



**FACULTAD DE COMUNICACIÓN DE COMUNICACIÓN Y ARTES  
AUDIOVISUALES**

**“LA VIDA DE LAS SERPIENTES EN LAS SELVAS TROPICALES”**

**Trabajo de titulación presentado en conformidad con los  
requisitos establecidos para optar por el título de Licenciado en  
Multimedia y Producción audiovisual**

**Profesor guía:**

**Ms. David Cazar**

**Autor**

**Juan Carlos Morales Virano**

**Año**

**2015**

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido este proyecto por medio de sesiones que se han realizado de manera periódica con el estudiante, con el fin de conseguir un mejor desarrollo orientando sus conocimientos con el fin de que cumpla con las disposiciones que regulan los Trabajos de Titulación.

---

DAVID FERNANDO CAZAR GARCÍA

MS. MASTER EN ANIMACIÓN 3D

CI. 1716915358

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Declaro que este trabajo es original y de mi autoría, toda fuente ha sido citada de forma correspondiente de acuerdo y que para su ejecución se ha respetado su disposición.

---

JUAN CARLOS MORALES VIRANO

CI. 140051307-1

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco infinitamente a Dios por haberme concedido la fortaleza y sabiduría necesarias para que mis sueños se cristalicen, y a todas las personas que de una u otra forma me han apoyado a lo largo de mi vida estudiantil, sin las cuales no hubiese sido posible alcanzar mis metas:

A mis maestros y maestras por haberme guiado en el logro de aprendizajes significativos que me servirán para ponerlos en práctica, en el futuro como profesional; especialmente al Ms. Master en Animación 3D David Cazar, asesor de este proyecto, por sus consejos y sugerencias oportunas e imprescindibles para la consecución de mis propósitos.

De manera especial agradezco a mis abnegados padres por su apoyo incondicional, y a mi entrañable amigo, Miguel Rivadeneira por su valioso aporte en las actividades emprendidas durante mi carrera universitaria.

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo investigativo a mis padres, los seres que me han dado la vida y me han formado con su ejemplo, amor y comprensión. Gracias a ellos he podido culminar con éxito mi carrera estudiantil. A ellos les debo todo lo que tengo y lo que soy, ya que no escatimaron esfuerzo alguno por apoyarme de manera incondicional, animándome siempre a luchar y no darme por vencido, pese a los obstáculos que se me presentaron durante el trayecto.

## RESUMEN

El proyecto propone educar y concientizar a los niños sobre las serpientes tropicales de nuestro país mediante el uso de un producto audiovisual, el cual no sólo buscará ser muy técnico sino también entretenido.

En las escuelas se enseña mucho sobre animales a los niños, pero no se les enseña sobre las condiciones en que estos se encuentran y qué medidas se deben tomar para protegerlos, de manera prudente. Por lo cual durante muchos años en la región amazónica se han exterminado muchos animales de manera irresponsable.

Las serpientes constituyen una de las especies más incomprendidas por el ser humano. Con frecuencia, las personas se encuentran con serpientes, y éstas no sólo reciben el rechazo y desprecio sino que casi siempre corren peligro de muerte ya que la primera reacción es matarla o asustarla en lugar de hacer algo más sensato.

Aunque en la actualidad existen muchos documentales sobre serpientes, estos resultan ser demasiado serios y técnicos para entretener a un niño, y otros medios audiovisuales que a pesar de estar dirigidos al público infantil se enfrascan mucho en su género siendo demasiado simples hasta el punto de no ser diferentes unos de otros. Es aquí donde nos damos cuenta de que se debe crear un producto de mejor calidad que pueda combinar aquellos aspectos educativos y divertidos.

El producto de este proyecto es un cortometraje animado de corta duración donde se enseñará rápidamente acerca de las serpientes, dándole énfasis a su relación con los seres humanos; el cortometraje incluye humor durante el transcurso, para hacerlo menos serio y más agradable para los niños.

La animación 2D se ha integrado con 3D con el objetivo de crear un estilo más original, pero este a su vez debe ser agradable para el público infantil; es decir no toda clase de estilos de dibujos o animación son agradables para los niños, tomando en cuenta esto se escogió el concepto de todo el cortometraje.

## ABSTRACT

The project aims to educate and raise awareness among children about the tropical snakes in our country by using an audiovisual tool not only technical but also entertaining.

In many elementary schools and also high schools the children learn a lot about animals, but they do not learn the conditions of their habitat and how to protect them. This is the reason why over the years in the Amazon Region, people have exterminated many animals irresponsibly.

The snakes are one of the most misunderstood species by mankind. Often people find snakes, which are not only rejected, but are almost always in danger of death; because the first reaction is to kill them instead do something more reasonable.

Nowadays exist many documentaries about snakes, but they are too businesslike and technical to amuse a child, and other audiovisual media are too simple and ordinary. This point is where we realized that is necessary to create a better quality product that combines educative and fun aspects.

The product of this project is an animated short film where we will teach about snakes, emphasizing their relation with humans; it will include some comedy during the explanations, in order to be nicely for children.

2D animation has been integrated with a 3D one with the objective of getting a new and original style, and also enjoyable for young audience. We chose the short film concept because not all the cartoons are nice for our spectators.

## ÍNDICE

Introducción .....	1
1. La Cultura y las serpientes de la Amazonía.....	2
1.1 Serpientes Tropicales.....	2
1.2 Factores sociales y culturales en relación con las serpientes amazónicas y su hábitat .....	7
1.2.1 Conocimiento y capacitación de la población amazónica.....	11
1.3 Hábitat.....	15
2. Educomunicación.....	18
2.1 Relación entre la educación y la comunicación.....	19
3. Metodología de la Investigación.....	21
3.1 Población .....	21
3.1.1 Muestra .....	22
3.2 Variables .....	24
3.2.1 Variables Independientes .....	24
3.2.2 Variables Dependientes .....	25
3.3 Herramientas de investigación .....	25
3.4 Entrevistas .....	25
3.5 Encuestas .....	37
3.5.1 Tabulaciones y conclusiones .....	37
3.5.2 Conclusiones .....	40



3.5.3 Recomendaciones .....	41
<b>4. Propuesta .....</b>	<b>43</b>
4.1 Introducción .....	43
4.2 Preproducción .....	47
4.2.1 Storyline .....	47
4.2.2 Sinopsis .....	47
4.2.3 Argumento .....	48
4.2.4 Guión .....	48
4.2.4.1 Guión completo .....	50
4.2.4.2 Guión Técnico.....	56
4.2.5 Storyboard .....	61
4.2.6 Concepto visual y arte .....	69
4.2.7 Los personajes .....	79
4.2.8 Locución .....	82
4.3 Producción .....	82
4.3.1 Vectores .....	82
4.3.2 Escenarios .....	88
4.3.3 Audio .....	95
4.3.3 Animación .....	97
4.3.5 Modelos e Iluminación 3D .....	103
4.4 Post Producción .....	106

4.4.1 Integración .....	106
4.4.2 Edición .....	109
5. Evaluación del proyecto .....	110
5.1 Conclusiones .....	110
5.2 Recomendaciones .....	111
Referencias.....	113
Anexos.....	114

## INTRODUCCIÓN

La selva ecuatoriana tiene una gran biodiversidad; muchos medios de comunicación han mostrado que está siendo protegida, pero la realidad es otra, las personas no conocen sobre la situación de muchos animales y continúan perjudicándolos de muchas formas.

Este proyecto se dedica a estudiar la relación directa que tienen las personas en especial los niños con las serpientes, quienes han sido desde antaño, exterminadas en forma desmedida y violenta.

Durante mucho tiempo las serpientes se han visto rodeadas de diferentes estereotipos que le han dado una mala reputación en las personas, lo cual ha contribuido al miedo y agresividad ante dicha especie.

Se busca que los niños de seis a doce años de edad adquieran una conciencia ambiental que los ayuden en un futuro a proteger a las serpientes no solo aprendiendo sobre ellas sino también sobre la situación en que se encuentran y qué hacer ante un encuentro con ellas.

Se escogió como medio un producto multimedia para comunicar a los niños todos estos conocimientos; un cortometraje animado muy entretenido y poco técnico con el objetivo de atraer más la atención de los niños en lugar de distraerlos o incluso aburrirlos, a diferencia de otros medios audiovisuales como los clásicos documentales que a pesar de ser más completos en cuanto a información muchas veces no pueden ser disfrutados por los niños.

Muchos programas de televisión dirigidos a público infantil con el paso de los años no han llegado a destacar debido a que no se diferencian entre sí porque repiten el mismo contenido de otro programa infantil.

El producto multimedia contará con una buena imagen visual, además de ser informativo, didáctico, cultural y entretenido. Se escogió un estilo visual que sea agradable para la vista de los niños puesto que no toda clase de estilo de animación es adecuada para ellos.

## CÁPITULO I

### LA CULTURA Y LAS SERPIENTES DE LA AMAZONÍA

Gracias a las condiciones climáticas que hay en la región amazónica, en las selva ecuatorianas podemos encontrar una gran biodiversidad, solo en nuestro país se pueden encontrar diferentes clases de reptiles que en conjunto suman 500 especies. Sin embargo durante las últimas décadas la constante presencia del hombre y sus actividades influenciadas por occidente en las selvas, ha perjudicado a muchos animales y su hábitat.

Muchos de estos animales como las serpientes han tenido mala fama debido a su forma de vida, apariencia y comportamiento, siendo ignorados por la mayoría de los ecuatorianos. Fauna Herpetológica Amazónica (Sandra Enríquez M, 1999, p5, 6).

#### 1.1 Serpientes Tropicales

Las serpientes u ofidios pertenecen al Suborden de los reptiles denominado serpentes dentro de la familia de los Lepidosaurios. La aparición de las serpientes se remonta a la época en que aún en la tierra existían criaturas prehistóricas, ellas aparecieron en el período cretácico, el cual sería el último de la existencia de los dinosaurios. Descienden de lagartos que se ocultaban en la tierra de sus depredadores y otros peligros, a este lagarto con el tiempo las extremidades les llegaron a ser innecesarias por lo tanto poco a poco estas fueron desapareciendo de su cuerpo, de igual manera los ojos perdieron mucho de su campo visual, los oídos en muchas especies desaparecieron. Tierra Viva: Animales del Mundo (Serrano, 2004, p.46).

Alrededor del mundo existen 2.700 especies de serpientes, divididas en 18 familias. Tierra Viva: Animales del Mundo (Serrano, 2004, p.47).

Las serpientes son animales con el cuerpo muy alargado que carecen de extremidades, siendo ésta una de sus características más notables, sin embargo a pesar de esto han sido capaces de adaptarse y sobrevivir a lo largo de los millones de años que llevan habitando este planeta, tienen la sangre fría

por lo cual son muy sensibles a la temperatura. Al igual que todos los réptiles no tienen la capacidad de sudar por tanto no pueden entrar en calor fácilmente; su cuerpo está cubierto por escamas, carecen de párpados; generalmente son sordas ya que en el pasado estos le llegaron a ser poco útiles.

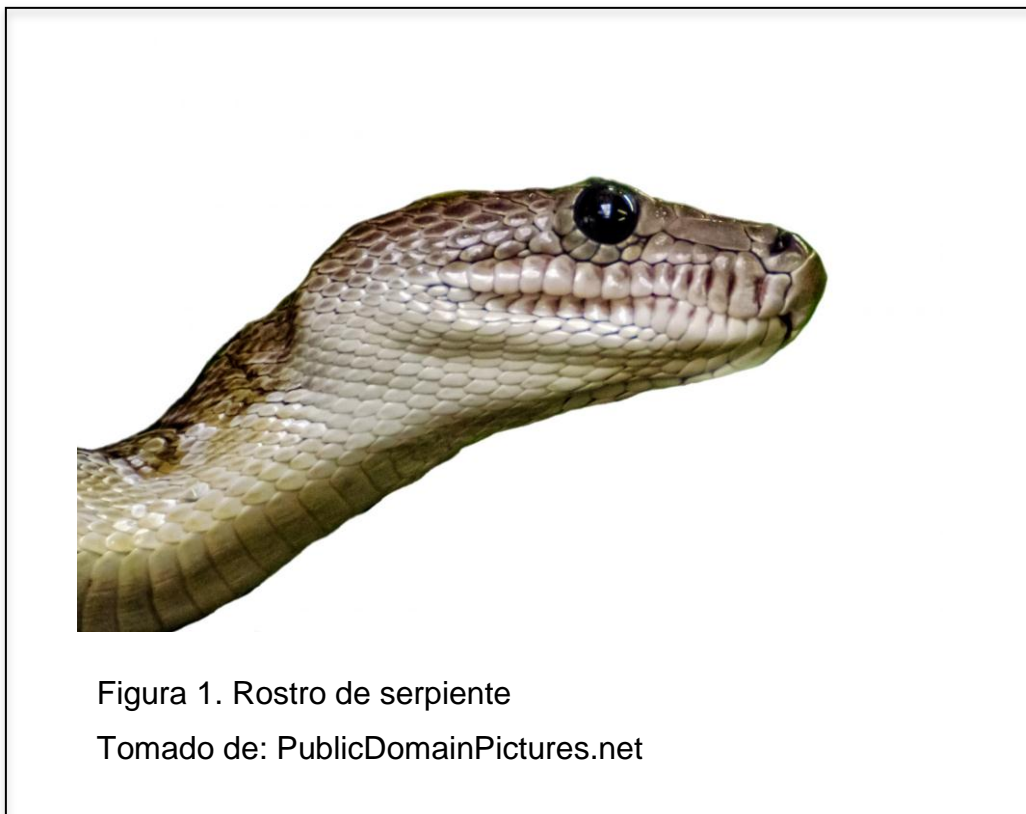


Figura 1. Rostro de serpiente

Tomado de: PublicDomainPictures.net

Las serpientes son carnívoras, son capaces de detectar a sus presas mediante el calor, por medio de orificios denominados fosetas termosensitivas. Fauna Herpetológica Amazónica(Sandra Enríquez M, 1999, p31).

Son una de las especies animales que han logrado habitar gran parte del planeta, a excepción de los polos ártico y antártico, prefieren las selvas tropicales como la amazónica ecuatoriana por su clima cálido, es en este tipo de hábitats donde existen más especies.

Existen muchas especies de serpientes, algunas utilizan para alimentarse y protegerse su propia fuerza y son conocidas como constrictoras mientras que otras utilizan el veneno.

A pesar de que todas las serpientes se deslizan sobre el suelo para moverse ellas tienen diferentes formas de hacerlo según la especie, otras incluso pueden llegar a nadar mejor que otras o incluso subir árboles, el movimiento de las serpientes suele ser ondulatorio en forma de “s”, también existen otras formas de movilización como acordeón, todo esto gracias a sus 4000 vértebras. Se sabe que a pesar de no poseer extremidades, se puede notar en sus cuerpos la existencia de algunas de ellas como la cloaca ubicada cerca del coito. Tierra Viva: Animales del Mundo (Serrano, 2004, p.46).

Ecuador se ha dividido en varias zonas de acuerdo a los animales que las habitan; en la Amazonía los reptiles son mucho más abundantes y conoce que hay 400 especies de anfibios y reptiles. Fauna de Vertebrados del Ecuador (Albuja V.Luis y Ana Almendariz C. 2012).

Algunas de las especies de serpientes que podemos encontrar en la selva ecuatoriana incluyen:

La boa, una de las serpientes más grandes de la Amazonía, llega a alcanzar 4 metros de longitud. Por su tamaño es considerada peligrosa para las personas, aunque no suele ser agresiva sí suele defenderse, su carne es comestible por lo cual es cazada y amenazada. La boa arcoíris llamada así por los colores de su piel cuando se encuentran expuestas a la luz solar, es más pequeña que la boa común.



Figura 2. Boa y boa arcoíris  
Tomado de: Wikimedia Commons

La anaconda es la serpiente más grande y pesada del planeta, se caracteriza por tener una gran cantidad de músculos, pasa la mayor parte del tiempo pasan en agua, estas pueden atacar y matar a una persona pero normalmente tratan de evitarla.



Figura 3. Anaconda  
Tomado de: Pixabay

La chonta es una serpiente constrictora, pequeña e inofensiva para los seres humanos a quienes evita; cuando se siente amenazada trata de defenderse usando su cola como látigo. Se alimenta de otras serpientes más pequeñas y roedores pequeños, razón por la cual resulta benéfica para las personas; esta especie ha sido escogida para representar a las demás especies en este proyecto. Es quizá la menos peligrosa para los seres humanos debido a la ausencia de veneno en su mordida, las serpientes pequeñas son las más venenosas y al alimentarse de ellas ayudan a mantener el equilibrio en la selva tropical ecuatoriana.



Figura 4. Chonta

Tomado de: Fotografía.NET

La serpiente equis es una de las especies venenosas más común de las selvas ecuatorianas, si una personas es mordida por un espécimen de estos corre peligro de muerte, es bastante agresiva cuando se la ataca, son cazadas por su grasa para curar enfermedades. La serpiente verrugosa es la más venenosa que se puede encontrar en la selva amazónica, al tener escamas bastante sobresalientes y redondas, tiene un aspecto rugoso y esa es la razón de su nombre. Fauna Herpetológica Amazónica (Sandra Enríquez M, 1999, p32-46).

Muchas de estas serpientes suelen vivir en zonas de la selva muy alejadas del hombre, sin embargo hasta el día de hoy aunque ya no tan frecuentemente, pueden aparecer en fincas, ríos y alrededores de la ciudad; muchos de estos encuentros han sido perjudiciales para las serpientes porque el primer instinto de la gente es exterminarlas rápidamente, matándolas de forma violenta y exagerada haciendo sufrir cruelmente al animal.



Muchos seres humanos alrededor del mundo siempre han tenido fobia y repudio a las serpientes, este rechazo ha nacido gracias a muchos factores negativos debido a que las serpientes cumplen con las características de lo que muchos humanos consideran “belleza”.

## **1.2 Factores sociales y culturales en relación con las serpientes amazónicas y su hábitat**

Cultura:

La palabras “maldad” y “serpiente” se han juntado muchas veces y esto ha llevado a la gente a involucrar de manera exagerada a las serpientes como perversas y horribles criaturas naciendo de esta manera un estereotipo a su alrededor.

Los seres humanos siempre se han preocupado por las especies amenazadas y en peligro de extinción, sin embargo siempre se ha prestado atención más a los animales que son “bonitos” según la gente, como osos panda, rinocerontes o aves con plumas de colores,. Rara vez hemos visto una campaña que proteja a animales con una serpiente como imagen principal.



Figura 6. Los guacamayos son especies de preferencia en campañas por la protección animal.

Tomado de: [PublicDomainPictures.net](http://PublicDomainPictures.net)

Incluso en nuestro país se tiene preferencia por otras especies como guacamayas, capibaras y otras consideradas inofensivas. Es más, las personas, por lo general creen que las serpientes y animales poco agraciados no merecen ninguna protección, por el contrario deben desaparecer.

A lo largo de la historia las serpientes han estado rodeadas de estereotipos negativos que han afectado su imagen ante las personas en el mundo entero ya que muchas veces en cuentos de hadas, o mitos han desempeñado un papel generalmente antagónico.

En la biblia se representa al demonio con la apariencia de serpiente, ésta es una de las más antiguas representaciones de este animal como un servidor del mal, generalmente en el cristianismo se representan imágenes tanto de ángeles como santos pisando una serpiente, representando a la serpiente como si fuera un demonio. A pesar de que en algunos pasajes de la biblia las serpientes han aparecido sin relacionarse con la maldad, como el cayado de Moisés, mucha gente la sigue involucrando con las tentaciones, la traición y la maldad.



Figura 7. La serpiente de la biblia es una de las más antiguas representaciones de maldad de este animal

Tomado de: Wiki Commons

En varios cuentos de hadas, la serpiente ha sido retratada, por lo general, como el villano principal o secundario; un tema cliché de los cuentos es la malvada serpiente atacando pajaritos o conejitos. La gente de occidente especialmente en Europa no consideraba en épocas antiguas que la serpiente fuera un animal hermoso por tanto de ninguna u otra manera se podía asociar con el bien.

En la obra de Rudyard Kipling “El libro de la Selva”, el personaje de Kaa la serpiente es uno de los amigos de Mowgli, es sabia y le enseña cosas importantes al niño. Cuando Disney hizo la adaptación animada de esta historia, los creadores decidieron volver malvada a la serpiente porque en ese entonces una serpiente buena no habría sido vista con buenos ojos ante el público en general; la misma empresa Disney tiene muchos personajes villanescos que son serpientes.



Figura 8. En el libro Kaa es un mentor más de Mowgli lo cual contrasta con su representación en la película .

Tomado de: Wiki Commons

De esa manera, en los medios audiovisuales, la imagen de la serpiente se ha asociado a la maldad. Hemos visto muchas películas donde las serpientes son

las antagonistas, esto ha alimentado el odio hacia ellas de manera indirecta; las anacondas aunque si bien huyen de las personas, cuando las atacan se defienden. Es cierto que pueden matar a una persona, pero no acostumbran atacar a los seres humanos ni son tan grandes como en sus representaciones cinematográficas. Este estereotipo también se encuentra muy presente en producciones audiovisuales dirigidas hacia niños.

Los niños durante su crecimiento tienen impuesta la cultura del lugar donde se encuentran y deben aprenderla, esto se les impone desde el momento en que nacen. En algunas culturas se inculca a los infantes ciertos prejuicios y estereotipos hacia determinadas cosas; sin embargo los niños necesitan también aprender a discernir entre lo bueno y lo malo, lo correcto o incorrecto; los niños también tienen derecho a ser consultados y poder expresarse. Código de la niñez (2003, Quito, Ecuador, Art. 60)

El ser humano normalmente tiene temor de las cosas que desconoce, sobre todo si éstas no tienen buena apariencia. Las serpientes son animales con los que nadie quiere involucrarse. Si desde la escuela las personas recibieran una educación más profunda acerca de los animales y sus variedades, habría más conciencia en la gente en lo que se refiere a la protección de los animales.

Para la ejecución de este proyecto fue necesario indagar la opinión de los menores acerca de las serpientes para conocer con certeza si consideran o no que ellas son crueles y peligrosas. Las encuestas fueron aplicadas en función de lograr respuestas espontáneas e independientes, es decir sin que éstas se vean afectadas por estereotipos o prejuicios impuestos.

La conciencia ambiental no les compete únicamente a los adultos, por el contrario cada día es más importante desarrollar el respeto por parte de los niños, a la naturaleza. Se debe incentivar en ellos el amor y el respeto por el medio ambiente, éste debería ser uno de los principales objetivos de los medios de comunicación.

Es lamentable, pero muchos medios de comunicación tradicionales, lejos de ser los promotores del cuidado ambiental, no han cumplido a cabalidad su

papel, sobre todo en la niñez. Los problemas del medio ambiente y los animales aunque son tratados en clase e inclusive se transmiten las soluciones, éstas nunca se profundizan, mucho menos se ponen en práctica. Código de la niñez (2003, Quito, Ecuador Art. 38).

La serpiente es parte de la naturaleza, por lo tanto tiene derecho a la vida. Al igual que todos pretende sobrevivir, tiene hambre, sueño e incluso miedo; sin embargo su apariencia genera prejuicios en la gente y por lo mismo, es repudiada. A diferencia de un animal doméstico, como por ejemplo, un perro o un gato, que busca la compañía de los humanos, la serpiente es más independiente y de hecho siente temor hacia las personas, esto provoca susto o terror en algunos casos, lo que desemboca en una confusión porque se cree que este animal tiene una excesiva agresividad.

Actualmente las serpientes han hecho apariciones en películas como personajes más simpáticos y no malvados, como por ejemplo: Larry la anaconda de Salvaje, Juju de la Princesa y el sapo de Disney y la maestra Víbora de Kung Fu Panda.

### **1.2.1 Conocimiento y capacitación de la población amazónica:**

No basta vivir en determinado lugar para estimar que se debe conocer por completo el mismo, existen ciertas áreas o situaciones que sencillamente escapan a nuestra capacidad de conocimiento, por lo tanto se las ignora. Es el caso de la Amazonía ecuatoriana donde la selva tropical posee una belleza exótica y a la vez misteriosa.

Cabe anotar que en nuestra Amazonía existe un gran porcentaje de analfabetismo, muchas personas no tienen educación o han avanzado solamente a la básica; a través de sus propias experiencias han aprendido sobre el medio ambiente, por el tiempo que han vivido en el lugar. Una persona que ha habitado toda su vida cerca de la selva, tiene conocimiento empírico acerca de cuáles son las plantas venenosas, cuáles son comestibles, dónde viven los animales, etc.; pueden conocer mucho sobre serpientes pero no conocen todo lo relacionado a ellas ni todas las variedades existentes, porque

en gran parte de la selva aún no ha sido explorada. Desconocen también qué especies están siendo amenazadas y por lo mismo, éstas siguen siendo exterminadas, como ejemplo tenemos a los armadillos que se encuentran amenazados pero la gente no toma conciencia de ello y más bien cree que aún existen en gran número y no hay peligro de extinción. En el tabla 1 podemos ver las cifras de Analfabetismo que hay en Morona Santiago; si bien éstas no son muy grandes, sin embargo, si consideramos la pequeña población de esta provincia, los datos son alarmantes.

Tabla 1. Niveles de alfabetismo en Morona Santiago

Educación – Población	Medida	
Analfabetismo	%(15 años y más)	6,63
Hombres	%(15 años y más)	4,7
Mujeres	%(15 años y más)	8,61
Escolaridad	Años de estudio	8,7

Tomado de: Plan Binacional de Desarrollo de la Región Fronteriza

Muchos animales son extraídos de la selva para ser conservados como mascotas y permanecen al cuidado de personas que no saben nada en absoluto de las especies, las cuales, en la mayoría de los casos, terminan muriendo rápidamente, éstas pueden tener mayor esperanza de vida en estado salvaje y en su hábitat. Otros animales han sido transportados a la ciudad, donde viven en espacios reducidos y en condiciones de total descuido por parte de los dueños, incluso las fundaciones encargadas de proteger el medio ambiente, no han desempeñado bien su función, puesto que demoran demasiado en liberar a los animales incautados o peor aún, en algunos casos se los llevan a sus propias casas.

Existen otros problemas que son desconocidos por la gente, en la ciudad hay quienes han llegado a confundir a los jaguares con los tigres. Lamentablemente, los seres humanos son los principales depredadores de ciertas especies que no son de granja como las serpientes, zorros, zarigüeyas, monos u otros que aun siendo inofensivos provocan pánico en la gente al punto de tratar de deshacerse de ellos de formas muy violentas, ya sea mediante pisotones o usando armas de fuego, machetes, y en casos extremos, fuego, ocasionando un perjuicio a estos animales, más grave aún que el que pueden causar otros depredadores.

Rara vez las serpientes se acercan a los humanos, mientras las ciudades crecen, los animales se refunden más en la selva para protegerse; cuando las personas llegan a construir casas y cabañas en zonas selváticas no se pueden evitar dichos encuentros que como ya se mencionó, terminan mal para estas especies. Cuando las serpientes entran a las fincas suelen ir tras los pollos, huevos y alimentos que se consiguen con más facilidad en una granja que en la selva, aunque no exentas de peligro. Si la gente tomara otras medidas de seguridad, las serpientes no entrarían a las viviendas humanas; existen muchas plagas como roedores pequeños que pueden dañar los cultivos, estos animales son presas de las serpientes, las mismas que ayudan a regular las cantidades hasta lograr estándares normales; incluso existen especies como la chonta que se alimenta de serpientes venenosas, evitando que se multipliquen de manera excesiva. Es la misma naturaleza la que se encarga de todo equilibrio. Gran Libro de Preguntas y Respuestas (Gispert, p.258)

Estos problemas son el resultado de que en Ecuador no existe una cultura ambiental, son pocas las leyes que protegen a los animales y el medio ambiente e incluso las mismas no son adecuadas. El derecho en la protección y conservación del medio ambiente (Bermeo, C. Chaves, A. Ángel, P. Christian, H. 2009, p.6)

Las campañas que se han hecho para proteger la selva en realidad no han tenido nunca un resultado aceptable, éstas se ven prometedoras y eficaces en los medios de comunicación, como periódicos y televisión pero nunca se

muestra la realidad. Desde luego que hay un trabajo serio de protección, en reservas como la del Yasuní, pero ésta se limita a dicho lugar, sin preocuparse mucho del resto de la selva. Otras campañas solo se han hecho con objetivos de marketing y publicidad que duran cierto tiempo y luego quedan en el olvido. La gente de otras regiones del país se ha limitado a escuchar y ver estas campañas por televisión, convencida de todo lo que éstas anuncian. Se difunde la idea de que la selva ecuatoriana está siendo protegida y que sus habitantes siempre están velando por ella, que incluso hoy en día las aves exóticas de colores se pueden ver surcando los cielos todo el día. La publicidad de las campañas ha hecho muy bien su trabajo ocultando la cruda realidad de la Amazonía.

Las pocas leyes que existen no funcionan todo el tiempo o pasan desapercibidas, Macas está llena de ciudadanos que tienen muchas mascotas exóticas, que son utilizadas para impresionar a los demás, esto demuestra realmente que el Ministerio del ambiente no está cumpliendo con su función. Las leyes son manejadas a conveniencia de los encargados, existen casos en los que se aplican y otros en los que simplemente son ignoradas; es decir, ciertas personas o círculos sí pueden tener animales exóticos mientras que otros no.

Durante mucho tiempo la región amazónica ha sido descuidada, razón por la cual, todos los problemas mencionados aún persisten. Debemos recordar que hasta hace algunos años la región amazónica había sido olvidada ya que siempre se les concedió mayor importancia a las demás regiones, en especial a Galápagos.

Existe una ley de gestión ambiental que obliga a las personas a tener responsabilidades para el manejo ambiental a fin de mejorar la protección de nuestro medio ambiente. Ley de Gestión Ambiental (2012, Quito Ecuador)

No obstante esta situación, no debemos dejar de reconocer que la gente sigue haciendo esfuerzos por proteger el medio ambiente, en Ecuador existen tres parques nacionales que se dedican a la protección de la fauna y flora, entre



ellos el ya conocido Parque Nacional Yasuní, que se encuentra ubicado entre las provincias de Orellana y Pastaza, el Parque Nacional Podocarpus que se encuentra en Loja y Zamora Chinchipe y la Reserva de Producción Faunística Cuyabeno que se encuentra ubicada en la provincia de Sucumbíos.

También es cierto que existe una gran oposición hacia la explotación de dichos territorios desde los propios habitantes y gente de otras partes del país, aún así ciertas organizaciones han tratado de frenar esta oposición destruyendo documentos que refuerzan la protección ambiental, en este asunto se ve implicada la protección de las serpientes.

### 1.3 Hábitat



Figura 9. Selva Tropical

Tomado de: [PublicDomainPictures.net](http://PublicDomainPictures.net)

Como todos los reptiles las serpientes tienen sangre fría y requieren la luz de sol para poder calentarse debido a que los reptiles carecen de la capacidad de sudar y por esa razón prefieren lugares con clima tropical. El Porqué de las Cosas: Naturaleza y Ciencia (LIBSA, 1998, p.26)

Gracias a las continuas lluvias y calor que existe en los trópicos, estos territorios tienen variada y abundante vegetación. A lo largo de las grandes extensiones de tierra existe una gran cantidad de animales de toda clase como insectos, peces, anfibios, reptiles, aves y mamíferos. Es por ello que la

amazónica es la selva tropical más grande, ocupa la mayor parte de Sudamérica y se encuentra mayormente en Brasil; se extiende hasta países como Ecuador, Venezuela, Perú y Colombia. Las grandes precipitaciones de lluvia han permitido que la vegetación sea muy frondosa, con árboles muy altos formando grandes techos tupidos en grandes extensiones. Gran Libro de Preguntas y Respuestas (Gispert, p.234)

Las hojas de los árboles caen en los suelos de las selvas tropicales, que sirven como nutriente para plantas más pequeñas, y alimento para insectos; en dichos suelos también habitan otros animales. Gran Libro de Preguntas y Respuestas (Gispert, p.235)

El medio ambiente ha sido descuidado por parte de la gente, se debe desarrollar más el conocimiento de los recursos naturales e incentivar a la defensa del mismo. Las personas deben aprender cómo aprovechar más la tierra sin perjudicar la naturaleza. Reglamento General de la ley de educación (2003, Quito, Ecuador Art. 10)

En Ecuador existe biodiversidad tanto en flora como en fauna. La actividad maderera es muy frecuente en la región amazónica pero aun así hay una gran cantidad de vegetación especialmente entre una ciudad y otra; existen plantas que son desconocidas por las personas, como por ejemplo tenemos la guayusa que es una planta que crece únicamente en esta región.

Las serpientes se encuentran más seguras en su propio hábitat, a medida que los humanos empiezan a habitar territorios más adentrados en la selva, ellas empiezan a internarse más en la vegetación; la especie está muy bien adaptada a su medio ya que puede fácilmente distinguir las temperaturas de plantas y animales, esto las ayuda a mantenerse seguras ante el peligro y a reconocer su alimento. Las reservas ecológicas les ofrecen a las serpientes refugios más seguros sin la presencia humana, ya que éstas suelen ser cazadas por su grasa para crear medicinas o por su carne debido a que algunas son comestibles. Los serpentarios como el de la ciudad de Baños son

lugares también muy seguros para una serpiente, sin embargo las priva de su libertad.

Lugares peligrosos para ellas son aquellos en los que se encuentran continuamente los humanos; las fincas y haciendas son lugares propicios para encontrar una que otra serpiente que desde luego corre un grave peligro.

## CÁPITULO II

### EDUCOMUNICACIÓN

Educomunicación se divide en dos palabras: comunicación y educación; la fusión de dichas palabras genera un gran medio para dar aprendizaje y conocimiento a las personas. Los medios de comunicación de la actualidad utilizan la Educomunicación para aumentar la calidad de la educación que se imparte; la educación puede fomentar la educación y a su vez la comunicación fomentará la educación.



Figuras 10 y 11. La comunicación y la educación al juntarse forman la Educomunicación

Tomado de: PublicDomainPictures.net y Exporta con Inteligencia

La Educomunicación ha ido teniendo mayor vigencia en los últimos años, ayuda a que las personas, especialmente los niños logren aprendizajes significativos, para que puedan entender mejor un mensaje o información. Permite a los menores reflexionar mejor y de igual manera desarrollar su capacidad crítica.

Gracias a la Educomunicación la situación de las serpientes es comunicada mediante un recurso especial que permite que los niños puedan reflexionar sobre el tema, opinar, analizar y criticar, sin imposiciones ni restricciones.

Los menores tienen derecho a una buena educación que contenga la información adecuada, para que puedan entender de una manera sencilla, de

acuerdo a sus necesidades lingüísticas. Los materiales y producciones audiovisuales son herramientas muy útiles para enseñarles a los niños acerca de la naturaleza, estos deben siempre traer notoriedad. Código de la niñez (2003, Quito, Ecuador, Art. 47, literal g)

La comunicación es la acción y efecto de comunicar, es información o mensaje que se puede transmitir entre uno o más individuos, existen diferentes clases de comunicación sin embargo todas se rigen por códigos establecidos para que sean comprendidos; la comunicación sin embargo no puede de cierta manera transmitir información. Aunque se pueda enviar todo tipo de mensajes por cualquier forma de comunicación, se debe escoger el medio correcto para cada mensaje, de manera que llegue claro a los receptores y no los confundan. En este proyecto se da prioridad a los niños que en su mayoría prefieren y aprenden mejor con medios visuales como los productos multimedia. Dicho producto audiovisual debe ser seleccionado en función del agrado o aceptación que tienen en los niños, como por ejemplo cortometrajes de animación.

En nuestro país, tanto niños como adolescentes están en todo su derecho de poder escoger el medio de comunicación para conseguir información, pero el mismo debe estar supervisado por los padres. Código de la niñez (2003, Quito, Ecuador, Art. 45)

La Educación es la acción y efecto de educar, normalmente es un docente el encargado de impartir los conocimientos, pero también existe otro tipo de educación que es la doméstica. Con frecuencia, la educación ecuatoriana ha incurrido en errores, como por ejemplo el hecho de no enseñar la forma de lidiar con animales. Hace falta mayor información en cuanto al uso de métodos que no resulten violentos y que sean más bien beneficiosos para ambos bandos. Se debería utilizar formas novedosas, que les guste a los pequeños, con el fin de fomentar el interés. Los niños merecen una buena educación que les brinde información no sólo adecuada sino además, satisfactoria.

## **2.1 Relación entre la educación y la comunicación**

La comunicación no podría existir sin educación y de la misma forma a la inversa, no se puede educar fuera de la comunicación. Estos dos factores son imperativos ya que la tradición pedagógica educativa reconoce la inmensa importancia de la comunicación como la principal herramienta de la educación. Debe existir una buena comunicación entre la persona que educa y la que se está educando; en los niños son más útiles las imágenes porque éstas pueden comunicar más que mil palabras en muchos casos.

Un aspecto importante en este proyecto es que aunque un producto audiovisual pueda ser entretenido y les llegue a los niños, no hay que olvidar que debe enseñar y no solo divertir; es decir poner más puntos educativos. Muchas veces los productos dirigidos a niños han perdido ese equilibrio entre educación y entretenimiento, dándole importancia más a uno u otro, y cuando esto sucede, muchas veces algunos conocimientos llegan alterados o tergiversados.

## CÁPITULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Para la ejecución del proyecto se empleó el método inductivo pues se partió del análisis de aspectos particulares, es decir de los datos acerca del conocimiento que se tiene de las serpientes de la Amazonía y su situación actual, para arribar a determinadas conclusiones, referentes a aquello que comunica el producto audiovisual que nos ocupa.

La investigación tiene un alcance de tipo exploratorio, descriptivo, correlacional y explicativo. Se ha considerado la pertinencia de realizar estudios exploratorios, en el presente caso, ya que se trata de un problema poco investigado, por lo que ha sido necesario indagar la información acudiendo a expertos. Además se han descrito los hechos en forma detallada, enfocándose especialmente en los orígenes y causas del fenómeno (contexto real de las serpientes) para obtener un producto final que busca ser un aporte tendiente a modificar o mejorar la actitud de las personas frente a estas especies.

Por otro lado, se ha estudiado la correlación entre las variables para luego crear una predicción de lo que la gente necesita para vivir en armonía con la naturaleza, tomando en cuenta también de que se trata de un tema de carácter social y ambiental de la región Amazónica.

#### **3.1 Población:**

Para la investigación se ha seleccionado 4 poblaciones distintas pero que a la vez se relacionan por compartir ya sea conocimientos, o ubicación. Éstas son:

Población 1. La población de objeto son niños de 7 a 9 años de edad que estudian en la escuela Eloy Alfaro de la ciudad de Macas; cuya cantidad puede variar según transcurren los períodos de clase. La escuela Eloy Alfaro, actualmente funciona en dos sedes, debido al gran número de estudiantes con que cuenta. Nosotros hemos considerado la sede ubicada en el centro de la

ciudad, donde atienden a los niños más pequeños, en la que se encuentra un total de 500 estudiantes, desde segundo hasta tercer año de educación básica.

La escuela Eloy Alfaro a diferencia de otros establecimientos de la ciudad trata de enseñar a sus estudiantes de manera lúdica y teórica; fue seleccionada debido a que, aunque la escuela no se encuentra en una mala situación con respecto a calidad educativa, aún carecen de ciertos medios visuales y prácticos para la enseñanza - aprendizaje de la naturaleza.

A esta población fue dirigido principalmente el proyecto, para educar a los niños de manera entretenida.

Población 2. Los directivos y profesores de la escuela Eloy Alfaro, con el fin de conocer la importancia que se le da a la educación sobre flora y fauna. Hay un total de 37 profesores de los cuales 10 trabajan en la sede escogida. Todos los profesores están capacitados para impartir todas las asignaturas del pensum académico, incluidas las que se relacionan con el ambiente y la biodiversidad, según lo dicho por el director del establecimiento, sin embargo solo pocos tienen un conocimiento profundo sobre el tema, y son tres, con los cuales se ha trabajado.

Población 3. Gente poseedora de fincas o viviendas en la zona cercana al río Jurumbaino, donde se ha evidenciado la presencia de serpientes u otros animales silvestres. En dicho lugar habitan alrededor de 8 familias mestizas y de la etnia Shuar, naturalmente los jefes de hogar fueron los escogidos.

Población 4. Expertos, especializados en ecología y medio ambiente. Entre los cuales se encuentra un funcionario del Ministerio del Ambiente, ya que tiene el conocimiento general sobre nuestra región, conoce las leyes y la situación de nuestras selvas.

### **3.1.1 Muestra**

Cabe señalar que a la población 1 se han aplicado encuestas, mientras que a las demás, se han realizado entrevistas. El número de individuos de cada



población se escogió de acuerdo a la fórmula para determinar la población como podemos ver en las siguientes ecuaciones.

Población 1:

$$N = 500$$

$$D = 5\%$$

$$P = 0.5$$

$$Q = 0.5$$

$$N = \frac{1}{\frac{D^2}{P \cdot Q} + \frac{1}{N}}$$

$$N = \frac{1}{\frac{0,0025}{0,25} + \frac{1}{500}}$$

$$N = 83$$

Por consiguiente, se requirieron 83 encuestas realizadas a los niños de la escuela Eloy Alfaro.

Población 2:

$$N = 3$$

$$D = 5\%$$

$$P = 0.5$$

$$Q = 0.5$$

$$N = \frac{1}{\frac{0,0025}{0,25} + \frac{1}{3}}$$

$$N = 3$$

Consecuentemente, se necesitaron 3 entrevistas para realizar a los profesores.

Población 3:

$$N = 8$$

$$D = 5\%$$

$$P = 0.5$$

$$Q = 0.5$$

$$N = \frac{1}{\frac{0,0025}{0,25} + \frac{1}{8}}$$

$$N = 7$$

En conclusión, fueron necesarias 3 entrevistas para realizar a las familias que tienen su vivienda en el sector cercano al río Jurumbaino.

Población 4:

$$N = 1$$

Al tratarse de una persona, lógicamente se requirió una entrevista.

## **3.2 Variables**

### **3.2.1 Variables Independientes**

Las variables han sido ya descritas en el anteproyecto las cuales son:

Serpientes Tropicales

Selvas Tropicales

Cultura

Herramienta Multimedia

Educomunicación

Todas ellas son independientes porque ya han sido creadas desde el momento en que se empezó con la elaboración de este proyecto.

### **3.2.2 Variables Dependientes**

Estas variables han sido tomadas en cuenta, en relación a lo que se quiera demostrar en este proyecto, como por ejemplo el poco o escaso conocimiento que tienen las personas acerca de las serpientes y el medio ambiente de nuestra región amazónica del Ecuador.

### **3.3 Herramientas de investigación**

Con el fin de conocer mejor los aspectos principales del proyecto se han realizado entrevistas y consultas a las poblaciones involucradas para obtener los datos necesarios para la creación del producto. A diferencia de la población 1, a las otras se les ha entrevistado con un cuestionario diferente para cada uno, según la necesidad de la investigación, es decir, de acuerdo a lo que se necesite saber de cada quien. Cada entrevista se compone de 15 preguntas.

### **3.4 Entrevistas**

Entrevista 1.

Los profesores entrevistados, aquellos que imparten la materia de Entorno Natural y Social o Ciencias Naturales fueron: el Lic. Humberto Andrade quien es a su vez el director de la Escuela Eloy Alfaro, la Mgs. Narcisa Alarcón y el Lic. Santiago Saquicela, a los cuales se les aplicó cuestionarios con preguntas abiertas y cerradas. El objetivo era conocer acerca del criterio que tiene cada uno de ellos sobre la importancia de la enseñanza – aprendizaje del medio

ambiente, y además saber su grado de conocimiento acerca de los medios de comunicación educativos. Las entrevistas se realizaron en el establecimiento de la Escuela Eloy Alfaro de la ciudad de Macas, los días 6 y 7 de Abril de año 2015.

Preguntas:

1. ¿Qué prioridad se le da a la enseñanza sobre plantas y animales de nuestra región?

Los profesores están de acuerdo en que se debe enseñar a los niños sobre la protección de su medio ambiente y recuperarlo. A los primeros años se les educa sobre ello de una forma más general de acuerdo a lo que exige el Ministerio de Educación. La escuela posee un terreno en el sector del barrio La Barranca donde se incentiva a los niños a proteger las zonas verdes que aún se conservan. La tierra es el primer sustento de toda la vida y los animales.

2. ¿Se les enseña a los niños sobre la situación actual de la fauna y flora del país?

Recogiendo los criterios, a los niños sí se les enseña acerca de la flora y fauna de nuestro país, según lo que contempla el currículo educativo y el Ministerio del Ambiente; esto a medida que avanzan los años de estudio se va profundizando. En realidad, todos los docentes obligatoriamente deben tratar estos temas porque constituye un eje transversal de la educación, el cuidado del medio ambiente como uno de los objetivos del Buen Vivir o Suma Kawsay, cuya temática es abordada no sólo dentro de los contenidos de la asignatura de Entorno y Ciencias Naturales sino en todas las materias.

3. ¿Considera que los textos estudiantiles sobre Ciencias Naturales son suficientes para captar la atención de los niños?

Los libros de texto ayudan mucho a la educación, pero no son suficientes, se deben agregar más elementos como el Internet y otros medios visuales donde los niños puedan observar la realidad sobre los animales y su situación, así

como también los bosques y el hábitat, o comprender palabras de difícil comprensión, en las páginas de un libro.

4. Aparte de la enseñanza con libros, ¿se ha enseñado a los niños con algún otro medio de comunicación más práctico o visual?

Todos coinciden que los videos, televisión y DVD resultarían mas útiles para la educación, la escuela cuenta con una sala de cómputo con conexión de Internet, sin embargo algunos de los equipos se encuentran en mal estado por lo que no sirven de mucho. Ellos consideran que hacen falta muchos recursos y equipos para mejorar la educación.

5. ¿Considera importante que los niños aprendan como lidiar en los encuentros con animales salvajes?

Los tres profesores coinciden en que los niños deben tener cautela en encuentros con animales salvajes, deben aprender a diferenciar qué animales son agresivos y cuáles no, para saber de qué manera se debe actuar. Están conscientes de que se debe respetar la vida del animal, ellos atacan si se sienten amenazados; cada animal cumple con una función en la naturaleza.

6. ¿En la escuela se trata de darles a los niños una conciencia ambiental?

En los alumnos, siempre se inculca el respeto y cuidado de los recursos naturales, de tal manera que comprendan que si no se toma conciencia acerca de la importancia de la protección del medio ambiente, en el futuro las consecuencias serían desastrosas para los seres humanos. Para ello, se utilizan las áreas verdes de la escuela, donde los niños siembran y cuidan plantas nativas de la Amazonía.

7. ¿Considera que las enseñanzas hechas en casa influyen en la relación de un niño con el medio ambiente?

La primera escuela de los niños es el hogar, aquellos valores y enseñanzas que los acompañan los primeros años de vida lo harán durante toda su vida,

los padres deben enseñarles a los niños a proteger el medio con acciones que los incentiven a ello como reciclar, sembrar plantas y proteger animales.

8. ¿Qué sugerencia daría para que los niños se relacionaran más con el ambiente?

El Ministerio debería dotar a las escuelas de más recursos de comunicación y no sólo libros, para impartir conocimientos de forma más dinámica: La escuela debería llevar a los niños a hacer recorridos por lugares silvestres para que ellos disfruten de su medio pero sin destruirlo.

9. ¿Cree usted que los programas infantiles sobre animales pueden ayudar a la educación de un niño en comparación con lo que se enseña en la escuela sobre la naturaleza?

Desde luego que sirve mucho a los niños, gracias a estos programas ellos pueden aprender de manera quizá leve pero útil. Sirve como un refuerzo de lo que más tarde aprenderán en una escuela.

10. Si se incorporara un medio visual en la escuela para enseñar a los niños ¿Cuál cree usted que sería el apropiado?

Los profesores consideran que medios como proyectores, televisores e infocus servirían de mucho para enseñar de forma lúdica, debido a que las clases continuamente se vuelven aburridas para los niños.

11. ¿Existe algún tipo de materia en la escuela relacionada con ciencias naturales que imparta en la escuela?

No, la única materia que se enseña en la escuela es Entorno Natural y Social que a partir del quinto año de educación básica se empieza a llamar Ciencias Naturales pero es prácticamente la misma materia.

12. ¿Ha cambiado la forma en que se educa a los niños acerca de naturaleza o se sigue enseñando de forma tradicional?

En general sigue siendo igual, pero se espera que el Ministerio pronto contribuya para mejorar la calidad educativa. Ahora se pone mayor énfasis en el proyecto del Buen Vivir.

13. Cuando se les ha mostrado videos educativos a los niños en la escuela, ¿se ha obtenido un mejor resultado?

Se han obtenido mejores resultados porque los niños se entretienen más que cuando están encerrados en el aula, simplemente escuchando al profesor; además de que los videos educativos les permiten desarrollar mejor sus destrezas. Está comprobado que las imágenes tienen mayor impacto e interés en los estudiantes que los clásicos carteles escolares, por ejemplo.

14. ¿Considera que los documentales profesionales hechos en el extranjero sobre varios animales, incluidos los de nuestro medio son bien recibidos por la audiencia infantil?

Los niños no discriminan lo que no hay en nuestro medio, por tanto les interesa. Ellos quieren algo diferente a lo tradicional, pero sería mejor que estos se enfoquen mejor en nuestro medio ambiente en lugar de otros.

15. ¿Cree usted que deberían haber más materias de Ciencias Naturales en la escuela?

Es importante porque se debe inculcar sobre el cuidado de nuestro medio ambiente ya que muchos no lo protegen y no quieren escuchar razones, sencillamente, no existe una conciencia ambiental. La carga horaria semanal de la asignatura, resulta reducida; pero tampoco debe extenderse demasiado esta enseñanza porque la naturaleza es bastante amplia, abarca muchos aspectos, factores, clasificaciones, etc. Quizá en lugar de aumentar el número de materias relacionadas con este campo, lo que debería haber es más salidas a espacios verdes y otras actividades similares.

### Conclusiones:

Como hemos podido ver la escuela le da mucha importancia a la enseñanza de lo relacionado con la flora y fauna de nuestro país, no sólo sobre las especies vegetales y animales, sino sobre la biodiversidad que hay en nuestra región. También se les incentiva a proteger nuestro medio ambiente en general; pero se necesita usar más recursos como los medios visuales que, sin duda contribuiría en el mejoramiento de la educación, ya que a la vez que sirven para educar, también entretienen a los niños, mucho más que tenerlos encerrados todo el día en un salón de clases leyendo y escribiendo.

### Entrevista 2.

Las familias que habitan cerca del río Jurumbaino son personas que en varias ocasiones tienen encuentros con serpientes debido al espacio que viene a ser urbano y rural al mismo tiempo. Se les preguntó desde luego, acerca de las serpientes y algunas cosas sobre nuestro medio ambiente. Sus respuestas han sido variadas, en algunos casos ellos no coinciden en ninguna pregunta, por lo tanto sus respuestas son muy distintas.

### Preguntas:

1. ¿Han aparecido muchas serpientes en las cercanías?

En general las serpientes aparecen de vez en cuando, en las fincas.

2. ¿Considera necesario matar a una serpiente que entra a una chacra?

Las familias consideran que es necesario acabar con la vida del animal sobre todo en caso de que sea una venenosa, pero si la serpiente es constrictora se la podría dejar en paz.

3. ¿Conoce cuáles serpientes son venenosas y cuáles no lo son?



Los lugareños dicen que las serpientes que tienen la cabeza en forma de candado triangular suelen ser las venenosas, la mayoría sí conoce estas diferencias.

4. ¿Qué medidas suele tomar cuando aparece una serpiente de la nada?

Más de la mitad de las familias respondieron que lo mejor era matarlas en seguida con cualquier tipo de arma o herramienta, unas pocas dijeron que primero debían analizar qué tipo de serpiente y luego se tomaría la decisión.

5. ¿Cuál especie de serpiente es la más frecuente en las chacras?

La chonta, la boa y las serpientes equis fueron las más mencionadas, éstas hacen apariciones continuas en las fincas; se citan otras como las muashas, las macanchis y geundoquemos.

6. ¿Le ha enseñado a los niños qué deben hacer si encuentran una serpiente?

Las respuestas fueron variadas, algunas familias no han enseñado a sus niños pequeños qué hacer; otros aconsejan que los niños no deben andar en lugares donde hay mucho monte, gramalote, potrero, vertientes y riachuelos. En algunos casos, también les han dicho que no la ataquen ni la queden mirando fijamente.

7. ¿Conoce la situación de algunos animales de la zona?

Las familias han dicho estar al tanto de la situación de los animales en nuestra región y que se ven amenazados por la caza indiscriminada; el Ministerio del Ambiente es quien se encarga de su protección.

8. ¿Existe alguna manera de alejar a las serpientes de la chacra?

Ellos consideran que es difícil alejar a las serpientes de las chacras debido a que ellas pueden ingresar de varias maneras, pero que sí existen formas de alejarlas, por ejemplo fumigando con químicos algunas zonas con monte.

9. ¿En su mayoría hay serpientes constrictoras o venenosas?

Las venenosas y constrictoras están presentes en la misma cantidad dependiendo del lugar donde se encuentran.

10. ¿Qué es lo que suele atraer normalmente a las serpientes a la chacra?

Ellas suelen entrar a las fincas y chacras para buscar alimento como pollos, ratas, sapos; normalmente en algunas fincas hay riachuelos y hojas secas que también les atraen a los reptiles. Una familia nos dijo que algunas buscan incluso el jabón.

11. ¿Conoce alguna campaña de protección animal?

Fundación Natura y el Ministerio del Ambiente son las dos campañas conocidas por estas familias, aún así gran parte de ellas dicen no conocer ninguna.

12. ¿Alguna vez ha recibido la visita de alguna campaña de protección animal?

La mayoría expresa que nunca ha recibido alguna visita por parte de las fundaciones que protegen el medio ambiente.

13. ¿Considera a las serpientes animales perjudiciales?

Las respuestas a esta pregunta han sido muy variadas. En general, las consideran muy peligrosas para los seres humanos. Sólo dos familias creen que son perjudiciales únicamente cuando son venenosas.

14. ¿Alguna vez ha sido llamado la atención por alguna ley de gestión ambiental?

La mayor parte de la gente afirma que nunca ha sido objeto de sanción o amonestación verbal por alguna ley de gestión ambiental. Tan sólo una familia expresó que había recibido reclamos por tener en su propiedad aves exóticas.

15. ¿Conoce las leyes ambientales?

Las familias si conocen las leyes pero de forma muy superficial.

Conclusiones:

La gente sí conoce sobre el medio ambiente y las serpientes con las que tienen que lidiar. Aunque dicen conocer las leyes y las situaciones que abordan a la naturaleza, esto se produce de una forma leve, ya que jamás han profundizado en la materia. Lamentablemente estas personas no tratan bien a las serpientes, como hemos evidenciado, ellos piensan que es mejor aniquilarlas antes que esperar que ellas reaccionen.

Entrevistas 3.

La tercera y última entrevista se la realizó al director del Ministerio del Ambiente, Milton Reinoso. El experto con su entrevista contribuye en el conocimiento sobre cuál es la situación real de la Amazonía y qué ley ampara y protege a los animales.

Preguntas:

1. ¿Cuántas leyes existen actualmente para protección animal?

Dichas leyes están dentro de la constitución del 2008, incluyen el respeto y la protección a las especies animales.

Hay muchas leyes, entre las que se recalcan.

Libro sexto, calidad ambiental procedimientos de la fauna de la flora, varios acuerdos ministeriales, norma forestal.

Norma 139 manejo de bosques nativos.

El Acuerdo 061 se publicó este año, está inmerso en la gestión ambiental del manejo de recursos estratégicos, intervención en la renovación de recursos naturales.

2. ¿Han cambiado las leyes de protección animal durante los últimos años?

La ley tiene los mismos principios de siempre. Lo que va cambiando son los acuerdos ministeriales de carácter técnico. La ley se mantiene, algunos principios y decretos vienen de la presidencia.

3. ¿Cuántas campañas se han realizado en la ciudad de Macas para proteger animales?

Mediante publicidad, eventos, caminatas, invitaciones para ciclo paseos en áreas naturales, avistamiento de aves, mamíferos, reconocimientos de especies. También se ha trabajado en la elaboración de documentaciones, panfletos, afiches, radio y televisión de manera esporádica.

4. ¿Qué campañas han logrado trascender y permanecer durante un buen tiempo?

Permanecen las campañas a nivel general, de parques como el Sangay o Yasuní, pero no dirigidas a especies o lugares específicos, éstas se realizan únicamente en épocas especiales.

5. ¿Considera que la población macabea tiene una buena conciencia ambiental?

En Macas, paulatinamente, la gente ha ido tomando conciencia ambiental, tal es el caso que antes había mucha retención de vida silvestre, extracción de elementos de la naturaleza, etc., afortunadamente esto poco a poco ha ido cambiando. El Ministerio busca la autorización para registrar especies que están en domicilios humanos, mientras que los pobladores día a día van demostrando un cambio de actitud, esto se evidencia en acciones como por ejemplo, dejar de lavar autos en los ríos, evitar arrojar basura en los alrededores, etc.

6. ¿Considera que deberían haber más leyes para proteger a los animales?

Debería haber más temas de educación ambiental. Aún hace falta llegar a la conciencia de las personas. Se requiere que haya aún más control.

7. ¿Cómo se podría incentivar a los niños a tener una conciencia ambiental?

La conciencia ambiental es una temática incluida dentro de los pénsum académicos. Incluso los textos escolares presentan temas relacionados con nuestro ambiente, Sin embargo, carecemos de una universidad que ofrezca una carrera forestal. Debería implementarse una educación ambiental más acorde con nuestra región.

8. ¿Hay alguna ley que proteja a animales que no viven en reservas naturales?

Las comunidades nativas dentro de áreas naturales pueden cazar libremente porque es parte de su cultura y se encuentran en zonas muy adentradas de la selva, pero esto no sucede en forma masiva. La ley dice que para temas de subsistencia sí se permite cazar mas no para el comercio. La pesca con barbasco o instrumentos peligrosos se encuentra prohibida. En términos generales, la cacería no es permitida.

9. ¿Considera que los medios audiovisuales son una mejor forma de comunicar a la gente que una campaña con panfletos y letreros?

Una mezcla de ambos sería bueno, dependiendo de la disponibilidad de recursos, de la calidad y de otras circunstancias. En la ciudad es más factible, que en el sector rural comprendido por áreas naturales alejadas de la sociedad. Aquí el uso de estos medios resultaría más complicado.

10. ¿Qué producto audiovisual considera que sea el apropiado con los niños?

Videos cortos que sean graciosos, lo más acordes a la realidad que les rodea. Pequeñas películas y presentaciones de fotografías.

11. ¿Qué animales son prohibidos tener como mascotas en la ciudad?

No están permitidos todos los animales de vida silvestre.

12. ¿Qué se hace con los animales exóticos retirados de casas?

Lo que se hace es entregar bajo compromiso de los que reciben como por ejemplo los zoológicos, sitios de cuidado de animales, donde pueden haber mejores condiciones para la conservación de los animales. Lo mejor es buscar un área protegida.

13. ¿Cree que las personas deben matar serpientes cuando estas entran a las viviendas humanas?

No es necesario, ellas son peligrosas son cuando se las ataca, además la naturaleza les dicta que huyan. Lo que debería hacerse es capturarlas y llevarlas al ministerio del ambiente para ser conducidos a un lugar más seguro.

14. ¿Qué especie de serpiente suele ser mas frecuente en la ciudad?

La boa, en el mes suele haber un caso de aparición de una de estas.

15. ¿En qué forma las serpientes contribuyen al equilibrio de la naturaleza?

En lo que respecta al control biológico, las serpientes se alimentan de ciertos animalitos pequeños, si ellas no existieran habrían más lagartijas y otras especies animales, lo que ocasionaría la inevitable proliferación de enfermedades.

Conclusiones:

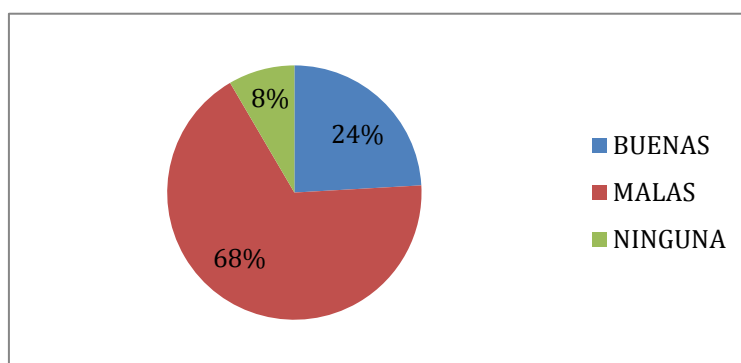
Como podemos ver las leyes ahora son más técnicas y apropiadas para la protección animal, el Ministerio del Ambiente está en capacidad de rescatar la flora y la fauna que está en riesgo; sin embargo tienen muchos impedimentos para cumplir su trabajo debido a la falta de conciencia ambiental de ciertas personas, ligada a su forma de pensar e incluso a su cultura. Ante esta situación, el uso de los medios audiovisuales como campaña ecológica, resulta muy llamativo ya que permite comunicar y concientizar de manera eficaz a la gente, en especial a los niños.

### 3.5 Encuestas

Los niños conforman esta población y es a ellos a quienes va dedicado principalmente este producto. Al momento de encuestarlos, se les pidió que dieran su opinión sincera y en forma anónima; desde luego las preguntas dirigidas a ellos fueron mucho más sencillas que las que se hicieron en las entrevistas, y todas fueron cerradas y de selección múltiple para facilitar la selección de sus respuestas. Aunque se pretendía lograr opiniones más independientes, los niños recibieron influencia de alguna manera, sobre todo por parte de sus compañeros.

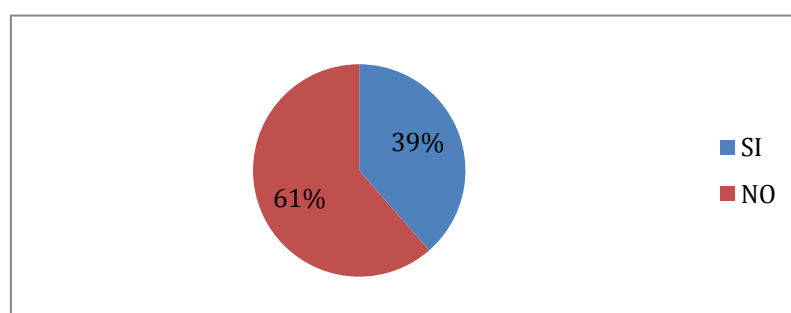
#### 3.5.1 Tabulaciones y conclusiones

**Pregunta 1.** ¿Consideras buenas o malas a las serpientes?



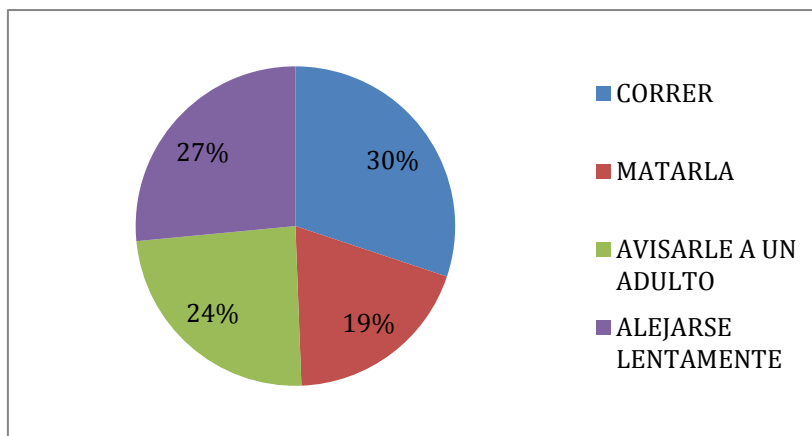
Según el cuadro figura 1, el 24% de los niños considera que las serpientes son buenas, el 67% considera que son malas y el 8% no las considera ni buenas ni malas.

**Pregunta 2.** ¿Te han enseñado en la escuela o en tu hogar qué hacer cuando te encuentras con una serpiente?



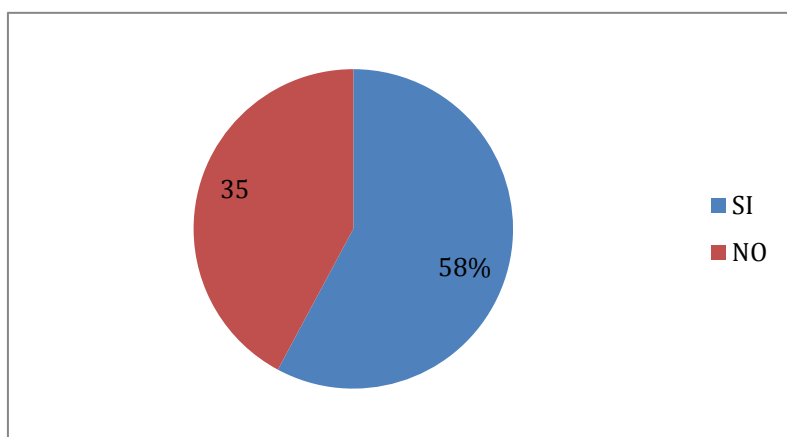
Según el cuadro figura 2, el 39% de los niños conoce qué deben hacer en caso de encontrarse con una serpiente mientras que un 61% desconoce totalmente sobre aquello.

**Pregunta 3.** ¿En caso de encontrarte con una serpiente que harías?



Los datos del cuadro figura 3, cuando los niños se encuentran con una serpiente, el 30% de ellos eligieron correr, el 19% considera que lo correcto es matarla, el 24% le avisaría a un adulto y el 27% se alejaría lentamente.

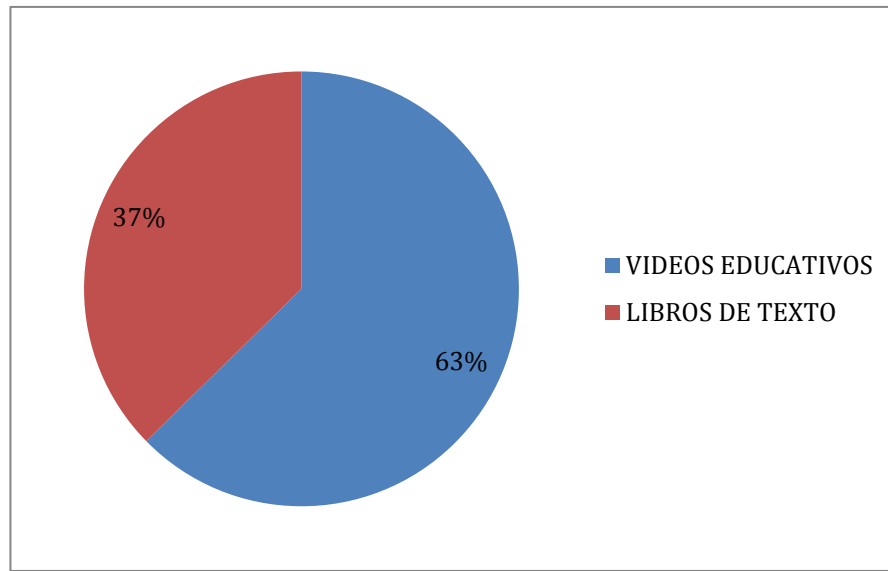
**Pregunta 4.** ¿Conoces alguna especie animal que se encuentre en peligro de desaparecer?





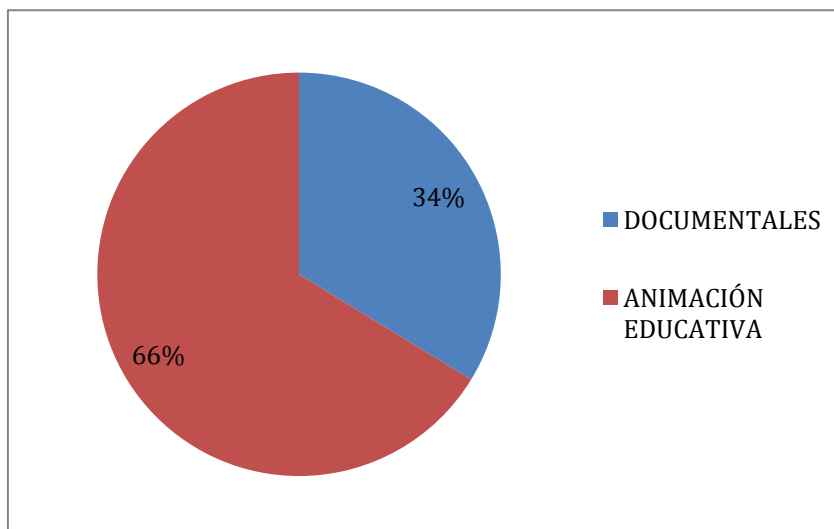
Según los datos del cuadro figura 4, el 58% de los niños dice conocer qué especies animales corren peligro de extinción, el 42% no conoce especies que estén en peligro de desaparecer.

**Pregunta 5.** ¿Te gustaría aprender mas sobre animales viendo videos educativos sobre ellos o con libros de texto?



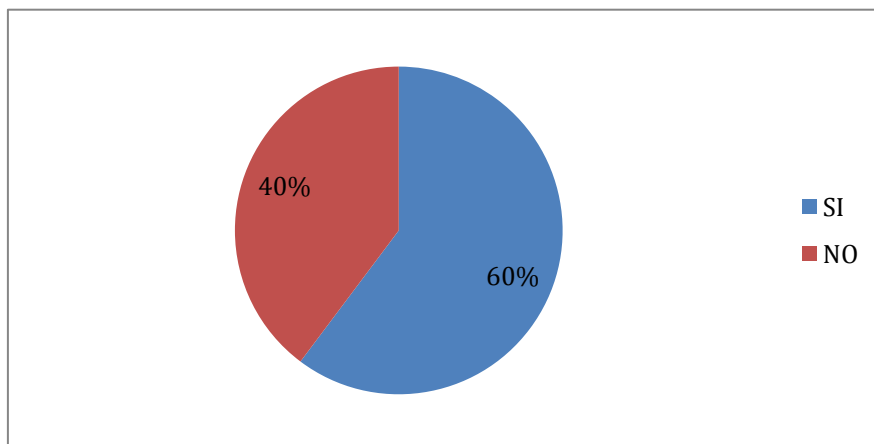
Según el figura 5, el 63% de los niños prefiere los videos educativos y el 37% prefiere libros de texto.

**Pregunta 6.** ¿Te gustaría aprender más sobre animales con documentales o con una animación educativa dirigida para niños?



Según los datos del cuadro figura 6, los niños que prefieren aprender sobre animales con documentales representan el 34% mientras que los niños que prefieren la animación educativa constituyen el 66%.

**Pregunta 7.** ¿Las serpientes son animales perjudiciales?



Según los datos del cuadro figura 7, para el 60 % de los niños, las serpientes son animales perjudiciales; mientras que el 40% no las considera así.

### 3.5.2 Conclusiones

Los niños han adquirido muchos conocimientos acerca del medio ambiente que les rodea, sin embargo no se ha profundizado en ciertos temas que son de gran interés, y nos queda bien claro que ellos necesitan un tipo de enseñanza moderno para lograr aprendizajes realmente significativos. Se considera que los medios visuales constituyen uno de los recursos más eficaces para alcanzar este objetivo, ya que resultan mucho más atractivos que la educación tradicional, mediante la cual se trabaja únicamente con textos escolares.

La relación entre los niños y las serpientes sigue siendo poco amistosa, como pudimos palpar, debido a que ellos se han formado una mala impresión sobre las mismas; tampoco conocen muy bien qué hacer si alguna vez se les presenta una delante de ellos. Como hemos podido apreciar, la mayoría ha preferido tomar acciones que asustarían al animal provocando un ataque inminente, como un mecanismo de autodefensa.

Cabe recalcar que si bien es cierto, ellos prefieren un producto audiovisual para mejorar su aprendizaje, esto no quiere decir que cualquier producto audiovisual sea apropiado para ellos. De acuerdo a la investigación realizada, se ha determinado que los menores se inclinan más por el entretenimiento, por supuesto acorde a su edad, desechando otros productos que a pesar de su neutralidad no les resulta agradables, peor aún divertidos.

Por esta razón, el producto seleccionado, por ser adecuado para ellos, es un cortometraje animado, partiendo de los resultados de las encuestas. El propósito de éste ha sido enseñarles a los niños qué deben hacer con respecto a las serpientes y a su vez informarles acerca de la situación de las mismas en relación con los seres humanos; desde luego previamente ha sido necesario revisar brevemente los conocimientos básicos.

En conclusión, el producto final siempre deberá ofrecer todo lo expuesto anteriormente, de manera rápida y eficaz, además de que se requiere colocar la información que sea de mayor relevancia durante gran parte del cortometraje con cierta dosis de humor para que ellos puedan disfrutarlo plenamente, sin aburrirse ni un instante.

### **3.5.3 Recomendaciones**

Se recomienda que las escuelas empiecen a implementar una enseñanza acorde con los tiempos actuales, acudiendo a herramientas útiles como las Tics y los medios audiovisuales para conseguir aprendizajes altamente significativos, y que sean aplicables en la vida cotidiana; por cuanto los niños necesitan ampliar sus conocimientos a través de las imágenes, que resultan mucho más efectivas que una lectura permanente dentro de un salón de clase.

El Ministerio de Educación debería invertir más en la dotación de servicios y recursos a los establecimientos educativos, ya que muchos carecen de recursos y medios de comunicación eficaces. Las escuelas, en general ya han hecho solicitudes para un mejor equipamiento pero siguen sin obtener respuesta.

La Educación para ser de calidad, no tiene que ser muy técnica ni rígida, los niños desean más entretenimiento y si éste se escoge apropiadamente, sin perder de vista el objetivo, el estudio en general se volverá mucho más divertido, ya que ellos no desean aprender sólo de forma imaginara, sino que también quieren interactuar y palpar de cerca su espacio geográfico, el entorno donde se desenvuelven.

No se debe menospreciar el conocimiento de los niños, a pesar de su corta de edad y quizá escaso aprendizaje, desean ser escuchados y demuestran un gran interés por aprender acerca de todo lo relacionado con el medio ambiente que les rodea; por otra parte, ellos son los cimientos de la sociedad, y su educación constituye la base de todo el sistema educativo, razón por la cual, merecen estar mejor atendidos.

Dentro de la educación, se recomienda poner mayor énfasis en la enseñanza – aprendizaje de lo nuestro; es decir de la selva ecuatoriana, su flora y fauna, para que los estudiantes aprendan a valorar su entorno y también la propia cultura.

Por último, se sugiere inculcar, en los niños, desde todos los ámbitos el respeto y la protección de las especies animales y vegetales, especialmente de aquellas que están en peligro de extinción, lógicamente con un claro conocimiento sobre las mismas. En definitiva, resulta imperioso fomentar en los niños una sólida conciencia ambiental para que se conviertan en los primeros defensores de la naturaleza ahora y en el futuro, antes de que sea demasiado tarde.

## CÁPITULO IV

### PROPUESTA

#### 4.1 Introducción:

Multimedia es comunicar un mensaje por medio de varias herramientas como imágenes, textos, sonidos que se combinan y complementan entre sí para transmitir la comunicación. La Multimedia se relaciona con las telecomunicaciones, entretenimientos, informática, entre otros; de ahí el origen de su nombre ya que es una mezcla de medios. En los últimos años ésta se ha presentado de manera digital principalmente y ha quedado restringida a ello. Introducción a la Multimedia y Conceptos Básicos (2005, p.3)



A diferencia de las campañas que por lo general se limitan a un territorio, los productos multimedia pueden llegar más lejos e incluso pueden llegar a ser vistos por audiencias no esperadas pero si bien recibidas. En una campaña donde solo se entregan trípticos llenos de información, videos educativos y tradicionales, a los niños les resultará demasiado técnico y aburrido, nuestro producto pretende ser diferente y entretenido para ellos.

Sin embargo no todo producto audiovisual es el indicado para dirigirse a los menores, como ya se dijo, si dicho producto no se escoge de manera correcta es probable que los niños no quieran verlo. Hace unos años mucha gente creía que todas las series animadas o como normalmente la gente lo denomina “dibujitos animados” eran destinadas para público infantil e incluso ahora existe

muchas personas que siguen pensando esto. Existen muchas series animadas que han llegado a ser transmitidas en horario familiar, no están dirigidas a target infantil, sin embargo por su estilo visual y gráfico que hace lucir a las caricaturas animadas como infantiles, han sido consideradas así. Ver figura 13.



Figura 13. Lady Oscar fue una serie transmitida en horario familiar siendo en realidad dirigida para adolescentes.

No todo estilo visual es del gusto del público infantil, hay muchos diseños de personajes, fondos o incluso animación que no son apropiados para los niños, como ejemplo tenemos la película de animación rusa “Русалочка” en español “La Sirenita” de 1968 distribuida por Soyuzmultfilm que en realidad es una obra de arte, cualquier persona que haya estudiado animación se dará cuenta de lo única y artística que es esta versión del famoso cuento de Hans Christian Andersen. Es un estilo de animación diferente como si fueran cuadros antiguos en movimiento, sin embargo este tipo de dibujos difícilmente serán apreciados por los niños, quienes son muy jóvenes para dar aprobación a algo diferente a los estilos de animación clásicos de occidente. Ver figura 14.



Figura 14. La versión rusa de La Sirenita tiene un estilo visual que no podría ser de gusto de los niños.

Estudio: Soyuzmultfilm

Actualmente las series animadas utilizan el minimalismo para el diseño de sus personajes, sin embargo en algunas ocasiones se crean personajes demasiado simples valiéndose de esta regla o de “estilo propio”; es cierto que cada persona tiene su estilo para dibujar, una persona dibujará una serpiente de una manera diferente a la otra, pero en los últimos años vemos en las series animadas, personajes que están muy alejados del concepto original de un animal o cualquier otra cosa, y puede llegar a parecer un simple garabato.

Por eso, el presente proyecto tiene personajes que son caricaturescos de sus representaciones reales pero sin alejarse demasiado de la base real, y también dicho diseño se basa en los gustos actuales de los niños; desde luego se incorporan elementos originales con el objetivo de crear un estilo de animación diferente.

La animación digital se encuentra muy presente en la actualidad, muchas series animadas utilizan gráficos vectoriales que permiten una mayor facilidad de manejo, además de ahorrar tiempo y desarrollar más complementos que hagan lucir mejor la animación. DHX Media es un estudio de animación canadiense muy conocido por las series infantiles que actualmente en su mayoría son generadas en Adobe Flash. Utiliza gráficos vectoriales que

pueden ser importados desde otros programas o ser construidos dentro del mismo software; y este estilo de animación ha servido de inspiración en este trabajo.



Figura 15. Pound Puppies es una de las series producidas por este estudio

Estudio: DHX Media

Una serie animada del estudio DHX Media se ha destacado en la actualidad y ha generado una gran cantidad de fanáticos en todo el mundo,” My Little Pony: La Magia de la Amistad”. Lauren Faust es la creadora de la serie y fue quien decidió que la serie no tuviera los temas cliché que normalmente tienen las series orientadas a niñas y optó por temas más generales que terminó atrayendo a mucha audiencia inesperada como personas adultas; Faust también ha participado en series como “Las Chicas Superpoderosas” y “Mansión Foster para amigos imaginarios”. Actualmente My Little Pony es la franquicia más exitosa de la famosa empresa de juguetes Hasbro quien posee los derechos de la serie superando incluso a “Transformers”. De esta franquicia ha derivado otra igual de exitosa conocida como Equestria Girls. La serie es hecha a través de gráficos vectoriales animados en Adobe Flash y algunas veces complementada con efectos hechos en otros programas como Adobe After Effects. Lauren Faust se caracteriza por hacer personajes simples y elásticos, los cuales permiten apreciar una animación más dinámica. Estos conceptos serán explicados más adelante.





Figura 16. My Little pony Friendship is magic es la serie animada mas exitosa actualmente de Hasbro

Estudio: DHX Media

Al producto también se le ha integrado con un poco de animación 3D, para crear un estilo más original y diferente porque el proyecto no busca ser una réplica de otras animaciones.

## 4.2 Preproducción

El producto de este trabajo es un cortometraje de animación 2D integrada con 3D. Para la obtención del resultado final se han seguido todos los pasos necesarios. Al ser un proyecto de animación no se ha necesitado de cámaras de video, luces, trípodes entre otros, pero sí se ha empleado otra clase de equipos necesarios para complementos, como grabación de locución y voces de los distintos personajes. El cortometraje tiene un poco más de cinco minutos de duración, es por eso que se debe introducir en él toda la información necesaria rápidamente y darle énfasis al tema central que es la relación entre humanos y serpientes.

### 4.2.1 Storyline

Amaru es una serpiente chonta que nos mostrará su vida en las selvas ecuatorianas para que la gente aprenda a protegerlas mejor.

### 4.2.2 Sinopsis

En las selvas tropicales del Ecuador existen serpientes que durante años han sido atacadas e incomprendidas por el ser humano debido a la villanesca imagen que siempre las ha rodeado. Amaru es una serpiente chonta que demostrará que las serpientes no son lo que parecen y que los humanos deberían preocuparse más por ellas, al enseñarnos sobre cómo es la vida de las serpientes en las selvas tropicales.

#### **4.2.3 Argumento**

Una narradora nos presenta a una serpiente chonta llamada Amaru y nos invita a ver cómo es su vida en las selvas tropicales del Ecuador, la serpiente acepta y nos lleva a su mundo. Llegamos a nuestro espacio exterior, nos acercamos a la tierra y de ella a una provincia ecuatoriana donde está la selva. Primero la narradora nos ofrece algunos datos básicos y generales sobre las serpientes de manera rápida. Luego nos empieza a hablar sobre la relación entre humanos y serpientes remontándose primero a los estereotipos que rodean a estas últimas. Finalmente veremos las precauciones que se deben tomar cuando una persona se encuentra con una serpiente; después de eso Amaru se despide de la audiencia y termina la historia.

#### **4.2.4 Guión:**

Esta es desde luego una parte importante del producto final ya que todo lo demás nace de lo que se escribe aquí.

Hubo tres argumentos para la escritura del guión, en el primero se indican conocimientos generales de las serpientes y su relación con los humanos, en la segunda idea se muestra una historia cómica de una serpiente buscando alimento en una casa humana, en la tercera, la serpiente habría sido atacada por humanos y se vería como trata de huir. Las ideas números dos y tres fueron desechadas porque no cumplían con lo que se quería comunicar, mientras que la idea número uno estaba más cercana a la intención del proyecto.

Para la escritura se ha seleccionado los temas más importantes que se quieren destacar y otros secundarios como:

El concepto y la definición general de las serpientes.

Esteretipos de las serpientes.

Concientización.

La relación entre humanos y serpientes.

Encuentros con serpientes y precauciones.

Los dos últimos temas son los de mayor relevancia y es por eso que se les dedica un espacio de mayor número de páginas en el guión. Como ya se dijo el cortometraje no busca informar sobre algo que ya se sabe cómo lo que es una serpiente sino sobre sus situaciones y problemas vinculados con humanos.

Al inicio del guión se le dedica un breve tiempo al conocimiento general que tenemos de las serpientes, sin profundizar demasiado. Luego, en las siguientes líneas se explica qué relación guardan los humanos con las serpientes mostrando un poco la reacción de ambos. Más adelante se menciona concisamente algunas causas de los malos estereotipos que rodean a las serpientes para luego tratar acerca de lo infundados de sus criterios o prejuicios. Finalmente, el guión aborda las medidas que deben tomar las personas si llegaran a encontrarse con una serpiente. El guión desde luego no profundiza en estos puntos para que no resulte demasiado técnico. El lenguaje es sencillo para que los niños lo puedan recordar.

El humor es un elemento fundamental del producto y está presente en muchas líneas del guión. Se presenta con la finalidad de hacerlo más entretenido, pero sin dejar a un lado la información que se da sobre las serpientes. Este humor ha sido utilizado, como se dijo anteriormente, con la intención de divertir a los niños. Sucede que muchas series se enfocan únicamente en la definición infantil y no incorporan nuevas ideas.

El guión ha sido realizado en Celtx un programa de computadora diseñado para facilitar la escritura de un guión.

#### 4.2.4.1 Guión completo:

##### La vida de las Serpientes en las selvas Ecuatorianas

INT.ESPACIO EN NEGRO.DÍA

En un espacio en negro una serpiente AMARU va arrastrándose de izquierda a derecha.

NARRADOR

(voz en off)

¡Hola Amaru!

Amaru se asusta y retrocede hacia el fondo de la pantalla de un solo salto. La serpiente cubre su cabeza con su cola.

NARRADOR

(voz en off)

Vamos, no te asustes Amaru, solo he venido a saludarte.

Amaru descubre su cara y mira hacia la cámara.

NARRADOR

(voz en off)

Así es Amaru, he venido a contarles a todos sobre ti.

Amaru entonces se acerca a la cámara y asienta con la cabeza a las palabras del narrador.

NARRADOR

(voz en off)

Entonces ¿Qué te parece si vamos a tu casa?

Amaru, hace un gesto con su cola señalando hacia un lado y empieza a arrastrarse. En el fondo del escenario aparece un círculo verde; y Amaru entra en él. La cámara también entra en él círculo y aparece el título "La vida de las serpientes en las selvas ecuatorianas"

#### EXT.ESPACIO EXTERIOR.DÍA

Vemos al planeta girando en el espacio exterior.

NARRADOR

(voz en off)

Ah, el planeta tierra tan lleno de vida, tan hermoso, tan magnífico, tan ¿Rojo? Un momento ese es Marte. ¡Ops! Nos equivocamos de planeta.

La cámara cambia de Marte al planeta Tierra y se detiene.

NARRADOR

(voz en off)

El planeta tierra, nuestro hogar, tan lleno de vida. Ahora acerquémonos un poco más.

La cámara se acerca hacia Ecuador. La cámara de zoom rápidamente al cantón Morona.

AMARU EMPUJA LA PANTALLA CAMBIANDO DE FONDO.

#### EXT.SELVA.DÍA

Amaru se desliza por los matorrales.

NARRADOR

(voz en off)

Bueno, Amaru es una serpiente chonta.

Una imagen de la fruta chonta aparece y luego es empujada por Amaru.

NARRADOR

(voz en off)

las chontas pertenecen a la familia Colubridae, y su nombre científico es Clelia clelia, es inofensiva para el hombre. Bueno para continuar, que mas les puedo decir sobre las serpientes, que no tienen extremidades, es decir pies. Son reptiles, tienen sangre fría. Son animales que tienen la piel llena de escamas. La temperatura les afecta dependiendo donde estén. Son carnívoras, se comen a las citas infieles. ¡Eh! Quiero decir a otras serpientes. Pasan inactivas la mayor parte del tiempo.

Imágenes de Amaru aparecen representando todo lo que dice el narrador. Amaru se cansa de escuchar lo demás y se duerme.

NARRADOR

(voz en off)

¡Eh! Amaru despierta, si sigues durmiendo así te pondrás gorda.

Amaru se despierta al oír lo de gorda y empieza a hacer ejercicio. Se rompe la cola al levantar una pesa y llora.

INT.ESPACIO EN NEGRO.DÍA

Amaru está tomando un baño en una tina.

NARRADOR

(voz en off)

Ahora voy a contarles sobre una situación típica que las serpientes deben afrontar en la vida.

Amaru deja de cantar y se asusta con una sombra que pasa detrás de ella.

NARRADOR

(voz en off)

¡Los Humanos! ¡Oooooohhhhhh!

Amaru mira detrás de ella y una luz ilumina un texto que dice "HUMANOS" y grita.

**EXT. CABAÑA. NOCHE**

Se ven los pies de humanos bailando, y se ven los ojos de Amaru en el fondo, de pronto la serpiente se lanza hacia la mitad del escenario y baila. Un borracho toma a Amaru por la cola y luego tropieza haciendo que la serpiente caiga sobre el cuello del humano, los demás humanos se asustan y Amaru huye.

NARRADOR

(voz en off)

Esto es lo que ocurre muchas veces cuando los humanos y las serpientes se encuentran. La herpefobia el miedo a los reptiles y la ofidiofobia el miedo a las serpientes.

**INT.ESPACIO EN NEGRO.DÍA**

Amaru se queda viendo hacia la cámara.

NARRADOR

(voz en off)

A lo largo de la historia el miedo a las serpientes ha crecido por ciertos estereotipos mostrados en las películas, religiones, cuentos, leyendas, donde la serpiente representa el mal.

Amaru representa las imágenes de esos estereotipos. Amaru pone una cara triste, saca un violín y toca música triste.

NARRADOR

(voz en off)

Debemos recordar que las serpientes son seres vivos, que al igual que una ardilla, un armadillo o un oso lo único que hace es tratar de sobrevivir y son seres hermosos.

Luego la imagen de Amaru con el violín se transforma en cuadro y la serpiente apaga un radio y cuando Amaru escucha "seres hermosos" Amaru posa en un cuadro como la famosa pintura de Venus.

**EXT.SELVA.DÍA**

Aparece un texto con las palabras del narrador.

NARRADOR

(voz en off)

¿Qué debemos hacer cuando nos encontramos con una serpiente?



Amaru y un humano son acercados el uno al otro por unas manos gigantes, ambos se ven muy aterrados. El humano saca un machete y Amaru lo imita.

NARRADOR

(voz en off)

¿Es en serio?. Primero debemos mantener la calma.

El humano y Amaru arrojan los machetes.

NARRADOR

(voz en off)

Si no has atacado es probable que la serpiente no te ataque. No te detengas a pensar si es venenosa o no.

Amaru suda de nervios y traga un poco de aire.

NARRADOR

(voz en off)

Lo mejor que puedes hacer en ese momento es hacerte a un lado, y tomar otro camino lento y despacio. Si la asustas es probable que te ataque o huya.

El humano y la serpiente retroceden lentamente y con mucha tensión.

NARRADOR

(voz en off)

Si la serpiente te ha mordido busca ayuda médica tan pronto como puedas.

El humano sale corriendo y Amaru cae hacia atrás.

NARRADOR

(voz en off)

¡Espera ella no te ha mordido ni es venenosa!

INT.ESPACIO EN NEGRO.DÍA

Amaru cae hacia el centro del escenario, y nuevamente nos saluda con su cola.

NARRADOR

(voz en off)

Bueno Amaru esto ha sido todo, recuerden que las serpientes no son malas solo son otro animal mas de la naturaleza que los seres humanos debemos cuidar, no las molestes y ellas no te molestarán.

La imagen se mueve hacia arriba y comienzan a salir los créditos.

#### 4.2.4.2 Guión Técnico:

A diferencia del guión anterior que escribe de manera más general, el guión técnico nos ayuda a saber en qué momento debe ir cada sonido, voz, gesto o musicalización.

SECUENCIA	PLANO	MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	SONIDO	SOUNDTRACK
1. Espacio en negro 0 s	P. General	Estático	Amaru entra al escenario.	Gestos de Amaru.	Besound – Jazz Comedy
1. Espacio en negro 5 s	P. General	Estático Zoom in	Amaru oye la voz de la narradora y se asusta.	Gestos de Amaru. Sonido Cartoon.	Besound – Jazz Comedy
1. Espacio en negro	P. Medio	Paneo	Amaru se calma y entra	Gestos de Amaru.	Ninguno

<b>18 s</b>			al círculo, aparece el logotipo.	Sonido Cartoon. Tambores.	
<b>2. Espacio exterior 37 s</b>	P. General	Paneo Zoom	El planeta marte aparece flotando y luego aparece la tierra	Sonidos del universo. Sonido Cartoon.	Ninguno
<b>3. Mapa 57 s</b>	P. General	Estático	El Mapa del Ecuador aparece y luego Amaru lo empuja y sale la selva.	Sonidos de la naturaleza.	Besound – Funny Song
<b>4. Introducción 1:04 s</b>	P. General	Estático	La serpiente se desliza.	Sonidos de la Naturaleza.	Besound – Funny Song
<b>4. Introducción 1:07 s</b>	P. Detalle	Estático	Fotografía de frutas.	Sonido de cámara.	Besound – Funny Song
<b>4. Introducción 1:08 s</b>	P. Medio	Estático	La serpiente mira a la cámara.	Aureola.	Besound – Funny Song
<b>5. Conocimientos generales 1:16 s</b>	P. General	Estático	Amaru mira zapatos.	Sonido Cartoon.	Besound – Enigmatic
<b>5. Conocimientos generales 1:22 s</b>	P. Medio	Estático	Amaru con frío y tomando café.	Gestos de Amaru. Ventisca.	Besound – Enigmatic
<b>5. Conocimientos generales 1:24 s</b>	P. Medio	Estático	Amaru muestra sus escamas	Serpenteos .	Besound – Enigmatic
<b>5. Conocimientos generales 1:27 s</b>	P. General	Estático	Amaru con calor	Gestos de Amaru. Fuego.	Besound – Enigmatic
<b>5. Conocimientos generales 1:30 s</b>	P. General	Estático	Amaru piensa en Carne	Gestos de Amaru. Carne rebanada.	Besound – Enigmatic
<b>5. Conocimientos generales 1:33 s</b>	P. General	Estático	Amaru trata de comerse a serpientes mas pequeñas.	Gestos de Amaru. Serpenteos . Sonido Cartoon.	Besound – Enigmatic
<b>5. Conocimientos generales 1:40 s</b>	P. General	Estático	Amaru durmiendo.	Ronquidos.	Besound – Enigmatic
<b>5. Conocimiento</b>	Primer Plano	Estático	Amaru despierta	Gestos de Amaru.	Ninguno

<b>s generales 1:50 s</b>			asustada.	Relámpago . Imovie sound effect.	
<b>5. Conocimiento s generales 1:51 s</b>	P. General	Travelling	Amaru corre hacia la derecha.	Gestos de Amaru. Motor.	Ninguno
<b>5. Conocimiento s generales 1:54 s</b>	P. General	Estático	Amaru levanta una pesa.	Gestos de Amaru. Brisa.	Ninguno
<b>5. Conocimiento s generales 1:56 s</b>	P. Medio	Estático	La pesa cae en la cola de Amaru.	Gestos de Amaru. Metal.	Ninguno
<b>5. Conocimiento s generales 1:58 s</b>	P. Detalle	Estático	La pesa aplastando la cola de Amaru.	Ninguno.	Ninguno
<b>5. Conocimiento s generales 1:59 s</b>	P. General	Estático	Amaru llora por el dolor.	Chorro. Sonido Cartoon.	Ninguno
<b>6. Momento de tensión 2:03 s</b>	P. General	Zoom in	Amaru tomando un baño.	Ducha.	Horror Stress
<b>6. Momento de tensión 2:05 s</b>	P. Medio	Estático	Amaru toma el baño pero un objeto oscuro pasa cerca y la asusta.	Ducha. Efecto de transición.	Horror Stress
<b>6. Momento de tensión 2:20 s</b>	P. General	Zoom out	Una luz ilumina la palabra Humanos y Amaru grita.	Gestos de Amaru. Imovie sound effect.	Horror Stress
<b>5. Fiesta 2:28 s</b>	P. General	Estático	Humanos bailando en una fiesta.	Ambiente de fiesta.	Ninguno
<b>5. Fiesta 2:34 s</b>	P. General	Estático	Amaru salta a la pista de baile.	Ambiente de fiesta. Gestos de Amaru. Sonido Cartoon.	Ninguno
<b>5. Fiesta 2:46 s</b>	P. General	Estático	Amaru y los humanos bailando.	Ambiente de fiesta.	Ninguno
<b>5. Fiesta 2:48 s</b>	P. General	Estático	Román levanta a la serpiente.	Ambiente de fiesta. Gestos de Amaru. Sonido Cartoon.	Ninguno

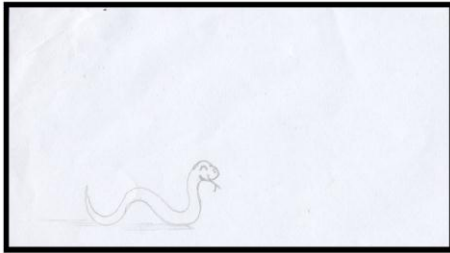
<b>5. Fiesta 2:50 s</b>	P. Medio	Estático	Román sujeta a Amaru.	Ambiente de fiesta. Gestos de Amaru. Sonido Cartoon.	Ninguno
<b>5. Fiesta 2:53 s</b>	P. Detalle	Estático	Román pisa una lata.	Ambiente de fiesta. Sonido de lata.	Ninguno
<b>5. Fiesta 2:55 s</b>	P. General	Estático Zoom out	Román y Amaru caen. Los humanos gritan asustados.	Golpe. Gestos de Amaru. Gritos Humanos.	Ninguno
<b>5. Fiesta 3:02 s</b>	P. General	Estático	Amaru huye de la fiesta.	Gritos Humanos. Tambores. Gestos de Amaru.	Ninguno
<b>6. Estereotipos 3:04 s</b>	P. Medio	Estático	Amaru vigilando su espacio.	Gestos de Amaru.	Besound – Badass
<b>6. Estereotipos 3:10 s</b>	P. General	Estático	Parodia de la película Anaconda	Serpenteos . Gritos Humanos.	Besound – Creepy
<b>6. Estereotipos 3:13 s</b>	P. General	Zoom in	Amaru como la serpiente de la biblia.	Serpenteos .	Besound – Creepy
<b>6. Estereotipos 3:15 s</b>	P. Medio	Estático	Amaru disfrazada de bruja.	Serpenteos .	Besound – Creepy
<b>6. Estereotipos 3:17 s</b>	P. Medio	Estático	Amaru en el infierno y con una linterna.	Gestos de Amaru. Linterna. Imovie sound effect.	Ninguno
<b>7. Violín 3:24 s</b>	P. General	Travelling	Amaru mueve una pantalla, y aparece un violín.	Reflector. Ruedas de metal. Gestos de Amaru.	Ninguno
<b>7. Violín 3:31 s</b>	P. General	Estático	Amaru se prepara para tocar el violín.	Huesos.	Ninguno
<b>7. Violín 3:33 s</b>	P. General	Zoom in	Amaru tocando el violín.	Ninguno.	Moonlight
<b>7. Violín 3:35 s</b>	P. Medio	Travelling	Pinturas de Amaru tocando un violín.	Ninguno.	Moonlight
<b>7. Violín 3:42 s</b>	P. Medio	Zoom out	Amaru apaga un radio.	Botón. Sonido Cartoon.	Moonlight

<b>7. Violín 3:49 s</b>	P. Medio	Estático	Amaru se revira.	Sonido Cartoon. Gestos de Amaru.	Pictures at an exhibition
<b>7. Violín 3:53 s</b>	P. General	Estático	Parodia del nacimiento de Afrodita.	Gestos de Amaru.	Pictures at an exhibition
<b>8. Precauciones 3:57 s</b>	P. General	Estático	Texto con una pregunta de precaución.	Tambores	
<b>8. Precauciones 4:02 s</b>	P. General	Estático	Amaru y Román son acercados por unas manos.	Gestos de Amaru y Román.	Imovie song.
<b>8. Precauciones 4:08 s</b>	P. Medio largo	Estático	Román asustado.	Gestos de Román.	Imovie song.
<b>8. Precauciones 4:09 s</b>	P. Medio Largo	Estático	Amaru asustada.	Gestos de Amaru.	Imovie song.
<b>8. Precauciones 4:11 s</b>	P. General	Estático	Román y Amaru viéndose con miedo.	Gestos de Amaru y Román.	Imovie song.
<b>8. Precauciones 4:13 s</b>	P. Medio largo	Estático	Román saca un machete.	Gestos de Román. Espada.	Tensión
<b>8. Precauciones 4:14 s</b>	P. Medio largo	Estático	Amaru saca un machete.	Gestos de Amaru. Espada.	Tensión
<b>8. Precauciones 4:17 s</b>	P. General	Estático	Román y Amaru arrojan sus machetes.	Espada.	Tensión
<b>8. Precauciones 4:22 s</b>	P. Medio	Zoom in	Amaru mira a Román con miedo.	Gestos de Amaru.	Tensión
<b>8. Precauciones 4:28 s</b>	P. General	Estático	Amaru y Román retroceden lentamente.	Gestos de Amaru y Román.	Tensión
<b>8. Precauciones 4:35 s</b>	P. Medio largo	Zoom in	Román se imagina que la serpiente le mordió el pie.	Gestos de Amaru.	Imovie song.
<b>8. Precauciones 4:40 s</b>	P. General	Estático	Román grita y huye.	Grito de Román. Gestos de Amaru.	Votre Toast
<b>8. Final 4:45 s</b>	P. General	Estático	Amaru cae al suelo.	Grito de Amaru. Impacto.	Ninguno
<b>8. Final 4:47 s</b>	P. Americano	Estático	Amaru se recupera de la caída.	Gestos de Amaru. Brisa.	Ninguno

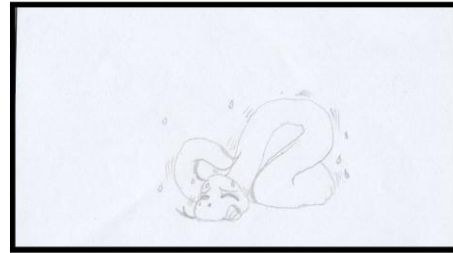
<b>8. Final 4:57 s</b>	P. General	Zoom out	Amaru se despide.	Gestos de Amaru.	Besound – Jazz Frenchy
<b>8. Final 5:06 s</b>	P. General	Estático	Créditos.	Ninguno	Besound – Jazz Frenchy

#### 4.2.5 Storyboard:

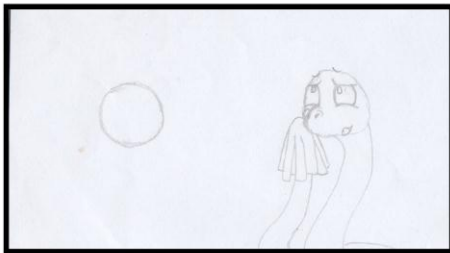
Otra parte importante de la preproducción de este proyecto constituyen los planos que formarán parte de la secuencia principal, los dibujos que van en cada uno de estos cuadros deben ser claros y entendibles para evitar posibles confusiones sobre el propósito del trabajo.



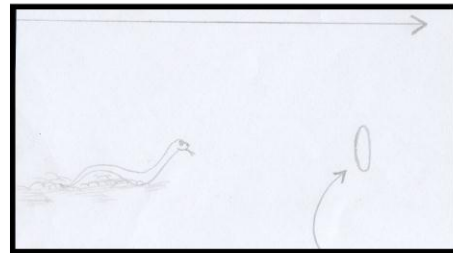
PLano\_01  
Amaru entra al escenario oscuro



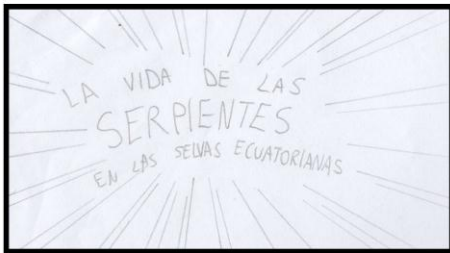
PLano\_02  
La narradora saluda a Amaru y la serpiente se asusta.



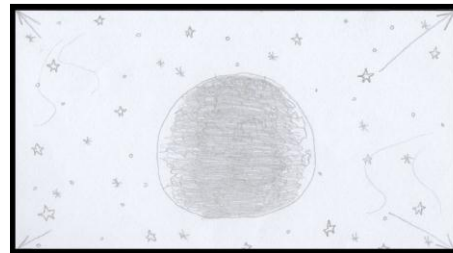
PLano\_03  
Amaru se tranquiliza y un círculo en 2D aparece en el fondo.



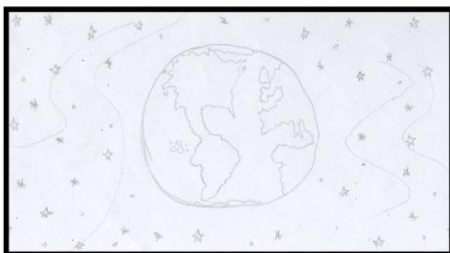
PLano\_04  
La cámara sigue al círculo y Amaru entra en la figura 2D.



PLano\_05  
Aparece el título del cortometraje.



PLano\_06  
El planeta Marte aparece en contraluz y luego muestra su imagen.



PLano\_07  
La cámara cambia a la tierra y luego se acerca hacia ella.



PLano\_08  
La cámara se acerca al Ecuador.

Figura 17. Storyboard





PLano\_09  
Amaru empuja el mapa del Ecuador y vemos una selva.



PLano\_10  
Amaru se desliza.



PLano\_11  
Aparece una fotografía de unas frutas que también se llaman chonta.



PLano\_12  
Amaru mira a la cámara con una mirada de ternura.



PLano\_13  
Amaru mira unos zapatos.



PLano\_14  
Amaru en una ventisca mientras tiembla por el frío.



PLano\_15  
Amaru mostrando sus escamas.

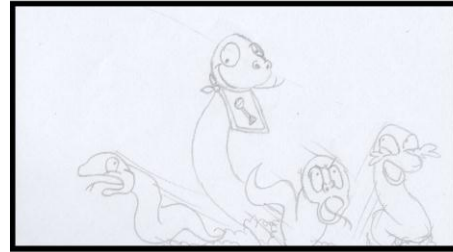


PLano\_16  
Amaru abanicandose por el calor.

Figura 18. Storyboard



PLano\_17  
Amaru se imagina un filete de carne.



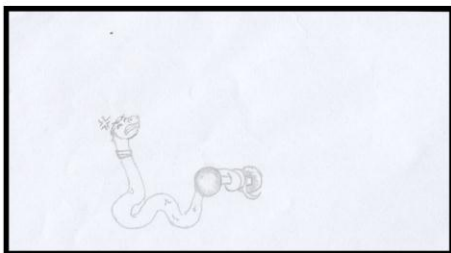
PLano\_18  
Amaru aparece atrás de unas serpientes pequeñas y las asusta.



PLano\_19  
Amaru se queda dormida.



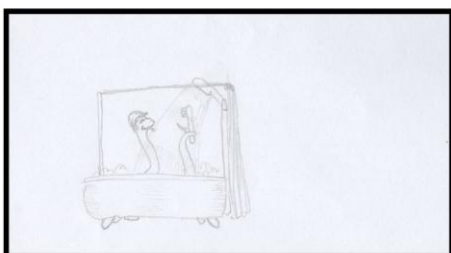
PLano\_20  
Amaru despierta mientras cae un rayo en su mente.



PLano\_21  
Amaru haciendo ejercicio.



PLano\_22  
La pesa cae sobre Amaru.



PLano\_23  
Amaru tomando una ducha.



PLano\_24  
Amaru se asusta al ver que un objeto extraño pasa delante de ella.

Figura 19. Storyboard



PLano\_25  
Una luz en el fondo ilumina la palabra "humanos" y Amaru grita.



PLano\_26  
Amaru salta desde los matorrales a una fiesta humana y se pone a bailar.



PLano\_27  
Román recoge a la serpiente desde el suelo.



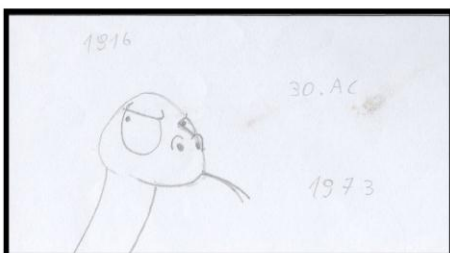
PLano\_28  
Román pisa un objeto en el suelo.



PLano\_29  
Román cae al suelo y Amaru sobre él y los demás humanos se asustan del réptil.



PLano\_30  
Amaru huye del lugar.



PLano\_31  
Amaru vigilando el fondo mientras fechas importantes se mueven detrás de ellas.

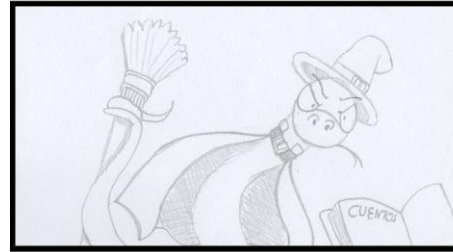


PLano\_32  
Dos humanos y Amaru imitando a la clásica película de serpientes.

Figura 20. Storyboard



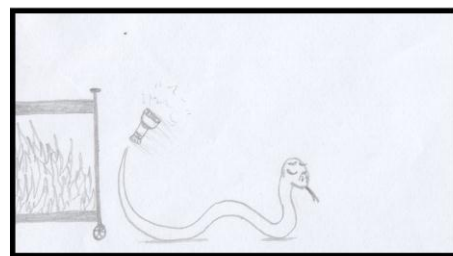
PLano\_33  
Amaru imita a la serpiente que aparece en la biblia.



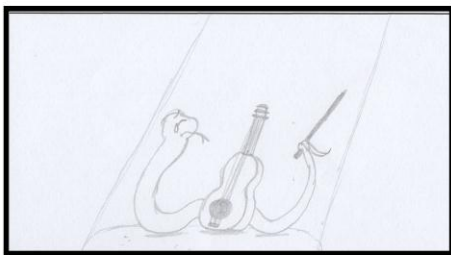
PLano\_34  
Amaru vestida de bruja.



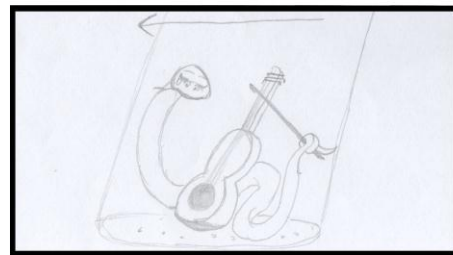
PLano\_35  
Amaru se ríe malvadamente con una linterna y luego la arroja al aire.



PLano\_36  
Amaru empuja la pantalla.



PLano\_37  
Amaru se acerca a un violín.



PLano\_38  
Amaru toca el violín.

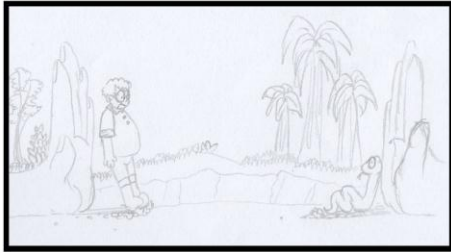


PLano\_39  
Amaru se detiene y corre a la derecha.



PLano\_40  
Amaru imita a la famosa pintura de Venus.

Figura 21. Storyboard



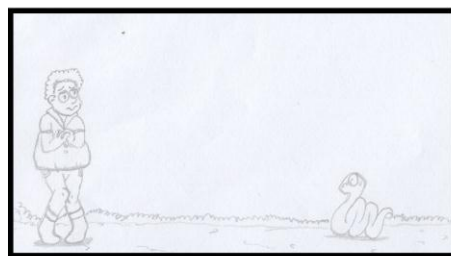
PLano\_41  
Unas manos gigantes empujan a Román y Amaru.



PLano\_42  
Román temblando.



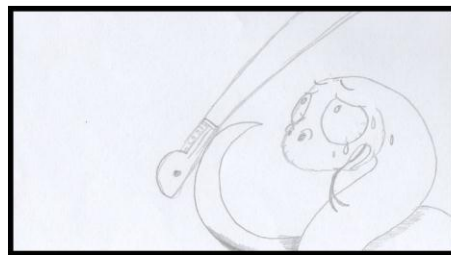
PLano\_43  
Amaru temblando.



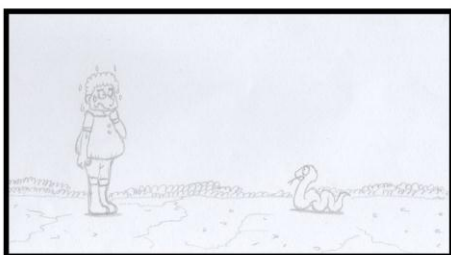
PLano\_44  
Román y Amaru tiemblan.



PLano\_45  
Román saca un machete.



PLano\_46  
Amaru imita a Román.

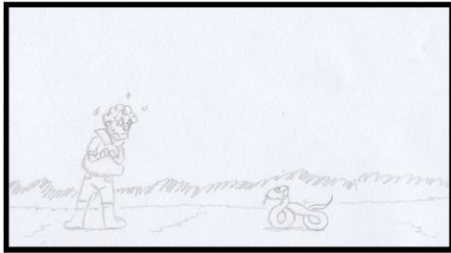


PLano\_47  
Román y Amaru arrojan sus armas.

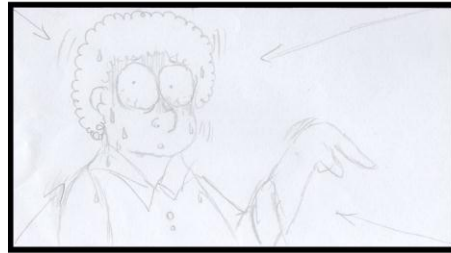


PLano\_48  
Amaru mirando temerosamente a Román.

Figura 22. Storyboard



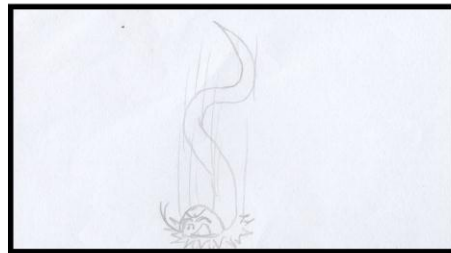
PLano\_49  
Amaru y Román se alejan uno del otro.



PLano\_50  
Román se imagina a la serpiente picándolo.



PLano\_51  
Román grita y huye del plano.



PLano\_52  
Amaru cae al escenario oscuro.



PLano\_53  
Amaru se levanta.



PLano\_54  
Amaru se despide.

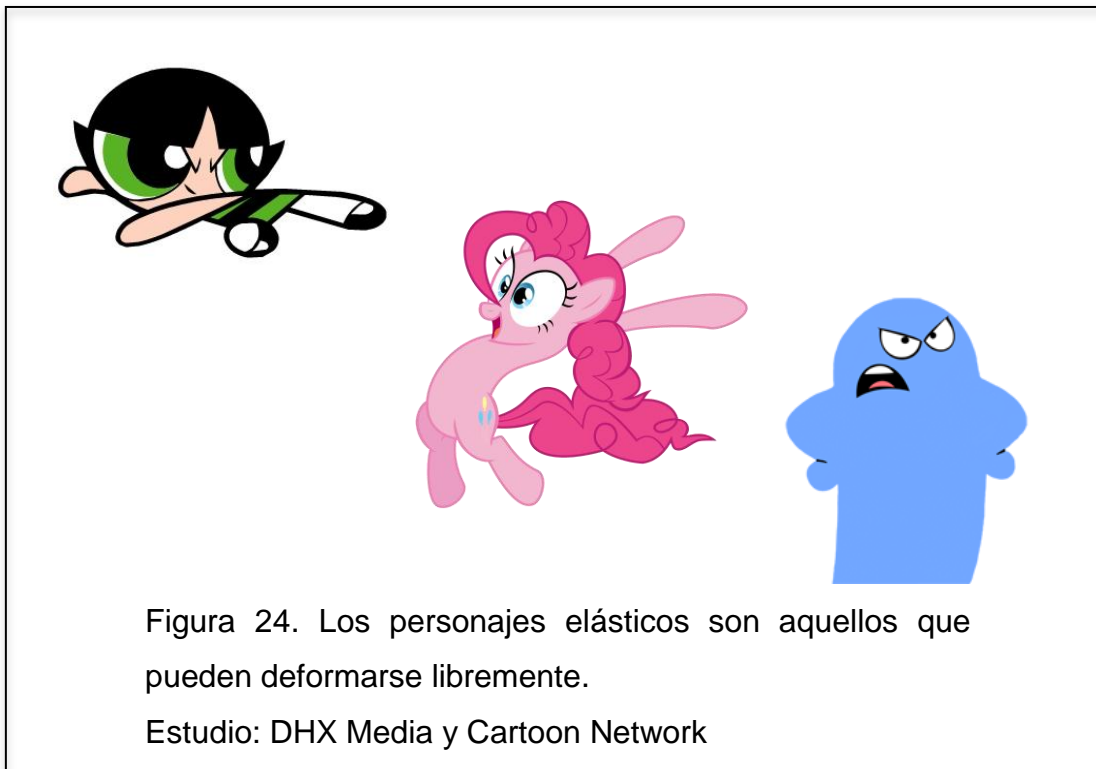


PLano\_55  
Animación de los créditos.

Figura 23. Storyboard

#### 4.2.6 Concepto visual y arte

La serpiente protagonista es Amaru, una serpiente chonta. Su diseño busca ser minimalista pero sin caer en la sencillez extrema. La forma en que ha sido compuesta se basa en algo que llamamos “personajes elásticos”, denominados así por carecer de extremidades notorias, tanto que en algunos casos llegan a ser inexistentes; gracias a esta simplicidad los personajes pueden deformarse y colocarse fácilmente en cualquier posición o incluso forma.



Las chontas de hecho tienen la piel negra con el estómago de color amarillo, sin embargo para fines de imagen, se decidió cambiar el color negro por un marrón más claro para hacer más visibles sus expresiones, de manera que no se pierda con el fondo. Aunque Amaru es en realidad una serpiente hembra en los guiones su imagen le da un toque en realmente neutral acompañada de su voz, se le ha puesto dos ojos grandes para darle un toque de ternura. Aunque las serpientes no tienen cejas se decidió darle a Amaru esta característica para acentuar sus expresiones. Las cejas no se encuentran pegadas al cuerpo con el afán de darle más libertad. El cuerpo de Amaru es totalmente sencillo

conformado únicamente por dos cilindros, en un principio iba a tener rayas alrededor de la piel amarilla pero limitaban demasiado el movimiento y complicaban la animación, por tal razón fueron eliminadas del diseño.

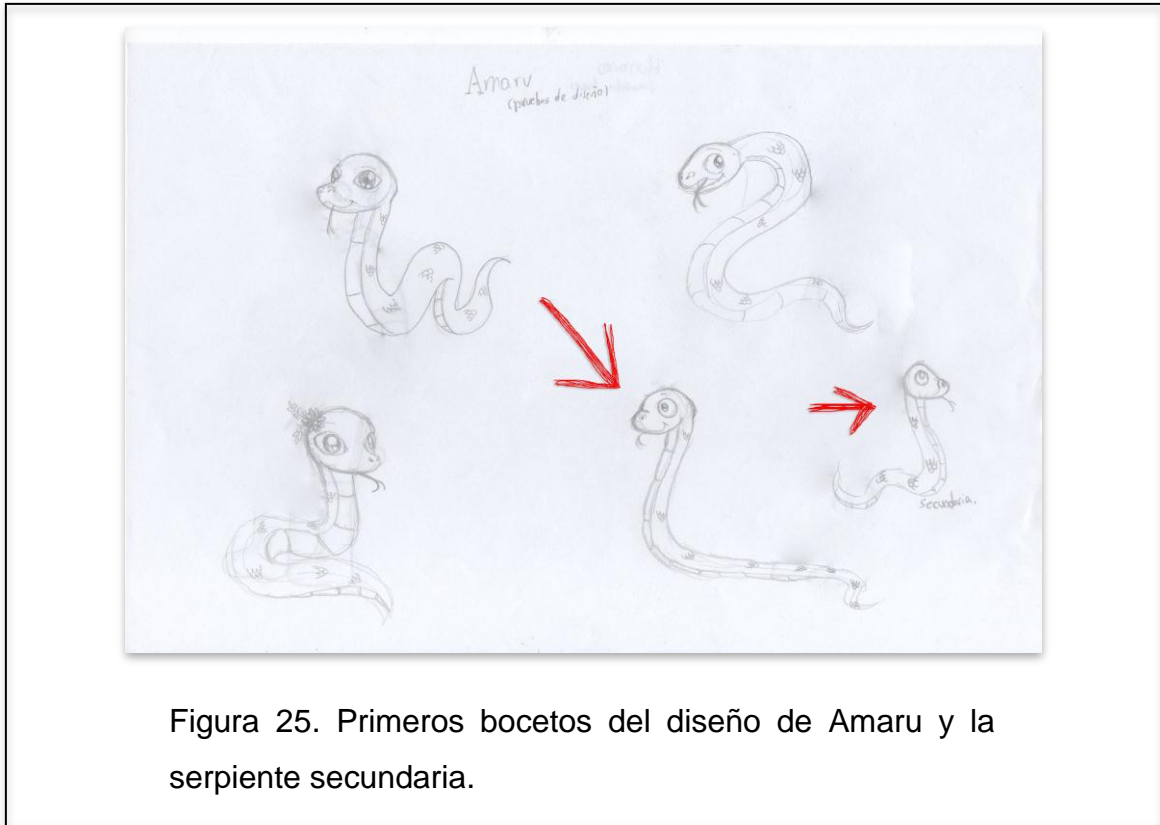


Figura 25. Primeros bocetos del diseño de Amaru y la serpiente secundaria.

Las serpientes verdes comparten el mismo concepto base del diseño, desde luego, su diseño es aún más simple que el diseño de Amaru: una cola plana y sin muchos detalles en la cara. Ellas no representan una especie de serpiente amazónica en particular.

Una característica que comparten Amaru y las serpientes pequeñas es que son animales antropomorfos, por supuesto, no pueden tener muchas características humanas debido a su cuerpo que carece de extremidades, pero sus ojos sí se han alejado de los que tienen las serpientes. En nuestro diseño podemos apreciar una esclerótica blanca bastante grande y una pupila e iris pequeños que pueden crecer dependiendo de la situación; en la vida real algunas serpientes tienen la pupila tan grande que casi no se puede apreciar la esclerótica. La pupila no suele ser redonda en algunas serpientes y es más



bien recta y larga, Amaru y las serpientes pequeñas deben lucir más tiernas, por eso se los redondeó para parecerse un poco más a los ojos de caricaturas tradicionales.

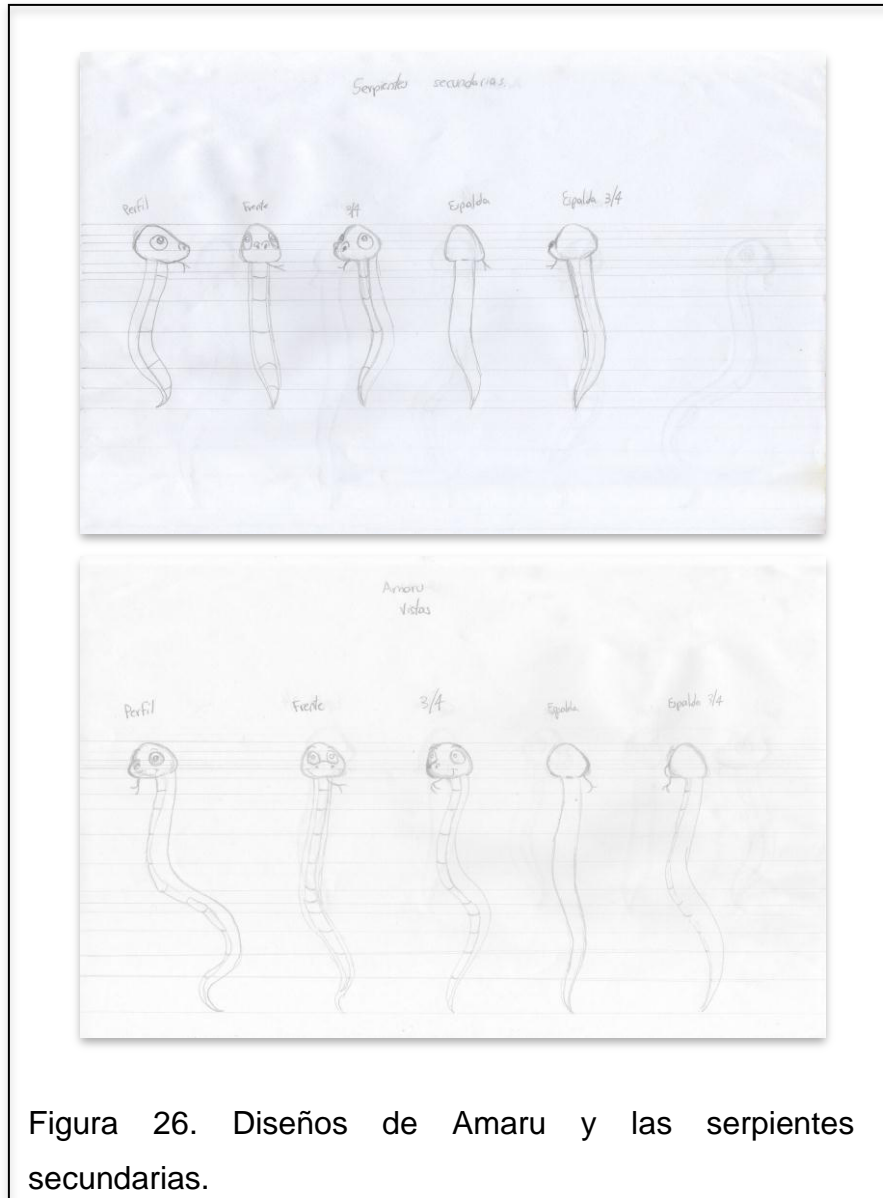


Figura 26. Diseños de Amaru y las serpientes secundarias.

Para el diseño de los seres humanos se crearon tres bases principales, dos hombres y una mujer; todos los diseños de los demás humanos partieron de estas bases. El diseño del hombre gordo llamado Román fue la única base que sirvió únicamente para un personaje con el fin de que destacara del resto de los seres humanos. En algunas series animadas se reciclan mucho las bases de personajes de fondo para crear otros más.

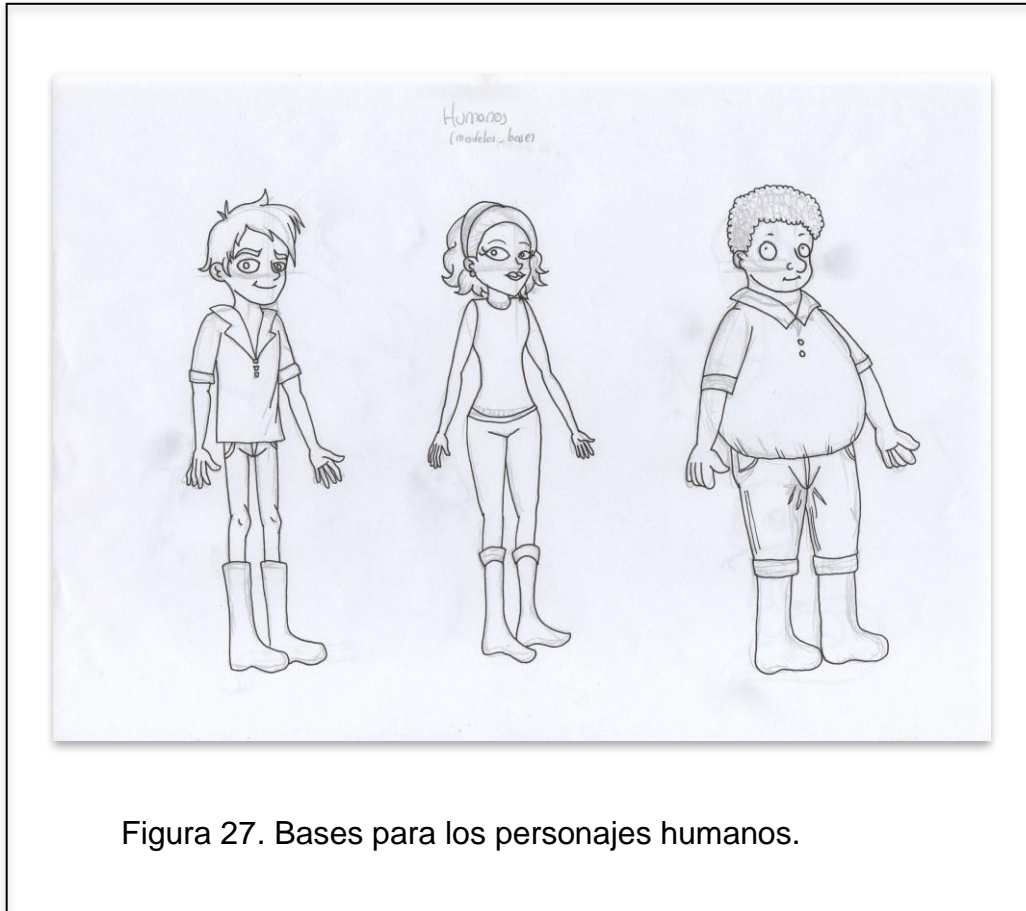


Figura 27. Bases para los personajes humanos.

El diseño logotipo debía acomodar absolutamente todo el nombre del proyecto que es un poco largo, y eso provocó algunos problemas para su elaboración; en los primeros bocetos las palabras estaban muy sueltas y esparcidas por el espacio y carecían de unidad. En un punto del proceso para crear esta unidad se agregaron unos rectángulos y cuadrados para acomodar las palabras, sin embargo estas le dieron una apariencia más seria al logotipo, por tal motivo fueron eliminados. Desde que se empezó a diseñar siempre estuvo presente la idea de colocar a la letra S representada por una serpiente, no hubo una tipografía que quedara bien con este diseño, por eso se tomó la decisión de hacer una original. Al principio las letras serían hechas de ramas pero no lograron una buena forma dentro del logo por lo que se decidió hacerlas más simples, aun así se agregaron algunas figuras de platas en el diseño final. Gracias a estos detalles finalmente quedó el diseño definitivo del logotipo. Normalmente las figuras y formas redondas son más agradables a la vista del

ojo humano ya que nos transmite una sensación de suavidad mientras que las puntas nos hieren de cierta manera, debido a que el logotipo estaba tan lleno de filos y fue por eso que fue rodeado por un margen blanco más redondo para otorgarle suavidad. Ver figuras 21 y 22.

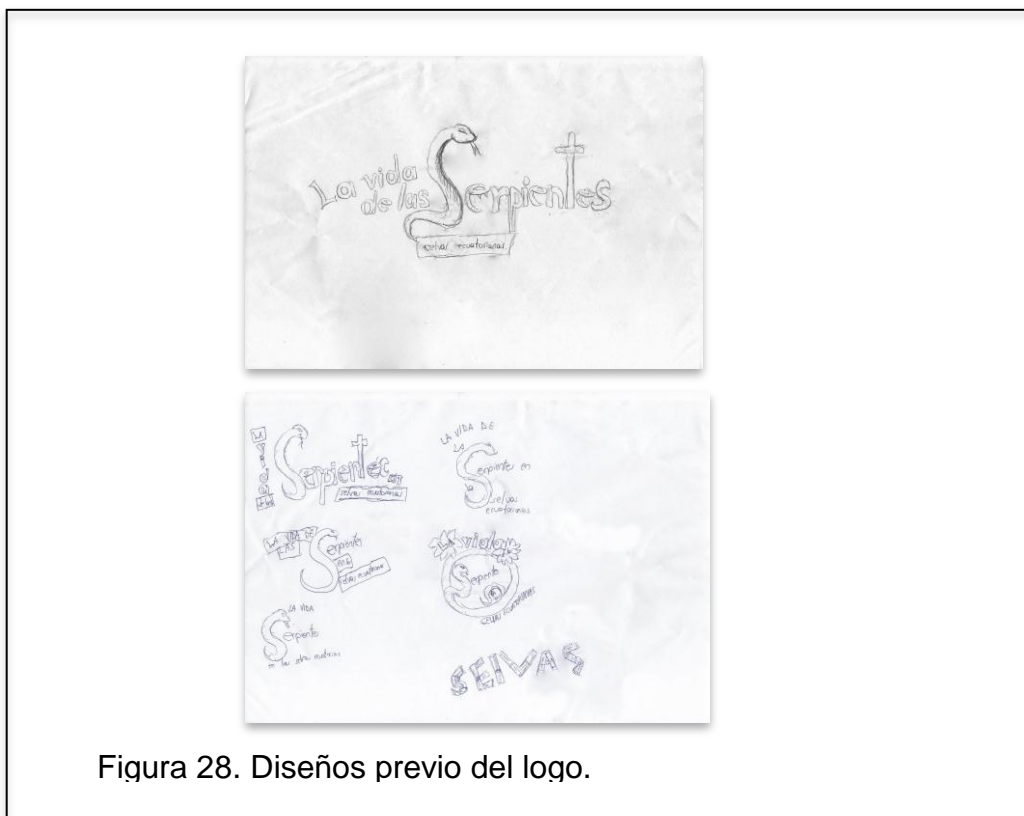


Figura 28. Diseños previo del logo.

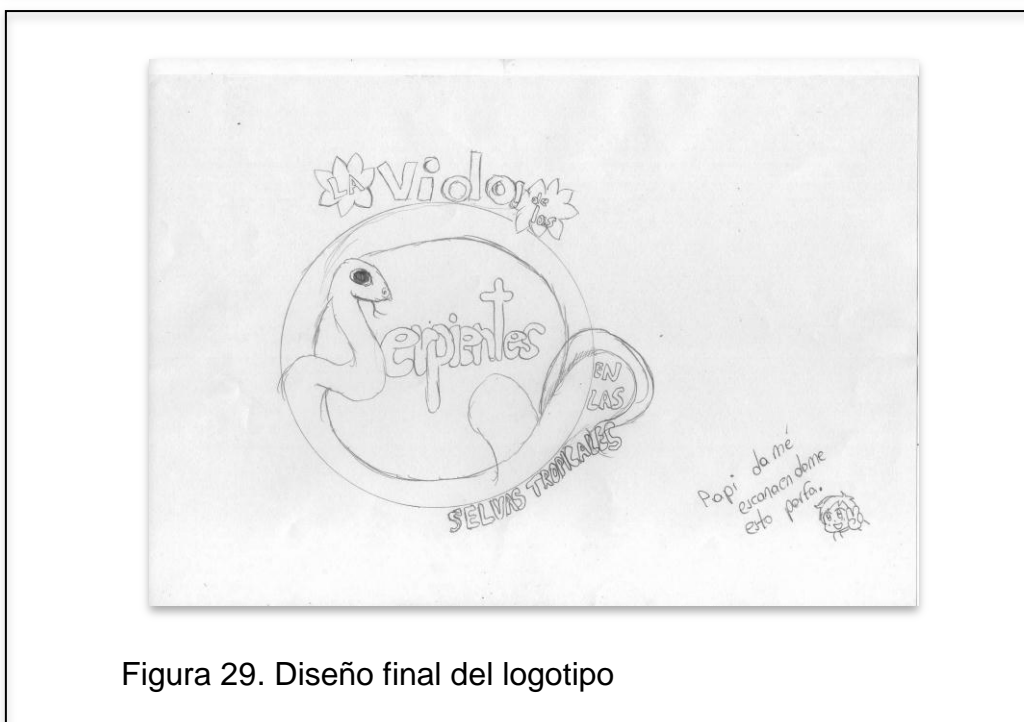


Figura 29. Diseño final del logotipo

Los colores de todos los personajes tanto humanos como serpientes fueron escogidos gracias a la página Adobe Kuler la misma que ha sido creada para hacer composiciones de colores combinados que funcionen. Resulta una herramienta útil para aquellos diseñadores que no pueden combinar colores.



Figura 30. Adobe Kuler es una herramienta que sirve para crear composiciones de color.

Tomado de: [Color.adobe.com](http://Color.adobe.com)

Desde que se concibió el proyecto se pensó en integrar animación 3D con 2D o viceversa, esto se dividió entre dos personajes y escenarios, o bien sería de una manera o bien de otra. La decisión final fue que los personajes serían diseñados en 2D y los escenarios en 3D.

En un principio los escenarios tendrían una visualización realista pero al integrarlo con los personajes se creaba un contraste demasiado evidente que finalmente no llegó a armonizar. Entonces tanto la forma de los objetos como las texturas empezaron a tomar un estilo más caricaturesco. En su mayoría las texturas fueron hechas en Adobe Photoshop CS6 y solo algunas pocas en el software de Autodesk Maya. Ver figura 32.



Diseño y concepto inicial del estilo visual



Segundo diseño y concepto inicial del estilo visual

Figura 31.

Cabe mencionar que aunque los escenarios hayan sido modelados en tercera dimensión, hay elementos que son en 2D para complementarlos, como la selva del fondo, el cielo y las montañas lejanas. Por ejemplo en el escenario de la cabaña los alrededores han sido claramente creados en Adobe Photoshop CS6, mientras que la cabaña y los elementos que la rodean de cerca o están en su interior, son 3D. Ver imagen 24.



Figura 32. Ejemplo de integración 3D y 2D para este cortometraje.

En muchas películas animadas en 3D vemos grandes escenarios que parecen ser completos, incluso en las grandes montañas o edificios que se ven a lo lejos. Esto es cierto de alguna manera en las grandes producciones de Dreamworks o Disney, los escenarios son muy completos, llenos de detalle; pero aún así, algunos objetos que se ven en el horizonte en especial, son completamente en 2D y se les ha colocado un tracking para que se integren mucho mejor. Pueden ir acompañados de algunos efectos especiales complementarios para integrarse mejor.



Figura 33. Solo los objetos cercanos y de mayor relevancia son en 3D y aquellos en el fondo son 2D.

A diferencia de los personajes, los colores de todos los escenarios, de cada uno de los elementos, fueron tomados de fotografías de algunas zonas selváticas de la región Amazónica. Hay que considerar que es la propia naturaleza la que sabe combinar perfectamente sus colores tanto en sus plantas como animales en cada uno de los rincones del planeta. Ver imagen 25

Al ver un paisaje en una montaña o en la playa, formado por bosques, selvas, desiertos, podemos encontrar que en cada uno de estos espacios geográficos, los colores armonizan entre sí. Acogiendo este criterio, todos los colores han sido seleccionados en forma adecuada para el presente trabajo.

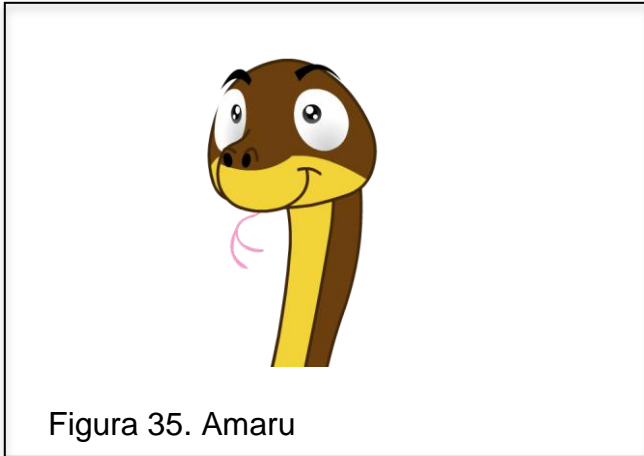


Figura 34. Fotografía que sirvió como referencia para la selección de colores de la Imagen 26



#### 4.2.7 Los personajes

Amaru:



La protagonista es una serpiente chonta hembra que vive en algún lugar de la selva amazónica de la provincia de Morona Santiago. Ella es muy curiosa, amigable y cobarde, carece de sentido común para algunas cosas; parece no temerle a los seres humanos en un principio, pero más tarde cuando estos la atacan, ella se asusta. El término “Amaru” proviene del nombre de una deidad con forma de serpiente con alas. Originalmente había tres ideas sobre el guión, y la personalidad de Amaru cambió en cada uno.

En la primera idea ella tiene la personalidad que se dijo anteriormente, el personaje es más cómico porque todas las situaciones serían llevadas a ciertos extremos con el objeto de divertir.

En la segunda, la serpiente habría entrado a una casa humana a robar comida. En esta versión Amaru habría tenido originalmente una compañera boa que habría sido torpe y boba, por lo cual Amaru habría sido más seria e inteligente; ella habría tenido un poco de mala suerte por los líos en que se metería. Pero como el guión aportaba poco al objetivo que se quería comunicar, realmente esta versión quedó desechada.

En la tercera idea solo se vería el lado temeroso y sensible de la serpiente y quizá el lado romántico, porque la historia era triste pero con un final esperanzador. La historia resultó ser demasiado seria, por lo que se descartó esta personalidad.

Finalmente la idea escogida fue la primera, ésta dio lugar a la personalidad de Amaru, el personaje debía ser bastante cómico, divertido y a la vez debía adoptar rasgos de ternura.

Los Humanos:

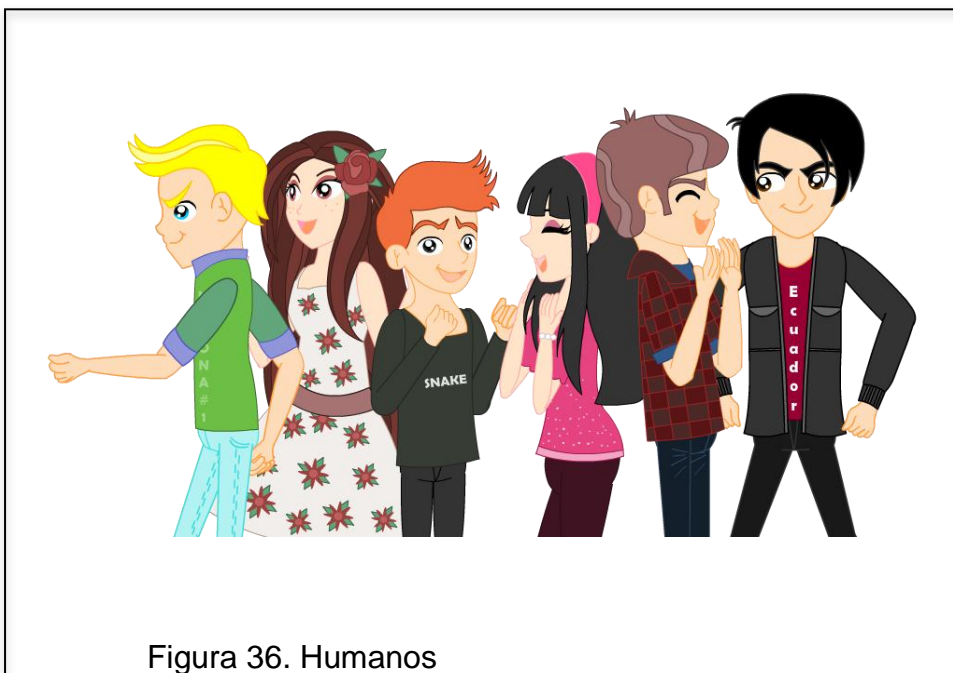


Figura 36. Humanos

Los humanos son personajes que juegan un papel importante en la historia porque constituyen el principal problema de la serpiente. Todos ellos temen a los animales ajenos, a las granjas y fincas; reaccionan de una manera exagerada ante la presencia de serpientes.

Román es el humano que más se relaciona con Amaru, aunque esto no cambia el temor mutuo. Este personaje y su primer encuentro con Amaru se basaron en un hecho real, algo que ocurrió de manera similar y que resultó bastante gracioso.

En otras versiones los humanos habrían sido más agresivos y crueles y habrían sido representados como sombras, pero como el proyecto no busca antagonizar a los personajes, se les otorgó una personalidad agradable, y más bien se volvieron personajes cómicos.

Al inicio, se pensó darles una vestimenta tradicional de la zona de Morona Santiago, pero el propósito del proyecto se habría desvirtuado, pues no busca compartir la cultura de los pueblos amazónicos, por ello se les dio una apariencia más neutral, aun así hay un personaje femenino que usa ropa tradicional antigua de aquella zona.

Narradora:

Ella solo fue creada para la primera idea y de hecho originalmente no fue definida ni como voz femenina ni masculina; esta narradora debía tener un tono de voz dulce, que no fuera grave ni severa. La Narradora es también muy graciosa y distraída en algunos casos, emitiendo frases ambiguas o con doble sentido, con el objeto de asustar o reprender a Amaru. En todo caso el género de este personaje se definió como femenino ya que se encontró disponible.

Serpientes pequeñas:



Estos personajes tienen un papel bastante corto, nunca tuvieron una personalidad; a pesar de que durante el proceso hubo muchas serpientes además de Amaru, que podrían salir durante el cortometraje, como la boa mencionada anteriormente. Las serpientes verdes no tienen nada que ver con ella.

#### **4.2.8 Locución**

En este proyecto muchos de los elementos fueron producidos en casa porque todos se pueden realizar en una computadora. Las grabaciones de voz fueron realizadas en una estación de radio externa que tenía los equipos necesarios para que el audio tuviera la menor cantidad de ruido posible.

#### **4.3 Producción**

Una vez terminada la preproducción que contiene recursos importantes, hay que empezar a elaborar el producto.

##### **4.3.1 Vectores**

La animación de los personajes es realizada en Adobe Flash CS6 que trabaja con gráficos vectoriales, estos gráficos pueden ser realizados en el mismo software o pueden ser importados desde Adobe Illustrator. Una vez terminados los diseños de los personajes en papel se procedió a escanearlos para tener dichas imágenes en digital, luego se las importó a la biblioteca de Adobe Flash CS6. Se colocó la imagen base en una capa y se la bloqueó, en otra capa. Se empezó a realizar los vectores.

Todos los personajes fueron armados por piezas ya que permiten una mayor facilidad de movimiento, se colocó tantas piezas como fue posible, con el objetivo de tener menos piezas generales que limiten el movimiento. Una vez creadas estas piezas se procedió a convertirlas en símbolos.

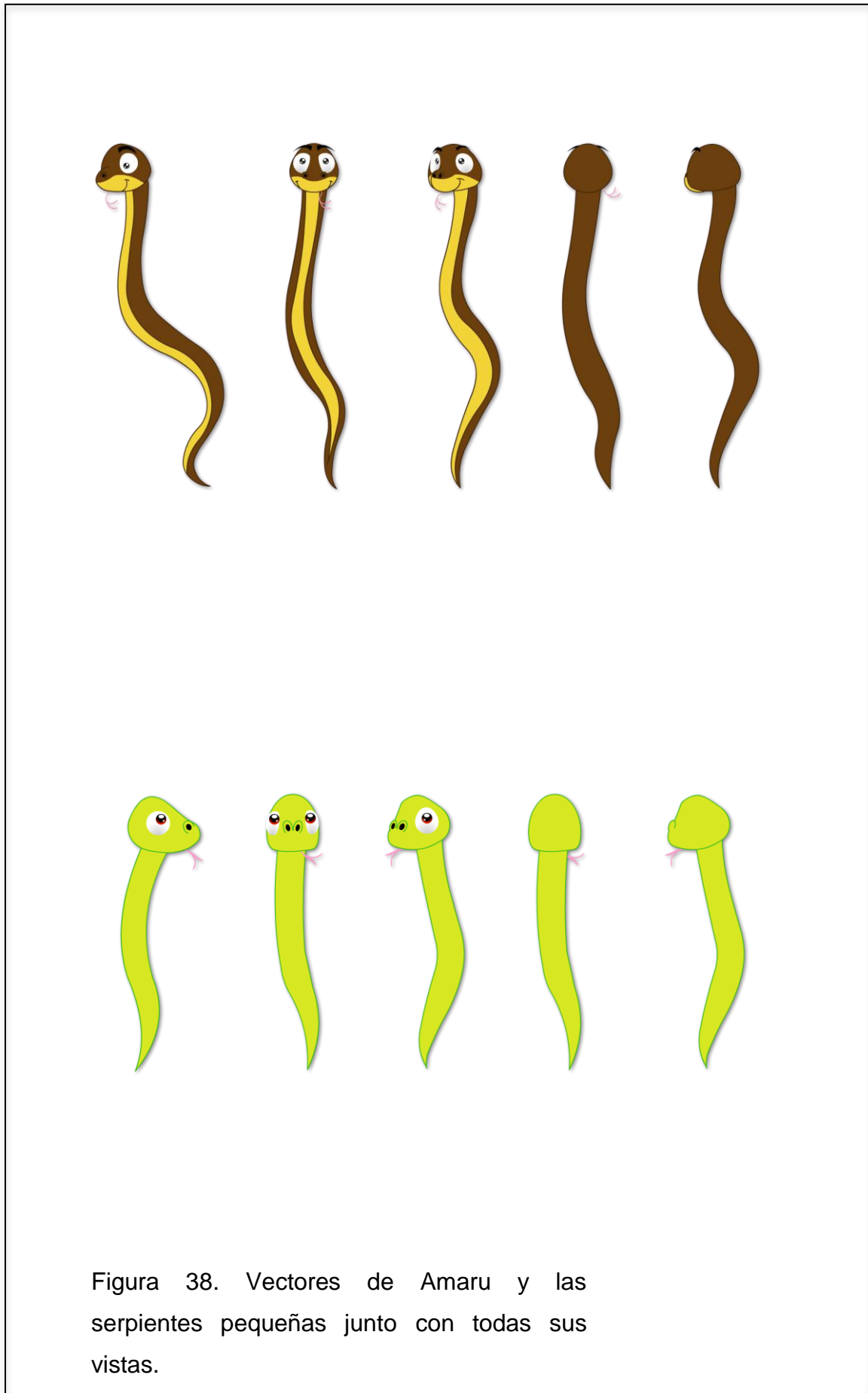


Figura 38. Vectores de Amaru y las serpientes pequeñas junto con todas sus vistas.

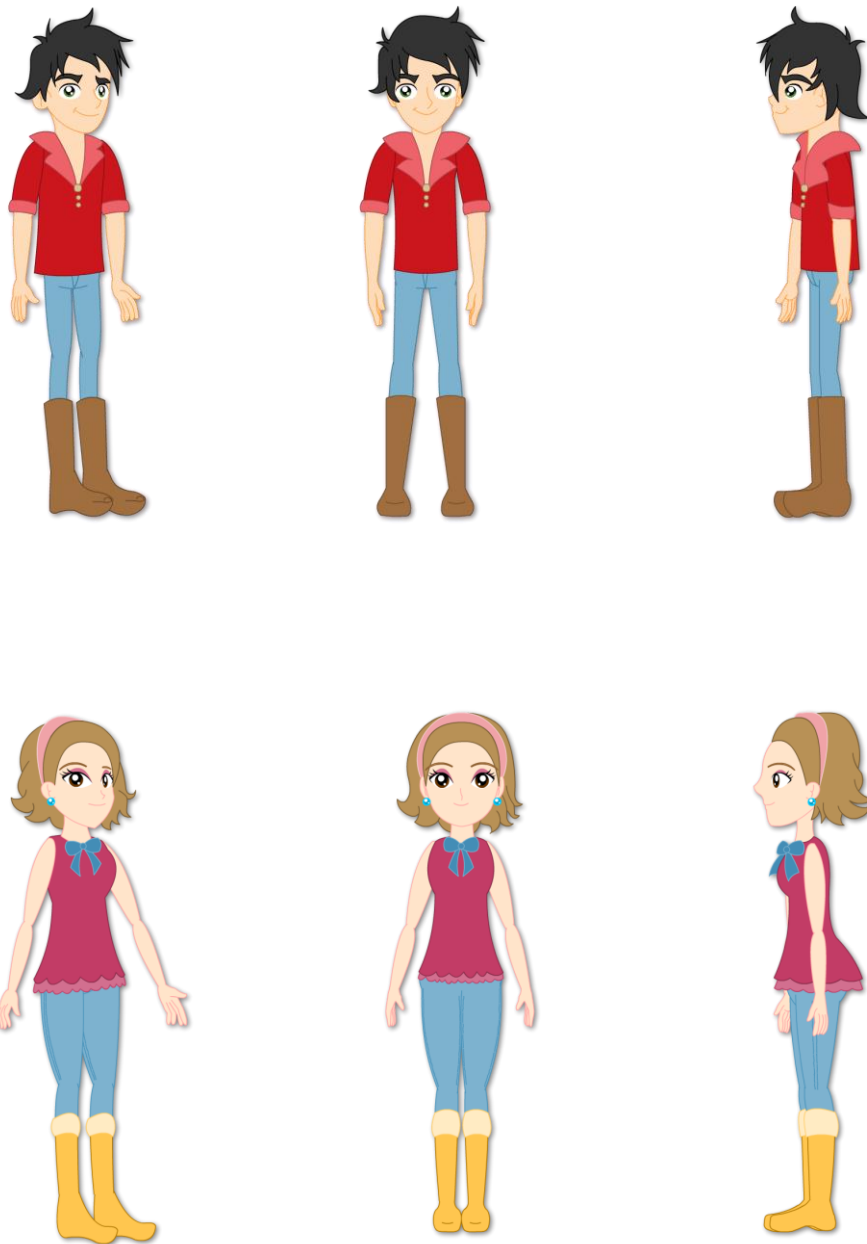
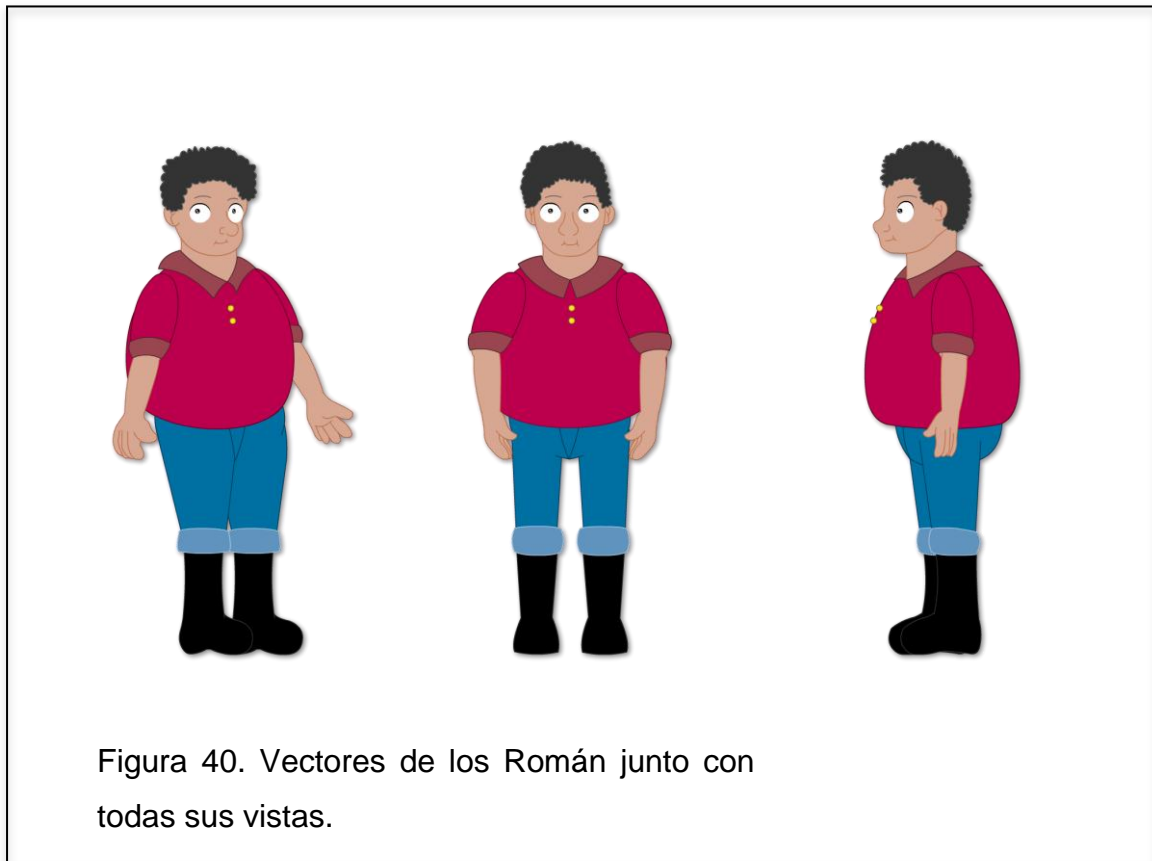
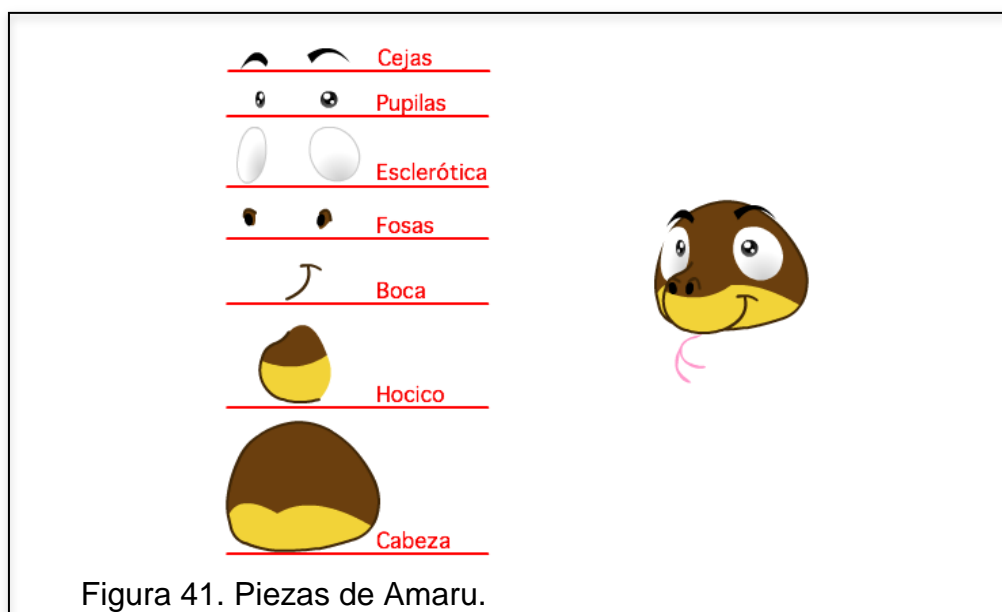
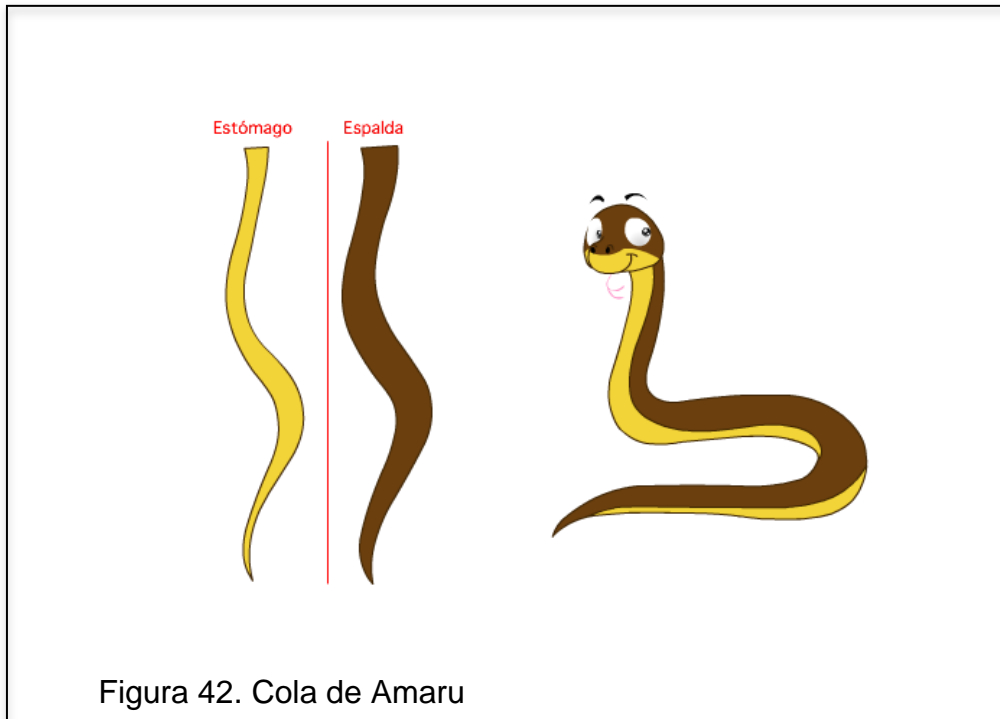


Figura 39. Vectores de los humanos junto con todas sus vistas, estos dos personajes sirvieron como base para otros.



La cara de Amaru está compuesta por varios símbolos que pueden ser gráficos o clips de película, estos clips permiten animación interna de las piezas, sin que esto signifique que se deba animar en cada parte de la línea de tiempo principal. El cuerpo de la serpiente se limita a dos polígonos debido a la forma del personaje. Ver figura 41.





En algunos personajes se han hecho variaciones de una pieza que pueden compartirla con los demás. Ver figura 43.





Como se planeó en la preproducción de las tres bases que fueron creadas para los humanos, los diseños fueron sacados de otros personajes; es por eso que todos los personajes son bastante parecidos, aun así tienen diferente apariencia y en algunos casos las extremidades han crecido o se han reducido según la necesidad de animación. A todos los humanos se les ha dado una vestimenta con diseño neutral pero ambientado a lo que se usaría en un paseo a una finca o cabaña adentrada en la selva.



A diferencia de Amaru las serpientes pequeñas no poseen demasiadas piezas para ser armadas, la boca ha quedado inexistente y puede aparecer de la nada con cualquier forma.

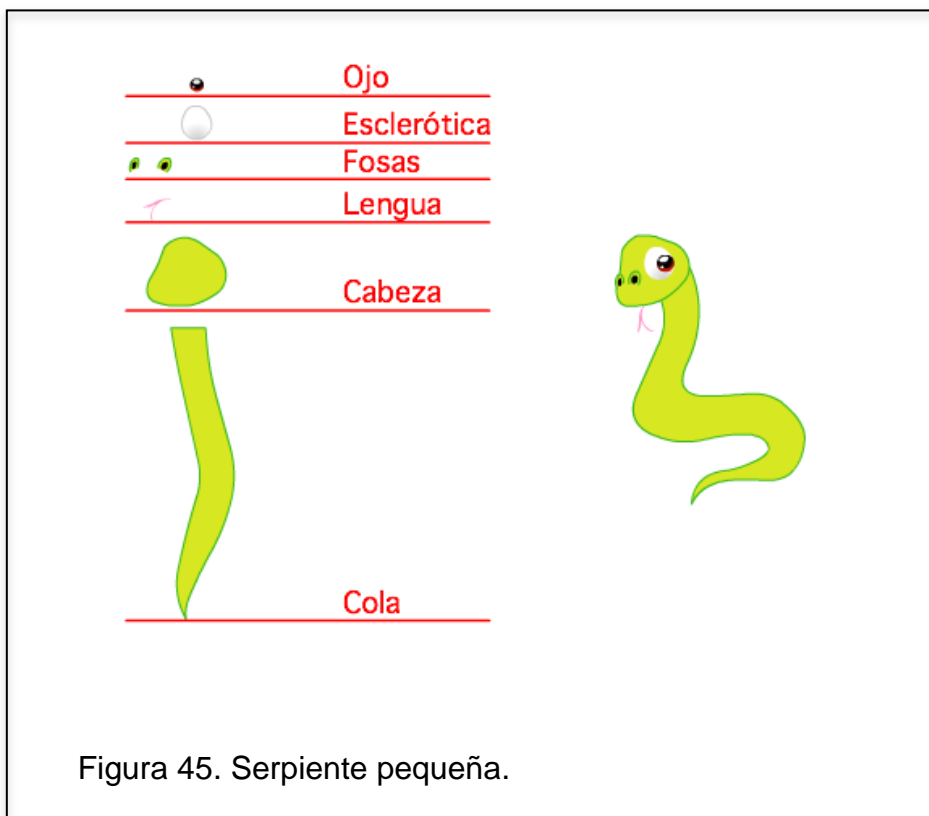


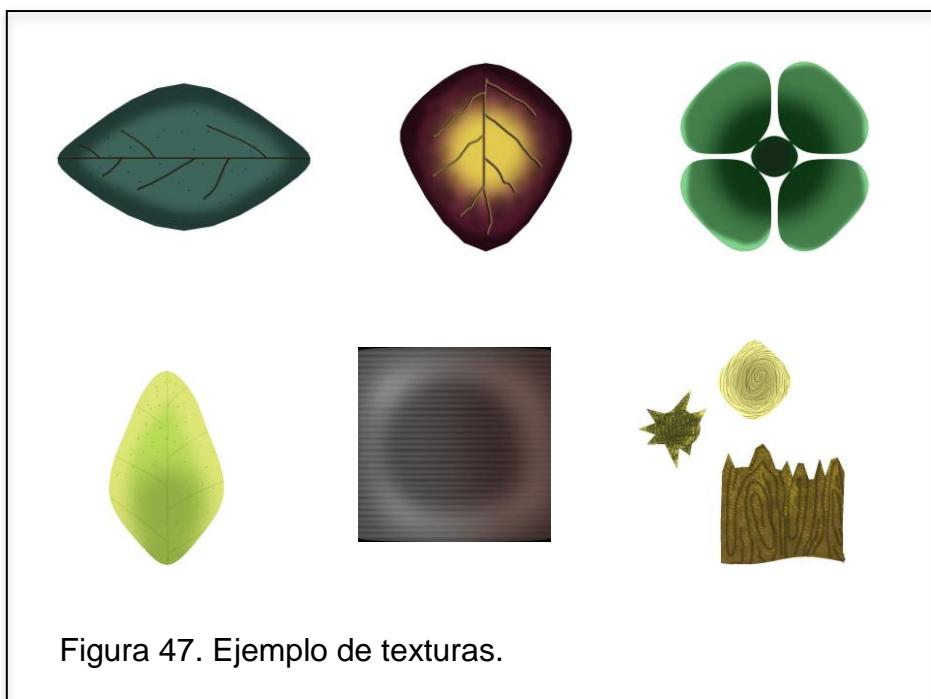
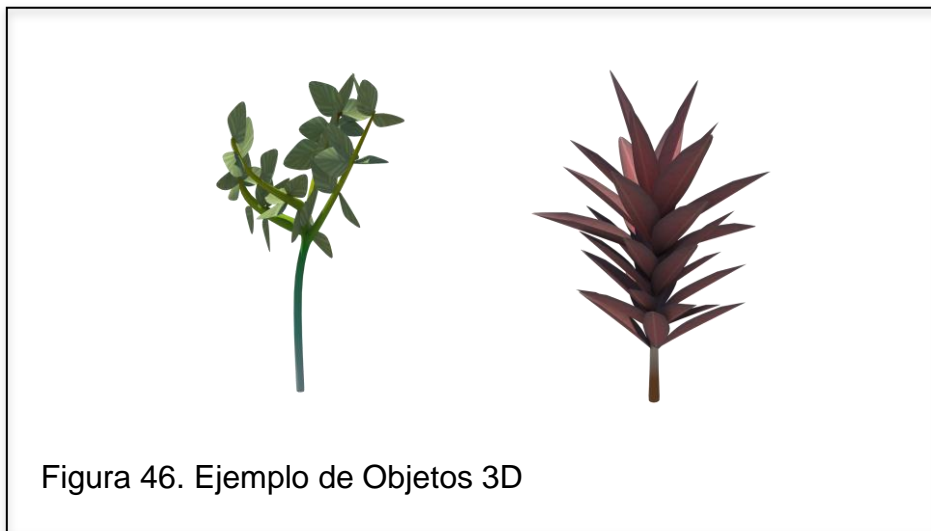
Figura 45. Serpiente pequeña.

### 4.3.2 Escenarios

Tras crear los vectores de los personajes se empezó rápidamente con la construcción de los escenarios que son en 3D; como ya se dijo el software que se usó es Autodesk Maya.

La apariencia de cada uno de los elementos debía ser más caricaturesca que realista debido al estilo que ya se había establecido, es por eso que se tomaron algunas libertades con respecto al diseño de algunas cosas como piedras y plantas. Ver figura 46.

Durante la creación de cada elemento se procedió a diseñar los mapas UV de los mismos para la creación de texturas en Adobe Photoshop CS6, de igual manera dichos diseños de textura se tomaron con libertad y se crearon formas no realistas pero sí agradables a la vista humana. Ver figura 47.



Algunos elementos no requirieron una textura hecha de manera externa ya que solo se les aplicó un material directamente creado en Maya, esto fue utilizado en algunos objetos como frascos, tazas, platos entre otros.

Como complemento se usaron imágenes en 2D, que fueron colocadas en el fondo de cada uno de los planos para representar lo que se encuentra en la lejanía y el horizonte. Ver figura 48.



Figura 48. Objetos con texturas hechas directamente en Maya.

Tres escenarios fueron creados en 3D: dos espacios con vegetación y una finca.

El primer escenario es angosto, con mucha vegetación a su alrededor, se buscaba crear un espacio que no fuera tan amplio sino más bien, un rincón. Tiene un gran espacio de tierra donde la serpiente realizaría algunas acciones. Ver figura 49.

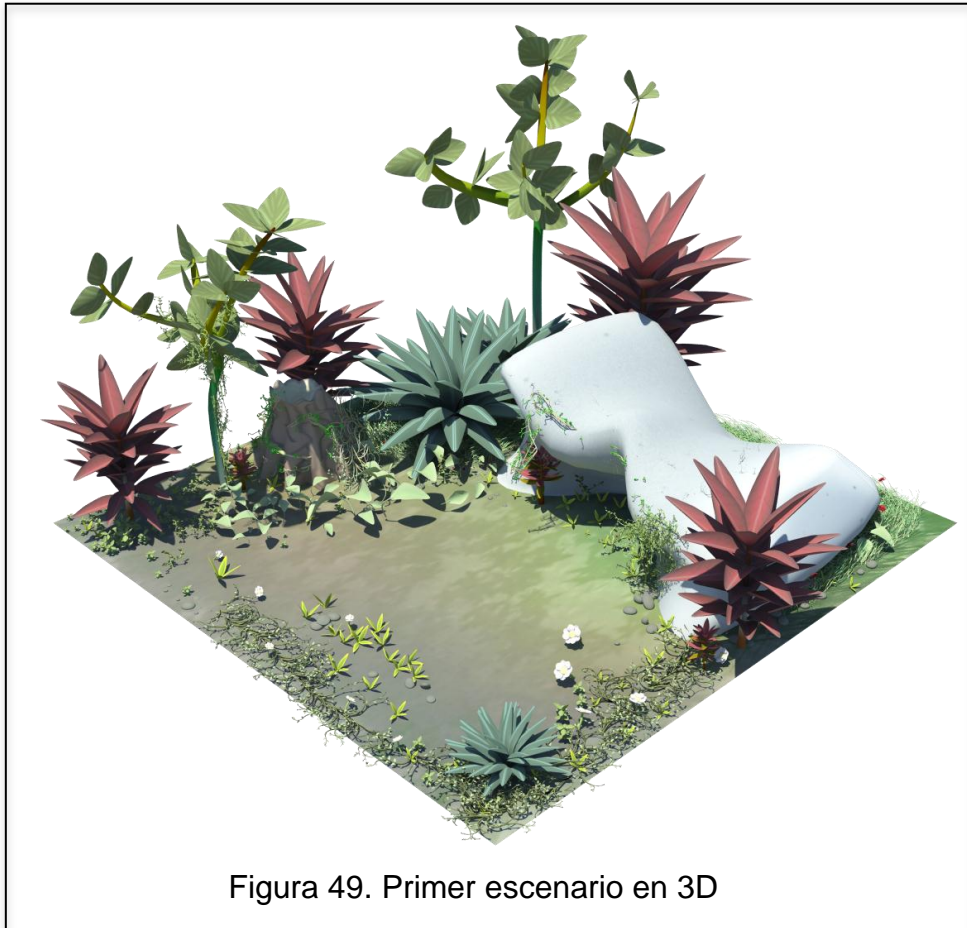
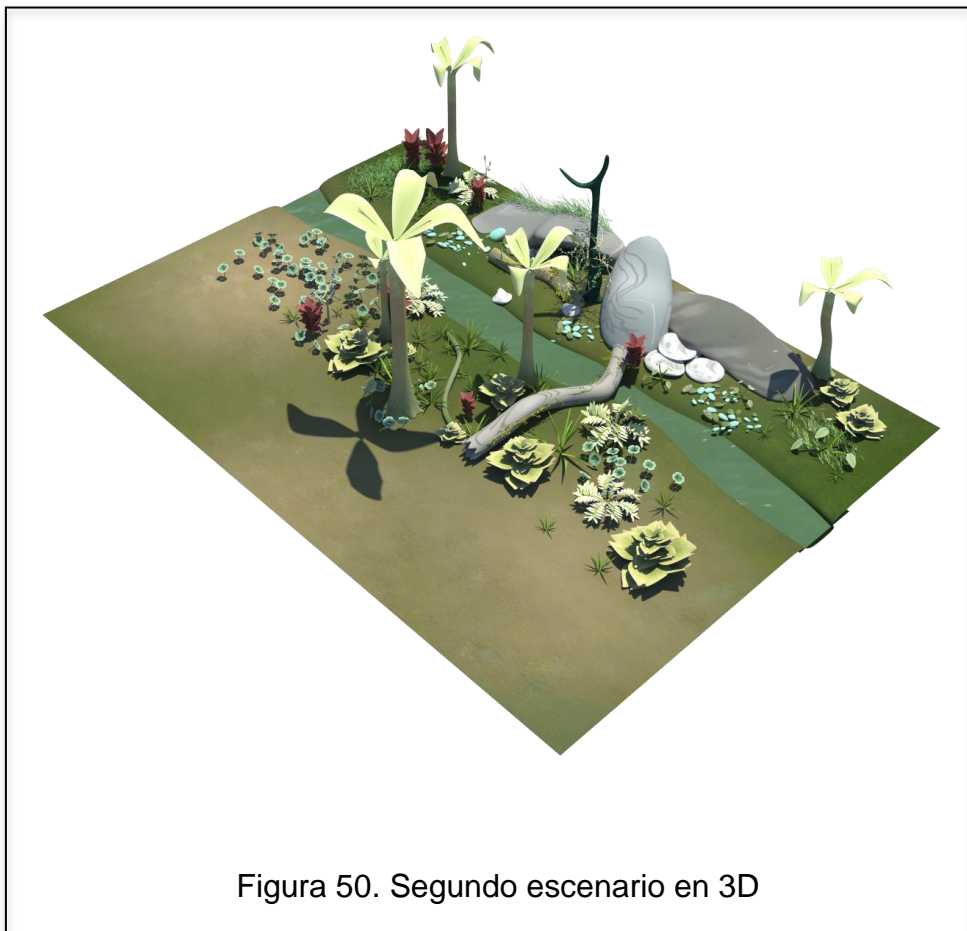


Figura 49. Primer escenario en 3D

El segundo escenario es más amplio que el primero, es espacio de selva más extenso, con árboles de gran tamaño. Este escenario debía ser más grande porque sería ocupado por dos personajes para la parte más importante de la historia. Al momento de acomodar a los personajes se decidió mover algunos elementos hacia un lado del escenario, ya que se interponían en el espacio de los personajes. Ver figura 50.



El tercer escenario fue una finca para una de las escenas en que habrían muchos seres humanos, esta cabaña tiene un diseño basado en una finca real, con algunos cambios según la necesidad del video. Como se ha explicado anteriormente, el escenario solo cuenta en sus alrededores más cercanos con vegetación modelada también en 3D, pero los fondos fueron realizados en 2D para complementarlo. Su iluminación es nocturna a diferencia de los primeros. Ver figura 51.



Figura 51. Segundo escenario en 3D con dos tipos de iluminación, diurna y nocturna.

Hay escenarios que no son completamente en 3D y tienen elementos de ambos, como por ejemplo una pequeña parte en que se ven a dos planetas del sistema solar, Marte y Tierra. Los dos son esferas 3D pero el fondo es una imagen de las estrellas realizada en Adobe Photoshop CS6. Ver figura 52.



Figura 52. Objetos en el fondo son imágenes

El espacio en negro es un escenario en que la protagonista hace muchas acciones, normalmente está acompañado de algunos elementos extras que en su mayoría son imágenes 2D; una tina modelada en 3D fue usada en una escena que hacía referencia a la escena de la película Psicosis. Muchas imágenes planas acompañaron muchos planos del cortometraje para representaciones rápidas de algunas palabras del guión. Ver figura 53.



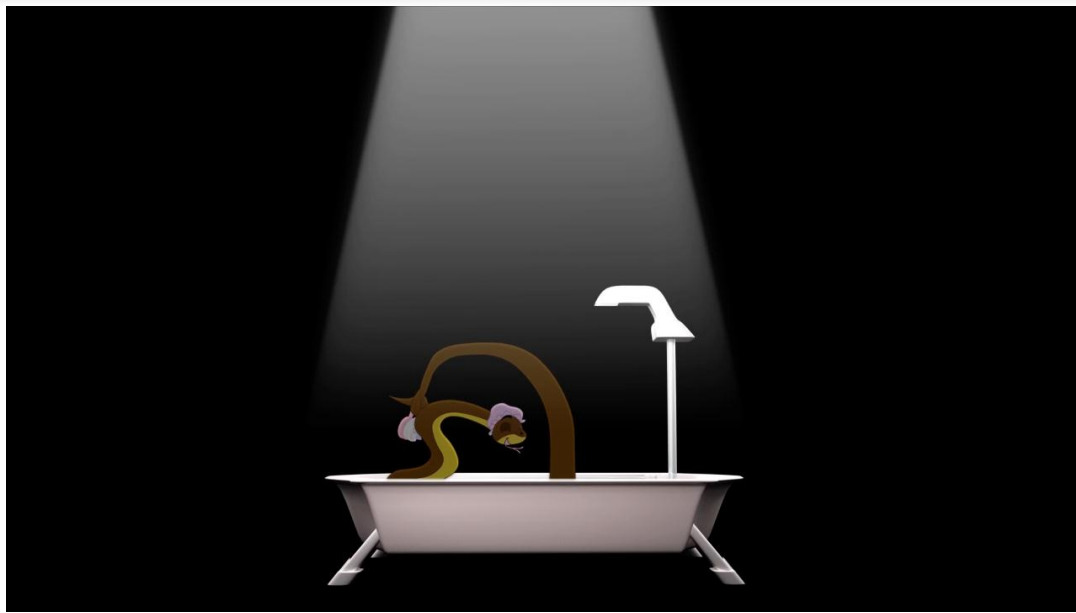


Figura 53. Escenario en negro acompañado con un elemento en 2D.

### 4.3.3 Audio

Las grabaciones se realizaron en una estación de radio durante una mañana entera, el audio fue grabado en estéreo, con la ayuda de un profesional que dirigió a los actores de voz en la cabina.

Al inicio se representó al narrador como un personaje de género masculino pero en realidad esto no había sido definido aún, debido a la neutralidad de sus diálogos. Esto se decidiría al final, de acuerdo a la disponibilidad de un hombre o una mujer con la predisposición de colaborar. Finalmente fue una mujer quien le prestó su voz al personaje.

Daniela Veintimilla además de ser una ex-reina de la ciudad de Macas tiene una gran elocuencia al momento de expresarse oralmente en distintos programas. Su voz es bastante suave y dulce, apropiada para dirigirse a niños.

La narradora no debía hablar muy seria todo el tiempo, en ocasiones su voz debía tomar cierto tono dependiendo de las situaciones; se recalca ahora que todo debía ser más entretenido, menos técnico, incluyendo las voces de los personajes.

Las voces de Amaru, Román y otros personajes secundarios fueron proporcionadas por la persona que dirigió este proyecto.

Para Amaru se grabaron dos voces diferentes, la primera era muy infantil y suave sin embargo ésta no le quedaba al personaje, por eso se decidió grabar una segunda voz para Amaru. Esta nueva voz incluía más siseos y era menos infantil y cuando se compararon ambas grabaciones se escogió la segunda.

El audio que contenía las grabaciones de las voces fueron editadas en Adobe Audition CS6 y a todos los audios se les aplicó una limpieza de ruido mediante una captura de impresión del mismo. A continuación se les elevó los niveles de audio en especial las grabaciones de la voz de la Narradora para que resaltara del resto del audio y se entendiera claramente. Ver figura 54.

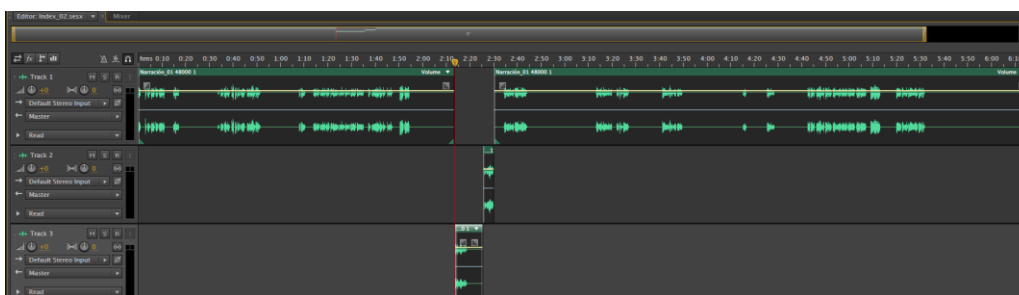


Figura 54. Edición de audio realizada mediante multitracks en Audition.

Efectos de eco fue otro de los ajustes que se colocó a las voces en algunas partes específicas. En ciertas partes se complementó con efectos robóticos.

Determinadas voces no fueron grabadas en la estación de radio, algunas de ellas pertenecen a efectos de sonido que se pueden encontrar en internet, ésta es una herramienta útil ya que ha permitido y facilitado la búsqueda de elementos que ayudaron en la realización de trabajos, sonidos y música de fondo.

Aunque se pueda compartir muchos efectos de sonido y música en internet, estos no siempre están a disposición para que la gente pueda disponer de ellos a su antojo y utilizarlos comercialmente. Muchos están protegidos por derechos del autor; razón por la cual se tuvo que buscar la música de fondo en páginas que tuvieran sus audios en dominio público. Aún así estos tienen sus restricciones y prohíben el uso y exposición en ciertos medios de comunicación. Afortunadamente estos sí pueden ser utilizados en este tipo de cortometrajes.

Durante la edición, los efectos de sonido se han alternado en los canales derecho e izquierdo, dependiendo de la ubicación en el escenario del objeto que representan. Ver figura 55.

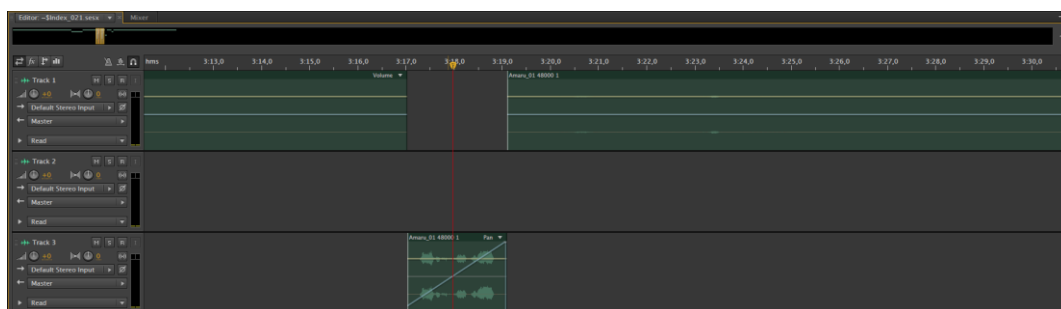
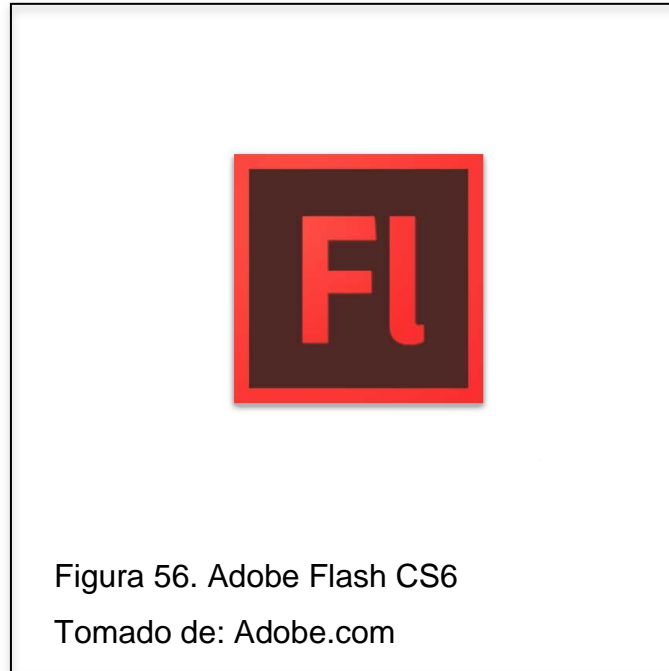


Figura 55. Transiciones entre canales izquierdo y derecho.

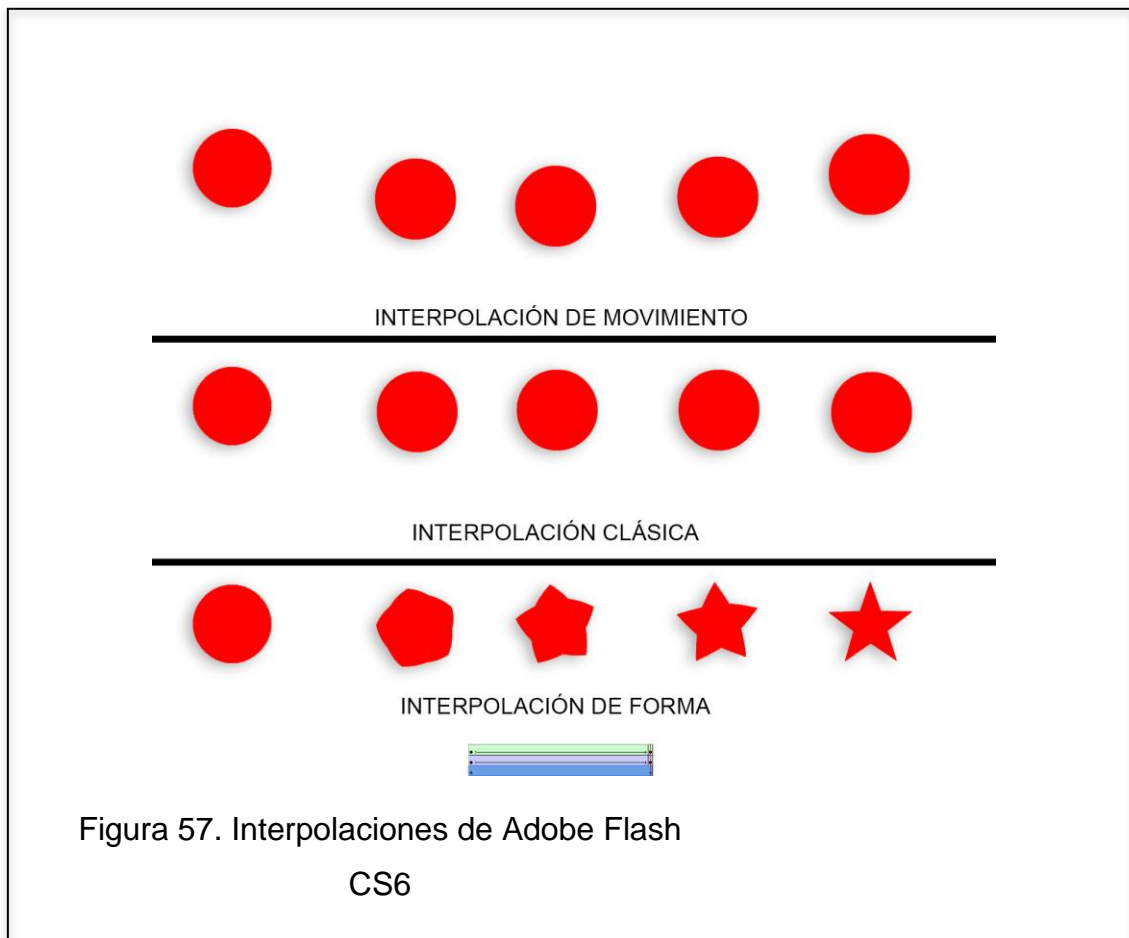
#### 4.3.4 Animación

Adobe Flash CS6 es uno de los programas de animación que se enseña en la universidad, gracias a este aprendizaje se ha podido realizar la presente animación.



La animación de cada plano se ha realizado en distintos documentos de Flash para tener muchos archivos, en lugar de animarlo todo enteramente en una sola línea de tiempo. Animar en una sola línea de tiempo ocasionaría muchas complicaciones por la cantidad de símbolos con animación interna, lo cual de por sí haría el archivo más pesado. Otras correcciones en animación harían que la línea de tiempo varíe demasiado y se deba mover todas las demás animaciones internas. Con archivos distintos, la distribución de símbolos será más sencilla y menos confusa.

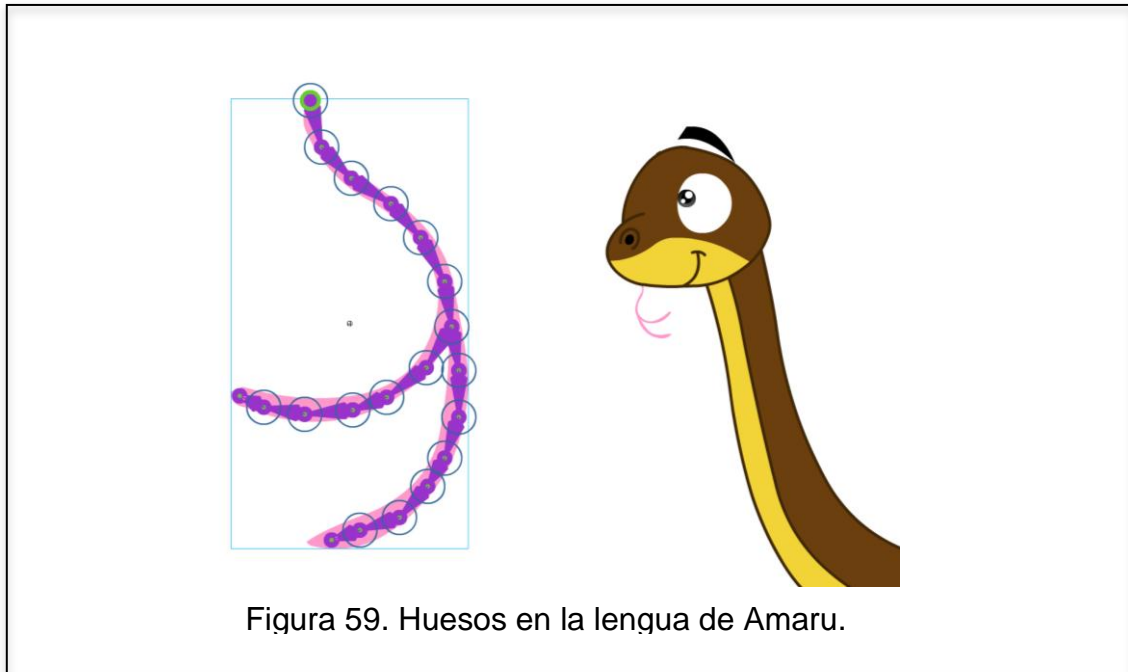
En Adobe Flash CS6 existen tres tipos de interpolaciones que son de forma, movimiento y clásica, las tres han sido muy utilizadas durante el proceso de animación. Ver figura 57.



El software permite que se puedan transformar un conjunto de símbolos en esqueleto mediante una herramienta llamada hueso. Ver figura 58.



También se puede usar con objetos de dibujo no necesariamente transformados en símbolos, pero solo sirven con un objeto sólido de un solo color. Ver figura 59. Amaru tan solo necesitó uno, usado únicamente en su lengua. Para los movimientos de otras partes de su cuerpo se han utilizado principalmente interpolaciones, de la misma manera, las otras serpientes.



En los personajes humanos se han usado los huesos e interpolaciones debido a la forma de sus extremidades.

La cara de Amaru está compuesta de algunas capas, los hoyos de la nariz fueron animados con una interpolación clásica, de igual manera, las pupilas. Las escleróticas y las cejas, por otro lado, usaron interpolación de forma, siendo las piezas más dinámicas del personaje. Ver figura 60.



El tronco y la cola de las serpientes han sido animados con interpolaciones de forma, estas dos partes tienen formas de polígonos sencillos y por tanto la animación de forma fue utilizada en todas las secuencias de animación de los reptiles. Gracias a esta herramienta se puede convertir en pocos segundos una figura geométrica en otra distinta, pero solo funciona con vectores y no con otros tipos de formatos como píxeles, entre otros. Algunas veces los polígonos al transformarse, lo hacen de una manera aleatoria, configurada por el software, lo cual la mayoría de las veces no funciona de la manera apropiada para la animación, es por eso que se les añadió consejos de forma, para que pudieran transformarse de manera correcta. Ver figura 61.



Figura 61. Consejos de forma

Las interpolaciones de forma no han sido muy utilizadas, puesto que al estar conformadas por símbolos gráficos, principalmente, son pocos los objetos de dibujo que aparecen esporádicamente, con el objetivo de corregir algunos fallos en la animación que no pueden reparar los huesos y que la harían ver muy extraña.

Todos los humanos han sido animados gracias a la herramienta de huesos, pero ha habido algunas ocasiones en que han sido animados por varias secuencias de imágenes cuadro a cuadro. Existe una gran variedad de movimientos que, dependiendo de cómo son, deberán tener una animación sencilla, en la que los personajes permanecen en la misma perspectiva sin que la cambien de manera brusca, por ejemplo gran parte de los movimientos de los humanos bailando fueron animados sencillamente sin cambio de perspectiva; o en otros casos los personajes cambian de perspectiva, en general la posición de su cuerpo, o incluso algunas partes de su cuerpo. Román fue el personaje humano con más cambios de perspectiva durante su animación siendo el segundo tras Amaru. Ver figura 62..





#### 4.3.5 Modelado e Iluminación 3D

Ya se mencionó anteriormente como sería la iluminación de cada escenario, una vez terminado el modelado de los tres escenarios se procedió a trabajar con la luz. Para los escenarios que tenían selva la iluminación fue diurna y en ambos era completamente similar.

Existen muchas maneras de iluminar un escenario en AutoDesk Maya, este programa tiene herramientas de iluminación tales como spot light, área light, entre otros, de la misma manera cada uno tiene valores que se deben ir alternando libremente para lograr diferentes iluminaciones.

En las opciones de render existe una aplicación que nos permite crear una iluminación casi realista llamada “Physical Sun and Sky”, esta iluminación nos brinda una fuerte luz, similar a la del sol con un fondo de cielo mediante unas

flechas que nos ayudan a dirigir la dirección de la luz. Al girar esta luz se pueden obtener iluminaciones que ocurren durante el día. Ver figura 63.

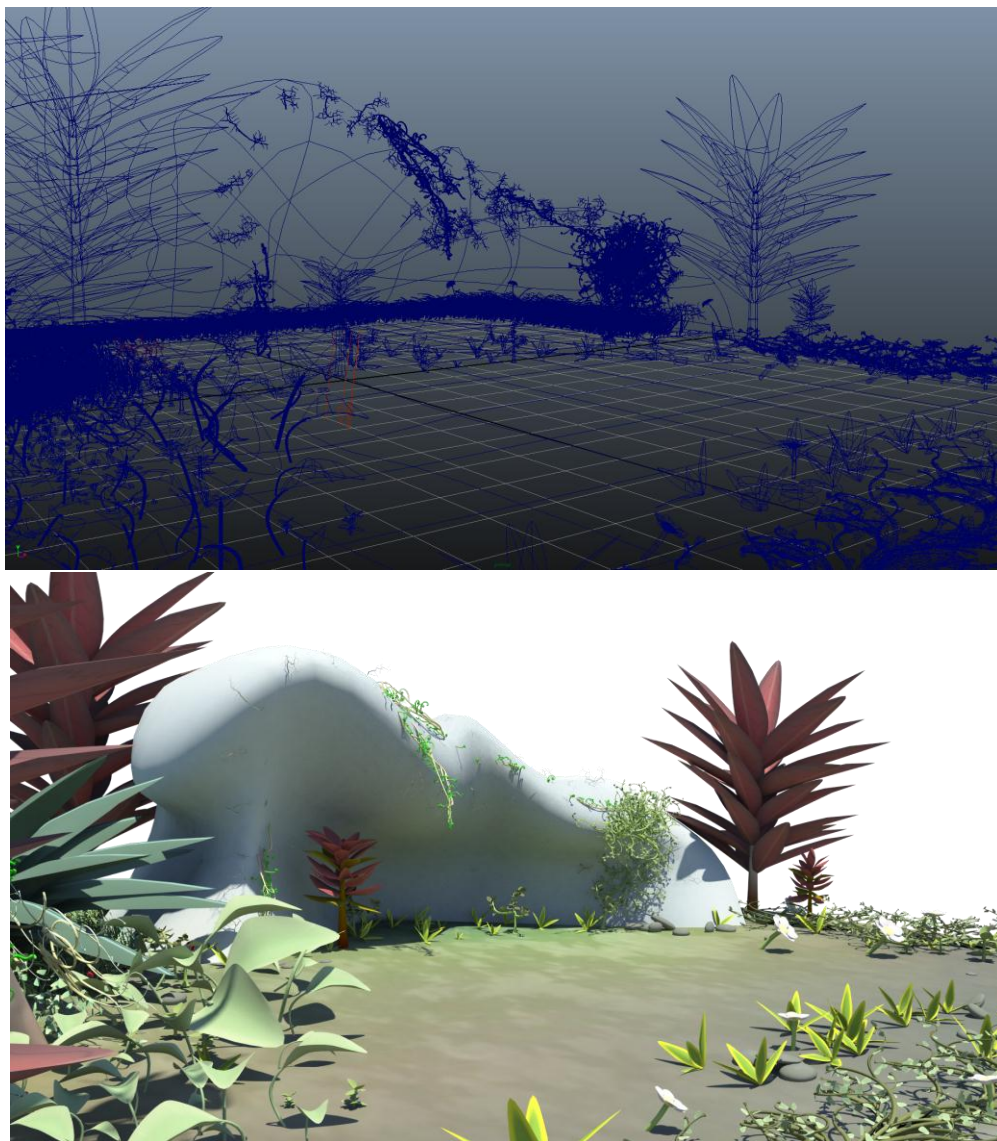
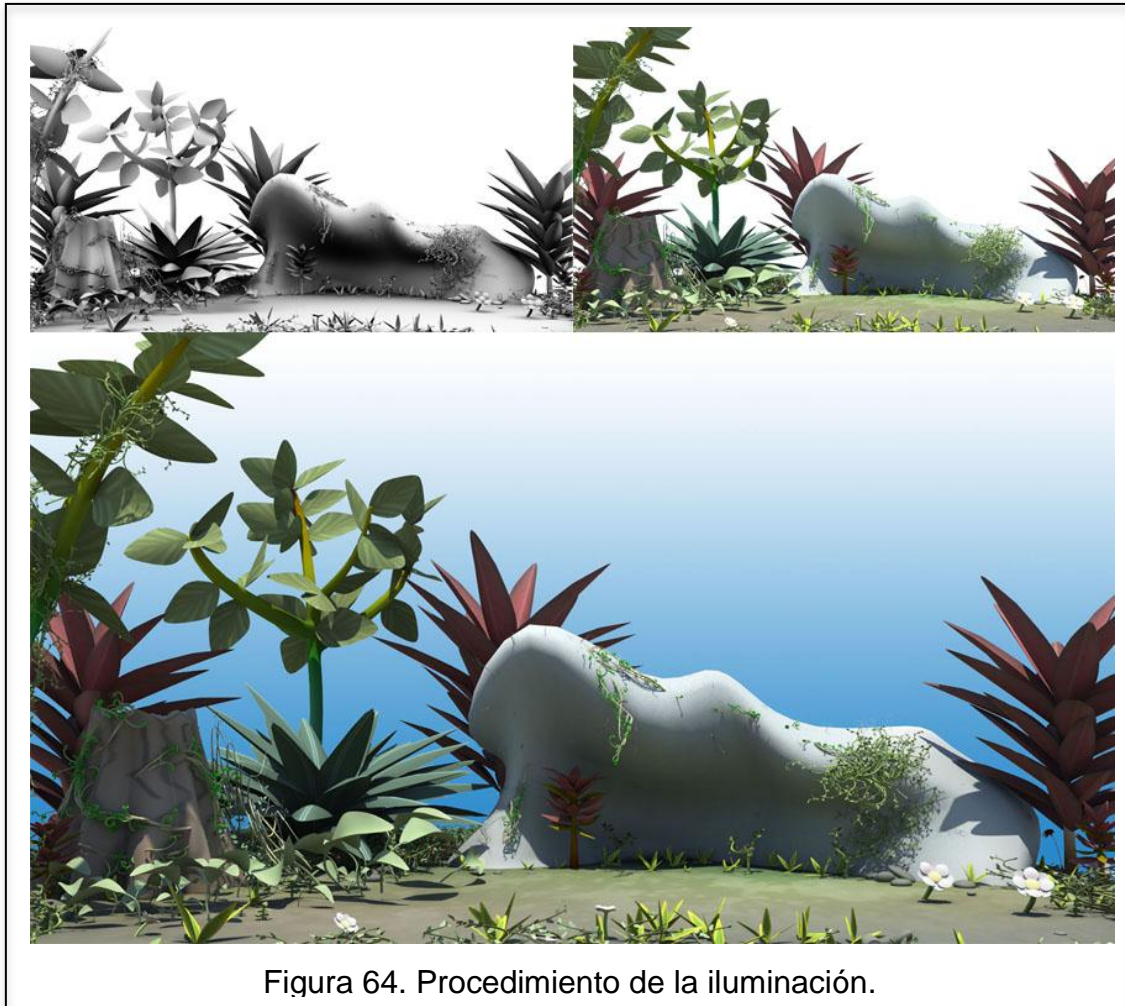


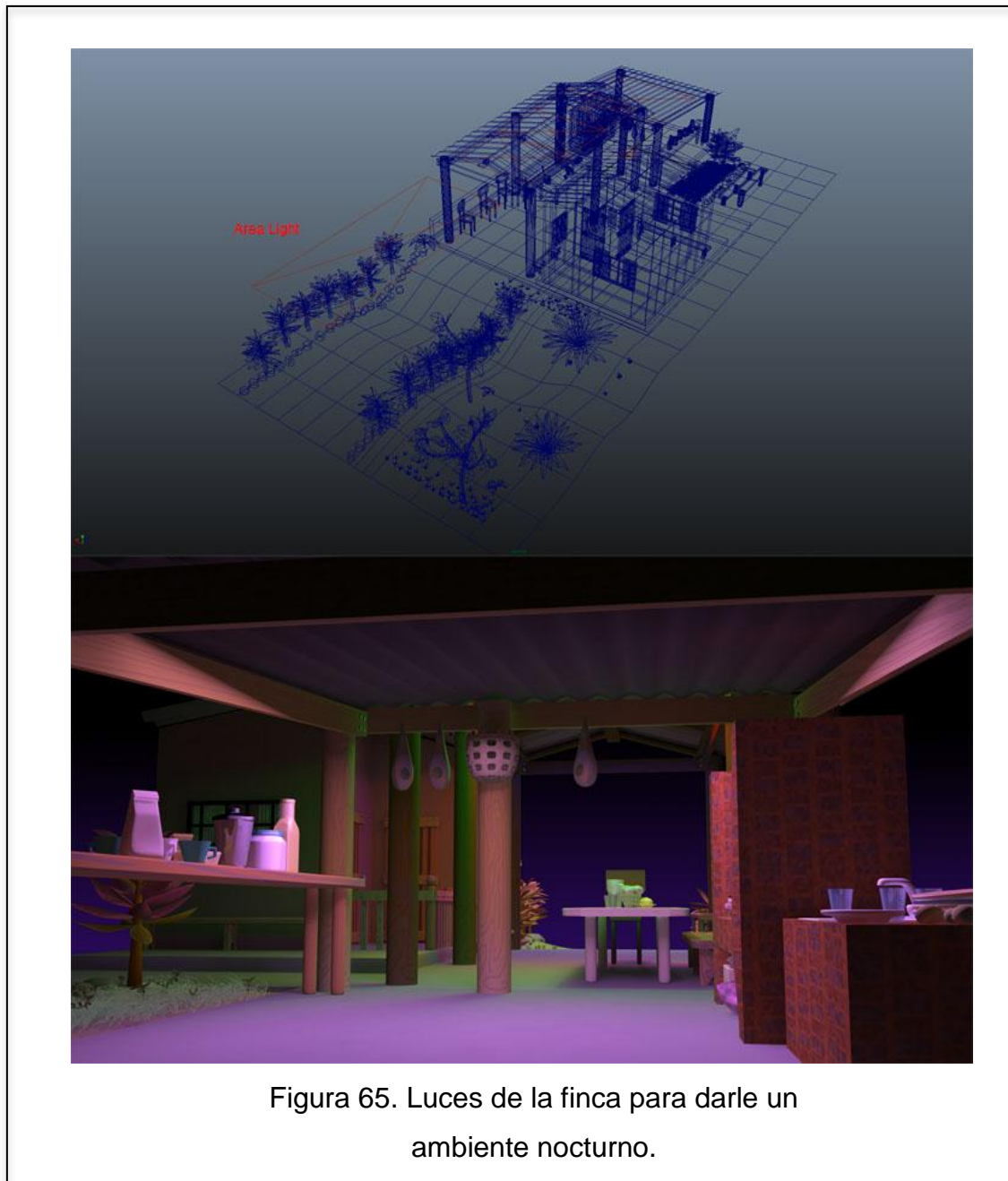
Figura 63. Iluminación diurna mediante Physical Sound and Sky, la orientación de las flechas decide el tipo de luz.

Sin embargo no se puede dejar toda la iluminación sola sin algún otro complemento y es por eso que se ha complementado en los programas de edición de video y Photoshop para darle un mejor aspecto, se usó la herramienta de oclusión multiplicándola con la capa de color. Ver figura 64.



A diferencia de los dos primeros escenarios, el tercero tiene una iluminación nocturna. De todos modos se utilizó la herramienta de Physical Sun and Sky, pero la orientación de las flechas es distinta para lograr el efecto nocturno. Se le acompañó a esta luz con luces de tipo Area Light para iluminar aquellas partes del escenario que estuvieran completamente oscuras, a cada una de estas luces de apoyo se le dio un color distinto para dar la apariencia de fiesta,

puesto que en la escena en que aparece la finca, se celebra una fiesta. Ver figura 65.



#### 4.4 Post Producción

##### 4.4.1 Integración

Tras finalizar la animación de cada personaje en su respectiva secuencia, dentro de un archivo de Flash se procedió a exportar cada animación con

formato Small Web Format de forma abreviada swf que es el predeterminado de Adobe Flash CS6, e integrarlo con su respectivo escenario 2D o 3D.

Existen otras maneras de exportar las animaciones en distintos formatos como avi, mov o incluso como una secuencia de imágenes png, jpg entre otros, esto dependerá de la necesidad de la persona que anima.

El formato swf es compatible con otros programas de la familia de Adobe entre ellos Adobe After Effects y Adobe Premiere los cuales son los dos programas de edición y efectos especiales que también fueron usados durante la producción de este cortometraje.

La secuencia principal se encuentra realizada en Premiere, algunas de las animaciones swf se han colocado directamente en dicho programa sin que se les haya agregado algún efecto. Prácticamente se les colocó efectos en Premiere siendo en su mayoría sombras paralelas.

Los planos que se mencionaron anteriormente no requerían una integración muy compleja y por eso se les asignó efectos directamente desde Premiere, ver imagen 58 y 59. Planos que necesitaban más efectos para la integración fueron primero importados a After antes de pasarlos a Premiere.

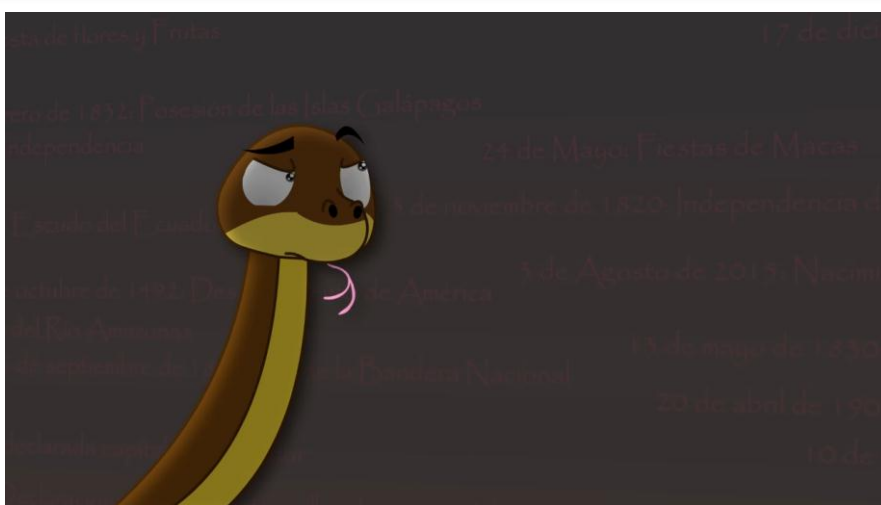


Figura 66. Cuadros directamente exportados a Premiere con efectos de sombra paralela.



Figura 67. Cuadros directamente exportados a Premiere con efectos de sombra paralela.

Algunos planos del cortometraje requirieron más efectos y trabajo en cuanto a su integración para que los personajes y el espacio puedan armonizar. Se integraron por medio de After Effects.

Primero se debía escoger las vistas del escenario en 3D conforme lo necesitaban las animaciones, luego cuando se tenían ambos, la animación y el encuadre, se los juntaba mediante una composición.

Una vez definida la posición del personaje se utiliza la herramienta de máscaras, cuando hay objetos delante de la posición del personaje. La máscara ayuda a excluir o incluir todo lo que se encuentre dentro o fuera de ella según la libre necesidad de cada uno.

Los personajes debían tener aparte de aquello dos sombras, una interna y una paralela aplicada con efecto de "Layer 3D" para que sea la que se proyecte en el suelo. Estas sombras debían ser fuertes o suaves dependiendo de su escenario.

Una vez integradas todas las escenas se las exportó en formato mov para luego importarlas a Premiere. Solo en ciertos casos, algunas secuencias fueron

importadas con el fondo en alpha es decir transparente. En After Effects se procuró que la mayoría de escenas fueran completamente acabadas.

#### **4.4.2 Edición**

Finalmente en Premiere se fueron juntando en una sola línea de tiempo las secuencias y archivos anteriormente mencionados. Luego se le adjuntó el audio ya con todos los efectos que se necesitaban. Hay sonidos a los que se agregó los canales derecho e izquierdo, gracias a Premiere en algunos casos.

La música de fondo y los efectos de sonido fueron a su vez colocados en la línea de tiempo principal, los decibles fueron elevados o bajos en distintas partes del cortometraje. La voz de la narradora debe resaltar de entre lo demás para que pueda ser clara y entendible para la audiencia. Los sonidos no debían competir con su nivel de voz, en algunos casos la música tenía diferentes niveles de audio en distintas partes, razón por cual se debe tener cautela a la hora de editar.

A veces es necesario escuchar el audio tanto con audífonos como sin ellos ya que en ocasiones el sonido puede ser engañoso y afectar la veracidad de lo que se escucha, es decir que corre el riesgo de no corresponder a la realidad.

Antes de exportar se han hecho varias pruebas, como se ha dicho anteriormente; éstas se han realizado con un nivel de calidad más bajo para que las supervisiones no sean demasiado lentas y se pueda trabajar mejor. Se debe supervisar cada parte del video para asegurarse de que los sonidos vayan sincronizados con los objetos y personajes; a veces pueden existir saltos bruscos y rápidos en las uniones de las secuencias que forman la línea de tiempo principal. Cuando finalmente se tiene absoluta seguridad de que todo está en orden dentro del cortometraje, se procede a exportarlo con nivel de calidad superior al que se realizó en las pruebas; aún así es probable encontrar pequeños errores que se han pasado por alto, motivo por el cual se debe tener mucha precaución a la hora de mostrar el producto final.

## CAPÍTULO V

### EVALUACIÓN DEL PROYECTO

#### 5.1 Conclusiones

El desarrollo de este proyecto tuvo sus facilidades tanto como dificultades, hubieron muchos factores que contribuían a su mejor elaboración para llegar a cumplir los objetivos, otros factores por el contrario ralentizaban el desarrollo del proyecto debido a que se presentaban ciertos imprevistos que no habían sido reconocidos durante la elaboración del anteproyecto.

El desarrollo de las encuestas se dio de manera sencilla gracias a la colaboración del director de la escuela Eloy Alfaro, Humberto Andrade quien nos facilitó la entrada al establecimiento y a las distintas aulas para poder escuchar la libre opinión de los niños. La mayoría de las respuestas a las preguntas fueron las esperadas como se había planteado, sin embargo habían algunas respuestas que realmente fueron inesperadas de cierta manera, de lo cual se puede decir que no se debe subestimar el conocimiento de los niños.

Las entrevistas también se desarrollaron de manera poco complicada aunque fue un poco complicado reunir la cantidad de personas, sobre todo para las personas que viven en zonas donde hay una gran cantidad de monte y otras plantas silvestres. Las respuestas de las entrevistas colocadas anteriormente en la metodología fueron conclusiones de lo que habían respondido, en general todos opinaron y contestaron lo mismo. Los lugareños de manera distinta nos dieron distintas respuestas a las preguntas sin que hubiera cierto patrón que los guiara a todos.

El proyecto no podía tener ciertas libertades que se habían planeado originalmente sobre todo cuando se estaba creando el producto audiovisual; en un inicio la idea era hacer simplemente un corto más entretenido sobre las serpientes de las selvas ecuatorianas y habría tenido menos elementos educativos como se dijo durante la fase de preproducción. El producto debía ser de carácter educativo y entretenido razón por la cual se debía limitar a



ciertas estándares establecidos, pero aún así la parte de entretenimiento siempre estuvo presente en el proyecto y ayudo a crear algo menos técnico y más dinámico.

Este cortometraje educativo y entretenido que se dio como resultado de la investigación, puede resultar bastante útil para que los niños puedan apreciarlo y aprender un poco mas sobre la situación de las serpientes en general y sobre que hacer en caso de encontrarse con una. No se busca enseñarles solo sobre serpientes y sus conocimientos generales, los niños deben aprender también sobre situaciones de los animales.

La edición y montaje no fue complicada en general para ello se aplico tanto conocimientos personales como aquellos que fueron enseñados en la universidad; desde luego fue un proceso bastante largo en el que debíamos hacer muchas cosas para que hubiera ritmo en todas las secuencias y fuera un poco mas uniforme.

Los efectos especiales del video no son difíciles de hacer y muchas personas que tengan conocimiento sobre los programas de edición de Adobe podrían hacerlo; la ausencia de ciertos efectos especiales se debe a que no había necesidad de ello, pero eso tampoco quiere decir que los efectos colocados hayan sido demasiado sencillos porque cada persona tiene sus propios trucos para desarrollar ciertos elementos de forma más rápida de lo que harían otras personas.

A pesar de que los efectos no hayan sido complicados, todo debía tener cierto ritmo y orden para que los elementos de distintas composiciones puedan armonizar entre sí, hubieron casos en que la cantidad de personajes u objetos eran demasiados para ciertos espacios pero se tuvo que buscar la manera en que todos pudieran entrar en un mismo plano sin que se vea demasiado saturado y pudiera ser disfrutable ante la vista.

## 5.2 Recomendaciones

Cuando se escribe un proyecto se debe tener cuidado con lo que se coloca dentro del mismo porque mas adelante podrían presentarse ciertos problemas que posiblemente no se esperaban pero que a medida que avance el proyecto podrían cambiarlo de manera esperada es decir la intención original podría desviarse y terminar en otra completamente distinta.

Al momento de realizar las encuestas a los niños pequeños en la escuela se presentaron algunas complicaciones dado a que sus respuestas no podrían ser ciertas de alguna manera. Cuando se pregunte a los niños sobre temas como el de este proyecto se debe ser lo mas específico posible, ya que algunas de las preguntas las respondieron a base del mundo en general en lugar de limitarse a nuestra región amazónica ecuatoriana.

Al momento de hablar con niños se les debe reiterar en todo momento que sus respuestas deben venir de ellos mismos y no de lo que digan los demás, un problema que hubo al momento de entrevistar fue que muchos de los niños querían responder lo mismo que sus compañeritos, o bien otros querían corregir a los demás.

Para desarrollar un producto audiovisual una persona debe hacer algo que esta segura de que podrá realizarlo y no prometer algo que no podrá realizar o bien que el resultado no sea presentable; es cierto que una persona siempre tiene el deseo de aprender e intentar cosas nuevas para enriquecer su conocimiento pero eso no quiere decir que tampoco no deba centrarse ya en su fortalezas, si alguien es bueno haciendo animaciones 3D o 3D, o bien es bueno para manejar una cámara de video no tendría nada de malo que desee profundizar aún mas en ello y desde luego al ser una fortaleza de la persona el resultado será excelente para el trabajo que desee realizar.

## REFERENCIAS

- Masó A. y Pijoan M. (2011). *Reptiles y Anfibios*. Madrid, España. BGEDSA.
- Albuja L. y Armendáriz A. (2012). *Fauna de Vertebrados del Ecuador*. Quito, Ecuador. Instituto de Ciencias Biológicas de la Escuela Politécnica Nacional.
- Mayora, Ana. Martínez, R. Corrales, F. Sanz, I. y Gallego, F. (2004). *Tierra Viva Animales del Mundo, Reptiles y Anfibios del Mundo*. Madrid, España. EU. Printes in EU.
- Caride J. (2005). *La animación sociocultural y el desarrollo comunitario como educación social*. Madrid, España. Universidad de Santiago de Compostela.
- Gispert C. *Gran Libro de Preguntas y Respuestas*. Barcelona, España. OCEANO.
- Mejía J. (2007). *Mapa Cultural y Turístico*. Macas, Ecuador. Consejo Provincial.
- Tamayo J. e Martín I. (1998). *El Porqué de las Cosas: Naturaleza y Ciencia*. Madrid, España. Editorial LIBSA.
- Rajadell N. Pujol M. Violant V. (2013) *Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales*. Barcelona,
- Wells P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona, España. Parragón Ediciones S. A.

**ANEXOS**

## Presupuesto y costos

Materiales para Investigación			
Cantidad	Descripción	Precio (USD)	Total (USD)
8.00	RESMAS DE PAPEL A4	5.00	40.00
6.00	CARTUCHOS DE TINTA COLOR	23.00	138.00
6.00	CARTUCHOS DE TINTA NEGRA	18.00	108.00
15.00	CDS	0.80	12.00
2.00	MEMORY FLASH	25.00	50.00
1.00	DISCO DURO DE 500 GB.	120.00	120.00
3.00	IMPRESIÓN DE DVD.	4.00	12.00
3.00	ESTUCHES DE CD	2.50	7.50
3.00	CUBIERTAS	1.00	3.00
3.00	DVD	1.50	4.50
7.00	LIBROS	30.00	210.00
1.00	MATERIALES VARIOS DE OFICINA (ESFEROS, LAPIZ, BORRADOES, ETC.)	50.00	50.00
<b>SUBTOTAL</b>			<b>755.00</b>
Equipos			
1.00	CAMARA DE FOTOS NIKON	850.00	850.00
4.00	ALQUILER DE COMPUTADOR	120.00	480.00
1.00	TRIPODE	90.00	90.00
1.00	IMPRESORA	250.00	250.00
<b>SUBTOTAL</b>			<b>1670.00</b>
Viajes			
7.00	PASAJES DE BUS QUITO-MACAS-QUITO	16.00	112.00
16.00	TAXI	2.00	32.00
18.00	DIAS DE ALIMENTACION	16.00	288.00
3.00	ENTRADA A SERPENTARIOS	5.00	15.00
<b>SUBTOTAL</b>			<b>447.00</b>
Otros Gastos			
1.00	AUTODESK MAYA	600.00	600.00
1.00	ADOBE PHOTOSHOP	24.29	24.29
1.00	ADOBE FLASH	24.29	24.29
1.00	ADOBE ILLUSTRATOR	24.29	24.29

<b>1.00</b>	ADOBE AFTER EFFECTS	24.29	24.29
<b>1.00</b>	ADOBE ENCORE	24.29	24.29
<b>SUBTOTAL</b>			<b>721.45</b>
<b>Papelería</b>			
<b>120.00</b>	IMPRESIONES BLANCO Y NEGRO	0.05	6.00
<b>140.00</b>	IMPRESIONES A COLOR	0.40	56.00
<b>3.00</b>	EMPASTADOS Y ANILLADOS	6.00	18.00
<b>SUBTOTAL</b>			<b>80.00</b>
<b>Locución y sonido</b>			
<b>1.00</b>	LOCUCION	250.00	250.00
<b>1.00</b>	ALQUILER ESTUDIO GRAVACION	80.00	80.00
<b>SUBTOTAL</b>			<b>330.00</b>
<b>PRESUPUESTO TOTAL</b>			<b>4003.45</b>

### Encuestas Población 1

Encierra con un círculo cualquiera de las respuestas que tu pienses que es correcta.

**1** ¿Consideras buenas o malas a las serpientes?

Buenas

Malas

Ninguna

**2** ¿Te han enseñado en la escuela o en tu hogar que hacer cuando te encuentras con una serpiente?

Si

No

**3** ¿En caso de encontrarte con una serpiente que harías?

Correr

Matarla

Avisarle a un adulto

Alejarse lentamente

4 ¿Conoces alguna especie animal que se encuentre en peligro de desaparecer?

Si

No

5 ¿Te gustaría aprender mas sobre animales viendo videos educativos sobre ellos o con libros de texto?

Videos Educativos

Libros de texto

6 ¿Te gustaría aprender mas sobre animales con documentales o con una animación educativa dirigida para niños?

Documentales

Animación Educativa

7 ¿Las serpientes son animales perjudiciales?

Si

No

## **Entrevistas**

### **Población 2 Profesores**

¿Qué prioridad se le da a la enseñanza sobre plantas y animales de nuestra región?

¿Se les enseña a los niños sobre la situación actual de la fauna y flora del país?

¿Considera que los textos estudiantiles sobre ciencias naturales son suficiente para captar la atención de los niños?

A parte de la enseñanza con libros ¿Se ha enseñado a los niños con algún otro medio de comunicación mas practico o visual?

¿Considera importante que los niños aprendan como lidiar con encuentros con animales salvajes?

¿En la escuela se trata de darles a los niños una conciencia ambiental?

¿Considera que las enseñanzas hechas en casa influyen en la relación de un niño con el medio ambiente?

¿Qué sugerencia daría para que los niños se relacionaran mas con el ambiente?

¿Cree usted que los programas infantiles sobre animales pueden ayudar a la educación de un niño en comparación con lo que se enseña en la escuela sobre la naturaleza?

Si se incorporara un medio visual en la escuela para enseñar a los niños ¿Cuál cree usted que seria el apropiado?

¿Existe algún tipo de materia en la escuela relacionada con ciencias naturales que imparta en la escuela?

¿Ha cambiado la forma en que se educa a los niños acerca de naturaleza o se sigue enseñando de forma tradicional?

¿Cuándo se les ha mostrado videos educativos a los niños en la escuela se ha obtenido un mejor resultado?



¿Considera que los documentales profesionales hechos en el extranjero sobre varios animales incluidos los de nuestro medio son bien recibidos por la audiencia infantil?

¿Cree usted que deberían haber mas materias de Ciencias Naturales en la escuela?

### **Población 3 Lugareños**

¿Han aparecido muchas serpientes en las cercanías?

¿Considera necesario matar a una serpiente que entra a una chacra?

¿Conoce cuales serpientes son venenosas y cuales no lo son?

¿Qué medidas suele tomar cuando aparece una serpiente de la nada?

¿Cuál especie de serpiente es la mas frecuente en las chacras?

¿Le ha enseñado a los niños que deben hacer si encuentran una serpiente?

¿Conoce la situación de algunos animales de la zona?

¿Existe alguna manera de alejar a las serpientes de la chacra?

¿En su mayoría hay serpientes constrictoras o venenosas?

¿Qué es lo que suele atraer normalmente a las serpientes a la chacra?

¿Conoce alguna campaña de protección animal?

¿Alguna vez ha recibido la visita de alguna campaña de protección animal?

¿Considera a las serpientes animales perjudiciales?

¿Alguna vez ha sido llamado la atención por alguna ley de gestión ambiental?

¿Conoce las leyes ambientales?

#### **Población 4 Experto**

¿Cuántas leyes existen actualmente para protección animal?

¿Han cambiado las leyes de protección animal durante los últimos años?

¿Cuántas campañas se han realizado en la ciudad de Macas para proteger animales?

¿Qué campañas han logrado trascender y permanecer durante un buen tiempo?

¿Considera que la población macabea tiene una conciencia ambiental?

¿Considera que deberían haber mas leyes para proteger a los animales?

¿Cómo se podría incentivar a los niños a tener una conciencia ambiental?

¿Hay alguna ley que proteja a animales que no viven reservas naturales?

¿Considera que los medios audiovisuales son una mejor forma de comunicar a la gente que una campaña con panfletos?

¿Qué producto audiovisual considera que sea el apropiado con los niños?

¿Qué animales son prohibidos tener como mascotas en la ciudad?

¿Qué se hace con los animales exóticos retirados de casas?

¿Cree que las personas deben matar serpientes cuando estas entran a las viviendas humanas?

¿Qué especie de serpiente suele ser mas frecuente en la ciudad?

¿En que forma las serpientes contribuyen al equilibrio de las naturaleza?