



Instituto Superior Tecnológico Sudamericano

Carrera de diseño Gráfico

**PRODUCTO AUDIOVISUAL TURÍSTICO COMUNICATIVO
DEL SANTUARIO DE LA VIRGEN DE LA NUBE**

*Proyecto previo a la obtención del título de Diseñador Gráfico, con nivel
equivalente a Tecnología Superior.*

Proyecto de grado presentado por:	Leonel Alexander Amón Gálvez
Carrera:	Diseño Gráfico
Línea de investigación:	Diseño Multimedia
Tutor académico:	Mg. Bruno Niévecela Ávila

Cuenca – Ecuador 2023

RESUMEN

La investigación se enfocó en explorar cómo la producción audiovisual puede fomentar el turismo en el Santuario de la Virgen de la Nube de la ciudad de Azogues. Se encontró que la falta de una producción audiovisual adecuada puede tener un impacto negativo en la imagen del destino turístico. Por lo tanto, se llevó a cabo una investigación cualitativa-cuantitativa utilizando entrevistas y encuestas para abordar la problemática y desarrollar un producto audiovisual que promueva el desarrollo turístico y económico del Santuario de la Virgen de la Nube y la ciudad de Azogues en general, llegando a la conclusión de que la producción audiovisual de alta calidad es esencial para lograr el objetivo de la investigación.

De acuerdo con las encuestas realizadas se pudo concluir que el 44,1% consideran que la mejor manera de transmitir información y conocimientos es a través de un video. Por otra parte, la mayoría de las personas encuestadas hacen referencia a que se sienten identificadas culturalmente, lo que da esperanzas de explotar al máximo este sector en el ámbito turístico.

Hoy en día, la presentación de información a través de contenido audiovisual es mucho más efectiva que la lectura de textos o revistas, ya que es más cercana al público y más fácil de compartir y viralizar. se ha iniciado un proyecto audiovisual para recopilar información y generar elementos visuales que representen a la comunidad. El resultado de este proyecto podrá ser utilizado en diversos medios y redes sociales.

PALABRAS CLAVES:

Destino turístico, Fases de la producción audiovisual, Guion, Santuario, Story board.

ABSTRACT

The research focused on exploring how audiovisual production can promote tourism at the Sanctuary of the Virgin of the Cloud in the city of Azogues. It was found that the lack of adequate audiovisual production can have a negative impact on the tourist destination's image. Therefore, a qualitative-quantitative research was conducted using interviews and surveys to address the problem and develop an audiovisual product that promotes the tourism and economic development of the Sanctuary of the Virgin of the Cloud and the city of Azogues in general, concluding that high-quality audiovisual production is essential to achieve the research objective.

According to the surveys realized, it was concluded that 44.1% consider that the best way to transmit information and knowledge is through a video material. On the other hand, the majority of the surveyed people refer to feeling culturally identified, which gives us a hope for exploiting this sector in the tourism industry.

Today, the presentation of information through audiovisual content is much more effective than reading texts or magazines, as it is closer to the public and easier to share and viralize. An audiovisual project has been initiated to collect information and generate visual elements that represent the community. The result of this project can be used in various media and social networks.

Keywords: Tourist destination, Phases of audiovisual production, Script, Sanctuary, Storyboard

DEDICATORIA

Quiero agradecer a Dios por haberme brindado la fuerza y la capacidad para desarrollar esta carrera; siendo él, en primera instancia quien me ha ayudado en los momentos más difíciles de mi vida.

A mi padre Leonel Amón, quien me ha brindado su apoyo incondicional durante estos años, quien ha estado ahí en los momentos buenos y malos, aconsejándome en cada momento de mi vida. Y mis abuelos quienes con su cariño y sabiduría me han otorgado esa fuerza para seguir adelante y cumplir mis metas.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi agradecimiento en primer lugar a Dios por brindarme la sabiduría y fortaleza necesaria para realizar el trabajo de titulación, también debo agradecer al Instituto Tecnológico Sudamericano y de una manera muy especial a mi tutor Mg. Bruno Niévecela Ávila quien con sus valiosos conocimientos han sabido guiarme en mi proyecto de titulación, así como a todos mis profesores que me han sabido inculcar con su sabiduría y experiencia profesional.

Un agradecimiento especial al Fray Alvaro Criollo Vergara de la orden Franciscana del Ecuador, Guardián del Santuario de la Virgen de la Nube de la ciudad de Azogues por su amabilidad y disponibilidad para brindar la información necesaria a través de documentos y entrevistas que ayudaron a la consecución del presente proyecto.

Contenido

INTRODUCCIÓN	1
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	2
JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	3
ALCANCES Y LIMITACIONES	3
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	5
Objetivo General	5
Objetivos específicos	5
CAPITULO I.....	5
1. MARCO TEÓRICO	5
1.1. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	5
1.1.2 AZOGUES: Pueblo Mágico.....	6
1.1.3. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA CIUDAD DE SAN FRANCISCO DE PELEUSÍ DE AZOGUES.....	8
1.1.4. ANTECEDENTES DE LA CONSTRUCCIÓN DEL SANTUARIO DE LA VIRGEN DE LA NUBE.....	10
1.1.5. RESEÑA DE LA CREACIÓN DEL SANTUARIO DE LA VIRGEN DE LA NUBE	12
1.1.6. ORDEN FRANCISCANA	17
1.1.7. HISTORIA DE LA APARICIÓN DE UNA IMAGEN SAGRADA	19
1.1.8. DESCRIPCION DE LA IMAGEN DE LA VIRGEN DE LA NUBE	21
1.1.9. EL SANTUARIO DE LA VIRGEN DE LA NUBE Y SU PERFIL TURÍSTICO	21
1.1.9.1. Turismo religioso.....	21
1.1.9.2. Reseña arqueológica del complejo franciscano.....	23
1.1.10. ARQUITECTURA RELIGIOSA	24
1.2. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	26
1.2.1. ETAPAS DE UNA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.....	27
1.2.1.1. PREPRODUCCIÓN	27

1.2.1.2. PRODUCCIÓN	29
1.2.1.3. POSTPRODUCCIÓN.....	31
1.3. EL GUIÓN.....	33
1.3.1. DEFINICIÓN DE GUIÓN.....	34
1.3.2. PROCEDIMIENTO ESTÁNDAR, EN EL PROCESO DE CREACIÓN DEL GUIÓN.....	35
1.3.3. GUIÓN LITERARIO	36
1.3.4. GUIÓN TÉCNICO	38
1.3.5. ELEMENTOS DEL GUIÓN	43
1.3.6. FUNCIONES DEL GUIÓN	44
1.3.4. STORYBOARD.....	45
1.4.1. ORIGEN DEL STORYBOARD	46
1.4.2. CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LA ESTRUCTURA DEL STORYBOARD	46
1.4.3. IMPORTANCIA DEL STORYBOARD	46
1.4.4. TIPOS DE STORYBOARD	47
1.4.4.1. Storyboard Tradicionales	47
1.4.4.2. Storyboard de Miniaturas.....	47
1.4.4.3. Storyboard animado o Side-by-Side	48
1.4.4.4. Storyboard Digimatics.....	48
1.5. ELEMENTOS DE UN STORYBOARD.....	48
1.5.1. La historia	48
1.5.2. Personajes.....	49
1.5.3. El diálogo y los textos	49
1.5.4. La línea de tiempo	49
1.5.5. Los detalles de la cámara	49
1.6 Aspectos que se tomaron en consideración al momento de crear el storyboard para el audiovisual sobre el Santuario de la Virgen de la Nube.....	51
CAPITULO II.....	51

2. METODOLOGIA DE INVESTIGACION	51
2.1. METODOLOGÍA CUALITATIVA	53
2.1.1 Técnica de Recolección de Información	54
2.2. Metodología Estadística.....	54
2.2.1 Técnica de Recolección de Información	54
2.3. Metodología Análisis Documental.....	54
2.3.1 Técnica de Recolección de Información	54
2.4. HOMÓLOGOS.....	54
2.4.1. Tipos de homólogos.....	55
2.4.2. Clases de homólogos	56
2.4.3. ANÁLISIS DE HOMOLOGÍAS	56
2.4.3.1. Tipografía.....	56
2.4.3.2. TIME LAPS	57
2.4.3.3. USO DE IMÁGENES	58
2.4.3.4. PLANO NADIR.....	59
2.4.3.5. PLANO CONTRAPICADO	60
2.4.3.6. PLANO MEDIO CORTO	62
2.4.3.7 PLANO GENERAL.....	63
2.4.3.8. ORNAMENTACIÓN VINTAGE Y ANIMACIÓN	64
2.4.3.9. TOMA PANORÁMICA CON DRON	65
2.4.3.10. TOMA TRAVELLING CON DRON	66
2.4.3.11. PLANO DETALLE	67
2.4.3.12. TERCIO INFERIOR	69
2.4.3.13. CRÉDITOS	70
CAPITULO III.....	72
3. METODOLOGIA DE DISEÑO.....	72
3.1. DESIGN THINKING	73

3.1.1. Empatizar.....	73
3.1.2. Definir	73
3.1.3. Idear.....	73
3.1.4. Realizar un prototipo	73
3.1.5. Testear.....	74
CAPITULO IV.....	74
PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN.....	74
4.1. PRE- PRODUCCIÓN	74
4.1.1. ILUSTRACIÓN.....	74
4.1.2. Tipografía.....	76
4.1.3. Tercio inferior	77
4.1.4 Tomas con dron	79
4.1.5. Time– Lapse	80
4.1.6. Toma travelling con dron.....	80
4.1.7. Plano corto con travelling –con dron	81
4.1.8. Plano contrapicado	81
4.1.9. Plano general lateral	82
4.1.10. Plano grúa.....	82
4.1.11. Plano cerrado.....	83
4.1.12. Paneo en diagonal	83
4.1.13. Plano general con Tilt-up	84
4.1.14. Plano medio corto	85
4.1.15. Plano perfil, medio largo	86
4.1.16. Plano dorsal	86
4.1.17. Videos de relleno	87
4.1.18. Plano travelling lateral.....	87
4.1.19. Plano medio.....	88

4.1.20. Paneo lateral.....	89
4.1.21. Paneo de 180°	89
4.1.22. Plano detalle	90
4.1.2.3. Créditos.....	90
4.1.2.3.4. Voz en off.....	91
4.2. GUION TÉCNICO	92
4.3. ANIMACIÓN.....	96
4.3.1. EMSAMBLAJE DE ESCENAS EN ADOBE PREMIER PRO	96
4.3.1.1. Ensamblaje del título	98
4.3.1.2. Overlays.....	99
4.3.1.3. Grabación de la Voz off.....	100
4.3.1.4. Corrección de color	101
4.3.1.5. Implementación del tercio inferior	102
4.3.1.6. Elaboración de créditos.....	103
Cronograma de actividades	104
CONCLUSIONES	105
RECOMENDACIONES.....	105
Bibliografía.....	107
Anexos.....	112

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ubicación geográfica del Cantón Azogues	7
Figura 2 Vista Satelital de Azogues	8
Figura 3 Azogues visto desde la loma de San Francisco -1940	9
Figura 4 Vista de Azogues – 1906	9
Figura 5 Parque del Trabajo	10
Figura 6 Construcción del convento de San Francisco antes de ser construida la escalinata – 1956	11
Figura 7 Construcción del Convento de San Francisco -1949	13

Figura 8 Interior del Santuario de la Virgen de la Nube – 1960	14
Figura 9 Convento y Santuario de la Virgen de la Nube - 1953	15
Figura 10 Actual Santuario de la Virgen de la Nube	16
Figura 11 Movimiento de tierras para la construcción del Santuario de la Virgen de la Nube – 1949	16
Figura 12 Mingas de las comunidades de Azogues para la construcción del Santuario Franciscano.	17
Figura 13 Congregación Franciscana	18
Figura 14 Retrato Virgen de la Nube	20
Figura 15 Reserva de San Francisco, una mirada iconográfica.....	24
Figura 16 Guion Literario	38
Figura 17 Guion Técnico.....	40
Figura 18 Guion Americano	41
Figura 19 Guion Europeo.....	42
Figura 20 Guion Técnico con Guion Gráfico	43
Figura 21 Storyboard	50
Figura 22 Homólogo tipografía.....	57
Figura 23 Homólogo Time Laps.....	58
Figura 24 Homólogo uso de imágenes	59
Figura 25 Homólogo Plano Nadir.....	60
Figura 26 Homólogo contrapicado	61
Figura 27 Homólogo plano medio corto	62
Figura 28 Homólogo plano general.....	63
Figura 29 Homólogo Ornamentación vintage y animación.....	65
Figura 30 Homólogo toma panorámica con dron	66
Figura 31 Homólogo toma travelling con dron	67
Figura 32 Homólogo plano detalle	68
Figura 33 Homólogo de tercio inferior.....	69
Figura 34 Homólogo de créditos.....	71
Figura 35 Preproducción Título.....	75
Figura 36 Preproducción Animación del titulo.....	75
Figura 37 Preproducción Paletas de colores	75
Figura 38 Preproducción Logotipo	76
Figura 39 Preproducción Tercio inferior.....	77

Figura 40 Preproducción Animación del tercio inferior	78
Figura 41 Preproducción Animación de preguntas	78
Figura 42 Preproducción Toma panorámica con dron	79
Figura 43 Preproducción Plano de persona en el parque	79
Figura 44 Preproducción Time – Lapse	80
Figura 45 Preproducción Toma frontal con dron.....	80
Figura 46 Preproducción Toma circular con dron	81
Figura 47 Preproducción Plano corto con travelling – dron.....	81
Figura 48 Preproducción Toma de seguimiento	82
Figura 49 Preproducción Tilt-up Lateral.....	82
Figura 50 Preproducción Plano grúa	83
Figura 51 Preproducción Plano cerrado con dron.....	83
Figura 52 Preproducción Paneo en diagonal	84
Figura 53 Preproducción Paneo frontal	84
Figura 54 Preproducción Plano general con Tilt-up	85
Figura 55 Preproducción Plano general estático	85
Figura 56 Preproducción Plano medio corto	86
Figura 57 Preproducción Plano perfil, medio largo	86
Figura 58 Preproducción Plano dorsal.....	87
Figura 59 Preproducción Videos de relleno	87
Figura 60 Preproducción Plano travelling lateral.....	88
Figura 61 Preproducción Plano travelling frontal	88
Figura 62 Preproducción Panorámica de seguimiento	89
Figura 63 Preproducción Paneo lateral.....	89
Figura 64 Preproducción Paneo 180°	90
Figura 65 Preproducción Plano detalle	90
Figura 66 Preproducción Créditos	91
Figura 67 Preproducción Grabación de voz artificial.....	91
Figura 68 Pestaña para crear un nuevo proyecto	96
Figura 69 Pestaña Mesa de edición.....	97
Figura 70 Mesa de edición animación	97
Figura 71 Mesa de trabajo ensamblaje de título principal	98
Figura 72 Mesa de trabajo ensamblaje título de preguntas	98
Figura 73 Mesa de edición overlay	99

Figura 74 Mesa de edición aplicación overlay	100
Figura 75 Ensamblaje de Voz off	100
Figura 76 Mesa de trabajo Voz en off	101
Figura 77 Ensamblaje Ventana de Color de Lumetri	102
Figura 78 Ensamblaje aplicación tercio inferior	102
Figura 79 Ensamblaje créditos	103
Figura 80 Ensamblaje voz de los créditos	103

INTRODUCCIÓN

El turismo se refiere a un fenómeno que involucra viajes fuera del entorno familiar por motivos personales, profesionales o comerciales. Ha crecido en popularidad y depende de recursos naturales, culturales y arquitectónicos. Esto ha llevado a una mayor demanda de calidad en productos y servicios turísticos, generando ingresos para las comunidades locales. Nuestro país es rico en turismo cultural y arquitectónico, como se puede ver en sus impresionantes iglesias. El éxito del sector turístico en los cantones y parroquias está ligado a la promoción de sus atractivos a través de estrategias audiovisuales que preserven la historia y la herencia cultural (OMT, 2011).

Este proyecto investigativo tiene como objetivo crear un producto turístico audiovisual sobre el Santuario de la Virgen de la Nube en Azogues. La finalidad es promover su historia y cultura mediante la utilización de materiales audiovisuales como medio de preservación y transmisión de conocimientos. Se realizará una investigación aplicada para recopilar información sobre su origen e historia, así como el análisis de su arquitectura, riqueza y significado religioso. Azogues, capital de la Provincia del Cañar, situada en el centro sur del país, se encuentra en el valle de un pequeño río, el Burgay, a la salida de la hoya del Paute, forma parte del principal eje urbano del país, en el surco interandino, y cuenta con un gran potencial turístico, es un ejemplo de ciudad que ha sido declarada como Centro de Valor Patrimonial y Urbano del Ecuador, el 31 de octubre del 2000 por el Ministerio de Educación y Cultura. Uno de los mayores y grandes atractivos es el Santuario de la Virgen de la Nube, considerada la guardiana de Azogues; por esta razón, el primero de Enero de cada año la ciudad conmemora la “Fiesta de la Virgen de la Nube”, celebración que cuenta con la participación de gran número de creyentes y peregrinos que la visitan desde todos los rincones del país (MINTUR, 2020).

Así mismo, a través de este proyecto se quiere dar a conocer más opciones de descubrir y aprender sobre la historia del Santuario, la historia de las culturas originarias, así como el testimonio del trabajo realizado por los franciscanos y su labor para propagar la fe y la devoción hacia la Virgen de la Nube además las bendiciones recibidas a lo largo de los años por sus fieles devotos.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Si no se conoce la historia es imposible que se puedan interpretar los signos del presente y del futuro. Así de esta manera reza la primera frase de la introducción de la obra “Fundación del Convento y Santuario Franciscano de la Virgen de la Nube”; primera frase que abre la puerta a una historia inconmensurable de fe, amor y devoción, historia que va a ser contada en el presente proyecto de titulación. El ser humano, desde sus inicios ha ido construyendo evidencias tangibles e intangibles que han formado un hilo histórico visible para la humanidad, que se han convertido en información y recursos turísticos los cuales deben ser expuestos en una vitrina al mundo. (Martinez, 2015).

Una de las maneras de perpetuar la historia de un lugar es documentando la misma. Luego de una investigación se ha identificado que existe poca información sobre el Santuario de la Virgen de la Nube de la ciudad de Azogues. Ninguna institución pública o privada ha puesto interés en la producción de un video que se adentre en la historia, rescate los elementos turísticos sobresalientes, escondidos y dé a conocer al mundo a través de las redes sociales o medios digitales. Existen páginas que hablan sobre algunos lugares turísticos de la ciudad de Azogues, pero con muy poca información, sin la actualización correspondiente. Así mismo existen videos cortos que hablan vagamente de la historia y no dan el realce necesario a los temas arquitectónicos y culturales.

Actualmente no existe un material audiovisual que documente sobre uno de los lugares más visitados por los habitantes de la ciudad de Azogues y del Ecuador en general. Con lo cual se desconoce su historia, arquitectura y la herencia cultural que esta refleja para los lugareños y turistas que durante años celebran actividades religiosas en dicha iglesia. Además, promover el turismo sería de gran aporte para dicha ciudad y a su vez incentivar la visita a estos lugares que tienen mucha historia, la misma que enriquece cultural y espiritualmente a la población ecuatoriana (Dominguez E. , 1996).

Utilizando de manera efectiva las herramientas audiovisuales que a lo largo de nuestra formación he adquirido, crearé un producto audiovisual que

desarrollará toda la temática basada en la historia, arquitectura, turismo religioso, como mecanismo de reconocimiento cultural y al mismo tiempo un aporte audiovisual que permita a las generaciones futuras aprender y valorar en toda su magnitud la historia del Santuario de la Virgen de la Nube.

JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Tomando en cuenta que en el Santuario de la Virgen de la Nube de la ciudad de Azogues existen diversos temas artísticos, religiosos, culturales, turísticos de los que tratar, el proyecto busca reflejar, comunicar y enaltecer dentro del mismo santuario y por consiguiente dentro de la misma ciudad de Azogues a través del GAD Municipal y porque no a nivel nacional y mundial, una cultura audiovisual donde se vea reflejada su propia historia, puesto que no existe un archivo fílmico que se tenga de referencia para mostrar a las nuevas generaciones la riqueza de su cultura.

El proyecto será el punto de partida para crear una memoria histórica y audiovisual considerando que sus propios habitantes en ocasiones olvidan su historia y tradiciones culturales. Es por esto que nace la idea de este proyecto de creación, producción e implementación de un audiovisual; a su vez también como mecanismo de reconocimiento cultural al Santuario de la Virgen de la Nube.

La elaboración de este documental se convertirá en una herramienta para la construcción de una memoria audiovisual, considerando que en la actualidad no se cuenta con ningún tipo de patrimonio fílmico, con el apoyo de nuevas tecnologías que ayudarán a conservar la historia. Se espera que la investigación sea de gran utilidad para la comunidad franciscana que reside en el Santuario de la Virgen de la Nube y para los pobladores en general.

ALCANCES Y LIMITACIONES

El presente trabajo de investigación conduce a un alcance descriptivo, ya que el objetivo principal es describir algunas características básicas de los temas que surgieron en el transcurso de la investigación, permitiendo revelar la estructura y comportamiento de los fenómenos estudiados, proporcionando así

información sobre el sistema y comparándolo con otras fuentes. De esta manera, se realizará un diagnóstico, que dé la oportunidad de hacer predicciones y recomendaciones específicas para optimizar el tema de investigación. Una limitación a la que puede estar sujeto el investigador puede ser que no se consiga suficiente material en la biblioteca de la comunidad franciscana, no se cuente con las fuentes de información necesarias sobre el tema, otra limitación puede ser la poca disposición de las autoridades eclesiásticas para responder o brindar información sobre el tema de investigación.

Cabe indicar que se tiene un amplio conocimiento acerca del problema a investigar, fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que se pueden presentar en la investigación.

Por último, se definen las metas y el alcance que el investigador desea lograr a través de la investigación sin olvidar los limitantes que puedan presentarse en el transcurso de la misma.

Dentro de los aportes que enriquecerán el producto audiovisual se describen a continuación.

Aporte teórico: con respecto a este aporte se hace énfasis en lo referente a la conceptualización de la metodología a usarse, así como también los valores que determinan el comportamiento del consumidor y el efecto que tendrá el producto audiovisual ofrecido.

Aporte Metodológico: en este aspecto, el estudio considera que la buena aplicación de las técnicas para la recolección de información, será la que aportará con las diferentes opiniones y respuestas que permitirán percibir el grado de aceptación del desarrollo del proyecto.

El papel que cumple la observación dentro de todo estudio o investigación es importante, porque en primera instancia es la actitud y el comportamiento de las personas que, aunque no estén dispuestas a facilitar o proporcionar información necesaria, se puede dejar establecido cual es la intencionalidad del proyecto.

Aporte práctico: la base del diseño gráfico es la comunicación, a través de herramientas graficas se construyen elementos comunicacionales y la combinación de las imágenes y textos nos permiten transmitir mensajes que

crean espacios en la mente de los receptores. Estas afirmaciones nos llevan a hacer un uso correcto de las imágenes y demás recursos audiovisuales.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General

Desarrollar un producto audiovisual mediante los conceptos de diseño multimedia como aporte al reconocimiento del Santuario de la virgen de la Nube de la ciudad de Azogues.

Objetivos específicos

- Recolectar información referente al lugar, historia, antecedentes, arte, cultura, para el proceso de preproducción de los temas que se pretenden abordar.
- Analizar los procedimientos de la producción audiovisual para la elaboración de un recurso informativo con contenido grafico del Santuario de la Virgen de la Nube
- Definir estrategias documentales para la promoción y difusión del producto audiovisual en redes sociales y otros medios para fomentar el turismo

CAPITULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

La producción audiovisual es el proceso de crear contenido para medios como cine y televisión. Incluye varios procesos creativos, gerenciales y logísticos para crear un producto cultural o de entretenimiento, como una película, programa de televisión o video. La producción audiovisual requiere la integración de recursos humanos, técnicos y económicos para desarrollar un sentido creativo y crear un producto único con un propósito artístico, de entretenimiento, histórico o informativo que tenga una historia y un mensaje.

Puede ser considerada como una actividad económica que produce bienes y servicios, o como una forma de producción de bienes culturales que requiere una organización y sistemas específicos. Esta producción es una combinación de procesos creativos, gerenciales y logísticos para realizar un producto cultural o de entretenimiento, como una película, un programa de televisión o un video. Para lograr un producto único y cumplir sus objetivos, la producción audiovisual requiere un enfoque creativo y la integración de recursos humanos, técnicos y económicos. El resultado final siempre contará una historia y transmitirá un mensaje, ya sea artístico, entretenido, histórico o informativo (Romero, 1996).

El presente producto audiovisual tiene como finalidad relatar la historia de la aparición de la Virgen de la Nube, una historia audiovisual que pretende dar a conocer al mundo la belleza que tiene escondido el Santuario de la Virgen de la Nube, poder exponerlo de una forma en que el espectador se enamore de los recursos naturales, religiosos, turísticos buscando generar expectativa, y un mensaje que les recuerde que este Pueblo Mágico como es Azogues espera por todos quienes deseen conocer y disfrutar de los lugares turísticos y religiosos.

Se realizará un video amplio recopilando información de la ciudad y sobre todo como tema relevante, información sobre el Santuario de la Virgen de la Nube, así como también de la extraordinaria obra realizada por los clérigos de la Orden de San Francisco, artífices de esta obra monumental y del crecimiento espiritual, y religioso de la población de la ciudad de Azogues y regiones aledañas.

1.1.2 AZOGUES: Pueblo Mágico

Azogues es una ciudad ubicada en la región austral de la sierra ecuatoriana, a 32 kilómetros al norte de Cuenca y a 418 kilómetros al sur de Quito. Debido a su importancia cultural y turística, ha sido reconocida como "Centro de Valor Patrimonial y Urbano del Ecuador", "Ciudad más Amable y Ciudad Segura del Ecuador", y "Pueblo Mágico del Ecuador". Es conocida por su belleza y su original arquitectura que combina edificaciones modernas y tradicionales. Situada a orillas del río Burgay, su original arquitectura presenta

edificaciones de tipo moderno y tradicional y su patrimonio histórico consta de 135 inmuebles y 8 conjuntos urbanos, incluyendo las parroquias de Borrero y Bayas.

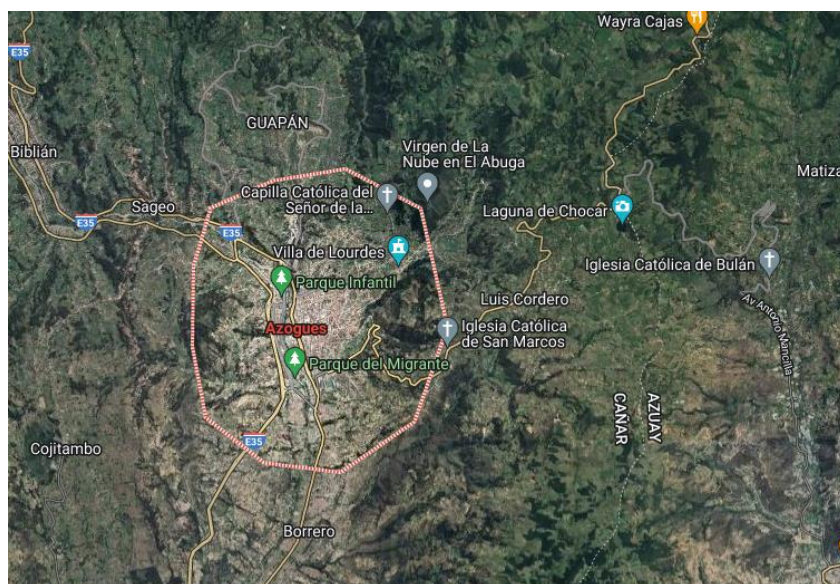
Figura 1 Ubicación geográfica del Cantón Azogues



Nota. Nos permite localizar una zona de manera geográfica. Tomado de (Mapa Owje, 2011)

La ciudad es única en la zona de los Andes Ecuatorianos debido a su habilidad para transformar su supuesta desventaja topográfica en una ventaja funcional. Se ha aprovechado de su ubicación para tener vistas impresionantes, lo que la ha hecho conocida como la ciudad de los miradores. Tiene una riqueza cultural e histórica, con casas antiguas con balcones de madera tallada y una imponente catedral en la plaza central. La Virgen de la Nube es muy venerada por los habitantes del país. Ofrece una amplia variedad de opciones turísticas, incluyendo circuitos artesanales, religiosos, culturales y ecológicos, así como una rica gastronomía (Morales, 2000)

Figura 2 Vista Satelital de Azogues



Nota. Nos permite encontrar una ubicación de directa. Tomado de (La Tierra Via Satelital , 2023)

1.1.3. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA CIUDAD DE SAN FRANCISCO DE PELEUSÍ DE AZOGUES.

Los primitivos pobladores del cantón Azogues fueron las tribus de los Cañaris y de Peleusí. La Confederación Cañari estuvo regida por caciques, extendía su territorio en las actuales provincias del Azuay, Cañar y parte de Loja. Luego, con la llegada de los españoles, el 4 de octubre inicia la celebración de la fiesta de San Francisco de Asís, y se decide el nombre de San Francisco de Peleusí; agregándose "del Azogue" por el descubrimiento de las minas de azogue o mercurio en el cerro de Guayzhun en 1558. Es así, que el 4 de octubre de 1562, fue fundada San Francisco de Peleusí del Azogue. Lo proclamó Gil Ramírez Dávalos, como Asiento-Doctrina en Peleusí, y dejando de ser desde ese momento encomienda. Más tarde fue reconocido como un territorio anexo de la ciudad de Cuenca y luego como Tenencia de Juez y alcaldes. Desde el 10 de enero de 1778; a San Francisco de Peleusí de Azogues se le viene llamando solamente Azogues en lengua de los españoles e indígena, así consta en la Segunda Relación Histórica Política, Tercera Relación Geográfica y Poblacional y hasta nuestros días. (Historia, 2000)

Figura 3 Azogues visto desde la loma de San Francisco -1940



Nota. Se puede apreciar una toma antigua de la ciudad. Tomado de (Erick Jara Matute, AZOGUES 200 años, 200 fotos, 2020)

Durante la época colonial, la región de Azogues fue un importante centro de la minería del oro y la plata. Después de la independencia de Ecuador en 1809, Azogues continuó siendo un importante centro comercial y de producción agrícola en el sur del país. A lo largo del siglo XX, la ciudad ha experimentado un crecimiento económico y demográfico significativo y se ha convertido en una importante ciudad de la región de los Andes en Ecuador.

Figura 4 Vista de Azogues – 1906



Nota. Toma antigua de toda la ciudad en general. Tomado de (Erick Jara Matute, AZOGUES 200 años, 200 fotos, 2020)

En el ámbito religioso, durante la época colonial, la iglesia católica desempeñó un papel importante en la vida de la ciudad y todavía hoy en día hay varios edificios históricos de la época colonial, incluyendo la Iglesia del Señor de las Flores, la Catedral, entre otras (Morales, 2000) .

A lo largo de los siglos, Azogues se convirtió en un importante centro de la agricultura y la ganadería en la región, su economía, se basa en la siembra y cosecha de trigo, cebada, papas, verduras, legumbres y hortalizas en especial en Jatumpamba, San Miguel de Porotos, donde se conservan rasgos culturales propios de pueblos milenarios tales como la elaboración de sombreros de paja toquilla, la alfarería, mitos, leyendas, prácticas agrícolas ancestrales, entre otras; cuenta con una economía diversificada que incluye comercio, turismo y servicios. Además, Azogues es conocida por su patrimonio cultural y arquitectónico, y cuenta con varios museos y galerías de arte, así como con un vibrante escenario artístico y cultural.

La ciudad también es famosa por su arquitectura colonial y por sus plazas y calles empedradas, lo que la convierte en un lugar atractivo para los turistas y los visitantes.

La ciudad de Azogues es un lugar con una rica historia y un vibrante patrimonio cultural y arquitectónico, que ofrece mucho para explorar y disfrutar (Cárdenas E. , 2005).

1.1.4. ANTECEDENTES DE LA CONSTRUCCIÓN DEL SANTUARIO DE LA VIRGEN DE LA NUBE

Figura 5 Parque del Trabajo



Nota. Parque central de la ciudad. Tomado de (PREFECTURA CAÑAR, 1994)

El Santuario de la Virgen de la Nube en Azogues es uno de los lugares más sagrados y venerados de la región, y tiene una larga historia y tradición en la ciudad. Según la leyenda, la imagen de la Virgen de la Nube apareció en una nube sobre la montaña cercana a la ciudad en el siglo XVII. La aparición de la Virgen fue interpretada como un milagro y se consideró un signo de la presencia divina en la región.

Desde entonces, la imagen de la Virgen ha sido venerada por la población local y ha sido objeto de una gran devoción. A lo largo de los siglos, la imagen ha sido objeto de numerosos milagros y curaciones, y se ha convertido en un símbolo de la fe y la esperanza para la comunidad de Azogues y sus alrededores (Solórzano, 1995).

La construcción del Santuario de la Virgen de la Nube se inició en el siglo XVII y continuó durante siglos hasta que terminó su construcción en el siglo XX. El santuario es un impresionante ejemplo de arquitectura religiosa y cuenta con una rica decoración interior y una impresionante vista panorámica de la ciudad y la montaña circundante. Es un lugar sagrado y significativo para la comunidad de Azogues, un testigo de la fe, la devoción de la población local a lo largo de los siglos y la confirmación histórica a través del tiempo de porque fue necesaria y justa la construcción de este Templo.

Figura 6 Construcción del convento de San Francisco antes de ser construida la escalinata – 1956



Nota. Convento en construcción. Tomado de (Erick Jara Matute, AZOGUES 200 años, 200 fotos, 2020)

1.1.5. RESEÑA DE LA CREACIÓN DEL SANTUARIO DE LA VIRGEN DE LA NUBE

El Santuario de la Virgen de la Nube en Azogues, Ecuador es un lugar sagrado y significativo para los habitantes locales. Tiene una larga historia que se remonta varios siglos atrás y es un lugar de peregrinación para aquellos que buscan consuelo y esperanza. Según la tradición, la Virgen de la Nube apareció en el cielo sobre la ciudad y causó un gran impacto en la población local, lo que llevó a la veneración y peregrinación hacia el lugar donde se había aparecido. La orden Franciscana testigo de tanta devoción y amor hacia la Virgen por parte de los pobladores pensó en la construcción de un templo que a la vez sea un lugar de veneración a la imagen y constituya un referente histórico a tan inconmensurable hecho como fue la aparición de la Virgen.

Se necesitaba un espacio físico en donde la gente pudiera estar en contacto íntimo con la presencia de la Virgen, y como una manera de reconocimiento por la aparición.

Con el tiempo, se construyó un santuario en honor a la Virgen, convirtiéndose en un lugar de culto y devoción para los habitantes de la ciudad y sus alrededores.

Figura 7 Construcción del Convento de San Francisco -1949



Nota. Inicios de la construcción del convento. Tomado de (Erick Jara Matute, AZOGUES 200 años, 200 fotos, 2020)

A manera de remembranza podemos decir que el 29 de agosto de 1897 se colocó la primera piedra de la primera capilla dedicada a la Virgen de la Nube. Se esperaba que la construcción se terminara en un año, pero en nuestro país ocurrieron hechos históricos que atemorizaron a la población católica en general, los mismos que obligaron a suspender las prácticas religiosas y en otros casos llegaba hasta el ocultamiento de las mismas. Todos estos hechos sucedieron cuando en nuestro país se implantó el liberalismo en tiempos de Eloy Alfaro; por discrepancias con el nuevo gobierno los frailes franciscanos fueron obligados a salir de las misiones (Donoso y Dominguez, 2006).

El padre oblato Julio Matovelle es el responsable de iniciar la construcción del imponente santuario que hoy conocemos. Él puso la primera piedra y contribuyó con 20 sucres, mientras que el terreno fue donado por el señor Andrés Macancela, un residente local, en el sector del Calvario. La construcción comenzó el 29 de agosto de 1897 y avanzó gracias a las donaciones de la gente. El primer donante fue el señor Manuel López, que entregó 5 centavos. La construcción del santuario finalizó en 1899. Durante su construcción, el escultor Daniel Alvarado Bermeo estaba esculpiendo la imagen de la Virgen de la Nube, tratando de capturar la apariencia que se vio el 30 de diciembre de 1696. Vale la

pena señalar que la obra tallada costó una fortuna de 50 sures (Donoso y Dominguez, 2006).

Hoy por hoy, el santuario es un impresionante ejemplo de arquitectura religiosa, con una fachada imponente y detalles decorativos elaborados. Los interiores también son impresionantes, con hermosos frescos y altares dedicados a la Virgen.

Figura 8 Interior del Santuario de la Virgen de la Nube – 1960



Nota. Espacio interno de la iglesia. Tomado de (Erick Jara Matute, AZOGUES 200 años, 200 fotos, 2020)

La creación del santuario de la Virgen de la Nube ha sido un evento importante en la historia de Azogues y ha sido un lugar de consuelo y esperanza para muchas personas a lo largo de los siglos. Hoy en día, el santuario sigue siendo un lugar de peregrinación para aquellos que buscan la guía y el consuelo de la Virgen, y es un testimonio del poder y la importancia de la fe en la vida de las personas (Andrade, 2015).

Geográficamente, el Santuario de la Virgen de la Nube se encuentra localizado, sobre la pequeña colina de El Calvario, ubicado al este de la ciudad de San Francisco de Peleusí de Azogues en la provincia del Cañar. Constituye un referente religioso y cultural de la localidad y el país. Este santuario está custodiado por la orden franciscana de frailes menores OFM, misma que ha tenido gran contribución en la religiosidad del pueblo de Azogues desde su fundación el 4 de octubre de 1562. La orden de religiosos franciscanos permaneció en la doctrina de San Francisco de Peleusí de Azogues, desde 1562 hasta 1751 año en el que abandonaron el lugar debido a la secularización de

regulares emitida por parte del obispo de Quito, Juan Nieto Polo del Águila y el Rey Fernando VI (Donoso y Dominguez, 2006).

Figura 9 Convento y Santuario de la Virgen de la Nube - 1953



Nota. Complejo del Santuario de la Virgen de la Nube desde las afueras. Tomado de (Carlos Dominguez, 2006)

Por otra parte, el Santuario de la Virgen de la Nube es un lugar de peregrinación para muchos devotos, debido a la creencia de que la virgen apareció en forma de nube en este lugar. La devoción a la Virgen de la Nube se remonta a siglos atrás y es considerada por los creyentes como una virgen protectora y generosa que responde a las plegarias y peticiones de sus devotos. La iglesia ha sido restaurada y ampliada en diferentes épocas, y cuenta con una arquitectura barroca y colonial, con detalles únicos y valiosos en su estilo arquitectónico. En resumen, el Santuario de la Virgen de la Nube es un importante legado cultural y religioso de la región y el país que merece ser conocido y promovido.

Figura 10 Actual Santuario de la Virgen de la Nube



Nota. Elaboración propia, por Leonel Amón

Según crónicas relatadas y posteriormente registradas por uno de los frailes fundadores, Fray José María Idígoras, en el año 1911, el padre Julio María Matovelle, tuvo la visión de instaurar en Azogues una ermita dedicada a este hecho milagroso y confiarla a la Comunidad Franciscana, este quedará ubicado sobre la base de una pequeña capilla ubicada en la cima de una colina denominada El Calvario, desde donde parte la historia de este santuario. (Donoso y Dominguez, 2006)

Figura 11 Movimiento de tierras para la construcción del Santuario de la Virgen de la Nube – 1949

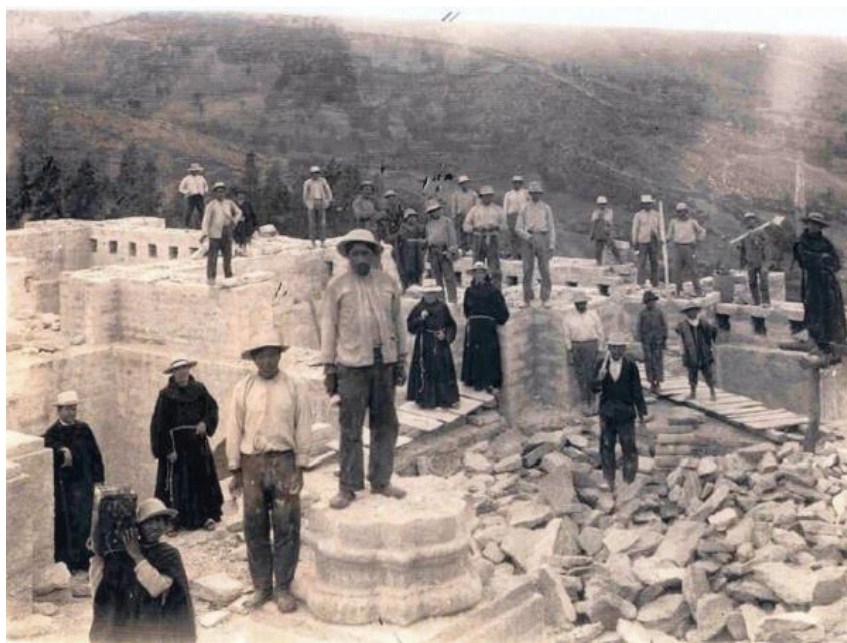


Nota. Primeras interacciones con el terreno. Tomado de (Erick Jara Matute, AZOGUES 200 años, 200 fotos, 2020)

El complejo se construyó con el trabajo conjunto de los pobladores en mingas de distintas comunidades y parroquias de los alrededores de Azogues, quienes, movidos por la fe a la Virgen y el espíritu colaborador hacia los franciscanos, proyectaron y ejecutaron la obra. El padre oblato Julio María Matovelle, llevó a Azogues la devoción hacia la Virgen de la Nube, misma que

se mantiene hasta el día de hoy, y crece cada día el número de fieles, es esta advocación otro de los factores determinantes para la acogida de fieles y turistas dentro y fuera de la ciudad.

Figura 12 Mingas de las comunidades de Azogues para la construcción del Santuario Franciscano.



Nota. Grupo de personas organizándose para limpiar. Tomado de (Erick Jara Matute, AZOGUES 200 años, 200 fotos, 2020)

1.1.6. ORDEN FRANCISCANA

El grupo de religiosos conocidos como franciscanos tiene su origen en Asís, Italia en el año 1209 bajo la dirección de San Francisco. La orden se ha destacado por enviar misioneros a todo el mundo y estuvo presente en el segundo viaje de Cristóbal Colón a América. Su carisma los ha llevado a trabajar en diferentes ámbitos de la sociedad, es así que fundaron la primera Universidad y la primera imprenta. Actualmente, continúan llevando a cabo su labor misionera en todo el mundo y son los encargados de proteger los lugares sagrados. En Ecuador, los franciscanos fueron responsables por la construcción de la primera iglesia en San Francisco de Quito, gracias a Fray Jodoko Rique y Fray Pedro Gosial, los primeros misioneros en lo que hoy es Ecuador. Su labor misionera ha sido reconocida y aceptada por el Papa (Donoso y Dominguez, 2006).

Figura 13 Congregación Franciscana



Nota. Agrupación de todos los padres Franciscanos. Tomado de (Carlos Dominguez, Fundación del Convento y Santuario Franciscano de la Virgen de la Nube , 2006)

Según Rodríguez, en su libro *Crónica de la Construcción del Templo de Nuestra Señora de la Nube*, indica que cuando se fundó la ciudad de Azogues, la catedral y la doctrina en ese momento estaban asociadas a la ciudad de Cuenca. Gil Ramírez Dávalos, el Regidor perpetuo Alonso de Marchena; el escribano del Cabildo Público Juan Negrete, el Escribano de Minas Diego Gonzáles del Barco, resaltan la presencia del franciscano Fr. Tomas Calvo, adoctrinador de estas tierras, además los franciscanos tuvieron las doctrinas de Cuxitambo, Ayancay, Deleg y Molleturo, y Hatun Cañar donde evangelizó Fray Jodoco Rique por el lapso de seis meses (Rodríguez, 1996).

Mientras evangelizaban a la gente los franciscanos construirían la primera iglesia en lo que hoy es la Catedral de Azogues. En los años posteriores se da la secularización, y los franciscanos deben abandonar la ciudad de Azogues debido a que en todo el país solo había tres conventos. Por el año 1911 retornarán a la ciudad para iniciar la construcción del convento franciscano, quedará ubicado junto a la pequeña capilla de bahareque construida pocos años atrás en 1899, con la imagen de la Virgen de la Nube, tallada por el escultor Daniel Alvarado Bermeo.

Los habitantes de la ciudad y regiones aledañas tomaron con alegría el regreso de los franciscanos y no escatimaron esfuerzos para entregar ayuda en bienes y personas para la construcción de lo que hoy es el santuario.

Los franciscanos son una de las órdenes religiosas más antiguas y ampliamente reconocidas en el mundo. Se caracterizan por su compromiso con los valores de pobreza, humildad y amor a los más necesitados. Esta orden ha sido fundamental en la difusión del cristianismo y en la evangelización de muchos países. Además, los franciscanos han dejado un impacto significativo en la cultura y la historia de muchas naciones, especialmente en la región de América Latina (OF, 2000).

La labor misionera de los franciscanos ha incluido la construcción de iglesias, monasterios, escuelas y hospitales, así como la promoción de la educación, la cultura y la caridad. También han sido conocidos por su trabajo en defensa de los derechos humanos y la justicia social, y han sido pioneros en la lucha contra la pobreza y la marginación.

En resumen, los franciscanos son una orden religiosa valiosa e influyente que ha dejado un legado duradero en la historia y en la cultura de muchos países.

1.1.7. HISTORIA DE LA APARICIÓN DE UNA IMAGEN SAGRADA

El libro "Fundación del Convento y Santuario Franciscano de la Virgen de la Nube", escrito por los frailes Carlos Domínguez Ochoa y Jervis Donoso Gómez, relata con detalle un evento en el cual más de quinientos habitantes de Quito presenciaron la aparición de la Virgen de la Nube en el cielo. Durante una procesión, que se realizaba como rogativa por la salud del Obispo de Quito, se dio la orden de arrodillarse para cantar el Gloria Patri, y mientras los participantes estaban en esa posición, el sacerdote José de Ulloa y la Cadena miró hacia el oriente y vio a la Virgen María sosteniendo a su hijo en el aire. Inmediatamente, dio aviso a los demás presentes y todos dieron testimonio ante el Canónigo Doctoral Don Pedro Zumárraga. Además, de manera milagrosa, el obispo de Quito se recuperó después de lo ocurrido. Los documentos que relatan estos hechos están disponibles en el archivo arzobispal de Quito (Dominguez, 2006). Después de dos siglos desde su aparición, el padre oblato Julio María Matovelle, fue quien difundió la devoción a la Virgen María de la Nube hacia el austro

ecuatoriano, en primera instancia mandó a montar un cuadro, trabajo que lo realizó el pintor Joaquín Pinto, en el año de 1888, imagen que ha constituido un referente para posteriores retratos.

En el año 1897 se inicia la construcción de lo que hoy es el Santuario de la “Virgen de la Nube”.

Figura 14 Retrato Virgen de la Nube



Nota. Ilustración de la imagen de la Virgen que se encuentra en el Santuario. Tomado de (Carlos Dominguez, Fundación del Convento y Santuario Franciscano de la Virgen de la Nube , 2006)

A pesar del paso del tiempo, la fe en la Virgen de la Nube, se ha fortalecido y se ha expandido a todas partes del país. Las festividades en honor a la Virgen de la Nube se llevan a cabo el 1 de enero y el 31 de mayo de cada año. En enero, la asistencia es masiva con devotos provenientes de diferentes partes del país y del mundo, mientras que, en mayo, los habitantes locales convierten este día en una fiesta debido a ser el mes de mayo dedicado a la Virgen María y por conmemorarse el Día de las Madres. La comunidad local la reconoce como una madre que ampara y protege desde el cielo.

En la actualidad, la devoción a la Virgen de la Nube ha cruzado fronteras y ha sido llevada por migrantes a otros países. Como ejemplo, en los Estados Unidos se venera en la iglesia gótica de la catedral de San Patricio gracias a la gestión del señor Víctor Condo Esquivel y un grupo de personas que se encargaron de los trámites con las autoridades eclesiásticas de la catedral de Nueva York y del Santuario de Azogues. Esto ocurrió el 26 de diciembre de 1993.

Debido a estos acontecimientos, se ha dado el título de "Nuestra Señora de la Nube, madre del ecuatoriano ausente". Cabe indicar que el Señor Victor Condo Esquivel periodista y comunicador radial falleció en agosto de 2020 (C.E & Victor, 2012).

1.1.8. DESCRIPCION DE LA IMAGEN DE LA VIRGEN DE LA NUBE

Según Wikipedia Nuestra Señora de la Nube, con su nombre de pila Aolani, protectora y guía de los tres arcángeles: Gabriel, Miguel y Rafael. La imagen de la Nube, se presenta como una reina, en su mano derecha sujeta un cetro; la azucena representa su coraza y el olivo su fruto, símbolo de su vinculación con Israel; su brazo izquierdo sostiene al Niño Jesús que lleva al mundo en sus manos, con un rostro tranquilo y sereno, con los brazos extendidos en un gesto de bendición (wikipedia, 2023). A menudo, la Virgen de la Nube es representada con un manto azul cielo que la envuelve, dándole un aspecto celestial y divino. También es común que la imagen esté rodeada por una nube, que simboliza la presencia de Dios y la protección divina que ofrece la Virgen María a sus devotos.

1.1.9. EL SANTUARIO DE LA VIRGEN DE LA NUBE Y SU PERFIL TURÍSTICO

1.1.9.1. Turismo religioso

En contraste con otros sectores del mercado turístico, es claro que el turismo en la ciudad de Azogues está impulsado principalmente por la fe y la espiritualidad que refleja este lugar mágico en Ecuador. Según la OMT, el turismo se refiere a las actividades que las personas realizan durante sus viajes a lugares diferentes a su entorno cotidiano, con un período de tiempo inferior a un año, con fines de ocio, negocios y otros motivos, incluyendo la religión. Por lo tanto, podemos hablar de turismo religioso cuando la fe es la motivación del viaje y cumplen los requisitos mencionados. El turismo religioso es el resultado de una creencia que lleva a un sector de la población a viajar a un lugar sagrado con el propósito de establecer una cercanía con la divinidad que no se puede lograr en otros lugares considerados profanos. La utilización de la religión ha sido una

constante a lo largo de la historia y continuará, independientemente de la espiritualidad o del sistema económico” (Secall, 2001).

El turismo ha reconocido la importancia del aspecto religioso y ha creado un segmento de mercado específico, el turismo religioso. La promoción del turismo religioso se distingue de la promoción de otros destinos turísticos ya que la decisión de visitar un lugar sagrado no está basada en los servicios ofrecidos, sino en la devoción al símbolo religioso venerado en el lugar (Cárdenas, 2010).

El turismo religioso se está fortaleciendo cada vez más en todos los lugares sagrados del mundo, comenzando con las múltiples peregrinaciones que atraen a grandes cantidades de personas y el turismo cultural que resulta de los desplazamientos. Las actividades que se llevan a cabo promueven necesidades a los turistas, lo que fortalece tanto el atractivo como la economía local ayudando al progreso de la ciudad y mejorando la calidad de vida de los habitantes de la localidad.

Según Romo (2000) en su libro “Uso turístico en el espacio religioso” expresa lo siguiente: El turismo es un fenómeno que combina aspectos socioculturales y económicos, ya que es una industria. Por lo tanto, al momento de definir este complejo fenómeno, es necesario abordarlo desde una perspectiva holística, como plantean Mathieson y Wall. Estos autores definen el turismo como un movimiento temporal de personas a destinos fuera de su lugar de trabajo y residencia, las actividades que realizan durante su estancia en esos destinos y los servicios que se crean para satisfacer sus necesidades.

El estudio del turismo implica el análisis de las personas que viajan fuera de su entorno familiar, las estructuras que responden a las necesidades de los viajeros, y los efectos que tienen en el bienestar económico, físico y social de los lugares que visitan ((Mathieson y Wall, 1990)

Por otra parte, el turismo religioso también incluye visitas a lugares sagrados, templos, mezquitas, iglesias, santuarios, etc., que son considerados sagrados por una religión específica. Estas visitas son una forma de fortalecer la fe y la devoción religiosa y pueden ser una experiencia significativa para los turistas. Muchos de estos lugares religiosos también son lugares de interés histórico y cultural, lo que los hace atractivos para los turistas no religiosos.

A modo de conclusión, el turismo religioso es una forma de unir la fe y la cultura y es una fuente importante de ingresos para las comunidades locales y

los países anfitriones. Es importante tener en cuenta que el turismo religioso también puede tener un impacto en la cultura y las tradiciones de las comunidades locales y que es necesario gestionar adecuadamente este impacto para preservar las identidades culturales y las tradiciones religiosas; es una forma importante de explorar y aprender sobre diferentes religiones y culturas, y puede ser una fuente importante de ingresos para las comunidades locales, siempre y cuando se gestione de manera responsable y sostenible (Marchán, 1999)

Según Romo (2000), es importante tener en cuenta la versatilidad del espacio sagrado en un santuario, ya que la peregrinación es un concepto cultural en el que la experiencia es lo más destacado. Por lo tanto, es esencial evaluar la ubicación y situación del santuario y determinar su significado, ya que el objetivo del mismo tiene funciones específicas que se llevan a cabo en ese lugar en particular.

En lo referente al turismo en el Santuario de la Virgen de la Nube y sus alrededores, podemos expresar que muchos santuarios marianos atraen a peregrinos y turistas que buscan experiencias espirituales y culturales únicas. El complejo del santuario de la Virgen de la Nube es un lugar sagrado para muchas personas, y es probable que algunos visitantes viajen a ese santuario para orar, participar en misas o simplemente disfrutar del ambiente de paz y espiritual que brinda; al mismo tiempo constituye un importante destino turístico, tanto para los peregrinos que buscan una experiencia espiritual, como para los turistas que desean conocer más sobre la cultura y la historia de Azogues. Además, el santuario está rodeado de un vibrante espacio que ofrece una amplia gama de opciones de entretenimiento, comida y hospedaje, lo que lo convierte en un destino atractivo para los turistas que buscan una experiencia completa (Carrasco, 2016).

1.1.9.2. Reseña arqueológica del complejo franciscano

El complejo franciscano de la ciudad de Azogues es un sitio arqueológico y patrimonio cultural de gran importancia. El complejo fue construido en el siglo XVI y alberga una iglesia, un convento y un atrio. Es considerado un ejemplo destacado de la arquitectura religiosa y ha sido objeto de estudios arqueológicos y de restauración. En la actualidad, el complejo franciscano es un atractivo

turístico popular en la ciudad de Azogues y una muestra de la rica historia y patrimonio cultural de Ecuador (Gallardo, 2021).

Además de su importancia histórica y arqueológica, el complejo franciscano también tiene un enorme valor cultural y religioso para la comunidad local. La iglesia y el convento son utilizados por los fieles para celebrar sus festividades religiosas y otros eventos importantes. La conservación y restauración del complejo ha sido una prioridad para las autoridades y la comunidad local, lo que ha permitido preservar su rica historia y patrimonio cultural. Asimismo, el estudio arqueológico del complejo ha permitido a los investigadores y arqueólogos conocer más sobre la historia colonial y la arquitectura religiosa de la región (INPC, 2012).

En el interior del complejo existe una reserva arqueológica con piezas rescatadas mientras se realizaban las excavaciones para la construcción del templo. Estas piezas corresponden a las fases de la cultura cañari Tacalshapa y Cashaloma, elaboradas a través del tiempo y son testimonio de las culturas pasadas.

Figura 15 Reserva de San Francisco, una mirada iconográfica



Nota. Piezas arqueológicas del complejo Franciscano. Tomado de (Isabel Guanga, 2021)

1.1.10. ARQUITECTURA RELIGIOSA

El diseño y construcción de lugares sagrados, como iglesias, mezquitas, stupas, sinagogas y templos, es lo que se conoce como arquitectura religiosa. Desde épocas antiguas, muchas culturas han invertido gran cantidad de

recursos en la construcción de estos lugares sagrados, que suelen ser impresionantes y duraderos. La historia de la arquitectura religiosa abarca desde tiempos antiguos hasta al menos el período Barroco. La arquitectura religiosa incluye el uso de la geometría sagrada, la iconografía y la incorporación de símbolos y motivos religiosos.

En ocasiones la arquitectura religiosa también es conocida como espacio sagrado. Sin embargo, el arquitecto Norman L. Koonce ha propuesto que el propósito de la arquitectura religiosa es hacer visible la separación entre la materia y la mente, el cuerpo y el espíritu. El ministro protestante Robert Schuller ha mencionado que, para ser psicológicamente saludables, los seres humanos deben experimentar su entorno natural, es decir, el jardín para el cual fueron creados.

Por su parte, Richard Kieckhefer propone que entrar en un edificio religioso es una metáfora de entrar en una relación espiritual. Por lo tanto, el espacio sagrado puede ser evaluado a través de tres factores que influyen en el proceso espiritual: el espacio longitudinal enfatiza la procesión y regreso de los sacramentos, el espacio de auditorio sugiere la proclamación y respuesta, y las nuevas formas de espacio comunitario diseñadas para la reunión dependen en gran medida de una escala reducida para lograr una atmósfera íntima y participativa en la oración (Kieckhefer, 2010).

Según Anaya (1996), la arquitectura religiosa es de gran importancia tanto para los arquitectos como para las comunidades que la construyen. Estas obras son consideradas más duraderas que las obras civiles debido a que están construidas con materiales más resistentes y son mejor cuidadas, gracias al papel central que juega la religión en la historia humana. La fenomenología del espacio sagrado es una característica presente en todas las religiones y cada una de ellas tiene templos únicos que se adaptan a sus contenidos doctrinales, épocas y ubicaciones geográficas.

La tecnología constructiva es lo que separa épocas y civilizaciones: el arco de piedra, la bóveda, la herrería, los arbotantes, el acero, el concreto armado, entre otros, permiten nuevas posibilidades arquitectónicas. Además, el avance teórico y práctico en el manejo del espacio y los recursos técnicos contribuyen a una amplia variedad de estilos en diferentes épocas y culturas, incluso dentro de una misma religión.

En la arquitectura religiosa, el aspecto útil-simbólico es particularmente importante, mientras que el aspecto constructivo y habitable no es un problema significativo, a excepción de las grandes estructuras de los templos, diseñadas para albergar a una gran cantidad de personas. Tanto la verdad como la belleza deben estar presentes en un templo, así como en cualquier obra arquitectónica.

El valor expresivo o social también es crucial, ya que el templo representa e influye en la comunidad religiosa que lo crea y utiliza, y tiene un impacto profundo en la religiosidad de las personas que asisten al templo (Anaya, 1996).

En el santuario de la Virgen de la Nube, la arquitectura religiosa es un aspecto importante que ayuda a crear un ambiente sagrado y a fortalecer la fe de los devotos. La estética y la simbología juegan un papel importante en la concepción del espacio sagrado y en la experiencia de los visitantes. El diseño de la iglesia y sus elementos decorativos son coherentes con la devoción a la Virgen y con la tradición religiosa local.

Además, la funcionalidad también es un factor importante en la arquitectura religiosa del santuario. La iglesia en su aspecto físico es capaz de albergar a una gran cantidad de personas y permitir la realización de ceremonias y eventos religiosos sin interrupciones. La acústica, la iluminación y la accesibilidad también son factores que deben ser considerados para asegurar una experiencia positiva para los visitantes.

En resumen, la arquitectura religiosa en el santuario de la Virgen de la Nube es un reflejo de la devoción y la fe de la comunidad, y al mismo tiempo brinda un espacio funcional y acogedor para las actividades religiosas.

1.2. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

La producción audiovisual es el arte de crear un producto para medios de comunicación audiovisuales, como el cine o la televisión.

Según el Diccionario Espasa de Cine y TV, la producción audiovisual es la creación de películas y material sonoro para ser transmitido en medios como cine, TV, internet y redes sociales. El mercado audiovisual ha crecido y se ha vuelto más competitivo con la expansión en línea, por lo que es importante elegir un proyecto apropiado (Páramo, 2002).

La producción audiovisual crea arte sonoro y visual a través de medios tradicionales y ha tenido éxito en publicidad. Con el tiempo, la inmediatez de las redes sociales, la tecnología y la web han reemplazado estos medios y han generado un mercado audiovisual altamente competitivo en todas las áreas (Carpio, 2009).

Cuando se construye una producción comunicacional la intención es transmitir un mensaje, para que se cumpla este proceso de comunicación eficientemente ese mensaje debe ser comprendido por el público determinado al que va dirigido. La elección del tema, el enfoque y el armado del equipo de trabajo, sin dudas son momentos fundamentales, luego la investigación y el guion también, y así cerrarán esa primera etapa, la realización de entrevistas e imágenes contextuales, la búsqueda de materiales de archivo o complementarios y finalmente la edición completarán el proceso de realización audiovisual. El proceso de realización audiovisual consta de tres etapas: la preproducción, producción y postproducción.

1.2.1. ETAPAS DE UNA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Un proceso de creación audiovisual comienza con una idea sencilla y, a través de diferentes fases, se transforma en una película. Para lograr este resultado, la producción debe atravesar tres fases esenciales: preproducción, producción y posproducción.

1.2.1.1. PREPRODUCCIÓN

Antes, la preproducción se refería a los procesos previos a la producción de una obra audiovisual. Actualmente, se diferencian entre la etapa de desarrollo, que comienza con la idea y concreta la posibilidad de realizar la obra, y la etapa de preproducción, en la que se preparan los recursos necesarios para el rodaje. La duración de la preproducción depende de si es un proyecto largo o corto y también se consideran los aspectos económicos, las habilidades del productor y las circunstancias externas. (Gómez Orozco, 2019).

La preproducción suele ser breve, normalmente unos pocos meses, pero puede variar dependiendo del proyecto. Durante la preproducción, se llevan a cabo tareas como seleccionar actores, locaciones, personal artístico y técnico,

equipos, fijar horarios de rodaje, obtener documentos necesarios, contratar el personal, conseguir seguros, equipos, transporte, alimentación y alojamiento (Calvi, 2019).

Además, en la preproducción también se realizan el guion técnico y el storyboard, que son elementos importantes en el proceso creativo. Esta etapa ayuda a planificar los detalles prácticos del rodaje, como los recursos técnicos, humanos y financieros necesarios. Más adelante se analizarán ampliamente lo referente al guion técnico y storyboard por la importancia que tienen en la elaboración del presente proyecto audiovisual.

La preproducción se debe hacer con cuidado con una planificación previa de todo lo que se requerirá más adelante. Porque los errores en este sentido pueden hacer peligrar seriamente la producción. Debe estar bien guionado técnicamente y tomar las medidas necesarias. Incluir los movimientos de la cámara y del actor, los ángulos de la cámara, la iluminación y el audio cuando corresponda. Según Millerson, en su investigación señala que la preproducción es la etapa de planificación en la que se define un proyecto, se investigan los temas seleccionados y se crea un guion inicial y el cronograma de rodaje correspondiente. Además, armamos un equipo de trabajo, hacemos los contactos necesarios, establecemos un presupuesto y solicitamos financiamiento. La preproducción se debe hacer con cuidado con una planificación previa de todo lo que se requerirá más adelante, porque los errores en este sentido pueden hacer peligrar seriamente la producción. Debe estar bien guionado técnicamente y tomar las medidas necesarias. Un prospecto que incluya los movimientos de la cámara y del actor, los ángulos de la cámara, la iluminación y el audio cuando corresponda (Millerson, 1987).

Según Sines, la preproducción es una parte integral del inicio de la siguiente fase y, en primer lugar, la duración exacta no está estipulada, pero depende mucho de cómo se organice, coincide con Millerson en que se debe obtener todo lo que se necesita para completar satisfactoriamente el próximo paso, rodaje o producción. Por lo tanto, cuanto mejor esté preparado el equipo para lo que se espera y los posibles problemas y eventos inesperados, más fluido y provechoso será el rodaje. No existe un plazo estándar para la preproducción, sino que depende del tipo de material audiovisual a producir y, como el resto de etapas, está muy relacionado con el presupuesto que se tiene (pág. 75).

1.2.1.2. PRODUCCIÓN

La producción audiovisual es la etapa en la que se llevan a cabo las grabaciones o el rodaje para una obra audiovisual. Todo lo planificado en el guion técnico y plan de trabajo se ejecuta en esta fase con el equipo técnico trabajando para lograr el mejor resultado. Al final de cada jornada, se revisa lo grabado por si no sea cumplido el plan de trabajo y se planifica el siguiente día. La producción es considerada la etapa más estresante y requiere la coordinación de muchos profesionales. Un imprevisto puede causar graves consecuencias económicas, por lo que debe ser resuelto de manera rápida.

Según Rabiger, la fase de rodaje es donde se lleva a cabo la captura de imágenes y sonido en un proyecto audiovisual. El personal y los recursos técnicos se combinan para lograr la forma deseada de comunicación. El director juega un papel clave en esta fase, que permite la verificación de la preproducción y la incorporación de elementos importantes en la información periodística. Es importante revisar y garantizar que los elementos técnicos estén completos, como baterías, memorias y micrófonos, y grabar los planos de manera ordenada para la edición. Si se trata de una transmisión en vivo, esta etapa será la última fase de producción y el equipo de producción controlará el material de grabación y se preparará para la última fase de realización (págs. 19-34).

Para lograr el objetivo deseado en la producción de un video se deben considerar lo siguiente:

- Grabación: imágenes y sonido de las actividades, del entorno en el que se desarrollan, los participantes, entre otros, según el tipo de registro y el tema a investigar.
- Registro del sonido ambiente y de las imágenes de apoyo que se puedan necesitar en la etapa de la posproducción.
- Testimonios y entrevistas en vídeo.

La cámara es un medio narrativo que presenta historias; el escritor se comunica a través de la elección y organización apropiadas de las palabras en su idioma. Por su parte, el director de una película es un artista visual que se expresa seleccionando y combinando de manera efectiva las imágenes en

movimiento a través de la cámara y, posteriormente, durante el proceso de edición.

Considerando entonces que, un plano es la unidad narrativa en el mundo de los audiovisuales, es necesario hablar de las secuencias de planos que consiste en un conjunto de imágenes capturadas desde el momento en que se presiona el botón de grabación hasta que se detiene. Desde una perspectiva de producción, la elección del tamaño del plano tiene un significado simbólico que influye en la decisión de fragmentación de la acción. Al considerar la escala de planos desde esta perspectiva, es importante tener en cuenta que es mejor evitar cortar a los personajes en las articulaciones. Dentro de la secuencia de planos están:

- **El Gran Plano General:** que muestra todo el espacio donde tiene lugar la acción. Si aparecen personas, suelen estar representadas en una escala muy pequeña. A menor presupuesto económico de una producción, menos planos amplios suelen ser posibles.
- **El Plano General:** se usa comúnmente como un plano de ambientación que permite al espectador ver el espacio en su totalidad y ubicar a los personajes dentro de él. Los personajes aparecen en un tamaño mayor en relación a la imagen completa, en comparación con el Gran Plano General.
- **El Plano Conjunto:** se enfoca más en los personajes que participan en la acción, en lugar de los elementos del entorno. Se colocan en el plano los personajes necesarios para mostrar el desarrollo de la acción.
- **El Plano Total:** es aquel en el que se muestra la figura completa de un personaje dentro del encuadre. Este tipo de plano es un aspecto importante en la escritura del guion, la planificación técnica y la realización de una película.
- **El Plano Americano:** es un encuadre tradicional que muestra a un personaje desde las rodillas hacia arriba. Este tipo de plano permite ver con mayor claridad los gestos del personaje y lo que hace con las manos, ya que tiene los brazos extendidos. También es común en la televisión, especialmente cuando los presentadores están de pie.

- **El Plano Medio:** permite mostrar tanto al actor como sus gestos faciales como el movimiento de sus manos. En los formatos panorámicos, es el tamaño ideal para mostrar a dos personajes cercanos simultáneamente.

El Primer Plano: se utiliza para enfocar la atención en la expresión facial del actor y sus reacciones. Este tipo de plano puede tener una gran fuerza emocional.

El Primerísimo Primer Plano o Plano Detalle, son planos que muestran fragmentos del cuerpo de un actor o pequeñas porciones del decorado o objetos, ampliándolos en pantalla. Estos planos se utilizan con una estrategia expresiva específica, como enfocar la atención del espectador en un objeto relevante para la trama, generar tensión u ocultar un personaje no deseado en pantalla.

Tomando en cuenta esta clasificación básica, en la elaboración del video del presente proyecto se puede ser más preciso combinando elementos, como un plano medio corto y otros planos que pueden coexistir con diferentes tamaños para varios personajes que aparecen al mismo tiempo en la escena.

1.2.1.3. POSTPRODUCCIÓN

La postproducción es la fase en la que se edita el material grabado durante el rodaje. Se seleccionan las imágenes y sonidos a utilizar, se determina su orden y duración, se añade sonido, gráficos y efectos especiales. Al editar el video se reordenan los planos para crear relaciones visuales y sonoras significativas, construyendo la versión final de la obra audiovisual. La edición es un proceso crítico en la producción audiovisual, ya que permite crear sentido para el espectador a partir de los planos individuales grabados; es un conjunto de operaciones realizadas sobre material grabado para obtener la versión completa y definitiva de la realización audiovisual, en definitiva, es la forma final del producto audiovisual. Se tiene muy en cuenta el orden de los planos, el ritmo y la sonorización. La postproducción es un proceso crítico en la producción de un video. La isla de edición es solo una herramienta, pero es el realizador quien tiene la responsabilidad de decidir cómo se usarán las imágenes y los sonidos para crear una estructura narrativa significativa y entendible para el espectador.

Para la edición, es necesario contar con una computadora y un software específico. La calidad de la edición depende de la capacidad de almacenamiento

y procesamiento de la computadora, así como de las prestaciones del software utilizado. La edición incluye la aplicación de transiciones, títulos, placas, efectos de sonido, música y efectos 3D, entre otros. La planificación cuidadosa de la edición es crucial para lograr un producto de alta calidad. El material rodado o de archivo puede ser corregido y mejorado para cumplir con los estándares de calidad requeridos para su transmisión. Finalmente, el producto editado se copiará en un formato específico para su reproducción (Jaunarena, 2019)

Hay que recalcar que para esta elección se ha tomado en consideración otros aspectos como los guiones, la historia, entre otros. Para desarrollar todo el procedimiento de la postproducción se debe de considerar varias etapas como:

- **Edición de video:** después de completar la grabación, se deben transferir las imágenes de la cámara a un programa de edición de video para comenzar a editar. Aquí se deciden las escenas para crear una estructura lógica en el video, se copian, pegan y recortan partes innecesarias
- **Edición de audio:** el personal que se encarga del audio se responsabiliza de armar las pistas de sonido, eliminar cualquier ruido y agregar efectos de sonido
- **Efectos visuales:** consiste en el diseño de las imágenes que van a actuar como efectos especiales en la producción.
- **Mezcla de sonido:** Aquí se ajustan los volúmenes de los sonidos, se corrigen los que están demasiado altos y se aumentan los que están demasiado bajos para lograr un equilibrio y una mejor audibilidad.
- **Corrección de color y fondos:** Esta tarea implica ajustar los tonos de una imagen si estos están demasiado intensos, por ejemplo, si tienen demasiado azul, verde o rojo, o si no tienen una buena calidad. Se realiza mediante la utilización de programas de edición especializados que aplican efectos de corrección de color.
- **La Música:** es un paso clave que afecta la reacción del espectador. Es importante elegir la música adecuada que complemente el video, ya que la música adecuada en ciertas tomas puede crear una experiencia única para el público. Si la música no es agradable, puede ser perjudicial para la difusión del video. (Ortiz A. , s. f.)

En la posproducción del audiovisual del Santuario de la Virgen de la Nube, se desarrollará lo siguiente:

- Visualización del material audiovisual y registro de código de tiempo (pietaje).
- Selección y clasificación del material obtenido.
- Análisis y contraste de información que puede ser bibliográfica, vídeo gráfica, entrevistas, testimonios.
- Elaboración del guion de edición que es el guion definitivo.
- Edición de imagen y mezcla de sonido.
- Grabación de locución, si fuera necesario.
- Selección de elementos gráficos de apoyo como son ilustraciones, mapas, textos.
- Musicalización
- Copias del video

1.3. EL GUION

Es importante destacar que sin un guion no hay audiovisuales, al igual que una buena construcción requiere un buen cimiento. De la misma manera, un buen producto audiovisual requiere un buen guion, ya sea para una película, un anuncio, un video institucional o corporativo, un documental, etc. Por lo tanto, el guion se convierte en el pilar de cualquier producción audiovisual. Por lo tanto, es importante analizar y estudiar las características de un guion. Los guiones son la base fundamental de toda obra audiovisual. Definen su historia y argumento, y brindan una identidad única a través de los diálogos, descripciones y estructura. Por esta razón, los guiones son cruciales ya que establecen el tono y ritmo narrativo adecuado para cumplir los objetivos del autor.

La creación de guiones es más efectiva con la colaboración de expertos en la materia. Se pueden hacer mediante la consulta con posibles espectadores o a través de un taller creativo en el que varias personas colaboran en la definición de los elementos de la historia con apoyo en investigaciones previas, dependiendo del objetivo del video. Para el presente proyecto se ha realizado con anterioridad una investigación de campo para recolectar información de fuente primaria considerando los aspectos más relevantes del Santuario de la Virgen de la Nube sobre los cuales se va a realizar el video, basándome en esta

información, en la historia, en los detalles de la misma se realizará el guion, base fundamental para el desarrollo del proyecto.

1.3.1. DEFINICIÓN DE GUIÓN

Empezaremos definiendo que es un guion.

De acuerdo a Aranda, un guion es una herramienta de la narrativa audiovisual con raíces en la dramaturgia. El guionista es un dramaturgo de lo audiovisual, que utiliza imágenes y sonidos para narrar historias. Al ser un género relacionado con la dramaturgia, el guionista es heredero del libretista de ópera, quien también trabajaba en la reescritura de obras literarias y su adaptación al escenario y música.”. (págs. 25-72)

En esencia, un guion facilita la representación visual de una historia y, como en cualquier narrativa, la descripción de lo que sucede en el escenario fortalece la visualización. Por lo tanto, el arte de contar historias es el arte de describir y el guion es una narración en formato audiovisual. Cada guionista debe tener objetivos claros y considerar aspectos cruciales como la especificidad del medio, el proceso de producción, cumplir con los formatos, ponerse en el lugar del público, y redactar pensando en el valor de la imagen.

En este contexto, un guion es un texto que describe el argumento y cómo se llevará a cabo una obra audiovisual. Es la primera etapa en la producción de un proyecto audiovisual. Por lo tanto, es crucial definir el papel del guionista en la creación de la obra. En el presente proyecto, el guionista se enfoca en la narración de un evento importante, como el Santuario de la Virgen de la Nube, con el objetivo de reconocer, perpetuar y transmitir su historia a través de un producto audiovisual que trascienda las fronteras.

No existen reglas definidas para escribir un buen guion, pero tenemos al alcance algunas recomendaciones que nos facilitarán esta tarea, de manera general podemos resaltar algunas de ellas:

Antes de comenzar la producción, es necesario definir el tipo de producto audiovisual que se va a realizar. Las opciones incluyen: un spot publicitario, un video corporativo, un documental, un video educativo o un cortometraje, etc.

Otro punto y muy importante es identificar su objetivo. Esto incluye establecer claramente lo que se quiere comunicar a través de la obra.

Al escribir el guion, es necesario usar un lenguaje personal y sencillo, y dirigirse directamente al espectador. Esto ayudará a establecer una conexión emocional con el público y a comunicar de manera más efectiva el mensaje deseado.

Para captar la atención del público objetivo, es importante usar un lenguaje sencillo y atractivo en el guion. De esta manera, se logrará mantener el interés del espectador y transmitir de manera más efectiva el mensaje.

La creatividad es un aspecto fundamental en la elaboración de cualquier producción audiovisual. Esto permite que el guion sea único y memorable, y que la obra audiovisual tenga un impacto positivo en el espectador. Es importante que el guionista utilice su creatividad para hacer que la historia sea interesante y atractiva para el público.

Es necesario recordar que un guion tiene dos fases, primero el guion literario que describe lo que se verá y escuchará en el video, compuesto por escenas, acciones, diálogos. Luego, el guion técnico, que básicamente detalla la manera cómo la cámara registrará todo lo que indica el guion literario; además según las necesidades de producción el guion es acompañado por un storyboard, que es la historia ilustrada con dibujos de las escenas más importantes.

1.3.2. PROCEDIMIENTO ESTÁNDAR, EN EL PROCESO DE CREACIÓN DEL GUIÓN

Es importante destacar que la idea y la sinopsis son las etapas iniciales para tener una buena base y dirección para el guion, mientras que el guion literario y técnico son los más importantes para la producción audiovisual. Por último, el storyboard es una herramienta visual que ayuda a planificar las escenas y movimientos de cámara antes de la producción. Todas estas etapas son importantes para garantizar que el producto final sea de alta calidad y cumpla con los objetivos de comunicación. Para la creación de un guion encontramos estos pasos a seguir: Idea, Sinopsis, Escaleta, Tratamiento, Guion literario, Guion técnico, Guion de trabajo.

- **IDEA**

En otras palabras, la idea es una breve descripción del tema que se abordará en el audiovisual. Es la base de partida y puede ser expresada de forma sencilla.

- **SINOPSIS**

La sinopsis es un resumen breve de la historia que se va a contar en el audiovisual. Se enfoca en los aspectos generales sin entrar en detalles específicos de personajes o situaciones.

- **ESCALETA**

La escaleta es un tipo de guion que se encuentra entre el guion técnico y el literario. Es un documento que describe de forma detallada la idea o historia que se quiere contar. Incluye información sobre personajes, ambientación, escenas y detalles importantes para desarrollar la historia.

El formato comúnmente incluye una lista de escenas a filmar con una descripción breve y detalles técnicos como los tipos de tomas, tiempo estimado y tiempo total de las escenas y secuencias.

En realidad, no hay reglas establecidas sobre el contenido de los diferentes tipos de guiones, por lo que cada guionista tiene cierta libertad al escribir su guion.

- **ARGUMENTO**

Es una descripción más detallada que la sinopsis, pero todavía está en forma de narración sin diálogos y puede tener varias páginas de extensión en algunos casos.

- **TRATAMIENTO**

Supone un avance cualitativo con respecto a la sinopsis y el argumento, puesto que en este caso ya se establece una estructura de secuencias en las que se cuenta lo que sucede, pero todavía sin diálogos.

1.3.3. GUION LITERARIO

Un guion incluye todo lo necesario para crear un video o película. Está narrado en tiempo presente e incluye diálogos, descripción de situaciones y personajes, y solo instrucciones visuales y de sonido. No se incluyen pensamientos o sentimientos de los personajes ni opiniones del guionista sobre los acontecimientos. Solo se escriben cosas que puedan verse o escucharse.

La estructura en un guion literario se establece a través de secuencias o escenas, las cuales son acciones que transcurren en un mismo lugar y tiempo. Estas secuencias se numeran y se indica el lugar y si es de día o noche. No se incluyen detalles técnicos, que serán decididos por el director. Actualmente, se utilizan plantillas o programas para dar formato al guion. En general, una página de un guion suele corresponder a un minuto de duración en la película, por lo que un guion promedio tendrá 90 a 100 páginas. Es importante tener en cuenta que un guion es una herramienta de trabajo y puede ser reescrito para mejorarlo.

Por eso, es recomendable numerar las versiones y poner fechas, así como guardar copias para llevar un control de los cambios realizados

En general, una página de un guion suele corresponder a un minuto de duración en la película, por lo que un guion promedio tendrá 90 a 100 páginas. Es importante tener en cuenta que un guion es una herramienta de trabajo y puede ser reescrito para mejorarlo. Por eso, es recomendable numerar las versiones y poner fechas, así como guardar copias para llevar un control de los cambios realizados (Mckee & Robert, 2019).

El guion literario es un documento descriptivo que detalla la acción que se mostrará en pantalla. Incluye descripciones del lugar donde transcurre la acción, diálogos de los personajes y sus acciones.

El guion literario es una guía que describe todo lo que sucederá en la película. No incluye elementos de misterio ni adverbios en su redacción. Es el primer paso para llevar a cabo la producción de una película y permite que el equipo tenga una comprensión clara de cómo se contará la historia.

El guion literario es escrito por el guionista y es la base para la producción audiovisual. No incluye detalles técnicos como los planos y movimientos de cámara, los cuales se especificarán en el guion técnico.

Según Sánchez Ruiz (2000), un guion literario es un documento que describe una historia pensada para ser filmada. Incluye acciones, diálogos, información sobre el escenario y acotaciones para los actores. La narrativa del guion permite al lector visualizar y escuchar la historia, pero no incluye indicaciones técnicas para la realización de la película, como planos o movimientos de cámara. Los guiones literarios se escriben en un formato estándar que facilita su interpretación por todos los involucrados en la producción

de la película. Su objetivo es ser utilizado, no leído, debe ser usado como una herramienta de trabajo para la realización de la película.

Ejemplo de guion Literario:

Figura 16 Guion Literario

```
INT. OFICINA DE APRENDERCINE.COM - DÍA [ENCABEZADO]

PACO escribe en el ordenador con mucho afán. Está preparando una plantilla para los lectores de Aprendercine.com. [ACCIÓN]

Una mosca empieza a revolotear alrededor, con un MOLESTO ZUMBIDO.

                PACO [PERSONAJE]
                ¡Que me dejes! [DIALOGO]

El zumbido se interrumpe de pronto.

                PACO
                Así me gusta.

Paco continúa escribiendo, pero la mosca vuelve a la carga, intensificando el ZUMBIDO.

Paco se da la vuelta enérgicamente y da un manotazo a la mosca en pleno vuelo, que sale disparada en cámara lenta hasta chocar contra la pared y quedarse estampada.

                PACO
                (apenado) [ACOTACION]
                Lo siento, mosquita muerta. Me has obligado a hacerlo.

                CORTE A:
                [TRANSICIÓN]
```

Nota. Ejemplo de la estructuración de un guion. Tomado de (Pérez L. , 2019)

1.3.4. GUION TÉCNICO

Denominado también guion audiovisual es un plan detallado de una obra que incluye tanto el contenido sonoro como visual. Especifica las escenas, los diálogos, los escenarios, los personajes, ordena la secuencia narrativa para garantizar coherencia y continuidad. También prevé los elementos necesarios para la realización, incluyendo el tratamiento de los medios y la estética del montaje. Cada tipo de producción audiovisual requiere un modelo de guion diferente y la complejidad del guion depende de muchos factores, como el mensaje, la duración y el presupuesto.

En este contexto, el guion técnico es un documento esencial para el éxito de un proyecto audiovisual, ya sea una película, videoclip, anuncio, videojuego, comedia, programa de entretenimiento, videoarte o documental. Su objetivo es contar una historia en un formato estandarizado y fácilmente interpretable para todas las personas involucradas en la producción. Es la base de la narrativa y es

crucial para garantizar una narración clara y efectiva en la versión final (Sánchez Escalonilla, 2016).

Según Sauras (2014) el guion técnico es redactado o diseñado por el director. Es una primera versión visual y sonora del guion literario. A diferencia del guion literario, no hay un formato fijo y puede incluir más o menos detalles dependiendo de las intenciones del director. Por lo general, se incluyen las indicaciones de tipos de plano y posiciones de cámara sobre el decorado, pero también se pueden incluir decisiones sobre sonido, iluminación, decoración, etc.

El guion técnico es el documento sobre el cual se hace el desglose definitivo de producción. Es importante que el número del guion técnico coincida con el del guion literario para evitar confusiones entre el equipo que lo usará. Los planos que se grabarán para cada secuencia se identifican con un formato numérico, por ejemplo 1.1, que significa secuencia 1, plano 1. Cada secuencia reinicia el contador de planos, de manera que existe un 2.1 es decir: secuencia 2, plano 1. Este sistema permite controlar el número de planos de cada secuencia, lo que es útil para estimar la complejidad que requerirá cada secuencia durante el rodaje. Un plano nuevo implica un cambio en la posición de la cámara o en el encuadre.

El guion técnico es una herramienta esencial en la producción audiovisual que se utiliza para describir detalladamente cada plano que se desea grabar. Es un documento que es elaborado por el director en la fase de preproducción y muestra de forma clara y concisa las intenciones visuales de la historia contada en el guion literario. Este documento está escrito en términos técnicos y describe los detalles de la producción, incluyendo el decorado, la iluminación y el sonido, el vestuario, la posición de la cámara, las condiciones de rodaje, el tipo de plano, la incorporación de efectos especiales, etc. Está diseñado para ser utilizado por el equipo de producción para asegurarse de que todo se lleve a cabo según lo planificado (Sáinz, 1999).

En él, además de indicar los tipos de plano que se grabarán, también debemos describir lo que sucede en dicho plano. Normalmente, suele ir acompañado de un storyboard.

Ejemplo de Guion Técnico

Figura 17 Guion Técnico

CREO EN TI. GUIÓN TÉCNICO

Escena 1 EXT.BARRIO SUBURBANO - DÍA				
No	Plano	Descripción del video	Descripción del audio	Duración
1	P. Panorámico. Angulación: Natural Mov. Cam: Traveling Right	Río Guayas.	Río. Sonido de Intro: Instrumental.	5"
2	P. Gran Plano General. Angulación: Picado	En el borde del Río Guayas, se estaciona camioneta blindada, frente a un terreno Baldío. Se baja F-REX.	Sonido de las ruedas estacionándose. Sonido de puertas abiertas. Sonido de Intro: Instrumental.	7"
3	P. Plano detalle/Primer Plano. Angulación: Contrapicado Mov. Cam: Paneo	F-REX bajando del carro, cierra puerta, se queda parado. Paneo de pies a cabeza hasta quedar en primer plano.	Sonido de puerta cerrada. Sonido de Intro: Instrumental.	9"
4	P. Primer Plano Angulación: Natural	Rostro de F-REX, cara de seguridad y prepotencia.	Sonido de Intro: Instrumental.	4"
5	P. Plano General Angulación: Picado	F-REX caminando por el terreno, el cual parece desierto.	Sonido de Intro: Instrumental. Sonido de pasos.	6"
6	P. Detalle Angulación: Contrapicado.	Sol del puerto.	Sonido de Intro: Instrumental Sonido de pasos.	3"
7	P. Americano (3/4). Angulación: Natural Mov. Cam: Traveling Right	F-REX caminando, se enfoca de cintura a pies. Se lo sigue con la cámara, hasta que se detiene y aparecen otros pies en el cuadro (secuaces de F-REX)	Sonido de Intro: Instrumental Sonido de pasos.	8"

Nota. Ejemplo de planificación y distribución del guion técnico. Tomado de (Wikipedia, 2021)

El proceso de escribir un guion para un proyecto audiovisual implica la división del relato en secuencias y planos para asegurar que todo esté planificado antes de comenzar el rodaje. Hay diferentes formatos disponibles, pero el guion literario es esencial. Un buen guion debe tener todas las respuestas para cualquier desafío técnico que surja durante la producción.

Decimos que un guion se plasma por escrito definiendo imágenes y sonidos, a más de su clasificación en literario, técnico o de una variedad de modos intermedios; la tradición cinematográfica de cada región ha popularizado diferentes modelos. Los más comunes son el americano y el europeo.

El guion americano describe imágenes y sonidos en una sola columna por toma. Si es técnico, incluye instrucciones para operadores y camarógrafos con detalles de planos, enfoque y edición en párrafos con sangría distinta.

Ejemplo de Guion Americano:

Figura 18 Guion Americano

10. INTERIOR SALA DE PROFESORES	
MARÍA - FER FER ESTÁ TOMANDO UN MATE. MARÍA ENTRA A LA SALA DE PROFESORES, SE PONE EL GUARDAPOLVOS.	
	FER Buen día ¿otra vez se durmió el jipi?
MARÍA DESAPRUEBA CON LA CARA. FER CEBAR OTRO MATE Y LE CONVIDA	
	<i>Campana</i>
	FER Tomate un mate antes de arrancar
11. EXT. PATIO FER - DÍA (ENTREVISTA)	
FER	
	FER Yo también me sorprendí muchísimo porque ella venía de una relación muy estructurada con el pollero...
12. INT. POLLERÍA - DÍA (ENTREVISTA)	
PINOCHO PINOCHO, EL POLLERO, TRABAJA MIENTRAS HABLA CON EL ENTREVISTADOR	
	PINOCHO ... y yo tenía 25 cuando nos peleamos y estuvimos casi 5 años juntos, desde que ella estaba en el secundario. Ella tenía esa

Nota. Formato diferente de estructuración de guion. Tomado de (Cine escuela, 2009)

El guion europeo diferencia entre el sonido y la imagen, presentándolos en dos columnas principales. Además, incluye otras columnas secundarias, como una para la duración de cada plano y otra que indica el tiempo total. Si es un guion técnico, puede incluir otra columna para las figuras de montaje, que se encuentra en la columna de la izquierda. En este formato, la columna de la imagen describe los detalles de plano, enfoque y movimientos de la cámara.






Figura 19 Guion Europeo

INDICACIONES TÉCNICAS	LOCUCIÓN
Sonido de gente en una casa, y pasos por el pasillo de una chica que va a hablar con su madre:	Locutor 1: [Chillando] ¡Mamáaaaa! No puedo quedarme en mi cuarto para estudiar porque no tengo suficiente espacio... ¡no estoy nada cómoda!
PP: La madre contesta	
2P: Sonido de fondo: televisión y al hermano pequeño jugando por el salón.	Locutor 2: Hija mía, ¿y qué quieres que haga? ¿No te puedes ir a estudiar a otro lado, como por ejemplo la biblioteca? No tenemos mucho dinero, así que tienes que conformarte con lo que hay.
PP: Vuelve a contestar la hija Fade out	Locutor 1: Pues Ana tiene los muebles FunStudio y no le ha costado nada caro, ¿por qué no compramos algo de esos muebles? ¡Seguro que va mejor que lo que tengo a hora!
Voz en off:	Con los muebles FunStudio: ¡muebles hechos a medida, optimiza tu espacio de estudio y beneficia a tu bolsillo!

Nota. Guion aplicado en una estructuración diferente. Tomado de (tuespaciosobrelaradio, s.f.)

En cuanto a los formatos intermedios mezclan características del guion técnico y literario, pero omitiendo alguno de estos indicadores, por lo general, mencionan las variables temporales, pero sin describir detalladamente la edición como es el caso del guion técnico con el guion gráfico.

Figura 20 Guion Técnico con Guion Gráfico

NºPL	ENCUADRE	ACCIÓN	TP	TA
1		- Plano general. -A vista rasante, se muestra un camino de tierra que atraviesa un espeso bosque.	00:00	00:00
2		- Primer plano. -Una sandalia raída pisa con fuerza. La superficie se agita y el polvo se levanta en el camino.	00:00	00:00
3		- Plano americano. -Dos SOLDADOS armados cruzan el bosque apresuradamente. Ambos portean perros de presa que empujan con fuerza.	00:00	00:00
4		- Plano medio. -Los perros ladran energicamente.	00:00	00:00
5		- Plano americano. -ALDO corre con desespero, esta nerviosísimo, visiblemente apesadumbrado.	00:00	00:00

Nota. Este modelo aplica todo tipo de parametros necesarios para generar un resultado excelente con las acciones planeadas. Tomado de (Wikipedia, 2021)

1.3.5. ELEMENTOS DEL GUIÓN

Las historias en los videos o películas se cuentan finalmente a partir de tres elementos básicos, cada uno de los cuales engloba al siguiente:

- Los planos, que son la unidad mínima en que se puede dividir visualmente cada escena.
- Las escenas son un grupo de planos que tienen una continuidad temporal y espacial en una misma iluminación. Por esta razón, en los guiones, cada escena suele estar encabezada por indicaciones como interior / día, exterior / noche, etc.
- Las secuencias son un grupo de escenas que tienen un tema común. Con estos elementos, el director y el equipo de fotografía deben trasladar la historia que el guionista ha creado en el guion literario a imágenes.

1.3.6. FUNCIONES DEL GUION

Como dijimos en párrafos anteriores, el guion para audiovisual es un documento esencial que proporciona una estructura y un plan de trabajo para todos los aspectos de la producción, desde la interpretación de los actores hasta la dirección de arte y la financiación. Un buen guion para audiovisual es una combinación de una narrativa atractiva, personajes bien desarrollados y un diálogo natural y creíble, que debe ser revisado y editado repetidamente antes de su producción y que debe ser adaptable a los cambios que surjan durante la producción.

Es así que, en este sentido el guion para audiovisual tiene varias funciones importantes, entre ellas:

- **Servir como plan de trabajo:** El guion es la base sobre la cual se construye la producción, por lo que es un plan de trabajo detallado para todos los departamentos involucrados, desde la dirección hasta la producción, el diseño de producción, la música, el sonido, etc.
- **Proporcionar información sobre la trama y los personajes:** El guion describe la historia y los personajes, proporcionando información esencial sobre el argumento, los personajes y las motivaciones.
- **Establecer el tono y la atmósfera:** El guion describe el tono y la atmósfera que se quiere crear en la producción, proporcionando una base sólida para la dirección de arte, la música, etc.
- **Guiar la actuación:** El guion proporciona la estructura y el diálogo para que los actores puedan interpretar sus roles de manera coherente y creíble.
- **Proporcionar información para la preproducción:** El guion proporciona información detallada sobre los escenarios, los personajes, los decorados, etc. que son necesarios para la preproducción y el diseño de producción.
- **Ser una herramienta de financiación:** Un guion bien escrito puede ser una herramienta efectiva para atraer a inversores y financiadores para la producción. (Cortés, 2018)

1.3.4. STORYBOARD

Denominado guion gráfico o ilustrado se utiliza para visualizar de manera clara y concisa los detalles que se desean incluir en la producción de un audiovisual. Es una herramienta esencial en la planificación y ejecución de un proyecto, ya que permite describir detalles importantes como los planos, la sucesión de imágenes, los decorados y la composición visual. Los expertos en el sector audiovisual consideran que es un documento clave que debe ser creado al inicio de la producción y que resulta de mucha utilidad durante el rodaje y la postproducción.

Según indica Seger (2001) “El guion gráfico o storyboard es una herramienta visual utilizada en la planificación y producción de películas, animaciones, videos, publicidades, entre otros. Se compone de una serie de imágenes ordenadas secuencialmente que representan la narrativa previa y ayudan a visualizar la estructura de la historia, los planos y ángulos de visión. En la elaboración de un storyboard, el grado de detalle y especificidad puede variar dependiendo del uso que se le quiera dar, siendo más general en publicidad y más técnico en el cine. El storyboard es una herramienta útil que se utiliza tanto en la fase de preproducción como en la producción y postproducción de un audiovisual.

En la práctica podemos encontrar storyboards llenos de color o en blanco y negro, colmados de detalles o simplemente con trazos que esbozan una idea de figuras dependiendo de su aplicación.

En el caso del presente proyecto se realizó el storyboard con el fin de ilustrar y visualizar de mejor manera la grandeza y majestuosidad del Santuario de la Virgen de la Nube, tratando de plasmar en el dibujo las características y los mínimos detalles de cada escena para que el público sienta la historia mientras mira el video proporcionando de esta manera una mejor comunicación visual a la vez que despertar interés desde el inicio del video.

La acción de cada escena se presenta en términos visuales, cada dibujo va acompañado de un comentario descriptivo de la acción, narración o diálogo. El producto final es muy parecido a una tira cómica, con viñetas individuales que presentan las imágenes importantes del desarrollo de la historia.

1.4.1. ORIGEN DEL STORYBOARD

Wikipedia (2022) El guion gráfico o storyboard, según se menciona en el artículo, tiene sus raíces en la obra de Georges Méliès. El proceso de storyboarding como se conoce hoy en día fue desarrollado por Webb Smith en el estudio de Walt Disney a principios de los años 30, después de varios años de procesos similares en Disney y otros estudios de animación. La técnica se hizo popular en la producción de películas de acción en vivo a principios de los años 40.

1.4.2. CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LA ESTRUCTURA DEL STORYBOARD

Dentro de las características básicas, es importante incluir también detalles relevantes en cada viñeta, como la descripción del diálogo, las acciones de los personajes, la información de la locación y los detalles de la iluminación.

Estos elementos ayudarán a transmitir de manera más clara la intención del director y a que el equipo tenga una mejor comprensión de la estructura visual de la historia.

En resumen, el storyboard es una herramienta visual fundamental en el proceso de producción de un audiovisual, ya sea una película, un cortometraje o un anuncio publicitario. Ayuda a planificar y visualizar la estructura narrativa, asegurándose de que la producción sea coherente y siga una dirección clara.

Debajo de cada viñeta se escribe brevemente la siguiente información: número de la escena, identificación de la escena, número del plano o imagen dentro de la escena, una breve descripción del audio, diálogo, música, sonidos; observaciones técnicas. Así mismo, entre una viñeta y otra, se indica la manera en que se dará la transición entre imágenes. (Hart, 2007)

1.4.3. IMPORTANCIA DEL STORYBOARD

El storyboard es uno de los elementos más importantes para las producciones audiovisuales, gracias a él se puede planificar la estructura de una película, una animación o un video publicitario. Para entender mejor su importancia, basta saber que el storyboard es una especie de guion gráfico en el que se establecen todas las pautas visuales de un proyecto.

Realizar un buen video requiere de mucho trabajo, y gran parte de los resultados dependen de lo que sucede detrás de cámaras, del equipo que está trabajando en el proyecto y de la calidad del storyboard que se utilice.

La importancia del storyboard radica en la obtención de un excelente resultado final puesto que detallar una video escena por escena ayuda a visualizar cómo se verá en conjunto. Es una oportunidad para resolver inconsistencias en la historia y editar cualquier escena que no tenga sentido antes de comenzar a editar; de esta manera el storyboard ayuda a solidificar una trama y garantiza la continuidad de la historia.

1.4.4. TIPOS DE STORYBOARD

La elaboración del storyboard va a depender muchísimo de la utilidad que se le vaya a dar. En publicidad, es habitual usar una guía visual más general para que el productor y el director aporten su opinión, introduzcan cambios y enriquezcan el guion. La cosa cambia en cine, donde adquiere un carácter mucho más técnico y elaborado.

Podemos encontrar una gran variedad de Storyboards, desde los realizados con sencillos trazos o monigotes en blanco y negro, hasta diseños increíbles llenos de color, de detalles e incluso movimiento. Dentro de ellos están:

1.4.4.1. Storyboard Tradicionales

El guion gráfico tradicional representa la historia de un guion a través de una serie de dibujos hechos a mano o con la ayuda de un programa informático.

Habitualmente el artista de guion gráfico crea las ilustraciones de cada plano bajo la supervisión del director o productor. Puede representar las acciones y los personajes de forma más o menos realista e incluir anotaciones sobre los aspectos visuales y narrativos más importantes.

1.4.4.2. Storyboard de Miniaturas

Se trata de la representación gráfica de un guion con un detalle mucho menor que los storyboards tradicionales. Las viñetas suelen tener un tamaño reducido y en la mayoría de los casos ocupan una sola hoja de papel.

Los storyboards de miniatura suelen ser esbozos iniciales que sirven de guía a los creativos para desarrollar un guion gráfico más detallado. Es la forma más sencilla y rápida de mostrar la esencia de un guion.

1.4.4.3. Storyboard animado o Side-by-Side

Actualmente la informática permite crear guiones gráficos animados de forma sencilla. Las viñetas se convierten en bocetos individuales filmados con el fin de crear la sensación de movimiento.

Este tipo de guion gráfico es muy útil para detectar errores antes de la fase de realización audiovisual.

1.4.4.4. Storyboard Digimatics.

Sustituyen los bocetos con imágenes digitales unidas entre sí con el fin de crear sensación de tiempo y movimiento. Es parecido al storyboard animado y se utiliza en la publicidad para visualizar anuncios. Con ellos se pueden realizar películas de prueba.

Aunque también se pueden clasificar en función del tipo de proyecto audiovisual que va a realizarse. Por lo tanto, también podrían diferenciarse entre storyboard para cine, series de televisión, programas de TV, videoclips, publicidad y marketing o videojuegos.

En este sentido, su utilidad no se limita a ser parte de la fase de producción de un producto audiovisual, actualmente los storyboards también se utilizan como recurso gráfico para transmitir ideas y organizar visualmente conceptos en el mundo del marketing y la publicidad o el diseño gráfico.

1.5. ELEMENTOS DE UN STORYBOARD

1.5.1. La historia

Este es el primero y el más importante de los elementos del storyboard. Al disponer claramente la historia que se quiere contar, se puede ver si es coherente visualmente hablando, si es una historia completa o le falta información. De la misma manera, debemos organizar los puntos clave y todos aquellos detalles necesarios.

Cuando se tiene clara la historia, es bueno crear una línea de tiempo en la que queden bien definidos el comienzo, el nudo y el final de la historia, así como cualquier transición importante.

1.5.2. Personajes

Cuando se trata de crear un storyboard, es importante tener en cuenta los personajes de la historia. Muchos guionistas utilizan lápices o bolígrafos para dibujar su storyboard y no se enfocan en hacer que los personajes se vean atractivos. Algunos incluso usan figuras simples en lugar de dibujos completos de los personajes. El proceso de dibujar un storyboard permite a los escritores desarrollar personalidades para sus personajes a través de la forma en que ilustran la historia. El storyboard debe representar tanto las acciones de los personajes como su movimiento y actividad.

1.5.3. El diálogo y los textos

El diálogo es un componente crucial del storyboard. Además de mostrar a los personajes, es importante que se represente lo que dicen. La representación gráfica puede ayudar a ilustrar el tono de voz de los personajes, como el volumen o las emociones que sus palabras pueden transmitir, como la ira, el sarcasmo o la emoción. Es recomendable incluir lo que es más importante en cada parte de la historia, ya que estas anotaciones serán de gran ayuda durante la grabación.

1.5.4. La línea de tiempo

La línea de tiempo es un aspecto esencial de un storyboard. Sirve para definir de manera precisa qué sucede en cada momento de la producción. La línea de tiempo es en realidad una serie de anotaciones temporales, que incluyen la duración de la presencia de un personaje en la pantalla y el tiempo de transición entre escenas. Con esta herramienta se puede asegurar que la producción siga un orden claro y sincronizado.

1.5.5. Los detalles de la cámara

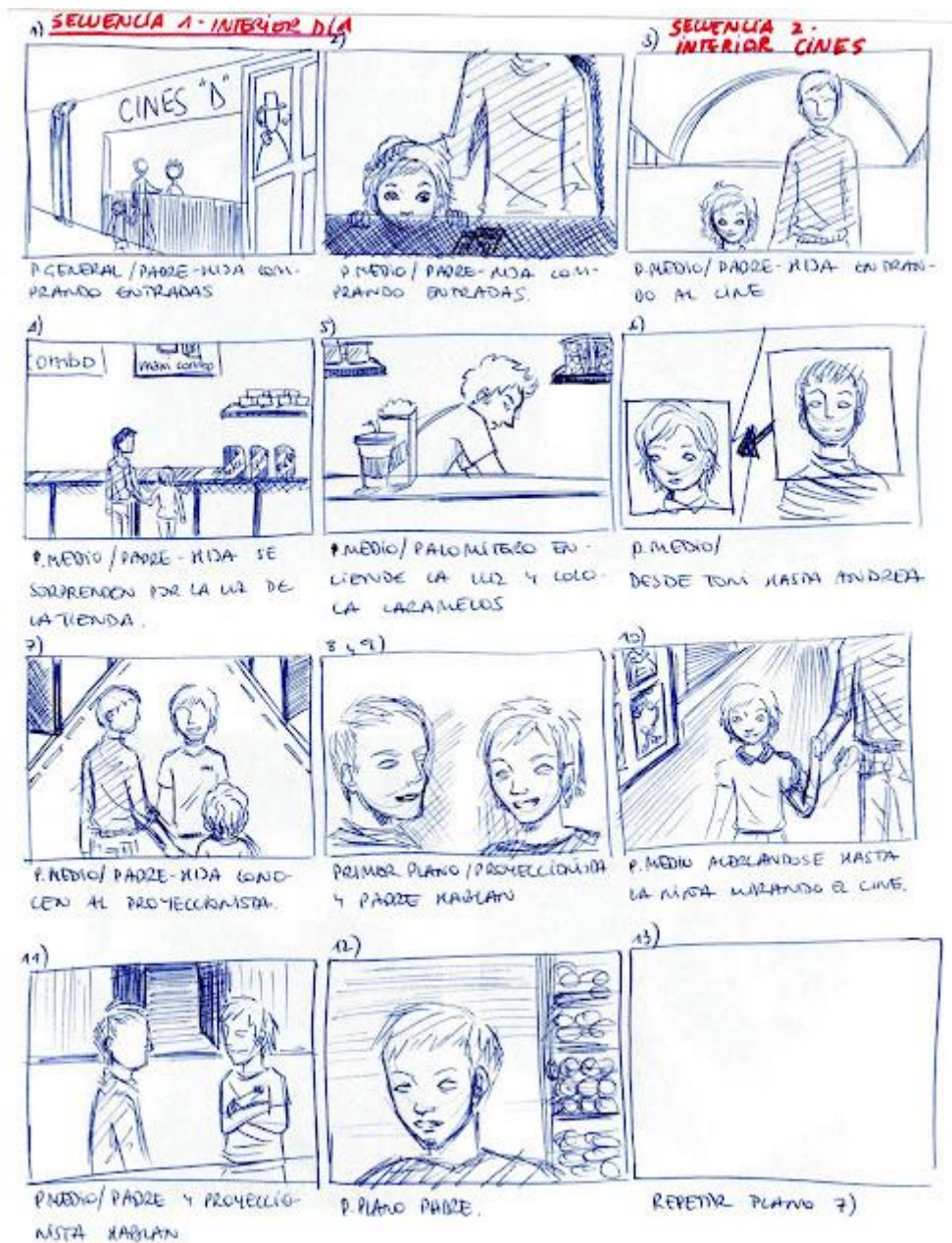
El uso de la cámara en un storyboard es un aspecto crucial. El storyboard define de manera específica dónde se colocará la cámara y cómo se tomarán los planos. También puede determinar cómo se realizarán las transiciones, la duración de cada plano, hacia dónde dirigir la atención, etc. Todo esto ayuda a garantizar que la producción tenga una estética cohesiva y una narrativa clara.

El propósito fundamental de un storyboard es la buena comunicación, es decir, debe transmitir con claridad el concepto de lo que se planea filmar o animar. Por lo tanto, es esencial contar con el material y las herramientas

necesarias para realizar un buen trabajo. Un storyboard bien hecho asegura que todos los participantes en la producción tengan una comprensión clara de lo que se espera de ellos y cómo se integrarán en la narrativa general. (Pérez, 2021)

Ejemplo de Storyboard

Figura 21 Storyboard



Nota. Utiliza varias secciones para organizar las escenas. Tomado de (Urbano, 2013)

1.6 Aspectos que se tomaron en consideración al momento de crear el storyboard para el audiovisual sobre el Santuario de la Virgen de la Nube

Al momento de crear el storyboard, se consideraron varios aspectos importantes como son:

- **Idea o concepto:** El storyboard comienza con una idea o concepto que se quiere transmitir, como es dar a conocer la historia de la creación y posterior desarrollo del Santuario a partir de la aparición de la Virgen de la Nube.
- **Guion:** El siguiente paso fue escribir un guion, en el cual se cuenta la historia desde los inicios, de manera descriptiva, paso a paso; con la intención de que constituya la base y el soporte del audiovisual.
- **Estructura:** Se determinó la estructura de la historia, incluyendo la secuencia de los acontecimientos y la duración de cada escena.
- **Diseño de escenas:** Se determinó el diseño de cada escena, incluyendo la composición, el movimiento de cámara, la iluminación y el ambiente.
- **Tempo y ritmo:** Se determina el tempo y ritmo de la historia, incluyendo la duración de cada escena y el tiempo que se demora en llegar de una escena a otra.
- **Música y efectos de sonido:** Se consideró la música y los efectos de sonido que se utilizarán en la producción del audiovisual considerando música típica del lugar.

CAPITULO II

2. METODOLOGIA DE INVESTIGACION

La investigación y la metodología son partes críticas de cualquier proyecto de tesis o trabajo de investigación. La investigación exhaustiva y la búsqueda cuidadosa de información relevante son esenciales para obtener resultados precisos y confiables. La metodología, por otro lado, proporciona un marco estructurado para recopilar y analizar la información, y es fundamental para garantizar que se alcancen los objetivos de la investigación. Por lo tanto, es importante dedicar tiempo y esfuerzo a estas dos áreas para garantizar el éxito del proyecto (García Córdova, 2012).

Además, al momento de crear la metodología de investigación, es importante considerar aspectos como la población y la muestra, las técnicas de recolección de datos, la validez y fiabilidad de los instrumentos de medida, y cómo se analizarán los datos. También es importante tener en cuenta los posibles sesgos y limitaciones que puedan afectar los resultados de la investigación y tomar medidas para minimizarlos (Hernandez, 2018).

La investigación y la metodología son elementos clave en cualquier proyecto de tesis o trabajo de investigación y deben ser abordados con cuidado y atención para garantizar resultados precisos y confiables.

Por lo antes expresado debemos considerar muy importante la aplicación de una metodología adecuada que nos lleve a una recolección precisa, eficiente, focalizada, concreta de la información que necesitamos para desarrollar el proyecto. De la capacidad que tengamos de discernir, segmentar, analizar la información dependerá el encaminar de manera adecuada y objetiva dicha información que nos lleve a la consecución de resultados satisfactorios (Abarca, 2013).

Para el presente proyecto de titulación se aplicará una metodología de tipo cualitativa que se enfoca en comprender las perspectivas, experiencias y significados de las personas en profundidad, en lugar de simplemente medir o cuantificar los fenómenos; de esta manera se puede obtener información rica y detallada sobre las experiencias de los participantes de forma flexible, adaptada al contexto específico de la investigación. Se aplicará esta metodología porque de una u otra manera se pueden modificar las preguntas de la investigación, los métodos de recolección de datos y los métodos de análisis en función de las necesidades de la misma.

En la metodología cualitativa, la muestra no se selecciona de manera aleatoria, sino que se basa en la disponibilidad, accesibilidad y relevancia de los participantes para la investigación. Por lo tanto, los hallazgos no se generalizan a una población más amplia, sino que se consideran representativos de la muestra específica. Así mismo, la subjetividad es una parte integral de la metodología cualitativa puesto que al realizar la investigación se busca comprender cómo esto influye en la investigación y los resultados (Sabino, 1992).

Los métodos de recolección de datos en la metodología cualitativa incluyen entrevistas, grupos focales, observación participante, análisis de documentos, entre otros. Estos métodos permiten una exploración más profunda de las experiencias y perspectivas de los participantes.

Los métodos de análisis de datos en la metodología cualitativa incluyen el análisis de contenido, la codificación, la triangulación de datos y la teoría fundamentada. Estos métodos permiten identificar los patrones, temas y significados emergentes en los datos (Babbie, 2000).

La metodología cualitativa puede ser muy útil para la creación de un audiovisual, ya que su enfoque se centra en comprender en profundidad los fenómenos sociales y culturales, lo que puede ser muy valioso en la creación de un contenido audiovisual que se ajuste a las necesidades del público objetivo.

En particular, la metodología cualitativa puede ayudar a los creadores de contenido audiovisual a obtener información relevante acerca de las opiniones, preferencias y comportamientos de su audiencia, lo que a su vez puede ser utilizado para mejorar la calidad del contenido y la efectividad de la comunicación.

Entre las técnicas cualitativas más utilizadas en la creación de un audiovisual se encuentran la observación participante, la entrevista en profundidad, el análisis de contenido y la creación de grupos focales. Estas técnicas pueden ayudar a los creadores de contenido a obtener información detallada sobre las actitudes y opiniones de su audiencia, así como a identificar temas y motivos que puedan ser utilizados en el contenido del audiovisual (Olvera, 1999).

En este contexto, para el presente proyecto se ha utilizado la encuesta y la entrevista como método de recolección de información; los cuales se describen a continuación.

2.1. METODOLOGÍA CUALITATIVA

Una técnica cualitativa se utiliza para explorar temas complejos, perspectivas y experiencias personales de los entrevistados. En este caso, el entrevistador se enfoca en escuchar cuidadosamente al entrevistado y en profundizar en los temas de interés.

2.1.1 Técnica de Recolección de Información

En este caso se aplicará la entrevista con la finalidad de explorar temas complejos, perspectivas y experiencias personales de los entrevistados. En este caso, el entrevistador se enfoca en escuchar cuidadosamente al entrevistado y en profundizar en los temas de interés.

2.2. Metodología Estadística

Al llevar a cabo una investigación, el objetivo es extender los resultados de una muestra a una población más amplia. Se enfocará en un grupo específico de personas al que se tiene acceso con la intención de extrapolar los hallazgos a la población de la que se extrajo esa muestra.

2.2.1 Técnica de Recolección de Información

Para recolectar la información, se utilizará una encuesta que constará de un cuestionario estructurado. El cuestionario estará compuesto por preguntas cerradas que se centrarán en hechos o aspectos específicos relacionados con las variables que se investigarán. Esta técnica se aplicará a una muestra estimada de 120 encuestados, a través de las cuales será posible recopilar datos sobre actitudes, comportamientos, gustos y preferencias de las personas encuestadas.

2.3. Metodología Análisis Documental

Esta técnica está dentro del método cualitativo para recopilar información necesaria a través de la lectura de documentos, libros, revistas; también se puede obtener información en filmaciones, periódicos entre otros.

2.3.1 Técnica de Recolección de Información

Se puede realizar una revisión exhaustiva de los documentos históricos y literarios relacionados con la Virgen de la Nube, tales como crónicas, archivos y bibliografía existente; así como también de documentación gráfica y porque no de audiovisuales existentes.

2.4. HOMÓLOGOS

Los homólogos en el contexto de la producción audiovisual son elementos similares o equivalentes que se encuentran en diferentes etapas o planos de una

obra cinematográfica, televisiva o de videojuegos. Algunos ejemplos de homólogos son los personajes, escenas, diálogos, locaciones, objetos y elementos visuales que aparecen en diferentes momentos o planos de la obra.

Estos elementos se relacionan entre sí y ayudan a construir la narrativa y el significado de la obra. La identificación y el uso de homólogos son técnicas importantes en la producción de contenido audiovisual para crear coherencia y profundidad en la historia (Sánchez Biosca, 1991).

Entre los usos y aplicaciones que se dan a los homólogos en el contexto de la producción audiovisual, están, por ejemplo:

- Continuidad: Los homólogos ayudan a mantener la continuidad en la narrativa y en la apariencia visual de una obra.
- Refuerzo de temas: Los homólogos se pueden utilizar para reforzar y subrayar temas importantes en la historia.
- Foreshadowing: Los homólogos pueden utilizarse para anticipar eventos futuros y crear tensión en la trama.

Los homólogos pueden tener un significado simbólico más profundo que ayude a construir la narrativa y a transmitir un mensaje o una idea central.

En resumen, los homólogos son una herramienta valiosa para los creadores de contenido audiovisual que les permite conectar diferentes aspectos de la obra y crear una experiencia más coherente y significativa para el espectador (Brown, 2008).

2.4.1. Tipos de homólogos

- Personajes: personajes que comparten características, motivaciones o relaciones similares.
- Escenas: escenas que tienen una estructura similar o que muestran similares acciones o eventos.
- Diálogos: diálogos que tienen una estructura similar o que presentan similares ideas o temas.
- Locaciones: locaciones que comparten una apariencia similar o que son similares en términos de atmósfera o tono.
- Objetos: objetos que son similares en apariencia o función.
- Elementos visuales: elementos visuales como colores, formas o movimientos que se repiten a lo largo de la obra.

2.4.2. Clases de homólogos

- Homólogos internos: homólogos dentro de una sola escena o plano.
- Homólogos externos: homólogos que se extienden a lo largo de la obra.
- Características de los homólogos:
- Repetición: los homólogos se repiten a lo largo de la obra.

2.4.3. ANÁLISIS DE HOMOLOGÍAS

Se realizó un detenido análisis de tomas cinematográficas y diseños que se pretende usar dentro del desarrollo del proyecto, las cuales se describen a continuación.

2.4.3.1. Tipografía

Al igual que en las películas cinematográficas, la tipografía en los videos audiovisuales también juega un papel importante en la transmisión de mensajes y el establecimiento de un tono. Las tipografías legibles y atractivas son importantes para mantener la atención del espectador en los textos en pantalla. Algunas de las tipografías más utilizadas en los videos audiovisuales incluyen:

- Sans-serif: Helvetica, Arial, Open Sans
- Serif: Times New Roman, Georgia, Garamond
- Display: Impact, Rockwell, Copperplate

Es importante elegir una tipografía que sea legible en diferentes tamaños y pantallas y que se integre bien con el diseño general del video. Además, es útil considerar el tono y la temática del video al elegir una tipografía adecuada (Martin, 2002).



Pérdikas Verre. (3 de febrero de 2019). *Los ángeles: Los Mensajeros de Dios / Dw Documentales*. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7bPaULgMgEc>

- La tipografía correcta conecta con el espectador de manera directa sin necesidad de imágenes.
- La tipografía de tipo antigua como Arlington NF se asocia de manera directa con el contenido del video ya que es de tipo serif, esto quiere decir que sus curvas terminan en los extremos y le da un terminado más formal en los títulos o subtítulos del video.

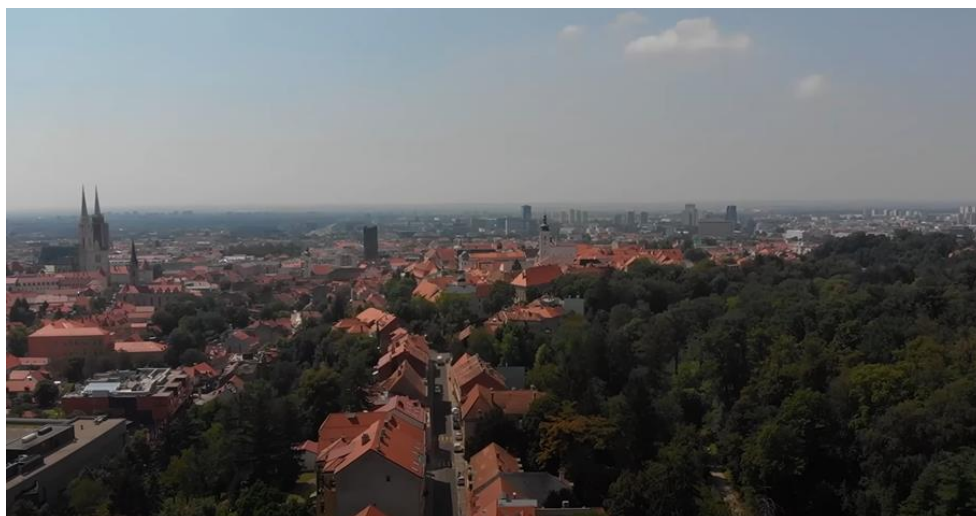
2.4.3.2. TIME LAPS

El Time Lapse es una técnica de filmación que consiste en capturar una serie de fotografías a intervalos regulares y luego reproducirlas rápidamente para crear una secuencia en movimiento. Este efecto puede ser utilizado para mostrar el paso del tiempo y la evolución de un evento o proceso, como la puesta del sol, la construcción de un edificio o la germinación de una semilla.

El Time Lapse se logra ajustando la cámara para tomar fotografías a intervalos regulares, generalmente cada segundo o según como se programe la cámara, durante un período prolongado de tiempo. Luego, las imágenes se editan y se reproducen a una velocidad más rápida, lo que da como resultado una secuencia de movimiento acelerado (Block, 2008)

Este efecto puede ser logrado tanto con cámaras profesionales como con smartphones, y puede ser utilizado en una variedad de contextos, desde la producción de películas hasta la documentación de eventos importantes.

Figura 23 Homólogo Time Laps



Música del Mundo. (8 de enero de 2022). Ciudades Del Mundo 4K. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=c2c2kB2RVuc>

- Este tipo de técnica fue elijada ya que es atrayente y aliciente para el espectador.
- Consiste en situar el dispositivo en una zona, en este caso con vista a la ciudad y el cielo.
- Obteniendo maravillosos resultados en cámara rápida.

2.4.3.3. USO DE IMÁGENES

Las imágenes son un elemento importante en la comunicación visual y se utilizan ampliamente en una variedad de contextos, desde la publicidad hasta la producción de películas. Algunos de los usos más comunes de las imágenes incluyen:

Comunicación de mensajes: Las imágenes pueden utilizarse para transmitir un mensaje de manera rápida y efectiva.

Decoración: Las imágenes pueden utilizarse como elemento decorativo en una variedad de aplicaciones, como carteles, folletos y revistas.

Documentación: Las imágenes pueden utilizarse para documentar eventos, procesos y personas.

Ilustración: Las imágenes pueden utilizarse para ilustrar historias, libros y otras publicaciones.

Publicidad: Las imágenes pueden utilizarse para promocionar productos y servicios en anuncios publicitarios.

Entretenimiento: Las imágenes pueden utilizarse para crear películas, videos y otros medios de entretenimiento (Martinez J. , 2004).

Figura 24 Homólogo uso de imágenes



Pérdikas Verre. (3 de febrero de 2019). *Los ángeles: Los Mensajeros de Dios / Dw Documentales.* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7bPaULgMgEc>

- Este tipo de homólogo refleja la importancia de captar la atención del lector.
- Como propósito tiene enriquecer de manera prudente el tema que se esté tratando y dar a entender al espectador sobre el mismo.
- El apoyo visual de las imágenes proporciona mayor interés.
- Se debe proporcionar armonía a la imagen, esto se puede lograr mediante la animación de la misma, por medio de movimientos suaves con zoom, o de izquierda a derecha.

2.4.3.4. PLANO NADIR

El plano nadir es un tipo de toma en fotografía y cine que se logra cuando la cámara se sitúa directamente sobre el objeto de interés y apunta hacia abajo.

Este tipo de plano se utiliza para proporcionar una perspectiva única y dramática, y puede ser especialmente efectivo para mostrar patrones, texturas y formas en detalle.

En el plano nadir, el sujeto principal está en el centro de la toma y se enfoca claramente, mientras que el fondo se desvanece en la distancia. Esto crea una sensación de profundidad y puede utilizarse para destacar la belleza y la complejidad de un objeto o paisaje.

El plano nadir se logra mediante el uso de un trípode y un cabezal de panorámica, que permite ajustar la cámara para apuntar hacia abajo. En el caso de la fotografía aérea, también se puede lograr a través del uso de drones y cámaras que permiten capturar imágenes desde una perspectiva aérea.

El plano nadir es una herramienta valiosa en la producción de imágenes y puede utilizarse para crear una amplia variedad de efectos visuales únicos y dramáticos (Block, 2008).

Figura 25 Homólogo Plano Nadir



Pérdikas Verre. (3 de febrero de 2019). *Los ángeles: Los Mensajeros de Dios* / Dw Documentales. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7bPaULgMgEc>

- Este tipo de plano provee dinamismo y dramaticidad a la zona que se está grabando.
- Esto se logra gracias a que la cámara se coloca de manera perpendicular al piso, totalmente por debajo del objeto que se desea grabar.

2.4.3.5. PLANO CONTRAPICADO

El plano contrapicado es un tipo de toma en fotografía y cine en la que la cámara se sitúa por debajo del objeto de interés y apunta hacia arriba. Este tipo

de plano se utiliza para crear una perspectiva única y dramática, y puede ser especialmente efectivo para mostrar la grandeza y la potencia de un objeto o persona.

En un plano contrapicado, el objeto de interés se encuentra en la parte superior de la toma y se enfoca claramente, mientras que el fondo se desvanece en la distancia. Esto crea una sensación de profundidad y puede utilizarse para destacar la importancia y la presencia de un objeto o persona.

El plano contrapicado se logra mediante el uso de un trípode y un cabezal de panorámica, que permite ajustar la cámara para apuntar hacia arriba. En algunos casos, también se puede lograr a través del uso de plataformas elevadas o de la perspectiva de una persona. Se utiliza para crear una amplia variedad de efectos visuales únicos y dramáticos (Brown, 2008).

Figura 26 Homólogo contrapicado



Pérdikas Verre. (3 de febrero de 2019). *Los ángeles: Los Mensajeros de Dios / Dw Documentales*. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7bPaULgMgEc>

- La angulación que se usa para esta toma es perfecta ya que proporciona un alto protagonismo del espacio que se está grabando.
- A su vez destaca las estructuras y decoración del lugar, creando esa sensación de poderío.
- Esta toma se obtiene situando la cámara por debajo del objeto.

2.4.3.6. PLANO MEDIO CORTO

El plano medio corto es un tipo de toma en fotografía y cine que muestra el sujeto desde una perspectiva intermedia entre un plano general y un plano detalle. Este tipo de toma se utiliza para mostrar detalles importantes del sujeto, como su cara o su torso, mientras que todavía se muestra su entorno o contexto.

En un plano medio corto, el sujeto ocupa una parte significativa de la pantalla y se enfoca claramente, mientras que su entorno se muestra en una perspectiva menos detallada. Este tipo de toma puede utilizarse para mostrar la emoción o la acción de un personaje, y para ayudar a establecer la escena y la atmósfera.

El plano medio corto se logra ajustando la distancia focal de la cámara o moviéndola hacia el sujeto, y puede combinarse con otros tipos de planos para crear una variedad de efectos visuales y narrativos (Martinez J. , 2004).

Es una herramienta valiosa en la producción de imágenes y puede utilizarse para mostrar detalles importantes del sujeto y para ayudar a establecer la escena y la atmósfera.

Figura 27 Homólogo plano medio corto



documentalesenyoutube. (6 feb 2019). *Documental Misterios del Vaticano - Que oculta la santa sede católica*. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ywrJLtDELDQ>

- Se eligió este tipo de plano, ya que es muy útil para destacar a una persona en una entrevista.
- Además, se logra enfocar de manera unánime a la persona que está hablando y el fondo queda fuera de plano, concentrado de esta forma la mayor atención posible a un solo objetivo.

2.4.3.7 PLANO GENERAL

El plano general es un tipo de toma en fotografía y cine que muestra un amplio panorama o vista de un escenario o un objeto. Este tipo de toma se utiliza para mostrar el contexto o la escena en su totalidad, para establecer la ubicación y la orientación, y para proporcionar una visión general de la acción o de los personajes.

En un plano general, el sujeto o los personajes ocupan una pequeña parte de la pantalla y se ven de lejos, mientras que el entorno o la escena se muestran en detalle. Este tipo de toma puede utilizarse para mostrar la relación entre los personajes y su entorno, y para establecer la escala y la dimensión de una escena (Block, 2008).

El plano general se logra ajustando la distancia focal de la cámara o moviéndola hacia atrás, y puede combinarse con otros tipos de planos para crear una variedad de efectos visuales y narrativos.

Como conclusión, el plano general es una herramienta valiosa en la producción de imágenes y puede utilizarse para mostrar el contexto y la escena en su totalidad, para establecer la ubicación y la orientación, y para proporcionar una visión general de la acción o de los personajes.

Figura 28 Homólogo plano general



History Latinoamérica. 3 de septiembre de 2022. Documentos de Newton ocultos hasta 1947 - EL EFECTO NOSTRADAMUS. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=97mCm0TbPng>

- Este tipo de plano es utilizado principalmente para mostrar de manera abierta el lugar o escena.
- Es recomendable utilizar un lente gran angular para captar más información.
- También este tipo de toma ocupa al inicio de un video.

2.4.3.8. ORNAMENTACIÓN VINTAGE Y ANIMACIÓN

El uso de ornamentaciones vintage y animación en videos y películas puede ser una técnica muy efectiva para crear una sensación de época o un estilo único.

Las ornamentaciones vintage pueden incluir elementos como letreros antiguos, carteles, gráficos y efectos visuales que evoquen un estilo específico de una época determinada, como los años 20, 30, 40, 50, etc. Estas ornamentaciones pueden utilizarse para establecer un ambiente o para complementar una escena, y pueden ayudar a transportar al espectador a una época diferente.

Por otro lado, la animación puede utilizarse para crear personajes ficticios, para dar vida a objetos inanimados, para crear efectos visuales especiales, o para añadir movimiento y acción a una escena. La animación puede ser utilizada en conjunto con la ornamentación vintage para crear un estilo único y distintivo que ayude a contar la historia y a conectar con el público (Martinez J. , 2004).

El uso de ornamentaciones vintage y animación puede ser una técnica muy efectiva para crear un estilo único y transportar al espectador a una época o ambiente específico, y para añadir movimiento y acción a una escena. Estos elementos pueden ayudar a fortalecer la narrativa y a conectar con el público de una manera más visual y emocional.

Figura 29 Homólogo Ornamentación vintage y animación



Spoon Graphics, (19 de mayo de 2022). *How to Create a Vintage Text Effect in Adobe Illustrator*. [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=0TZW1lnEZZQ>

- El uso de ornamentaciones en este tipo de videos de tema religioso implica mucho su importancia ya que brinda un detalle armónico en el fondo del video, o al momento de hacer una transición.
- Ofreciendo de manera formal y elegante un contenido sobrio y de calidad.
- Manteniendo y reforzando los pilares del tema que se está hablando.

2.4.3.9. TOMA PANORÁMICA CON DRON

Estas tomas son especialmente útiles para mostrar grandes paisajes o para capturar una amplia vista de una escena o lugar.

La mayor ventaja de una toma panorámica con dron es que le permite al director o cineasta capturar una amplia vista de una escena sin tener que moverse físicamente. Esto puede ser especialmente útil para capturar vistas de paisajes grandes, como montañas, ríos, ciudades o extensas áreas de terreno.

Además, los drones pueden volar a bajas alturas y a altas velocidades, lo que les permite capturar planos que serían imposibles de capturar desde una posición terrestre (Brown, 2008).

Sin embargo, es importante tener en cuenta que el uso de drones para capturar imágenes y videos puede estar regulado por leyes y regulaciones locales, y que es importante conocer y cumplir con todas las leyes y regulaciones aplicables antes de utilizar un dron para capturar imágenes y videos.

Una toma panorámica con dron es una herramienta muy útil para capturar vistas amplias y detalladas de una escena o paisaje, y puede ser especialmente

útil para capturar imágenes que serían difíciles o imposibles de capturar desde una posición terrestre.

Figura 30 Homólogo toma panorámica con dron



documentalesenyoutube. (6 feb 2019). *Documental Misterios del Vaticano - Que oculta la santa sede católica*. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ywrJLtDELdQ>

- Este tipo de toma obtiene mucha información sobre el área que se quiere mostrar, mediante el uso del dron que con la distancia adecuada proporciona una vista amplia del lugar.
- Gracias al movimiento fluido del dron sobre el área, brinda tomas de gran calidad, obteniendo resultados de mayor detalle.

2.4.3.10. TOMA TRAVELLING CON DRON

Es un tipo de plano que se captura mientras un dron se mueve hacia adelante o hacia atrás a través de una escena o paisaje. Estas tomas son especialmente útiles para mostrar una perspectiva en movimiento de una escena o paisaje, y pueden ser utilizadas para mostrar una vista detallada de un lugar o para crear un efecto de movimiento. (Jimenez, 2015)

Las tomas travelling con dron pueden ser capturadas de muchas maneras diferentes, desde una perspectiva en línea recta hasta una perspectiva que siga un camino curvo o que vaya hacia arriba o hacia abajo. Estas tomas pueden ser especialmente útiles para mostrar la relación entre los objetos en una escena o para crear un efecto dramático o emocionante.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que el uso de drones para capturar imágenes y videos puede estar regulado por leyes y regulaciones locales, y que es importante conocer y cumplir con todas las leyes y regulaciones aplicables antes de utilizar un dron para capturar imágenes y videos (Martinez J. , 2004).

En conclusión, una toma travelling con dron es una herramienta muy útil para capturar imágenes en movimiento de una escena o paisaje, y puede ser utilizada para crear un efecto dramático o emocionante o para mostrar una vista detallada de un lugar.

Figura 31 Homólogo toma travelling con dron



History Latinoamérica. (24 de agosto de 2022). #2 LA VERDAD Detrás De Los PAPAS: La Iglesia OCULTA 🏠 EPISODIO COMPLETO. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=48DHZcBWxfk>

- Es un movimiento de vuelo vertical con la cámara a 90° que simula el subir o bajar de un ascensor aprovechando la forma de los objetos.
- De manera aérea se puede exponer el lugar a hablar.

2.4.3.11. PLANO DETALLE

El plano detalle es un tipo de plano cinematográfico que se utiliza para mostrar un objeto o detalle en particular de una escena. Este tipo de plano

permite al espectador concentrarse en un objeto o detalle específico, en lugar de mostrar una visión general de la escena.

El plano detalle se utiliza a menudo para enfatizar un objeto o elemento importante de la historia o para mostrar la relación entre dos o más objetos en una escena. Por ejemplo, un plano detalle de una llave puede ser utilizado para mostrar la importancia de la llave para la trama de la historia (Sánchez Escalonilla, 2016).

Los planos detalle, también pueden ser utilizados para mostrar detalles técnicos, como la acción de un objeto en funcionamiento, o para mostrar detalles más sutiles, como la expresión en el rostro de un personaje.

En el lenguaje cinematográfico esta herramienta permite al director o cineasta mostrar un objeto o detalle en particular de una escena, enfatizar un elemento importante de la historia o mostrar la relación entre dos o más objetos.

Figura 32 Homólogo plano detalle



Pérdikas Verre. (3 de febrero de 2019). Los ángeles: *Los Mensajeros de Dios* / Dw Documentales. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7bPaULgMgEc>

- Este tipo de plano juega un papel importante al momento de realizar una toma cerrada.
- Se logra enfatizar el objeto y a su vez el interés del espectador.

2.4.3.12. TERCIO INFERIOR

Es un concepto de composición visual que se utiliza en fotografía y cine para organizar los elementos en una imagen y controlar la atención del espectador. Este concepto sostiene que, en una imagen, la información más importante debe ser colocada en una de las tres partes o tercios en las que se divide la imagen.

El tercio inferior se refiere a la parte central de la imagen, que es una de las tres partes en las que se divide una imagen. Según el concepto de tercio inferior, los elementos más importantes de la imagen deben ser colocados en esta parte central para atraer la atención del espectador hacia ellos.

Este concepto es ampliamente utilizado en fotografía y cine para crear composiciones visuales atractivas y efectivas, y para controlar la atención del espectador en los elementos más importantes de una imagen (Brown, 2008).

En resumen, el tercio inferior es un concepto de composición visual que se utiliza en fotografía y cine para organizar los elementos en una imagen y controlar la atención del espectador hacia los elementos más importantes. Este concepto sostiene que la información más importante debe ser colocada en el tercio central de la imagen.

Figura 33 Homólogo de tercio inferior



Escolarium 21. (3 de abril de 2017). Roma. *La República de Roma. Documental. History Channel*. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XvI2cED-phg>

- Este elemento cumple la función de promocionar la marca, nombres o tema del video.
- Además, se encuentra en una zona segura, de esta manera garantizando que no se corte su información.
- No distrae al espectador ya que es solo una sección en la parte inferior, que muestra información de manera no relevante, pero de interés para el mismo.
- Se maneja con un tipo de diseño vintage.

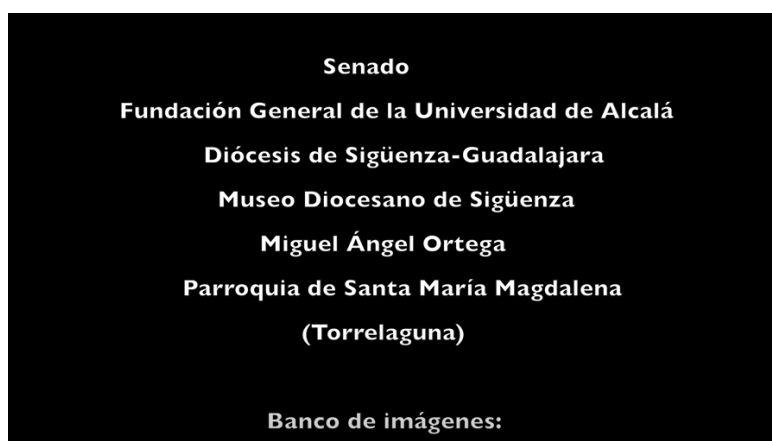
2.4.3.13. CRÉDITOS

Los créditos son la lista de personas y entidades que participaron en la producción de una película o programa de televisión. Estos créditos incluyen los nombres de los actores, directores, guionistas, productores, músicos, diseñadores de producción, departamentos técnicos, y cualquier otra persona o entidad que haya contribuido a la producción de la película o programa de televisión.

Los créditos se colocan al final de la película, video programa de televisión y a menudo son presentados en una secuencia visual creativa, acompañada de música apropiada. Los créditos son importantes porque reconocen el trabajo y el talento de las personas y entidades que contribuyeron a la producción de la película o programa de televisión.

Además de reconocer el trabajo de los participantes, los créditos también pueden ser utilizados para proporcionar información importante sobre los derechos de autor, la producción y los detalles técnicos de la película o programa de televisión (Brown, 2008).

Figura 34 Homologo de créditos



La Luna TV Multimedia. (20 de marzo de 2022). *Archivo Secreto Vaticano. Expediente Cisneros: Los Secretos del Cardenal. Documental. La Luna TV.* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=S0J-qdJSfbA>

- Los créditos tienen como finalidad dar a conocer las personas que están involucradas en el proyecto audiovisual.
- El orden de los créditos puede variar, según su organización, pero en principio va el director y luego el reparto, es decir las personas que han participado en el video, luego siguen los guionistas, cámaras, etc.
- Estas se colocan al final del video y deben incluir los agradecimientos y la licencia de derechos de autor.

Para la realización del producto audiovisual turístico comunicativo del Santuario de la Virgen de la Nube de la ciudad de Azogues, se aplicarán varias herramientas de homólogos, las mismas que serán de mucha ayuda para la elaboración del video; y al mismo tiempo que serán un soporte para realización del proyecto aportando coherencia y profundidad constituirán el momento culmen de mi carrera al aplicar los conocimientos adquiridos y lograr un excelente resultado final.

CAPITULO III

3. METODOLOGIA DE DISEÑO

Cuando hablamos de metodología de diseño nos referimos al proceso sistemático y estructurado que se sigue para diseñar productos, servicios, sistemas y soluciones a problemas. Se trata de un enfoque que permite a los diseñadores y equipos de diseño abordar problemas de manera creativa, enfocarse en las necesidades del usuario y trabajar de manera efectiva para producir soluciones viables y efectivas (Martin & Hills, 2012).

En general, la metodología de diseño implica una serie de fases o etapas que incluyen la investigación y análisis de los requisitos y necesidades del usuario, la generación de ideas y soluciones, el desarrollo de prototipos y pruebas, y la implementación y evaluación final de la solución. Cada fase se realiza con el objetivo de garantizar que la solución final satisfaga las necesidades del usuario, sea funcional, factible y estéticamente atractiva (Avila, 2021).

La metodología de diseño puede variar según el contexto y el problema que se aborda, pero en general, tiene un enfoque iterativo e incremental, en el que se prueban y ajustan soluciones a medida que se desarrollan. También puede involucrar una colaboración cercana con los usuarios y otros interesados en el proceso de diseño.

En este contexto, la metodología de diseño es un enfoque sistemático y estructurado para el diseño de productos, servicios y soluciones, que se enfoca en las necesidades del usuario, la funcionalidad y la viabilidad.

Existen varias técnicas y enfoques en la metodología de diseño. Cada una de ellas tiene sus propias fortalezas y debilidades, y la elección de la técnica adecuada dependerá del problema que se esté tratando de resolver y del contexto en el que se esté trabajando (Serrano, 2000).

La metodología de diseño escogida para realizar este proyecto de titulación es el design thinking puesto que el propósito es buscar y mejorar constantemente el problema de la falta de información sobre el Santuario de la

Virgen de la Nube, buscando generar soluciones más creativas y efectivas a la vez que sean novedosas e innovadoras.

3.1. DESIGN THINKING

El design thinking es una metodología de diseño centrada en el usuario que se enfoca en entender las necesidades, deseos y problemas de los usuarios para generar soluciones innovadoras y efectivas. Esta metodología se utiliza en una amplia gama de disciplinas, incluyendo diseño de productos, servicios, experiencias y sistemas (Ulrich, 2008).

El proceso de design thinking se puede dividir en cinco etapas:

3.1.1. Empatizar: En esta etapa, los diseñadores buscan comprender a los usuarios y sus necesidades a través de la observación, la conversación y la investigación. El objetivo es obtener una comprensión profunda de los problemas y desafíos que enfrentan los usuarios (Brown T. , 2014).

3.1.2. Definir: En esta etapa, los diseñadores utilizan la información obtenida en la etapa de empatía para definir el problema de manera clara y específica. El objetivo es tener una comprensión clara del problema que se va a resolver.

Idear: Así mismo, los diseñadores generan ideas para resolver el problema definido en la etapa anterior. Se fomenta la creatividad y la generación de una amplia variedad de ideas sin juzgarlas (Madrigal, 2018).

3.1.3. Idear: Durante la fase de ideación, se fomenta la generación de un gran número de ideas, donde se estimula a los integrantes del equipo a utilizar su creatividad y pensar sin restricciones. Las propuestas pueden tener diferentes orígenes, y se promueve un ambiente sin críticas ni juicios de valor (Ulrich, 2008).

3.1.4. Realizar un prototipo: crear una versión temprana y simplificada de la idea con la que se va a trabajar ya sea un producto, servicio, experiencia o sistema para probar y evaluar su funcionalidad; pueden variar en complejidad, desde bocetos en papel hasta prototipos funcionales (Mootee, 2014).

3.1.5. Testear: en esta etapa, se ponen a prueba los prototipos con los usuarios para obtener comentarios y evaluar su efectividad. Los resultados se utilizan para mejorar el prototipo y continuar el ciclo de diseño (Vianna, 2016).

El design thinking es un enfoque de gestión de proyectos en el que el trabajo se divide en pequeñas partes y se realiza en ciclos repetitivos. En lugar de planificar todo el proyecto de una sola vez, se divide en iteraciones más pequeñas y manejables. Al utilizar esta metodología, los diseñadores pueden crear soluciones que satisfagan las necesidades de los usuarios y generen un impacto positivo en el mundo (Brown T. , 2014)

CAPITULO IV

PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

4.1. PRE- PRODUCCIÓN

4.1.1. ILUSTRACIÓN

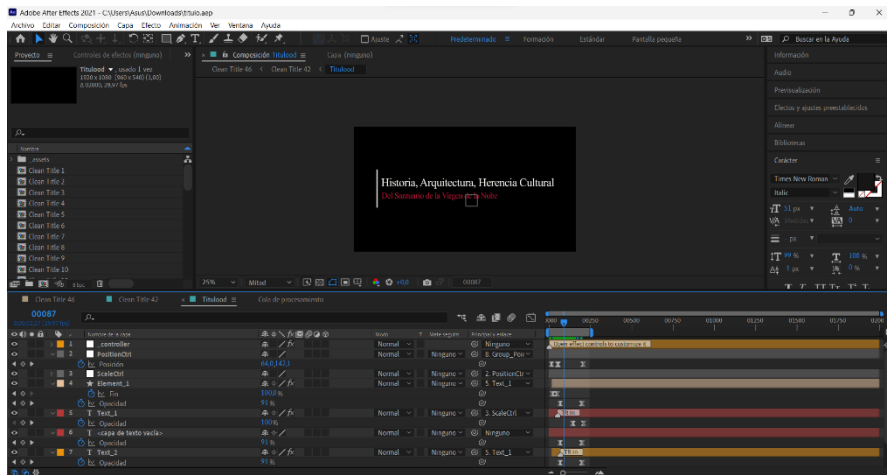
Para la propuesta se optó por el título de “Historia, Arquitectura, Herencia Cultural” consta de una animación que coloca los elementos hacia la parte de arriba y al final los desvanece, este está estructurado por dos filas de texto y con una tipografía denominada “BebasNeue”, la primera consta de color blanco (FFFFFF), para crear contraste con el fondo negro (1B1B1B). Con respecto a la segunda fila, se utilizó el color rojo (D82149) ya que genera un mayor interés del espectador con relación al lugar del que se va a tratar. Además, la línea blanca (FFFFFF) que se encuentra al lado izquierdo le da un sentido minimalista al título.

Figura 35 Preproducción Título



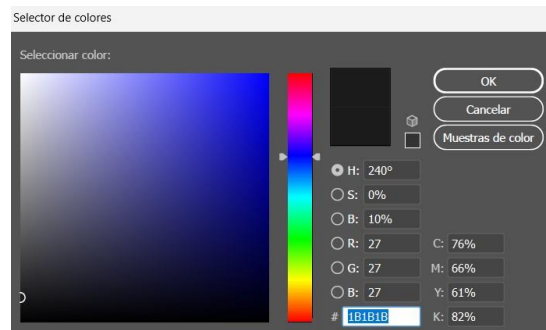
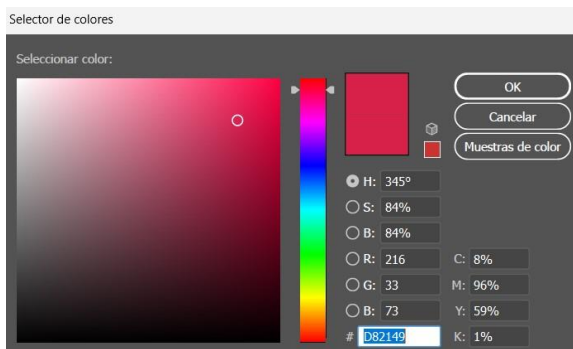
Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

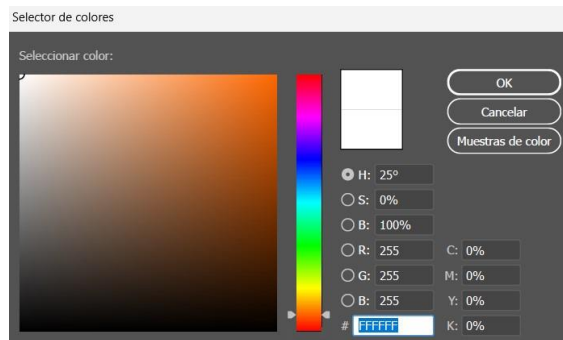
Figura 36 Preproducción Animación del título



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

Figura 37 Preproducción Paletas de colores





Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

Por otra parte, se creó un elemento edificador para el video. En ello se usó una cromática variada de seis colores. El celeste (3366CC), el café y sus degradados para la silueta de la iglesia y la sombra del círculo, (683B1), (422918), (A1643D), (AD764C), y por último el color blanco (FFFFFF).

4.1.2. Tipografía

Para la tipografía se utilizó “Milestone Free Version Script”, creando un sombreado en sus letras que da un aspecto elegante y retro a la vez. Se tomó la decisión de englobar todos estos elementos dentro de un círculo ya que es la figura idónea para agrupar y representar los de manera adecuada y centrada.

Estos colores y elementos fueron utilizados en base a sus componentes más representativos, como son las nubes, el Santuario y el cielo; por último, el fondo está conformado por una imagen con un aspecto a hoja antigua.

Con todos estos elementos se creó un logotipo minimalista, que no está saturado por demasiados elementos y da un mensaje directo y claro.

Figura 38 Preproducción Logotipo



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.3. Tercio inferior

Se creó un tercio inferior, elemento muy importante para identificar a una persona en una conversación o entrevista. Este consta de un solo color, el negro (000000) ya que va ubicado en una zona de color blanco, que ya viene establecido por el video, para ello se exporto como png para que tenga transparencia y se pueda aplicar con facilidad en dicho lugar. También contiene elementos ornamentales basados de los muebles que mantienen a las figuras del Santuario y en los pilares de igual forma.

Para la tipografía se usó dos tipos Monotype Corsiva se utilizó para el nombre del entrevistado y la segunda que es Century Gothic, se emplea para describir el cargo del mismo. Con ello se logró crear un contraste tipográfico y jerárquico a la vez, para que sea cómodo para el espectador.

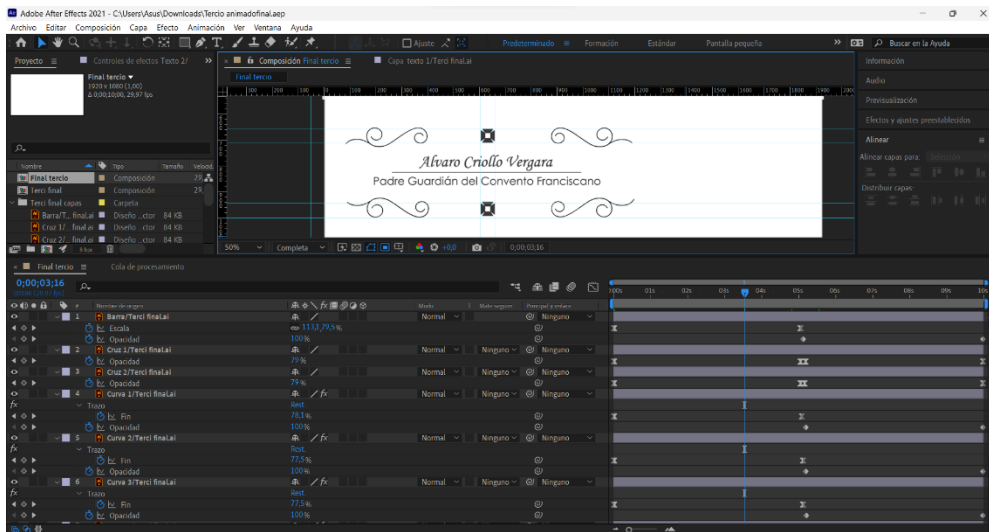
Para que todos estos elementos sean más armoniosos, se procedió a animar cada parte del tercio inferior en Adobe After Effects, para darle un toque vintage y elegante al video.

Figura 39 Preproducción Tercio inferior



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

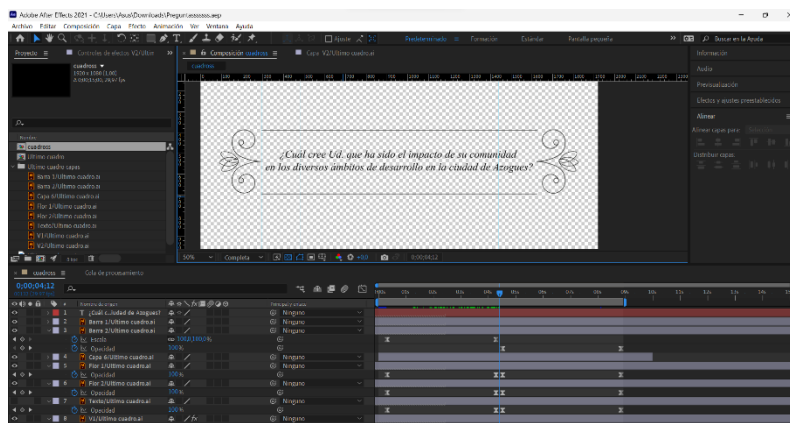
Figura 40 Preproducción Animación del tercio inferior



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

De igual manera se animaron las preguntas realizadas en la entrevista, estas están conformadas por elementos ornamentales de la parte de adentro del Santuario, las rosas que llevan a sus lados son un elemento representativo. La cromática que se utilizó es solo el color negro (000000), ya que esta composición va ensamblada con un fondo de papel tipo vintage, para ello se tuvo que exportar en png la animación para luego ponerla sobre la imagen. Se usó la tipografía “Times New Roman”, se caracteriza por tener elegancia ya que es de tipo Serif.

Figura 41 Preproducción Animación de preguntas



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.4 Tomas con dron

Este proyecto cuenta con una variedad de tomas sobre la ciudad, la primera es el paneo con dron, que se realizó en un ambiente soleado y sin mucho viento, para que no haya dificultad al momento de grabar esta toma, que consta en mantener el dron estático y girar de izquierda a derecha o viceversa para de esta manera captar la mayor información de dicho lugar.

Figura 42 Preproducción Toma panorámica con dron



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

La siguiente toma consta en capturar de manera general un entorno, teniendo como principal objetivo la persona que se encuentra en el lado izquierdo, para obtener esta toma, se necesita tener el punto de vista de la cámara en contrapicado y en posición estática.

Figura 43 Preproducción Plano de persona en el parque



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.5. Time– Lapse

La toma a continuación se llama Time – Lapse este trata de una secuencia de imágenes a una velocidad muy rápida. Para lograr esto se necesita dejar la cámara en un lugar fijo, colocada sobre un trípode y apuntar hacia una dirección de interés. Las cámaras de los dispositivos móviles ya disponen de esta opción y es recomendable dejar la configuración establecida por los mismos para obtener buenos resultados.

Figura 44 Preproducción Time – Lapse



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.6. Toma travelling con dron

En esta imagen se realizó un plano general con un dron, pero de manera que el dron salga de la parte céntrica del Santuario hacia atrás, dándonos como resultado un alto contenido de información en el video.

Figura 45 Preproducción Toma frontal con dron



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

A continuación, se usó una toma de dron, de la iglesia con movimiento tiro circular, esta consta en rodear la iglesia con un de vista en picada y al final

obtendremos un plano general de la iglesia en 360 °, muy útil para mostrar el espacio del que se hablará.

Figura 46 Preproducción Toma circular con dron

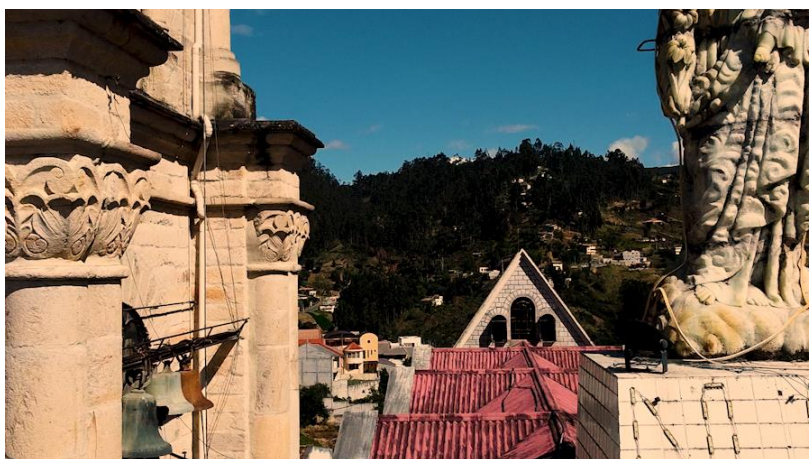


Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.7. Plano corto con travelling –con dron

La siguiente imagen refleja una toma de dron hacia el pilar y centro del Santuario considerada como plano corto, esto se logra guiando el dron con un movimiento de travelling entre el medio del complejo, esta toma sirve para dar una introducción a algo que se quiere hablar.

Figura 47 Preproducción Plano corto con travelling – dron



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.8. Plano contrapicado

En esta toma se puede apreciar que se da un gran protagonismo al objeto que se encuentra en la parte del centro, para obtener esta toma, se necesita tener una vista en contrapicado y realizar un movimiento de seguimiento, ya sea de manera contraria a las manecillas del reloj o viceversa.

Figura 48 Preproducción Toma de seguimiento



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.9. Plano general lateral

Aquí se puede observar la manera cómo se realizó una toma general y lateral, con una posición normal, con movimiento en Tilt-up, de abajo hacia arriba el dron se desplaza para capturar el espacio arquitectónico del complejo.

Figura 49 Preproducción Tilt-up Lateral



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.10. Plano grúa

Este plano grúa denominado así por generar un movimiento desde la parte del centro hacia adentro del lugar que se está grabando, nos permite tener una vista totalmente diferente con una perspectiva demasiado interesante. De igual manera genera un plano general.

Figura 50 Preproducción Plano grúa



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.11. Plano cerrado

Esta imagen se obtuvo con el movimiento de acercamiento o avance del dron hacia la parte céntrica del Santuario, pasando de un plano general a un plano mucho más cerrado. Se puede utilizar para cerrar o pasar un tema.

Figura 51 Preproducción Plano cerrado con dron



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.12. Paneo en diagonal

Paneo de la cámara en la parte baja de la iglesia, se logró obtener con un movimiento suave de derecha a izquierda, aquí se puede apreciar cómo se expone el entorno de manera lateral a la iglesia. La vista de la cámara es normal y centrada para captar todo sin perder detalles.

Figura 52 Preproducción Paneo en diagonal



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

Figura 53 Preproducción Paneo frontal



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.13. Plano general con Tilt-up

Este plano es utilizado para mostrar el entorno que tiene el objeto, se llama plano general y con el uso de un Tilt-up, también puede ser fijo, dependerá de la creatividad. Puede dar resultados interesantes como el protagonismo al mismo objeto, y se realiza moviendo el dispositivo de abajo hacia arriba con una vista centrada y de forma discreta.

Figura 54 Preproducción Plano general con Tilt-up



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

Figura 55 Preproducción Plano general estático



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.14. Plano medio corto

En esta imagen toma mayor protagonismo la persona que va a dar una entrevista, por ello su ubicación es primordial para tener un orden con respecto al tercio inferior y al entrevistado. Esto se logra posicionando la cámara en un trípode, cuadrando la imagen de manera correcta y dejando el espacio necesario para colocar el nombre de la persona.

Figura 56 Preproducción Plano medio corto



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.15. Plano perfil, medio largo

En la imagen del sacerdote se puede mirar desde la cintura para arriba dentro del encuadre, esto establece que su posición lateral es la que más sobre sale. La ubicación de la cámara debe ser fija sin ningún tipo de movimiento.

Figura 57 Preproducción Plano perfil, medio largo



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.16. Plano dorsal

Esta imagen también es conocida como el plano semisubjetivo, el mismo que da la introducción dentro de una escena, el espectador sentirá que está en aquel lugar, ya que eso es lo que transmite este tipo de ubicación de la cámara.

Figura 58 Preproducción Plano dorsal

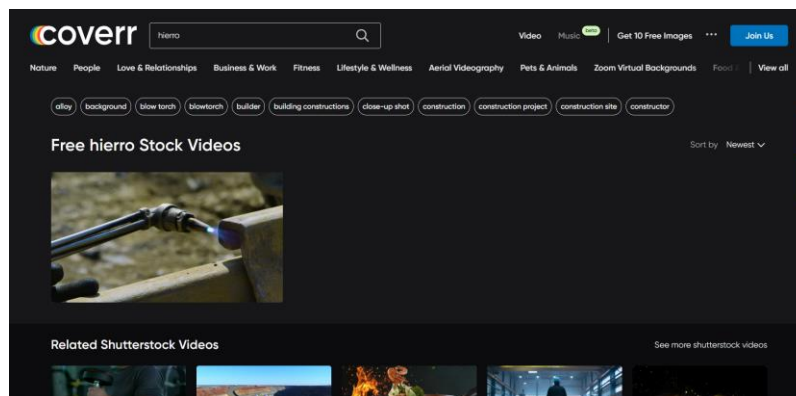


Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.17. Videos de relleno

Es común usar videos de relleno para expresar un pequeño momento dentro de lo que está sucediendo, cuya finalidad es dar un mayor contexto con respecto al tema que se está tratando. Usualmente se consiguen en páginas que no tiene derechos de autor.

Figura 59 Preproducción Videos de relleno



Nota. Existe todo tipo de videos que se puede buscar de manera gratuita. Tomado de (coverr, 2023)

4.1.18. Plano travelling lateral

Se utiliza para mostrar entornos con mayor detalle, en este caso se recorre desde un punto a otro, con movimientos leves y a su vez de manera general da a conocer el lugar ya sea con lo que se mira al fondo o con lo que se tiene cerca.

Figura 60

Figura 60 Preproducción Plano travelling lateral



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

Figura 61 Preproducción Plano travelling frontal



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.19. Plano medio

El plano medio de la imagen se encuentra en contrapicado, produciendo de esta manera un punto de interés y más si está siendo seguido por la cámara constantemente por la acción que el sujeto este realizando.

Figura 62 Preproducción Panorámica de seguimiento

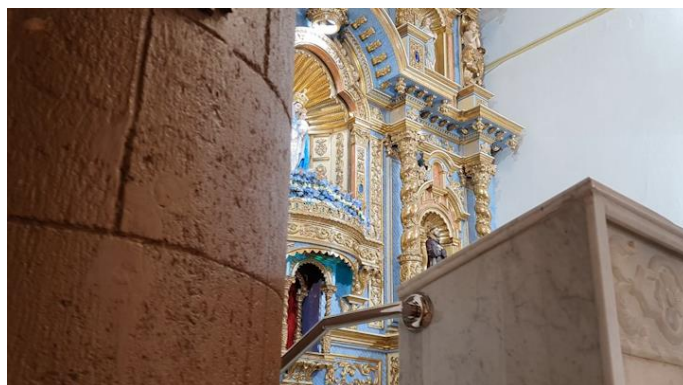


Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.20. Paneo lateral

El uso de estabilizador para estas tomas es primordial ya que mantiene el teléfono de forma centrada y sus movimientos se basan en razón de lo que nosotros hagamos. Al realizar de esta manera, la toma queda bien equilibrada y elaborada con un paneo de izquierda a derecha, manteniendo al sujeto en el centro.

Figura 63 Preproducción Paneo lateral



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.21. Paneo de 180°

Este tipo de movimientos permite captar todo el entorno alrededor, para ello se deja la cámara en el trípode y se gira poco a poco hasta tener la toma final, en si también forma parte de un plano general ya que abarca toda la zona, pero de manera más amplia.

Figura 64 Preproducción Paneo 180°



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.22. Plano detalle

Se utiliza para reflejar de cerca el objeto que se está grabando, obteniendo detalles precisos.

Figura 65 Preproducción Plano detalle



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.2.3. Créditos

Son importantes ya que se da a conocer quienes formaron parte del desarrollo del proyecto audiovisual. Para la elaboración del mismo se empleó una tipografía "Sitka" para el título y para los subtítulos se utilizó "Times New Roman". Se considero también la cromática que las diferencian, la primera es de color negro (000000) y la segunda lleva una tonalidad roja (3C0C0C).

Para un mejor resultado se aplicó sobre el fondo tipo papel vintage que se utilizó con anterioridad con las demás animaciones.

Figura 66 Preproducción Créditos

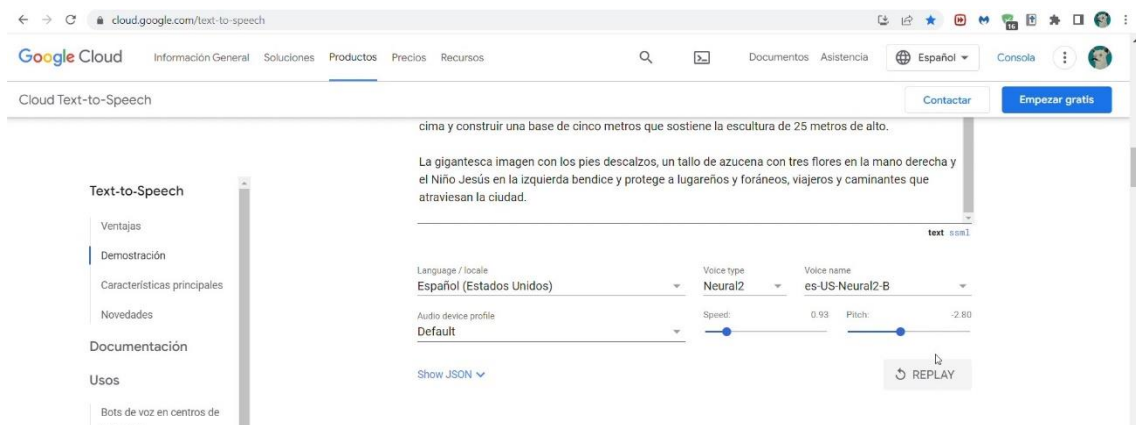


Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.1.2.3.4. Voz en off

Se utilizó una página web conocida como Text-to-Speech, gracias a esta herramienta se pudo obtener una correcta expresión del guion. Se debe ajustar los parámetros de acuerdo a las necesidades que necesite.

Figura 67 Preproducción Grabación de voz artificial



Nota. Aplicación de las configuraciones correctas para tener una voz perfecta. Tomado de (Google Cloud, 2023)

4.2. GUIÓN TÉCNICO



# plano	Tiempo total	Acción	Plano	Punto de vista	Movimiento	Guión
1 Inicio	47sg	Aparece el título Acercamiento del logo de la iglesia Paneo de la cámara con dron sobre la ciudad Plano de persona en el parque Personas caminando Paneo de la cámara sobre el entorno del parque Acercamiento sobre un pasillo	Plano general con paneo Plano general Plano general Plano general Plano general Plano travelling	Normal Normal Normal Contrapicado Normal Normal Normal	Paneo Estática Time-lapse Paneo Travelling	En el centro sur de la región interandina del Ecuador, bajo la mirada de la Virgen de la Nube, ubicada entre el cerro <u>Cojitambo</u> y el <u>Abuga</u> , se encuentra la ciudad de Azogues, una urbe llena de tradiciones y encantos. Actual Capital de la provincia del Cañar, que cuenta con una población que bordea los 70000 habitantes, posee una arquitectura histórica caracterizada por su estética única donde se levantan sus obras más simbólicas que hoy constituyen el Patrimonio Arquitectónico, Urbano y Cultural del Ecuador. Uno de los más sobresalientes elementos representativos es el Santuario de la Virgen de la Nube, símbolo de fe y religiosidad popular. Cuya fiesta se realiza el 1 de enero de cada año, que de tal forma atrae a multitudes en procesiones, como agradecimiento a las bendiciones recibidas

		Plano general de persona sentada en el parque	Plano general	Normal	Estática	y como un modo de mantener la memoria viva de su aparición, traducida en fe católica. Así mismo, sus hijos talentosos demuestran su constante esfuerzo para evitar que tradiciones tan representativas de la zona se pierdan o sean reemplazadas con costumbres de afuera.
2 Introducción a la iglesia en general	4mn	Toma de dron, de la iglesia con movimiento tiro circular Toma con dron, de manera frontal del Santuario Toma de dron hacia el centro del Santuario Toma del altar de la virgen Toma de dron del lateral de la iglesia	Plano general Plano general Plano corto Plano general Plano general	Picado Normal Normal Contrapicado Normal	Tiro circular Tilt-up Retocesos Travelling Seguimiento Tilt-up	En la cima de una colina conocida desde la antigüedad como El Calvario, se levanta majestuoso el Santuario de la Virgen de la Nube; una monumental construcción de piedra labrada, que data desde la época Republicana, maravilla arquitectónica, única e inigualable y destino de una inmensa fe religiosa. Bajo la administración de los frailes franciscanos, desde 1912, la Virgen de la Nube es objeto de veneración en este Templo; constituyéndose en la actualidad el Santuario más grande del Ecuador bajo esta advocación.

		Animación de imágenes con movimiento						El 21 de febrero de 1912, inició la construcción de esta magnífica obra, misma que fue concluida luego de 52 años. Mas adelante por 1967 la imagen de la Santísima Virgen de la Nube fue coronada canónicamente. Este monumental Santuario posee un espacio para el conocimiento del arte religioso, de la historia e importancia del templo. Es necesario un reconocimiento a la majestuosidad del templo y a los ciudadanos, cuyos nombres están impregnados en la historia por su labor en beneficio de la construcción y mantenimiento del Santuario de la Virgen de la Nube buscando perennizar estas crónicas en un documental que perdure en la retina de las personas, de este referente arquitectónico religioso y motivo de una de las peregrinaciones marianas más grandes del austro de nuestro país, que impulsa el turismo religioso.
		Toma de dron hacia el centro del lugar	Plano general	Normal	Grúa diagonal			
		Toma con dron hacia la parte céntrica del Santuario	Plano cerrado	Normal	Avance			

		Paneo de la cámara en la parte baja de la iglesia	Plano general	Normal	Paneo diagonal			De la misma manera, es necesario evocar la historia de las culturas originarias que nos antecedieron, así como el testimonio de la presencia de los franciscanos y su labor para propagar la fe y la devoción a la Virgen de la Nube.
		Toma de la figura de la virgen	Plano general	Normal	Tilt-up			El Santuario de la Virgen de la Nube, monumental construcción de piedra que se destaca en la parte más alta de la ciudad permite admirar el referente arquitectónico, religioso y motivo de una de las más extraordinarias romerías de la región.
		Toma de personas en procesión	Plano general	Normal	Estática			Ya que el 1 de enero de cada año se realiza el homenaje a la Virgen.
		Toma de paneos de varios eventos de la procesión	Plano general	Normal	Paneo			En la procesión los ecuatorianos que viven en el exterior, regresan para agradecer los favores recibidos, y realizar el recorrido con la virgen de la nube, a través de las calles de la ciudad de Azogues, donde muchos la contemplan mediante cantos y oraciones. Es así que desde balcones o tarimas le cantan con motivo de adoración.
		Toma de panorámica vertical de reconocimiento	Plano general	Normal	Panorámica vertical			
		Toma lateral del padre	Plano medio	Normal	Estático			
		Toma general del santuario	Plano general	Contrapicado	Paneo diagonal			
		Tomas generales, detalle de las gradas	Plano general, detalle	Normal, contrapicado	Travelling			
		Toma general, paneo del altar de la virgen	Plano general	Normal	Panorámica vertical			

		Toma con dron de la parte céntrica del Santuario	Plano general	Normal	Avance	<p>Sus dos torres gigantescas guardan misterios, sus pilares tallados en mármol rústico son testigos de los esfuerzos, pobreza y sacrificios de quienes colaboraron en la construcción del mismo, así como también de los pesares de miles y miles de feligreses que acuden a diario a solicitar favores a la Madre de Jesús.</p> <p>Construido a base de piedra labrada traída del cerro <u>Abuga</u>, el Santuario es una estructura formidable en la cual se destaca el simétrico juego de escalinatas, que de izquierda a derecha suman un total de 407 peldaños o escalones para llegar al templo.</p> <p>El Altar Mayor del Santuario Franciscano, está totalmente tallado en madera fina cubierto con pan de oro. En la parte céntrica de la iglesia entre las dos cúpulas y como protectora de su pueblo se encuentra la imagen de la Virgen de la Nube. Complementa este complejo arquitectónico la imponente escultura de la Virgen construida en</p>
		Animación de imágenes Dos tomas de relleno	Plano general	Normal	Estática	

						<p>metal y que silenciosamente cuida y protege a los habitantes de la ciudad. Esta escultura se tardó dos años en ser construida por un grupo de técnicos de Quito, quienes elaboraron dos mil piezas de entre 60 y 100 libras para levantar la escultura en la cima del cerro <u>Abuga</u>. Los trabajos iniciaron en 2004 con la apertura de una carretera para poder llevar el material hacia la cima y construir una base de cinco metros que sostiene la escultura de 25 metros de alto. La gigantesca imagen con los pies descalzos, un tallo de azucena con tres flores en la mano derecha y el Niño Jesús en la izquierda bendice y protege a lugareños y foráneos, viajeros y caminantes que atraviesan la ciudad.</p> <p>A continuación, el Padre Guardian de Convento Franciscano, máxima autoridad del lugar, nos dará más detalles acerca de la historia del Santuario mediante una entrevista</p>
--	--	--	--	--	--	---

5 Entrevista	14mn	Animación de título de la entrevista				Preguntas para el padre <ul style="list-style-type: none"> Breve presentación ¿Cuéntenos un poco de la historia detrás de la construcción del complejo del Santuario de la Virgen de la Nube? ¿Con que objetivos se instala la comunidad franciscana en el Santuario? ¿Además del Convento y el Santuario que otras edificaciones se han construido? A grandes rasgos ¿Nos puede describir la parte interna del Santuario? ¿Cuál cree Ud. que ha sido el impacto de su comunidad en los diversos ámbitos de desarrollo en la ciudad de Azogues? Es indudable el crecimiento y desarrollo de la ciudad, gracias a la Comunidad Franciscana, ¿Qué falta por hacer? Sabemos que como católicos nos mueve el aspecto religioso cuando visitamos un Santuario, ¿Creé Ud. que el aspecto
		Animación del tercio inferior				
		Entrevista al padre	Plano medio corto	Normal	Estático	
		Animación de imágenes del lugar				
		Animación de las preguntas				
		Planos sobre el padre dando misa	Plano medio corto Plano general Plano medio	Normal Contrapicado Contrapicado	Estático Paneo Horizontal Panorámica de seguimiento	
		Planos del interior del convento	Plano general Plano travelling Plano general, cenital	Normal Normal Normal	Travelling horizontal Travelling lateral Panorámica vertical de reconocimiento	
Plano lateral del Santuario	Primer plano	Normal	Paneo vertical-lateral			

		Plano sobre el altar	Plano general	Contrapicado	Paneo lateral	turístico deba ser establecido como fuente económica?
		Planos sobre las piezas arqueológicas	Plano general Plano detalle	Normal Normal	Paneo horizontal Travelling horizontal	<ul style="list-style-type: none"> Cuéntenos un poco de la historia de la imagen de la Virgen de la Nube que preside en este Santuario. ¿Por qué la imagen de la Virgen de la Nube es considerada como la Madre del Ecuatoriano Ausente? ¿Qué piensa Ud. que atrae a los foráneos que visitan el Santuario de la Virgen de la Nube? ¿Cree Ud. que el Santuario de la Virgen de la Nube es una obra de arte? ¿Porqué? ¿Cuáles son los objetos considerados patrimoniales que posee actualmente el lugar? ¿Cuál es el valor que aporta la edificación a la sociedad ecuatoriana? Coméntenos de las piezas arqueológicas que poseen en este complejo
			Plano general	Normal	Travelling horizontal lateral	
		Plano de las personas en misa	Plano general	Normal	Paneo horizontal	
		Toma modo dolly desde la entrada hasta el interior	Plano abierto	Normal	Estático	

						<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo las obtuvieron? • ¿Cuál es el mensaje que usted envía a la comunidad para que visiten el complejo y el Santuario de la Virgen de la Nube?
final	2mn	Plano general de la iglesia en la noche Personas de pie en misa Plano sobre los elementos que utilizan para dar la misa Plano de persona rezando Plano de los cuadros de la parte baja del Santuario Plano del padre acercándose animación de imágenes	Plano general Plano general Plano general Plano general Plano general Plano general	Contrapicado Normal Normal Normal Normal Normal	Travelling horizontal Paneo horizontal Sobre eje horizontal Tiro semicircular Travelling lateral Estático	Para finalizar con este video, El Santuario de la Virgen de la Nube es una maravillosa obra con una historia ancestral que debería ser visitada por todas las personas del mundo, ya que emociona, da vida y enaltece a este Pueblo Mágico. Su legado e instrucción son transmitidas de generación en generación buscando siempre respuestas a sus necesidades religiosas, para lo cual necesita de existencias tangibles que las encontramos en la devoción, donde los contenidos simbólicos cobran vida, y se hacen realidades inconmensurables con la presencia de la Virgen. Es por tal motivo que la evolución histórica del Santuario se ha ido plasmando la influencia de la

						presencia de los franciscanos en el desarrollo de las comunidades de Azogues, ellos son obreros, constructores, maestros, comunicadores, predicadores y pastores, ellos son la influencia que trasciende fronteras a través de la veneración hacia la Virgen de la Nube.
Créditos		Toma final créditos				Agradecimientos Productor y director Leonel Amón Colaboradores Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano Santuario Virgen de la Nube Padre Guardian Álvaro Criollo Vergara

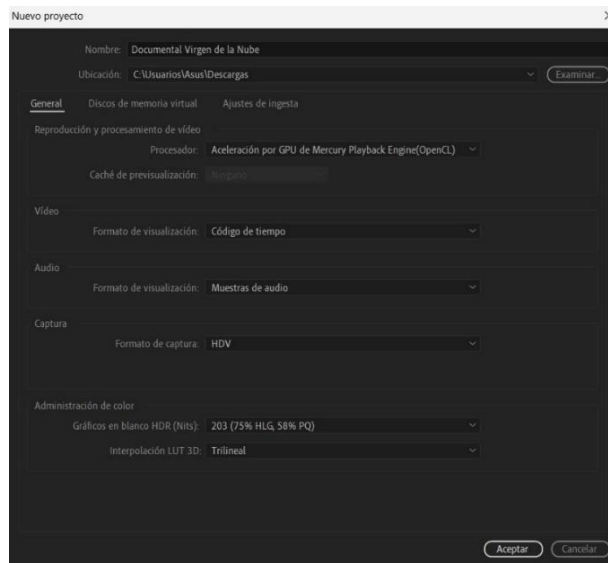
4.3. ANIMACIÓN

4.3.1. EMSAMBLAJE DE ESCENAS EN ADOBE PREMIER PRO

Para realizar el video, se aplicó todo lo sugerido en el guion técnico, cada detalle fue manipulado en Adobe Premier Pro, para ello se estableció crear un nuevo proyecto con el nombre de “Documental Virgen de la Nube”

Los ajustes del video van en formato H.264 (MP4), con un tamaño de HDTV (1920x1080 pixeles) a 60 fotogramas por segundo (fps).

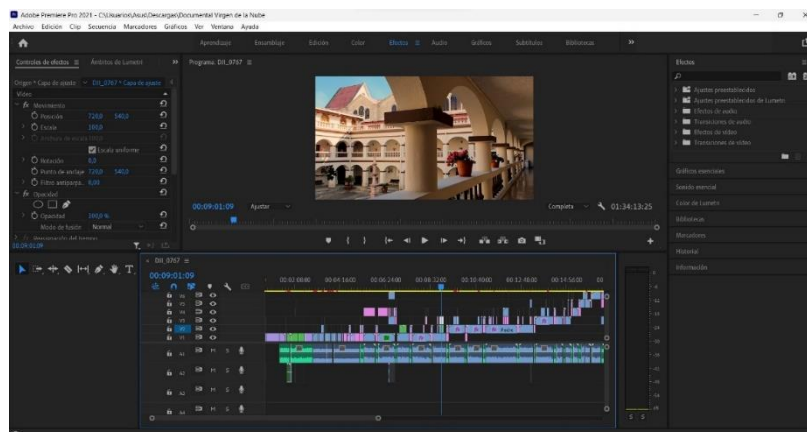
Figura 68 Pestaña para crear un nuevo proyecto



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

La mesa de trabajo como se presenta en la imagen a continuación, refleja cómo se puede utilizar el ensamblaje, la edición, color, efectos, audio, y títulos para crear un video. Su uso más básico para unir todos los elementos va desde utilizar las líneas de tiempo como guías para estructurar el video de manera ordenada. En ellas se puede emplear los cortes necesarios, la aceleración o ralentización y anidación de clips.

Figura 69 Pestaña Mesa de edición

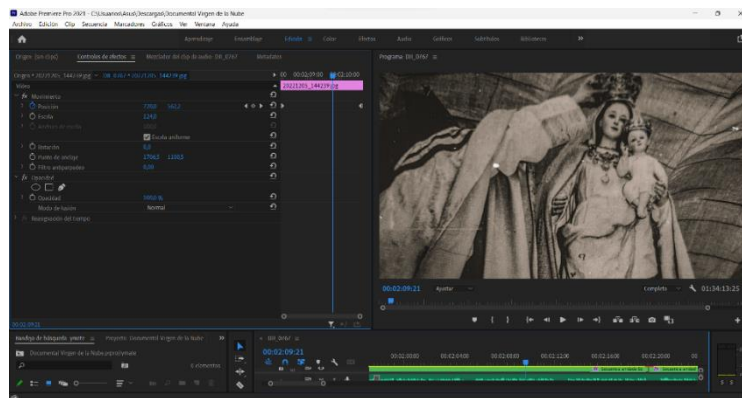


Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

El uso de imágenes es importante ya que estas refuerzan lo que este diciendo el video, y se logra tener una mayor información. Estas se pueden animar usualmente con movimientos de arriba hacia abajo o viceversa mediante

Figura 70 Mesa de edición animación

el uso de keyframes para que no sea monótono el contenido, de esta manera el uso de transiciones es adecuada a la narrativa visual



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

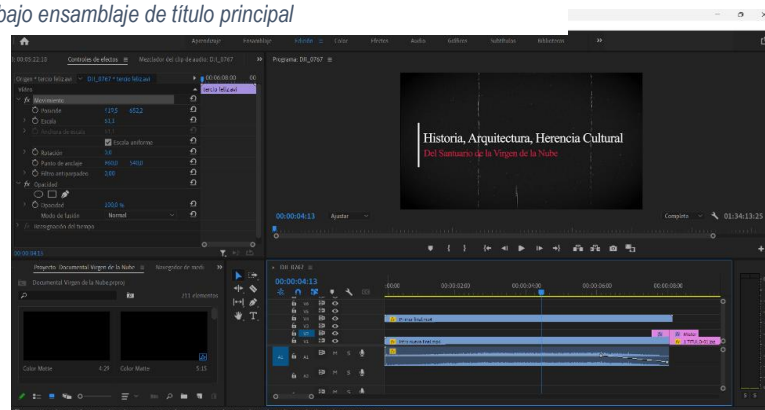
4.3.1.1. Ensamblaje del título

Se aplicó la animación del título y de las preguntas dentro del programa, por encima de la capa base en el apartado edición, para tener como resultado, un solo elemento que será utilizado en el resto del video.

El título contiene un overley de fondo que le da ese sentido de cámara antigua, que junto al movimiento del título da un resultado vintage. De igual forma se generó un desvanecimiento del audio al momento de terminar el clip.

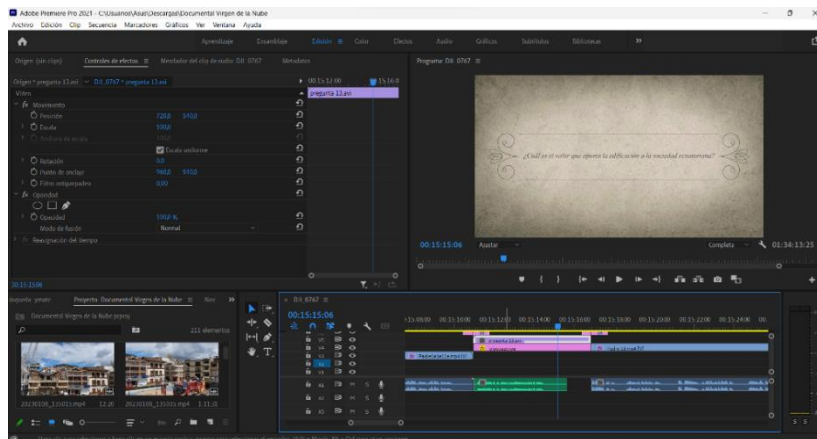
Para las preguntas se aplicó la animación en formato de transparencia para ser colocada encima de la capa donde se encuentra el fondo de papel vintage.

Figura 71 Mesa de trabajo ensamblaje de título principal



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

Figura 72 Mesa de trabajo ensamblaje título de preguntas

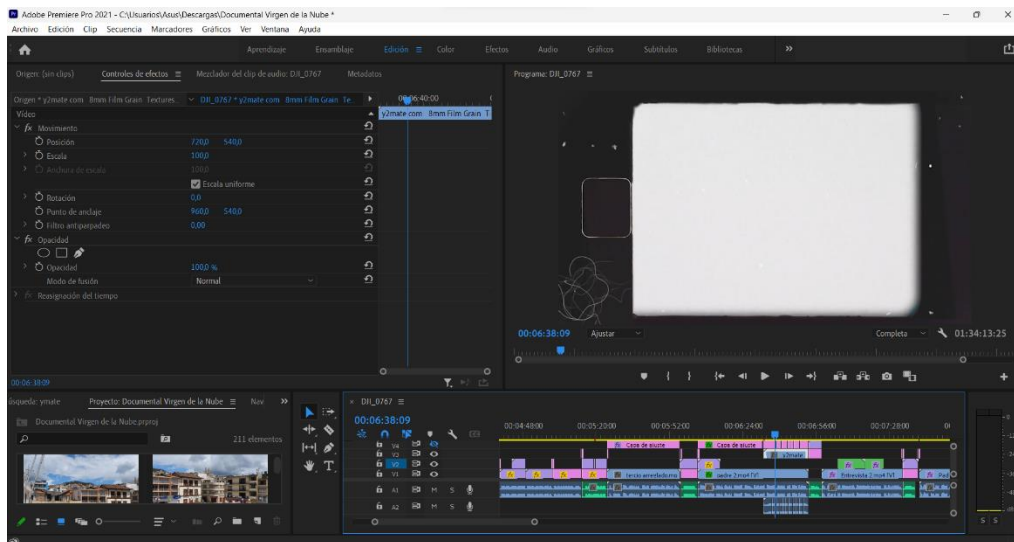


Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.3.1.2. Overlays

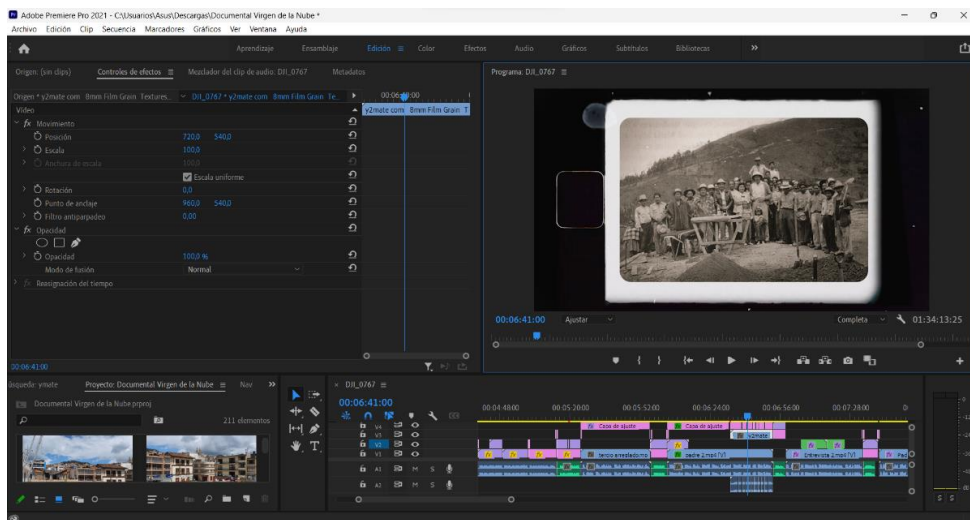
Se aplicó el uso de efectos visuales también conocidos como Overlays que sirven para dar un toque más retro a los elementos dependiendo de cuál sea el propósito para los que se apliquen, este componente va sobre la parte que se quiere superponer. En este caso sería una secuencia de video con imágenes antiguas.

Figura 73 Mesa de edición overlay



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

Figura 74 Mesa de edición aplicación overlay



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

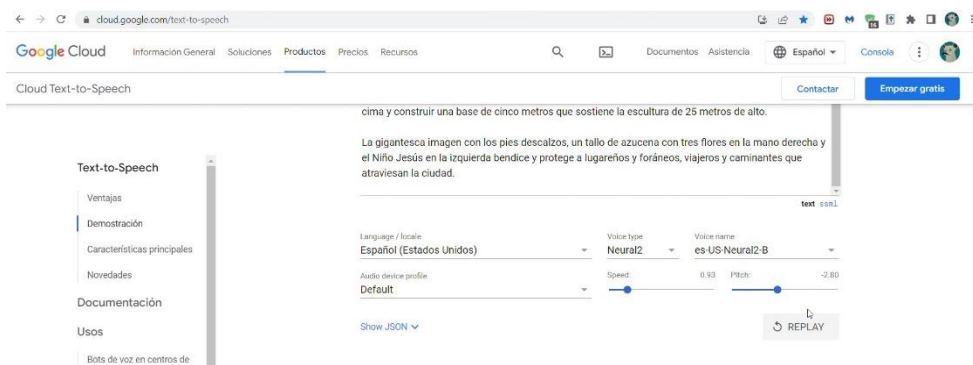
4.3.1.3. Grabación de la Voz off

Para la elaboración del audio se utilizó la página Cloud Text-to-Speech, este es un grandioso programa en línea que utiliza inteligencia artificial de Google, que es de uso gratuito. En este se puede modificar varios parámetros para obtener una voz precisa.

Se eligió este tipo de voz artificial porque es considerada una voz en off que ayuda a comunicar de manera concisa.

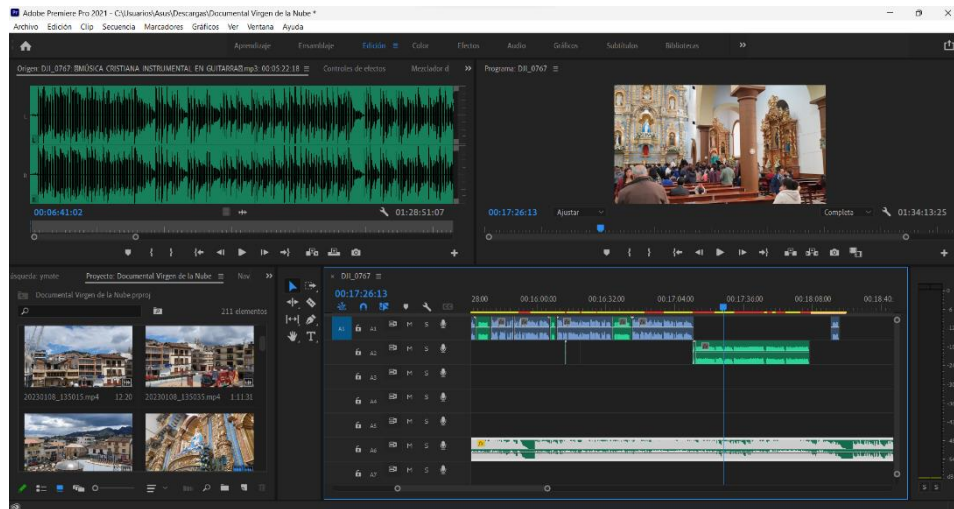
Luego se emplea en Adobe Premier Pro y se realiza los cortes necesarios según el texto del guion.

Figura 75 Ensamblaje de Voz off



Nota. Adaptación de controles para la voz. Tomado de (Google Cloud, 2023)

Figura 76 Mesa de trabajo Voz en off

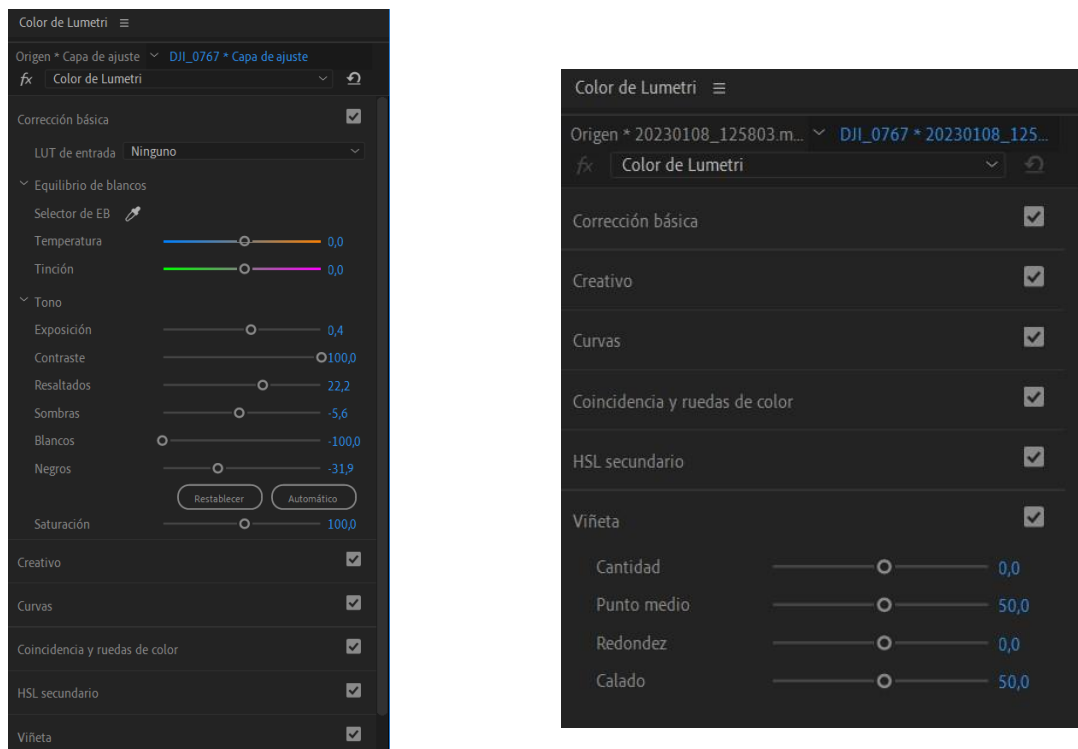


Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.3.1.4. Corrección de color

La correcta implementación del color es muy importante ya que transmite sensaciones. Se adaptaron colores cálidos en las estructuras arquitectónicas y se saturó en escenas que tienen colores muy apagados. Esta aplicación y modificación es posible mediante la sección color. Para agilizar la coloración en cada escena, se utiliza las capas de ajuste, estas pueden ser modificadas con los parámetros adecuados, al igual que en el mismo se puede usar las viñetas, que sirven para centrar el o los objetos en el video.

Figura 77 Ensamblaje Ventana de Color de Lumetri

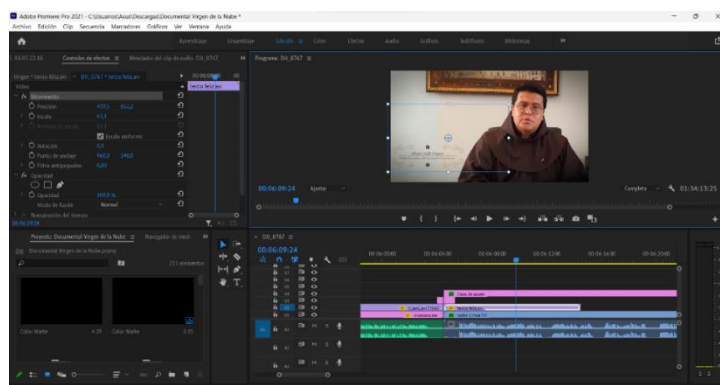


Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.3.1.5. Implementación del tercio inferior

Se introdujo el tercio inferior animado en las secuencias de entrevistas, principalmente donde está el entrevistado, de manera jerárquica en la parte inferior izquierda prolongando la duración del tercio con un corte y ralentización para una mayor permanencia y no se desvanezca la animación.

Figura 78 Ensamblaje aplicación tercio inferior

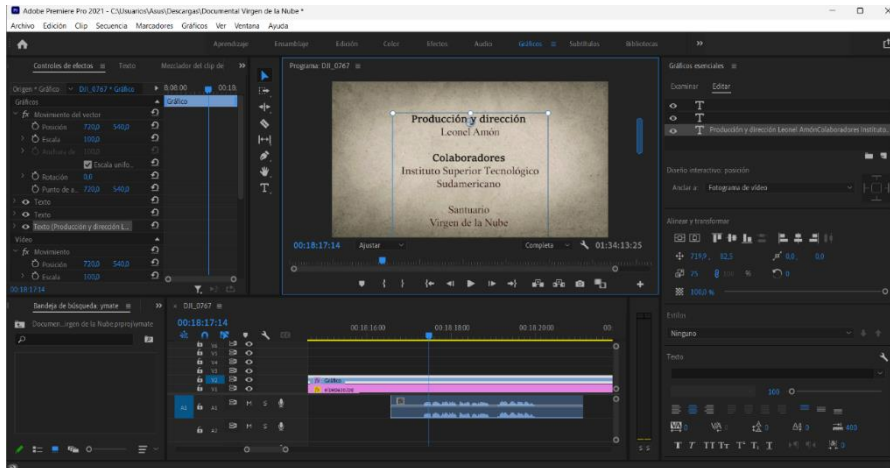


Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

4.3.1.6. Elaboración de créditos

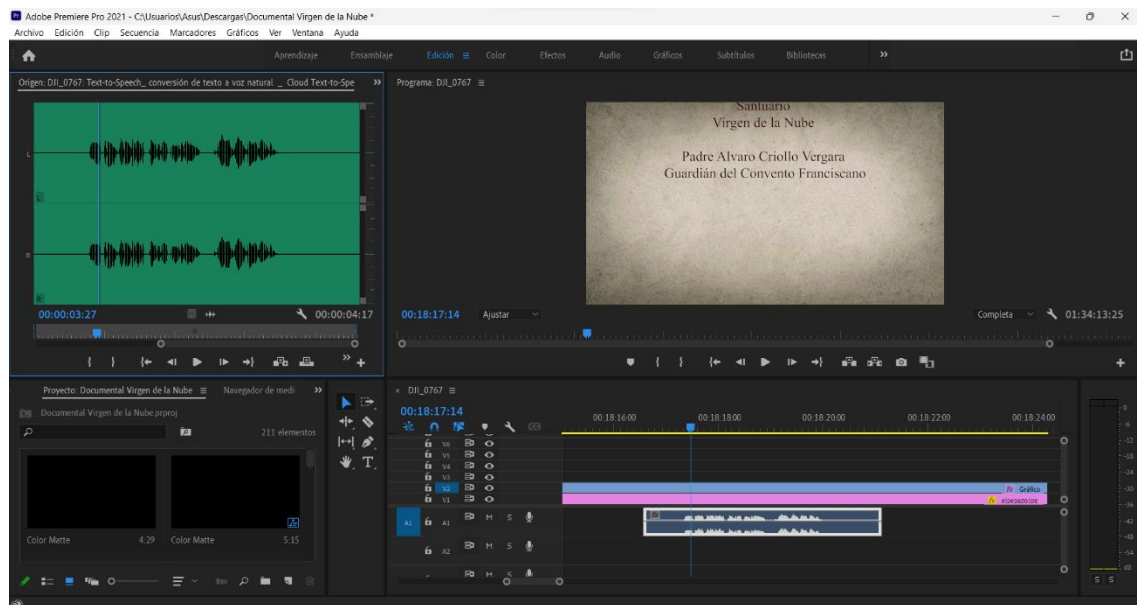
En cuanto a los créditos, su proceso se realizó en el apartado de gráficos, en donde se modifica la velocidad, el tamaño y la tipografía a utilizar. Estos están compuestos de manera vertical, acompañado de una voz en off.

Figura 79 Ensamblaje créditos



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

Figura 80 Ensamblaje voz de los créditos



Nota: Elaboración propia, por Leonel Amón

Cronograma de actividades

Semanas	Mes																			
	Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Actividades																				
Inicio del Proceso	■																			
Asignación de Tutor	■																			
Entrega del Anteproyecto		■																		
Entrega de oficios			■	■																
Pre-Producción				■																
Investigación					■	■	■	■												
Guion – Guion técnico					■	■	■	■												
Entrevista al Padre									■	■										
Tomas de la ciudad										■										
Tomas de la iglesia										■	■	■								
Tomas de Dron										■										
Producción Adobe Premiere											■	■								
Producción Adobe After Effects												■	■							
Edición De Video												■	■	■						
Edición de Audio												■	■	■						
Post-Producción												■	■	■	■					
Recorte y ajuste de tomas												■	■	■	■					
Aplicación de animaciones y efectos												■	■	■	■	■				
Corrección de color												■	■	■	■	■	■			
Música de fondo												■	■	■	■	■	■			
Voz en Off												■	■	■	■	■	■			
Corrección Final												■	■	■	■	■	■			

CONCLUSIONES

Este proyecto de tesis se ha enfocado en la creación de un video documental que resalte los aspectos religiosos, culturales y turísticos del Santuario de la Virgen de la Nube, a través de una perspectiva histórica que reconozca la labor de quienes dirigen este complejo. Se ha trabajado bajo los parámetros técnicos y etapas necesarias para lograr la producción de un producto comunicativo que cumpla con sus objetivos. El video busca no solo ser una fuente de información sobre la riqueza cultural, historia, tradición y turismo, sino también preservar y difundir la historia del Santuario de manera clara. Durante el desarrollo del proyecto, se lograron alcanzar los objetivos propuestos, como investigar y divulgar las actividades tradicionales del Santuario en el video, además de indagar en la historia y atractivo que ha sido transmitido de generación en generación en la ciudad de Azogues y sus alrededores.

Además de la elaboración del video documental sobre el Santuario de la Virgen de la Nube, este proyecto de titulación también puede tener un impacto significativo en la promoción del turismo en la ciudad de Azogues y sus alrededores. Al destacar la historia y la cultura de este lugar, el video puede atraer a turistas interesados en explorar la región y conocer más sobre sus tradiciones y patrimonio cultural.

Además, el video puede ser utilizado por el Santuario y otras entidades turísticas como herramienta de marketing para promocionar la región y atraer a más visitantes. También puede ser compartido en redes sociales y plataformas en línea para ampliar su alcance y llegar a una audiencia más amplia.

RECOMENDACIONES

Las nuevas generaciones evolucionan a través del acceso a la información disponible en los portales web, donde los elementos multimedia son una parte importante del atractivo. Los jóvenes se sienten motivados a investigar y aprender más gracias a la inclusión de recursos virtuales que les permiten interiorizar mejor el conocimiento.

En este sentido, aprovechar el potencial de estos recursos puede ser una estrategia efectiva para la difusión de este material audiovisual que llegue al mayor número de personas en el mundo.

Además, la inclusión de elementos multimedia como imágenes, videos, audios y animaciones pueden hacer que este producto audiovisual resulte más atractivo y comprensible para los ciudadanos puesto que les ayuda a interiorizar mejor el conocimiento y a retenerlo por más tiempo.

Bibliografía

- (s.f.).
- (Mathieson y Wall, 1. 1. (1990).
- Abarca, A. (2013). *Técnicas Cualitativas de Investigación*. San José: UCR.
- Anaya, Q. (1996).
- Andrade, C. (2015). *Ecuador, una mirada a su historia y cultura*. Quito: Casa de la Cultura.
- Aranda, D. (2016). *Un buen guion audiovisual*. Barcelona: UOC.
- Avila, M. (2021). *Metodología del Diseño*. Bogotá: AlphaEditorial.
- Babbie, E. (2000). *Fundamentos de la Investigación: Teoría y Método*. ABC.
- Block, B. (2008). *Narrativa Visual*. Omega.
- Brown, B. (2008). *Cinematografía teoría y práctica : la creación de imágenes* . Barcelona: Omega.
- Brown, T. (2014). *Diseñar el cambio*. México: Empresa Activa.
- C.E, & Victor. (2012). *Un siglo de fe y prodigio*. New York.
- Calvi, G. (2019). *Políticas y producción audiovisual en la era digital en América Latina*. Argentina: Octubre.
- Cárdenas, E. (2005). *Azogues, Patrimonio Cultural del Ecuador*. La Habana.
- Cárdenas, J. (2010).
- Carlos Dominguez, J. D. (2006). *Fundación del Convento y Santuario Franciscano de la Virgen de la Nube* . Azogues: Gráficas Hernández Cia.Ltda.
- Carlos Dominguez, J. D. (2006). *Fundación del Convento y Santuario Franciscano de la Virgen de la Nube* . Azogues: Gráficas Hernández Cia.Ltda.
- Carlos Dominguez, J. D. (2006). *Fundación del Convento y Santuario Franciscano de la Virgen de la Nube* . Azogues: Gráficas Hernández Cia.Ltda.
- Carpio, S. (2009). *Arte y gestión de la producción audiovisual*. Lima: UPC.
- Carrasco, F. (2016). *Azogues y el Cañar turísticos*. Azogues: Municipalidad de Azogues.
- Cine escuela. (junio de 2009). *Guion Americano* . Obtenido de Cine escuela: <https://cineescuela.files.wordpress.com/2009/06/formato-2-columnas.jpg>
- Cortés, S. L. (2018). *Comunicación visual: Fotografía cinematográfica avanzada*. Barcelona: UOC.
- coverr. (20223). *Welding torch*. Obtenido de coverr: <https://coverr.co/s?q=hierro>
- coverr. (2023). *Welding torch*. Obtenido de coverr: <https://coverr.co/videos/welding-torch-36Xx0f3K1T>
- Dominguez, C. (2006). *Fundación del Convento y Santuario Franciscano de la Virgen de la Nube*. Quito: Gráficas Hernández.
- Dominguez, E. (1996). *Raíces provinciales: Azogues*. Azogues.

- Donoso y Dominguez. (2006). *Fundación del Convento y Santuario de la Virgen de la Nube*. Azogues.
- Erick Jara Matute, R. E. (15 de Diciembre de 2020). *AZOGUES 200 años, 200 fotos*. Obtenido de Blogger: <http://jmcaste.blogspot.com/2020/12/descargar-azogues-200-anos-200-fotos.html>
- Erick Jara Matute, R. E. (15 de Diciembre de 2020). *AZOGUES 200 años, 200 fotos*. Obtenido de Blogger: <http://jmcaste.blogspot.com/2020/12/descargar-azogues-200-anos-200-fotos.html>
- Erick Jara Matute, R. E. (15 de Diciembre de 2020). *AZOGUES 200 años, 200 fotos*. Obtenido de Blogger: <http://jmcaste.blogspot.com/2020/12/descargar-azogues-200-anos-200-fotos.html>
- Erick Jara Matute, R. E. (15 de Diciembre de 2020). *AZOGUES 200 años, 200 fotos*. Obtenido de Blogger: <http://jmcaste.blogspot.com/2020/12/descargar-azogues-200-anos-200-fotos.html>
- Erick Jara Matute, R. E. (15 de Diciembre de 2020). *AZOGUES 200 años, 200 fotos*. Obtenido de Blogger: <http://jmcaste.blogspot.com/2020/12/descargar-azogues-200-anos-200-fotos.html>
- Erick Jara Matute, R. E. (15 de Diciembre de 2020). *AZOGUES 200 años, 200 fotos*. Obtenido de Blogger: <http://jmcaste.blogspot.com/2020/12/descargar-azogues-200-anos-200-fotos.html>
- Erick Jara Matute, R. E. (15 de Diciembre de 2020). *AZOGUES 200 años, 200 fotos*. Obtenido de Blogger: <http://jmcaste.blogspot.com/2020/12/descargar-azogues-200-anos-200-fotos.html>
- Erick Jara Matute, R. E. (2020). *AZOGUES, 200 años, 200 fotos*. Obtenido de Prefectura Cañar: <http://jmcaste.blogspot.com/2020/12/descargar-azogues-200-anos-200-fotos.html>
- Erick Jara Matute, R. E. (15 de Diciembre de 2020). *AZOGUES, 200 años, 200 fotos*. Obtenido de Blogger: <http://jmcaste.blogspot.com/2020/12/descargar-azogues-200-anos-200-fotos.html>
- Gallardo, A. (2021). *Evolución histórica del complejo arquitectónico de San Francisco*. Quito.
- García Córdova, F. (2012). *Metodología de la Investigación*. México: Limusa.
- Gómez Orozco, G. (2019). *Documentación y Producción Transmedia de Contenidos Audiovisuales*. España: Síntesis.
- Google Cloud. (2023). *Text-to-Speech*. Obtenido de Google Cloud: <https://cloud.google.com/text-to-speech?hl=es>

Google Cloud. (2023). *Text-to-Speech*. Obtenido de Google Cloud: <https://cloud.google.com/text-to-speech?hl=es>

Hart, J. (2007). *El arte del gui3n gr3fico*.

Hernandez, R. (2018). *Metodolog3a de la Investigaci3n*. M3xico: Mc Graw Hill Education.

Historia, A. y. (4 de 12 de 2000). <https://azogues.tripod.com/azhistor.htm>. Obtenido de <https://azogues.tripod.com/azhistor.htm>

INPC. (2012). *Iglesia de San Francisco: una historia para el futuro*. Quito.

Isabel Guanga, G. G. (17 de Febrero de 2021). *RESERVA DE SAN FRANCISCO: UNA MIRADA ICONOGR3FICA*. Obtenido de Alcald3a de Azogues: <https://www.azogues.gob.ec/portal/index.php/historiaturismo>

Jaunarena, J. (2019). *LAS ETAPAS DEL PROCESO DE REALIZACI3N*. Bogot3.

Jimenez, A. (2015). *Planificacci3n de realizaciones visuales*. Barcelona: Jaen.

Kieckhefer, R. (2010). *Teolog3a en piedra: Arquitectura eclesi3stica*.

La Tierra Via Satelital . (2023). *Vista Satelital de Azogues - Ca3nar, Ecuador*. Obtenido de La Tierra Via Satelital : <https://viasatelital.com/mapas/ecuador-azogues.htm>

Madrigal, G. (2018). *Manual de Design Thinking*. Madrid: Sta. Catarina.

Mapa Owje. (2011). *Cantones de Ca3nar*. Obtenido de Mapa Owje: <https://mapas.owje.com/16212/canar.html>

March3n, J. (1999). *Turismo Religioso: Una mirada desde la fe*. Azogues.

Martin, & Hills. (2012). *M3todos Universales de Dise3o*. Mc Graw Hill.

Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.

Martinez, J. (2004). *Manual B3sico de Tecnolog3a Audivisual*. Madrid: Paid3s.

Martinez, R. (2015). *Turismo Cultural y accesibilidad*. Michoac3n: Servicio Editorial.

Mckee, & Robert. (2019). *El gui3n. Story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Brasil: ALBA.

Millerson, G. (1987). *T3cnicas de producci3n y realizaci3n en TV*. Madrid.

MINTUR. (2020). *Pueblos M3gicos*.

Mootee, I. (2014). *Design thinking para la innovaci3n estrat3gica*. Barcelona: Empresa Activa.

Morales, C. (2000). *Bicentenario de Independencia de Azogues*. Azpogues: Casa de la Cultura.

OF. (2000). *Historia de la Orden Franciscana*. Quito.

Olvera, A. (1999). *Metodolog3a Investigaci3n Audiovisual*. Chile: Los Andes.

OMT. (2011). *Introducci3n al Turismo*.

Ortiz, A. (s. f.). *Postproducci3n audiovisual: 3Qu3 es y cu3les son sus fases?* Recuperado el julio de 2022, de MEDAC: <https://medac.es/blogs/imagen-y-sonido/postproduccion->

audiovisual?fbclid=IwAR0gKkeQNjA3m5XVMCOvg8mZ3pZtaU4__xqhYoG4HXWuvxb4c
QS-IY0TW94

- Páramo, J. A. (2002). *Diccionario Espasa cine y TV: terminología técnica*. Madrid: Espasa Calpe.
- Pérez, A. (2021). *Storyboard: elementos*. Barcelona.
- Pérez, L. (Marzo de 2019). *Ejemplo de un guion literario*. Obtenido de APRENDER CINE. COM:
<https://aprendercine.com/guion-literario-formato-plantilla/>
- PREFECTURA CAÑAR. (1994). *Parque del Trabajo*. Obtenido de PREFECTURA CAÑAR:
http://www.gobiernodelcanar.gob.ec/public_html/paginas/parque-del-trabajo.97
- Rabiger, M. (2005). *Dirección de Documentales*. Madrid: Neografis.
- Rodriguez, C. (1996). *Crónica de la Construcción del Templo de Nuestra Señora de la Nube*. Quito:
Los Andes.
- Romero, A. (1996). *Manual de Producción Audiovisual*. México.
- Romo, J. (2000). *El uso turístico del espacio religioso*. Cataluña.
- Sabino, C. (1992). *El Proceso de Investigación*. Caracas: Lumen.
- Sáinz, M. (1999). *El productor audiovisual*. Madrid: Samper.
- Sánchez Biosca, V. (1991). *Teoría del Montaje Cinematográfico*. Valencia: Gráficas Ronda.
- Sánchez Escalonilla, A. (2016). *Del guion a la pantalla: Lenguaje visual para guionistas*. Madrid:
ARIEL.
- Sauras, P. (2014). *Escribir cine: Guía práctica para guionistas*. Brasil: ALBA.
- Secall, E. (2001).
- Sege, L. (2001). *Cómo llegar a ser un guionista excelente*.
- Serrano, M. (2000). *Design Thinking: lidera el presente crea el futuro*. Maracaibo: ESIC.
- Solórzano, R. (1995). *Patrimonio Cultural de Ecuador*. Quito.
- tuespaciosobrelaradio. (s.f.). *Ejemplo de un guión de radio*. Obtenido de tuespaciosobrelaradio:
<https://sites.google.com/site/portaleducativosobrelaradio/guia-radiofonico>
- Ulrich, C. (2008). *Diseño y desarrollo de productos*. México: Mc Graw Hill.
- Urbano, J. (Enero de 2013). *Que es un Storyboard y algunos ejemplos*. Obtenido de jhonurbano
Blog de Diseño Gráfico: <https://www.jhonurbano.com/2013/01/que-es-el-storyboard-ejemplos.html>
- Vianna, M. (2016). *Design Thinking innovacion en negocios*. Rio de Janeiro: MJV PRESS.
- Wikipedia. (9 de Noviembre de 2021). *Guion técnico*. Obtenido de Wikipedia:
https://es.wikipedia.org/wiki/Guion_t%C3%A9cnico#/media/Archivo:Gui%C3%B3n+t%C3%A9cnico+truco.JPG

Wikipedia. (9 de Noviembre de 2021). *Guion técnico*. Obtenido de Wikipedia:
https://es.wikipedia.org/wiki/Guion_t%C3%A9cnico
wikipedia. (Julio de 2022). Obtenido de <https://es.wikipedia.org>
wikipedia, C. d. (6 de enero de 2023). *wikipedia*. Obtenido de
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Virgen_de_la_Nube&oldid=148428556

Anexos

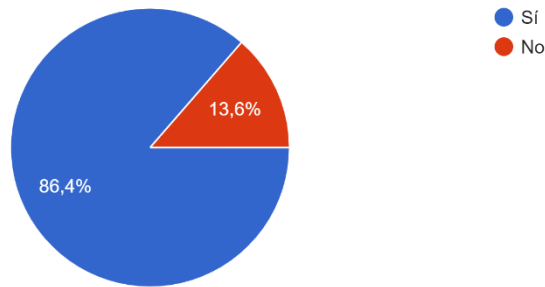
Preguntas realizadas en las encuestas

- ¿Ha escuchado usted hablar sobre el Santuario de la Virgen de la Nube?
- ¿Conoce usted donde se encuentra este lugar?
- ¿Conoce usted la historia del Santuario de la Virgen de la Nube?
- ¿Qué medios considera apropiados para difundir este lugar?
- ¿Conoce usted sobre la existencia de algún material audiovisual que hable sobre la historia, cultura y arquitectura del Santuario de la Virgen de la Nube?
- ¿Sabía usted que este lugar cuenta con una sección de partes arqueológicas?
- ¿Conoce usted que festividades se celebran en este lugar?

Resultados de las encuestas

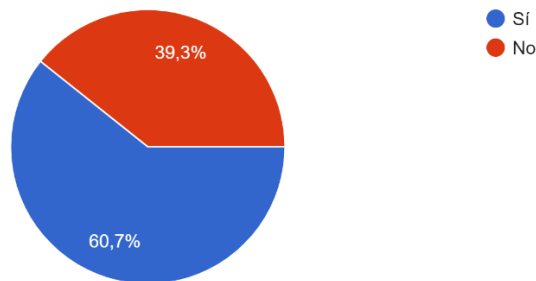
¿Ha escuchado usted hablar sobre el Santuario de la Virgen de la Nube?

257 respuestas



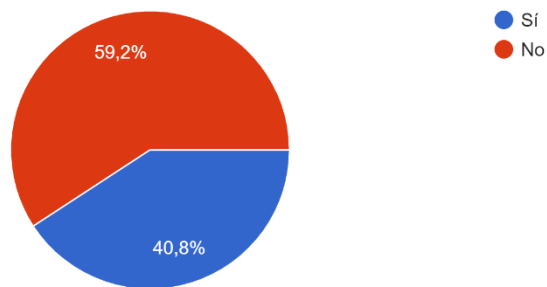
¿Conoce usted donde se encuentra este lugar?

257 respuestas



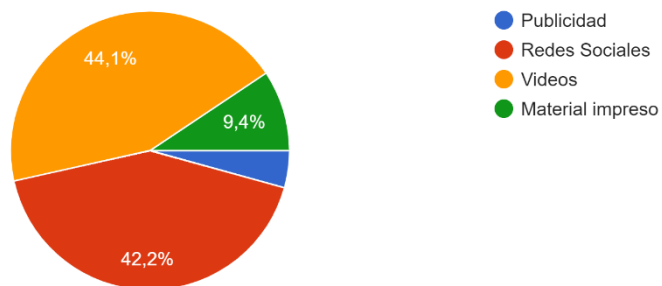
¿Conoce usted la historia del Santuario de la Virgen de la Nube?

255 respuestas



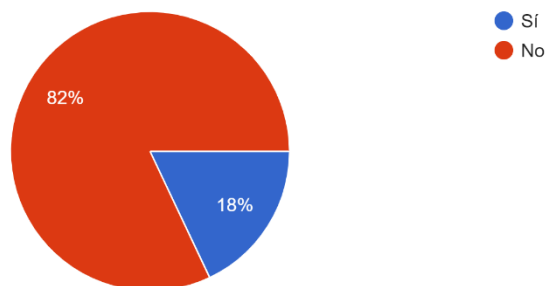
¿Qué medios considera apropiados para difundir este lugar?

256 respuestas



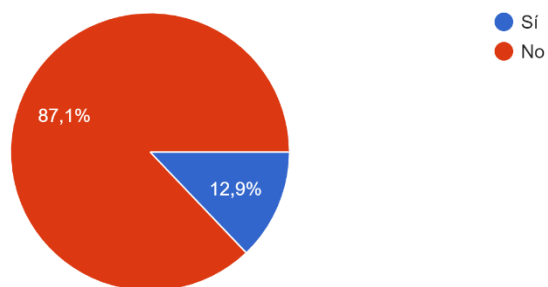
¿Conoce usted sobre la existencia de algún material audiovisual que hable sobre la historia, cultura y arquitectura del Santuario de la Virgen de la Nube?

256 respuestas



¿Sabía usted que este lugar cuenta con una sección de partes arqueológicas?

256 respuestas



¿Conoce usted que festividades se celebran en este lugar?

256 respuestas

