

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**



**Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual**

Realización de cápsulas de leyendas y mitos de la ciudad de  
Guayaquil para redes sociales

**PROYECTO INTEGRADOR**

Previo la obtención del Título de:

**Nombre de la titulación**

**Licenciado en Producción para Medios de Comunicación**

Presentado por:

Barberán Barreiro Kevin

Ortiz Soto Pamela

**GUAYAQUIL - ECUADOR**

Año: 2023

## **DEDICATORIA**

Dedicamos este trabajo a todas las personas que han sido parte fundamental de nuestro camino hacia la culminación de este proyecto. A lo largo de esta travesía académica, hemos recibido apoyo, inspiración y aliento de numerosas personas, y este proyecto es el resultado de sus contribuciones.

En primer lugar, dedicamos este trabajo a nuestros padres, cuyo amor incondicional y sacrificio han sido nuestra mayor fuente de fortaleza y motivación. Sus valores, principios y ejemplo de dedicación han sido fundamentales en este camino y en la realización de este proyecto. A ellos les debemos nuestra educación y este proyecto integrador es un testimonio de su constante apoyo.

A nuestros amigos, quienes han sido nuestra red de apoyo emocional y fuente de risas en los momentos más desafiantes de esta travesía, les agradecemos profundamente. Sus palabras de ánimo y su compañía han hecho este viaje académico más llevadero y memorable.

En última instancia, este proyecto integrador es un testimonio de esfuerzo, dedicación y aprendizaje constante. Cada página escrita es el resultado de horas de trabajo, reflexión y colaboración. A todos los que han contribuido de alguna manera en nuestro viaje académico, les dedicamos esta tesis. Que este trabajo sea un recordatorio de la importancia de la colaboración, la pasión y el compromiso en la búsqueda del conocimiento y el crecimiento personal.

## **AGRADECIMIENTOS**

Queremos expresar nuestro profundo agradecimiento a las personas que contribuyeron a nuestra tesis. Nuestra mentora, Carol Villao, quien desempeñó un papel fundamental con su orientación experta. A nuestros padres y amigos por su apoyo constante y aliento en los momentos difíciles. Finalmente, nuestra gratitud se extiende a todos los que brindaron apoyo para hacer posible este proyecto, a cada uno de los colaboradores y participantes que formaron parte esencial del mismo. Esta tesis es un testimonio de la importancia de la comunidad y el apoyo mutuo en la búsqueda del conocimiento. Gracias a todos por ser parte de este viaje.

## DECLARACIÓN EXPRESA

Nosotros Pamela Nicole Ortiz Soto y Kevin Jordan Barberán Barreiro acordamos y reconocemos que:

La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores. La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por mí/nosotros durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que me/nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de mi/nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique a los autores que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Guayaquil, 29 de enero del 2024.



---

Pamela Nicole Ortiz  
Soto



---

Kevin Jordan Barberán  
Barreiro

## EVALUADORES



**Ronald Villafuerte Arias**  
PROFESOR DE LA MATERIA



**Mario Moncayo Romero**  
PROFESOR TUTOR

## RESUMEN

Guayaquil, una ciudad que respira historia y cultura en cada uno de sus rincones, esconde entre sus calles una rica herencia de mitos y leyendas que permanecen en las sombras del olvido. Los objetivos de este proyecto son investigar y recopilar mitos y leyendas poco conocidos de Guayaquil a través de fuentes bibliográficas y testimonios. Además de seleccionar un estilo visual y narrativo, garantizando la comprensión de estas historias. Se cree que, al proporcionar un contenido atractivo y comprensible, se puede revitalizar el interés y la apreciación de estos elementos culturales, contribuyendo a preservar la identidad guayaquileña, lo que justifica la necesidad de preservar estas historias ya que en la era moderna están en peligro de desaparecer por la creciente influencia de la cultura digital.

En el desarrollo del proyecto, se priorizó la iluminación para guiar al espectador y se emplearon equipos de grabación profesionales y amateurs, así como equipo de sonido para testimonios, y dron para tomas aéreas, garantizando una producción audiovisual enriquecedora.

En cuanto a los resultados, se logró identificar y documentar mitos y leyendas previamente poco estudiados en Guayaquil, lo que enriquece el conocimiento sobre la rica tradición cultural de la región. Se han registrado estas narrativas en un formato accesible para su preservación.

En conclusión, este proyecto contribuye al rescate de la idiosincrasia de Guayaquil al revelar mitos y leyendas previamente poco conocidos. Estas historias son esenciales para la identidad de la ciudad y deben ser atesoradas para que las futuras generaciones puedan apreciar plenamente su patrimonio cultural.

Palabras Claves: cultura, historia, identidad, idiosincrasia, preservación.

## **ABSTRACT**

*Guayaquil, a city that breathes history and culture in each of its corners, hides among its streets a rich heritage of myths and legends that remain in the shadows of oblivion. The objectives of this project are to investigate and compile little known myths and legends of Guayaquil through bibliographic sources and testimonies. In addition to selecting a visual and narrative style, ensuring the understanding of these stories. It is hypothesized that by providing attractive and understandable content, interest and appreciation of these cultural elements can be revitalized, thus contributing to the preservation of Guayaquil's identity, which justifies the need to preserve these stories since in the modern era they are in danger of disappearing due to the growing influence of digital culture.*

*In the development of the project, lighting was prioritized to guide the viewer and professional and amateur recording equipment was used, as well as sound equipment for testimonies, and a drone for aerial shots, guaranteeing an enriching audiovisual production.*

*As for the results, it was possible to identify and document myths and legends previously little studied in Guayaquil, which enriches the knowledge about the rich cultural tradition of the region. These narratives have been recorded in an accessible format for their preservation.*

*As for the results, we were able to identify and document myths and legends previously little studied in Guayaquil, which enriches the knowledge about the rich cultural tradition of the region. These narratives have been recorded in an accessible format for their preservation.*

*In conclusion, this project contributes to the rescue of Guayaquil's idiosyncrasy by revealing myths and legends previously little known. These stories are essential to the city's identity and should be treasured so that future generations can fully appreciate its cultural heritage.*

*Keywords: culture, history, identity, identity, idiosyncrasy, preservation.*

# ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTOS.....	3
DECLARACIÓN EXPRESA.....	4
EVALUADORES.....	5
RESUMEN.....	6
ABSTRACT.....	7
ÍNDICE GENERAL.....	8
ABREVIATURAS.....	9
ÍNDICE DE FIGURAS.....	10
ÍNDICE DE TABLAS.....	11
CAPÍTULO 1.....	12
1. INTRODUCCIÓN.....	12
1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual.....	12
1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto.....	13
1.3 Objetivos.....	13
1.3.1 Objetivo General.....	13
1.3.2 Objetivos Específicos.....	14
1.4 Marco referencial.....	14
CAPÍTULO 2.....	16
2. METODOLOGÍA.....	16
CAPÍTULO 3.....	35
3. RESULTADOS Y ANÁLISIS.....	35
CAPÍTULO 4.....	36
4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	36
4.1. Conclusiones.....	36
4.2. Recomendaciones.....	37
BIBLIOGRAFÍA.....	38
APÉNDICE.....	39



## **ABREVIATURAS**

ESPOL	Escuela Superior Politécnica del Litoral
FADCOM	Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual
OTRI	Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación
V.O	Voz en Off

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2.1. Cronograma .....	15
------------------------------	----

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2.1. Plan de Rodaje .....	18
Tabla 2.2. Equipo de Rodaje .....	19
Tabla 2.3. Presupuesto Real.....	21
Tabla 2.4. Presupuesto Proyectado.....	22
Tabla 2.5 Calendario de Rodaje .....	24

# CAPÍTULO 1

## 1. INTRODUCCIÓN

Guayaquil es rica en historia, cultura y tradición, pero también oculta en sus calles una gran colección de mitos y leyendas que se han empezado a perder con el tiempo.

Los mitos y las leyendas tienen un valor muy importante para la sociedad puesto que contienen rasgos de la idiosincrasia de los pueblos. Los relatos autóctonos siempre traen consigo el alma de la comunidad que los relata. (Doris Elisa Granja, 2019)

En la actualidad, el ritmo vertiginoso que tiene la vida urbana y el avance de la tecnología están contribuyendo a la pérdida de la conexión con la historia y la cultura local. Mientras Guayaquil se expande y se moderniza, estas fascinantes historias de mitos y leyendas corren el riesgo de quedar en el olvido. La pérdida de estas tradiciones es lamentable, ya que no solo enriquecen la herencia cultural de la ciudad, sino que también encierran valiosas lecciones y enseñanzas que pueden inspirar e influir en la comunidad Guayaquileña.

En este proyecto se centra en cuatro mitos y leyendas que son inusuales en la comunidad de Guayaquil. Estas historias están relacionadas a diferentes zonas importantes de la ciudad como: Cerro Santa Ana, la iglesia de Nuestra Señora de los Ángeles y el Cementerio General de Guayaquil.

### 1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual

Este proyecto de autor busca abordar la siguiente problemática: Los mitos y leyendas de la ciudad de Guayaquil están perdiendo su difusión orgánica debido a la globalización mundial, lo que provoca que estas historias se vayan quedando en el olvido y pierdan su importancia como patrimonio e identidad cultural.

**Especificar si es proyecto de autor o de encargo:**

Proyecto de autor

## **1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto.**

Guayaquil es una ciudad con una rica historia y una diversidad cultural, pero también esconde mitos y leyendas. Por esta razón el propósito de este proyecto es explorar historias menos conocidas mediante un documental en forma de capsulas audiovisuales, las cuales sirven para difundir por medio de las redes sociales, con el que se busca rescatar parte de la herencia cultural que ha sido olvidada. A través del documental no solo se permite a las generaciones actuales apreciar su pasado, sino también, preservar estos relatos para el futuro, evitando que se pierdan con el tiempo.

Los medios audiovisuales ayudan a presentar conceptos de una manera objetiva, clara y accesible. Además, estimulan el interés, la motivación, renuevan la capacidad de atención y ayuda a retener las ideas por más tiempo. (Yépez, 2011) Por eso, para una mayor comprensión, la narración de los mitos y leyendas se presentará con videos e ilustraciones acompañadas de efectos, voz en off y musicalización, lo que contribuirá a despertar la curiosidad y el asombro del espectador.

Estas historias a menudo contienen lecciones y reflexiones sobre la naturaleza humana, la moral y la vida, que pueden enriquecer la percepción y la sabiduría de la audiencia.

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo General**

Proponer un documental en forma de cápsulas con una técnica mixta con videos e ilustraciones que explore y divulgue cuatro mitos y leyendas de Guayaquil poco conocidos, todo esto de una manera visualmente atractiva, para preservar y difundir la herencia cultural de la región mediante las redes sociales.

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Investigar a través de fuentes bibliográficas y testimonios con el fin de descubrir y recopilar mitos y leyendas inusuales de Guayaquil, para la elaboración de un documental en forma de cápsulas.
- Seleccionar un estilo visual y narrativo coherente a lo largo de las cápsulas, garantizando la correcta comprensión de los mitos y leyendas.
- Organizar la producción de cada capsula audiovisual para llevar a cabo la correcta producción del documental.

### **1.4 Marco referencial**

El concepto de identidad cultural implica una sensación de pertenencia a una comunidad que comparte rasgos culturales, como tradiciones, principios y convicciones. Esta identidad es dinámica, está en constante evolución tanto a nivel personal como colectivo, y se nutre constantemente de influencias externas. (Molano, 2007)

La identidad cultural se puede definir como: “la conciencia que el ser humano posee de sí mismo y, al mismo tiempo, la percepción que tiene de los demás y de la cultura de la que emerge” (Alemán, 2009). El uso de historias, leyendas o relatos puede influir en la construcción de la identidad de un individuo, contribuyendo significativamente a definir la identidad de la persona. Esto asegura que, en el futuro, las personas mantengan su identidad arraigada y no la dejen desvanecerse o perderse. A su vez, estas narrativas forman parte de la memoria histórica de la comunidad a la que pertenecen, junto con las creencias, dichos y refranes que son empleados por sus miembros y que se entienden como parte de su lenguaje característico. Dado que la identidad está basada en la memoria, el acto de recordar permite una reconstrucción del pasado, así como la formación de recuerdos desde una perspectiva subjetiva. Dicho esto, la construcción de la identidad también puede ser influenciada por el uso de historias, leyendas o relatos, lo que contribuye de manera significativa al proceso de definición de la identidad de un individuo. Esto asegura que, en el futuro, las personas mantengan su identidad arraigada y no la dejen desvanecerse o perderse. A su vez, estas narrativas forman parte de la memoria histórica de la comunidad a la que pertenecen, junto con las creencias, dichos y refranes que son empleados por sus miembros y que se entienden como parte de su lenguaje característico. Dado que la identidad está basada en la memoria, el acto de

recordar permite una reconstrucción del pasado, así como la formación de recuerdos desde una perspectiva subjetiva.

Para poder guardar y evitar que se pierdan estas fantásticas historias y todo lo que aporta a la idiosincrasia de un pueblo; en este caso la ciudad de Guayaquil, se desarrollará un documental en forma de capsulas en el que se revelarán historias inusuales de la población.

“Un documental es un proyecto audiovisual que se encarga de mostrar un aspecto importante de la vida a través de las cámaras. Estas producciones buscan llegar a la mayor cantidad posible de espectadores para transmitir un mensaje.” (Bermúdez, 2018) Por esta razón, los mitos y leyendas serán el protagonista de este proyecto, ya que se busca rescatar la importancia de estas narraciones que forman parte esencial de la vida de una comunidad.

El documental que se presenta es de carácter informativo, con una duración de aproximadamente 13 minutos. Mediante el empleo de videos con la combinación de animaciones 2D, se dará a conocer cuatro leyendas y mitos que son poco relevantes pero importantes para la ciudadanía guayaquileña y su historia.

Para este trabajo se han tomado como referencia varios productos audiovisuales de YouTube. Algunos de estos títulos son: “Legend of the Minotaur – Mythical Beasts”, “Imaginario, tu”, “La viuda del tamarindo, la Leyenda ECUATORIANA”, “Leyenda de la dama tapada”

# CAPÍTULO 2

## 2. METODOLOGÍA

En el proceso de elaboración de este documental, se realizó una investigación documental centrada en historias, leyendas, y mitos de Guayaquil.

Este método de investigación posibilitó la recopilación y selección de datos a partir de la revisión de documentos, revistas, libros, grabaciones, filmaciones, periódicos, artículos derivados de investigaciones, memorias de eventos, y diversas fuentes similares. (Reyes-Ruiz, 2020)

El método seleccionado para este proyecto es el cualitativo, que implica la obtención de datos mediante la observación de comportamientos naturales, la exploración de discursos y la recopilación de respuestas abiertas, para interpretar significados posteriores. (Canive, 2020)

Este método se adaptó perfectamente al desarrollo del proyecto, ya que permitió capturar la complejidad, las experiencias personales, emociones, opiniones y los matices de los temas documentados, ofreciendo una visión más profunda y completa al espectador de parte de los participantes seleccionados. La elección de estos participantes se realizó a través de un muestreo aleatorio deliberado.

En este tipo de muestreo, los participantes se seleccionan intencionalmente porque cumplen con un propósito o descripción requerida, esencial para realizar la investigación. (Muguira, s.f.)

Para recabar la información proporcionada por los participantes, se empleó la metodología de la entrevista semiestructurada. Esta técnica brinda al investigador un amplio espacio para explorar a los participantes, al tiempo que conservan la estructura fundamental de la entrevista. Aunque se trata de una interacción dirigida entre investigadores y entrevistados, se mantiene un nivel de flexibilidad significativo. (Ortega, s.f.)

Este procedimiento se llevó a cabo con las ocho personas sometidas a entrevistas, utilizando una guía de preguntas organizadas estratégicamente por temas como



instrumento. La guía facilitó la conversación para obtener la información necesaria para mejorar la calidad del documental.

Este constituye el procedimiento metodológico empleado para la elaboración y presentación de este trabajo académico. Se evidencia un enfoque que se ha movido de lo general a lo particular, comenzando con una investigación documental y culminando con la recopilación de datos a través de entrevistas. Este proceso sienta las bases para la próxima fase del proyecto, que se enfocará en la organización adecuada de la información obtenida.

## **2.1 Preproducción**

### **- Sinopsis**

Este documental sumerge a los espectadores en las entrañas de Guayaquil, Ecuador, explorando la rica mezcla de mitos y leyendas que han permeado la ciudad a lo largo de los siglos. Desde la misteriosa 'Hada de Santa Ana' hasta el temido "COMEMUERTO", el documental teje una narrativa que entrelaza lo tangible y lo sobrenatural. Imágenes contemporáneas de la ciudad se entremezclan con ilustraciones evocadoras y entrevistas a cuatro personas que han experimentado estos eventos, ofreciendo una perspectiva única sobre cómo estas leyendas han moldeado la identidad cultural de Guayaquil, dejando una marca que va más allá de las fronteras entre lo real y lo fantástico.

**- Guion de rodaje: propuestas de situaciones y entrevistas a cubrir**

**Tabla 2.1. Plan de Rodaje**

<b>Secuencia</b>	<b>Temática</b>	<b>Que se ve</b>	<b>Que se escucha</b>	<b>Objetivo</b>
1	Situar al espectador en el contexto que se desarrolla el documental y exponer la problemática	Planos de graficación e ilustraciones	V.O Narrador Música Foley	Para ubicar en contexto al espectador
2	¿Le han contado o algún familiar cercano tiene alguna experiencia con la leyenda mencionada?	Planos de graficación ilustraciones y entrevistado (joven)	Entrevistado Música Ambiente	Conocer el impacto de las leyendas y mitos de la ciudad de Guayaquil en las actuales generaciones
3	¿Tenía conocimientos previos de la leyenda expuesta?	Planos de graficación ilustraciones y entrevistado (adulto)	Entrevistado Música Ambiente	Conocer como estas leyendas formaban parte de sus tradiciones familiares y que impacto tiene en la población adulta a diferencia de los jóvenes.
4	¿Ha tenido alguna experiencia directa con temas relacionados a las leyendas mencionadas?	Planos de graficación ilustraciones y entrevistado (adulto mayor)	Entrevistado Música Ambiente	¿Estas leyendas forman parte de la identidad de estas personas o no?
5	Conclusiones: ¿De qué forma usted piensa que estas leyendas han impactado y forman parte esencial de la identidad de la ciudad de Guayaquil?	Planos de graficación ilustraciones y entrevistado	Entrevistado Música Ambiente	Conocer que grado de impacto tienen los mitos y leyendas en la idiosincrasia de la población de la ciudad de Guayaquil.

## - Cronograma

El cronograma contiene los meses de octubre, noviembre, diciembre y enero. Está planificado en semanas, ya que se trabajó mayoritariamente entre semana. En este cronograma, se observan las distintas etapas de producción y la duración de cada una de ellas.



Figura 2.1. Cronograma

## - Equipo de rodaje

Durante el rodaje, se contó con la participación de 5 personas por semana, quienes formaban parte del equipo de producción. Los cargos de estas personas se detallan en la siguiente tabla:

Tabla 2.2. Equipo de rodaje

Persona	Cargo
Pamela Ortiz	Directora
Kevin Barberán	Camarógrafo
Emy Triviño	Asistente de Cámara
Melany Guamantica	Asistente de Dirección
Anthony Calle	Diseñador Gráfico

## - Lista de locaciones

Al ser un documental situado en la ciudad de Guayaquil, las locaciones donde se realizaron las grabaciones están relacionadas a los mitos y leyendas que presenta el documental.

- Cerro Santa Ana
- Cerro Bellavista
- Mirador de Ecuavisa
- Centro – Tiendas
- Iglesia de Santo Domingo
- Iglesia de nuestra señora de los Ángeles (San Francisco)
- Aerovía
- Antigua cárcel municipal de Guayaquil
- Rio Guayas
- Malecón 2000
- Avenida 9 de octubre
- Cementerio patrimonial de Guayaquil
- Hospital Luis Vernaza
- Estudio de tv - ESPOL

- **Lista de equipos**

Este proyecto requirió recorrer largas distancias y visitar varios lugares un mismo día en Guayaquil, y teniendo en cuenta la situación del país en materia de seguridad, se optó por llevar solo el equipo necesario y transportar lo más cómodo posible. Los elementos empleados durante la grabación incluyeron:

- Cámara Canon M50 Mark II
- Estabilizador Zhiyun Crane 2
- 1 trípode
- 1 micrófono
- 4 baterías
- 2 cargadores
- 2 tarjetas de 128 Gb
- Luces led

- **Presupuesto real y proyectado**

De acuerdo al precio real de todos los recursos necesarios para realizar este proyecto como: equipos, insumos y materiales, programas, transporte, entre otros. Se determinó el presupuesto real de \$577,55. Dicha cantidad se especifica con detalle a continuación:

**Tabla 2.3 Presupuesto real**

Descripción	Cantidad	Valor	Observación
<b>Cámara Canon M50 Mark II</b>	1	\$0	4 baterías, 2 cargadores, 2 tarjetas de memoria de 128Gb, 1 trípode.
<b>Estabilizador de cámara Estabilizador - Zhiyun Crane 2</b>	1	\$250	Se alquilo el equipo por dos días y luego se compró uno.
<b>Equipo de sonido</b>	1	\$5	1 micrófono corbatero
<b>Computadora Asus</b>	1	\$0	
<b>Adobe premier/mes</b>	1	\$21	
<b>Movilización y alimentación</b>		\$299	
<b>Lote de impresiones y materiales</b>	1	\$2.55	18 impresiones y 1 paquete de post - tips
<b>TOTAL</b>		\$577.55	

Para crear el presupuesto proyectado, se consideró la cantidad de semanas que se trabajó según el cronograma establecido. A diferencia del presupuesto real, se aumentaron recursos humanos como director, diseñador gráfico, productor ejecutivo, editores, entre otros. Los precios variaron de acuerdo al alquiler de los equipos por semana. Este presupuesto dio un total de 23.700, donde se lo obtuvo gracias a la multiplicación del precio por la cantidad y tiempo, el cual se detallará a continuación:

**Tabla 2.4. Presupuesto Proyectado**

Descripción	cantidad	Tiempo/semanas	Precio	Valor Total
Productor general	1	13	210	2.730,00
Productor ejecutivo	1	13	210	2.730,00
Guionista	1	3	150	450,00
Director	1	10	280	2.800,00
Asistente de Dirección	1	7	180	1260,00
Diseñador de Producción	1	12	60	2160,00
Director de fotografía	1	7	240	1680,00
Diseñador gráfico	1	4	400	1600,00
Director de sonido	1	4	240	960,00
Gaffer	1	4	150	600,00
Equipos de Iluminación	1	4	80	320,00
Equipo de grabación	1	4		1820,00
Transporte		7		345,00
Supervisor de Post/producción	1	3	300	900,00
Locutor	1	3	210	630,00
Edición y montaje	1	3	210	630,00
Edición de color	1	3	215	645,00
Edición de sonido	1	3	280	840,00
Otros				600,00
<b>TOTAL</b>				<b>23.700</b>

## **2.2 Producción**

Esta etapa comenzó en el mes de noviembre con la realización de tomas establecidas en el cronograma y guion técnico. Se realizaron viajes a diferentes sitios seleccionados previamente de acuerdo al tema que se abordó en cada capsula. Estando en cada lugar se hizo una revisión del plan de rodaje para un reconocimiento panorámico de acuerdo al scouting realizado anteriormente. Habiendo ya seleccionado y confirmado el área, se procedió a armar el equipo y empezar la grabación. En este mismo mes, mientras se realizaban las grabaciones, el diseñador gráfico trabajaba en las ilustraciones relacionadas a cada capsula. Esta etapa se mantuvo durante el mes de noviembre y diciembre.

En enero continuó la producción grabando tomas en el estudio de TV de ESPOL. Aquí se realizaron escenas incluidas en el documental y establecidas previamente en el guion técnico y plan de rodaje.

La etapa culminó con la realización de entrevistas y la grabación de la voz en off establecida para cada cápsula. Durante las entrevistas se les conto a varias personas el objetivo del documental y se les hicieron preguntas previas para que vayan pensando bien sus respuestas y que conecten con la narrativa. Mientras tanto, se armaba y posicionaba el equipo de grabación e iluminación establecido.

En el estudio de sonido, se realizó la grabación de la voz en off para cada cápsula. Una vez en el lugar se dio lectura previa del guion para que el locutor vaya adquiriendo fluidez y así empezar a grabar.

En la siguiente tabla se desglosa con más detalle cada actividad realizada.

**Tabla 2.5. Calendario de Rodaje**

<b>DOCUMENTAL (cápsulas)</b>						
<b>Mitos y Leyendas de Guayaquil</b>						
<b>Fec ha</b>	<b>Tie mp o de Gra baci ón</b>	<b>Locación</b>	<b>Descripc ión</b>	<b>Plano</b>	<b>Métod o</b>	<b>Sonid o</b>
13/1 1/23	20 min	Antigua Cárcel de Guayaquil	Se ve el exterior de la cárcel	General	Cámar a en mano	V.O y música
13/1 1/23	20 min	Antigua Cárcel de Guayaquil	Se ve el exterior de la cárcel	General con travelling horizontal	Cámar a en mano	V.O y música
13/1 1/23	20 min	Antigua Cárcel de Guayaquil	Vista general de la cárcel	General Contrapica do	Cámar a en mano	V.O y música
13/1 1/23	20 min	Antigua Cárcel de Guayaquil	Se ve el exterior de la cárcel	General con pan	Cámar a en mano	V.O y música
13/1 1/23	30 min	Tienda de Joyas	Se ven los artículos de joyería y sobre todo anillos.	General con Zoom in	Cámar a en mano	V.O y música
13/1 1/23	30 min	Tienda de Ropa	Se ven los artículos en la tienda	General con Zoom in	Cámar a en mano	V.O y música
13/1 1/23	30 min	Tienda de Zapatos	Se ve el exterior de la tienda	General	Cámar a en mano	V.O y música
15/1 1/23	45 min	Cerro Ecuavisa	Vista panorámi ca de la ciudad	General con pan	Cámar a en mano	V.O y música
15/1 1/23	30 min	Cerro Bellavista	Vista panorámi ca de la ciudad	General con pan	Cámar a en mano	V.O y música



15/1 1/23	30 min	Cerro Bellavista			Vista a casa y edificios	General travelling horizontal con pan	Cámara en mano	V.O y música
15/1 1/23	15m in	Iglesia Santo Domingo			Se ve el mural y la iglesia de Santo Domingo	General	Cámara en mano	V.O y música
22/1 1/23	30m in	Faro			Vista panorámica de la ciudad	General con pan con ángulo Picado	Cámara en mano	V.O y música
22/1 1/23	30m in	Faro			Se ve el cerro Santa Ana desde el Faro	General con pan y ángulo Picado	Cámara en mano	V.O y música
22/1 1/23	20m in	Faro			Se ve la ciudad	General con pan y ángulo Picado	Cámara en mano	V.O y música
22/1 1/23	20 min	Cerro Santa Ana			Se ve el cerro Santa Ana	General	Cámara en mano	V.O y música
22/1 1/23	20 min	Cerro Santa Ana			Se ve el cerro	General con pan		
22/1 1/23	20m in	Cerro Santa Ana			Se ve el cerro Santa Ana	General con Zoom in	Cámara en mano	V.O y música
22/1 1/23	15m in	Barrio las Peñas			Se ven personas conversando	General	Cámara en mano	V.O y música
22/1 1/23	10m in	Cerro Santa Ana			Se ve la cruz	Plano Detalle con Zoom out	Estabilizador	V.O y música
22/1 1/23	15m in	Callejones del cerro			Se ven las casas	Plano General con Dolly in	Estabilizador	V.O y música
22/1 1/23	15 min	Cerro Santa Ana	Se ven las casas del cerro	Plano general con travelling horizontal Angulo normal	Estabilizador			V.O y música
22/1 1/23	15m in	Escaleras del cerro	Se ve como si estuvieran	Plano General con movimiento	Estabilizador			V.O y música

			bajando las escaleras desde la espalda de alguien	Dolly out con Angulo Contrapicado				
22/1 1/23	15m in	Capilla de la Iglesia del Cerro	Se ve como si estuviera entrando	Plano Genera con Dolly in	Estabilizador		V.O y música	
22/1 1/23	15m in	Capilla de la Iglesia del Cerro	Se ven imágenes de los santos en la iglesia	Plano Detalle con travelling horizontal	Estabilizador		V.O y música	
22/1 1/23	30m in	Capilla del cerro			Se ve la espalda de alguien rezando dentro de la iglesia y mirando al altar	Medio OTS Cámara en mano	V.O y música	
22/1 1/23	15m in	Escaleras del cerro			Se ven las escaleras como si uno bajara	Plano general con Dolly in Angulo picado	Estabilizador	V.O y música
22/1 1/23	15m in	Escaleras del cerro			Se ven las escaleras y las casas	Plano General con travelling horizontal con Angulo Contrapicado	Estabilizador	V.O y música
22/1 1/23	25m in	Calle Panamá			Se ven las calles pintorescas de Guayaquil	Plano General con Dolly in. Angulo normal.	Estabilizador	V.O y música
09/0 1/24	40m in	Yate del Malecón			Se ve la ciudad	General con travelling horizontal	Estabilizador	V.O y música
30/1 1/23	15m in	Cementerio General			Se ve los pasillos del cementerio	Plano General con movimiento Dolly in	Estabilizador	V.O y música

30/1 1/23	15m in	Cementerio General	Se ve una escultura en el cementerio	Plano General con Zoom in	Estabilizador	V.O y música
30/1 1/23	15m in	Cementerio General	Se ven las tumbas como si uno caminara	Plano general con Dolly in Angulo Normal	Estabilizador	V.O y música
30/1 1/23	15m in	Cementerio General	Se ve el rostro del monumento de VE	Primer plano con Zoom out	Estabilizador	V.O y música
30/1 1/23	15m in	Cementerio General	Se ve la tumba de VE	Plano General Oblicuo con Dolly in	Estabilizador	V.O y música
30/1 1/23	15m in	Cementerio General	Se ve la tumba de VE	Plano Detalle con travelling vertical hacia arriba	Estabilizador	V.O y música
30/1 1/23	15m in	Cementerio General	Se ve la tumba de VE	Plano General con travelling circular	Estabilizador	V.O y música
30/1 1/23	15m in	Cementerio General	Se ve la escultura de su rostro y la tumba de VE	Plano General con- Dolly in	Estabilizador	V.O y música V.O y música
30/1 1/23	15m in	Cementerio General	Se ven las tumbas del cementerio	Plano General con travelling horizontal	Estabilizador	V.O y música
30/1 1/23	15m in	Parque Urdesa	Se ve el monumento de VE	Plano General con Zoom in con Angulo Contrapicado	Estabilizador	V.O y música
30/1 1/23	15m in	Parque Urdesa	Se ve el monumento de VE	Plano General con	Estabilizador	V.O y música

				travelling circular con Angulo contrapicado		
23/1 1/23	25m in	Iglesia Metropolitana	Se ve el exterior de la iglesia	Plano General con travelling vertical hacia arriba con Angulo contrapicado	Estabilizador	V.O y música
23/1 1/23	15m in	Iglesia de San Francisco	Se ve el exterior de la iglesia	Plano General con travelling vertical hacia abajo con Angulo contrapicado	Estabilizador	V.O y música
27/1 1/23	15m in	Iglesia San Francisco	Se ve el exterior de la iglesia	General con travelling horizontal con ángulo Contrapicado	Cámara en mano	V.O y música
27/1 1/23	15m in	Iglesia San Francisco	Se ve la iglesia de San Francisco	General	Cámara en mano	V.O y música
27/1 1/23	15m in	Iglesia de San Francisco	Se ve la iglesia de San Francisco con las personas sentadas en la fuente y se ven las palomas también.	General	Cámara en mano	V.O y música
27/1 1/23	15m in	Iglesia de San Francisco	Se ve una paloma en el suelo con	Detalle	Cámara en mano	V.O y música

			la iglesia de fondo			
27/1 1/23	10m in	Afuera de la Iglesia San Francisco	Se ven las personas alimentando a las palomas	General	Cámara en mano	V.O y música
27/1 1/23	15m in	Iglesia San Francisco	Se ve el campanario de la iglesia	General con Zoom in	Cámara en mano	V.O y música
27/1 1/23	15m in	Iglesia San Francisco	Se ve la iglesia en la actualidad	General con ángulo Contrapicado	Cámara en mano	V.O y música
27/1 1/23	10m in	Calles del Centro	Se ve entre los edificios	Plano General con Dolly in Angulo contrapicado	Estabilizador	V.O y música
27/1 1/23	10m in	Calles de Guayaquil	Se ven habitantes de la ciudad caminando por las calles	General	Cámara en mano	V.O y música
27/1 1/23	10m in	Calles de Guayaquil	Se ven personas caminando por las calles de la ciudad	General	Cámara en mano	V.O y música
27/1 1/23	10m in	Calles de Guayaquil	Se ven los taxis pasando	General		V.O y música
27/1 1/23	10m in	Calles de Guayaquil	Se ven transeúntes en la calle	General	Cámara en mano	V.O y música
27/1 1/23	10m in	Calles de Guayaquil	Se ven personas parando y agarrando los buses o taxi	General	Cámara en mano	V.O y música
27/1 1/23	15m in	Centro	Se ve el centro de la ciudad	General	Cámara en mano	V.O y música

27/1 1/23	30m in	Calle Panamá	Se ven personas de clase comiendo	General	Cámar a en mano	V.O y música
27/1 1/23	20m in	Afuera de la Aerovía y por el Malecón	Se ven los carros y personas pasar por el Malecón y las calles cerca de la Aerovía	General desde el suelo	Cámar a en mano	V.O y música
30/1 1/23	10m in	Cementerio General	Se ve el Cementer io General	General con Zoom in	Cámar a en mano	V.O y música
30/1 1/23	15m in	Cementerio General	Se ve una tumba lujosa antigua del Cementer io General	Detalle	Cámar a en mano	V.O y música
30/1 1/23	15m in	Cementerio General	Se ve la entrada del Cementer io General	General con pan hacia la derecha	Cámar a en mano	V.O y música
30/1 1/23	20m in	Cementerio General	Se ven tumbas viejas y abiertas	General	Cámar a en mano	V.O y música
30/1 1/23	10m in	Cementerio General	Se ven personas en el cementer io dialogand o	General	Cámar a en mano	V.O y música
30/1 1/23	15m in	Cementerio General	Se ve la tumba de VE	General con Zoom in	Cámar a en mano	V.O y música
30/1 1/23	15m in	Cementerio General	Se ve la tumba de VR	General	Cámar a en mano	V.O y música
30/1 1/23	10m in	Cementerio General	Se ve el exterior de la	General	Cámar a en mano	V.O y música

			puerta del Cementerio en donde están los comerciantes			
30/1 1/23	15m in	Cementerio General	Se ve la tumba de VE	General con ángulo Contrapicado	Cámara en mano	V.O y música
29/1 1/23	10m in	Aerovía/Hospital Luis Vernaza	Se ve el exterior del hospital desde la aerovía	General con pan	Cámara en mano	V.O y música
29/1 1/23	NO CH E15 min	Calles de Guayaquil	Se ven las iluminarias de la ciudad	General con ángulo Contrapicado	Cámara en mano	V.O y música
29/1 1/23	NO CH E15 min	Iglesia San Francisco	Se ve el cielo nocturno de Guayaquil y también el campanario de la iglesia.	General con ángulo Contrapicado	Cámara en mano	V.O y música
09/0 1/24	10m in	Aerovía	Se ve la ciudad	General	Cámara en mano	V.O y música
9/01 /24	10m in	Aerovía	Se ve la ciudad en el atardecer	General con pan	Cámara en mano	V.O y música
11/0 1/24	30 min	Casa del Entrevistado 1 de la leyenda del Hada de Santa Ana	Se ve al entrevistado	Medio	Cámara con trípode	V.O y música
16/0 1/24	30 min	Casa del Entrevistado de la leyenda de Fray Simplón	Se ve al entrevistado	Medio	Cámara con trípode	V.O y música
16/0 1/24	30 min	Casa del entrevistado 2 de la leyenda del COMEMUERTO	Se ve el entrevistado	Medio	Cámara con trípode	V.O y música
17/0 1/24	30 min	Entrevistado VE	Se ve el taxista entrevistado	Medio	Cámara con trípode	V.O y música

18/0 1/24	20 min	Estudio	Se ven bocetos del COMEMUERTO en el collage	Detalle con travelling lateral y ángulo Picado	Cámara en mano	V.O y música
18/0 1/24	20 min	Estudio	Se ve luz led encendiéndose	Detalle	Cámara en mano	V.O y música
18/0 1/24	20 min	Estudio	Se ven las luces led y la pizarra de fondo	General con movimiento lateral	Cámara en mano	V.O y música
18/0 1/24	20 min	Estudio	Se ven unas manos revelando los bocetos de las 4 leyendas	Detalle con ángulo Picado	Cámara en mano	V.O y música
18/0 1/24	20 min	Estudio	Se ve al personaje que da conclusión de las cápsulas, de fondo se ve la pizarra con las leyendas pegadas.	Medio largo	Cámara en mano	V.O y música
18/0 1/24	20 min	Estudio	Se ve el boceto de Fray Simplón alimentando a las palomas en la pizarra	Detalle con Zoom Out	Cámara en mano	V.O y música
18/0 1/24	20 min	Estudio	Se ven las manos colocando el boceto de la leyenda del Hada de Santa	Detalle	Cámara en mano	V.O y música



			Ana en la pizarra			
18/0 1/24	20 min	Estudio	Se ven las manos colocand o el boceto del COMEM UERTO en la pizarra	Detalle	Cámar a en mano	V.O y música
18/0 1/24	20 min	Estudio	Se ven los dibujos de las leyendas en la pizarra	Detalle con travelling horizontal	Cámar a en mano	V.O y música
18/0 1/24	20 min	Estudio	Se ve el collage de las leyendas con luces que las iluminan	General	Cámar a en mano	V.O y música

## 2.3 Postproducción

Esta etapa inicio una semana después de haber empezado las grabaciones. Para evitar confusiones al momento de tener las tomas grabadas, se organizó todo en carpetas dentro de una cuenta de One Drive, de esta forma, se mejoró el proceso de la postproducción.

Después de tener todos los planos grabados, se procedió a seleccionar las mejores tomas para cada capsula. Se utilizó la aplicación Cap Cut para montar las tomas y crear un borrador del primer corte, además, se hizo uso de voz artificial para utilizarlo de guía en la estructura narrativa y visual de las capsulas.

Tras obtener las correcciones y aprobación de los borradores, se realizó las entrevistas correspondientes a cada cápsula junto con la grabación de la voz en off oficial en el estudio de sonido. Una vez finalizada esta etapa, se importó todo el material seleccionado al programa Adobe Premiere para empezar a realizar el primer corte final que tuvo una duración aproximada de 10 minutos. En este mismo proceso, hubo una minuciosa selección de las pistas musicales para cada cápsula. Además, de los efectos de sonido para crear un ambiente más inmersivo, acompañado de transiciones y viñetas.

Tras obtener los primeros cortes y su aprobación, se hizo una exhaustiva revisión de cada capsula para corregir cada toma, así, se dejaron las partes más importantes de las entrevistas y las tomas para evitar largas duraciones entre planos. Después de esto, se agregaron tomas de paso en las entrevistas para que el documental tuviera una correcta fluidez.

Después, se inició con el proceso de sonorización. Se ajustaron niveles de audio en las entrevistas y la voz en off, para tener una ecualización más fluida. En la musicalización, se utilizaron las mismas canciones del primer corte, pero reduciendo el nivel de volumen cada vez que la persona entrevistada hablara.

Entrando a la última etapa de la postproducción, se realizó la estabilizaron de las tomas con mayores movimientos bruscos en los planos. Una vez tenido todo listo, se procedió a la corrección de color de cada capsula, creando una capa de ajuste sobre los videos para equilibrar los niveles de color, saturación, contraste y brillo. Además, como agregado, se enfocaron ciertos clips en el mismo programa.

Para finalizar, cada capsula audiovisual se exportó con un formato de 1920 x 1080 píxeles, con un códec H.264, estéreo 16 bits 48 Kbps y con 25 FPS.

## CAPÍTULO 3

### 3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Como resultado, se obtuvieron cinco cápsulas audiovisuales para redes sociales, de una duración aproximada de 12 minutos. En ellas se pudieron evidenciar la historia de 4 mitos y leyendas de la ciudad de Guayaquil, mediante la combinación de vídeos e ilustraciones. Para complementar la información presentada en cada cápsula, se realizaron entrevistas a personas que tienen relación o conocen de estas historias, lo cual dio origen al primer resultado de este proyecto. Ya que para conseguir a estas personas se hizo una ardua búsqueda ya que no era tan sencillo encontrar personas que sepan de estas leyendas.

El siguiente resultado que se pudo evidenciar está relacionado a la poca difusión de historias arraigadas a la cultura guayaquileña. La globalización e innovación dentro de la misma sociedad, ha provocado que ya no se transmitan los mitos y leyendas de forma orgánica, afectando que estas se pierdan en el tiempo.

Otro resultado importante, es la poca visibilidad por parte de las nuevas generaciones hacia historias como “El hada de Santa Ana” o “La leyenda de Fray simplón” a pesar de que las redes sociales se han convertido en un puente para que las personas puedan acceder a información mucho más rápido que en la televisión. Sin embargo, estas historias fantásticas relacionadas con la memoria de Guayaquil no han sido muy conocidas por estos medios digitales, los que en su mayoría son más utilizados por jóvenes dentro de la sociedad, lo que evidencia el poco interés en estas narraciones.

Además, hay que resaltar que el contenido mediático globalizado puede llevar a que las historias locales se desplazan de la atención de los más jóvenes y de la sociedad en general, llevando a que las historias locales sean menos apreciadas.

# CAPÍTULO 4

## 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 4.1. Conclusiones

El trabajo presentado parte de la siguiente problemática principal: Los mitos y leyendas de la ciudad de Guayaquil están perdiendo su difusión orgánica debido a la globalización mundial, lo que provoca que estas historias se vayan quedando en el olvido y pierdan su importancia como patrimonio e identidad cultural. Esta pérdida se ve reflejada en la comunidad y sobre todo en los jóvenes ya que la constante innovación y globalización ha impedido que estas historias dejen de ser difundidas de forma verbal entre las generaciones, provocando a su vez que se vayan perdiendo con el tiempo. Mediante el uso de las redes sociales se plantea visualizar estos mitos y leyendas para mantener su preservación en la sociedad guayaquileña. Sin embargo

En las entrevistas se evidencia que los mitos y leyendas aún están presentes en la memoria de las personas, pero la desviación de estas narrativas locales ha propiciado el poco interés en las nuevas generaciones guayaquileñas.

De esta forma, se enfatiza en la creación de estas cápsulas audiovisuales, para mantener vivas las narraciones fantásticas que cuentan parte de la historia de la ciudad de Guayaquil. Y, sobre todo, que los jóvenes que forman parte de las nuevas actualizaciones digitales y comunicativas conozcan, mantengan y difundan los mitos y leyendas de la urbe costera.

Por ello, subrayamos la importancia de los mitos y leyendas de Guayaquil en este trabajo de titulación, ya que su contenido se relaciona con la historia de la ciudad y con la cultura misma que es parte de la sociedad.

## 4.2. Recomendaciones

El tema de este proyecto es algo que suele pasar desapercibido, que no se le da la importancia o relevancia que requiere, ya que los mitos y leyendas son muchas veces tomados como morbo y no tanto como lo que realmente significan para la cultura de la ciudad de Guayaquil.

En el ámbito audiovisual se sugiere crear un largometraje más elaborado y con más detalles que explore con más profundidad cada una de estas historias y otras que aún siguen ocultas en los archivos de la ciudad. También se podría explorar en el área de animación 2D con esta temática, pero de una forma más condensada para poder llegar a los más pequeños y así tratar de arraigar la problemática desde ahí.

En cuestión de las autoridades, se podría plantear la colaboración con el ministerio de turismo para que estas historias tengan la relevancia que se merecen y que sean considerados por los locales y visitantes como patrimonio inmaterial de la ciudad.

Además, se podría fomentar la realización de eventos o actividades culturales relacionadas con los mitos y leyendas de Guayaquil, y así llamar la atención de toda la población incluyendo los que no tiene acceso a internet o consumen redes sociales, para que estas historias sean conocidas en todos los rincones de la ciudad.

# BIBLIOGRAFÍA

- Alemán, M. M. (2009). *Literatura e Identidad Cultural*.
- Bermúdez, J. M. (2018). *MarcaLima*. Obtenido de <https://marcalima.pe/produccion-audiovisual/produccion-de-documentales-que-es/#:~:text=Los%20documentales%20son%20proyectos%20audiovisuales,espectadores%20para%20transmitir%20un%20mensaje>.
- Canive, T. (2020). *Sinnaps*. Obtenido de <https://www.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos/metodologia-cualitativa>
- Doris Elisa Granja, F. S. (2019). *Repositorio UNAD*. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/26242/fsanchezrodr.pdf?s>
- Molano, O. L. (2007). *Revista Opera* . Obtenido de Identidad cultural un concepto que evoluciona: <https://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf>
- Muguira, A. (s.f.). *Question Pro*. Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/tipos-de-muestreo-para-investigaciones-sociales/>
- Ortega, C. (s.f.). *Question Pro*. Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/entrevista-estructurada-y-no-estructurada/>
- Reyes-Ruiz, L. &. (2020). *La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio*. Obtenido de [https://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/6630/La%20investigaci%20n%20documental%20para%20la%20comprensi%20n%20ontol%20gica%20del%20objeto%20de%20estudio.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=La%20investigaci%20n%20documental%20es%20una,eventos%2C%](https://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/6630/La%20investigaci%20n%20documental%20para%20la%20comprensi%20n%20ontol%20gica%20del%20objeto%20de%20estudio.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=La%20investigaci%20n%20documental%20es%20una,eventos%2C%20)
- Yépez, M. E. (Julio de 2011). *Universidad Continental Innovación Pedagógica*. Obtenido de <https://ucontinental.edu.pe/innovacionpedagogica/importancia-de-los-medios-audiovisuales-en-la-educacion/notas-destacadas/#:~:text=Los%20medios%20audiovisuales%20ayudan%20a,las%20ideas%20por%20m%20s%20tiempo>.

# APÉNDICE



## Envato Elements Pty Ltd

PO Box 16122  
Collins Street West  
Melbourne, Victoria 8007  
Australia  
Email: help.elements@envato.com  
VAT #: EU372010001  
Registration #: 87 613 824 258

## Invoice

Invoice # 13834311  
Billed On Jan 12, 2024  
Terms On-Receipt  
Due On Jan 12, 2024

Bill To

**Melany Guamantica**

Cdla. Mar del Sol  
Salinas, Santa Elena 240207  
Ecuador

PAID

on Jan 12, 2024

**\$23.00** USD

Date	Description	Qty	Price	Subtotal
Jan 12 - Feb 12, 2024	Elements Student \$23	1	\$23.00	\$23.00

Subtotal \$23.00

**Total \$23.00**

Paid (\$23.00)

**Amount Due \$0.00**

## Payments

Jan 12, 2024 \$23.00 Payment from MasterCard ... 3486

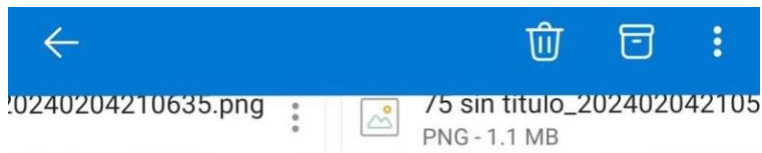
## Notes

*Please treat this invoice as a Tax Invoice. To convert the amounts in your local currency, please use the average monthly exchange rate.*

*Cancel any time at [account.elements.envato.com/subscription](https://account.elements.envato.com/subscription)*

All amounts in United States Dollars (USD)

Para el uso de Foleys, transición y musicalización se recurrió a la página envatoelements. En el cual se llegó a un acuerdo económico con la dueña de la cuenta para poder descargar los recursos nombrados previamente.



🔗 5 datos adjuntos (7.7 MB)



Estimados Kevin Barberán Barreiro y Pamela Ortiz Soto:

Yo Anthony Calle me dirijo a ustedes para dar formalmente mi autorización para que ustedes como estudiantes de la materia de Proyecto Integrador utilicen las ilustraciones creadas por mí en sus capsulas audiovisuales.

Entiendo que estas ilustraciones serán utilizadas exclusivamente para fines educativos y no serán distribuidas con fines comerciales ni modificadas sin mi previo consentimiento.

Agradezco su consideración de esta solicitud y quedo a disposición para discutir cualquier detalle adicional que sea necesario.

Adjunto a este correo, encontrará una copia de las ilustraciones mencionadas

---

↩️ ∨ Responder

Además, se adjunta captura de pantalla de la autorización enviada por el diseñador gráfico para el uso de las ilustraciones en las cápsulas de los mitos y leyendas de Guayaquil.