



**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**“AYA”  
Cortometraje Animado**

**César Edison Fuentes Maigua**

**Gustavo Idrovo, Director de Tesis - Preproducción  
Karla Chiriboga, Directora de Tesis - Producción y Postproducción**

Tesis de grado presentada como requisito  
para la obtención del título de Licenciado en Animación Digital

Quito, mayo 2014

**Universidad San Francisco de Quito**  
**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**HOJA DE APROBACIÓN DE TESIS**

**“AYA”**  
**Cortometraje Animado**

César Edison Fuentes Maigua

Karla Chiriboga, Lic.  
Directora de Tesis

\_\_\_\_\_

Sebastián Hernández, MA.  
Miembro del Comité de Tesis

\_\_\_\_\_

Mario Troya, MA.  
Miembro del Comité de Tesis

\_\_\_\_\_

Iván Burbano, MA.  
Miembro del Comité de Tesis

\_\_\_\_\_

Gustavo Idrovo  
Coordinador Animación Digital

\_\_\_\_\_

Hugo Burgos, Ph D.  
Decano del Colegio de Comunicación  
y Artes Contemporáneas

\_\_\_\_\_

**Quito, mayo de 2014**

## © DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma: \_\_\_\_\_

Nombre: César Edison Fuentes Maigua

C. I.: 1002416392

Lugar: Quito                      Fecha: mayo de 2014

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mis dos abuelos que fallecieron durante la etapa inicial de mi proyecto, quienes fueron una gran influencia en mi vida y se refleja mucho de su esencia en mi tesis.

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer de manera especial a todos y cada uno de mi familia, ya que en cada etapa de este proceso me brindaron su apoyo total.

## RESUMEN

El proyecto de tesis se trata de la realización completa de un cortometraje animado usando la técnica 2d clásica. La historia cuenta sobre el proceso de muerte y encuentro espiritual entre un anciano indígena campesino y el “Aya” (Espíritu), personaje mítico ancestral de la cultura Kichwa.

El principal objetivo del proceso es contar una historia simple la cual llegue a la audiencia, aprovechando de los recursos tecnológicos para lograr transmitir un mensaje y a la vez provocar emociones. Esta oportunidad permitió experimentar con técnicas de animación y efectos visuales para obtener un resultado final con un estilo auténtico. El trabajo requirió de mucha investigación tanto para la parte conceptual del guión, así como para la técnica aplicada. El guión se basa en personajes propios de los pueblos indígenas del norte del Ecuador, inspirado en creencias, leyendas y mitos que contaban los ancianos.

En conclusión, el propósito del trabajo final fue narrar la historia de una manera expresiva que pueda envolver al espectador de una manera visual, auditiva y por ende emocional y a la vez plasmar la tradición oral de los Taytas (abuelos).

## ABSTRACT

This Thesis project involves the complete production process of an animated short film using the 2d classic technique. The story tells about a death process and encounter between an old native country man and the “Aya” (Spirit), ancestral mythical character of the Kichwa culture.

The main objective of this project is to tell a simple story that reaches the audience, taking good advantage of technology and all its potential as a strong resource to communicate a message and promote emotions. This opportunity allowed a deep exploration in animation and visual effect techniques in order to accomplish a simple yet authentic artistic style. All the work behind required a lot of deep research for both, the conceptual part of the script, as well as the applied art. The script is based on traditional and unique characters from the native indigenous people from the northern of Ecuador, inspired by beliefs, legends and myths told by elders.

In conclusion, the purpose of the final project was to tell the story in such an expressive manner to capture the audience through the visual and audio experiences; which in turn, immerses them emotionally, while simultaneously project the oral tradition of the Taytas (forefathers).

## TABLA DE CONTENIDO

<b>Resumen</b> .....	7
<b>Abstract</b> .....	8
<b>FICHA TÉCNICA</b> .....	10
<b>PREPRODUCCIÓN</b> .....	11
Idea Inicial .....	11
Proceso de Investigación .....	12
Desarrollo Guión .....	14
Referencias Ancianos .....	18
Referencias Vestimenta .....	18
Bocetos Inicial .....	19
Propuesta Anciano .....	20
Propuesta Final .....	21
Desarrollo de Backgrounds .....	27
Construcción del guion visual (storyboard).....	32
Cronograma de producción .....	36
Equipo de preproducción.....	38
<b>PRODUCCIÓN</b> .....	39
Proceso de producción.....	39
Equipo de producción.....	44
<b>POSTPRODUCCIÓN</b> .....	45
Proceso .....	45
Equipo de postproducción .....	46
Equipo Colaborador.....	46
Integrantes de la Tesis .....	46
<b>CONCLUSIÓN</b> .....	47
<b>REFERENCIAS</b> .....	48

## FICHA TÉCNICA

### **Título Cortometraje**

“Aya” - Espíritu

### **Sinopsis**

En la madrugada, a lo lejos se divisa un anciano entre los maizales culminado su jornada de cosecha y se dirige hacia un antiguo árbol para un descanso con su flauta; mientras se escucha el viento que cada vez sopla con más intensidad. El cansancio lo vence y queda dormido profundamente, cuando de repente el viento sopla y su sombrero sale volando con fuerza hacia los maizales. El anciano corre tras él, sin imaginarse que tendrá un encuentro inesperado.

**Guión:** Edison Fuentes

**Dirección de Animación:** Edison Fuentes

**Duración:** 5 minutos 3 segundos

**Técnica:** Animación Clásica 2d

**Formato:** DVD

**Fecha de Producción:** Septiembre 2012 – Mayo 2014

**Dirección de Tesis:** Gustavo Idrovo – Tesis I / Karla Chiriboga – Tesis II

## PREPRODUCCIÓN

Ecuador posee una valiosa tradición oral de anécdotas, mitos y leyendas propias con personajes únicos que esperan ser contadas, escuchadas y plasmadas en historias a través de nuestra imaginación y arte.

### Idea Inicial

La idea nació al querer contar algo diferente y entretenido, que narre sobre historias locales con un alto nivel de trabajo visual y auditivo. Actualmente en nuestro país, el área de multimedia ha crecido tremendamente, por medio del desarrollo de proyectos que abarcan comerciales de tv, efectos visuales, motion graphics y animación 2d y 3d, gracias a la aplicación de estas en las nuevas generaciones. Este avance es muy significativo, debido a que abre las puertas y brinda oportunidades de crecimiento laboral, sin embargo, no existen los suficiente proyectos que aprovechen estos espacios para hablar y dar realce a tradiciones valiosas y únicas que poseen las culturas en Ecuador. Por este motivo se planteó indagar de manera profunda sobre temas ancestrales que puedan relacionarse con vivencias cotidianas, en este caso, el tema trata de las labores realizadas en las comunidades indígenas y su importancia, por ejemplo, la cosecha, siembra, música, respeto a la naturaleza, y a sus ancestros.

Según el autor indígena Ariruma Kowii (2005) *“La filosofía del pueblo Kichwa, en sí se caracteriza por su sentido de humanidad sobre las cosas animadas e inanimadas, todo se rige bajo un principio de vida, por lo tanto todo es respetado y valorado. Los sujetos animados e inanimados no son vistos como objetos si no, como sujetos que cumplen roles que se complementan con el de las personas, es decir, se caracteriza por tener un sentido*

*humano de la vida y de las cosas, bajo esta visión ha procurado conservar su entorno, retocarlo e innovarlo permanentemente.”*

Muchos de estos temas son desconocidos para las nuevas generaciones, debido a que se ha perdido contacto con ellas o no han sido compartidas. Es así que, la idea inicial de este proyecto tiene el propósito de dar protagonismo a dichas historias tradicionales y a la vez alcanzar un buen nivel en cuanto a la técnica visual, para poder llegar a todo tipo de audiencia con un producto final de alta calidad y contenido.

### **Proceso de Investigación**

En Kichwa, la palabra “Aya”, significa “espíritu”, “energía matriz”, sin embargo en la actualidad el término más conocido es “aya huma”, el cual tiene una traducción literal de “cabeza de diablo”, por lo tanto no permite transmitir el concepto real de lo que significa para los pueblos. Por tal motivo se realizó esta investigación sobre lo que se dice tradicionalmente de este personaje mítico según las comunidades de Imbabura y de esta manera dar a conocer el significado que tiene para ellos, a través de una historia.

Según el autor Galo Ramón Valarezo (2010), describe la vestimenta que representa al Aya, su uso en las festividades y explicación de los colores con su significado desde un punto de vista folklórico. Sin embargo en otro extracto del libro cuenta sobre la experiencia de un comunero que describe a los Ayas como *“los danzarines eran descomunales, tenían apariencia humana y sus movimiento eran enérgicos con un compas que encerraba una inquietante belleza. Bailaban en círculo agitándose violentamente hasta llegar a un éxtasis, precedido por las flautas entonada con maestría...”*. Este proyecto también se enfoca en la tradición oral transmitida por los ancianos, es así que de esta manera se captó la esencia de este personaje, por medio de conversaciones y entrevistas a abuelos de la comunidad de Peguche y Quinchuqui en la provincia de Imbabura.

La entrevista realizada a Shayri Quimbo (2012), enfatizó la importancia y respeto que se tiene al Aya, comentando que “Los Ayas son los espíritus de nuestros abuelos”. La manera como él lo percibe no tiene que ver con la vestimenta que actualmente se usa como disfraz es decir de una manera superficial. Mencionó que el Aya es una fuente de energía que fortalece a las personas en las labores cotidianas según las creencias y costumbres tradicionales kichwas.

Además refiere que existe dentro de estas creencias el Aya de la siembra, cosecha, música, entre otras actividades, gracias a que los abuelos fueron transmitiendo estas creencias y conocimientos. También explicó que el término “Aya” representa el concepto de un todo, espíritu matriz, fortaleza y liderazgo. En otras comunidades de diferentes lugares del país y también de Perú y Bolivia, existe este concepto de un todo, pero con diferente término, que a la vez aplica a muchas culturas occidentales y orientales.

En la entrevista realizada a Matilde Lema, de la Fundación de Mujeres Indígenas “Huarmi Maqui” (2012), compartió sobre una anécdota de que su Madre solía advertir a su Padre, sobre el cuidado que debía tener al salir durante la noche durante la celebración del solsticio, conocido en la cultura indígena como el Inti Raymi, ya que decían que los espíritus “Ayas” podrían llevarles.

Más allá de encontrar una explicación literal sobre los “Ayas”, escuchar las historias transmitidas de generación en generación fue lo que enriqueció la investigación de manera personal y motivó al proyecto a tomar una dirección más sustancial y espiritual.

Por medio de estas entrevistas se pudo recopilar referentes musicales y así poder grabar una variedad de música tradicional con flautas, bandolines y guitarras, las cuales fueron interpretadas por músicos de la comunidad, con el fin armonizar la historia y las melodías dentro del contexto en el proyecto.

En cuanto a la parte técnica, paralelamente se investigó sobre la animación y estilos en 3d para seleccionar posibles referentes y de esta manera definir la apariencia y propuesta estética del proyecto. Páginas web como DigitalTutors, SimplyMaya, y trabajos de alto nivel en animación publicados en la página Vimeo fueron las primeras fuentes de referencia como aprendizaje sobre el mundo 2d y 3d, en las que se encontró gran variedad de información, a cual sirvió para el desarrollo del presente proyecto.

### **Desarrollo del Guión**

El guión al ser una parte fundamental del desarrollo del proyecto, tiene como fin lograr que la historia transmita la idea principal, la cual quede en la mente del espectador. Durante la primera fase del desarrollo del guión, las ideas sueltas complicaron el proceso, hasta que finalmente la consolidación de estas mantuvieron lo simple e impactante de lo que se quería contar. En el transcurso de esta etapa, el personaje principal de la historia estaba enfocado en contar directamente sobre los “Ayas”, pero a medida que la investigación avanzó, se definió que daría mejor resultado si se lo cuenta de manera más sutil a través de la vivencia de algún personaje.

La inspiración del personaje se basó principalmente en la vivencia y experiencia de dos hombres sabios, quienes a lo largo de sus vidas transmitieron varias creencias. Contaban que durante la época de las cosechas, cuando el viento sopla fuerte, es porque los “Ayas” estaban por llegar, ellos lo expresaban con convicción y respeto, ya que sentían que esta energía era vital en sus vidas.

Con este antecedente la información fue útil para que el guión tenga un mejor enfoque, y de esta manera concluir que el personaje principal debía ser un anciano y los personajes secundarios los “Ayas”. Finalmente, se concretó narrar sobre la trascendencia del alma de este anciano inmerso en un proceso de muerte, a la vez los Ayas al ser espíritus

matrices de fortaleza, escogieron a este anciano para que sea parte de ellos. Es así que una vez con los personajes ya definidos, la historia tomó forma por completo y el guión se desarrolló con facilidad.

### **Guión Final**

*Una madrugada, a los lejos, se escuchan los vientos acercarse entre los maizales, como susurro de voces que hablan al oído. Los viejos sabios decían que son los “Ayas”, espíritus de nuestros ancestros reviven en la época de cosecha.*

*Desde lejos se mira a un anciano cosechando a tempranas horas de la madrugada. El viento continua soplando levemente con silbidos sutiles, él se detiene por un momento, mira a su alrededor algo curioso por la brisa y continúa cosechando. Al terminar de recolectar el maíz, camina hacia una pequeña loma cercana con su flauta y se sienta para un descanso al pie de un antiguo árbol de “lechero” a la espera del amanecer. Con su flauta y mucho sentimiento toca una melodía, acompañada con los sonidos del viento. Poco a poco sus parpados empiezan a cerrarse de cansancio, hasta que de repente su sombrero lo sorprende al tomar vuelo por un fuerte soplido de aire. Con ojos bien abiertos del susto el anciano se levanta y va tras su sombrero, se inclina e intenta levantar su sombrero. De repente, entre los maizales se escucha una bulla aproximarse desde lejos, los cuales cada vez se escuchan más cerca, hasta que el anciano queda sorprendido cuando logra ver unas sombras de una multitud aproximarse. Con más fuerza y energía, las extrañas siluetas se acercan hacia él. Asustado y confundido, no sabe a dónde escapar, hasta que la multitud lo rodea completamente y todo se vuelve más oscuro.*

*En medio de la oscuridad, el anciano aparece asustado intentando ocultarse entre el maizal, corre de un lado a otro, pero los Ayas aparecen en todos lados. El anciano corre y corre*

*hasta que se ve forzado a frenar cuando se encuentra con una de las siluetas frente a él, y cae al piso. Uno de ellos pone su mano sobre él, el anciano se tranquiliza y suelta un suspiro de alivio y paz. Los Ayas le entregan su flauta y empiezan a tocar melodías. Todos juntos se alejan en el horizonte bailando, mientras desaparecen entre una niebla espesa. El paisaje se aclara y se divisa al cuerpo del anciano en la loma al pie del árbol, y la flauta se va de sus manos al igual que su aliento.*

### **Conflicto**

El conflicto empieza cuando su sombrero vuela con el viento e intenta atraparlo, y aparecen unas extrañas siluetas a lo lejos e intenta escapar muy asustado. La idea detrás de esto es que el anciano no asimila que está viviendo su propio proceso de muerte y no es su cuerpo el que realmente está ahí, sino su alma y aquellas siluetas son los espíritus que lo vienen a llevar; es por eso intenta huir.

### **Protagonista**

Anciano, que toda su vida se ha dedicado a la siembra y cosecha en el campo. Toca la flauta y siente un gran respeto por la tierra y sus frutos. Su jornada cotidiana es lo que le brinda paz.

### **Antagonista**

Su propio miedo, que no le permite entender lo que realmente está pasando. Los espíritus han elegido al anciano para que sea uno de ellos, lo cual es un privilegio.

## **Proceso de construcción de personajes**

### **Anciano**

Para la propuesta del diseño de personajes, se pretendió lograr un estilo propio basado en artistas o trabajos que hayan inspirado una buena técnica, y a la vez no perder el enfoque de los rasgos que representan las características de la gente de la comunidad.

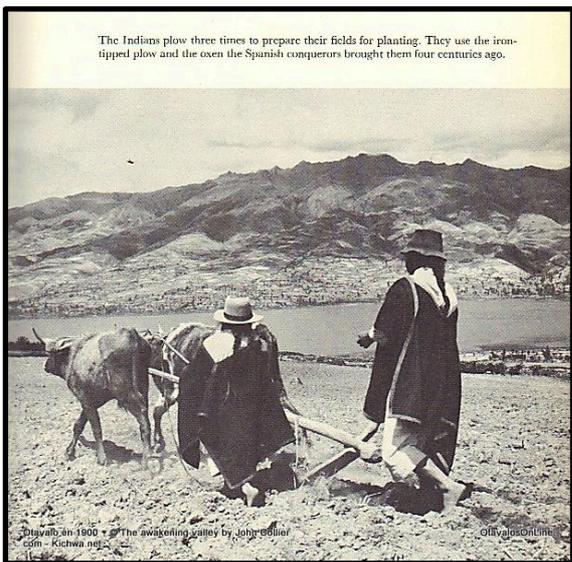
La elaboración de su diseño fue un proceso largo, debido a que se pretendía plasmar un personaje simple y a la vez expresivo, lo cual es complicado, ya que requiere de mucho estudio de la línea de dibujo para poder expresar el sentimiento que se había percibido en cada encuentro con los ancianos, quienes inspiraron el personaje. Por medio de la recopilación de fotos reales, se empezó a trabajar en bocetos a lápiz enfatizando rasgos y características físicas de los rostros. El trabajo de la nariz y ojos fue lo que más tiempo tomó definir, porque el exceso o falta de líneas puede hacer la diferencia y mostrar a un personaje totalmente diferente. La vestimenta al ser parte fundamental se eligió usar poncho, pantalón y sombrero como característica propia de la cultura.

La cromática abarca colores fríos y apegados con la vestimenta real, por ejemplo, el poncho que usan en Imbabura es azul, entonces se usó un tono azul frío y oscuro para el personaje. Para la piel se buscó un tono piel neutral oscuro. Sus manos y pies son grandes y ásperos debido a los trabajos en el campo. Debido a su edad su cuerpo está agotado físicamente, sin embargo emocionalmente sus años le han concedido conocimientos, los cuales le han fortalecido espiritualmente brindándole una paz interna.

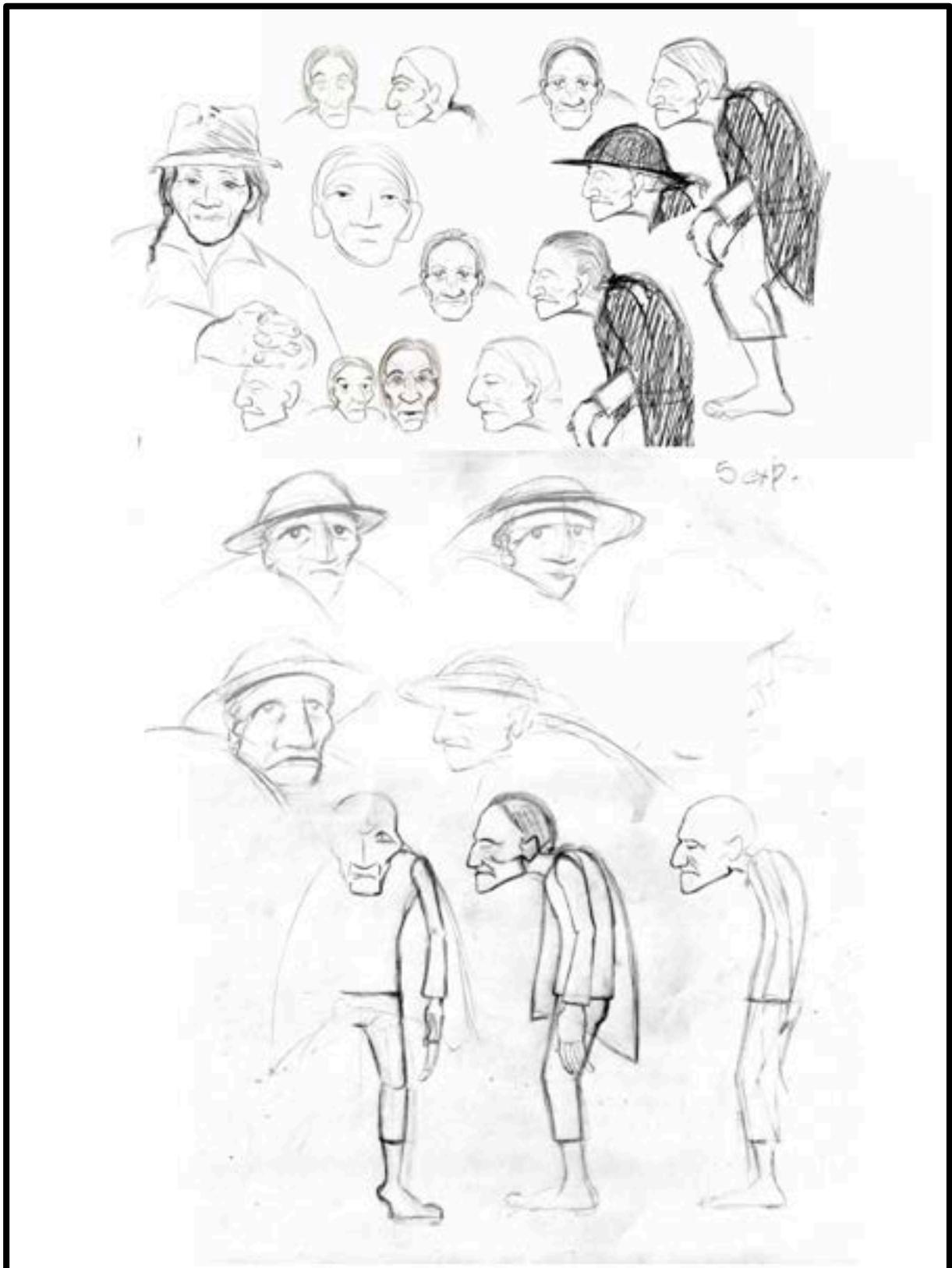
### Referencias Ancianos



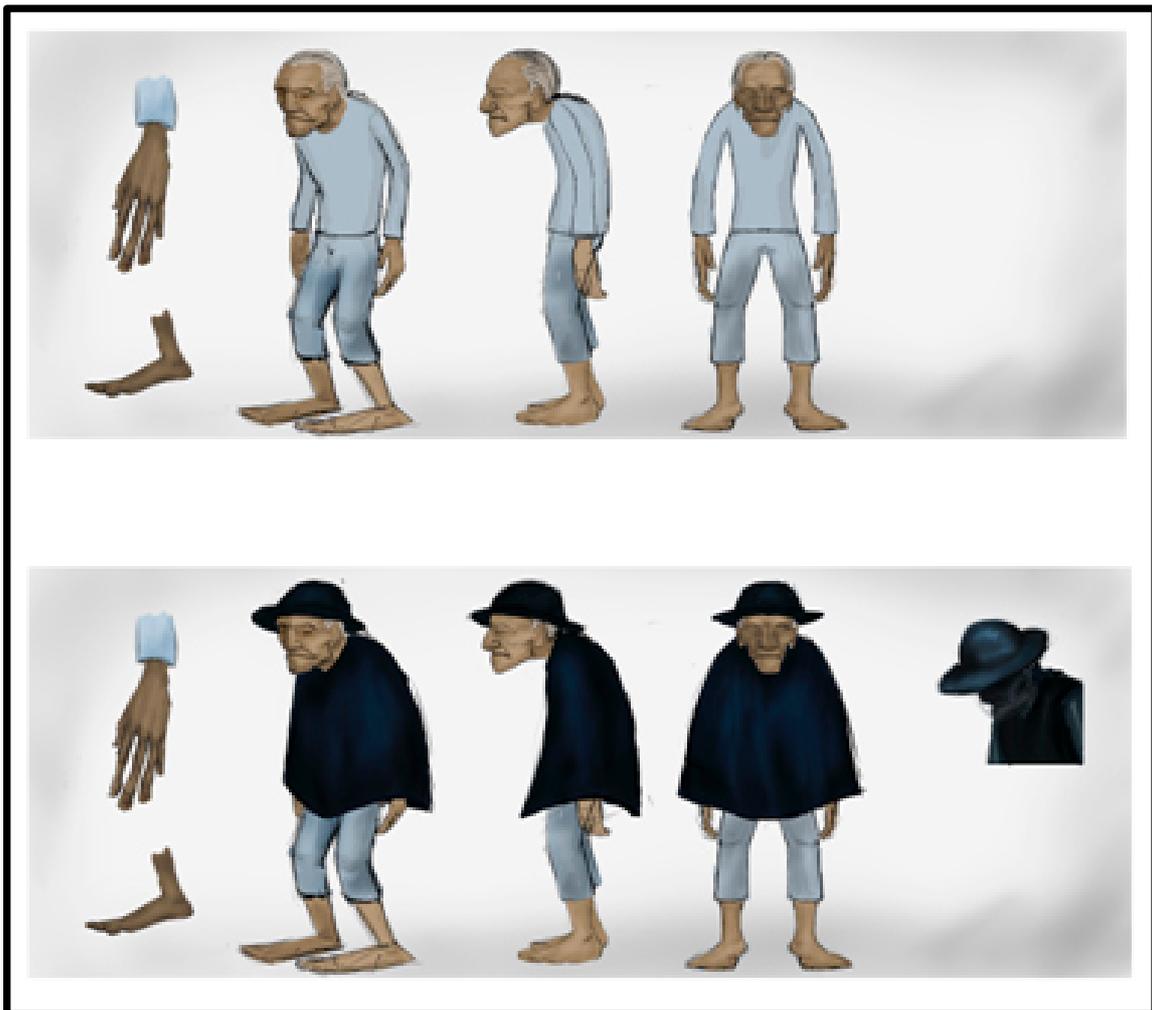
### Referencias Vestimenta



Bocetos Inicial



Propuesta con color



Propuesta Final

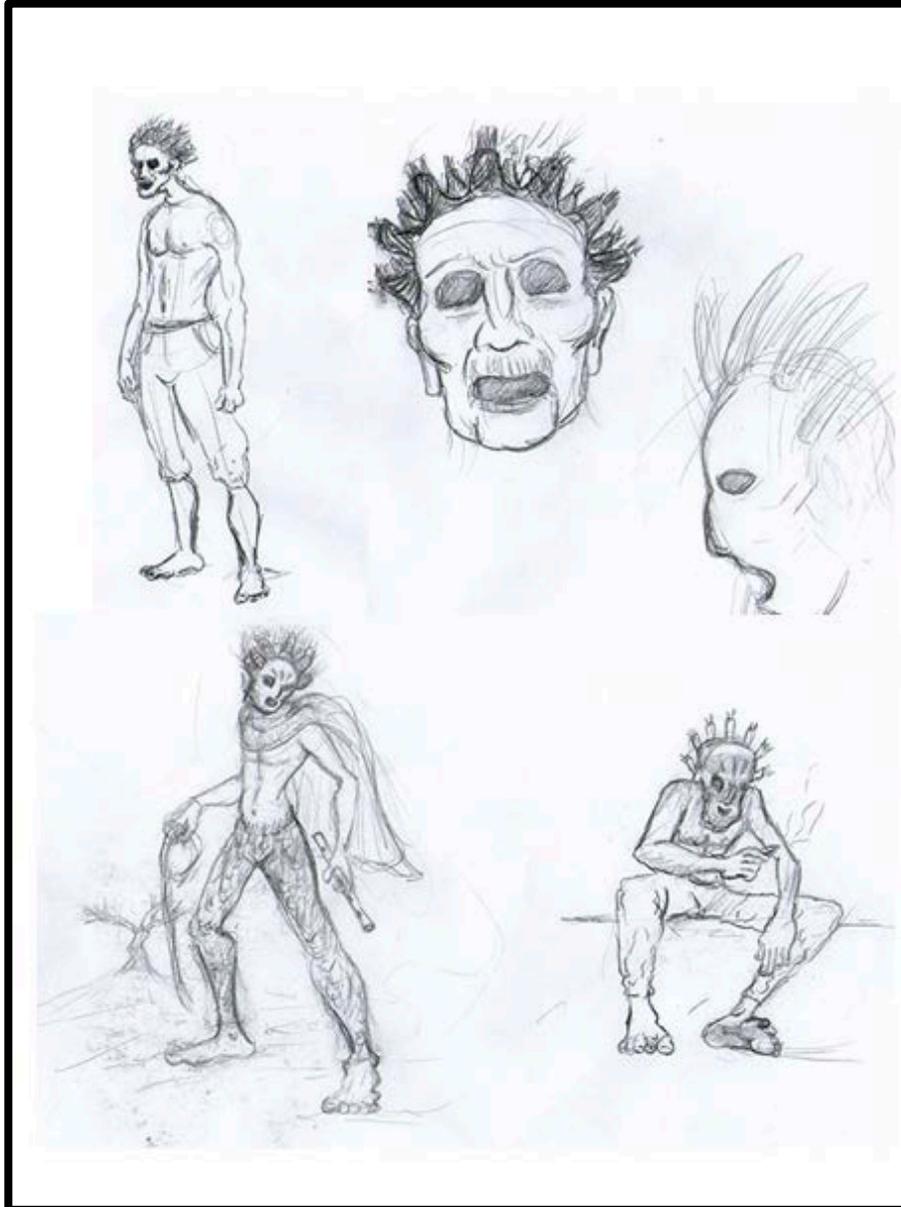


## Aya

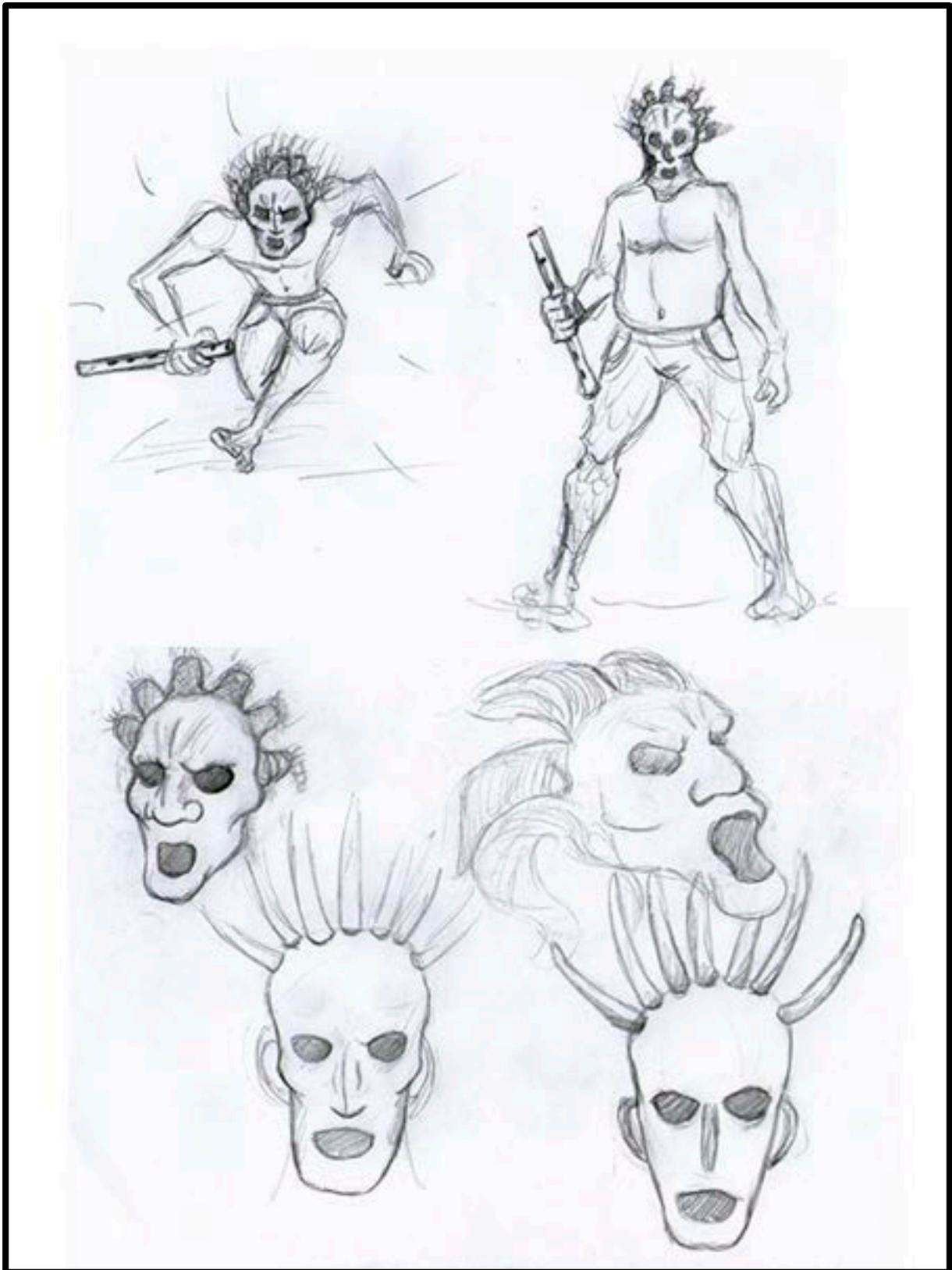
El proceso de construcción de los Aya fue complejo, ya que no existen referentes tangibles, únicamente se contaba con las vestimentas y mascarar que representan al “aya huma” que es el personaje folklórico. En los primeros bocetos a lápiz se pudo observar que las características provocaban sensación de miedo, por tal motivo se trabajo en la modificación de estos rasgos hasta llegar al concepto final.

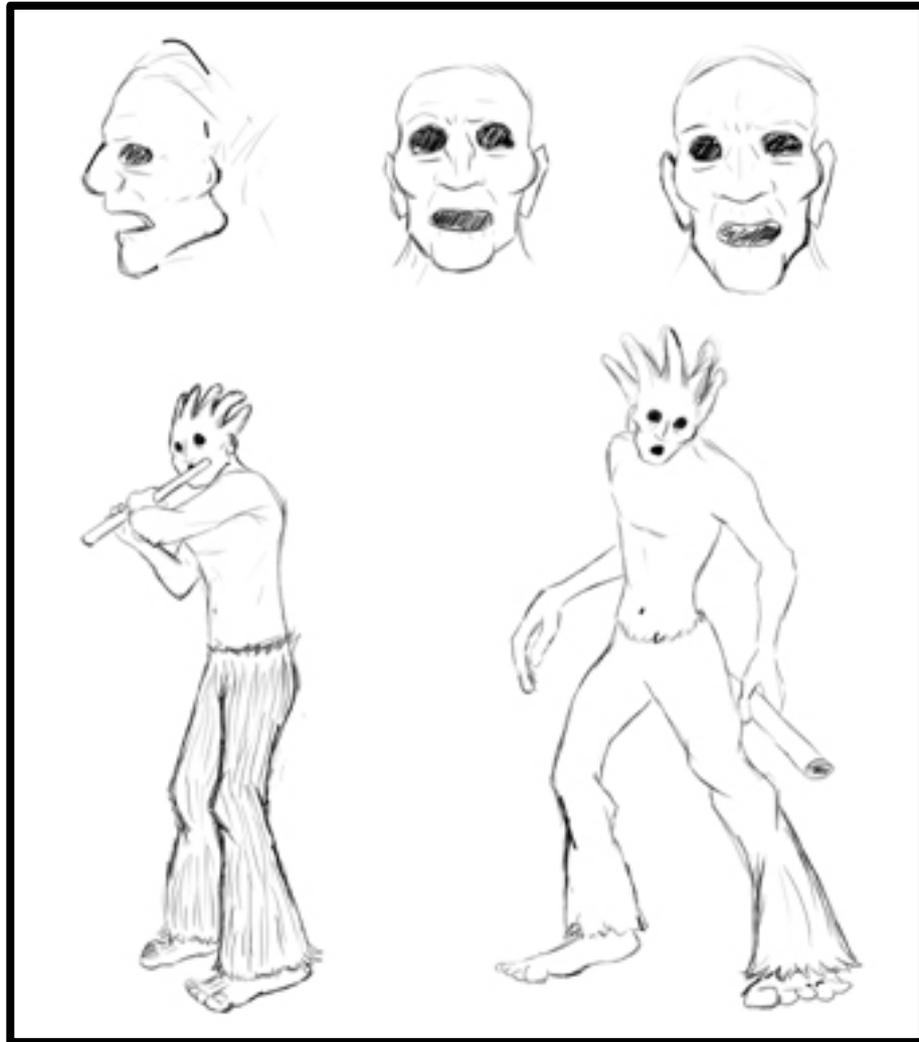
La idea era evocar el concepto real de este personaje y no su vestimenta, es por eso que se tomó la decisión de imaginar y crear una interpretación propia basado en lo que se había investigado, la intención fue crear un personaje con un rostro que tenga rasgos ancestrales parecido al rostro del anciano con cabello largo y alborotado como trenzas. El diseño de sus pies y manos debían ser grandes, con respecto a su vestimenta este tenía una especie de pantalón adherido a su cuerpo y finalmente una flauta en sus manos como instrumento principal comprendería la totalidad del personaje; en el aspecto emocional es un espíritu que representa la fortaleza y sabiduría . En el concepto cromático se usó un color azul oscuro para todo su cuerpo y pequeñas variaciones de color en la línea de contorno.

Bocetos iniciales



## Propuestas a lápiz





Propuesta Final



## **Desarrollo de Backgrounds**

La propuesta de los entornos fue mantenerse lo más fiel posible a la realidad, con una línea de estilo rústica y colores contrastados y fríos. En el libro “El Valle del Amanecer” de los autores Aníbal Buitrón y John Collier Jr. (1971), muestra espectaculares imágenes fotográficas de Imbabura y su gente, lo que inspiró al proyecto proponer que los escenarios sean totalmente basados en su naturaleza, para no perder la esencia mágica de los paisajes. Se realizó visitas a diferentes lugares atractivos del sector para poder tener una mejor idea de la locación al momento de desarrollar los escenarios y ver cual se adapta al ambiente de la historia. Todo el arte fue trabajado en Photoshop haciendo uso de fotos como referencia e incluso constantes visitas al “Lechero”, el cual es un árbol muy antiguo en Imbabura, lo que inspiró al entorno para todo el cortometraje. El Lechero es un árbol milenario propio de la zona andina, cuenta la leyenda local que por su ubicación en tiempos antiguos de guerra fue usado como sitio de observación y estrategias; y desde el punto de vista espiritual, es un lugar muy importante por ser considerado un sitio sagrado donde se realizan rituales de purificación. Las fotografías realizadas por Iván Maigua ayudaron a conceptualizar la propuesta cromática de colores posibles para usar en la ambientación de los entornos.

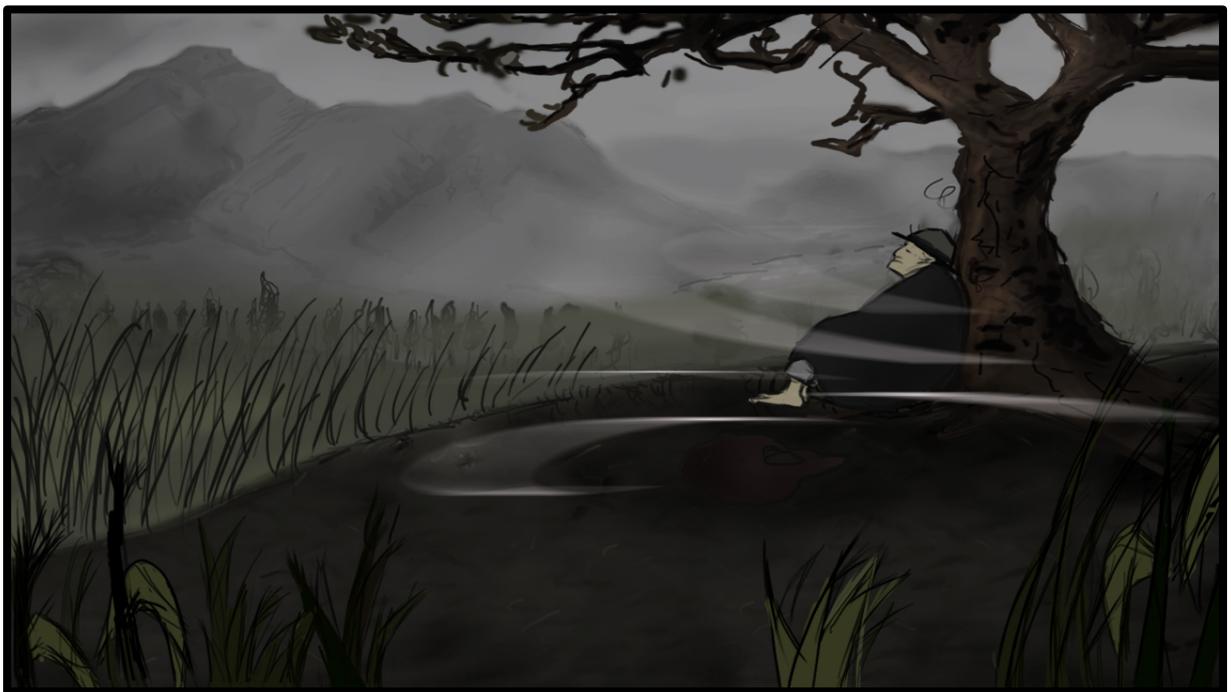
Referencias Fotográficas



Ideas Iniciales de color



Propuesta preliminar



**Propuesta Final**



## Construcción del guion visual (storyboard)

Una vez terminado en el guión, el trabajo del storyboard también fue interesante, ya que la historia debía ser contada visualmente y de esta manera se pensó sobre el tipo de planos que funcionan, faltan o sobran. En los primeros segundos de la historia, la intención fue establecer una locación y transmitir tranquilidad, para esto se propuso un plano panorámico como inicio para dar una mejor sensación de ubicación al espectador. Todos los planos iniciales fueron planos generales y planos medio. A medida que la historia se desarrolla, el conflicto aparece, para esto se propuso usar planos contrapicados y picados para dar la sensación de inestabilidad y desesperación.

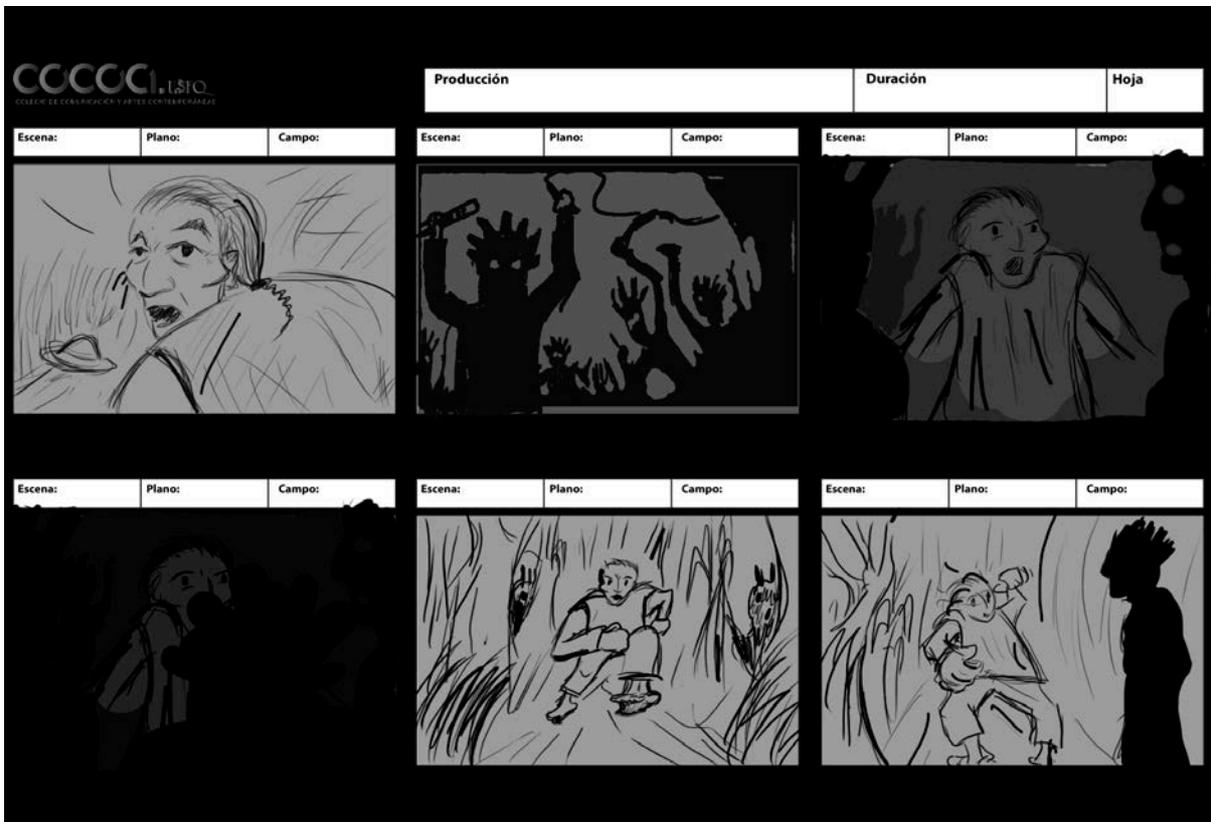
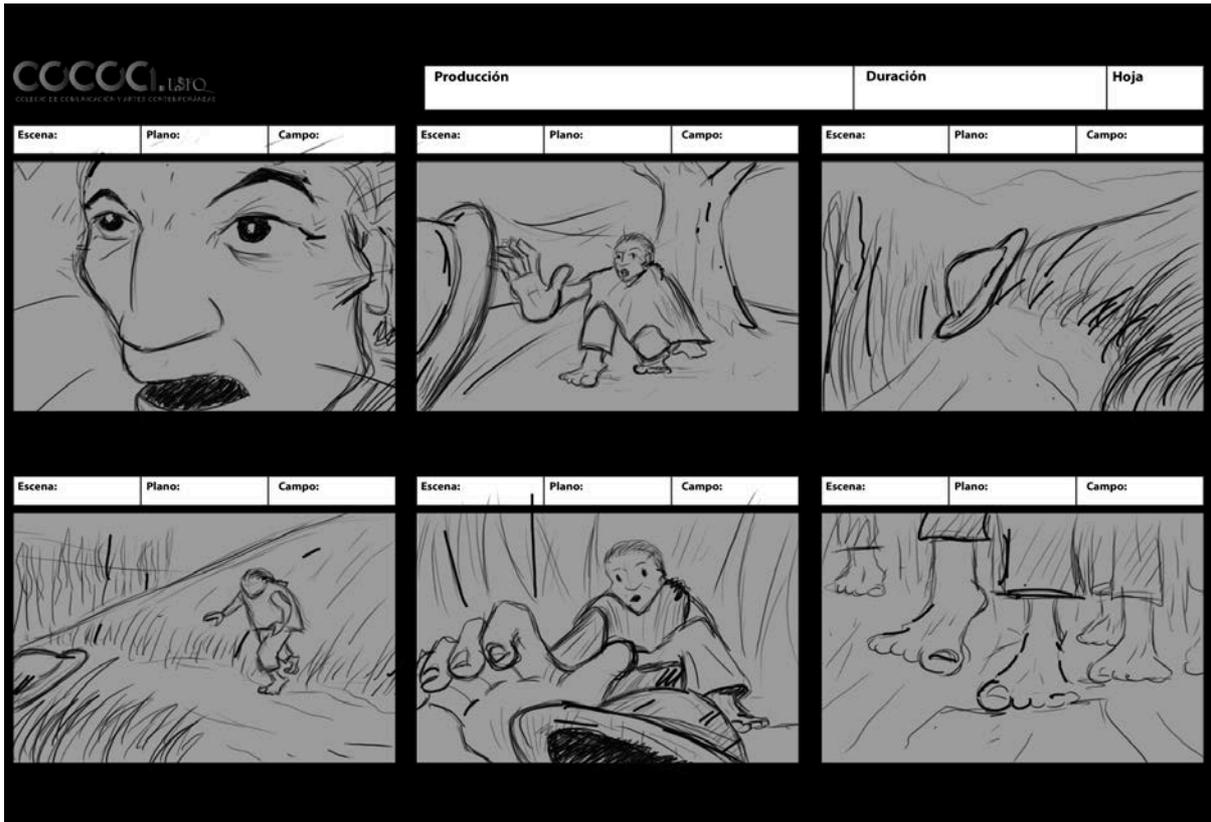


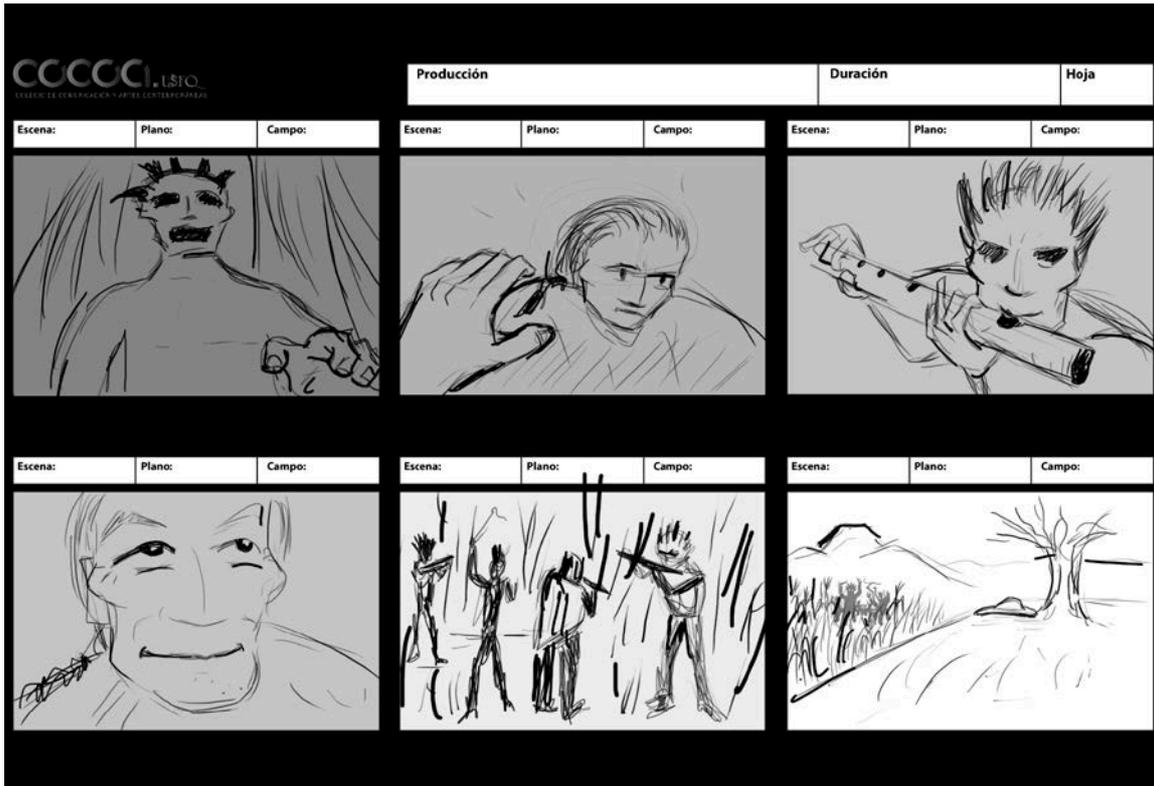
CCCCC LUISO  
COLECCIÓN DE CINE ANIMACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción			Duración			Hoja		
Escena:	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:
Escena:	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:

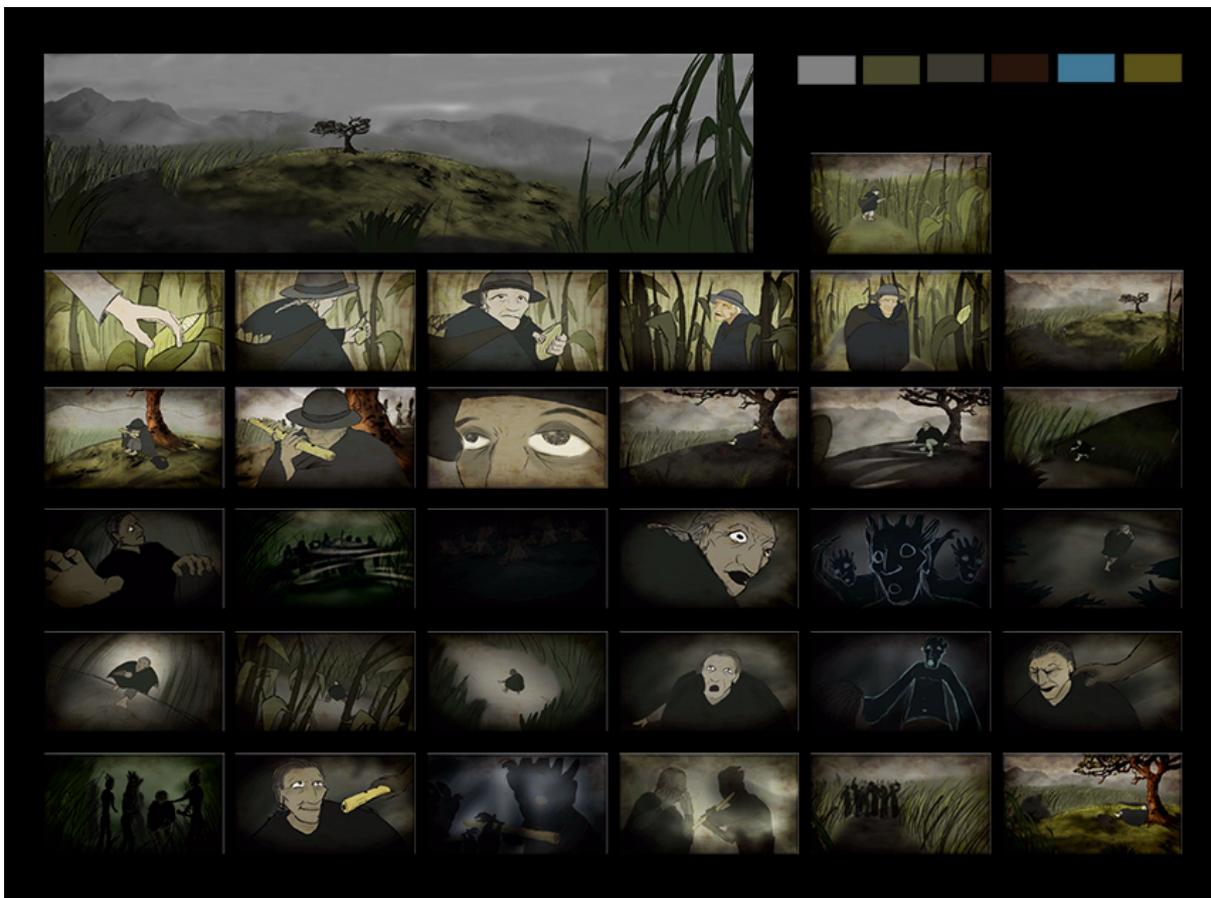
CCCCC LUISO  
COLECCIÓN DE CINE ANIMACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción			Duración			Hoja		
Escena:	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:
Escena:	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:





**Secuencia Animatic Final**



## **Cronograma de producción**

El cronograma detalla la manera de como se trabajó toda la parte de producción del cortometraje. Este está dividido en siete secuencias grandes, cada una de las secuencias contienen sus escenas, su proceso y explicación. Para todas las secuencias, en primer lugar se trabajo en la animación de personajes y objetos animados, de la misma manera en el desarrollo de los entornos. El cronograma fue pensado de tal forma que se pueda mantener un orden y manejo de cómo avanza el proyecto e ir planificando mejor los procesos según el tiempo con el que se cuenta, además sirvió para mantener una buena organización, a pesar de que en varias ocasiones no se pudo respetar las fechas establecidas debido a dificultades técnicas a lo largo del proceso, en definitiva fue útil para la reprogramación y finalización del la tesis.





## PRODUCCIÓN

### Proceso

Inicialmente, se tenía pensado realizar el cortometraje con la técnica 3D, para lograr aprender el arte usado en “The Backwater Gospel” (2011), el cual tenía un acabado final de 2d rustico. Pero a medida que el guion, storyboard, diseño de personajes, diseño de entorno y animatic fueron desarrollándose, al final de la preproducción el proyecto cobró alma propia de 2D.

Así empezó la experimentación en la técnica 2D, tomando en cuenta que no se contaba con la suficiente experiencia en el trazo de la línea de dibujo y a la vez en la animación para lograr que no se pierda la expresión facial del personaje. Para la etapa de animación la herramienta fundamental fue la observación de pequeños y simples detalles de los ancianos, los cuales sirvieron para analizar los movimientos y de esa manera tener referencia para animar con fluidez. El software usado para esta etapa fue Adobe Photoshop, debido a que es el programa con el cual se cuenta con la experiencia, por lo tanto se podía lograr el acabado de línea rústica, sin embargo se presentarían dificultades en cuestión del tiempo que toma concluir el proceso de animación.

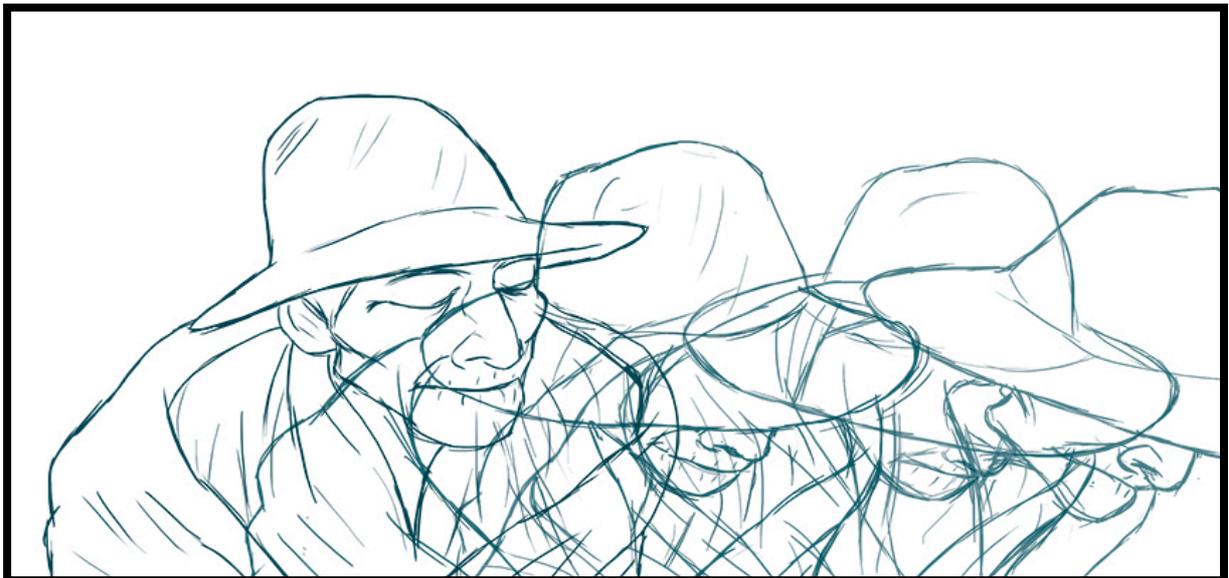
En primer lugar se dibujo los extremos de la acción de los personajes, para tener la idea del movimiento y ritmo de la acción, una vez que esto funcionaba, se procedía a poner intermedios y limpiar la línea de dibujo; realizando este procedimiento en las 42 escenas con sus respectivas correcciones. Una vez animado el 90% de las escenas, se empezó a pintar cada dibujo con la paleta de color ya definida en la etapa de preproducción, a la vez se trabajó en mejorar los entornos y hacer pruebas de texturado para el corto en general.

Como se mencionó anteriormente sobre las dificultades que se presentaron fue la de haber trabajado la animación en Adobe Photoshop, lo que cambió de ritmo de todo el

proceso, especialmente durante la etapa de pintado, para solucionar esto se intentó exportar los dibujos al programa Toon Boom, pero la calidad de la línea y estilo se perdía mucho, por esta razón se continuó trabajando en el primer software utilizado al inicio.

El tiempo fue el principal desafío, puesto que usar el mencionado software requería el doble del tiempo estipulado en el cronograma de trabajo, además cumplir con el reto de lograr un buen trabajo de animación, durante todas las etapas sin olvidar la importancia del contenido, por más simple o complejo que sea el objetivo, se debió trabajar unificando cada parte del proyecto para lograr el impacto deseado en la audiencia. Finalmente cabe mencionar que el apoyo recibido por parte de los directores de tesis durante todo el proceso ayudó a mejorar el producto en esta etapa.

### **Proceso Animación de Extremos**



**Renders Final**









### **Equipo de producción**

Edison Fuentes

Karla Chiriboga - Directora

## POSTPRODUCCIÓN

### Proceso

Una vez pintado cada personaje y demás objetos, se exportaron las secuencias de dibujo a After Effects, para integrar dentro de un solo contexto los personajes y sus entornos en sus respectivas escenas, para luego proceder a dar ciertos retoques y efectos sutiles para crear el ambiente adecuado a la historia.

Listas las escenas, se procedió a hacer la renderización de todas las secuencias en alta resolución y por ultimo editar en Final Cut Pro. La edición conlleva de mucha paciencia para poder sentir el ritmo de narración visual, es decir, saber decidir cuánto tiempo se da a cada escena dependiendo de la sensación que se quiera provocar.

El trabajo de audio y música se lo realizó con la colaboración de amigos y usando el software Protools. En cuanto a las melodías de las flautas, Cotama, ubicada al norte de Otavalo, la cual se caracteriza por ser una comunidad flautera por excelencia, cuyos instrumentos son una variante de la flauta traversa construidas con carrizo. Julián Pontón (2013) manifiesta en su trabajo de investigación “Los sistemas de pensamiento musical nativos”, que a nivel de la gran celebración del Inti Raymi, los Ayas se hacen presentes por medio de las fuerzas masculinas, razón por la cual los hombres danzan en la comunidad al ritmo de las flautas.

La sonorización complementa en su totalidad al cortometraje, es así que si no se le da la importancia necesaria, puede afectar en todo el trabajo. El objetivo de contrastar la animación y la música tenía como finalidad transmitir el sentimiento e invitar al espectador a adentrarse en la historia. Por dicho motivo se trabajo en la composición musical con sonidos e influencias propias de la comunidad, finalmente con la ayuda de familiares y amigos involucrados en la música tradicional se pudo lograr un buen producto.



### **Equipo de postproducción**

Edison Fuentes

Karla Chiriboga - Directora

### **Equipo Colaborador**

Alex Guerrero – protocols, arreglos musicales

Tinku Perugachi – producción musical

Segundo Cabascango – flauta

Luis Cabascango – flauta

Diego Cabascango - efectos de sonido

Sherman Cabascango - narración

### **Integrantes de la Tesis**

Edison Fuentes

## CONCLUSIÓN

A pesar de que ciertos procesos tomaron más tiempo de lo planeado, como la parte de pintado de los personajes, se logró alcanzar un buen nivel de animación. En cuanto a la investigación fue el paso principal para avanzar y poder concluir con el objetivo propuesto. Así también se comprobó que el trabajar y mezclar diferentes medios como un buen guión, animación, cromática, efectos visuales y música ayudan en la obtención de un producto con valores agregados. De la misma manera, la clave del trabajo fue mantener la organización en cada uno de los procesos para facilitar la fluidez del mismo.

Luego de todo este grandioso y experimental proceso, se aprendió a mejorar la técnica 2d, teniendo mayor naturalidad en los movimientos al momento de animar; otro punto importante fue que durante todo el desarrollo, se consiguió conocer más del entorno y de la gente de la comunidad, se logró entender de mejor manera las raíces de uno mismo. En conclusión el dar vida a un personaje en los cortos animados, se convierte a la vez en una fuente de vida y conocimiento para quien lo realiza, ya que adentrándose en la historia narrada se obtienen nuevas experiencias.

## BIBLIOGRAFÍA

Buitrón, A. & Cullier Jr., J. (1971). *El valle del amanecer*. (1ra ed.) Otavalo: Instituto Otavaleño de Antropología.

Fuentes, E. (2012). [Entrevista a Matilde Lema, Directora de la Fundación de Mujeres Indígenas “Huarmi Maqui”]. Grabación en Audio.

Fuentes, E. (2012). [Entrevista a Shairy Quimbo, Yachak de la comunidad de Peguche]. Grabación en Audio.

Kowii, Ariruma. (2005). *Cultura Kichwa, interculturalidad y gobernabilidad*. Recuperado el 21 de Noviembre de 2013, de <http://www.uasb.edu.ec/padh/revista13/articulos/ariruma%20kowii.htm>

Kramer, Andrew. (2012). *Tutorial de Solar Atmosphere*. Recuperado el 7 de mayo de 2014, de <http://www.videocopilot.net/tutorial/solar/>

Pontón, Julián. (2012). *Los sistemas de pensamiento musical: Cultura Andina, Afroecuatoriana y Oriental del Ecuador*. Tesis de la Universidad Estatal de Cuenca. Recuperado 14-01-2014. 23-25,30-33, 51.

Sáenz, Rodolfo. (2008). *Arte y técnica de la animación*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.

Valarezo, Galo. (2010). *Los Cayambis, Otavalos, y Carangues: del patrimonio ancestral a la artesanía contemporánea*. Quito: Fundación Sinchi Sacha. 67-71, 114-120.

Williams, Richard. (2001). *The Animator's Survival Kit: A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators*. London: Faber and Faber Limited.