



**UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**DISEÑO GRÁFICO DE UN
VIDEO ANIMADO
SOBRE LA EVOLUCIÓN
E INFLUENCIA
PREHISPÁNICA
EN LA TRAZA DE
LA CIUDAD
DE CUENCA**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE:
DISEÑADOR GRÁFICO**

**AUTOR:
DURÁN ARAUJO
JUAN MIGUEL**

**DIRECTOR:
Mst. SERRANO CORDERO
JULIA CATALINA**

**CUENCA-ECUADOR
JULIO - 2014**



Dedicatoria

A mis padres Gustavo y Betty que han sido los pilares fundamentales en mi vida y quienes me han apoyado para poder llegar a esta instancia de mis estudios.

A mis hermanos Alex y Carlos por su ejemplo, cariño y apoyo brindado incondicionalmente.

A mis amigos más cercanos que estuvieron pendientes en las buenas y en las malas a lo largo de todo el proyecto.

Agradecimiento

Quiero primeramente agradecer a Dios por haberme dado la vida y proporcionado la fuerza para superar cualquier obstáculo o dificultad en momentos difíciles.

Es importante agradecer a mis padres quienes me han brindado el regalo más grande que es la educación. Gracias por llenarme de valores y hacer de mí la persona que soy hoy; alcanzando mis metas esforzándome diariamente por superarme, para que siguiendo su ejemplo alcance el éxito y la prosperidad.

Agradezco también a mis tutores, en especial a mi directora del proyecto: Mst. Catalina Serrano, quien me ha brindado el apoyo, la guía y el respaldo necesario durante la elaboración y documentación de mi tesis.

Finalmente quiero agradecer a mis hermanos y amigos que con sus palabras de apoyo y aliento, me sostuvieron en este gran reto, que luego de mucho esfuerzo y sacrificio, lo veo concretado con mucha emoción.

Índice de contenidos

Dedicatoria	3
Agradecimiento	5
Índice de contenidos	7
Índice gráficos y cuadros	10
Resumen	13
Abstract	15
Objetivos	17

Capítulo 1 19

1.1. Cultura	20
1.1.1. Patrimonio	20
1.1.2. Cuenca – Patrimonio Cultural de la Humanidad	22
1.1.3. Traza de la ciudad de Cuenca	23
1.2. Aprendizaje Informal	35
1.3. Animación	36
1.3.1.1. Animación celuloide	37
1.3.1. Principios, herramientas y técnicas	37
1.3.1.2. Animación en cuadros	37
1.3.1.3. Animación de sprites, trayectoria de vectores	38 38
1.3.1.4. Índice de cuadro	38
1.3.1.5. Puntos clave de trayectoria o extrusión	39
1.3.1.6. Animación de personajes	39
1.3.2. Animación 3D	40
1.3.2.1. Requisitos del sistema	41
1.3.2.2. Programas de 2D para crear 3D	41
1.3.2.3. Programas para crear gráficos 3D	41
1.3.3. Proceso de animación 3D	41
1.4. Comunicación visual	43
1.4.1. Elementos y principios	43
1.4.1.1. El signo	43

1.4.1.2.	El símbolo	43
1.5.	Producción audiovisual	44
1.5.1.	Misión de la producción	44
1.5.2.	Fases del proceso de producción	45
1.5.2.1.	Documento descriptivo	45
1.5.2.2.	Organización y distribución	45
1.5.2.3.	Idea	46
1.5.2.4.	Sinopsis	46
1.5.2.5.	Escaleta y tratamiento	46
1.5.2.6.	Guión literario	46
1.5.2.7.	Guión técnico	47
1.6.	Marketing viral	47
1.6.1.	Tipos de marketing viral	47
1.6.2.	Opciones para garantizar el éxito de una campaña de marketing viral	48
1.7.	Homólogos	49
1.7.1.	Machu Pichu Post - Cortometraje	50
1.7.2.	Yo soy hecho en Ecuador	51
1.7.3.	Pajerama	52
1.8.	Conclusiones	53

Capítulo 2 **55**

2.	Programación	57
	2.1.1. Segmentación de mercado	57
2.1.	Target	57
	2.1.2. Perfil del consumidor	58
2.2.	Partidos de diseño	59
	2.2.1. Forma	59
	2.2.2. Función	60
2.3.	Plan de Negocios	61
	2.2.3. Tecnología	61
	2.3.1. Producto	61
	2.3.2. Plaza	62
	2.3.3. Promoción	63
	2.3.4. Precio	63

CAPÍTULO 3

65

3.1. Lluvia de ideas	67
3.1.1. Bocetos: 10 ideas	68
3.2. Selección de tres ideas	71
3.3. Idea final	74
3.4.1. Idea dramática	75
3.4.2. Idea temática	75
3.4. Idea	75
3.5. Sinópsis	75
3.6. Desarrollo del guión	76
3.7. Elaboración del storyboard	78
3.8. Modelado	83
3.9. Mapeado UV	87
3.10. Material y texturas	88
3.11. Rigging	90
3.12. Animación	91
3.13. Renderizado	92
3.14. Promoción y difusión	94
Conclusiones	97
Bibliografía	99
Anexos	101

Indice gráficos y cuadros

Gráfico N° 1	22
Barranco de Cuenca	
Gráfico N° 2	23
Puma en la traza de la ciudad de Cuenca	
Gráfico N° 3	24
Jerarquía de Centros Poblados	
Gráfico N° 4	25
Espiral de eras cósmicas	
Gráfico N° 5	26
Organización espacial de las cabeceras provinciales	
Gráfico N° 6	27
Edificaciones en Tumipamba	
Gráfico N° 7	28
Ejes de orientación espacial	
Gráfico N°8	29
Felino antropomorfizado. Cultura Jama Coaque	
Gráfico N° 9	29
Tincullpa con representación felínica	
Gráfico N° 10	29
Saumerio con representación de un felino.	
Gráfico N°11	29
Textil paracas con representaciones felínicas	
Gráfico N° 12	31
Mapa cosmográfico y representación de la constelación del felino de oro o relampagueante	
Gráfico N° 13	32
Trazado del puma en el Cusco	
Gráfico N° 14	35
Aprendizaje Informal	
Gráfico N° 15	37
Acetatos para animación	
Gráfico N° 16	37
Acetatos para animación	

Gráfico N° 17	38
Trayectoria de vector	
Gráfico N° 18	38
Secuencia de fotogramas	
Gráfico N° 20	39
Ilustración para animación de personajes	
Gráfico N° 19	39
Puntos clave de trayectoria	
Gráfico N° 21	40
Ilustración para animación de personajes	
Gráfico N° 22	43
Ilustración para animación de personajes	
Gráfico N° 23	47
Marketing viral	
Cuadro N° 1	63
Precio del producto de diseño	

Resumen

La influencia prehispánica trascendió a los españoles a través de la historia, quienes asentaron la nueva ciudad sobre el legado inca. Este dato importante, que enriquece la cultura cuencana y evidencia la mezcla de dos mundos (español - inca) es desconocido por la mayoría de los ciudadanos; razón por la cual –con el uso de recursos gráficos– se ha desarrollado un video de animación 3D que evidencia dicha herencia ancestral. Mediante el uso de software especializado en 3D, se ha modelado y animado un espacio que, manteniendo características indígenas, se dirige a un público joven mediante la difusión en redes sociales.

Abstract

“A Graphic Design of an Animated Video about the Pre-Hispanic Evolution and Influence on the Sketch of the City of Cuenca”

Author: Juan Durán Araujo

Pre-Hispanic influence has transcended Spaniards throughout history and this led them to settle the new city on an Incan legacy. This important piece of information, which enriches Cuenca's culture and shows the mixture of two worlds (Spanish-Incan), is not known by most citizens, this being the reason that –through the use of graphic resources –a 3D animated video has been designed to make this ancestral legacy evident. By using 3D specialized software, a space aimed at a young public has been modeled and animated while keeping indigenous characteristics. It will be spread across the web.

Key words:

aboriginal

culture

shape

cougar

modeled

3D

animation

social networks

spread across the web

fan page



Translated by,

Rafael Argudo

A handwritten signature in purple ink, which appears to read 'Rafael Argudo', is located in the bottom right corner. The signature is written in a cursive style and is enclosed within a large, sweeping purple arc.

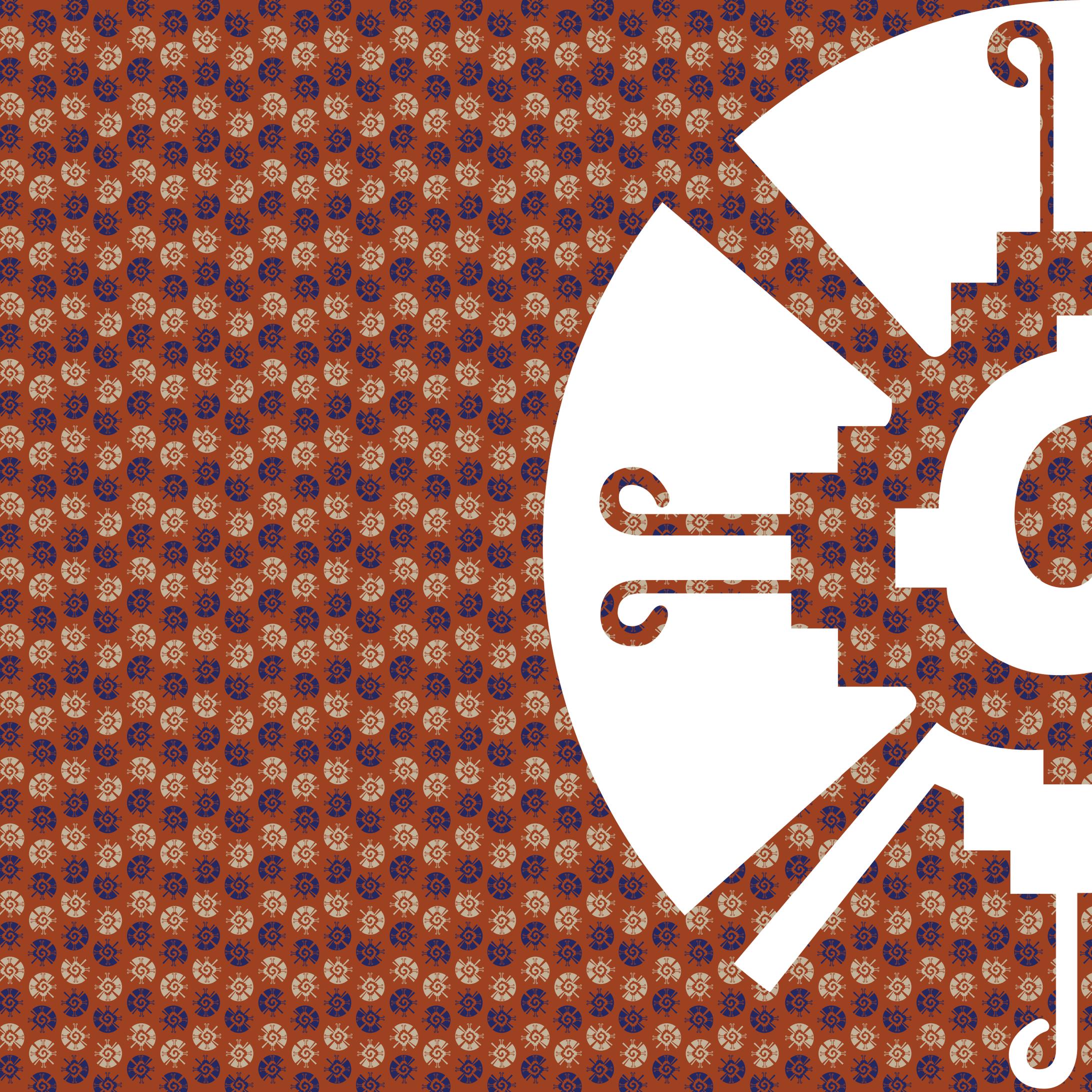
Objetivos

Objetivo General

- Informar a los jóvenes de la ciudadanía cuencana sobre la historia de la traza de la ciudad, para fortalecer su identidad cultural.

Objetivos Específicos

- Diseñar un video con animación digital 3D acerca de la evolución e influencia indígena sobre la traza de la ciudad de Cuenca.
- Promocionar y difundir viralmente el video en redes sociales





CAPÍTULO

I



1.1. Cultura

1.1.1. Patrimonio

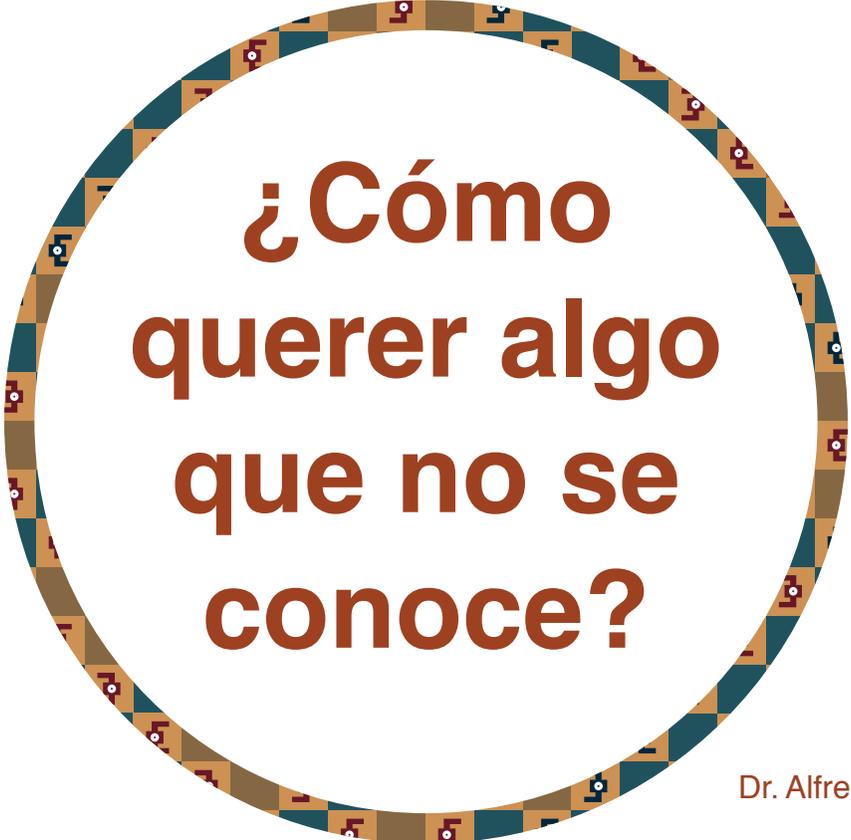
Cuenca, tercera ciudad más importante del Ecuador, oficialmente Santa Ana de los Cuatro Ríos de Cuenca, es un pueblo que se ha caracterizado a lo largo de su historia por su tradición, costumbres, gente, colores, etc., y es por ello que la UNESCO tomando en cuenta "... las obras de sus artistas, arquitectos, músicos, escritores y sabios, así como las creaciones anónimas, surgidas del alma popular, y el conjunto de valores que dan sentido a la vida, es decir, las obras materiales y no materiales que expresan la creatividad de ese pueblo; la lengua, los ritos, las creencias, los lugares y monumentos históricos, la literatura, las obras de arte y los archivos y bibliotecas..." (García, p.13, 2012), declaró el 1 de diciembre de 1999 a su Centro Histórico como Patrimonio Cultural de la Humanidad.

Este título es un reconocimiento muy importante para los cuencanos así como para el resto de la humanidad, ya que resalta a la ciudad dándole un valor muy elevado y significativo, y es por ello que se debe respetar y conservar por el hecho de "[...] que la cultura da el hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opiniones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden. (Unesco, 1982: Declaración de México)." (García, p. 15, 2012). Es por esta razón que es injustificable el hecho de no preservar u olvidar nuestras raíces culturales que han sido

las que han permitido obtener dicho reconocimiento a nivel mundial y las que nos identifican y diferencian del resto de la humanidad, siendo una de las principales razones de atractivo turístico para nacionales y extranjeros.

“Hoy entendemos que el patrimonio cultural representa lo que tenemos derecho a heredar de nuestros predecesores y supone la obligación de conservarlo a su vez para las generaciones futuras.” (García, p. 32, 2012) Pero aunque la declaración de Cuenca como Patrimonio Cultural de la Humanidad fue hace ya poco más de trece años, no todos los cuencanos conocen las diversas características que llevaron a tan importante reconocimiento. Este conjunto de realidades exclusivas de nuestra sociedad son las que nos distinguen como un pueblo diferente, único y muy importante entre el resto de la población, por el hecho de que estamos en una época de estandarización de la cultura a nivel mundial, gracias a la globalización y al consumismo

que intentan crear parámetros específicos de imagen, vestimenta, moda, etc. Esta regulación atenta contra nuestra identidad y nos hace vulnerables a perder tan valiosos fundamentos de vida, que son un legado de cientos de años que se lograron por la fusión de varias características esenciales de diversas culturas que habitaron antiguamente nuestra ciudad, es por ello que es necesario dar a conocer o recordar tan importantes acontecimientos a la población sobre nuestra cultura y todo lo que conllevó a ser lo que somos hoy en día, rescatando los valores de nuestro patrimonio ya que el mismo “[...] testifica la experiencia humana y sus aspiraciones y debe ser una experiencia compartida que ofrece a cada ser humano la oportunidad del descubrimiento propio como otra persona en ese caudal de conocimientos que no es el propio. El valor más importante del patrimonio cultural es la diversidad.” (CINU, <http://www.cinu.org.mx/eventos/cultura2002/importa.htm>, 2002).



**¿Cómo
querer algo
que no se
conoce?**

Dr. Alfredo Lozano Castro

1.1.2. Cuenca – Patrimonio Cultural de la Humanidad

Gráfico N° 1
Barranco de Cuenca



Fuente: <http://www.cuenca.gov.ec/?q=system/files/barrancoa.jpg&1283802780>

Debemos recordar que los cuencanos somos una sociedad híbrida que proviene de la colonización, la mezcla de españoles con indígenas, de los cuales hemos formado nuestra cultura, y si bien hemos heredado las mayores características de los españoles como, la lengua, religión, etc., muchas de nuestras tradiciones, costumbres, sabidurías, las adquirimos de nuestros antepasados Incas, ya que como sabemos Cuenca fue fundada por los españoles el 12 de abril de 1557, “¿Pero fue éste su primer origen? Decididamente no. Las ruinas que en 1547 visitará el conquistador y cronista Cieza de León mostraron la existencia de lo que luego los historiadores revelaron que se trató de una de las más importantes ciudades

incas, Tomebamba, y aún antes de la capital del pueblo cañari Guapondelig (“tan grande como el cielo”, en lengua cañari).” (Cortés, p. 13, 2004). El Inca que habitaba en el Tomebamba o Tumipamba, nuestro territorio, estableció allí su residencia preferencial por la distancia al Cuzco, por lo que Tumipamba se convirtió en el segundo lugar y santuario más importante luego del Cuzco, dando así paso al desarrollo inicial de estas tierras. Por el hecho de que Tumipamba fue un lugar de importancia en el imperio Inca, tenía rutas que la comunicaban con los cuatro puntos cardinales, dando paso a la generación de un plano, que más tarde sería utilizado por los españoles para la realización de la traza principal de la ciudad.

Los estudios realizados en la ciudad, tienen un valor identitario e histórico muy importante, ya que demuestra la evolución de la ciudad a lo largo de la historia, y los cambios que se suscitaron para la ampliación y mejoramiento de la misma. Este conocimiento que se convirtió en un hecho importante para la humanidad con la declaración de Cuenca como Patrimonio Cultural de la Humanidad, debería ser conocido y valorado por la propia ciudadanía cuencana, que son herederos de tan apreciado legado cultural, sin embargo la realidad es distinta, ya que la mayoría de la población desconoce dichos detalles invaluables y fácilmente podrían desaparecer.

1.1.3. Traza de la ciudad de Cuenca

Gráfico N° 2
Puma en la traza de la ciudad de Cuenca



Fuente: Lozano, "Guapondelik – Tumipamba – Cuenca huellas culturales y transformación territorial" 2010, Segmento de la portada del libro

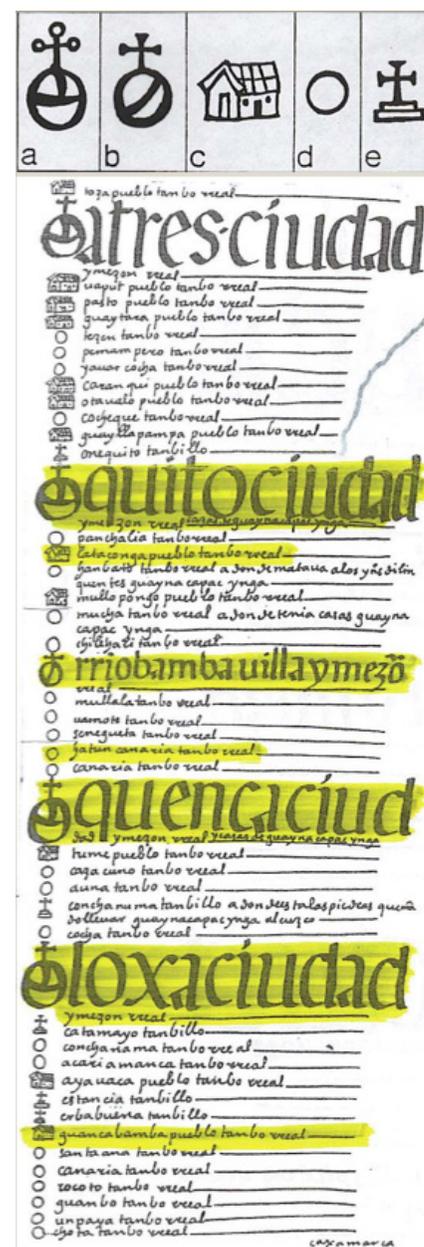
Los incas habitaron la ciudad después de la dominación a los cañaris, y antes de la llegada de los españoles, y durante ese tiempo realizaron importantes cambios en la estructura del sector y en lo que hasta ese entonces era Guapondelig. Los incas son conocidos por su caracterización en arquitectura y organización. “La administración Inka, respetó el culto de las divinidades tutelares locales, generalizando el culto estelar, para ello se realizó la construcción de importantes templos, especialmente en las cabeceras provinciales (Quito, Liripampa, Tumipampa, etc.).” (Lozano, p. 57, 2010) Los Incas se guiaban por lo que ellos conocían, especializándose en la astrología que les indicaba y guiaba a través de las constelaciones, sin olvidar que algunos de los astros celestes significaban deidades en sus creencias.

“La integración y consolidación de la política territorial del Tawantinsuyu se basa principalmente en la interacción simultánea de dos aparatos fundamentales:

1. Emplazamiento de centros administrativos y función religiosa, en lugares estratégicos, acompañados de la construcción de templos, depósitos, aposentos y otras obras; y

2. Implementación de una infraestructura básica como el Capac Ñan; red de comunicaciones y transporte destinada a facilitar la movilización de personas y el flujo de información a través de los chasquis (sistemas de postas). La implementación de estos dos aparatos posibilitó la configuración de un sistema jerarquizado de establecimientos provinciales, que según el cronista indígena F. Guamán Poma de Ayala, comprendía cinco categorías:” (Lozano, p. 57-58, 2010)

Gráfico N° 3
Jerarquía de Centros Poblados

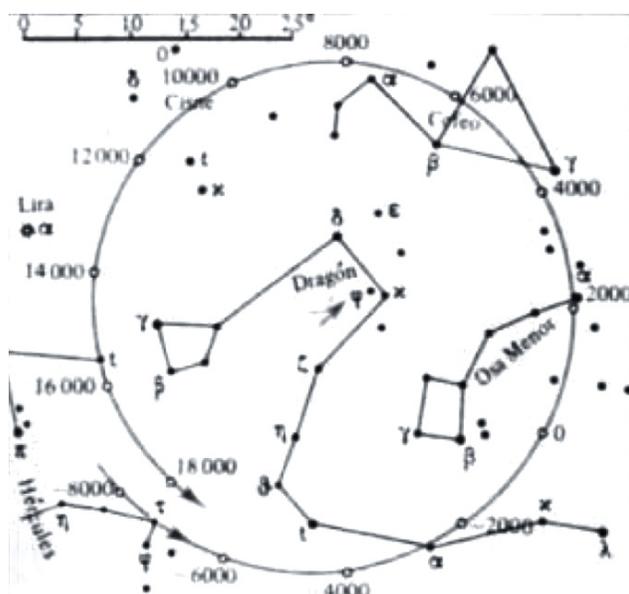


Fuente: Lozano, “Guapondelig – Tumipamba – Cuenca huellas culturales y transformación territorial”, p. 57, 2010, Gráfico N° 2. Jerarquía de centros poblados según Guamán Poma

- a.- Ciudad y mesón real
- b.- Villa y tambo real
- c.- Pueblo y tambo real
- d.- Tambo real

“Este régimen era general en todas las provincias del Tawantin suyu, de tal suerte que las tierras de cultivo estaban divididas en tres partes: la primera destinada para el mantenimiento de los sacerdotes dedicados a las prácticas rituales, culto solar y otras divinidades de los templos y wacakuna; la segunda parte, para el sustento del Inka, kuracakuna y administradores; y la tercera parte correspondía a cada runa del pueblo o comarca, que con el “tupu”, o porción recibida podía mantener a su familia cómodamente.” (Lozano, p. 58-59, 2010) Esta distribución evidencia la organización de los incas y su jerarquización según su desempeño en la comunidad, lo cual fue muy importante para poder conseguir los avances culturales, arquitectónicos, agrícolas, etc., que lograron en la época.

Gráfico N° 4
Espirales de eras cósmicas



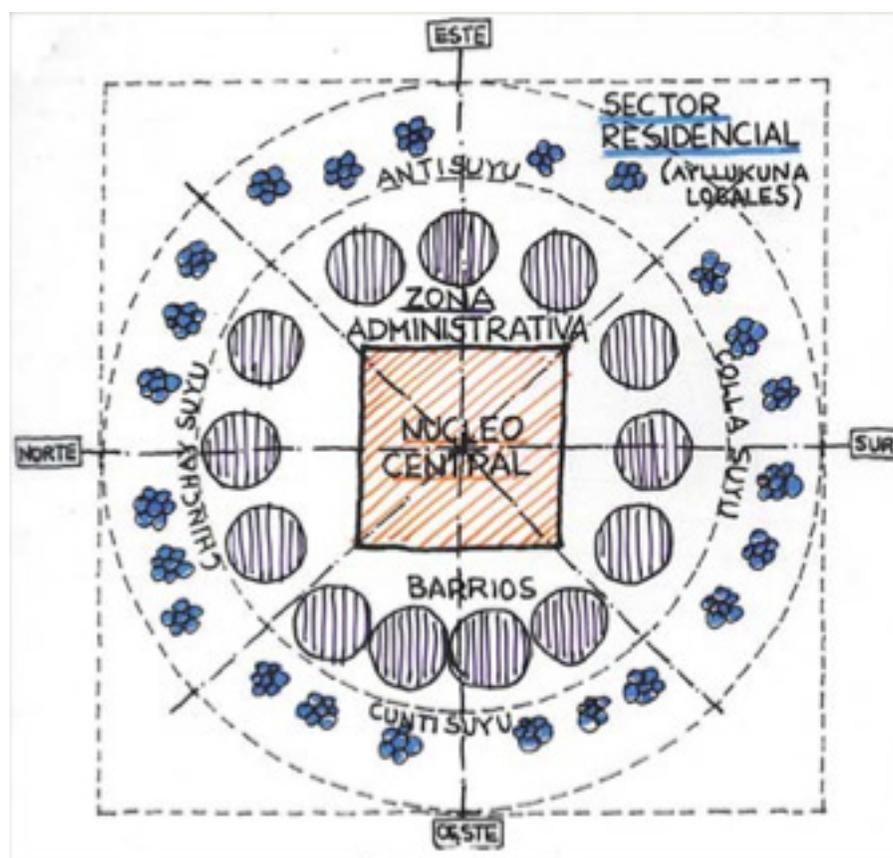
Fuente: Lozano, “Guapondelik – Tumipamba – Cuenca huellas culturales y transformación territorial” , p. 41, 2010, Gráfico N° 1.

“En síntesis, las modificaciones en la configuración territorial de la región centro sur andina, a consecuencia de la presencia Inka, tiene relación con la estructuración de una red de centros poblados debido al interés de los inkakuna por la observación de algunos momentos característicos del movimiento aparente del sol a lo largo del año; de los solsticios, equinoccios, y de los pasajes por el zenith y antizenith.” (Lozano, p.64, 2010) Con esta explicación podemos demostrar como los incas basaban y fundamentaban todas sus actividades e incluso planificación y construcción territorial con respecto a su deidad más importante, el sol. “Para determinar si un centro poblado, monumento o construcción, tiene un sentido calendárico-astronómico, tiene que encontrarse un vínculo entre su alineación espacial y el tránsito aparente del Sol, la Luna o las estrellas por la bóveda celeste. Es decir la arquitectura tiene que guardar un orden con el cielo.” (Lozano, p.59, 2010)

“La planificación de Tumipampa, igual que otras cabeceras provinciales implementadas por los amautakuna en la región del Chinchaysuyu, principalmente, Huanuco Pampa, y Quito, seguían el modelo de la ciudad del Cusco (F. Guaman Poma). Por ello se evidencian concepciones similares (localización del Ushno, emplazamiento de templos, palacios y aposentos), y la utilización de la geografía sagrada mediante el sistema ceque. Existen testimonios, que describen la organización espacial de las cabeceras provinciales, con un centro y que se complementa con una zona de tipo administrativa y por último una zona de tipo residencial[...] Según lo expresado, la organización del espacio en las ciudades principales o cabeceras provinciales constarían de: un núcleo central, lugar donde, al parecer, se

situaban los templos de las distintas divinidades, siendo el lugar de residencia de los inkakuna, sacerdotes y guardias de los mismos, aquí se situaban la kanchas, dedicadas a la celebración de ritos y festividades alusivas al culto estelar. Una zona administrativa, lugar de estancia de los kuracakuna, los cuales eran encargados de cuidar las wacakuna o lugares sagrados, alrededor de estos estaban los cuarteles de los soldados; los cuales custodiaban las reservas de alimentos y armas y finalmente se encontraban los tambos reales o las hospederías donde se alojaban los pasajeros. Por último, la zona residencial, ocupada por viviendas de la mayoría de la población a las afueras de la zona central.” (Lozano, p.62, 2010)

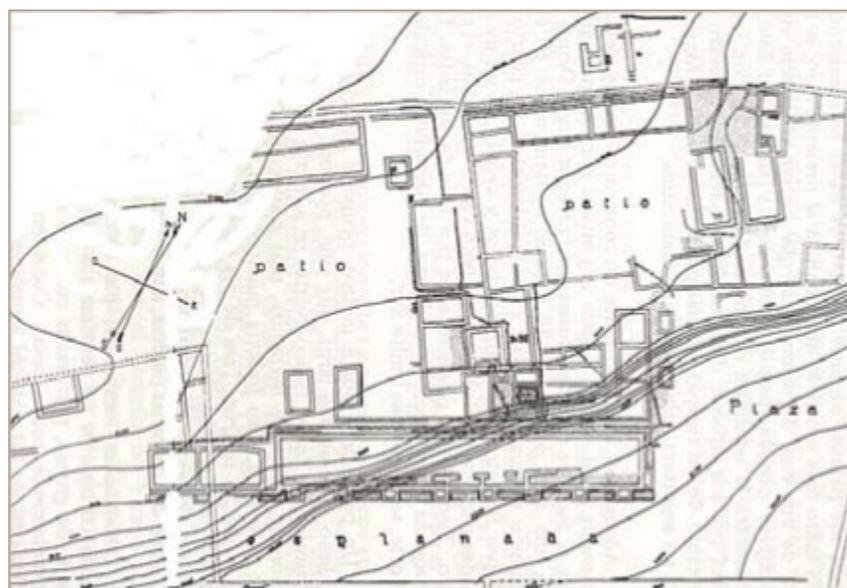
Gráfico N° 5
Organización espacial de las cabeceras provinciales



Fuente: Lozano, “Guapondelik – Tumipamba – Cuenca huellas culturales y transformación territorial”, p. 62, 2010, Gráfico N° 3.

Los incas usaron la piedra como principal instrumento o material constructivo, lo cual es posible apreciar hoy en día en varios poblados que fueron habitados por civilizaciones incas, ya que muchas obras arquitectónicas se mantienen y conservan en perfecto estado. “La utilización de la piedra como material constructivo básico es una característica de la Arquitectura Inka (andina), que valoriza el muro y los paramentos; el código estético estaba en relación con las técnicas constructivas; a mayor categoría de la obra arquitectónica, correspondía mayor cuidado en el labrado de la piedra, pulimento y encaje.” (Lozano, p. 63,2010)

Gráfico N° 6
Edificaciones en Tumipamba



Fuente: Lozano, “Guapondelik – Tumipamba – Cuenca huellas culturales y transformación territorial”, p. 63, 2010, Figura N° 39.

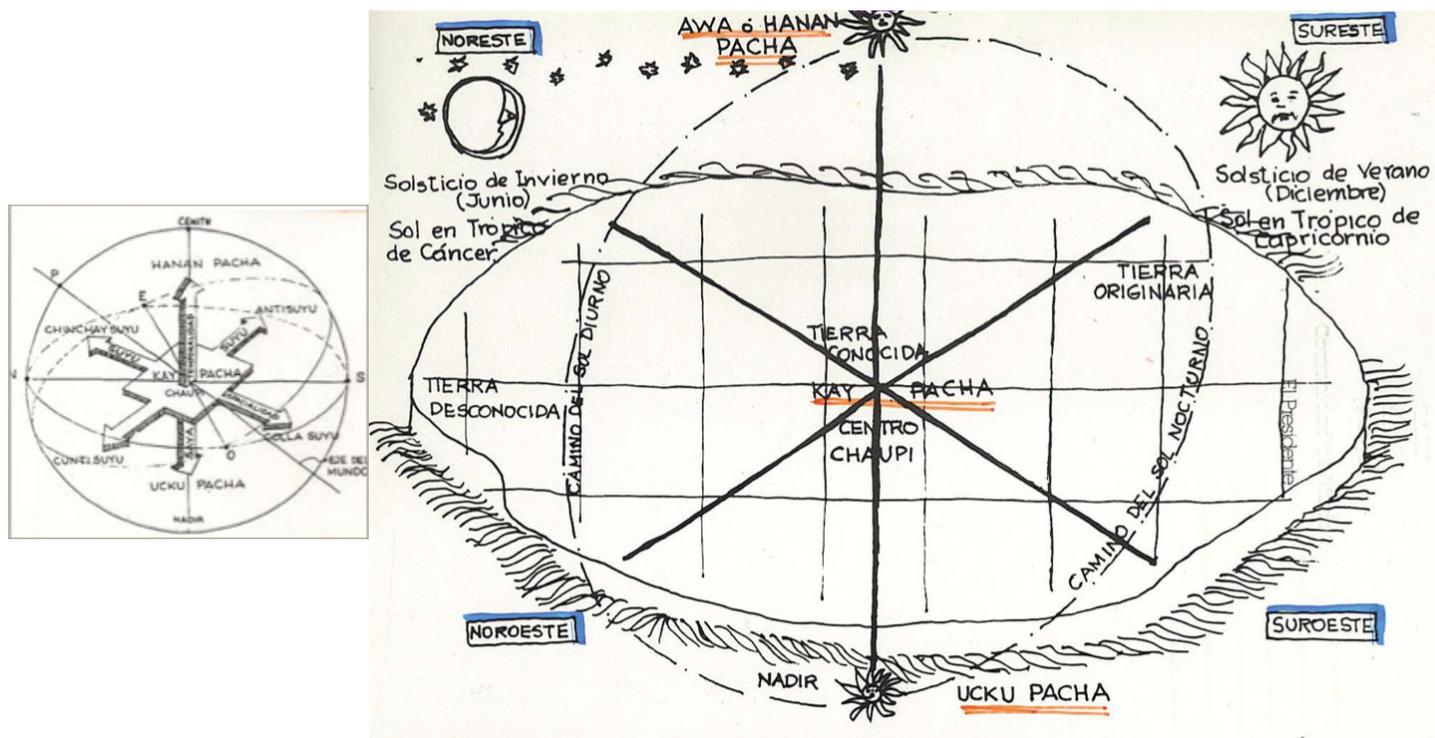
“El establecimiento de Tumipamba, como centro geopolítico en la región Cañari, se realiza a tenor de la ordenación territorial inka, teniendo como elemento vertebrador la red vial del Capac Ñan, que atraviesa de norte a sur la región interandina. La nueva cabecera provincial se convierte en nodo de intersección de los caminos que se dirigen a los cuatro suyu, elementos principales que definen su forma y organización, al igual que el modelo del Cuzco, la ciudad principal, ó del Tawantinsuyu en mayor escala.” (Lozano, p.74, 2010) El habitar el antiguo poblado Cañari, fue muy importante y un gran avance para los incas, ya que era un sitio estratégico que les permitió facilitar la comunicación con el resto de sus asentamientos, y del mismo modo agrandar su imperio por el hecho de que Tumipamba se

convertiría en uno de los centros religiosos más importantes del imperio después del Cusco.

“El control de las comunicaciones y el transporte, fue un instrumento importante para la integración de las distintas nacionalidades; la red vial estructurada a través del Capac Ñan, atravesaba de norte a sur toda la gran confederación del Tawantinsuyu, existiendo ramales paralelos, de menor jerarquía, así como tramos transversales que unían diversos pueblos; todavía se pueden identificar en la región ecuatorial, restos de tramos y calzadas de esta obra sin igual para la época, por su concepción y magnitud.” (Lozano, p.57, 2010)

“La estrategia de integración y modulación del espacio, a través de una importante infraestructura vial como el Capac Ñan requería de la construcción de una serie de asentamientos vinculados a este camino. Los asentamientos de primer orden fueron ciudades planeadas de acuerdo a los principios de ordenación territorial propio de los inkas: que conciben lo sagrado y administrativo en un elemento unitario, el orden general del asentamiento corresponde, en cierta manera, a la necesidad de ordenar el mundo. Cada incorporación del territorio lleva consigo una simbólica ordenación del caos existente, a través de ordenar el cosmos y los mundos que conforman la totalidad (Awa Pacha, Kay Pacha, y Uku Pacha); el ritual de fundación se completaba con la sacralización del lugar donde estaba el ushno y las principales edificaciones anexas, además de mantener el trazado de la figura totémica de la ciudad, legado de las culturas precedentes, cuya significación reviste de personalidad a la comunidad.” (Lozano, p. 74, 2010)

Gráfico N° 7
Ejes de orientación espacial



Fuente: Lozano, “Guapondelik – Tumipamba – Cuenca huellas culturales y transformación territorial”, p. 84, 2010, Gráfico N° 4.

Gráfico N°8
Felino antropomorfizado. Cultura Jama Coaque



Fuente: Lozano, “Guapondelik – Tumipamba – Cuenca huellas culturales y transformación territorial”, p. 101, 2010, Figura N° 42.

Gráfico N° 9
Tincullpa con representación felínica



Fuente: Lozano, “Guapondelik – Tumipamba – Cuenca huellas culturales y transformación territorial”, p. 101, 2010, Figura N° 43.

Gráfico N° 10
Saumerio con representación de un felino.



Fuente: Lozano, “Guapondelik – Tumipamba – Cuenca huellas culturales y transformación territorial”, p. 101, 2010, Figura N° 44.

Gráfico N°11
Textil paracas con representaciones felínicas



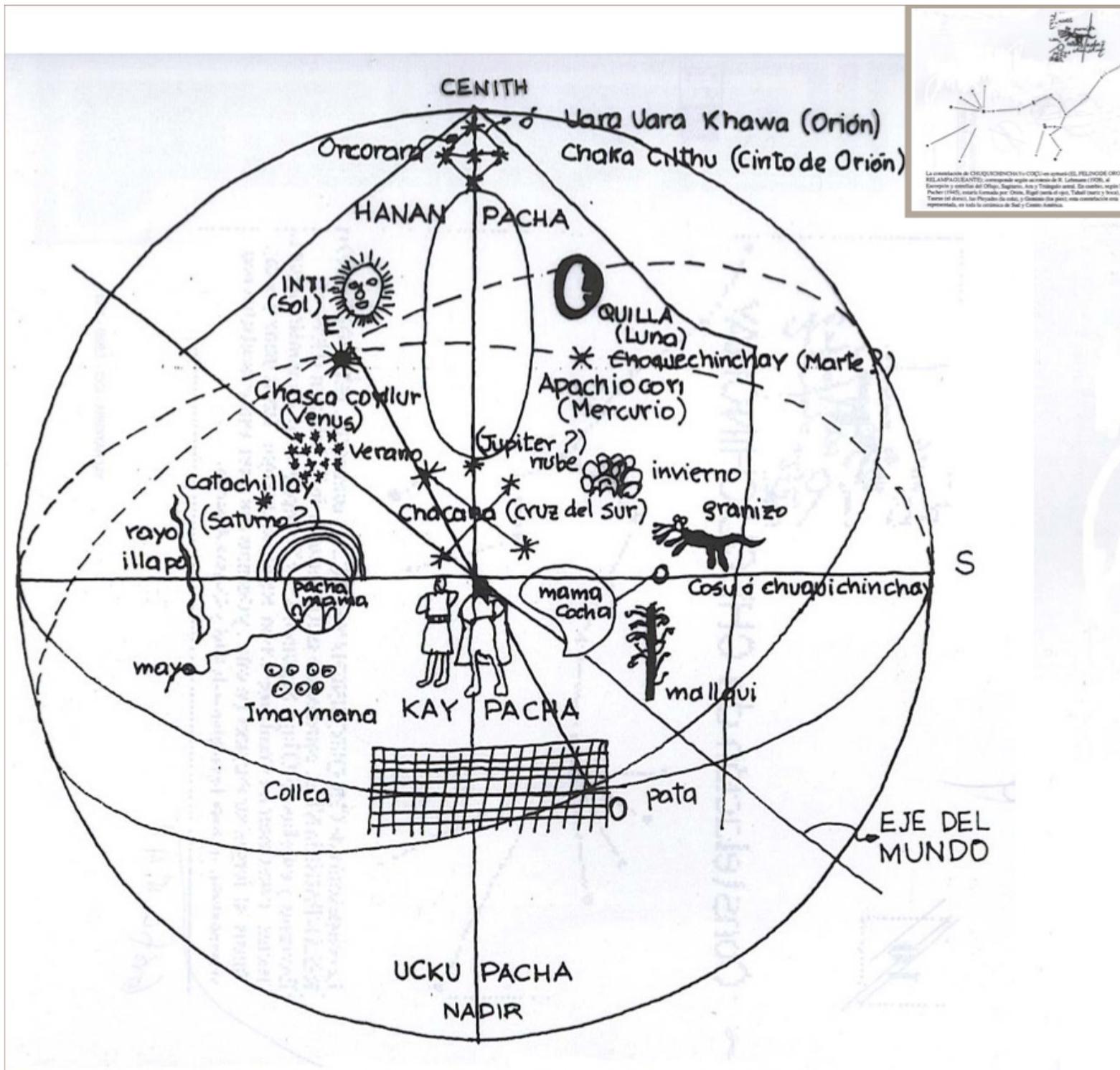
Fuente: Lozano, “Guapondelik – Tumipamba – Cuenca huellas culturales y transformación territorial”, p. 101, 2010, Figura N° 45.

“En el ámbito de la región Cañari, existen otros topónimos con filiación al nombre primigenio del asiento, como por ejemplo: Guaguaphulmi (Huahuaphulmi), palabra corrupta semejante a Guagualshumi, que tiene en su base la palabras Guagual, y shumi, de la desaparecida lengua Cañari: Guagual, se traduce como puma, y shumi, lugar, con lo cual el significado final lugar del puma, siendo efectivamente el sitio por donde aparece, en determinadas horas la constelación de Chuquichinchay (felino de oro o relampagueante), durante los equinoccios y solsticios.” (Lozano, p.79, 2010)

“Un aspecto importante a considerar, es la antigüedad de la concepción simbólica del espacio o lugar sagrado representado con la imagen del puma, el padre común o tótem de la nación Canari, que según nuestra suposición, al parecer, estaba ya trazada dicha representación simbólica, porque según los datos de F. Montesinos al cumplirse 1100 años después del diluvio, gobernando Manko Capac (2º de este nombre), aparecieron grandes señales en el cielo, sucediéndose también dos eclipses de sol y luna muy notables, que el cronista relata de esta manera: ...”Al cabo de algunos años hubo dos cometas espantosos, que se apare-cían en forma de león o sierpe. Mando juntar los astrólogos y amautas el rey, por haber sucedido dos eclipses de sol y luna muy notables; consul-taron los ídolos y el demonio los hizo entender que quería el ILLATICI destruir el mundo por sus pecados, y para eso enviaba un león y una sierpe, para destruir la luna. Y juntaronse entónces todos, mujeres y niños, y daban grandes alaridos, y lloraban con muy lastimosos gemidos, forzando a los perros que los diesen; porque decían que las lagrimas y suspiros de los inocentes son muy afectos al Supremo Criador. La gente de guerra se puso a punto de guerra, y tañendo bocinas y tambores, tiraban muchas saetas y piedras hacia la luna, haciendo ademanes de herir al león o serpiente, porque decían que desta manera los asombraban, para que no despedazaran a la luna. Aprendían que si el león y la serpiente hiciesen su efecto, quedarían a oscuras, y que todos los instrumentos del hombre y de la mujer serían convertidos en leones y culebras, y los usos de las mujeres en víboras, y los telares en osos y tigres y otros animales nocivos”. (Montesinos Fernando de, pp.; 41. 1957).” (Lozano, p. 80, 2010)

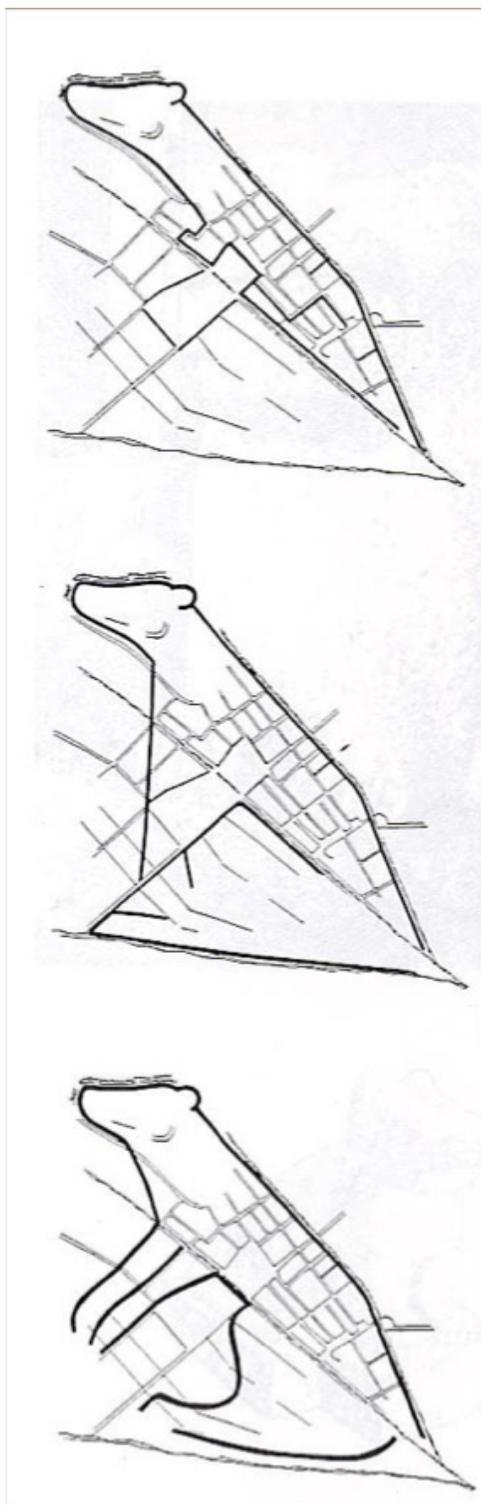


Gráfico N° 12
 Mapa cosmográfico y representación de la constelación del felino de oro o relampagueante



Fuente: Lozano, "Guapondelik - Tumipamba - Cuenca huellas culturales y transformación territorial", p. 90, 2010, Gráfico N° 5.

Gráfico N° 13
Trazado del puma en el Cusco



Fuente: Lozano, “Guapondelik – Tumipamba – Cuenca huellas culturales y transformación territorial”, p. 89, 2010, Figura N° 41.
Trazado del puma en el Cusco según J. Rowe; y G. Gasparini

“Por otra parte, algunos investigadores como J. Rowe y G. Gasparini han intentado encontrar la figura del puma en el trazado del Cuzco, presentando esquemas que sugieren dicha forma del puma en la ciudad.[...] Nosotros, para el caso de Tumipampa (Cuenca), hemos logrado con la ayuda de las fuentes etnohistóricas, las aportaciones de la investigación arqueológica, los antiguos conocimientos astronómicos, la mitología andina, y el planteamiento de un sistema de medidas prehispánico, reconstruir el lugar sagrado de esta ciudad, encontrando en ella, de forma clara y precisa, la figura del puma el felino andino de carácter mitológico, que al parecer los Cañaris (aunque los Incakuna lo ratifican posteriormente) lo habían concebido como forma para el lugar sagrado, y que Pachacutec lo utilizó como tótem de la ciudad.

Según el historiador Silvio Haro, el Puma era adorado por los Cañaris, Puruhas y Caras, que también lo tenían por tótem y personificaba las fuerzas de la naturaleza. En el caso particular de Tumipampa, el sector de Pumapungo, donde se encontraba el tambo real, coincide con las extremidades del puma; allí la investigación arqueológica encontró la portada de un edificio inkaico engalanada con figuras felínicas y si nos dejamos guiar por la traducción literal de la palabra Pumapungo, ésta efectivamente quiere decir “la puerta del Puma”, de lo cual deducimos que aquí estaba una de las entradas al centro sagrado indígena. La figura del puma se extiende de este a oeste, en una actitud de acecho, agazapándose sobre las naturales condiciones topográficas del terreno como si descansara sus patas delanteras sobre el río, y mirando altivamente en dirección noroeste. [...] En forma análoga, esta posición coincidiría con la salida de la constelación de Orión (que configura uno de los asterismos de la constelación de Choquechinchay), por el oriente, a las 00.00 horas en el equinoccio de septiembre, más precisamente por la cima del monte Guagualshumi, lo que lleva a suponer que su trazado se realizó por estas fechas. La analogía astralógica recuerda las leyendas del felino acechando a la luna, y más precisamente la de Choquechinchay la constelación del felino relampagueante, representada en el altar de Coricancha, según el dibujo de J. de Santacruz Pachacuti[...]” (Lozano, p.89, 2010)

Es evidente la relación que existió del pueblo inca con la naturaleza y su estudio astronómico, el mismo que utilizaban para fundamentar sus creencias religiosas, así como para realizar sus diferentes actividades durante todo el año. Básicamente toda su organización y sus creencias se encontraban guiadas por los astros, siendo el principal el sol. De la misma manera en Tumipamba se construyeron las edificaciones necesarias para su adoración al sol y los templos que se encontraban distribuidos en el resto de la ciudad como puntos específicos de su figura totémica, los mismos que más tarde serían tomados por los españoles para cambiar los signos y figuras a las cuales adoraban los incas, por símbolos del catolicismo, imponiendo la nueva religión y tomando los diferentes espacios que habían sido trazados para la construcción de la nueva ciudad, como nos indica el autor del libro “Guapondelik-Tumipamba-Cuenca Huellas culturales y transformación territorial” el Dr. Alfredo Lozano Castro, la mentalidad europea consistía en habitar lugares poblados que constaban con características importantes para la comodidad y supervivencia.

Podemos notar entonces la gran importancia e influencia que tuvieron los antepasados incas sobre la actual ciudad, Cuenca, que fue declarada Patrimonio Cultural de la Humanidad por conservar características importantes, entre estas las que fueron recibidas de los antiguos habitantes, como es la traza de la ciudad que conserva un aspecto ancestral, mitológico e incluso mágico, que lamentablemente a través de los años se ha ido perdiendo, debido a la falta de difusión de la información por lo que la mayoría de los cuencanos piensa que la traza fue originaria de los españoles ya que después de realizar un sondeo a jóvenes de colegios y universidades de la ciudad, con la siguiente pregunta: ¿Sabe usted la relación que tiene la traza de la ciudad de Cuenca con la declaración de Patrimonio de la Humanidad y con sus primeros habitantes?, el 90% de los encuestados, siendo los mismos de instituciones privadas y públicas, respondió que no sabía la relación existente, muy importante para nosotros como cuencanos. Es por

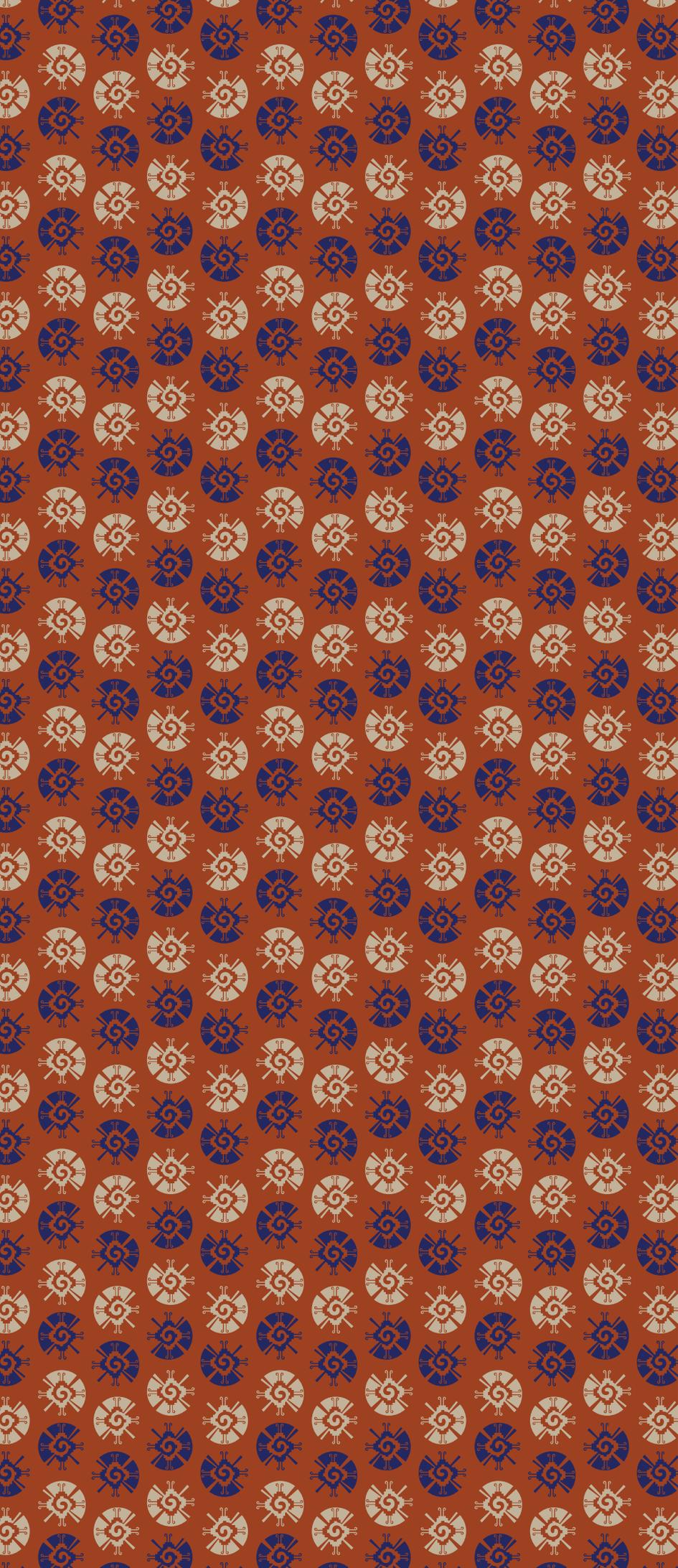
ello que se evidencia la importancia de comunicar los datos históricos de nuestra ciudad a las nuevas generaciones que necesitan mantener nuestra identidad viva, para no perder un legado esencial en nuestra sociedad y en el mundo.

La traza es una de las cualidades que la UNESCO tomó en cuenta para la declaración de Cuenca como Patrimonio Cultural de la Humanidad, por lo que es importante que los cuencanos conozcamos su historia y significado, para que de esta manera no perdamos tan valiosa información que es parte de nuestra cultura y nos identifica como una sociedad.

La alcaldía de Cuenca en conjunto con el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, han publicado el libro titulado: “Planos e Imágenes de Cuenca”, intentando promover y difundir los estudios de la traza urbana de la ciudad, mediante la difusión de planos de la ciudad en distintos años según su evolución. Dicho libro no ha llegado eficientemente hacia la ciudadanía, por lo que la falta de conocimiento sobre el tema de la traza es evidente.

Otro esfuerzo por difundir y dar a conocer los estudios realizados y la importancia que tiene la evolución de la traza en la ciudad, es una publicación del diario El Mercurio, que anunció el lanzamiento de el libro “Guapondelik – Tomebamba – Cuenca, huellas culturales y transformación territorial” del autor Alfredo Lozano, quien también publicó un libro que promovía la investigación realizada sobre la influencia de nuestros ancestros en lo que es hoy en día la ciudad. Todos estos esfuerzos por dar a conocer dichos temas, han sido deficientes, ya que la ciudadanía no los ha llegado a conocer.

De esta manera se evidencia la necesidad de buscar un método de difusión llamativo para dicho material, que es importante para los cuencanos quienes necesitan fortalecer su conocimiento acerca de su pasado, reforzando de esta manera una identidad cultural que les permita apropiarse de su historia y de sus raíces ancestrales.



Para poder difundir de una manera directa y llegando a un número más grande de personas, se generará un video de animación 3D sobre el significado e historia de la traza de la ciudad y así rescatar tan importante característica e identificación cultural.

Las teorías en las que se basará el proyecto para la producción del video de animación 3D, fueron seleccionadas pensando en cada una de las etapas de la producción del video, para su realización y distribución. Se usará la Teoría de la Comunicación visual en la cual se entiende el lenguaje visual como un fenómeno predominante y a la comunicación como una construcción de sentidos.

Se tomará la Teoría del Aprendizaje Informal, ya que la misma permite llegar a la mente del usuario y permanecer en ella, mediante una interacción directa con el producto de diseño, de una manera implícita. La Teoría de la Animación 3D permite al ser humano entender y relacionar la animación como una experiencia más real y envolvente, lo cual es muy atractivo y natural al mismo tiempo.

La producción audiovisual es un pilar fundamental del proyecto, por lo que hay que seguir un orden específico y delimitar aspectos que conllevan a la realización y producción de la animación, y por último para la difusión del mismo se usará el marketing viral que hoy en día es uno de los medios más eficientes, rápidos y funcionales son las redes sociales, las cuales permiten una difusión masiva y directa hacia los usuarios de las mismas.



1.2. Aprendizaje Informal

El estudio de la traza de la ciudad de Cuenca pretende llegar sutilmente a la mente de los usuarios, creando un sentido de pertenencia e identificación con el mismo, por lo que la Teoría del Aprendizaje Informal es muy importante para el proyecto. Para un mayor entendimiento es necesario comparar y a su vez explicar el Aprendizaje Informal teniendo en cuenta que “El aprendizaje formal combina un alto status, conocimiento posicional así como procesos de aprendizaje centrados en la enseñanza y localizados en instituciones de educación especializada como la universidad. El aprendizaje informal, por otra parte, concierne a las prácticas sociales del día a día y el conocimiento cotidiano, y tiene lugar fuera de las instituciones educativas.” (García, p.43-44,2009)

“El aprendizaje informal generalmente es implícito, y en general el aprendiz no es consciente de lo que sabe, aunque sea consciente de los resultados de ese aprendizaje.” (García, p. 44, 2009) Es por esta razón que el Aprendizaje Informal suele generar un mayor impacto y permanencia en la mente de quienes han sido expuestos al mismo, que es lo que se pretende con la realización del video animado. Al ser un video difundido con carácter cotidiano, no insinúa enseñanza ni mayor complejidad, sino por el contrario el aprendizaje se encuentra implícito en el mensaje que se transmite hacia el usuario.

Gráfico N° 14
Aprendizaje Informal



Fuente: http://grial.usal.es/agora/grial/&h=640&w=607&tbnid=S-ClsVY5NoZ4KrM&tbnh=231&tbnw=219&zoom=1&usg=__m13GPHk1XMI-JaOqBtw3rVXSK0M%3D, Universidad de Salamanca – blog grial.

1.3. Animación

Gráfico N° 14
Aprendizaje Informal



Fuente:http://1.bp.blogspot.com/-tBkmyTtAYR0/Ux17E051yDI/AAAAAAAAAJA0/hNXN_DDqfy8/s1600/Capture.JPG, Fallin' Floyd

La animación es una de las herramientas más utilizada en la actualidad para dar a conocer hechos del pasado, ideas personales, trabajos profesionales, videos musicales, realidades sociales, etc.; en realidad cualquier narración que se desee, por lo que el único límite real que se tiene en este medio es la propia imaginación. La animación

es también conocida como una ilusión óptica, ya que el movimiento que se observa en los objetos es una sucesión de varias imágenes en un tiempo determinado que hace que el ojo humano no perciba dicha transición, sino el efecto de movimiento.

1.3.1. Principios, herramientas y técnicas

1.3.1.1. Animación celuloide

“El término celuloide hace referencia a la película transparente que se utilizaba en la animación tradicional dibujada a mano. En la actualidad, esta película transparente es de acetato.” (Aedo, Díaz, Losada de Dios, p. 70, 2004) Esta animación ha sido muy utilizada por su facilidad al momento de generar la película ya que permite generar el movimiento de la animación, basándose en el fotograma o cuadro anterior por el hecho de ser transparente.

Gráfico N° 15
Acetatos para animación

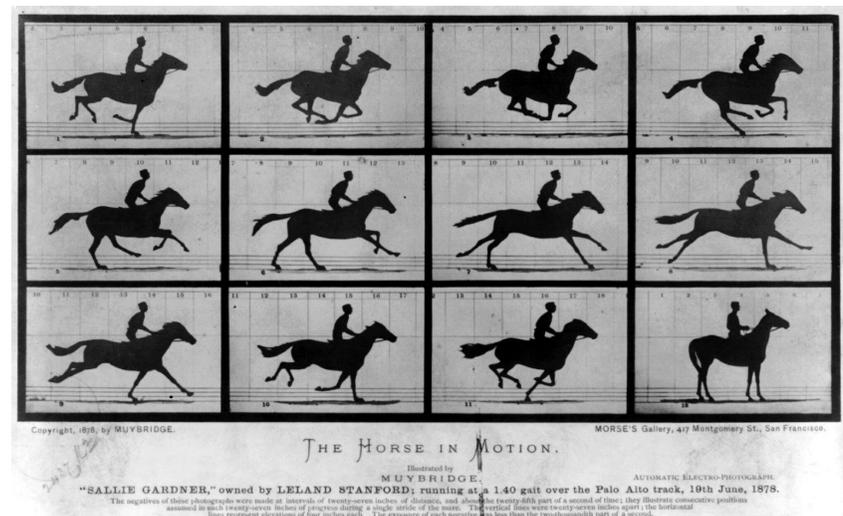


Fuente: http://1.bp.blogspot.com/-bCg7UQacKLY/UgMBseUGpWI/AAAAAAAAAIQ/Ivx_MDAMSqU/s1600/Animacion+En+Acetato.jpg

1.3.1.2. Animación en cuadros

Después del estudio del movimiento realizado por Muybridge alrededor de 1872, se generó animación cuadro a cuadro que también es conocida como stop motion, que es creada a partir de la proyección de la secuencia de varias imágenes consecutivas de un movimiento. “Es la forma más sencilla de visualizar animación, significa mostrar una secuencia de archivos gráficos para producir la ilusión de movimiento.” (Aedo, Díaz, Losada de Dios, p. 71, 2004)

Gráfico N° 16
Acetatos para animación



Fuente: http://sinwebadas.files.wordpress.com/2012/11/the_horse1.jpg

1.3.1.3. Animación de sprites, trayectoria de vectores

Gráfico N° 17
Trayectoria de vector



Fuente: <http://img440.imageshack.us/img440/2867/dbzspriteswv2.png>

“Un sprite es cualquier parte de la animación que se mueve de forma independiente...” (Aedo, Díaz, Losada de Dios, p. 71, 2004). Con la creación de soportes digitales para la animación, es posible producir o generar una animación a base de sprites, que con coordenadas a nivel de un programa permite obtener varios movimientos, así sean estos de un mismo objeto.

1.3.1.4. Índice de cuadro

“El número de cuadros por segundo de animación con el denominado índice de cuadro. Estos índices para películas son de 24 cuadros por segundo, para video de 30 y se puede reducir hasta 12 cuadros por segundo para aplicaciones multimedia.” (Aedo, Díaz, Losada de Dios, p. 74, 2004) El índice de cuadro hace referencia al número de cuadros por segundo, dependiendo de las necesidades de cada video. El ojo humano es capaz de percibir 24 fotogramas por segundo por lo que parecería innecesario una grabación o producción de video con un número mayor a este; pero por lo general se prefiere utilizar 30 fps para fidelizar calidad, y una grabación a mayor número de cuadros o fotogramas por segundo permite mostrar o generar una cámara lenta, mientras mayor el número de cuadros, mayor la calidad y el detalle de cámara lenta.

Gráfico N° 18
Secuencia de fotogramas

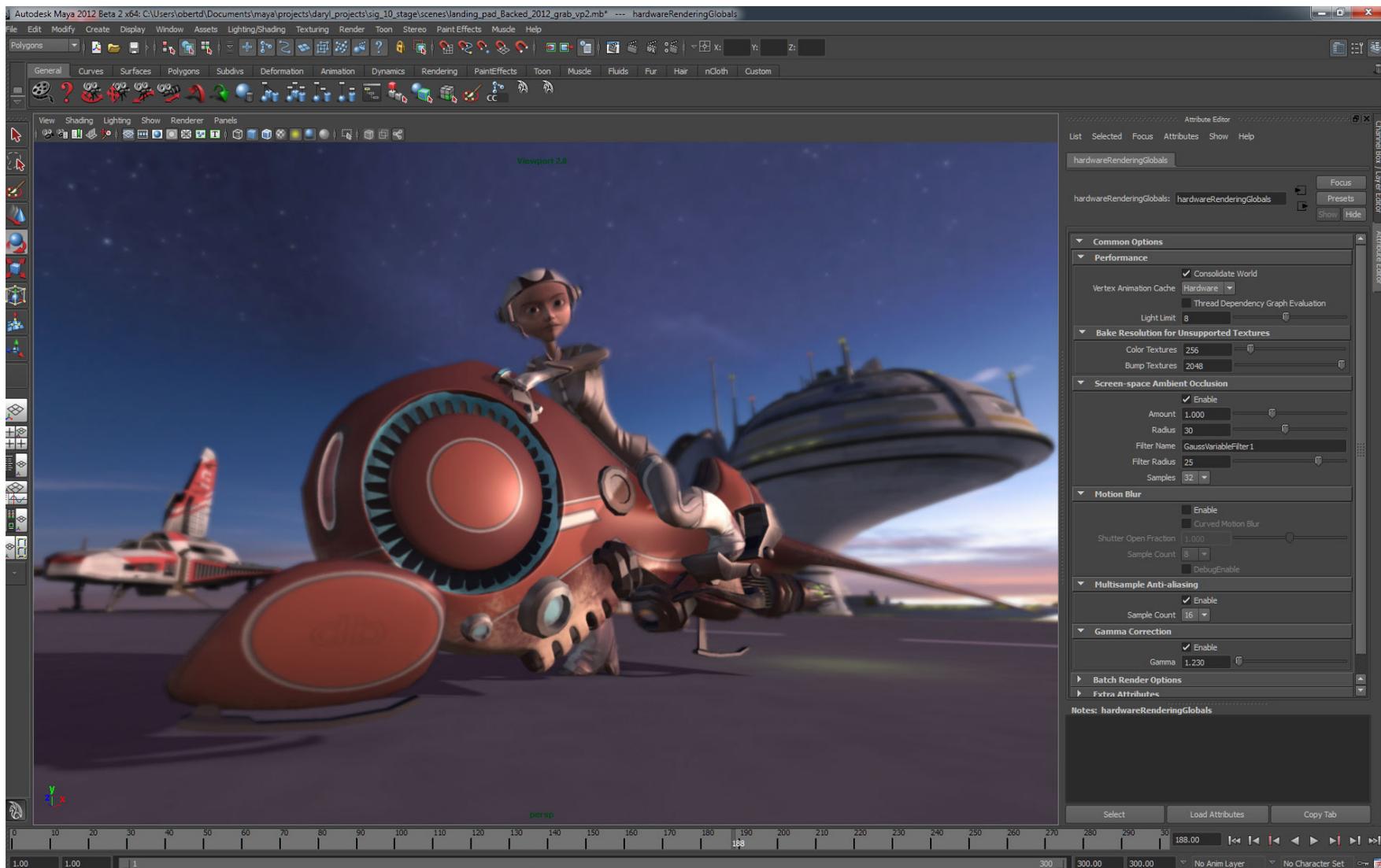


Fuente: <http://www.benolivares.com/blog/wp-content/uploads/2009/10/chase-jarvis-y-broncolor.png>

1.3.2. Animación 3D

La animación digital ha evolucionado rápidamente en las últimas décadas, perfeccionando su técnica y evolucionando desde un movimiento simple, hasta movimientos muy complejos realizado por partículas. El universo de la animación 3D ha facilitado a los animadores la creación de cortometrajes y largometrajes, al generar mundos completamente virtuales, en los cuales pueden desplazarse libremente, asignando características únicas y generando cualquier tipo de realidad según su imaginación o sus necesidades.

Gráfico N° 21
Ilustración para animación de personajes



Fuente: http://danimatedmovies.com/wp-content/uploads/2013/04/maya_2012_viewport_2_0_enha.jpg

1.3.2.1. Requisitos del sistema

“Los programas gráficos en tres dimensiones requieren mucha memoria RAM y disco duro. Cuanto más complejos sean los modelos y animaciones, y cuantos más mapas de texturas utilicen, más memoria se necesitará.” (Aedo, Díaz, Losada de Dios, p. 80, 2004) Para poder manejar con mayor precisión y en tiempo real un modelo 3D, que en el caso del presente proyecto pretende montar un escenario representativo en el cual se visualice un 3D realista, es necesario contar con ciertas especificaciones de Hardware y Software que faciliten y ayuden con la realización del video en cuanto a memoria RAM, Procesador, disco duro, tarjeta de video y programas de ilustración, modelado y edición.

1.3.2.2. Programas de 2D para crear 3D

“La forma más sencilla de crear imágenes 3D es a partir de una imagen plana o 2D y añadirle dimensionalidad.” (Aedo, Díaz, Losada de Dios, p. 78, 2004) Existen varios programas en los cuales se puede crear un aspecto o efecto de tridimensionalidad en los objetos, pero para lo que se pretende realizar, es necesario un programa especializado en modelado y animación 3D como lo son Cinema 4D Studio o 3D Studio Max, los cuales permiten editar un objeto o modelo en cada una de sus dimensiones (largo, ancho y profundidad), dando así un realismo especial que se acompaña de texturas, iluminación, relieve, etc., creando así el efecto deseado para poder transmitir el mensaje previamente estudiado.

1.3.2.3. Programas para crear gráficos 3D

Un programa 3D permite modelar varios elementos en un mismo espacio, lo cual se considera como un mundo 3D, en el cual es posible una navegación con la ayuda de cámaras. Es así como se crean varios videos e incluso películas hoy en día en donde se aprecia un gran realismo de modelos en todo ámbito como ficción, comedia o incluso proyectos de construcciones para poder tener una idea del resultado final del mismo. “Diseñar un mundo 3D no es un proceso sencillo, lineal, paso a paso, sino que, por lo general, implica alternar entre el modelado y la animación, realizando renders de prueba en diferentes puntos para comprobar varios aspectos de su mundo, y luego realizar una presentación final de alta calidad que pueden llevar muchos minutos, horas o incluso días.” (Aedo, Díaz, Losada de Dios, p. 79, 2004)

1.3.3. Proceso de animación 3D

“La animación se crea a partir de una secuencia de imágenes fijas o cuadros que se reproducen rápidamente en sucesión, de modo que el ojo lo percibe como un movimiento continuo.” (Aedo, Díaz, Losada de Dios, p. 82, 2004) Teniendo en cuenta esta explicación, es necesario aclarar que para la animación 3D es necesario un software especializado en modelado y mundo 3D, ya que es en donde se creará todo el armado y construcción de personajes, escenificación, ambientación, etc., para proceder con la animación de los mismos, en donde “Los programas de tres dimensiones con posibilidad de animación, normalmente utilizan una línea de tiempo basada en puntos clave de trayectoria. El ordenador calcula todos los cuadros intermedios entre los puntos claves.” (Aedo, Díaz, Losada de Dios, p. 83, 2004), es decir al determinar un movimiento, definiendo por lo general los puntos clave de inicio y final de la animación, la computadora se encarga de medir cada cuadro de movimiento con respecto al tiempo indicado.

“Para conseguir que un mundo 3D parezca real, hay que asignar diferentes propiedades de material a los objetos, y crear luces y efectos atmosféricos.” (Aedo, Díaz, Losada de Dios, p. 83, 2004) Es muy importante crear o aparentar un efecto de realismo en una animación o video 3D, ya que es este punto el que le da la importancia y el mérito a una composición en tres dimensiones. El hecho de que las luces, los materiales, las texturas, etc., mantengan la coherencia con el espacio y el ambiente, permite apreciar y distinguir de mejor manera los objetos y la relación entre los mismos, incluso llegando a crear una percepción de inserción del espectador en el mundo 3D si el realismo es de buena calidad, por lo que uno de los aspectos más importantes es el de aplicación de materiales, los mismos que pueden ser insertados en dos estilos: “Los mapas de texturas y las texturas procedurales. [...] En mapeado de texturas es un proceso que consiste en aplicar una imagen bitmap [...] Las texturas procedurales utilizan ecuaciones matemáticas para generar propiedades de superficie.” (Aedo, Díaz, Losada de Dios, p. 84, 2004)

Para el mapeado por mapas de texturas, se selecciona la imagen de la textura que será utilizada, y el programa

se encarga de multiplicar dicho bitmap, hasta rellenar el objeto aplicado, es así que se puede seleccionar cualquier imagen que emule una textura mediante la reproducción del mismo ya sea de madera, piedra, arena, etc., mientras que el mapeado por texturas procedurales, suelen perder el realismo que se intenta transmitir ya que las superficies creadas a base de dicha técnica mantiene un carácter mucho más técnico y digital.

Una vez que se han modelado los personajes y el escenario, se ha generado la animación, y se han aplicado las luces y las texturas necesarias, se procede a generar el render, o a renderizar la escena o la animación dependiendo del caso. “El render es el proceso que utiliza el ordenador para generar una imagen, basado en todas las propiedades, luces y modelos del material que tiene en su mundo 3D. Los métodos de mayor calidad llevan mayor cantidad de tiempo.” (Aedo, Díaz, Losada de Dios, p. 84, 2004). Al momento de renderizar, se puede elegir como se ha mencionado antes una sola escena o imagen, o una animación con la cual obtendríamos como resultado final un video, para lo cual es necesario predeterminar un formato y la calidad del mismo.

1.4. Comunicación visual

1.4.1. Elementos y principios

Para poder extender mensaje hacia el espectador o público meta, y evitar que se confunda el significado, pero sobre todo se cree un sentido de identidad y pertenencia, conservando una parte muy importante del significado mismo de la ciudad y del patrimonio, es necesario e indispensable sustentarse en un pilar base para el diseño gráfico como lo es la Comunicación Visual.

1.4.1.1. El signo

El signo es una unidad que puede ser una imagen, un sonido, un olor, etc., que es capaz de representar a una realidad no presente. “El signo “es algo que, para alguien, representa[...] algo en algún aspecto carácter”(CS, p.22). El representar a algo consiste en la relación del signo con aquello que refiere: su objeto. [...] El signo, como se a dicho, representa a su objeto, pero no lo hace bajo todos los aspectos, sino que está en lugar del sólo con referencia a una suerte de idea.” (Von der Walde Moheno, p. 91, 1990)

1.4.1.2. El símbolo

“Se puede definir al Símbolo como un signo que es determinado por su objeto, únicamente en el sentido de que así será interpretado (cf. CS, p.94)” El símbolo se atiene a la capacidad de interpretación de quien lo percibe, la cual se puede ver afectada por distintas condiciones sociales, culturales, académicas, etc.

“El mensaje en comunicación visual, es el producto de diferentes modalidades de representación que requieren de la conjunción de competencias expresivas distintas: fotografía, gráfica, ilustración, tipografía, etc., teniendo en cuenta sus especificaciones de codificación y complejidades técnicas.” (Rollié, Branda, p. 27, 2004) La representación del mensaje a comunicar, necesita ser correctamente codificado por el diseñador gráfico para que pueda ser fácilmente decodificado por el receptor, y de esta manera cumplir con el objetivo; sin embargo es importante

Gráfico N° 22
Ilustración para animación de personajes



Fuente: Autoría propia

también entender que el mensaje se encuentra expuesto al nivel interpretativo y de conocimiento del receptor como lo exponen Roberto Rollié y María Branda, “El éxito o fracaso del acto de comunicación depende en gran medida de la consideración, por parte del emisor, de las competencias

interpretativas del receptor.” (Rollié, Branda, p. 28, 2004), invitándonos a estudiar previamente al target al cual será expuesto el material, para que el mensaje no tenga ningún inconveniente en ser decodificado y entendido por el receptor.

1.5. Producción audiovisual

1.5.1. Misión de la producción

“La producción de un programa audiovisual o multimedia es un trabajo complejo que requiere una cuidadosa planificación para que en cada una de las etapas del proceso productivo se alcance el mejor rendimiento. [...] Sea cual sea la producción habrá que definir, analizar, diseñar, planificar cómo programar, financiar, ejecutar y explotar.” (Martínez, Fernández, p. 21- 22, 2010) Como cualquier otro proyecto, la producción audiovisual obedece un proceso que se recomienda cumplir con rigurosidad para poderlo completar con éxito y obtener un producto de calidad. Es necesario identificar el presente proyecto como una producción audiovisual, ya que un video con animación digital 3D es un producto multimedia que necesita cumplir con los pasos que se exponen a continuación para obtener el mejor alcance posible.

Por lo general para una producción audiovisual, es necesario un equipo de trabajo o equipo de producción, que es en donde se divide cada etapa o los distintos procesos del proyecto; “En todos los casos, el equipo de producción, a lo largo del proceso de producción, deberá plantearse y responder con su trabajo a las siguientes cuestiones: ¿Qué es lo que se quiere producir?... ¿Cuáles son los medios necesarios para poner en marcha el proyecto?... ¿Cómo se organizan estos medios?... ¿Cuánto cuesta la aplicación del plan de trabajo?... ¿Cómo se está efectuando el trabajo?... ¿La solución adoptada es óptima?... Finalmente habrá que considerar si la orientación respecto al mercado es buena o no...” (Martínez, Fernández, p. 23, 2010)

Respondiendo a las interrogantes planteadas:

Se pretende producir un cortometraje de animación 3D sobre la historia e influencia indígena en la traza de la ciudad de la ciudad de Cuenca, donde se evidencia la importancia de rescatar y conservar la identidad cultural. Después de un estudio se determinó como mejor solución a la realización de un cortometraje de animación 3D, por lo que a lo largo de la producción será necesario ir evidenciando posibles mejoras que se adapten a la realización del producto final. Será necesario exponer muestras de la realización del video para verificar que las mismas encuentren buena acogida y se expongan a posibles críticas que ayuden a mejorar el resultado final.

Los medios necesarios para la realización del proyecto, son esencialmente los recursos tanto en hardware como software que son los que permitirán crear la animación que posteriormente será difundida viralmente por medio de la utilización de redes sociales. En cuanto a los medios, se combinan teniendo en cuenta la guía y tutela de los profesores guía designados para el presente proyecto, donde se trabajará partiendo desde el estudio del target al cual se dirigirá el mensaje, para proceder a realizar un guión que será el que determine las características de todo el producto audiovisual que una vez terminado se subirá a la web para ser difundido mediante las redes sociales. Para la producción del plan de trabajo, se ha creado un presupuesto partiendo de los principales rubros que influyen a lo largo del proyecto.

Es importante controlar el trabajo en cada una de las etapas en la que se encuentre, ya que es lo que ayuda a controlar el estado del trabajo durante toda su duración, para verificar que se esté cumpliendo con los tiempos planteados y con las especificaciones programadas desde el inicio.

1.5.2. Fases del proceso de producción

1.5.2.1. Documento descriptivo

Para la producción audiovisual, “[...] se parte de un documento descriptivo que define proyecto y que lo presenta su propio autor o un director creativo encuadrado en una estructura de producción.” (Martínez, Fernández, p. 26, 2010), éste documento es primordial por lo que ayuda a todo el equipo de producción a entender de que se trata el proyecto y ayuda a entender que es lo que se desea conseguir, para poder tener una idea clara y común en todo el cuerpo de trabajo. El autor o director creativo se encarga de verificar que todos los procesos se cumplan de la manera solicitada y es el encargado de todo el proyecto en sí.

1.5.2.2. Organización y distribución

Según el libro: “Manual de Producción Audiovisual” de Martínez José y Fernández Federico, los roles desempeñados por los diferentes encargados del equipo de producción consta de lo siguiente: “El productor promotor se implica personalmente y de forma especial en la selección y definición del producto cuya producción sólo se inicia si éste se ajusta sus necesidades, intereses y expectativas. La selección del producto implica una valoración artística del mismo y su definición añade las condiciones de plazo y costo asumibles por el productor. La viabilidad de sus previsiones son de ser estudiada por un director de producción y a partir de su análisis del producto promotor podrá realizar una definición de objetivos del proyecto. El director de producción y su equipo efectuarán la planificación y llevarán acabo la preparación y programación definitiva del proceso de producción quedará plasmada en un plan de trabajo a partir del cual se guiaran ejecución, fase en la que tomará

especial protagonismo la figura del director o realizador y los equipos técnico y artístico, si bien el equipo de producción continuará su labor haciendo posible que todas las actividades se realicen de acuerdo con lo establecido en el plan de trabajo.” (Martínez, Fernández, p. 26-27, 2010), por lo que se puede evidenciar una clara organización en cuanto a manejo de distribución de labores, así como el tiempo que se designa para cada área, tomando en cuenta que existe un plan de trabajo al cual todo el equipo se debe regir para que se pueda trabajar de la mejor manera y así poder tener los mejores resultados de cada área.

1.5.2.3. Idea

Como es indudable cada producto audiovisual nace de una idea, la cual es el punto de partida para la elaboración de cualquier tipo de trabajo, empezando por el guión. “Los productores buscan en ella dos tipos de información, en realidad dos tipos de ideas: la idea dramática: es la anécdota o historia con principio, desarrollo y fin que vincula la idea temática y la desarrolla mediante un caso[...]. La idea temática: es la tesis de la película y la temática tratar. Puede ser descriptiva o prescriptiva.” (Martínez, Fernández, p. 27, 2010) Teniendo en cuenta esas especificaciones sobre la idea, es necesario identificar en el caso del proyecto a tratar cuales son esas características.

En el tema de la evolución y la influencia prehispánica en la traza de la ciudad se puede describir como idea dramática a la historia que se narrará sobre la cultura inca y su ideología en base a la astrología, donde se evidencie la creación de la figura totémica en la traza de la ciudad, que posteriormente sería colonizada por los españoles, mientras que en la idea temática será necesario crear un sentimiento de identificación y pertenencia con lo cual los espectadores entiendan el mensaje, lo asimilen y lo transmitan.

1.5.2.4. Sinopsis

Luego de la realización de la idea de la producción audiovisual, es necesario la realización de la sinopsis, que nos ayudará a hacer más evidente los objetivos de la misma y a su vez a plantear de mejor manera el enfoque general del producto final. “La sinopsis es ya el primer instrumento válido para la evaluación desde el punto de vista artístico y suele acompañarse de una descripción de caracteres...” (Martínez, Fernández, p. 28, 2010)

1.5.2.5. Escaleta y tratamiento

Para poder realizar un análisis desde el punto de vista de la producción es muy usual el recurrir al uso de la escaleta y tratamiento, que son los que permiten tener una organización mucho más detallada y entendible para el equipo de producción. “La escaleta o continuidad de escenas es una numeración ordenadas de localizaciones, escenas de situaciones que componen el relato. El tratamiento añade a la escaleta los personajes y la descripción detallada de la acción...” (Martínez, Fernández, p. 28, 2010)

1.5.2.6. Guión literario

Posterior a la fase de escaleta y tratamiento, es necesario la realización de un guión literario, que “es un posterior desarrollo del tratamiento al que se han añadido los diálogos definitivos.” (Martínez, Fernández, p. 28, 2010) El autor debe cuidar que aparte de que los diálogos mantengan coherencia con la idea central de la producción se encuentren correctamente codificados, conociendo al público meta al cual se está dirigiendo para evitar confusiones o que no se entienda.

1.5.2.7. Guión técnico

El guión técnico es la “descripción de los planos que componen las secuencias audiovisuales (Lo hace el director o realizador) acompañado, en muchas ocasiones del storyboard.” (Martínez, Fernández, p. 28, 2010). Es importante definir como será mostrada cada escena de la producción desde enfoques, encuadres, etc., para que de esta manera se consiga transmitir la imagen que se desea al

espectador, pensando en la duración de cada cuadro y en la composición de la escena, por lo que es muy recomendable el uso del storyboard. En el storyboard el autor define la presentación de cada cuadro o secuencia acompañando los mismos con una pequeña descripción, la duración de la escena y los diálogos que intervienen.

1.6. Marketing viral

1.6.1. Tipos de marketing viral

Una vez finalizada la producción audiovisual y la edición, teniendo el video final de animación 3D, se procederá a difundir el mismo basándose en la teoría del marketing viral, ya que se pretende llegar al mayor número de usuarios posibles, promoviendo así mantener la identidad cultural.

El marketing viral, “es una propuesta para desarrollar un mensaje que se expanda rápidamente y de forma exponencial entre los consumidores. Hoy en día se desarrolla normalmente a través de mensajes de e-mail o vía web, incluso móvil, (¡pásalo! Como referencia típica) por ser los medios digitales los más fáciles de extender vía viral.” (Alet, p.350, 2007). Es por esta razón que se decidió difundir el video de manera viral, al mayor número de ciudadanos posibles, teniendo en cuenta de que las redes sociales con uno de los mayores medios usados hoy en día, y por las cuales se facilita la difusión de campañas de todo tipo.

Gráfico N° 23
Marketing viral



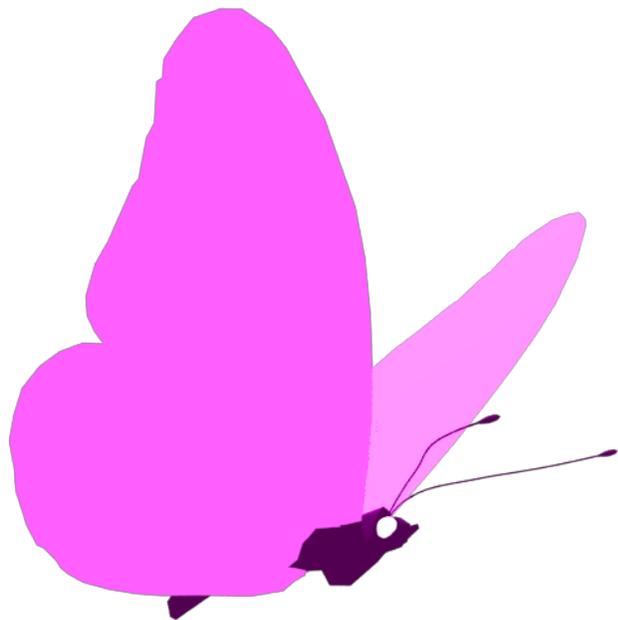
Fuente: http://3.bp.blogspot.com/_w-TLaxrsrbQ/S8I5U7kTFuI/AAAAAAAAACcU/_dEmI7A6Fgw/s1600/CONTRA.jpg

1.6.2. Opciones para garantizar el éxito de una campaña de marketing viral

El autor del libro “Marketing Directo e Interactivo”, Josep Alet, propone ciertas opciones para la difusión de una campaña que han dado resultado en los últimos años y que han conseguido una rápida viralización, muchos de ellos llegando a todas partes o todo el mundo.

1. “Animar la comunicación”
2. “Generando un tema del que hablar”
3. “Creando comunidades y conectando a las personas del grupo”
4. “Trabajando con comunidades de influenciadores”
5. “Creando programas de evangelistas o promotores”
6. “Investigando y escuchando a los clientes”
7. “Participando activamente en conversación transparente”
8. “Co-creación y compartiendo información”

(Alet, p.351-354, 2007)



Es importante conectar el mensaje que se desea transmitir con el tipo de campaña a utilizar, así de esta manera se conseguirá un mejor resultado al momento de llegar a la mente del espectador con una mayor retención por parte del mismo. Si el video o anuncio publicado causa el impacto deseado, la persona que lo observó, será el mejor medio de marketing, ya que en la mayoría de los casos empieza una reacción en cadena en donde éstos serán los encargados de seguir difundiendo el mensaje.

1.7. Homólogos

Se ha considerado importante diferenciar los tipos de homólogos a utilizar para este proyecto, por lo que se tomarán en cuenta las características de función, tecnología y estética para poder tener una idea más clara de lo que se pretende realizar o conseguir.

Homólogos / Forma:

Nos referimos a homólogos por su forma cuando hablamos de proyectos o trabajos que mantenga una misma cualidad con respecto a la manera de transmitir el mensaje, es decir, netamente en el caso de la animación a realizar, el empleo de personajes, efectos, movimientos, etc., así como los espacios o ambientes en donde se desarrolla dicha animación.

Homólogos / Función:

Con respecto a los homólogos por función, son aquellos que cumplen con el mismo objetivo que se desea transmitir; en el presente proyecto se pretende difundir un mensaje sobre la influencia prehispánica sobre la traza de la ciudad de Cuenca, que es un hecho histórico de importancia para la ciudadanía y la identidad de la población.

Homólogos / Tecnología:

Los homólogos por tecnología en el caso de la animación, serán videos que hayan sido realizados en programas digitales de modelado y animación 3D como: Blender, Cinema 4D Studio, 3D Studio Max, Maya, etc., que utilizan la misma tecnología para crear espacios y mundos virtuales 3D en donde se crea y anima cada uno de sus componentes.

1.7.1. Machu Pichu Post - Cortometraje

Homólogo Forma / Función / Tecnología:

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=uGKp7YBNvIU&list=PL26E7697E9712B688>



Forma:

Rasgos geométricos
Colores y texturas realistas
Simulación realidad
Ambiente Místico
Sonido Ambientación

Función:

Combinación de dos realidades existentes de un mismo país
Rescate de identidad Cultural

Tecnología: Software 3D

1.7.2. Yo soy hecho en Ecuador

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=lqVooSQHNig>

Homólogo Función / Tecnología:



Forma:

Gráfica vectorial
Fotografía / video
Formas hechas con personas
Animación - movimiento
Actuación
Sonido: audio fondo / locución

Función:

Sentido de orgullo
Creación de Identidad

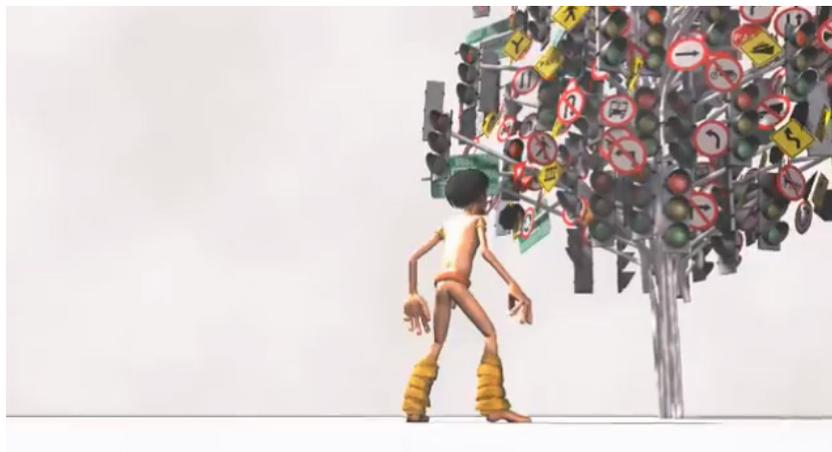
Tecnología:

AE - Flash
Vestuario - Filmadora

1.7.3. Pajerama

Fuente: <http://www.youtube.com/watch?v=BFzv0UhHcS0>

Homólogo Forma / Función / Tecnología:



Forma:

Morfología realista
Naturaleza - Urbanismo
Cromática: Tonalidad baja
Tipografía: San serif
Sonidos de ambientación

Función:

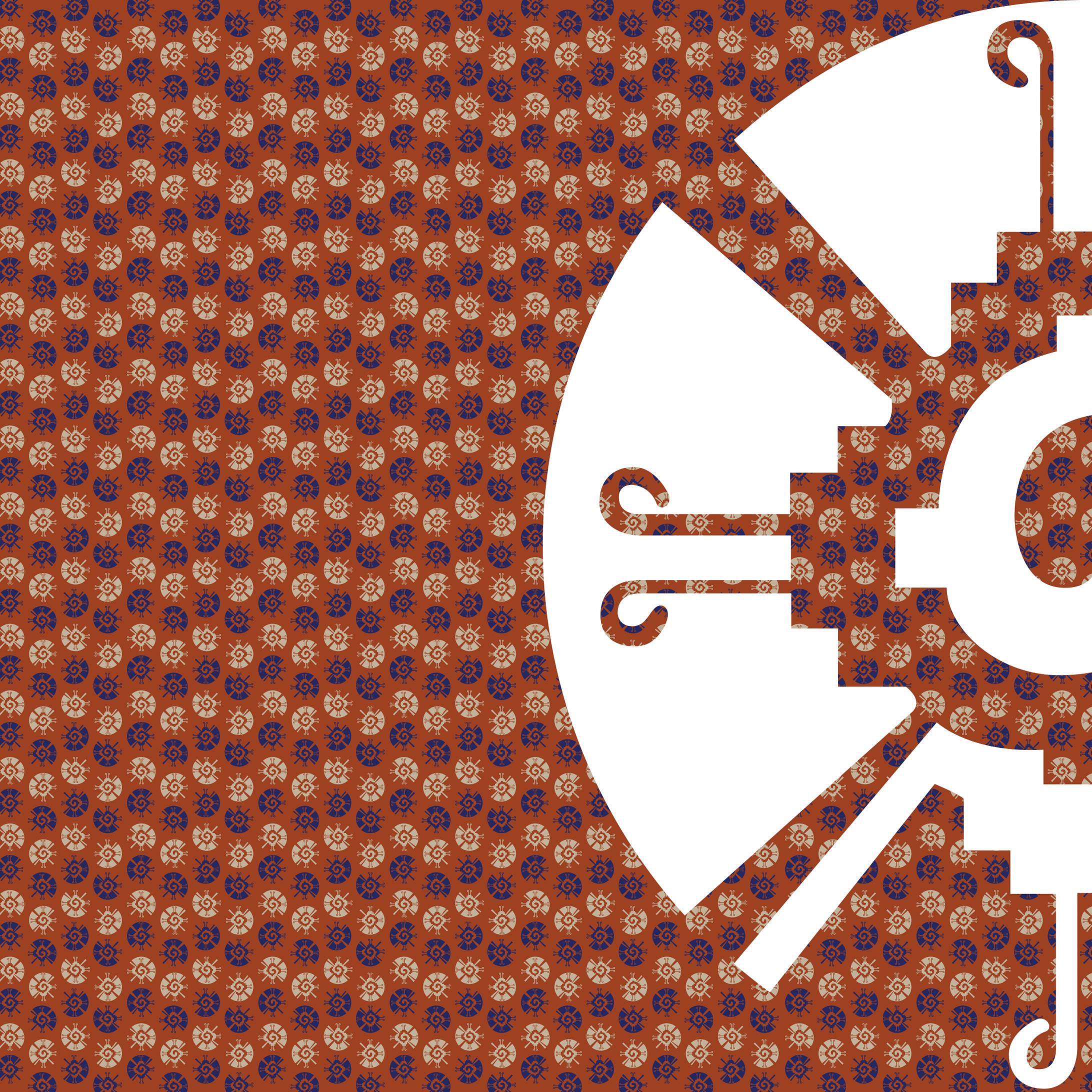
Concientización social sobre
invasión en espacio de
comunidades indígenas de
Brasil.

Tecnología: Software 3D

1.8. Conclusiones

Después de la investigación realizada, tanto la bibliográfica como la de campo, ha sido posible concluir:

- 1.- Que existe un legado ancestral dejado por la cultura inca, adoptado por los españoles y a su vez por todos los cuencanos, al formar parte de una de las características más importantes de la ciudad como es su traza; la misma que ha formado parte del reconocimiento de la UNESCO para la declaración de la ciudad de Cuenca como Patrimonio Cultural de la Humanidad.
- 2.- Que existe un desconocimiento en la mayoría de los jóvenes y adultos cuencanos sobre la influencia de los pueblos aborígenes en lo que conocemos hoy en día como la ciudad de Cuenca; llegando a ser casi en su totalidad los cuencanos que ignoran la importancia que tuvieron los incas para la formación de la actual ciudad.
- 3.- Que es muy importante la necesidad de buscar un método comunicacional innovador y actual, que permita llegar a un mayor número de personas, por un medio moderno con la intención de captar esencialmente a jóvenes, para que se interesen y aprendan de la cultura de su pueblo.





CAPÍTULO

2



2. Programación

2.1. Target

Luego de un estudio previo en donde se determinó que la falta de conocimiento y el problema de identidad cultural, se optó por dirigir el material a realizarse a dicho segmento de la ciudadanía cuencana. Siendo más específicos para poder llegar de una mejor manera al público meta se lo ha definido de la siguiente manera:

Jóvenes de la ciudad de Cuenca, usuarios de redes sociales, que interactúan y se entretienen con videos de la web, y tienen interés por conocer acerca de la historia de la ciudad.

Al establecer que el público objetivo son usuarios de redes sociales, la difusión por medio de las mismas tendrá una mejor acogida, pudiendo así cumplir su cometido al llegar directamente al público usuario.

2.1.1. Segmentación de mercado

Al ser un tema de relevancia para la ciudadanía cuencana, es importante que se entienda que el mensaje está siendo dirigido hacia la misma, por lo que a continuación se detalla al target según las siguientes características:

Demográficas:

Edad: 12 -25
Género: Masculino - Femenino
Profesión: Estudiante
Nivel educativo: Medio - Superior
Estatus socioeconómico: Medio – Medio alto

Geográficas:

Región del mundo: América Latina
País: Ecuador
Provincia: Azuay
Ciudad: Cuenca
Sector: Urbano

El producto de diseño se enfoca a un target con nivel educativo medio y superior con un estatus social medio – medio alto. Al ser este un segmento afectado en lo que respecta a la globalización y el consumismo, tiene un poder adquisitivo que les permite acceder cómodamente a dichos hábitos. Es importante también mencionar que ésta parte de la sociedad tiene mayor posibilidad de poseer servicio de internet, ya sea este en sus propios domicilios o a su vez en sus teléfonos inteligentes, por lo que la difusión del producto de diseño es a través de las redes sociales.

2.1.2. Perfil del consumidor

El público meta al cual va dirigido el video de animación tiene un estilo de vida totalmente relacionado con la tecnología y la interacción con la misma. Son jóvenes de la ciudad de Cuenca, usuarios de redes sociales, que interactúan y se entretienen con videos de la web, y tienen afinidad con la historia de la ciudad, en donde podemos describir sus principales actividades diarias, tales como:

- Uso continuo de redes sociales
- Comparte tiempo con sus amigos
- Le interesa la interacción con la tecnología
- Empeña su tiempo en videos musicales, de animación y virales
- Tiene afinidad con la historia
- Su tiempo libre o de ocio lo usa en la televisión e internet
- Le atrae la cultura
- Tiene un carácter nacionalista
- Visita Facebook, Youtube y Twitter diariamente

2.2. Partidos de diseño

Concepto:

Teniendo en cuenta que el público objetivo se encuentra constantemente expuesto a videos de animación 3D, ya sean estos largometrajes como películas producidas por empresas transnacionales como Disney, o cortometrajes distribuidos en la web haciendo uso de la viralización con enfoques de concientización social, etc., es necesario mantener un concepto similar con lo que respecta a modelado, ambientación y animación.

Aunque el concepto se mantenga en cuanto a la presentación de la animación, es importante destacar que el mismo variará en su función, en donde se enseñará al espectador una realidad propia, es decir se desvincula el aspecto y la intención de globalización y se enfoca en un tema que va dirigido totalmente al contexto local.

2.2.1. Forma

Para el diseño del video de animación 3D, es primordial definir las características de las cuales se compondrá, delimitando su estilo, su morfología, cromática, etc., para poder así tener una guía en la cual se basará y se mantendrá a lo largo de la producción, creando de esta manera uniformidad y secuencia.

Morfología:

Toda la composición del espacio y personajes creados en el mundo 3D, debe mantener una coherencia en sus rasgos, sus detalles y sus proporciones. Teniendo en cuenta que el público objetivo conoce la técnica a utilizar y ha emitido una respuesta positiva con respecto a la misma, se ha decidido conservar la estética propuesta en varios cortometrajes en donde se mantienen proporciones realistas en la mayoría de los aspectos, pero a la vez se exageran rasgos importantes en cada uno de los personajes.

Estilo ilustración:

Si bien el producto de diseño no es un impreso con ilustración, ésta juega un papel muy importante al concretar un estilo, que en este caso será conceptual y narrativo, en donde se comunicará con todos los instrumentos posibles. Los modelos 3D deben contener información conceptual básica que evidencien la problemática que se está tratando, y al mismo tiempo narre el mensaje que se intenta hacer llegar a la juventud cuencana.

Cromática:

En el caso de una animación 3D, los colores dependen totalmente de las texturas y la iluminación que se maneje en el espacio modelado, para lo cual se manejarán colores muy realistas y llamativos, saturados, que llamen la atención de los espectadores, siendo fácil de identificar los elementos en la escena para captar mucho más fácilmente el mensaje que se desea transmitir.

Formato:

El cortometraje se realizará en formato HD (1280x720), para poder tener una buena resolución para una mejor experiencia con el usuario, con una duración de aproximadamente dos minutos. Un punto importante a considerar es el formato en el que se presentará el archivo, para lo cual se ha considerado el formato MP4 que permite mantener la calidad del video así como la del sonido, sin aumentar el peso del mismo, sabiendo que es uno de los muchos formatos aceptados por YouTube.

2.2.2. Función

La función básica del producto de diseño es la de comunicar. Como ya se había mencionado, la problemática del proyecto es netamente cultural por lo que su aplicación tendrá un impacto en este ámbito de una manera diferente a las ya propuestas en nuestra sociedad.

Función primaria:

La función primaria del video de animación 3D, es dar a conocer a lo jóvenes cuencanos usuarios de redes sociales la evolución e influencia prehispánica sobre la traza de la ciudad de Cuenca.

Función secundaria:

La función secundaria es motivar a los jóvenes usuarios de redes sociales para que una vez que hayan visto el video, se interesen por compartir con sus círculos sociales para que de esta manera llegue al mayor número de personas posibles, fomentando la viralización del mismo.

2.2.3. Tecnología

En el caso de un video de animación 3D, la tecnología juega un papel muy importante, ya que es indispensable el uso de una computadora, que aparte de tener ciertas características de hardware, necesita de un software de modelado y animación 3D para su realización.

Luego de un análisis comparativo, se ha elegido la combinación de dos software especializados en 3D, los cuales pertenecen a una misma familia de programas por lo cual se relacionan muy bien y es posible combinarlos sin ningún problema. Los software a utilizar son: 3D Studio Max y Maya, pertenecientes a Autodesk.

La selección de dichos software, se debió a que los mismos manejan cierta complejidad para la creación de modelos 3D y animación; así mismo tienen un nivel avanzado al momento de definir texturas, luces, cámaras, etc.

2.3. Plan de Negocios

Es necesario definir un plan de negocios para el presente proyecto, ya que el mismo aunque en esta ocasión no tenga una finalidad de lucro, puede ser fácilmente negociable, ya que tiene costo e inversión.

2.3.1. Producto

El producto final que se obtendrá del presente proyecto es un cortometraje de animación 3D que contará con una difusión viral a través de las redes sociales. El video tiene un carácter cultural, ya que pretende difundir un estudio sobre la influencia prehispánica sobre la traza de la ciudad de Cuenca.

Se ha destinado el producto de diseño a jóvenes usuarios de redes sociales, ya que los mismos son los que se encuentran más influenciados por la globalización, donde existe un riesgo de pérdida de la identidad, teniendo en cuenta que la cultura como identidad es lo más valioso que se debe conservar de un pueblo.

El diseño del producto parte desde la realización del guión y concreción de los personajes para poder empezar el modelado en un software 3D. Una vez modelado el mundo 3D es necesario dar texturas y puntos de iluminación en el espacio para poder obtener una adecuada interpretación por parte del usuario final. Una vez concebido el producto, pasa a la etapa de postproducción en donde se concretará, revisando nuevamente sus componentes y detalles finales. El tiempo de duración del mismo es de aproximadamente dos minutos en los cuales se contará la historia escogida previamente.

La selección de los softwar a utilizar durante el proyecto, estuvo basada en su capacidad de producción, la factibilidad de uso y su complejidad. Es por ello que se eligió:

Para el modelado y animación: Autodesk Maya 3D

Para texturas y painting: Zbrush

Para postproducción y concreción: Adobe After Effects - Adobe Premier

2.3.2. Plaza

La difusión del producto de diseño se realizará a través de las redes sociales, ya que su target son los usuarios de las mismas. En los últimos años ha sido posible apreciar una gran aceptación por parte de las personas hacia los videos publicados en la web, que a su vez se convierten en videos virales por el gran número de visitas que tienen por parte de los espectadores, por lo que se ha considerado a las redes sociales como la mejor alternativa para su rápida difusión.

Antes de la publicación del video final, se captará la atención del target mediante la creación de una fanpage en Facebook y Twitter que son las principales del momento. Se subirán imágenes con mensajes que tengan que ver directamente con el tema del proyecto, en donde se insinuará la idea principal del mismo.

2.3.3. Promoción

El tema o problemática que se trata en el proyecto sobre la influencia prehispánica en la traza de la ciudad no es un tema conocido, por lo que es necesario una promoción de la misma al público objetivo. Para difundir el video por medio de la redes sociales y garantizar una mejor difusión, se ha decidido crear una fanpage, la misma que atraerá la atención de los usuarios y a su vez creará expectativa, para que los mismos puedan interesarse sobre el tema y conocer más con información extra.

La fanpage que se creará en Facebook y Twitter llevará el nombre del proyecto “Traza de Cuenca“, que identificará claramente el tema a tratar y de igual forma al llevar el nombre de la ciudad, llegará directamente al público objetivo, llamando su atención y obteniendo su aceptación.

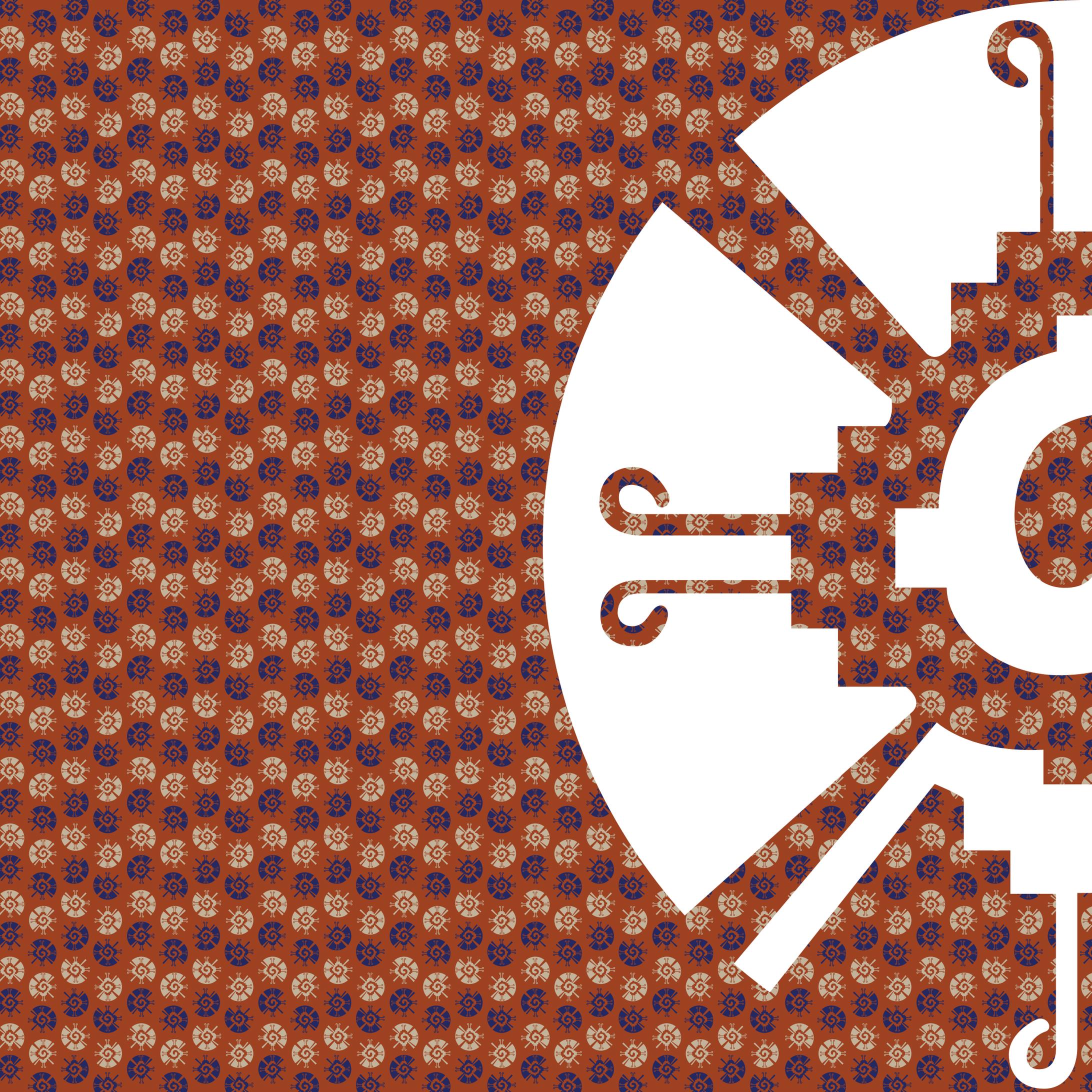
La otra forma de promoción que se espera conseguir, es la de boca a boca o en el caso de las redes sociales el “share” o compartir, que permitirá que el video llegue al mayor número de personas posibles, y a su vez se difunda mucho más rápido.

2.3.4. Precio

Cuadro N° 1
Precio del producto de diseño

Descripción	Valor Unitario	Cantidad	Total
Animación 3D	\$15 c/segundo	120	\$1800
Difusión en redes sociales	\$ 200	\$ 200	\$ 2000

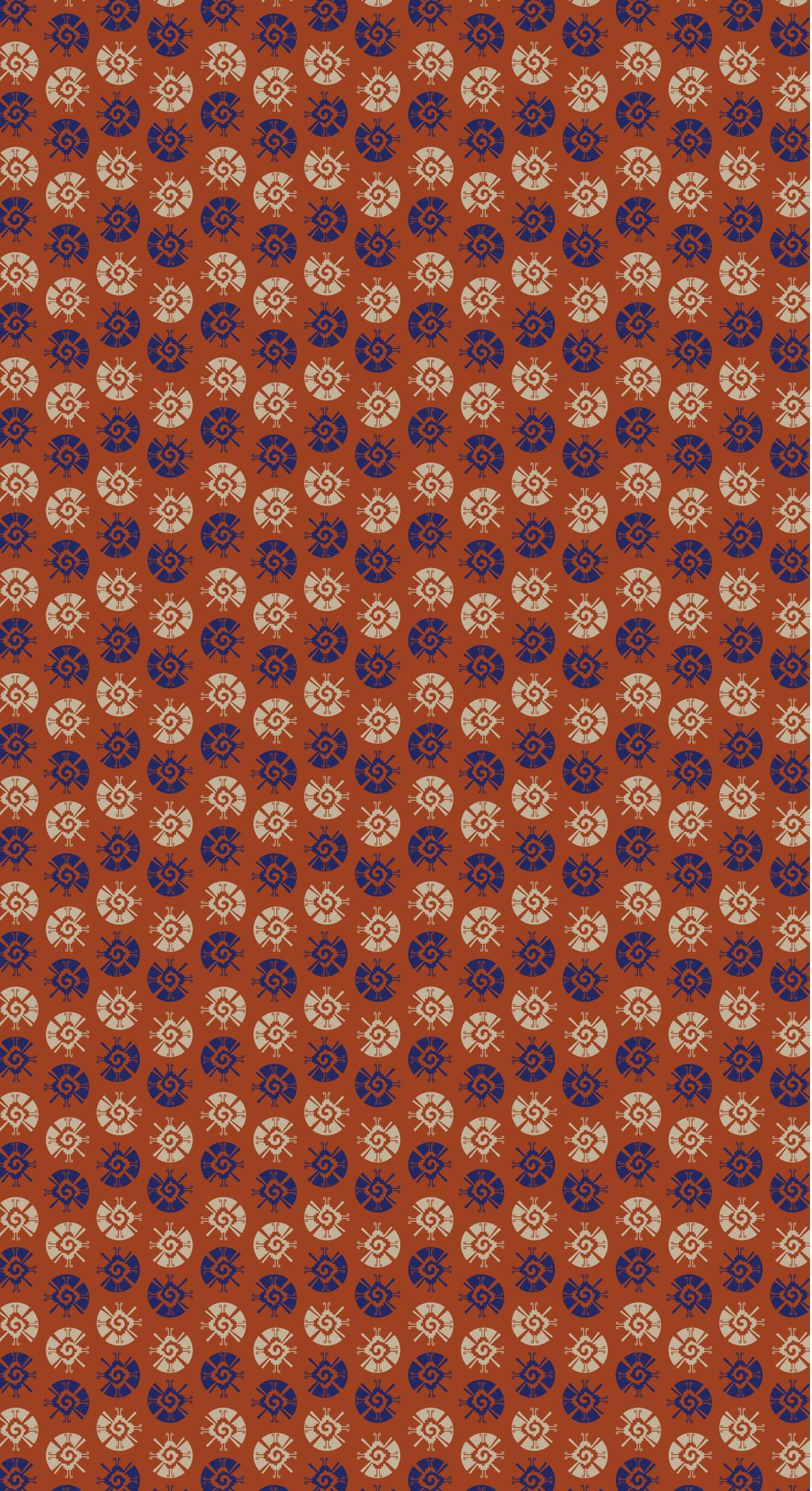
Fuente: Autoría Propia





CAPÍTULO

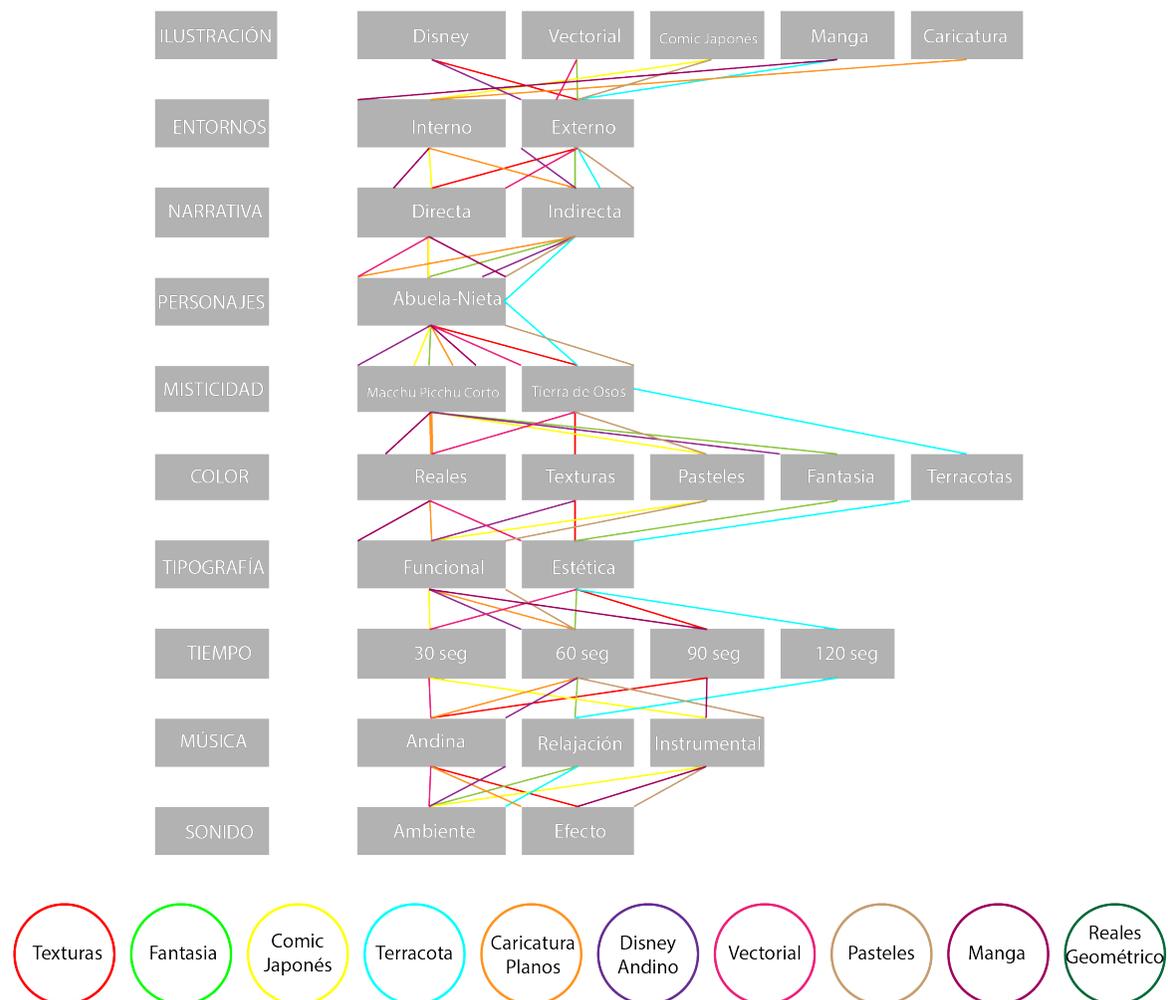
3



3.1. Lluvia de ideas

Para el diseño del video animado se llevó a cabo una lluvia de ideas que permitiría obtener diferentes perspectivas, para poder obtener la mejor opción a realizar.

Tomando en cuenta que el video en 3D cuenta con diferentes características, se tomaron en consideración diferentes variables:

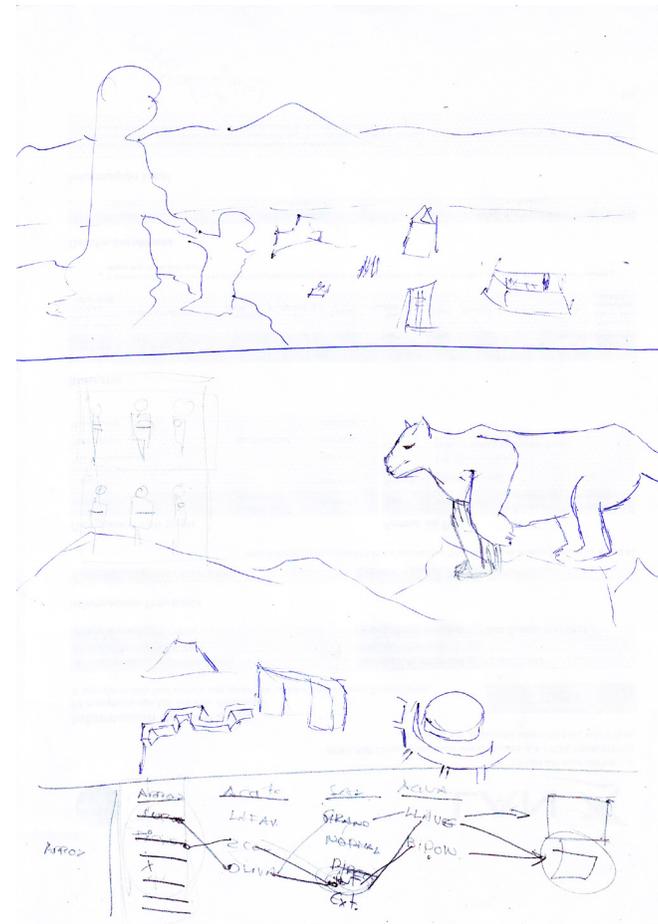
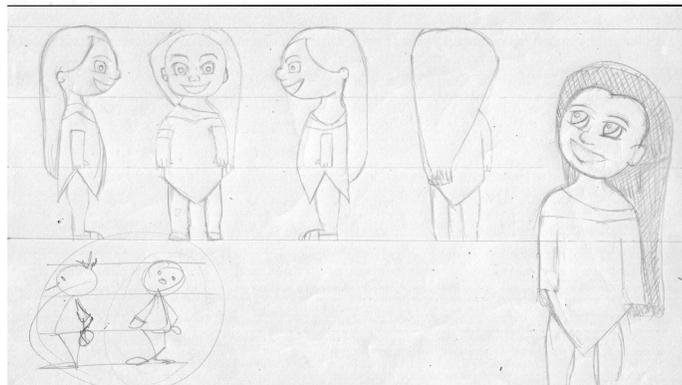
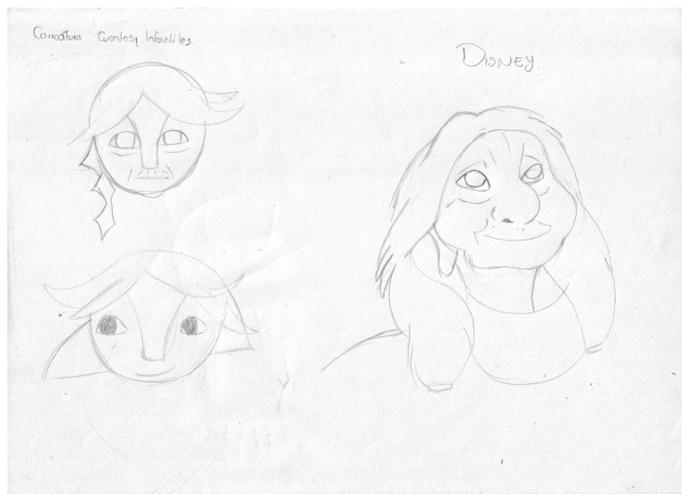


3.1.1. Bocetos: 10 ideas



Proceso de ideación

Tipos de ilustración



Externo
Misticidad naturaleza
Tipografía estética
Colores reales
30 seg



Vectorial

Externo
Misticidad ambiente
Fantasía
Tipografía estética
60 seg



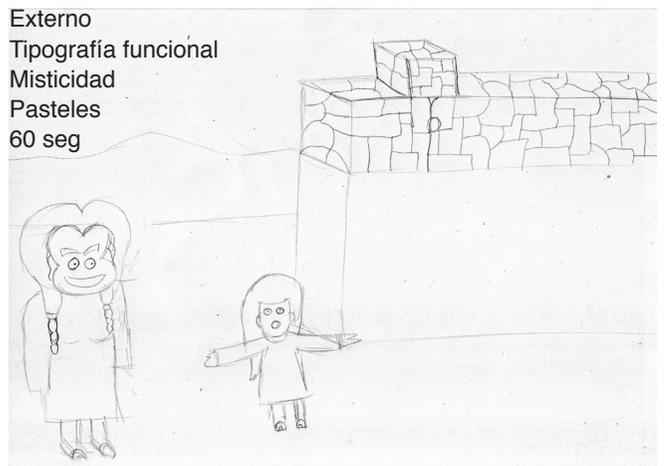
Fantasia

Interno
Reales
Fuincional
Misticidad ambiente
90 seg



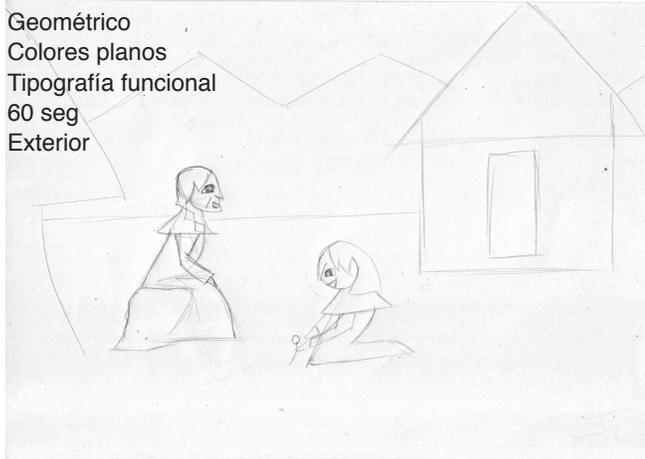
Manga

Externo
Tipografía funcional
Misticidad
Pasteles
60 seg



Pasteles

Geométrico
Colores planos
Tipografía funcional
60 seg
Exterior



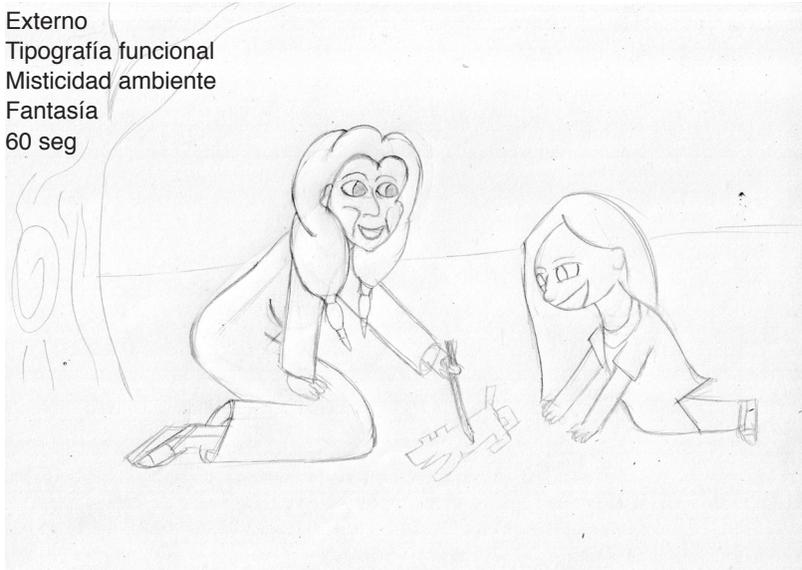
Caricatura Planos

Misticidad naturaleza
Texturas
90 seg
Tipografía funcional
Interno



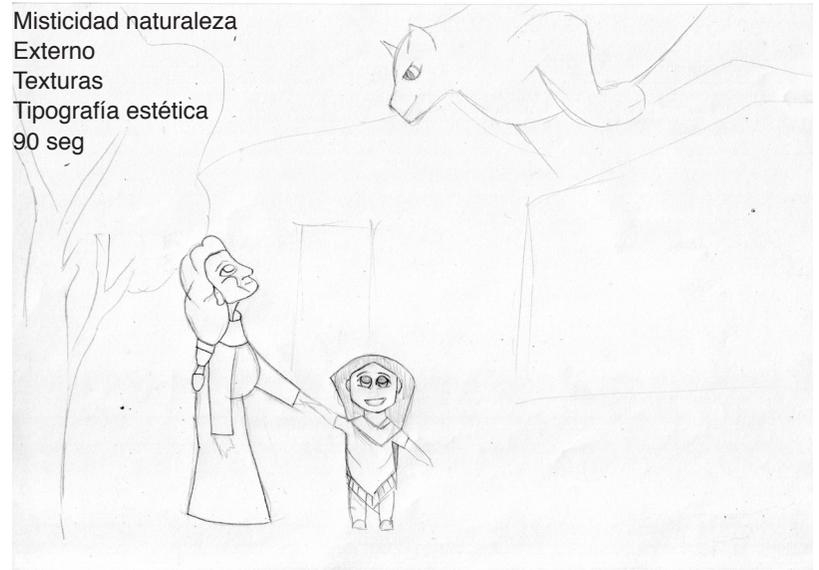
Reales geométricos

Externo
Tipografía funcional
Misticidad ambiente
Fantasía
60 seg



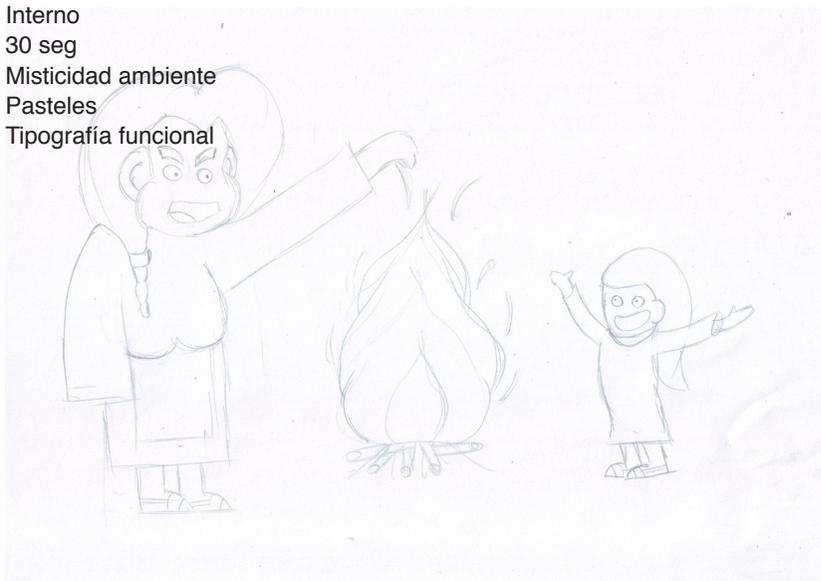
Disney andino

Misticidad naturaleza
Externo
Texturas
Tipografía estética
90 seg



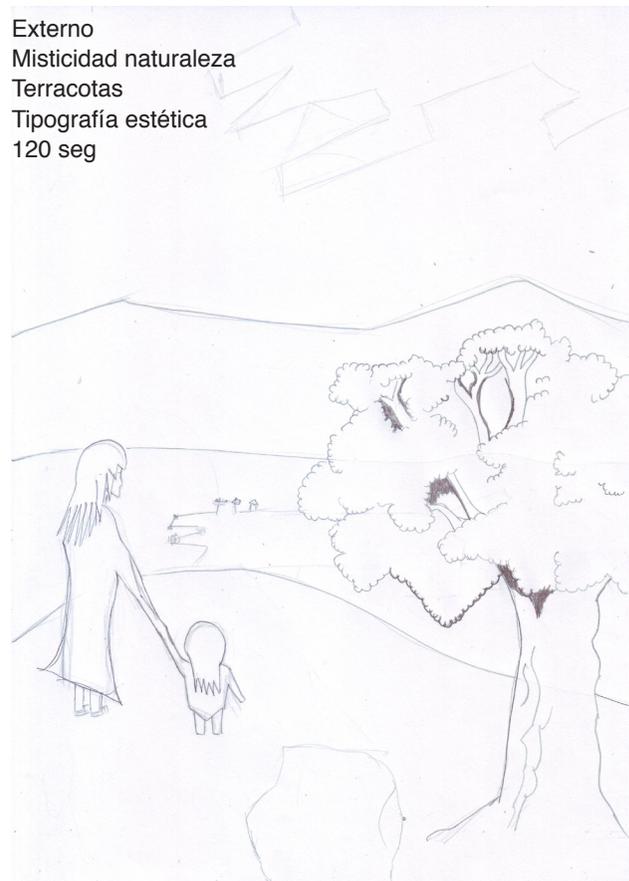
Caricatura planos

Interno
30 seg
Misticidad ambiente
Pasteles
Tipografía funcional



Cómic japonés

Externo
Misticidad naturaleza
Terracotas
Tipografía estética
120 seg



Terracota

3.2. Selección de tres ideas



Disney andino

Misticidad con la naturaleza
Trato directo de los personajes
Uso de texturas
Tipografía estética
90 segundos de duración



Texturas

Colores fantasía
Nivel de detalle de ilustración
Misticidad ambiente
90 segundos
Narrativa indirecta



Terracota

Ilustración manga
Colores terracota
Entorno externo
Misticidad naturaleza
Tipografía estética
Narrativa directa

3.3. Idea final



Detalles necesarios de fácil concreción
Colores naturales - terracota - fantasía
Narrativa indirecta
Tipografía estética / funcional
Entorno externo
Misticidad naturaleza-ambiente.

3.4. Idea

3.4.1. Idea dramática

La idea dramática se basa en la transmisión de la tradición y costumbres del pueblo inca de una abuela a su pequeña e inquieta nieta.

3.4.2. Idea temática

Encuanto a la idea temática, al tratarse de un tema netamente cultural, se ha buscado el objeto más representativo del tema, con el cual la niña, personaje principal de la historia, interactuará por la ciudad.

3.5. Sinópsis

En Tumipamba se cuenta la historia de una niña muy inquieta y curiosa que en una de sus travesuras tropieza con su abuela, la misma que le obsequia un objeto que le mantendrá curiosa y atenta hasta descubrir qué es lo que éste representa. Una vez llegada la noche logra descifrar el secreto de su cultura en las estrellas, aprendiendo así la importancia de las constelaciones para su pueblo.

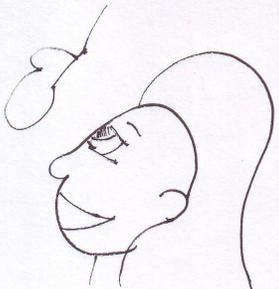
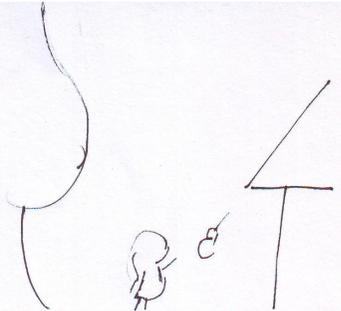
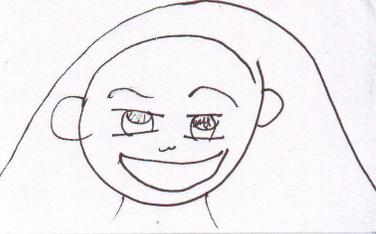
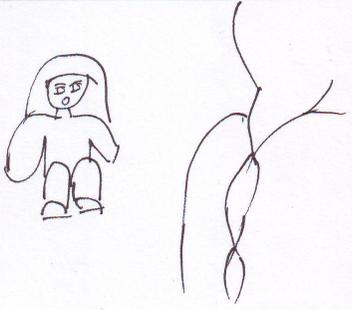
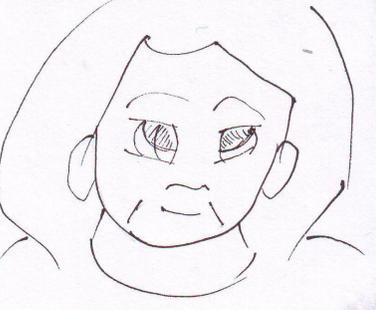
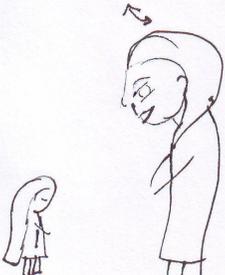
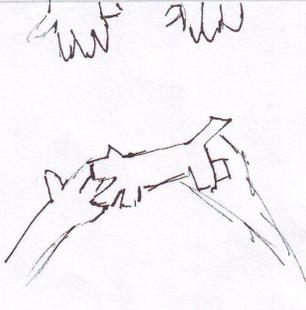
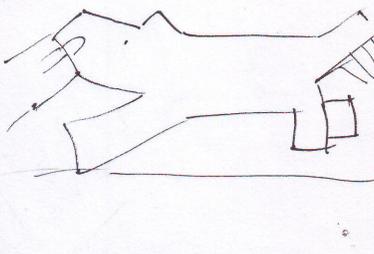
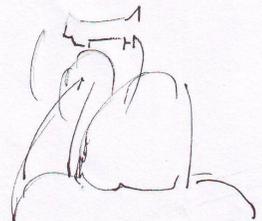
3.6. Desarrollo del guión

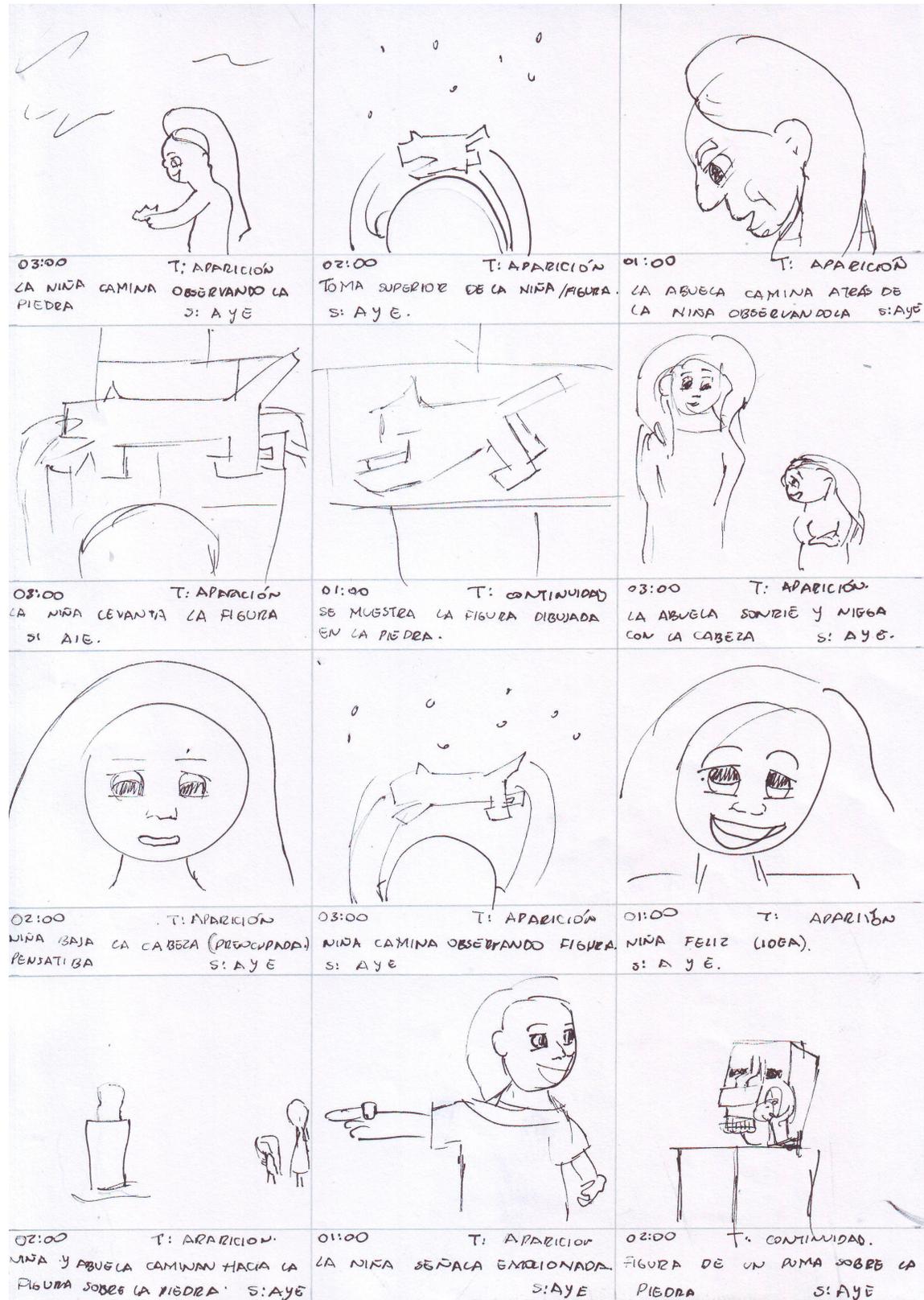
00:00 (2 segundos de negro)
00:02 Aparición, transición, trasparencia - Txt: Cuenca 2014
00:05 Rotación de la palabra y el número
00:10 Opacidad Txt: Tumipamba
00:13 Una mariposa vuela hacia la flor
00:15 Una mano intenta atrapar la mariposa
00:16 La niña corre detrás de la mariposa
00:19 La niña contempla a la mariposa
00:21 Movimiento de alas de la mariposa
00:23 Niña en primer plano observando la mariposa
00:25 La niña salta intentando atrapar la mariposa
00:28 La mariposa se posa sobre la mariposa
00:32 La mariposa vuela encima de la niña
00:32 La niña corre detrás de la mariposa
00:35 Niña corre detrás de la mariposa
00:37 La niña se golpea
00:38 La niña ve desde el suelo a su abuela
00:40 Abuela sonrie a su nieta
00:42 Negación de la abuela a su nieta por su acto
00:45 La abuela entrega un objeto de piedra a su nieta
00:47 La niña recibe el objeto y observa su forma de puma
00:50 Niña se da la vuelta
00:51 La niña contempla la figura en sus manos
00:53 La abuela incita a la niña a que siga su camino
00:56 La niña camina observando la piedra
00:59 Toma superior de la niña caminando
01:01 La abuela camina detrás de la niña observándola
01:02 La niña levanta la figura
01:05 Se muestra la figura dibujada en la piedra
01:06 La abuela niega con la cabeza
01:09 La niña se muestra preocupada
01:11 Niña camina observando la figura
01:14 La niña parece tener una idea

01:15 Niña y abuela caminan hacia la figura sobre la roca
01:17 La niña señala emocionada
01:18 Figura de un puma sobre la piedra
01:20 La abuela niega con la cabeza
01:22 La niña expresa tristeza
01:25 (noche) La niña pateo una piedra, sentada
01:27 La mariposa se acerca hacia la niña
01:30 La niña levanta la cabeza y mira la mariposa
01:32 La mariposa vuela al cielo
01:35 Se aprecia la forma del puma en el cielo
01:38 La niña contempla alegre las estrellas
01:40 La abuela observa y se acerca a la niña
01:42 La niña voltea y señala al cielo
01:44 Toma superior - aparece un puma brillante
01:47 El puma se lanza sobre la ciudad deshaciéndose
01:51 Las partículas se agrupan en la ciudad
01:55 Se forma la figura del puma en la traza
01:58 La traza se enmarca
02:00 Se muestra la traza actual de la ciudad
02:03 Txt: La traza de Cuenca.

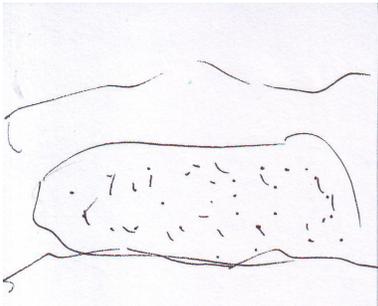
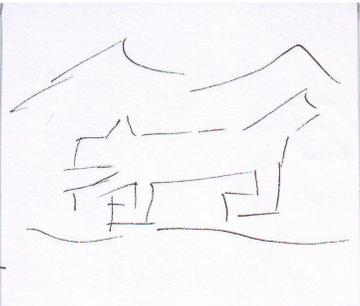
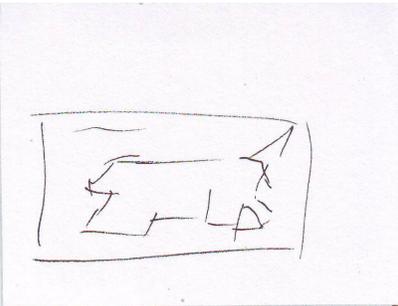
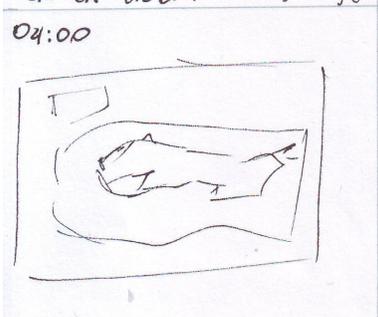
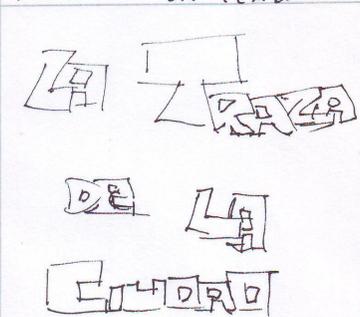
3.7. Elaboración del storyboard

	<p>2014</p> <p>Cuenca</p>	
<p>02:00</p> <p>Entrada con 2 segundos de negro</p>	<p>03:00</p> <p>APARICIÓN TRANSICIÓN TRANSPARENCIA SONIDO AMBIENTE</p>	<p>05:00</p> <p>ROTACION DE LA PALABRA y ↓#</p> <p>S: A y E.</p>
<p>1490</p> <p>TUMIPAMBA</p>		
<p>03:00 T: OPACIDAD.</p> <p>Tit: TUMIPAMBA.</p> <p>S: A y E</p>	<p>02:00 T: APARICIÓN</p> <p>LA MARIPOSA VUELA HACIA LA FLOR.</p> <p>S: A y E</p>	<p>01:00 T: CONTINUIDAD.</p> <p>MANOS INTENTAN ATRAPAR LA MAR.</p> <p>S: A y E</p>
<p>03:00 T: CONTINUIDAD.</p> <p>LA NIÑA LOREÉ INTENTANDO ATRAPARLA</p> <p>S: A y E</p>	<p>02:00 T: APARICIÓN</p> <p>LA NIÑA CONTEMPLA A LA MARIPOSA</p> <p>S: A y E.</p>	<p>02:00 T: APARICIÓN.</p> <p>MOVIMIENTO OJAS DE LA MARIPOSA</p> <p>S: A y E</p>
<p>02:00 T: APARICIÓN</p> <p>NIÑA EN PRIMER PLANO</p> <p>S: A y E</p>	<p>03:00 T: APARICIÓN</p> <p>LA NIÑA SALTA INTENTANDO ATRAPARLA</p> <p>S: A y E</p>	<p>04:00 T:</p>

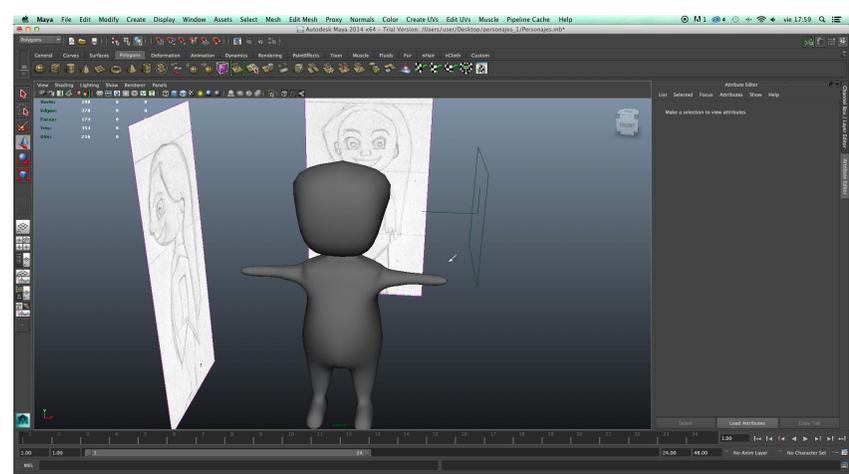
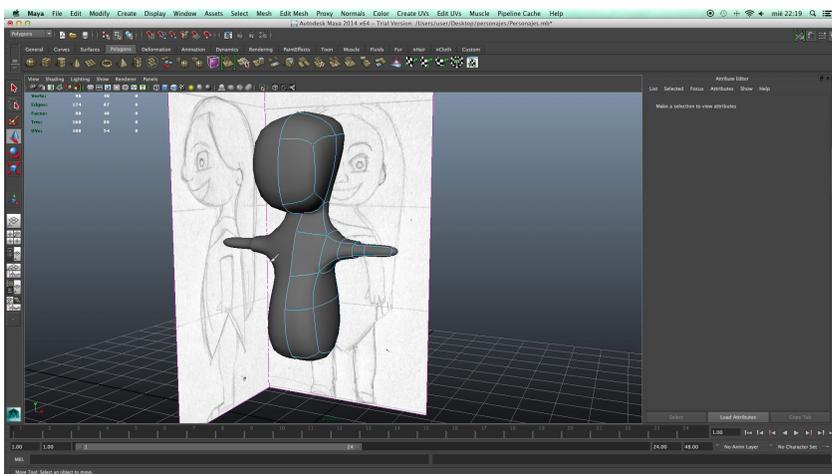
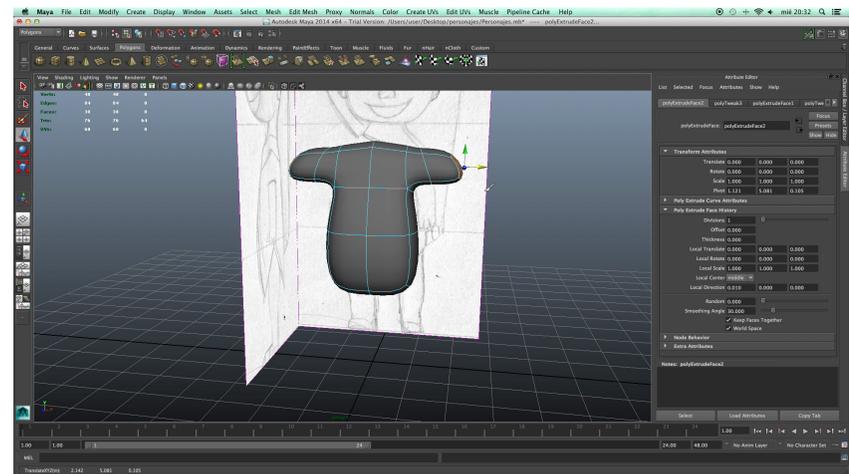
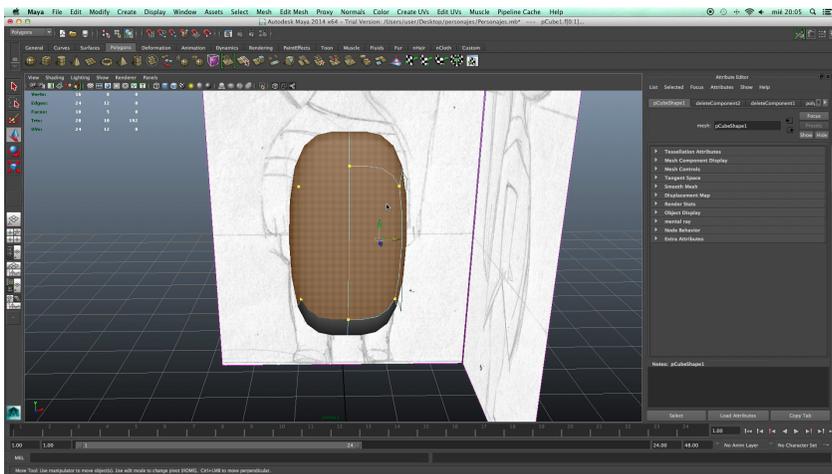
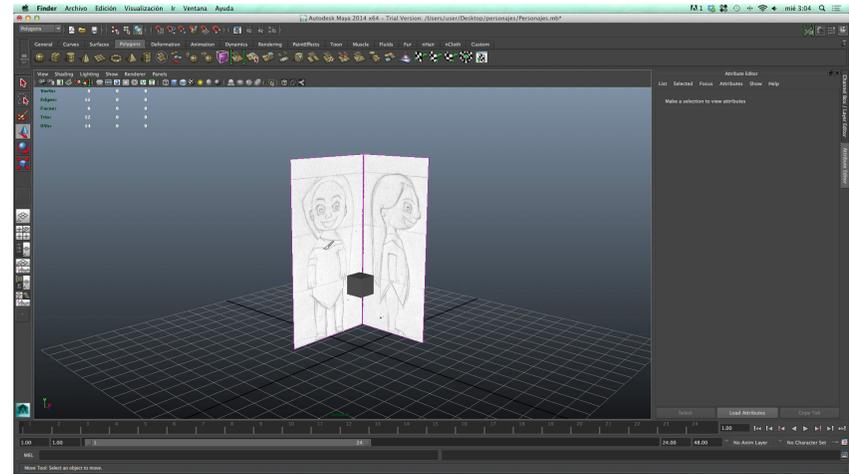
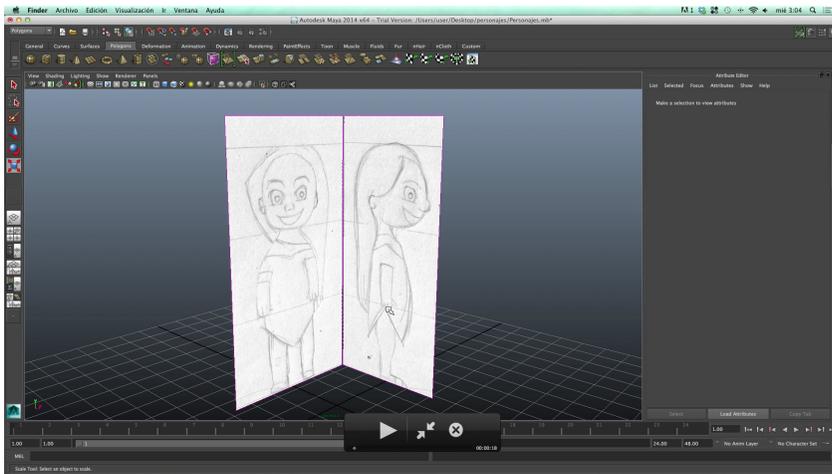
		
<p>02:00 T: APARICIÓN LA MARIPOSA VUELA ENCIMA DE LA NIÑA S: A Y E</p>	<p>03:00 T: APARICIÓN LA NIÑA CORRE DETRÁS DE LA MADRE S: A Y E</p>	<p>02:00 T: APARICIÓN NIÑA CORRIENDO / CAMARA FTS. S: A Y E</p>
		
<p>01:00 T: APARICIÓN GOLPE DE CANIA CON UN OBJETO REPENTINO S: A Y E</p>	<p>02:00 T: APARICIÓN LA NIÑA VE DESDE EL SUELO A SU ABUELA S: A Y E</p>	<p>02:00 T: APARICIÓN ABUELA SONRÍE A SU NIETA. S: A Y E</p>
		
<p>03:00 T: APARICIÓN. S: A Y E. NEGACIÓN POR PARTE DE LA ABUELA HACIA LA NIETA Y METE A MANO EN UN BOLSILLO</p>	<p>02:00 T: CONTINUACIÓN LA ABUELA ENTREGA UNA PIEDRA A SU NIETA. S: A Y E.</p>	<p>03:00 T: APARICIÓN LA NIÑA RECIBE Y OBSERVA LA PIEDRA EN FORMA DE PUMA S: A Y E</p>
		
<p>01:00 T: APARICIÓN. LA NIÑA SE DA LA VUELTA. S: E Y A.</p>	<p>02:00 T: APARICIÓN LA NIÑA CONTEMPLA LA FIGURA. S: A Y E.</p>	<p>03:00 T: CONTINUIDAD. LA ABUELA ACARICIA A LA NIÑA Y LA EMPUJA PARA QUE SIGA SU CAMINO S: AB</p>

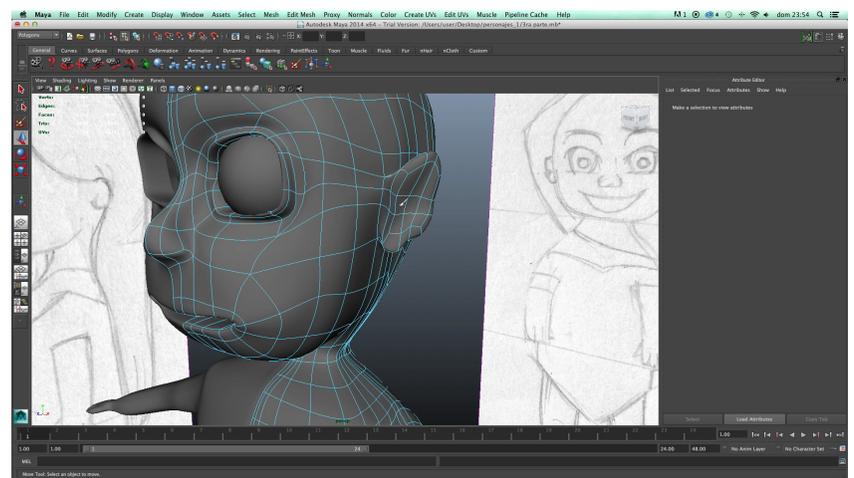
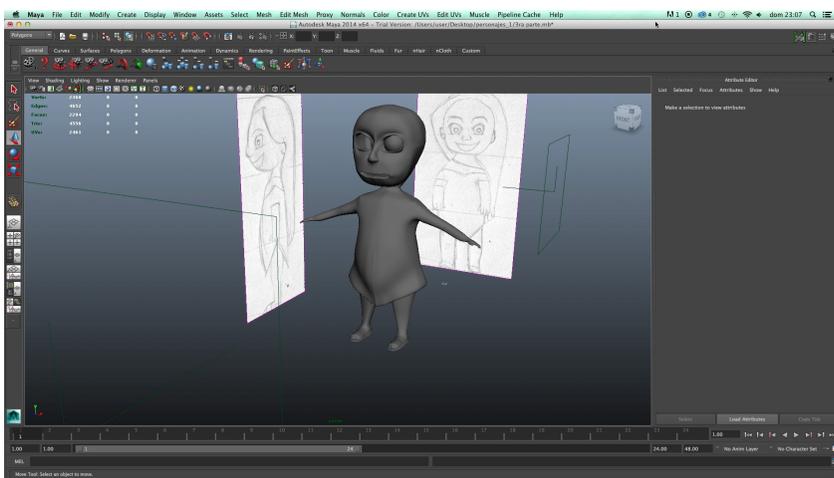
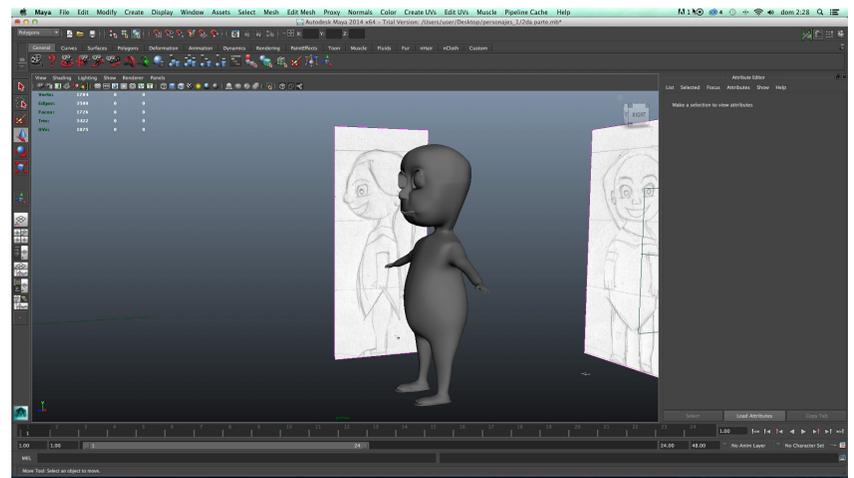
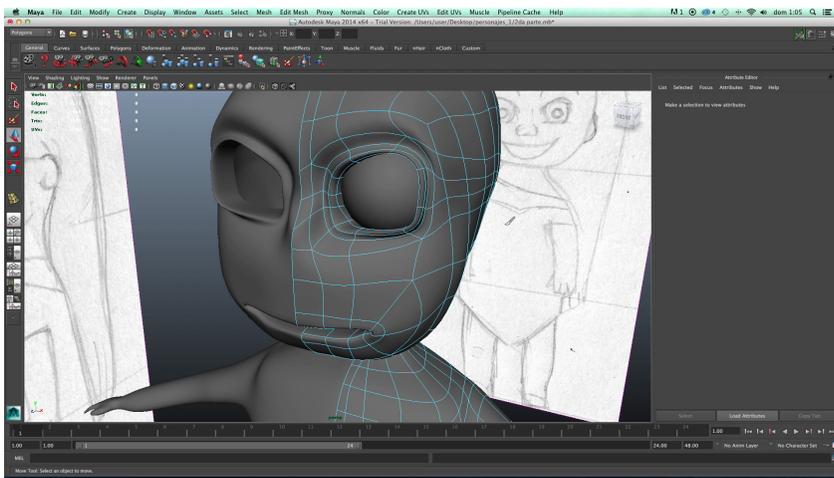
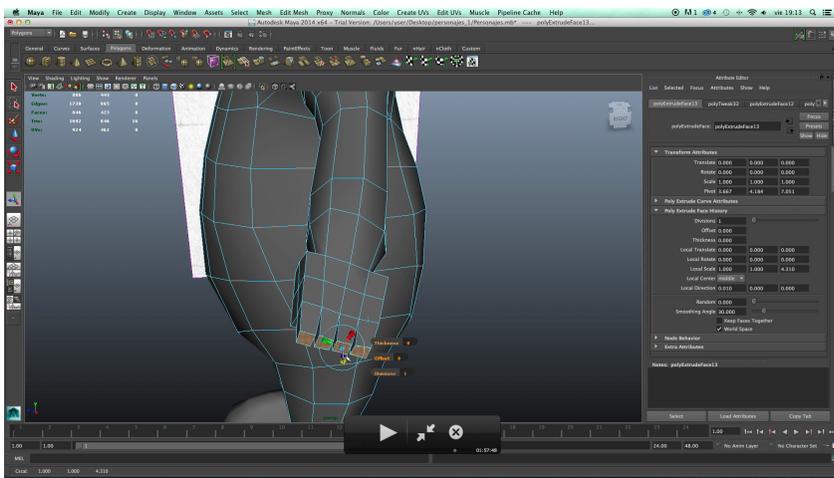


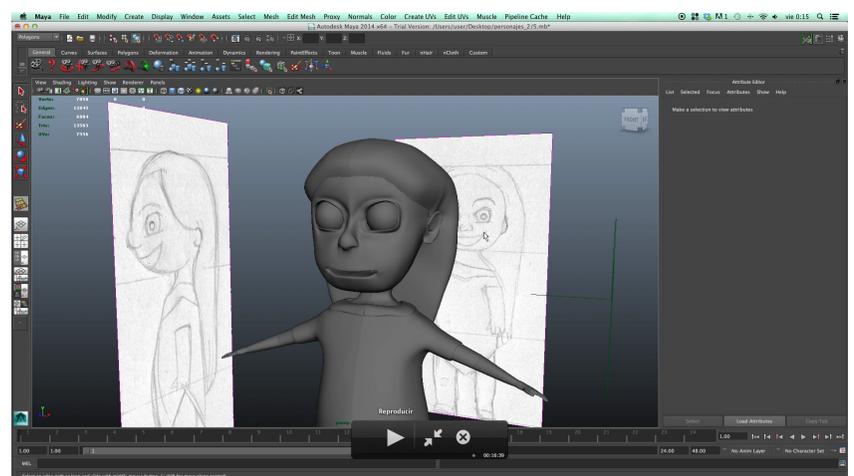
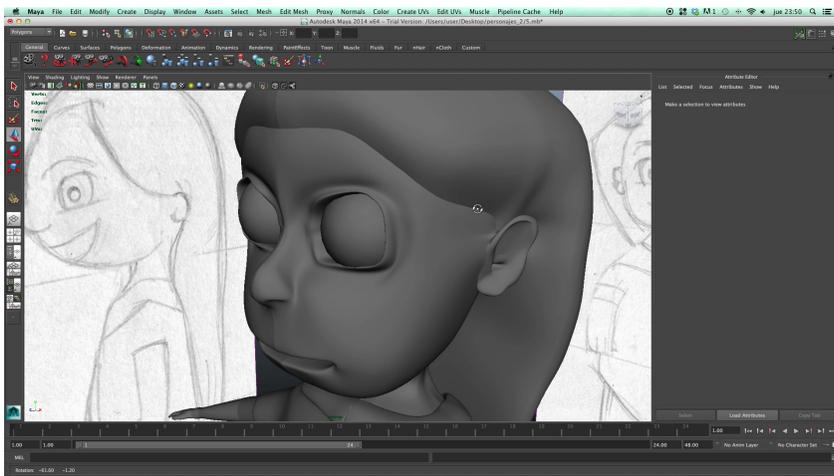
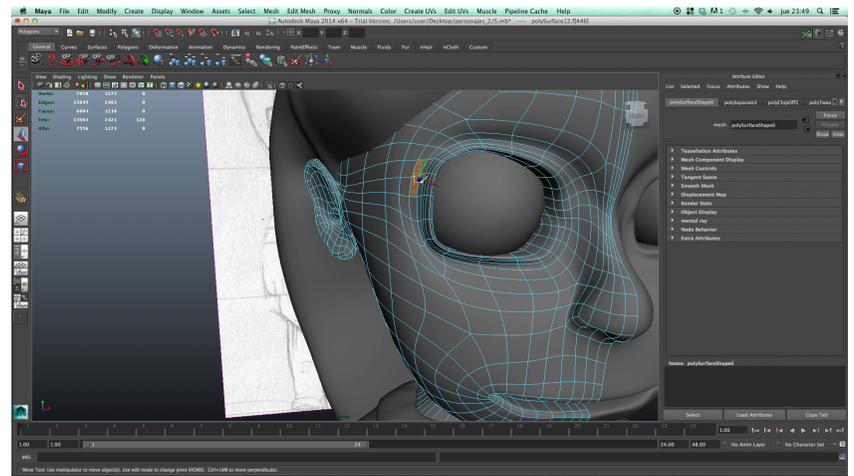
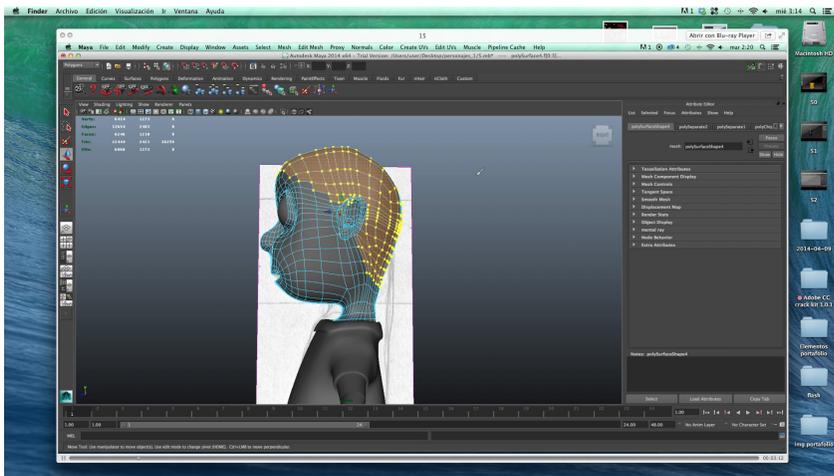
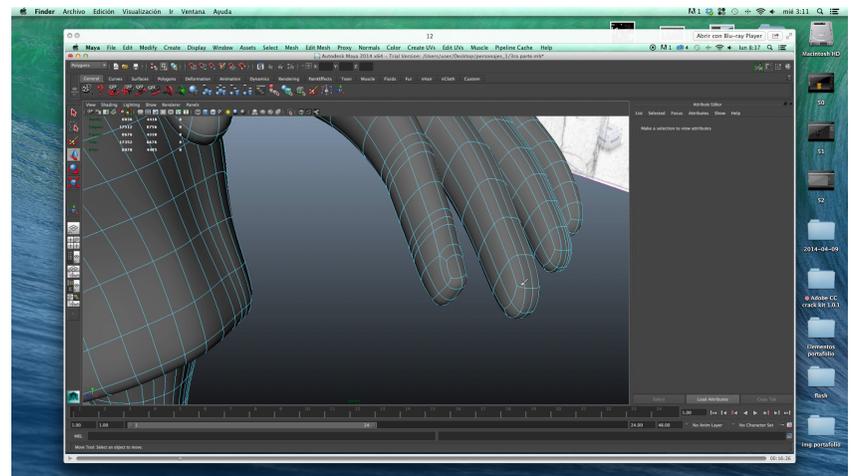


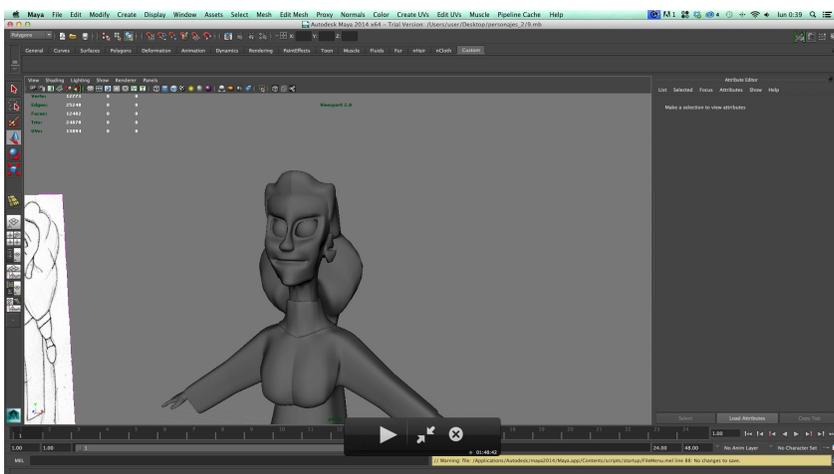
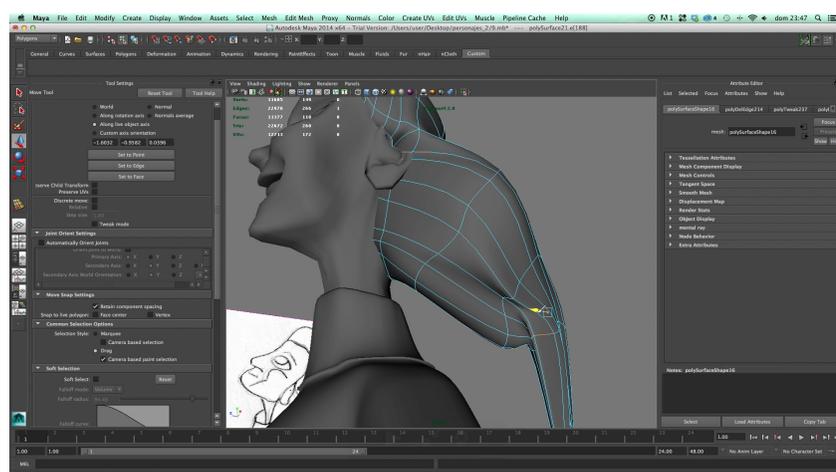
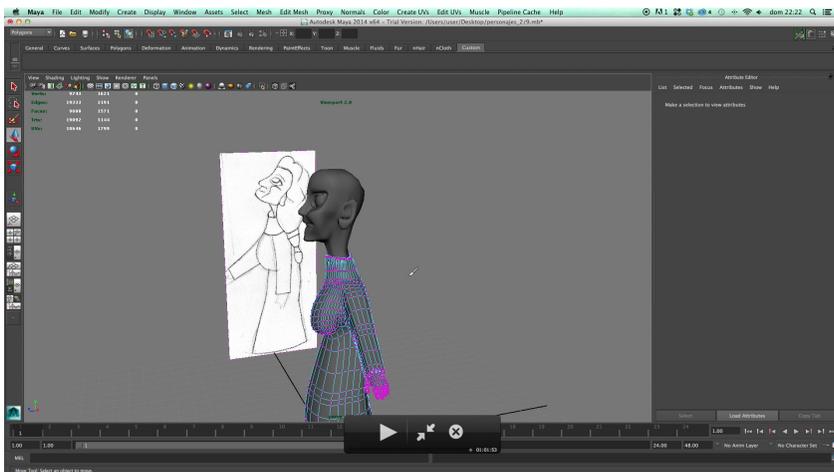
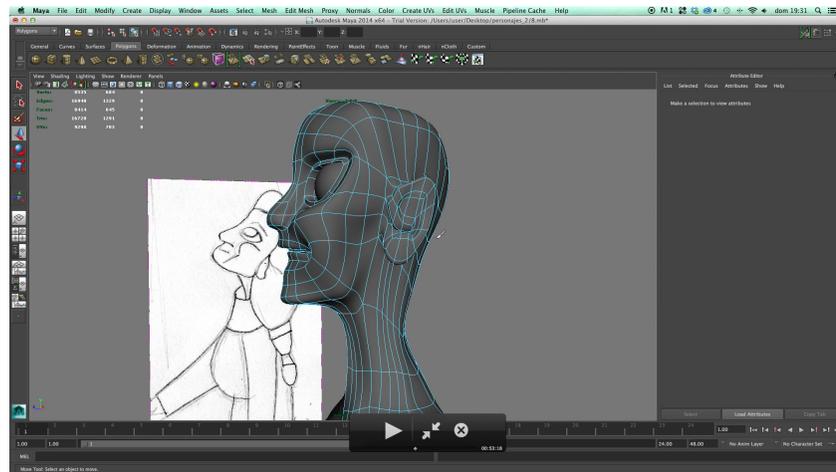
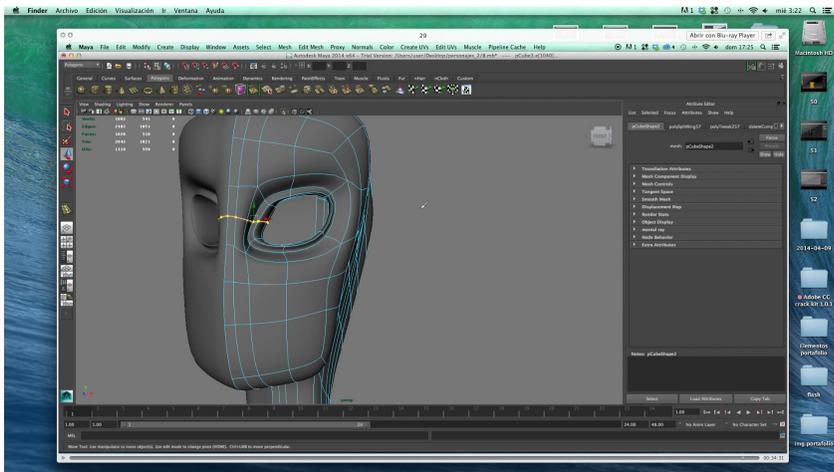
		
<p>01:00 T: CONTINUIDAD LOS PARTICULAS SE AGRUPAN EN LA CIUDA. S: AYE</p>	<p>03:00 T: CONTINUIDAD SE FORMA LA FIGURA DEL PUMA EN LA TRAZA.</p>	<p>02:00 T: CONTINUIDAD. LA TRAZA SE ENMARCA. S: AYE</p>
<p>04:00</p> 		
<p>04:00 SE MUESTRA EL PUMA EN LA TRAZA ACTUAL. S: AYE.</p>		

3.8. Modelado

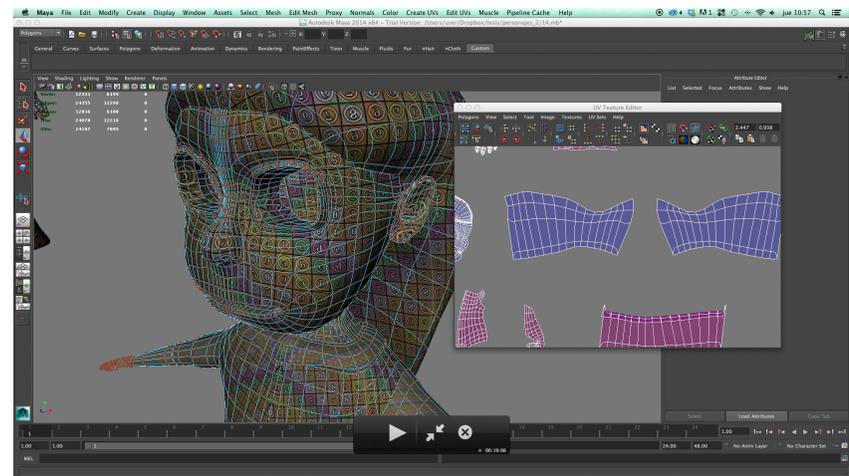
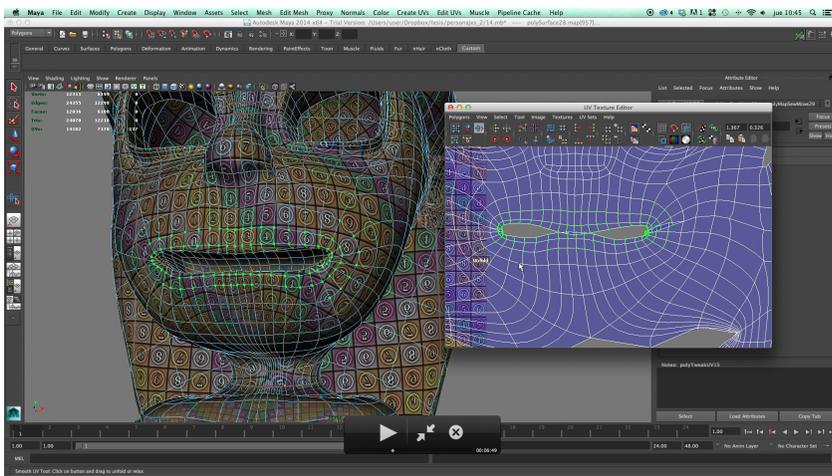
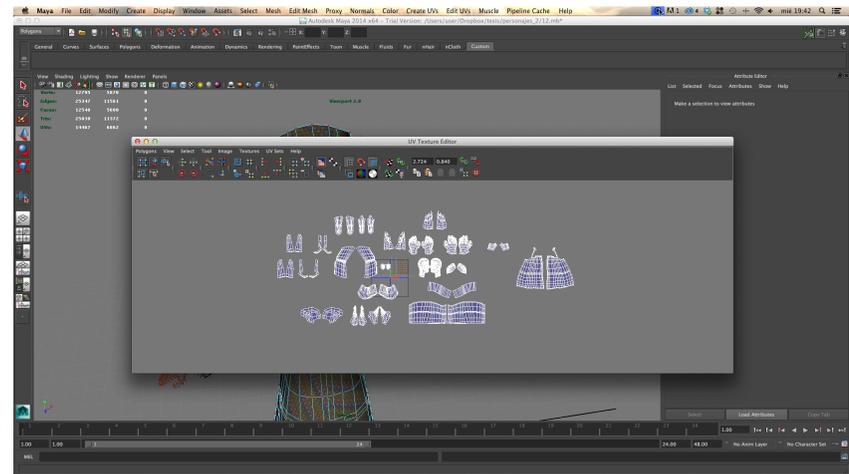
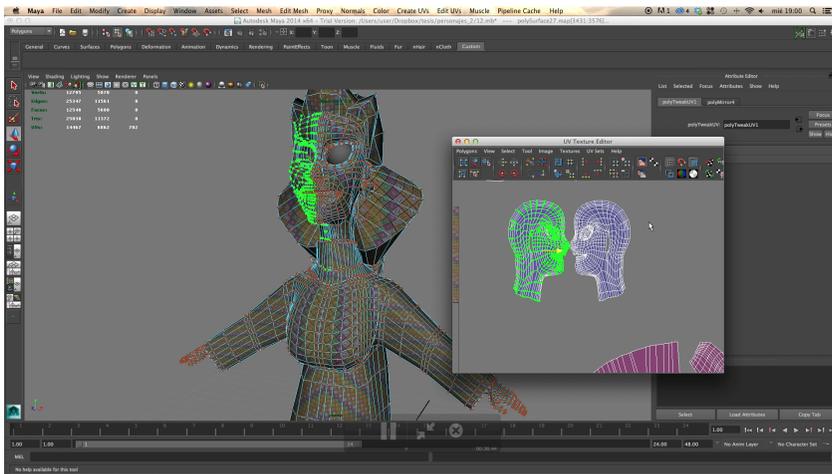
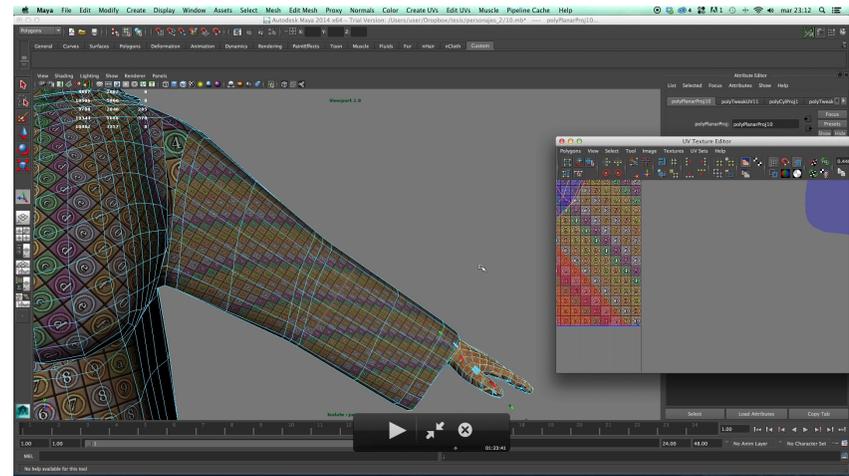
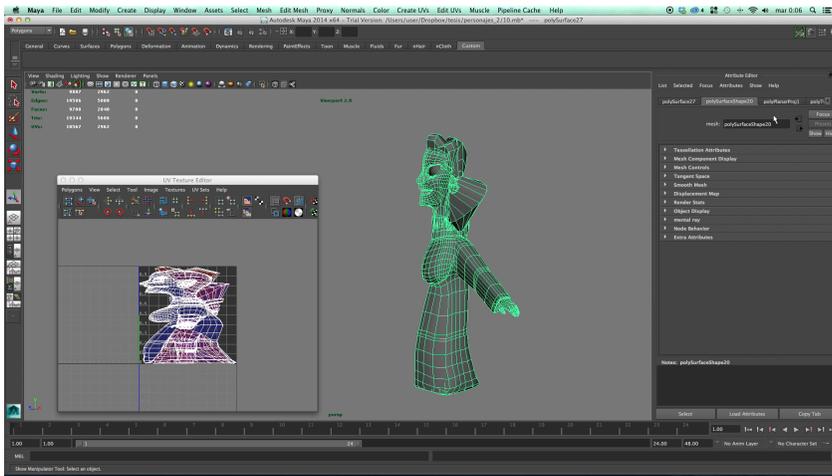




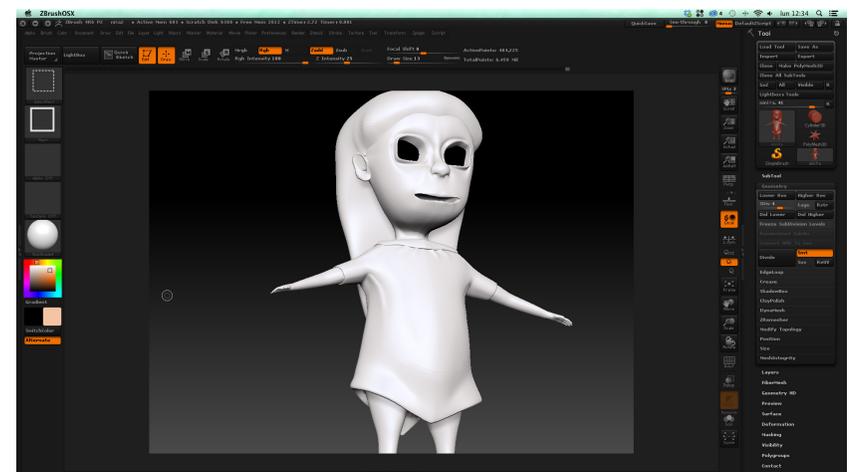
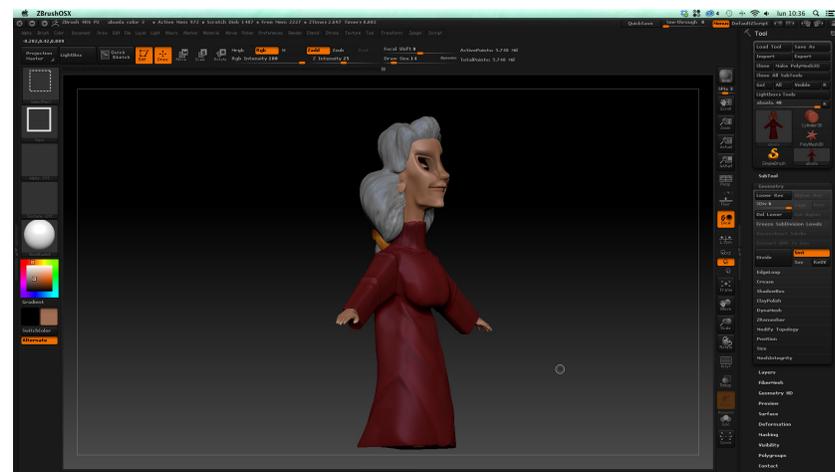
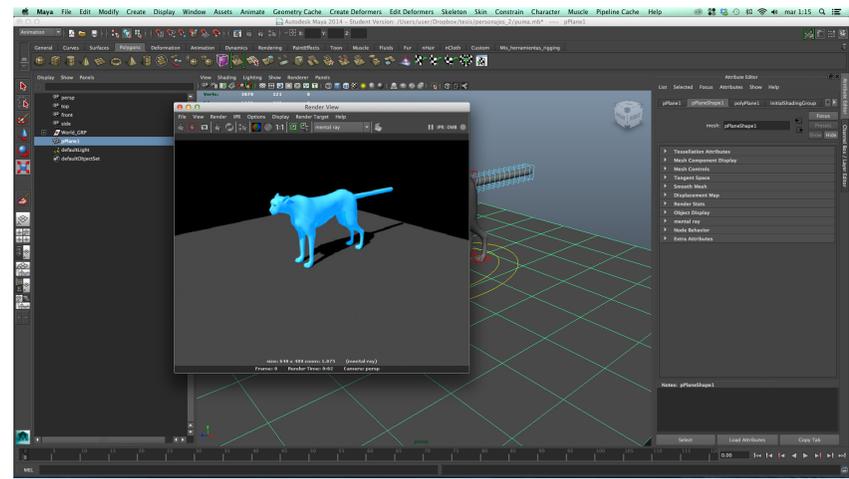
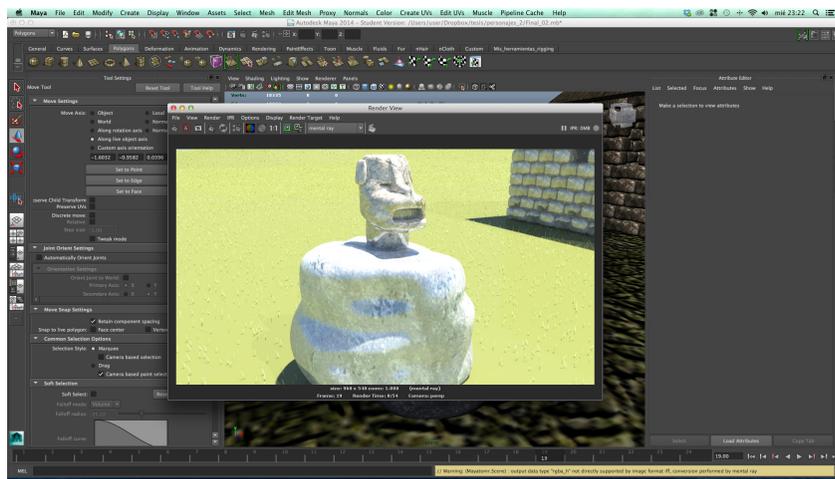
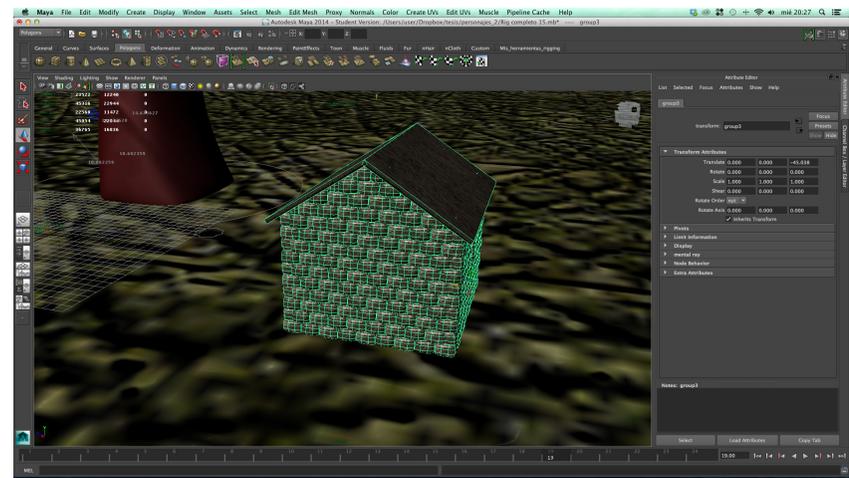
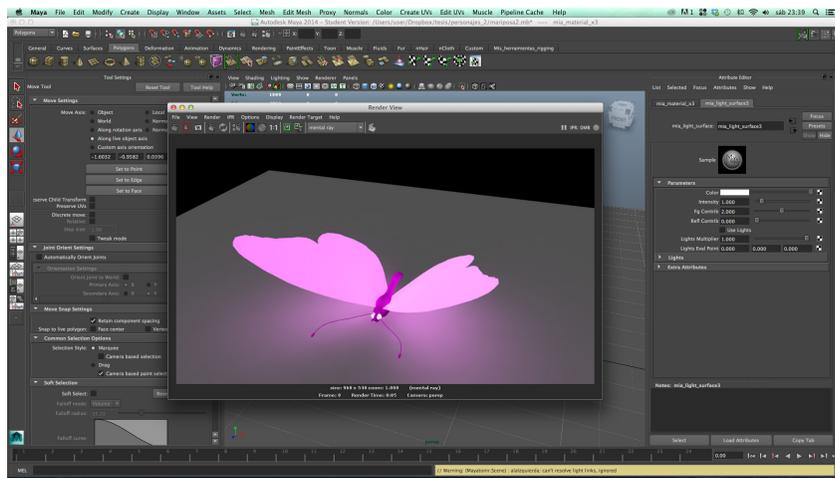




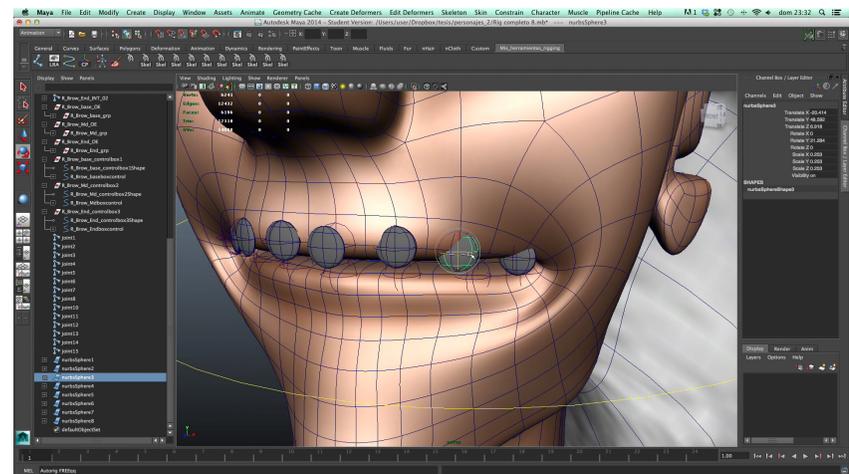
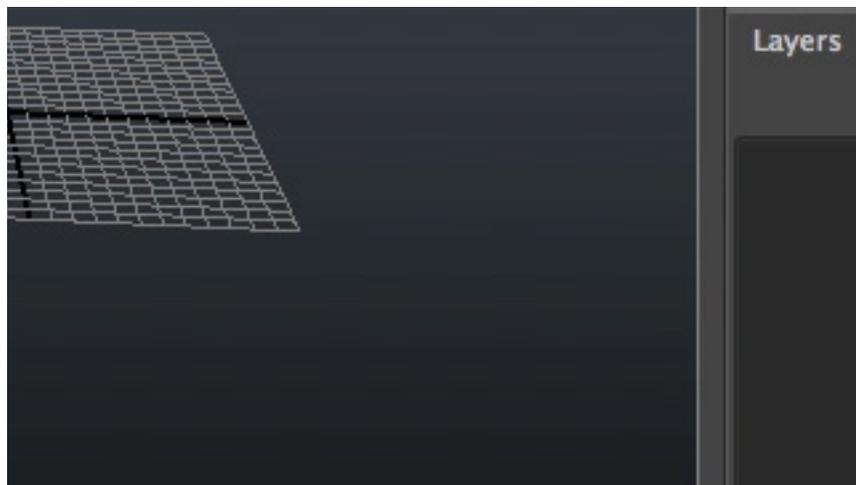
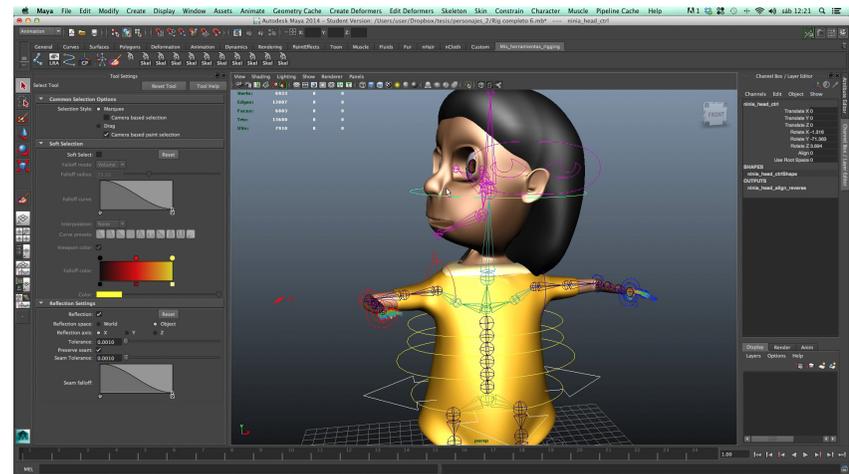
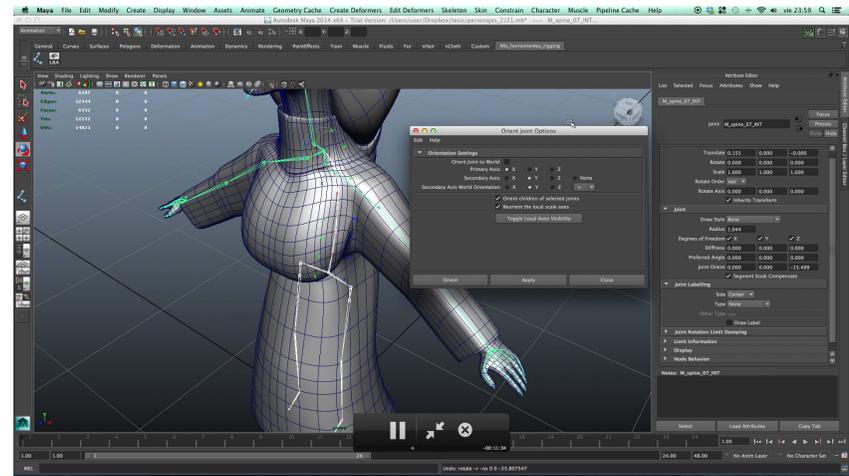
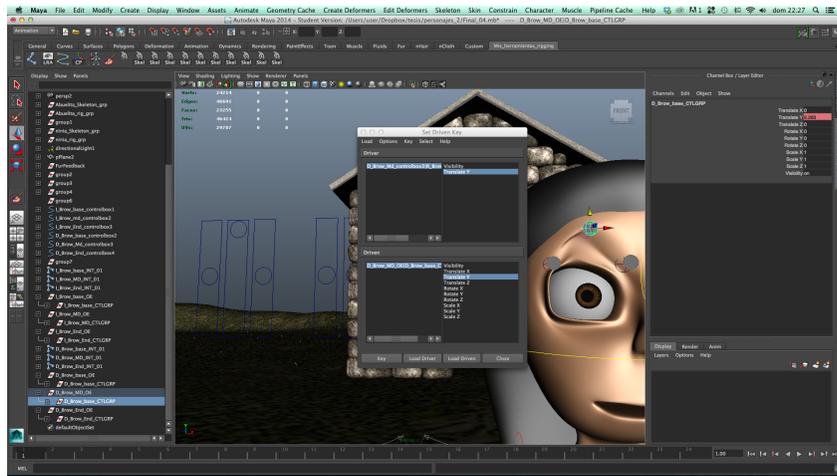
3.9. Mapeado UV



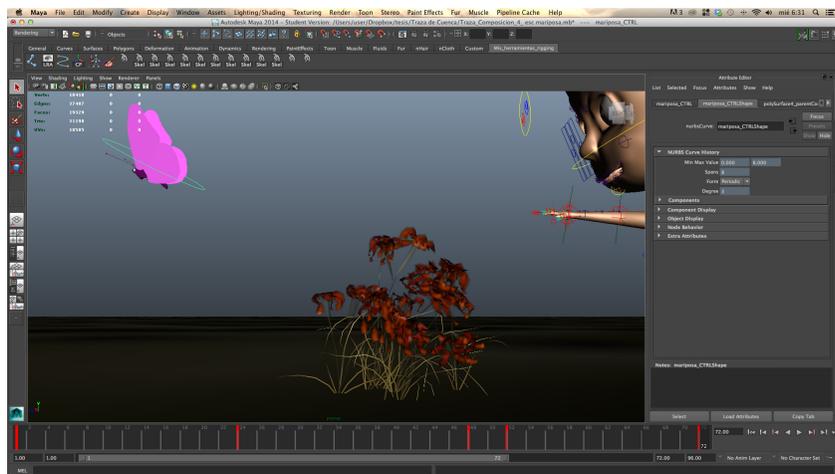
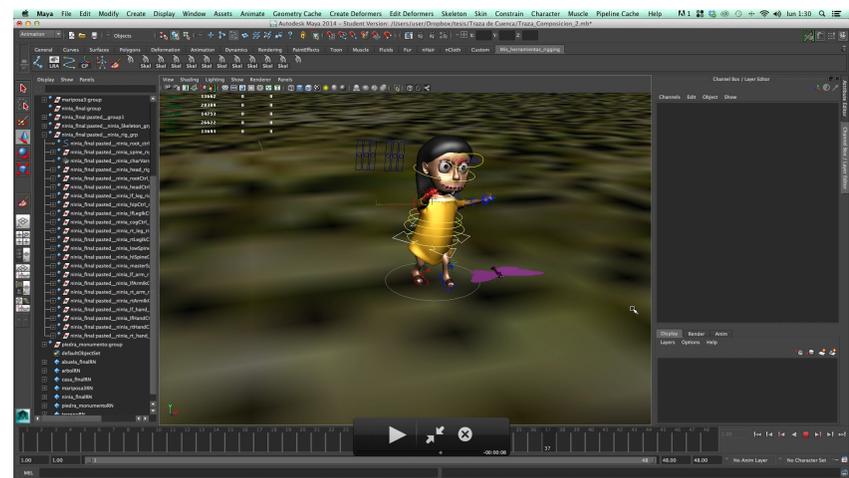
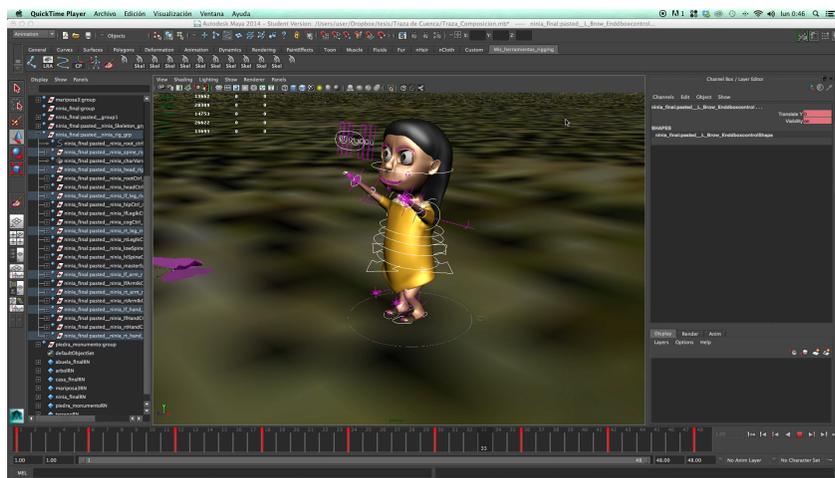
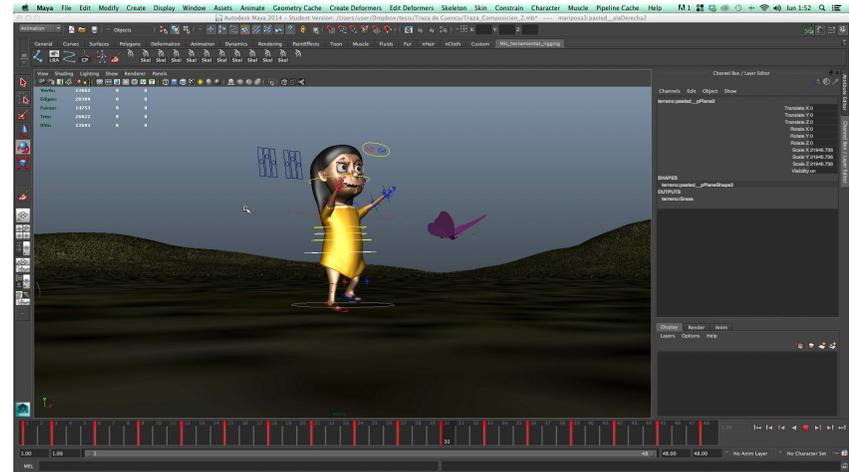
3.10. Material y texturas



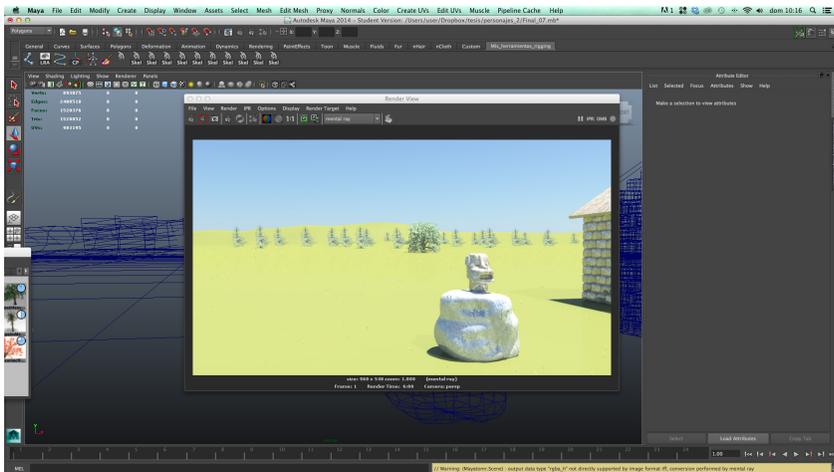
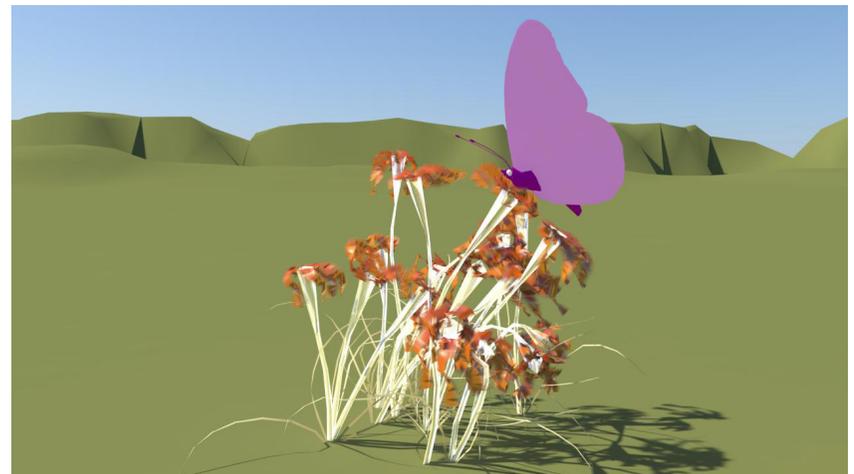
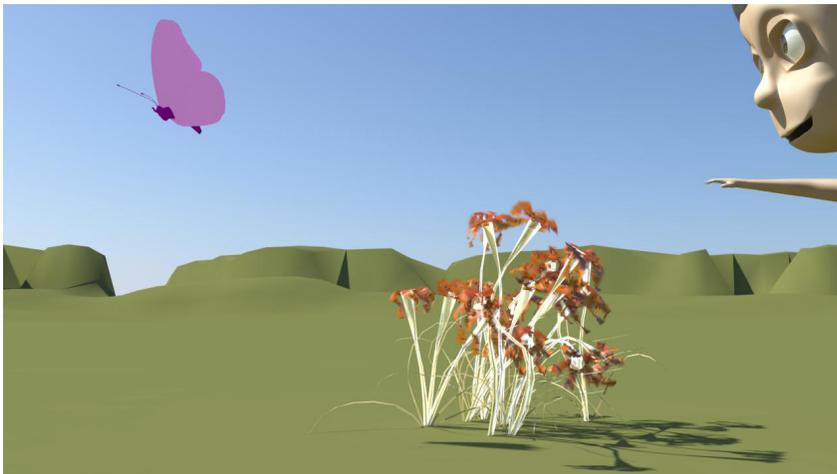
3.11. Rigging



3.12. Animación

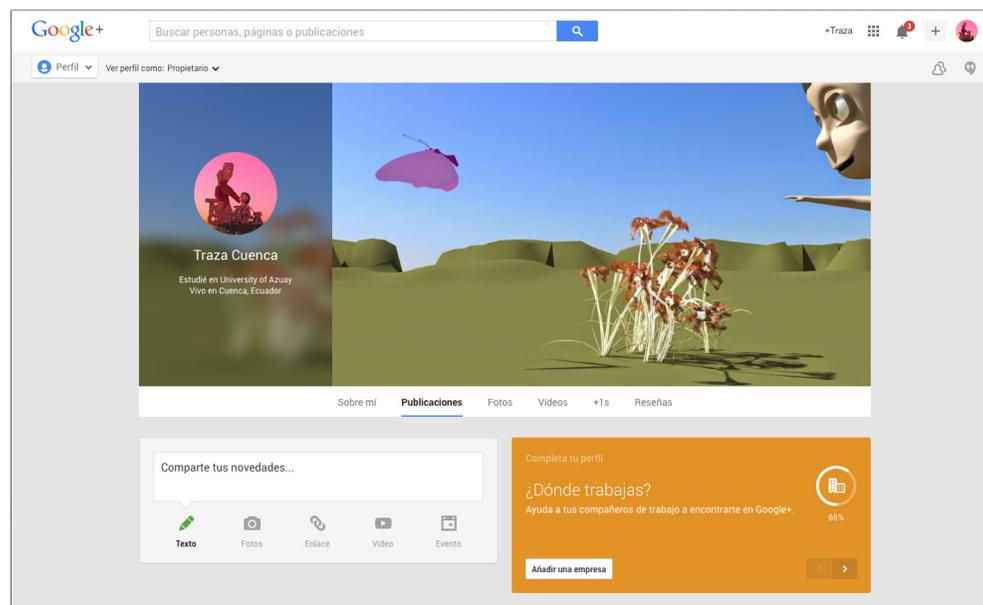
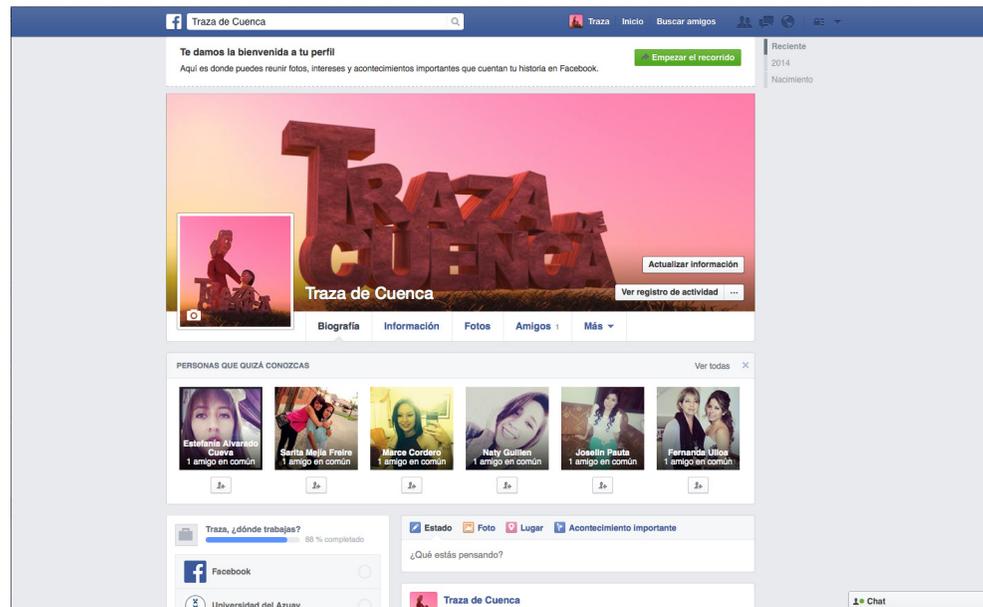


3.13. Renderizado



3.14. Promoción y difusión

Para la difusión del video, como se ha mencionado anteriormente, se seleccionaron las redes sociales más utilizadas por el público objetivo como son: Facebook, Twitter, Google+ y Youtube, en las cuales se creó un fanpage con el nombre “Traza de Cuenca”. Con esta página promocional, se ha llamado la atención de los usuarios creando expectativa en los mismo hasta el día del lanzamiento del video.



Inicio Notificaciones Descubre Cuenta Buscar

Traza de Cuenca
@TrazadeCuenca

TWEETS 1 SIGUIENDO 28

Publicar un nuevo Tweet...

Tendencias · Cambiar

- #ReplaceMovieTitleWithPepe
- #YouAintBlackIf
- #JustinLyric
- #linarow
- #WALIYAHNONSENSE
- Intercourse
- Hayne
- iMac
- Queensland
- Good Evening

Tweets

TECHO @UnTecho · 6 min
Un hincha apoya a su equipo un sus mayores desafios. ¡Únete al #DesafioAnita en techo.org/desafioanitalow.ly/5WBEB
Ver foto

Traza de Cuenca @TrazadeCuenca · 25 min
Todos los cuencanos debemos conocer más a fondo esta hermosa ciudad y descubrir todos sus secretos! pic.twitter.com/VqquORqDQX



Estéfani Espin @ESTEFANIESPIN · 51 min
Los bonos se negociarían a un plazo de 10 años y con un interés de 7.95%

Estéfani Espin @ESTEFANIESPIN · 52 min
Ministerio de Finanzas anunció que colocó dos mil millones de dólares en bonos soberanos del Ecuador en mercado de capitales internacionales

Seguido por Paola Durán, Marcela Parra y pa0 mEjia aRevalO.

Movistar Ecuador @MovistarEC
Sé parte de nuestra #ComunidadMovistar y entérate de las novedades que tenemos para ti.

A quién seguir · Refrescar · Ver todos

- Ana Alvear @annaalvear Seguir
- SILVIA LITTLE VERA @fifave... Seguir
- Jefferson Montero @JeffMO... Seguir

Encuentra a personas que conoces Cuentas populares

© 2014 Twitter Sobre nosotros Ayuda Condiciones Privacidad Cookies Información sobre anuncios Marca Blog Estado Aplicaciones Empleos Anunciarse Empresas Medios Desarrolladores

Traza de Cuenca Inicio Buscar amigos

INFORMACIÓN

Estudió en Universidad del Azuay
Anterior: bilingüe interamericano

Vive en Cuenca (Ecuador)

De Cuenca (Ecuador)

AMIGOS · 3

DEPORTES

+ ¿Qué equipos te gustan?

MÚSICA

+ ¿Qué música te gusta?

PELÍCULAS

+ ¿Qué películas has visto?

PROGRAMAS DE TV

Traza de Cuenca ha cambiado la siguiente información: foto de portada.
Hace 8 minutos



Me gusta · Comentar · Detener notificaciones · Compartir

Traza de Cuenca ha cambiado la siguiente información: foto del perfil.
Hace 10 minutos



Me gusta · Comentar · Detener notificaciones · Compartir

Reciente

2014

Nacimiento

Chat (2)

Conclusiones

Después del proceso de investigación tanto bibliográfico como de campo, habiendo evidenciado la falta de conocimiento por parte de la ciudadanía cuencana, principalmente en los jóvenes, y habiendo empezado la exposición del producto de diseño en redes sociales, se concluye:

1.- Que luego de un proceso guiado, se definió como la mejor opción comunicacional a un video de animación 3D que cuente con características globales, llevadas a un contexto local, que evidencie la problemática tratada en el presente proyecto.

2.- Que la ayuda del Dr. Alfredo Lozano, ha sido de vital importancia para la realización del proyecto, ya que fue quien realizó el estudio sobre la traza de la ciudad, y fue con quien se han propuesto nuevos espacios de difusión del mismo.

3.- Que el recurso del diseño gráfico en su expresión de video de animación 3D, al incluir varias características como animación, ilustración, caracterización, modelado, etc., tiene un alto nivel comunicacional que llama la atención directa de los usuarios que encuentran en el mismo, un estilo llamativo y diferente para transmitir conocimientos e información.

4.- Que es necesario continuar con la exposición al público por medio de redes sociales tanto del video como de las imágenes representativas para fortalecer el conocimiento y seguir fomentando la viralización del proyecto, para luego de un tiempo prudente, poder realizar una evaluación de la aceptación por parte del público objetivo.

Bibliografía

1. Alet Josep, "Marketing directo e interactivo", Esic, 2011.
2. Cortéz Antonia, "Cuenca, la otra", Gráficas Varona, 2004
3. Cuevas Aedo, Díaz Ignacio, Losada de Dios Paloma, "Sistemas multimedia: análisis, diseño y evaluación", 2004.
4. García Cuetos María, "El Patrimonio Cultural. Conceptos básicos", Prensas universitarias de Zaragoza, 2011.
5. García Marcelo, "La formación de profesores de educación secundaria", Revista de educación, N° 350, Septiembre - Diciembre, 2009.
6. Lozano Alfredo, "Guapondelik, Tumipamba, Cuenca, huellas culturales y transformación territorial", 2010.
7. Martínez Abadía José, Fernández Federico, "Manual del productor audiovisual", 2010.
8. Rollié Roberto, Branda María, "La enseñanza del diseño en comunicación visual", Nobuko, 2004.
9. Von der Walde Moheno Lilian, "Acciones textuales", Revista de teoría y análisis, 2007.