

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Hawarikuna 2.0

**Creación de una serie de televisión que narra historias indígenas a través
de la web 2.0.**

Proyecto de investigación

Jonathan Fabricio Tamayo Maila

Producción de Televisión y Medios Digitales

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Producción de Televisión y Medios
Digitales

Quito, 9 de mayo de 2016

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES
CONTEMPORÁNEAS

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

Hawarikuna 2.0
**Creación de una serie educativa
que narra historias indígenas a través de la web 2.0**

Jonathan Fabricio Tamayo Maila

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Fabián Varela, M.A.

Firma del profesor

Quito, 9 de mayo de 2016

© **DERECHOS DE AUTOR**

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

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

Firma del estudiante:

Nombres y apellidos:

Jonathan Fabricio Tamayo Maila

Código:

00115352

Cédula de Identidad:

1723887475

Lugar y fecha:

Quito, 9 de mayo de 2016

DEDICATORIA

Este proyecto audiovisual está dedicado a todas aquellas personas amantes de las aplicaciones informáticas y de la web 2.0, que utilizan estas mismas para entender detalladamente las historias, así como sus contextos. Además, está dedicado a todos aquellos que disfrutan de compartir nuevas historias y adquirir nuevos conocimientos. Por otro lado,... está dedicado a todos aquellos grupos étnicos deseosos de celebrar su identidad y transmitir sus historias a través de las aplicaciones web 2.0 y lenguajes audiovisuales tradicionales.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradezco a Dios por darme la sabiduría, y los recursos para poder realizar el presente trabajo de titulación. En segundo lugar, agradezco a mi madre por todo el apoyo y enseñanzas que me permitieron llegar a alcanzar mis metas y de la mejor manera. En tercer lugar, quiero agradecer a mi familia, quienes me han ayudado y han sido el sostén para continuar adelante en mis estudios y en mi vida. En cuarto lugar, quiero agradecer a mis profesores, quienes me han instruido y me han dado las herramientas para seguir mi propia vocación con excelencia académica y humana.

RESUMEN

Este proyecto audiovisual investiga algunas historias y tradiciones orales de la etnia indígena de Otavalo, para conocerlas y contarlas a través de una narración y estética web, con el fin de celebrarlas y promoverlas dentro de una audiencia ciudadina. Además, el presente proyecto utiliza dos técnicas de narración audiovisual. La primera narración utiliza las aplicaciones de la web 2.0, mientras que la segunda, utiliza el lenguaje audiovisual tradicional para proponer un estilo de televisión apoyado en las aplicaciones web 2.0.

Palabras clave: *Historias de Otavalo, historias indígenas, historias ancestrales, historias web 2.0, narrativa web 2.0, historias a través de la web 2.0, , narración web 2.0.*

ABSTRACT

This audiovisual project search some stories and oral traditions from the indigenous ethnic group of Otavalo, for know them and relate them through a web storytelling and style, in order to celebrate them and promote them within a city audience. In addition, this project uses two techniques of audiovisual storytelling, the first technique uses web 2.0 applications, as well as the second uses the traditional audiovisual language, proposing a TV production style supported on web 2.0 applications.

Keywords: *Histories from Otavalo, indigenous stories, ancestral stories, web 2.0 stories, narrative web 2.0, histories through web 2.0, web 2.0 storytelling.*

OBJETIVOS

Objetivo general

El objetivo del presente proyecto compartir las historias ancestrales de la etnia indígena de Otavalo, a través de la web 2.0, al mismo tiempo que se utilizan sus aplicaciones.

Objetivos específicos

Realizar una propuesta audiovisual, que explore nuevas formas de realización y narración audiovisual apoyados en la web 2.0 y el lenguaje cinematográfico tradicional.

Crear un producto audiovisual que promueva la reflexión de la identidad de las etnias y su re-culturalización.

Celebrar la cosmovisión y tradiciones de la etnia indígena de Otavalo.

JUSTIFICACIÓN

La importancia del presente proyecto radica en la necesidad de la etnia indígena de Otavalo de compartir sus historias y tradiciones orales hacia una comunidad global.

A sí mismo, el presente proyecto es importante debido a que propone una nueva manera de producción audiovisual y narración de historias a través de la combinación del lenguaje audiovisual tradicional así como de las aplicaciones web 2.0.

Este proyecto es importante debido a que toca algunos temas de interés para el área de la etnografía ya que por un lado, se trata el desentendimiento de las prácticas culturales ancestrales y la re-educación de las etnias, así como su falta de acceso a las TICS, a las aplicaciones de la web 2.0 y a la comunicación en general.

Finalmente, el realizar este proyecto es importante, ya que por un lado celebra la riqueza cultural de todas las etnias y por otro, promueve la igualdad del valor entre las mismas.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	7
Abstract	8
Objetivos	9
Justificación	10
 Capítulo I	
Introducción.....	15
 Capítulo II	
Origen de la narración, importancia y ejemplos a nivel mundial.....	18
 Capítulo III	
La cosmovisión indígena y la narración de sus costumbres.....	22
 Capítulo IV	
La narración web 2.0.....	25
 Capítulo V	
La narración web 2.0 aplicada a las historias indígenas.....	27
 Capítulo VI	
Referentes.....	33
<i>Connection Lost – Modern Family</i>	33
<i>Google Search: Reunión</i>	35
 Capítulo VII	
El proyecto de narración web 2.0: <i>Hawarikuna 2.0</i>	43

Capítulo VIII

Libro de producción	45
<i>Título del proyecto</i>	45
<i>Logo</i>	45
<i>Log line</i>	45
<i>Sinópsis</i>	45
<i>Ficha Técnica</i>	47
<i>Propuesta argumental</i>	48
<i>Target y horario</i>	49
<i>Casting</i>	50
<i>Estructura General</i>	52
<i>Escaleta</i>	56
<i>Presupuesto</i>	57
<i>Tratamiento Audiovisual</i>	60
<i>Propuesta de Arte</i>	60
<i>Escenografía</i>	60
<i>Vestuario</i>	63
<i>Propuesta de Fotografía</i>	67
<i>Propuesta de sonido y musicalización</i>	70
<i>Cronograma de actividades</i>	71
<i>Plan de Rodaje</i>	74
<i>Guión Técnico</i>	75
Conclusiones y recomendaciones	79

Glosario de términos	80
Referencias bibliográficas	83

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Introducción

La narración de historias es una práctica tan antigua como la misma existencia del lenguaje humano. No podemos hablar de registros porque las narraciones o tradiciones orales se originaron desde antes de que apareciera la escritura. La narración de historias no solo involucra el contar historias, sino crearlas a partir de las experiencias personales de cada individuo. Desde las pinturas rupestres hasta las redes sociales son herramientas que han permitido a la civilización humana contar sus propias historias así como registrar sus experiencias. En la actualidad disponemos de una gran variedad de herramientas que nos permiten crear y contar nuevas historias, a través de una tecnología social, dinámica y compartible. A pesar de que los medios de comunicación han cambiado, y la tecnología ha evolucionado, el ser humano sigue teniendo la necesidad de contar su propia historia y registrar sus experiencias dentro de su época.

Si bien es cierto, todos los seres humanos deseamos registrar y compartir nuestras experiencias, hay varias etnias que han sido relegadas de este privilegio. Algunas etnias por ejemplo, han recibido una nueva educación y una nueva ideología así, como un nuevo lenguaje, que ha hecho que sus narraciones no se compartan con facilidad sino que sean vistas como extrañas o incluso inferiores. Irónicamente, las etnias indígenas son las que más riqueza cultural tienen, ya que por un lado, poseen conocimientos ancestrales que les fueron otorgados directamente por sus antecesores y por otro, poseen conocimientos impuestos por sus colonizadores que aportan una riqueza cultural mixta que se refleja en sus fiestas, vestuario, idioma, religión y por su puesto sus historias.

Todo ser humano del siglo XX, se debería preguntar: ¿Existen nuevas historias que me estoy perdiendo, ya que ignoro las historias de las etnias indígenas? ¿Cuánto puede aportar a mi desarrollo una cosmovisión diferente a la mía? ¿Qué nuevas información y

conocimiento pueden aportar a la generación del siglo XX las historias indígenas? Las etnias indígenas tienen conocimientos tan interesantes como fantásticos, que evidencian una mixtura de culturas y enfoques distintos a los de las etnias mestizas. Tal vez, no somos los colonizados los que tenemos la mejor cosmovisión, cultura, idioma o incluso calidad de vida. La visión del mundo desde la perspectiva de un indígena sería la de culturalizar a los colonizados (Smith, 1999 citado por Willox, Harper, y Edge, 2012, p.135). Por esta razón, este proyecto plantea contar historias orales indígenas, para satisfacer la necesidad de la etnia mestiza, de conocer las historias de los pueblos ancestrales, que desde una perspectiva global, representa conocer más a la civilización humana y tener una idea más amplia de su historia. Por lo que este proyecto considera imprescindible, otorgar recursos de comunicación tecnológicos y aplicaciones web 2.0, a fin de crear y compartir las historias de manera social, para que las etnias indígenas vean en la tecnología una oportunidad de compartir su tradición oral a nivel global.

Por todo lo anterior, este proyecto considera conveniente utilizar la narración web 2.0, es decir, el uso de las wikies, redes sociales y utilidades de internet, para la elaboración y narración de las historias indígenas de la etnia de Otavalo. Por un lado, porque el uso de la narración web 2.0, permite involucrar a las etnias indígenas al uso de las aplicaciones, redes sociales así como dispositivos electrónicos para fortalecer, pregonar su cosmovisión y celebrarla con estos recursos. Y por otro lado, el hecho de usar la narración web 2.0, involucra desarrollar la habilidad de crear y compartir historias a través de un nuevo lenguaje narrativo, el mismo que combina el lenguaje cinematográfico con la web 2.0.

CAPÍTULO II

ORIGEN DE LA NARRACIÓN, IMPORTANCIA Y EJEMPLOS A NIVEL MUNDIAL

Origen de la narración, importancia y ejemplos a nivel mundial

El origen de la narración o más generalmente hablando de la tradición oral, es incierto, ya que por un lado, esta es una de las prácticas más antiguas de la civilización que se inició antes de aprender a escribir, leer y mantener registros. (The Cultural Evolution of Storytelling and Fairy Tales: Human Communication and Memetics, 2012).

Consecuentemente, no se puede decir con certeza cuando se originó la narración pero sabemos que está surgió como necesidad de transmitir información imprescindible para la supervivencia de las futuras generaciones en una determinada civilización. Por otro lado, las narraciones orales son una fuente en sí misma, por lo que no generalmente no existen escritos, sino que están en la memoria de las personas (Vasina y Udina, 2007. p. 155). La aceptación de las narraciones como fuentes científicas, ha significado un gran avance para el desarrollo intensivo de investigaciones históricas y estudios sobre las tradiciones orales y memorias de las civilizaciones antiguas.

Adicionalmente, la narración es un objeto de estudio importante para los historiadores que es parte de la “tradición oral” y también es llamada como “mito” por los antropólogos, por lo que podemos deducir que la narración no se limita solamente a la transmisión oral de las tradiciones sino que también involucra otras prácticas como son la pintura, la canción y la poesía. Al respecto, Vasina y Udina (2007) señalan que: “La narración es definida como los relatos transmitidos de boca en boca a futuras generaciones... Muchas de ellas explican quién es el “nosotros” y quién es el “ellos” dentro de una civilización” (p. 151). Adicionalmente, es importante señalar que las tradiciones orales no sólo conservan la memoria y las tradiciones de varias civilizaciones, sino que también conservan la historia de la raza humana en general, de allí su importancia.

La narración es un patrón común de todas las culturas que a pesar de ser tan diversas, mantienen temáticas comunes de la experiencia humana como son: La damisela en apuros, el héroe con un defecto fatal, guardianes leales, criaturas de la noche, simbolismos de la naturaleza, y así sucesivamente. (Gentry, 2016, párr. 6). Consecuentemente, estas temáticas son las historias más atractivas y las más esperadas hasta la actualidad. En muchas culturas la práctica de la narración es concebida como una especie de poder sobrenatural y los narradores son concebidos como seres con una visión espiritual del futuro, esto equivale a los curanderos dentro de una tribu. En contraste, en otras culturas se ha considerado la figura del narrador como viajeros e incluso vagabundos (Gentry, 2016).

Los folkloristas que estudian a fondo la narración, señalan que muchas de ellas tratan sobre hechos y personajes sobrenaturales para reconstruir la religión de los bárbaros o de las edades oscuras más allá de los tiempos griegos clásicos, o incluso para reconstruir los orígenes culturales de la humanidad en sí. (Vasina y Udina, 2007. p. 155). Como ejemplos de importantes narraciones en diferentes culturas tenemos: La narración de la tribu Iroquois, actualmente territorio de Nueva York, sobre la historia del Búho. Cuenta esta historia de que el Búho hizo un trato con el Todopoderoso para obtener sabiduría. A cambio el Todopoderoso le quitó sus hermosos rasgos físicos, pero como además le hizo enojar al Todopoderoso, el Búho solo pudo salir cuando era de noche, mientras el Todopoderoso dormía. (Boyd, 2016). Así mismo, podemos mencionar las historias indias épicas de Mahabharata - Vyasa, en donde surge uno de los aprendizajes más importantes y desarrollados de la literatura. “Si escuchas con atención, al final escucharás a alguien más”. Otra narración importante sobre la valorización de la narración, es la de los irlandeses-

celtas llamada *Tuatha de Danann* que señala que: “Una gran narración es la que habla diferentes cosas a cada persona que la escucha y según su necesidad”. (Gentry, 2016).

CAPÍTULO III
LA COSMOVISIÓN INDÍGENA Y LA NARRACIÓN DE SUS
COSTUMBRES

La cosmovisión indígena y la narración de sus costumbres

La concepción de la vida de los indígenas se basa en la armonía. La armonía señala que todos los seres vivos tienen la misma importancia y que no pueden ser jerarquizados. Por lo que todos se merecen el mismo respeto y un buen trato. Similarmente uno de los principios fundamentales de la etnia indígena es la cooperación mutua. Los indígenas creen que primero hay que dar para recibir y que el progreso se logra a través de las cooperaciones. Como lo señala De la Torre y Sandoval (2004, p. 23) el dar es un símbolo de autoridad y poder en las familias indígenas, por otro lado, no dar es un símbolo de debilidad.

Otra de las creencias de los indígenas es el Ayllu o familia, pero esta familia no la componen sólo los seres humanos, sino también los animales y la naturaleza. Del mismo modo los problemas dentro de la familia se resuelven por unanimidad, es decir que cada miembro debe ceder para llegar a una solución igualitaria. Todos los Ayllus o familias son iguales entre sí por lo que tienen los mismos derechos y responsabilidades. En resumen la cosmovisión indígena se fundamenta en una forma equilibrada de convivencia, en la que el ser humano y la naturaleza cooperan mutuamente para llegar a un mejor estado de vida.

Hay diferentes tradiciones en las que los indígenas de Otavalo establecen sus relaciones económicas, sociales y culturales, así como su comportamiento en una comunidad. Por otra parte, a través de las tradiciones indígenas de Otavalo se puede observar su concepción de la organización social, desarrollo y visión del trabajo.

La Minga.

La *Minga* es una práctica ancestral común de los indígenas de los Andes (De la Torre, 2004), en la que los miembros de un barrio o sector trabajan conjuntamente para ejecutar una obra de bien común. A menudo la minga es practicada en la agricultura, en

donde se siembra y cosecha en comunidad, pero también se practica la miga cuando se van a construir casas.

La *Minga* es una tradición pero también una institución social, en donde las familias presentan sus capacidades y productos, lo que permite una mayor relación entre ellas y además se establecen alianzas como el compadrazgo o el matrimonio.

La Miquimañachina.

La *Miquimañachina* es una tradición similar a la minga pero no involucra a una comunidad entera, sino a los familiares, amigos y arrimados de las personas para realizar un trabajo de corto tiempo (De la Torre, 2004).

En la *Miquimañachina* no hay multas sino que depende de la voluntad y del valor del aprecio. Por ejemplo, si hay una *Miquimañachina* y algún familiar no va, este no será tan apreciado el familiar que sí asistió. Por otra parte, la persona que no asistió a la *Miquimañachina* no recibirá la colaboración de su familiar cuando necesite ayuda en algún trabajo suyo. (De la Torre, 2004).

El Ranti Ranti.

Es una tradición en la que se intercambian productos como animales y frutas, pero también hay una transferencia de valores y jornadas de trabajo entre personas de diferentes zonas geográficas (De la Torre, 2004). La utilidad de este sistema económico es que las personas que intercambian sus productos, disponen de variedad de alimentos durante todo el año. Similarmente, se distribuyen mejor los productos evitando la sobreproducción y de que se dañen.

En el *Ranti Ranti*, interviene mucho la consciencia, ya que cuando alguna persona recibe algo, no puede quedarse sin devolver aquel beneficio, sino que debe ser recíproco, lo que produce a que el *Ranti Ranti*, no sea solo una tradición, sino un sistema económico.

La Uyanza.

La *Uyanza* es una tradición que se da cuando una persona o familia entregan donaciones o dotes a sus familiares o amigos por conseguir posesiones nuevas (De la Torre, 2004). Esta donación es de acuerdo al valor de la nueva adquisición y es dada a las personas que más necesitan como incentivo para su desarrollo también. Esto aparta la ambición de la comunidad porque además la posesión antigua debe pasar a otro dueño.

La Chukchina o Chalana.

La *Chukchina* es una tradición en la que los campesinos dejan un sobrante luego de sus cosechas para que la gente pobre pueda recogerlo libremente y llevárselo para su alimentación. Pero la gente pobre también lleva algo a cambio para compartir o deja limpiando el terreno como agradecimiento a los dueños del terreno (De la Torre, 2004).

El Inti Raimy.

El *Inti Raimy* es la fiesta más famosa de los indígenas andinos y es la tradición que más intacta se ha mantenido. En ella se celebra el deslindamiento de las actividades de cultivo y de las relaciones entre la tierra (*Pachamama*), entorno y el ser humano (De la Torre, 2004). Esta celebración se inicia el 24 de junio cuando las familias y vecinos forman grupos de danzantes disfrazados con caretas, pañuelos y máscaras, como la del *Aya Uma*, o más comúnmente conocido como *Diablo Uma*.

El *Diablo Uma* es la persona que dirige la fiesta y el recorrido empieza desde las comunidades hasta los lugares de concentración masiva como son las plazas, capillas y parques. Finalmente se comparten los productos obtenidos de las cosechas a través del *Ranti Ranti*. El personaje principal del Inti Raymi es el *Coraza*, quien el día de la fiesta regala una cantidad de vestidos de colores a su esposa o *Mama Coraza*. Así mismo los

indígenas se compran vestidos nuevos muy elegantes y los viejos son regalados a las personas más pobres (De la Torre, 2004).

EL Wakcha Karana o Wakcha Karai.

EL *Wakcha Karana* es una tradición indígena en la que se llevan ofrendas alimenticias al cementerio y se comparte entre amigos, vecinos y familiares. Además en el *Wakcha Karana* , se reza por el alma bendita del difunto, debido a que para los indígenas de Otavalo, la muerte es sólo una transición del alma del mundo material al mundo espiritual y por eso se despide a los muertos con juegos y música. (El Comercio, 2014).. En el *Wakcha Karana* también, hay un rezador que se dedica a interceder por las almas de los difuntos, a él también se le paga con estas ofrendas alimenticias. Esta ofrenda corresponde a las primeras cosechas y es un indicativo de la producción que la familia dispone (De la Torre, 2004).

Estas tradiciones se mantienen hasta el día de hoy gracias a la transmisión oral de las mismas. Esto quiere decir que son contadas desde los padres a los hijos por generaciones hasta llegar a la actualidad. Esta transmisión oral no se limita a las palabras sino que también involucra varias expresiones como son la música y el canto. En consecuencia, podemos decir que la transmisión oral de las tradiciones de los indígenas de Otavalo, viene a ser una suerte de narración, en nuestros términos contemporáneos.

Por otro lado, la narración de las tradiciones indígenas es importante ya que revaloriza y promueve la práctica constante de la cosmovisión de la etnia indígena de Otavalo o como lo señala Chávez (2008, p. 33) La tradición oral *kichwa*, tiene un sentido ritual porque magnifica aquellas instancias del trabajo y de la vida, en las cuales se materializa un ser espiritual ”.

CAPÍTULO IV
LA NARRACIÓN WEB 2.0

La narración web 2.0

Conocer la narración web 2.0 requiere un conocimiento previo del término: web 2.0, y del término de la narración, por lo que es necesario hacer una explicación previa de estos términos, no muy diferentes, pero que son necesarios para llevar a cabo un nuevo estilo estético y argumental llamado narración web 2.0.

La web 2.0 es un conjunto de utilidades del internet que nos permiten una interacción entre usuarios y una colaboración mutua en cuanto a la creación de la información. Las utilidades de la web 2.0 más importantes son: blogs, wikies, correo electrónico, *Gmaps*, *Facebook*, *Twitter*, *You tube*, *Whats app*, *Skype*, entre otros. La web 2.0 es una herramienta muy poderosa para crear y compartir contenidos con inmediatez y dentro de una comunidad global. Esta a su vez comenta y comparte nuestros contenidos e incluso los utiliza en sus propios contenidos, lo que permite una *viralización* de los primeros.

La narración de historias implica construir historias que nos permitan entender conceptos, explorar nuevas vivencias y conocer hechos importantes de la historia, por lo que es muy enriquecedor para el ser humano. Por otro lado, el crear y contar historias es una práctica generacional del ser humano, que permite no solo su adaptación al medio que lo rodea, sino también que le permite registrar sus experiencias dentro de una etapa de la historia. Esto es lo que las personas continuamos haciendo en el siglo XXI, pero a través de diferentes herramientas informáticas que han evolucionado, hasta permitirnos contar: eventos, locaciones, biografías y compartir con el resto de usuarios dentro de una comunidad de internet a nivel global.

La narración web 2.0, es un nuevo método de narración de historias utilizando la web 2.0, así como dispositivos tecnológicos. Esta nueva manera de narrar historias tiene lugar en la pantalla del ordenador y utiliza principalmente las aplicaciones informáticas y

las redes sociales lo que permite armar un escenario virtual (un determinado tiempo y espacio) y contar una historia. Al definir la narración web 2.0, Alexander y Levine (2008, p. 42) señalan que: Como la frase lo indica, es la narración de historias usando herramientas, tecnologías y estrategias Web 2.0. Adicionalmente los autores señalan que este término es bastante reciente , también no muy utilizado y por ende no es el único para llamar a esta nueva narrativa ya que por ejemplo también se puede encontrar en la web a la narrativa web 2.0 con el nombre de: *social media storytelling narración a través de las redes sociales*), *digital storytelling*,(narración digital) *new media storytelling* (narración a través de los nuevos medios), etc., pero los autores aclaran que este término resulta coherente para describir lo que la narración web 2.0 involucra. Por otro lado, es importante recalcar que el concepto de la narración web 2.0 hace énfasis en el uso de estrategias comunicativas que permitan una comunicación efectiva para la correcta aprehensión de las historias. Por este motivo, la narración web 2.0 además de la manera clásica de construir historias, demanda el análisis de las redes sociales, de las aplicaciones y dispositivos tecnológicos para construir historias que permitan una línea argumental clara y por ende una comprensión eficiente.

En definitiva, la narración web 2.0 permite digitalizar nuestras historias, en una época en la que las personas cada vez más desean conocer nuevas historias y tener nuevas experiencias que les permitan compartirlas, comentarlas y reutilizarlos con inmediatez dentro de la comunidad web global.

CAPÍTULO V
LA NARRACIÓN WEB 2.0 APLICADA A LAS HISTORIAS
INDÍGENAS

La narración web 2.0 aplicada a las historias indígenas

Cuando trabajamos con la narración ancestral indígena, la manera formal de investigación, a través de los métodos clásicos de la recopilación y almacenamiento de la información, quedan limitados para poder archivar, transmitir, organizar, promover y fortalecer el conocimiento ancestral y de las tradiciones orales de las etnias indígenas (Willox, Harper, y Edge, 2012). El caso de estudio que se analizará a continuación, reúne un equipo de trabajo de indígenas y no indígenas, el cual explora la utilización de un método nuevo de investigación, que une los medios digitales y la narración, para recolectar la tradición oral de la etnia indígena de Rigolet, en Labrador, una región de la costa atlántica de Canadá. Este método nuevo de investigación es llamado por sus creadores como “digital storytelling” [narración digital] y es nombrado así ya que por un lado, es más parejo a la sabiduría narrativa de la etnia y por otro, permite la participación de la misma comunidad en dicho estudio. Como lo señalan Willox, Harper, y Edge (2012):

En consecuencia, el método de la narración digital es un método que preserva y promueve la sabiduría oral de los indígenas, así como la participación de los miembros de la comunidad, el desarrollo de capacidades, y la celebración de una miríada de historias, vivencias, y mundos de la vida. (p.128)

En este estudio los miembros de la comunidad indígena de Rigolet, (26 participantes), recibieron información para escribir y contar sus propias historias a través del uso de programas informáticos, edición de video y diseño de historias, con el fin de crear su video de corta duración. Adicionalmente, se pidió a los participantes que llevaran sus fotografías para digitalizarlas, artesanías y música que represente su historia. Al final de cada taller los miembros de la comunidad se reunían para escuchar la defensa de las historias digitales y ver como ellos las contaban. Estas historias están disponibles en la página web: www.rigolet.ca

Según el estudio de Willox, Harper, y Edge (2012) ,las entrevistas a los participantes no fueron simplemente de sus experiencias en el proceso de la narración digital sino también su perspectiva de las historias reales que fueron creadas, para descubrir si los participantes encontraron este enfoque valioso o útil. Las opiniones de los participantes fueron sobre varios aspectos entre ellas, el de crear y compartir sus historias digitales. Con respecto al proceso de creación, el estudio indica que: Muchos participantes indicaron, [que la creación de sus propias historias] era una poderosa forma de catarsis y generaba sentimientos de euforia, alegría, orgullo y [un sentimiento de] liberación cuando se completó el proceso creativo. (Willox, Harper, y Edge, 2012)

Con respecto al proceso de compartir las narraciones otros participantes señalaron, que a través de este estudio, se entretrejieron redes de comunicación dentro de toda la comunidad e implicó una conexión entre las etnias indígenas de todo el mundo. Desde la perspectiva indígena compartir sus narraciones, es una forma de alfabetizar el mundo (Smith, 1999) citado por Willox, Harper, y Edge (2012, p.135). Consecuentemente, un proceso vital de este estudio es compartir las narraciones a través de sitios web, redes sociales, correo electrónico y DVDs.

La narración digital es, por lo tanto, una manera de celebrar el individuo y el colectivo, ya que esta, presta respeto y credibilidad a las experiencias de vida de los individuos a través de la co - creación colectiva de relatos individuales, y proporciona a los participantes la oportunidad de trabajar juntos, contar y compartir historias, escuchar a los demás y aprender. Además, mediante la unión de las historias terminadas en conjunto, emerge un tapiz rico, detallado y lleno de matices de voces, proporcionando un contexto y profundidad a las narrativas localizadas y experiencias colectivas. (Willox, Harper, y Edge, 2012, p.132).

CAPÍTULO VI
REFERENTES

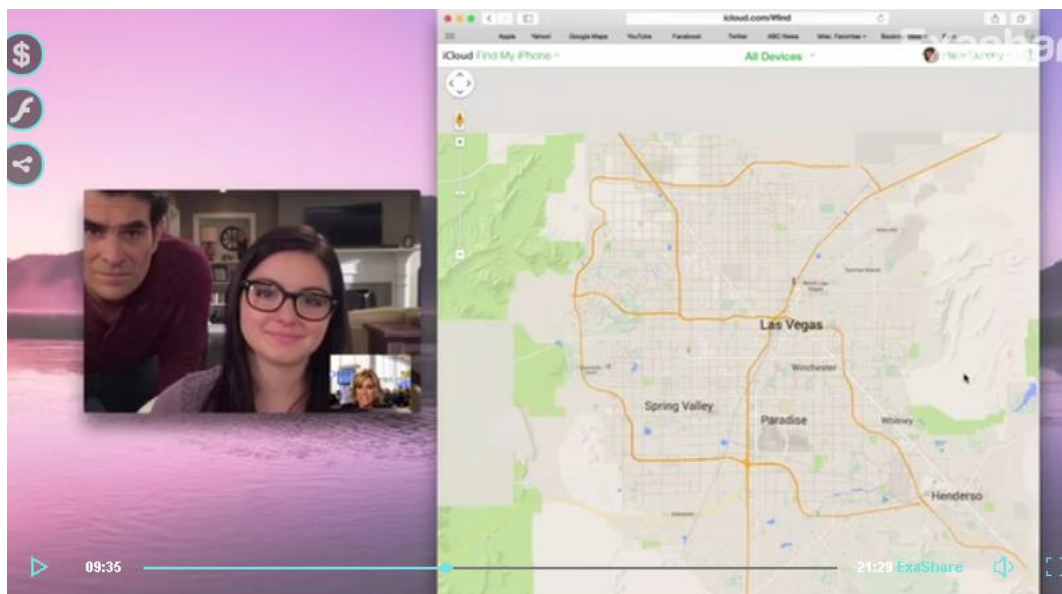
Referentes

Connection Lost - Modern Family.

Este episodio narra la historia de una madre de familia (Claire), que intenta localizar intensamente a su hija (Haley), que presuntamente se fugó para casarse con su novio y parece estar embarazada. Claire está en el aeropuerto sin su celular pero conversa con su familia a través de una aplicación web 2.0 llamada video chat. La historia se desarrolla en la interfaz de un video chat, en la que los actores participan a través de diálogos clásicos, pero usando varios dispositivos tecnológicos. La historia se hace más interesante cuando Claire localiza el celular de Haley (a través de la utilización de una utilidad web 2.0) en las vegas y piensa que se va a casar con su novio, lo que le preocupa aún más. Finalmente, Claire localiza a Haley, quien está en su misma casa y el episodio termina de manera irónica.



Captura de pantalla de la utilización de la narrativa web 2.0 en *Modern Family*



Captura de pantalla de la utilización de la narrativa web 2.0 en *Modern Family*



Captura de pantalla de la utilización de la narrativa web 2.0 en *Modern Family*

Google Search: Reunión.

Este es un producto audiovisual elaborado como *storytelling* de la empresa Google, en la que se utiliza el lenguaje cinematográfico tradicional con el lenguaje web 2.0, específicamente *Google Maps*, *Google plus*, y *Google Search*.



Captura de pantalla del *screen shot* del video *Google Search: Reunión*

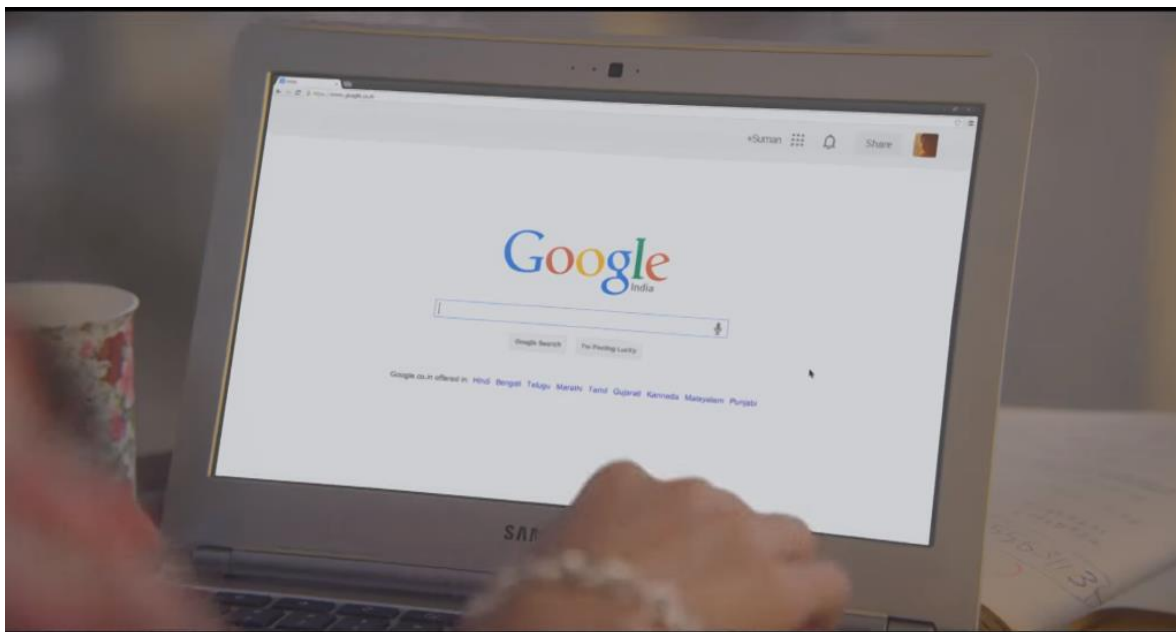
La historia que se narra es sobre el reencuentro de dos amigos de la infancia que fueron divididos tras la división de los países de la India y Pakistán en 1947. En esta historia la nieta decide darle un regalo de cumpleaños a su abuelo reencontrándose con su amigo de infancia. A través de los utilidades de la web 2.0, la nieta logra reunir a estos dos grandes amigos en un emotivo reencuentro. En este producto se puede ver como la web 2.0 ocupa un papel preponderante en la narración de esta historia. Así mismo, se puede ver como se unen los lenguajes cinematográficos y la web 2.0 para la creación de este proyecto.



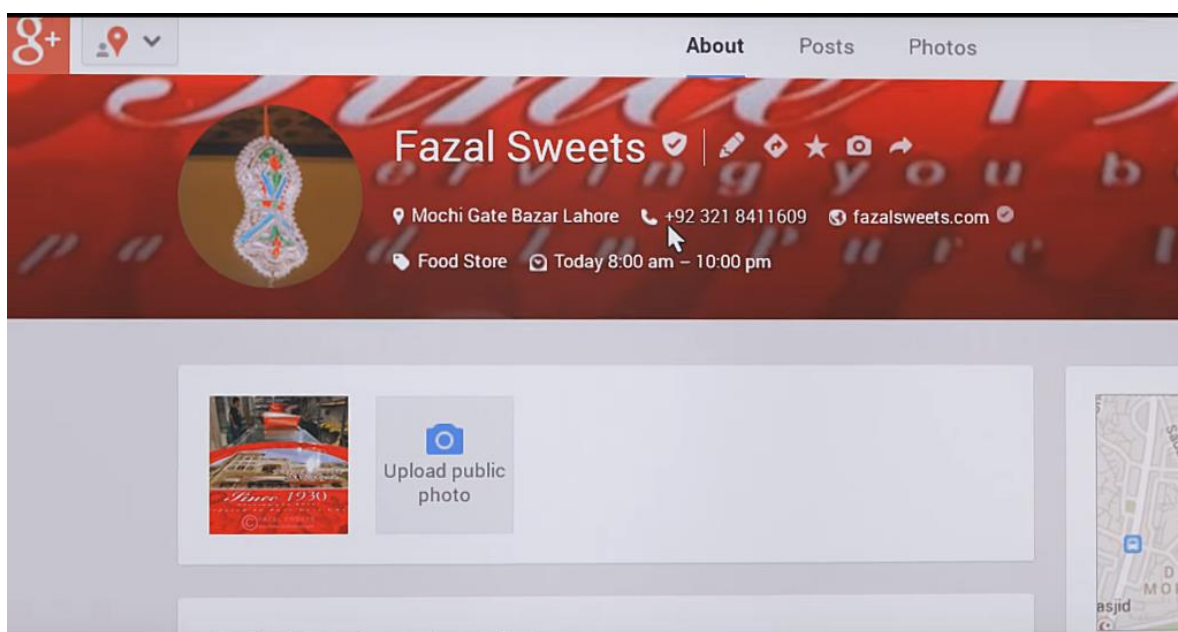
Captura de pantalla del plano contra plano del video *Google Search: Reunión*



Captura de pantalla del plano detalle del video *Google Search: Reunión*



Captura de pantalla del plano detalle del video *Google Search: Reunión*



Captura de pantalla del *screen shot* del video *Google Search: Reunión*

Web Therapy.

Web Therapy es una serie de televisión en la cual a Fiona Wallice, una terapeuta, decide innovar la manera clásica de hacer sesiones por una nueva llamada "Terapia de Web". Debido a esto, Fiona implementa su propio programa de sesiones de tres minutos a través de cámaras web, con lo cual pretende lograr resultados eficaces, atraer inversores y hacer su técnica una nueva opción de tratamiento en todo el mundo.

Fiona lucha con su obsesión de promover su nuevo método de terapia web, dentro de sus terapias con sus clientes lo que le da el toque humorístico a la serie. Adicionalmente, Fiona tendrá que aprender a superar su falta de habilidad para escuchar a la gente si quiere ser una terapeuta exitosa.



Captura de pantalla de la *intro* de la serie *Web Therapy*



Captura de Pantalla del tratamiento estético de la serie *Web Therapy*



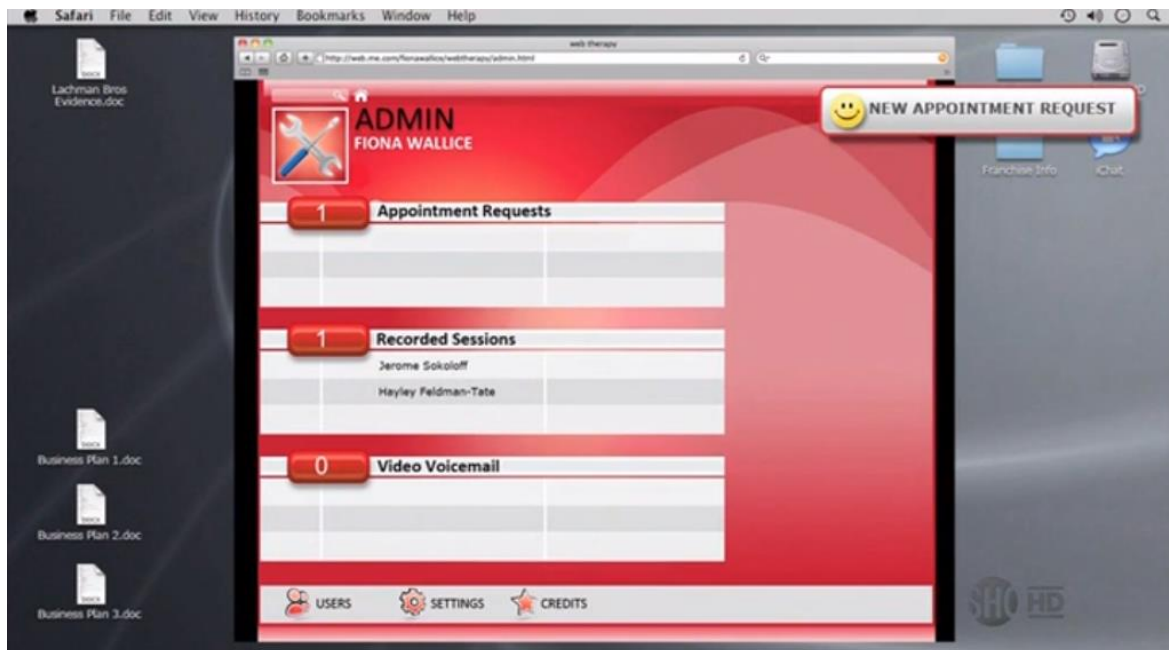
Captura de pantalla del *screen hot inicial* de la serie *Web Therapy*



Captura de pantalla del *close up* de la serie *Web Therapy*



Captura de pantalla del *screen hot* de la serie *Web Therapy*



Captura de pantalla del uso de la web 2.0 en la serie *Web Therapy*

CAPÍTULO VII

EL PROYECTO DE NARRACIÓN WEB 2.0:

HAWARIKUNA 2.0

El proyecto de narración web 2.0: *Hawarikuna 2.0*

Hawarikuna 2.0 es el nombre del proyecto web que consiste en la creación de historias de tradición oral de la etnia indígena de Otavalo, a través de la narración web 2.0. La tradición oral de la etnia de Otavalo, consta de historias orales, tradiciones, así como música, vestuario y colores que permiten establecer parámetros claros de producción artística - estética como en el caso de la línea gráfica, valores de plano, vestuario, escenarios y utilería.

Las historias que se cuentan en el presente proyecto, serán contadas a través de un personaje (investigadora) que irá armando una historia a través de las redes sociales y aplicaciones web. Esta investigadora, contactará a diferentes indígenas de la etnia de Otavalo (entrevistado), para que le transmita su tradición oral (mitos, tradiciones, manifestaciones culturales) a través de una video-llamada. Cada historia sucede como un evento en vivo, la cual es seguida (a través de la web 2.0) por la investigadora.

La investigadora utilizará las redes sociales, utilidades y las aplicaciones web para entender la información más específica y para adentrarse en la historia. Los elementos que ella utilizará para este efecto serán: *Google maps, Google, Skype, You tube, Facebook , Twiter y blog.*

La historia tendrá como línea argumental la narración del entrevistado para luego basarse en la investigación de la reportera. Los planos que se utilizarán para efectivizar esto es el *screen shot* y los planos medios así como los generales. Estos planos serán usados para ubicar y relacionar al entrevistado con la investigadora.

El episodio finaliza cuando el investigador escribe en su blog un resumen de la historia indígena.

CAPÍTULO VIII
LIBRO DE PRODUCCIÓN

Libro de producción

Título del proyecto.

Hwarikuna 2.0

Logo.



Tag line.

Historias indígenas narradas a través de la web 2.0 y el lenguaje audiovisual tradicional.

Log line.

Diana es una etnógrafa que entrevista a jóvenes de la Etnia de Otavalo, sobre sus tradiciones ancestrales. Diana tratará de resumir cada tradición antes de que finalicen, siguiéndolas e investigándolas a través del uso de las herramientas web 2.0.

Sinopsis.

Hawarikuna 2.0 es un programa educativo- cultural en el que se narran historias de la etnia indígena de Otavalo, a través de aplicaciones informáticas y dispositivos móviles.

Las historias tratadas serán contadas por un “entrevistado” indígena (Sairy), quien las relatará a la “investigadora” (Diana), a través de una video-llamada. Cada historia es considerada un evento en las redes sociales, el cual será seguido por Diana a través de las mismas. Así mismo, la investigadora utilizará otras aplicaciones de la web 2.0 para poder

entender los términos autóctonos de cada historia. Cada historia, se desarrollará principalmente, en la pantalla de una computadora, pero también se utilizarán planos de ubicación de los actores, así como planos medios y detalles. La historia termina cuando, el evento en las redes sociales se termina y se leen los comentarios de los asistentes. Seguidamente, Diana escribe en su blog un resumen de la historia escuchada.

Ficha Técnica.

Productor	Jonathan Tamayo
Título	<i>Hawarikuna 2.0</i>
Log line	Historias indígenas narradas a través de la web 2.0 y el lenguaje cinematográfico.
Tipo	Cápsula
Formato televisivo	Serie
Género	Educativo
Capítulos	15 por temporada
Idioma	Español
Duración	3 min y 30 seg.
Formato de imagen	1080 p HD
Producción	Preproducción – 4 semanas Producción – 5 semanas Postproducción – 5 semanas
Audiencia	A, B y C
Censura	Clasificación A: apto para todo público.
Difusión	Pregrabado

Propuesta Argumental.

Hawarikuna 2.0 es un programa de docu-ficción que empieza con una entrevista en Skype realizada por Diana, una investigadora de las historias ancestrales indígenas de la etnia de Otavalo. Diana está en su oficina con una taza de café mirando a su laptop, se sienta frente a su escritorio y usa la computadora. Desde allí vemos en screen shot, lo que sucede dentro de ella. Diana abre su página web allí se ve el nombre de la historia o tradición tratada y la descripción de Diana.

Seguidamente, Diana hace una videollamada en Skype, en donde aparece su rostro, luego el rostro de Sairy, quien es la persona de la etnia indígena de Otavalo. Se saludan. Diana inicia las preguntas, Sairy contesta pronunciado un término desconocido para la gente. Como por ejemplo: *Champus*. La investigadora busca en las aplicaciones web 2.0 (por ejemplo en *Google Search*), qué significado tiene y para qué sirve.

Sairy es un indígena de Otavalo, que organiza a manera de evento, las historias o tradiciones, contadas a Diana. Así mismo, Sairy tiene conocimiento de las redes sociales y dispositivos móviles.

Luego de una segunda pregunta Sairy abandonará la conversación vía Skype, en ese instante Diana escribirá la primera parte de la historia en su blog. A continuación Diana, recibirá notificaciones de los asistentes al evento vía Twitter en donde analizará los comentarios y utilizará un blog de traducción *Kichwa* para descubrir el significado de los mismos.

Finalmente, Diana abrirá su blog y escribirá un resumen de la historia o tradición en su blog. El programa finaliza cuando se hace un plano medio de Diana frente a la computadora y ella cierra la laptop y se sale de su oficina.

Target y horario.

El target propuesto para este producto es para hombres y mujeres de entre 25 a 45 años de edad y la audiencia incluye a los tipos A, B Y C. El perfil del público corresponde a personas con nivel académico alto con un estrato socioeconómico alto y medio, apasionado por la educación, cultura y la web 2.0.

La franja horaria propuesta para este producto, es la de la franja horaria familiar, es decir dentro del horario de las 06h00 a las 18h00.

Casting.

Para el personaje de “investigador”.

En el proceso de selección se buscará una actriz o actor de entre 25 a 35 años, con conocimientos de nivel intermedio en redes sociales, aplicaciones web 2.0 y herramientas de computación. También es imprescindible que la persona que consiga el papel de entrevistador tenga un nivel intelectual alto, con conocimientos básicos de las etnias del Ecuador y con calidad humana. Finalmente, es necesario que sea sociable y tenga personalidad abierta.

Dentro del contexto de la caracterización del personaje es necesario que la actriz o actor use lentes, lleve manillas de la etnia de Otavalo, debe ser espontáneo, debe ser cálido en su trato, debe llevar un look safari - urbano, y su motivación es la de conocer nuevas culturas.

Para el personaje del “entrevistado”.

Para el papel de entrevistado, es necesario que las personas elegidas (15), tengan un buen desenvolvimiento y facilidad de palabra frente a la cámara (no es indispensable que sea actor). Además, se precisa que las personas, pertenezca a la etnia indígena de Otavalo y que practique su cultura.

Dentro del contexto de la caracterización del personaje es necesario que las personas con el papel de “entrevistado” lleven el atuendo típico de la etnia, y/o elementos característicos de la misma. Es necesario que el director de arte utilice a discreción estos elementos para no sobre-caracterizar ni distraer la atención del personaje. El lenguaje del personaje debe ser contemporáneo, simple y cordial.

En la elección del casting, el director de este, deberá mantener un conocimiento básico sobre la cultura indígena de Otavalo y de sus tradiciones, para seleccionar a las personas más adecuadas para el papel de “entrevistado”. Por otra parte, el director de casting deberá medir el interés de los participantes, por conocer diferentes etnias, su deseo de viajar y su manera de socializar con personas de otras culturas.

Estructura General.

Hawarikuna 2.0 consta de 15 episodios por temporada, los mismos que tendrán por duración 3 minutos con 30 segundos. Cada temporada incluirá 10 episodios sobre tradiciones y 5 episodios sobre historias indígenas (mitos, relatos y leyendas).

Episodio 1: El Wacha Karai.

Diana debe escribir acerca de la tradición *Wacha Karai* en su página de blog. Mediante un video llamada, ella tendrá que sintetizar esta historia, pero debido a la abundancia de palabras desconocidas, ella tendrá que utilizar un blog de traducción *kichwa* y las redes sociales para entender a detalle las prácticas de esta tradición.

Episodio 2: La minga.

Diana deberá escribir en su página de blog acerca de la tradición de la *Minga*, para ello, entrevistará a Sisa, a través de una video-llamada. Diana deberá recurrir a la aplicación de *Google Search*, un diccionario de traducción *kichwa* y las redes sociales para poder entender a fondo cuál es la motivación para realizar esta práctica.

Episodio 3: El Inti Raimy.

Diana entrevistará a Curi vía Skype para escribir en su página de blog acerca de la tradición del *Inti Raimy*. Pero debido a que hay muchas palabras y símbolos desconocidos, Diana tendrá que ingresar a un blog, mirar un video y traducir varios términos *kichwas* para poder escribir un resumen de esta tradición.

Episodio 4: La Fiesta del Yamor

Diana entrevistará a Curi vía Skype para escribir en su página de blog acerca de la tradición del *Yamor* Pero debido a que hay muchas palabras y prácticas desconocidas,

Diana tendrá que ingresar a una página web ver un video y fotografías para poder escribir un resumen de esta tradición. Además podrá enterarse de los detalles al revisar los comentarios en el *Hashtag* del evento.

Episodio 5: El Koya Raymi.

Diana entrevistará a Achic vía Skype para escribir en su página de blog acerca de la tradición del *Koya Raymi*. Ya que es una tradición antigua y casi desconocida, Diana tendrá que ingresar a una página web ver fotografías y analizar los comentarios de *Twitter* para poder escribir un resumen de esta tradición.

Episodio 6: La Fiesta del Coraza.

Diana entrevistará a Kukuri vía Skype para escribir en su página de blog acerca de la tradición del *Koya Raymi*. Ya que es una tradición dancística, Diana tendrá que ver varios videos y traducirá algunos términos *kichwas* en un blog para poder escribir un resumen de esta tradición en su blog. Diana logrará su objetivo leyendo los comentarios de esta tradición en *Twitter*.

Episodio 7: El Sawary Raymi

Diana entrevistará a Ataw vía Skype para escribir en su página de blog acerca de la tradición del *Koya Raymi*. Ya que es una tradición de boda, Diana tendrá ver varios videos y traducirá algunos términos *kichwas* para poder escribir un resumen de esta tradición en su blog. Diana logrará su objetivo leyendo los comentarios de esta tradición en *Twitter*.

Episodio 8: El Raymicuna

Diana entrevistará a Chuki vía Skype para escribir en su página de blog acerca de la tradición del *Raymicuna*. Diana tendrá que leer un blog , usar *Youtube* y traducir algunos

términos algunos términos *kichwas* para poder escribir un resumen de esta tradición. Diana logrará su objetivo leyendo los comentarios y la información de esta tradición en *Twitter*.

Episodio 9: El Kapac Raymi

Diana entrevistará a Hawka vía Skype para escribir en su página de blog acerca de la leyenda del *Kapac Raymi*. Ya que Illari abandona la conversación, Diana tendrá que leer un blog , y la información de las redes sociales para poder completar la historia.

Episodio 10: El Pawkar Raymi

Diana entrevistará a Cantuta vía Skype para escribir en su página de blog acerca de la leyenda del *Pawkar Raymi* . Ya que Cantuta abandona la conversación, Diana tendrá que leer un blog , y los comentarios en *Twitter* para poder completar la historia.

Episodio 11: Nina Paccha

Diana entrevistará a Khallwa vía Skype para escribir en su página de blog acerca de la leyenda del *Nina Paccha*. Diana tendrá que leer un blog y traducir algunos términos *kichwas* para poder entender la leyenda. Para terminar su historia, Diana leerá los comentarios de una fan-page para poder sintetizar la leyenda en su blog.

Episodio 12: La Paila en la Laguna

Diana entrevistará a Khallwa vía Skype para escribir en su página de blog acerca de la leyenda del *La Paila en la Laguna* . Diana tendrá que leer un blog y traducir algunos términos *kichwas* para poder entender la leyenda. Para terminar su historia, Diana leerá los comentarios de una fan-page para poder sintetizar la leyenda en su blog.

Episodio 13: La Crianza del Agua

Diana entrevistará a Killasumaq vía Skype para escribir en su página de blog acerca de la leyenda del *La Crianza del Agua*. Diana tendrá que leer un blog y traducir algunos términos kichwas para poder entender la leyenda. Para terminar su historia, Diana leerá los comentarios de una fan-page para poder sintetizar la leyenda en su blog.

Episodio 14: El Taita Imbabura

Diana entrevistará a Kusi vía Skype para escribir en su página de blog acerca de la leyenda del *El Taita Imbabura*. Diana tendrá que leer un blog y traducir algunos términos kichwas para poder entender la leyenda. Para terminar su historia, Diana leerá los comentarios de una fan-page para poder sintetizar la leyenda en su blog.

Episodio 15: La Cochamama

Diana entrevistará a Mayua vía Skype para escribir en su página de blog acerca de la leyenda del *Cochamama*. Diana tendrá que leer un blog y traducir algunos términos kichwas para poder entender la leyenda. Para terminar su historia, Diana leerá los comentarios de una fan-page para poder sintetizar la leyenda en su blog.

Escaleta.

T/S	T/T	CONTENIDO	RESPONSABLE
00:15	0:00:15	Introducción del Programa	VTR
01:00	0:01:15	Lectura del blog, saludo, realización pregunta	Actriz
00:30	0:01:45	Respuesta pregunta	Actriz
00:15	0:02:00	Búsqueda en <i>Google Maps</i> locación	Actriz
00:15	0:02:15	Búsqueda de videos termino desconocido	Actriz
00:25	0:02:40	Salida del actor y escritura en blog	Actor - Actriz
00:20	0:03:00	Entrada de mensaje y traducción del término	Actriz
00:20	0:03:20	Escritura en el blog y salida de la oficina	Actriz
Tiempo total 0:03:30 minutos (colchón 0:00:10 segundos)			

Presupuesto.

Fase	Item	Tiempo	Unidad	Pers.	Precio U	Total	Obs.
1)	Desarrollo						
	Documentación - Investigación	1	mes	1	700,00	700,00	Contrato
	Asesoría Otavaleño	1	mes	1	500,00	500,00	Contrato
	Registro propiedad intelectual	1	semana	1	150,00	150,00	Servicio
		Subtotal 1 Gastos Generales				1350,00	
		Imprevistos 5%				67,5	
		Subtotal 2 Gastos Generales				1417,50	
		Iva 12%				170,10	
		Total gastos de desarrollo \$				1587,60	
2)	Pre- producción						
	Productor	2	meses	1	4000,00	4000,00	Contrato
	Asistente de producción	2	meses	1	3000,00	3000,00	Contrato
	Equipo de Arte						
	Escenógrafo	2	semanas	1	1000,00	1000,00	Contrato
	Asistente escenógrafo	2	semanas	2	800,00	1600,00	Contrato
	Diseñador y animador	2	semanas	1	1600,00	1600,00	Contrato
	Diseñador de modas	2	semanas	1	800,00	800,00	Contrato
	Confección de vestuario	4	semanas	1	500,00	500,00	Compra
	Equipo de Iluminación						
	Gaffer	2	semanas	1	400,00	400,00	Contrato
	Asistente de iluminación	2	semanas	1	380,00	380,00	Contrato
	Servicios						
	Agua	9	semanas	1	100,00	100,00	Servicio
	Luz	9	semanas	1	150,00	150,00	Servicio
	Limpieza	9	semanas	1	200,00	200,00	Contrato
	Casting						
	Director de casting	2	semanas	1	800,00	1600,00	Contrato
	Fotografía para casting						
	Operadores de cámara	2	semanas	1	350,00	350,00	Contrato
	Asistentes de cámara	2	semanas	1	350,00	350,00	Contrato
	Equipo de Grabación						
	Cámaras y trípodes	2	semanas	2	500,00	1000,00	Alquiler
	Memorias de grabación	2	semanas	2	120,00	240,00	Compra
	Alquiler equipo sonido	2	semanas	2	320,00	640,00	Alquiler
	Locaciones de casting						
	Alquiler de locación	2	semanas	1	1600,00	1600,00	Alquiler
	Garantía			1	400,00	400,00	Alquiler
	Catering para casting						
	Servicio de catering	2	semanas	1	1000,00	1000,00	Contrato
		Subtotal 1 Gastos Generales				20910,00	
		Imprevistos 5%				1045,50	
		Subtotal 2 Gastos Generales				21955,50	
		Iva 12%				2634,66	
		Total gastos de desarrollo \$				24590,16	

Fase	Ítem	Tiempo	Unidad	Pers.	Precio/u	Total	Obs.
3)	Producción						
	Personal de Dirección						
	Director	4	semanas	1	1800,00	1800,00	Contrato
	Asistente de dirección	4	semanas	1	1000,00	1000,00	Contrato
	Personal de Producción						
	Productor	4	semanas	1	2000,00	2000,00	Contrato
	Asistente de producción	4	semanas	1	1100,00	1100,00	Contrato
	Promoción						
	Elenco en el intro	1	día	4	250,00	1000,00	Contrato
	Elenco en el Programa						
	Actor principal	4	semanas	1	1500,00	1500,00	Contrato
	Actores secundarios	4	semanas	3	800,00	2400,00	Contrato
	Personal de Fotografía						
	Director de Fotografía	4	semanas	1	1200,00	1200,00	Contrato
	Camarógrafos	4	semanas	2	450,00	900,00	Contrato
	Electricista	4	semanas	1	480,00	480,00	Contrato
	Grip	4	semanas	1	480,00	480,00	Contrato
	Personal de Arte						
	Director de Arte	4	semanas	1	1200,00	1200,00	Contrato
	Equipo de escenografía	4	semanas	3	600,00	1800,00	Contrato
	Vestuarista	4	semanas	1	580,00	580,00	Contrato
	Maquillador	4	semanas	1	650,00	650,00	Contrato
	Personal de Sonido						
	Sonidista	4	semanas	1	950,00	950,00	Contrato
	Microfonista	4	semanas	1	800,00	800,00	Contrato
	Equipo de grabación					0,00	
	Cámara de video	4	semanas	2	650,00	1300,00	Alquiler
	Tripodes	4	semanas	2	230,00	460,00	Alquiler
	Disco Duro (1 TB)	4	semanas	2	120,00	240,00	Compra
	Kit de sonido	4	semanas	2	380,00	760,00	Alquiler
	Kit de iluminación	4	semanas	2	550,00	1100,00	Alquiler
	Logística					0,00	
	Transporte -traslado Otavalo	4	semanas	1	800,00	800,00	Compra
	Alimentación	4	semanas	1	1700,00	1700,00	Compra
	Pólizas						
	Seguro personal técnico	4	semanas	1	2000,00	2000,00	Contrato
	Seguro elenco	4	semanas	1	800,00	800,00	Contrato
	Seguro de equipos	4	semanas	1	6000,00	6000,00	Contrato
	Otros						
	Contador	9	semanas	1	950,00	950,00	Contrato
		Subtotal 1 Gastos Generales \$				34450,00	
		Imprevistos 5%				1722,50	
		Subtotal 2 Gastos Generales \$				36172,50	
		Iva 12%				4340,70	
		Total Gastos Producción \$				40513,20	

Tratamiento Audiovisual.

Propuesta de Arte.

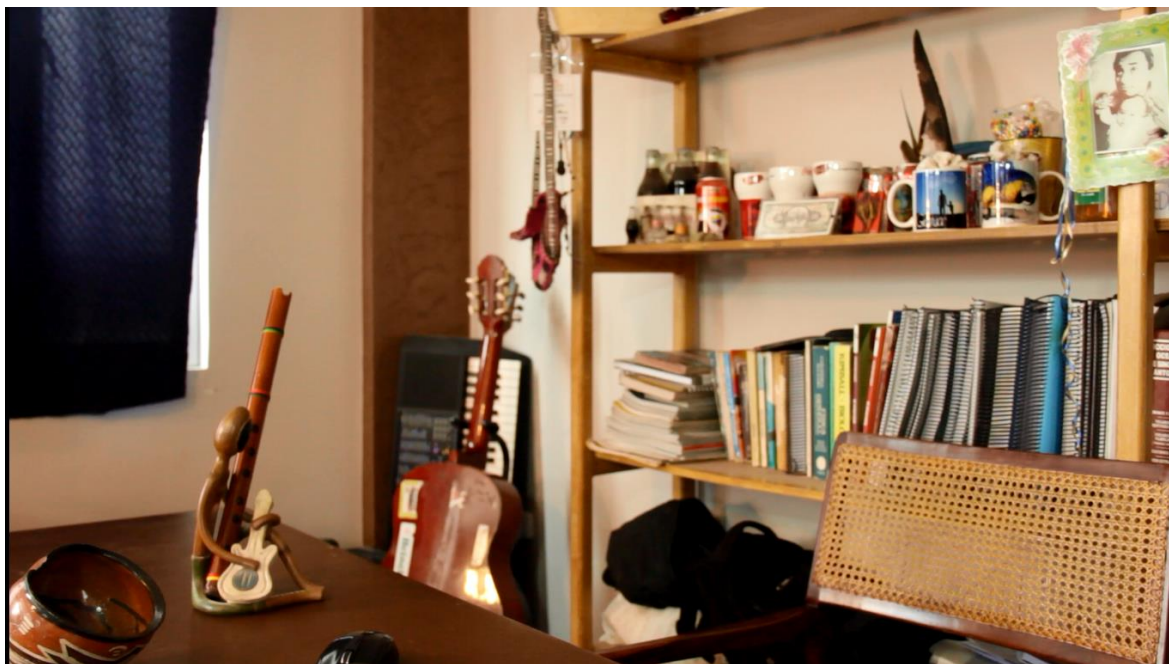
Escenografía.

La escenografía para *Hawarikuna 2.0* consiste en una oficina o cuarto de estudio (preferiblemente sin luces externas), con un estilo etno – urbano. Para caracterizar a la oficina se precisa de: un escritorio sencillo, un librero en la parte trasera, una silla con ruedas y un aparador.

Para la caracterización de la oficina se utilizarán estatuillas, floreros, porta-esferos, lámparas o mamparas, y cuadros étnicos. Cada uno de estos será característico de las etnias y nacionalidades del Ecuador.



Modelo de escenario para el programa *Hawarikuna 2.0*



Decoración para el cuarto de estudio del programa *Hawarikuna 2.0*



Props para el programa *Hawarikuna 2.0*



Utilería para el escenario del programa *Hawarikuna 2.0*

Vestuario.

El vestuario para el personaje de “investigador” es de estilo *Indie*. El estilo *Indie* en el caso de el personaje sea mujer, esta compuesto de: un sombrero, gafas, una chaqueta o saco, una camisa, una bufanda o chal, collares, manillas etno, un pantalón y botas o zapatillas de caminata. Todo esto debe combinarse entre lo etno y lo urbano, y los colores deben remontar a los colores característicos de las etnias del Ecuador, esto es lila, morado, amarillo, turquesa, verde amarillento, azul y rojo.



Estilos de vestuario para el personaje de “investigador” femenino de *Hawarikuna 2.0*

El vestuario para el personaje de “investigador” en el caso de que sea hombre, debe también lucir un estilo: *Indie*. Esto es un gorro, gafas, camisa, bufanda o collar, muñequeras, pantalones Slim, botas o zapatillas para caminar. Así mismo, los colores de las prendas remontan a los colores característicos de las etnias del Ecuador, esto es lila, morado, amarillo, turquesa, verde amarillento, azul y rojo.



Estilos de vestuario para el personaje de “investigador” masculino de *Hawarikuna 2.0*

Para el vestuario de los “entrevistados”, se precisa que usen el traje típico de la etnia de Otavalo, que para los hombres consta de: un sombrero, una trenza, poncho una camisa, pantalón y alpargatas.



Vestuario personaje entrevistado masculino

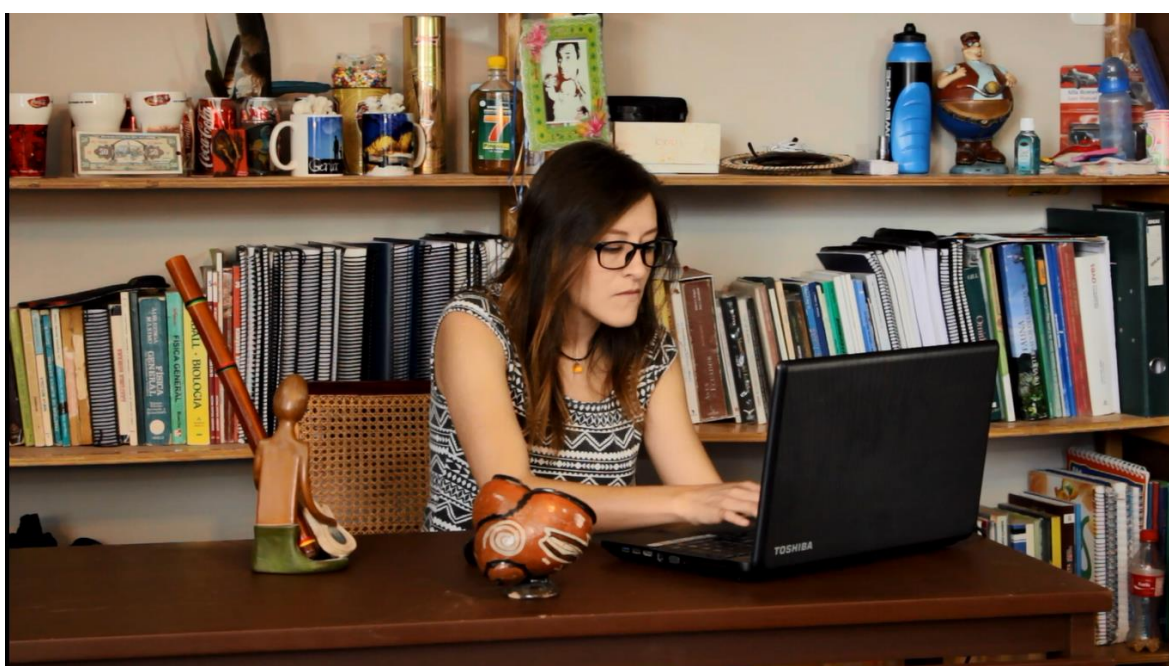
El vestuario de las mujeres incluye una blusa, una faja y una *fachalina*, un *anaco*, un chal, un collar, manillas, aretes y un atado en su cabello. El director de arte podrá retirar algunos insumos para no sobrecargar la caracterización del personaje.



Vestuario personaje entrevistado femenina

Propuesta de Fotografía.

Hawarikuna 2.0 será grabado a 2 cámaras con angulación normal. La primera se limitará a registrar un plano general y un plano corto, mientras que la segunda realizará planos detalles y registrará a manera de *web cam*. Por otro lado, es importante resaltar la incorporación de *l scren shot* , como una nueva propuesta estética visual, con lo cual se registrarán las actividades que se realizan dentro de la computadora.



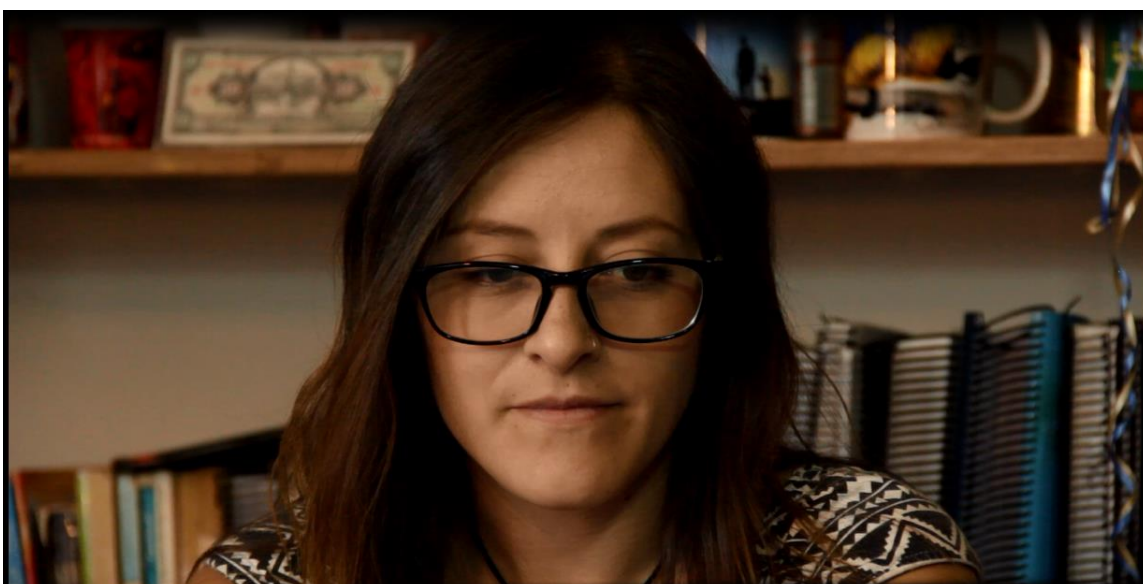
Plano general a registrar de la cámara uno

La primera cámara deberá cubrir el performance del personaje “investigador”, por lo tanto, servirá para obtener tomas de respaldo y se aprovechará para registrar el audio.

En cambio, la segunda cámara realizará el papel de la *web cam*, es decir se fijará frente a la computadora, tableta y *smart phone* y grabará como que si fuera la cámara de una computadora, tableta y *smart phone*.



Plano corto a registrar de la cámara dos



Primer plano (web cam) a registrar de la cámara dos



Plano detalle a registrar de la cámara dos

No está demás aclarar que debido a la estética visual del programa, todos los planos hechos, van a ser estáticos. Esto incluye el zoom in/ out, dolly y los paneos.

Propuesta de sonido y musicalización.

Se destinarán dos micrófonos corbateros. Uno para el personaje del “entrevistador” y otro para el personaje de “entrevistado”, a través de esto, se anulará los ruidos producidos por el eco, en la primera locación y los ruidos producidos por el ambiente en la segunda. Así mismo, se utilizarán dos micrófonos omnidireccionales, para poder captar los sonidos ambientales, de las locaciones en donde se encuentran ambos personajes.

Para la musicalización del intro y outro se utilizará una canción folclórica tradicional contemporánea de Otavalo, se gestionará el permiso de uso con sus creadores.

Por otro lado, y a modo de banda sonora, se utilizarán canciones folklóricas contemporáneas, para generar una identificación con la etnia indígena de Otavalo.

Como última finalidad, se utilizarán efectos de sonido para enfatizar las acciones y emociones del programa.

Cronograma de actividades.

La ejecución del presente cronograma corresponde a una herramienta de organización para llevar una producción efectiva en la realización de *Hawarikuna 2.0*. En esta se detalla el número de semana en la que se realiza cada actividad, así como la fecha máxima de plazo para cumplirlas y la persona responsable de cada una de ellas.

Se utilizarán 14 semanas (4 meses) en horario de 8 a 17h00, para la realización de una temporada televisiva, es decir para completar los 15 episodios. El cronograma está dividido por 3 etapas: la primera es la pre- producción y contiene 5 semanas. La segunda etapa es la producción, la misma que está dividida en 4 semanas y la tercera y última etapa es la de la post- producción, la misma que demanda 5 semanas, dando una duración total de 14 semanas, es decir 4 meses.

Pre-producción.

Sem.	Actividad	Plazo	Responsable
1	Documentación	4 semanas	Producción
	Plan de financiamiento: presupuesto y gastos	2 semanas	Producción
	Lista de personal de dirección	1 semana	Producción
	Lista de personal técnico	1 semana	Producción
	Firma de contrataciones	1 semana	Producción
2	Planificación con los directores	1 semana	Producción
	Realización del plan de rodaje	2 semanas	Producción
	Elaboración del guión técnico y storyboard	2 semanas	Producción
	Diseño de escenografía	1 semanas	Escenógrafo
	Construcción de escenografía	2 semanas	Escenógrafo
	Diseño de iluminación	2 semanas	Director Fotografía
3	Elaboración de la línea gráfica y animación	3 semanas	Dirección de Arte

	Adquisición de vestuario	2 semanas	Vestuarista
	Contrato de servicios	2 semanas	Producción
	Casting para “entrevistador (1)” y “entrevistados (15)”	4 semanas	Director de Casting
	Selección actores	1 semana	Director de Casting
4	Montaje de escenografía, luces y equipo técnico	3 semana	Director Fotografía
	Prueba de equipos técnicos	1 semana	Personal Técnico
	Ensayo puesta en escena	1 semana	Director
5	Semana de imprevistos	1 semana	Producción

Producción.

Sem.	Actividad	Plazo	Responsable
1	Promocional del programa	1 semana	Director
	Intro y Outro del programa	1 semana	Editor
2	Realización programas 1, 2,3, 4 y 5	1 semana	Director
3	Realización programas 6,7,8, 9 y 10	1 semana	Director
4	Realización programas 11, 12, 13, 14, 15	1 semana	Director

Post-producción.

Sem.	Actividad	Plazo	Responsable
1	Clasificar registros de audio y video por episodios	1 semana	Producción
	Edición de episodios 1,2,3	2 semanas	Editor
	Colorización y masterización episodios 1,2,3	2 semana	Editor
	Entrega de corte final episodios 1,2,3	1 semana	Editor
2	Edición de episodios 4,5,6	2 semanas	Editor
	Colorización y masterización episodios 4,5,6	2 semana	Editor

	Entrega de corte final episodios 4,5,6	1 semana	Editor
3	Edición de episodios 7,8,9	2 semanas	Editor
	Colorización y masterización episodios 7,8,9	2 semana	Editor
	Entrega de corte final episodios 7,8,9	1 semana	Editor
4	Edición de episodios 10,11,12	2 semanas	Editor
	Colorización y masterización episodios 10,11,12	2 semana	Editor
	Entrega de corte final episodios 10,11,12	1 semana	Editor
5	Edición de episodios 13,14,15	2 semanas	Editor
	Colorización y masterización episodios 13,14,15	2 semana	Editor
	Entrega de corte final episodios 13,14,15	1 semana	Editor

Plan de Rodaje.

Programa:	Hawarikuna 2.0
Lugar:	Estudio Producción de Televisión
Horario:	08h00 a 17h00
Fecha:	9 de Abril de 2016
Productor:	Jonathan Tamayo
Etapas:	Primera temporada

Hora	Actividad	Responsables
8h00	Montaje de Escenografía	Escenógrafo, iluminador
08h30	Pruebas equipo técnico	Director de iluminación, asistentes, equipo técnico, Director.
8h45	Reunión de producción	Equipo de producción, equipo técnico.
9h00	Traslado de participantes	Chofer, actores
9h00	Preparación de equipo técnico	Equipo técnico y equipo de producción
9h00	Llegada de los actores	Actores, asistente de piso
9h30	Maquillaje y vestuario	Vestuarista, maquillista, actores
9h45	Ensayo general	Equipo técnico, equipo de producción, actores
10h00	Indicaciones generales	Equipo técnico, equipo de producción, actores
10h15 a 12h00	Rodaje	Equipo técnico, equipo de producción, actores
12h00 a 13h00	Receso	Equipo técnico, equipo de producción, actores
13h00 a 15h00	Segundo rodaje	Equipo técnico, equipo de producción, actores
15h00	Revisión del material y clasificación	Dirección de producción, Director
16h00	Planificación y lineamientos	Equipo de producción
16h15	Desmontaje	Equipo técnico, equipo de producción.
17h00	Retiro	Equipo técnico, equipo de producción, actores, equipo de arte.

Guión técnico.

Programa Piloto *Wachakaray*

ESC 1: INT. OFICINA DE DIANA. DÍA PLANO GENERAL - DIANA EN LA OFICINA PLANO MEDIO CORTO - DIANA

Diana está en su oficina frente a su laptop. OVER THE SHOULDER - DE LA COMPUTADORA DE DIANA POINT OF VIEW - DIANA
PLANO DETALLE - OJOS DE DIANA

*SCREEN SHOT - COMPUTADORA DE DIANA

Abre su blog y podemos ver en la pantalla que dice: (CULTURA EN LA ETNIA DE OTAVALO POR DIANA SORIA, ETNÓGRAFA)

PLANO MEDIO CORTO - DIANA

Se aprecian fotografías de gente comiendo alimento en un cementerio.

PLANO DETALLE - OJOS DE DIANA

Diana cierra el navegador y podemos verla en la pantalla de la computadora. Da click en el contacto que dice KUSHI YACHIC y se abre una casilla azul en donde aparecerá KUSHI YACHIC. Diana se arregla el cabello mientras suena la llamada en espera. KUSHI YACHIC contesta la llamada y aparece en la pantalla.

*SCREEN SHOT - ACERCAMIENTO A CUSHI YACHIK PLANO MEDIO CORTO - DIANA EN LA OFICINA
DIANA
¿Hola KUSHI como estas?

SCREEN SHOT - ACERCAMIENTO A KUSHI YACHIK

ESC 2: EXT. PATIO CENTRAL DEL CEMENTERIO DE OTAVALO. DÍA
PLANO MEDIO CORTO FRONTAL (SIMULANDO A WEB CAM) - KUSHI VIENDO A CÁMARA
PLANO GENERAL - KUSCHI EN EL PATIO CENTRAL DE OTAVALO KUSHI
Estoy muy bien DIANA, gracias. Estoy listo para comenzar.

ESC 3: INT. OFICINA DE DIANA. DÍA
DIANA

PLANO GENERAL - DIANA EN LA OFICINA Perfecto, para iniciar quiero
que
me expliques que es el Wacha Karai.

*SCREEN SHOT - ACERCAMIENTO A KUSHI

ESC 4: EXT. PATIO CENTRAL DEL CEMENTERIO DE OTAVALO

PLANO MEDIO CORTO FRONTAL (WEB CAM) - KUSHI

PLANO GENERAL - KUSCHI EN EL PATIO CENTRAL DE OTAVALO

*SCREEN SHOT - ACERCAMIENTO A KUSHI

KUSHI

Mira, el Wachakaray es una tradición indígena en la que llevamos
ofrendas alimenticias a nuestros familiares difuntos en el
cementerio de Otavalo.

ESC 5: INT. OFICINA DE DIANA DÍA

PLANO MEDIO CORTO - DIANA

SCREEN SHOT - ACERCAMIENTO A KUSHI PLANO DETALLE - OJOS DE DIANA

SCREEN SHOT - ALEJAMIENTO DE KUSHI PLANO MEDIO CORTO - DIANA

DIANA busca en el Navegador la ubicación de Otavalo. En él escribe
OTAVALO MAPS, se despliega el mapa, busca fotografías del lugar y
las abre.

SCREEN SHOT - ACERCAMIENTO A CUSHI YACHIK

ESC 6: EXT. PATIO CENTRAL DEL CEMENTERIO DE OTAVALO. DÍA

PLANO MEDIO CORTO (WEB CAM) - KUSCHI PATIO CEMENTERIO OTAVALO

PLANO GENERAL - KUSCHI PATIO CEMENTERIO OTAVALO

KUSHI

Cada 2 de noviembre llevamos
alimentos como el Champús para
compartir con nuestros sus vecinos.

ESC 7: INT. OFICINA DE DIANA. DÍA SCREEN SHOT - ACERCAMIENTO A
KUSHI PLANO MEDIO CORTO - DIANA

En este momento DIANA abre el navegador y escribe: (CHAMPUS)

PLANO DETALLE - OJOS DE DIANA

SCREEN SHOT - NAVEGADOR Y ACERCAMIENTO A VIDEOS

DIANA Busca videos y encuentra uno en you tube. Adelanta el video hasta encontrar el producto listo.

PLANO MEDIO CORTO - DIANA
SCREEN SHOT - ACERCAMIENTO A KUSHI KUSHI interrumpe y le dice:

KUSHI
Tengo que recibir a la gente, pero
te invito a que te quedas
con nosotros siguiendo el evento
por Twitter con el Hashtag #
Wacha Karay 2016.

PLANO MEDIO CORTO - DIANA (Tiempo del dialogo de arriba)

*SCREEN SHOT - ACERCAMIENTO A KUSHI

DIANA

Está bien KUSHI, gracias por tu tiempo.

DIANA termina la videollamada y escribe en su blog: (EL WACHAKARAY
ES UNA
TRADICIÓN DE LOS INDÍGENAS DE OTAVALO)

PLANO MEDIO CORTO - DIANA

DIANA relee la información y mira fijamente a la pantalla como imaginándose la historia.

FX: SE ESCUCHA EL SONIDO DE LA LLEGADA DE UN COMENTARIO EN
TWITTER.

(CONTINUED)

SCREEN SHOT - DE LA COMPUTADORA
Diana abre el Twitter y lee un comentario. (EL COMENTARIO DICE:
GRACIAS POR TUSREZOS @KUSHIYACHIK)

PLANO MEDIO CORTO - DE DIANA

*SCREEN SHOT - DE LA COMPUTADORA

Diana da click en @KUSHIYACHIK y mira el perfil de Kushi en
Twitter y su nombre completo es Kushiyaichik Diana

mira con gran interés, copia el nombre y lo pega en un blog de traducción Kichwa.

PLANO DETALLE - OJOS DE DIANA

*SCREEN SHOT - DE LA COMPUTADORA

Diana da un click en traducir y descubre que el nombre quiere decir rezador.

PLANO MEDIO CORTO - DIANA

*SCREEN SHOT - DE LA COMPUTADORA

Diana abre de nuevo su blog y escribe: (EL WACKAKARAY ES UNA TRADICIÓN DE LA ETNIA DE OTAVALO EN ELECUCADOR EN LA CUAL LOS FAMILIARES DE LOS DIFUNTOS LLEVAN OFRENDAS FLORALES Y ALIMENTICIAS AL CEMENTERIO Y COMPARTEN CON SUS VECINOS. ADEMÁS SE PREPARA EL CAMPUS, UN ALIMENTO HECHO A TRAVÉS DEL MAÍZ Y LO DAN A MANERA DE PAGO AL REZADOR QUE ORA POR LAS ALMAS DE LOS DIFUNTOS.

PLANO MEDIO CORTO- DIANA

Diana mira un momento a su computadora. Sonríe satisfecha.

OVER THE SHOULDER - DE LA COMPUTADORA DE DIANA. Diana cierra la pantalla.

PLANO GENERAL - OFICINA DE DIANA

Diana se levanta, toma su mochila, se pone sus gafas y su sombrero.

Diana sale de la oficina.

FIN

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Establecer un contacto más cercano con la etnia indígena de Otavalo, para poder entender su cosmovisión así como sus prácticas y su relación con su vida cotidiana.

Estar dispuesto a registrar nuevas manifestaciones de la cultura indígena de Otavalo, como por ejemplo la hibridación y adaptación de la etnia de Otavalo, a las modas nacionales e internacionales como parte de una identidad viva.

Flexibilizar la caracterización actoral de las personas de la etnia indígena de Otavalo, para transparentar la imagen del indígena de Otavalo. En contraste, se puede mejorar la caracterización del personaje del “entrevistador” a través del uso de *props* como un sombrero y una cámara de bolsillo.

Realizar un *making off* del proceso de producción del programa y promocionar en redes sociales este material para crear interés y participación de los actores y equipo de producción sobre el programa.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Anaco: Pieza rectangular que va sobre la manta blanca con bordados de colores.

Ancestral: De origen remoto o muy antiguo.

Argumento (al): Sucesión de hechos o acciones relacionados entre sí que constituye el núcleo principal de una narración, obra teatral o película cinematográfica.

El Coraza: El Coraza es una festividad ritual milenaria en las comunidades aledañas a la parroquia San Rafael del cantón Otavalo. Tradicionalmente se realiza en la Semana Santa (mes de los primeros granos de la chakra) y en el mes de agosto (mes del descanso de la Pacha-mama).

Etnia: Comunidad natural de hombres que presentan ciertas afinidades raciales, lingüísticas, religiosas o culturales.

Fachalina: Paño blanco o negro de dos varas de largo que va sobre la camisa sostenida en la parte superior mediante un nudo con prendedores de cobre o plata.

Hawarikuna: Palabra kichwa que significa contar fábulas.

Indígena: Originario del país o lugar del que se trata.

Inti Raimy: El Inti Raymi , es la fiesta que marca el inicio del año . Es como "La navidad de las comunidades", esta fiesta se caracteriza fundamentalmente por la confección, adquisición y regalo de ropa nueva. Esta se la estrena el 24 de junio, el día de misa por el Santo San Juan.

La Crianza del Agua: Cuentan que en tiempos antiguos, cuando ya existía el sol , la luna y las estrellas, Atsill-Pachakamak quiso ser el esposo de la Pacha-mama, ella aceptó y quedó embarazada. Con el tiempo llegó el momento del nacimiento. Cuando la Pacha-mama empezó a parir, de su vientre brotó el agua y luego nacieron las piedras, los cerros, las plantas, los animales, el viento, el hombre, la mujer y todo lo que existe. Todo lo que la Pacha-mama paría tenía vida. Eran los tiempos de confusión porque todos los seres pensaban y hablaban igual que nosotros, las personas. Así, la tierra decía: "por aquí pasaron pisándome", la planta de moras decía: "estuve deteniéndoles con mis espinas, pero se soltaron y se fueron"(refiriéndose a una pareja de amantes). Ante esta situación Atsill-Pachakamak y Pacha-mama fueron acomodando y adecuando las cosas, hasta que finalmente quedamos con todas estas facultades, mientras que los demás seres siguen pensando y hablando en formas diferentes de los nuestros, de acuerdo a sus condiciones y propósitos de vida."

Kapac Raymi: El Kapac Raymi, que es una liberación de una potencia de liderazgo, no solamente en el ámbito político. Más tiene que ver con los principios y valores de la familia desde los padres, desde las madres, la vecindad, la comunidad, esa es la construcción de las bases de los pueblos.

Kichwa: Es el segundo idioma más hablado de la familia de las lenguas quechuas. Es empleada en la Sierra y Oriente del Ecuador, en el sur de Colombia por los inga y la selva baja norte del Perú por un aproximado de 2.5 millones de personas.

Koya Raymi: El ritual del KOLLA RAIMI o fiesta femenina, se lo realiza el 22 de septiembre en homenaje al género femenino, básicamente a ALPA MAMA o la Madre Tierra que se prepara para recibir la semilla de maíz que dará la vida a este producto que es el alimento básico de los quichuas. Es la fiesta de la belleza femenina, de sus valores y su reconocimiento al soporte espiritual y físico de la cultura andina.

La Cochamama: Según los abuelos que han narrado esta leyenda, la Cochamama, antes era una hacienda. Una tarde apareció un anciano pidiendo limosna, al llegar le recibió la empleada, avisó a los dueños; estos contestaron que no tenían nada y soltaron a los perros. Al ver esta situación el anciano dijo a la muchacha que si sueltan a los perros y me atacan, para mañana esta hacienda se convertiría en laguna por lo que advirtió a la empleada que sacara todas sus cosas y se salvara. Asombrada por lo ocurrido cogió sus cosas y siguió el camino que conduce a Cayambe, al otro día la muchacha regresó para confirmar lo que le había dicho aquel anciano y así fue el lugar donde se encontraba la hacienda.

La Paila en la Laguna: Se cuenta que una tarde, unos jóvenes se bañaban junto a las orillas, de pronto vieron aparecer una paila junto al Huambo, al observar esto, los jóvenes fueron a informar a las demás personas y trajeron una soga para poder sacarla pero todo intento fue inútil ya que la paila bailando se iba alejando del Huambo hasta llegar al centro de la laguna en donde desapareció. Algo parecido ocurrió con una persona que se encontraba junto a las orillas cogiendo vuñiga y que al sentarse a descansar apareció junto al Huambo una paila. Esta persona rápidamente cogió la soga y lo amarró a un árbol mientras él iba a traer a otras personas para que le ayudarán a sacar la paila del Huambo. Al regresar encontraron cortada la soga y la paila bailando se dirigía al centro de la laguna.

Minga: Reunión solidaria de amigos y vecinos para hacer algún trabajo en común, luego del cual comparten una generosa comida pagada por los beneficiados.

Nina Paccha: Es una leyenda de Otavalo en la que se cuenta que la sequía azotaba a toda la región y, por tanto, había que sacrificar una doncella para calmar las iras del "Taita" Imbabura. Una hermosa indígena llamada Nina Paccha (fuente de Luz) fue la elegida, pero su joven enamorado, Guatalquí, no estaba dispuesto a perderla, por lo que huyeron juntos Rey Loma arriba. El pueblo los siguió, armado de coraje, por temor a más represalias. Cuando iban a ser alcanzados, el cielo se iluminó y Nina Paccha desapareció.

Otavalo: Conocido también como San Luis de Otavalo, es una ciudad de la provincia de Imbabura, en Ecuador; situada a 110 kilómetros al norte de la ciudad de Quito.

Over-the-Shoulder: Es un valor de plano hecho desde el hombro de una persona, que muestra a otra o a su entorno.

Pawkar Raymi: Pawkar Raymi (fiesta del florecimiento) es una denominación Panandino (Ecuador, Perú y Bolivia), localmente se conoce como Sisay Pacha (época del florecimiento) y en la comunidad de Peguche, y varias comunidades aledañas como Agato, San Rafael de la Laguna, Huaycopungo se conoce identifica también como el Tumari Pukllay (juego ceremonial con agua y flores) en alusión a la ceremonia central de

esta festividad. Dado su carácter Andino, el Pawkar Raymi es una de las cuatro festividades ceremoniales que se practica y vive en los pueblos y comunidades Kichwas del norte del Ecuador.

Plano Detalle: Valor de plano que representa una pequeña parte de la figura humana.

Plano General: Valor de plano que presenta el escenario donde se desarrolla la acción. La figura humana está ausente o apenas se percibe.

Plano Medio: Valor de plano que corta a las personas por la cintura. Muestra relación y diálogo. Con este encuadre ya se percibe algo más de expresión en los personajes.

Por lo acontecido, contó a los demás en especial a sus hijos, porque según la leyenda de la Cochamama fue un castigo de Taita Dios.

Primer Plano: Plano que muestra una cierta característica o parte del sujeto que ocupa toda la trama.

Raymicuna: Significa fiestas rituales que coinciden con los dos solsticios y los dos equinoccios que suceden en el año. Estas fiestas están estrechamente relacionadas con el ciclo agrícola andino en la que el maíz es el principal elemento pues constituye un símbolo de la fertilidad y es el componente vital dentro de la cosmovisión indígena local así como el referente esencial dentro del calendario festivo religioso-cultural.

Sawary Raymi: El matrimonio indígena, Sawary Raymi es un conjunto de complejos rituales que fusionan la religión católica y las creencias andinas.

Screen shot: Es una imagen tomada por una computadora o un teléfono inteligente para capturar los elementos vistos en la pantalla del monitor u otro dispositivo de salida visual.

Shigra: bolso tejido con hilo de cabuya y de colores vivos, es un bolso tradicional usado y realizado por algunas etnias o nacionalidades indígenas.

Tradición oral: Se define como tradición oral a la forma de transmitir desde tiempos anteriores a la escritura, la cultura, la experiencia y las tradiciones de una sociedad a través de relatos, cantos, oraciones, leyendas, fábulas, conjuros, mitos, cuentos, etc.

Web 2.0: Se puede definir la web 2.0 como un conjunto de aplicaciones y herramientas, que permiten marcar una nueva tendencia en cuanto al uso de los diferentes servicios que se ofrecen en la red, puesto que permiten a los usuarios navegar e interactuar de manera dinámica con la información, intercambiar contenidos, socializar opiniones, aportar en la construcción de aprendizajes colectivos etc.

Wikis: La palabra wikis viene del hawaiano wiki que significa rápido. Es un sitio web colaborativo que puede ser editado por varios usuarios.

Yamor: La “chicha” del YAMOR como se lo conoce es una bebida que en términos sociales se traduce en reciprocidad manifiesta en el desarrollo logrado por una comunidad, sociedad o gobierno, elaborada para agradecer a la Pachamama por su generoso aporte inmediatamente después del solsticio de verano y considerase la fiesta mayor de agradecimiento a ella.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alexander, B. y Levine, A. (2008). Web 2.0 Storytelling: Emergence of a New Genre [Narración web 2.0: La emergencia de un nuevo género]. *EDUCAUSE Review*. 43, (6). Recuperado de: <http://er.educause.edu/~media/files/article-downloads/erm0865.pdf>
- Boyd, N. (2003 - 2016). *Native American Oral Tradition: Heritage and Literary Influence* [Tradición oral nativa americana]. California, EU.: Study.Com. Recuperado de: <http://study.com/academy/lesson/native-american-oral-tradition-heritage-and-literary-influence.html#transcriptHeader>
- Chávez, S. (2008). *Estudio de las etnias de Imbabura y propuesta de implementación de módulos de exhibición en la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte*. (Tesis de pregrado). Ibarra, Ecuador. Recuperado de: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/2327/1/TESIS.pdf>
- De la Torre, L. y Sandoval P. (2004). *La reciprocidad del mundo andino. El caso del pueblo de Otavalo*. Quito, Ecuador: AbyaYala.
- El Diario Manabita de Libre Pensamiento. (2013). *Cabildo de Otavalo prohíbe cortar trenzas tradicionales a menores de edad*. Recuperado de: <http://www.eldiario.ec/noticias-manabi-ecuador/297953-cabildo-de-otavalo-prohibe-cortar-trenzas-tradicionales-a-menores-de-edad/>
- El Comercio.com. En Imbabura los indígenas guardan el rito de compartir los alimentos con los difuntos. (30 de Octubre de 2014). *El Comercio*. Recuperado de: <http://www.elcomercio.com/actualidad/imbabura-indigenas-guardan-rito-compartir.html>
- Gentry, A. (2003 - 2016). *Oral Tradition of Storytelling: Definition, History & Examples* [La Tradición Oral del Relato: Definiciones, Historia y Ejemplos]. California, EU.: Study.Com. Recuperado de: <http://study.com/academy/lesson/oral-tradition-of-storytelling-definition-history-examples.html>
- Telg, B., Jones, J., Telg, R, y Raulerson, B. (2015). Storytelling through Social Media [la narración a través de las redes sociales]. University of Florida. Recuperado de: <https://edis.ifas.ufl.edu/pdffiles/WC/WC21800.pdf>

The Cultural Evolution of Storytelling and Fairy Tales: Human Communication and Memetics. (2012). The Cultural Evolution of Storytelling and Fairy Tales: Human Communication and Memetics. *The Irresistible Fairy Tale: The Cultural and Social History of a Genre*. [El irresistible cuento de hadas: la historia cultural y social de un género]. (pp. 1–20). Princeton University Press. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/j.ctt7sknm.6>

Vansina, J y Udina, D. (2007). Historia, Antropología y Fuentes Orales. *Ente-vistas*, 1 (37), 151-163. doi: 192.188.53.214

Willox, A., Harper, S. y Edge, V. (2012). Storytelling in a digital age: digital storytelling as an emerging narrative method for preserving and promoting indigenous oral wisdom [La narración en la era digital: la narración digital como un método narrativo emergente para preservar y promover la sabiduría oral de los indígenas]. *SAGE*. 13(2). 127–147. doi: 10.1177/1468794112446105