

Instituto Metropolitano de **Diseño**

PROYECTO DE TITULACIÓN

“VOLAR MÁS ALTO”

MEMORIA TEÓRICA

PROYECTO DE DISEÑO:

Cortometraje promocional inspirado en la esencia de Salinas de Guaranda

MARCO ALEJANDRO VÁSCONEZ MANZANO

Autor(a)

Msc. ALMUDENA GRANDAL

Director(a)

Quito, enero de 2025

CERTIFICADO DE AUTORÍA

Yo, Marco Alejandro Vásquez Manzano con cédula de ciudadanía No 0202357505, declaro que soy autor del proyecto de Titulación con título: “Volar más Alto”. Que éste es original, auténtico y personal, y todos los efectos académicos y legales que se desprenden del proyecto, son de mi exclusiva responsabilidad. Me acojo al Art.57 del Reglamento de la Dirección de Proyectos Académicos y Titulación.

En Quito, enero 2025

MARCO ALEJANDRO VÁSQUEZ MANZANO

0202357505

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

A ti, mamá, que, aunque ya no estás físicamente a mi lado, sigues siendo mi guía y mi mayor inspiración. Dedico este logro a tu memoria, porque fuiste tú quien sembró en mí el valor de soñar y la fortaleza para perseguir mis metas. Siempre creíste en mí, incluso en los momentos en los que yo dudaba de mí mismo. Tu amor incondicional y tus enseñanzas siguen siendo la luz que ilumina mi camino.

Cada paso que doy, cada meta alcanzada, lleva tu huella. Este triunfo no sería posible sin el amor y los valores que me inculcaste. Aunque no puedo compartir este momento contigo en persona, sé que estás conmigo, celebrando desde donde estés.

A mi familia, por su respaldo económico y emocional, que ha sido esencial para llegar hasta aquí.

A mi tutora, Almudena Grandal, por compartir su invaluable conocimiento y guía a lo largo de mi formación, y al director Xavier Granja, cuya atención y compromiso durante todo el proceso de aprendizaje fueron fundamentales para mi desarrollo académico y personal.

A mis amigos, quienes me brindaron apoyo constante y contribuyeron con su entusiasmo y ayuda a lo largo de este proyecto.

A todos los colaboradores, fábricas, y operadoras de turismo que generosamente participaron en la producción, enriqueciendo este trabajo con su experiencia y disposición.

Finalmente, a todos los profesores de la carrera, por sus consejos, recomendaciones y por sembrar en mí la pasión por aprender y superarme. Su influencia ha sido clave para alcanzar esta meta.

CERTIFICADO DEL TUTOR

Yo, Almudena María Grandal Barreiro con cédula No 1753394012, certifico que el señor Marco Alejandro Vásquez Manzano, realizó el presente Proyecto de Titulación bajo mi dirección, durante el desarrollo y culminación de este proceso.

En Quito, enero de 2025

Almudena María Grandal Barreiro

DIRECTORA DEL PROYECTO

C.C. 1753394012

Resumen

Este proyecto presenta la creación de un cortometraje promocional que combina narrativa, tecnología y creatividad para destacar la riqueza cultural, natural y comunitaria de Salinas de Guaranda. Inspirado en La Laguna de los Sueños del Padre Antonio Polo, el cortometraje utiliza herramientas innovadoras como drones FPV y aplicaciones de inteligencia artificial (IA) para ofrecer una perspectiva inmersiva y contemporánea que conecta emocionalmente con la audiencia. La narrativa, guiada por el simbolismo del colibrí, transmite un mensaje de esperanza, resiliencia y el espíritu comunitario de Salinas.

La IA fue clave en la postproducción, optimizando procesos creativos y técnicos. Por su parte, las tomas FPV permitieron capturar la esencia visual del territorio, desde las minas de sal hasta sus paisajes montañosos, reforzando la idea de libertad y exploración.

El resultado final no solo busca promover el turismo sostenible y comunitario de la región, sino también motivar a nuevas generaciones a explorar la fusión de tecnología y arte como medio para preservar y difundir el patrimonio cultural. Este proyecto demuestra cómo las herramientas contemporáneas pueden dar nueva vida a las historias ancestrales, conectando a las personas con la riqueza de su identidad colectiva.

Palabras clave: Cortometraje, historia, biografía, magia, audiovisual, turismo, aventura, naturaleza, fotografía aérea, empresas, senderos, Salinas de Guaranda, tradición, cultura, comercio, emprendimiento, marca, identidad visual, branding

Abstract

This project presents the creation of a promotional short film that combines storytelling, technology, and creativity to showcase the cultural, natural, and community richness of Salinas de Guaranda. Inspired by La Laguna de los Sueños by Antonio Polo, the short film leverages innovative tools such as FPV drones and artificial intelligence (AI) applications to deliver an immersive and contemporary perspective that emotionally connects with the audience. The narrative, guided by the symbolism of the hummingbird, conveys a message of hope, resilience, and the community spirit of Salinas.

AI played a key role in script design, aerial route planning, and post-production, optimizing both creative and technical processes. FPV shots captured the visual essence of the territory, from salt mines to mountainous landscapes, reinforcing the themes of freedom and exploration.

The final result not only aims to promote sustainable and community-based tourism in the region but also inspires new generations to explore the fusion of technology and art as a means to preserve and share cultural heritage. This project demonstrates how contemporary tools can breathe new life into ancestral stories, connecting people with the richness of their collective identity.

Keywords: Short film, history, biography, magic, audiovisual, tourism, adventure, nature, aerial photography, companies, trails, Salinas de Guaranda, tradition, culture, commerce, entrepreneurship, brand, visual identity, branding.

ÍNDICE

TÍTULO Y SUBTÍTULO.....	9
INTRODUCCIÓN	11
1. INVESTIGACIÓN PRELIMINAR.....	13
1.1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA U OPORTUNIDAD DEL DISEÑO	13
1.1.1. Turismo no planificado y servicios fragmentados.....	13
1.1.2. Objetivos principales no cumplidos.....	14
1.2. JUSTIFICACIÓN	15
1.3. ESTADO DEL ARTE	17
1.3.1. Plan de marketing turístico para la parroquia Salinas de los Tomabelas cantón Guaranda provincia de Bolívar.....	17
1.3.2. Oferta Turística Y Promoción En La Parroquia Salinas De Guaranda, Cantón Guaranda.....	18
1.3.3. Gonzalo Pizarro un paraíso por conocer. Foto documental sobre los lugares naturales turísticos del cantón Gonzalo Pizarro en la provincia de Sucumbíos.....	20
1.3.4. Video posesión del nuevo alcalde de Rumiñahui 2023.....	21
1.3.5. Babel.....	21
1.3.6. La lista de Schindler.....	23
1.3.7. La trilogía de "El Hobbit"	24
1.3.8. Referentes Fotográficos.....	26
1.4. OBJETIVOS Y ALCANCE	32
1.4.1. Objetivo General.....	32
1.4.2. Objetivos Específicos.....	32
1.4.3. Alcance.....	33
2.PLANIFICACIÓN.....	34

2.1. PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA.....	7
2.2. PLANIFICACIÓN TÁCTICA.....	34
2.3. ESTRATEGIA DE INNOVACIÓN.....	35
2.3.1. Inteligencia Artificial (IA) en el Proceso Creativo.....	36
2.3.2. Cinematografía Innovadora: Drones FPV y Simulación Natural.....	37
2.3.3. Impacto Tecnológico y Social.....	37
2.3.4. Sostenibilidad y Futuro.....	38
3. DESARROLLO	39
3.1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN Y DISEÑO	39
3.2. PLANTEAMIENTO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	40
3.2.1. Capítulo I: Salinas de Guaranda.....	40
3.2.2. Capítulo II: Cortometraje & Herramientas de publicidad.....	49
3.2.3. Capítulo III: Técnicas Audiovisuales.....	69
3.3. GRUPOS OBJETIVOS	81
3.3.1. Público real / usuarios finales.....	81
3.3.2. Público potencial.....	81
3.4. PROPUESTA DE DISEÑO	82
3.5. DISEÑO EN DETALLE	86
3.5.1. Aspecto y forma	86
3.5.2. Materiales, plataformas, soportes.....	91
3.5.3. Experiencia del Usuario e Interacción con el Cortometraje.....	94
3.6. DISEÑO FINAL	97
3.6.1. Uso de DaVinci Resolve para la Edición del Cortometraje Promocional.....	97
3.7. VERIFICACIÓN	102
3.8. PRODUCCIÓN	102
3.8.1. Rodaje del Cortometraje.....	102
3.8.2. Pruebas con diferentes plataformas de inteligencia artificial.....	105

3.8.3. Creación de una Página Web con FARMER para la Difusión del Proyecto.....	8 106
4. EL MERCADO	109
4.1. MARCA Y COMUNICACIÓN	109
4.1.1 Naming	109
4.1.2 Marca: Tipografía.....	109
4.1.3. Cromática.....	110
4.2. PRESUPUESTO DEL PROTOTIPO, COSTO Y PRECIO DE VENTA	112
4.2.1. Presupuesto Ideal.....	112
4.2.1. Presupuesto Real.....	113
5. CIERRE.....	114
5.1. CONCLUSIONES	114
5.1.1. Impacto del storytelling en la promoción cultural.....	114
5.1.2. Uso de tecnologías audiovisuales avanzadas	114
5.1.3. Relevancia de la participación comunitaria.....	115
5.1.4. Posicionamiento de Salinas como un destino multifacético	115
5.2. RECOMENDACIONES.....	116
5.2.1. Ampliar la difusión del cortometraje.....	116
5.2.2. Desarrollar productos audiovisuales complementarios.....	116
5.2.3. Establecer colaboraciones estratégicas.....	116
5.2.4. Capacitación en tecnologías emergentes	116
5.2.5. Fortalecer la identidad cultural local.....	117
5.2.6. Evaluar el impacto del proyecto.....	117
BIBLIOGRAFÍA.....	118
ANEXOS.....	121

Título y subtítulo

Título: Volar más alto.

Subtítulo: Cortometraje promocional inspirado en la esencia de Salinas de Guaranda, proyectado en el libro "La Laguna de los Sueños" del Padre Antonio Polo.

Campos De Conocimiento

Campo amplio: Artes y humanidades.

Campo específico de Artes: Técnicas audiovisuales y producción para medios de comunicación y diseño.

Campo específico de humanidades: Historia y filosofía.

Campo amplio: Servicios.

Campo específico servicios personales: Turismo.

El campo de las Artes y Humanidades, dentro del cual se inscribe el Diseño, es la base de este proyecto. En este ámbito, el Diseño Fotográfico constituye el campo metodológico, abarcando la fotografía en conjunto con la producción audiovisual. Asimismo, el campo específico de las Técnicas Audiovisuales y Producción para Medios de Comunicación desempeña un papel clave, ya que es fundamental dominar tanto las técnicas de fotografía en movimiento como la estructura y producción de un cortometraje para construir una pieza audiovisual que narre una historia que merece ser contada.

La historia permite explorar los orígenes y principios de un lugar o de una persona, brindando una comprensión profunda de su evolución a lo largo del tiempo. En este contexto, el estudio de la vida del Padre Antonio Polo¹ y de las figuras clave que influyeron en el desarrollo de Salinas de Guaranda ofrece una perspectiva integral sobre cómo sus acciones transformaron el destino de la comunidad. Este análisis revela no solo los retos y logros, sino también los fracasos y los desafíos actuales que siguen moldeando la trayectoria de Salinas.

Por otro lado, el turismo puede ser un motor de desarrollo para comunidades con gran potencial cultural y natural, siempre y cuando sea gestionado de manera sostenible y respetuosa. Es esencial que las comunidades locales participen activamente en el desarrollo turístico, asegurando que los beneficios se distribuyan equitativamente y que se preserven los recursos culturales y naturales para las futuras generaciones.

El tema de este proyecto hace un análisis detallado de la situación actual de Salinas de Guaranda. A través de la fotografía en movimiento, se pretende dar a conocer su riqueza natural y cultural con el objetivo de potenciar el turismo local y promover un desarrollo sostenible.

¹ El padre Antonio Polo, párroco de Salinas desde 1971.

Introducción

Este proyecto tiene como objetivo la producción de un cortometraje promocional sobre Salinas de Guaranda, inspirado en su evolución histórica y en el espíritu resiliente que ha caracterizado a esta comunidad a lo largo del tiempo. El cortometraje abordará de manera integral el pasado, el presente y el futuro, poniendo en relieve las iniciativas de turismo de aventura, desarrollo empresarial y turismo comunitarios que han surgido como parte de su crecimiento sostenido. Para lograr una representación fiel y cautivadora, se emplearán técnicas avanzadas de producción audiovisual, tales como el uso de inteligencia artificial para la generación de imágenes y secuencias, vuelos aéreos en primera persona que simularán el vuelo del colibrí, un símbolo fundamental en la narración visual. Estas innovaciones tecnológicas servirán para capturar la esencia de Salinas y su dinámica comunitaria en cada una de las etapas del proyecto.

La base narrativa del cortometraje estará fundamentada en el libro “La Laguna de los Sueños”, escrito por el Padre Antonio Polo, un testimonio que no solo relata la experiencia personal del autor, sino que documenta el desarrollo reciente de Salinas y el esfuerzo comunitario por lograr un progreso sostenible. El texto destaca el papel crucial que han tenido los habitantes locales, junto con el apoyo de voluntarios y colaboradores, en la creación de una visión de desarrollo económico y social que sigue siendo un ejemplo de éxito.

Sin embargo, Salinas de Guaranda enfrenta actualmente un desafío significativo: la continuidad generacional en los proyectos comunitarios y empresariales, así como la preservación del espíritu de servicio, solidaridad y trabajo colectivo que fue clave en sus

primeros avances. Las nuevas generaciones, que ahora están asumiendo roles de liderazgo en diversas áreas, constituyen el foco central de este cortometraje.

A través de esta propuesta audiovisual, se busca no solo informar y promover la cultura y el potencial de Salinas, sino también inspirar a los jóvenes a mantener y fortalecer este legado de esfuerzo comunitario, con el objetivo de llevarlo aún más lejos en el tiempo.

La intención del cortometraje es motivar a las futuras generaciones a tomar la posta y continuar con el espíritu de trabajo comunitario, impulsando nuevas iniciativas que mantengan vivo el progreso y el sentido de unidad que ha caracterizado a Salinas de Guaranda.

1. Investigación Preliminar

1.1. Definición del problema u oportunidad del diseño

Los medios visuales y el diseño tienen el poder de transmitir mensajes, experiencias y emocionar, además, de llegar a una diversidad de audiencias. Con esta intención el proyecto quiere transmitir un mensaje a las generaciones jóvenes de Salinas de Guaranda de una manera innovadora y contemporánea.

En las reflexiones del libro “La Laguna de los Sueños”, el Padre Antonio Polo aborda diversas dudas e inquietudes, revelando tanto sus fracasos como los proyectos que aún no se han cumplido o que están pendientes de desarrollo. Esta mirada introspectiva abre la puerta para, a través del lenguaje audiovisual, transmitir un mensaje poderoso y contar una historia que no solo refleje estas falencias, sino que también inspire una reflexión profunda. Entre las problemáticas identificadas se encuentran cuestiones como el relevo generacional, la falta de continuidad en ciertos proyectos comunitarios y las dificultades para integrar el progreso tecnológico y económico sin perder la esencia cultural. Estas dificultades representan una oportunidad creativa para diseñar una narrativa que conecte el pasado y el presente, involucrando a la juventud en la construcción del futuro de la comunidad.

1.1.1. Turismo no planificado y servicios fragmentados

Un desafío actual que enfrenta Salinas, como se menciona en “La Laguna de los Sueños”, es el crecimiento espontáneo del turismo, que ha surgido sin una planificación adecuada. Esto ha resultado en una fragmentación de los servicios turísticos, y muchos guías locales carecen de la capacitación técnica necesaria. Aunque se han realizado avances, persisten las dificultades para integrar los distintos aspectos del turismo de manera

coherente. Sin embargo, esta situación también presenta una gran oportunidad: a través del cortometraje, podemos mostrar una visión unificada de los servicios y actividades turísticas, destacando su potencial cuando se coordinan de manera estratégica. El audiovisual servirá como una herramienta clave para visibilizar esta integración, promoviendo el turismo de manera planificada y sostenible como parte de la solución a esta problemática.

El turismo no nació de una planificación, llegó por generación espontánea y eso se puede ver un poco en la fragmentación de los servicios, en la falta de señalización, en la improvisación de los guías. Un grupo de estudiantes de *marketing* llega y se olvidan de hacerles visitar el CONA² y el Centro de Exportaciones, o llega un grupo de campesinos y los guías no se acuerdan en dar a conocer los invernaderos, la permacultura o el compost. Sin embargo, hay signos de redención que empiezan a aparecer y que iremos detallando en las siguientes décadas. (Polo, 2021, p. 137)

1.1.2. Objetivos principales no cumplidos

El Padre Antonio expresa con dolor que su misión principal como pastor no ha quedado plenamente reflejada en la obra que impulsó. Le preocupa que el pueblo de Salinas de Guaranda se identifique más con el desarrollo económico y social que con los valores del Evangelio, que fueron el corazón de su labor. A pesar de los avances y logros visibles en la comunidad, siente que el aspecto espiritual ha quedado rezagado, y que la fe, que inicialmente guiaba su esfuerzo, no ha permeado de manera significativa en la vida diaria de los habitantes. Este desbalance entre el progreso material y la dimensión espiritual es una de las mayores preocupaciones que el Padre Antonio enfrenta, y plantea un desafío para el futuro del pueblo.

En un primer objetivo fallido: mi principal responsabilidad era y es ser “pastor”, imagen del Buen Pastor, la única fuente de salvación, de vida en abundancia. Es verdad, en palabras, la meta siempre ha sido señalada como el Reino de Dios, los nuevos cielos y la nueva tierra. Pero en la práctica, si la gente, más que con la identidad de ciudadanos del nuevo mundo prometido por Jesús, se identifica con el

²CONA: Comercialización Nacional

desarrollo, con el pan de cada día, con la admiración por las empresas realizadas, con los indicadores económicos, algo realmente importante ha faltado por mi parte. Se necesitaba y se necesita más santidad que habilidad, más amor que paciencia, más espiritualidad que eficiencia, más oración que tantas preocupaciones y ansiedades. (Polo, 2021, p.216)

1.2. Justificación

El proyecto busca dar a conocer Salinas de Guaranda a través de un medio audiovisual, también rendir homenaje a su gente y a los valores que han definido la identidad de este lugar a lo largo de los años. Como oriundo de Salinas, Alejandro Vásquez ha crecido inmerso en las historias de su comunidad, y es esta experiencia personal la que le otorga una visión única y auténtica para narrar la historia de su pueblo a través del cortometraje basado en el libro *La Laguna de los Sueños*, del Padre Antonio Polo.

El cortometraje se concibe como un medio no solo para documentar la realidad de Salinas, sino también como una herramienta de inspiración para las nuevas generaciones. El proceso de creación va más allá de la simple adaptación de una obra literaria, ya que se busca capturar la esencia de la espiritualidad, el esfuerzo comunitario y el desarrollo sostenible que han caracterizado a Salinas durante décadas. Con la reciente designación de Salinas como "Rincón Mágico" por el Ministerio de Turismo, el proyecto cobra una relevancia adicional, ya que destaca tanto la geografía única de la zona como el espíritu de colaboración y resiliencia que ha permitido a la comunidad superar retos económicos y sociales.

A través de la figura del Padre Antonio Polo, este cortometraje también pretende visibilizar el impacto que un liderazgo basado en el servicio y la espiritualidad puede tener en una comunidad. La historia de Salinas es un ejemplo vivo de cómo la combinación de fe,

trabajo duro y visión puede transformar un pequeño pueblo en una referencia de desarrollo sostenible, no solo en Ecuador, sino a nivel mundial.

El cortometraje tiene una clara orientación hacia una audiencia joven. Se trata de motivar a las nuevas generaciones a que no solo conozcan su historia, sino que tomen las riendas de su futuro, asumiendo los nuevos desafíos que enfrenta la comunidad. El uso de técnicas audiovisuales modernas, como la inteligencia artificial y los vuelos aéreos con drones, permitirá presentar la historia de una manera innovadora y atractiva, capturando la atención de un público que está acostumbrado a consumir contenido digital.

El mensaje tiene también una dimensión espiritual. Para Alejandro, es fundamental no solo mostrar la belleza física de Salinas, sino también invitar a la audiencia a reflexionar sobre la importancia de la espiritualidad en la vida diaria. En un mundo cada vez más tecnológico y rápido, el cortometraje ofrece un espacio para que los jóvenes reconecten con su fe y consideren su relación con Dios, inspirándose en el ejemplo de servicio del Padre Polo y la comunidad de Salinas.

Finalmente, este video no solo contribuirá a la promoción de Salinas como un destino turístico, sino también a consolidar su legado como un ejemplo de desarrollo humano y espiritual. El cortometraje será una ventana abierta al pasado, presente y futuro de Salinas, mostrando cómo una comunidad pequeña puede tener un impacto significativo en el mundo cuando sus habitantes están unidos por una visión compartida.

1.3. Estado del Arte

1.3.1. Plan de marketing turístico para la parroquia Salinas de los Tomabelas cantón Guaranda provincia de Bolívar

Autor: Alex Ramos

Aporte: La tesis realizada por Ramos Alex en el 2016, presenta un “Plan de marketing turístico para la parroquia Salinas de Tomabela³, cantón Guaranda, provincia de Bolívar”. La parroquia Salinas de Tomabela cuenta con una gran riqueza natural y cultural, que aún no ha sido aprovechada al máximo, por lo que es importante elaborar un plan estratégico que permita dinamizar la actividad turística de la zona, ofreciendo productos y servicios de calidad a los visitantes nacionales e internacionales. El objetivo general de esta investigación es elaborar un plan de marketing turístico para la parroquia Salinas de Tomabela cantón Guaranda provincia de Bolívar (Ramos Pungaña, 2016).

Cómo hipótesis menciona la elaboración del plan de marketing para la parroquia Salinas, permite definir cómo se debe estructurar la oferta turística y definir los canales de comercialización y estrategias de publicidad. Para lo cual, la presente es una investigación aplicada de tipo no experimental, que se llevó a cabo, usando técnicas de revisión bibliográfica y de campo a un nivel exploratorio, descriptivo, analítico y prospectivo.

Los resultados indican que el 95% de la población encuestada les gustaría visitar Salinas, siendo las actividades de preferencia la degustación de productos del Salinerito, caminatas, cabalgatas y visita a recursos naturales. En cuanto a la oferta turística, en la

³ El territorio que hoy es Salinas en tiempos prehispánicos era conocido con el nombre de “Tomabela”.

parroquia Salinas hay dieciocho establecimientos que prestan servicios turísticos, como restaurantes, hospedaje, pizzerías y cafeterías. La mayoría de estos establecimientos son de jerarquía tres y cuatro según el permiso otorgado por el Ministerio de Turismo. Se determinó que no existe una relación entre la oferta turística y la promoción, a pesar de que el 100% de los prestadores de servicio consideran necesario manejar un plan de estrategias promocionales para atraer más visitantes (Ramos Pungaña, 2016).

La tesis de Ramos Pungaña aporta un diagnóstico, estrategia de marketing y conocimiento de los atractivos turísticos de Salinas, elementos clave para poder desarrollar un cortometraje comercial efectivo que promueva el turismo en esta región. La tesis proporciona un análisis de la situación actual del turismo en Salinas de Tomabela, identificando fortalezas, debilidades y oportunidades. Esta información sirve como punto de partida para la elaboración del cortometraje y material visual.

El plan de marketing turístico desarrollado en la tesis orienta la estrategia de promoción y comercialización del material audiovisual y fotográfico. Aspectos como canales de distribución, segmentación de mercado y posicionamiento son relevantes para la realización del producto.

1.3.2. Oferta Turística Y Promoción En La Parroquia Salinas De Guaranda, Cantón Guaranda.

Autor: Vanesa Castelo

Aporte: En la tesis realizada por Castelo Meza Vanesa Stephania en el año 2023, sobre el tema "Oferta turística y promoción en la parroquia Salinas de Guaranda, cantón

Guaranda", el objetivo principal de esta investigación es determinar la relación entre la oferta turística y la promoción en dicha parroquia. La principal hipótesis de esta investigación es conocer si la oferta turística se relaciona con la promoción en la parroquia Salinas de Guaranda, Cantón Guaranda.

Para esto, se realizó una investigación documental y correlacional, con un diseño de estudio no experimental. La información se obtuvo a través de encuestas aplicadas a 244 turistas y 29 prestadores de servicio. Los resultados mostraron que no existe relación entre la oferta turística y la promoción en la parroquia Salinas de Guaranda. Sin embargo, se determinó que el 100% de los prestadores de servicio consideran necesario manejar un plan de estrategias promocionales para atraer a más visitantes (Castelo Meza, 2023).

Además, se evidencia que, a partir de las investigaciones de dicha tesis, la parroquia Salinas de Guaranda cuenta con una variedad de atractivos naturales y culturales que ofrecen oportunidades para el turismo. Sin embargo, existe una deficiente promoción turística en la parroquia, lo que limita la afluencia de visitantes. A pesar de ello, los turistas consideran que la calidad de los servicios, atractivos y la gastronomía de la parroquia son excelentes o muy buenos. Por otro lado, los prestadores de servicio utilizan principalmente las redes sociales y las ferias de turismo para promocionar sus productos y servicios (Castelo Meza, 2023).

Esta tesis es importante, ya que aborda un tema crítico para el desarrollo del turismo en Salinas de Guaranda, identificando brechas entre la oferta y la promoción, y brindando insumos valiosos para mejorar la estrategia de promoción y comercialización de los atractivos y servicios turísticos de la zona, esto es de gran valor para estructurar y posicionar adecuadamente el Cortometraje y el material visual.

1.3.3. Gonzalo Pizarro un paraíso por conocer. Foto documental sobre los lugares naturales turísticos del cantón Gonzalo Pizarro en la provincia de Sucumbíos.

Autor: Jesvy Gallegos

Aporte: Un proyecto completo, que cuenta con un recorrido virtual, un audiovisual y fotolibro. Además de la creación de una marca a partir de la investigación y conceptualización del proyecto "Sacha Ukuy". De igual manera el proyecto cuenta con una red social en el cual se puede ver el material de manera digital.

Figura 1: Sacha Ukuy – Gonzalo Pizarro un paraíso por conocer



Fuente: Jesvy Gallegos, 2022

1.3.4. Video posesión del nuevo alcalde de Rumiñahui 2023

Dirección General: Almudena Grandal

Aporte: La dirección fotográfica y de arte son exquisitos, el complemento perfecto para el lanzamiento de una marca, el seguimiento al nuevo logo de la alcaldía mientras se muestra diferentes aristas del cantón, prioridad a la gente dentro del audiovisual.

Figura 2: Fotograma del video del lanzamiento de la nueva marca Rumiñahui



Fuente: Instituto Metropolitano De Diseño - La Metro 2023

1.3.5. Babel

Dirección: Alejandro González Iñárritu

Guion: Guillermo Arriaga.

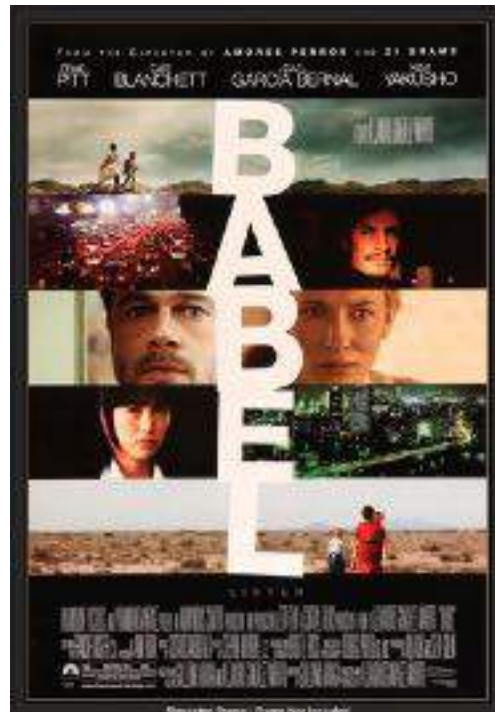
Música: Gustavo Santaolalla

Idea: Alejandro González Iñárritu, Guillermo Arriaga

Aporte: Este largometraje entrelaza múltiples historias desarrolladas en diferentes continentes, conectadas a través de una llamada telefónica, una fotografía y un reportaje televisivo. Esta estructura narrativa es clave como referencia para el proyecto, ya que permitirá abordar diversos temas de manera cohesionada: la historia de Salinas de Guaranda, el turismo de aventura y deportivo, el turismo empresarial, y las experiencias comunitarias. Para lograrlo, será fundamental identificar y utilizar elementos narrativos que funcionen como conectores, uniendo cada una de estas historias dentro del relato global.

La idea de utilizar conectores, como los que se ven en la referencia, permitirá que el cortometraje mantenga una fluidez narrativa, aun cuando salte de un tema a otro. Así, estos elementos serán los hilos conductores que integren las diferentes dimensiones del proyecto, destacando la riqueza de Salinas y su gente, sus retos y su potencial de cara al futuro. Con ello, el espectador podrá no solo seguir el desarrollo de cada tema, sino también experimentar una visión unificada y enriquecedora del lugar y su historia.

Figura 3: Porta de “Babel”



Fuente: Filmaffinity España

1.3.6. La lista de Schindler

Dirección: Steven Spielberg

Guión: Steven Zaillian.

Novela: Thomas Keneally

Música: John Williams

Aporte: Una gran historia, acompañada de una excelente dirección y una banda sonora conmovedora, logran crear una experiencia única. Sin embargo, lo que realmente destaca en este proyecto es el uso magistral de la elipsis. A través de un elemento simbólico como la vela y el fuego, el director introduce al espectador en el relato y lo utiliza de manera

24
recurrente para cerrar el ciclo narrativo. Este recurso es particularmente relevante para el proyecto, ya que permite movimiento a través de diferentes tiempos y épocas sin perder coherencia narrativa.

El uso de la elipsis con un objeto simbólico, como la vela, no solo simplifica la transición entre el pasado, presente y futuro, sino que también carga de significado emocional cada escena. En el cortometraje, emplearemos este tipo de recurso para entrelazar la historia de Salinas de Guaranda y del Padre Antonio Polo, permitiendo que los distintos momentos en el tiempo fluyan naturalmente, mientras mantenemos una conexión temática y visual que refuerce el mensaje espiritual y social que queremos transmitir.

Figura 4: Porta de “La lista de Schindler”



Fuente: Filmaffinity España

1.3.7. La trilogía de “El Hobbit”

Dirección: Peter Jackson

Guion: Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson, Guillermo del Toro.

Novela: J.R.R. Tolkien

Música: Howard Shore

Aporte: Una excelente adaptación de la obra de J.R.R. Tolkien en estas películas, vemos cómo se conectan varios de los mundos y novelas de Tolkien, apareciendo personajes icónicos que ayudan a dar cohesión a todo el universo de la Tierra Media. Aunque la primera novela de Tolkien en este mundo fue El Hobbit, El Señor de los Anillos introduce a los eventos más relevantes que tienen lugar en la Tierra Media y utiliza una estructura narrativa que conecta el pasado con el futuro.

La película comienza con Frodo, ya mayor, escribiendo sus memorias para su sobrino, y de ahí surge el desarrollo de la historia. Este recurso narrativo, que usa un flashback inicial y conecta el presente con el pasado, permite ver la evolución de los personajes y del mundo que habitan. Es solo al final de la tercera película cuando se retoma la escena inicial, cerrando el círculo narrativo de forma satisfactoria. Esta estructura será una referencia clave para el proyecto audiovisual que se pretende realizar.

En este caso, el personaje central será el Padre Antonio Polo, quien al igual que Frodo, contará su historia para las nuevas generaciones. A través de esta narrativa, se buscará reflejar no solo su papel en la transformación de Salinas de Guaranda, sino también los desafíos y logros que marcaron ese proceso. Además, se emplearán elipsis, como en la adaptación de Tolkien, para conectar diferentes momentos de la historia y permitir que el espectador vaya descubriendo cómo pasado, presente y futuro se entrelazan en una sola línea narrativa que inspira y motiva a las nuevas generaciones a seguir el legado de este gran líder.

Figura 5: La trilogía de El Hobbit



Fuente: Filmaffinity España

1.3.8. Referentes Fotográficos

Autor: Mario Testino

Mario Testino es uno de los fotógrafos de moda y retrato más influyentes y reconocidos a nivel mundial. Conocido por su habilidad para capturar la esencia y el glamour de sus sujetos, Testino se convirtió rápidamente en un favorito de las celebridades, modelos y casas de moda. Ha dejado una marca indeleble en el mundo de la fotografía, siendo conocido no solo por su talento y visión artística, sino también por su capacidad para capturar la belleza y el glamour de una manera única y memorable. Su obra continúa siendo una fuente de inspiración para fotógrafos y amantes de la moda en todo el mundo.

Mario Testino ha desarrollado varios proyectos culturales a lo largo de su carrera, con un enfoque especial en la promoción del arte y la cultura en su país natal, Perú. Su proyecto "Alta Moda" es una serie fotográfica en la que Testino captura la vestimenta tradicional de la región de Cusco, Perú. Tiene como objetivo resaltar la riqueza y la

diversidad de las tradiciones textiles peruanas. Mario Testino ha utilizado su talento y su reconocimiento global para promover y celebrar la cultura, especialmente la peruana, a través de diversos proyectos culturales. Su trabajo no solo ha elevado el perfil del arte y las tradiciones peruanas, sino que también ha inspirado a una nueva generación de artistas y fotógrafos a valorar y preservar su herencia cultural. Mediante su aporte, lograremos retratar a las personas de Salinas de Guaranda que forman parte de la cultura y tradición.

Figura 6: Fotografía de la serie Alta Moda



Fuente: Women's Costume for the Turkuy de Yanaoca Dance, Province of Canas, Cusco, Peru, [Imagen], por Mario Testino, 2017. <https://mariotestino.com/archive/alta-moda>

Figura 7: Fotografía de la serie Alta Moda



Fuente: Costumes for the Q'arapulis or Quena-quena de Juli dance, province of Chucuito, Puno, Peru, [Imagen], por Mario Testino, 2018, <https://mariotestino.com/archive/alta-moda>

Autor: Emmett Sparling

Emmett Sparling es un fotógrafo y director con sede en Vancouver, Canadá. Su trabajo fotográfico cubre una amplia gama de temas, desde Paisajes, Vida Silvestre Bajo el Agua, Retratos y el contenido de aventura de viaje que comparte todos los días en Instagram.

Emmett ha estado viajando a tiempo completo por todo el mundo desde 2016, capturando la belleza de este planeta y contando las historias dentro de los paisajes que explora. Con una audiencia de 1 millón de personas en las redes sociales, Emmett utiliza su influencia para contar historias de impacto positivo, así como para enseñar fotografía.

Mediante la inspiración en el trabajo de Emmett, lograremos que el proyecto adquiera un impacto visual significativo. Fotografiar los paisajes permitirá transmitir la majestuosidad de los atractivos de Salinas de Guaranda, destacando su belleza natural.

Figura 8: Fotografía de paisaje nocturno



Fuente: Travel USA, [Imagen], por Emmett Sparling, (s. f.), <https://www.emmettsparling.com/travel/usa>

Autor: Luis Solano Pochet

Fotógrafo Costarricense, Licenciado en Diseño Publicitario, TEDx Speaker, Blogger, Conferencista, Aventurero y Soñador. Luis es el Fundador y Director de ToTheWonder, diseñando Expediciones y Talleres de Fotografía en Costa Rica y más de 20 países alrededor del mundo.

Embajador Sony Alpha para Latinoamérica al igual que embajador de marca para iShop Costa Rica, Imax de Costa Rica y Uhuru Outdoors. Luis es reconocido por documentar de manera artística, emotiva y con un acercamiento original, los espectaculares paisajes del mundo. Para él las fotos de los lugares que visita se convierten en los trofeos tangibles de las experiencias vividas. Es su manera de compartir un poco de este espectacular planeta y guardarlo para siempre.

Figura 9: Fotografía del atardecer



Fuente: Atardecer [Imagen], por Luis Solano Pochet, (s. f.), <https://tothewonder.com/>

Autor: Sebastião Salgado

Originalmente economista, Salgado se dedicó a la fotografía en 1973. Trabajó para agencias como Sygma, Gamma y Magnum Photos antes de fundar su propia agencia, Amazonas Images, en 1994. Su proyecto *"Genesis" (2013)*: Celebra paisajes, vida silvestre y comunidades tradicionales. En 1998, fundó el Instituto Terra con su esposa Lélia, dedicado a la reforestación y restauración ecológica en Brasil. Sebastião Salgado es reconocido por capturar la dignidad y la lucha de sus sujetos, y por su compromiso con causas humanitarias y ambientales. Inspirándose en el trabajo y la visión de Sebastião Salgado, el proyecto no solo se enfocará en la creación de un producto final estéticamente atractivo, sino que también buscará generar un cambio social profundo. Al igual que Salgado, el equipo del proyecto desea que sus imágenes no solo sean apreciadas por su belleza artística, sino que también impulsen una mayor conciencia y acción social.

Figura 10: Fotografía del libro Génesis



Fuente: Fotografía del libro Génesis, [Imagen], por Sebastiao Salgado, 2015,
<http://aavi.net/blog/2015/10/20/genesis-de-sebastiao-salgado/>

1.4. Objetivos y Alcance

1.4.1. Objetivo General

Desarrollar un proyecto integral que combine tecnología y creatividad para promover la riqueza cultural, natural y comunitaria de Salinas de Guaranda, a través de un cortometraje promocional inspirado en *La Laguna de los Sueños* del Padre Antonio Polo, acompañado de productos audiovisuales y de diseño que impulsen el turismo y conecten emocionalmente con la audiencia.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Producir un cortometraje promocional que capture la esencia de Salinas de Guaranda, destacando sus valores culturales y la visión comunitaria reflejada en *La Laguna de los Sueños*, utilizando técnicas innovadoras como drones de alta velocidad e inteligencia artificial.
- Desarrollar un tráiler y adaptaciones del cortometraje para redes sociales, optimizados para formatos y plataformas digitales, con el fin de incrementar el alcance y la interacción con diversas audiencias.
- Crear un brandbook y piezas de diseño complementarias que refuercen la identidad visual y narrativa del proyecto, sirviendo como herramientas promocionales para la difusión de los valores y atractivos de Salinas.
- Diseñar y publicar una página web interactiva que albergue el material completo del proyecto, incluyendo el cortometraje, tráiler, back del proceso creativo, y recursos adicionales para fomentar el interés por Salinas como destino turístico.

- Organizar una premier de presentación del proyecto, combinando una experiencia inmersiva que conecte a la audiencia con la narrativa del cortometraje y los valores de Salinas, mientras se promueve la participación de la comunidad y otros actores clave.

1.4.3. Alcance

Al final de proyecto se entregarán los siguientes elementos:

1. Cortometraje Promocional
2. Tráiler
3. Brandbook
4. Piezas de diseño complementarias al cortometraje
5. Adaptaciones del cortometraje para redes sociales
6. Premier de presentación del proyecto
7. Back del proceso de creación del cortometraje
8. Página web

2. Planificación

2.1. Planificación estratégica

Planteamiento estratégico		
Fases	Período	Temas a investigar o acciones a ejecutar
Primera fase: investigación y desarrollo de marco teórico	5 semanas Del 9 de septiembre al 11 de octubre 2024	Desarrollo del marco teórico: · Cap1: Salinas de Guaranda · Cap2: Cortometraje · Cap3: Técnica Audiovisual Propuesta conceptual, mediante bocetos
Segunda fase: Proceso de diseño.	5 semanas Del 14 de octubre al 15 de noviembre	Proceso creativo Producción del Cortometraje Edición de todo el material recopilado en la producción. Creación de las piezas de diseño.
Tercera fase: Diseño final	5 semanas Del 18 de noviembre al 13 de diciembre	Propuesta de diseño Primer corte del cortometraje Pruebas de impresión de las piezas de diseño
Revisión del proyecto	2 semanas Del 16 al 27 de diciembre	Últimas correcciones del proyecto
Entrega final	del 6 al 10 de enero de 2025	Entrega al departamento de titulación
Graduaciones	del 13 al 24 de enero	Defensa final pública

2.2. Planificación táctica

Planificación Táctica																
Cortometraje “Volar más alto”																
Objetivo Específico	Tareas	Semanas														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Organizar las ideas	Ver referentes, inspirarse															
Investigar la historia del Padre Antonio Polo y de Salinas de Guaranda. Desarrollar un guion cinematográfico que conecte la historia personal del Padre Polo con los logros, fracasos y retos de la comunidad, integrando el pasado, presente y futuro del pueblo.	Leer el libro “La laguna de los sueños”															
	Adaptar el libro a un guion para el cortometraje															
	Completar el marco teórico en función a toda la teoría utilizada para crear el guion.															
	Preparar material para presentación del proyecto															
Coordinar la producción audiovisual asegurando una alta calidad en la fotografía, música y montaje, para reflejar fielmente la esencia de la comunidad y su entorno.	Contactar con la gente que va a colaborar con el proyecto															
	Armar una carpeta de pre producción															
	Registro fotográfico y audiovisual															
	Selección del material															
	Edición del primer corte															
Postproducción de todo el material obtenido en los rodajes	Diseño de sonido y colorización															
	Video Final															
	Corrección de Video Final															
	Hacer el Tráiler															
Desarrollar piezas de diseño complementarias al cortometraje enfocadas en su comercialización	Edición de fotografías para poster y postales del proyecto e imágenes para redes sociales.															
	Hacer los elementos del branding															
	Pruebas de impresión y estampado y bordado															
	Revisión															
Validar calidad profesional del proyecto f en el marco del Diseño Fotográfico para desarrollar conclusiones y recomendaciones finales, a través de un monitoreo y archivo de los resultados.	Preparación de presentación final															
	Revisión del jurado															
	Lanzamiento del cortometraje en plataformas digitales															

2.3. Estrategia de innovación

La estrategia de innovación del proyecto audiovisual no solo se centra en la implementación de herramientas de inteligencia artificial (IA) y tecnología avanzada, sino también en redefinir los procesos creativos y de producción para crear un contenido cinematográfico que trascienda lo convencional. El objetivo es fusionar la tecnología y la creatividad para ofrecer una experiencia visual y narrativa que resuene profundamente con las audiencias modernas, sin perder de vista las raíces y valores culturales de Salinas de Guaranda.

2.3.1. Inteligencia Artificial (IA) en el Proceso Creativo

Desde el inicio, la IA jugará un rol fundamental en todas las fases del proyecto. En la preproducción, se aprovecharán herramientas de IA como ChatGPT y Krea.IA para la generación automática de ideas, storyboards y guiones preliminares. Estas tecnologías permitirán iterar rápidamente sobre múltiples conceptos y crear visualizaciones tempranas que guiarán el enfoque estético y narrativo del cortometraje. Además, la IA ayudará a personalizar diálogos, visualizaciones y escenarios que se adapten al mensaje de la obra, manteniendo un equilibrio entre eficiencia creativa y calidad.

En la postproducción, se utilizarán técnicas avanzadas de IA para generar animaciones que simulen el vuelo del colibrí, un símbolo clave en el relato. Estas animaciones, basadas en IA, permitirán generar movimientos fluidos y naturales, integrando elementos visuales simbólicos en el entorno real de Salinas de Guaranda.

2.3.2. Cinematografía Innovadora: Drones FPV y Simulación Natural

La introducción de tecnología FPV (First-Person View) mediante drones de alta velocidad es uno de los elementos diferenciadores de la estrategia. Los drones se utilizarán para replicar el vuelo ágil y veloz del colibrí, ofreciendo tomas que simulan una perspectiva inmersiva desde el punto de vista del ave. Esta técnica permitirá a la audiencia experimentar visualmente el paisaje y la narrativa de una manera que evoque la libertad, agilidad y espiritualidad que el colibrí simboliza en el contexto del cortometraje.

2.3.3. Impacto Tecnológico y Social

El impacto de la estrategia de innovación no solo será a nivel técnico, sino que también tendrá una dimensión social y cultural. El uso de tecnologías avanzadas como la IA y la cinematografía con drones no solo busca mejorar la calidad del cortometraje, sino también sentar un precedente para futuras producciones en Ecuador. Este proyecto pretende demostrar cómo las comunidades rurales, como Salinas de Guaranda, pueden aprovechar la tecnología para contar sus historias, preservando su identidad cultural y, al mismo tiempo, integrándose en el panorama global de la producción audiovisual.

El enfoque en la IA y las nuevas tecnologías permitirá generar contenidos que lleguen a una audiencia más amplia, especialmente a las generaciones más jóvenes, que están acostumbradas a consumir contenido digital de forma rápida e interactiva. A través de la innovación tecnológica, el cortometraje busca atraer no solo a turistas y curiosos, sino también a jóvenes cineastas y creativos que quieran explorar las posibilidades del cine rural y comunitario.

2.3.4. Sostenibilidad y Futuro

En el largo plazo, esta estrategia busca establecer a Salinas de Guaranda como un centro innovador para la producción audiovisual en el contexto rural. La introducción de tecnologías como la IA y la cinematografía avanzada puede ser replicada por otros creativos, fomentando una nueva ola de cine comunitario que aproveche tanto la historia como la tecnología para transmitir mensajes poderosos. A través de la capacitación y el uso de herramientas accesibles, se espera que la comunidad también adopte parte de estas tecnologías para promover su propio desarrollo sostenible.

Finalmente, la estrategia de innovación también aborda la sostenibilidad del turismo. Al promover Salinas de Guaranda como un "Rincón Mágico" y mediante el uso de tecnologías digitales, el proyecto busca atraer un tipo de turismo responsable, que valore tanto la autenticidad del lugar como su evolución tecnológica. La combinación de cine y tecnología creará una plataforma sólida que apoye el crecimiento económico, cultural y social del pueblo.

3. Desarrollo

3.1. Metodología de la investigación y diseño

La metodología de investigación para este proyecto combina un enfoque integral que incluye el estudio riguroso de fuentes bibliográficas y la consulta con profesionales del campo audiovisual y cultural. Este enfoque permitirá obtener una visión amplia y fundamentada tanto del contexto histórico y social de Salinas de Guaranda, como de las técnicas audiovisuales más innovadoras que se utilizarán en la producción del cortometraje.

En cuanto a la metodología de diseño, se empleará un enfoque ágil y colaborativo, que facilitará la adaptación rápida y eficiente a los cambios o mejoras durante las diferentes etapas del proyecto. Este enfoque ágil fomentará la retroalimentación constante entre los miembros del equipo, permitiendo ajustes oportunos en la narrativa, la técnica cinematográfica y los efectos visuales, con el fin de garantizar que el resultado final se alinee con los objetivos creativos y sociales del proyecto.

Este diseño estará basado en la voluntad de generar un impacto positivo en la comunidad de Salinas de Guaranda, resaltando su historia, su cultura y su desarrollo económico sostenible. Al centrarse en un enfoque de diseño social, el proyecto no solo busca contar una historia visualmente atractiva, sino también contribuir de manera tangible al fortalecimiento de la identidad y el bienestar de la comunidad. De esta manera, la metodología combina la investigación teórica con la innovación práctica, asegurando que tanto el proceso como el resultado final del proyecto estén alineados con su misión de promover la cultura, el arte y el desarrollo social.

3.2. Planteamiento teórico conceptual

3.2.1. Capítulo I: Salinas de Guaranda

Salinas de los Tomabelas (Salinas de Guaranda) es una parroquia rural ubicada en la zona nororiental de la ciudad de Guaranda (Ecuador), en la provincia de Bolívar a una altitud de 3550 m s. n. m. Toma su nombre de las minas de agua salada que pueden hallarse al cruzar el río que la atraviesa.

Esas minas pertenecían al cacicazgo⁴ de los Tomabelas en plena época incaica⁵. En este sitio, casi todos los cacicazgos aledaños tenían acceso al recurso por medio de sus delegaciones y contando con el tutelaje de un cacique Puruhá⁶. El territorio de lo que hoy es Salinas fue el lugar de residencia de las poblaciones preincaicas Tomabelas y Puruhaes y después de la conquista de los Incas, fueron éstos quienes pasaron a residir. (Yanez, 1994)

Con la llegada de los conquistadores españoles el territorio se reorganizó sobre el sistema de hacienda (finales del siglo XVII e inicios del XVIII). Los indígenas y mestizos locales se vieron obligados a prestar mano de obra al hacendado a cambio de una pequeña parcela de tierra y el acceso a algunos servicios básicos. Hasta los años 1960-1970, la explotación de estas minas de sal fue la principal actividad económica de los habitantes de ese entonces, complementada con el trabajo agrario en las pequeñas parcelas y una incipiente

⁴ Término derivado de Cacique que era el jefe de una comunidad.

⁵ La cultura inca fue la más importante del Perú, originaria de Cusco su gran imperio inició aproximadamente en el año 1438 y finalizó en 1535.

⁶ Los Puruhaes conocidos como Puruhás o Puruhuay fueron etnias numerosas de indígenas que ocupaban las provincias de Chimborazo, Bolívar, Tungurahua y parte de Cotopaxi de la república del Ecuador

41
actividad ganadera hasta finales de los años 60. La comercialización se realizaba en los mercados aledaños en forma de trueque, cambiando la sal por legumbres, grano, frutas, etc.

La población fue constituida oficialmente en el año 1884, durante el gobierno de José María Plácido Caamaño. Contempla dos fechas de creación, la primera el 29 de mayo y la segunda el 23 de abril de 1884. (Yanez, 1994)

Figura 11: Ubicación de la provincia Bolívar en el mapa del Ecuador



Fuente: Gabsalinas.gob.ec

En los años 70, a través de la Curia llegaron voluntarios de la Operación Mato Grosso y la Misión Salesiana, principalmente gracias al esfuerzo de Cándido Rada, obispo de Guaranda. La población alcanzó prosperidad por medio del impulso del cooperativismo, estableciendo numerosas microempresas de carácter comunitario, destacándose entre ellas la fábrica de quesos, la cooperativa de ahorros, la asociación de artesanas y la FUNORSAL⁷. (Polo, 2021)

Turismo en Salinas

Salinas es un referente del turismo comunitario en la provincia Bolívar las opciones van desde el turismo de aventura, el turismo comunitario así como también el turismo empresarial donde se puede realizar recorridos por las empresas comunitarias entre las que se destacan la fábrica de quesos, fábrica de chocolates, la asociación de artesanas, la planta de aceites esenciales, la embutidora FUNORSAL, la deshidratadora de hongos, la hilandería; entre los atractivos naturales tenemos: las vertientes de Agua Sal, los farallones de Tiagua, la roca del Sombrero Rumi, la cueva de las Tizas, el mirador del Mar de Nubes.

Salinas aprovecha la cercanía al nevado más alto del Ecuador "El Chimborazo" para realizar tours en bicicleta y caminatas, también se puede realizar tours a las comunidades andinas y/o descender en bicicleta la cordillera occidental hasta el subtrópico de la parroquia.

Zonas climáticas

Zona de Páramo: Tipo: Frío Ecuatorial Húmedo. Se extiende desde los 3000 hasta los 4000 m s. n. m. (metros sobre el nivel del mar), con temperaturas de 6 a 12 °C. En este

⁷ Fundación de Organizaciones Comunitarias Salinas

piso climático se encuentra la cabecera parroquial de Salinas, y los recintos de Apahua, Las Mercedes de Pumín, Pambabuela, San Vicente, Verdepamba, Natahua, Yurauksha, Pachancho, Yacubiana. Régimen de lluvias: Bimodal.

Zona Interandina: Tipo: Mesotérmico Ecuatorial Húmedo. Se extiende desde los 2000 hasta los 3000 m.s.n.m. con temperaturas entre 12° a 18 °C, en esta zona se encuentran los recintos de: La Palma, Los Arrayanes, Chaupi, Tres Marías. Tigre Urco. Régimen de lluvias: Bimodal.

Zona Subtropical: Tipo Meso Térmico Tropical Húmedo. Se ubica desde los 600 hasta los 2000 m s. n. m., y su temperatura está entre 18 a 24 °C. En esta zona se encuentran los recintos de: Bellavista, El Calvario, Cañitas, Chazojuan, Copalpamba, Gramalote, Guarumal, La Libertad, Lanzahurco, Matiaví Bajo, Monoloma, Mulidiaguan. Régimen de lluvias: Unimodal. (Ayaviri, 2017)

Biografía de Antonio Polo

El Padre Antonio Polo es una figura emblemática que ha marcado profundamente el desarrollo de la comunidad de Salinas, un pequeño pueblo en la provincia de Bolívar, Ecuador. Nació en Italia en 1932 y llegó a Ecuador en 1971, como parte de la orden salesiana, con una misión pastoral que inicialmente consistía en brindar apoyo espiritual y mejorar la calidad de vida de las comunidades rurales marginadas. Sin embargo, su impacto fue mucho más allá de lo espiritual, convirtiéndose en un líder clave en la transformación económica y social de Salinas de Guaranda. (Polo, 2021)

Cuando el Padre Polo llegó a Salinas, encontró un pueblo empobrecido, afectado por una extrema pobreza y falta de oportunidades. Las condiciones de vida eran difíciles, con un

clima frío y seco, donde la agricultura apenas subsistía. A pesar de estas dificultades, el Padre Polo vio en la comunidad un gran potencial, no solo por su gente, sino también por los recursos naturales que la rodeaban, como las minas de sal, y el patrimonio cultural que la definía.

Inspirado por la doctrina social de la Iglesia y por un profundo sentido de justicia social, el Padre Polo se dedicó a implementar proyectos de desarrollo sostenible que empoderaran a los habitantes del pueblo. Trabajando de manera incansable junto a la comunidad, fundó cooperativas productivas que dieron lugar a industrias locales como la producción de queso, chocolate y embutidos, convirtiendo a Salinas en un referente de economía solidaria y desarrollo comunitario en Ecuador. Este modelo permitió que los propios habitantes del pueblo tomaran las riendas de su futuro, generando empleo y mejorando significativamente su calidad de vida.

Uno de los aspectos más notables de su trabajo fue su enfoque en el trabajo colectivo, la "minga"⁸, una tradición andina de trabajo comunitario que utilizó para fomentar la unión y cooperación entre los pobladores. Con el apoyo de la comunidad y de voluntarios internacionales conocidos como "huairapamushcas"⁹, las cooperativas no solo crecieron en número, sino que también diversificaron su producción.

El Padre Antonio Polo, con su carisma, visión y liderazgo, transformó a Salinas en un ejemplo de desarrollo comunitario sostenible. A través de su trabajo, el pueblo pasó de la pobreza extrema a ser un modelo de turismo rural, economía colaborativa y producción

⁸ Trabajo gratuito para un bien común.

⁹ Palabra Quichua que se traduce como "Hijos del viento"

agroindustrial. Su historia y legado continúan inspirando no solo a la comunidad de Salinas, sino a muchos en Ecuador y el mundo.

A pesar de los grandes logros alcanzados, el Padre Polo siempre expresó una preocupación: que su misión espiritual no se viera eclipsada por el desarrollo económico. Consideraba que el crecimiento material de Salinas debía ir acompañado de un crecimiento espiritual, y lamentaba que el pueblo se identificara más con su progreso económico que con el mensaje del Evangelio, el cual fue su principal motivación desde el inicio de su labor.

Hasta el día de hoy, el trabajo del Padre Antonio Polo sigue siendo un pilar fundamental en el desarrollo y bienestar de Salinas de Guaranda, y su historia continúa viva en cada uno de los proyectos que se mantienen activos en la comunidad.

Para explicar de manera más accesible la historia de Salinas de Guaranda, el Padre Antonio Polo ha desarrollado un enfoque gráfico utilizando la ilustración del colibrí. Este símbolo es clave para desvelar el "secreto de Salinas", representando visualmente los procesos y la evolución de la comunidad. A través de esta metáfora del colibrí, Polo logra responder a las numerosas preguntas que surgen entre los visitantes que llegan a Salinas, creando una narrativa que explica cómo esta localidad ha alcanzado su desarrollo social y económico, de manera clara y simbólica.

Reseña de La laguna de los sueños.

"La laguna de los sueños" es una obra literaria del Padre Antonio Polo, un sacerdote profundamente comprometido con el desarrollo de la comunidad de Salinas de Guaranda, Ecuador. El libro no solo narra historias y experiencias personales, sino que también ofrece

reflexiones espirituales y sociales basadas en su vida en este rincón de los Andes ecuatorianos. Escrito durante la pandemia y publicado en el año 2021.

La obra está impregnada de la visión de Polo sobre la importancia del trabajo comunitario, la fe y la solidaridad como motores de transformación social. A través de sus relatos, el lector es invitado a explorar las montañas, las lagunas y los paisajes únicos de Salinas, que funcionan como metáforas de los sueños, desafíos y esperanzas de sus habitantes. Cada capítulo revela un aspecto de la vida diaria en Salinas, ya sea desde el prisma del trabajo agrícola, la organización comunitaria o los retos que enfrenta el pueblo para alcanzar el bienestar común.

Uno de los temas centrales de "La laguna de los sueños" es la idea de que los sueños personales y colectivos solo pueden hacerse realidad mediante el esfuerzo conjunto y el compromiso con el bien común. El autor utiliza la imagen de una laguna como símbolo de paz, profundidad y reflexión espiritual, conectando el espacio físico con el ámbito de los sueños y deseos más íntimos del ser humano.

El estilo de escritura del Padre Antonio es sencillo pero lleno de significado, reflejando su humildad y su amor por la comunidad. El libro se convierte en un testimonio tanto de su obra pastoral como de su visión de un desarrollo económico y social sostenible basado en la cooperación y la autogestión. Para aquellos interesados en la espiritualidad, la vida comunitaria y el desarrollo social desde una perspectiva ética, "La laguna de los sueños" ofrece un ejemplo inspirador y lleno de esperanza.

Es una lectura que no solo ilumina la historia de Salinas, sino que también brinda lecciones universales sobre la importancia de los valores humanos en la construcción de un futuro mejor.

Figura 14: Portada del libro “La laguna de los sueños”



Fuente: Abya Yala UPS, 2021.

3.2.2. Capítulo II: Cortometraje & Herramientas de publicidad

El cortometraje se a convertido en un instrumento para comunicar valores sociales, según (Cea, 2015) es el alma de expresión del artista, su punto de partida, el inicio de aquello que el autor pretende contar, la esencia de la actividad cinematográfica, y con frecuencia son historias que representan realidades sociales que viven los propios espectadores.

El cortometraje es una producción audiovisual con una duración que oscila entre uno a veinte minutos. Se diferencia del largometraje principalmente por su brevedad. Uso de una narrativa condensada, un desarrollo rápido de personajes y tramas, así como un enfoque en un tema o idea principal sin mucha dilatación en subtramas.

Según Meier (2023) el cortometraje debería verse como “cine breve” que vive de la reducción y la economía de recursos pero que al mismo tiempo tiene una riqueza y diversidad temática y formal para emocionar, narrar y significar. La búsqueda de la expresión audiovisual breve impacta por su capacidad de expresar todo tipo de inquietudes, problemas y posturas frente a la vida, la sociedad y el mundo.

La historia del cine empezó con el cortometraje. Los cortometrajes fueron una de las primeras formas de cine, ya que las primeras producciones cinematográficas como las de los hermanos Lumière eran cortos. Explica cómo, con el avance de la tecnología y la creciente demanda de entretenimiento, el cine de larga duración empezó a dominar la industria, mientras que los cortometrajes pasaron a ser utilizados para fines experimentales, educativos o promocionales.

Los cortometrajes han sido tradicionalmente un medio para directores emergentes de probar nuevas técnicas, estilos y narrativas, ya que su menor duración reduce costos y

riesgos. Además de ser una herramienta creativa, los cortometrajes permiten a cineastas noveles hacerse un nombre en la industria cinematográfica. Han servido como carta de presentación para directores que luego hicieron largometrajes exitosos.

Los cortometrajes a menudo abordan temas sociales, políticos o culturales de manera concisa y potente. Permiten la experimentación y exploración de temas que, a veces, no tienen espacio en el cine comercial. Además de su función narrativa, los cortometrajes se han utilizado con fines educativos y documentales, particularmente en las escuelas y festivales.

Tipos de Cortometrajes

- Narrativo: Ficción con una estructura tradicional de historia (inicio, nudo, desenlace).
- Experimental: Cortos que rompen con las convenciones tradicionales de narrativa audiovisual.
- Documental: Cortometrajes que exploran temas de la realidad, hechos o eventos.
- Animación: Uso de diferentes técnicas de animación para contar historias.

Cortometrajes en la Era Digital

Hoy en día, los cortometrajes tienen una plataforma de difusión sin precedentes gracias a internet. Plataformas como YouTube, Vimeo, y festivales en línea permiten que cortos independientes alcancen una audiencia global. Streaming, crowdfunding y festivales en línea han democratizado el acceso a la producción y visualización de cortometrajes. Los cortometrajes son una parte integral de festivales de cine, como el Festival de Cannes y Sundance, donde a menudo se premian las mejores obras en este formato.

El crowdfunding es un método de financiación colectiva en el que una persona, empresa o entidad recauda fondos para un proyecto o iniciativa a través de pequeñas contribuciones de un gran número de personas, generalmente utilizando plataformas en línea. Los proyectos pueden ser de diversos tipos, como emprendimientos, iniciativas sociales, productos tecnológicos, producciones artísticas (películas, música, libros), entre otros.

Existen diferentes tipos de crowdfunding, cada uno con diferentes enfoques y expectativas de retorno para los contribuyentes:

- Crowdfunding de donaciones: Los colaboradores no esperan recibir nada a cambio de su aportación; lo hacen para apoyar una causa o proyecto que les interese.
- Crowdfunding de recompensa: Los colaboradores reciben algún tipo de recompensa no monetaria (como productos, servicios, o acceso exclusivo) a cambio de su contribución.
- Crowdfunding de inversión: Los contribuyentes reciben una participación o acciones en el proyecto o empresa en la que invierten.
- Crowdfunding de préstamos: Los colaboradores prestan dinero al proyecto, con la expectativa de que se les devuelva con intereses.

Este método democratiza la financiación, permitiendo que personas comunes apoyen ideas que les parezcan valiosas y dándoles a los creadores acceso a una fuente de financiamiento que no requiere de inversores tradicionales o préstamos bancarios.

3.2.2.1. El Storytelling en la Producción Audiovisual

El storytelling, o arte de contar historias, ha sido una de las formas más antiguas y poderosas de comunicación humana. En el ámbito audiovisual, el storytelling se refiere al uso de elementos narrativos y visuales para transmitir mensajes, emociones o valores a una audiencia específica. Según Gottshchall (2012) el storytelling es una herramienta fundamental en la construcción de significados, ya que las personas procesan y recuerdan mejor la información cuando se presenta en forma de narrativa. En este sentido, el storytelling tiene un valor esencial en la producción audiovisual, ya que permite que los espectadores conecten emocionalmente con los contenidos, facilitando así la transmisión del mensaje deseado.

Elementos clave del storytelling audiovisual.

El storytelling en el cine y la producción audiovisual se apoya en diversos elementos que permiten construir una historia coherente y emocionalmente efectiva. Según Seger (2010), los componentes esenciales del storytelling incluyen:

- **Personajes:** Los personajes son los vehículos a través de los cuales el espectador experimenta la historia. Deben ser complejos, realistas y estar bien desarrollados para que la audiencia pueda identificarse con ellos y sus conflictos.

- **Conflicto:** Toda historia necesita un conflicto o un desafío que los personajes deban superar. El conflicto puede ser interno, como una lucha emocional, o externo, como un enfrentamiento físico o social.

- Trama: La trama es el conjunto de eventos que forman la estructura de la historia. Es el “cómo” se cuenta la historia, organizando las acciones en una secuencia lógica y emocionalmente atractiva.

- Mensaje: El storytelling audiovisual no solo debe entretener, sino también transmitir un mensaje claro. Este mensaje puede ser explícito o implícito, pero siempre debe estar presente para que el espectador se lleve una reflexión o lección.

El impacto del storytelling en el ámbito publicitario

En la publicidad, el storytelling ha ganado terreno como una herramienta eficaz para generar conexiones emocionales con los consumidores. Según Fog, Budtz, y Yakaboylu (2005), las marcas que utilizan storytelling para comunicar sus valores son más memorables y logran un mayor nivel de identificación entre los consumidores. Las narrativas construidas en torno a la misión y valores de una marca pueden transformar simples anuncios en relatos que capturan la atención y generan lealtad.

En la producción audiovisual publicitaria, como en el caso de los cortometrajes, el storytelling permite construir una narrativa visual que no solo informa, sino que también evoca emociones profundas. Escudero (2016) explica que, cuando se cuenta una historia convincente en un anuncio, las audiencias no solo reciben el mensaje del producto, sino que también viven una experiencia. Esta inmersión emocional refuerza el vínculo entre la marca y el espectador, haciendo que el mensaje sea más efectivo y duradero.

Storytelling y nuevas tecnologías: la era digital

El avance de las tecnologías digitales ha transformado la forma en que se desarrolla y distribuye el storytelling audiovisual. El auge de plataformas como YouTube, Instagram y TikTok ha dado lugar a un nuevo tipo de narración visual, donde las historias deben adaptarse a formatos más cortos, con alta capacidad para captar la atención rápidamente.

En este contexto, Jenkins (2006) propone el concepto de transmedia storytelling, en el cual una narrativa es contada a través de múltiples plataformas y medios, creando una experiencia más rica y multidimensional para los consumidores. Por ejemplo, en una producción audiovisual que busca promover el turismo comunitario, una historia puede comenzar con un cortometraje, pero expandirse en redes sociales con videos adicionales, imágenes detrás de cámaras o relatos interactivos. Esta convergencia de medios permite que la audiencia participe de manera más activa en la historia, creando una experiencia inmersiva.

El storytelling en el cortometraje sobre Salinas de Guaranda

En el contexto del cortometraje promocional sobre Salinas de Guaranda, el storytelling juega un papel crucial para comunicar la historia de un pueblo cuya identidad se basa en la solidaridad, el trabajo comunitario y el desarrollo sostenible. La narrativa no solo busca mostrar las bellezas naturales y los atractivos turísticos del lugar, sino también capturar el espíritu de servicio y comunidad que ha permitido su progreso.

El uso de un personaje central, el Padre Antonio Polo, como hilo conductor de la historia, refuerza la conexión emocional entre la audiencia y la narrativa. A través de su voz en off, se cuentan relatos sobre los orígenes de la comunidad, las luchas y logros de sus habitantes, y su visión para el futuro. Este enfoque no solo comunica un mensaje visualmente atractivo, sino que también deja una impresión emocional en la audiencia, invitándola a conocer y apoyar el legado de Salinas de Guaranda.

El storytelling es una herramienta poderosa en la producción audiovisual, ya que permite no solo informar, sino también generar una conexión emocional entre la narrativa y la audiencia. En el ámbito publicitario y promocional, como en el caso del cortometraje sobre Salinas de Guaranda, el storytelling permite comunicar valores profundos y generar un impacto duradero. Con el apoyo de nuevas tecnologías y plataformas digitales, el futuro del storytelling audiovisual sigue evolucionando, ofreciendo oportunidades para contar historias más ricas y complejas que resuenen con audiencias cada vez más amplias.

3.2.2.2. Adaptaciones Literarias al Cine

Las adaptaciones literarias al cine son un proceso creativo en el que una obra escrita, ya sea una novela, un cuento, una obra de teatro o incluso un poema, es transformada en un guion cinematográfico. Existen varios tipos de adaptaciones literarias, dependiendo del

grado de fidelidad al material original y las modificaciones que se hagan para ajustarse a las necesidades del cine.

1. Adaptación fiel o directa

En este tipo de adaptación, se respeta de manera rigurosa la estructura, los personajes y el argumento de la obra original. El cineasta intenta trasladar la historia al formato audiovisual con el menor número de cambios posible, manteniendo la esencia de la narrativa literaria. Ejemplo: *Orgullo y Prejuicio* (2005), basada en la novela de Jane Austen.

2. Adaptación libre

Aquí, el cineasta toma la obra literaria como inspiración y se permite alterar aspectos clave de la historia, personajes o escenarios, incluso situándola en una época o contexto diferente. Aunque se mantiene la premisa general de la obra original, el enfoque es mucho más interpretativo. Ejemplo: *Romeo + Juliet* (1996), de Baz Luhrmann, que traslada la historia de Shakespeare a un contexto moderno.

3. Adaptación interpretativa o parcial

En este caso, algunos elementos esenciales de la obra literaria se mantienen, pero el guion cinematográfico se adapta libremente para ajustarse al formato y las necesidades narrativas del cine. Pueden modificarse subtramas, personajes secundarios o detalles del final, pero sin alejarse por completo de la historia original. Ejemplo: *El Señor de los Anillos* (2001-2003), de Peter Jackson, basada en las novelas de J.R.R. Tolkien, donde algunos personajes y eventos fueron modificados o eliminados para ajustarse a la narrativa cinematográfica.

4. Adaptación condensada

En ocasiones, debido a la duración limitada de una película, es necesario condensar una obra extensa, eliminando subtramas o personajes secundarios para enfocarse en la trama principal. Esto implica seleccionar los elementos más importantes de la obra original para que el guion sea más manejable dentro de la duración estándar de una película. Ejemplo: La Isla del Tesoro (1950), adaptación de la novela de Robert Louis Stevenson.

5. Adaptación expandida

En algunos casos, la adaptación cinematográfica puede añadir elementos que no estaban en la obra original, como nuevas subtramas, personajes o escenas, para enriquecer la historia o dotarla de mayor profundidad emocional o narrativa. Ejemplo: El Hobbit (2012-2014), donde se añadieron personajes y tramas que no estaban presentes en la novela original de J.R.R. Tolkien.

6. Adaptación de "espíritu" o inspiración

En lugar de basarse en los detalles concretos de la trama, los cineastas toman solo el espíritu o el tema central de la obra literaria. La historia puede ser completamente reimaginada o reinterpretada, pero mantiene el mensaje o la atmósfera de la obra original. Ejemplo: Apocalypse Now (1979), basada en El corazón de las tinieblas de Joseph Conrad, donde el escenario cambió de África al sudeste asiático durante la Guerra de Vietnam, pero se mantuvo la exploración de la naturaleza humana y el colonialismo.

7. Adaptación serializada

Cuando una obra literaria es demasiado extensa para ser condensada en una sola película, puede ser adaptada en una serie de películas o una serie televisiva. Esto permite

que se cubran la mayor cantidad de detalles posibles sin sacrificar elementos importantes de la historia. Ejemplo: Harry Potter (2001-2011), que se adaptó en ocho películas para abarcar todos los libros de J.K. Rowling.

8. Adaptación híbrida

En esta categoría, se mezclan varios géneros o estilos en la adaptación, combinando elementos de la obra original con otros totalmente nuevos o tomados de diferentes fuentes. La adaptación puede incorporar referencias intertextuales, parodias o reescrituras que aportan un nuevo enfoque a la obra. Ejemplo: Clueless (1995), que reinterpreta la novela Emma de Jane Austen en un contexto contemporáneo de la cultura juvenil en Beverly Hills.

9. Adaptación modernizada

El guion cinematográfico adapta la obra literaria a un contexto contemporáneo, actualizando los escenarios, la cultura y el lenguaje, pero manteniendo la trama básica y los conflictos centrales de la obra original. Ejemplo: 10 Things I Hate About You (1999), basada en La fierecilla domada de Shakespeare, pero ambientada en un instituto de secundaria en la época moderna.

10. Adaptación transmedi.

En una adaptación transmedia, la obra literaria es adaptada no solo al cine, sino también a otros formatos como videojuegos, cómics o series web. Este tipo de adaptación busca expandir el universo narrativo original a través de múltiples plataformas. Ejemplo: The Matrix (1999), que fue acompañada de cómics, videojuegos y cortometrajes animados que exploraban diferentes aspectos de su historia.

En este proyecto se utiliza una adaptación condensada y guiada por el espíritu del libro *La Laguna de los sueños*.

Lecciones de marketing de El Hobbit

A partir de un estudio de caso basado en la trilogía de *El Hobbit*, podemos analizar cómo se implementaron diversas estrategias para la distribución y comercialización de las películas, con el fin de que sirvan como un ejemplo detallado de estrategias de promoción antes, durante y después de su estreno. Este análisis nos permitirá identificar y seleccionar aquellas estrategias que sean más adecuadas para adaptar e implementar en el contexto de nuestro proyecto, optimizando su difusión y alcance en distintas etapas.

Marketing Offline

El Hobbit colaboro con la cadena de restaurantes Denny's en Estados Unidos. Ellos lanzaron un menú temático presentando comida deliciosa directamente de la Tierra Media como: "El Desayuno del Hobbit", "La Hamburguesa Anillo", y "El Guisado de Carne de Frodo". Los menús también contenían códigos que los fanáticos podían escanear para obtener contenido exclusivo. Además, recibían un paquete de tarjetas intercambiables del *Hobbit* con cada platillo y cada paquete de tarjetas incluía un cupón para su próxima visita a Denny's. Esta colaboración puede parecer extraña a primera vista, pero cuando piensas en cómo los hobbits disfrutaban el desayuno, el almuerzo, el té de la tarde, y las cenas, tiene sentido que un restaurante abierto las 24 horas como Denny's se asocia con *El Hobbit*.

A medida que se acercaba la fecha de lanzamiento de *El Hobbit*, no se podía ir a ningún cine, pasar por ninguna calle o ver cualquier canal de televisión sin ver un anuncio

de la película. El Hobbit también fue presentado en las ediciones de colección de las revistas Rolling Stone y Empire.

Utilizando la publicidad tradicional

El Hobbit fue capaz de poner la mayor cantidad de ojos posibles en sus materiales de marketing. Esta fue sin duda una gran lección de marketing, pues su póster no sólo fue distribuido en línea, sino que también fue plasmado en revistas, paradas de autobús e incluso pintado en un mural gigante en la ciudad de Nueva York.

Por supuesto, el elenco y equipo de El Hobbit, participó en la típica gira de televisión. Apareció en entrevistas tanto en VH1, MTV, Late Night With Jimmy Fallon y muchos otros programas y sitios. Además de las entrevistas y apariciones televisivas, también se presentaron en varias conferencias de prensa y convenciones.

Por ejemplo, en ComicCon, se proyectaron 12 minutos de la película para los fanáticos que se presentaron en el panel del Hobbit. Después del panel hubo tiempo suficiente para preguntas y respuestas con Peter Jackson, Andy Serkis, Sir Ian McKellen, Martin Freeman y otros miembros del elenco. La presencia de El Hobbit en ComicCon logró crear expectativas alrededor de la película.

Mercadotecnia

Hoy en el mercado existen una infinidad de productos de la película, desde muñecos, playeras, hasta legos basados en el Hobbit, y un videojuego de Lego del Señor de los Anillos.

Sociedad con Nueva Zelanda

Debido a que El Hobbit y El Señor de los Anillos fueron filmadas en Nueva Zelanda, las películas son un atractivo comercial importante para ese país. Nueva Zelanda y El Hobbit se aliaron para promover la película y atraer turistas.

Para empezar, se instaló una escultura enorme de Gollum en el aeropuerto de Wellington en Nueva Zelanda para la promoción. También, se inauguró una versión real de The Green Dragon Inn, un pub que aparece en El Señor de los Anillos.

Marketing Online

Facebook

La página de Facebook de El Hobbit dio otra de las grandes lecciones de marketing, pues los fans con el simple hecho de darle “me gusta” a la página, tuvieron acceso a contenidos exclusivos, regalos, juegos y actualizaciones sobre el progreso de la película mientras se filmaba. Antes de que la película se estrenará se compartieron contenidos exclusivos detrás de cámaras, posters, trailers, imágenes de la película, etc.

La mejor parte de su estrategia de Facebook es que, aunque la película ya fue estrenada, la cuenta no está inactiva, pues todavía hay ventas de DVDs que promover, y sigue ofreciendo a los fans contenido emocionante.

Canal de Youtube

Tal vez esta fue la herramienta más útil para el equipo de marketing de El Hobbit, Youtube les permitió a los fans ver bastantes escenas detrás de cámaras. Los tráiler oficiales

fueron lanzados por Youtube, además de videos de la producción. El canal oficial de Youtube de El Hobbit trabajó mano a mano con el canal personal de Peter Jackson para promocionar la película. Por supuesto, no se limitaron a subir los videos y a esperar a que la gente los viera. Todo lo que fue publicado en Youtube fue promovido en Facebook, Twitter, en el sitio oficial y en el blog.

Publicidad Editorial

Durante la campaña promocional no se podía navegar en línea sin cruzarte con un artículo sobre El Hobbit. En particular, Warner Bros utilizó editoriales en línea para atacar a los fans con el soundtrack de la película. Primero lanzaron una canción del soundtrack, “Song of the Lonely Mountain” de Neil Finn, en RollingStone. Un día después, los fans podían escuchar todo el soundtrack en Empire.

Por supuesto que no termina ahí. El contenido editorial en línea jugó un papel fundamental para poner al tanto a los fans sobre las tomas detrás de escena y en ayudarlos a conocer al elenco y equipo de El hobbit.

Blog de la Película

Un importante impulsor de la película fue su blog oficial. El blog sirvió como voz de todas las notas y comunicados de prensa del Hobbit. En el blog se presentaron todos los videos de producción, tráilers, imágenes del estreno mundial, posters y todas las demás noticias relacionadas con El Hobbit. Básicamente fue un punto de encuentro para los fans que querían conocer todos los detalles sobre la película antes de su lanzamiento.

Sitio Web Oficial

Lo último, pero no menos importante, es el sitio web de El Hobbit. Además de todas las fotos, vídeos, descargas e información que los fans pudieran querer, el sitio también ofrece juegos y actividades interactivas y llenas de diversión, contenido visualmente cautivador para atraer a los fans de El Señor de los Anillos y El Hobbit. (Ortega, 2023)

Creación de identidad de marca mediante un cortometraje, uniendo conceptos de branding con la narrativa audiovisual

Definición de Identidad de Marca

Es la representación visual, emocional y conceptual de una empresa o producto. Es lo que define cómo una marca quiere ser percibida por el público y cómo se distingue de sus competidores. Los componentes clave de la identidad de marca son el nombre, logotipo, colores, tono de comunicación, valores y promesa de la marca. Esta identidad debe ser coherente y reflejar lo que la marca representa en cada una de sus expresiones.

El Cortometraje como Herramienta para Crear Identidad de Marca

Los cortometrajes permiten contar historias visuales que conectan emocionalmente con el público. A través de personajes, situaciones y conflictos, se puede transmitir la personalidad de la marca y sus valores fundamentales. Tienen la capacidad de evocar emociones de manera concisa y efectiva, lo cual es clave para crear conexiones duraderas con los espectadores. Esto ayuda a que el público asocie ciertos valores y sentimientos con la marca.

A través de una narrativa breve, pero potente, un cortometraje puede posicionar una marca en la mente del consumidor de manera memorable. El storytelling debe estar alineado con los pilares de la identidad de la marca para generar coherencia y autenticidad.

Pasos para Crear una Identidad de Marca a través de un Cortometraje

- o Definir el mensaje central de la marca: Antes de crear el cortometraje, es fundamental tener claro qué es lo que la marca quiere comunicar. ¿Cuál es su misión? ¿Qué la diferencia de otras marcas? Este mensaje debe ser el eje del cortometraje.
- o Desarrollar una historia coherente con los valores de la marca: La narrativa del cortometraje debe estar alineada con la filosofía y la imagen de la marca. Por ejemplo, una marca que promueve la sostenibilidad podría centrarse en una historia que enfatice el respeto por el medio ambiente o prácticas responsables.
- o Creación de personajes que representen la personalidad de la marca: Los personajes en el cortometraje deben reflejar los valores de la marca. Por ejemplo, si la marca promueve innovación, los personajes podrían ser pioneros o personas que desafían lo establecido.
- o Definir el tono y estilo visual del cortometraje: El estilo visual y el tono del cortometraje deben estar alineados con la identidad visual de la marca (colores, tipografía, estética general). Si la marca es moderna y minimalista, el cortometraje debe reflejar esa estética.
- o Selección de canales de distribución: Decidir dónde y cómo se distribuirá el cortometraje es fundamental. Las plataformas digitales como YouTube, redes

sociales o el sitio web oficial de la marca pueden ser estratégicamente utilizadas para llegar al público objetivo.

Beneficios de Utilizar un Cortometraje para Crear Identidad de Marca

- o Diferenciación en el mercado: Un cortometraje bien realizado permite que la marca destaque en un mercado saturado, mostrando no solo sus productos o servicios, sino también su propósito y visión a largo plazo.
- o Mayor conexión emocional con el público: Al contar una historia significativa, los espectadores pueden sentir empatía hacia los personajes y las situaciones presentadas, creando una relación emocional que refuerza la lealtad hacia la marca.
- o Capacidad viral: Los cortometrajes, especialmente aquellos con un mensaje fuerte y bien ejecutado, pueden volverse virales, aumentando la exposición de la marca de manera orgánica.
- o Construcción de comunidad: Los cortometrajes pueden inspirar conversaciones y generar una comunidad alrededor de la marca, donde los consumidores se sienten parte de algo más grande que solo un producto o servicio.

Ejemplos Exitosos de Identidad de Marca a Través de Cortometrajes

Nike: "Just Do It" a través de narrativas inspiradoras: Nike ha usado cortometrajes para resaltar historias de atletas que superan adversidades, lo que refuerza su mensaje central de perseverancia y autosuperación.

Apple: Creatividad e Innovación: Los cortometrajes de Apple suelen destacar la innovación y creatividad, no solo a través de sus productos, sino también en la forma en que cuentan historias que resuenan emocionalmente con su audiencia.

Coca-Cola: Optimismo y Felicidad: Coca-Cola ha utilizado cortometrajes que reflejan emociones positivas como la felicidad y la unión, lo que fortalece su identidad como una marca que promueve alegría y momentos compartidos.

Consideraciones para la Producción del Cortometraje

- o Coherencia de marca: Asegurarse de que todos los elementos del cortometraje (historia, tono, visuales, música) sean coherentes con la identidad de la marca.
- o Duración adecuada: Aunque los cortometrajes pueden variar en duración, es importante mantener el mensaje conciso y directo para mantener la atención del espectador sin diluir el impacto.
- o Alineación con el público objetivo: El cortometraje debe estar diseñado para resonar con el público objetivo de la marca, utilizando referencias, estéticas y temas que conecten con sus intereses y valores.

Investigación y Análisis

Levantamiento de Datos Bibliográficos: Recoge datos mediante la revisión de información disponible sobre el turismo en la zona.

Análisis de la Competencia: Estudia otras marcas turísticas de destinos similares para identificar oportunidades de diferenciación.

Definición del Público Objetivo: Establece el perfil de los visitantes que quieres atraer (edad, intereses, nivel económico, motivaciones).

Conceptualización de la Marca

Valores y Personalidad de la Marca: Define los valores clave que representarán la marca, como autenticidad, sostenibilidad, cultura local, etc.

Propuesta de Valor Única (PVU): Establece lo que hace a Salinas de Guaranda un destino diferente. Puede ser el paisaje, la cultura, la tradición de la producción local, etc.

Narrativa de Marca: Crea una historia envolvente que conecte emocionalmente con el público y esté alineada con el cortometraje. La historia debe transmitir lo que Salinas de Guaranda ofrece y lo que representa.

Creación de la Identidad Visual

Logotipo y Símbolos: Se diseñará un logotipo que represente la esencia del lugar. El diseño puede inspirarse en elementos naturales o culturales de Salinas de Guaranda.

Paleta de Colores: Selecciona colores que reflejen la atmósfera del sitio, como tonos que representan la naturaleza, la montaña, la sal o los productos locales.

Tipografía: Elige una tipografía que se ajuste al estilo y tono de la marca.

Desarrollo de Material Promocional

Cortometraje Promocional: Edita el cortometraje para que resalte los principales atractivos turísticos, y asegúrate de que esté alineado con los valores de la marca.

Fotografía y Videos Complementarios: Toma fotografías y graba videos adicionales que puedan ser usados en campañas de redes sociales y páginas web.

Diseño de Material Gráfico: Desarrolla folletos, banners, souvenirs y otros productos físicos que lleven el logotipo y los elementos visuales de la marca.

Estrategia de Marketing Digital

En este caso en lugar de crear nuevas cuentas de redes sociales, la promoción se potenciará al promocionar el cortometraje a partir de las redes sociales de Alejandro Vásconez, el cual ya tiene una comunidad. El material principal se adaptará al formato de las redes sociales para su difusión.

Lanzamiento y Promoción

Evento de Lanzamiento: El evento de presentación será la última plenaria además de una presentación en el museo de Salinas llamado Salinas Yuyay.

Difusión en Medios Locales e Internacionales: Además se solicitará una entrevista en la radio comunitaria “El Salinerito” para hablar de proceso y lanzamiento de la creación del audiovisual.

Participación en Ferias y Eventos Turísticos: Es una opción aunque primero se gestionará una alianza estratégica con alguna organización de Salinas para que se pueda ejecutar una presentación en eventos turísticos nacionales e internacionales para atraer nuevos visitantes.

3.2.3. Capítulo III: Técnicas Audiovisuales

Dentro del proyecto audiovisual, la principal innovación será la utilización de drones de alta velocidad, cuya movilidad y precisión recrearán el vuelo ágil y ligero del colibrí, un elemento simbólico y fundamental en nuestro relato. Este recurso tecnológico no solo permitirá capturar tomas dinámicas e inmersivas de los paisajes de Salinas de Guaranda, sino que también reflejará la esencia del colibrí como símbolo de la conexión entre la naturaleza, la espiritualidad y la agilidad del espíritu humano en búsqueda de sus sueños. El vuelo del colibrí se convierte así en una metáfora visual que entrelaza la narrativa del cortometraje con la belleza y energía del entorno, resaltando la armonía entre tradición, modernidad y la naturaleza.

FPV

La técnica del **FPV** (First Person View) en el cine es una forma innovadora de filmación aérea que utiliza drones pequeños y ágiles para capturar imágenes desde una perspectiva en primera persona. Esta técnica ofrece una experiencia visual única y envolvente, ya que el piloto controla el dron a través de gafas o pantallas que transmiten en tiempo real lo que la cámara del dron está viendo, proporcionando una sensación de vuelo en primera persona. En este proyecto se utilizará el Avata Dos de DJI¹⁰, que será pilotado con Edison Lisintuña creador de contenido que se unirá al equipo de operarios de cámara.

¹⁰ DJI: Es una empresa de tecnología china con fábricas distribuidas en todo el mundo. La empresa es mundialmente conocida por sus vehículos aéreos no tripulados (comúnmente llamados "drones"), también diseña y fabrica giroscopios de cámara, cámaras de acción, estabilizadores de cámara, plataformas de vuelo, sistemas de propulsión y de control de vuelo.

Figura 15: FPV Avata 2 de la empresa DJI.



Fuente: www.dji.com

Características del FPV en cine:

1. Perspectiva inmersiva: A diferencia de los drones tradicionales, que suelen moverse con mayor estabilidad y suavidad, los drones FPV permiten capturar secuencias rápidas, dinámicas y cercanas al objeto o paisaje, simulando la sensación de estar volando.
2. Agilidad y maniobrabilidad: Los drones FPV son mucho más ligeros y rápidos, lo que les permite moverse por espacios reducidos o realizar maniobras extremas, como giros cerrados, acrobacias, o seguir de cerca objetos en movimiento a gran velocidad.
3. Planos innovadores: Los cineastas pueden capturar tomas inusuales y dinámicas, como seguir a un corredor a través de un bosque, volar a través de ventanas estrechas, o pasar rápidamente entre edificios o estructuras naturales.
4. Acción en tiempo real: La técnica FPV es ideal para escenas de acción, deportes extremos o situaciones donde se necesita una cámara que pueda seguir objetos a gran velocidad o realizar movimientos que imitan la adrenalina y energía del momento.

Ventajas del FPV en la producción cinematográfica:

- Mayor creatividad: Ofrece a los directores y cinematógrafos una nueva forma de explorar la narrativa visual, creando secuencias emocionantes y únicas.
- Eficiencia en el rodaje: Los drones FPV pueden filmar planos que antes requerían equipos complejos, como grúas o helicópteros, y lo hacen con mayor rapidez y menor costo.
- Flexibilidad: Permite capturar tomas en lugares difíciles de alcanzar o peligrosos, sin arriesgar la integridad de los actores o el equipo de filmación.

Ejemplos en la industria:

La técnica FPV ha sido utilizada en comerciales, videos musicales, películas de acción y deportes extremos. Una de las aplicaciones más destacadas es el uso de drones FPV en tomas de persecución o seguimiento, simulando la velocidad y fluidez de los movimientos rápidos. Por ejemplo, en películas de acción como The Matrix Resurrections o en escenas de deportes extremos, el FPV proporciona una intensidad y dinamismo que otros métodos no pueden replicar.

Krea.IA

Es una aplicación de generación de imágenes basada en inteligencia artificial (IA) que ha ganado popularidad en el mundo hispanohablante, particularmente en Ecuador. Desarrollada por la empresa local Kreab, Krea.IA se enfoca en la creación de imágenes a partir de descripciones textuales, utilizando redes neuronales avanzadas, como las de tipo transformer, que permiten interpretar texto y convertirlo en representaciones visuales.

Características Principales de Krea.IA

1. Generación de Imágenes a partir de Texto:

Los usuarios pueden escribir descripciones detalladas o simples, y la IA generará imágenes basadas en esas descripciones. Esto permite a creativos, diseñadores, publicistas y aficionados crear arte digital de manera rápida y con alta personalización.

2. Foco en la Comunidad de Habla Hispana:

A diferencia de otras plataformas similares como DALL·E o MidJourney, Krea.IA tiene un enfoque más accesible y amigable para la comunidad hispanohablante, proporcionando una interfaz en español y adaptada a las necesidades culturales y estéticas de sus usuarios.

3. Modelos Entrenados en Diversidad Cultural:

La IA de Krea.IA ha sido entrenada con conjuntos de datos que incluyen referencias culturales, artísticas y estéticas relevantes para América Latina y otras regiones hispanohablantes. Esto permite generar imágenes que resuenan mejor con las sensibilidades locales y las expresiones artísticas de estas áreas.

4. Interfaz Sencilla y Accesible:

La plataforma ofrece una interfaz intuitiva y fácil de usar, permitiendo que tanto usuarios experimentados como principiantes puedan crear imágenes sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados.

5. Aplicaciones Creativas y Comerciales:

Krea.IA se utiliza en una variedad de contextos: desde la creación de contenido para redes sociales, desarrollo de proyectos audiovisuales, arte conceptual, hasta para publicidad y marketing. Su versatilidad permite generar desde ilustraciones fantásticas hasta imágenes realistas.

Krea.IA es una de las aplicaciones de generación de imágenes con IA que busca democratizar el acceso a herramientas tecnológicas de alta calidad para la creación visual. En un mercado donde grandes actores como OpenAI y Google dominan el campo, Krea.IA ofrece una alternativa con identidad propia, alineada con las necesidades y valores del mundo hispano.

Guía para Generar Imágenes, Videos y Animaciones con KreaAI.

1. Registro y Acceso

1.1. Crear una cuenta:

- Ingresa al sitio web oficial de KreaAI (<https://krea.ai/>) y regístrate.
- Configura tu perfil con detalles relevantes, como tus intereses en diseño, arte digital y proyectos audiovisuales.

1.2. Acceso a herramientas premium (opcional):

- Si deseas mayor calidad o funcionalidad, evalúa sus planes de suscripción.

2. Configuración Inicial del Proyecto

2.1. Establecer objetivos:

- Define qué necesitas generar:
 - Imágenes (paisajes de Salinas, comunidad, productos locales).
 - Videos (recorridos virtuales, storytelling visual).
 - Animaciones (ilustraciones dinámicas para conceptos culturales o históricos).

2.2. Crear un “mood board” visual:

- Recopila referencias visuales, como fotografías del lugar, colores característicos, y estilos artísticos. Esto te servirá para dar contexto al modelo.

3. Generación de Imágenes

3.1. Configurar el Prompter:

- Escribe descripciones detalladas para que KreaAI entienda tus necesidades:

-Ejemplo: “Una vista aérea de las montañas andinas de Salinas de Guaranda, iluminada por el amanecer, con casas comunitarias al fondo. Estilo hiperrealista.”

3.2. Selección de Estilo:

- Escoge el tipo de arte:
- Hiperrealismo.
- Estilo digital.
- Ilustración inspirada en técnicas tradicionales.

3.3. Pruebas y Ajustes:

- Genera varias versiones, ajustando las descripciones según sea necesario.
- Descarga las imágenes en alta resolución para incluirlas en tu tesis.

4. Creación de Videos

4.1. Cargar referencias:

- Si tienes clips de dron o paisajes grabados previamente, súbelos a KreaAI para que sirvan como base de estilo.

4.2. Generación automática:

- Describe el video que necesitas:
- Ejemplo: “Un recorrido aéreo fluido sobre Salinas de Guaranda, resaltando fábricas locales y montañas.”
- Usa las herramientas de edición dentro de KreaAI para añadir transiciones suaves y efectos.

4.3. Exportación:

- Asegúrate de exportar en formatos compatibles con tus editores de video (MP4, MOV)

5. Creación de Animaciones

5.1. Diseño de personajes o elementos visuales:

- Si necesitas personajes o ilustraciones animadas (como un colibrí representando la historia del pueblo), utiliza las herramientas de ilustración de KreaAI.

5.2. Secuencias animadas:

- Define movimientos específicos:
 - Ejemplo: “Un colibrí vuela sobre las montañas, destacando el logotipo de Salinas de Guaranda al final.”
- Genera los fotogramas automáticamente y configura la fluidez.

3. Integración con software de edición:

- Exporta las animaciones como secuencias (GIF, MP4) y éditalas en programas como Adobe Premiere.

6. Integración en la Tesis

6.1. Inserta imágenes:

- Utiliza imágenes generadas para ilustrar capítulos relacionados con el legado cultural, fábricas locales y paisajes.

6.2. Incorpora videos:

- Incluye videos en presentaciones interactivas o como recursos complementarios.

6.3. Usa animaciones:

- Integra animaciones en diapositivas o como elementos destacados en publicaciones digitales.

7. Fuentes y Créditos

7.1. Cita KreaAI en la tesis:

- Ejemplo: "Las imágenes y animaciones fueron generadas utilizando KreaAI, un software de inteligencia artificial especializado en diseño gráfico y producción multimedia."

7.2. Referencias adicionales:

- Si usaste imágenes de dominio público o modificaste resultados, menciónalo en un apartado de créditos.

8. Consejos Adicionales

- Pruebas iniciales: Antes de comprometerte con un estilo, experimenta con diferentes configuraciones para encontrar el tono adecuado.

- Revisión constante: Asegúrate de que los resultados sean coherentes con el mensaje y la estética.

- Colaboración: Invita a colegas o asesores a revisar las creaciones para obtener retroalimentación.

- Si vas utilizar imágenes de archivo necesitas tener la imagen bien contrastada y optimizada antes de ingresar a la plataforma para que esta sea intervenida con IA

Elipsis

Las elipsis en el cine son un recurso narrativo clave que permite omitir información o saltar en el tiempo, ofreciendo al espectador la posibilidad de completar los huecos narrativos mediante su propio razonamiento o interpretación. A diferencia de la literatura, donde las elipsis pueden expresarse explícitamente a través del lenguaje, en el cine se manifiestan visualmente, a través de la edición y la omisión deliberada de escenas o eventos.

El uso de la elipsis tiene varios propósitos en la narrativa cinematográfica. En primer lugar, permite condensar la trama, eliminando escenas que no son esenciales para el desarrollo principal de la historia o que podrían ralentizar el ritmo de la película. Esto es especialmente útil en historias complejas que abarcan largos periodos de tiempo o múltiples subtramas. Mediante el uso de la elipsis, el cineasta puede saltar de un evento a otro sin necesidad de mostrar cada paso intermedio, confiando en que el espectador entenderá los cambios ocurridos fuera de la pantalla.

Otra función de la elipsis en el cine es generar tensión o sorpresa. Al omitir información clave, el director puede crear un vacío narrativo que será revelado más adelante, invitando al espectador a anticipar lo que ocurrió en ese tiempo no mostrado. Esto es común en géneros como el thriller, donde las elipsis se utilizan para ocultar detalles de la trama que luego serán cruciales para su resolución.

En cuanto a su implementación técnica, la elipsis en el cine se realiza a menudo mediante cortes bruscos o transiciones sutiles que indican el paso del tiempo. Un ejemplo clásico es la elipsis temporal, donde el montaje pasa de un evento a otro más adelante en el tiempo, sin mostrar los momentos intermedios. Este recurso puede implicar meses, años o incluso décadas en el transcurso de una película, dependiendo de la estructura narrativa.

Es relevante también destacar que las elipsis pueden estar vinculadas a los estados emocionales o psicológicos de los personajes. En estos casos, los saltos temporales o espaciales pueden reflejar la percepción subjetiva de un personaje, sugiriendo que lo que se omite no tiene relevancia para el individuo o que su mente está fragmentada por algún trauma o experiencia. Esto aporta una dimensión adicional al uso de la elipsis, ya que no solo afecta el ritmo de la película, sino también la manera en que el público experimenta la historia.

Elipsis temporal

Es la más común y se utiliza para saltar periodos de tiempo sin mostrar lo que ocurre en ese intervalo. Por ejemplo, se puede pasar de un personaje siendo niño a su etapa adulta, o de una escena de día a una de noche, dejando que el espectador infiera lo sucedido en el medio. La elipsis crea una economía narrativa al reducir el tiempo de exposición y avanzar rápidamente en la historia.

Elipsis narrativa

El narrador decide qué mostrar y qué dejar fuera, lo cual permite saltos narrativos. Este tipo de elipsis se puede emplear para sugerir algo que ha ocurrido sin representarlo visualmente. Por ejemplo, en un relato de amor, se puede saltar el desarrollo de una relación para centrarse en los momentos más importantes, dejando al espectador deducir lo que ocurrió entre escenas.

Elipsis de acción

Este tipo de elipsis omite pasos intermedios en una secuencia de acción. Por ejemplo, en lugar de mostrar cómo un personaje viaja de un lugar a otro, se pueden obviar las escenas de tránsito y presentar directamente la llegada al destino. De este modo, se simplifica la acción y se mantiene el foco en los puntos narrativos clave.

Función emocional y simbólica

La elipsis también tiene un papel simbólico o emocional. Al no mostrar ciertos eventos, se puede enfatizar la subjetividad de los personajes o el impacto emocional. Este uso, común en el cine de arte y ensayo, fuerza al espectador a interpretar lo que no se muestra, dando lugar a una narrativa más sugestiva.

Uso de la Suite de Adobe en el Proyecto Audiovisual

La suite de Adobe se ha convertido en una herramienta fundamental en el campo del diseño gráfico, la edición de video y la animación. En este proyecto audiovisual basado en La Laguna de los Sueños, se ha utilizado esta suite para potenciar la creatividad y la calidad de la producción. En este capítulo, se describirá cómo se han empleado diferentes aplicaciones de Adobe para llevar a cabo diversas fases del proyecto.

Herramientas Utilizadas

Adobe Photoshop

Photoshop fue fundamental en la etapa de creación de imágenes. Se utilizó para:

Edición de Imágenes: Ajustar y retocar las imágenes generadas por inteligencia artificial. Esto incluyó la corrección de color, eliminación de imperfecciones y mejora de la composición.

Creación de Elementos Gráficos: Se diseñaron elementos gráficos que complementan la narrativa visual, como títulos, subtítulos y elementos decorativos.

Adobe After Effects

After Effects se empleó para dar vida a las imágenes y realizar la animación. Sus aplicaciones incluyen:

Animación de Imágenes: Transformar las imágenes estáticas en animaciones dinámicas, utilizando técnicas de interpolación y efectos visuales.

Composición: Integrar diferentes elementos visuales, como efectos de partículas o transiciones, para crear una narrativa fluida y coherente.

Efectos Especiales: Añadir efectos visuales que enriquezcan la experiencia visual, como simulaciones de humo, luz y movimiento.

Edición de Sonido: Integrar la narración y la música, ajustando niveles de audio y efectos sonoros para crear una atmósfera envolvente.

Integración de la IA en el Proceso Creativo

El uso de la inteligencia artificial en combinación con la suite de Adobe permitió un enfoque innovador en la creación de contenido. Las imágenes generadas a partir de herramientas de IA se mejoraron y animaron utilizando Photoshop y After Effects, estableciendo un ciclo de retroalimentación que potenció la creatividad y el refinamiento de los elementos visuales.

Resultados y Aprendizajes

El empleo de la suite de Adobe ha facilitado un flujo de trabajo eficiente y ha permitido experimentar con diversas técnicas de diseño y animación. Los resultados obtenidos no solo han enriquecido la calidad visual del proyecto, sino que también han proporcionado un espacio para explorar la relación entre la tecnología y el arte.

La integración de la suite de Adobe en este proyecto audiovisual ha sido esencial para alcanzar los objetivos creativos y técnicos planteados. Las herramientas de Adobe no solo han mejorado la calidad del contenido visual, sino que también han ampliado las posibilidades narrativas, permitiendo un enfoque más dinámico y atractivo para el público.

3.3. Grupos objetivos

3.3.1. Público real / usuarios finales

El público real del proyecto audiovisual de Alejandro Vásquez está compuesto principalmente por jóvenes de entre 14 y 40 años, con un enfoque especial en aquellos que pertenecen a su comunidad cercana, como familiares y amigos. Además, se busca captar la atención de los seguidores del autor en sus redes sociales, quienes comparten un interés en las temáticas culturales, espirituales y turísticas de Salinas de Guaranda, así como en los desafíos y oportunidades que enfrenta el pueblo. Este público pertenece al perfil B del consumidor que según el INEC es el segundo estrato y representa el 11,2% de la población investigada.

3.3.2. Público potencial

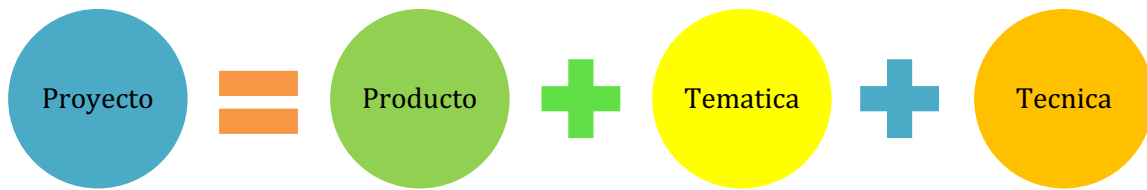
El público potencial del proyecto incluye turistas nacionales e internacionales interesados en visitar Salinas de Guaranda, atraídos por su rica historia, su cultura comunitaria y sus paisajes únicos. Además, se dirige a personas cercanas al Padre Antonio Polo, así como a quienes buscan experiencias auténticas que conecten con el desarrollo sostenible y la espiritualidad del lugar. Este segmento incluye viajeros interesados en turismo comunitario, histórico y religioso, que desean conocer de cerca la influencia del Padre Antonio en la transformación de Salinas y su gente. Este público pertenece al perfil A del consumidor que según el INEC.

3.4. Propuesta de diseño

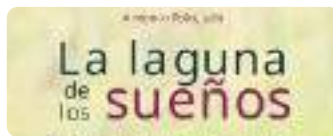
Se elaboró un diagrama estructural propuesto por la tutora de la tesis, Almudena Grandal, con el fin de orientar y facilitar el enfoque y el recorrido del proyecto. Aunque el lugar de desarrollo estaba claramente determinado, Salinas de Guaranda, las ideas iniciales del proyecto eran dispersas y abarcaban diversos enfoques. En sus primeras etapas, el proyecto tendía a enfocarse principalmente en el turismo; sin embargo, su dirección comenzó a consolidarse al centrarse en el libro del Padre Antonio Polo, quien constituye una figura clave y un líder fundamental de la comunidad.

Se decidió, por lo tanto, que el Padre Antonio sería el protagonista del relato, entrelazando su historia personal con la del pueblo. En el libro se identifican varias problemáticas que, dentro del cortometraje, se convierten en los retos a superar. Al mismo tiempo, el libro ofrece una reflexión sobre las posibles soluciones para lo que el autor percibe como un aparente abandono de los valores fundamentales que dieron origen al desarrollo de Salinas. Polo también tiene una visión hacia el futuro, lo que permitió que el cortometraje contara la historia del pasado del pueblo a través de imágenes del presente y el futuro.

Esta narrativa conecta de manera natural con el turismo social, integrando la idea original del proyecto, pero desde una perspectiva diferente. El cortometraje no solo narra la historia del Padre Antonio, sino que también pretende ser un material que muestre las diversas opciones turísticas que ofrece Salinas, al mismo tiempo que aborda sus desafíos futuros. El objetivo final es motivar e inspirar a las nuevas generaciones, que tienen la responsabilidad de continuar con este legado y enfrentar los retos que Salinas deberá superar.



-Cortometraje promocional
-Piezas de diseño
complementarias al
cortometraje.



Basado en la escencia de
Salinas de Guaranda expuesta
en el libro "La laguna de los
sueños" de Antonio Polo, con
un tratamiento historico y
realismo mágico.



Crear una historia que conecte
el presente, pasado y futuro.
Usar técnicas de filmacion
actuales y animación.

Además, se experimentó con la inteligencia artificial para la creación de imágenes con fines de animación. El proceso comenzó con un boceto dibujado a mano, inspirado en un párrafo del libro La Laguna de los Sueños. Posteriormente, se utilizó la aplicación de inteligencia artificial Krea AI para generar una versión preliminar de la imagen, la cual fue sometida a varias modificaciones.

Estas modificaciones se realizaron utilizando herramientas de la suite de Adobe, como Photoshop y After Effects, logrando así un resultado que se aproximó al concepto original definido en el prompt. Este resultado se seguirá perfeccionando conforme avance el proyecto, adaptándose a las necesidades creativas y técnicas que surjan en el desarrollo.

Figura 16: Boceto inspirado en un párrafo del libro La Laguna de los Sueños

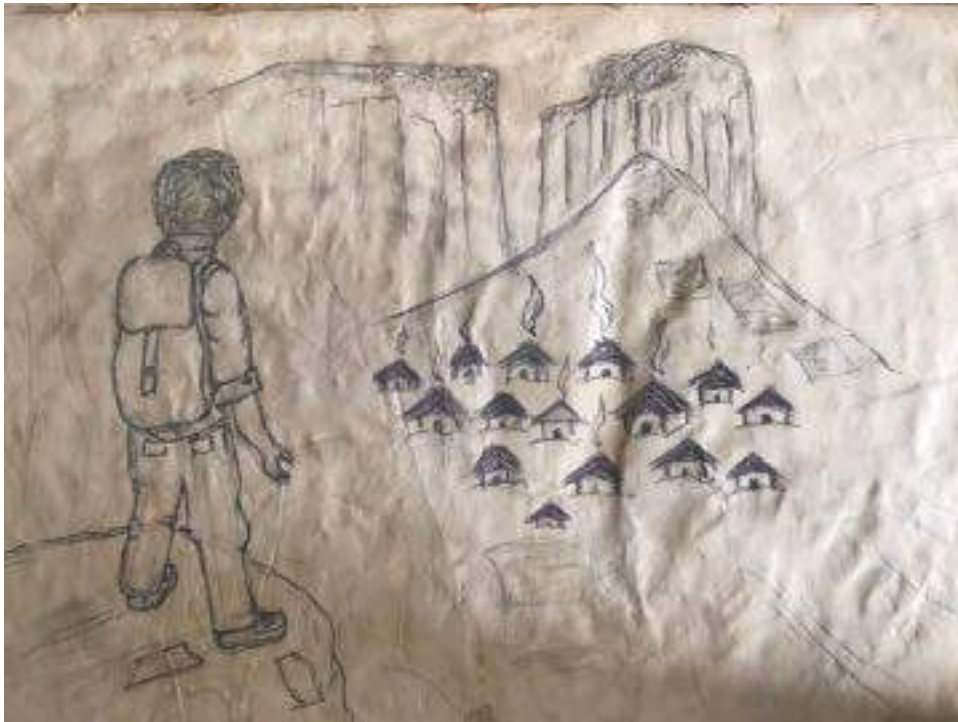


Figura 17: Implementación del boceto en la aplicación de Krea.AI



Figura 18: Modificación de la imagen generada en Adobe Photoshop



También se trabaja en una identidad para el cortometraje diseñando su logo, eslogan y color, utilizando el colibrí y elementos clave como la flora y geografía para la implementación en la iconografía, aunque es una idea provisional se muestra en el documento como constancia de las ideas iniciales.

Figura 19: Boceto del logo inicial del cortometraje



3.5. Diseño en detalle

3.5.1. Aspecto y forma

- o TRATAMIENTO: Mágico, emotivo, con sentido de identidad de Salinas. Hablar del pasado mostrando imágenes del presente y futuro.
- o DURACIÓN: Un video central de entre 5 y 7 min. / 1 a 4 cápsulas de entre 30 y 45 seg. Con extractos del video principal.
- o ENFOQUE: Historia, turismo de aventura, turismo empresarial, turismo comunitario, mensaje final.

Guion Literario.

Acto 1: Introducción – La Llamada a la Aventura.

INT. CASA DEL PADRE ANTONIO – TARDE

Los apagones recientes en Salinas recuerdan al Padre Antonio Polo los primeros años en el pueblo, cuando no había luz ni servicios básicos. Sentado en su escritorio, encendiendo una vela, observa el último rayo de sol filtrarse por la ventana. Abre un cajón, revelando una fotografía de sí mismo en su juventud.

PADRE ANTONIO (EN VOZ BAJA)

(Mirando la fotografía)

“¿Lo hemos hecho bien?”

La fotografía lo transporta al pasado. Imágenes animadas revelan una treintena de chozas dispersas entre montañas, de las cuales sale humo que se eleva como incienso al cielo, como una súplica a Dios por días mejores. Este es el pueblo de Salinas de Guaranda en su estado más humilde, cuando todo comenzó.

EL HUMO SE ELEVA, y el recuerdo se desvanece. La vela sigue ardiendo, pero la llama se consume lentamente mientras el Padre Antonio escribe sus memorias. Vemos el tiempo pasar a través del desgaste de la vela. Finalmente, se apaga, y la habitación queda en oscuridad.

Acto 2: El Viaje – La Aventura Comienza.

EXT. LAGUNA DE LOS SUEÑOS – AMANECER

Con la primera luz del día, el Padre Antonio camina hacia la Laguna de los Sueños. De repente, un colibrí pasa volando cerca de él y comienza a sobrevolar los farallones.

El colibrí vuela alto, observando el entorno. Ve a un intrépido escalador descendiendo por las rocas, luego pasa por encima de jinetes que cabalgan por el valle, y un ciclista que atraviesa a toda velocidad la colina. La cámara sigue el vuelo del colibrí mientras se desplaza por paisajes impresionantes.

El colibrí pasa sobre una eco-aldea, donde una familia está pescando en la laguna. A lo lejos, atletas corren hacia los farallones, buscando su destino. El colibrí sigue su camino, guiando nuestra vista hacia los tesoros escondidos de Salinas.

EXT. CIMA DEL CALVARIO – TARDE

El colibrí llega a la cima del Calvario, donde unos turistas se toman fotos. Desde las alturas, sobrevuela la plaza central, mirando al pueblo de Salinas. Luego, se dirige a las minas de sal, donde los turistas observan maravillados los pozos salinos.

Acto 3: La Prueba – Desafíos y Logros.

INT. FÁBRICA DE QUESO – DÍA

Nos adentramos en la fábrica de queso, donde los trabajadores, con precisión y coordinación, realizan su labor. Vemos la leche en las tinas, los quesos madurando, y niños observando con asombro cómo el chocolate fluye por las máquinas en la fábrica de confites.

La cámara se desliza mientras un pernil de chocolate es cortado en rodajas, lo que nos lleva a la fábrica de embutidos, donde se preparan perniles. Estos, a su vez, son transportados a una cocina local, donde se elabora la mejor pizza de Salinas en un horno de leña.

El calor del horno nos transporta al Salinas Yuyay, donde una paila de sal hierve bajo el fuego. Aquí, las mujeres locales tejen artesanías, mientras unos extranjeros observan maravillados el paisaje del páramo y sus llamas.

Acto 4: El Enfrentamiento – El Desafío del Presente.

EXT. PÁRAMO SALINERO – DÍA

Los niños del páramo vuelan cometas en forma de animales bajo el imponente fondo del Chimborazo. De repente, un motociclista desciende rápidamente por los pajonales. En un instante, atraviesa un túnel de árboles y se encuentra en el subtrópico, donde la vegetación cambia radicalmente.

El motociclista llega a un río y salta desde un puente hacia las pozas de Chazo Juan. Nos sumergimos con él bajo el agua, emergiendo en una cascada en Pambabuela, donde una joven medita en paz.

El colibrí sigue volando y pasa por un bosque mientras un skater desciende por la carretera sinuosa. El mundo de Salinas se despliega en su diversidad.

Acto 5: El Regreso con el Elixir – La Sabiduría del Futuro

EXT. PLAZA CENTRAL DE SALINAS – TARDE

Finalmente, el colibrí regresa al pueblo. En la plaza central, el Padre Antonio Polo está reunido con jóvenes que lo rodean, entregándole nuevas velas. En un gesto simbólico, el Padre planta una semilla en la tierra, una señal de esperanza y continuidad.

“El futuro no está escrito. Depende de quienes continúan la misión.”

El colibrí emprende su vuelo final hacia el horizonte, mientras el sol se pone en el cielo. La cámara lo sigue hasta perderlo de vista.

PADRE ANTONIO (EN VOZ EN OFF)

(Reflexionando)

Cuando me piden definir a Salinas, digo que es una pequeña luz que aspira a llegar lejos. Creo que lo que ha sucedido aquí puede inspirar a muchos, y estoy convencido de que las cosas buenas y bellas deben ser contadas. Permítanme, entonces, contarles la historia de un pueblo que sigue soñando.

Mi amor a primera vista llegó al ver, de repente, una treintena de chozas dispersas, conectadas por una columna de humo que se elevaba hacia el cielo. En ese humo, vi unión, sencillez y un impulso hacia lo alto que no podía ignorar.

Así comenzamos nuestra aventura en Salinas, con altos y bajos, y con retos por superar. Una carrera contra la pobreza y la adversidad que aquí existía, con el fin de caminar hacia días más serenos y mejores. Este es un pueblo que ha sabido luchar y trabajar incansablemente, día tras día. Con la ayuda de los **huairapamushcas**, hijos del viento enviados por Dios para trabajar de manera voluntaria, se ha sembrado una semilla que sigue creciendo y nos permite seguir soñando como niños.

La unidad que este pueblo ha forjado a través de cooperativas, fundaciones y consorcios ha sido la clave del éxito de Salinas y debe seguir siendo la base. Una minga constante por el bien del presente y del futuro de este pueblo, que es digno merecedor de días mejores.

La gente ha sido la parte más importante de esta historia. A pesar de la falta de conocimiento técnico, ofrecieron su corazón encendido de pasión para mitigar el frío de la pobreza. El pueblo ha sido el pedestal que ha sostenido esta llama de prosperidad. Junto a ellos pudimos crear, diversificar y consolidar fuentes de trabajo. El camino de los comienzos sigue abierto, y queda en manos de quienes vienen continuar volando alto o adaptarse a los tiempos actuales. Sueño que Salinas mantenga y aumente la fuerza de la luz inicial: la luz del Evangelio que ilumina el anhelo humano de felicidad y desarrollo.

3.5.2. Materiales, plataformas, soportes

Todo el material será concebido de manera digital en cuanto a la producción del cortometraje se refiere para su posterior producción y lanzamiento en plataformas como YouTube y Vimeo, además tendrá adaptaciones para redes sociales dándole otro enfoque posteriormente. Los equipos necesarios para la producción son:

- Sony alpha 7 III
- Sony alpha 7 II
- GoPro 4
- FPV Avata 2
- Luces continuas
- Ópticas Carl Zeiss de 35mm, 50mm
- Ópticas variable sony 28-70 mm
- Ópticas Sony serie G 70-200mm
- Estabilizador

Figura 19: Sony alpha 7 III



Figura 20: FPV Avata 2



Figura 21: Ópticas Sony serie G 70-200mm



Figura 22: Sony alpha 7 II



En cuanto al material promocional asociado al cortometraje se creará un poster digital y varios impresos, además de camisetas con el nombre del cortometraje.

3.5.3. Experiencia del Usuario e Interacción con el Cortometraje

Uno de los pilares fundamentales de este proyecto es crear una experiencia emocional y significativa para la audiencia. El cortometraje no solo busca informar, sino también evocar sentimientos de conexión, asombro y orgullo, especialmente entre quienes tienen vínculos con Salinas de Guaranda. La intención es que cada espectador se sienta parte de la narrativa, lo que a su vez fomenta el deseo de compartir el contenido y ser embajador de la historia y valores que representa.

Estrategias para Generar Conexión Emocional

1. Narrativa Inspiradora:

La historia del cortometraje ha sido diseñada para destacar el esfuerzo comunitario, la riqueza cultural y la belleza natural de Salinas. Esto, combinado con un mensaje de esperanza y resiliencia, tiene como objetivo resonar emocionalmente con el público.

2. Estética Visual y Sonora:

Se han utilizado técnicas avanzadas de filmación, como tomas con drones que evocan la libertad y el vuelo de un colibrí, además de una banda sonora cuidadosamente seleccionada que refuerza los momentos clave. Estos elementos buscan envolver al espectador en una experiencia inmersiva que estimule sus sentidos y emociones.

3. Elementos Interactivos y Multimedia:

A través de plataformas digitales, el cortometraje estará acompañado de contenido adicional como material de archivo, y "detrás de cámaras". Esto permite que los espectadores exploren más allá del video principal, profundizando en los mensajes del proyecto y estableciendo una conexión más duradera.

Impulso a la Interacción y Difusión

El diseño del proyecto incluye estrategias que incentivan a la audiencia a compartir e interactuar con el cortometraje:

- Redes Sociales: La publicación del cortometraje estará acompañada de hashtags y campañas que promuevan la participación activa de los espectadores. Por ejemplo, se invita a los usuarios a compartir sus propias experiencias en Salinas utilizando el contenido audiovisual como inspiración.
- Call to Action: Al final del cortometraje se incluirá un mensaje motivador que anime al espectador a visitar Salinas y apoyar sus iniciativas locales, fomentando así el turismo comunitario.
- Promoción de Servicios Turísticos: El cortometraje no solo muestra las atracciones de Salinas, sino que también enfatiza los servicios disponibles, como las visitas a las fábricas, las rutas naturales, y la gastronomía local. Esto permite utilizarlo como una herramienta para atraer turistas e impulsar el desarrollo económico de la región.

Relevancia de la Experiencia del Usuario

La interacción entre la audiencia y el cortometraje trasciende el momento de visualización. Al conectar emocionalmente y brindar una narrativa auténtica, el cortometraje busca generar un impacto que se traduzca en acciones concretas: visitas a Salinas, difusión en redes sociales, y un interés renovado en los valores culturales y comunitarios que este pueblo representa.

En conclusión, el éxito del cortometraje no solo radica en su calidad técnica, sino también en su capacidad para emocionar, involucrar y movilizar a la audiencia hacia un propósito mayor: preservar y promover el legado de Salinas de Guaranda como un destino único y vibrante.

3.6. Diseño final

3.6.1. Uso de DaVinci Resolve para la Edición del Cortometraje Promocional

La etapa de edición es fundamental para transmitir de manera efectiva el mensaje y la esencia de Salinas de Guaranda. Para ello, se utilizó DaVinci Resolve, una de las herramientas más completas y profesionales en la industria de la postproducción audiovisual. Este capítulo detalla el proceso, las técnicas aplicadas y los resultados obtenidos al utilizar este software.

1. ¿Por qué DaVinci Resolve?

DaVinci Resolve es una solución integral que combina edición, corrección de color, efectos visuales y postproducción de audio en un solo programa. Su interfaz intuitiva y herramientas avanzadas lo convierten en una elección ideal para proyectos académicos y profesionales. Entre sus principales ventajas destacan:

- Edición no lineal (NLE): Permite trabajar de manera dinámica con múltiples clips.
- Corrección de color profesional: Ideal para resaltar la riqueza visual de los paisajes de Salinas.
- Optimización para alta resolución: Compatible con formatos 4K, ideales para grabaciones realizadas con drones.

Fuente: Blackmagic Design, Manual oficial de DaVinci Resolve (2024).

2. Configuración del Proyecto

2.1. Creación de un nuevo proyecto

1. Al abrir DaVinci Resolve, se creó un nuevo proyecto titulado *Salinas: Rincón Mágico*.

2. Se configuró el formato de trabajo:

- Resolución: 3840x2160 (4K UHD).
- Velocidad de fotogramas: 24 fps, para lograr un estilo cinematográfico.
- Espacio de color: Rec. 709 para garantizar una calidad estándar en monitores y proyectores.

2.2. Importación de archivos

Se importaron los clips grabados con drones, tomas en interiores de fábricas y entrevistas a miembros de la comunidad. El material se organizó en carpetas según la temática: paisajes, trabajo comunitario, entrevistas y productos locales.

3. Proceso de Edición

3.1. Corte y montaje en la pestaña Edit

1. Edición narrativa:

- La estructura del cortometraje se organizó en tres actos: introducción a Salinas, vida comunitaria y un cierre emotivo con el mensaje del Padre Antonio Polo.
- Se empleó la técnica de J-cut y L-cut para transiciones fluidas entre tomas y diálogos.

2. Timeline dinámico:

- Se trabajaron múltiples líneas de tiempo para comparar diferentes versiones del montaje.

3.2. Uso de transiciones

Para mantener la atención del espectador joven, se emplearon transiciones modernas como smooth zoom y wipe personalizados, inspirados en el vuelo del colibrí, un elemento clave del cortometraje.

Fuente: The Art of Video Editing with DaVinci Resolve*, Mark Spencer (2023).

4. Corrección de Color en la Pestaña Color

4.1. Ajuste de tonos

- Paisajes: Se potenciaron los verdes y azules para reflejar la frescura de los montes andinos y el cielo despejado.
- Interiores: Se corrigieron las luces cálidas de las fábricas para transmitir un ambiente acogedor y artesanal.

4.2. Uso de nodes

Se trabajó con nodos en serie y en paralelo para aislar elementos específicos como el brillo de los productos artesanales.

4.3. Aplicación de LUTs

- Se usaron LUTs personalizados para unificar el aspecto visual del cortometraje. Estos LUTs fueron modificados manualmente para resaltar los colores locales.

Fuente: Color Grading with DaVinci Resolve, Alexis Van Hurkman (2023).

5. Diseño de Sonido en la Pestaña Fairlight

1. Limpieza de audio:

- Se eliminaron ruidos de fondo de las entrevistas y tomas exteriores.

2. Integración musical:

- La pista Puruha fue integrada en momentos clave, utilizando ecualización para destacar las frecuencias bajas y medias que reflejan la profundidad del mensaje.

3. Efectos de sonido:

- Se añadieron efectos ambientales, como el canto de un colibrí, viento y maquinaria en funcionamiento, para enriquecer la atmósfera.

> Fuente: Audio Postproduction in DaVinci Resolve, Patrick Inhofer (2022).

6. Exportación Final

El proyecto fue exportado en formatos optimizados para diferentes plataformas:

- H.264 para difusión en redes sociales.
- ProRes 422 HQ para la presentación en la premier y eventos académicos.
- DCP (Digital Cinema Package) para proyecciones en cine.

Se realizaron pruebas de calidad en pantallas de distintos tamaños para garantizar una visualización óptima.

El uso de DaVinci Resolve en este proyecto permitió aprovechar al máximo las herramientas de edición y postproducción para plasmar la historia de Salinas de Guaranda de manera impactante y profesional. Desde la organización del material hasta la corrección de color y diseño de sonido, cada etapa fue clave para lograr un cortometraje que resalte el legado cultural y visual de este rincón mágico.

Figura 23: Colorización del proyecto en DaVinci



3.7. Verificación

Con ayuda del tutor y docentes afines a esta área del audio visual y nuevas tecnologías se a evaluado, corregido y potenciado cada fase de la investigación, preproducción, producción y pos producción de los materiales generados.

3.8. Producción

Durante el proceso de producción tanto de los elementos visuales como de los elementos generados con inteligencia artificial se a buscando mantener el concepto y propuesta de diseño planteado en nuestra base teórica.

3.8.1. Rodaje del Cortometraje

Para la realización del cortometraje, se conformó un equipo de trabajo integrado por Alejandro Vásconez como director y productor, quien asumió la responsabilidad de toda la logística; Edison Lisintuña, encargado de operar el dron FPV; Juliana Vizcarra, asistente y directora de arte; y Luz Caicedo, quien documentó la producción mediante tomas detrás de cámaras y la creación de contenido para blogs.

El rodaje se llevó a cabo en Salinas de Guaranda durante un periodo de cuatro días. El equipo se trasladó desde Quito, un viaje que tiene una duración aproximada de cinco horas en automóvil. Una vez en Salinas, el grupo se hospedó en la residencia de Alejandro Vásconez, mientras que la alimentación fue gestionada por María Manzano, colaboradora externa cuyo apoyo fue clave para el éxito de esta etapa de la producción.

Primer Día de Rodaje

Durante la primera jornada se capturaron escenas de los principales espacios naturales de Salinas mediante el uso de drones y cámaras terrestres. Por la noche, se filmaron escenas en una pizzería, un elemento considerado clave dentro de la experiencia turística en Salinas de Guaranda.

Segundo Día de Rodaje

El segundo día inició con tomas al amanecer en las fábricas locales. El recorrido comenzó en Producoop¹¹, documentando el proceso de elaboración de queso, seguido por la fábrica de aceites esenciales. En la embutidora de cárnicos, el equipo enfrentó inconvenientes con los permisos, lo que requirió una solución improvisada: grabar en el centro de acopio de productos ubicado en la plaza central de Salinas.

Posteriormente, se filmó en la confitería de la Fundación Familia Salesiana Salinas, en el Museo Salinas Yuyay, y se capturó el proceso de elaboración de sal, así como la historia de la comunidad. Por la tarde, el equipo se trasladó a la comunidad de Yuraucsha, situada a más de 4000 metros sobre el nivel del mar, para documentar el estilo de vida diario de sus habitantes. Al final del día, se grabaron escenas nocturnas de jóvenes practicando skateboarding, coordinadas por David Tualombo.

Tercer Día de Rodaje

El tercer día presentó mayores retos, ya que implicó la filmación de una escena secuencia que requería coordinación con varios actores. El equipo se dividió para optimizar el trabajo y cumplir con los objetivos planteados. Además, se grabaron tomas en la casa del

¹¹ Producoop: Producción Cooperativa de Lacteos

Padre Antonio Polo, incluyendo escenas en su habitación y su recorrido habitual por la Laguna de los Sueños, un parque natural construido a través de mingas comunitarias para el disfrute de locales y visitantes.

Cuarto Día de Rodaje

La última jornada consistió en seguir a un grupo de turistas provenientes de la provincia de Santo Domingo mientras exploraban Salinas. También se capturaron escenas adicionales del Padre Antonio Polo y se grabó la voz en off que acompañaría el cortometraje. Al finalizar, el equipo se organizó para regresar a Quito, asegurándose de respaldar todo el material filmado cada noche y analizar las jornadas para implementar mejoras en los días siguientes.

Revisión y Ajustes

Tras una revisión detallada con el tutor del proyecto, se identificó la necesidad de incluir escenas adicionales no planificadas para mejorar la narrativa. Alejandro Vásquez realizó un segundo viaje a Salinas de forma individual para rodar estas nuevas escenas, que resultaron esenciales para contar la historia de manera más completa.

Todo el material relacionado con el plan de rodaje se encuentra detallado en los anexos de este trabajo, proporcionando un registro completo del proceso de producción.

Reflexión Final

Este proceso de rodaje reflejó no solo el compromiso del equipo, sino también la capacidad de adaptación ante desafíos logísticos y creativos. Las experiencias vividas

durante la producción reafirmaron la importancia de la planificación, la flexibilidad y la colaboración para llevar a cabo un proyecto audiovisual de alta calidad.

3.8.2. Pruebas con diferentes plataformas de inteligencia artificial

La integración de la inteligencia artificial (IA) ha sido un componente fundamental en este proyecto, especialmente durante la etapa de posproducción. Para ello, se ha destinado una parte significativa de los recursos y tiempo a la experimentación y pruebas en diversas plataformas basadas en IA. Estas herramientas funcionan bajo un esquema de créditos y suscripciones, lo que ha requerido una inversión financiera considerable, la cual se detalla en el apartado de presupuestos de esta tesis. La utilización de créditos ha permitido gestionar iteraciones constantes hasta alcanzar resultados de alta calidad, alineados con los objetivos del proyecto.

Como parte de la producción, se ha trabajado con material de archivo gestionado por Jonathan Samaniego y perteneciente al SAISAL¹². Este material ha sido intervenido utilizando IA, lo que ha permitido realizar mejoras en aspectos técnicos como la calidad, el contraste y el color. Además, se han generado animaciones y videos que ilustran el pasado histórico y cultural de Salinas. Estos elementos no solo enriquecen el cortometraje final, sino que también han sido diseñados para fomentar la promoción y la interacción con el público antes del lanzamiento del producto audiovisual.

Asimismo, la IA ha desempeñado un papel crucial en la generación de títulos y elementos de diseño gráfico para el proyecto. Estos elementos incluyen material

¹² SAISAL: Sistema de Archivo e Información de Salinas

promocional como merchandising y contenido destinado a redes sociales, que complementan la experiencia del cortometraje y buscan amplificar su alcance entre las audiencias objetivo.

El uso estratégico de inteligencia artificial no solo ha potenciado la calidad y la innovación del proyecto, sino que también ha facilitado la creación de una narrativa visual y estética coherente, alineada con los valores y objetivos de la obra. Esto refuerza la apuesta por la modernidad y la tecnología como herramientas clave para revitalizar y promover la riqueza cultural de Salinas de Guaranda.

3.8.3. Creación de una Página Web con FARMER para la Difusión del Proyecto

Durante la presentación de avances de la tesis se recomendó crear una pagina web donde se albergue de manera ordenada todo el material creado durante todo este proceso para lo se a empleado la plataforma Framer.

En el marco de este proyecto, se ha implementado una página web diseñada con FARMER, una plataforma versátil y eficiente para la creación de sitios web. Este recurso digital cumple la función de albergar y presentar de manera organizada todo el material relacionado con la tesis, brindando acceso tanto al público en general como a académicos interesados en el contenido.

Ventajas de Utilizar FARMER

FARMER fue seleccionada como la herramienta principal para el desarrollo del sitio web debido a su facilidad de uso, funcionalidades avanzadas y capacidad para gestionar

grandes volúmenes de contenido multimedia. Entre sus características más destacadas se encuentran:

- Interfaz intuitiva: Permite diseñar páginas web sin necesidad de conocimientos avanzados en programación.
- Integración multimedia: Ofrece soporte para la inclusión de videos, imágenes, y documentos en diversos formatos, fundamentales para la presentación de los materiales audiovisuales y textuales de este proyecto.
- Adaptabilidad: Su diseño responsivo garantiza una experiencia óptima en dispositivos móviles y de escritorio, facilitando el acceso a los usuarios desde cualquier plataforma.

Estructura del Sitio Web

La página web está organizada en secciones temáticas que permiten navegar fácilmente por los diferentes componentes del proyecto:

1. Inicio: Una introducción al proyecto que incluye una breve descripción del cortometraje y sus objetivos.
2. El cortometraje: En esta sección se encuentra el video promocional de Salinas de Guaranda, acompañado de información sobre el proceso creativo y el rodaje.
3. Material de archivo: Un espacio dedicado a los recursos proporcionados por SAISAL, con descripciones y ejemplos de cómo se mejoraron con inteligencia artificial.
4. Innovación tecnológica: Detalles sobre el uso de herramientas de IA y su impacto en la producción.

5. Anexos: Documentos descargables relacionados con la planificación, presupuestos, y guiones del proyecto.

6. Contacto y redes sociales: Un formulario para establecer comunicación con el autor y enlaces a las redes sociales del proyecto.

Impacto y Relevancia

La implementación de esta página web no solo facilita la difusión de la tesis, sino que también refuerza el alcance del mensaje promovido en el cortometraje. A través de un medio digital accesible y dinámico, se busca atraer la atención de audiencias jóvenes y fomentar un mayor interés por la historia, cultura y valores de Salinas de Guaranda.

En conclusión, la creación de esta plataforma digital con FARMER se alinea con los objetivos de este proyecto académico, proporcionando un espacio interactivo que combina innovación tecnológica con la promoción cultural, asegurando que el legado de Salinas trascienda tanto en el ámbito académico como en el cultural y social.

4. El mercado

4.1. Marca y comunicación

4.1.1 Naming

El título del proyecto, "Volar más Alto", surge al conceptualizar el mensaje central que se desea transmitir: la superación de los desafíos y la búsqueda constante de un propósito mayor. Este concepto está inspirado en las reflexiones del libro *La Laguna de los Sueños*, donde se menciona como una enseñanza clave para superar conflictos, envidias y malentendidos que han surgido a lo largo del desarrollo de Salinas. Además, el título resulta particularmente apropiado porque el colibrí, símbolo de resiliencia y esperanza, será el guía principal a lo largo de la narrativa del cortometraje, representando el espíritu de superación que define a este pueblo.

Cuando el problema es que hay gente que habla mal, que piensa que no vale la pena el esfuerzo, que ve todo negro... el lema de monseñor Rada decía: “Yo vuelo más alto”, en el espacio de la conciencia tranquila, en la confianza del grano de mostaza, de la semilla que crece día y noche, pues son actitudes concretas que siempre vienen con el fruto de la paz. “Vencer el mal con el bien” viene al final del capítulo que San Pablo dedica a los deberes de la vida cristiana. (Polo, 2021)

4.1.2 Marca: Tipografía

La tipografía seleccionada, **Mr. Darcy Bold**, fue elegida por su estilo serifado, cuya terminación recuerda la forma de las alas de un pájaro. Los detalles de sus remates aportan

una sensación de delicadeza y fluidez, evocando la sutileza y la ligereza del vuelo. Esta elección no solo complementa visualmente el concepto del colibrí, que es el símbolo central de la narrativa, sino que también refuerza el mensaje de elevación y superación que define el cortometraje "Volar más Alto."

Figura: Manual de Marca "Volar más alto"

**VOLAR
MÁS ALTO**

Fuente: Alejandro Vasconez, 2024.

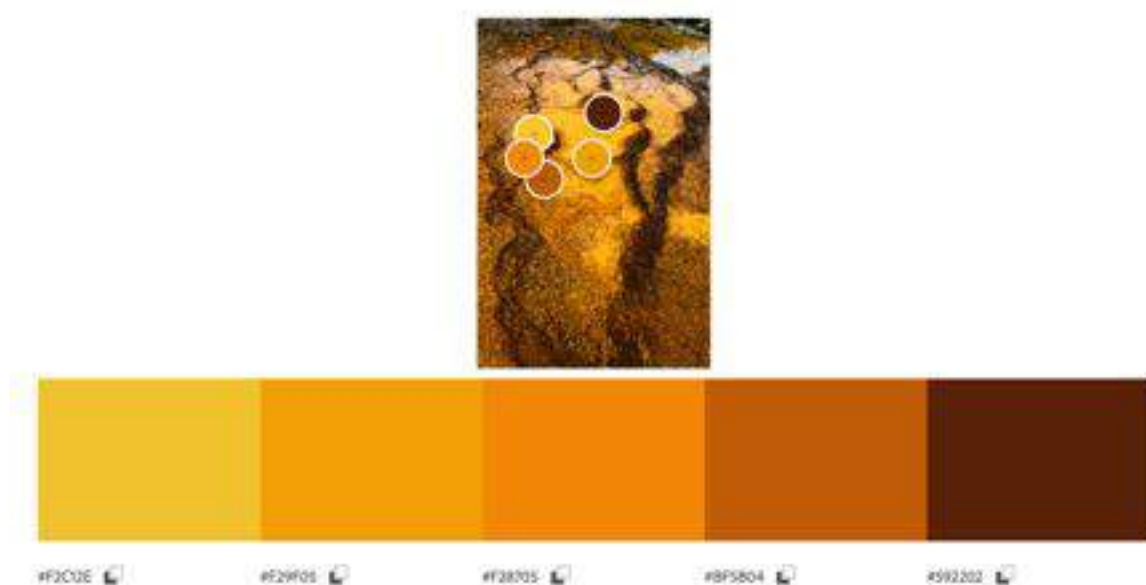
4.1.3. Cromática

La paleta cromática seleccionada para el proyecto se inspira en los tonos terrosos de las minas de sal de Salinas de Guaranda, como se observa en la imagen proporcionada. Los colores cálidos y naturales, que van desde los ocre hasta los marrones profundos, evocan la riqueza de la tierra y el trabajo comunitario que caracteriza al pueblo. Estos tonos reflejan el proceso de extracción de la sal, que es una de las actividades más emblemáticas del lugar, y simbolizan tanto la dureza como la belleza de su entorno.

Además, el contraste entre las texturas orgánicas y los colores vibrantes en la imagen añade una profundidad visual que conecta directamente con el espíritu de Salinas: una comunidad que ha sabido transformar lo árido en algo productivo y bello. Estos colores no solo se limitan a la representación física del entorno, sino que también transmiten una

narrativa de esfuerzo y conexión con la naturaleza, lo que resulta clave para contar la historia del cortometraje.

Figura: Manual de Marca “Volar más alto”



Fuente: Alejandro Vasconez, 2024.

4.2. Presupuesto del prototipo, costo y precio de venta

4.2.1. Presupuesto Ideal

Presupuesto Ideal					
	Auto Financiamiento	Detalle	Recurso Metro	Detalle	Total
Preproducción	100	Camisetas para el crew	400	Horas de accesoría profesional	500
Producción	500	Transporte, alimentación y alojamiento del crew	400	Horas de accesoría profesional, Equipos	900
Postproducción	100	Software de edición, membresía de aplicaciones de IA	400	Horas de accesoría profesional	500
Exhibición y difusión	300	Impresiones, invitaciones, Catering	400	Horas de accesoría profesional, locación de exhibición	700
Total	1000		1600		2600

4.2.1. Presupuesto Real

Detalle		Valor Unitario	Cantidad	Valor Total
Equipo	Fotográfico	2000	1	2000
	Computadora	1000	1	1000
	Video	3000	2	6000
	FPV	1000	1	1000
	Iluminación	1000	1	1000
Producción	Alimentación	50	4	200
	Transporte	20	4	80
	Crew	50	4	200
	Visuteria	30	1	30
Post Producción	Paquete de Adobe	25	4	100
	Paquetes de I.A.	20	3	60
	Diseño sonoro	50	1	50
	Servicios básicos	50	4	200
	Página web	50	4	200
Material Físico	Camisetas	30	5	150
	Lonas	30	2	60
	Postales	2	40	80
	Fotografías A1 A3	20	3	60
	Documentos	50	1	50
	Caja	20	1	20
Total		8497		12540

5. Cierre

5.1. Conclusiones

La presente tesis ha demostrado que la producción de un cortometraje publicitario puede ser una herramienta poderosa para preservar, promover y revitalizar el legado cultural y natural de Salinas de Guaranda. A través de la implementación de narrativas inmersivas, tecnologías innovadoras como drones de alta velocidad y el uso de software avanzado como DaVinci Resolve, se logró captar la esencia del lugar, su historia y su visión de desarrollo comunitario.

5.1.1. Impacto del storytelling en la promoción cultural

El cortometraje, inspirado en La Laguna de los Sueños del Padre Antonio Polo, reafirmó que una narrativa bien estructurada tiene la capacidad de transmitir valores y emociones que conectan profundamente con las nuevas generaciones. Esto refuerza la idea de que la promoción cultural no solo es un vehículo de difusión, sino también un medio para fortalecer la identidad y el orgullo comunitario.

5.1.2. Uso de tecnologías audiovisuales avanzadas

La incorporación de herramientas como drones, inteligencia artificial y el software DaVinci Resolve elevó significativamente la calidad del proyecto, permitiendo un enfoque visual único que resalta la magia de Salinas. Este aspecto tecnológico fue clave para competir en un mercado audiovisual saturado, demostrando que la combinación de tradición e innovación es una estrategia eficaz.

5.1.3. Relevancia de la participación comunitaria

La integración de miembros de la comunidad, desde sus relatos hasta la representación de sus labores cotidianas, garantizó que el cortometraje reflejara fielmente la esencia de Salinas. Este enfoque participativo no solo legitima el contenido, sino que fomenta un sentido de pertenencia en los habitantes.

5.1.4. Posicionamiento de Salinas como un destino multifacético

A través del cortometraje, se logró posicionar a Salinas no solo como un destino turístico, sino como un modelo de desarrollo económico sostenible, basado en la producción comunitaria y el respeto por el entorno. Este enfoque diversificado abre oportunidades para atraer a distintos tipos de públicos, desde jóvenes aventureros hasta empresarios interesados en el turismo comunitario.

Este proyecto no solo ha permitido explorar el potencial del audiovisual como herramienta de promoción cultural, sino que también ha reafirmado la importancia de honrar nuestras raíces y proyectarlas hacia el futuro. Salinas de Guaranda es un ejemplo vivo de cómo el esfuerzo comunitario y la innovación pueden converger para generar un impacto transformador, no solo en el ámbito local, sino en un contexto global.

El legado cultural y natural de este rincón mágico merece ser conocido y apreciado, y esta tesis busca sentar las bases para que futuros creadores continúen narrando su historia desde nuevas perspectivas, manteniendo viva su esencia y fortaleciendo su impacto en el tiempo.

5.2. Recomendaciones

5.2.1. Ampliar la difusión del cortometraje

Es fundamental aprovechar plataformas digitales y redes sociales para maximizar el alcance del proyecto. La creación de estrategias específicas para cada plataforma, como Instagram para un público joven y YouTube para contenidos más extensos, puede fortalecer el impacto del mensaje.

5.2.2. Desarrollar productos audiovisuales complementarios

Extender el proyecto a otros formatos, como mini-series, permitirá explorar con mayor profundidad las historias individuales de los habitantes y las particularidades de cada industria local (chocolatería, textiles, etc.).

5.2.3. Establecer colaboraciones estratégicas

Formar alianzas con organizaciones culturales, académicas y turísticas, así como con plataformas internacionales de distribución audiovisual, puede consolidar la presencia de Salinas en escenarios globales.

5.2.4. Capacitación en tecnologías emergentes

Se recomienda capacitar a los jóvenes de Salinas en tecnologías audiovisuales, como drones e inteligencia artificial, para que puedan continuar desarrollando proyectos similares y posicionar al pueblo como un referente en innovación comunitaria.

5.2.5. Fortalecer la identidad cultural local

Realizar talleres y eventos comunitarios que refuercen la importancia de preservar las tradiciones, incorporando actividades artísticas inspiradas en el cortometraje, como proyecciones al aire libre, teatro o música en vivo.

5.2.6. Evaluar el impacto del proyecto

Se sugiere realizar un análisis posterior a la difusión del cortometraje para medir su impacto en términos de visitantes, reconocimiento cultural y participación comunitaria. Los resultados pueden ser útiles para ajustar estrategias futuras y garantizar la sostenibilidad del proyecto.

Con el fin de tener un mayor alcance se optó por generar la mayoría del contenido en formato digital para aprovechar nuestra época actual de difusión masiva de elementos visuales. Dar mayor énfasis a nuestra línea de innovación que es la inteligencia artificial y las nuevas técnicas de vuelos aéreos manteniendo los conceptos claves en base de las investigaciones.

Realizar varias pruebas en las diferentes plataformas que existe de Inteligencia artificial para buscar mejores resultados en nuestros productos, pagar la membresía de las plataformas que generen mejores resultados para poder desarrollar material mas profesional.

Bibliografía

- Academia de Artes Visuales. (2023). *Genesis, de Sebastiao Salgado* AAVI BLOG. AAVI BLOG. Recuperado de <http://aavi.net/blog/2015/10/20/genesis-de-sebastiao-salgado>
- Blackmagic Design. (2024). DaVinci Resolve 18 User Manual.
- Barragán Milton C, y Ayavirí Víctor D, Innovación y Emprendimiento, y su relación con el Desarrollo Local del Pueblo de Salinas de Guaranda, Provincia Bolívar, Ecuador, Edición 2017, Vol 28, ISSN 0718 – 0764
- Castelo Meza, V. Stephania. (2023). *Oferta turística y promoción en la parroquia salinas de Guaranda* (Tesis de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo). Recuperado de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/11148/1/Castelo%20Meza%2C%20V.%20%282023%29%20Oferta%20Tur%C3%ADstica%20y%20Promoci%C3%B3n%20en%20la%20parroquia%20Salinas%20de%20Guaranda%2C%20cant%C3%B3n%20Guaranda..pdf>
- ChatGPT. (2024). Respuesta generada por modelo de lenguaje. OpenAI. <https://chat.openai.com/>
- Declaración de Rincón Mágico a la Parroquia Salinas del cantón Guaranda – Prefectura de Bolívar. (s. f.-b). Recuperado de <https://bolivar.gob.ec/declaracion-de-rincon-magico-a-la-parroquia-salinas-del-canton-guaranda/>
- Escudero, A. (2016). El poder de las historias: Storytelling en la publicidad audiovisual. Editorial Planeta.
- Fog, K., Budtz, C., & Yakaboylu, B. (2005). Storytelling: Branding in practice. Springer.

Gottschall, J. (2012). *The storytelling animal: How stories make us human*. Houghton Mifflin Harcourt.

Inhofer, P. (2022). *Audio Postproduction in DaVinci Resolve*.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.

La Metro. (2024, 14 agosto). *PROYECTOS DE TITULACIÓN - Imagen y fotografía*.

Imagen y Fotografía. <https://fotografico.lametro.site/proyectos-de-titulacion/>

Meier, A. (2023). *El cortometraje: el arte de narrar, emocionar y significar*. Universidad Iberoamericana AC. (s. f.). Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr&id=4MDIEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=cortometrajes&ots=QrV0hf6RGU&sig=vs6xamWBJVH8GCStGlqgYc4UOpo#v=onepage&q&f=true>

Ortega, C. (2023, 18 febrero). *Lecciones de marketing de El Hobbit*. QuestionPro. Recuperado de <https://www.questionpro.com/blog/es/lecciones-de-marketing-el-hobbit/>

Polo, A. (2021b, diciembre 10). *La laguna de los sueños: entre los recursos del pasado y las visiones del futuro de un misionero salesiano en los Andes ecuatorianos*. Recuperado de <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/21478>

Seeger, L. (2010). *El arte de la adaptación: Contar historias a través de los medios*. Fundación Editorial El perro y la rana.

Spencer, M. (2023). *The Art of Video Editing with DaVinci Resolve*.

Ramos Pungaña, A. P. (2016). *Plan de marketing turístico para la parroquia Salinas de tomabela cantón guaranda provincia de Bolívar* (Escuela Superior Politécnica de Chimborazo). Recuperado de <http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/10568/1/23T0528.pdf>

Testino, M. (s. f.). *Alta moda*. <https://mariotestino.com/archive/alta-moda>

Van Hurkman, A. (2023). Color Grading with DaVinci Resolve.

Zamora, A. (2024). *Costa Rica - to the wonder*. To The Wonder.

<https://tothewonder.com/costarica/>

Anexos

Tabla 1

Equipo de producción		Telf.
Equipo de producción / Créditos		
Dirección general	Alejandro Vásquez	0984092890
Guion	Alejandro Vásquez, P. Antonio Polo	0997853434
Dirección de fotografía	Alejandro Vásquez	
Dirección de Sonido	Michael Tixilema	0988646020
Producción	Alejandro Vásquez	
Asist. Producción	Esther Manzano, Dany Castro, Fernando Chávez	0982920400 0994355058 0984645753
Edición y postproducción	Alejandro Vásquez	
Camarógrafos	Edison Lisintuña (FPV), Luz Caicedo	0995577260 0963272421
Dirección de arte/ Maquillaje	Juliana Vizcarra	0995535773

Colaboradores		
Narrador: Padre Antonio Polo		0997853434
Rapel: Operadora Farallones- Danilo Masabanda (Eco aldea)		0990615582
Caballos: Edison Manzano		
Donwhill: Bryan Guzmán		0939547829
Trail: Micaela López, Blanca Vargas		0986828993
Cascada:		
Agencia: Habitat Travel Tours-Jonathan Samaniego		0962609487
Museo: Salinas yuyay- Carlos Collay		098649300
Extranjero: Nick Adamzyk		0968853424
Skater: David Tualombo		0993801311

Motocross: Rainer Jimenez	0983180491
Trail: Junior Cadena	0995017536
Yuraucsha: Miguel Masabanda	0988945791
FFSS: Lenin Masabanda	0968514500

Fuente: Alejandro Vasconez

Tabla 2

Plan de Rodaje

PLAN DE RODAJE / MINIGRA CINEMÁTICA					
Martes 15 de octubre					
Horario	FILAMCIÓN/ SECUENCIA	LOCACIONES	ENCARGADO	ACTORES	OBSERVACIONES
10:00	Encuentro en la casa de Juliana	Casa Juliana	Juliana V.		
10:30	Retirar equipo en la metro	La Metro	Alejandro V.		Revisar equipos
13:00	Almuerzo en Ambato todo el crew		Alejandro V.		
17:00	Escena de la pizzería	Pizza del Suko	Alejandro V.	Suko	
18:30	Merienda todo el crew	Pizza del Suko	Alejandro V.		
Miércoles 16 de octubre	Merienda todo el crew				
06:00-6:30	Desayuno todo el crew		Maria M.		
6:30-10:00	Escena de la fábrica de quesos	Produceop		Trabajadores	Entrar con equipo de seguridad
9:00-11:00	Escena de la fábrica de embutidos	Funorsal		Trabajadores	
11:00-13:00	Escena de la fábrica de chocolates	F.F.S.S.		Trabajadores	
13:00-14:00	Almuerzo Crew		Maria M.		
14:00-15:00	Grabar emprendimientos, tiendas, y lugares de salinas	Plaza Central			
15:00-16:00	Alistar equipos y luces en locación				
16:00-17:00	Filmar toda la escena de la habitación con el padre	Casa Padre		Padre A. Polo	Dirección de arte
17:00-19:00	Caída del sol con caballos	Mirador Gavilan			
Jueves 17 de octubre					
6:30-7:00	Desayuno todo el crew		Maria M.		
7:00-9:00	Filmar la escena de la laguna de los vuelos con el padre	El calvario		Padre A. Polo	Estar atentos a los vuelos de colibri
9:00-10:00	Break para todo el crew		Maria M.		
10:00-10:30	Alistar todo para los vuelos de dron y FPV		Edison L.		
10:30-11:00	Escena del rapel	Farrallones	Daniilo M.	Daniilo M.	
11:00-11:30	Escena con los caballos	Farrallones	Jesus S.	Jesus S.	
11:30-12:00	Escena de la bicicleta		Dani C.	David Guzman	
11:00-13:00	Escena en del trekking y ecoaldeas		Mikaela L.		
12:00-13:00	Escena de la cruz	El Calvario			
13:00-14:00	Almuerzo todo el crew		Maria M.		
14:00-15:00	Escena en las minas de sal	Minas de Sal	Jena S.		
11:00-13:00	Escena de la chora	Museo	Fernando Ch.		Fuego con leña
15:00-16:00	Escena de la cascada y caminata con skater	Pantabuela	David T.		
16:00-17:00	Escena de la puerta en el atardecer				Conservar una puerta
17:00-19:00	Merienda todo el crew		Maria M.		
Viernes 18 de octubre					
7:00-8:00	Desayuno todo el crew		Maria M.		
8:00-9:00	Movilizar a la comunidad de yurausha				
9:00-11:00	Escenas de mujeres artesanas, niños con cometas, coro metecros			Artesanas	Grabar mujeres del coro
13:00	Almuerzo en Ambato todo el crew				
17:00	Llegada a quito-casa de juli				

Fuente: Alejandro Vásconez

Tabla 3

Escaleta

Día 1: miércoles 16 de octubre					
E S C	HORA	AUDIO	VISUAL	OBSERVACIONES	REFERENCIAS
1	7:00	Voz en off: Cuando me piden definir Salinas yo digo que es una pequeña Luz que aspira llegar lejos. Sonido Ambiente Sonido de fósforo	Empieza en negro se enciende una vela		
	7:30	Voz en off: Pienso que lo que ha ocurrido aquí puede inspirar a muchos. Sonido Ambiente	P. Antonio en un pasillo		
	8:00	Voz en off: Estoy convencido de que las cosas buenas y bellas hay que contarlas.	P. Antonio en su escritorio		
	8:30	Voz en off: Así que permitármese contarles la historia de un pueblo que sigue soñando. Sonido de escritura.	Manos escribiendo		
2	9:00		Padre abre un cajón y mira una fotografía de él cuando joven		
	9:30			Imprimir una fotografía de joven del padre	
	9:45	Voz en off: Tengo todavía presente en mis ojos, en mi mente y en mi corazón, la imagen que se me presentó cuando llegué al punto en el que, desde arriba, se puede ver de repente el pueblo.	Parte animada, con estilo antiguo, generado por IA.		
	10:00	Voz en off: Quizás sea mi interpretación posterior, pero vi unión, sencillez, un impulso suplicante hacia el Cielo, un llamado que no debía quedar sin respuesta.		El humo se funde con las nubes,	

2	11:00	Utilizar animación para la escena del padre Armenio con un colibrí en el escritorio	Escena opcional	
	LOCACIÓN: Habitación del padre			
2	12:00	Espera al encuentro espontáneo del padre con un colibrí en la laguna de los sueños. Vemos al padre subiendo a la laguna de los sueños temprano en la mañana cuando de pronto ve pasar a un colibrí que empieza a volar por los farallones.	Empieza el vuelo del FPV y dron simulando el vuelo del colibrí	
	13:00	LOCACIÓN: Laguna de los sueños		

2	15:30	Voz en off: <i>Insistamos así nuestra aventura Salinera</i>		Vuelo de dron	
	16:00	Voz en off: <i>Llena de adrenalina, de altos y bajos y retos por superar.</i>	En las alturas, el colibrí observa a un intrépido escalador descendiendo por las rocas.	Vista aérea	
4	16:15	Voz en off: <i>De ajustar la carga mientras caminamos</i>	La pequeña ave sigue su vuelo y ve a tres jinetes cabalgando por el valle.	FPV	
	16:30	Voz en off: <i>Una carrera contra la pobreza y la adversidad que aquí existe</i>	Luego, asciende hacia una colina y se cruza con un ciclista que pasa a toda velocidad.		
6		Voz en off: <i>con el fin de caminar hacia días más serenos y mejores</i>	unas atletas se acercan rápidamente, buscando llegar a la cima de los farallones.		

Día 2: jueves 17 de octubre					
7	7:30	Voz en off: Este es un pueblo que ha sabido luchar y trabajar incansablemente, día tras día.	El colibri sigue su ruta y llega a la cima del Calvario, donde unos turistas se toman fotos.	Dron	
	8:00		Sobrevuela la plaza central y desde el aire contempla todo el pueblo.		
	8:30		Rápidamente se dirige hacia las minas de sal, donde otros turistas admiran los pozos salinos.		
8				Transición del cando a la tina de leche	

9	11:30	Voz en off: Con la ayuda de los **huasipuntashcas** , hijos del viento enviados por Dios para trabajar de manera voluntaria.	Nos adentramos en la fábrica de queso, donde los trabajadores, de manera coordinada, realizan sus actividades.		
	12:30	Sonido ambiente, sonido de máquinas.	Vemos la leche en las tinas, los quesos en la sala de maduración.		
LOCACIÓN: Fábrica de quesos					
13:30 Break almuerzo					
11	14:30	Voz en off: se ha sembrado una semilla que sigue creciendo y nos permite seguir soñando como niños.	Observamos a unos niños mirando deseosos el chocolate que fluye por las máquinas de la fábrica de confites.		
	15:30	Sonido ambiente, sonido de máquinas.			
LOCACIÓN: Fábrica de chocolates					

1 3	Voz en off: La unidad que este pueblo ha forjado a través de cooperativas, fundaciones y comercios ha sido la clave del éxito de Salinas y debe seguir siendo la base.		Mostrar mas emprendimientos y productos, existentes en Salinas	
1 4		Una escena muestra cómo se corta un pernil de chocolate en rodajas,		
	Sonido ambiente, sonido de maquinas			
		lo que nos transporta al área de embutidos, donde se observa el proceso de preparación. Estos pernils llegan a la cocina, donde se prepara la mejor pizza de Salinas		

Día 3: viernes 18 octubre				
1 5	Voz en off: Una murga constante por el bien del presente y del futuro de este pueblo, que es digno merecedor de días mejores.	Estos pernils llegan a la cocina, donde se prepara la mejor pizza de Salinas.		
	Voz en off: La gente ha sido la parte más importante de esta historia. A pesar de la falta de conocimiento técnico, ofrecieron su corazón encendido de pasión para mitigar el frío de la pobreza.	El calor del horno de leña nos transporta a una cocina de sal de salinas <u>yuyuy</u> .	Grabar rostros de la gente	
1 6	Sonido ambiente		Grabar el museo	
	Voz en off: El pueblo ha sido el pedestal que ha sostenido esta llama de prosperidad.	Unos extranjeros salen de una choza	Transición de la puerta de la choza al paramo	
1 7 1 8	Voz en off: Una murga constante por el bien del presente y del futuro de este pueblo, que es digno merecedor de días mejores.	Nos trasladamos al picano salinero, a contemplar las llamas y ovejas mientras las mujeres locales elaboran artesanías		
	Sonido del viento			

		Voz en off: Junto a ellos pudimos crear, diversificar y consolidar fuentes de trabajo.			
1 8		Sonido de viento y risas de niños		Comprar las cometas	
1 9		Sonido de cascada			
2 0		Voz en off: El camino de los comienzos sigue abierto, y queda en manos de quienes vienen continuar volando alto o adaptarse a los tiempos actuales. Sonido de ruedas en la carretera.	El colibri sobrevuela un bosque donde un <u>skater</u> recorre la carretera.	FPV	
2 1			Finalmente, regresa al pueblo.	Dron	
2 2			Padre Antonio con turistas El Padre Antonio Polo planta una semilla y mira hacia el cielo.		
2 3		Sonido Esperanzador	Una puerta de medio de la nada en el fondo la caída final referencia a el libro La puerta abierta.	Dron Aparecen los créditos	

GUIÓN TÉCNICO SONIDO

- **PPP (Primerísimo Primer Plano):** Sonido extremadamente cercano.
- **PP (Primer Plano):** Sonido cercano.
- **PM (Plano Medio):** Sonido a distancia intermedia.
- **PG (Plano General):** Sonido de fondo, distante.

Día 1: miércoles 16 de octubre

Tiempo	Sonidos ambientales	Efectos sonoros	Música	Voz en off
0:00 – 0:15	PPP: Sonido de la llama encendiéndose (fósforo)	PG: Silencio de la mañana		PM: Cuando me piden definir Salinas yo digo que es una pequeña Luz que aspira llegar lejos. Tono: Sereno, reflexivo.
0:15 – 0:30	PPP: Sonido de pasos en un pasillo			PM: Pienso que lo que ha ocurrido aquí puede inspirar a muchos. Tono: Sereno, reflexivo.
0:30 – 0:40	PPP: Sonido de una silla, moviéndose lentamente para sentarse			PM: Estoy convencido de que las cosas buenas y bellas hay que contarlas. Tono: Sereno, reflexivo.
0:40 – 0:55	PPP: Sonido de la escritura			PM: Así que permítanme contarles la historia de un pueblo que sigue soñando. Tono: Sereno, reflexivo.
0:55 – 1:10	PG: Sonido de viento suave, humo elevándose, fogatas crepitando		PM: Guitarra andina suave	PM: Tengo todavía presente en mis ojos, en mi mente y en mi corazón, la imagen que se

				me presenté cuando llegué al punto en el que, desde arriba, se puede ver de repente el pueblo.
1:18 - 1:25	PG: Sonidos de naturaleza (viento, agua, leñal, trueno de aves)	PPP: Zambido leve que acompaña al cobble mientras vuela	PM: Cultura andina nueva	PM: Quédate sea mi interpretación posterior, pero si estás, te sentiré, un impulso replicante hacia el Cielo, en un estado que no debía quedar en silencio.
1:25 - 1:40		PPP: Zambido leve que acompaña al cobble mientras vuela	PM: Percepciones ligeras que aumentan la tensión	PM: Incursiones en mi mente a través de Salinas. Tono: Reflexivo.
1:40 - 1:55	PG: Sonido del galope rítmico de los caballos en la distancia.	PPP: Zambido leve que acompaña al cobble mientras vuela	PM: Percepciones ligeras que aumentan la tensión	PM: Una línea de subterfugio, de alto y bajo y otros por supuesto. Tono: Esperanzador.
1:55 - 2:10	PG: El sonido mecánico de la cadena y los pedales moviéndose rápidamente, combinado con algún chirrido leve de la bicicleta.	PPP: Zambido leve que acompaña al cobble mientras vuela	PM: Percepciones ligeras que aumentan la tensión	PM: Una carrera contra la pobreza y la adversidad que aquí existe. Tono: Esperanzador.
2:10 - 2:15	PG: Los pasos ligeros de los atletas se escuchan antes de volar.	PPP: Zambido leve que acompaña al cobble mientras vuela	PM: Flautas andinas y cantos armónicos que acompañan en el momento	PM: Con el fin de caminar hacia una meta serena y mejor.

				Tono: Esperanzador
Día 2: jueves 17 de octubre				
Tiempo	Sonidos ambientales	Efectos sonoros	Música	Var en off
8:00 - 8:15	PM: Murmullo de turistas, rlo de cámara	PPP: Zambido leve que acompaña al cobble mientras vuela	PM: Flautas andinas y cantos armónicos que acompañan en el momento	PM: Este es un pueblo que ha estado luchando y volviendo incansablemente, día tras día. Tono: Esperanzador
8:15 - 8:30		PPP: Zambido leve que acompaña al cobble mientras vuela	PM: Flautas andinas y cantos armónicos que acompañan en el momento	
8:30 - 8:40	PM: Murmullo de niños	PPP: Zambido leve que acompaña al cobble mientras vuela	PM: Melodía alegre y rítmica con percusión ligera	PM: Con la ayuda de los <i>huasiparistas</i> , hijos del viento enviados por Dios para trabajar de manera voluntaria. Tono: Orgullo
8:40 - 8:55	PG: Sonido de las máquinas en funcionamiento		PM: Melodía alegre y rítmica con percusión ligera	PM: Se la sienten una sencilla que sigue creciendo y nos permite seguir adelante como niños. Tono: Orgullo
8:55 - 9:00			PM: Melodía alegre y rítmica con percusión ligera	PM: La unidad que este pueblo ha forjado a través de cooperativas, fundaciones y conexiones ha sido la clave del éxito de Salinas y debe seguir siendo la base. Tono: Orgullo

1:18 - 1:25		PPP: Sonido rítmico de pedal de bicicleta	PM: Melodía alegre y rítmica con percusión ligera	
1:25 - 1:40		PG: Sonido de máquinas	PM: Melodía alegre y rítmica con percusión ligera	

Día 3: viernes 18 de octubre

Tiempo	Sonidos ambientales	Efectos sonoros	Música	Var en off
8:00 - 8:15			PG: Melodía alegre y rítmica con percusión ligera	PM: Una rítmica constante por el bien del presente y del futuro de este pueblo, que es digno merecer de días mejores. Tono: Reflexivo
8:15 - 8:30	PG: Sonido de la cocina		PM: Flautas andinas y cantos armónicos que acompañan en el momento	PM: La parte más importante de esta historia. A pesar de la falta de reconocimiento mundial, edificios su corazón recordado de pasión para mitigar el frío de la pobreza. Tono: Reflexivo
8:30 - 8:40	PG: Sonido ambiente del museo			
8:40 - 8:55	PG: Risas de los extranjeros		PM: Flautas andinas y cantos armónicos que acompañan en el momento	PM: El pueblo ha sido el

				cantos armónicos que acompañan en el momento	potencia que ha sostenido esta llama de prosperidad. Tono: Orgullo
8:55 - 9:10	PG: Sonido de viento suave, lluvia elevándose, fogatas crepitando		PM: Cultura andina nueva		PM: Tengo toda la presente en mis ojos, en mi mente y en mi corazón. La imagen que se me presenta cuando llegué al punto en el que, desde arriba, se puede ver de repente el pueblo.
9:10 - 9:25	PG: Sonido de las máquinas en funcionamiento		PM: Flautas andinas y cantos armónicos que acompañan en el momento		PM: Una rítmica constante por el bien del presente y del futuro de este pueblo, que es digno merecer de días mejores. Tono: Orgullo
9:25 - 9:40	PG: Sonido del viento	PPP: Zambido leve que acompaña al cobble mientras vuela	PM: Flautas andinas y cantos armónicos que acompañan en el momento		PM: La unidad que este pueblo ha forjado a través de cooperativas, fundaciones y conexiones ha sido la clave del éxito de Salinas y debe seguir siendo la base. Tono: Orgullo
9:40 - 9:55			PM: Flautas andinas y cantos armónicos que acompañan en el momento		PM: Junto a ellos podemos crecer, diversificar y consolidar

Salinas de Guaranda, 18 de Octubre del 2024

Sr. Lenin Masabanda
Director
Fundación Familia Salesiana Salinense (FFSS)
Presente.-

De mi consideración,

Reciba un cordial saludo. Mi nombre es Alejandro Vásconez, actualmente estoy desarrollando mi tesis de grado en producción audiovisual, la cual consiste en la realización de un cortometraje que busca resaltar la historia y el desarrollo económico, social y cultural de Salinas de Guaranda, haciendo énfasis en los logros comunitarios que nos definen como pueblo.

Dentro de este contexto, me gustaría solicitar su autorización para el uso de las fotografías del registro digital del Saisal, que forman parte del archivo de Salinas Yuyay y que se encuentran bajo el cuidado de los señores Carlos Collar y Jonathan Samaniego. Estas imágenes son de gran valor para mi proyecto, ya que permiten visualizar momentos históricos y culturales clave, complementando y enriqueciendo el contenido audiovisual del cortometraje.

Mi intención es utilizar dichas fotografías de manera respetuosa y con fines exclusivamente educativos, enmarcados dentro de mi trabajo de tesis. Cualquier uso de estas imágenes estará debidamente acreditado, reconociendo tanto a los autores como a la Fundación por su aporte al patrimonio visual de Salinas de Guaranda.

Quedo a la espera de su respuesta y de las indicaciones necesarias para proceder con el uso del material, siempre cumpliendo con las normativas establecidas por la Fundación. Agradezco de antemano su tiempo y colaboración en este proyecto que busca preservar y difundir la historia de nuestro querido pueblo.

Sin otro particular, me despido con un atento saludo.

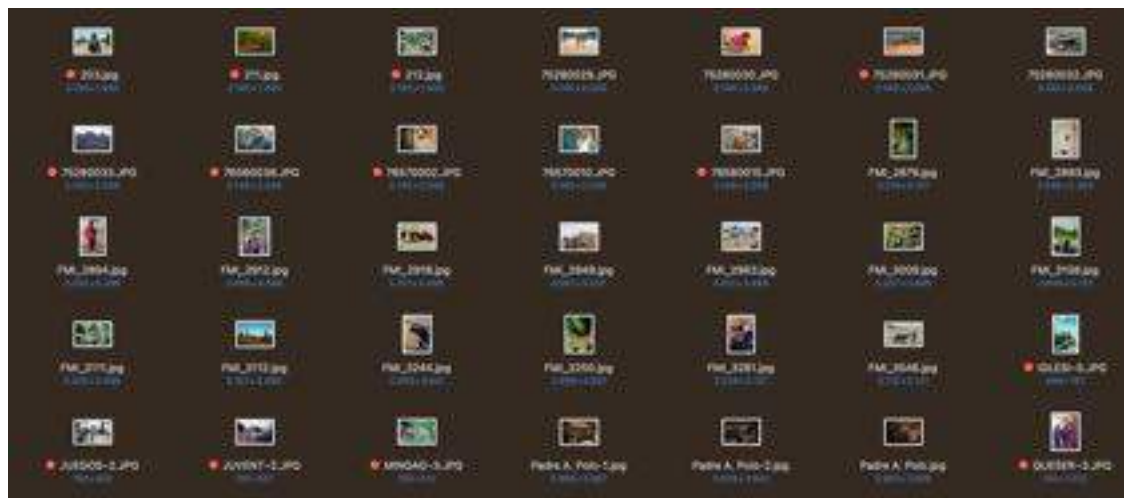
Atentamente,



Alejandro Vásconez
0984092890
Vasconezm.ma@lametra.edu.ec



Hoja de contacto de fotografías de Archivo pertenecientes al SAISAL



Facturas por suscripción en plataformas de IA

