



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

“CREACIÓN DE UN MOTION GRAPHICS QUE DESCRIBA LOS BENEFICIOS  
DEL TRUEQUE COMO UNA HERRAMIENTA ALTERNATIVA PARA  
ADQUIRIR BIENES, SERVICIOS Y CONOCIMIENTOS.”

Trabajo para el proceso de titulación, presentado en conformidad a los  
requisitos establecidos para optar al título de Tecnólogo en Animación Digital  
Tridimensional.

Profesor guía

Lcdo. Roberto Andrés Souza Hidalgo

Autor

David Orlando Rodríguez Durán

Año

2016

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

---

Roberto Andrés Souza Hidalgo  
Licenciado en Bellas Artes - Animación  
CI: 171397537-1

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaramos haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

---

Diego Latorre  
C.C. 1711434421

---

Harold Ricardo Palacios Cárdenas  
C.C. 1710679885

## 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.”

---

David Rodríguez Durán

C.I: 1723125611

## **AGRADECIMIENTOS**

Al Gran Misterio, por concederme el enfoque, y situarme en el camino del azar, junto con las fichas correctas de su gran juego, a mis padres por creer en mí y apoyarme en todas las decisiones de mi vida y en especial a mi Madre por confiar en mi visión del mundo.

## **DEDICATORIA**

Esta animación Motion Graphics y su investigación están dedicadas a todos los terrícolas que creen en un despertar consciente del mundo siendo el compartir una base fundamental para el buen vivir.

## RESUMEN

El presente proyecto tiene como objetivo explicar el sistema del trueque, su historia y beneficios, como una forma alternativa de economía inclusiva por medio de una narración, para que el grupo objetivo y público en general pueda conocer y familiarizarse con el tema a través de un Motion Graphics, debido a que actualmente informar sobre la importancia del trueque es fundamental para presentar una idea de tipo solidaria ante la crisis económica mundial. Enfocándonos en nuestro país, Ecuador, la falta de circulación de dinero en las calles y el declive de la mayoría de nuestros principales ingresos económicos ha creado una inestabilidad en la población. Al investigar a fondo el tema y situarlo en la sociedad contemporánea, el trueque puede ser una vía de escape alternativa para la adquisición de bienes, servicios y conocimientos, solventando parte de las necesidades humanas de los individuos en nuestra nación.

Dentro de la elaboración de este proyecto, uno de los principales objetivos en los cuales se enfocará su realización es la creación de la narración explicativa y la creación de las imágenes en movimiento enfocadas al tema con fluidez y dando una estética juvenil utilizando todo el proceso de producción para la realización del Motion Graphics.

## ABSTRACT

The present document has as objective to explain the system of the barter, its history and its benefits, as an alternative economic and inclusive way through a narration, so the target group and the public in general can get to know and familiarize themselves with the main theme through a Motion Graphics explanation, because now it is fundamental to inform about the importance of the barter to show a solidarity type idea in front of the global economic crisis. Focusing on our country, Ecuador, the lack of money circulation on the streets and the fall of the most of our main economic income has created an instability on the population.

When investigating thoroughly the topic and placing it to the contemporary society, the barter could be an alternative way to escape from acquiring belongings, services and knowledge, solving a part of the human necessities that the people has in our nation.

Inside of the elaboration of this project, one of the main objectives which its realization is going to be focused on is the creation of the explicative narration and the creation of the moving images focused on the main theme fluently and giving a youthful esthetic using all the production process to perform the motion graphics.



# ÍNDICE

1. CAPÍTULO I EL PROBLEMA.....	1
1.1.- Planteamiento del problema .....	1
1.2.- Objetivos .....	2
1.2.1.- Objetivo General. ....	2
1.2.2.- Objetivos Específicos.....	3
1.3.- Justificación e Importancia .....	3
1.4.- Limitaciones.....	4
2. CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO .....	5
2.1.- Antecedentes .....	5
2.2.- Fundamentación Teórica.....	6
2.3.- Definición de Términos Técnicos.....	19
2.4.- Fundamentación Legal.....	19
3. CAPÍTULO III METODOLOGÍA .....	21
3.1.- Diseño de la Investigación.....	21
3.2.- Población y muestra. ....	22
3.3.- Técnicas e instrumentos de recolección de datos. ....	22
3.4.- Caracterización de la Propuesta .....	23
4. CAPÍTULO IV PRESUPUESTOS DE GASTOS Y COSTO DE PRODUCCIÓN .....	24
5. CAPITULO V PRE-PRODUCCIÓN DEL PROYECTO/DESARROLLO DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL.....	25
5.1 Estilo Gráfico.....	25
5.2 Guion .....	29
5.3 Storyboard .....	29

6. CAPITULO VI CONCLUSIONES.....	35
REFERENCIAS.....	36
ANEXOS.....	38

## 1. CAPÍTULO I EL PROBLEMA

### 1.1.- Planteamiento del problema

La falta de información sobre alternativas de comercio que no sea con dinero, para lo que el trueque se presenta como una forma sustentable, armónica y comunitaria ante el comercio capitalista en donde los beneficiados son unos pocos, por lo tanto el trueque plantea una forma más equitativa de satisfacer y solventar las necesidades y el intercambio de bienes, servicios y conocimientos.

En los últimos años el trueque o intercambio ha crecido de manera extraordinaria alrededor del mundo, esto se debe en primer lugar a las crisis económicas que están sufriendo los países y en este momento el trueque presenta una forma armónica de reciprocidad y equitativa-mente se genera una economía solidaria en el proceso de intercambio, en segundo lugar esta expansión a nivel global es debido a la difusión, medios de comunicación y redes sociales que han abarcado la atención de la mayor parte de la población humana.

Podemos ver un ejemplo claro en Argentina durante su crisis económica en 1995 a 2002, se crearon más de 2000 clubes de trueque se constituyeron para fomentar una economía solidaria e inclusiva y formar una red en la cual todas las personas pueden con su trabajo, producción y conocimientos, obtener y solventar sus necesidades sin el uso del dinero, observando este caso en un país latinoamericano podemos deducir que el trueque es una forma de bienestar social y comunitaria haciendo de la población la principal participante para que surja la equidad e igualdad en el mundo capitalista actual.

(Susana Hintze. 2013).

Entendiendo estos puntos claves sobre el desarrollo del trueque y la conveniencia que tendríamos al no depender solo del dinero para obtener o solventar alguna de nuestras necesidades humanas, teniendo así una reflexión sobre la crisis social que se genera en la actualidad y las crisis económicas que se pueden presentar a futuro, el trueque sería parte de una economía solidaria que estaría en beneficio comunitario para establecer acuerdos y un medio más

equitativo donde su principal base es la confianza de ambas partes para realizar la actividad del intercambio y poder establecer un desarrollo sustentable para la sociedad.

### **1.1.1.- Formulación del Problema**

La falta de medios, herramientas o mecanismos que informen sobre la utilización del “trueque” como forma de intercambio de bienes, servicios o conocimientos ha limitado a la sociedad en un medio capitalista en la cual el dinero es la principal forma en la que se puede solventar cualquier necesidad.

### **1.1.2.- Preguntas Directrices**

¿El dinero es la única forma de conseguir y satisfacer las necesidades humanas?

¿Cómo se estableció el intercambio o vía comercial durante el desarrollo de la humanidad?

¿Qué es el trueque?

¿Existe otra forma para conseguir las cosas que queramos y necesitemos sin utilizar dinero?

¿En qué culturas se han desarrollado con mayor influencia el intercambio?

¿Nuestros antepasados ocupaban dinero?

¿Cuáles son los beneficios del trueque?

¿Existe trueque en la actualidad?

¿De qué manera el trueque puede dar una vía de escape al post-capitalismo?

¿Cómo ayudará el MOTION GRAPHIC a informar a la sociedad sobre el trueque como una alternativa viable para obtener bienes, servicios e información para poder subsistir?

## **1.2.- Objetivos**

### **1.2.1.- Objetivo General.**

- Desarrollar un Motion Graphics que explique el sistema del trueque y su historia y beneficios como una forma alternativa de economía inclusiva

por medio de una narración, para que el grupo objetivo y público en general pueda conocer y familiarizarse con el tema.

### **1.2.2.- Objetivos Específicos**

- Explicar el proceso de creación para una animación Motion Graphics como un diseño del pensamiento en forma audiovisual para transmitir la información de lo que es el Trueque y cómo utilizarlo.
- Emplear la animación de una forma dinámica dentro del producto audiovisual para lograr la atención y el enfoque del espectador mostrando al público el tema sencillo y preciso para la comprensión y entendimiento del mismo.
- Diseñar la línea gráfica que va a estar establecida en el Motion Graphics.
- La elaboración de este proyecto, tiene como propósito explicar, informar y educar a los jóvenes sobre lo que es el Trueque y utilizarlo como una forma alternativa, social e inclusiva para el intercambio de bienes, servicios y conocimientos.
- A través de un corto animado se buscará llegar al público joven con imágenes y lenguaje cotidiano, de acuerdo a la temporalidad en la que vivimos. Además se tomará como referencia la historia del trueque y su concepto básico.

### **1.3.- Justificación e Importancia**

Informar sobre la importancia del trueque en la actualidad es fundamental para presentar una idea de tipo solidaria ante la crisis económica mundial; enfocándonos en nuestro país, Ecuador, la falta de circulación de dinero en las calles y el declive de la mayoría de nuestros principales ingresos económicos ha creado una inestabilidad en la población. Al investigar a fondo el tema y situarlo en la sociedad contemporánea, el trueque puede ser una vía de escape alternativa para la adquisición de bienes, servicios y conocimiento solventando parte de las necesidades humanas de los individuos en nuestra nación.

El beneficio de informar a la población sobre este tema es crear un mecanismo económico auto-sustentable y un nuevo pensamiento del individuo como gestor de su propio trabajo, producto para lograr la estabilidad económica y social. A través del intercambio que se puede producir en cualquier sector, se puede integrar a toda la población; creando vínculos y redes de trabajo, fortaleciendo relaciones inter-personales y profesionales para lograr una sociedad en la que los lazos de trabajo van de la mano con el respeto y la equidad que se genera por el intercambio de bienes y servicios; ya que al no existir un precio activo sobre un producto, se crea una negociación en la que ambos lados desarrollan un vínculo de fraternidad y el trueque puede ser realizado.

#### **1.4.- Limitaciones.**

Los recursos de información sobre el trueque son muy antiguos y pueden ser difíciles de hallar un origen específico para plantear parte de los antecedentes. Tiempo limitado, en la parte gráfica, a falta de una herramienta de trabajo estable para el desarrollo del producto en este caso el motion graphics dedicado al tema.

## 2. CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

### 2.1.- Antecedentes

¿Nuestros antepasados ocupaban dinero?

En tiempos del Imperio Inca la economía estaba basada en el intercambio o trueque para poder sustentar cualquier necesidad humana, pero no existía el dinero como un medio entre cada bien para ser adquirido, no había una representación establecida o un valor total de las cosas, nuestra economía era basada en la confianza y la equidad de productos y comercio, así eran preservados los valores ancestrales y conservando la colaboración comunitaria dentro de la sociedad.

El comercio andino, está basado en la igualdad, reciprocidad, redistribución e intercambio de bienes, y en una economía redistributiva para el bien de la población, la distribución de bienes se lo realizaba en las plazas o mercados de cada pueblo, el mercado más grande del cual tenemos registros en el imperio Inca es el de la ciudad del Cuzco, donde la población alcanzaba un número de habitantes en donde los mercados o plazas eran prácticamente el sustento de todo el pueblo.

Basados en la reciprocidad, que es la ayuda mutua entre dos seres, comunidades o clases, la economía del imperio Inca al igual que su otro principio la redistribución de bienes, alimentos, vestido que el estado se encargaba de hacer mediante una mediación.

Nuestros antepasados creían que el oro era la representación del sudor del sol y la plata la representación de las lágrimas de la luna, por estos motivos se construía cualquier tipo de adorno o decoración para venerar a los dioses, en ningún momento fue una mercancía; para todo el imperio Inca, la equidad que se lograba era grandiosa porque el estado redistribuye, alimentos, tierras, vestimenta y cubría las necesidades de las personas en un trabajo conjunto. Todos trabajaban en el imperio, por un bien común, el de ellos mismo, es por este motivo que el imperio INCA fue uno de los más fuertes de toda Sudamérica.

Con la llegada de los españoles con una economía al borde del fracaso, por la creación del dinero como medio para poder subsistir, nuestro imperio fue saqueado, asesinado, robado, no se respetó ninguna tradición, cultura o la vida de nuestras raíces, todo fue destruido para construir sobre las cenizas un imperio económico impuesto desde Europa.

Cuando el oro era el dinero real, o piedras preciosas, incluso plata; estos elementos servían para poder adquirir cualquier necesidad que se presentaba, como estos elementos eran incómodos de mover por su peso; en los centros donde se trabajaba el oro se dedicaban a hacer monedas, o placas para que se pudiera llevar a cualquier lugar, y de igual forma guardaban todo su oro de la mejor manera, es decir dentro de una caja fuerte completamente protegida, en la que era imposible robar, es por este motivo que las personas empezaron a solicitar sus servicios para que se guarde su dinero, los centros donde se trabajaba el oro, al ver esto como un negocio rentable, alquilaban cada espacio dentro su caja fuerte y entregaban a los dueños del oro papeles certificados únicos para que estos pudieran recuperar con exactitud el peso en oro que habían dejado para su cuidado. Es de esta manera que se empieza a generar billetes o certificados para la adquisición de bienes, en los mercados a las personas se les hacía mucho más fácil llevar papeles certificados y adquirir cualquier tipo de necesidad entregando por medio los certificados, de esta forma se empezó a utilizar una moneda y es así como inicia la banca.

### **Temas a desarrollar dentro del Marco Teórico:**

CREACIÓN DE UN MOTION GRAPHICS QUE DETALLE LOS BENEFICIOS DEL TRUEQUE COMO UNA ALTERNATIVA PARA ADQUIRIR BIENES, SERVICIOS Y CONOCIMIENTOS

### **2.2.- Fundamentación Teórica**

Trueque

Historia del Trueque

Antecedentes Históricos Culturales

Trueque en la actualidad



Beneficios del Trueque

Trueque y Post-Capitalismo

La Animación

Historia de la Animación

Motion Graphics

Clasificación del Motion Graphic

La Ilustración

Ilustración Digital

El Storyboard

Guión

Psicología del color

## **Trueque**

Según la definición en el diccionario, (RAE) se define a “trueque” como el cambio directo de bienes y servicios entre individuos, sin la utilización de algún tipo de dinero como medio para satisfacer necesidades. Ratto (2009). Coincide en la misma definición pero también señala que el trueque es una pieza fundamental de la prehistoria económica. Es el ancestro del comercio como lo entendemos en la actualidad y probablemente el primer registro de que el comercio que haya existido.

## **Historia del Trueque**

Históricamente el intercambio o trueque comienza a ser utilizado alrededor del año 600 a. C. Se cree que este tipo de negociación fue traído por los habitantes de Mesopotamia. Con el paso del tiempo este tipo de intercambio fue también aplicado por los Fenicios, estos hacían comercio con personas de otras ciudades aplicando el trueque. En la antigua ciudad de Babilonia creció muchísimo este interesante sistema, ya que sus habitantes cambiaban desde armas, té, alimentos, especias hasta cráneos humanos.

Uno de los principales problemas al utilizar el trueque es que no se podía cuantificar los valores de cada bien o servicio que se intercambiaba, lo que

generó problemas entre los habitantes que utilizaban este medio de negociación.

En la Edad Media, los habitantes de Europa viajaban por el mundo conocido por ellos y mediante el trueque facilitaron la comercialización de los productos que tenían que eran en su mayoría pieles y artesanías, a cambio de perfumes y sedas. (Grandpa, 2013:03).

En Ecuador antiguo la Cultura Valdivia es conocida por habitar en las costas ecuatorianas. Los valdivianos navegaron cientos de millas en grandes balsas de madera realizando un intercambio o trueque cultural y comercializando las conchas spondylus con las culturas de Centroamérica y el Pacífico mexicano. (Cultura UNEMI, 2012:41).

Elaboraron diversos materiales que sirvieron para el intercambio del molusco, es por tanto que se establecieron en la costa ecuatoriana varios talleres de manufacturas.

En el antiguo Imperio Inca, se realizaban intercambio de productos, estas eran autorizadas solamente 3 veces al mes, en lugares destinados para el comercio conocidos actualmente como ferias, a estas llegaba la gente de los alrededores con sus animales cargados de los productos que se iban a intercambiar, en el mismo lugar se presentaban artistas que cantaban, danzaban, y contaban historias y daban vida a estas ferias. Los Hampicamayoc también estaban presentes, ellos acudían para sanar a los habitantes y visitantes. El trueque fue el factor común entre los habitantes de los pueblos cercanos, este ayudó a la unificación y fortalecimiento del imperio. (Murra, 1999: 48).

La mayor parte de trueque que se realizaba en toda nuestra región era alimenticio, al ver que los objetos y el comercio se obtenían través del trueque, la mayoría de escritores, historiadores y cronistas coinciden en que en el imperio Inca jamás se vendió nada, se concuerda que no hubo la necesidad de una moneda, la mayoría de registros que se obtiene son después de la invasión española en nuestras tierras, sus datos nos dicen que no existían valor más grande que los granos de cacao, el maíz, que eran usados tanto para alimento como para ceremonias ancestrales.

El maíz, las plumas, el cacao, plantas ancestrales entre otros; costa sierra y oriente, buscaban e intercambiaban las conchas del mar, el maíz de la sierra y se buscaban las plumas del oriente, 3 elementos que existen en cada región que estaban destinados a los actos ceremoniales que se desarrollaban incluso antes del imperio Inca, por este motivo no podemos tener un origen específico de a qué edad empezó el comercio o el mercado entre los pueblos o tribus en nuestra región.

### **Antecedentes Históricos Culturales**

El comercio andino, está basado en la igualdad, reciprocidad, redistribución e intercambio de bienes, y en una economía redistributiva para el bien de la población, la distribución de bienes se lo realizaba en las plazas o mercados de cada pueblo, el mercado más grande del cual tenemos registros en el imperio Inca es el de la ciudad del Cuzco, donde la población alcanzaba un número de habitantes en donde los mercados o plazas eran prácticamente el sustento de todo el pueblo.

Basados en la reciprocidad, que es la ayuda mutua entre dos seres, comunidades o clases, la economía del imperio Inca al igual que su otro principio la redistribución de bienes, alimentos, vestido que el estado se encargaba de hacer mediante una mediación. El medio de comercio eran las plazas, o mercados que el estado incaico permitía ocupar completamente sobre todo en las poblaciones grandes, ya que las necesidades iban aumentando al mismo tiempo que la población iba creciendo, se establece que en los espacios públicos en este caso las plazas o en la actualidad lo conocemos como un mercado, se pueda hacer el intercambio de bienes servicios artesanías, frutas, entre otros, las vías que conectaban a cada pueblo, eran el otro medio por el cual se realizaba el comercio, uno de los pocos medios de comunicación era este, al mismo tiempo que de obtener nuevos productos alimentos o bienes que no se podían conseguir en la región. (Murra, 1999: 79).

En el continente americano en la época colonial el dinero prácticamente no existía para poder comercializar, o para que los habitantes puedan tener un negocio propio, siendo así volvieron a la forma de negociar de sus ancestros, el trueque. Se convirtieron en excelentes comerciantes a la hora de cambiar bienes por servicios. Por ejemplo, si una familia necesitaba cambiar su vivienda, sus vecinos les ayudaban con los trabajos, y estos a su vez recibían la ayuda para cosechar los productos de su tierra.

### **Trueque en la actualidad**

El trueque en la actualidad se retoma en todo el mundo como un renacimiento de una necesidad de autosustento social, un ejemplo es en Argentina que existen mercados de trueque que ayudaron a estabilizar la economía después de la caída del peso en el año 2002; actualmente pequeños grupos de distintos sectores, clases, o regiones se están organizando y funcionando dentro de espacio para hacer trueque o intercambio de artículos, productos, e infinidad de objetos y hasta incluso servicios; esta forma alternativa de economía es acoplada a la forma actual de compra-venta. (Hintze, 2003: 56)

Los pequeños lugares donde se realizan trueques cuentan con todo tipo de intercambios, esto brinda una alternativa para cualquier persona y el poder conseguir algún recurso sin necesidad de ocupar el dinero de por medio.

A gran escala incluso empresas utilizan el intercambio entre servicios para poder agilizar los procesos como al mismo tiempo economizar los tratos o acuerdos para obtener los resultados deseados, a gran escala el trueque es también una función importante para cualquier tipo de organización porque puede resolver incluso problemas económicos o salvar a cualquier empresa de la quiebra, son solo hipótesis planteadas pero posibles. (Hintze, 2003: 58)

Mientras más pasan los años existen personas que lo practican y viven en base al trueque a diario, podemos encontrar a personas como Heidemarie Schwermer que va 17 años viviendo sin dinero y es la precursora de la filosofía de “dar y tomar” ella es un modelo a seguir en nuestra sociedad, un cambio de conciencia y un ejemplo de que podemos vivir de una forma más libre; la

posición que ella muestra al mundo es extravagante y original, llegando a su segunda década viajando, conociendo nuevos países y da esta experiencia (Ricci, 2002: 46)

Otra historia impresionante es la de Kyle Macdonald que a base de trueques obtuvo su casa empezando por el intercambio un Clip Rojo, historias como estas logran evidenciar la fuerza que puede llegar a tener el intercambio y demostrar que cada cosa tiene su valor y depende de cada persona es el valor que se dan a las cosas, no al contrario que las cosas ya vengan con su valor. (Enríquez, Giovanni, 2015: 01)

Con la influencia del internet y sobretodo en redes sociales se encuentran grupos de más de diez mil personas intercambiando objetos y emprendiendo el trabajo de poder crear un mundo a base del trueque. Retomar esta práctica ancestral es una forma de reciclar, nos ayuda apreciar el valor de las cosas, nos da conciencia de lo que en verdad necesitamos para vivir, e incluso nos muestra increíbles historias de personas que solo con el trueque viven y subsisten sin la necesidad de ocupar dinero.

### **Beneficios del Trueque**

En el medio globalizado en el que vivimos actualmente podemos ver varias crisis que afronta la sociedad día a día para poder desarrollarse una de ellas es la falta de empleo o trabajo pagado, en la mayoría de los casos un trabajo en el que se represente un buen salario para poder subsistir en el mundo capitalista es difícil de encontrar, sobre todo si no se cuenta con los medios necesarios que la sociedad impone como educación experiencia y otros factores que giran igualmente en un mismo punto que es tener dinero para poder satisfacer mis necesidades; otro factor que impide el crecimiento de capital de cada individuo, es la limitación que los mercados ya constituidos ponen para a pequeños empresarios o productores de bienes, así se centralizan y monopolizan a todos El trueque beneficia y cambia estos dos factores que impiden el crecimiento social, y añadiría además un factor importante que es la convivencia entre los humanos y la sociabilidad para la prestación de servicios, aquí es cuando

volvemos a rescatar valores como el respeto y la inclusión en la sociedad. (Gryckiewicz, 2011: 67).

El trueque aparece nuevamente en estos tiempos para proporcionar una alternativa a la forma económica capitalista en la que nos encontramos, podemos presentar como principal beneficio el ser el productor, y mercantil de nuestro producto a través de un trueque buscando productos que necesitemos. Cabe recalcar, que al ofrecer un producto se debe buscar algo del mismo valor, esto es un acuerdo que se llega entre comerciantes y así se entabla la inclusión entre ambas partes y el diálogo de sociabilidad que el humano generalmente presenta, esto beneficia a la comunión y a la comunidad en todos los aspectos.

La inclusión entre la comunidad logra que las relaciones humanas mejoren y así se forma una unidad que logra crear esta amistad y vuelve a recalcar los valores de compartir, el respeto y tolerancia hacia las otras personas, aquí el trueque ya no se observa sólo como una forma de economía sino más bien como la solidificación de la sociedad para un bienestar común.

El libre albedrío de poder trabajar con el trueque, rescatando los valores del respeto, solidaridad, amistad; entre otros, genera que las personas vayan creando una comunidad de consumidores y gestores de trabajo dentro del sistema post-capitalista y contribuyendo al generar una red de bienes servicios y conocimientos que están al alcance de un producto que podamos ofrecer, o cualquier objeto que podamos cambiar.

La idea de trabajar en trueque, genera en el ser humano la capacidad de imaginar y crear, estas dos capacidades que se vuelven a despertar por el hecho de conseguir o satisfacer alguna necesidad, son de un beneficio increíble para la sociedad, porque el generar productos y trabajo partiendo de un individuo crea medios, vínculos, y sobretodo contribuye a la exploración y la iniciativa para lograr nuestros objetivos. (Gryckiewicz, 2011:12).

### **Trueque y Post-Capitalismo**

Después del feudalismo vino el capitalismo, esta nueva forma mercantil que se ha globalizado nació en Inglaterra siendo parte esencial para el hombre el

comercio y el poder obtener cualquier objeto que se tenga como objetivo, en el siglo XVI se difundió el comercio de una forma expansiva después de haber encontrado América.

El nacimiento del Capitalismo constituye una herramienta en la que está dominada por el comercio y los bienes o mercancías, por lo tanto su principal visión era la de comercializar los bienes. (Drucker, 2004).

Frente a esta forma de comercio que ha ido globalizando a través de los años ubicando su nivel de economía en un estado de desigualdad para el mundo, a partir de la revolución industrial se genera la idea de la producción de bienes al mismo tiempo que la del comercio de los mismos, es aquí cuando se genera un nuevo concepto del capitalismo.

El término Post-Capitalismo, en los últimos 25 años ha captado la atención y se a posicionado en la sociedad exponiendo sus principios básicos del cambio del capitalismo hacia una nueva era en la que la sociedad trabaja en conjunto para tener un beneficio propio, volviendo a retomar formas de comercio como el trueque o intercambio para la comercialización de productos, bienes y conocimientos.

Se está observando cómo el cambio ha llegado, la sociedad está buscando nuevas formas de trabajo y como ha surgido en todo el mundo nuevas redes o clubes de intercambio para formar una economía más colaborativa y participativa activa en la que se incluyan a todos en la sociedad.

El trueque o intercambio en el mundo Post-capitalista que estamos viviendo actualmente, sería una solución, mediación y sobretodo marca una alternativa que ayude a que la economía para que ya no esté únicamente arraigada al dinero, si no se vuelva una comunión entre la sociedad, para poder establecer como un vínculo de respeto, solidaridad e inclusión al comercio que se maneja.

## **La Animación 2D**

### **Historia de la Animación**

La animación como se la conoce tiene su inicio con el monje alemán Athanasius Kircher mismo que inventó la linterna mágica en el año de 1671, a partir de este momento se da inicio a una gran revolución en cuanto a la

creación de imágenes que darían inicio a la simulación de imágenes con movimientos conseguida por el científico alemán Pieter Van Musschenbroek en 1736. La historia también narra que en 1829, fue Joseph Plateau quién inventó el fenaquitoscopio que era un aparato donde se dibujaba una figura con posiciones ligeramente diferentes, con esto a esta figura se las hacía girar frente a un espejo creando la ilusión de una imagen con movimientos.

Este descubrimiento dio pie para que el mismo Plateau descubriera que el número de imágenes para lograr esta ilusión de movimiento era dieciséis. Desde ese momento los cineastas de la época utilizarían 16 fotogramas por segundo en la primeras películas. (Glazmar, 2010:54).

Con la aparición del cinematógrafo de los hermanos Lumière, se realizan muchos avances a los procesos que se desarrollaron en la época. El cinematógrafo se basaba en la persistencia retiniana de imágenes en el ojo humano.

Para cubrir 24 fotogramas se necesitaban un sinnúmero de fondos estáticos, a partir de 1914 se comenzó a producir estos sistemas para disminuir la cantidad de escenarios.

Gracias a la ayuda del Rotoscopio creado por Max Fleische, las animaciones en B/N mejoraron notablemente ya que eran muy inestables, este dibujante fue quien empezó a mezclar personajes reales y animados. Esta técnica tomada posteriormente por Walt Disney en 1923 produjo alicia en el país de los productos animados, con esta producción nació Mickey Mouse. (Durán, 2008: 25).

### **Motion Graphics**

Motion Graphics son dos palabras que en el idioma inglés se traduce literalmente como “Gráficos en Movimiento”. Consiste en la animación de un gráfico que puede mezclar varias alternativas o disciplinas como la fotografía, el video, el diseño, el audio, todo esto con la finalidad de llegar a los receptores con mensajes claros y llenos de movimiento. El Motion Graphic es parte importante del diseño gráfico, es un video de corta duración que combina técnicas audiovisuales con el diseño gráfico que es estático.



Dada la temática de movimiento del Motion Graphic, no tiene límites en cuanto a su creación pues se fusiona con otras disciplinas como la fotografía para crear conceptos más amplios de movimiento. (Cocha, 2014).

El Motion Graphic tiene la capacidad de transmitir imágenes en movimiento en un corto espacio de tiempo, es decir que es un video corto que mezcla otras disciplinas relacionadas con el diseño como son: ilustraciones, música y video y que por su formato sirve para , de una forma más ágil y visual, se adapta a los requerimientos de las personas jóvenes de nuestra época, para transmitir los mensajes que se quieren dar a conocer sobre esta temática.

### **Clasificación del Motion Graphic**

No existe una clasificación definida, sin embargo se han hecho varios alcances a lo que podría ser su clasificación por considerarse los más utilizados.

Según la Técnica

- Kinetic Motion Graphic
- Kinetic Typography
- Stop Motion

Según su aplicación

- Motion Graphics Corporativo
- Motion Graphics Educativo
- Logo Animado

### **La Ilustración**

Su significado indica que la ilustración es la pintura, dibujo, gráfico o grabado que nos hace ver lo que el texto describe.

Otra definición que arroja esta investigación nos dice que la Ilustración es una gráfico en el que se plasma las ideas que en el texto se describen, siendo así más fácil y atractivo para el lector entender de manera visual; la ilustración viene a describir toda la parte gráfica para el producto que se va a generar así podrá el mensaje llegar al espectador de una manera precisa y entendible

utilizando este recurso gráfico para el desarrollo en conjunto del diálogo, movimiento y dinamismo en el producto.

Digitalizando la propuesta del guión mediante la estructura del storyboard, el espectador podrá entender el mensaje principal sobre el trueque y visualizar de una forma objetiva que está ligada a dar al receptor un mensaje sintetizado y conciso sobre el tema.

### **Técnicas y estilos de Ilustración.**

En la actualidad podemos evidenciar un sinnúmero de actividades que se llevan a cabo para poder desarrollar una ilustración; basándonos en la técnica de la representación de la imagen podemos tener algunos grupos como la ilustración tradicional, video, ilustración digital, fotografía, grabado, serigrafía, etc. (Zambrano,2013: 11 ).

### **Ilustración Digital**

Es el medio por el cual el artista genera imágenes a través de la utilización de programas y software para el desarrollo de diversas obras de arte, utilización de diseño gráfico, imágenes corporativas, entre otras. (Donis, 2000).

Cuando apareció el software y cada programa destinado para generar una imagen de mejor resolución o destinado a retocar solo fotografías, se amplió una gama increíble de posibilidades para la ilustración digital, se volvió un nuevo arte y una experimentación que se está trabajando descubriendo, y creando día a día en el mundo.

Este tipo de ilustración en el medio digital globalizado que actualmente vivimos es un medio de comunicación, como también un medio de expresión artística en el que se desarrollan los medios digitales para poder crear, esto se ha convertido en una industria visual que está dirigida a todos los públicos.

Debido a la demanda se han creado inclusive herramientas solo para la ilustración digital e incluso software ya especializados para la creación de las mismas como son Corel Painter, Photoshop, Manga studio, Paint to sale, entre otros.

## **El Storyboard**

Se define como un grupo de gráficos ilustrados presentados de manera seguida o en secuencia, de esta manera se entiende claramente la historia contada o se pre visualiza una animación, también a través de esta se puede planificar la estructura de una película.

En otras palabras el storyboard es la historia contada mediante gráficos en donde se pueden visualizar las escenas principales para dar énfasis y saber cómo están los personajes, acciones, escenarios entre otras normas necesarias para la elaboración de una película, cortometraje o cualquier consecuencia de escenas vinculadas al cine o la animación.

Se puede por este medio realizar una narración previa, ya que es una serie de viñetas ordenadas de acuerdo a la historia que queremos contar, es utilizado como planificación gráfica para ordenar u organizar las secuencias, escenas, por lo tanto planos surgiendo así el guión técnico.(Newman & Landay, 2000)

En la hoja de Storyboard podemos encontrar que cada escena está dentro de un cuadro, aquí se va formando la película mediante los dibujos apropiados y segmentando las escenas principales para poder crear todo en la puesta en escena o la elaboración en este caso de un Motion Graphics.

El storyboard es una herramienta indispensable para cualquier equipo de creación visual, o cinematográfica que se vaya a montar, así tanto el director, actores, equipo gráfico, pueden seguir un orden y la trayectoria en cada escena, esta herramienta facilita en todo momento la producción de cualquier filmación o producto visual animado.

## **Guión**

Es la herramienta por el cual se cuenta la historia, existen algunas clases de guiones como el literario o el técnico, estos presentan algunos lineamientos para contar la historia de la filmación o animación a realizarse, este relato describe cómo se va a desarrollar la historia y todo los hechos que se van a filmar.

En el guión se describen todos los diálogos que los actores van a decir, identificando el tiempo y espacio que cada uno vaya a ocupar en las escenas;

cada escena al igual que los diálogos se va separando dentro del guión, así se tiene la referencia de la película contada en un texto literario para poder basarnos en él para entablar los parámetros que la película necesite, además se realiza dentro del texto mediante la historia una identificación de todo elemento que existe o que se va a ver dentro del lente, y cómo se moverán tanto elementos como actores en la película.

El escritor de guiones debe estar al tanto de cada escena que se va a realizar y participar con el director de película para que en el guión se puedan detallar cada parte que se necesite establecer y así poder lograr el objetivo en la filmación.

Se debe estar consciente de la puesta en escena y del espacio en el que se van a desarrollar la filmación para poder en el guión dar los lineamientos y establecer en cada escena los patrones a utilizarse y ubicar todos los elementos en su lugar.

El Guión y el Storyboard van de la mano para poder establecer cómo va a ser la filmación, grabación o lineamientos a seguir en la película o animación que se va a realizar.

### **Psicología del color**

Los colores desde tiempos antiguos han sido utilizados para generar sensaciones y así poder establecer otro tipo de comunicación como lo es la visual; en cualquier lugar que exista luz podremos percibir un color, por lo tanto son parte de nuestra vida cotidiana.

Cada color está vinculado con alguna emoción, las sensaciones que se pueden producir solo con los colores son de una forma muy fuertes ya que la visión prácticamente es el 50% de nuestra percepción sobre el mundo; los colores nos muestran desde alegría más fuerte, hasta la sensación de una muerte trágica, podemos así apreciar cómo su influencia genera cambios en nuestra percepción del mundo.

Los colores están divididos en dos grupos fundamentales Fríos y Cálidos, los colores fríos están vinculados con la paz, relajación, tranquilidad y un estado pasivo y se los puede encontrar en la gama de colores desde los tonos azules

hasta las tonalidades verdes, mientras tanto los colores cálidos influyen de manera activa, es decir son impactantes, y producen sensaciones fuertes, como alegría, ira, entre otras este grupo está determinado desde las tonalidades amarillas hasta los tonos rojizos.

Al tener un conocimiento sobre el color podemos lograr expresar en la comunicación visual de una forma completa y sólida la idea que se quiera mostrar al público.

### **2.3.- Definición de Términos Técnicos.**

**Trueque.-** el cambio directo de bienes y servicios entre individuos, sin la utilización de algún tipo de dinero como medio para satisfacer necesidades.

**Guión.-** Es la herramienta por el cual se cuenta la historia, existen algunas clases de guiones como el literario o el técnico, estos presentan algunos lineamientos para contar la historia de la filmación o animación a realizarse, este relato describe cómo se va a desarrollar la historia y todo los hechos que se van a filmar.

**Motion Graphics.-** la animación de un gráfico que puede mezclar varias alternativas o disciplinas como la fotografía, el video, el diseño, el audio, todo esto con la finalidad de llegar a los receptores con mensajes claros y llenos de movimiento.

**Ilustración.-** Es la pintura, dibujo, gráfico o grabado que nos hace ver lo que el texto describe.

### **2.4.- Fundamentación Legal**

Basado en estos dos objetivos del “Plan nacional del desarrollo del buen vivir”:  
Me baso en el objetivo número 5 que dice “Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad.” para poder desarrollar el encuentro entre ciudadanos, y poder lograr fomentar la construcción de una sociedad solidaria, utilizando el medio visual como vía esencial para poder lograr llegar al público de un modo más objetivo.

Apoyándome en la meta numeral 5.3 del “Plan nacional del desarrollo del buen vivir” “Aumentar la cantidad de trabajos audiovisuales realizados en el Ecuador mismos que debe respaldar el Estado Ecuatoriano.

Me baso en el objetivo 8 “Consolidar el sistema económico social y solidario, de forma sostenible.” Para ayudar a la sostenibilidad del sistema económico, retomando el trueque como sistema financiero para que las personas puedan obtener los objetos, bienes, alimentos que deseen o quieran, sin necesidad del dinero de por medio, esto ayudará a todos los sectores de la sociedad y generará una integración entre el compartir y la relación de ciudadanos para formar un economía solidaria y estable.

### 3. CAPÍTULO III METODOLOGÍA

#### 3.1.- Diseño de la Investigación.

El proyecto de la creación de un motion graphics que describa la importancia del trueque como una alternativa para adquirir bienes servicios y conocimientos, está desarrollado con la selección de información a través de libros, revistas, internet, reportajes, documentos históricos, entre otros. Con el propósito de exponer el objetivo general de “Desarrollar un corto animado que explique el sistema del trueque y su historia como una forma alternativa de economía inclusiva por medio de un Motion Graphics, para que el grupo objetivo y público en general pueda conocer y familiarizarse con el tema.”

Proceso 1 de Investigación:

El problema es la falta de medios de información, herramientas o mecanismos que den a conocer la utilización del “trueque” como forma de intercambio de bienes, servicios o conocimientos; ha limitado a la sociedad en un medio capitalista en la cual el dinero es la principal forma en la que se puede solventar cualquier necesidad.

Este Motion Graphics tiene como propósito principal difundir el sistema del trueque y su historia como una forma alternativa de economía inclusiva. El proyecto servirá para familiarizarse con el tema.

Proceso 2 de comunicación:

Los posibles beneficios son crear un mecanismo económico auto-sustentable y un nuevo pensamiento del individuo como gestor de su propio trabajo o producto para lograr la estabilidad económica y social.

Proceso 3 de ejecución:

Con el proceso terminado del guión, storyboard, voces e ilustraciones se empieza con el proceso de animar en Adobe After Effects y en Tv. Paint y Adobe Premiere mostrando el producto final.

Proceso 4 de sustentación:

Exposición, entrega y defensa del proyecto donde se mostrara el producto final en este caso El Motion Graphics.

### **3.2.- Población y muestra.**

El alcance de la población y muestra seleccionado está dirigido en un movimiento exploratorio para poder informar a partir de la identificación las personas que estén en el rango de edad entre 18 a 25 años basándonos en la Pista de Skate del Parque la Carolina en el Ecuador, en la actualidad solo existen pocos recursos de información sobre el trueque, haciendo que el proyecto a desarrollarse mediante un motion graphics sea trascendental y motivador.

Se deja la posibilidad abierta para el público en general, mostrando al trueque como un elemento educativo e informativo en el Ecuador, logrando mostrar un producto de la animación digital.

### **3.3.- Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

La Técnica ocupada es la observación, mediante el problema es una evidencia social utilizando el instrumento del registro de observación. Mediante el proceso de investigación podemos dar contestación a las preguntas directrices, y conseguir los objetivos específicos del proyecto con la tecnica de observacion que se logra de distintas maneras, mediante la búsqueda de datos en libros de historia, lugares donde el trueque se fomenta dentro de la ciudad y evidenciando una realidad social para para poder entregar el producto visual mencionado.

También se utilizará la investigacion y recoleccion de datos a traves de varios libros de historia, basandonos en las raices incaicas, la tinoamericas, utilizando la historia de america del sur, para rescatar raices que aborden al tema y ayuden en su desarrollo par cumplir objetivos generales y especificos. Ademas utilizando el motion graphics como herramienta audiovisual se llegue a tener una idea más clara del tema para poder apoyar la sustentacion del en el



producto audiovisual que enuncie lo investigado y permita dar el informe real de la situación sobre el trueque e intercambio.

### **3.4.- Caracterización de la Propuesta**

Mediante la investigación realizada en el marco teórico, la ejecución de este anteproyecto, está dirigida al producto a desarrollar, el cual seguirá las siguientes características que destacarán en el producto audiovisual:

- 1.- Idea
- 2.- Guion
- 3.- Storyboard
- 4.- Exploración Visual
- 5.- Diseño de personajes
- 6.- Diseño de Motion Graphics
- 7.- Animación
- 8.- Edición
- 9.- Sonorización
- 10.- Render

#### 4. CAPÍTULO IV PRESUPUESTOS DE GASTOS Y COSTO DE PRODUCCIÓN

Tabla 1.

##### Costos

PRESUPUESTO				
Luz	50		Costo Semanal	
Agua	22		2812 / 4 Semanas =	703\$
Internet	55			
Telefono	30			
Transporte	80			
IESS	75		Costo Diario	
Equipos	2500		703 / 5 Dias =	140,60\$
TOTAL	2812			
			Costo Hora	
			140,60 / 8 Hrs =	17,58\$
Experiencia			TOTAL GASTOS X HORA	
Animacion	400		17.58\$ + 5\$ =	22,58\$
Sonido	200			
Gestion Cultural	200			
TOTAL	800			
Valor Semanal				
800 / 4 Semanas =	200\$			
Valor Diario				
200 / 5 Dias =	40\$			
Valor Hora				
40 / 8 Horas =	5\$			

## **5. CAPITULO V PRE-PRODUCCIÓN DEL PROYECTO/DESARROLLO DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL**

### **5.1 Estilo Gráfico**

#### **Sinopsis**

El trueque podría desempeñar un papel importante en la economía actual, siendo una forma alternativa para poder conseguir y solventar nuestras necesidades.

La idea de un trueque no es solo el intercambio si no también el reuso de los objetos, un generador de trabajo autosustentable y una forma equitativa para obtener o cumplir con nuestras necesidades.

#### **Presentación del Producto**

Es un proyecto audiovisual de contenido explicativo y educativo, que tiene por objetivo explicar el sistema del trueque y su historia como una forma alternativa de economía inclusiva por medio de un motion graphics, para que el grupo objetivo y público en general pueda conocer y familiarizarse con el tema.

#### **Idea Original**

La idea de realizar un motion graphics sobre el trueque para un publico joven esta fundamentada en la necesidad de explicar el sistema del trueque y su historia como una forma alternativa de economía inclusiva; por este motivo el proyecto está en un movimiento exploratorio para poder informar a partir de la identificación de personas que esten en el rango de edad entre 18 a 25 años basándonos en el sector del parque la carolina en la pista de skate. Tomando en cuenta esto influyó en la utilización de una animación con colores fríos y cálidos formando un contraste para que el público se sienta más identificado con la animación y el desarrollo de las situaciones, al mismo tiempo se genera la curiosidad, el aprendizaje y práctica del tema.

## Narración

¿Sabías

Que?

El uno por ciento de la población tiene tanta riqueza como el resto del planeta? La ONU Manifiesta que en lugar de tener una economía que trabaje por él prosperidad de todos, hemos creado una economía solo para el uno por ciento de la población del mundo. Esto no siempre fue así, uno de los imperios más grandes de América los Incas, no ocupaban el dinero como parte de su subsistencia, nuestros ancestros ocupaban el intercambio y el trueque como base de la sociedad, al igual que una equidad estable entre el pueblo y el estado.

Mientras tanto al otro lado del mundo en Europa, la sociedad estaba sustentada en base al dinero empezando a formar capitales y banco para el desarrollo de una población económica activa, al llegar europeos a América impusieron toda su cultura... y bueno esa historia la conocemos todos. Actualmente la sociedad está basada en una economía activa, que está globalizada es decir el planeta gira entorno al dinero y a su producción, son muy pocos los lugares en el mundo que no se utiliza para poder vivir.

Podemos abrir los ojos retomar parte de nuestras raíces ancestrales para poder entregar al mundo una economía auto-sustentable y solidaria que funciona con el trueque, el planeta, el trabajo y la equidad.

El trueque da como principal beneficio el ser productor y mercantil de nuestro trabajo, producto o conocimientos así reducimos la falta de empleo y la monopolización de mercados que impiden el crecimiento social.

La inclusión entre la comunidad logra que las relaciones humanas mejoren, genera que las personas vayan creando una comunidad de consumidores y gestores de trabajo, así se genera una red de bienes servicios y conocimientos que están al alcance del producto que podamos ofrecer, cualquier objeto que podamos cambiar o cualquier conocimiento que podamos enseñar.

La idea de trabajar en trueque, genera en el ser humano la capacidad de imaginar y crear, estas dos capacidades que se vuelven a despertar por el hecho de conseguir o satisfacer cualquier necesidad son de un beneficio increíble para la sociedad, porque el generar productos y trabajo partiendo de

un individuo crea medios, vínculos y sobretodo contribuye a la exploración y la iniciativa para lograr nuestros objetivos.

¿Quieres hacer un trueque?

Empecemos

#CambiaElCambio

### **Diseño de personajes**

Estará basado en curvas sin linea, de tal forma que exista una comprension explicita al ver la animacion Motion Graphics.



Figura 1. Personaje Capitalista



Figura 2. Personaje Obrero



Figura 3. Personaje Femenino

## 5.2 Guion

La narración y Guion del Producto está dirigida en anexos

## 5.3 Storyboard

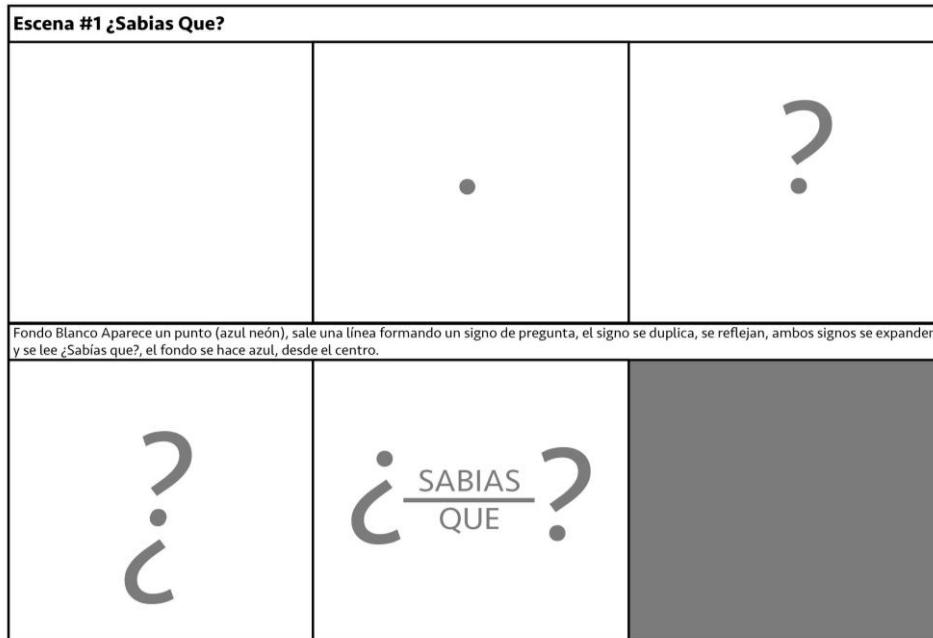


Figura 4. Escena 1 - Storyboard

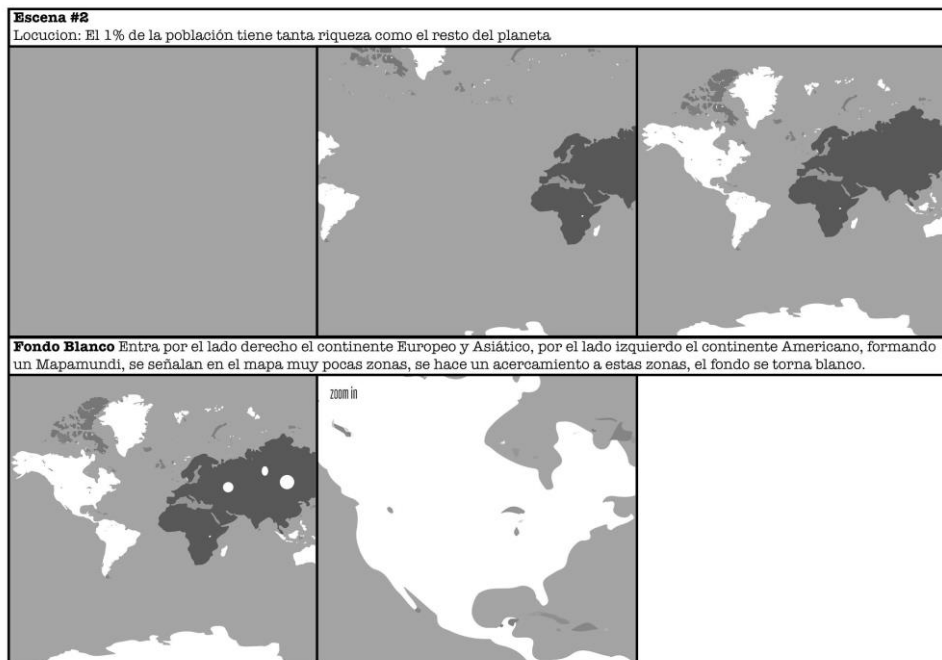


Figura 5. Escena 2 - Storyboard

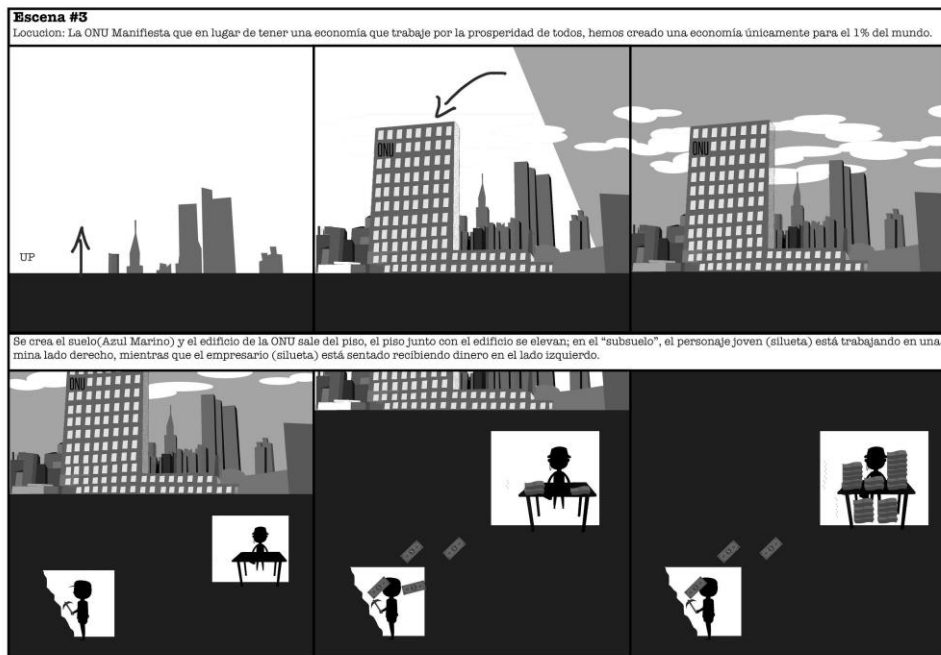


Figura 6. Escena 3 - Storyboard

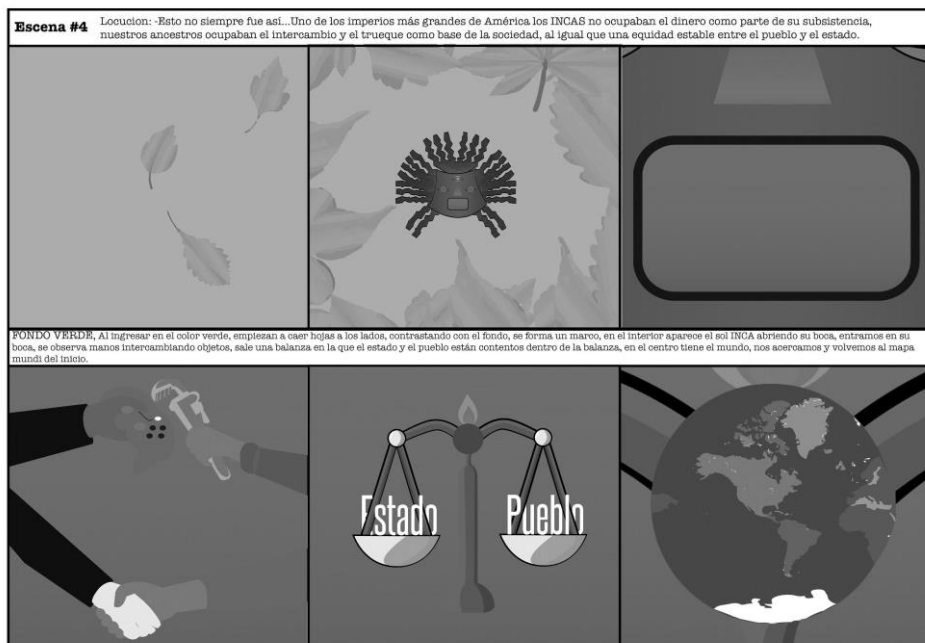


Figura 7. Escena 4 - Storyboard



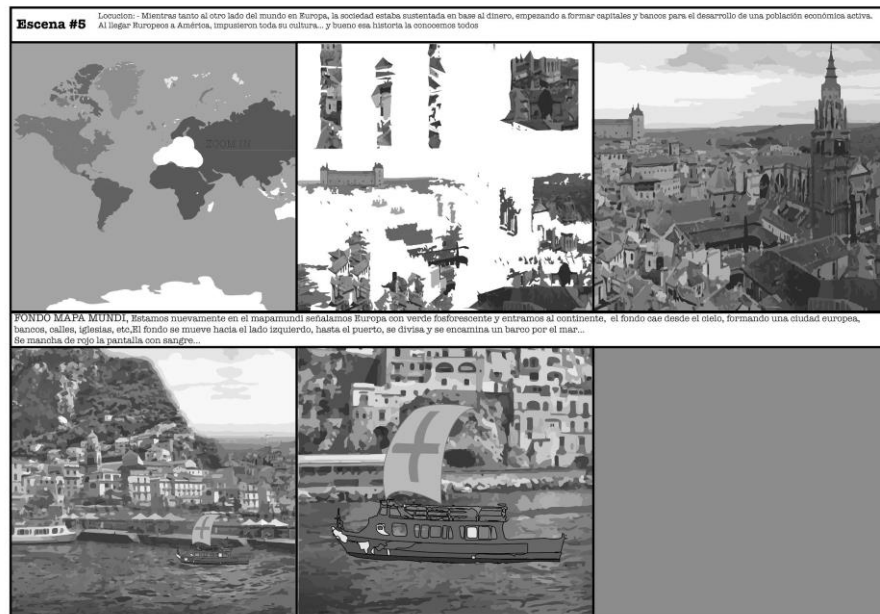


Figura 8. Escena 5 - Storyboard



Figura 9. Escena 6 - Storyboard

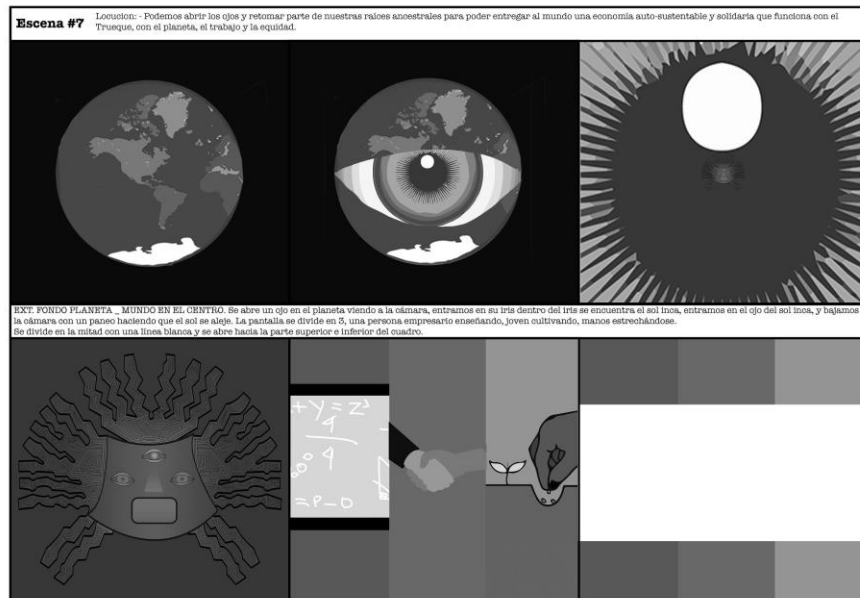


Figura 11. Escena 7 – Storyboard

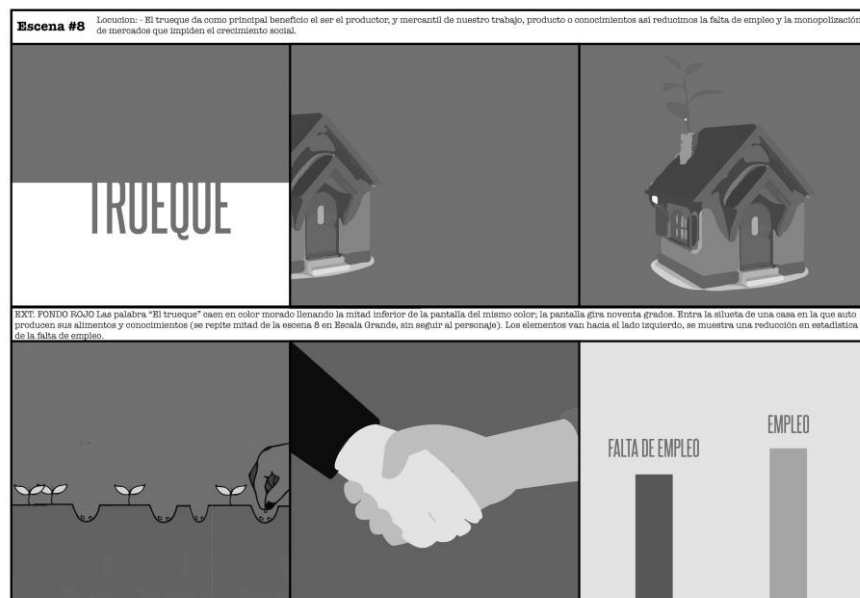


Figura 12. Escena 8 - Storyboard

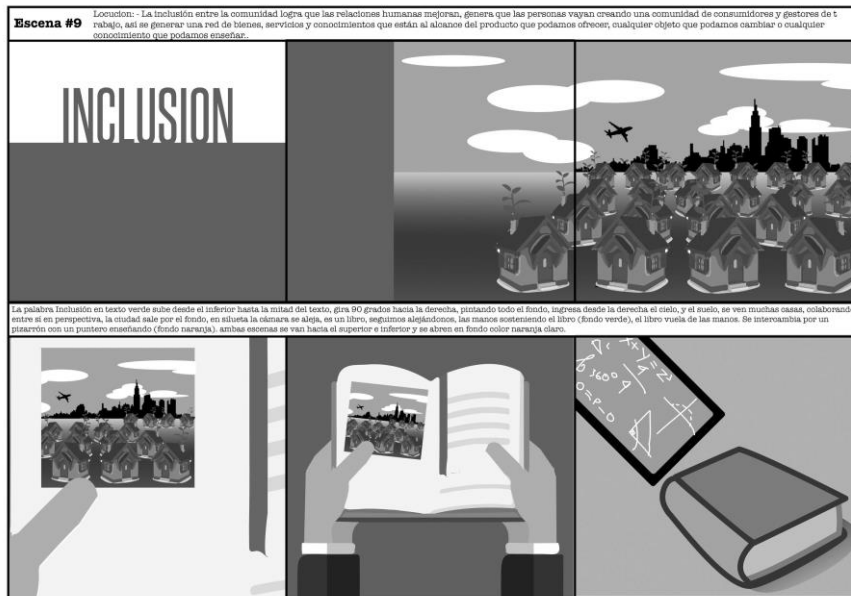


Figura 13. Escena 9 - Storyboard

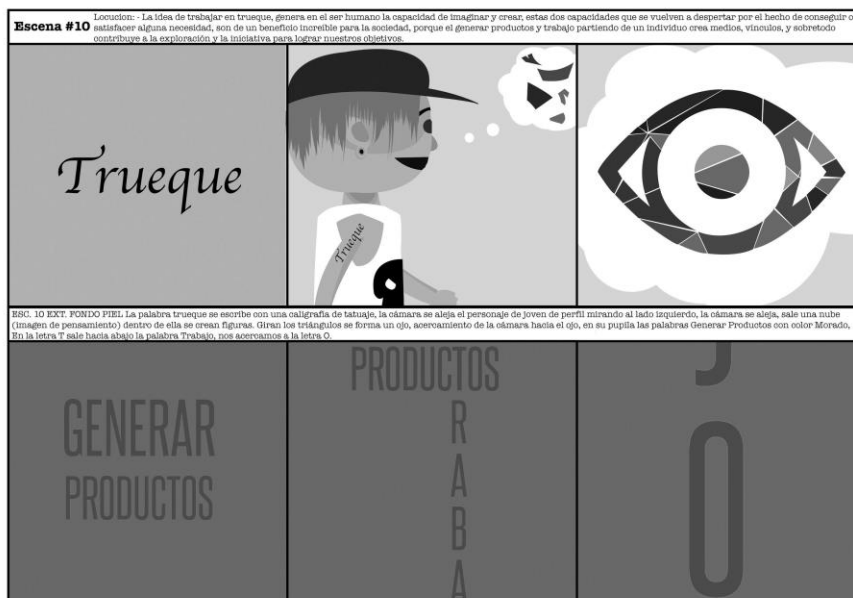


Figura 14. Escena 10 - Storyboard

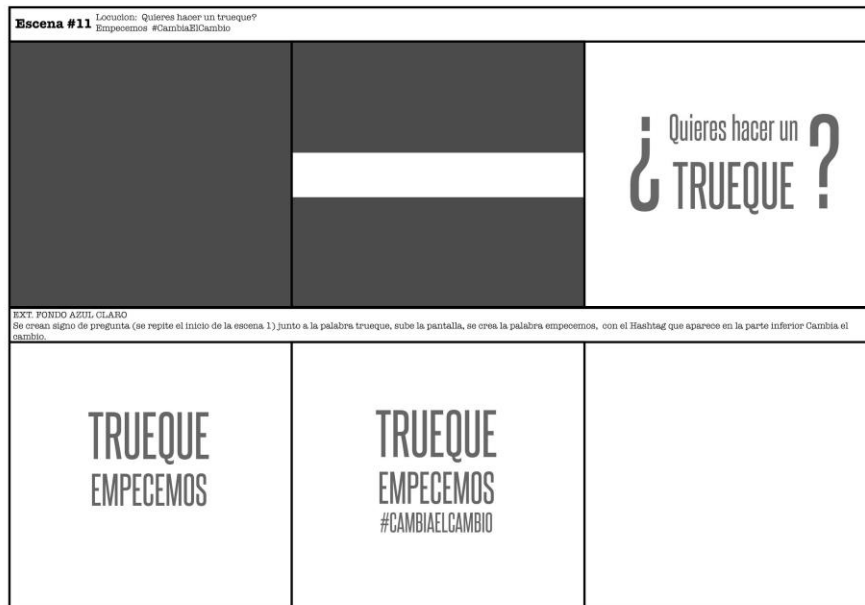


Figura 15. Escena 11 - Storyboard

## 6. CAPITULO VI CONCLUSIONES

Con la ayuda del conocimiento adquirido acerca del trueque, partiendo de las necesidades resueltas a través de un Motion Graphics dinámico y explicativo, tendrá un grado investigativo en cuanto a la ayuda de los usuarios para la elaboración y practica con respecto al trueque. Al crear esta animación, se demostrará, que mediante el uso de recursos audiovisuales minimalistas tales como personajes, elementos y escenarios, se puede obtener gran atención por parte de los espectadores.

El audiovisual ayuda a informar pero además incrementa la atención e incentiva a la investigación y practica para la captación de los nuevos productores; esto elevará la producción y ampliaría fuentes de trabajo en los cuales se incrementará las redes para los consumidores y gestores, los mismos que pueden ser productores de su propia independencia comercial utilizando el trueque como su principal medio de comercio.

## REFERENCIAS

- CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA POPULAR DE CORPUS CHRISTI EN CUENCA. 12 de diciembre 2015, de Universidad de Cuenca, facultad de artes Sitio web: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/5011/1/tesis.pdf>
- Cocha. (13 enero, 2014). ¿Qué es un Motion Graphics?. 18 de Oct 2015, de Planet motion graphics Sitio web: <http://www.planetmotiongraphics.com/que-es-un-motion-graphics/>
- Cultura UNEMI . (2012). Cultura Valdivia: La concha Spondylus, intercambio. 28 de octubre 2015, de Universidad estatal de Milagro Sitio web: <http://culturaunemi.com/2012/08/cultura-valdivia-la-concha-spondylus>
- Daniel Ratto. (22 Julio 2009). El trueque. 21 de Octubre 2015, de Finanzas y Economía Sitio web: <http://www.finanzzas.com/el-trueque>.
- Donis, D. (2000). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. *Ed Gustavo Gili, Barcelona*. Ricardo Glazman. (2010). Breve historia de la animación. 25 de octubre 2015, de Ricardo Glazman Animación Sitio web: <https://ricardoglazmananimacion.wordpress.com/2010/08/26/breve-historia-de-la-animacion>
- Enríquez Tito, Luis Giovanny. (2015). PROYECTO DE VIABILIDAD PARA LA CREACIÓN DE UNA EMPRESA 2.0. QUE FACILITE EL INTERCAMBIO DE BIENES SIN DINERO (TRUEQUES) EN LA CIUDAD DE QUITO. 12 Oct 2015, de Universidad de las Américas Sitio web: <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/3998/1/UDLA-EC-TMANM-2015-01%28S%29.pdf>
- Jaume Duran. (2008). Los dibujos animados. En El cine de animación norteamericano(11). Barcelona: Uoc.
- JOSÉ ABEL ORDÓÑEZ ZAMBRANO. (10 DE OCTUBRE DE 2013). DISEÑO E ILUSTRACIÓN DIGITAL DE SEIS PERSONAJES POPULARES
- Marcelo Gryckiewicz. (2011). Historias de los clubes de trueque en Argentina. 12 de Noviembre 2015, de TAOA Sitio web:

<http://www.taoaproject.org/le-projet-taoa-es/historias-de-los-clubes-de-trueque-en-argentina/?lang=es>

- Newman, M. W., & Landay, J. A. (2000, August). Sitemaps, storyboards, and specifications: a sketch of Website design practice. In *Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques* (pp. 263-274). ACM.
- Peter F. Drucker. (2004). *La sociedad Postcapitalista*. Bogotá: Norma.
- RAE. (2014). Diccionario de la lengua española. 17 Oct 2015, de Asociación de Academias de la Lengua Española (ASALE). Sitio web: <http://dle.rae.es/?w=ilustración&m=form&o=h>
- Ricci, Alessandro. (2002 Jun). Entrevista a Heidemarie Schwermer. *Lateral*, 90, 41.
- Susana Hintze. (2013). *Trueque y Economía Solidaria*. 17 Oct 2015, de Universidad Nacional de General Sarmiento Sitio web: <http://www.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/48972.pdf>

## **ANEXOS**



<b>Acción</b>	<b>Sonido</b>
<p>ESC 1.</p> <p>FONDO BLANCO</p> <p>Un punto (azul neón) parpadea en el centro de la pantalla, sobre él se forma un signo de pregunta, el signo se duplica, ambos signos se expanden y se lee ¿Sabías que?</p> <p>El Fondo se hace azul desde el centro.</p>	<p>Locución de la Narración</p> <p>-¿Sabías que?</p>
<p>ESC 2.</p> <p>FONDO AZUL</p> <p>Entra por el lado derecho de la pantalla el continente Europeo y Asiático, por el lado izquierdo de la pantalla el continente Americano, formando un Mapamundi, se señalan en el mapa muy pocas zonas, se hace un acercamiento a estas zonas, el fondo se torna blanco.</p>	<p>-El 1% de la población tiene tanta riqueza como el resto del planeta</p>
<p>ESC. 3</p> <p>FONDO BLANCO</p> <p>Se crea el suelo (Azul Marino) desde el inferior de la</p>	<p>-La ONU Manifiesta que en lugar de tener una economía</p>

pantalla y el edificio de la ONU se levanta igualmente del inferior de la pantalla.

El cielo Cae desde la esquina superior derecha de la pantalla (Color Azul)

En el "subsuelo, el personaje joven (silueta) está trabajando en una mina, mientras que el empresario (silueta) está sentado recibiendo dinero.

Acercamiento al Dinero, se torna todo verde.

ESC. 4

FONDO VERDE

Al ingresar en el color verde, empiezan a caer hojas por el lado superior de la pantalla hacia los lados, contrastando con el fondo, se forma un marco en toda la pantalla, en el interior aparece el sol INCA abriendo su boca, entramos en su boca, se observa manos intercambiando objetos por ambos lados de la pantalla, sale una balanza desde la parte de atrás levantándose

que trabaje por la prosperidad de todos, hemos creado una economía únicamente para el 1% del mundo.

-Esto no siempre fue así...  
Uno de los imperios más grandes de América los INCAS no ocupaban el dinero como parte de su subsistencia, nuestros ancestros ocupaban el intercambio y el trueque como base de la sociedad, al igual que una equidad estable entre el pueblo y el estado.

en la que el estado y el pueblo están equilibrados dentro de la balanza, en el centro tiene el mundo, nos acercamos y volvemos al mapamundi del inicio.

ESC. 5

FONDO MAPAMUNDI

Estamos nuevamente en el mapamundi señalamos Europa con verde fosforescente y hacemos un acercamiento, el escenario cae desde el superior de la pantalla, formando una ciudad europea, casas, calles, iglesias, etc, El fondo se mueve hacia el lado izquierdo haciendo un paneo, hasta el puerto, se divisa y se encamina un barco por el mar...

Se mancha de rojo la pantalla con sangre...

ESC. 6

FONDO ROJO

La palabra "actualmente" ingresa por el lado derecho de la pantalla y hacemos un acercamiento a la letra T,

-Mientras tanto al otro lado del mundo en Europa, la sociedad estaba sustentada en base al dinero, empezando a formar capitales y bancos para el desarrollo de una población económica activa. Al llegar Europeos a América, impusieron toda su cultura... y bueno esa historia la conocemos todos.

-Actualmente la sociedad está basada en un economía activa, que está globalizada, es decir el planeta gira entorno

dando un fondo blanco. Se forma desde el inferior una línea de fábrica de dinero. Nos acercamos a un billete, y en la punta de la pirámide del billete debe girar el mundo...

Se prenden pocas luces azules neón en el planeta que está girando.

ESC. 7

FONDO PLANETA \_ MUNDO EN EL CENTRO.

Se abre un ojo en el planeta viendo a la cámara, entramos en su iris dentro del iris se encuentra el sol inca, entramos en el ojo del sol inca, y bajamos la cámara con un paneo haciendo que el sol se aleje.

La pantalla se divide en 3, una persona empresario enseñando, joven cultivando, manos estrechándose.

Se divide en la mitad con una línea blanca y se abre hacia la parte superior e inferior del cuadro.

al dinero y a su producción, son muy pocos los lugares en el mundo que no se lo utiliza para poder vivir.

-Podemos abrir los ojos y retomar parte de nuestras raíces ancestrales para poder entregar al mundo una economía auto-sustentable y solidaria que funciona con el Trueque, con el planeta, el trabajo y la equidad.

<p>ESC. 8</p> <p>FONDO BLANCO _ TEXTO MORADO</p> <p>Las palabra "El trueque" caen en color morado desde el lado superior de la pantalla llenando la mitad inferior de la pantalla de un solo color; la pantalla gira noventa grados.</p> <p>Entra por el lado izquierdo de la pantalla la silueta de una casa en la que autosuficiente.</p> <p>Los elementos van hacia el lado izquierdo, se muestra una reducción en estadística de la falta de empleo.</p>	<p>-El trueque da como principal beneficio el ser el productor, y mercantil de nuestro trabajo, producto o conocimientos así reducimos la falta de empleo y la monopolización de mercados que impiden el crecimiento social.</p>
<p>ESC. 9</p> <p>FONDO BLANCO _ TEXTO VERDE FOSFORECENTE</p> <p>La palabra Inclusión en texto verde sube desde el inferior de la pantalla hasta la mitad del texto, gira 90 grados hacia la derecha, pintando todo el fondo, ingresa desde el superior derecho de la pantalla el cielo, y el suelo, se ven muchas casas,</p>	<p>-La inclusión entre la comunidad logra que las relaciones humanas mejoran, genera que las personas vayan creando una comunidad de consumidores y gestores de trabajo, así se generar una red de bienes, servicios y conocimientos que están al alcance del producto que</p>

<p>colaborando entre sí en perspectiva, en el fondo por el inferior de la pantalla aparece la ciudad en silueta la cámara se aleja, es un libro, seguimos alejándonos, las manos sosteniendo el libro (fondo verde), el libro vuela de las manos.</p> <p>Aparece un pizarrón por el lado izquierdo superior de la pantalla y se intercambia con el libro</p> <p>Desde el interior se expande el fondo color naranja claro.</p> <p>ESC. 10</p> <p>FONDO PIEL</p> <p>La palabra trueque se escribe en el centro de la pantalla con una caligrafía de tatuaje, la cámara se aleja, es el brazo del personaje joven de perfil mirando al lado izquierdo, sale una nube (pensamiento) por el lado derecho de la pantalla dentro de ella se crean figuras.</p> <p>Hacemos un acercamiento a las figuras de la nube se forma un ojo, acercamiento de la</p>	<p>podamos ofrecer, cualquier objeto que podamos cambiar o cualquier conocimiento que podamos enseñar.</p> <p>-La idea de trabajar en trueque, genera en el ser humano la capacidad de imaginar y crear, estas dos capacidades que se vuelven a despertar por el hecho de conseguir o satisfacer alguna necesidad, son de un beneficio increíble para la sociedad, porque el generar productos y trabajo partiendo de un individuo crea medios, vínculos, y sobretodo</p>
--	---

<p>cámara hacia la pupila, en su pupila las palabras Generar Productos, En la letra T sale hacia abajo la palabra Trabajo, hacemos un acercamiento a la letra a la letra O.</p> <p>ESC. 11</p> <p>FONDO AZUL CLARO</p> <p>Se crean signo de pregunta (se repite el inicio de la escena 1) junto a la palabra trueque, los signos de pregunta y quieres hacer un suben hacia el borde superior de la pantalla desapareciendo, se crea la palabra empecemos, con el Hashtag que aparece en la parte inferior Cambia el cambio.</p>	<p>contribuye a la exploración y la iniciativa para lograr nuestros objetivos.</p> <p>-¿Quieres hacer un trueque? Empecemos #CambiaElCambio</p>
--	---