

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DEL ECUADOR



**INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO**

**Producción Audiovisual para fomentar el turismo cultural en la parroquia de  
Sibambe en homenaje al patrono Apóstol Santiago, ubicado en el cantón  
Alausí, provincia de Chimborazo.**

**Merchán Veintimilla, Johnny Patricio**

**Ing. Diego Rafael Topón. Msc.**

**Quito, 2019**



Factura: 003-002-000125456



20191701004P00074

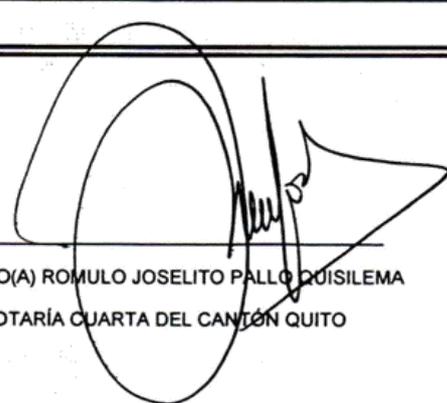


NOTARIO(A) ROMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA

NOTARÍA CUARTA DEL CANTON QUITO

EXTRACTO

Escritura N°:	20191701004P00074						
<b>ACTO O CONTRATO:</b>							
DECLARACIÓN JURAMENTADA PERSONA NATURAL							
FECHA DE OTORGAMIENTO:	4 DE ENERO DEL 2019, (11:40)						
<b>OTORGANTES</b>							
<b>OTORGADO POR</b>							
Persona	Nombres/Razón social	Tipo Interviniente	Documento de Identidad	No. Identificación	Nacionalidad	Calidad	Persona que le representa
Natural	MERCHAN VEINTIMILLA JOHNNY PATRICIO	POR SUS PROPIOS DERECHOS	CÉDULA	1717993461	ECUATORIANA	COMPARECIENTE	
<b>A FAVOR DE</b>							
Persona	Nombres/Razón social	Tipo Interviniente	Documento de Identidad	No. Identificación	Nacionalidad	Calidad	Persona que representa
<b>UBICACIÓN</b>							
Provincia		Cantón		Parroquia			
PICHINCHA		QUITO		MARISCAL SUCRE			
DESCRIPCIÓN DOCUMENTO:							
OBJETO/OBSERVACIONES:							
CUANTÍA DEL ACTO O CONTRATO:	INDETERMINADA						



NOTARIO(A) ROMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA  
NOTARÍA CUARTA DEL CANTÓN QUITO



1 ....rio  
2 N° Escritura: 20191701004P00074  
3 N° Factura: 003-002-000125456

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

**DECLARACION JURAMENTADA**

16

OTORGADA POR:

17

**JOHNNY PATRICIO MERCHAN VEINTIMILLA**

18

**CUANTIA: INDETERMINADA**

19

20

DI: 2 COPIAS

21

&&&J.P.S&&

22

En la ciudad de Quito, Distrito Metropolitano, Capital de la

23

República del Ecuador, hoy cuatro de enero del año dos mil

24

diecinueve, ante mí, **DOCTOR ROMULO JOSELITO PALLO**

25

**QUISILEMA**, Notario Cuarto del Cantón Quito, comparece con

26

plena capacidad, libertad y conocimiento, a la celebración de la

27

presente escritura; por sus propios y personales derechos el

28

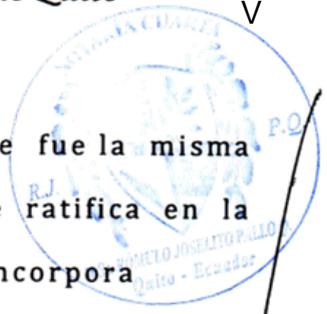
señor **JOHNNY PATRICIO MERCHAN VEINTIMILLA**. El

*Notaria Cuarta del Distrito Metropolitano de Quito*  
*Dr. Rómulo Josecito Pallo Q.*  
*Notario*

IV

1 compareciente declara ser de nacionalidad ecuatoriana, mayor  
2 de edad, de estado civil soltero, de profesión Ingeniero en  
3 Diseño Gráfico, domiciliado en la siguiente dirección: Calle B  
4 veintiuno, manzana treinta y ocho, lote dos, sector Vista  
5 Hermosa, de esta ciudad de Quito, con número de teléfono: cero  
6 nueve ocho cuatro uno tres cinco ocho cuatro tres  
7 (0984135843), hábil para contratar y contraer obligaciones, a  
8 quien de conocer doy fe, en virtud de haberme exhibido sus  
9 documentos de identificación, y autorizado por el  
10 compareciente para descargar el Certificado Electrónico de  
11 Datos de Identidad del Sistema Nacional de Identificación  
12 Ciudadana del Registro Civil. Advertido el compareciente por  
13 mí, el Notario, de los efectos y resultados de la presente  
14 escritura, así como examinado que fue en forma aislada y  
15 separada, de que comparece al otorgamiento de esta escritura  
16 sin coacción, amenazas, temor reverencial, promesa o seducción,  
17 me pide que eleve a escritura pública la siguiente declaración  
18 juramentada: Yo, JOHNNY PATRICIO MERCHAN VEINTIMILLA, mayor  
19 de edad, titular de la cédula de ciudadanía número uno siete uno siete nueve nueve tres  
20 cuatro seis uno (1717993461), tengo a bien declarar bajo juramento, que he realizado  
21 mi tesis para obtener mi título de INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO en la Universidad  
22 Metropolitana de Quito, declarando que soy el autor del tema y tesis inédito  
23 PRODUCCIÓN AUDIO VISUAL PARA FOMENTAR EL TURISMO CULTURAL EN LA  
24 PARROQUIA DE SIBAMBE EN HOMENAJE AL PATRONO APOSTOL SANTIAGO, UBICADO  
25 EN EL CANTÓN ALAUSÍ, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, misma que no es imitación de  
26 ninguna obra de este tipo o materia. Es todo cuanto puedo declarar en honor a la  
27 verdad.-**HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN.**- Para la celebración y  
28 otorgamiento de la presente escritura se observaron todos los

*Notaría Cuarta del Distrito Metropolitano de Quito*  
*Dr. Rómulo Josecito Pallo Q.*  
*Notario*



1 preceptos legales que el caso requiere, y leída que le fue la misma  
2 por mí, el Notario la compareciente, aquella se ratifica en la  
3 aceptación de su contenido y firma conmigo; se incorpora  
4 al protocolo de esta Notaría la presente escritura, de todo lo  
5 cual doy fe.-

6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28

171799346-1



W JOHNNY PATRICIO MERCHAN VEINTIMILLA

DOCTOR ROMULO JOSECIUTO PALLO QUISILEMA  
NOTARIO CUARTO DEL CANTÓN QUITO

El Nota...

REPÚBLICA DEL ECUADOR  
DIRECCIÓN GENERAL DE REGISTRO CIVIL,  
IDENTIFICACIÓN Y CEDULACIÓN

CÉDULA DE  
CIUDADANÍA  
Nº 171799346-1

APellidos y Nombres  
MERCHANT VEINTIMILLA  
JOHNNY PATRICIO  
LUGAR DE NACIMIENTO  
PICHINCHA  
QUITO  
SANTA PRISCA  
FECHA DE NACIMIENTO 1989-02-04  
NACIONALIDAD ECUATORIANA  
SEXO HOMBRE  
ESTADO CIVIL SOLTERO





INSTRUCCIÓN BACHILLERATO PROFESIÓN / OCUPACIÓN ESTUDIANTE

APellidos y Nombres del Padre  
MERCHANT FILADELFO FIDEL

APellidos y Nombres de la Madre  
VEINTIMILLA HILDA JOSEFINA

LUGAR Y FECHA DE EXPEDICIÓN  
QUITO  
2018-07-13

FECHA DE EXPIRACIÓN  
2028-07-13

IBM 18 05 1015 32 113

V4443V4442

DO 15851061

DIRECTOR GENERAL

FIRMA DEL CEDULADO

*[Handwritten signature]*

REPÚBLICA DEL ECUADOR  
CERTIFICADO DE VOTACIÓN, DUPLICADO,  
EXENCIÓN O PAGO DE MULTA

Consulta Popular y Referéndum 2018  
171799346-1 008 - 0143

MERCHANT VEINTIMILLA JOHNNY PATRICIO  
PICHINCHA QUITO  
EL CONDADO ROLDOS - PISULI  
0 USD: 0

DELEGACION PROVINCIAL DE PICHINCHA - 00010  
5928762 11/09/2018 11:23:39

NOTARIA CUARTA CANTÓN QUITO

RAZÓN: De conformidad con lo dispuesto en el Art. 18.5 de la Ley Notarial, certifico que la fotocopia es igual al documento original que se me exhibió y se devolvió. En.....foja(s)

Quito a 04 ENE 2019

MSc. RÓMULO JOSELITO CALLO O  
NOTARIO CUARTO





## CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD



**Número único de identificación:** 1717993461

**Nombres del ciudadano:** MERCHAN VEINTIMILLA JOHNNY PATRICIO

**Condición del cedulado:** CIUDADANO

**Lugar de nacimiento:** ECUADOR/PICHINCHA/QUITO/SANTA PRISCA

**Fecha de nacimiento:** 4 DE FEBRERO DE 1989

**Nacionalidad:** ECUATORIANA

**Sexo:** HOMBRE

**Instrucción:** BACHILLERATO

**Profesión:** ESTUDIANTE

**Estado Civil:** SOLTERO

**Cónyuge:** No Registra

**Fecha de Matrimonio:** No Registra

**Nombres del padre:** MERCHAN FILADELFO FIDEL

**Nacionalidad:** ECUATORIANA

**Nombres de la madre:** VEINTIMILLA HILDA JOSEFINA

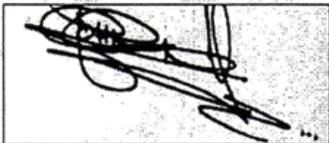
**Nacionalidad:** ECUATORIANA

**Fecha de expedición:** 13 DE JULIO DE 2018

**Condición de donante:** SI DONANTE

Información certificada a la fecha: 4 DE ENERO DE 2019

Emisor: ROMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA - PICHINCHA-QUITO-NT 4 - PICHINCHA - QUITO



N° de certificado: 193-186-32837



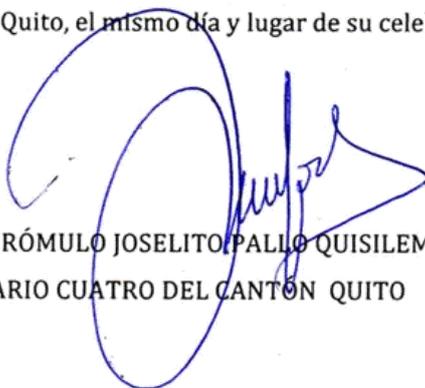
193-186-32837

Ing. Jorge Troya Fuertes

Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación  
Documento firmado electrónicamente



Se otorgó ante mí, en fe de ello confiero esta PRIMERA COPIA CERTIFICADA, de la escritura de DECLARACION JURAMENTADA otorgada por JOHNNY PATRICIO MERCHAN VEINTIMILLA, debidamente firmada y sellada en Quito, el mismo día y lugar de su celebración.



DOCTOR RÓMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA  
NOTARIO CUATRO DEL CANTÓN QUITO



**CERTIFICADO DEL ASESOR**

Ing. Diego Rafael Topón. Msc., en calidad de Asesor/a del trabajo de Investigación designado por disposición del canciller de la UMET, certifico que JOHNNY PATRICIO MERCHÁN VEINTIMILLA, con cédula de identidad N° 171799346-1 ha culminado el trabajo de investigación, con el tema: "PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA FOMENTAR EL TURISMO CULTURAL EN LA PARROQUIA DE SIBAMBE, EN HOMENAJE AL PATRONO APÓSTOL SANTIAGO, UBICADO EN EL CANTÓN ALAUSÍ, PROVINCIA DE CHIMBORAZO."

Quien ha cumplido con todos los requisitos legales exigidos por lo que se aprueba la misma.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad facultando al interesado hacer uso del presente, así como también se autoriza la presentación para la evaluación por parte del jurado respectivo.

Atentamente:



Ing. Diego Rafael Topón. Msc.,

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo Johnny Patricio Merchán Veintimilla, estudiante de la Universidad Metropolitana del Ecuador "UMET" declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre la "PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA FOMENTAR EL TURISMO CULTURAL EN LA PARROQUIA DE SIBAMBE, EN HOMENAJE AL PATRONO APÓSTOL SANTIAGO, UBICADO EN EL CANTÓN ALAUSÍ, PROVINCIA DE CHIMBORAZO." así como las expresiones vertidas en la misma autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a experimentación de experiencias, investigación bibliográfica, consultas de internet e investigación de campo.

En consecuencia asumimos la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirnos a fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido de expuesto.

Atentamente



Johnny Patricio Merchán Veintimilla

C.C.171799346-1

## CESIÓN DERECHOS

El trabajo de investigación con el tema: "PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA FOMENTAR EL TURISMO CULTURAL EN LA PARROQUIA DE SIBAMBE, EN HOMENAJE AL PATRONO APÓSTOL SANTIAGO, UBICADO EN EL CANTÓN ALAUSÍ, PROVINCIA DE CHIMBORAZO." Del autor Johnny Patricio Merchán Veintimilla manifiesta en forma libre y voluntaria:

Cedemos los derechos de la sistematización a la Universidad Metropolitana y que el contenido sirva como fuente de información y conocimiento para el bienestar universitario.

Atentamente



Johnny Patricio Merchán Veintimilla

C.C. 171799346-1

**DEDICATORIA**

El presente proyecto de tesis fruto de esfuerzo intelectual y responsabilidad, lo dedico a mi patrono Apóstol Santiago, pero en especial a mi abuelita Libia Ramos, quien estuvo siempre en mi mente y me dio fuerzas para terminar mi carrera con éxito.

**AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a Dios, a mis Padres y a mis abuelitos por ser el eje fundamental de humildad para la culminación de mi carrera, la cual gracias a su educación y sacrificio supere todos los obstáculos que se presentó durante los años de estudio.

## INDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	1
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA CIENTÍFICO.....	3
OBJETO DE ESTUDIO .....	3
CAMPO DE ACCIÓN .....	3
OBJETIVOS .....	3
Objetivo general:.....	3
Objetivos específicos: .....	3
Cuadro de variables.....	4
Idea a defender.....	5
Población .....	5
Censo intencional .....	6
MÉTODOS CIENTÍFICOS .....	6
Métodos teóricos de la investigación científica.....	6
Método histórico – lógico .....	6
Método inductivo - deductivo .....	7
Métodos empíricos de la investigación científica .....	7
Método de la observación científica.....	7
Técnicas de la investigación .....	7
Método estadístico.....	8
Propuesta.....	8
DECLARACIÓN DEL APORTE PRÁCTICO .....	8
ESTRUCTURA CAPITULAR.....	8
CAPÍTULO I .....	10
1. MARCO TEÓRICO .....	10
1.1. Cultura y costumbres .....	10

1.1.1.	La cultura .....	10
1.1.2.	Cultura popular .....	11
1.1.3.	Costumbres .....	11
1.1.4.	Tradiciones .....	12
1.1.5.	Sincretismo .....	13
1.2.	Sibambe .....	14
1.2.1.	Ubicación histórica.....	14
1.2.2.	Ubicación geográfica .....	15
1.2.3.	Sibambe y su historia.....	15
1.2.4.	Celebración en homenaje al Apóstol Santiago .....	16
1.3.	Diseño gráfico .....	17
1.3.1.	Fundamentos del diseño gráfico.....	17
1.3.2.	Contraste .....	18
1.3.3.	Valor .....	19
1.3.4.	Intensidad .....	19
1.3.5.	Punto .....	20
1.3.6.	Línea.....	20
1.3.7.	Línea horizontal .....	21
1.3.8.	Línea vertical .....	21
1.3.9.	Línea curva .....	22
1.3.10.	Trazo .....	23
1.3.11.	Posición.....	23
1.3.12.	Dirección.....	24
1.3.13.	Espacio.....	25
1.3.14.	Teoría del color.....	25
1.3.15.	Percepción del color .....	26
1.3.16.	Tipografía .....	27

1.3.17.	Identidad corporativa .....	27
1.3.18.	Logotipo.....	28
1.4.	Producción audiovisual.....	28
1.4.1.	Cortometraje .....	28
1.4.2.	Preproducción.....	29
1.4.2.1.	Target.....	29
1.4.2.2.	Guion técnico .....	29
1.4.2.3.	Entrevistas .....	29
1.4.2.4.	Sinopsis.....	30
1.4.3.	Producción.....	30
1.4.3.1.	Gran plano general.....	31
1.4.3.2.	Plano general .....	31
1.4.3.3.	Plano americano .....	32
1.4.3.4.	Plano medio .....	33
1.4.3.5.	Primer plano.....	34
1.4.3.6.	Gran primer plano .....	34
1.4.3.7.	Plano detalle.....	35
1.4.3.8.	Angulo de plano cenital .....	36
1.4.3.9.	Angulo de plano picado.....	36
1.4.3.10.	Angulo de plano normal .....	37
1.4.3.11.	Angulo de plano contrapicado.....	38
1.4.3.12.	Angulo de plano aberrante.....	38
1.4.3.13.	Angulo de plano subjetivo .....	39
1.4.3.14.	Escenas y secuencias.....	40
1.4.3.15.	Ley de tercios.....	40
1.4.3.16.	Ley del horizonte.....	41
1.4.3.17.	La ley de la mirada.....	41

1.4.3.18.	Rodaje.....	42
1.4.3.19.	Encuadre.....	42
1.4.3.20.	Paneo y panorámica .....	43
1.4.3.21.	Dolly .....	44
1.4.3.22.	Travelling .....	44
1.4.3.23.	Eje escénico.....	45
1.4.3.24.	Zoom.....	45
1.4.3.25.	Ritmo.....	45
1.4.4.	Post producción .....	46
1.4.4.1.	Edición audiovisual.....	46
1.4.4.2.	Secuencia .....	46
1.4.4.3.	Enfoque.....	47
1.4.4.4.	Transacciones .....	47
1.4.4.5.	Corrección de color .....	48
1.4.4.6.	Efectos especiales .....	49
1.4.4.7.	Montaje digital .....	49
CAPITULO II	.....	51
2.	MARCO METODOLÓGICO.....	51
2.1.	Tipo de investigación .....	51
2.2.	Metodología de investigación.....	52
2.2.1.	Métodos teóricos de la investigación científica .....	52
2.2.1.1.	Método histórico – lógico.....	52
2.2.1.2.	Método inductivo – deductivo .....	53
2.2.2.	Métodos empíricos de la investigación científica .....	53
2.2.2.1.	Método de la observación científica .....	54
2.2.3.	Métodos estadísticos .....	54
2.2.4.1.	Fichas de observación .....	55

1.1.1.1. Encuesta .....	57
CAPITULO III .....	69
3. PROPUESTA.....	69
3.1. Preproducción .....	70
3.1.1. Idea .....	70
3.1.2. Tema .....	70
3.1.3. Título.....	70
3.2. Producción .....	73
3.2.1. Análisis del identificador .....	73
3.2.2. Presentación del identificador.....	74
3.2.3. Manejo del identificador.....	74
3.2.4. Guion narrativo – desarrollo .....	75
3.2.5. Fotografía .....	76
3.2.6. Movimientos de cámara.....	78
3.3. Post producción .....	82
3.3.1. Edición audiovisual.....	82
3.3.2. Relación de aspecto .....	83
3.3.3. Créditos para un cortometraje .....	84
3.3.4. Música y sonido.....	84
3.3.5. Imágenes desde un dispositivo móvil .....	85
3.3.6. Corrección de color .....	86
3.3.7. Organización de elementos dentro de la secuencia .....	87
3.3.8. Sinopsis.....	88
3.3.9. Portada y contraportada .....	88
3.3.10. Composición asimetría.....	90
3.3.11. Composición de tensión .....	91
3.3.12. Composición de equilibrio .....	91

3.3.13. Justificación de los elementos en el cd's .....	92
Cronograma de actividades .....	93
CONCLUSIONES.....	95
RECOMENDACIONES .....	96
Bibliografía .....	97
ANEXOS .....	100

#### TABLA DE CONTENIDOS:

Tabla 1 Cuadro de Variables.....	4
Tabla 2 Cuadro Estadístico .....	5
Tabla 3 Cuadro estadístico .....	6
Tabla 4 Cronograma de fiestas .....	13
Tabla 5 Selección.....	56
Tabla 6 Planificación Audiovisual .....	71
Tabla 7 Rodaje.....	72
Tabla 8 Movimientos de cámara .....	79
Tabla 9 Informe de producción .....	81
Tabla 10 Cronograma de actividades.....	93
Tabla 11 Recursos .....	94
Imagen 1 Ubicación geográfica.....	15
Imagen2 El punto .....	20
Imagen 3 La línea .....	21
Imagen 4 Vertical .....	22
Imagen 5 Línea curva.....	22
Imagen 6 Trazo .....	23
Imagen 7 Posición.....	24
Imagen 8 Dirección .....	24
Imagen 9 Espacio .....	25

Imagen 10 Teoría del color .....	26
Imagen 11 Imagen corporativa.....	28
Imagen 12 Sibambe alturas .....	31
Imagen 13 Plano general .....	32
Imagen 14 Plano Americano .....	33
Imagen 15 Plano medio .....	33
Imagen 16 Primer plano .....	34
Imagen 17 Gran primer plano .....	35
Imagen 18 Plano detalle.....	35
Imagen 19 Plano cenital.....	36
Imagen 20 Plano picado.....	37
Imagen 21 Plano normal .....	37
Imagen 22 Plano contrapicado.....	38
Imagen 23 Aberrante.....	39
Imagen 24 Plano subjetivo .....	39
Imagen 25 Ley de tercios .....	40
Imagen 26 Ley de horizonte.....	41
Imagen 27 Ley de la mirada.....	42
Imagen 28 Logotipo.....	74
Imagen 29 Mesa de trabajo Diseño .....	74
Imagen 30 Collage .....	78
Imagen 31 Mesa de trabajo premier.....	82
Imagen 32 Letterbox .....	83
Imagen 33 Créditos.....	84
Imagen 34 Edición de audio .....	85
Imagen 35 Dispositivo móvil.....	86
Imagen 36 Corrección de color .....	87
Imagen 37 Organización audiovisual .....	88
Imagen 38 Portada.....	89
Imagen 39 Composición Asimétrica.....	90
Imagen 40 Composición de tensión .....	91
Imagen 41 Equilibrio.....	92
Imagen 42 Portada de Cd's .....	92

Figura 1 Documentales .....	58
Figura 2 Turismo .....	59
Figura 3 Comunicación .....	60
Figura 4 Tiempo .....	61
Figura 5 Color .....	62
Figura 6 Festividad.....	63
Figura 7 Producción .....	64
Figura 8 Fundamentos .....	65
Figura 9 Créditos.....	66
Figura 10 Audiovisual.....	67

## RESUMEN

El objetivo primordial de este proyecto es desarrollar una producción audiovisual en homenaje al patrono Apóstol Santiago ubicado en la parroquia de Sibambe en el cantón Alausí provincia de Chimborazo. Sus principales beneficiarios son las personas que radican en dicha ubicación geográfica en donde una de las principales necesidades es la difusión de sus atractivos para posicionarse como una región turística en potencia tanto nacional como internacional como un incentivo para fomentar el turismo cultural en la región, lo cual implica también la posibilidad de un crecimiento económico. Dentro de este contexto se ha escogido la fiesta en honor al Apóstol Santiago y las actividades que la acompañan. Para conseguir este objetivo dentro de la realización audiovisual se ha trabajado con herramientas del diseño gráfico, que pretende generar un impacto visual en quienes lo miren. Para tener una mejor aproximación al tema de investigación se analizaron contenidos referentes al diseño gráfico, cinematografía y fotografía que fueron aplicados estratégicamente para conseguir un producto final capaz de transmitir la esencia de esta celebración tan importante para la parroquia de Sibambe y difundirla. Como parte de la propuesta se realizó una identidad gráfica en torno al video que contribuye a su difusión visual como una unidad conceptual.

La aplicación de los métodos de investigación es de gran importancia durante el proceso del proyecto, se emplea métodos teóricos (histórico-lógico e inductivo-deductivo), empíricos (observación) y método estadístico, con el apoyo de técnicas de investigación como son las encuestas, entrevistas y fichajes de observación con el objetivo de recolectar información útil para la producción del video y su respectivo sustento.

Entorno a la difusión de la producción audiovisual, se ha realizado una selección intencional escogiéndose al grupo “Sibambeño de Corazón” el cual mantienen una alta reputación de confiabilidad en la parroquia de Sibambe quienes mostrarán a la colectividad el producto audio-visual finalizado; cabe destacar que dentro de la propuesta se incluye la imagen gráfica para la difusión del mismo. Finalmente se presentarán las conclusiones y las recomendaciones de la investigación.

Palabras Clave: Producción audiovisual, Diseño Corporativo, Fotografía

**ABSTRAT**

The main objective of this project is to develop an audiovisual production in tribute to the patron Apostol Santiago located in the parish of Sibambe in the canton Alausí province of Chimborazo. Its main beneficiaries are the people who live in this geographical location where one of the main needs is the diffusion of its attractions to position itself as a potential tourist region both nationally and internationally as an incentive to promote cultural tourism in the region. Which also implies the possibility of economic growth. Within this context, the party in honor of the Apostol Santiago and the activities that accompany it have been chosen. To achieve this goal within the audiovisual realization, we have worked with graphic design tools, which aims to generate a visual impact on those who look at it. In order to have a better approximation to the research topic, contents referring to graphic design, cinematography and photography were analyzed and strategically applied to achieve a final product capable of transmitting the essence of this important celebration for the Sibambe parish and disseminate it. As part of the proposal, a graphic identity was created around the video that contributes to its visual diffusion as a conceptual unit.

The application of research methods is of great importance during the project process, using theoretical methods (historical-logical and inductive-deductive), and empirical (observation) with the support of research techniques such as surveys, interviews and signings. of observation with the objective of collecting useful information for the production of the video and its respective sustenance.

Surrounding the dissemination of audiovisual production, an intentional selection was made by choosing the group "Sibambeño de Corazón" which maintains a high reputation for trustworthiness in the Sibambe parish who will show the community the finished audio-visual product; It should be noted that the graphic image is included in the proposal for its dissemination. Finally, the conclusions and recommendations of the investigation will be presented.

Keywords: Audiovisual production, Corporate Design, Photography

## **INTRODUCCIÓN**

El sector audiovisual, compuesto por el cine, el video, la televisión abierta, la televisión por suscripción, y las grandes plataformas de internet, hace que este sector determinado tenga importancia en el ámbito tanto cultural como económico de un país, ya que aporta al Producto Interno Bruto y genera fuentes de trabajo entre otros.

En los últimos años, la comunicación audiovisual ha tenido un puesto significativo en el país, abriéndose posibilidades de ingreso de nuevos competidores en el sector. Esto se ha dado gracias a las políticas de estado que ayudan a fomentar la producción audiovisual ecuatoriana y el creciente interés de los ciudadanos de participar en actividades culturales dentro de las cuales destaca el audiovisual.

Por lo cual, se ha realizado el estudio para ver la factibilidad de desarrollar una producción audiovisual y gráfica entorno al turismo cultural en honor al Apóstol Santiago de Sibambe ubicado en el cantón Alausí, indagando información estratégica y valedera que permita tener un conocimiento del mercado para difundir el video a los pobladores tanto locales como externos. Sin embargo la evolución de nuevos conocimientos cobra vigencia y circulación comunicacional, dentro de la sociedad ecuatoriana donde se puede ubicar algunas interpretaciones en relación al turismo cultural.

La producción audiovisual de un cortometraje documental enfocado al turismo cultural, con el objetivo de difundir el proyecto en la plataforma digital denominada Facebook, con el apoyo del grupo “Sibambeño de corazón” se mantiene la producción en base a elementos fundamentales gráficos y audiovisuales alrededor de las festividades en honor al Apóstol Santiago de Sibambe.

## **SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

El crecimiento tecnológico dentro de la industria audiovisual a nivel mundial trae consigo ventajas y desventajas en la sociedad, por ejemplo, se utilizan como plataformas digitales de apoyo a la difusión audiovisual de toda clase de noticias,

comunicados, y temas diversos, una de estas plataformas son las redes sociales que aunque abordan temas relacionados con la inmediatez del momento y que generalmente no son de carácter cultural, sí es un recurso accesible para casi todas las personas, pues al estar en auge son muchos los que se enteran de cosas a través de ellos. Por otra parte esto también ha generado un desinterés progresivo por las raíces propias de las comunidades como es el caso de Sibambe y ha contribuido a que disminuya el interés en la realización de proyectos sociales, religiosos, turísticos entre otros, de ahí que los principales afectados, son las comunidades alejadas de las grandes ciudades, pues aparte del poco incentivo para realizar este tipo de proyectos cuentan con poco conocimiento técnico y pocas personas interesadas en poner en marcha dichos proyectos, mismos que podrían aprovechar las redes para darse a conocer tanto a nivel local como a nivel externo.

La parroquia de Sibambe al tener muy presentes sus raíces tiene un gran potencial turísticos especialmente de índole cultural, mismo que es poco asimilado y documentado por las personas y por ende poco difundido tanto interna como externamente, uno de estos casos es la celebración religiosa en honor al Apóstol Santiago donde las actividades en torno a la misma tienen una gran riqueza cultural digna de ser transmitida. Adicionalmente a lo ya mencionado las autoridades han demostrado poca preocupación por gestionar o llevar a cabo proyectos de esta cualidad en beneficio de la parroquia, donde se expongan aspectos culturales de la localidad, en respuesta a esto se han formado grupos sociales como “Sibambeño de Corazón” quienes buscan fomentar iniciativas culturales que involucren a la comunidad y que han empezado a utilizar las ventajas tecnológicas para beneficio de sus pobladores.

En la última década (Ecuador, Asamblea Constituyente, 2008) “la República del Ecuador, siendo un estado de derecho y oportunidades a los nuevos talentos nacionales en el campo de la producción, generó la aprobación de la ley de comunicación.” En donde se menciona que la realización de producciones audiovisuales contribuye a la conservación de la cultura propia de los pueblos, sus tradiciones y costumbres. Dentro de este contexto y siendo el audiovisual un medio actual y atractivo para la población podría convertirse en un medio de apoyo para la apropiación cultural local y difusión de las raíces de las comunidades.

## FORMULACIÓN DEL PROBLEMA CIENTÍFICO

¿Cómo el uso de los recursos gráficos y audiovisuales aportar para la difusión de la celebración en honor al Apóstol Santiago para el fomento del turismo cultural en la parroquia de Sibambe ubicada en el Cantón Alausí?

### OBJETO DE ESTUDIO

Desarrollo de un producto gráfico y audiovisual para fomentar el turismo cultural en la parroquia de Sibambe, Cantón Alausí.

Cultura – Sibambe - Diseño Gráfico – Producción audiovisual

### CAMPO DE ACCIÓN

Incentivar al turismo cultural en la parroquia de Sibambe, a través de una producción audiovisual en base a la utilización de recursos gráficos.

### OBJETIVOS

#### **Objetivo general:**

Desarrollar una producción audiovisual, a través del uso del Diseño Gráfico, para incentivar el turismo cultural en la parroquia de Sibambe documentando la festividad en honor al Apóstol Santiago.

#### **Objetivos específicos:**

- Indagar los elementos de diseño gráfico y audiovisual idóneos para la difusión de la festividad del Apóstol Santiago para fomentar el turismo cultural en la parroquia de Sibambe.
- Analizar los medios más adecuados para difundir la celebración del Apóstol Santiago en la parroquia de Sibambe para el fomento del turismo cultural.
- Desarrollar una producción audiovisual en homenaje al Apóstol Santiago de Sibambe, para impulsar el turismo cultural a nivel nacional e internacional.

## Cuadro de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	PRE PRODUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigación sobre el turismo cultural y la historia de la tradición en homenaje al Apóstol Santiago en la Parroquia Sibambe</li> <li>• Dirección de Arte de los escenarios externos e internos.</li> <li>• Exploración del entorno social, donde se va generar la investigación para la elaboración</li> </ul>
	PRODUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo adecuado de los planos y ángulos dentro de la producción audiovisual.</li> <li>• Utilización de los fundamentos de Diseño Gráfico dentro de la producción audiovisual para una mejor construcción del mensaje comunicacional.</li> <li>• Construcción de una imagen gráfica en la producción audiovisual.</li> </ul>
	POST PRODUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selección del material audiovisual obtenido durante el rodaje.</li> <li>• Manejo adecuado de la cromática en la edición del material obtenido.</li> <li>• Elaboración de material gráfico utilizando los principios del diseño gráfico en concordancia con las imágenes obtenidas.</li> </ul>

**Tabla 1 Cuadro de Variables**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### Idea a defender

El desarrollo de una producción audiovisual en la parroquia de Sibambe, provincia de Chimborazo, en homenaje al Apóstol Santiago permitirá fomentar el turismo cultural tanto nacional como internacional en beneficio de la comunidad.

### Población

Según el censo realizado (Ecuador, Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 2010) la parroquia Sibambe se determina que existen 3.869 habitantes en el área rural, distribuidos en 1.898 hombres que representa el 49 % frente a las mujeres con 1971 que representa el 51 %, lo que demuestra porcentualmente que en la parroquia Sibambe del cantón Alausí predomina el sexo femenino.

SEXO	AREA RURAL	TOTAL	%
HOMBRES	1898	1898	49
MUJERES	1971	1971	51
TOTAL	3869	3869	100

**Tabla 2 Cuadro Estadístico**

**Fuente:** (Ecuador, Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 2010)

De acuerdo a su propia identificación cultural y costumbres, en la parroquia Sibambe se identifica plenamente que existen 560 personas de origen indígena, lo cual representa el 14 % de la población denotándose que esta población es minoritaria frente a los mestizos quienes constituyen 3.223 casos y representan el 83 % por otro lado el grupo étnico que les sigue son los pobladores auto-reconocidos como blancos con 59 casos, afro ecuatorianos con 189 y finalmente montubios 7, esta información está demostrada en la siguiente tabla.

PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	AREA			
CHIMBORAZO	ALAUSI	SIBAMBE	RURAL			
GRUPOS ETNICOS INDIGENAS	AFROECUATORIANOS	MONTUBIOS	MESTIZOS	BLANCOS	OTROS	TOTAL
560	19	7	3223	59	1	3869

**Tabla 3 Cuadro estadístico**

**Fuente:** (Ecuador, Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 2010)

### **Censo intencional**

Según (Kinnear, 1998), se señala a “la población como un conjunto de todos los elementos definidos ante la selección de la muestra”. Por lo cual define al elemento como una unidad seleccionada acerca de la información que se requiere para la investigación, por ende se utilizara una población.

El elemento que se utilizará en la determinación de la presente población, es un censo intencional dirigido a la organización juvenil llamada “SIBAMBEÑO DE CORAZÓN” que está conformada por 30 integrantes, ubicados en diferentes puntos geográficos dentro del territorio ecuatoriano y fuera del mismo.

## **METODOS CIENTIFICOS**

### **Métodos teóricos de la investigación científica**

#### **Método histórico – lógico**

(Villafuerte, 2007), se refiere a que en la “Sociedad los diversos problemas o fenómenos no se presentan de manera azarosa sino que es el resultado de un largo proceso que los origina, motiva o da lugar a su existencia”. Por consiguiente el método histórico se enfoca en la avance de los fenómenos y acontecimientos en su devenir histórico, (Fiesta en honor al Apóstol Santiago) mientras que el método lógico investiga las leyes generales del funcionamiento y desarrollo de los fenómenos. (Costumbres y Tradiciones en torno a dicha celebración). Por

consiguiente lo histórico y lógico son situaciones condicionadas por las estructuras políticas, económicas, ideológicas y sociales en los diferentes periodos.

### **Método inductivo - deductivo**

El valor del método deductivo se establece por medio de las generalidades sobre la base de estudio, de ahí que teniendo en cuenta la relación de las costumbres y tradiciones que se desarrollan en un entorno de actividades festivas durante el año, la celebración en honor al Apóstol Santiago, por lo cual por medio de fichas de observación se llega al desarrollo de la problemática siendo que en la parroquia prevalece un gran potencial para el turismo cultural. Por el contrario el método inductivo se desarrolla de lo particular a lo general, lo cual dentro del contexto de la celebración mencionada se puede ver aplicado para determinar la importancia de sus componentes como son: la procesión religiosa, la marcha a caballo, el rodeo, ente otros que son dignos de difundirse; para determinar los personajes que se entrevistarán en la producción, entre otras cosas referentes al marco metodológico.

### **Métodos empíricos de la investigación científica**

Conlleva toda una serie de procedimientos prácticos que permiten revelar las características fundamentales y relaciones esenciales del objeto de estudio (Sibambe) uno de ellos es la observación científica.

### **Método de la observación científica**

Impulsa el desarrollo de nuevos hechos que pueden tener interés científico, provoca el planteamiento de problemas, en tal virtud se la ha utilizado para indagar sobre la problemática y problema científico, además para determinar la relevancia de los eventos que se realizan en torno a la festividad en análisis.

### **Técnicas de la investigación**

La técnica es indispensable en el proceso de la investigación científica, ya que integra la estructura por medio de la cual se organiza la investigación, La técnica pretende los siguientes objetivos: entrevistas, encuestas y fichaje.

## **Método estadístico**

Según (Reinaga, 2015) establece que el “método estadístico consiste en una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación”. Lo cual con lleva la recolección de datos, el recuento de información verificada y la presentación mediante gráficos y tablas; dentro de la investigación del presente proyecto gráfico y audiovisual se utilizó el método estadístico con el objetivo del manejo de datos establecidos por estudios de instituciones públicas, donde nos ayuda a reforzar el proceso de investigación para la difusión del producto audiovisual en la parroquia de Sibambe enfocado al turismo cultural.

## **Propuesta**

Mediante el desarrollo del cortometraje documental con una duración estimada de 5 a 6 minutos, el objetivo primordial es fomentar el turismo cultura en la parroquia de Sibambe perteneciente a la provincia de Chimborazo, mediante la utilización de herramientas del diseño gráfico que fortalece el progreso del proyecto audiovisual en honor al patrono Apóstol Santiago

## **DECLARACIÓN DEL APORTE PRÁCTICO**

El desarrollo de una producción audiovisual (cortometraje) contribuirá al fomento del turismo cultural en la parroquia de Sibambe al difundir la festividad en homenaje al patrono Apóstol Santiago (la más representativa del sector) tomando a los elementos del Diseño Gráfico como herramienta fundamental para la realización del mismo.

## **ESTRUCTURA CAPITULAR**

La presente investigación se encuentra estructurada en los siguientes capítulos:

**Capítulo 1.** Marco Teórico. En el cual encontramos la información principal que servirá como base conceptual y de referencia para el desarrollo de la investigación, con el objetivo de fundamental el desarrollo de la propuesta gráfica y audiovisual, este está dividido en los siguientes tópicos: Cultura en expresión general, Sibambe

en donde se exponen las particularidades de la celebración en honor al patrono Apóstol Santiago, Diseño Gráfico y Producción audiovisual como sustento teórico conceptual y técnico para la realización de la propuesta.

**Capítulo 2.** Marco metodológico. Se desarrolla la estructura de investigación del proyecto audiovisual con el objetivo de determinar su idoneidad y las bases para la construcción de la propuesta.

**Capítulo 3.** Propuesta. Es el espacio donde en base al análisis de los múltiples factores que acompañan a la investigación se desarrolla la propuesta de diseño y audiovisual que contribuirá al solucionar el problema planteado (desarrollo de la producción audiovisual para fomentar el turismo cultural en la parroquia de Sibambe, en base a la utilización de recursos gráficos y digitales).

# CAPÍTULO I

## 1. MARCO TEÓRICO

### 1.1. Cultura y costumbres

Las generalidades humanas en su espacio y tiempo van construyendo su cultura; referente a factores que presentan en su entorno social, político, económico, religioso, literario, étnicos u otros que permiten generar los aspectos de comportamiento. Por ende el individuo o grupo de individuos tiene que experimentar una serie de aprendizajes culturales, donde desarrolla sus fundamentos autóctonos, estableciendo su cultura como símbolo de identidad.

Por consecuencia desde el principio de la vida social y la convivencia del hombre, donde las distintas organizaciones dependían directamente de la adaptación de un mismo tipo de actos la cual se denomina hábitos. Por consiguiente cada grupo poseía una forma diferente de habitar, donde variaba sus costumbres, sus estrategias de cazar, de protegerse, de movilizarse, en especial su forma de comunicarse como un requerimiento dentro del grupo social, esto conlleva a ser aceptados o expulsados de su clan o tribu.

#### 1.1.1. La cultura

Dentro de la sociedad existen diferentes culturas donde el ser humano se identifica por sus costumbres, tradiciones, idioma, vestimentas entre otros aspectos esenciales que los diferencia de los demás por lo que (Morales, 2008) establece que existen:

Múltiples grupos humanos han desarrollado sus propias culturas y éstas les han dado la posibilidad de caracterizarse de una forma determinada, diferente a la del resto de la humanidad, en el tiempo y en el espacio. Estas culturas han sufrido embates a través de los siglos. En ocasiones han permanecido relegadas; en otras, pareciera que han sido borradas del mapa cultural y, por fin, en otros casos permanecieron latentes a la espera de demostrar que no habían sido vencidas por las culturas imperiales que en todos los tiempos han ejercido su poder de penetración, de absorción y mimetización de otras culturas.

Por consiguiente mediante la cultura el ser humano pueden deben y necesitan cambiar conceptos o expresiones simbólicas en su entorno socio-cultural, lo cual se lo aprecia en la actualidad, ya que conlleva diferentes estilos de vida seguidos de los conocimientos, las costumbres, las tradiciones y el nivel de crecimiento social, artístico, científico, tecnológico entre otras que llevan al ser humano a fomentar y fortalecer su amplia visión social y cultural.

### **1.1.2. Cultura popular**

La cultura popular representa el folklore (creencias y costumbres) de cada uno de los pueblos y la acción social que desarrollan para sus habitantes siendo el eje primordial de generar distintos comportamientos en la sociedad.

(Minango, 2010), establece que

La cultura popular es la concepción del mundo que tiene las clases subalternas (pueblo) de una sociedad. Tiene una lógica estructuradora de la realidad y enuncian la particular relación entre el hombre, la naturaleza y los demás hombres. Se encuentra inmersa en los contenidos de la cultura oficial y dominante y los contenidos de la práctica social de los pueblos (p14).

Por lo tanto en la parroquia de Sibambe se llega al análisis que el pueblo se conforma por individuos considerados como gente popular que comparte cualidades, ideologías y concepciones similares que los asocian entre sí, dentro de su identidad cultural que lo diferencia entre el resto de culturas a nivel nacional e internacional.

### **1.1.3. Costumbres**

Los elementos de comportamiento de cada individuo o grupo de individuos se definen que han asumido, asumen y asumirán su contexto socio cultural al cual pertenecen, por lo cual las costumbres siendo primarias para que la gente se sienta conforme con sus manifestaciones que evocan autenticidad, donde respetan sus raíces autóctonas así por ejemplo encontramos costumbres representativas en fiestas, danzas, vestimenta, comida típica, música y artesanías.

Lo cual un aspecto primordial es la dependencia de su nivel social, económico y cultural en la que se encuentra el individuo o grupo de individuos con relación al

ambiente que está establecido va haciendo una distinción de las costumbres ya sean buenas o malas.

Según (Addison, 2007) señala que

En el extremo opuesto del espectro del desarrollo, algunos de nuestros legados más valiosos no están amenazados por las nuevas infraestructuras sino por las poblaciones que evolucionan en un mundo innovador y por los cambios en las costumbres, consecuencia de esta modernización. (pag.186)

Por la cual la evolución ha generado cambios a nuevos modelos que se ajusten a su identidad cultural donde hay cambios significativos en la sociedad y por ende la creación de nuevas costumbres con diferentes comportamientos social, económica y cultural.

#### **1.1.4. Tradiciones**

Cada civilización en el transcurso del tiempo y el espacio ha establecido una serie de funciones relevantes para el individuo y el grupo social al cual pertenece. La cual se puede definir que las tradiciones se entregan e imparten de generación en generación, tales como tradiciones materiales (bienes), o tradiciones que se heredan como valores, costumbres y creencias en el que se hacen inseparables.

Según (González Muñoz, 2009) establece que “la orientación de todos se orienta hacia el pasado, en cuyo extremo más remoto figura el origen divino. Esto se apoya en una actitud histórica frente al tiempo porque es la concepción de la mayoría de los pueblos” (pag. 90).

De tal modo en la cultura popular de Sibambe, reúne la gran parte de las tradiciones a la vez, trascienden los personajes típicos los participantes de las fiestas religiosas (priostes) la música típica, las danzas, los juegos pirotécnicos la procesión, la marcha de caballos, el rodeo u otra tradiciones impartidas y sincréticas impartidas en la región andina en donde la escritura fue sustituida en gran parte por la oralidad de las personas, ya sea de mayor rango jerárquico de autoridad o edad que transmitían y divulgaban sus conocimientos como los enseñaron sus antepasados fomentando tradiciones que lo diferencia de las parroquias que lo rodean.

Sin embargo, junto a otras celebraciones tradicionales, hay una que sobresale por su intensa fe católica, es la efectuada en honor al APÓSTOL SANTIAGO, en cuanto que el calendario marca el 25 de julio de todos los años. Para estas fiestas llegan gran parte de sus devotos sobre sus mejores caballos, como para imitar a su Santo Patrono y ganarse su gracia, permanecen en Sibambe por varios días celebrando con algarabía: toros, peleas de gallos, bailes, carreras de caballos, misas y la procesión por las principales calles en la que el Apóstol Santiago es cargado por sus devotos y escoltado masivamente por gente a caballo y a pie.

<b>CRONOGRAMA DE FIESTAS TRADICIONALES</b>		
FIESTA	DESDE	HASTA
Año nuevo	1 de enero	6 de enero
Semana Santa	Marzo	Abril
Apóstol Santiago	24 de julio	28 de julio
Finados	2 de noviembre	2 de noviembre
Noche Buena	25 de diciembre	25 de diciembre

**Tabla 4 Cronograma de fiestas**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### **1.1.5. Sincretismo**

Con el fin de definir el objeto de análisis del presente proyecto audiovisual, debemos de precisar los límites de este concepto y su relación con otros términos vinculados con el ámbito religioso- cultural en América Latina. Existen en América Latina expresiones religiosas vinculadas fundamentalmente a las formas culturales del mundo popular tanto del campo como de la ciudad, las cuales han sido denominadas de distintas maneras, tales como: religiosidad popular, catolicismo popular, piedad popular, etc., guardando estas denominaciones directa relación con las diversas teorías y disciplinas a partir de las cuales se ha intentado abordar el fenómeno. Preliminarmente podemos denominar estas expresiones religiosas vinculadas a estos sectores, como "religiosidad popular".

Sin embargo, pensamos que este concepto no aglutina a todas las formas religiosas originales de nuestro continente, en tanto el término popular, nos hace restringir nuestra comprensión del fenómeno exclusivamente a las capas subalternas, y nos hace difícil el comprender la razón última, por lo cual expresiones denominadas generalmente como "piedad popular" o "religiosidad popular", se encuentran presentes incluso al interior de los estratos altos de nuestra sociedad

Según (Vidal, 2016) sostienen, que “el Sincretismo en referencia a las relaciones entre el cristianismo impuesto como ideología de conquista y las concepciones prehispánicas de los indígenas, que la superposición de un culto cristiano sobre otro antiguo”. Partiendo de carácter sincrético de la realidad cristiana los objetivos de esta investigación, son analizar el tratamiento literario que reciben los sincretismos religioso y cultural, en las varias manifestaciones culturales procedentes de la tradición.

## **1.2. Sibambe**

### **1.2.1. Ubicación histórica**

Sibambe, parroquia del cantón Alausí, se expone, de manera general, la ubicación geográfica e histórica de Sibambe, sus Costumbres, Tradiciones y hombres celebres, Por lo cual en los 272,045 Km<sup>2</sup> que comprende la república del Ecuador, se encuentra maravillas naturales, pueblos ancestrales colmados de costumbres y tradiciones, gente voluntariosa e inteligente que hacen que en uno de esos espacios cargados de historia que vincule con la sociedad ecuatoriana la cual es Sibambe que significa “Río que corre del cuello de la montaña”.

Según (González Muñoz, 2009), establece que

Sibambe pertenece al cantón Alausí provincia de Chimborazo, a 2420 m.s.n.m en el declive que forma el nudo de Tiocajas y el cerro Calubín, Se extiende desde el río Alausí al Oriente, hasta el carretero de Pallatanga – Bucay al Oeste; limita concretamente así: al Norte del Río Maguazo y el Río Santiago al Sureste el Río Alausi y al Oeste el Río Tilange y la quebrada la Esperanza.

Sibambe es una población mestiza e indígena, es una de las más extensas parroquias del cantón Alausí pues cuenta con importantes caseríos como: Alpachaca, Bayanag, Cascarillas, Cushcún, Chapsi, Gunín, Gulag, La Esperanza,

Pagma, Pepinales, San Miguel Loma, San José, San Nicolás, entre otros que conforman la parroquia de Sibambe.

### 1.2.2. Ubicación geográfica

La ubicación geográfica le ha permitido disfrutar de variedad de climas, desde el frío (cubierto de neblina en el invierno), al templado y hasta subtropical, factor primordial para la producción agrícola como lenteja, trigo, cebada y maíz; la ganadería también mantiene un papel importante en el ingreso económico;

Por la existencia de haciendas en la que se destila aguardiente y se fabrica panelas; además la abundancia de productos lácteos representan ingresos para los habitantes de la parroquia.



**Imagen 1 Ubicación geográfica**

**Fuente:** (Nona net., s.f.)

### 1.2.3. Sibambe y su historia

Sibambe, como muchos rincones del Ecuador, es un pueblo que tiene a su haber su propia historia. Por versiones históricas se conoce que desde épocas prehispánicas pertenecía la provincia de Lausies que comprendía los Cacicazgos de Qituizambi y Lausi, con sus enormes tribus de los Jubalis, Zulas, Quisnas, Ozogoches, Guasuntos, Achupallas, Chanchanes, y Sibambis. Según el (Zambrano, 2012), señala que

Los Sibambis o Sibamba fueron grupos humanos de creencias y costumbres comunes, tal vez llegaron perseguidos por algún invasor que se extendieron por el norte hasta Chol y otros sectores que en la actualidad es el cantón de Guamote, por el oriente hasta limitar con el territorio de los Lausies y Tiquizambis, descendiendo hasta el Rio Chanchan en la unión con el Chimbo, ascendiendo luego por el Rio Santiago y Sacramento para terminar el Chol y la cumbre de Danas (pag.9).

Los Sibambis tenían un tipo de autoridad propio de la época que era el cacicazgo para controlar a sus súbditos, caciques que ostentaron sus dominios hasta la llegada de los españoles.

Por otra parte, durante la dominación incásica, Sibambe tuvo fortaleza y palacio real, que se construyeron seguramente para vigilar el camino hacia la tierra de los huancavilcas.

Sibambe fue fundada por los españoles a fines del siglo XVI; Se establece que Don Francisco Cárdenas, aproximadamente en 1.574, en la parcialidad, se nombra de los "Sibambis" de ahí su nombre Sibambe. Se deduce, además, esta veracidad por las inscripciones encontradas en la antigua imagen del Apóstol Santiago, patrón de España y por ende de la parroquia de Sibambe. Dentro de la fundación de Sibambe, objeto por la cual la casa conventual ha sufrido incendios por ende la primera fue en el año de 1.868, cuando estaba a cargo de la iglesia el Reverendo Juan Moreno.

Se asegura que "El viejo Luchador Eloy Alfaro, pernocto en Sibambe en su paso hacía Alausí, durante su campaña liberal". El pueblo de Sibambe ha estado dentro de la historia de la provincia de Chimborazo, pues de épocas arcanas fue mencionado por importantes historiadores, como muestra de su valía, como Joaquín de Merisalde, que en su obra "Alausí" se refiere a la parroquia de Sibambe.

#### **1.2.4. Celebración en homenaje al Apóstol Santiago**

Sibambe cuenta con leyendas y tradiciones que son parte de su acervo cultural y que se transmite de generación, Sin embargo, junto a otras celebraciones tradicionales, hay una que sobresale por su intensa fe católica, (Sincretismo) es la efectuada en honor al APÓSTOL SANTIAGO, en cuanto que en el calendario marca el 25 de Julio de todos los años; la cual se establece en la procesión con la imagen

presente siendo cargado por devotos a patrono de la parroquia de Sibambe, escoltado masivamente por jinetes con sus ejemplares (caballos) .

Para dicha celebración llegan personas propias y extrañas de diferentes partes del Ecuador y el Mundo, con el único pensar en su fe católica y devoción al patrono de la parroquia de Sibambe, la cual por consiguiente la celebración es desde el 25 de Julio hasta el 28 de Julio de cada año.

### **1.3. Diseño gráfico**

Entender el propio significado del diseño gráfico, no es solo la estructura que conlleva, al diseñar un contenido creativo sino al debatir un comentario común, una opinión con argumento simple o de mejor forma una crítica constructiva que dará valor a la creación del diseño expuesto por consiguiente el desarrollo de un arte gráfico, donde es de gran calidad al ser justificado ante las personas que le rodean que conllevan a ser clientes potenciales.

Según (Costa, 2012) señala que “todo mensaje gráfico está condenado a comunicar”, por lo tanto se argumenta, que todo diseñador gráfico que no se haga comunicador visual está condenado a la máquina.

Según (Vilchis, 2002) establece que el “Diseñar es la actividad objeto de estudio del diseño que en tanto disciplina estudia el comportamiento de las formas, sus combinaciones, su coherencia asociativa, sus posibilidades funcionales y sus valores estéticos captados en su integridad.”

El profesionalismo del diseñador gráfico es de gran importancia en la sociedad, ya que tiene la responsabilidad de comunicar sus ideas constructivas donde sus argumentos son primordiales para la ejecución de los proyectos, donde lo primordial es fomentar valores estéticos dentro de la comunicación visual y por lo cual está incluido en la producción audiovisual al desarrollar una aceptación por la audiencia determinada.

#### **1.3.1. Fundamentos del diseño gráfico**

En ese sentido, de debe tener en cuenta lo que puede significar un color, una forma, un tamaño, una imagen y la disposición determinada de los elementos que se van a

incluir en el diseño, pues esto establece una buena comunicación, logrando con ello la atracción, motivación o interés de las personas a las que nos dirigimos.

Como (Meggs, 2000), establece que

La capacidad para mantenerse en estrecho contacto con su tiempo es un requisito indispensable para quien trabaje en la comunicación visual y muchos de los conceptos más innovadores lo cual han surgido de su capacidad para conocer y responder a las personas y los acontecimientos de su época.

### **1.3.2. Contraste**

La manipulación del contraste muchas de las veces se incita a la atracción de los espectadores, la combinación de diferentes intensidades o ciertos niveles de contraste es lo que permite a un diseño adaptarse al medio adecuado en el que se desea proyectar.

Según (Guzman Galarza, 2011), Establece que “Cuando hay diferencias, existe también contraste. Tal es la base de la percepción de la forma”. Por ejemplo, que colocamos una pelota blanca contra una pantalla blanca. Si iluminamos de igual manera la pelota y el pan talla desde ambos lados, aquella prácticamente desaparece.

Los contrastes en el campo visual son tan leves que nuestra percepción de la forma resulta muy débil. Ahora bien, movemos una luz de tal modo que ilumine la pelota pero no la pantalla, y ubicamos la otra para que dé sobre la pantalla pero no sobre la pelota. “Un lado de esta última se verá iluminado contra un fondo más oscuro: el otro lado resultará oscuro contra un fondo más claro. Existe, allí un marcado contraste”

El manejo del contraste dentro de la producción y la post producción es importante para obtener una imagen claro y su mensaje en cada movimiento, en cada ángulo y en cada plano sea claro para su buen interpretación, ya por lo contrario en el aspecto negativo o falta de profesionalismo en el campo de la producción

audiovisual, el trabajo final va incluir escenas que no concuerdan con el guion al utilizar demasiada luz en la cámara como en el escenario de la producción.

### **1.3.3. Valor**

Según (Guzman Galarza, 2011), establece que “Es el nombre que damos a la claridad y oscuridad de los tonos.” (pag. 29) La cualidad correspondiente de la luz es la luminosidad). Valor significa realmente la cantidad de luz que puede reflejar una superficie. El blanco está en el extremo superior de esa escala, y el negro; en el inferior. Todos los otros tonos, cromáticos y acromáticos, se ubican entre ambos.

La sensibilidad del valor de los colores tiene un significado propio a la utilización de la luz donde hay más luminosidad refleja colores de tonalidad inferior, y de igual si hay falta de luz la cromática le desaparece el color por ende dentro de la producción establecida en la tradición cultural de Sibambe demuestra la cualidad del valor siendo un eje principal para la emisión de una lectura adecuada de las imágenes en movimiento. En el transcurso de la procesión que recorre con la imagen del Apóstol Santiago, la cual se captura imágenes que mantenga un valor estable ante su futura edición audiovisual.

### **1.3.4. Intensidad**

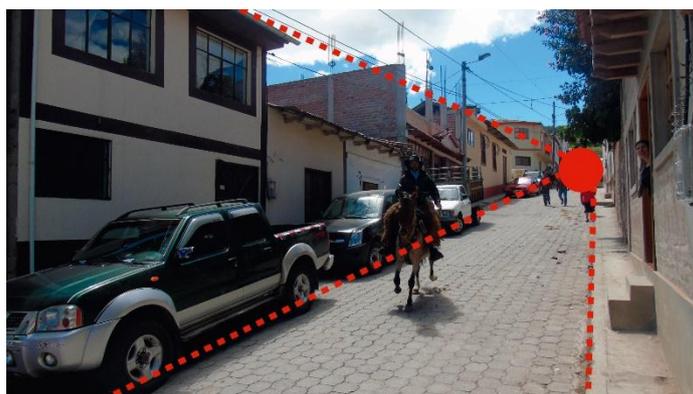
(Guzman Galarza, 2011), expone que

Corresponde a la saturación. Se refiere a la pureza de matiz que puede reflejar una superficie. Cuando un rojo es todo rojo, la intensidad es máxima. Cuando contiene algún neutro (negro, blanco o gris), su intensidad está neutralizada o reducida (pág. 29).

Por lo cual el manejo de la intensidad en la producción audiovisual rescatando la cultura tradicional con la ayuda de herramientas del diseño gráfico es primordial y de gran valor ya que corresponde a la saturación de la imagen, donde su mezcla visual puede expresar diferentes opiniones aten nuestro proyecto ya que el grupo objetivo al que nos dirigimos es de un concepto y análisis crítico y podría afectar a la aceptación del producto audiovisual.

### 1.3.5. Punto

Según **(Wucius Wong, 2011)** “creemos que hay un punto en cierto ángulo, que hay una línea en el contorno de un objeto, que hay planos que envuelven un volumen y que el volumen ocupa un espacio.” (pág. 42). El punto indica posición, no tiene largo ni ancho. Cuando el punto se mueve genera una línea que tiene posición y dirección. El recorrido de la línea genera un plano que al moverse genera un volumen en el espacio.



**Imagen2 El punto**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

El nombre punto en sí tiene la atracción visual por la que al unir dos puntos habrá más impacto en la visualización de dirección de los puntos entre más puntos. Según **(Wucius Wong, 2011)** establece que el “Un punto indica posición. No tiene largo ni ancho. No ocupa una zona del espacio.” (44) Por lo tanto dentro de la producción audiovisual es importante la vinculación con los elementos conceptuales del diseño gráfico siendo un eje primordial en la producción la cual fortalece el ritmo de la tomas mediante el desempeño profesional del camarógrafo.

### 1.3.6. Línea

**(Wucius Wong, 2011)**, señala que “Cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea.”(pág. 46). Es decir es un elemento primordial en la estructura de un diseño como arte ya que este elemento tiene importancia al tomar la línea más sencilla, dinámica y variada.

La línea es el conjunto de dos o más puntos la cual asemeja que existe movimiento dinámico entre la cantidad de puntos que interviene y por último la línea tiene como

labor separar espacios gráficos, como unión de elementos que genera textura y planos. Por lo tanto dentro de la producción audiovisual tiene relación adecuada con el elemento gráfico en este caso la línea si el equilibrio primordial para generar tomas estables y no exista un desorden visual tanto horizontal como el planos verticales que se desarrolla en la producción. Por ende el manejo de la línea es una herramienta básica e importante para el manejo correcto de la cámara o filmadora a utilizar.

La línea tendrá no solo largo, sino que también tiene ancho y luego se aplican color y textura que quedarán expuestos según los materiales utilizados. Wong explica que la forma es todo lo que puede ser visto y aporta información para la identificación.

### **1.3.7. Línea horizontal**

Nos connota equilibrio y estabilidad, dentro de una unidad gráfica es importante para el desarrollo de una composición tipográfico e imagen. Por lo cual no ayuda en una composición audiovisual estable, manteniendo las imágenes en movimientos en un orden dentro de la producción.



**Imagen 3 La línea**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### **1.3.8. Línea vertical**

Nos expresa una división entre la estructura final del arte ya sea en imagen como dentro de una producción audiovisual, con el fin de mantener un peso visual establecido por sus colores, imagen y formas. Por lo cual en la producción audiovisual controlamos los elementos del diseño gráfico como el control y manejo

adecuado de la simetría del entorno que se proyecta, ya que encontramos diferentes figuras geométricas como curvas, rectas entre otras



**Imagen 4 Vertical**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### **1.3.9. Línea curva**

Este tipo de línea es más libre en la estructura del diseño ya que se divide en cuatro partes del punto de inicio, el punto final, y los dos puntos de los medios llamados manejadores en las curvas. Las Líneas imaginarias en curva nos facilitan un movimiento de cámaras establecido para fortalecer la atención de la audiencia. Es decir el manejo de la cámara en un plano general nos permite observar líneas curvas dentro del espacio y tiempo.



**Imagen 5 Línea curva**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### 1.3.10. Trazo

Es un elemento lineal formando por diferentes líneas, la cual se considera representada de una forma natural de dibujar en un soporte escrito. El Trazo dentro de la producción audiovisual no conlleva al mejor manejo de las escenas que vamos a generar en la postproducción.



Imagen 6 Trazo

Elaborado por: Johnny Merchán

### 1.3.11. Posición

La posición es determinada por la forma de relación al marco que lo contiene o a la estructura a la que pertenece. Considerar la ubicación de los elementos gráficos en un soporte digital es necesario para la emisión de un mensaje claro ante el grupo objetivo que se va direccionar argumentando cada uno de ellos sea estable o en movimiento. La posición es primordial para el desarrollo de la producción audiovisual que se forma en el proyecto por lo que se maneja la técnica del punto de atención dentro de la ley de tercios. Por lo tanto la posición contiene un desarrollo primordial dentro de la producción audiovisual en la que se enfoca la problemática, por ende las tomas son creados instintivamente para captar la atención de la audiencia y estén ubicadas dentro de los puntos de concentración visual.



**Imagen 7 Posición**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### **1.3.12. Dirección**

La dirección por un lado, depende de la posición del observador y de la relación con las otras formas generando la sensación que existe una dirección de objetos en movimiento. Desviación que se realiza en la representación de los elementos desarrollados en el arte visual, con el objetivo de fomentar la atención de grupo objetivo. Dentro de la Dirección como concepto de los fundamentos del diseño gráfico y por ende con relación también en la estructura de la producción audiovisual e incluso fotográfica tiene una ejecución importante para el ordenamiento de las tomas a enfocarse dentro de la producción establecida.



**Imagen 8 Dirección**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### 1.3.13. Espacio

Como se encuentran las formas representadas en el entorno, el espacio que se le da a los elementos es importante para que no haya contaminación visual. Por lo tanto en el ejemplo expuesto se observa que los caballos y jinetes ocupan un espacio en su entorno.

El espacio es el último elemento en la lista, (Wucius Wong, 2011) plantea sobre “los elementos de relación y dice que toda forma, por más pequeña que sea ocupa un espacio que puede ser liso o ilusorio para generar la sensación de profundidad” (pág. 49).



**Imagen 9 Espacio**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### 1.3.14. Teoría del color

Según (Bustos, 2012), explica que

El color se produce como respuesta a una sensación de la estimulación del ojo y los mecanismos nerviosos frente a la luz. Por lo tanto, el color no existe en sí, y no es tampoco una característica de los objetos, sino una mera percepción de nuestros ojos ante ciertas longitudes de onda que componen algo que se denomina “espectro” de luz blanca.

Dentro de la Teoría del color, se localiza la sensación de luz del ser bueno ya que nos señalan la variación de colores y por lo tanto prevalece en un objeto o dentro de la producción audiovisual en la que nos dirigimos en nuestra problemática siendo así los colores más fuertes, por ejemplo el rojo son identificativos inmediatos al ojo del ser humano y por ende un llamado contiguo a la atención



**Imagen 10 Teoría del color**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### **1.3.15. Percepción del color**

Según (Bustos, 2012), establece que

El mundo material es incoloro. La materia posee la característica de absorber determinadas partes del espectro lumínico. La luz que no es absorbida es remitida y transmite estímulos de color diferentes al de la ambientación general, al llegar estos estímulos espectrales distintos hasta el órgano de la vista es cuando nos produce una sensación de color.

Los tres colores primarios. El ojo cuenta con tres tipos de células visuales, que rigen tres tipos diferentes de sensaciones, correspondientes a los colores primarios azul (azul violáceo), verde y rojo (rojo anaranjado). A partir de ellos se forma para cada sensación de color un código de tres partes.

Estos colores no se pueden formar de la mezcla de ningún color, son absolutos. Los colores secundarios son aquellos que surgen de la mezcla por partes iguales de dos primarios es decir: de la mezcla del azul y el amarillo surge el verde, del rojo y amarillo, el naranja y del rojo y azul, el violeta.

Por su parte, los colores terciarios se forman con la mezcla, por partes iguales, de un color primario con uno secundario adyacente. Así, de esta combinación resulta el rojo violáceo, rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarillo verdoso, azul verdoso y azul violáceo.

### **1.3.16. Tipografía**

Las letras o caracteres tipográficos es el nombre que reciben los signos empleados en la representación de fonemas. Se conoce como tipo a cada uno de los diversos modelos de letra creados por un diseñador y que generalmente lleva su nombre y el de la fundición que en su día se encargó de difundirlo.

La tipografía es muy importante en la post producción ya que da una lectura sustentada en la emisión del producto audiovisual, dando un soporte textual de identificación del proyecto, y por ende existe la variación de tipo de letras que sustentan el mensaje de las escenas en movimiento que se establece, ya sea en corto como largo metraje, por lo tanto la utilización de una familia tipografía esta utilizada en la producción audiovisual que se desarrollara en el rescate de la cultura de Sibambe provincia de Chimborazo, en homenaje al Apóstol Santiago.

### **1.3.17. Identidad corporativa**

(Costa, 2012), señala que

Es la percepción que tiene sobre ella misma, algo muy parecido al sentido que una persona tiene de su propia identidad". La identidad corporativa es un sistema de comunicación que se incorpora a la estrategia global de la empresa donde se extiende y está presente en todas sus manifestaciones, producciones, propiedades y actuaciones.

La manifestación de una identidad corporativa ya se exprese dentro de una sociedad empresarial como en una sociedad turística, contiene la misma importancia a transformar su identidad mediante la forma gráfica que representa dentro de su comunicación al grupo objetivo, por lo tanto es una estrategia de marketing para vender la identidad y ser reconocido con facilidad que quienes les interesa la razón social que se representa.

Por ende tener una identidad implica la existencia de un proceso. Dos rasgos principales sobresalen a primera vista: La duración del proceso, (tiempo) en función de la frecuencia de los impactos recibidos y la intensidad psicológica con que la imagen concierne al receptor.

### 1.3.18. Logotipo

Según (Costa, 2008) Señala que “es el primero de los signos visuales de identidad. Forma particular que toma una palabra escrita con la cual se designa y al mismo tiempo se caracteriza una marca comercial, grupo o una institución” Por lo cual El Nombre verbal, se convierte en un canal de comunicación directo al receptor, manteniendo una traducción visual del nombre legal o marca, bajo la forma de un logotipo. Por ende la identidad empieza con un nombre propio de la sociedad en la que se va posicionar, en el caso proyecto audiovisual se maneja el nombre de Sibambe.



Imagen 11 Imagen corporativa

Elaborado por: Johnny Merchán

## 1.4. Producción audiovisual

### 1.4.1. Cortometraje

La creación de un cortometraje permite no regirse bajo ninguna idea estructural, cualquier idea es posible y no se limita bajo ninguna estructura establecida. Según (Adelman, 2014), señala que un “largometraje la libertad de producción es más restringida, lo cual limita el desarrollo de una buena historia, porque un largometraje producido debe generar rentabilidad. En cambio un cortometraje es más accesible económicamente y permite tener mayor libertad creativa”. Lo cual un formato corto tiene por objetivo presentar una realidad, la que puede ser conocida por el público o por el contrario, causar sensación, debido a su desconocimiento. En ellos, se mezcla la investigación propia del periodismo y el relato de hechos, pero de un modo narrativo. En la actualidad, es un género muy explotado por los canales de televisión, pues genera interés en la audiencia.

## **1.4.2. Preproducción**

### **1.4.2.1. Target**

Vender una Producción Audiovisual es vender un producto, no deja de ser una obra de arte, pero por otro lado es un producto que sale a competir con miles de otros productos. (Portillo, 2008), establece que

El proceso de venta es igual que si yo vendiera un auto, una casa, una remera, una serie de elementos que tienen sus propias leyes del mercado, a la vez tiene los beneficios de ser un bien cultural: los gustos, las tendencias, las propuestas del mercado, algunas estrategias de comunicación.

De alguna manera toda obra de arte tiene una plusvalía en si misma (valor no es solo monetario, o sea, el costo de realización más la ganancia pretendida), pero el proceso de venta no se diferencia mucho de cualquier proceso de venta y de producción de cualquier otro bien de consumo.

### **1.4.2.2. Guion técnico**

Según (Andreu, 2016) explica que “el guion técnico se grafica un cuadro dividido en dos partes. En el lado izquierdo se colocan los datos visuales de una secuencia,” es decir una descripción de lo que se verá en el documento audiovisual; en tanto que, en la derecha, se establece “el contenido de cada escena, el sonido, fondos musicales, planos, ángulos, textos que al que el personaje se referirá. el guion se establece por columnas: número de escena y planos, encuadre, posición de cámara, movimiento de cámara, iluminación, escenarios, descripción del tiempo (noche, día o tarde) y el espacio: interior, exterior. Otra columna corresponde solo al sonido, diálogos, textos que narrará la voz en off, efectos de sonido y diseño sonoro, música.

### **1.4.2.3. Entrevistas**

Por otra parte, para (Rabiger, 2006), señala

El aspecto clave de la de producción son las entrevistas, al que denomina alma del cine documental, ya que estas poseen una estructura y directrices. Además, el autor afirma que el documental a través de las entrevistas se busca indagar, escuchar y ayudar a otra persona a expresar el sentido de su vida

La cual fortalece la producción audiovisual entorno al proyecto en homenaje al Apóstol Santiago de Sibambe, donde existe la colaboración del bibliotecario, de agricultores, de historiadores entre otros. Siendo La posición del director en la entrevista como fundamental. Para implantar un ambiente más íntimo y recomendable que el realizador se establezca lo más próximo al eje del objetivo de la cámara.

#### **1.4.2.4. Sinopsis**

Es el primer instrumento válido para la evaluación desde el punto de vista artístico y suele ser acompañado con una descripción de caracteres (personajes y protagonistas) así como elementos de dirección de arte (imágenes de vestuario, ambientes, cromatismo).

(Lina, 2006) Señala que la “La sinopsis es un resumen breve de la película que cuenta quién es nuestro protagonista, qué quiere y cómo lo va a conseguir. Sería importante que en la sinopsis también se viera reflejado quién es el antagonista.”

La Sinopsis dentro del presente proyecto de investigación de carácter audiovisual nos genera el proceso profesional con la utilización de herramientas de diseño gráfico por ende la fundamentación del mismo es importante en el desarrollo de la producción en homenaje al Apóstol Santiago de la parroquia de Sibambe, provincia de Chimborazo. Por lo tanto en la sinopsis, se describe textualmente el contenido, el conflicto y los protagonistas sin extenderse en el texto, no más de 10 líneas narrativas.

En la fase de rodaje, es el segmento que se graba ininterrumpidamente (en esta etapa se lo llama también toma); en la fase de postproducción el plano es el fragmento que hay entre corte y corte: es un segmento de espacio-tiempo, que tiene una duración determinada.

#### **1.4.3. Producción**

El plano es la unidad mínima del lenguaje audiovisual. La definición de plano hay que abordarla desde dos puntos de vista: temporal desde un punto de vista temporal, plano es todo lo que capta la cámara desde que se inicia la grabación hasta que se para, equivale, entonces, a lo que denominamos toma, la parte

comprendida entre dos cortes espacial en cuyo caso estamos refiriéndonos al contenido, es decir, a la imagen que vemos en cada fotograma (y que ya quedó revisada en el apartado anterior). Esta división en cuanto al significado de plano, nos lleva a bordar un concepto muy interesante al tratar imágenes en movimiento el concepto de plano escena y plano-secuencia. Plano-escena el plano escena recoge ininterrumpidamente lo que sucede a lo largo de una escena, en tiempos reducidos de 5 segundos y el Plano-secuencia es aquel que recoge sin interrupción, una acción prolongada de los personajes, una secuencia, por ejemplo una secuencia ya sea en cortometraje como un largometraje (película).

#### **1.4.3.1. Gran plano general**

Los personajes tienen un tamaño pequeño con relación al entorno, donde tiene un valor contextual y expresivo, por lo cual muestra un gran entorno en el escenario.

Este plano describe perfectamente el lugar donde se ubicará la escena lo más extenso posible. Según (Vega, 2004), el gran plano general “Es una panorámica se trata de una imagen completamente abierta, el personaje no solo se encuentra en segundo término sino que inclusive puede desaparecer dentro de la inmensidad del paisaje”.



**Imagen 12 Sibambe alturas**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

#### **1.4.3.2. Plano general**

Los personajes tienen más protagonismo, pero sin descartar que el contexto general continúa teniendo mucho peso en la imagen, donde se sugiere una relación directa

con el personaje en el entorno. Es posible ubicar al espectador en el escenario de la acción: es decir el lugar, los personajes y los objetos dentro de la escena se describe para familiarizar al entorno con el contenido a relacionar.

Según (Martin, 2002), el plano general “Hace del hombre una silueta minúscula, reintegra a éste en el mundo, lo hace víctima de las cosas y lo "objetiva"; de allí que haya una tonalidad psicológica bastante pesimista, una atmósfera moral más bien negativa, pero a veces, también, una dominante dramática exaltante, lírica y hasta épica.”

Por lo tanto la generación de un plano general conduce al hombre a un lectura visual minúscula de su entorno social, por la cual genera un ambiente armónico en la producción audiovisual en el contexto de homenaje al Apóstol Santiago de Sibambe.



**Imagen 13 Plano general**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

#### **1.4.3.3. Plano americano**

Según (Ventura, 2006), señala “Es aquel que corta la figura humana sobre las rodillas, pero aquí en Europa denominamos este tamaño como Plano Americano o Plano Tres Cuartos, y como tal le dedicaremos un apartado exclusivo.”

Muestra claramente las acciones físicas de los personajes, lo cual se corta a la figura a la altura de las rodillas, lo donde empieza a ofrecer detalles relativamente cercanos, como el rostro y las manos siendo el principal eje de expresión por parte de los protagonistas.



**Imagen 14 Plano Americano**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

#### **1.4.3.4. Plano medio**

En la escala humana, el plano medio es aquel que corta la silueta por la cintura. Es lo suficientemente cerrado como para poder captar la expresión facial de los actores, y lo suficiente abierto como para evaluar su expresión corporal, en especial las manos. Se aprecia con claridad las expresiones de los personajes. Por consiguiente se pierde importancia visual en el contexto disminuye pero la expresión facial cobra un sentido importante en el rodaje.

Existen encuadres con este tamaño que no necesariamente sea de la cabeza hasta la cintura, Según (Vega, 2004), señala que “Puede ser también inferior, es decir de la cintura a los pies Destaca al personaje separándolo del ambiente y muestra su relación con el lugar donde se desarrolla la acción”



**Imagen 15 Plano medio**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

#### 1.4.3.5. Primer plano

Según (Martin, 2002) “Cuando tiene un valor puramente descriptivo y desempeña un papel de amplificación explicativa) corresponde a una invasión del campo de la conciencia, a una tensión mental considerable y a un modo de pensar obsesivo”.

Muestra una expresión más clara del personaje, donde se corta la imagen desde los hombros, donde las expresiones emotivas del personaje son muy eficaz en presentar el estado emotivo, la cual se valora la carga emotiva que conlleva el primer plano.



**Imagen 16 Primer plano**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

#### 1.4.3.6. Gran primer plano

Nos manifiesta las expresiones del personaje en donde se puede caracterizar la esencia de la historia de la producción a realizarse por lo que predomina a los planos anteriores.

Según (Vega, 2004), señala que

Podemos describir a este plano como aquel que describe una parte completa del cuerpo humano. Generalmente se refiere al rostro, pero también puede utilizarse para describir, otras partes del cuerpo, como la mano un brazo, un pie, siempre de forma completa (p.16).

La toma se concentra en la expresión del personaje y su emotividad, siendo que hay un corte desde la mitad de su frente y la mitad de la barbilla.



**Imagen 17 Gran primer plano**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

#### **1.4.3.7. Plano detalle**

Según (Ventura, 2006), explica que “Es la aproximación máxima que se realiza a un sujeto u objeto. Como su propio nombre indica, se trata de acotar o encuadrar detalles de la realidad”

Planos detalle tienen una función recursiva, ya que, al estar descontextualizados, pueden jugar un papel importante en el montaje. Su función sería la de dinamizarlo, así como solucionar algún problema de continuidad entre planos.

Centra la atención en una parte pequeña de la figura humana u objeto que se encuentre dentro de la producción audiovisual.

Tratándose de otro objeto, cualquier parte del todo. Por deformación suele llamarse a estos planos también primer plano aunque debe evitarse este error para no producir confusiones.



**Imagen 18 Plano detalle**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

#### 1.4.3.8. Angulo de plano cenital

Cuando elevamos la cámara sobre los sujetos u objetos filmados, hasta ubicarla totalmente vertical sobre estos, tal y como se muestra en el gráfico inferior, estaremos rodando un plano cenital. Cuando la cámara mira en ángulo recto hacia abajo. Genera un efecto de extrañación ya que no es tan frecuente este tipo de mirada en el trato personalizado de la vida cotidiana. Por ello debe estar muy bien justificado su uso so pena de ser juzgado por el espectador crítico solo como un artificio visual.



**Imagen 19 Plano cenital**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

#### 1.4.3.9. Angulo de plano picado

Cuando elevamos la cámara por encima de la mirada del sujeto, y variamos su angulación verticalmente para encuadrarle, estaremos filmando un plano “picado”, tal y como se muestra en el gráfico inferior.

Este plano capta una figura desde arriba y tiende a disminuir su fuerza o importancia, haciéndola aparecer como débil y vulnerable. Es muy útil también para describir la topografía de un lugar o escena, lo que requiere a veces el uso de lentes de gran angular.



**Imagen 20 Plano picado**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

#### **1.4.3.10. Angulo de plano normal**

La ubicación de la cámara en el eje horizontal puede variar en un margen de  $360^\circ$ , o lo que establecíamos una posición de cero grados en el eje vertical y horizontal, es decir, frontal a la altura de la mirada del sujeto.

Según (Ventura, 2006), establece que

Tomando este punto de partida, la angulación de medio perfil o tres cuartos, se consigue desviando la cámara alrededor de  $45^\circ$  a izquierda o derecha, con respecto al eje de la mirada del sujeto es lo mismo  $180^\circ$  a izquierda y derecha. Cuando hablábamos de angulación neutra.



**Imagen 21 Plano normal**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

#### 1.4.3.11. Angulo de plano contrapicado

Registra la toma de la parte inferior donde expresa un punto de vista subjetivo de otro personaje, la cual aumenta la expresividad de la toma.

El operador orienta la cámara hacia arriba logrando que los espectadores contemplen el objeto o persona desde dicho punto de vista, provocando un aumento de la importancia del personaje o un aumento de su estatura, quedando así en una posición dominante.



**Imagen 22 Plano contrapicado**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

#### 1.4.3.12. Angulo de plano aberrante

Se inclina la cámara para conseguir imágenes desequilibradas o inquietantes. Con este plano nos referimos a cuando queremos ver desde los ojos de alguien por consiguiente la cámara está inclinada unos 45 grados y transmite al espectador inestabilidad, también sirve para darle dinamismo a la escena dentro de la producción audiovisual.



**Imagen 23 Aberrante**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

#### **1.4.3.13. Angulo de plano subjetivo**

Es el punto de vista de unos de los que intervienen en la narración. Como su nombre lo indica es una toma completamente subjetiva donde hay la sensación que la cámara toma vida y en realidad es la visión subjetiva del personaje. (Cisneros, 2008)“La Cámara subjetiva forma parte de todos los distintos puntos de vista dentro de una la narrativa” de la producción audiovisual, generando un ángulo completamente esencial en el producto final de la producción audiovisual en homenaje al Apóstol Santiago en la provincia de Chimborazo.



**Imagen 24 Plano subjetivo**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

#### 1.4.3.14. Escenas y secuencias

Según las rutinas profesionales de la cinematografía, y echando un vistazo a las diferentes bibliografías que describen los diversos estilos y tradiciones de las artes escénicas y audiovisuales, podemos concluir lo siguiente como definición de las unidades básicas en que se divide un relato cinematográfico: La escena es una unidad de acción-situación, que sucede en un mismo espacio y tiempo, y sirve para explicar o modificar algún aspecto de la evolución de personajes y tramas.

La misma palabra expresa la idea de lugar en el que sucede algo La secuencia es un conjunto de escenas que mantienen entre sí un vínculo narrativo, que forman parte del desarrollo de una misma idea. La misma palabra expresa la idea de sucesión de situaciones.

#### 1.4.3.15. Ley de tercios

Dentro de una fotografía o producción audiovisual, se desarrolla capturas de paisajes, personas, objetos entre otros, considerando el eje principal de impacto óptico, donde los puntos de intersección constan de 4 líneas imaginarias 2 verticales y 2 horizontales generando puntos de atracción en una exposición gráfica, fotográfica y audiovisual, Según (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1999), establece que la ley de tercios “es una aplicación de proporcionalidad consistente en dividir en dos partes en una figura de modo que la parte menor es a la mayor como la mayor es al todo.” por consiguiente en el encuadre predomina 2 o 3 puntos de atención a la mirada del ser humano generando un interés en el producto final.



Imagen 25 Ley de tercios

Elaborado por: Johnny Merchán

#### 1.4.3.16. Ley del horizonte

Según (Josh, 2007), señala que en el “recuadro fotográfico deben trazarse, imaginariamente y con una finalidad referencial, tres bandas horizontales de igual ancho, tanto si se está trabajando en posición horizontal o vertical” (pag. 16) por lo cual las líneas imaginarias dentro de la ley del horizonte establece que 2 elementos de un paisaje los separa, uno del otro, por ejemplo la tierra con el cielo o la tierra con el agua. Con la finalidad que debe haber una coincidencia en sus medidas de los elementos lo más cerca posible horizonte, además de ser horizontal, debe coincidir con una de las líneas de los tercios de la imagen.



**Imagen 26 Ley de horizonte**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

#### 1.4.3.17. La ley de la mirada

Según (Josh, 2007), señala que

Toda persona, animal o cosa, debe tener dentro del encuadre fotográfico más espacio libre hacia su frente, independientemente de la amplitud de lo abarcado en el encuadre de toma, pudiendo, incluso, hasta estar cortado por el borde del recuadro, parte del elemento gráfico en cuestión en su zona posterior, si éste se encuentra en un plano cercano a la cámara o es de dimensiones muy grandes.

Por lo cual la ley de la mirada genera un espacio vacío con el objetivo primordial que no exista saturación en el encuadre, fotográfico o en una producción audiovisual, donde en el proyecto establecido predomina tomas de las personas y animales que se encuentra dentro de la parroquia de Sibambe desarrollando la importancia del

campo que se tiene delante, siempre que sea directamente proporcional entre el valor de lo mostrado y el espacio que nos ocupa.



**Imagen 27 Ley de la mirada**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

#### **1.4.3.18. Rodaje**

Dentro de esta etapa trascendental en dos diferentes semblantes: primero en la ejecución de técnicas, métodos y teorías del uso de equipos (ángulos, planos y movimientos en el registro de entrevistas, de documentación importante y de los espacios, salas); y segundo en los métodos, técnicas y estrategias en el trato con los protagonistas antes, durante y después de las entrevistas. Para el manejo de equipos se consideró importante -estéticamente- tener el máximo control de la luz y el sonido.

Con respecto al manejo y control de la luz, fue importante el uso de un filtro blanco en oposición a la luz principal (natural y provocada por una lámpara) para evitar por ejemplo la división del rostro en luces y sombras.

#### **1.4.3.19. Encuadre**

(Martin, 2002), señala que

La base inicial de una producción audiovisual, largometraje o cortometraje es el plano en el cual están compuestos los fotogramas, los cuales carecen de movimiento. Es una fotografía la cual carece de encuadre, por lo tanto adquiere importancia en la producción audiovisual.

Constituyen el primer aspecto de la participación creadora de la cámara en la filmación de la realidad exterior, para transformarla en materia artística. Se trata de la composición del contenido de la imagen, es decir, el modo como el realizador desglosa y, llegado el caso organiza, el fragmento de realidad que presenta al objetivo y que se volverá a ver idéntico en la pantalla.

La elección del material filmado es el estadio elemental del trabajo creador en cine: el segundo punto es la organización del contenido del marco que ahora nos ocupa.”

Dentro de la composición del encuadre el fundamental desarrollo de la cámara en la producción cinematográfica sin establecerse en algún género, ya que todos tienen un material artístico al expresar al público objetivo que fundamentara el buen manejo de la composición de la imagen, siendo importante para transmitir una comunicación visual estable sin alteración que afecte al espectador.

Según (Ventura, 2006), señala que

El encuadre forma el elemento básico a partir del cual se puede estructurar la composición plástica del campo. A lo largo de la historia del cine, técnicas de profundidad de campo, pantalla variable, los catch, o la pantalla partida, ponen de manifiesto la creatividad en el uso del encuadre.

#### **1.4.3.20. Paneo y panorámica**

Pueden ser de carácter descriptivo, una panorámica sobre un espacio o imagen; de acompañamiento o subjetivo, siguiendo a un elemento en movimiento; o de relación o dramático, asociando a más de un personaje.

El movimiento panorámico es similar al de la cabeza de un hombre que gira de derecha a izquierda o viceversa.

En general, acompaña el movimiento de una persona u objeto que recorre un movimiento útil para la narración. Es de carácter descriptivo tanto del movimiento y la aceleración del sujeto-objeto como del contexto que enmarca la situación

La panorámica realizada tan rápida como para emborronar la imagen se denomina barrido y se utiliza como recurso estilístico.

La cámara sin moverse puede desplazarse sobre su propio eje a derecha e izquierda, arriba y abajo permitiendo descubrir poco a poco todo aquello que por sus

dimensiones no cabe en un sólo encuadre. Si desplaza su eje horizontal a lo largo de 360°, de izquierda a derecha o derecha izquierda, tenemos una panorámica horizontal.

#### **1.4.3.21. Dolly**

Dada su singular característica al estar instalada una cámara en una plataforma situada al final de una pluma que se fija sobre un carro y éste sobre unos raíles, la cámara puede desplazarse en cualquier sentido, resultando posible cualquier movimiento de cámara, con o sin desplazamiento. Dando una estabilidad en la escenas que se desarrollan en el proyecto audiovisual con relación al homenaje de la imagen religiosa Apóstol Santiago. La cámara se traslada del plano inicial a uno más lejano, más general. Este movimiento nos aleja o separa de una situación, remarcando un cierre, un final de una etapa, o una situación determinante para el futuro. A su vez nos sugiere o da tiempo para reflexionar sobre lo que termina de ocurrir y lo que sobrevendrá.

#### **1.4.3.22. Travelling**

(Martin, 2002) Establece que “El travelling consiste en un desplazamiento de la cámara durante el cual permanece constante el ángulo entre el eje óptico y la trayectoria del desplazamiento”.

La cámara se desplaza en relación al escenario; se realizan colocando la cámara en unos raíles para facilitar su movimiento.

Los travelling dotan a la imagen de dimensiones al variar la perspectiva con el movimiento de la cámara.

Cuando la cámara se traslada de un punto a otro, sea acercándose o alejándose de un objeto o acompañando la acción. El travelling implica incluir una carga dramática a una toma. Implica concentrar la mirada sobre un aspecto, objeto o personaje partiendo desde un marco espacial mayor, o a la inversa, a partir de un aspecto que se destaca abrir la mirada para incluir la realidad que existe alrededor de ese foco. En el caso del travelling lateral, implica concentrar la mirada sobre la acción de los protagonistas pero al mismo tiempo ir mostrando el paisaje cambiante que hay detrás de esa acción.

#### 1.4.3.23. Eje escénico

El eje de cámara es la línea imaginaria que coincide con el punto de mira del objetivo de la cámara. Todas las normas gramaticales del lenguaje audiovisual toman como base el eje escénico y el eje de cámara. De hecho se acostumbra a dividir la escena según el eje de cámara, diciéndose que tal o cual personaje están a la derecha a la izquierda o en el eje.

#### 1.4.3.24. Zoom

Es un recurso óptico que se utiliza para alejar (zoom out) o acercar (zoom in) un personaje o un objeto en relación al punto de vista del espectador. El efecto es similar al del travelling en avance o en retroceso, pero es mucho más sencillo de lograr y el efecto dramático es similar.

(Heras, 2011), señala que los “elementos básicos del lenguaje audiovisual para quienes desean usar el video a los fines de documentar y analizar procesos educativos”

Por lo tanto el desarrollo de zoom en la producción audiovisual tiene gran puesto importante en el proyecto audiovisual en homenaje al Apóstol Santiago en la parroquia de Sibambe. In embargo la ejecución de la herramienta de zoom debe ser manejada en su tiempo y espacio correctamente sin descartar el movimiento de la obturación de luz de la cámara ya sea profesional o semi profesional.

#### 1.4.3.25. Ritmo

Es la impresión dinámica dada por la duración de los planos, las intensidades dramáticas y, en último caso, por efecto del montaje. Sin embargo, el ritmo del cine es ritmo visual de la imagen, ritmo auditivo del sonido y ritmo narrativo de la acción.

**Analítico:** Planos cortos y muy numerosos; es un ritmo rápido que se traduce en dinamismo, dramatismo, actividad, esfuerzo... (Las secuencias de batallas son ejemplos.)

**Sintético:** Planos largos y poco numerosos; resulta un ritmo lento, puede expresar sensualidad, monotonía, poesía. (Como escenas de desierto o de mar)

**"In crescendo"**: Planos cada vez más breves (tensión, dramatismo); planos cada vez más largos (relajación, serenidad).

**Arrítmico**: Los planos son breves o largos, sin tonalidad especial. A veces cambian repentinamente aportando sorpresa.

#### **1.4.4. Post producción**

##### **1.4.4.1. Edición audiovisual**

Son un conjunto de operaciones realizadas sobre material grabado para obtener la versión completa y definitiva de la realización audiovisual. Es la forma final del producto audiovisual. Se tiene muy en cuenta el orden de los planos, el ritmo y la sonorización. La estructura narrativa toma forma para que pueda ser entendida, se aplican las transiciones entre planos (fundidos, cortes, encadenados, cortina, etc.) Se ponen sonidos, títulos, placas, gráficos, efectos de sonido, música, y efectos de 3D si es necesario. El resultado debe quedar listo para transmitir; es el reflejo audiovisual del guion con la edición. Los materiales rodados o de archivo pueden ser sometidos a procesos correctivos, de color y audio, de cortes de toma, de saltos. Especialmente cuando el material debe cumplir ciertos estándares de calidad para ser emitidos.

##### **1.4.4.2. Secuencia**

La secuencia es una unidad narrativa del relato visual en la que se plantea, desarrolla y concluye una situación dramática. Por ejemplo, en una película una persecución puede constituir una secuencia. Esta se inicia cuando uno de los personajes comienza a arrancar del otro y termina cuando este logra escaparse o ser atrapado. Es decir, vemos resuelto este núcleo de acción que va a dar paso a otro nudo; es decir, a otra secuencia.

En el campo cinematográfico ya este establecido en la televisión o en el cine, las escenas que se desarrollaran con un grupo de profesional, ocurrirá algunos acontecimientos importante que cada uno con lleva un lugar y un tiempo por la cual la secuencia facilitara una lectura adecuada a la producción audiovisual ejecutada con un estudio previo a su realización.

#### 1.4.4.3. Enfoque

Es la mirada que se tiene sobre el tema, sinónimo de punto de vista, también del objetivo, es la dimensión del tema que voy a develar, donde me sitúo, donde me paro, el centro el interés. Marcar el rumbo del proyecto. Está absolutamente relacionado con el público de mira. Marcar la hipótesis del trabajo.

Es el objetivo de lo que se pretende lograr (sensibilizar, esclarecer, divertir, crear conocimiento, etc.) Para tomar la decisión de la producción más apropiada es fundamental el público destinatario y sus características. Una vez definido esto, paso a la etapa de la investigación e indagación. Las hipótesis tienen que ser verificadas no confirmadas (al trabajar en género informativo, es probable que la realidad nos cambie algunas de ellas).

Dividir las etapas ayuda: Hacer un inventario de fuentes (con ellas se sustenta el enfoque, son nuestra usina de información). El tema vale lo que valen las fuentes. Están las personas (las fuentes más importantes) y los documentos (videos, libros, estadísticas, internet). Pueden ser directas (protagonistas, testigos, el lugar de los hechos) o indirectas que las completan.

#### 1.4.4.4. Transacciones

Transiciones La transición es la forma de aplicar la elipsis entre diversas escenas y se aplica en el momento de la edición. Existen diversos tipos:

**Corte directo.** Su fuerza expresiva reside en la instantaneidad. Se hacen más evidentes los problemas de raccord y continuidad.

**Encadenado.** Consiste en ver una imagen que aparece mientras la anterior va desapareciendo. Suele utilizarse para pasar de un personaje en una situación a otro distinta. Dulcifica la transición entre escenas en spots publicitarios con poco tiempo. Disimula los fallos y resumir largos periodos de tiempo con pocas tomas e, incluso, imágenes fijas. Un encadenado muy largo es una “sobreimpresión” y no puede entenderse como una elipsis.

**Fundido.** Es la desaparición gradual de una imagen hasta dejar el cuadro en negro o en un color. El fundido produce una sensación e salto temporal más acusada que la de los encadenados.

**Fundido a negro** es el recurso más antiguo. Cuando cerramos los ojos, estamos haciendo un fundido a negro, mientras el cerebro funciona, hasta abrir de nuevo los ojos. Es un oscurecimiento de la pantalla al que seguirá una apertura para iniciar la fase siguiente. Muchas veces implica el paso de un periodo largo de tiempo.

**Fundido en blanco, o en cualquier otro color**, el plano se traza cada vez más blanco, hasta que se traza el blanco total en la pantalla; es el contrario del fundido en negro y se denomina también cerrar en blanco (o en otro color).

**Desenfoco.** Sirve para indicar saltos de tiempo cortos o de espacio. Se entiende también como un problema perceptivo del espectador. En ocasiones este desenfoco utiliza distorsiones del tipo de ondulaciones o efectos similares.

**Barrido.** Es un giro rápido de la cámara y se usa para pasar de un espacio a otro. Implica, en general, un cambio espacial.

**Cortinillas.** Formas geométricas que dan paso a las imágenes de la nueva escena. Eran habituales en las promociones televisivas hasta la etapa de predominio de la identidad visual. En la actualidad las cortinillas digitales adoptan metáforas de todo tipo que recuerdan procesos físicos.

#### **1.4.4.5. Corrección de color**

La corrección de color corresponde a la última fase de postproducción antes de la exportación final del trabajo. Antes de comenzar el etalonaje es altamente recomendable que la fase de edición haya quedado cerrada, ya que de no ser así no podremos tener clara la continuidad de los planos”. Es decir por una corrección primaria para neutralizar y eliminar errores generales, como el contraste (luces altas y bajas) o la temperatura de la imagen. A la que seguirá una corrección secundaria para eliminar fallos específicos que no se puedan reparar en los primarios. Normalmente se realizan correcciones con viñetas, máscaras, fusión de nodos y efectos que permiten modificar una parte de la imagen sin afectar al resto que ya está corregido.

(Juaniz, 2016) Señala “La elección del color se puede utilizar como un elemento de subjetividad al estar asociado cada color a un estado de ánimo específico: el azul a la melancolía, el verde a la esperanza.”

El manejo profesional de la corrección de color es muy importante para la edición de producto audiovisual, la cual se coordina una textura específica al tema a desarrollar en la producción por ende hay que transmitir una buena comunicación entre el equipo de producción y post producción quien son los encargados del manejo del proyecto.

#### **1.4.4.6. Efectos especiales**

Según (Gutierrez, 2016), establece que

Los trabajos se realizan en paralelo a la sonorización. Se crean los efectos digitales previstos en rodaje, se generan las transiciones decididas en montaje y se corrigen aquellos planos que sea preciso (borrados de elementos discordantes, cambios de eje, re encuadres, etc.) Aunque hay laboratorios que tienen departamentos dedicados a los efectos, lo habitual es que los realice una empresa especializada (pág.33).

El manejo de los efectos especiales en postproducción, es muy delicado para la aceptación del público objetivo, por lo cual debe realizarse un estudio investigativo a producto visual que se va a desarrollar, incluso en la evolución para rescatar la cultura en homenaje al apóstol Santiago en la parroquia de Sibambe, por lo cual la emisión de efectos visuales, no fomentan una comunicación adecuada en el proyecto a desarrollarse.

#### **1.4.4.7. Montaje digital**

Según (Juaniz, 2016), establece que “La edición digital empezó a usarse cuando aparecieron los primeros sistemas de edición no lineal que permitían trabajar una primera edición con equipos más económicos, pero que luego había que finalizar en equipos más complejos y caros”. Al principio este método solo era capaz de trabajar con material digitalizado de poca calidad.

Debido a la baja resolución y alta compresión consecuencia de la tecnología disponible en ese momento. En la actualidad en el mercado tecnológico, prevalece una programación de última generación donde la edición audiovisual se le coordina con efectos preestablecidos, transiciones personalizadas, efectos de luz entre otros.

comandos útiles para generar un producto final de carácter profesional, obteniendo una resolución de HD, y ultra HD considerado en el mercado como 4k, equipos utilizados para el proyecto en homenaje en la parroquia de Sibambe.

## CAPITULO II

### 2. MARCO METODOLÓGICO

En este capítulo se abordará en profundidad el problema de investigación que este proyecto pretende resolver, se describirán y utilizarán los medios seleccionados para conseguir un sustento real para la realización de la propuesta de Diseño.

#### 2.1. Tipo de investigación

**Cualitativa.**-Tiene como objetivo la descripción de las cualidades del objeto. Busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad. No se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sea posible. El desarrollo de la investigación del proyecto audiovisual se formó con el objetivo de obtener datos necesarios, con la utilización de herramientas de investigación como: encuestas, entrevistas y fichas de observación de los cuales se analizo el interés de difundir el turismo cultural de la parroquia de Sibambe.

**Cuantitativa.**- La investigación cuantitativa, como su nombre indica, tiene que ver con la cuantificación de los resultados de las observaciones. Los datos cuantitativos son cualquier dato expresado de forma numérica, como estadísticas, porcentajes, etc. Por lo cual se genera en la investigación resultados de población, de grupos étnicos, medición por porcentaje en relación a las encuestas realizadas al grupo “Sibambeño de Corazón”, bajo el tema de investigación de fomentar el turismo cultural en la parroquia de Sibambe.

#### **Población y muestra**

Según (Bavaresco, 2006), se establece que:

El universo o población en el que se circunscribirá la investigación podría resultar de dimensiones incontroladas por parte del investigador, de allí, que requerirá del uso de la muestra con el fin de analizar las variables consideradas en el problema.

Lo cual conlleva dentro de la presente investigación a un censo intencional tomándose al grupo “Sibambeño de Corazón” como la muestra intencional con la cual se producirá y difundirá la producción audiovisual en honor al Apóstol Santiago

de Sibambe. En relación a la muestra intencional. (Cantoni, 2009) señala que es “una técnica que se basa en la opinión del investigador para constituir una muestra de sujetos en función de su carácter típico, como en el estudio de casos extremos o marginales”. Por consiguiente dentro de la investigación se toma a este grupo “Sibambeño de Corazón” puesto que mantienen una reputación de confianza y credibilidad durante 10 años, ejerciendo proyectos en bienestar de la parroquia, principalmente de interés en las personas de escasos recursos, lo cual el grupo de jóvenes con un promedio de 25 años, trabajan sin fines económicos por consiguiente por medio de una encuesta a los 30 integrantes de dicha organización se pretende la difusión del proyecto audiovisual con el afán de incentivar el turismo cultural.

## **2.2. Metodología de investigación**

Para la realización del proyecto audiovisual se aplicó la metodología de investigación establecida por el método inductivo, eligiéndose a la festividad del Apóstol Santiago como caso de estudio, puesto que es la más popular en la zona. El término del turismo cultural en la parroquia de Sibambe está conformado por una gran cantidad de elementos (festividades, celebraciones, etc) que tienen sus particularidades propias y que si no son entendidos desde las mismas no podremos comprenderlo en su totalidad, de ahí que el mostrar cada una de ellas, como componentes de un todo nos ayudará a comprender la importancia de esta celebración.

### **2.2.1. Métodos teóricos de la investigación científica**

#### **2.2.1.1. Método histórico – lógico**

El método histórico se enfoca en la trayectoria de los fenómenos y acontecimientos en su devenir histórico, (Fiesta en honor al Apóstol Santiago) mientras que el método lógico investiga las leyes generales del funcionamiento y desarrollo del objeto (Costumbres y Tradiciones). Por consiguiente lo histórico y lógico son condicionados por las estructuras políticas, económicas, ideológicas y sociales en los diferentes periodos históricos, por ende es necesario analizar estos particulares para difundir información relevante que nos muestre el estado actual de festividad y su evolución e importancia a través del tiempo.

### **2.2.1.2. Método inductivo – deductivo**

El valor del método inductivo se establece por las generalidades sobre la base de estudio, entendiendo la relación en las costumbres y tradiciones durante el año manteniendo en su entorno actividades de celebración, lo cual posibilita desempeñar un rol esencial donde se despliega la fiesta en honor al Apóstol Santiago cada 25 de Julio.

El método inductivo - deductivo es un instrumento para analizar las experiencias, para esto es necesario hacer una recopilación intensa de casos concretos del fenómeno estudiado para una inducción posterior, vigilando las características o propiedades comunes entre ellos, el procedimiento conlleva de lo particular a lo general lo cual (Banegas, 2001) establece en su artículo “Popper y el problema de la inducción en la epistemología” que Karl Popper en su libro la lógica de la investigación señala que: El método inductivo es cuando se pasa de lo particular (datos) a lo general (hipótesis y teorías). Lo cual nos ayuda a establecer una investigación con relación a la procesión en homenaje al Apóstol Santiago de la particularidad hacia costumbres y tradiciones en general que se desarrollan en la parroquia de Sibambe.

Para el proceso en la producción audiovisual, que busca fomentar el turismo cultural en la parroquia de Sibambe, como ya se menciona anteriormente se ha elegido la festividad en homenaje al patrono Apóstol Santiago. Según (Davila Newman, 2007) sostiene que el “sistema de razonamiento deductivo, es cuando el hombre tiene unificación de las ideas y se mantiene en un concepto de veracidad”, por lo tanto cuando hablamos de Sibambe se puede ver que se desarrollan festividades durante todo el año generando costumbres y tradiciones que identifican a la parroquia pero en especial la población se enfoca en la fiesta grande que se celebra cada 25 de Julio en Honor al Apóstol Santiago de Sibambe, siendo esta la más representativa.

### **2.2.2. Métodos empíricos de la investigación científica**

Con lleva toda una serie de procedimientos prácticos con el objeto y los medios de investigación que permiten revelar las características fundamentales y relaciones esenciales del objeto (Sibambe).

### 2.2.2.1. Método de la observación científica

Impulsa el desarrollo de nuevos hechos que pueden tener interés científico, provoca el planteamiento de problemas, en este caso el poco incentivo al turismo cultural

### 2.2.3. Métodos estadísticos

Método estadístico dependen del diseño de investigación seleccionado para la comprobación de la consecuencia verificable en cuestión. Según (Reinaga, 2015) establece que el “método estadístico consiste en una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación”. Por consiguiente dentro de la investigación del presente proyecto gráfico y audiovisual se utilizó el método estadístico con el objetivo del manejo de datos establecidos por estudios de instituciones públicas (como el INEC), que nos ayuda a reforzar el proceso de investigación para la difusión del producto audiovisual en la parroquia de Sibambe enfocado al turismo cultural.

El método estadístico tiene las siguientes etapas:

1. Recolección (medición)
2. Recuento (cómputo)
3. Presentación

**Recolección** en esta etapa se recoge la información cualitativa y cuantitativa señalada en el diseño de la investigación. En cuanto se desarrolló la recolección de datos de la población y los grupos étnicos de la parroquia de Sibambe con el objetivo de establecer un estudio de observación de la parroquia, por lo tanto la recolección de información del grupo “Sibambeño de Corazón” mediante encuestas realizadas como técnica de investigación con el fin de fomentar el turismo cultural.

**Recuento** En esta etapa del método estadístico la información recogida es sometida a revisión, clasificación y cómputo numérico; los elementos en estudio; por ejemplo: el número de personas de sexo femenino y el de personas de sexo masculino o los grupos étnicos ubicados en la parroquia de Sibambe.

**Presentación** En esta etapa del método estadístico se elaboran los cuadros y los gráficos que permiten una inspección precisa y rápida de los datos. Por consiguiente

se genera cuadros que nos fortalece a la organización de la investigación del presente proyecto audiovisual especificando los datos estadísticos de la población de Sibambe ubicado en el cantón Alausí

#### **2.2.4. Técnicas de la investigación**

La técnica es indispensable en el proceso de la investigación científica, ya que integra la estructura por medio de la cual se organiza la investigación, La técnica pretende recabar información a través de: entrevistas, encuestas y fichaje.

Utilizamos este tipo de instrumentos para conocer la manera como se desarrollan las actividades y los resultados, por ejemplo el interés de producir un producto audiovisual para fomentar el turismo cultural en la parroquia de Sibambe en homenaje al Apóstol Santiago

##### **2.2.4.1. Fichas de observación**

La utilización de este tipo de instrumento, es con el objetivo es para conocer la manera como se desarrollan las actividades entorno a la celebración en honor al Apóstol Santiago de Sibambe donde con la ayuda de fichas de observación (ANEXO, pág. 95) se generaron lo siguientes pasos:

- Establecer el objetivo de observación.
- Seleccionar la variable del proceso primordial dentro de la producción audiovisual (Pre producción)
- Especificar los indicadores mediante preguntas enfocadas al tema de observación.

##### **2.2.4.2. Entrevistas**

Se realizó una selección en las personas de la parroquia mediante un cuadro de calificación para generar las entrevistas, por ende este punto se enfoca en recabar los datos cualitativos que puedan entregarnos los entrevistados, para así conseguir profundizar en la investigación.

**El método delphi** (Reguant Álvarez, 2016) señala en su artículo que es “una técnica de recogida de información que permite obtener la opinión de un grupo de expertos a través de la consulta reiterada.” Lo cual esta técnica, de carácter cualitativo, establece de información necesaria para la realización de la entrevista

para la investigación señalada, donde se va recoger opiniones, experiencias de la parroquia de Sibambe en honor al Apóstol Santiago.

CANDIDATO	DESCRIPCION	PROFESION ACADEMICA	COTERRANEO	CREDIBILIDAD	EXPERIENCIA
WILSON SALAZAR	BIBLIOTECARIO DE LA PARROQUIA DE SIBAMBE	X	X	X	X
DANIEL CARRASCO	ESTUDIANTE	X		X	X
SACERDOTE DE TURNO	SACERDOTE DE TURNO CADA AÑO	X			X
WILFRIDO PARRA	AGRICULTOR DE LA PARROQUIA DE SIBAMBE		X	X	X
GALO DURAN	EX ALCALDE DE ALAUSI	X			X

**Tabla 5 Selección**

**Elaborado por: Johnny Merchan**

### **Interpretación:**

Dentro de la selección de los candidatos a ser entrevistados en la parroquia de Sibambe (herramienta de investigación), se han considerado las siguientes variables, categorizado la profesión académica, la credibilidad, la experiencia con el fin de compartir diversos conocimientos, vistos desde distintas perspectivas en relación a la Celebración en homenaje al Apóstol Santiago, potenciando la

información registrada en imágenes y así tener un elemento sólido en cuanto a la narrativa literaria de la producción lo cual apunta a llamar la atención de las personas tanto locales como extrajeras. Por consiguiente se ha designado a las siguientes personas como los ejes principales a ser entrevistados para generar una difusión del contenido de la Celebración en estudio:

- Sr. Wilson Salazar: ex bibliotecario de la zona con 40 años de experiencia en su profesión y vinculación con el pueblo
- Sr. Daniel Carrasco estudiante de sociología y alto nivel de credibilidad por la parroquia de Sibambe.
- Wilfrido Parra, agricultor, con gran interés por la historia de la parroquia de Sibambe.

Cabe mencionar que en la parroquia de existe un bajo nivel de credibilidad tanto en la política como en la religión, sectores en donde se encuentran el Sr. Galo Durán quien es ex funcionario público del cantón Alausí y el sacerdote de turno, quien es sustituido constantemente denotando que no existe una estabilidad en dicho puesto laboral de carácter religioso dentro de Sibambe.

#### **1.1.1.1. Encuesta**

La siguiente técnica de investigación está enfocada en la realización de una encuesta al grupo "SIBAMBEÑO DE CORAZÓN", la cual se eligió por medio de una selección intencional puesto que quienes conforman la organización, se desempeñan en la ayuda comunitaria en la parroquia de Sibambe sin interés de por medio y tienen gran credibilidad y aceptación.

Las preguntas planteadas están realizadas para determinar el interés que tienen los sibambeños por la producción audiovisual enfocada al turismo cultural, su conocimiento de la misma y su funcionalidad al momento de difundir información.

## 1.- ¿Usted cuando observa películas, documentales o videos musicales que le gusta ver?



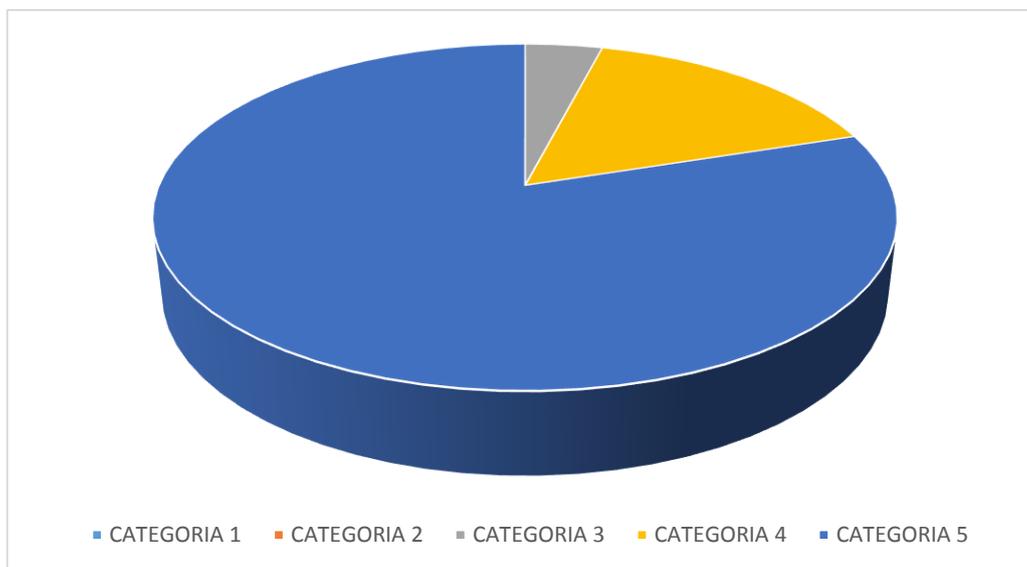
**Figura 1 Documentales**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### **Interpretación:**

Dentro de la presente pregunta el 36,7% de los encuestados opinan que en una película les gusta observar paisajes, ciudades, personas, autos y animales, por ende se enfocan en un mundo real y no imaginario. Esta respuesta nos ayuda a tener un enfoque de estudio amplio para la ejecución del proyecto en homenaje al Apóstol Santiago de Sibambe, (hechos reales, que podrían devenir en un documental).

**2.- ¿De uno a cinco para usted cuan interesante es la producción audiovisual para fomentar el turismo cultural en la parroquia de Sibambe?**



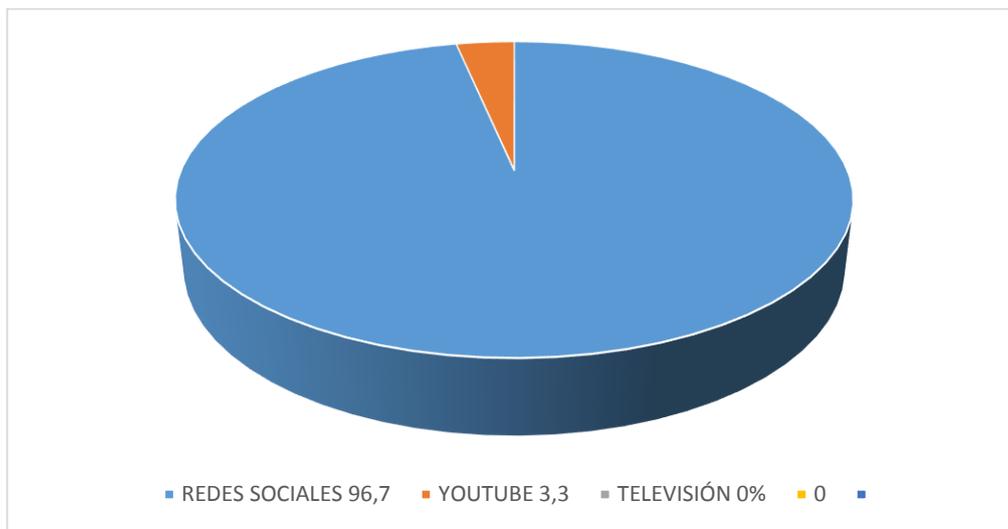
**Figura 2 Turismo**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

**Interpretación:**

Dentro del interés de fomentar el turismo cultural en la parroquia de Sibambe con la ejecución de la producción audiovisual, se ha denominado un rango del uno al cinco para conocer la aceptación por parte del grupo "Sibambeño de Corazón" siendo la organización de alto nivel de reputación por las obras realizadas en la zona por consiguiente el respaldo para la ejecución del proyecto. En cuanto a los resultados obtenidos se tiene que existe un 80% de aceptación para la realización de una producción audiovisual con el objetivo de difundir el turismo cultural en beneficio de la parroquia de Sibambe.

### 3.- ¿Qué medio de comunicación es el de su preferencia?



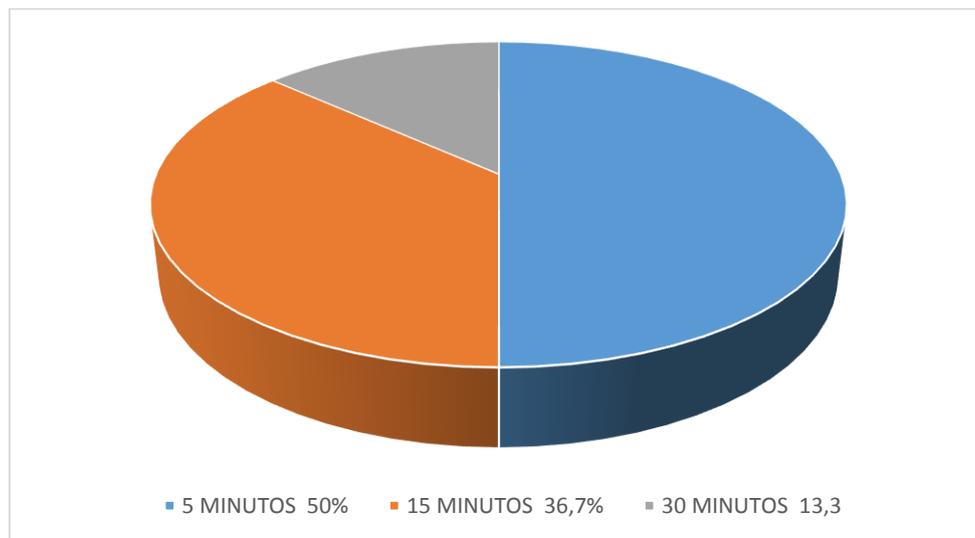
**Figura 3 Comunicación**

Elaborado por: Johnny Merchán

#### **Interpretación:**

Resultados de la Encuesta de Condiciones de vida realizada por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) establece que más del 30% de los ecuatorianos tienen una cuenta en las redes sociales en especial en la plataforma de FACEBOOK, la cual convierte a la red social de Mark Zuckerberg en la más utilizada del país en comparación con YouTube, por consiguiente el medio de comunicación de preferencia en el grupo "Sibambeño de Corazón" con el 96,7 % para la difusión del proyecto audiovisual es Facebook, misma que puede considerarse como una red óptima para la difusión. Cabe mencionar que la interacción de usuarios de la página de Sibambeño de Corazón cuenta con una interacción de alrededor de 5.000 personas por publicación.

#### 4.- ¿Los videos que usted le gusta ver qué tiempo suelen durar?



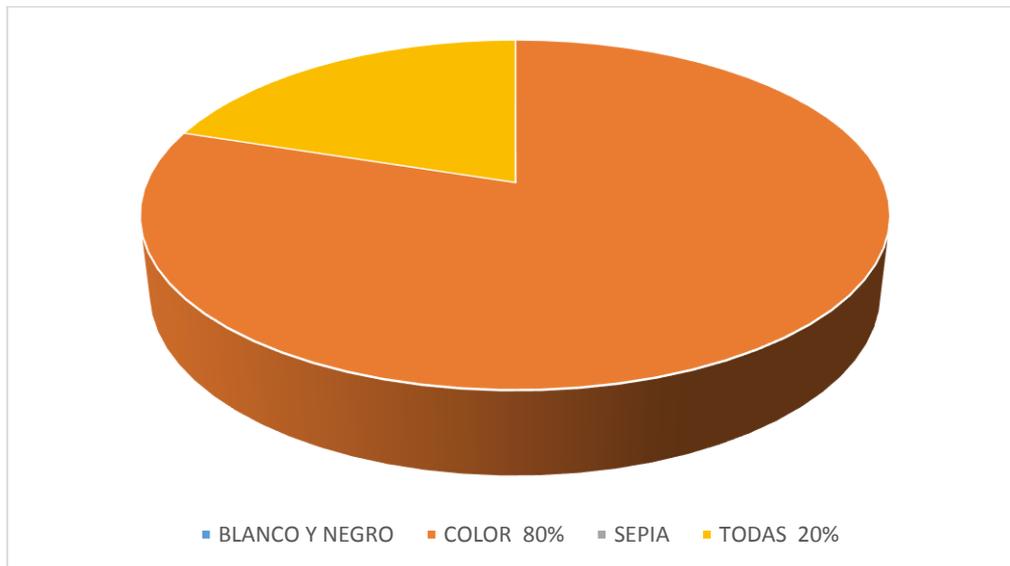
**Figura 4 Tiempo**

Elaborado por: Johnny Merchán

#### **Interpretación:**

Dentro de la presente pregunta formulada el 50% de los encuestados pertenecientes al grupo “Sibambeño de Corazón”, consideran que 5 minutos es un rango aceptable para mirar un “video”, lo cual está dentro del rango máximo de atención (5 a 6 minutos) e interés por los productos audiovisuales en la redes sociales. Afirman el nivel de aceptación en una producción audiovisual en homenaje al Apóstol Santiago de Sibambe

5.- ¿usted habitualmente los videos que observa en que color los aprecia mejor?



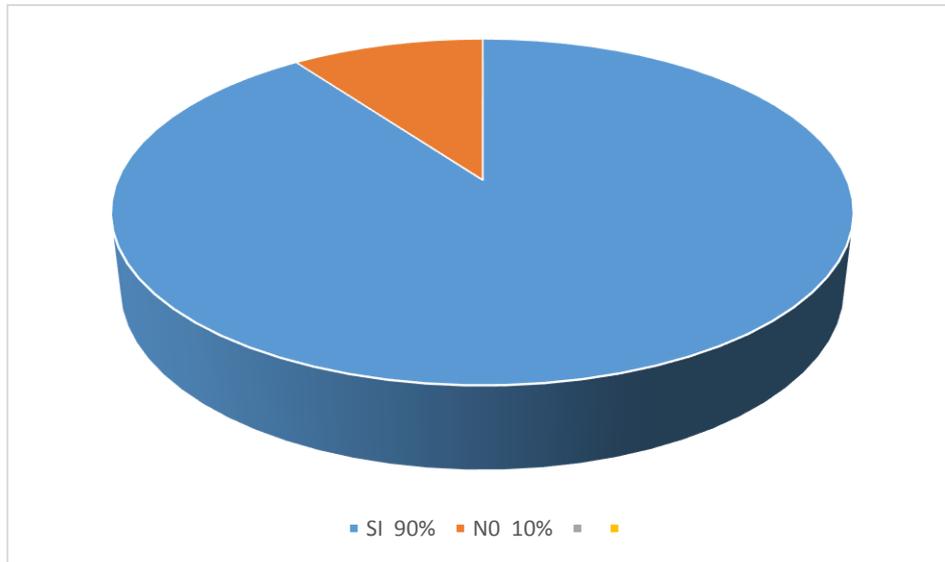
**Figura 5 Color**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### **Interpretación:**

En la actualidad los proyectos de carácter audiovisual que se generan entorno al diseño gráfico y audiovisual demandan una argumentación conceptual en cuanto al uso del color en el producto final, por ende la estructura de la calidad es primordial para la aceptación de nuestro grupo objetivo, por lo tanto en la presente pregunta se ha podido analizar que el 80% de los encuestados gustan de la producción audiovisual dentro de la calidad de full color, con una diferencia del 20% a quienes se enfocan en un proyecto audiovisual en blanco y negro, sepia y todas las anteriores, por ende es conveniente tomar este formato.

**6.- ¿Usted le gustaría ver un video con imágenes referentes a la festividad en honor al Apóstol Santiago?**



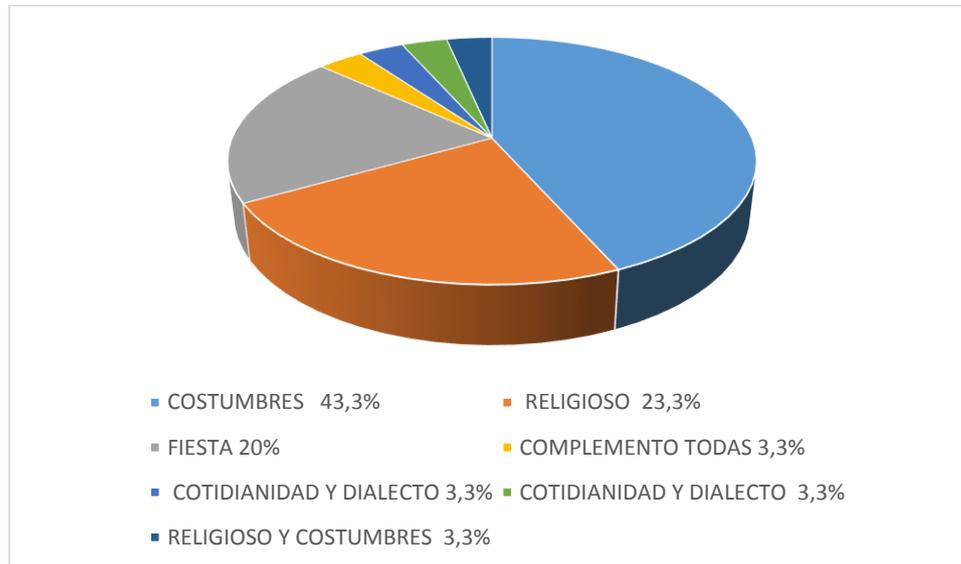
**Figura 6 Festividad**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

**Interpretación:**

En la presente pregunta se ha analizado que el 90 % de los encuestados del grupo “Sibambeño de Corazón” consideran como viable generar imágenes audiovisuales referentes a la festividad en honor al Apóstol Santiago, con una perspectiva actual en dicha celebración cultural y religiosa que nos indica su popularidad entre los habitantes de la zona con un 90% de aceptación, cabe mencionar que de acuerdo a la observación directa se puede decir que es una festividad esperada por los habitantes de la zona.

## 7.- ¿Qué tema se debería mostrar en la producción audiovisual en homenaje al Apóstol Santiago?



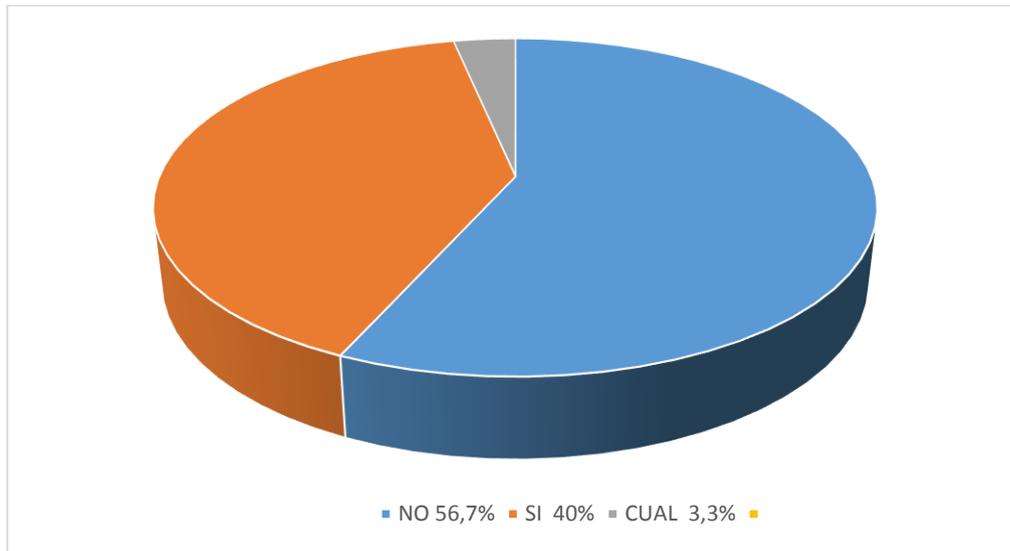
**Figura 7 Producción**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### **Interpretación:**

La presente pregunta se enfoca al determinar los temas de mayor interés que se deberían considerar para desarrollar la producción audiovisual en homenaje al Apóstol Santiago de Sibambe, donde se concentran las costumbres y tradiciones que lo diferencia de otras culturas por ende con el 43,3% de los encuestado considera que las costumbres son un tema importante a tratarse y el 23,3% se ubica en el indicador de temas religiosos, estos son los 2 ítems de mayor porcentaje dentro del estudio realizado a la organización "Sibambeño de Corazón" lo cual nos proporciona la temática a tratar en este proyecto.

**8.- ¿Conoce de algún concepto del diseño gráfico como contraste, equilibrio, peso visual entre otros?**



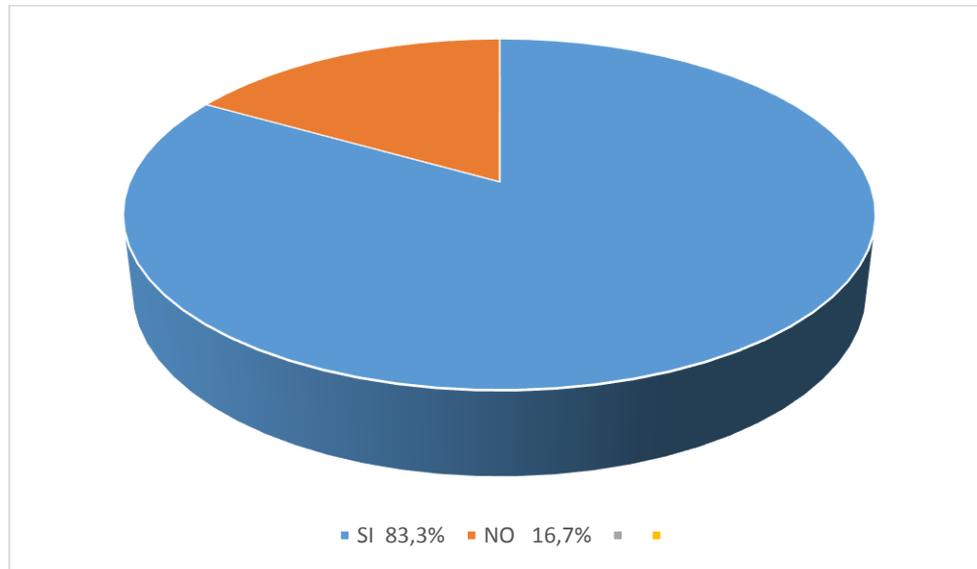
**Figura 8 Fundamentos**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

**Interpretación:**

La presente pregunta se ha formulado bajo los conceptos del diseño gráfico, para determinar el reconocimiento que tienen las personas sobre parámetros referentes al Diseño Gráfico mostrándose que el 56,7% de los encuestados no tienen conocimiento al respecto de los mismos, por ende es importante generar una aplicación del conocimientos de diseño gráfico en los aspectos audiovisuales que fortalezca la producción audiovisual en homenaje al Apóstol Santiago de Sibambe con el propósito de mejorar las estrategias de lectura gráfica, procurando que los conocimientos gráficos y audiovisuales a aplicarse nos permitan mantener una narrativa real para fomentar el turismo cultural dentro del espacio.

9.- ¿Cree usted que se debe utilizar refuerzos gráficos en la producción audiovisual cómo texto, viñetas, créditos, y logotipo?



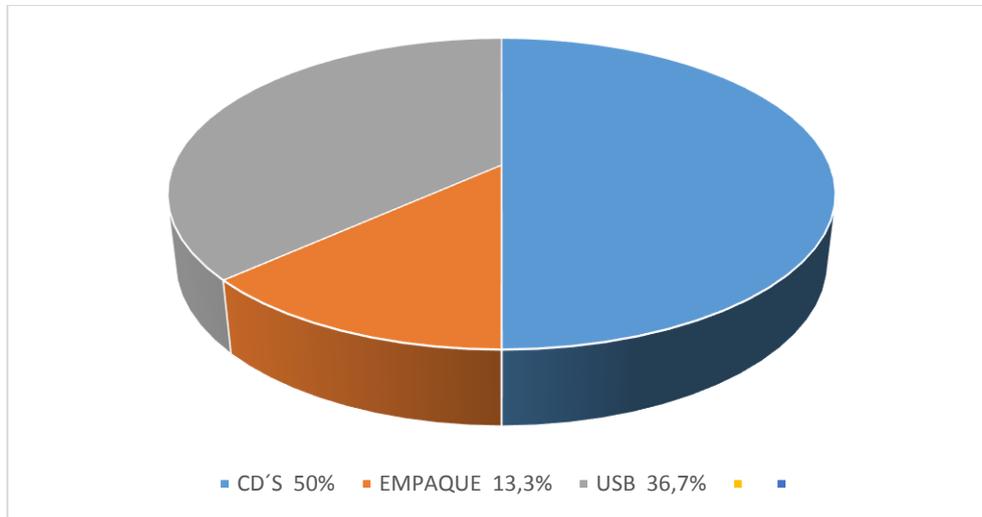
**Figura 9 Créditos**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### **Interpretación:**

En la presente pregunta se pretende establecer la idoneidad de la utilización de refuerzos gráficos en la producción audiovisual para reforzar el contenido de la misma ya que dentro de los principios tanto gráficos como cinematográficos se debe tener en cuenta parámetros para la identificación de las distintas secciones y de la identidad propia del producto, ya que es significativo para la atención visual, en relación a esto el 83% de las personas encuestadas del grupo "SIBAMBEÑO DE CORAZÓN" califican como importantes los refuerzos gráficos en la producción audiovisual como textos, viñetas, créditos y logotipo, para obtener una mejor lectura y claridad comunicacional en el mensaje audiovisual.

**10.- ¿qué producto gráfico tomaría en cuenta al momento de adquirir un material audiovisual en homenaje al Apóstol Santiago?**



**Figura 10 Audiovisual**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

**Interpretación:**

El 50% de los encuestados califican positivamente el adquirir un material audiovisual en un CD's siendo un producto accesible al público que mantiene su una relación afectiva. En la presente pregunta se puede observar la importancia de la relación objeto-usuario que se encuentra muy presente en los habitantes de esta población quienes todavía valoran el un producto físico (CD) con una aceptación del 50%, se observa entonces que la relación objeto-usuario es de gran importancia especialmente haciendo referencia a productos que contengan información referente a su localidad, en este caso la Celebración en honor al apóstol Santiago.

## **Interpretación General**

En referencia a la investigación realizada se ha determinado que para la resolución del problema de diseño detectado en la investigación se trabajará con la producción audiovisual de un cortometraje documental que abarque información turística de carácter cultural enfocada en las costumbres y tradiciones generadas o representadas en torno a las festividades en honor al Apóstol Santiago de Sibambe ubicado en el cantón Alausí, el cual se difundido a través de la plataforma virtual de Facebook, bajo un tiempo aproximado de 5 minutos, Adicionalmente se mantendrá en la producción gráfica y audiovisual conceptos de diseño como: contraste, textura, equilibrio de los elementos, encuadre entre otras herramientas primordiales para el manejo adecuado del producto final de la presente investigación.

## CAPITULO III

### 3. PROPUESTA

La responsabilidad social en relación a los productos audiovisuales enfocados en el turismo cultural mediante la utilización de herramientas de Diseño Gráfico, es de suma importancia, ya que en ocasiones de forma intencional o no, marcan tendencias, las cuales se verán reproducidas en la cotidianidad de los ciudadanos. Por lo cual se ha decidido genera el proyecto audiovisual en homenaje al Patrono Apóstol Santiago de la parroquia de Sibambe.

Dicho proyecto audiovisual tiene la intención de dar puntos de vistas diferentes en relación al turismo cultural, con la ejecución de los elementos fundamentales del diseño gráfico y por ende también principales características a establecer en la producción audiovisual.

**“Sibambe tras su historia”** es una producción audiovisual, con una duración de 5 minutos, siendo un cortometraje, enfocada en el turismo cultural con la utilización de elementos gráficos y audiovisuales, que abarca a través de la imagen en movimiento aspectos representativos de la festividad en honor al Patrono de la localidad, misma que se encuentra ubicada geográficamente en la provincia de Chimborazo, cantón de Alausí con una distancia aproximada de 15 Km. Entre las montañas de la cordillera de los andes, estableciendo una de las vías alternas a la costa ecuatoriana.

El proyecto audiovisual está dividido en tres secciones: **la introducción**, que nos habla del Pueblo de Sibambe y sus particularidades; **la celebración** que nos muestra las prácticas festivas de la región cada 25 de julio (homenaje al Apóstol Santiago) y la historia de Sibambe contada por sus habitantes en donde se realiza una breve reseña histórica de las raíces culturales de la parroquia. Esta producción se apoya en parámetros cinematográficos, con una descripción visual y narrativa, escogida en función de un análisis referencial del lenguaje utilizado en proyectos similares, en donde se incluye una animación en 2 dimensiones del identificador del proyecto audiovisual para promover por asociación un reconocimiento del lugar en estudio y por ende de su principal festividad.

### 3.1. Preproducción

#### 3.1.1. Idea

(Lina, 2006), señala que

Todo producto audiovisual tiene su origen en una idea, previamente elaborada; generalmente los productores audiovisuales buscan 2 tipos de información constructiva: **La idea dramática** que es la anécdota o historia con principio, desarrollo y fin que vincula la idea temática y la desarrolla mediante un caso específico. En cambio **la idea temática** es la tesis de la producción audiovisual con el objetivo de presentar como puede ser descriptiva a la realidad de situaciones, eventos, personas, grupos o comunidades que se estén abordando y que se pretenda analizar.

#### 3.1.2. Tema

(Lina, 2006), señala que “El tema es la columna vertebral de principio a fin del guion, dentro del proyecto audiovisual.”.

Por consiguiente el producto se centra en el ámbito de la producción audiovisual enfocado en el turismo cultural de la parroquia de Sibambe, desde una perspectiva general de la historia de la comunidad, su slogan hace referencia a la investigación tras los pasos históricos, mediante el video del cortometraje viven entornos de la naturaleza, las personas y en especial la religión siendo el eje principal en el cual se desarrolla el proyecto, en homenaje al Apóstol Santiago conllevado fijamente por la gente en las tradiciones. El producto audiovisual en general promociona las riquezas de la tradicional procesión y demás costumbres festivas en homenaje al Apóstol Santiago de Sibambe

#### 3.1.3. Título

El origen del título Sibambe “Tras su historia” es un proyecto que forma parte de la reconstrucción histórica de la parroquia de Sibambe, en homenaje al Apóstol Santiago de Sibambe para fomentar el turismo cultural. Cada una de las palabras que conforma el título contiene un significado bajo la necesidad de generar una producción audiovisual para expandir los conocimientos a los habitantes de la comunidad y fuera de la misma. Por ello se busca representar a través de un

cortometraje audiovisual las principales actividades sociales, económicas religiosas y culturales del pueblo de Sibambe, con el fin de fomentar el turismo cultural que son beneficios para una sociedad.

PLANIFICACIÓN		
ACTIVIDAD	TAREA	FECHA
PRODUCCIÓN	Investigación sobre el turismo cultural	09 AL 18 DE MARZO DE 2018
	Elaboración de entrevista	17 DE JUNIO DE 2018
	Entrevistas realizadas	24 DE JUNIO DE 2018
	Exposición histórica "Daniel Carrasco"	08 DE JULIO DE 2018
	Rodaje	25 DE JULIO DE 2018
	Creación de la identidad gráfica "Sibambe, Tras su historia"	12 de AGOSTO DE 2018
POST PRODUCCIÓN	Edición audiovisual	19 de AGOSTO DE 2018
	Corrección final	9 de SEPTIEMBRE DE 2018
	Impresión de la portada y contraportada del empaque	23 de SEPTIEMBRE DE 2018
	PRESENTACIÓN DEL CORTOMETRAJE	NOVIEMBRE

**Tabla 6 Planificación Audiovisual**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

TOMA	LOCACIÓN	PERSONAJE	RECURSOS	FECHA Y HORA	DESCRIPCIÓN
1	Sibambe	Entrevista Wilson Salazar "Bibliotecario"	Camara NIKON 3300, Tripode 72", luz led	24/06/2018 - 09H00	Viaje a la parroquia de Sibambe desde la ciudad de Quito - 5 horas
2	Sibambe	Narración "Daniel Carrasco"	Camara NIKON 3300, Tripode 72"	08/07/2018 - 09H00	Viaje a la parroquia de Sibambe desde la ciudad de Quito - 5 horas
3	Sibambe	Entrevista " Willfrido Parra"	Camara NIKON 3300, Tripode 72"	24/06/2018 - 14H00	Viaje a la parroquia de Sibambe desde la ciudad de Quito - 5 horas
4	Sibambe	Imagen Apóstol Santiago	Camara NIKON 3300, Tripode 72", Drone	24/07/2018 - 11H00	Viaje a la parroquia de Sibambe desde la ciudad de Quito - 5 horas
5	Sibambe	Procesión en honor al Apóstol Santiago	Camara NIKON 3300, Tripode 72", Drone	25/07/2018 - 11H00	Viaje a la parroquia de Sibambe desde la ciudad de Quito - 5 horas
6	Quito	Grabación de voz " Mercy Barros"	Microfono Estereo Camara Profesional Nikon	03/08/2018 - 12H00	Viaje al sur de la ciuda de Quito con anticipación de 2 horas
7	Quito	Grabación de voz " Daniel Carrasco"	Microfono Estereo Camara Profesional Nikon	03/08/2018 - 13H00	Viaje al sur de la ciuda de Quito con anticipación de 2 horas
8	Sibambe	Tomas en Sibambe	Camara NIKON 3300, Tripode 72"	14/08/2018 - 13H00	Viaje a la parroquia de Sibambe desde la ciudad de Quito - 5 horas
9	Sibambe	Tomas de la comunidad	Camara NIKON 3300, Tripode 72"	15/08/2018 - 13H00	Viaje a la parroquia de Sibambe desde la ciudad de Quito - 5 horas

**Tabla 7 Rodaje Elaborado por:  
Johnny Merchan**

## **3.2. Producción**

### **3.2.1. Análisis del identificador**

El identificador tiene la cualidad primordial de generar confianza y una lectura de atención en el producto audiovisual por parte de la audiencia, por lo cual se ha desarrollado una imagen gráfica sólida donde su tipografía establece el nombre de Sibambe, con un ritmo escrito que nos genera tranquilidad y compromiso al desarrollo profesional del producto audiovisual. El Identificador mantiene una composición de equilibrio y el manejo de los puntos de intercesión en la ley de tercios, lo cual nos traslada a un ambiente visual de seguridad al exponer un proyecto audiovisual enfocado al tema del turismo cultural, donde existe contenido de gran importancia para la parroquia de Sibambe.

Dentro del identificador la utilización de los colores es importante para el manejo apropiado de los proyectos a realizarse campañas publicitarias, reposicionamiento de marca entre otros, ya que nos expresan diferentes significados y enfoques que nos ayudaran a direccionar con facilidad el contexto del proyecto, por lo cual se ha seleccionado colores neutros como es el blanco y el negro, generando un significado de la soledad que transmite en desconocimiento de la cultura de la parroquia de Sibambe pero al mismo tiempo expresando con el color blanco la sinceridad y la transparencia en el contenido audiovisual que se expondrá en el proyecto en homenaje al Apóstol Santiago.

La creación de un slogan nos ayuda a fortalecer el impacto visual del identificador del proyecto, por lo cual "Tras su Historia" está desarrollado con 14 caracteres tipográficos donde mantiene un espacio de oxigenación que nos connota la libertad siendo una tipografía sólida por consiguiente no genera peso visual a la audiencia y por ende una mayor atención al mensaje que se desarrolla en la producción audiovisual.

### 3.2.2. Presentación del identificador.

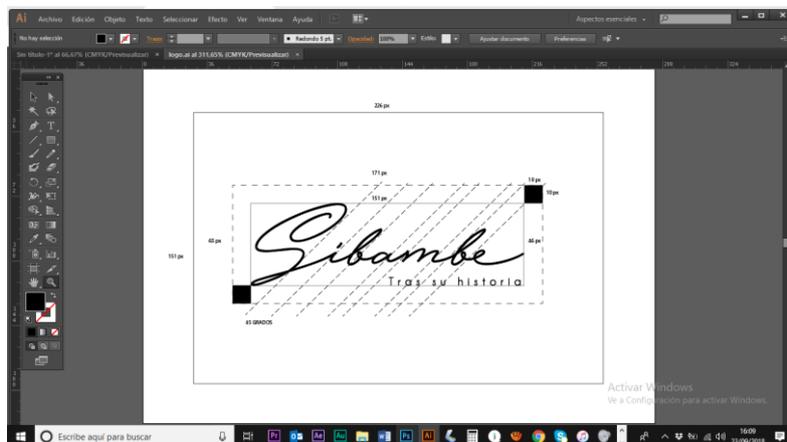


**Imagen 28 Logotipo**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### 3.2.3. Manejo del identificador

El identificador es la primera impresión al grupo objetivo “Sibambeño de Corazón” por ende hay que impulsar los fundamentos del diseño gráfico como el equilibrio y la composición simple, para que haya una administración adecuada al ser utilizado en medios impresos como digitales. Por lo cual el identificador “Sibambe” y su Slogan “Tras su historia” mantiene un espacio de oxigenación entre los textos, estableciendo una medida estándar de 151 por 46 pixeles, con el objetivo que no haya saturación y desorden de los elementos que aprecia la audiencia quienes visualizaran la producción audiovisual para fomentar el turismo cultural en la parroquia de Sibambe, ubicada dentro del territorio de la provincia de Chimborazo.



**Imagen 29 Mesa de trabajo Diseño**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### 3.2.4. Guion narrativo – desarrollo

Narrador voz en Off: Daniel Carrasco

Dentro de la historia Toda ciudad, pueblo, comunidad, o antes llamada llacta, Tiene la creencia en un Dios, en un santo, Sibambe, la creencia de Sibambe?

Narrador voz en Off: Wilson Salazar

Con la fundación de la parroquia, como los españoles en cada ciudad o pueblo.

Ponían el nombre del patrón que va ser.

Es así que aquí pusieron, porque dicen que donde eran los pueblos más revoltosos, guerreros, ponían a Santiago de patrono.

Narrador voz en Off: Daniel Carrasco, Plano Medio

Esta es la casa del Apóstol Santiago, patrono de Sibambe

Sibambe es parroquia del cantón Alausí, de la provincia de Chimborazo.

La pleitesía hacia el Apóstol Santiago, data de muchos años atrás.

Narrador voz en Off: Daniel Carrasco

Inclusive se cree que desde 1560, cuando vino el primer párroco, nombrado por la Real Audiencia de Quito.

Para que venga a establecer la pleitesía católica, en las ciudades de Alausí, Sibambe y Pallatanga.

El 25 de Julio de cada año se genera la procesión y la marcha a caballo.

Narrador voz en Off: Daniel Carrasco , Plano Medio

Desde que la pleitesía, del Apóstol Santiago, nace más o menos desde 1560.

Narrador voz en Off: Daniel Carrasco

Estamos hablando de 400, más de 400 años de la pleitesía que es entorno al patrono Apóstol Santiago.

2000 caballos, más las personas que acompañan a la procesión es una multitudinaria entorno al Apóstol Santiago.

Los más allegados como les decia son los Cañaris, los antiguos Cañaris.

Narrador voz en Off: Wilfrido Parra

Pasaban tremendas caravanas, bastantísimo caballo, bastante caballo.

Hasta las 9 - 10 de la mañana, del día 25 de Julio, seguían todavía viniendo los caballos.

Narrador voz en Off: Mercy Barros

La tradición ecuestre, se remonta en la época de la conquista española. El acto ceremonial, se denominaba, como el paseo del estandarte. Y consistía en una peregrinación de un grupo de jinetes, de las élites coloniales, para celebrar la designación de un monarca o el día del santo patrono. de esto rememoraban el compromiso conocido como el voto de Santiago

Narrador voz en Off: Daniel Carrasco

Cuenta la leyenda que cuando los Cañaris, acompañaban a los españoles, hacia la conquista del reino de Quito. Entre las intermediaciones de Sibambe Obtuvieron una batalla muy fuerte, contra el ejército Inca comandado por Rumiñahui. Cuando este se disponía remeter contra los castellanos. Con un destello de luz con un endurecedor estruendo Haría su aparición Santiago Apóstol en favor de los españoles Que haría correr desfavoridos al ejército de Rumiñahui. Fue así, como los cañaris vieron como el Patrón Santiago. Con su espada cortadora los liberaría del yugo incaico al cual fueron sometidos. Y desde entonces cada año recorren el mismo camino para rendir homenaje.

Santiago Apóstol

### **3.2.5. Fotografía**

La incorporación de la fotografía en la producción audiovisual, Según (Vega, 2004) establece que la fotografía es “El Encuadre que mantiene el fragmento de la realidad desde un determinado punto de vista” por lo cual con relación al concepto,

la fotografía refuerza en la producción donde se determina la creación de un ambiente profesional, teniendo en cuenta el enfoque, la ley de tercios, la saturación, la organización de los elementos físicos que le rodea entre otros fundamentos del diseño gráfico que fortalece a una producción audiovisual de carácter profesional.

La fotografía es el primer aspecto del desarrollo de la producción audiovisual en la realidad exterior, donde se transforma el material creativo, por ende el contenido de la imagen transmite un mensaje real que genere confianza en el receptor del producto audiovisual, que se ha desarrollado la producción en un tiempo estimado de 45 días, adecuando planos y ángulos en los tiempos determinados, coordinado escenarios tanto de carácter externo como internos y por consiguiente la construcción de la imagen del apóstol Santiago, el día 25 de Julio del presente año, generando el rodaje actual enfocado al turismo cultural con la utilización de los fundamentos gráficos y audiovisuales mantiene un carácter externo, con el objetivo de generar material audiovisual real, por consiguiente de carácter interno es la adecuación de los entrevistados en espacios que transmitan confianza y solidez en sus respuestas por ejemplo el hogar perteneciente a la persona.

Cada uno de los planos y ángulos utilizados tienen su significado por lo cual la producción audiovisual empieza con un Gran Plano General para dar a conocer el lugar de donde ocurren los hechos por consiguiente un acercamiento del plano general para apreciar un poco más de los elementos físicos como de las personas.

Los planos que se ha desarrollado para generar diálogos y protagonismo son el plano medio y primer plano, siendo característicos para generar atención por parte del receptor del mensaje mediante la entrevista y por último también dentro de la producción audiovisual se maneja planos detalle, lo cual consiste en el acercamiento de los objetos con el objetivo de ser el centro de atención.



**Imagen 30 Collage**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### **3.2.6. Movimientos de cámara**

Dentro de la producción del proyecto para fomentar el turismo cultural en la parroquia de Sibambe, se desempeñan algunos parámetros primordial para la ejecución del rodaje en el espacio de interés, donde se generó movimientos de cámara con diferentes connotación con el objetivo de generar el impacto visual del mensaje que se ha desarrolla entorno a la festividad del apóstol Santiago, que se lo celebra cada 25 de Julio, donde la pleitesía hacia la imagen religiosa reúne a 7000 persona que expresa respeta y cortesía.

DESCRIPCION	MOVIMIENTO	GRADOS	DISTANCIA
SEGUIMIENTO	HORIZONTAL	20 - 35	
SEGUIMIENTO	VERTICAL	20 - 45	
DETALLE	ZOOM		18-55mm
EXPOSICIÓN AEREA	HORIZONTAL VERTICAL		100 mm
EXPOSICIÓN ESTABLE	ESTABLE		1.5 - 4 m

**Tabla 8 Movimientos de cámara**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

Los movimiento generados son establecidos dentro del rodaje, con el apoyo de equipos externos como una trípode, un dolly y la estabilidad del drone (DJI PHANTOM STANDARD), la cual se ejecuta direcciones de forma horizontal y vertical lo cual nos Implica concentrar la mirada sobre un aspecto, objeto o personaje partiendo desde un marco del espacio, por siguiente inducir la mirada sobre la acción de los protagonistas pero al mismo tiempo ir mostrando el paisaje cambiante que hay detrás de esa acción.

INFORME DE PRODUCCIÓN								
EXT - INT	PLANO	ESCENA	MOVIMIENTO FISICO	ANGULO	LUGAR	VOZ OFF - MUSICA	JORNADA	TRANSICIÓN
						MUSICA AMBIENTAL		FUNDIDO A NEGRO
EXT	MEDIO	MONTAÑA	ESTATICO	CONTRAPICADO	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	
EXT	GENERAL	ANIMALES	ESTATICO	PICADO	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	
EXT	ENTERO	ANIMALES	ESTATICO	NORMAL	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	
EXT	ENTERO	ANIMALES	ESTATICO	PICADO	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	
EXT	ENTERO	ANIMALES	ESTATICO	PICADO	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	
EXT	ENTERO	PUEBLO	ESTATICO	NORMAL	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	
EXT	ENTERO	CASA	MOVIMIENTO IZQ A DER	NORMAL	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	
EXT	GENERAL	ENFOQUE - DRONE	MOVIMIENTO IZQ A DER	PICADO	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	
EXT	GENERAL	ENFOQUE - DRONE	MOVIMIENTO DER A IZQ	PICADO	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	
EXT	GENERAL	ENFOQUE	ESTATICO	NORMAL	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	
EXT	MEDIO	CASA	VERTICAL, ARRIBA - ABAJO	CONTRAPICADO	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	

EXT	DETALLE	CERRAMIENTO	MOVIMIENTO IZQ A DER	NORMAL	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	
EXT	DETALLE	CERRAMIENTO	MOVIMIENTO IZQ A DER	NORMAL	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	
EXT	GENERAL	IGLESIA	ESTATICO	PICADO	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	
EXT	DETALLE	IGLESIA	MOVIMIENTO IZQ A DER	NORMAL	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	BARRIDO
EXT	MEDIO	IGLESIA	VERTICAL, ARRIBA - ABAJO	NADIR	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	
INT	MEDIO	ENTREVISTA	ESTATICO	NORMAL	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	
EXT	GENERAL	PARROQUIA	ESTATICO	PICADO	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	DISOLVER
EXT	MEDIO	PERSONA	MOVIMIENTO IZQ A DER	NORMAL	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	
EXT	GENERAL	PLAZAN CENTRAL	ESTATICO	PICADO	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	
EXT	MEDIO	MARCHA DE CABALLOS	ESTATICO	PICADO	SIBAMBE	VOZ OFF - MUSICA	DIA	
EXT	DETALLE	PLAZAN CENTRAL	ESTATICO	NORMAL	SIBAMBE	VOZ OFF - MUSICA	DIA	DESENFUQUE - ENFOQUE
EXT	GENERAL	TOROS	ESTATICO	PICADO	SIBAMBE	VOZ OFF - MUSICA	DIA	

EXT	GENERAL	RODEO	MOVIMIENTO DER A IZQ	CENITAL	SIBAMBE	VOZ OFF - MUSICA	DIA	
INT	GENERAL	FESTIVAL ARTISTICO	ESTATICO	CONTRAPICADO	SIBAMBE	VOZ OFF - MUSICA	DIA	DISOLVER A NEGRO
EXT	GENERAL	CABALLOS	ZOOM IN	CENITAL	SIBAMBE	VOZ OFF - MUSICA	DIA	
INT	MEDIO	ENTREVISTA	ESTATICO	NORMAL	SIBAMBE	MUSICA AMBIENTAL	DIA	
EXT	MEDIO	MARCHA DE CABALLOS	ESTATICO	PICADO	SIBAMBE	VOZ OFF - MUSICA	DIA	
EXT	DETALLE	CABALLOS	ESTATICO	PICADO	SIBAMBE	VOZ OFF - MUSICA	DIA	DESENFUQUE - ENFOQUE
EXT	GENERAL	PLAZAN CENTRAL	MOVIMIENTO DER A IZQ	CENITAL	SIBAMBE	VOZ OFF - MUSICA	DIA	
EXT	GENERAL	CAÑARIS	ESTATICO	NORMAL	SIBAMBE	VOZ OFF - MUSICA	DIA	
EXT	MEDIO	JINETES	MOVIMIENTO DER A IZQ	NORMAL	SIBAMBE	VOZ OFF - MUSICA	DIA	

Tabla 9 Informe de producción / Elaborado por: Johnny Merchán

### 3.3. Post producción

#### 3.3.1. Edición audiovisual

El trabajo de edición lleva tiempo y recursos, donde se añade procesos de selección del material audiovisual que se ha recaudado bajo el rodaje, para fomentar el turismo cultural en la parroquia de Sibambe en la provincia de Chimborazo y también organizar los elementos que generen impacto visual por el receptor del mensaje. Por consiguiente la composición del material recaudando en la producción audiovisual, creamos una mesa de trabajo, con la dimensión en pixeles que son 1920 x 1080, obteniendo una calidad de video en Full HD, bajo el argumento para comenzar se debe tener en cuenta que el orden de evolución de las tecnologías va desde la HD, pasando por Full HD y terminando en Ultra HD o 4K.

Por lo ejemplo mientras un televisor HD tiene 1280 cuadros de colores horizontales y 720 verticales, un televisor 4K tiene 3840 cuadros de color horizontales y 2160 verticales. Siendo de dicha manera mayor peso en el almacenamiento de información audiovisual, como la cantidad de pixeles es la que mide la resolución de la imagen, se puede concluir que la tecnología 4K cuenta con un número mayor de pixeles y por tanto su resolución o calidad de imagen es superior a la del Full HD o HD. Por ende la utilización de la resolución de calidad FULL HD nos ayuda en una reproducción más rápida y mantener el interés por la audiencia, siendo que en 4K su proceso es lento debido al tamaño de los pixeles.

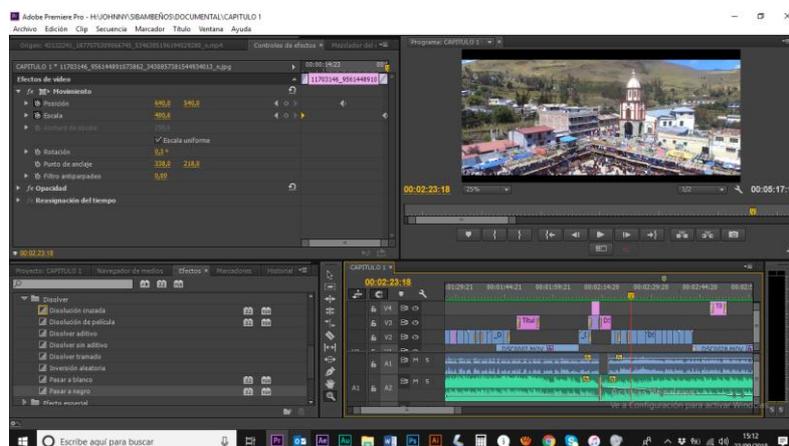


Imagen 31 Mesa de trabajo premier

Elaborado por: Johnny Merchán

### 3.3.2. Relación de aspecto

La relación de aspecto o formato de TV, es la proporción entre su anchura y su altura, el formato de televisión 4:3 es el que conocemos tradicionalmente, casi cuadrangular. Con la televisión digital, se inició el uso del formato tipo cine 16:9 o pantalla panorámica que en comparación con el formato 4:3 (estándar utilizado por la televisión analógica), es superior un 30% en la visión de la imagen en pantalla.

Letterbox es la práctica de transformar películas filmadas en pantalla ancha otros formatos de vídeo, relacionando en toda la dimensión de la imagen. Como los formatos en general son menos anchos, este sistema añade dos barras negras (llamadas *mattes*) tanto en el lado superior como inferior en cada fotograma de la película para poder ver la imagen en su totalidad. La utilización de esta técnica audiovisual es para ir fomentando las estructuras cinematográficas, que ha llevado al mundo digital en una evolución, con el eje principal de provocar mayor impacto del mensaje al emitirlo al receptor.

El encuadre del entrevistado se ha realizado de una manera al nivel de la persona de interés, y por consiguiente siempre manejando la teoría de la ley de tercios con el objetivo en los puntos de intersección con mayor cantidad de atención por parte del receptor del mensaje, sin descuidar la estabilidad de la imagen ya que puede ocasionar la distracción de la audiencia y por ende desarrollar desinterés del producto audiovisual.

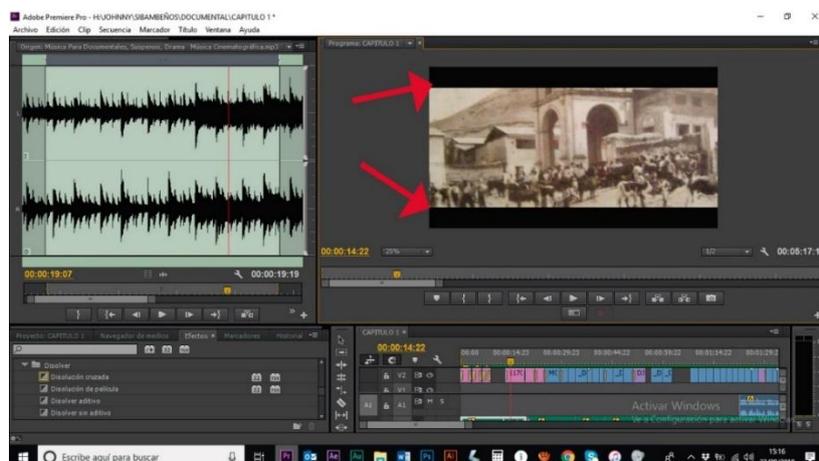


Imagen 32 Letterbox

Elaborado por: Johnny Merchán

### 3.3.3. Créditos para un cortometraje

Según (Hidalgo Gonzalez, 2013), manifiesta que dentro de “una producción audiovisual es una buena oportunidad para tener la sensación de que nadie se quedó sin el merecido reconocimiento por su trabajo” por ende está enfocado en espacio estratégico, de mayor impacto visual en la finalización de la producción audiovisual a partir del minuto 05:00 El nombre y cargo de la dirección, de los entrevistados, la imagen gráfica del grupo comunitario “Sibambeño de Corazón”, el respaldo de la productora audiovisual “KROFILM PRODUCCIONES”.



**Imagen 33 Créditos**

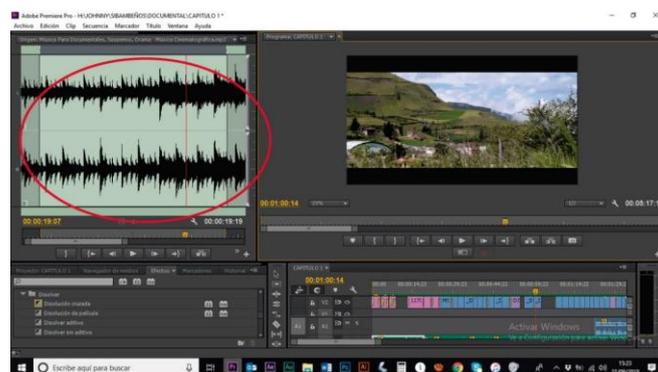
**Elaborado por: Johnny Merchán**

### 3.3.4. Música y sonido

(Gustems, 2010) Establece en su libro “Música y sonido en los audiovisuales” que el tratamiento y la atención debida al sonido es mucho menor que los que se dedican a la imagen, al guión o al lenguaje: normalmente la música de cine se escribe con el rodaje acabado o con un montaje provisional (con unas pocas excepciones en el audiovisual, como los videoclips). Es decir el procedimiento en el manejo de los sonidos deben ir acorde a las imágenes que se va efectuar, dando una relación coherente con la producción audiovisual, donde encontraremos la música y el

sonido formando un entramado inseparable con el resto de los elementos del audiovisual.

Sonido de fondo, está ejecutado en un ambiente de relajación, con el objetivo que haya espacio vacíos dentro de la producción audiovisual, por ende generar mayor atención al material audiovisual como los diálogos y entrevistas realizadas en torno al plan de investigación y plasmarlo en el proyecto audiovisual en homenaje al Apóstol Santiago, para fomentar el turismo cultural con sonidos originales de la zona por consiguiente se ha utilizado la interpretación y composición musical del autor del tema “Sibambeñita” al Sr. Aquiles Romero P; Bajo los términos de derecho de autor, permitiendo la utilización como máximo de 40 segundos la cual dentro del producto audiovisual se reproduce el audio desde el minuto 3:40 hasta 04:00, manteniendo un rango de 20 segundos que están dentro de (Ecuador, Asamblea Nacional, 2016) “la ley de la propiedad intelectual y derechos de autor del Ecuador, para ser desarrollado como un producto de expectativa.”



**Imagen 34 Edición de audio**

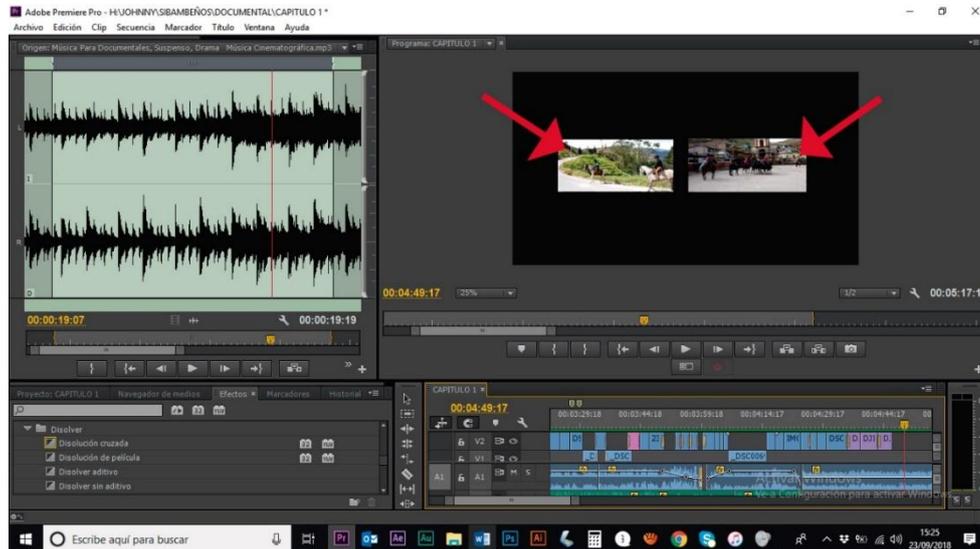
**Elaborado por: Johnny Merchán**

### **3.3.5. Imágenes desde un dispositivo móvil**

Grabar vídeo con móviles es cada vez más accesible para la sociedad. Lo cual contemos con un celular en el bolsillo que grabe vídeo en HD a 1080 o 720p, obteniendo una calidad de imagen aceptable, en el cual nos ayuda a editar y publicar tus vídeos sin necesidad de un ordenador.

La ejecución de imágenes de baja calidad desde un dispositivo móvil, se añadiendo dentro de la producción audiovisual ya que nos ayuda a captar imágenes que no lo

ha logrado la cámara profesional, por parte de sus colaboradores dentro del rodaje y teniendo en cuenta que al expandir la imagen pueda generar distorsión de la misma por ende se le ha mantenido, la dimensión de 640 x 480 pixeles.



**Imagen 35 Dispositivo móvil**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### 3.3.6. Corrección de color

En la producción audiovisual es primordial la manipulación del color de las imágenes por ende se realiza procedimientos de contraste, brillo, blanco y negro, cambio de color y entre otros parámetros que se desarrolla en el proyecto, donde el promedio de contraste y brillo genera una categoría que establece un nivel del 1 a 100, por lo consiguiente se ha desarrollado un promedio de incremento de la imagen a nivel 12 por ende el color transmite significado, es un elemento fundamental del diseño y de la narración visual. Lo utilizamos para definir nuestra experiencia sensorial, para describir objetos, expresar emociones y evocar una respuesta. Es descriptivo más allá de lo que vemos. No es de extrañar que el color tenga un papel importante en la producción de video y que exista una cuidadosa reflexión en la elaboración de las paletas de colores en la pantalla. Por último el etalonaje es tomar lo que has hecho en la corrección de color y llevarlo un paso más allá, alterando la imagen con fines estéticos y comunicativos.

Así que una vez que todo se ve agradable y uniforme en el vídeo, tienes el poder y la capacidad de mejorar aún más la historia mediante la manipulación de los colores para crear un nuevo tono visual.

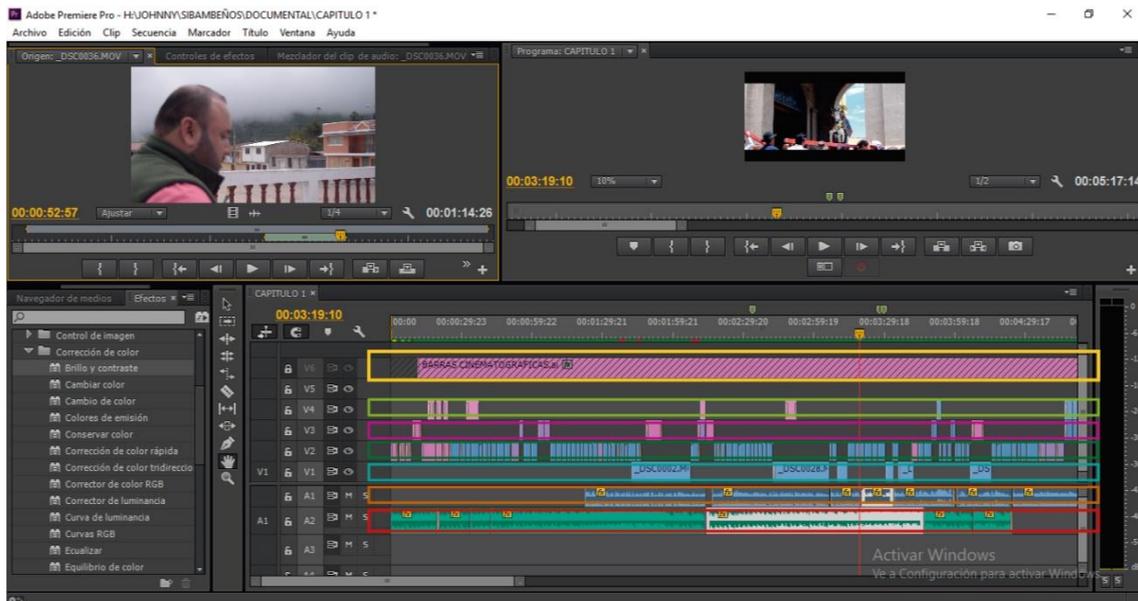


**Imagen 36 Corrección de color**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### **3.3.7. Organización de elementos dentro de la secuencia**

La organización de los elementos audiovisuales dentro de la línea de tiempo en la secuencia de nombre “Capítulo 1”, con el respaldo de la plataforma digital de la corporación Adobe Premier Pro 2015, nos facilita el orden de los elementos audiovisuales, fotografías, textos, audios, animaciones entre otras, por lo cual nos ayuda en la post producción, a mantener una organización por posibles cambios de los fotogramas dentro de la línea de tiempo. A medida que crece el proyecto, puede crear nuevas bandejas para contener dichos elementos. No es necesario crear y utilizar las bandejas (especialmente para proyectos cortos), pero la mayoría de los editores las consideran indispensables para mantenerse organizados.



**Imagen 37 Organización audiovisual**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### 3.3.8. Sinopsis

A través de archivos audiovisuales, entrevistas, y material real, el cortometraje establece una duración de 5 minutos, la cual contiene imágenes antiguas y representativas de la parroquia de Sibambe, donde los fragmentos principales constituyen al Apóstol Santiago, celebración que se lo realiza cada 25 de julio, en torno a una procesión y marcha de caballos en honor a la imagen religiosa, con el objetivo de ser Patrimonio Intangible del Ecuador.

### 3.3.9. Portada y contraportada

Dentro de la producción audiovisual es primordial la creación gráfica por lo cual la construcción de piezas gráficas son primordiales en su desarrollo donde la presentación externa de la producción audiovisual desempeña el papel principal del producto, estableciendo unas medidas de 26,5 x 18 cm abierto y 12,7 x 18 cm cerrado, generando una impresión a laser sobre el papel couche, con un gramaje de 300, bajo la denominación de un díptico sobre un porta estuches por ende se origina los conocimientos gráficos para obtener una armonía y confianza en la producción audiovisual para fomentar el turismo cultural en la parroquia de Sibambe, por lo cual se ha utilizado parámetros significativos en el arte del diseño gráfico, como la

composición de equilibrio, los contrastes entre el tono y el color, el ritmo siendo causante de la fuerza dinámica del movimiento de los elementos gráficos evitando la repetición y manteniendo una dirección de lectura solida dentro del arte final, también mantenemos la Simetría tanto en la portada como en la contraportada estableciendo un eje principal que es el centro del arte gráfico, por ende se forma un equilibrio del peso visual que genere la sensación de atracción por parte del receptor del mensaje significativo donde nos fortalece un mejor análisis de las jerarquías de los elementos (Fotografías, Ilustraciones, figuras geométricas, textos, etc...), la higiene de la imagen y la saturación. El color establecido en el arte gráfico, podemos encontrar al color café en gran variedad de recursos naturales, principalmente en la tierra y la madera, por lo que se le relaciona con la resistencia, la defensa, la confianza y la permanencia, así mismo tiene un lado oscuro de tristeza pero también de satisfacción. Debido a su apariencia, el color café, es un color interesante, de tal forma que se le asocia con el color negro predominando la elegancia y la experiencia.

Entorno a la utilización del color café, podemos distinguir la diferencia del color naranja en la parte superior de la portada, este color libera las emociones negativas, expresa seguridad, y más amistoso con los defectos de los demás y le aporta ganas de generar positivismo. Por lo cual es la fuerza intelectual en su pleno apogeo y en plena búsqueda del conocimiento.

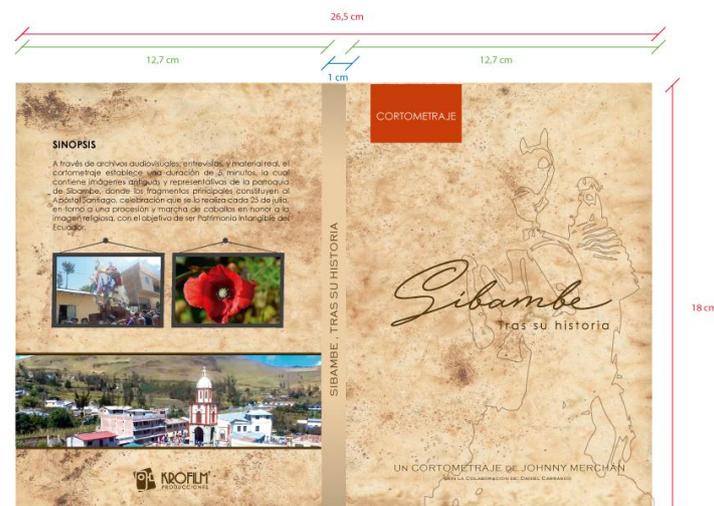


Imagen 38 Portada

Elaborado por: Johnny Merchán

La contraportada, está compuesta por una Sinopsis, que nos refuerza el contenido de la producción audiovisual, con 48 palabras donde, Nerea Nieto “Diario de una escritora” (2013) establece que la sinopsis es “La parte esencial de la trama”, por lo cual señala que debemos ser breve y sin palabras técnicas con el objetivo de un mensaje claro de la producción audiovisual.

### 3.3.10. Composición asimétrica

Dentro del manejo de los elementos gráficos en la portada como en la contraportada se desarrollo la composición asimétrica que establece la sensación del orden por consiguiente los elementos de ambos lados se utiliza generando una sensación mas clara. La cual nos ayuda a mantener la atención y la búsqueda de más información con relación al producto final, teniendo en cuenta las fotografías, el textos y las figuras geométricas que refuerzan el arte gráfico.

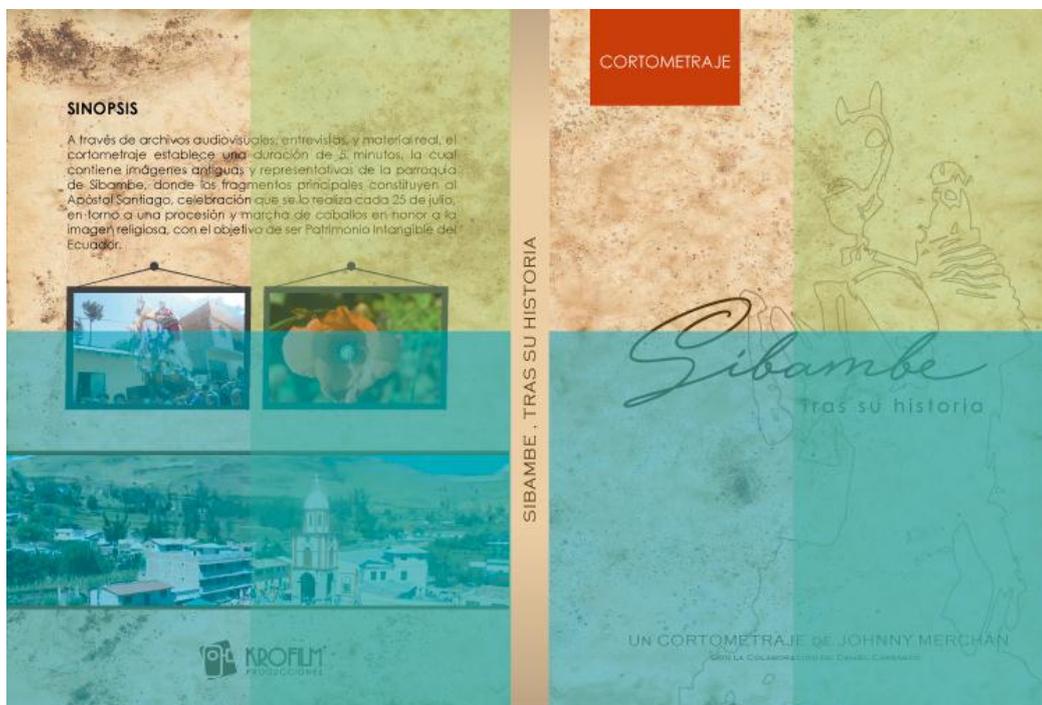
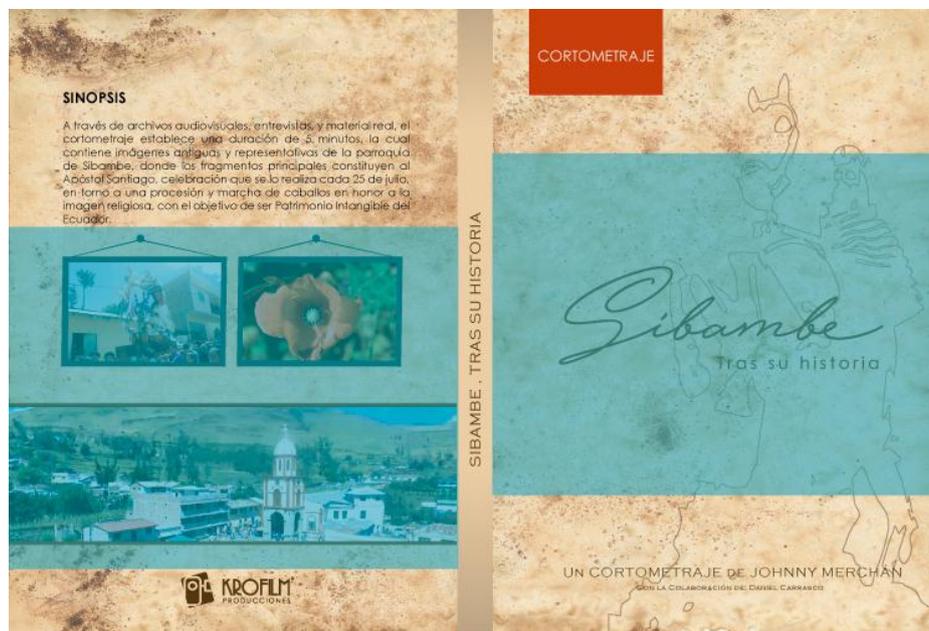


Imagen 39 Composición Asimétrica

Elaborado por: Johnny Merchán

### 3.3.11. Composición de tensión

La ruptura de orden de los elementos establecidos, se pierde de vista, por lo tanto desaparece el equilibrio y la imagen, siendo con la tensión se busca lograr el asombro en el receptor como punto principal de nuestro producto audiovisual en la parroquia de Sibambe. Por lo cual el primer impacto es el título del producto final como es “Sibambe, tras su historia”, en plano secundario las fotografías que muestran una expectativa dentro de la producción audiovisual y por último en tercer plano están los textos que refuerzan a la información visual que se genera en el empaque siendo la presentación del proyecto.

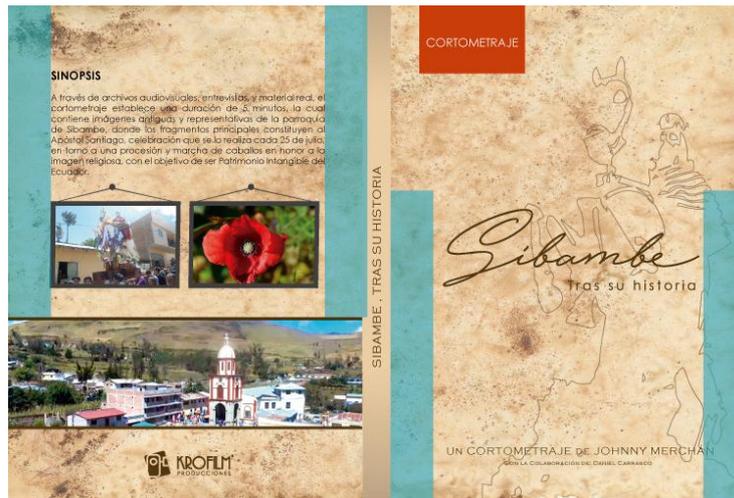


**Imagen 40 Composición de tensión**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### 3.3.12. Composición de equilibrio

Los elementos están distribuidos simétricamente, de una forma horizontal como vertical, en la portada la simplificación de la imagen del Apóstol Santiago, que se lo desarrolla para expresar una expectativa en la ejecución del material audiovisual, fortaleciendo una distribución de los elementos importantes en la creación del producto gráfico como son : el identificador “Sibambe, tras su historia”, la descripción del autor de la producción audiovisual “Un documental de Johnny Merchán” y por último denominación del género audiovisual “Documental”.



**Imagen 41 Equilibrio**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

### **3.3.13. Justificación de los elementos en el cd´s**

La estructura del diseño gráfico en la portada del Cd´s , tiene el manejo de la línea gráfica que se desarrolla en la presentación del empaque con el objetivo principal de fomentar el turismo cultural en la parroquia de Sibambe, por ende se mantiene la simplificación de la imagen del Apóstol Santiago, el identificador como refuerzo, en todos los campos posibles para un mejor impacto visual en la audiencia, y por último el acompañamiento de la imagen corporativa de la productora audiovisual establecida jurídicamente como empresa de nombre “Krofilm Producciones” bajo la representación de Johnny Merchán ubicado en la ciudad de Quito.



**Imagen 42 Portada de Cd´s**

**Elaborado por: Johnny Merchán**



RECURSOS		COSTO UNITARIO	# UTILIZADO	UNIDAD DE MEDIDA	COSTO TOTAL
MANO DE OBRA	HORAS DE INVESTIGACIÓN Y DISEÑO AUDIOVISUAL	5	300	HORAS	1500
MATERIALES	PAPEL BOND	0,06	300	UNIDAD	1,8
	PAPEL COUCHE	0,16	10	UNIDAD	1,6
SERVICIOS BÁSICOS	LUZ ELECTRICA	0,084	300	kW/h	25,2
	AGUA POTABLE	0,41	10	m3	4,1
	PLAN TELEFONICO	1,16	30	DIAS	35
	INTERNET	0,45	400	HORAS	180
TECNOLOGÍA	CÁMARA REFLEX 18 - 55 mm / NIKON	700	1	UNIDAD	700
	DRONE DJI PLANTOM ESTÁNDAR	700	1	UNIDAD	700
	TRIPODE 72 PULGADAS	40	1	UNIDAD	40
	LUZ LED BÁSICA	40	1	UNIDAD	40
	MICROFONO	40	1	UNIDAD	40
	LAPTON	700	1	UNIDAD	700
	PROGRAMAS	10	40	HORA	20
EXTRAS	VIATICOS	10	12	UNIDAD	120
	MOVILIZACIÓN	20	4	UNIDAD	80
	IMPREVISTOS	5	4	UNIDAD	20

TOTAL	4207,7
-------	--------

**Tabla 11 Recursos**

**Elaborado por: Johnny Merchán**

## CONCLUSIONES

Se indagaron los elementos de diseño gráfico y audiovisual más idóneos para la difusión de la festividad del Apóstol Santiago para fomentar el turismo cultural en la parroquia de Sibambe, lo cual contribuyó a la consecución del producto audiovisual desde la teoría.

De acuerdo a la metodología de investigación realizada se pudo analizar la viabilidad de la difusión del turismo cultural entorno a la celebración en homenaje al Apóstol Santiago de Sibambe a través de un cortometraje documental con una duración aproximada de 5 minutos, con parámetros inherentes al diseño gráfico y audiovisual,

Se desarrolló la propuesta de diseño, una producción audiovisual para impulsar el turismo cultural en la parroquia de Sibambe entorno a la festividad en homenaje al Apóstol Santiago, con elementos gráficos para un mejor reconocimiento del producto y de la zona, apta para una difusión masiva en la plataforma virtual denominada Facebook.

## RECOMENDACIONES

Implementar en las instituciones educativas elementos de diseño gráfico y audiovisual, donde los estudiantes de un nivel secundario, puedan conocer el estudio del sector gráfico y audiovisual en base a proyectos de turismo cultural de la parroquia de Sibambe.

Establecer proyectos audiovisuales en la parroquia de Sibambe, en base a la utilización de los medios de investigación para la difusión de productos gráficos y audiovisuales.

Estimular a futuros comunicadores visuales a generar proyectos referentes al turismo cultural a nivel nacional e internacional, fomentando nuevos lazos interculturales en bienestar de la sociedad.

## Bibliografía

- Addison. (2007). *Mundos de extinción*. Londres: Blume.
- Adelman, K. (21 de 10 de 2014). *Cómo se hace un cortometraje*. Recuperado el 10 de septiembre de 2018, de <https://lecorvett.wordpress.com/2014/10/21/como-se-hace-un-cortometraje-kim-adelman/>
- Andreu, C. (2016). *Guía de creación audiovisual*. Barcelona: Corporacion Española.
- Banegas, J. R. (2001). Popper y el problema de la inducción en epidemiología. *Revista Española*.
- Bavaresco, A. (2006). *Proceso metodológico en la investigación*. Caracas: Universal de Zuli.
- Bustos, G. (2012). *Teoría del diseño gráfico*. Mexico: Red tercer milenio.
- Cantoni, M. (2009). *Técnicas de muestreo*. Buenos Aires. Recuperado el 2018 de 2018 de 2018, de [https://www.sai.com.ar/metodologia/rahycs/rahycs\\_v7\\_n2\\_06.htm](https://www.sai.com.ar/metodologia/rahycs/rahycs_v7_n2_06.htm)
- Cisneros, P. (2008). *Creación de cortometraje fundamentado en el recurso narrativo de la cámara subjetiva*. Venezuela: Planeta Venezuela.
- Costa, J. (11 de 11 de 2008). *Que es un logotipo*. Recuperado el 02 de Marzo de 2018, de <https://elrehilete.wordpress.com/tag/juan-costa/>
- Costa, J. (16 de 08 de 2012). Arte y diseño. (J. Reséndiz, Entrevistador)
- Costa, J. (27 de 08 de 2012). *Identidad gráfica corporativa*. Recuperado el 12 de Agosto de 2018, de <http://idengrafcorp.blogspot.com/2012/08/definicion-joan-costa.html>
- Cuesta, M. (2012). *Introducción al muestreo*. Oviedo: Universidad andres bello.
- Davila Newman, G. (2007). *El razonamiento inductivo y deductivo*. Caracas: Laurus.
- Ecuador, Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito: Registro Oficial No. 449 del 20 de Octubre del 2008.

- Ecuador, Asamblea Nacional. (2016). *Código Orgánico de la economía social de los conocimientos, creatividad e innovación*. Quito: Registro oficial N° 889 del 9 de diciembre de 2016.
- Ecuador, Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2010). *Resultados del censo 2010*. Recuperado el 16 de diciembre de 2017, de <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/resultados/>
- Fernández Díez, F., & Martínez Abadía, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paipos Iberica.
- González Muñoz, S. (2009). *Tradición y cambio en las fiestas religiosas del Azuay*. Cuenca: Universidad del Azuay.
- Gustems, J. (2010). *Música y sonido en los audiovisuales*. Barcelona: Comunicacion activa.
- Gutierrez, L. (2016). *Guión de creación audiovisual*. Barcelona: Punto verde.
- Guzman Galarza, M. (2011). *Historia del color*. Cuenca: Ideando.
- Heinemann, K. (2007). *Introducción a la metodología de investigación*. Barcelona: Paidotribo.
- Heras, A. I. (2011). *Lenguaje audiovisual en la investigación social*. Buenos Aires: Creative Commons.
- Hidalgo Gonzalez, C. (12 de 12 de 2013). *Una Catedra Video*. Obtenido de <https://unacatedravideo.wordpress.com/2013/12/12/creditos-para-un-cortometraje/>
- Josh, A. (2007). *Elementos básicos de una imagen fotográfica*. Santiago de Chile: Univesitaria.
- Juaniz, J. (2016). *Creación audiovisual*. Barcelona: Punto verde.
- Kinnear, T. (1998). *Investigacin de mercados un enfoque aplicado* . Mexico: Mc Graw Hill.
- Lina, A. (2006). *Guión de creación audiovisual*. España: Punto verde.

- Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.
- Meggs, P. (2000). *Historia del diseño gráfico*. Barcelona: McGraw-Hill.
- Minango. (2010). *Los años viejos y las viudas*. Quito: Abya-Yala.
- Morales. (2008). *Diversidad Cultural y acceso a la información*. Mexico: DR.
- Nona net. (s.f.). *Sibambe (Chimborazo, Ecuador)*. Recuperado el 15 de mayo de 2018, de <https://nona.net/features/map/placedetail.1804305/Sibambe/>
- Portillo, A. (2008). *Realización Audiovisual I (cine), 3º de grado en comunicación*. Barcelona: Despazio.
- Rabiger, M. (2006). *Dirección de documentales*. España: IORTV.
- Reguant Álvarez, M. (2016). *El metodo delphi*. Recuperado el 15 de 06 de 2018, de <file:///C:/Users/Jhonny%20Merchan/Downloads/14631-28704-1-PB.pdf>
- Reinaga, J. (2015). *Metodo estadístico*. Mexico: Grupo planeta.
- Vega, E. (2004). *Cinematografía y sus composiciones*. Mexico: Era.
- Ventura, F. (2006). *Lenguaje de la imagen*. Buenos Aires: El ateneo.
- Vidal, F. (2016). *El Sincretismo religioso en las primeras obras de Alejo Carpentier y Lydia Cabrera*. Barcelona: Universidad de Alicante.
- Vilchis, L. d. (2002). *Metodología del diseño, fundamentos teóricos*. Mexico: Centro Juan Acha.
- Villafuerte, D. (2007). *Manual metodológico para investigador científico*. Arequipa: Univesridad Nacional de San Agustin.
- Wucius Wong, W. (2011). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gill.
- Zambrano, O. (2012). *Sibambe. Los Sibambis*, 9.

## **ANEXOS**

FICHA DE OBSERVACIÓN			
PROYECYO	Producción Audiovisual para fomentar el turismo cultural	OBSERVADO R	JOHNNY MERCHA N
LUGAR	SIBAMBE	FECHA	09 DE MARZO DE 2018
Objetivo de la observación:	Producción Audiovisual para fomentar el turismo cultural en homenaje al patrono Apóstol Santiago.		
PREPRODUCCION	¿Cuán interesante es la producción audiovisual para fomentar el turismo cultural en la parroquia de Sibambe?		
	¿Qué tipo de video se debería exponer en la producción audiovisual en homenaje al Apóstol Santiago?		
	¿Qué tipo de películas, documentales o videos musicales llama la atención al grupo objetivo?		

## FORMATO DE LA ENCUESTA

Por favor complete la encuesta cuidadosamente al leerla por completo primero, y luego señale sus respuestas con una "x".

1.- ¿Usted cuando observa películas, documentales o videos musicales que le gusta ver?

2.- ¿De uno a cinco para usted cuan interesante es la producción audiovisual para fomentar el turismo cultural en la parroquia de Sibambe?

3.- ¿Qué medio de comunicación es de su preferencia?

4.- ¿Los videos que usted le gusta ver qué tiempo suelen durar?

**5.- ¿usted habitualmente los videos que observa en que color lo aprecia mejor?**

6.- ¿Qué tema se debería mostrar en la producción audiovisual en homenaje al Apóstol Santiago?

7.- ¿Usted le gustaría ver un video con imágenes recreadas del Apóstol Santiago?

8.- ¿Conoce de algún concepto del diseño gráfico como contraste, equilibrio, peso visual entre otros?

9.- ¿Cree usted que se debe utilizar refuerzos gráficos en la producción audiovisual cómo texto, viñetas, créditos, y logotipo?

**10.- ¿qué producto gráfico tomaría en cuenta al momento de adquirir un material audiovisual del documental en homenaje al apóstol santiago?**

### **Formato de Entrevista**

Nombre: Wilson Salazar

Cargo: Bibliotecario

- 1.- ¿Cuál es su nombre?
- 2.- ¿Desde cuándo vive en Sibambe?
- 3.- ¿Usted sabe de la historia de la parroquia de Sibambe?
- 4.- ¿Qué productos comercializaban?
- 5.- ¿Cuáles eran los límites de Sibambe?
- 6.- ¿Dentro de la historia toda comunidad, pueblo o llacta, tiene una creencia en un Dios, Sibambe en cual tiene la creencia?
- 7.- ¿La iglesia de Sibambe, siempre fue como estará en estos momentos?
- 8.- ¿Cuál sería su mensaje para la juventud de la parroquia de Sibambe?

### **Entrevistas 2**

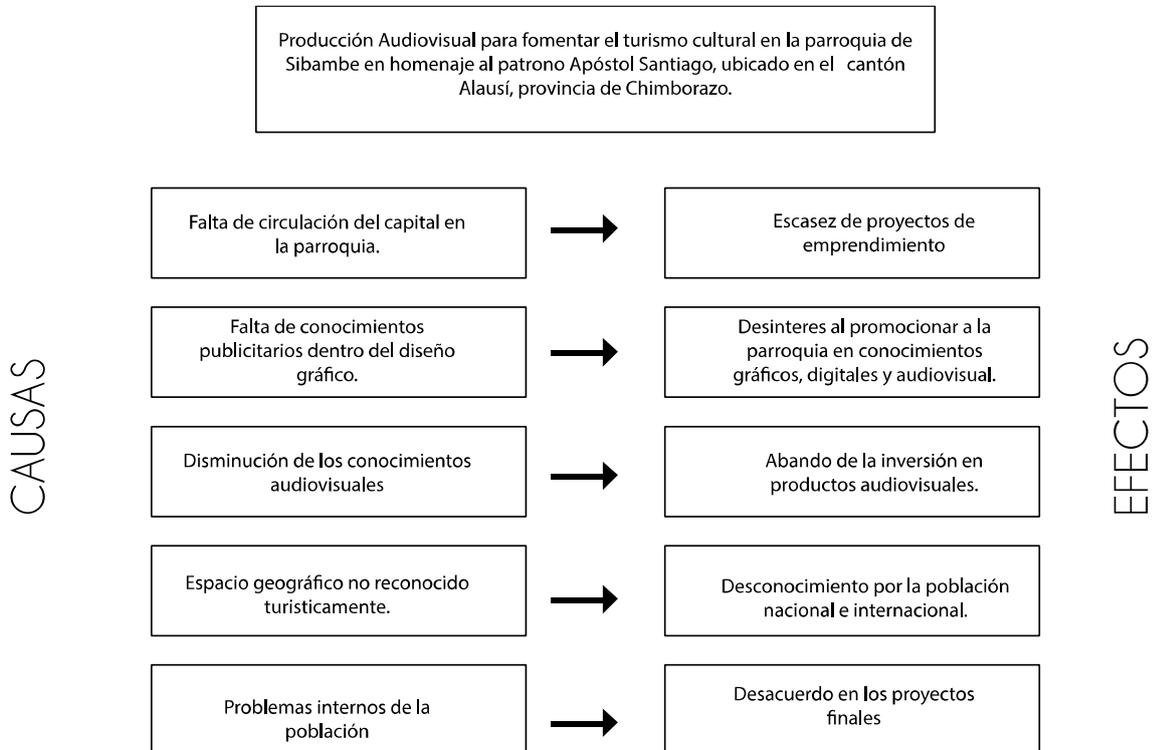
Nombre: Wilfrido Parra

Cargo: Agricultor

- 1.- ¿Cuéntenos sobre la llegada de los Cañaris a Sibambe?
- 2.- ¿De dónde vienen los Cañaris?
- 3.- ¿Cuántos caballos pasan por las calles principales de Sibambe?
- 4.- ¿Qué nos cuenta sobre el hueco de los murciélagos?
- 5.- ¿De los antiguos pobladores, que familias se radicaron en Sibambe?
- 6.- ¿Un llamado a la juventud para que la gente se apodere de la historia?

## CUADRO DE CAUSAS Y EFECTOS.

### METODO DE INDUCTIVO - DEDUTIVO



**SINOPSIS**

A través de archivos audiovisuales, entrevistas, y material real, el cortometraje establece una duración de 5 minutos, la cual contiene imágenes antiguas y representativas de la parroquia de Sibambe, donde los fragmentos principales constituyen al Apóstol Santiago, celebración que se lo realiza cada 25 de julio, en torno a una procesión y marcha de caballos en honor a la imagen religiosa, con el objetivo de ser Patrimonio Intangible del Ecuador.




**CORTOMETRAJE**

*Sibambe*  
Tras su historia

SIBAMBE, TRAS SU HISTORIA

UN CORTOMETRAJE DE JOHNNY MERCHAN  
CON LA COLABORACIÓN DE DANIEL CARRASCO

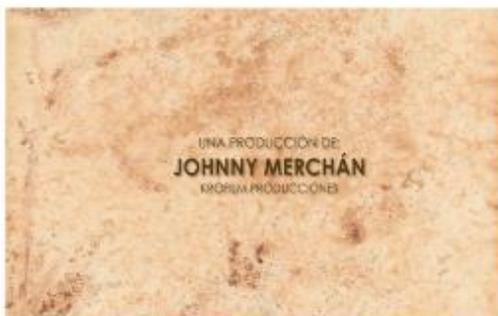
**KROFILM**  
PRODUCCIONES

## STORY BOARD

TÍTULO: SIBAMBE "TRAS SU HISTORIA"

PRODUCCIÓN Y EDICIÓN: JOHNNY MERCHÁN

AÑO: 2018

PRODUCTORA:  KROFILM PRODUCCIONES

**ESCENA:** AUTOR DE LA PRODUCCIÓN  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 00:00 - 00:03



**ESCENA:** NOMBRE DEL GRUPO DE APOYO  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 00:03 - 00:06



**ESCENA:** CONCEPTO DE PRESENTACIÓN  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 00:06 - 00:08



**ESCENA:** IDENTIDAD GRÁFICA DEL PROYECTO  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 00:08 - 00:12



**ESCENA:** FOTOGRAFÍA SIBAMBE ANTIGUO  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** PICADO  
**EFEECTO:** ZOOM - BLANCO Y NEGRO  
**TIEMPO:** 00:13- 00:17



**ESCENA:** PLAZA DE SIBAMBE  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFEECTO:** ZOOM - COLOR SEPIA  
**TIEMPO:** 00:08 - 00:12

## STORY BOARD

TÍTULO: SIBAMBE "TRAS SU HISTORIA"

PRODUCCIÓN Y EDICIÓN: JOHNNY MERCHÁN

AÑO: 2018

PRODUCTORA: 

**ESCENA:** AUTOR DE LA PRODUCCIÓN  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFECTO:** MOVIMIENTO INFERIOR - SUPERIOR  
**TIEMPO:** 00:23 - 00:26



**ESCENA:** FOTOGRAFÍA ESTACIÓN DE TREN SIBAMBE  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFECTO:** MOVIMIENTO SUPERIOR - INFERIOR  
**TIEMPO:** 00:26 - 00:29



**ESCENA:** VEGETACIÓN  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 00:29 - 00:32



**ESCENA:** VEGETACIÓN DETALLE  
**PLANO:** DETALLE  
**ANGULO:** PICADO  
**EFECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 00:32 - 00:34



**ESCENA:** ANIMALES DE CAMPO  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** PICADO  
**EFECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 00:34 - 00:37



**ESCENA:** ANIMALES DE CAMPO  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** PICADO  
**EFECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 00:37 - 00:40

## STORY BOARD

TÍTULO: SIBAMBE "TRAS SU HISTORIA"

PRODUCCIÓN Y EDICIÓN: JOHNNY MERCHÁN

AÑO: 2018

PRODUCTORA: 

**ESCENA:** ANIMALES DEL CAMPO  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 00:42 - 00:45  
**SONIDO:** AMBIENTAL



**ESCENA:** CABALGATA  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 00:45- 00:48  
**SONIDO:** AMBIENTAL



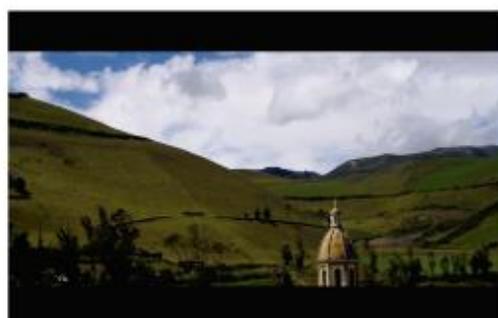
**ESCENA:** PLANEО PANORAMICO  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** PICADO - PICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 00:48 - 00:54



**ESCENA:** PLAZA CENTRAL  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** PICADO - DRONE  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 00:54 - 00:57  
**SONIDO:** AMBIENTAL



**ESCENA:** IGLESIA DE SIBAMBE  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** PICADO - DRONE  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 00:57- 01:00  
**SONIDO:** AMBIENTE



**ESCENA:** TORRE DE LA IGLESIA DE SIBAMBE  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** NORMAL - DRONE  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 01:00 - 01:03  
**SONIDO:** AMBIENTE

## STORY BOARD

TÍTULO: SIBAMBE "TRAS SU HISTORIA"

PRODUCCIÓN Y EDICIÓN: JOHNNY MERCHÁN

AÑO: 2018

PRODUCTORA:  KROFILM PRODUCTIONS

**ESCENA:** PUEBLO DE SIBAMBE  
**PLANO:** GRAN PLANO GENERAL  
**ANGULO:** PICADO - DRONE  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 01:03 - 01:05  
**SONIDO:** AMBIENTAL



**ESCENA:** SIEMBRA - IGLESIA  
**PLANO:** DETALLO  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 01:05- 01:10  
**SONIDO:** AMBIENTAL



**ESCENA:** ANIMALES EN EL PUEBLO  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** PICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 01:10 - 01:13  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** TALLER DE CARPINTERIA  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** PICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 01:13 - 01:15  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** LAVANDERIAS DE SIBAMBE  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 01:15- 01:17  
**SONIDO:** AMBIENTE - VOZ EN OFF



**ESCENA:** ARQUITECTURA DE SIBAMBE  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 01:17 - 01:19  
**SONIDO:** AMBIENTE - VOZ EN OFF

## STORY BOARD

TÍTULO: SIBAMBE "TRAS SU HISTORIA"

PRODUCCIÓN Y EDICIÓN: JOHNNY MERCHÁN

AÑO: 2018

PRODUCTORA: 

**ESCENA:** PUEBLO DE SIBAMBE  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** PICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 01:20 - 01:22  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** CALLES ANTIGUAS DE SIBAMBE  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** PICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 01:22 - 01:24  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** CERRAMIENTO DEL CEMENTARIO  
**PLANO:** DETALLE  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DESEFOQUE  
**TIEMPO:** 01:24 - 01:26  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** CALLE PRINCIPAL DE SIBAMBE  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 01:26 - 01:28  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** SUELO DE SIBAMBE - PLAZA  
**PLANO:** DETALLE  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 01:28 - 01:30  
**SONIDO:** AMBIENTE - VOZ EN OFF



**ESCENA:** ANIMALES DE CAMPO  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** PICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 01:30 - 01:32  
**SONIDO:** AMBIENTE - VOZ EN OFF

## STORY BOARD

TÍTULO: SIBAMBE "TRAS SU HISTORIA"

PRODUCCIÓN Y EDICIÓN: JOHNNY MERCHÁN

AÑO: 2018

PRODUCTORA: 

**ESCENA:** TORRE DE LA IGLESIA Y VEGETACIÓN  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 01:32 - 01:34  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** SIBAMBE  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** PICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 01:34 - 01:36  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** SIBAMBE  
**PLANO:** GRAN PLANO GENERAL  
**ANGULO:** PICADO  
**EFEECTO:** DESENFUQUE  
**TIEMPO:** 01:36 - 01:38  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** COLUMNA DE LA TORRE (IGLESIA)  
**PLANO:** DETALLE  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 01:39 - 01:43  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** ENTRADA A LA IGLESIA  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 01:44 - 01:47  
**SONIDO:** AMBIENTE - VOZ EN OFF



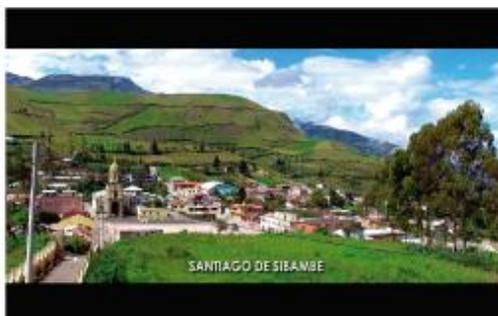
**ESCENA:** ENTREVISTA - INTERIOR  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 01:47 - 02:10  
**SONIDO:** FONDO AMBIENTAL

## STORY BOARD

TÍTULO: SIBAMBE "TRAS SU HISTORIA"

PRODUCCIÓN Y EDICIÓN: JOHNNY MERCHÁN

AÑO: 2018

PRODUCTORA:  NROFILM  
PRODUCCIONES

**ESCENA:** SIBAMBE DESDE EL CEMENTERIO  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** PICADO - DRONE  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 02:10 - 02:14  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** FOTOGRAFIA DE SIBAMBE NOCTURNO  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 02:14 - 02:17  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** DANIEL CARRASCO - HISTORIADOR  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 02:17 - 02:19  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** LEY DE LA MIRADA - DANIEL  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 02:19 - 02:21  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** FIESTA DE SIBAMBE - PLAZA  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** PICADO - DRONE  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 02:21 - 02:25  
**SONIDO:** AMBIENTE - VOZ EN OFF



**ESCENA:** MARCHA DE CABALLOS  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 02:25 - 02:28  
**SONIDO:** FONDO AMBIENTAL

## STORY BOARD

TÍTULO: SIBAMBE "TRAS SU HISTORIA"

PRODUCCIÓN Y EDICIÓN: JOHNNY MERCHÁN

AÑO: 2018

PRODUCTORA: 

**ESCENA:** MARCHA DE CABALLOS  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 02:28 - 02:31  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** MARCHA DE CABALLOS  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 02:31 - 02:33  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** CABALLOS EN LA PLAZA  
**PLANO:** DETALLE  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 02:33 - 02:34  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** JINETES  
**PLANO:** AMERICANO  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 02:34 - 02:38  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** CABALLOS  
**PLANO:** DETALLES  
**ANGULO:** PICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 02:38 - 02:42  
**SONIDO:** AMBIENTE - VOZ EN OFF



**ESCENA:** FOTOGRAFIA  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 02:42 - 02:44  
**SONIDO:** FONDO AMBIENTAL - VOZ EN OFF

## STORY BOARD

TÍTULO: SIBAMBE "TRAS SU HISTORIA"

PRODUCCIÓN Y EDICIÓN: JOHNNY MERCHÁN

AÑO: 2018

PRODUCTORA: 

**ESCENA:** CABALLOS PLAZA CENTRAL  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** PICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 02:44 - 02:47  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** ENTREVISTA  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 02:47- 03:06  
**SONIDO:** FONDO AMBIENTAL



**ESCENA:** DETALLES DE MOVIMIENTO  
**PLANO:** DETALLE  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 03:06 - 03:08  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** DANIEL  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** PICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 03:08 - 03:10  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** APÓSTOL SANTIAGO  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 03:10 - 03:13  
**SONIDO:** AMBIENTE - VOZ EN OFF



**ESCENA:** PROCESIÓN  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 03:13 - 02:16  
**SONIDO:** FONDO AMBIENTAL - VOZ EN OFF

## STORY BOARD

TÍTULO: SIBAMBE "TRAS SU HISTORIA"

PRODUCCIÓN Y EDICIÓN: JOHNNY MERCHÁN

AÑO: 2018

PRODUCTORA:  NROFILM PRODUCCIONES

**ESCENA:** APOSTOL SANTIAGO  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 03:17 - 03:19  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** PROCESION  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 03:19- 03:21  
**SONIDO:** FONDO AMBIENTAL - VOZ OFF



**ESCENA:** PROCESIÓN  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 03:21 - 03:27  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** PROCESION  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 03:27- 03:29  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** APÓSTOL SANTIAGO - PROCESION  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 03:29 - 03:33  
**SONIDO:** AMBIENTE - VOZ EN OFF



**ESCENA:** PROCESIÓN  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** PICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 03:33 - 02:36  
**SONIDO:** FONDO AMBIENTAL - VOZ EN OFF

## STORY BOARD

TÍTULO: SIBAMBE "TRAS SU HISTORIA"

PRODUCCIÓN Y EDICIÓN: JOHNNY MERCHÁN

AÑO: 2018

PRODUCTORA: 

**ESCENA:** ENTREVISTA  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 03:36 - 03:41  
**SONIDO:** AMBIENTAL -



**ESCENA:** RESUMEN DE LAS FIESTAS  
**PLANO:** GENERAL - MEDIOS  
**ANGULO:** PICADOS - NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 03:41 - 04:00  
**SONIDO:** SIBAMBEÑITA



**ESCENA:** CABALLOS - PLAZA  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** CENTRAL  
**EFEECTO:** BARRIDO  
**TIEMPO:** 04:00 - 04:03  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** CABALGATA  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** PICADO - NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 04:03 - 04:07  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** ENTREVISTA  
**PLANO:** PRIMER PLANO  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 04:07 - 04:15  
**SONIDO:** AMBIENTE



**ESCENA:** MARCHA A CABALLO  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** PICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 04:15 - 04:22  
**SONIDO:** AMBIENTAL

## STORY BOARD

TÍTULO: SIBAMBE "TRAS SU HISTORIA"

PRODUCCIÓN Y EDICIÓN: JOHNNY MERCHÁN

AÑO: 2018

PRODUCTORA:  NROFILM PRODUCTIONS

**ESCENA:** CABALGATA  
**PLANO:** DETALLE  
**ANGULO:** PICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 04:23 - 04:26  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** MARCHA  
**PLANO:** MEDIOS  
**ANGULO:** PICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 04:26 - 04:30  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** CABALLOS - CALLES  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 04:30 - 04:34  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** CABALGATA  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 04:34 - 04:40  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** PALCOS  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** CENTRAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 04:40 - 04:46  
**SONIDO:** AMBIENTE - VOZ EN OFF



**ESCENA:** CABALLOS - PLAZA  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** PICADO - DRONE  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 04:46 - 04:50  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF

## STORY BOARD

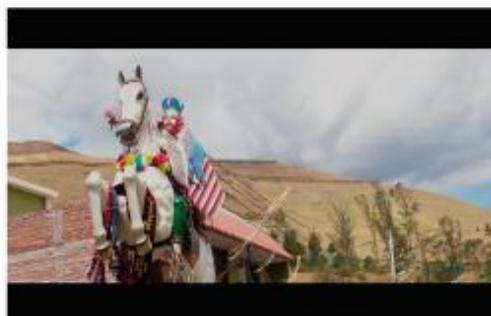
TÍTULO: SIBAMBE "TRAS SU HISTORIA"

PRODUCCIÓN Y EDICIÓN: JOHNNY MERCHÁN

AÑO: 2018

PRODUCTORA: 

**ESCENA:** TOMAS AFICIONADAS  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** BARRIDOS  
**TIEMPO:** 04:45 - 05:21  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** FOTOGRAFÍA APÓSTOL SANTIAGO  
**PLANO:** MEDIO  
**ANGULO:** CONTRAPICADO  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 05:22 - 05:26  
**SONIDO:** AMBIENTAL - VOZ EN OFF



**ESCENA:** IDENTIDAD GRÁFICA  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 05:27 - 05:31  
**SONIDO:** AMBIENTAL



**ESCENA:** IMAGEN CORPORATIVA ORGANIZACIÓN  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 05:31 - 05:34  
**SONIDO:** AMBIENTAL



**ESCENA:** AUTOR DE LA PRODUCCIÓN  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 05:34 - 05:38  
**SONIDO:** AMBIENTE



**ESCENA:** CRÉDITOS - AGRADECIMIENTOS  
**PLANO:** GENERAL  
**ANGULO:** NORMAL  
**EFEECTO:** DISOLUCIÓN  
**TIEMPO:** 05:38 - 05:48  
**SONIDO:** AMBIENTAL