



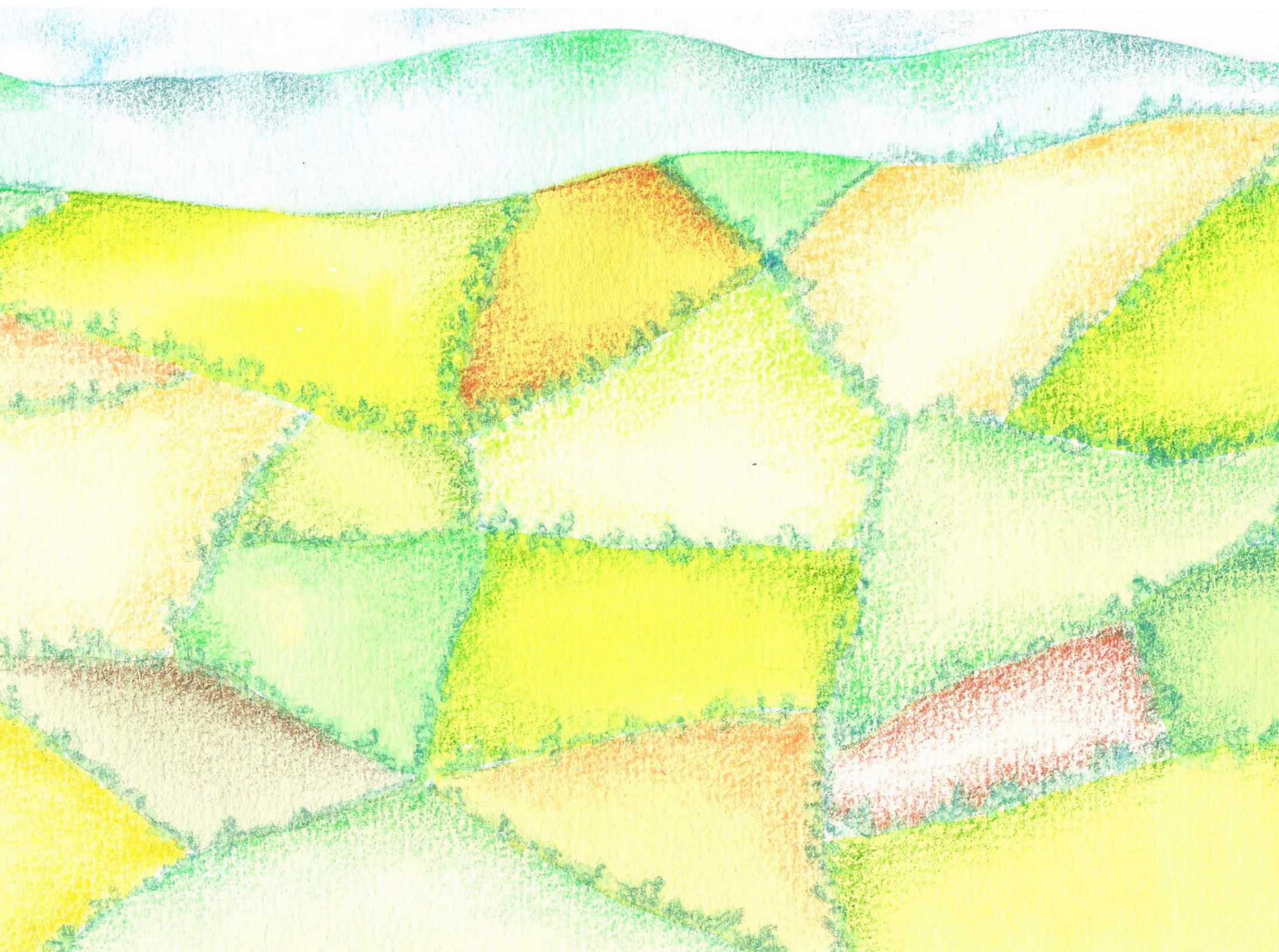
¡Ratay!

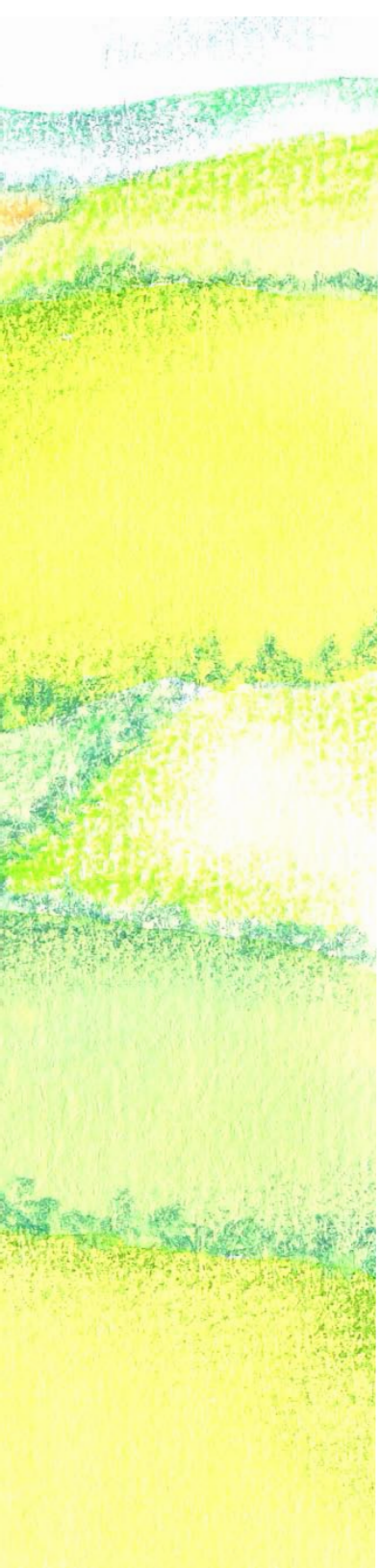
un cuento miedoso

Corto animado de Tradición Oral en Nariño









iRatay!

Un cuento miedoso

Trabajo de Grado

iRatay!, Un Cuento miedoso

Marcela Viviana Guerrero Cabrera
Huber Armando Mora Portilla
Rosa Amanda Tulcan Arevalo

Asesor

Jaime Pineda

Universidad de Nariño

Facultad de Artes

Departamento de Diseño

San Juan de Pasto

2011



"Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva de los autores".

Artículo 1 del Acuerdo No 324 de Octubre de 1966, emanado del honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación

Jurado: Arturo de la Cruz

Jurado: Ana Timaran

Jurado: Fernando Coral.

San Juan de Pasto, Junio 2 de 2011



Presentación

El proyecto de grado "RATAY" demuestra la capacidad de los diseñadores para intervenir en aquellos medios no muy convencionales para el diseño y el poder de transformación e innovación que aportan para lograr piezas impactantes dentro de distintos ámbitos.

El proyecto resalta el valor de la cultura, llevando a cabo procesos de adaptación de leyendas regionales, enfocados a un ámbito de difusión para un público infantil, para no perder el legado de nuestros ancestros.

El tratamiento audiovisual que se lleva a cabo parte de un estudio del sujeto de comunicación seleccionado, adaptando todo el material para hacerlo atractivo y persistente, el manejo gráfico es llamativo e innova en cuanto a las tecnologías seleccionadas.

Es muy importante destacar el proceso de auto aprendizaje que realizan los estudiantes con el fin de llevar a cabo este proyecto utilizando las tecnologías que tiene a su disposición.

Jaime Pineda Arteaga
Docente asesor
Universidad de Nariño



El trabajo en equipo es sólo posible gracias a la responsabilidad y honestidad de sus miembros, así como al dinamismo de su líder por ello ha sido muy grato concluir ésta labor, contando además con el apoyo de todos aquellos a quienes acudimos, gracias porque aportaron de innumerables formas, tanto en el recorrido como en el final de este camino, que fue iluminado siempre por el Creador.

Resumen

Ratay! Un cuento miedoso es el primer capítulo de un corto animado basado en narraciones de Tradición Oral en Nariño, es un proyecto que quiere aportar al rescate y la conservación del legado cultural y como una herramienta didáctica enfocada a niños entre 7 y 11 años de edad.

A través de la investigación, la animación y el Diseño Gráfico se crea en el programa de animación tridimensional, Cinema 4d, personajes que representan a la gente Nariñense, espantos que hacen parte de la cultura y escenarios propios de la región.

Las fases para realizar el proyecto son tres: preproducción: es la preparación de lo necesario para realizar el corto animado, producción: donde se ilustra y modelan los personajes y escenarios, se graba los sonidos y se renderiza la animación y finalmente la postproducción: en esta fase se hace la composición de las escenas y se empalma con el sonido.

Abstract

Ratay! A scary story is the first chapter of the short animated based on narrations on Oral Tradition in Nariño, it is a project which wants to provide the rescue and conservation to the cultural hand down and also, it is a didactic tool supervised for children between 7 and 11 years old.

Through the research, the animation and the Graphic Design, it is created the three dimensional animation program, Cinema 4d, characters to represent people from Nariño, besides there are ghosts which are part of the culture and the scenery of the region.

There are three steps to make the project: pre-production is the preparation to the necessary for the animated short. Production is used to illustrate and model the characters and settings recording the sounds and the animation is rendered. And finally the post-production is a stage where the composition of the scenes are made and it is connected with the sound.



Contenido

1. Tema y Objetivo	15
Tema	15
Objetivo Gráfico	15
Objetivos Específicos	15
2. Planteamiento del problema	17
3. Justificación	19
4. Documentación	21
Tradición Oral	21
Tradición Oral en Nariño	24
Enseñando Tradición Oral a los niños	28
Teoría cognitiva según Jean Piaget	29
5. Metodología	32
Desarrollo Objetivos Específicos.	
- Estudiar necesidades psicopedagógicas de los niños en edad primaria.	32
- Consolidar y seleccionar la información de Tradición Oral regional.	35
- Desarrollar el guión literario, técnico y el Storyboard.	37
- Crear personajes, escenarios, audio con una estética atrayente al grupo objetivo, realizar las fases de producción 3d y finalmente composición, edición de la pieza audiovisual.	39

6. Proceso Gráfico	39
Características de Personajes	40
Características de Personajes secundarios	44
Creación de Personajes	46
Referentes	50
Imágenes Generadas por computador	52
Animación 3D	52
Fases para crear imágenes 3D	53
Modelado	53
Texturización	55
Iluminación	58
Animación	60
Renderización	62
Audio, composición y edición	64
- Presentar el proyecto en Instituciones Educativas como herramienta pedagógica.	64
7. Conclusiones	65
8. Anexos	67
Glosario	72
Bibliografía	



Introducción

Lo que una generación entrega a otra y se transmite por medio de la palabra hablada se conoce como Tradición Oral. Dicho lo anterior, se cuenta que la receta para preparar una deliciosa poliada (sopa de maíz), se la dejó la abuela a su hija no en un libro, ni en una página web, sino que se la contó por medio de la palabra hablada, por medio de la Tradición Oral; y no, este trabajo no está destinado a hablar de recetas de cocina; les contará, como se realizó la producción del primer capítulo del corto animado: “¡Ratay!, un cuento miedoso”, basado en relatos de tradición oral, relatos que los abuelos alrededor del fogón les contaban a sus hijos y estos a sus hijos y así sucesivamente y lo hacían de una manera en que ellos eran los protagonistas o un familiar o amigo cercano. Pero estas costumbres poco a poco han ido desapareciendo; ahora los medios electrónicos de comunicación son los que se encargan de enseñar y entretener a las nuevas generaciones. Por eso “¡Ratay!” quiere aprovechar algunos de estos medios para captar la atención de las nuevas generaciones y en este caso en particular a un público infantil entre 7 y 11 años de edad y de esta manera difundir y conservar el legado cultural Nariñense.

Este documento mostrará las fases de producción, utilizando las diferentes técnicas que el Diseño Gráfico ofrece para la ejecución de una pieza audiovisual eficaz y atractiva.

1 Tema y Objetivo

Tema

Tradición Oral Nariñense

Objetivo Gráfico

Realizar el primer capítulo del corto animado “¡Ratay!, un cuento miedoso”; basado en relatos transmitidos en la Tradición Oral de Nariño.

Objetivos Específicos

- Estudiar necesidades psicopedagógicas de los niños en edad primaria.
- Consolidar y seleccionar la información de Tradición Oral regional.
- Desarrollar el guión literario, técnico y el storyboard.
- Crear personajes, escenarios y audio con una estética atrayente al grupo objetivo, realizar las fases de producción 3d, finalmente composición y edición de la pieza audiovisual.
- Presentar el proyecto en Instituciones Educativas como herramienta pedagógica.



2 Planteamiento del Problema

La Tradición Oral ha ido disminuyendo y tiende a perderse; esto se observa cuando un niño accede fácilmente a cuentos universales como pinocho o hadas madrinas que a unos regionales como del duende de la chorrera, haciendo que cada vez se vaya perdiendo más y más el interés por conservar las raíces.

Las nuevas generaciones no aceptan las narraciones tradicionales de los abuelos porque han sido influenciadas por los medios de comunicación con leyendas, cuentos de otras regiones del mundo.

Las tertulias y las reuniones familiares constantes han sido desplazadas por el escaso tiempo que se comparte en un almuerzo apresurado o mientras se mira la novela de la noche, en donde los temas que se comparten, si se comparte, son los de actualidad, más que las remembranzas. A lo anterior se le adiciona la globalización, un efecto que hace que la cultura, las tradiciones propias de una región cambien o se pierdan.

La situación en cuanto a la transmisión de información ha cambiado mucho o ha evolucionado; ahora Internet y todos los medios audiovisuales, escritos o digitales son los que priman en esta tarea; por lo tanto el objetivo de conservar las tradiciones, en especial, la oral tiene que adaptarse a las nuevas características y demanda que hace la dinámica de la sociedad actual.

Formulación del Problema

Este proyecto trata de dar respuesta a la siguiente pregunta: ¿Cómo a partir del Diseño Gráfico se puede contribuir a la conservación y el fortalecimiento del legado cultural transmitido en la Tradición Oral Nariñense?

3 Justificación

La Tradición Oral no son sólo inventos y fantasías que la gente crea para recrear y compartir con su familia, como algunas veces se piensa. Es una fuente importante para investigadores de diferentes disciplinas que quieren conocer, rescatar hechos culturales, políticos, sociales, costumbres e historia dejados por las generaciones pasadas y se recurren a las personas generalmente de edad avanzada para que con la palabra oral narren y cuenten sus experiencias o conocimientos adquiridos a través de sus largos años de vida.

Nariño posee una riqueza cultural muy significativa: sus relatos, cuentos, mitos, leyendas, fiestas, gastronomía, historia, cachos, refranes, dialecto hacen de esta zona rica en tradiciones; donde los más viejitos son quienes las transmiten a sus hijos y nietos del mismo modo que un día sus padres se las contaron a ellos, generando el encuentro familiar alrededor del fogón; sin embargo esto ha cambiado, las tradiciones se están perdiendo.

En vista de lo anterior es necesario y valioso el aporte que se puede realizar desde el Diseño Gráfico plasmando en medios físicos o digitales la información que antes era transmitida oralmente; logrando de esta manera mantener vivo el legado cultural y hacer de esta una práctica accesible y atractiva a las nuevas generaciones que son las responsables de seguir difundiendo y manteniendo la identidad regional.



4 Documentación

Tradición Oral

Algunos abuelos, o los más antiguos desconocían la escritura y desaparecieron sin conocerla pero dejaron su conocimiento; su oralidad era primaria o pura. Otra generación de abuelos o abuelos que vivían en lugares más desarrollados tenían una oralidad mixta es decir: que lo oral se relacionaba o mezclaba con lo escrito; algunas veces lo oral se lo escribía y en otras los escritos eran transmitidos y conservados por la Tradición Oral. En el tiempo en que los medios de comunicación llegan a muchos hogares la oralidad pasa a ser secundaria, ésta es tecnificada.

Con los medios de comunicación, la globalización entra a jugar un papel importante y de mucho cuidado cuando de preservar la identidad cultural se trata¹.

En el mundo del siglo XXI, la cultura tiende a ser un comercio. El productor más potente oferta su propia cultura, la impone a los demás y vende cultura más rentable, la que tendrá más audiencia. Por lo tanto, no sólo nos encaminamos hacia una cultura única, con un idioma predominante —es decir que asistimos a una reducción de innumerables culturas a una sola—, sino que también observamos un empobrecimiento de esta cultura misma. La globalización actual provoca un enriquecimiento del productor y un empobrecimiento del producto. Por estas razones, es esencial preservar la diversidad lingüística y cultural, como





una riqueza de la humanidad. En este contexto, las tradiciones orales son extremadamente vulnerables. Los relatos han desaparecido como tradición oral vigente y sólo se han conservado algunas huellas por escrito. En las regiones del mundo donde los relatos de tradición oral sobreviven, corren el riesgo de desaparecer debido a la evolución social y la competencia entre los medios. Se cree que es esencial preservar y estudiar las tradiciones orales porque constituyen una forma de comunicación extraordinaria. Cada relato se cuenta, se trasmite como un testimonio de una cultura propia, en un idioma propio. Pero, al mismo tiempo, sin que los narradores lo sepan, muchos de sus relatos mantienen vínculos muy estrechos con cuentos de otras regiones del mundo, a veces muy lejanas, a pesar de las diferencias de idiomas. Por eso, cabe afirmar que los cuentos tradicionales son un paradigma de respeto perfecto de la diversidad cultural y lingüística más grande (porque se utilizan también idiomas no oficiales) y, a la vez, son un ejemplo de globalización cultural antes de la letra².

Una de las características de la Tradición Oral es su espontaneidad, lo natural, lo afectivo, lo intuitivo y que se transmite independiente-

mente de lo escrito es decir por la vía oral. Se ha convertido en un elemento importante para alcanzar la identidad cultural de los pueblos contribuyendo a la identificación y pertenencia a un pasado, un presente y un futuro³.

“La Tradición Oral es un fenómeno dinámico vivo, sin la que el hombre no podría vivir”⁴, es la posibilidad de tener contacto mas cercano, donde los gestos y entonaciones pueden cautivar el interés del otro.

Según R. C. Culley⁵ esta puede cambiar al momento de transmitirse y en palabras de Manuel Zapata Olivella esto se da porque se cumple la “ley Dinámica de la cultura”, donde “Todo conocimiento es modificable; es decir, posee la capacidad de adaptación al contexto, pues la oralidad tiene esta capacidad”. La improvisación es la forma normal de la Tradición Oral que la diferencia de la memorización, la cual se basa de textos escritos.

Uno de los elementos principales para que la Tradición Oral permanezca es la constante repetición; manteniéndose en una continuidad. Así permanecen frases, lugares comunes, refranes, relatos entre otras, los cuales permiten mantener la esencia de esta. La oralidad da inicio en las culturas primitivas en donde se comunicaba por medio de gestos y sonidos. Posteriormente surgieron los gráficos (pintura



3 Instituto Técnico Agroindustrial Los Pastos. Nuestros mayores hablan... Recuperación de la tradición oral.

4 ZAPATA O, Manuel. Dinámica de la tradición oral. Voces del tiempo.

5 CULLEY, R.C, cita a Manuel Zapata Olivella. Una aproximación al problema de la tradición oral. Voces del tiempo



rupestre), jeroglíficos y el idioma. Más adelante, surgió el alfabeto, la escritura y por consiguiente la imprenta, la cual inmortalizó hechos, sucesos y acontecimientos. Según Stevan Harnad⁶, en este período, el hombre tuvo un cambio, porque debió adaptarse a un nuevo sistema de comunicación ya que nacen los medios electrónicos como el telégrafo, teléfono, radio, televisión e Internet.

Tradición Oral en Nariño

Para no perder la Tradición Oral en Nariño hay personas que trabajan para darle valor y reconocimiento a la cultura Nariñense como es el caso de Fenelon D. Estrada quién se dedicó a estudiar el “Dinamismo de los imaginarios culturales de la Tradición Oral de Chachagüi”, Maestría en Etnoliteratura. En este trabajo se examina los dinamismos de los imaginarios culturales de la zona mencionada, zona que está influenciada por el urbanismo, lo económico y social por la vecina ciudad de Pasto⁷. Se recolectan algunas leyendas y narraciones. Existen otras investigaciones de diferentes disciplinas que han estudiado este tema, en varias partes de Nariño, unas para recopilar, otras para analizar el significado de sus palabras y expresiones y otras para conocer acontecimientos importantes del pasado.

6

Stevan Harnad. Nuestros mayores hablan... Recuperación de la tradición oral. Instituto Técnico Agroindustrial Los Pastos.

7

Fenelon D. Estrada. “Dinamismo de los imaginarios culturales de la tradición oral de Chachagüi”.



Celso Tarapués, realizó una investigación: “La Tradición Oral como estrategia pedagógica que vitalice las habilidades comunicativas de los niños de quinto de la escuela rural mixta de Panam, municipio de Cumbal”, del área de Énfasis en español y literatura, San Juan de Pasto, 2002; pretende que la oralidad sea fundamental y esencial para la enseñanza de la cultura propia del contexto sociocultural del cual el niño hace parte; pero es necesario mucho trabajo y compromiso de las personas que tienen a cargo la educación de los niños para que la oralidad no se vaya al desván de los recuerdos⁸. Y para que esto no suceda hay entidades que también trabajan para fortalecer el legado cultural, como es el caso de La Fundación 7 monos, que tiene su sede en Bogotá, su fundador y algunos de sus integrantes son de Nariño, realizaron un trabajo con los Indígenas de los Pastos titulado:

“Cerros Mágicos, historias vivas del Pueblo de los Pastos” el proyecto que para su realización dura alrededor de tres años y terminado en el 2008, consta de un libro ilustrado acompañado de un CD-Rom y un detrás de cámaras. Este trabajo saca del anonimato a ancianos de diferentes municipios o resguardos indígenas como: Cumbal, Túquerres, Córdoba, Pupiales, Ipiales, Guachucal entre otros; sus narradores con sus formas particulares de hablar contaron sus creencias, cuentos e historias⁹.

La Tradición Oral es una buena fuente para hacer herramientas que enseñen a los niños, su cultura, costumbres, para que sean ellos los próximos cultivadores de sus raíces. Y en esta edad de 7 a 11 años, según pedagogos y psicólogos, es la más importante para infundir en ellos valores que regirán su vida futura. En esta edad les interesa la descripción detallada del relato, les gusta las historias que los

8 TARAPUES, Celso. (2002). La tradición oral como estrategia pedagógica que vitalice las habilidades comunicativas de los niños. San Juan de Pasto: Universidad de Nariño.
9 Fundación 7 monos. Cerros Mágicos.



emocionen o que los mantengan atentos hasta el final; los niños se identifican con los personajes y se sientan parte del cuento. En esta edad prefieren cuentos sobre: aventuras, poesía, suspenso, historias de pandillas, humor, animales. Además, aprenden cultura y valores para la convivencia con los demás que a la vez les brindan confianza y autoestima.

El cultivo de la fantasía es un eslabón en la motivación del aprendizaje, sobre todo aquella en que los estudiantes están implicados de manera personal, la cual puede ofrecerles la oportunidad de establecer nuevos puntos de vista. La fantasía es una de las facultades del pensamiento creativo desarrollarla y dominarla es uno de los aciertos de cualquier tipo de educación que se precie de formar integralmente al individuo...¹⁰ Los mitos, leyendas son una herramienta para que los niños imaginen y creen sus propias fantasías.

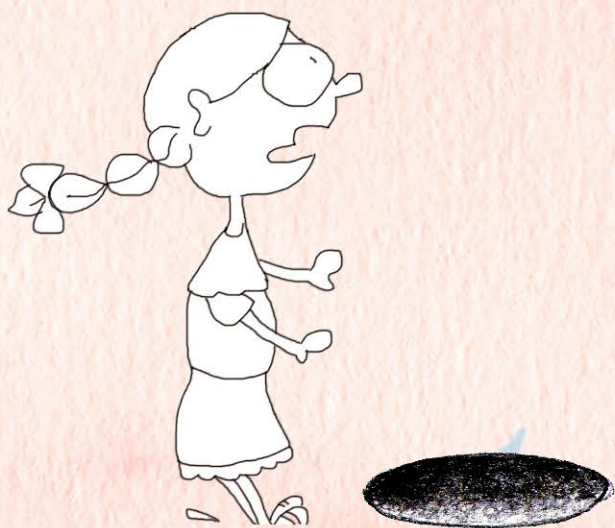
“Sin vivencias y emociones no puede haber sentimientos y sin estos, no se puede formar en valores”¹¹.

La Tradición Oral en el departamento de Nariño se constituye en una riqueza no solo para la región sino también a nivel nacional, es un patrimonio importante que se debe conservar.



10
11

CÁRDENAS, Paez, Alfonso. Elementos de un Pedagogía de la literatura. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional. 2004
Ibid



Enseñando Tradición Oral a los niños

La conducta de un hombre es el resultado de lo que en su infancia aprendió. Las investigaciones científicas, realizadas en el campo de la psicología y de la pedagogía han demostrado que el aprendizaje es un proceso activo realizable solamente por el que aprende, se considera como un proceso que se inicia y continua con el propio esfuerzo del estudiante, que requiere instrumentos y técnicas idóneas para que la actividad y curiosidad naturales del aprendizaje no se atrofien.

La pedagogía actual está centrada en la personalidad del niño, para conducirlo por medio de métodos y técnicas a que desarrolle habilidades y destrezas que le servirán a lo largo de su vida.

El niño en su educación primaria adquirirá conocimientos básicos sobre diferentes temáticas como: matemáticas, lectura, comprensión entre otras, aprenderá a aprender y

no sólo a memorizar. “la escuela se esfuerza, si es consciente de su misión, por instrumentar metodológicamente al alumno, más que por aumentar sus conocimientos, que se almacenan en la memoria, sin perspectiva ni sentido de futuro. El mejor profesor no es el que enseña mucho, sino el que capacita para aprender”¹².

Lo que el niño puede hacer hoy con ayuda, favorece que el niño lo haga solo mañana. Por eso es muy importante que en la enseñanza se elija aquellos recursos culturales encaminados a familiarizar al niño con la vida que lo rodea. El pedagogo norteamericano Paul Klapper¹³ expresa “un currículo es un cuerpo de experiencias seleccionadas, destinado a estimular el desarrollo de los niños, a proporcionarles el saber necesario a impulsar en los mismos sus capacidades fundamentales y aclararles sus relaciones con la sociedad

12 DEWEY, www.psicologiainfantil.com

13 KLAPPER. Psicología Educativa

en que viven. Un currículo sano incorpora de este modo al individuo en su comunidad y le proporciona una forma de educación mediante la cual su crecimiento se relaciona vitalmente con las necesidades sociales”.

La etapa evolutiva de los niños y niñas determina tanto sus conductas como su aprendizaje, por lo que se debe tener en cuenta para abordar cualquier situación investigativa, para este caso la etapa de desarrollo se ubica entre los 7 y 11 años de edad.

Teoría Cognitiva según Piaget¹⁴

Periodo de las operaciones concretas

- (De los 7 a los 11 años). Este periodo se caracteriza por la lógica y la reversibilidad de su pensamiento, la objetividad y la capacidad de relacionar en concreto la parte y el todo.

Periodo de las operaciones formales

- (De los 11 años en adelante). El pensamiento es abstracto, hipotético, deductivo y se produce la inserción en la sociedad adulta.



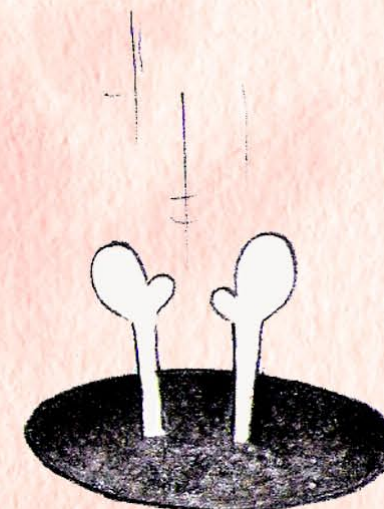
Como muchas investigaciones lo sustentan el aprendizaje se optimiza cuando los medios le permiten al niño o niña un fácil y entretenido acceso al conocimiento. Los cuentos infantiles les permiten a los niños utilizar la imaginación. "Esta funciona como cimiento del pensamiento y del lenguaje estimulando la creatividad, proyectándolos en el futuro y dando la posibilidad de revivir el pasado"¹⁵. Y que mejor remembranza del pasado que las tradiciones, en este caso orales.

También las características de los cuentos según la edad, son más impactantes y atractivas para los niños y niñas; las cuales se reflejan a la presencia de héroes y heroínas principalmente, así como a una trama con más detalles. En estas edades suelen imponerse los cuentos folclóricos, leyendas y fabulas, por lo que es una edad muy apropiada para consolidar el legado cultural de un pueblo¹⁶.

Enseñar a un niño no es papel únicamente de los profesionales encargados sino también es papel de sus padres, ellos son los primeros maestros y en este caso son ellos los que deben enseñar su propia cultura antes que la de otros lugares, para esto es necesario herramientas creativas con las cuales se pueda enseñar a los niños.

Las manifestaciones populares de acuerdo a cada lugar acompañan al hombre desde su nacimiento. El niño antes de saber leer, está expuesto a este tipo de literatura, el niño vive el folclore antes de comenzar a leer y escribir, y durante mucho tiempo se introduce en esas manifestaciones en las que interviene de diversas formas: escuchando, jugando, hasta convertirse en un verdadero creador.

En la educación primaria se enseña a los niños a apreciar los valores básicos que rigen la vida y la convivencia humana y obrar de



15 Rodríguez Boggia, Audición y Lenguaje
16 Rodríguez Boggia, Cuentos y Edades



acuerdo con ellos; en esta etapa de su vida es importante también que conozcan las características fundamentales de su medio físico, social y cultural y las posibilidades de acción en el mismo.

Sería importante que los niños en edad primaria o escolar, que es la edad en la que se están formando, aprendan valores, costumbres, historia, y tengan fácil acceso a cuentos, mitos, leyendas regionales como lo tienen con los cuentos de blanca nieves, la cenicienta entre otros, que son importantes para su desarrollo y que les permite conocer que en otras culturas o países había castillos, princesas, dragones, guerreros, hadas madrinas, y finales felices; pero también que conozcan que en Nariño había casitas de paja y bareheque, chutunes que se les aparecía a los niños que no iban a la escuela, gritones y un sin número de personajes y costumbres que sólo existen en esta región y es a través de la Tradición Oral que se han mantenido; pero no se han difundido y muchas personas ignoran su presencia.



5 Metodología

Desarrollo Objetivos Específicos

- Estudiar necesidades psicopedagógicas de los niños en edad primaria.

Se entrevista a dos docentes de educación básica primaria de una institución ubicada en el sector urbano y una del sector rural. Se obtiene los siguientes datos:

Los niños en la educación básica primaria, aprenden escritura, matemáticas, lectura, normas de convivencia, valores y cultura con respecto a los mitos, leyendas, cuentos, fabulas regionales es difícil encontrar material didáctico.

Sería importante que los docentes cuenten con herramientas apropiadas, métodos diferentes y atractivos como por ejemplo, el teatro, títeres, a través de imágenes, encuentros de cuentos, juegos, talleres para fomentar en los niños la cultura regional y que a su vez conozcan el entorno en que viven para que de esta forma sean ellos quienes preserven las costumbres.



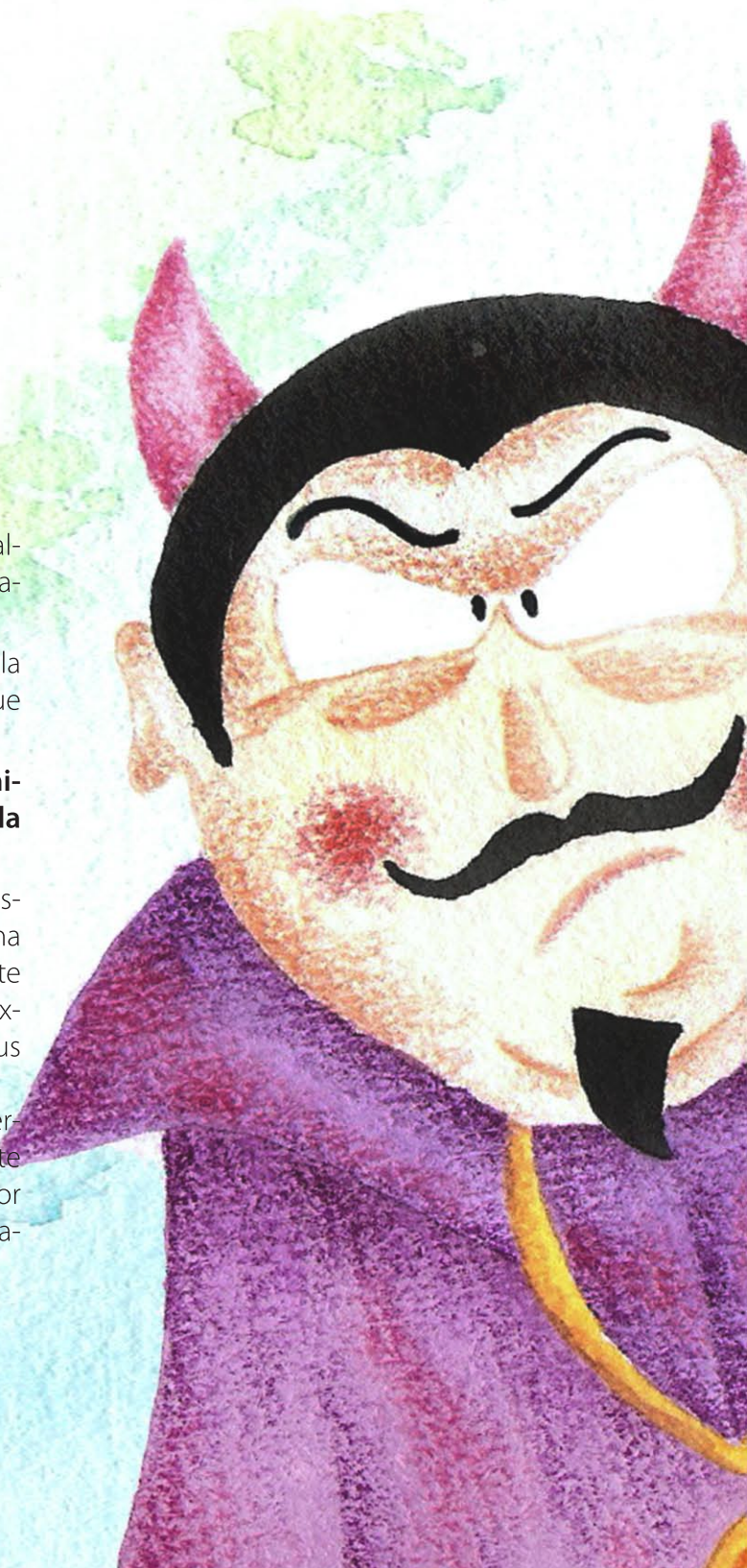
En la institución rural visitada se encontró que compartían oralmente algunas leyendas regionales, en la Institución de la zona urbana tenían fácil acceso a libros de autores colombianos.

Antes de la entrevista a la psicóloga se socializó resumidamente la investigación y sus objetivos, se hizo una pregunta abierta para que ella se sienta libre de responder y dar datos al respecto.

¿Cuáles son las características del desarrollo evolutivo de niños y niñas de entre los 7 y 11 años, que pueden influir en la aceptación de cuentos regionales?

Existen diferentes teorías para abordar este tema, para una investigación como la planteada, la motivación a aprender o valorar una tradición oral que muestre la mayoría de la clase, será importante para que el individuo se acerque a un tema, sería conveniente explorar este aspecto acercándose además a la población, desde sus intereses y gustos regulares y encaminarlos al tema en cuestión.

Según la teoría del aprendizaje social se puede aprender observando lo que hacen otros, esta forma de aprender es importante cuando el individuo se siente inseguro o no tiene experiencias por ejemplo los niños que no conocen los cuentos sobre espantos na-



riñenses pueden tener reservas al respecto, pero al observar a sus padres o congéneres aceptar y apreciar dichas historias, les será más fácil aprender.

El autor más destacado de estas teorías es Bandura. Según él, el aprendizaje por observación se lleva a cabo mediante cuatro procesos:

a) Atención: cuanta atención presta el niño al modelo que le interesa. Este proceso se ve influido por unas características como el valor de la conducta observada y el nivel de estimulación que tiene el niño dado por la expectativa que tiene.

b) Retención: capacidad que tiene el niño de almacenar la información en su memoria. Que tipo de estrategias utilizamos para almacenar y recuperar la información.

c) Producción: determina la fidelidad con la que el niño reproduce la conducta.

d) Motivación: que grado de motivación tiene el niño para reproducir la conducta. Se ve muy influido por el proceso de obtención y las expectativas.

Lo importante de esta teoría es que existen “modelos” de los cuales los niños y niñas aprenden, este es el aspecto clave a explotar si se busca enseñar tradiciones orales a los niños y niñas, se puede hacer participes a padres y maestros o cualquier figura importante, que se convertirán en los modelos a seguir.

Según Vygotsky, los niños y niñas al interactuar con las personas adultas de su entorno están aprendiendo constantemente y a la vez, este aprendizaje se hace de manera informal, implícita. Los adultos van a aportar a los niños y niñas habilidades prácticas, sociales y habilidades de tipo intelectual o cognitivo. Le aportan instrucciones y apoyo

rigiéndose siempre por los valores de la cultura a la que pertenezcan.

Es fundamental que el niño o niña encuentren en su medio de vida cotidiana los elementos o datos que le dan o enseñan los cuentos tradicionales nariñenses, si se quiere que estos realmente se asimilen. Sugiero mostrar a los niños y niñas cómo las historias del departamento han determinado nombres o lugares famosos, así como ciertas costumbres campesinas (horarios de comida y de sueño), es decir hacer vivencial para ellos la vigencia e importancia de conocer y valorar la tradición oral.

De esta forma se crea un ciclo en el que las personas enseñan a sus niños y niñas la importancia y belleza de las tradiciones de su región y así estos infantes crecerán y continuarán enseñando a sus descendientes.

Como Diseñadores Gráficos interpretan-

do las teorías del aprendizaje, con nuestro proyecto, pretendemos capturar la atención de los niños y niñas, teniendo en cuenta sus gustos e intereses, en este caso con dibujos animados logrando de esta forma retener en sus memorias a largo plazo la Tradición Oral Nariñense.

Se refuerza estos datos con la lectura de libros sobre este tema. Se estudia y se analiza cuentos y leyendas que generalmente los niños pueden acceder con gran facilidad.



-ConsolidaryseleccionarlainformacióndeTradiciónOralregional:

Mitos y Leyendas

Los mitos hablan de historias donde los personajes son dioses y explican el origen del mundo y de las cosas; las leyendas, narran sobre seres humanos superiores, relatan hechos maravillosos que producen asombro, las tradiciones relatan fragmentos de duendes o apariciones, contadas por los abuelos al rededor del fogón.

Los mitos, cuentos y leyendas constituyen una de tantas manifestaciones culturales de nuestro pueblo y como tal tienen su historia y trascendencia en la vida de sus habitantes, dando clara muestra de la riqueza que guarda la expresión literaria oral de nuestro municipio.

Se recurre a las bibliotecas públicas de Pasto e Ipiales y a algunas personas para que narren sus conocimientos para recopilar algunos mitos, leyendas, relatos sobre deidades, espantos, adivinanzas.

Es necesario crear parámetros para elegir las narraciones con las que se pretende dar desarrollo al proyecto.



Los parámetros son los siguientes:

- En su contenido deben estar presentes algunos de los recursos naturales.
- Que hablen o se desarrollen en un lugar específico de Nariño.
- Deben tener magia.
- Deben tener riqueza visual que permita a los niños con su imaginación vivir el cuento.

Los Relatos elegidos son:

- a). El cueche (Pueblos del sur de Nariño: Pupiales, Ipiales).
- b). El demonio de las Lajas (Corregimiento de las Lajas-Ipiales).
- c). El Hualcalá (Túquerres, Montaña conocida como el "Dedo de Dios" vía a Tumaco).
- d). El Gritón (Cumbitara).
- e). La vieja del monte (Páramo de Paja Blanca, Pupiales, Gualmatán, Guachucal).
- f). El Chutún (Pueblos del sur de Nariño, Potosí, Pupiales, entre otros).

- Desarrollar el guión literario, técnico y el Storyboard

Se crea un cuento a partir de los seis relatos llamado: ¡Ratay! Un cuento miedoso, que contiene 4 capítulos. Se crea un cuento con inicio, nudo y desenlace.

Capítulo 1: El ángel desterrado del paraíso grita en el patio de la casa; Rosa es enduendada por la malévola mirada y pícaro sonrisa del chutún.

Capítulo 2: El duende de ojos azules se lleva a Rosa; la lluvia anuncia la temible presencia del cueche.

Capítulo 3: Sin fuego la vieja cocina sus presas, Caratar rescata a Rosa.

Capítulo 4: El oro se convierte en polvo verde; con piel de oveja tierna curan a Rosa del encantamiento del chutún.

Ya creado el cuento posteriormente se pasa a la realización del guion literario que es un texto en el cual se explica el contenido de una película, o de un programa de radio o televisión, el guión de Ratay tubo varias correcciones y cambios antes de definirse.

minifundio y más al fondo las montañas, poco a poco invadidas por el hombre.

NARRADOR

Después de una noche de cuentos llegó el día y con él los quehaceres de una familia campesina: Don Bartario a ordeñar las vacas, sacar a los animales del corral para llevarlos a pastar, y luego a la parcela a cultivar papas; doña Rosario a cocinar y a coger hierba para los cuyes, José el mas pequeño se dedicó todo el día a jugar y Rosita se fue a la escuela.

José sentado en el patio de tierra y Rosita alejándose de su casa se dirige a la escuela, hay un cercado y una puerta de madera que separa el patio de la casa con el camino, se encuentra abierta, al lado del camino hay ramas y flores, a lado de la puerta un árbol de chilacuan y verdes campos de fondo.

EXT. CERCA DE LA ESCUELA - DÍA

De fondo se miran ramas, cultivo de maíz, y unos grandes árboles de motilón, en el enyerbado camino están hablando Rosita y Clarita. Rosita toma de la mano a Clarita y la Clarita se resiste, pero ante la insistencia de Rosita la sigue, pasan por la escuela que se la mira de fondo en un grande es una construcción en tapia, techo de tejas, y dos aulas en la entrada hacia el patio hay un letrero que "Escuela Placer Alto",

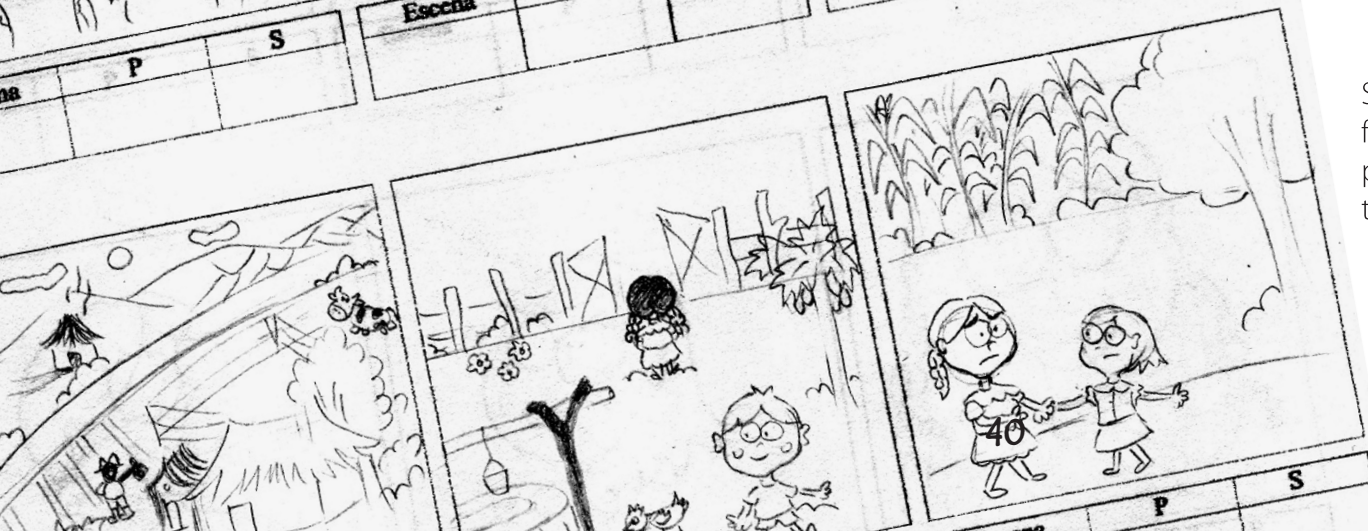
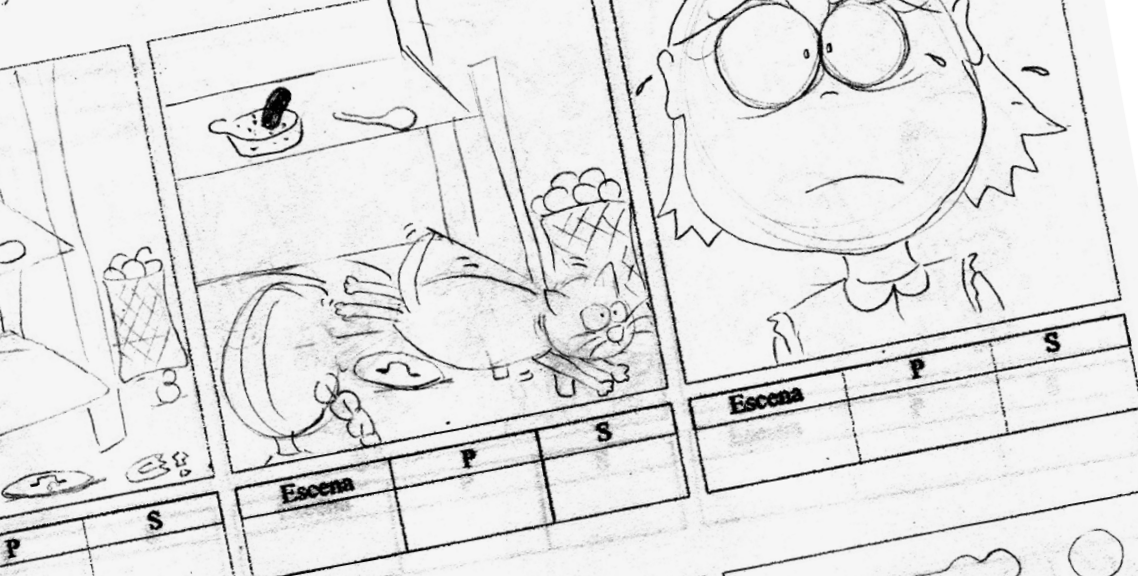
NARRADOR

Rosa convence a Clarita de ir al monte a jugar y buscar frutos silvestres. Escapando de la escuela. Sin saber que el incumplir con su responsabilidad les puede traer problemas.

EXT. MONTE - DÍA

Las dos niñas caminan por el espeso monte, hay un camino marcado pero las ramas del monte se entretajan a su hasta por encima de ellas. En partes del trayecto las tapan la luz del sol y se mira sombras dejadas por las niñas continúan muy tranquilas jugando, tomando algo de las plantas, Rosita arranca algunas matas y las piso.

CLARITA



Escena	Plano	Descripción
	M	FADE IN BLACK
5	1 PG	Se mira la humilde casa de casa campesina hecha en techo de paja, adornada con colgadas en los pilares de está la guanga, en una banca.
	2 PG	En el patio las gallinas raspando, es una mañana encuentra en medio del corral, un aljibe y ce
	3 PG	Y no muy lejos se ven sus techos señal de y cultivos divididos paisaje característico más al fondo las por el hombre.

Storyboard: es la historia de una película en forma de comic. Cada cuadro representa una parte de la acción y ninguna se empieza hasta que el Storyboard este listo

Acción	Textos	Sonidos		
de Rosita, es una típica barro y bahareque y el con flores en macetas de la casa, en el corredor anasta lana de oveja, un	VOZ EN OFF Después de una noche de cuentos llegó el día y con él los quehaceres de una familia campesina:	Música suave Pájaros	Dolly out	8
s se cruzan picoteando y ana de sol, la casa se del campo rodeada por un rca de allí el baño,	VOZ EN OFFF Don Bertario a ordeñar las vacas, sacar a los animales del corral para llevarlos a pastar, y luego a la parcela a cultivar papas.	Música suave Gallinas, Pájaros	Crane up	8
mira otras casas con humo en e que están cocinando, árboles os en pequeñas partes de tierra, tico de Nariño: el minifundio y montañas, poco a poco invadidas	VOZ EN OFFF doña Rosario a cocinar, a coger hierba para los cuyes,	Música suave Pájaros	Peneo <u>left</u>	3

- Crear personajes, escenarios, audio con una estética atrayente al grupo objetivo, realizar las fases de producción 3d y finalmente composición, edición de la pieza audiovisual.

Proceso Gráfico

El guión técnico es un escrito que contiene las indicaciones de todo aquello que la obra dramática requiere para su puesta en escena, se define el número de escenas, los movimientos de cámara, planos, diálogos, sonidos y duración de las escenas.

Para la creación de los personajes se tuvo en cuenta las características que se encontró en la investigación, libros y personas que las narraron. De igual forma se tiene en cuenta tres aspectos para su descripción.

Prosopografía
Etopeya
Vestuario

Características de Personajes

Chutún

Prosopografía:

Estatura: 60cm

Contextura: gruesa

Color de piel: blanca

Color de ojos: azul

Edad: no determinado

Peso: 38kg

Sexo: masculino

Etopeya

Es muy travieso, en ocasiones se les aparece a los niños que se escapan de la escuela, se enamora fácilmente de las niñas y es demasiado celoso. Es un personaje alegre, buen conversador, bullicioso, inquieto, se mueve rápido, se enoja con facilidad. A la primera impresión es inofensivo, pero no es de confiar. Si uno lo

ve primero no hace daño y se corre, pero si el chutún lo ve primero con su mirada y sonrisa malévolamente enduenda y hace daño físico y mental y deja a sus víctimas lejos de su casa desmayadas; para curarlas del encantamiento se debe hacer muchos ritos.

Es un hombrecillo que interpreta algunos instrumentos musicales, le gusta comer cherches y heces de ganado; regala frutas y las personas se convencerán de lo que ven pero en realidad es estiercol.

Sí alguien tiene malas intenciones con la naturaleza se presenta en formas que causan temor.¹⁸

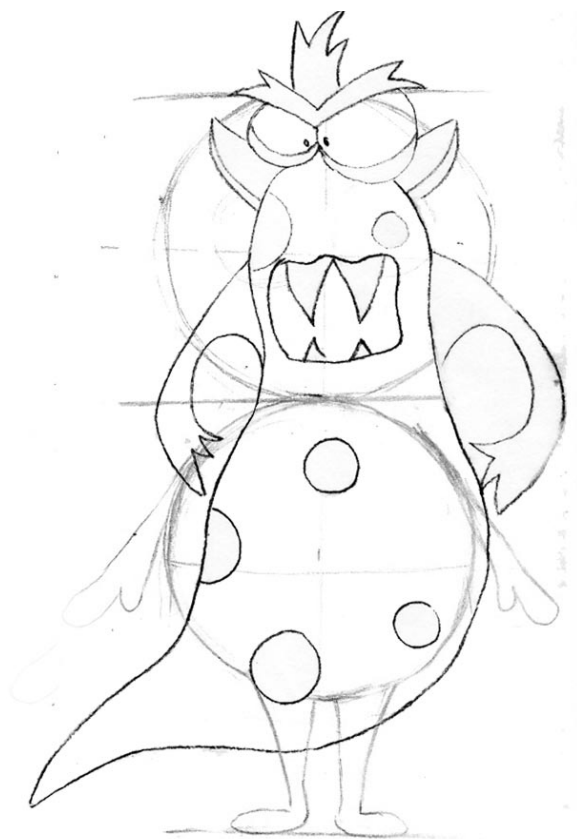
Vestuario:

Sombrero de paja, ruana blanca hecha en lana de oveja, pantalón corto de color rojo, y camisa azul.



Canon Personajes

El canon de los personajes equivale a dos cabezas y 1/2, se caracterizan por tener la cabeza grande, contextura gruesa y por ser de baja estatura.



Canon Gritón

Gritón

Prosopografía:

Estatura: no determinada
 Contextura: gruesa
 Color de piel: azul con lunares de color rosado
 Color de ojos: negros
 Edad: no determinado
 Peso: no determinado
 Sexo: masculino

Etopeya

Es un espíritu, no se lo mira sólo se lo escucha y sus gritos asustan a la gente.

Es un ángel malo desterrado del paraíso, en las noches baja de las montañas y se acerca a las casas del campo gritando de una manera macabra, fuerte y se aleja cuando escucha oraciones de la gente.¹⁹



Rosita

Prosopografía

Estatura: 1.20cm

Contextura: gruesa

Color de piel: trigueña

Color de ojos: negros

Edad: 11 años

Peso: 45 kg

Sexo: femenino

Etopeya

Campesina muy humilde, estudia en la escuela de la vereda. Es una niña incrédula en cuestión religiosa, es traviesa y a veces poco responsable, es desobediente y peliaringa, pero, además se caracteriza por ser amigable y soñadora. Es tímida y sensible, habla poco, pero en algunas ocasiones muestra lo contrario, miente para evadir responsabilidades. Su dulce favorito es el de calabaza con quesillo, y le encantan los mortiños.

Vestuario

Blusa de color rosado, follado naranja, alpargatas, lazos para las trenzas y lleva un bolso hecho en lana de colores.



Canon Rosita



Canon Clarita

Clarita

Prosopografia

Estatura: 80cm

Contextura: delgada

Color de piel: trigueña

Color de ojos: negros

Edad: 8 años

Peso: 40 kg

Sexo: femenino

Etopeya

Niña ingenua, sencilla y muy respetuosa, creyente en la religión. Es muy alegre pero también muy temerosa, procede de una familia campesina muy humilde, estudia en la escuela de la vereda, es vecina y amiga de Rosita. No come sopa, le gusta salir al campo a comer frutas silvestres y sus favoritos son los cherches. Se caracteriza por ser alegre, extrovertida, habla mucho y es graciosa.

Vestuario

Vestido amarillo con azul, blusa de color blanca, alpargatas, enagua.

Características de Personajes secundarios

Rosario

Prosopografía

Estatura: 1.60cm

Contextura: gruesa

Color de piel: trigueña

Color de ojos: negros

Edad: 45 años

Peso: 65kg

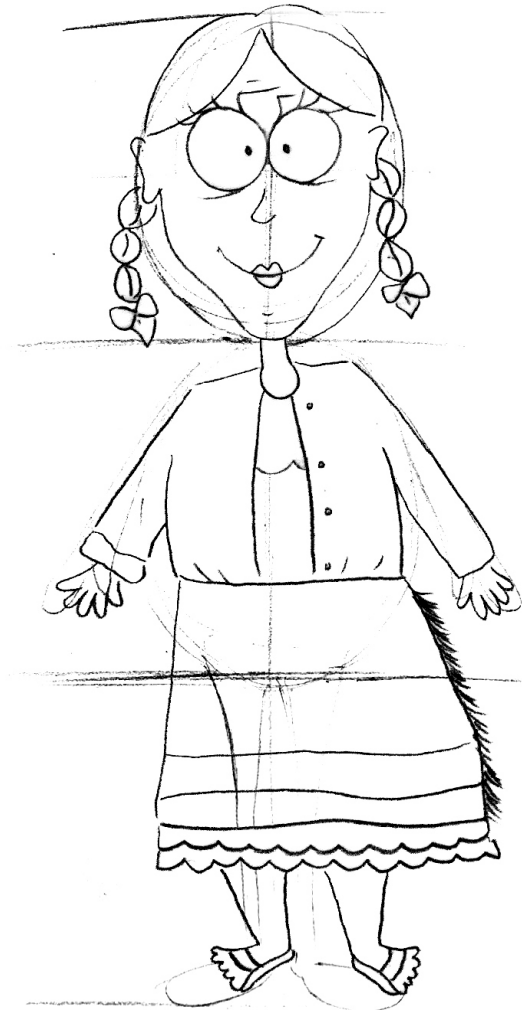
Sexo: femenino

Etopeya

Humilde campesina, es bondadosa, se dedica a las labores domésticas, cuida a su familia, le gusta la cocina, quiere mucho a su esposo y sus hijos, le gusta ir a misa los domingos con su familia y mantiene buenas relaciones con sus vecinos. Su comida favorita es el champú con mote.

Vestuario

Saco de lana rojo, blusa blanca, chalina de color café, follado verde, cunche de colores, alpargatas.



Canon Rosario

El canon de los personajes adultos equivale a 3 cabezas.



Canon Bertario

Bertario

Prosopografia

Estatura: 1.65cm
Contextura: gruesa
Color de piel: trigueña
Color de ojos: café
Edad: 55 años
Peso: 70kg
Sexo: masculino

Etopeya

Se dedica al cuidado de sus animales y cultivos, le gusta tomar guarapo y chicha, y su plato favorito es el cuy con papas y ají bien picante, y algunas noches disfruta de contar cuentos de espantos a su familia.

Vestuario

Sombrero de paño, saco de paño color morado, camisa abana, pantalón azul, ruana de lana de oveja, botas de caucho negras.

Creación de Personajes

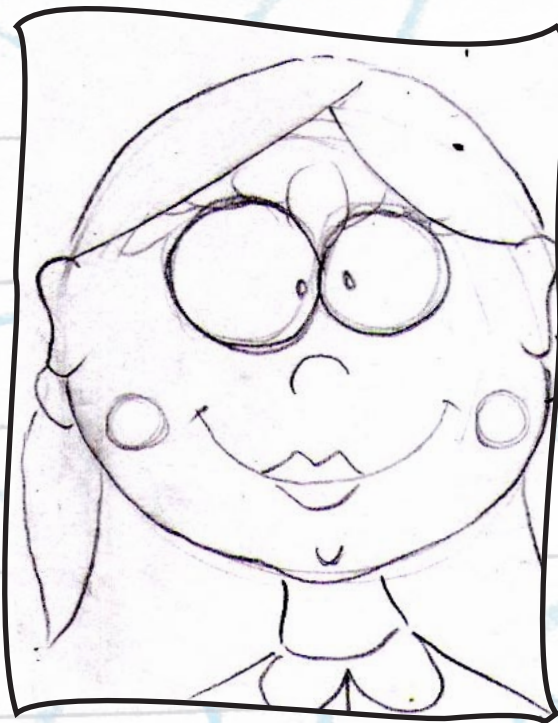
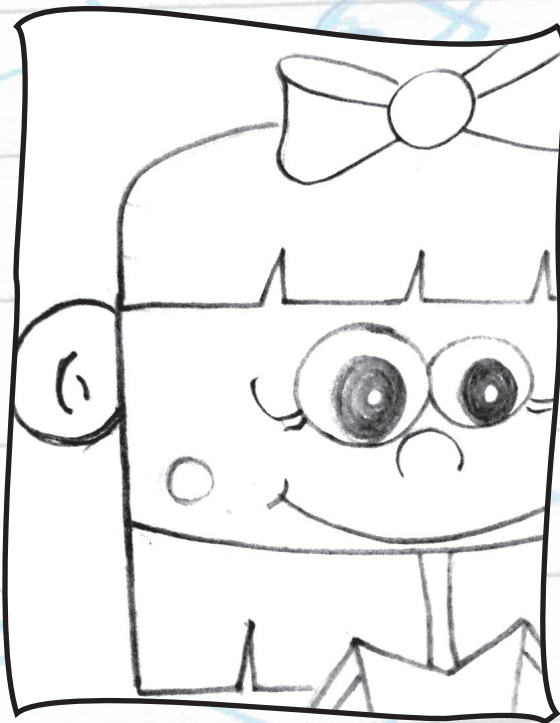
Chutun



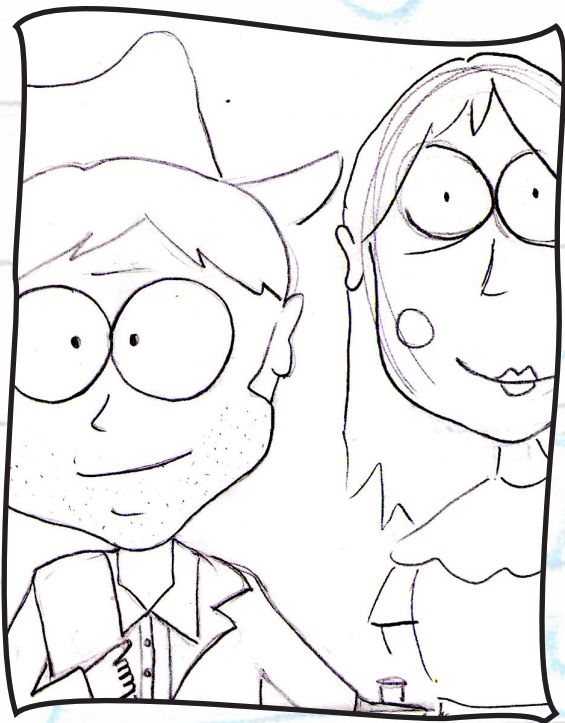
Rosita



Clarita



Rosario y Bertario



Referentes

David Arumi

Para definir el estilo de ilustración del proyecto se realizó un estudio de varios referentes y se escogió a David Arrumi. (Barcelona) Artista Gráfico, ilustrador de publicaciones infantiles y juveniles²⁰.

Postgrado de ilustración creativa, manejo de técnicas de pintura.

Este referente es adecuado para el proyecto por su experiencia y experimentación en ilustración infantil, en su trabajo se destaca el manejo de contrastes y colores planos y vivos. Su ilustración es sencilla, empleando formas básicas y a la vez llenas de expresión.





Pocoyó

Es una serie de animación española creada por David Cantolla, Luis Gallego y Guillermo García Carsi. Está producida por Zinkia Entertainment y distribuida por ITV Global.

Pocoyó es realizada en un ambiente 3d con el software Softimage XSI, se caracteriza por que Pocoyó, el personaje principal, y sus amigos habitan en un mundo blanco, sin fondo. En el diseño de los personajes usa pocos elementos, sin texturas, usan colores planos y la iluminación es la encargada de darle forma y expresión; todo esto además con sus guiones, su excelente sonido y su animación cuidada al detalle le dan alta calidad y hacen de esta animación atractiva para su público.²¹

Ya elegido el estilo gráfico de ilustración Se busca que los personajes en 3D tengan una estética sin demasiados detalles en su vestuario y sin rasgos de expresión en sus rostros, pero que sean llamativos; este referente es apropiado para la producción de este proyecto.

Imágenes Generadas por Computador

El éxito de las imágenes generadas por computador, se inició en los principios de los años 90, cuando los paquetes de software tiene una potencia de procesamiento más asequible incluso para las empresas más pequeñas, y desde entonces se convirtió en una forma de arte. A lo largo de los años la tecnología evolucionó más y más, disminuyendo la barrera entre el arte y la tecnología, e incluso permitiendo que estos dos extremos se mezclen perfectamente.

Conocidas como CGI son utilizadas gracias a su amplia aplicabilidad en diversos campos, en el ámbito del cine y las películas en general. Es una herramienta esencial para los cineastas, ya sea para la creación de personajes, accesorios, juegos, o simplemente simplificar el proceso de imagen y edición de sonido. La producción cinematográfica (film production) se ha hecho más rápida y eficiente, ofreciendo un nivel sin preceden-

tes de la libertad y la calidad.

La creación de CGI requiere el uso de productos de software especializados. Varios paquetes se han establecido en el mercado, y es principalmente una cuestión de preferencia personal para elegir uno. Después de todo, el principal factor en la creación de mundos digitales convincentes es el propio artista, mientras que el software no es más que la herramienta para transferir su creatividad a la pantalla²².

Animación 3D

En computación, una animación 3d hace referencia a un tipo de animación que simula las tres dimensiones. Se trata de la descripción de los objetos de un modelo 3d a lo largo del tiempo.

Puede tratarse de una animación que se renderiza en tiempo real cuando se está eje-

cutando, o una animación que utiliza tres dimensiones pero ya ha sido renderizada previamente, por lo tanto se trata de un video²³.

La técnica de animación 3D modelada por computadora es el proceso de crear modelos tridimensionales de objetos animados. Ella permite que se pueda ver a los personajes desde el ángulo que quiera, alargarlos o acortarlos, ensancharlos o afinarlos según lo que considere más adecuado para lograr los efectos que se proponga.

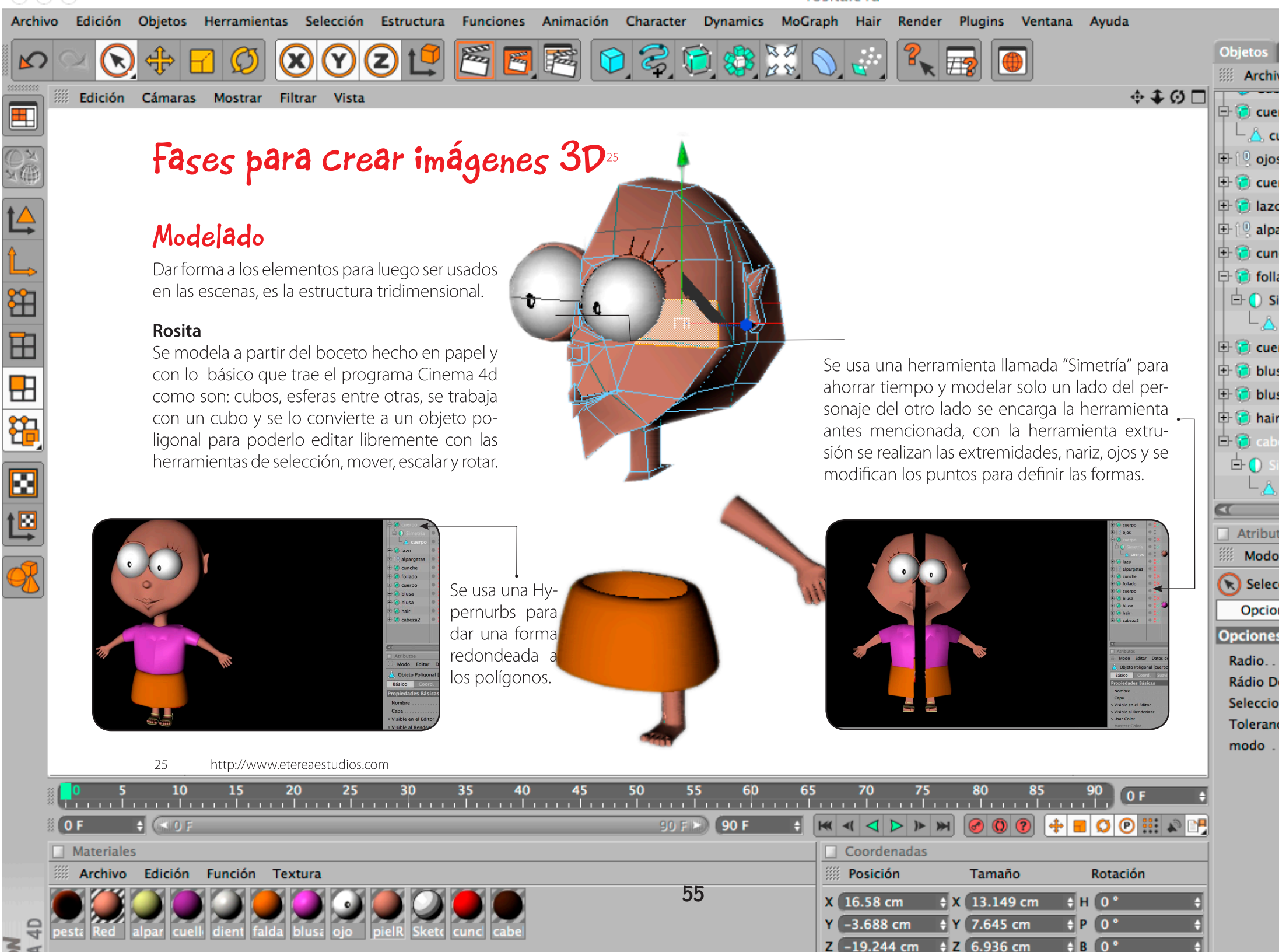
La animación 3D informática puede utilizarse para crear efectos especiales y para simular imágenes imposibles de generar con otras técnicas. Las ilustraciones se crean mediante programas informáticos fotograma a fotograma y, luego se modifican y se reproducen²⁴.

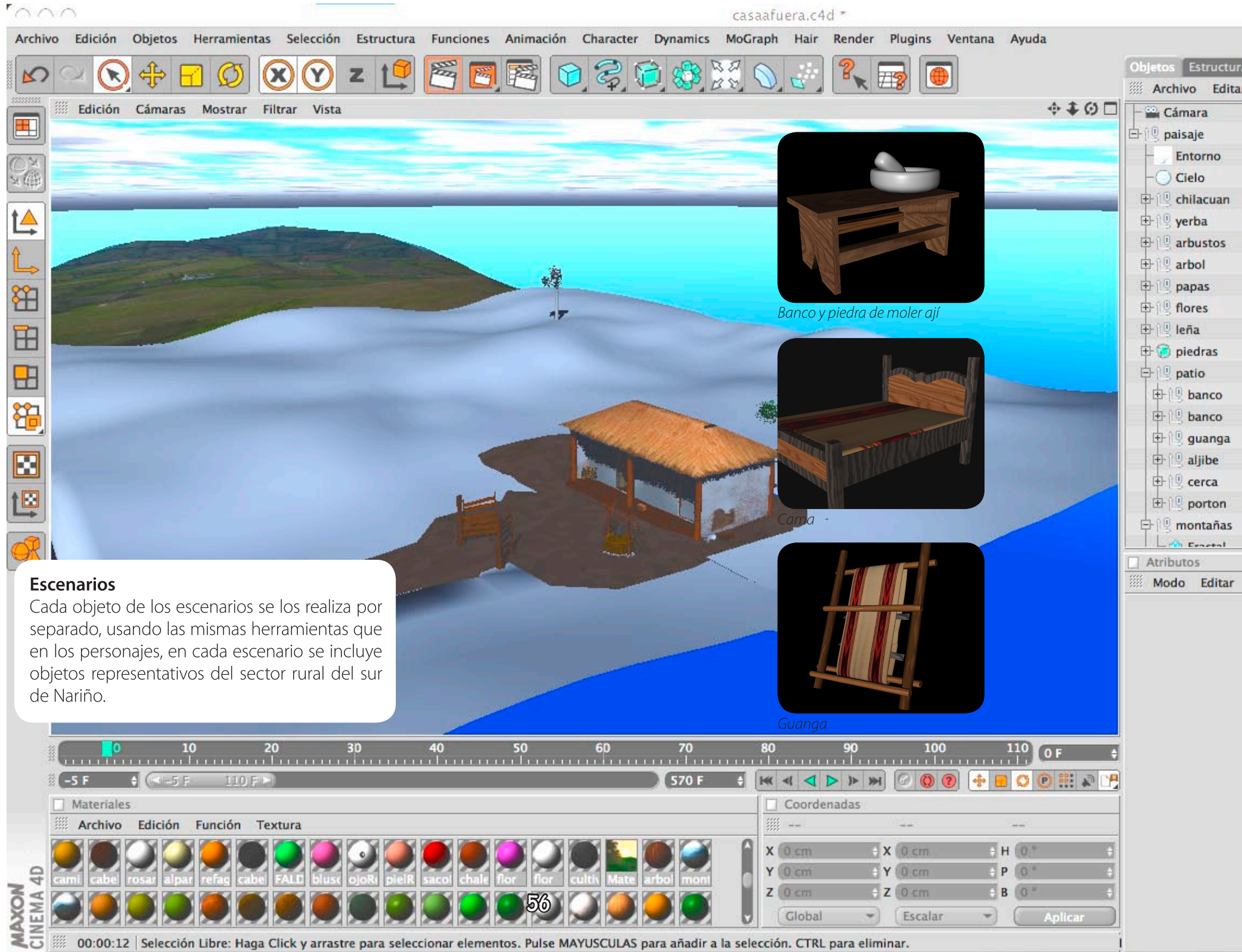
Entre los muchos paquetes de modelado y animación 3d están: Maya, SOFTIMAGE|XSI, LightWave, Blender, Cinema 4D, Cheetah 3D, Rhinoceros, Pov-ray, 3DStudio MAX, 3dlight.

22 <http://www.gotocld.com/es>

23 <http://www.alegsa.com.ar/animación>

24 <http://www.recursos3d.co>





Texturización

A los elementos modelados si no se los puede definir con un único color es necesario adquirir una imagen con la textura deseada, por ejemplo: la madera tiene varios colores, se realiza la textura en photoshop o una fotografía para luego ser aplicada al objeto.



Textura árboles



Textura pared casa



Textura montañas



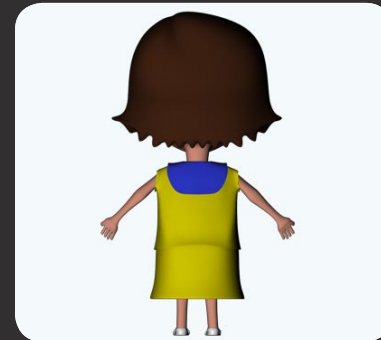
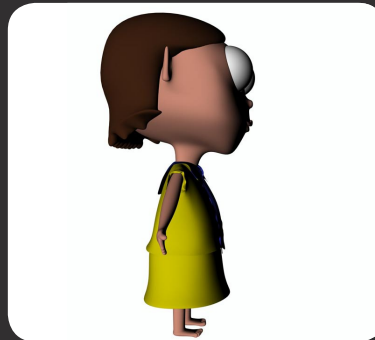
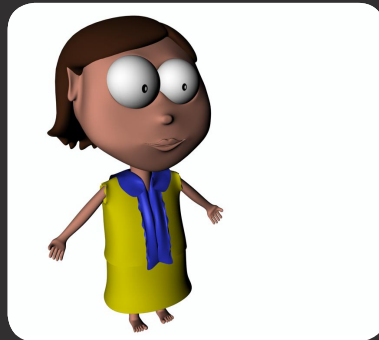
En esta etapa se usa el gestor de materiales que es el que permite dar color a los personajes, se modifican sus parámetros con colores planos y vivos, que son característicos en el sector rural. Se selecciona los polígonos a los cuales se le va a dar un determinado color y se aplica el material.

En los escenarios de ¡Ratay! se usan algunas texturas para darle mayor expresividad.

En las paredes de las casas se usa una textura con una imagen de bareheque, que es el material con el que se construían las viviendas, en las montañas se usan fotografía tomadas en el trabajo de campo destacando el minifundio o tapiz de retazos representativo en Nariño.

Se usan otras texturas como en las cortezas de los árboles, en el techo de la casa.

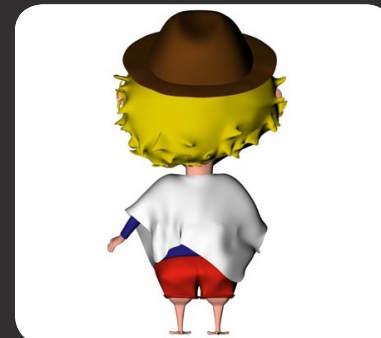
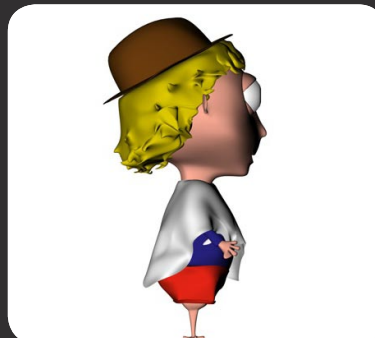
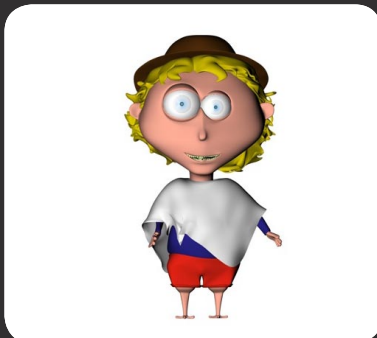
Vistas de Personajes



Clarita



Don Bertario



Chutun



Iluminación

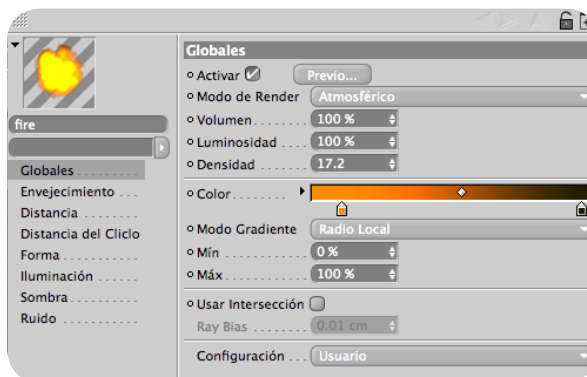
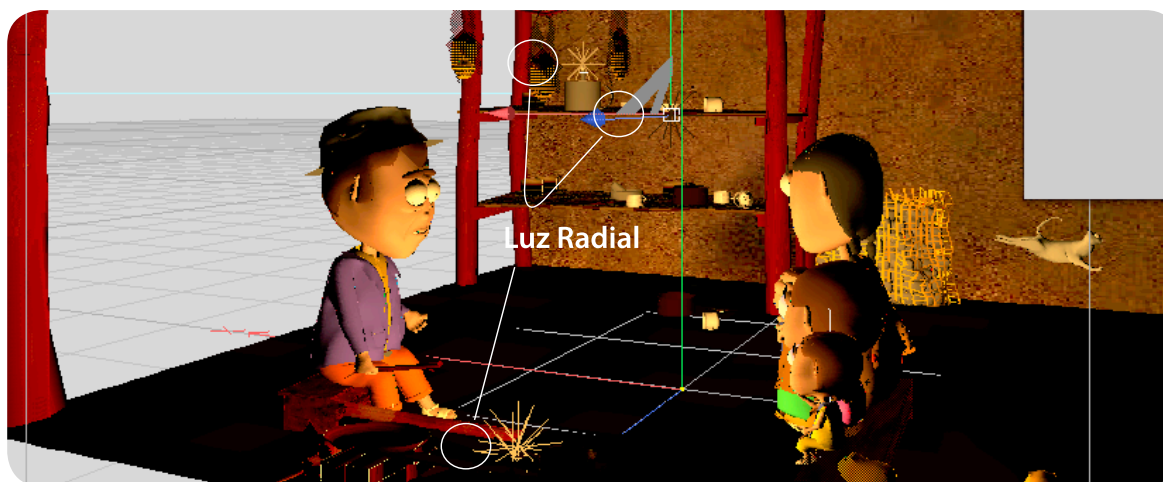
No resulta fácil imitar con una computadora el comportamiento de la luz, hay muchos factores a tener en cuenta: La luz ilumina, rebota, refleja, produce sombra, comunica y es parte de un lenguaje. En los programas 3D se puede encontrar diferentes tipos de luces, 4 son las más importantes

Radial: Una luz que procede de un punto. Sería la luz idónea para un bombillo que cuelga de la pared, o una llama.

Spot o foco: Luces de los teatros o espectáculos. Están dirigidas en una dirección concreta y se puede controlar la mayor o menor apertura del cono de luz.

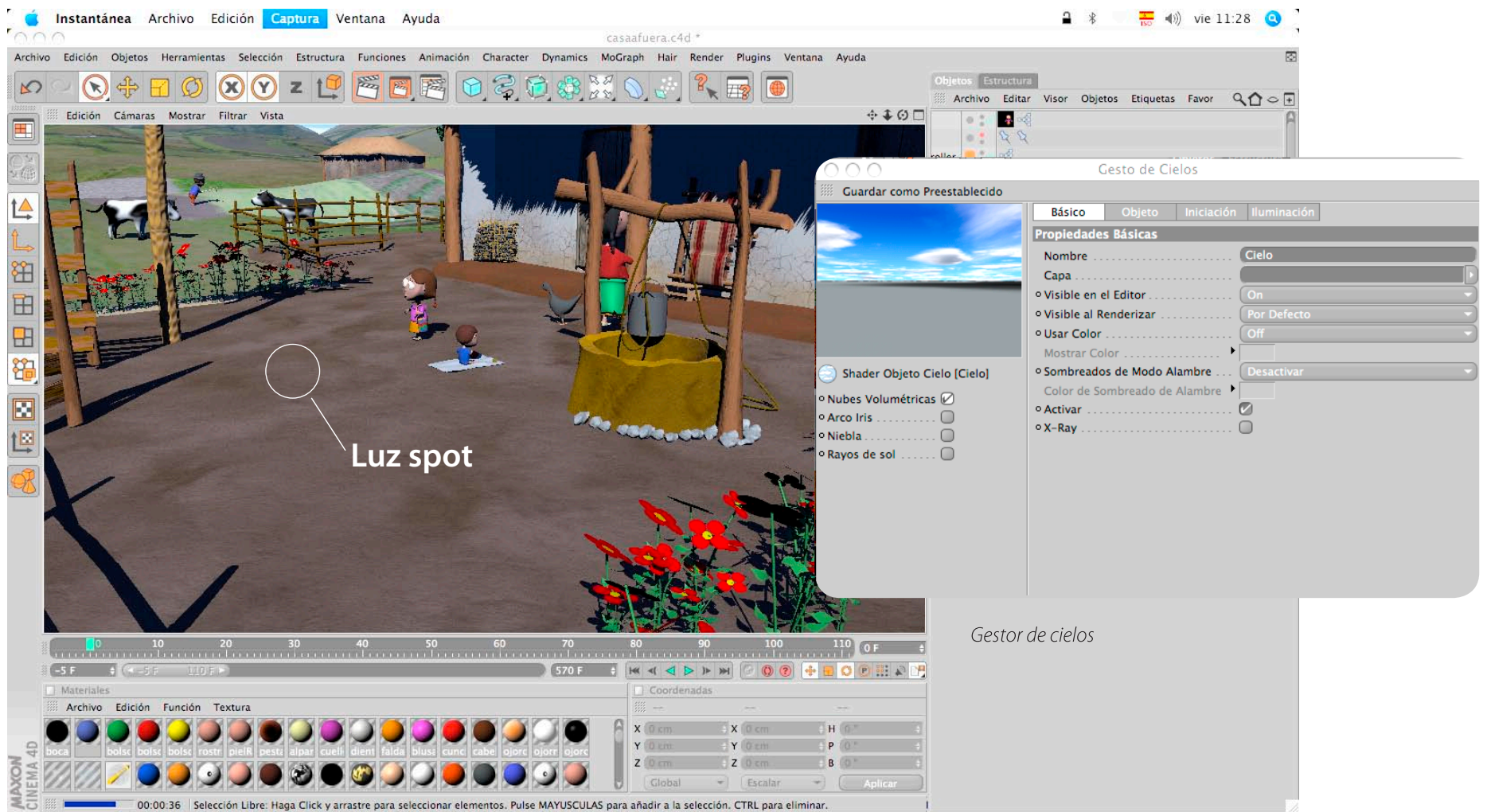
Paralela: Es la luz ideal para simular el Sol.

Ambiente: Es un tipo de luz que no procede de ningún punto concreto. Viene de todas direcciones.



En el proyecto Ratay! Para los escenarios en espacios internos, como la cocina de don Bertario, se trata de imitar la iluminación de este lugar usando dos luces radial que proceden del fuego de la hornilla y de la vela, se refuerza esta iluminación con otra luz radial ubicada en el centro del escenario como un bombillo, las luces son de color amarillo, y todas con diferente intensidad.

Ventana del Editor de Material. Se configura, la forma y los colores de las llamas.

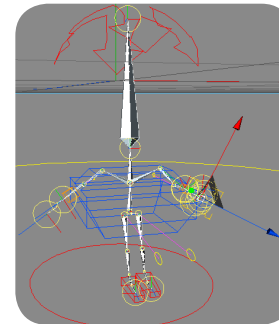
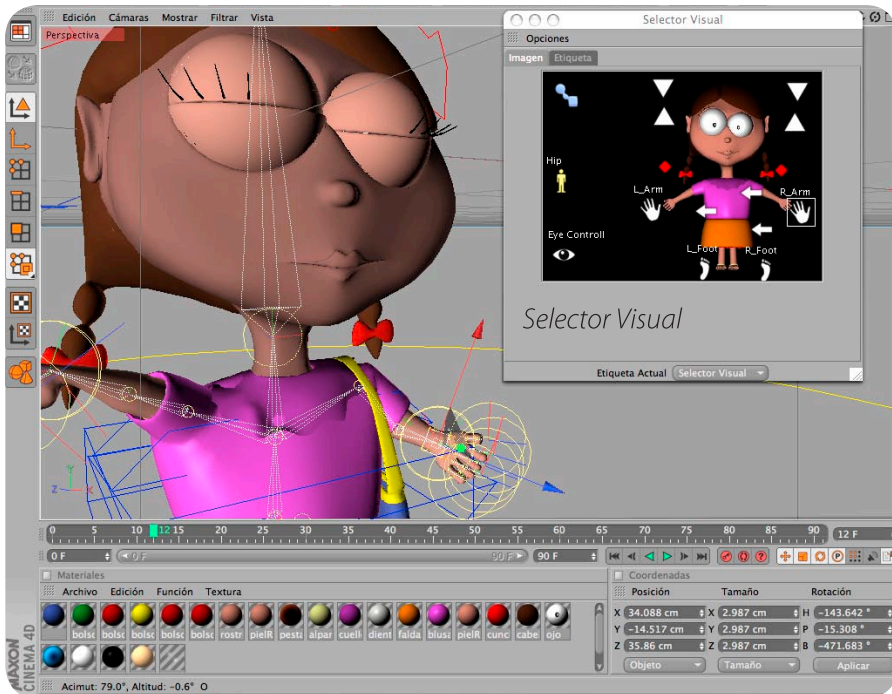


En los escenarios abiertos se usa la herramienta "cielo" que ofrece el programa para representar la iluminación del sol, se modifican sus parámetros dependiendo de la hora y el clima, se usan luces spot de diferentes ángulos que siguen a los personajes.

Animación

Una vez creada la estructura interna del esqueleto con todas sus jerarquías definimos los límites de los movimientos, es decir, asignamos las posibilidades de movimiento que puede tener cada pieza respecto a las demás y finalmente definimos cómo afectan las distintas partes de la estructura interna a la "piel" (la malla de polígonos o de NURBS).

Con toda esta estructura perfectamente organizada ya podemos empezar animar, haciendo que cada elemento se mueva al ritmo adecuado.

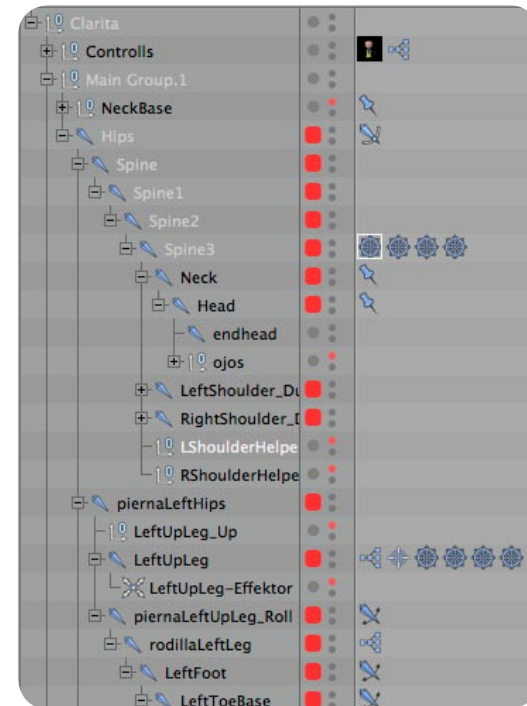


Esqueleto de Clarita

Se crea un esqueleto similar al humano y se configura con manejadores y controladores, se fija a la malla o personaje modelado.

El esqueleto tiene jerarquías y capas para organizar y acceder a las juntas o coyunturas que se quiere mover, se necesita tener un acceso rápido y sencillo a los manejadores y controladores sin tener que buscarlos en las jerarquías, para esto se usa el Selector Visual.

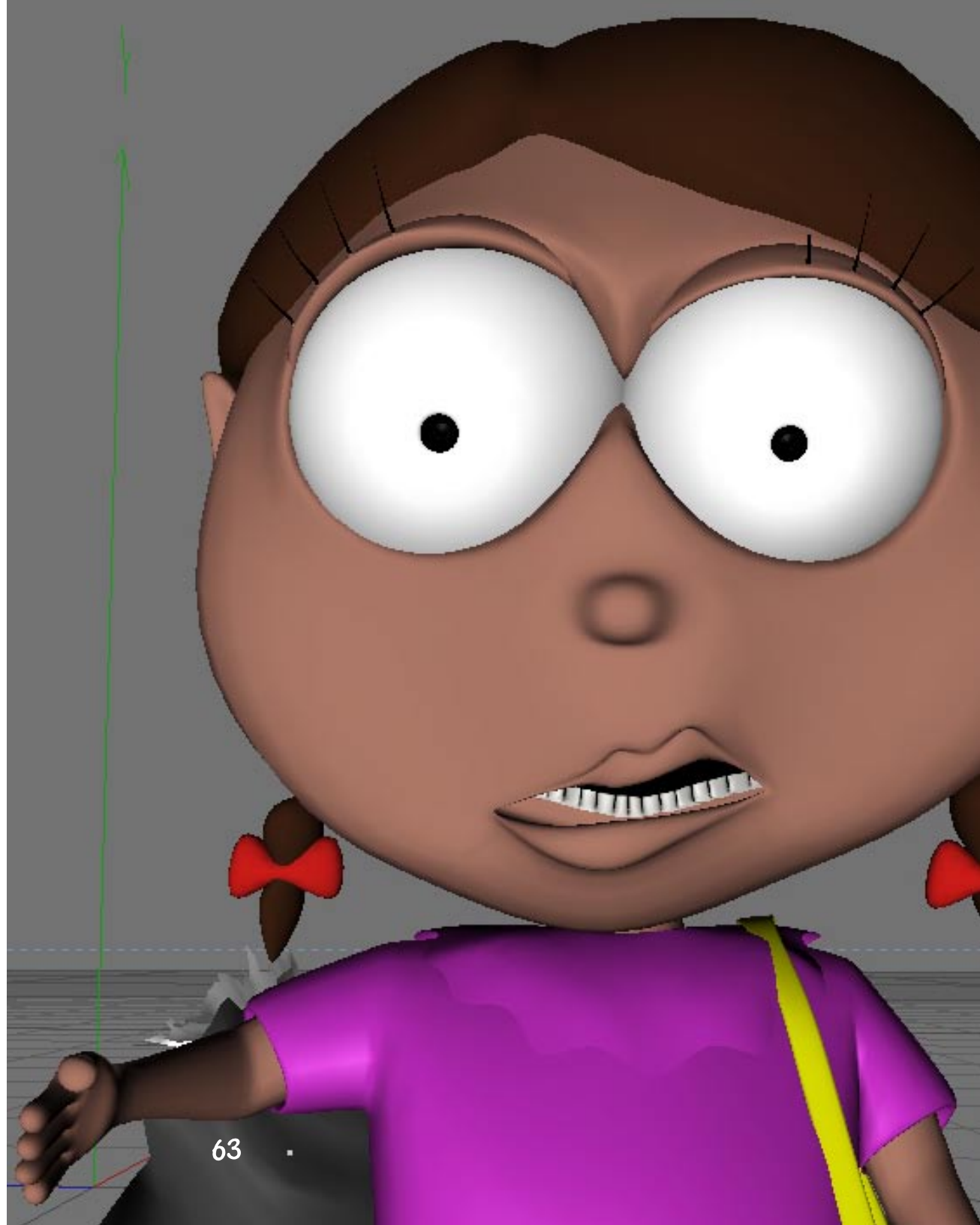
Se puede añadir: manejadores, etiquetas morph, cámaras y mucho más. Una vez que todo está en su sitio, se puede animar.



Jerarquia de huesos

Animación Facial

Para movimientos faciales Cinema 4D cuenta con una Etiqueta Morph, ésta permite guardar deformaciones que pueden ser combinadas y animadas fácilmente.



Renderización

Es el proceso de generar imágenes 2d para poder visualizarlas en monitores o televisores, se busca una imagen realista, para lograr esto se puede configurar el programa con la mejor calidad, pero esto implica una maquina o computadora bien equipada para que este proceso no sea lento.

Existen varios sistemas (algoritmos) de renderizado, los más importantes serían:

Wireframe: Normalmente se utiliza para hacer test de movimiento para posteriormente corregir los errores.

Phong: En varios programas éste es un algoritmo bastante tosco, que ni siquiera puede representar sombras arrojadas ni otros muchos fenómenos físicos, también se utiliza sólo para testear la animación. Pero debido a su gran velocidad de cálculo algunos programas lo han convertido en su motor de renderizado de más alto nivel,

depurándolo e implementándole algunas prestaciones para suplir esas carencias.

Raytracing: Las reflexiones, las sombras proyectadas o las refracciones son calculadas de acuerdo con parámetros asimilables al mundo real dando un resultado bastante aproximado a la realidad.

Radiosity: Es el más perfecto de todos los sistemas de renderizado, pero también el más lento.

En éste proceso se necesita una gran capacidad de cálculo, pues requiere simular gran cantidad de procesos físicos complejos, renderizar con una configuración de buena calidad es demasiado lento, es necesario hacer una mini granja de render (render farm: Es una agrupación de varias computadoras repartiéndose el trabajo de renderizar las imágenes o animaciones realizadas con un programa tridimensional),

con dos computadoras y aproximadamente un año, se logra renderizar el primer capítulo de ¡Ratay! equivalente a 6 minutos de animación.

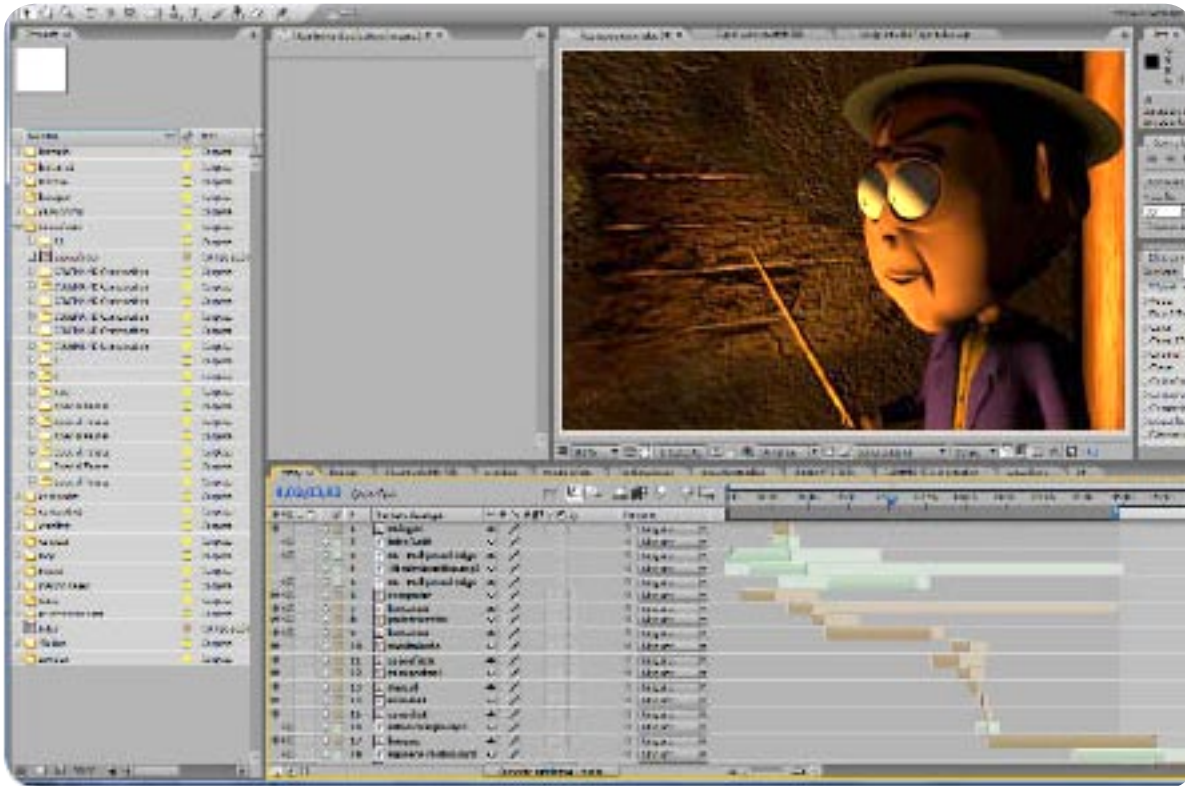
Son millones los cálculos matemáticos que deben realizarse para procesar un modelo en 3D y resultar en una imagen renderizada. En general, en el proceso de cálculo se pueden tener en cuenta tonalidades, texturas, sombras,

reflejos, transparencias, translucidez, refracciones, iluminación (directa, indirecta y global), profundidad de campo, desenfokes por movimiento, ambiente, entre otros. Además

a todo eso hay que agregarle los distintos objetos poligonales en 3D de la escena.



Audio, Composición y edición



Software utilizado:

Cinema 4D r10
After Effects CS3
Photoshop CS3
Audacity
Soundbooth CS3

Plataforma

Windows 7 Ultimate
Intel Core Duo CPU 2.66 GHz
Memoria RAM: 3.00 GB
Sistema Operativo de 32 bits

Mac OS X 10.4.11
Procesador: Intel Core Duo 1.83 GHz
Memoria Ram: 1.5 GB

-Presentar el proyecto en Instituciones Educativas como herramienta pedagógica.

Lo mejor de la infancia son los juegos y esa es una actividad que se puede utilizar tanto para aprender como para divertirse, por ello es muy importante planear actividades que incluyan labores físicas y de recreación que se orienten siempre al objetivo que es mostrarles la Tradición Oral, los foros y cualquier actividad de debate beneficiará el manejo de los cuentos, leer repetidas veces y comentar las historias, realizar ilustraciones es una actividad muy efectiva para recordar detalles a largo plazo.

En Photoshop se ajusta algunas características de algunos de los fotogramas y en After Effects, se encajan a los personajes con los fondos y se unen las escenas, se realizan algunos ajustes de color, contraste y finalmente se insertan las voces que fueron grabadas y editadas antes del proceso de animación para que los movimientos faciales correspondan con el sonido, se colocan otros sonidos, la música y el proyecto se exporta para visualizarlo en DVD.

7 Conclusiones

La flexibilidad del Diseño Gráfico nos permite trabajar con profesionales de diferentes campos y disciplinas, en nuestro proyecto trabajamos con el apoyo de docentes de educación básica primaria y con una psicóloga para desarrollar un proyecto integral y funcional.

Ratay! Es un proyecto de animación dirigido a un público infantil, que se constituye en un instrumento para la enseñanza y conservación de la Tradición Oral en Nariño.

Gracias a la riqueza que contienen las historias seleccionadas de Tradición Oral Nariñense, se realiza el cuento y el primer capítulo del corto animado, logrando así la creación de una nueva forma de acercarse a los niños y transmitir el legado cultural Nariñense.

Representar una pequeña zona rural del sur de Nariño a través de la animación es un trabajo que requiere conocerla y para esto fue necesario realizar un trabajo de campo, con el fin de identificar sus costumbres, vivienda, paisaje, su forma de vestir, gastronomía, dialecto entre otros.

Para producir Ratay! en su totalidad que son cuatro capítulos, es necesario adquirir financiación y el apoyo de empresas públicas y privadas.

El Diseño Gráfico tiene un compromiso frente al entorno social y sus distintas problemáticas; en este caso apoyar el proceso para difundir la tradición regional que se esta perdiendo, en un formato que permite capturar la atención de un amplio publico infantil, como es la animación.



8 Anexos

Estos personajes son los protagonistas de los siguientes capítulos de la animación **¡Ratay! Un cuento miedoso.**

Vieja del monte

Deambula llorando, renegando, gritando exhalando alaridos y quejidos espantosos; la vieja del monte tenía una nariz que le cubría el tabaco que fumaba, una boca que al quejarse o hablar o llorar le empataba con las orejas, un cabello enredado como los bejucos de las zanjas que hacen red y trampa para los leñadores y animales perdidos, de color como entre cano y negro pero como opaco cual ceniza de madera podrida; toda ella olía a palo descompuesto cual el ataúd de un año de enterrado. Al despojarse del manto negro queda desnuda; 'las tetas' eran tan largas que se las echa atrás por encima de sus hombros²⁶.



Demonio de Las Lajas

En el gran derrumbadero de las Lajas que es aquel cerro, habitaba el demonio, de ahí que nadie o muy pocos pasaban por esos lugares, a las personas que en su viaje se le ocurría tomar esa ruta, el demonio les salía al paso y por el susto que les causaba se derrumbaban rodando sin que pudieran salvarse.

En medio de la inmensa cueva natural que corta el paraje, en la laja más fina y más plana se apareció La Virgen de La Concepción que es la que ahora se dice: de Las Lajas.

La Virgen, cuando salió, lo primero que hizo fue dejar clavado en la peña al demonio y hasta ahora lo tiene allí²⁷.



Cueche

Al mezclar la llovizna con los rayos solares en una atmósfera tibia pletórica de oxígeno, se nos presenta el bello arco iris, entonces es cuando nuestros nativos le dieron el nombre de cueche, le pusieron cabeza, ojos, cuernos, boca y movimiento infernal peligroso.

El Cueche tenía cabeza de toro, una vez pintada de negro y blanco, otras colorada; éste era el más bravo o sea el que más daño hacía, la llovizna que caía era el líquido fatal que producía el daño. El Cueche fue un tirano, un demonio capaz de producir enfermedades incurables en niños, ancianos, mujeres y hombres²⁸.





Virgen de las Lajas



Curandero

caratar



Glosario

Acotaciones: Cada una de las notas que se ponen en la obra teatral, advirtiendo y explicando todo lo relativo a la acción o movimiento de los personajes y al servicio de la escena.

Alpargatas: Calzado rustico en forma de sandalia, de tela o lona y con suela de cáñamo, que se fija con cintas a la garganta del pie.

Calabaza: Fruto de forma y tamaño muy variados, aunque por lo general ovalada y grande con numerosas semillas.

Cuento: Narración breve, oral o escrita, de un suceso real o imaginario. Aparece en él un reducido número de personajes que participan en una sola acción con un solo foco temático. Su finalidad es provocar en el lector una única respuesta emocional, el cuento es una de las formas más antiguas de literatura popular de transmisión oral. El término se emplea a menudo para designar diversos tipos de narraciones breves, como el relato fantástico, el cuento infantil o el cuento folclórico o tradicional.

Cunche: Enagua de ñapangas y viejas campesinas.

Chalina: Tejido ancho de caídas largas, usada por mujeres.

Champuz: Maíz cocido, fermentado y sazonado con hojas de arrayán.

Cherches: Fruto silvestre de color naranja.

Enaguas: Especie de saya femenina que se lleva debajo del vestido exterior.

Entundar: Hechizar, ejercer un maleficio sobre alguien.

Etopeya: Descripción literaria del carácter, hábitos, entre otros de una persona.

Prosopografía: Descripción del exterior de una persona o de un animal.

Guanga: Telar artesanal, utilizado para fabricar ruanas, cobijas, alfombras entre otras.

Guión literario: Narración ordenada de la historia que será llevada a imágenes. Como toda narración exhibirá el argumento, sus personajes, diálogos, situaciones, etc. Sin ninguna precisión técnica; pero utilizando el lenguaje cinematográfico; en otras palabras, pensado para ser contado en audiovisual.

Guión Técnico: Guión que agrega al literario la descripción técnica de planos, tomas, luz, lugar, etc. Es el planteamiento gráfico de la narración, junto a los diálogos. Será más o menos detallado de acuerdo al estilo del guionista.

Ilustración: Es la acción y efecto de ilustrar (dibujar, adornar). El término permite nombrar al dibujo, estampa o grabado que adorna, documenta o decora un libro.

Leyenda: Narración tradicional o colección de narraciones relacionadas entre sí de hechos imaginarios pero que se consideran reales. La leyenda se sitúa en un lugar y en una época específica y parte de hechos que fueron reales aunque están idealizados.

Por otro lado, a diferencia del mito que se ocupa de los dioses, la leyenda narra en general de un héroe humano. La palabra “leyenda” procede del latín medieval, “legenda”, y significa, “lo que ha de ser leído”.

Mito: (Mitología), narración que describe el origen de los elementos; los mitos hablan de dioses y procesos sobrenaturales, se les relaciona con la religión, y dado que su naturaleza es la de explicar la cosmología, son elementos fundamentales para comprender la vida individual y cultural de un pueblo. Difieren de los cuentos de hadas y de los tradicionales en el tiempo narrativo, ya que se desarrollan en un tiempo anterior al nacimiento del mundo convencional.

Mortiños: Fruto silvestre de color púrpura y de sabor dulce.

Mote: Maíz cocido.

Peliaringa: Reñir sin armas, solo de palabra.

Postproducción: Procesos que se llevan a cabo después de filmar la película: editar, añadir títulos y mezclar el sonido.

Preproducción: se llama pre-producción a la etapa comprendida desde la concepción de la idea hasta el primer día de grabación o emisión al aire. El trabajo de preproducción es fundamental para asegurar y determinar las condiciones óptimas de realización de todo proyecto audiovisual.

Producción: Es la realización de la película, la grabación ya sea en estudio o en exteriores, lo cual implica haber llevado a cabo toda la preproducción.

Ratay: Expresión de miedo o susto.

Storyboard: Secuencia gráfica que acompaña al guión. Es útil en la preparación de anuncios donde el soporte gráfico ayuda a visualizar mejor el proyecto.

Tulpa: Pieza que conforma el fogón.

Bibliografía

- Alumnos grado Once, Colegio San Francisco, (1992-1993), Mitos y Leyendas, Cumbitara.
- ARTEAGA Moreno Luis Homero, Añoranzas de mi pueblo Cuentos y leyendas. Pupiales, Nariño.
- BELLEZ, Michele. Las Tradiciones Orales: ¿paradigmas de la comunicación local y global?. Rubí (Barcelona): Anthropos Editorial.
- BERNAL ARROYABE, Guillermo. (2005). Tradición Oral escuela y modernidad, la palabra encantada. Bogota: Palabra Magisterio.
- BRAVO Villasante, Carmen. (1959). Historia de la literatura infantil española. Madrid.
- CÁRDENAS PÁEZ, Alfonso. Elementos de una Pedagogía de la literatura. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional. (2004).
Diccionario Nariñense.
- D. ESTRADA, Fenelón. Quien se dedicó a estudiar el "Dinamismo de los imaginarios culturales de la Tradición Oral de Chachagui".
Fundación 7monos. Cerros Mágicos.
- GARCÍA Julián, La ilustración; una tendencia que evoluciona en el Diseño Gráfico.
- GRANDA Paz Osvaldo, (1990), Leyendas de Nariño, Centro de Estudios Históricos, Ediciones Sindmanoy.
- HARNAD, Stevan. Nuestros mayores hablan... Recuperación de la Tradición Oral.
- Instituto Técnico Agroindustrial Los Pastos. Nuestros mayores hablan... Recuperación de la Tradición Oral.
- JURGEN, Rau Hans. Enciclopedia Universal.
- KAMII, Cosntance y Rheta DeVries, (1998). La teoría de Piaget y la educación preescolar, Aprendizaje Visor. (Teoría Piaget).
- KLAPPER. Psicología Educativa.
- LEPE, Luz María y GRANDA Osvaldo. (2006). Comunicación desde la periferia: Tradiciones Orales frente a la globalización.
- LÓPEZ COIRA, M. M. (1997). "Do texto oral ó contexto cultural. Perspectiva antropológica da Tradición Oral galega", capítulo 3, Galicia.Hércules Ediciones, tomo XXVIII, 88-127.
- M. FIDEL. Mitos y Leyendas de Cumbitara, Colegio San Pedro.
- NUNN, Janet. (2006). Dibujos Animados.
- PAEZ, Cárdenas Alonso. (2004). Elementos para una Pedagogía. Bogotá: Universidad Pedagógica Nal.
- PARRAMÓN. (2000). La Ilustración
- R. C. Culley. Una aproximación al problema de la Tradición Oral, Voces del tiempo.
- ROSERO ESTRADA, Fenelon. (1995) Dinamismo de los imaginarios culturales de la Tradición Oral de Chachagüi. San Juan de Pasto: Universidad de Nariño, Maestria en Etnoliteratura.
- TARAPUES, Celso. (2002). La Tradición Oral como estrategia pedagógica que vitalice las habilidades comunicativas de los niños. San Juan de Pasto: Universidad de Nariño.
- TAYLOR, Richard. (2000). Enciclopedia de Técnicas de Animación.
- Walter Ong
- ZAPATA O. MANUEL. Dinámica de la Tradición Oral. Voces del tiempo.

BURGOS H., Pedro Nel. Generalidades de la tradición oral y la memoria.
<http://www.pastocity.com>.
DEWEY J. Psicología infantil, aprendizaje del niño.
<http://www.cantidubi.com/psicologia-infantil>.
MALEMA. Psicoanálisis de los cuentos de hadas.
<http://psicologia.laguia2000.com>.
RAMÓN TORRIJOS, María del Mar. literatura infantil de Tradición Oral. Una aproximación desde sus géneros.
<http://perso.wanadoo.es>.
RODRÍGUEZ Boggia Daniel Oscar, (2002), Los cuentos infantiles como una herramienta de trabajo en el ámbito de la logopedia.
<http://www.espaciologopedico.com>
THESAURUS. Tomo XVI. Núm. 2 (1961). Gisela BEUTLER. Adivinanzas de Tradición.
<http://davidarumi.blogspot.com>.
<http://www.etereaestudios.com>
<http://cvc.cervantes.es>
<http://www.alegsa.com>
<http://www.alegsa.com.ar>
<http://www.alegsa.com.ar/animación>
<http://www.recursos3d.co>
<http://www.logopedialgaida.com>
<http://www.artedinámico.com>
<http://www.monografias.com>
The Official blogspot Pocoyó







Universidad de Nariño

