

Al contrario en los proyectos de animación esta etapa suele ser la más corta ya que sólo se desarrolla el qué, puesto que el cómo, solo se podrá resolver en la etapa de producción, porque todos los inconvenientes del proyecto se han de presentar en medio del proceso de producción. Generalmente muchos de los problemas que se presentan dependen del soporte físico en donde se trabaja.

En conclusión la pre-producción es una etapa propia del productor. Las fases de esta etapa son:

2.1 Desarrollo del guión

El guión es el relato escrito de lo que va a suceder en la película. Es decir, que contiene todo lo que la obra dramática necesita para su puesta en escena. Se desarrolla un argumento teniendo en cuenta que todo hay que filmarlo, grabarlo y montarlo. Tanto en las producciones animadas como en las de video o películas el guión son los diálogos, las escenas, las secuencias, y

una descripción minuciosa de lo que los personajes hacen en escena. Comprende tanto los aspectos literarios como los técnicos. Por otro lado, los guiones en historietas o comics son algo momentáneo porque están destinados a desaparecer, a convertirse en dibujos. En este caso los guiones explican directamente lo que sucede en cada viñeta. La descripción de las viñetas le dice al artista qué dibujar. Lo más importante es recordar que cada viñeta es una imagen única y estática. Si se hace muy complicada, el artista no podrá dibujarla ni el lector entenderla.

2.2 Contratación del equipo principal

En esta fase con un tratamiento o incluso con un guión literario ya desarrollado se harán los últimos esfuerzos en la búsqueda de productores asociados o co-productores. Una vez que se dispone de financiación, comienza la segunda fase de esta etapa contratando el equipo principal.

Las necesidades humanas es un listado de todas las personas que van a participar en la producción (Crew list). Toda producción ya sea audiovisual, animación o multimedia debe estar separada por rubros y cada rubro tiene que tener su representante que se responsabilice de todo lo que tenga que ver con su rubro.

2.3 Desglose

Es un análisis detallado del guión para determinar los elementos necesarios para el rodaje. Sirve también para establecer todos los elementos que estarán a disposición del director y todas las técnicas que van a tener un efecto en el plan de rodaje y en el presupuesto.

Se debe tener en cuenta los elementos que intervienen en el proceso de rodaje como por ejemplo: escena, locación, duración, personajes, animales, maquillaje, peluquería, vestuario, equipos especiales, música, efectos de sonido, efectos especiales, efectos de iluminación, medios especiales, producción, observaciones.

- Guion técnico o planificación (es el desglose de las escenas en planos con un lenguaje cinematográfico).
- Storyboard también llamado guión gráfico (es una visualización de una viñeta dibujada del encuadre de cada uno de los planos que componen la escena)
- Visualización animada 3D, permite recrear las escenas con figuras digitales tridimensionales sobre los fondos y espacios para cada escena, además se emulan las perspectivas, puntos de vista y movimientos de cámara.

CAPITULO III PRODUCCIÓN

Por lo general en los proyectos de video la producción es la más corta de las etapas. Mientras que la etapa de pre-producción puede durar varios meses, la producción se realiza desde días hasta máximo un par de meses ya que todo se ha planificado para que sea así. Es en esta etapa de producción donde se realiza y se plasma todo el trabajo que se desarrolló en la pre-producción, es decir se trata de unir todo lo realizado en un elemento final del proyecto. En la producción de un proyecto audiovisual participan un sinnúmero de personas, entre las más importantes tenemos las siguientes: director, director de arte, director de fotografía, iluminación, sonido, productor, etc.

Durante el rodaje, el director es la máxima autoridad a la hora de decidir sobre lo que se hace en cada momento. Cuando toda la escena se halla preparada (Actores, iluminación, sonido) el director ordena el rodaje de la toma tantas veces como sea necesario, rigiéndose siempre al plan de rodaje. También se tiene al script que elabora un documento de continuidad toma a toma, donde registra las características técnicas con la que se ha filmado la toma, los objetos en la escena y todas las modificaciones que se han producido a lo largo de la acción. En la producción también se tiene la proyección de Dailies, es muy común que el editor prepare una proyección en la sala para el final de la jornada de rodaje que contiene todas las escenas grabadas durante el día.

Por otro lado si se habla de la producción de un cortometraje animado, esta fase es la más larga y complicada, ya que implica la mayor parte del proceso de pre-producción. Se puede decir que en este tipo de proyectos la producción contiene todas las etapas del proceso exceptuando el guión y la contratación del equipo. La producción involucra desde la creación de personajes, escenarios, modelado, animación, Render (imagen 2D generada desde un modelo 3D), etc. Para aclarar la complejidad en este caso podemos tomar de ejemplo al personaje, que durante esta etapa pasa desde ser boceto hasta la animación total de su papel en el guión.

CAPITULO IV POST PRODUCCION

La post-producción es la etapa final de la realización de un audiovisual o proyecto multimedia. Es en esta etapa, donde se finalizan todo tipo de contratos, arriendos, deudas, cartas de agradecimientos, informes y todas las cosas que conllevan la realización de un producto.

Es en esta etapa también donde se presenta ya el producto final del proyecto, culminando de esta forma las etapas de producción. En ella el personal se reduce ya que generalmente se identifica a la post-producción con la edición. Por eso se puede decir que los elementos principales de la post-producción son: el montaje de las imágenes, la etapa de sonorización y el montaje de efectos especiales.

A medida que los editores se han hecho cada vez más sofisticados, la edición se ha transformado en algo más que tan solo encajar segmentos en un orden determinado. El trabajo de montaje asume un carácter puramente creativo, donde se mezcla la duración de la historia con el ritmo para cumplir con el objetivo deseado, es decir, el montaje va a tener un estilo propio según el estilo planteado para el producto.

4.1 Montaje o edición digital

El montaje o edición es mucho más que ordenar escenas, es contar una historia con un objetivo muy claro: captar el interés del espectador. El sistema digital ha eliminado al viejo procedimiento dejando en el olvido el corte y pega (al ojo y con tijeras) del celuloide. Aunque mantiene prácticamente el mismo principio de trabajo (cortar y pegar), el hecho de no manipular sobre un soporte físico y de resolver todas las operaciones de forma virtual ha permitido acelerar el proceso. En la actualidad, la gran efectividad de los efectos especiales y digitales, puede realzar increíblemente una producción. No sólo por el tiempo que se ahorra si no también los gastos que implica realizar una escena digital son nada comparados con la realización de un escena real, tanto por los materiales, espacio y equipo humano necesario para este tipo de tomas.

4.1.1 Efectos Especiales

Los efectos especiales (en inglés FX) se refieren a aquellos trucos a los que se recurre en las películas para conseguir escenas que no se pueden realizar por medios normales. Actualmente los efectos especiales son una actividad especializada dentro de la industria del cine, que se desarrolla a la par de los avances tecnológicos. Para realizar efectos que impacten a nuestros sentidos, se necesita una serie de estudios previos. Para ello, no sólo se usa las diferentes herramientas tecnológicas, sino que también se busca un acabado estilístico. También se utilizan cuando la generación del efecto por medios normales es demasiado cara o peligrosa.

Su uso cada vez es más común dentro de todo tipo de producción ya que son accesibles para todo tipo de presupuesto, gracias a que hay softwares de animación y composición de imágenes relativamente económicos.

A continuación una lista de los efectos especiales visuales también conocidos como VFX (visual effects) más usados:

- Pantalla azul o Croma key: consiste en grabar un elemento o personaje con fondo azul o verde, después se reemplaza el color por una imagen.
- Creación de personajes virtuales: empieza con el diseño de los personajes (boceto), luego con el modelado 3D para después texturizar los personajes añadiendo materiales. Una vez listo el personaje se le añade una estructura interno o esqueleto para la animación del mismo y finalmente se lo renderiza.
- Morph: consistente en la metamorfosis de un elemento a otro, por medio de una selección de puntos comunes.
- Matte painting : Son dibujos o fotos que sirven como fondo para elementos en croma o rotoscopiados.
- Rotoscopía: consiste en redibujar cada cuadro de una animación sobre un video original.

4.2 Sonorización

En la etapa final hay que volver a producir el doblaje de diálogos, grabación de sonidos y música. Todo esto cuesta dinero por lo que solo es útil sonorizar sobre un montaje definitivo.

El sonido en nuestra vida cotidiana es el relleno de las imágenes que captamos. Pero para poder llevar esta realidad a una pantalla se realiza todo un estudio de los ruidos que se escucharán en el producto final. Los efectos de sonido se graban y reproducen para dar un contenido narrativo o creativo sin el uso de diálogo o música. En la producción audiovisual, el diálogo, la música y los efectos de sonido se tratan como elementos separados. En la actualidad, el sonido en el cine es un hecho tan habitual, a tal grado que es indispensable. El sonido en el cine resulta tan "normal" que no nos damos cuenta de su valor estético o narrativo... hasta que vemos una película muda.

4.3 Musicalización

La sonorización en las premiaciones se reconoce como un mérito técnico pero no se toma muy en cuenta el uso creativo del sonido; a diferencia de la musicalización, que sí se reconoce e incluso se comercializa con mucho éxito. Se puede definir como concepto de musicalización a toda música compuesta para una producción. Es decir la música, canciones, melodías de una película. En un primer momento es muy fácil pensar que no hay ninguna diferencia entre el término música cinematográfica y el de banda sonora. Pero esto es un grave error, puesto que la música es parte de la banda sonora. La banda sonora de una producción lleva además de la música, las voces y los efectos de sonido.

CAPÍTULO V MULTIMEDIA

La multimedia como la palabra lo indica es una combinación de varios medios. Es el compendio de textos, imágenes, videos, sonidos, animaciones, etc., que se encuentran combinados e interrelacionados en un mismo soporte digital, como una página web, un CD, DVD, etc., que se usa en diferentes campos. El uso de multimedia es fascinante por que no solo trasmite información sino que también estimula los ojos, oídos, el tacto y, lo más importante, la mente.

A continuación se nombran algunos ejemplos sobre multimedia:

- Distribución de software
- Educación y entrenamiento: cursos, enciclopedias y manuales.
- Quioscos públicos de información, publicidad y ventas de productos y servicios.
- Consulta de información digitalizada: documentos, fotos, planos, mapas, directorios telefónicos, catálogos, etc.
- Video Juegos
- Proyectos de Realidad virtual: diseños arquitectónicos, de máquinas y productos.

El uso de la multimedia es fundamental para alcanzar los objetivos de este proyecto. Sirve tanto para la producción como para la distribución del producto. La multimedia da la facilidad de unir muchos medios y técnicas en un solo proyecto con un costo mínimo. Permite crear un producto dinámico, entretenido y sobre todo asequible.

5.1 Interactividad

Un proyecto de multimedia no tiene que ser interactivo para ser multimedia: los usuarios pueden ser simples observadores como en el caso del cine o la televisión. En tales casos es un proyecto lineal, ya que empieza y

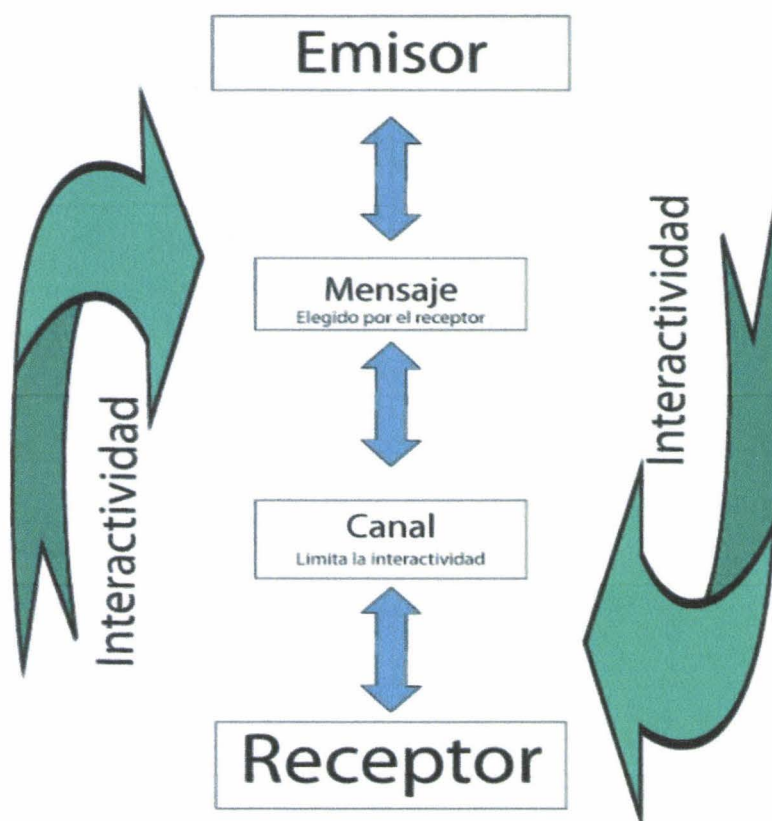
corre hasta el final. En cambio cuando se da el control a los usuarios para que exploren a voluntad el contenido, la multimedia es no lineal y se convierte en interactiva porque se le permite al usuario controlar ciertos elementos de cuándo deben presentarse, desaparecer o el usuario puede inclusive adelantar pasos y procesos.

En todo medio de comunicación hay mínimo cuatro entidades básicas: el emisor, el canal o medio, el mensaje, y el receptor. El emisor produce cierto mensaje que envía a través de un medio hasta el receptor. Pero en la interactividad, el receptor decide qué parte del mensaje le interesa más, es decir, controla el mensaje, mientras que el emisor debe establecer el nivel de interactividad que le dará a su mensaje, y el receptor decidirá cómo usar esa interactividad. Es importante precisar que el emisor no puede hacer su mensaje interactivo más allá de los límites del medio de comunicación.

La interactividad según el autor Sheizaf Rafaeli, *"es una expresión extensiva que en una serie de intercambios comunicacionales implica que el último mensaje se relaciona con mensajes anteriores a su vez relativos a otros previos"*. Con este concepto, se puede inferir que la interactividad es una serie de intercambios comunicacionales entre el emisor, que en este caso es el ordenador, y el receptor, que en este caso es el usuario, que permiten que la información fluya con una mayor fuerza e impacto para quien la recibe.

En síntesis se puede decir que la interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el nivel determinado por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación. Concepto sintetizado en el siguiente gráfico:

Esquema 5.1: Interactividad



Autor: Diana Urresta, Alejandro Espinel

5.2.1 Niveles de la interactividad

- **No interactiva**, cuando un mensaje no se relaciona con otro previo.
- **Reactiva**, cuando un mensaje se relaciona únicamente con el previo inmediato.
- **Interactiva**, cuando un mensaje se relaciona con una serie de elementos previos.

Con esto se puede concluir que el proyecto del CD multimedia es interactivo ya que el usuario puede decidir qué información desea obtener primero. Por ejemplo en un website la interactividad consiste en hacer clic a un link, mientras

que en el libro interactivo es cambiarse a determinada hoja el momento que el usuario lo desee.

CAPÍTULO VI EL PROYECTO

El producto que se va a entregar es un CD multimedia que contiene las leyendas quiteñas antes mencionadas. Durante los últimos años el CD - ROM surge como el medio de distribución más económico para proyectos de multimedia, porque puede fabricarse en masa a muy bajo precio y puede combinar elementos mediante la programación para crear un documento que combine, el video, la animación, el sonido, el texto, etc., controlado por un programa de autor para proporcionar interacción a los usuarios de una manera más entretenida y amena que no aburra el aprendizaje.

Dentro del CD-ROM multimedia se presentaran las diez leyendas resultado de la investigación, de las cuales siete se presentarán en texto, una en formato comic, otra en video y la última será un cortometraje animado en 3D.

6.1 Diseño Gráfico

6.1.1 Estética

La estética es la rama de la filosofía que estudia la esencia y la percepción de la belleza. Pero no se detiene ahí, la estética se ve obligada a estudiar y definir qué formas han de tener las cosas para que sean percibidas como bellas por la mayoría. Es decir dentro del proyecto la estética es la línea y las formas que tendrá el diseño del CD.

Se puede decir que la estética empleada es una estética antigua, colonial, ya que las leyendas quiteñas tienen alrededor de doscientos años. Así se realza el valor fundamental e histórico que tienen las leyendas para la cultura de los quiteños y que se ha ido perdiendo con el pasar del tiempo. Y sobre todo se combina la estética colonial con la tecnología actual demostrando que lo "viejo" no se tiene que desechar, funciona perfectamente con lo nuevo.

6.1.2 Cromática

Cromática por definición es perteneciente o relativo a los colores. El color afecta a los sentidos, la apariencia, el estado de ánimo, incluso al comportamiento.

Ya que la estética del CD-ROM es antigua, utilizaremos colores tierra, que realcen más aun el valor histórico de las leyendas, tales como el café, el abano, el amarillo. Se escogieron estos colores por su significado semiótico, antiguamente el café o marrón era el color de los campesinos lo que nos representa a la gente, el folklor característico de las leyendas. Los marrones neutros y tenues son muy usados en salas de estar y oficinas porque irradian sensaciones de simplicidad y serenidad que ayudan a crear un ambiente íntimo.

Estos colores al ser contrastantes entre si le van a dar vida a la información que contiene el mismo aparte de brindar cierta familiaridad al usuario.

6.1.3 Interfaz

La Interfaz se refiere al conjunto de métodos para lograr interactividad entre un usuario y una computadora o una aplicación; o también entre el usuario y un programa. Esa parte de un programa está construida por un grupo de comandos y métodos que permiten intercomunicación. Por ejemplo en las páginas web los botones, los links, las imágenes, en fin todos los elementos se aparecen y el cómo están situados es lo que define la interfaz.

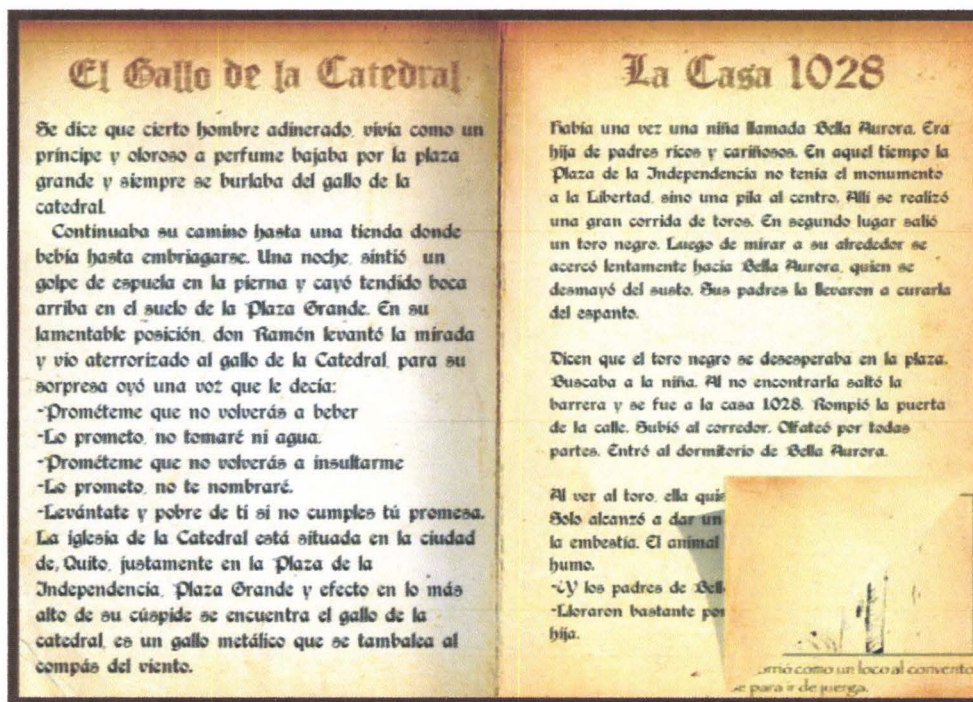
Es así que la interfaz del CD multimedia será la de un libro viejo, en el cual al ir pasando cada página, el usuario encontrara la información de las diferentes leyendas, y podrá irles leyendo como a un libro.

Gráfico 6.1.3.1: Diseño video introductorio.



Autores: Diana Urresta, Alejandro Espinel.

Gráfico 6.1.3.2: Diseño de la Interfaz



Autores: Diana Urresta, Alejandro Espinel.

6.2 Programación del Cd

Para el desarrollo de programas que garanticen calidad, la programación es otra de las etapas del proceso de desarrollo de software en este caso del Cd. Estas herramientas de programación están diseñadas para manejar los elementos de multimedia individualmente que permiten interactuar con los usuarios. La mayoría de las herramientas ofrecen además facilidades para crear y editar texto e imágenes, y también para controlar los reproductores de vídeo.

La herramienta que se utilizará para este proyecto es el programa Adobe® Flash®, ya que es el programa estándar para la creación interactiva de uso virtual. Es dinámico para presentar, textos, animaciones, fotos, videos y audio en cualquier computador, laptops, dispositivos móviles y pantallas de prácticamente cualquier tamaño y resolución.

El lenguaje de programación que maneja Flash® es ActionScript® es un lenguaje orientado a objetos, utilizado en especial en aplicaciones web animadas. El ActionScript® nos permite realizar con Flash® todo lo que queramos, ya que nos da el control de todo lo que envuelve a una película Flash®. El ActionScript® es, como su nombre indica, un lenguaje de script, esto quiere decir que no hace falta crear un programa completo para que la aplicación alcance los objetivos.

El proyecto está programado en ActionScript2.0 utilizado desde Adobe® Flash® 8, este lenguaje de programación afecta a la forma y comportamiento de los objetos, cambiando únicamente el valor de una variable.

A continuación se describe el código usado dentro del proyecto:

Como primer paso se creó una variable llamada "page" que nos sirve como el contador de las páginas del libro virtual. La función lock_in_pages contiene los clips de película que obedecen al contador y será llamada cada vez que se reproduzca el código para que vuelva a correr cada vez que se cargue un

nuevo fotograma. Teniendo en cuenta que el clip "current_page" es la página actual donde se encuentre el usuario y será igual al contador. Mientras los clips "previous_page" serán las páginas anteriores que serán igual al contador menos uno. De igual manera los clips "next_page" representa la paginas siguientes y siempre serán igual a l contador más uno.

```

page=3;

function lock_in_pages () {

    previous_page.gotoAndStop(page-1);

    previous_page2.gotoAndStop(page-1);

    next_page.gotoAndStop(page+1);

    next_page2.gotoAndStop(page+1);

    current_page.gotoAndStop(page);

}

lock_in_pages ();

stop();

```

Dentro de la interfaz hay dos botones principales que contarán con el código para avanzar y regresar de página respectivamente. La acción "rollOver" del mouse activará la animación previa al cambio de página, mientras que la acción "rollOut" dejará la imagen fija hasta que el usuario decida qué hacer. Por último los botones tendrán la acción "realse" que activará el cambio de página.

Botón página anterior:

```

on(rollOver) {

    if(page>1){

        gotoAndPlay("prev_rollover");

    }

```

```
}  
  
on(rollOut) {  
    if(page>1){  
        gotoAndStop("prev_wait");  
    }  
}  
  
on(release) {  
    if (page>1){  
        gotoAndPlay("prev_start");  
    }  
}  
  
on(rollOver) {  
    if(page<6){  
        gotoAndPlay("next_rollover");  
    }  
}
```

Botón página siguiente:

```
on(rollOut) {  
    if(page<6){  
        gotoAndStop("next_wait");  
    }  
}  
  
on(release) {  
    if (page<6){
```



```

        gotoAndPlay("next_start");
    }
}

```

6.3 Leyenda en comic

El comic o historieta es una serie de dibujos que compone un relato. Las historietas suelen realizarse sobre papel, o en forma digital como en este caso es el e-comic o web cómics.

La leyenda del Padre Almeida será presentada en formato de comic dentro del CD multimedia del proyecto. De esta forma realizaremos la importancia de las imágenes combinadas con texto.

Guión:

Título: El Padre Almeida

Viñeta 1: Plano general convento San Diego

Viñeta 2: Plano conjunto de Cristo y el Padre Almeida. El padre está de espaldas viendo hacia arriba a una pequeña ventana atrás de la escultura de Cristo.

Viñeta 3: Plano conjunto (medio) de Cristo y el Padre Almeida. El padre está trepado al Cristo.

Cristo (cuadro de pensamiento): ¿Hasta cuándo Padre Almeida?

Viñeta 4: Plano completo de Cristo y el Padre Almeida. El padre está saliendo por la ventana.

Padre (cuadro de pensamiento): ¿Hasta la vuelta, Señor?

Viñeta 5: Plano medio del padre con una botella de aguardiente.

Viñeta 6: Plano conjunto de Cristo y el Padre Almeida. Al amanecer el padre mira por la ventana la escultura de Cristo.

Viñeta 7: Plano completo padre Almeida borracho caminando por las calles empedradas.

Viñeta 8: Plano general cortejo fúnebre.

Viñeta 9: Primer plano padre Almeida viendo el interior del ataúd.

Viñeta 10: Primer plano cara del cadáver. Es el padre Almeida.

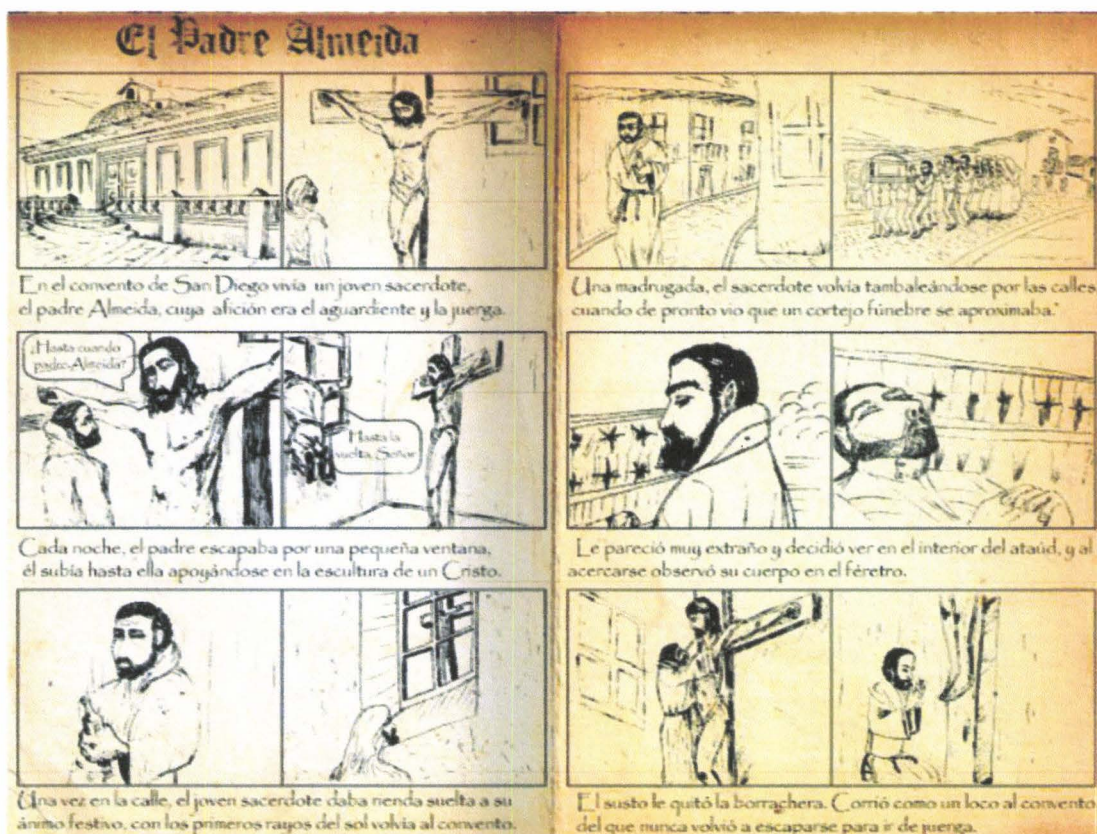
Viñeta 11: Plano conjunto de Cristo y el Padre Almeida. El padre abraza a la escultura.

Viñeta 12: Plano completo del padre arrodillado rezando a los pies del Cristo.

En el siguiente presupuesto se encuentra detallado el costo de producción de la leyenda en formato comic, donde podemos observar el costo real de la producción en la tesis y el costo comercial.

PRESUPUESTO #:		1	
FECHA:		2010-06-07	
NOMBRE PROYECTO:		El Padre Almeida	
CATEGORÍA:		Comic	
PRODUCTOR :		Alejandro Espinel	
DIRECTOR:		Diana Urresta	
Código	Rubro	Tesis	Proyecto
1	HONORARIOS		
1.1	DIRECCIÓN	0,00	50,00
1.2	GUIÓN	0,00	25,00
1.3	PRODUCCIÓN	0,00	10,00
1.4	DIBUJANTE	0,00	250,00
1.5	POSTPRODUCCIÓN	0,00	50,00
1	SUBTOTAL	0,00	385,00
2	ALIMENTACIÓN, TRANSPORTE, ALOJAMIENTO		
2.1	ALIMENTACIÓN	30,00	40,00
2.2	VARIOS	0,00	10,00
2	SUBTOTAL	30,00	50,00
3	MATERIAL VIRGEN		
3.1	DIBUJOS	0,00	100,00
3	SUBTOTAL	0,00	100,00
4	PREPRODUCCIÓN: INVESTIGACIÓN, GUIÓN		
4.1	INVESTIGACIÓN	0,00	40,00
4.2	GUIÓN	0,00	20,00
4.3	PRUEBAS DIBUJANTES	0,00	30,00
4	SUBTOTAL	0,00	90,00
6	PRODUCCIÓN		
6.1	MATERIALES PRODUCCIÓN	0,00	50,00
6.2	COMUNICACIONES	0,00	30,00
6	SUBTOTAL	0,00	80,00
7	POSTPRODUCCIÓN		
7.1	EDICION	0,00	70,00
7	SUBTOTAL	0,00	70,00
SUBTOTAL		30,00	775,00
Administración, imprevistos y utilidades (Funcionamiento-organización) 8 %		3,20	62,00
GRAN TOTAL		33	837

Gráfico 6.3: Comic leyenda El Padre Almeida



Autores: Alejandro Espinel, Diana Urresta R.

6.4 Leyenda animada en 3D

Dentro del CD la leyenda "El Penacho De Atahualpa" se presentara animada en 3D. Esta leyenda será producida en el programa Maya® de Autodesk® que es específico para el desarrollo de gráficos en 3d, efectos especiales y animación. En la animación 3D, los elementos, personajes y escenarios se modelan en 3 ejes. En la actualidad el 3D está en la mayoría sino es en todos los comerciales, películas, programas de televisión, páginas Web etc.

6.4.1 Animación

La animación es: Un proceso mediante el cual damos la sensación de movimiento a imágenes que pueden ser, fotografiados, pintados o dibujados tanto a objetos vivos como inertes mediante diferentes técnicas.

6.4.1.1 Tipos de animación

En la actualidad hay muchos tipos de animación. Describiremos los más conocidos a continuación:

6.4.1.2 Animación tradicional

Las animaciones tradicionales (a mano) se crean dibujando cada cuadro. El animador dibuja los cuadros clave de una escena, o sea los cuadros suficientes para describir a la acción. Al pre visualizar la animación completa, se añade el detalle y se completa los cuadros intermedios entre clave y clave.

6.4.1.3 Stop Motion

El stop motion, es una técnica que consiste en crear el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas proyectadas sucesivamente. En Stop motion hay dos grandes grupos: la animación con plastilina o cualquier otro material maleable y las animaciones utilizando objetos rígidos.

Dentro del Stop Motion tenemos la técnica de pixilación en la cual las personas se convierten en los "objetos" que se animan.

6.4.1.4 Rotoscopía

La roscopía consiste en redibujar cada cuadro de una animación sobre un video original. Es decir que es la técnica que utiliza un movimiento real como patrón para calcar las imágenes de la animación. Así se transmite al dibujo la naturalidad de movimientos, expresiones, luces, sombras y proporciones propias de una filmación real.

6.4.2 El Penacho de Atahualpa

El proceso que se siguió para el cortometraje es el siguiente:

- Desarrollo del guión
- Boceto de los personajes
- Modelado
- Rigging (creación del esqueleto)
- Texturización
- Iluminación
- Animación
- Render
- Montaje del vídeo y audio

Guión:

Título: El Penacho de Atahualpa

ESCENA 1

CASTILLO

EXT/DIA

PACHA ES CORONADA REINA DE LOS INCAS. SALE POR UNA DE LAS PUERTAS DEL CASTILLO A AGRADECERLE AL DIOS SOL

Voz en off

Cuenta la leyenda que muerto el último shyri, Pacha fue proclamada legítima dueña de la corona. Huayna Cápac, el conquistador inca, se caso con Pacha y de su matrimonio nació el futuro soberano, Atahualpa.

ESCENA 2
BOSQUE
EXT/TARDE

ATAHUALPA SE ENCUENTRA CAMINANDO POR EL BOSQUE CON SU LANZA, CUANDO ENTRE LOS ARBOLES LOGRA VER A UNA HERMOSA GUACAMAYA.

Voz en off

Un día que Atahualpa practicaba con su lanza, le llamo la atención una guacamaya de hermosos colores.

ESCENA 3
BOSQUE
EXT/TARDE

ATAHUALPA APUNTA UNA CERTERA FLECHA QUE MATA A LA GUACAMAYA INSTANTANEAMENTE.

Voz en off

Sacó su arco y flecha

ESCENA 4
BOSQUE
EXT/TARDE

LA GUACAMAYA YACE EN EL SUELO MUERTA

Voz en off

y con certeza mato a la guacamaya.

ESCENA 5
CASTILLO

EXT/TARDE

ATAHUALPA LLEVA A LA GUACAMAYA EN SUS BRAZOS. PACHA LE MIRA CON DESACIERTO.

Voz en off

El corrió donde su madre Pacha para mostrarle el ave muerta.

**ESCENA 6
CASTILLO
EXT/TARDE**

PACHA ESTA MUY ENFADA CON ATAHUALPA Y LE DA UNA LECCIÓN DE VIDA

Voz en off

Pacha enfurecida, le recordó el mandato de su tribu: "Se mata al enemigo solamente en la guerra, porque el también posee armas para defenderse. No así a las aves, que adornan la naturaleza con sus colores y la llenan de encanto con sus trinos

**ESCENA 7
CASTILLO
EXT/TARDE**

ATAHUALPA RECIBE UNA DE LAS PLUMAS DE LA GUACAMAYA Y PACHA SE LA COLOCA EN SU PENACHO.

Voz en off

Pacha arranco una pluma y la puso en el penacho del pequeño para que nunca olvidara la lección.

Guión Técnico:

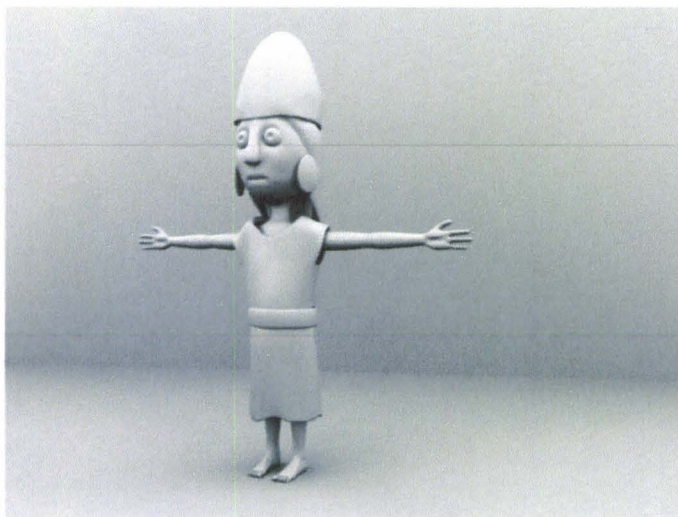
ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	PERSONAJES	SONIDO	OBSERVACIONES
1	1	Primer plano corona Pacha	Pacha	Ambiental, Voz en off: Cuenta la leyenda que muerto el último shyri, Pacha fue proclamada legítima dueña de la corona. Huayna Cápac, el conquistador inca, se caso con Pacha y de su matrimonio nació el futuro soberano, Atahualpa.	
2	1	Se ven los pies de Atahualpa y el clava su lanza en el piso	Atahualpa	Un día que Atahualpa practicaba con su lanza, le llamo la atención una guacamaya de hermosos colores.	Vista de gusano
2	2	Se ve la guacamaya	Atahualpa, guacamaya		Tilt Up
3	1	Atahualpa apunta con su arco y flecha para matar a la guacamaya	Atahualpa, guacamaya	Voz en off: Sacó su arco y flecha	Zoom out
4	1	Travelling de la flecha yendo donde la guacamaya.	Guacamaya	Ambiental	Travelling

		darle una lección de vida		que nunca olvidara la lección.	
--	--	---------------------------	--	--------------------------------	--

Diseño de personajes:

Los personajes son una caricatura del prototipo del inca en general. Al ser caricaturas los rasgos de los personajes son exagerados, los ojos saltones, la nariz grande y el cuerpo pequeño con respecto a la cabeza. Una característica importante en estos personajes son la joyas muy representativas de la civilización Inca que reafirman la época en la que transcurre la leyenda, en pleno apogeo del imperio Inca.

Gráfico 6.4.2.1: Modelado de Atahualpa



Autor: Diana Urresta

Gráfico 6.4.2.2: Modelado de Pacha



Autor: Diana Urresta

Storyboard:

EL PENACHO DE ATAHUALPA



1.- Plano Completo Pacha / Zoom Out Bosque

PACHA LEVANTA LAS MANOS ADORANDO AL DIOS SOL

Sonido: Cuenta la leyenda que muerto el último shyri, Pacha fue proclamada legítima dueña de la corona. Huayna Cápac, el conquistador inca, se caso con Pacha y de su matrimonio nació el futuro soberano, Atahualpa.



2.- Plano Americano Atahualpa / Tilt Up hacia Guacamaya

SE VEN LOS PIES DE ATAHUALPA Y EL CLAVA SU LANZA EN EL PISO

Sonido: Un día que Atahualpa practicaba con su lanza, le llamo la atención una guacamaya de hermosos colores.



3.- Zoom Out Cara Atahualpa / Plano Completo Atahualpa

ATAHUALPA APUNTA CON SU ARCOY FLECHA PARA MATAR A LA GUACAMAYA

Sonido: Sacó su arco y flecha y



4.- Travelling Flecha / Plano Completo Guacamaya

TRAVELLING DE LA FLECHA YENDO DONDE LA GUACAMAYA.

Sonido: ... con certeza mato a la guacamaya.



5.- Plano Completo Pacha y Atahualpa

ATAHUALPA LLEGA AL PALACIO CON LA GUACAMAYA ENTRE SUS MANOS, PACHA LO MIRA CON SORPRESA

Sonido: El corrió donde su madre Pacha para mostrarle el ave muerta.



**6.- Contrapicado Pacha / Zoom In
Primer Plano Pacha**

PACHA ESTA ENFURECIDA CON ATAHUALPA

Sonido: Pacha enfurecida, le recordó el mandato de su tribu: "Se mata al enemigo solamente en la guerra, porque el también posee armas para defenderse. No así a las aves, que adornan la naturaleza con sus colores y la llenan de encanto con sus trinos.



7.- Plano Completo Pacha y Atahualpa

PACHA PONE UNA PLUMA DE LA GUACAMAYÀ EN EL PENACHO DE ATAHUALPA PARA DE ESTA FORMA DARLE UNA LECCIÓN DE VDAIA

Sonido: Pacha arranco una pluma y la puso en el penacho del pequeño para que nunca olvidara la lección.

Presupuesto:

PRESUPUESTO #:		2	
FECHA:		2010-06-07	
NOMBRE PROYECTO:		El Penacho de Atahualpa	
CATEGORÍA:		Animación 3D	
# CAPÍTULOS:		1	
DURACIÓN X CAPÍTULO:		1 minuto aproximadamente	
PRODUCTOR :		Alejandro Espinel	
DIRECTOR:		Diana Urresta	
Código	Rubro	Tesis	Proyecto
1	HONORARIOS		
1.1	DIRECCIÓN	0,00	400,00
1.2	GUIÓN	0,00	300,00
1.3	MODELADO	0,00	500,00
1.4	ANIMACION	0,00	1000,00
1.5	TEXTURADO	0,00	300,00
1.6	PRODUCCIÓN	0,00	3000,00
1.7	POSTPRODUCCIÓN	0,00	400,00
1	SUBTOTAL	0,00	5900,00
2	MATERIAL VIRGEN		
2.1	RENDERS	0,00	720,00
2.2	AUDIO	0,00	100,00
2	SUBTOTAL	0,00	820,00
3	PREPRODUCCIÓN: INVESTIGACIÓN, GUIÓN		
3.1	INVESTIGACIÓN	0,00	100,00
3.2	GUIÓN	0,00	200,00
3.3	BOCETOS	0,00	400,00
3	SUBTOTAL	0,00	700,00
4	PRODUCCIÓN		
4.1	MATERIALES PRODUCCIÓN	0,00	200,00
4.2	COMUNICACIONES	0,00	100,00
4.3	MODELADO	0,00	50,00
4.4	ANIMACION	0,00	150,00
4.5	TEXTURADO	0,00	70,00
4.6	SONIDO	0,00	100,00
4	SUBTOTAL	0,00	670,00
5	POSTPRODUCCIÓN		
5.1	EDICIÓN	0,00	500,00
5.2	SONORIZACIÓN - AUDIO	0,00	400,00
5	SUBTOTAL	0,00	900,00
SUBTOTAL		0,00	8.990
Administración, imprevistos y utilidades (Funcionamiento-organización) 8 %		0	719
GRAN TOTAL		0	9.709

6.5 Leyenda en video

“La Capa del Estudiante” será presentada en formato de video. En esta leyenda se utilizarán las técnicas del video: planos, movimientos de cámara, etc.,.

6.5.1 Video

El video es un instrumento que nos presenta mensajes tanto de forma auditiva como visual. Para poder definir al video hay que entender primero que este es una producción audiovisual.

Podemos definir a la producción audiovisual de la siguiente forma:

“Es el nombre que recibe toda pieza de comunicación en donde intervienen imágenes y sonidos; una producción audiovisual puede ser realizada para cine, televisión, teatro, multimedia o simplemente para web sites. Realizar un audiovisual va más allá de sólo tomar una cámara, grabar algunas imágenes, editarlas, ponerles música y masterizar. La producción audiovisual es todo un arte y requiere de la especialización, la adquisición y el dominio de diversas técnicas, que van desde lo elemental (qué es un plano, un sonido...) hasta conceptos más complicados, como el montaje y los tiempos narrativos. El realizador de audiovisuales debe tener en mente que un proyecto audiovisual requiere de mucha dedicación y trabajo.”¹¹

Por lo tanto podemos decir que el video es aquella producción audiovisual que nos transmite un mensaje tanto de forma visual como auditiva.

Las siguientes definiciones son causa de polémicas y desacuerdos. Luego de una ardua investigación se define qué:

¹¹ Tomado de: <http://www.slideshare.net/davidsc/que-es-un-cortometraje-76221>

6.5.2 Cortometraje

Un Cortometraje es una Producción Audiovisual o cinematográfica que su duración no supera los 20 minutos.

6.5.3 Mediometraje

Un mediometraje es una producción audiovisual o cinematográfica que dura hasta 60 minutos.

6.5.4 Largometraje

Un largometraje es una producción audiovisual o cinematográfica que dura desde 60 minutos en adelante. Comúnmente lo llamamos película.

6.5.5 La Capa del Estudiante

El siguiente guión es una adaptación de la leyenda quiteña "La capa del Estudiante", entendiendo por adaptación a la modificación del texto original. En esta adaptación ambientamos la leyenda a este tiempo con el objetivo de atraer más al usuario joven ya que presenta situaciones más afines con la realidad actual.

Guión:

Título: La Capa del Estudiante

ESCENA 1
BAÑO
INT/TARDE

MARÍA ENTRA AL BAÑO LLORANDO DESESPERADA, SE MIRA AL ESPEJO Y SACA DE SU BOLSILLO ALGUNO DIABLILLOS. TOTALMENTE DESCONTROLADA ABRE LA LLAVE DE AGUA Y SE TRAGA TODOS DIABLILLOS QUE TENÍA.

ESCENA 2
CASA
INT/TARDE

JOVENES ESTUDIANTES CONVERSAN, MIENTRAS RESUELVEN PROBLEMAS MATEMATICOS. JUAN NO TIENE CALCULADORA.

COMPAÑERO1

¿Qué te salió?

COMPAÑERO2

Lo mismo que a ti.

JUAN

¿Me prestas tu calculadora?

COMPAÑERO1

(MOLESTO) ¿Otra vez?, ya deberías comprarte una calculadora, porque en el examen no hay como prestarse nada.

JUAN

Sí, yo sé pero no tengo un centavo...

COMPAÑERO1

¿Por qué no vendes tu gabardina?

JUAN

¡Estás loco! Yo nunca podría vender mi gabardina... Es herencia.

COMPAÑERO2

(SONRIENDO) Ya sé... Todos haremos una colecta para ayudarte a comprar una calculadora, pero a cambio tú debes ir a las doce de la noche al cementerio y clavar un clavo en la tumba de una mujer que hace pocos días se quitó la vida.

JUAN

(DUDANDO) ¿A las doce? No, no puedo hacer eso.

COMPAÑERO1

(LE QUITA LA CALCULADORA) Entonces ¿cómo vas hacer el examen?

JUAN

Entonces, ¿a qué tumba debo ir?

COMPAÑERO2

(BURLANDOSE) A la tumba de María Rosales.

COMPAÑERO1

(RIENDO) Tu ex novia.

JUAN

(SORPRENDIDO) No puede ser... No quiero, ya no hay trato.

COMPAÑEROS

Piensa en los exámenes.

JUAN

(DUDANDO) Está bien, acepto sólo porque en verdad necesito la calculadora.

ESCENA 3
CEMENTERIO
EXT/NOCHE

CAMINANDO ENTRE LAS LÁPIDAS JUAN ENCUENTRA LA TUMBA DE MARÍA. MIENTRAS CLAVA JUAN REZA Y PIDE PERDÓN POR EL DAÑO OCASIONADO.

INSERT

FLASHBACK
CASA
INT/TARDE

JUAN Y MARÍA ESTÁN VIENDO UNA PELICULA MUY CARIÑOSOS Y FELICES, MIENTRAS COMEN CANGUIL.

BAÑO
INT/TARDE

MARÍA ENTRA AL BAÑO LLORANDO DESESPERADA, SE MIRA AL ESPEJO Y SACA DE SU BOLSILLO ALGUNO DIABLILLOS. TOTALMENTE DESCONTROLADA ABRE LA LLAVE DE AGUA Y SE TRAGA TODOS DIABLILLOS QUE TENÍA.

JUAN DESPIERTA DE SU LETARGO. TERMINA DE CLAVAR Y SE DA LA VUELTA PARA IRSE LO MÁS RÁPIDO POSIBLE PERO SU GABARDINA ESTÁ ATORADA Y EL NO HACE MÁS QUE GRITAR DEL SUSTO.

ESCENA 4
AULA DE CLASE
INT/DÍA

UN COMPAÑERO DE JUAN ESTÁ CAMINANDO CUANDO RECIBE UN MENSAJE DE TEXTO A SU CELULAR.

MENSAJE

Juan murió de susto, por error clavó su gabardina al suelo.

El equipo humano del cortometraje es:

La capa del estudiante

Crew List

Productor: Diana Urresta R.

Director: Alejandro Espinel

Director de Fotografía: Diego Sylva

Protagonista: Ricardo Ochoa

Actores secundarios: Camila Urresta

Daniel Gudiño

Andrés Iglesias

Escenografía: Diana Urresta R.

Dirección de Arte: Diana Urresta R.

Maquillaje: Diana Urresta R.

Edición: Diego Sylva

Desglose de Producción:

Plano	Descripción	Personajes	Equipo Cámara	Iluminación	Sonido	Utilería	Maquillaje	Vestuario	Observaciones
1	Plano medio de María	María	Canon EOS 7D	Kit lowel	Boom	Diablillos, Cepillos de dientes, jabón	Natural	Propio	
2	Primer Plano de María	María	Canon EOS 7D	Kit lowel	Boom	Diablillos, Cepillos de dientes, jabón	Natural	Propio	
3	Plano medio Largo de María	María	Canon EOS 7D	Kit lowel	Boom	Diablillos, Cepillos de dientes, jabón	Natural	Propio	
4	Primer plano mano de Juan	Juan	Canon EOS 7D	Kit lowel	Boom	Cuadernos, lápices	Natural	Gabardina	
5	Plano conjunto de de los tres compañeros	Juan Compañero 1 Compañero 2	Canon EOS 7D	Kit lowel	Boom	Cuadernos, lápices, calculadoras, libros	Natural	Propio	
6	Plano medio corto de Juan	Juan Compañero 1 Compañero 2	Canon EOS 7D	Kit lowel	Boom	Cuadernos, lápices, calculadoras, libros	Natural	Propio	
7	Plano conjunto de los tres compañeros	Juan Compañero 1 Compañero 2	Canon EOS 7D	Kit lowel	Boom	Cuadernos, lápices, calculadoras, libros	Natural	Propio	
8	Plano medio de Juan viendo a través de la puerta del cementerio.	Juan	Canon EOS 7D	Natural	Boom		Natural	Gabardina	
9	Primer plano de los pies	Juan	Canon	Kit lowel	Boom	Flores	Natural	Gabardina	

	de Juan		EOS 7D						
10	Plano completo de Juan caminando por el cementerio	Juan	Canon EOS 7D	Kit lowel	Boom	Flores	Natural	Gabardina	Dolly
11	Primer plano de la cruz de la tumba de María	Juan	Canon EOS 7D	Kit lowel	Boom	Flores, clavo, martillo	Natural	Gabardina	
12	Primer Plano de Juan clavando el clavo	Juan	Canon EOS 7D	Kit lowel	Boom	Flores, clavo, martillo	Natural	Gabardina	
13	Plano conjunto de María y Juan viendo una película.	Juan María	Canon EOS 7D	Kit lowel	Boom	Canguil	Natural	Gabardina	
14	Primer plano de María llorando frente al espejo	María	Canon EOS 7D	Kit lowel	Boom	Diablillos, Cepillos de dientes, jabón	Natural	Propio	
15	Primer Plano de Juan clavando el clavo	Juan	Canon EOS 7D	Kit lowel	Boom	Flores, clavo, martillo	Natural	Gabardina	
16	Plano completo de Juan cayéndose	Juan	Canon EOS 7D	Kit lowel	Boom	Flores, tierra	Natural	Gabardina	
17	Plano completo de compañero caminando por la calle	Compañero1	Canon EOS 7D	Natural	Boom	Carros, celular	Natural		Dolly
18	Primer plano de Juan muerto	Juan	Canon EOS 7D	Kit lowel	Boom	Flores	Natural	Gabardina	

Plan de Rodaje:

	DÍA 1					
Plano	Descripción	Personajes	Llamado inicio	Equipo Cámara	Llamada fin	OBSERVACIONES
1	María llora viéndose al espejo	María	8:30	Canon EOS 7D	9:00	
2	María ingiere diablillos	María	9:10	Canon EOS 7D	10:00	
4	Juan escribe en su cuaderno.	Juan	10:10	Canon EOS 7D	10:30	
5-6-7	Compañeros estudian, mientras proponen a Juan ir al cementerio	Juan Compañero1 Compañero 2	10:35	Canon EOS 7D	13:00	
	Break Almuerzo		13:00		14:00	
18	Compañero camina por la calle y recibe un mensaje de texto	Compañero 1	14:10	Canon EOS 7D	15:00	Travelling
13	Juan y María ven una película	Juan María	15:30	Canon EOS 7D	16:30	
	DÍA 2					
8-9	Juan ingresa al cementerio	Juan	18:00	Canon EOS 7D	18:40	
10	Juan camina dentro del cementerio	Juan	19:00	Canon EOS 7D	20:00	Travelling
11-12-15	Tumba de María, Juan clava un clavo	Juan	20:10	Canon EOS 7D	20:40	
16-17	Juan cae muerto	Juan	20:45	Canon EOS 7D	21:30	

Presupuesto:

PRESUPUESTO #:	1
FECHA:	2010-07-01
NOMBRE PROYECTO:	La Capa Del Estudiante
CATEGORÍA:	Drama
# CAPÍTULOS:	1
DURACIÓN X CAPÍTULO:	4 minutos aproximadamente.
LOCACIONES:	Casa personaje, Cementerio.
PRODUCTOR EJECUTIVO:	Diana Urresta
PRODUCTOR :	Alejandro Espinel, Diana Urresta
DIRECTOR:	Alejandro Espinel
Vo Bo PRODUCTOR DELEGADO:	Alejandro Espinel

Código	Rubro	Tesis	Proyecto
1	HONORARIOS		
1.1	DIRECCIÓN	0,00	500,00
1.2	INVESTIGACIÓN - GUIÓN	0,00	250,00
1.3	PRODUCCIÓN	80,00	600,00
1.4	REPARTO - ELENCO	0,00	800,00
1.5	FOTOGRAFÍA - SONIDO	0,00	1400,00
1.6	DIRECCIÓN DE ARTE	0,00	250,00
1.7	POSTPRODUCCIÓN	0,00	300,00
1	SUBTOTAL	80,00	4100,00
2	ALIMENTACIÓN, TRANSPORTE, ALOJAMIENTO		
2.2	TRANSPORTE TERRESTRE	60,00	200,00
2.5	ALIMENTACIÓN	160,00	160,00
2.6	VARIOS	30,00	30,00
2	SUBTOTAL	250,00	390,00
3	MATERIAL VIRGEN		
3.1.	VIDEO	0,00	400,00
3.2	AUDIO	0,00	300,00
3.3	FOTOGRAFÍA	0,00	250,00
3	SUBTOTAL	0,00	950,00
4	PREPRODUCCIÓN: INVESTIGACIÓN, GUIÓN		
4.1	INVESTIGACIÓN	0,00	20,00
4.2	GUIÓN	0,00	150,00
4.3	CASTING	0,00	60,00
4.4	PRUEBAS DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA	0,00	100,00
4	SUBTOTAL	0,00	330,00
5	PRODUCCIÓN		
5.1	MATERIALES PRODUCCIÓN	0,00	100,00
5.2	COMUNICACIONES	20,00	20,00
5.3	LOCACIONES	0,00	150,00

5.4	CÁMARA	0,00	1200,00
5.5	ÓPTICA	0,00	500,00
5.6	LUCES	0,00	1500,00
5.7	GRIP	0,00	200,00
5.8	SONIDO	0,00	400,00
5.9	ENERGÍA	0,00	600,00
5.10	ESCENOGRAFÍA	0,00	2000,00
5.11	AMBIENTACIÓN	0,00	500,00
5.12	UTILERÍA	0,00	100,00
5.13	VESTUARIO	0,00	300,00
5.14	MAQUILLAJE - PELUQUERÍA	0,00	150,00
5	SUBTOTAL	20,00	7720,00

6	POSPRODUCCIÓN		
6.1	EDICIÓN	0,00	400,00
6.2	SONORIZACIÓN - AUDIO	0,00	200,00
6	SUBTOTAL	0,00	600,00

SUBTOTAL		350	14.090
-----------------	--	------------	---------------

Administración, imprevistos y utilidades (Funcionamiento-organización) 8%	28	1.127
--	-----------	--------------

GRAN TOTAL		378	15.217
-------------------	--	------------	---------------

Guión Técnico:

ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	PERSONAJES	SONIDO	OBSERVACIONES
1	1	Plano Medio de María llorando frente al espejo	María		
1	2	Primer plano María ingiriendo diablillos	María		
1	3	Plano medio de María	María		Contrapicado, Fundido a negro
2	4	Primer plano de la mano de Juan	Juan		
2	5	Plano conjunto de de los tres compañeros estudiando	Juan, Compañero1, Compañero2	<ul style="list-style-type: none"> -Me prestas la calculadora - Deberías comprarte una. - No tengo un centavo. - Vende tu gabardina. 	
2	6	Plano medio corto de Juan	Juan, Compañero1, Compañero2	<ul style="list-style-type: none"> - Ni loco, es herencia. 	
2	7	Plano conjunto de los tres compañeros	Juan, Compañero1, Compañero2	<ul style="list-style-type: none"> - Podrías ir al cementerio a clavar un clavo en la tumba de María Rosales. - Solo porque de verdad necesito la calculadora 	Disolvencia
3	8	Plano medio de Juan viendo a través de la puerta del cementerio.	Juan	Ambiental	
3	9	Primer plano de los pies de Juan	Juan	Ambiental	
3	10	Plano completo de Juan caminando por el cementerio	Juan	Ambiental	Travelling

3	11	Primer plano de la cruz de la tumba de María	Juan	Ambiental	
3	12	Primer Plano de Juan clavando el clavo	Juan	Ambiental	
3	13	Plano conjunto de María y Juan viendo una película.	María y Juan		
3	14	Primer plano de María llorando frente al espejo	María		
3	15	Primer Plano de Juan clavando el clavo	Juan	Ambiental	
3	16	Plano completo de Juan cayéndose	Juan	Ambiental	
4	17	Plano completo de compañero caminando por la calle	Compañero 1	Ambiental	Travelling
5	18	Primer plano de Juan muerto	Juan	Ambiental	Fundido a negro

Storyboard:

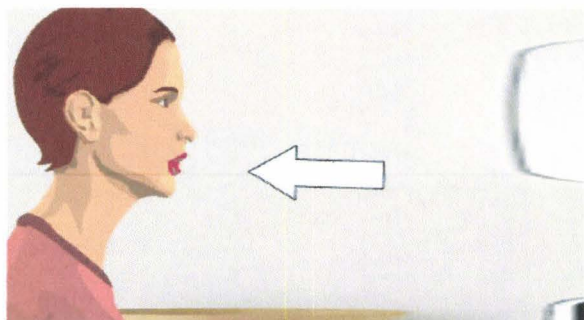
LA CAPA DEL ESTUDIANTE



1.- Plano Medio María

Plano Medio de María llorando frente al espejo

Sonido: Ambiental



2.- Primer Plano María

MARIA INGIERE DIABLILLOS PARA SUICIDARSE

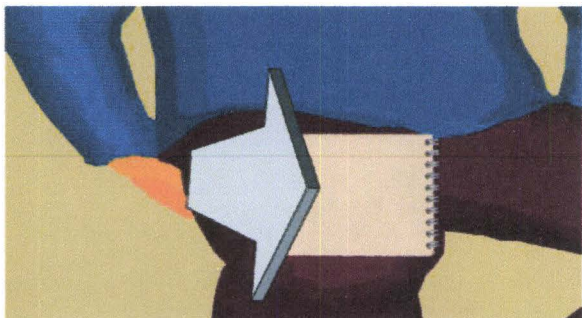
Sonido: Agua del lavabo



3.- Plano Medio María

MARIA SE AGACHA RESIGNADA LLORANDO

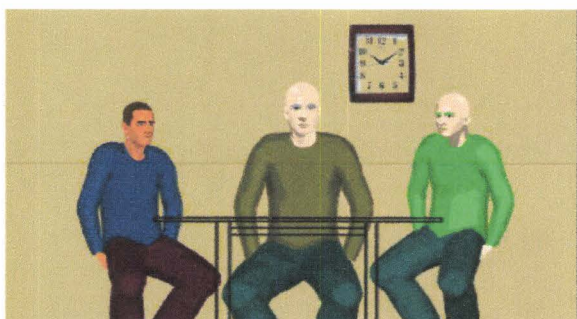
Sonido: Llanto de María



4.-Primer Plano Mano de Juan

JUAN SE ENCUENTRA ESCRIBIENDO EN SU CUADERNO

Sonido: Lápiz sobre el papel



5.- Plano Completo Compañeros

JUAN Y SUS COMPAÑEROS SE ENCUENTRAN ESTUDIANDO PARA SUS EXAMENES

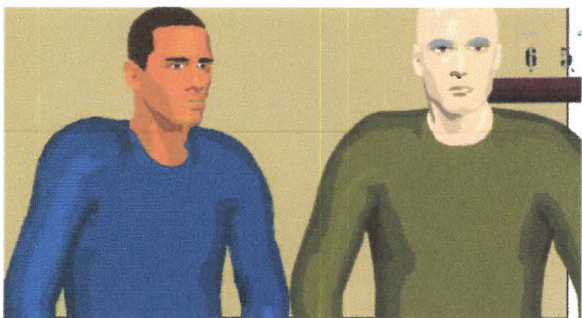
Sonido:

J: Me prestas la calculadora

C1: Deberías comprarte una.

J: No tengo un centavo.

C2: Vende tu gabardina.

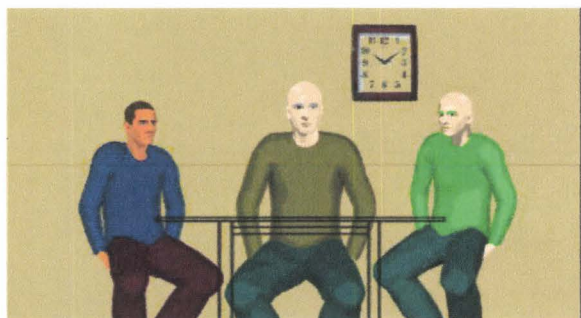


6.- Plano medio corto Juan

JUAN Y SUS COMPAÑEROS CONTINUAN LA CONVERSACION

Sonido:

J: Ni loco, es herencia.



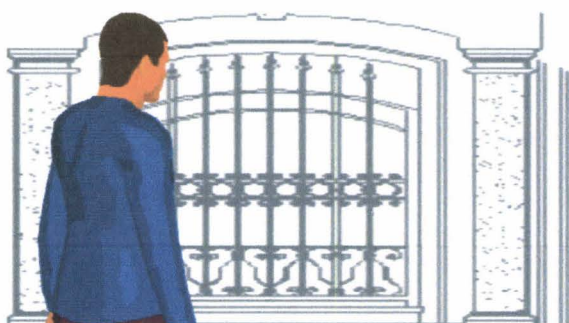
7.- Plano Conjunto Compañeros

LOS COMPAÑEROS DE JUAN LE HACEN UNA PROPUESTA

Sonido:

C1: Podrías ir al cementerio a clavar un clavo en la tumba de María Rosales.

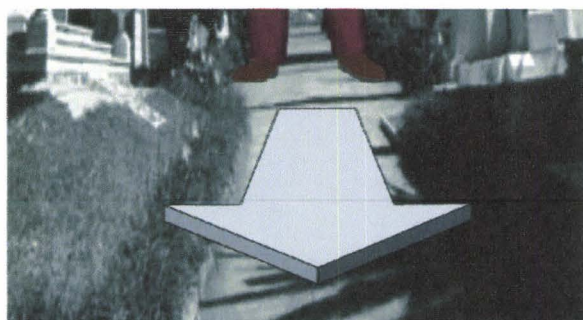
J: Solo porque de verdad necesito la calculadora



8.- Plano Medio de Juan

JUAN LLEGA A LA PUERTA DEL CEMENTERIO, DUDA EN ENTRAR

Sonido: Ambianta, música incidental



9.- Primer plano pies Juan

JUAN ENTRA AL CEMENTERIO Y ESTA BUSCANDO LA TUMBA DE MARIA ROSALES

Sonido: Ambianta, música incidental



10.- Primer completo Juan

JUAN CAMINA POR EL CEMENTERIO

Sonido: Ambianta, música incidental, pisadas



11.- Primer plano cruz

JUAN ENCUENTRA LA TUMBA DE MARIA ROSALES Y SE ACERCA RAPIDAMENTE

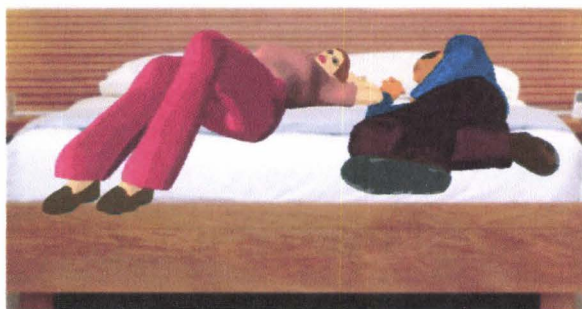
Sonido: Ambianta, música incidental, pisadas



12.- Plano medio Juan

JUAN SACA EL MARTILLO Y EL CLAVO Y COMIENZA A INTRODUCIRLO EN LA TUMBA

Sonido: Ambianta, música incidental, martillo y clavo



13.- Plano conjunto María y Juan

MARIA Y JUAN ESTAN TUMBADOS EN LA CAMA VIENDO UNA PELICULA Y RIENDO

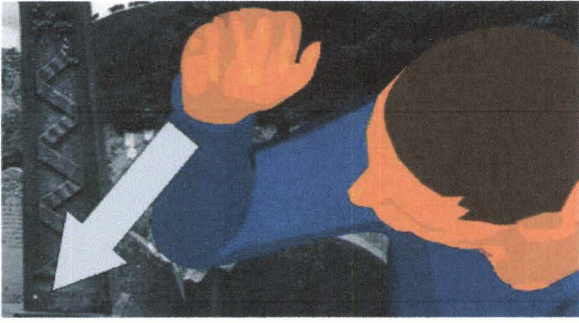
Sonido: Ambianta, música incidental, martillo y clavo



14.- Primer plano María

MARIA LLORA EN EL BAÑO

Sonido: Ambianta, música incidental, martillo y clavo



15.- Primer plano Juan

JUAN CONTINUA CLAVANDO MIENTRAS REGRESA A VER EN TODO LADO POR SI ALGUIEN LO ESTA MIRANDO

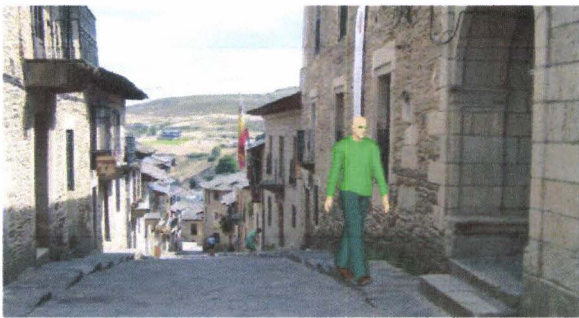
Sonido: Ambianta, música incidental, martillo y clavo



16.- Plano completo de Juan

JUAN SALE CORRIENDO DESPUES DE TERMINAR DE CLAVAR Y NO SE DA CUENTA QUE SU GABARDINA SE QUEDA FIJADA EN EL PISO

Sonido: Ambianta, música incidental



17.- Plano completo Compañero 1

COMPAÑERO 1 ESTA CAMINANDO POR UNA CALLE CUANDO RECIBE UN MENSAJE EN SU CELULAR

Sonido: Ambianta, música incidental



18.- Primer plano Juan

JUAN YACE EN EL PISO DEL CEMENTERIO MUERTO

Sonido: Ambianta, música incidental

6.6 Costos del CD

En el siguiente cuadro se detalla el costo total de todo el proyecto.

PRESUPUESTO GLOBAL:		1	
FECHA:		2010-08-01	
NOMBRE PROYECTO:		LEYENDAS QUITENAS	
CATEGORÍA:		CD MULTIMEDIA	
DIRECTOR:		Diana Urresta, Alejandro Espinel	
Código	Rubro	Tesis	Proyecto
1	HONORARIOS		
1.1	DIRECCIÓN	0	150
1.2	INVESTIGACIÓN - GUIÓN	0	100
1.3	PRODUCCIÓN	0	800
1.6	DIRECCIÓN DE ARTE	0	500
1.7	POSTPRODUCCIÓN	0	3000
1	SUBTOTAL	0	4550
3	ALIMENTACIÓN, TRANSPORTE, ALOJAMIENTO		
3.5	ALIMENTACIÓN	0	300
3.6	VARIOS	0	100
3	SUBTOTAL	0	400
4	MATERIAL		
4.1	PROGRAMACION	0	4000
4.2	LA CAPA DEL ESTUDIANTE	378	15217
4.3	EL PENACHO DE ATAHUALPA	121	9709
4.4	EL PADRE ALMEIDA	43	837
4	SUBTOTAL	542	29763
5	PREPRODUCCIÓN: INVESTIGACIÓN, GUIÓN		
5.1	INVESTIGACIÓN	0,00	300,00
5	SUBTOTAL	0,00	300,00
6	PRODUCCIÓN		
6.1	MATERIALES PRODUCCIÓN	0,00	700,00
6.2	COMUNICACIONES	0,00	200,00
6.3	ENERGÍA	0,00	150,00

6	SUBTOTAL	0,00	1050,00
7	POSPRODUCCIÓN		
7.1	EDICIÓN	0,00	600,00
7	SUBTOTAL	0,00	600,00
8	DISTRIBUCION		
8.1	PROMOCIÓN Y LANZAMIENTO	0,00	10000,00
8.2	PUBLICIDAD Y DISTRIBUCIÓN	0,00	5000,00
8	SUBTOTAL	0,00	15000,00
SUBTOTAL		542	51.663
Administración, imprevistos y utilidades (Funcionamiento-organización) 8 %		43	4.133
GRAN TOTAL		585	55.796

CONCLUSIONES

Este proyecto nace con el objetivo de motivar el interés en el espectador sobre las tradicionales leyendas de nuestra ciudad, aplicando los conocimientos aprendidos durante nuestra carrera, sintetizados en un CD multimedia. De esta se puede concluir que:

Gracias a la investigación realizada nos pudimos dar cuenta de la falta de conocimiento sobre las leyendas quiteñas en los niños que cursan el séptimo año de básica. En los resultados de las encuestas resaltan solamente cuatro de ellas mientras que Quito es una ciudad llena de leyendas. De esta manera se puede concluir que las escuelas no motivan al aprendizaje de las leyendas quiteñas y por ende a nuestras tradiciones. Creemos que las leyendas quiteñas son importantes para desarrollar la identidad del ciudadano y de esta forma conservar nuestra cultura. Consideramos que las leyendas no solo deben constar dentro del pensum escolar sino también deben ser profundizadas.

Para lograr el objeto de esta tesis se presentó el proyecto a un grupo de personas de diferentes edades y género (focus group). De esta manera pudimos constatar que el producto multimedia funciona. Los comentarios vertidos luego del uso del mismo fueron positivos. Muchas personas aprendieron nuevas leyendas, muchas otras recordaron leyendas que ya habían olvidado. Podemos concluir que, en definitiva el producto motiva el interés de las personas por las leyendas de nuestra ciudad.

De igual manera, se demostró que la interactividad del producto trabaja perfectamente ya que las personas se adaptaron rápidamente al funcionamiento de la interfaz. Esto estableció que las personas que utilizaron el producto, se sientan atraídas por su sencillez de uso, además por la forma en las que se cuentan las leyendas. Pudimos constatar que las diez leyendas citadas en el CD multimedia fueron leídas y revisadas en su totalidad. Debemos resaltar que las leyendas que causaron mayor interés fueron "El Penacho de Atahualpa" (Animación 3D) y "La Capa del Estudiante" (Producción

audiovisual) ya que fueron cortometrajes presentados en video. Concluyendo así que los relatos tradicionales se pueden adaptar a nuevos métodos tecnológicos, creando aceptación en el espectador.

Con respecto al objetivo de presentar este material, bien sea al Ilustre Municipio de Quito o al Ministerio de Educación Del Ecuador, consideramos de vital importancia hacerlo y se realizará la entrega una vez que este proyecto sea aprobado por las autoridades competentes.

BIBLIOGRAFÍA

Libro:

VALLEJO, RAUL, *Manual de escritura académica*, Quito, Corporación Editora Nacional, 2003.

KEMP, JERROLD, *Planificación y producción de materiales audiovisuales*, México, Alfaomega, 1993.

BARROSO, JAIME, *Realización audiovisual*, Madrid, Editorial Síntesis, 2008.

VAUGHAN, TAY, *Multimedia Manual de referencia*. Madrid, McGraw-Hill, 2002.

VARIOS, AUTORES, *Nueva Enciclopedia Planeta*, Barcelona, Planeta, 1992.

MCGRATH, DECIAN, *Montaje y Postproducción*, Barcelona, Océano, 2001.

REISZ, KAREN, *Técnica del montaje cinematográfico*, Madrid, Taurus, 1980.

JACKSON, CHRIS, *Animación y efectos con flash y After Effects*, Madrid, Anaya, 2009.

ANZOVIN, STEVE & RAF, *3D Toons*, Inglaterra, Barron's, 2005.

Internet:

LOMEÑA ANDRÉS, www.escritores.cl/libros.../Lomena-Guion_de_comic-curso.pdf

MORTELLARO ITZEL RODRÍGUEZ,
http://sepiensa.org.mx/contenidos/2006/l_cine/sonido_cine1.htm

LACALLE, ALBERTO, *Importancia de una buena Interfaz*,
<http://albertolacalle.com/hci/interfaz.htm>

Educar.org: Qué es interactividad,
<http://portal.educar.org/foro/queesinteractividad>

ANEXOS

Tabulación de las encuestas

