



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

FACULTAD DE
**DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**Diseño de una Línea Gráfica
para Productos Multimedia
para el Aprendizaje de las
Leyendas Ecuatorianas**

Trabajo de graduación previo a la
obtención del título de:

Licenciado en Diseño Gráfico

**Autor: Fernando Miguel
Crespo Cordero**

Director: Esteban Torres Díaz

Cuenca, Ecuador, 2024





Fernando Miguel Crespo Cordero
Autor

Dis. Esteban Torres Díaz
Director

Propiedad del autor, excepto aquellas que se encuentren con su cita respectiva.

Fotografías e Ilustraciones

Fernando Miguel Crespo Cordero
Diseño y Diagramación

Imprenta La Huella
Cuenca - Ecuador, 2023

Agradecimiento

Quiero agradecer principalmente a mi familia por este trabajo; ellos han hecho todo esto posible y, sin su ayuda, no habría podido llegar a donde estoy ahora.

También agradezco a mi profesor Oscar, por enseñarme el mundo de la animación, y a Verónica, por compartir conmigo sus conocimientos tanto en el colegio como en este proyecto universitario. A mis tutores Toa, Ana, Esteban y Juan, por sus valiosos consejos y apoyo a lo largo de todo este trabajo.

Finalmente, agradecer a todos mis amigos, quienes mejoraron toda mi experiencia universitaria y sin los cuales no sería la persona que soy hoy en día.

Dedicatoria

Por ser el soporte que me levanta todos los días, dedico este proyecto a mi familia.

A mi papá Fernando el cuál con sus consejos hizo que cambie mi forma de ver la vida, a mi mamá María Dolores por cuidarme siempre y permitirme ser su compañero de desveladas, a mi hermana Sofi por su ayuda incondicional y soporte emocional.

A mi abuela Cata, a mi abuelo Fernando que espero que esté orgulloso viéndome desde arriba, a mi abuelo Miguel y a mi abuela Lucía que ha sido como una segunda madre para mí. A mi tío Juan Miguel por todo el cariño y apoyo que me ha brindado.

Y finalmente a mi perro Oliver por ser esa pequeña distracción que a veces me hace falta.

ÍNDICE

de contenidos

01



Figura 1

CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 INTRODUCCIÓN	16
1.2 ANTECEDENTES	17
1.3 ESTADO DEL ARTE	18
1.4 MARCO TEÓRICO	20
1.5 INVESTIGACIÓN DE CAMPO	26
1.6 ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS	30
1.7 CONCLUSIONES	33

02



Figura 2

PROGRAMACIÓN

2.1 ANÁLISIS Y DEFINICIÓN DEL USUARIO	36
2.2 BRIEF	39
2.3 Partidos de Diseño	42
2.4 DEFINICIÓN DE CONTENIDOS	45
2.5 CONCLUSIONES	46

03



Figura 3

IDEACIÓN

3.1 PROCESO DE GENERACIÓN DE IDEAS	50
3.2 EVALUACIÓN DE IDEAS	56
3.3 SELECCIÓN DE IDEAS	57

04



Figura 4

DISEÑO

4.1 CONSTRUCCIÓN	60
4.2 BOCETAJE	62
4.3 FICHA DE PERSONAJES	67
4.4 PROCESO DE ANIMACIÓN	76
4.5 CORTOMETRAJE FINAL	84

ÍNDICE

De imágenes, cuadros y tablas

Figura 1: Autoría Propia	6	Figura 34: Autoría Propia	50	Figura 68: Autoría Propia	61	Figura 104: acortar.link/dUrByn	76
Figura 2: Autoría Propia	6	Figura 35: Autoría Propia	51	Figura 69: Autoría Propia	61	Figura 105: acortar.link/dUrByn	77
Figura 3: Autoría Propia	6	Figura 36: https://n9.cl/yes6q	56	Figura 70: Autoría Propia	61	Figura 107: Autoría Propia	77
Figura 4: Autoría Propia	6	Figura 37: https://n9.cl/yes6q	56	Figura 71: Autoría Propia	61	Figura 106: Autoría Propia	77
Figura 5: acortar.link/wFXFIH	16	Figura 38: https://n9.cl/yes6q	57	Figura 72: Autoría Propia	62	Figura 108: Autoría Propia	77
Figura 6: https://n9.cl/r8fe	16	Figura 39: https://n9.cl/yes6q	57	Figura 73: Autoría Propia	62	Figura 109: Autoría Propia	80
Figura 7: https://n9.cl/r8fe	17	Figura 40: Autoría Propia	58	Figura 74: Autoría Propia	62	Figura 110: Autoría Propia	81
Figura 8: https://n9.cl/r8fe	17	Figura 41: Autoría Propia	58	Figura 75: Autoría Propia	62	Figura 111: Autoría Propia	81
Figura 9: acortar.link/Vin648	17	Figura 42: Autoría Propia	58	Figura 76: Autoría Propia	62	Figura 112: Autoría Propia	81
Figura 10: acortar.link/xKbnau	18	Figura 43: Autoría Propia	58	Figura 77: Autoría Propia	64	Figura 113: Autoría Propia	81
Figura 11: acortar.link/dUrByn	19	Figura 44: Autoría Propia	58	Figura 78: Autoría Propia	64	Figura 114: Autoría Propia	82
Figura 12: acortar.link/wFXFIH	20	Figura 45: Autoría Propia	58	Figura 79: Autoría Propia	64	Figura 115: Autoría Propia	83
Figura 13: acortar.link/k13WfU	21	Figura 46: Autoría Propia	58	Figura 80: Autoría Propia	65	Figura 116: Autoría Propia	83
Figura 14: acortar.link/k13WfU	22	Figura 47: Autoría Propia	58	Figura 81: Autoría Propia	66	Figura 117: Autoría Propia	83
Figura 15: acortar.link/k13WfU	23	Figura 48: Autoría Propia	58	Figura 82: Autoría Propia	66	Figura 118: Autoría Propia	83
Figura 16: Autoría Propia	24	Figura 49: Autoría Propia	59	Figura 83: Autoría Propia	66	Figura 119: Autoría Propia	83
Figura 17: Autoría Propia	25	Figura 50: Autoría Propia	59	Figura 84: Autoría Propia	67	Figura 120: Autoría Propia	83
Figura 18: https://n9.cl/jbeu2	26	Figura 51: Autoría Propia	59	Figura 85: Autoría Propia	68	Figura 121: Autoría Propia	83
Figura 19: https://n9.cl/jbeu2	26	Figura 52: Autoría Propia	59	Figura 86: Autoría Propia	68	Figura 122: Autoría Propia	83
Figura 20: https://n9.cl/jbeu2	26	Figura 53: Autoría Propia	59	Figura 87: Autoría Propia	68	Figura 123: Autoría Propia	83
Figura 21: https://n9.cl/jbeu2	26	Figura 54: Autoría Propia	59	Figura 88: Autoría Propia	69	Figura 124: Autoría Propia	83
Figura 22: https://n9.cl/r8fe	27	Figura 55: Autoría Propia	59	Figura 89: Autoría Propia	70	Figura 125: Autoría Propia	83
Figura 23: https://n9.cl/r8fe	27	Figura 57: Autoría Propia	59	Figura 90: Autoría Propia	70	Figura 126: Autoría Propia	83
Figura 24: https://n9.cl/sshqi	28	Figura 58: Autoría Propia	59	Figura 91: Autoría Propia	70	Figura 127: Autoría Propia	83
Figura 25: https://n9.cl/sshqi	28	Figura 56: Autoría Propia	59	Figura 92: Autoría Propia	71	Figura 128: Autoría Propia	83
Figura 26: acortar.link/k13WfU	33	Figura 59: Autoría Propia	60	Figura 95: acortar.link/dUrByn	75	Figura 129: Autoría Propia	83
Figura 26: acortar.link/k13WfU	34	Figura 60: Autoría Propia	60	Figura 96: acortar.link/dUrByn	76		
Figura 27: Autoría Propia	47	Figura 61: Autoría Propia	60	Figura 97: acortar.link/dUrByn	76		
Figura 28: Autoría Propia	47	Figura 62: Autoría Propia	60	Figura 98: acortar.link/dUrByn	76		
Figura 30: Autoría Propia	48	Figura 63: Autoría Propia	60	Figura 99: acortar.link/dUrByn	76		
Figura 29: Autoría Propia	48	Figura 64: Autoría Propia	60	Figura 100: acortar.link/dUrByn	76		
Figura 31: Autoría Propia	49	Figura 65: Autoría Propia	61	Figura 101: acortar.link/dUrByn	76		
Figura 32: Autoría Propia	49	Figura 66: Autoría Propia	61	Figura 102: acortar.link/dUrByn	76		
Figura 33: Autoría Propia	50	Figura 67: Autoría Propia	61	Figura 103: acortar.link/dUrByn	76		

RESUMEN

/ Abstract

En un mundo globalizado y conectado por el internet, las representaciones culturales se han dado a conocer a nivel internacional logrando un reconocimiento y apego hacia las mismas. El siguiente trabajo respondió a la pregunta de cómo lograr una representación multimedia de la cultura ecuatoriana. Gracias a la construcción de un sistema gráfico se consolidaron personajes y escenarios de diferentes leyendas ecuatorianas, además de ser un sistema funcional para el desarrollo de productos animados digitales, esto con la finalidad de proyectarse a un público juvenil que logre conectar con estas historias y genere un sentido de propiedad con su propia cultura.

Palabras Clave

Estilo gráfico, representación, cultura, animación, internalización

In a globalized world connected by the Internet, cultural representations have become known internationally, achieving recognition and attachment to them. The following work answered the question of how to achieve a multimedia representation of Ecuadorian culture. Thanks to the construction of a graphic system, characters and settings from different Ecuadorian legends were consolidated, in addition to being a functional system for the development of digital animated products, this with the purpose of projecting itself to a youth audience that manages to connect with these stories and generate a sense of ownership with their own culture.

Keywords

Graphic style, representation, culture, animation, internalization

OBJETIVOS

General

Aportar a la difusión de las leyendas ecuatorianas, mediante el desarrollo de una línea de productos audiovisuales que maneje los estándares de calidad visual y narrativa internacionales para captar el interés de los jóvenes y que vean a estos como una alternativa de consumo audiovisual, además de conocer su propia cultura.

Específicos

- Desarrollo de un sistema audiovisual que fomente y logre un mayor alcance con los jóvenes ecuatorianos y medios internacionales
- Presentación de un cortometraje audiovisual utilizando animación digital generando por un sistema de creación para futuros proyectos animados
- Crear una línea de productos audiovisuales sobre una leyenda ecuatoriana, que logre competir con productos de consumo audiovisual internacionales

INTRODUCCIÓN

En un tiempo cada vez más conectado y diverso, el poder de las narrativas culturales para unir y enriquecer a las sociedades es innegable. En este contexto, el presente trabajo de tesis se adentra en el fascinante mundo de la identidad ilustrativa visual con el objetivo de explorar y dar vida a las legendarias historias del Ecuador.

A través de la creación de un proyecto de línea gráfica para la producción de cortometrajes animados, se busca no solo preservar y difundir el rico patrimonio cultural del país, sino también estimular el interés y la apreciación de las leyendas ecuatorianas tanto a nivel nacional como internacional. Esta investigación y creación audiovisual se fundamenta en el diseño de un sistema gráfico distintivo y adaptable, que permite la exploración creativa de diversas narrativas culturales mientras se mantiene la cohesión estética del proyecto.

Mediante un enfoque multidisciplinario que combina la narrativa visual, la historia del arte y la tecnología digital, esta tesis aspira a contribuir al diálogo intercultural y al fortalecimiento de la identidad nacional, promoviendo así una mayor comprensión y valoración de las raíces culturales del Ecuador en la era digital.



capítulo

CONTEXTUALIZACIÓN



1.1 INTRODUCCIÓN

Del capítulo

En una sociedad cada vez más conectada, la difusión de contenido audiovisual de diversas culturas ha generado un acercamiento internacional sin precedentes. Sin embargo, para el Ecuador, un país con un rico patrimonio cultural, la falta de reconocimiento global de sus leyendas y tradiciones representa un desafío. En este contexto, esta investigación se centra en el desarrollo de una línea gráfica multimedia para la creación de cortometrajes animados basados en las leyendas ecuatorianas, con el objetivo de revitalizar y difundir este patrimonio cultural a nivel internacional.

Este primer capítulo proporciona el contexto y los antecedentes que fundamentan la problemática abordada en la investigación. Se analiza la situación actual de la difusión de las leyendas ecuatorianas, destacando las limitaciones en su representación visual y alcance global. Además, se exploran las posibilidades del diseño gráfico como herramienta para el cambio cultural y se presenta el marco teórico que guiará el desarrollo de la línea gráfica multimedia.

1.2 ANTECEDENTES

/ Problematización

En un mundo globalizado por la internet, los medios de comunicación han logrado un mayor acercamiento a nivel internacional permitiendo generar material audiovisual de diferentes culturas de todo el mundo, presentándose a la sociedad en diferentes medios como lo son: televisión, cine, redes sociales, entre otros. Según Castells (2000) "la globalización ha creado una aldea global donde las culturas se mezclan y se influyen mutuamente" (s.p.).

Los jóvenes, tienen la oportunidad de experimentar y conocer sobre tradiciones e historias de culturas que no son suyas, alcanzando una endoculturación en las sociedades, sin embargo, esto presenta una problemática de mayor aceptación hacia otras culturas dejando una falta de reconocimiento de su propia cultura. Ecuador, un país con grandes riquezas culturales con incontables saberes y tradiciones

históricas, presenta un gran repertorio de leyendas que representan valores y enseñanzas a diferentes generaciones, estas han sido proyectadas en diferentes formatos, de manera oral, en el teatro, libros, música, entre otros. Pero, a pesar de esto no ha tenido el mismo impacto que otras culturas a nivel mundial.

Debido a su representación visual, falta de estética, calidad o diseño no competitivo, estas historias no han logrado captar la atención de un público ajeno. Mediante el diseño gráfico, se puede llegar a tener ese alcance deseado, por medio de un sistema de creación de productos y medio audio visuales, las leyendas del Ecuador obtendrán un posicionamiento en el mercado internacional. "El diseño gráfico es una fuerza poderosa para el cambio social" (Vignelli, 2008, s.p.).

1.3 ESTADO DEL ARTE



Figura 5

1. Diseño de un producto editorial interactivo y de una línea de souvenirs, para ayudar a recuperar la identidad de personajes históricos urbanos de Cuenca.

El proyecto abordó la pérdida de cultura en la sociedad cuencana, causada por la internacionalización de figuras culturales. Aplicando teorías de Diseño Editorial e Ilustración Gráfica, se creó un producto editorial y una línea de souvenirs centrados en resaltar y revitalizar a los personajes populares cuencanos. La metodología se basó en la cuidadosa selección de personajes, la creación visual atractiva y la consideración de aspectos culturales. El objetivo fue reintegrar a estos personajes en la identidad de Cuenca, contrarrestando la pérdida de cultura y fomentando la conexión de la sociedad con sus raíces locales. El resultado fue la creación exitosa de productos visuales que capturan la esencia cultural, proporcionando lecciones valiosas para proyectos futuros.

Clave: Resaltar y revitalizar personajes de cuenca

2. La leyenda como estrategia en el desarrollo de la habilidad lectora para los estudiantes de la Unidad Educativa "Dr. Telmo Hidalgo Díaz", de la parroquia San Pedro de Taboada, del cantón Rumiñahui, de la provincia de Pichincha.

El estudio se centra en la exploración del papel de las leyendas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, específicamente en el desarrollo de la habilidad lectora. Se examina la importancia de la lectura y su conexión con el aprendizaje del estudiante. Se analiza detalladamente las características de las leyendas, su origen en Ecuador, los personajes relevantes, y su utilidad como recurso pedagógico y técnica didáctica. Se lleva a cabo una investigación enfocada en cómo las leyendas se integran en el proceso educativo de los niños. Como resultado de este estudio, se propone la incorporación de las leyendas como un recurso didáctico destinado a estimular el hábito de la lectura entre los estudiantes. Este enfoque holístico brinda una perspectiva integral sobre el potencial impacto de las leyendas en la educación y destaca su utilidad como herramienta para fomentar el interés por la lectura.

Clave: Fomentar el ver las leyenda

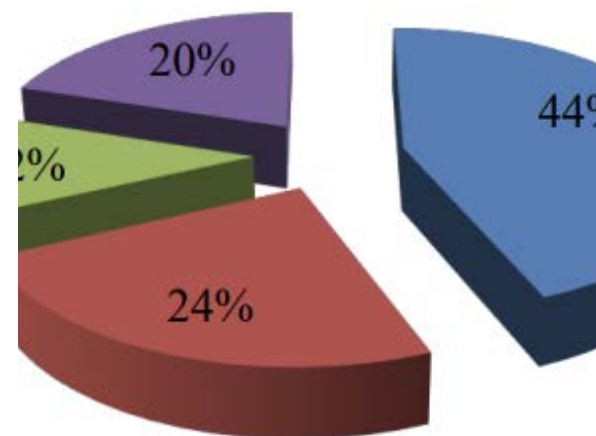


Figura 6

3. Difusión de leyendas tradicionales ecuatorianas a través de medios de comunicación.

La tesis examinó la influencia de los medios de comunicación en la difusión de leyendas tradicionales ecuatorianas, analizando tanto medios tradicionales como digitales. Se empleó una metodología detallada para explorar los cambios tecnológicos y culturales, destacando el impacto significativo de los medios en la propagación de estas historias. El resultado subraya la importancia de preservar y difundir estas leyendas como parte esencial de la cultura ecuatoriana, señalando la necesidad de comprender la relación intrínseca entre los medios y las tradiciones para protegerlas para las generaciones futuras.

Clave: La leyendas dentro de los medios de comunicación



Figura 7



Figura 8

4. Diseño de una guía animada sobre los Conceptos y metodologías del Motion graphic.

El proyecto se enfocó en la introducción del motion graphics en la ciudad de Cuenca, una técnica de animación visualmente impactante que no se había explotado debido a las prácticas tradicionales en publicidad. Se llevó a cabo una investigación exhaustiva para recopilar información sobre los fundamentos del motion graphics y se creó una guía de aprendizaje detallada. El objetivo fue fomentar su uso entre diseñadores gráficos locales, proporcionándoles conocimientos sobre conceptos, metodologías y producción a nivel amateur.

Clave: Introducción y mayor alcance de los procesos animados

5. Animación de la leyenda Cantuña en 2D dirigida a niños de Educación Básica Media de la escuela Roberto Cruz al sur del D.M Quito

El Trabajo de Titulación se enfocó en la creación de un producto audiovisual animado en 2D sobre la leyenda de Cantuña, dirigido a niños de quinto año de la escuela Roberto Cruz en el sur de Quito. Utilizando una metodología cualitativa, se capturaron las perspectivas individuales de los niños sobre los valores culturales presentes en la leyenda, y se evaluó su conocimiento mediante un estudio descriptivo. La animación, desarrollada en After Effects, buscó un aspecto antiguo pero atractivo, incorporando elementos familiares para generar identificación y curiosidad entre los niños, proporcionándoles una experiencia educativa visualmente atractiva y culturalmente significativa.

Clave: Demuestra su proceso de trabajo.

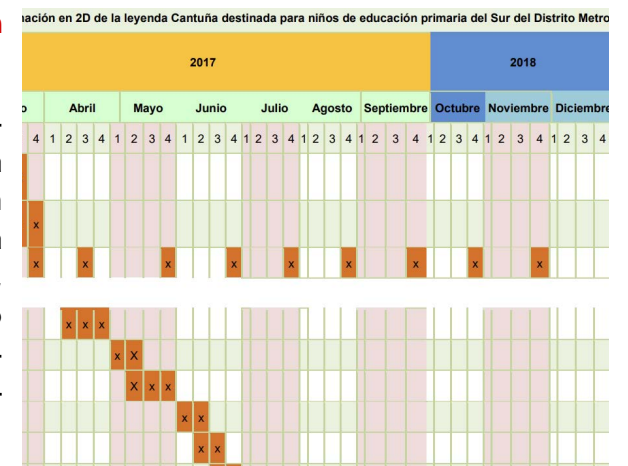


Figura 9

1.4 MARCO TEÓRICO

CULTURA

La cultura es el conjunto de valores, costumbres, creencias y prácticas que comparten los miembros de una sociedad. Es un elemento esencial de la identidad humana y juega un papel fundamental en la educación social.

Como señala el antropólogo Clifford Geertz la cultura es una estructura de la mente que puede traducirse en la combinación o mezcla de dos ideas. (Geertz, 1993, p.24). La educación cultural ayuda a los estudiantes a comprender ciertas pautas de comportamiento y significación, lo que les permite interpretar el mundo que les rodea de forma más completa.

Este pensamiento nos brinda una perspectiva de que la cultura fue construida bajo diferentes elementos, por lo que es esencial estudiarlos para lograr una correcta representación cultural.

Tradicición

Según Arévalo la tradición es una construcción social, que va a ir variando dependiendo del contexto histórico en el que se encuentre y modificándose de una generación a otra, y principalmente esta variación va a depender del lugar donde se presente. En otras palabras, la tradición cambia en cada cultura,

tiempo y grupo social. (Arévalo, 2004, p.926).

Por lo tanto, se puede entender que el dinamismo de la tradición se refleja en la evolución temporal y la diversidad cultural, manifestándose de manera única en cada grupo social y lugar geográfico.

Al seguir un estilo gráfico ya establecido, concepto que se desarrollará de manera posterior, no sólo se buscará preservar elementos tradicionales visuales, sino también adaptarlos para conectar con la audiencia joven de 18 a 25 años. De esta manera, el presente trabajo no solo contribuirá a la preservación cultural, sino que también actualizará y transmitirá la tradición de manera accesible a una nueva generación.

Globalización

El término globalización como describe Clifford Geertz se puede entender como la internacionalización lo cual indica un aumento significativo en el intercambio entre naciones y la interdependencia entre todos los países. (Geertz & Schmidt, 2002, p.25).

Al considerar este concepto, resaltamos la importancia de mantener un formato o una estructura que puede ser globalizada, ya que esto permitiría

tener una conexión más directa con países de todo el mundo aumentando el reconocimiento cultural a un nivel global.

Este pensamiento es relevante al momento de plantear un proyecto que será desarrollado bajo una intención de lograr un atractivo internacional.



Figura 10

Influencia Cultural

El término Influencia como lo describe Eduardo Lazcano es la capacidad de condicionar el cómo actúa y cómo se comporta una persona a un nivel personal y social. (Lazcano, 2020, p.6)

Este pensamiento logra enfatizar en el poder que tiene la influencia en la sociedad, el condicionar el comportamiento de una persona se logra un gran nivel de alcance social por lo que es de gran importancia lograr este proceso bajo un sentido moral y ético.

Sabiendo el alcance que puede tener, en el proyecto a realizar se verán reflejados términos y aspectos sociales los cuales buscan generar este nivel de influencia centrado principalmente bajo un pensamiento de presentar las diferentes leyendas de una manera correcta logrando una representación fiel de la cultura.

LEYENDAS

Las leyendas son narraciones tradicionales que se transmiten de generación en generación de forma oral o escrita. Cuentan historias sobre personajes, lugares o acontecimientos que se consideran reales, pero que también tienen elementos fantásticos o sobrenaturales.

Como señala María Cristina Lagos, las leyendas tienen un gran significado puesto que, forman parte de la identidad de un grupo social determinado. (Cristina Lagos, 2010, p.8) (p.8). Las leyendas son un reflejo de la cultura y la identidad de un grupo de personas transmiten los valores, creencias y costumbres de una comunidad, y ayudan a los miembros de esa comunidad a comprender su lugar en el mundo.

Las leyendas también son importantes para la educación. Pueden utilizarse como un recurso para enseñar a los estudiantes sobre diferentes culturas, historias, geografía, ciencias naturales,

etc. Las leyendas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar su imaginación, creatividad y pensamiento crítico.

Identidad

La identidad en un primer plano, debe ser considerada como un fenómeno subjetivo, que se va construyendo acorde al contexto histórico en el que cada quien se desarrolla, por otro lado, la identidad se puede traducir como un sentido de pertenencia a ciertos grupos sociales o culturales con quienes uno siente de manera personal que comparte características en común. (Fundación Secretariado Gitano, 2010, p.18)

La identidad comprende una serie de atributos y rasgos propios de cada ser humano, por eso es que se dice que es un fenómeno subjetivo, desde que nacemos, empezamos a tener una propia identificación del lugar en donde nos encontramos, así a medida que pasan los años, si permanecemos en ese mismo lugar en el que nos encontrábamos, nues-



Figura 11



tra identidad crecerá de manera progresiva, puesto que se nutrirá de las creencias de nuestro entorno, este fenómeno se relaciona de manera significativa con las historias que escuchamos al crecer. (Bermúdez Sánchez & Quiceno Guzman, 2020, p.29)

Después de lo antes dicho, es natural entender que la relación que tienen las leyendas con la identidad es clave puesto que constituyen un factor determinante al momento de la construcción de una persona; como se había mencionado en párrafos anteriores las leyendas son narraciones tradicionales que se mantienen de generación en generación, y son una clara representación de la cultura de un pueblo, y con el tiempo pasan a formar parte de la memoria histórica de una comunidad, lo que comprende la identidad de cada persona perteneciente a dicho pueblo. (Bermúdez Sánchez & Quiceno Guzman, 2020, p.33)

Impacto

La leyenda, integrada en la tradición y cultura de una comunidad, facilita la comprensión de las creencias y la perspectiva del mundo de generaciones anteriores. Proporciona proximidad a las raíces u orígenes, al mismo tiempo que consolida la conciencia cultural y la historia de la comunidad (Bermúdez y Quiceno, 2020, p. 16).

Al compartir y preservar estas leyendas, se fortalece la identidad cultural de la comunidad, fomentando una mayor conciencia de su historia compartida. Así, las leyendas no solo son relatos fascinantes, sino también elementos que conectan a la comunidad con su pasado, nutriendo su continuidad cultural.

Al representar la leyenda en un formato animado, no solo se está compartiendo una historia, sino también contribuyendo a la preservación y transmisión de la tradición cultural ecuatoriana. El corto animado actúa como un medio para acercar a los jóvenes de 18 a 25 años a las creencias, la visión del mundo y las raíces de la cultura ecuatoriana, fortaleciendo así la conciencia cultural de la comunidad

DISEÑO GRÁFICO

El diseño multimedia es la disciplina que se encarga de la creación y el desarrollo de recursos multimedia, es decir, de recursos que combinan diferentes medios de comunicación, como texto, imágenes, audio y video.

Según la explicación etimológica explicada por la Universidad Nacional de La Plata, multimedia significa "múltiples medios", mientras que, al utilizarlo en un contexto de tecnologías de la información, la palabra toma un significado de múltiples intermediarios entre la fuente y el receptor de la información, logrando ser usada en diferentes medios para un mayor alcance y transmisión del mensaje. (Universidad Nacional de La Plata, 2004, p.3)

El conocer la etimología de la palabra es un gran aporte a la realización del pro-

yecto, brindando una visión más grande de lo que se puede llegar a presentar y el alcance que este pudiera tener en el resultado final.

Ilustración digital

Es de fundamental importancia comenzar estableciendo cuál es el concepto de ilustración en el ámbito general, y esta es definida como aquella disciplina que utiliza como base la expresión artística para su ejecución, es además un elemento narrativo que sirve de apoyo a un texto. (Fernández González & Tielve García, 2019, p.6)

La ilustración realizada de manera tradicional se encuentra formada por una serie de manchas continuas o aleatorias en función de alguna técnica utilizada, puede ser realizada mediante acrílico, óleo, lápiz, etc., mientras que, la ilustración digital se encuentra conformada por pequeños cuadrados alineados denominados pixeles. (Redondo García, s.f., p.6)

La ilustración digital es una clase de imagen que tiene un objetivo de comunicación una constitución la cual se establece a través de un código binario en el espacio virtual o digital. (Cervantez García & Portilla Lujá, s.f., p.15). En otras palabras, podemos establecer que la ilustración digital es una forma de arte que utiliza herramientas y tecnologías digitales para crear imágenes visuales.

SISTEMA GRÁFICO

Según la Universidad Nacional de La Plata, un sistema gráfico es un programa dentro de la rama del diseño el cual se rige por un conjunto de constantes y variables dadas por diferentes normas y parámetros establecidos, basado siempre en la necesidad de la transmisión de un mensaje. (Universidad Nacional de La Plata, s.f, p.2.)

El sistema gráfico ayuda a que una marca o empresa sea fácilmente reconocible y distintiva, puede utilizarse para transmitir un mensaje o una idea específica, como la personalidad de una marca o la naturaleza de un producto o servicio, puede utilizarse para influir en las emociones de los espectadores, como la emoción, la confianza o la seguridad.

De la misma forma, el trabajar junto a un sistema gráfico detonará un sentido de familiaridad y reconocimiento por parte de los usuarios hacia el producto o proyecto de diseño, por lo que es de gran importancia saber a qué hace referencia para lograr un buen sentido de identidad en el proyecto a realizar.

Comunicación visual

Alba Ferrer y David Gómez afirman que el lenguaje visual puede ser aprendido bajo un aspecto intuitivo, ya que resulta de mayor facilidad el aprendizaje en base a la "lectura" de imágenes que a una lectura de un texto escrito. (Ferrer Franquesa & Gomez Fontanills, 2017, p.7)



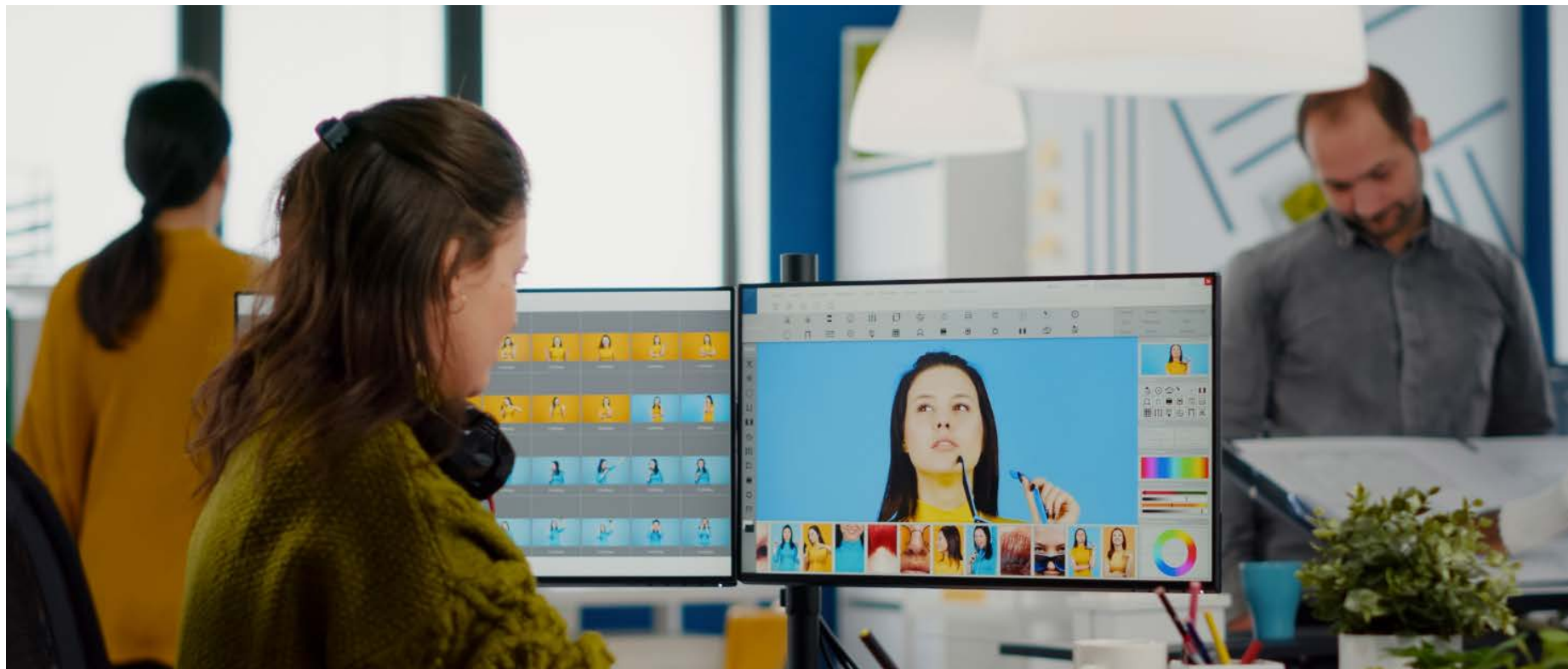


Figura 14

Al considerar este pensamiento, logramos entender que el aprendizaje a nivel visual puede ser de mejor efectividad que una lectura de textos, por lo que es importante resaltar esta afirmación al momento de presentar proyectos con la finalidad de lograr un aprendizaje o al menos un sentido de entretenimiento e interés.

Para el proyecto a analizar, es de gran importancia reconocer este sentido de comunicación a nivel visual para lograr un mayor atractivo e interés en el usuario, de igual manera, al ser un proyecto que se basa principalmente en generar un interés en el usuario, la comunicación visual debe ser un criterio primordial a considerar.

Identidad visual

“La identidad gráfica designa

precisamente una de las estrategias básicas de comunicación visual destinadas al mantenimiento de una línea común y coherencia distintiva del conjunto de los elementos gráficos de un determinado producto, servicio u organización.” (Padilla, 2016).

Construir una identidad implica el desarrollo de una estrategia esencial de comunicación visual la cual busca mantener coherencia y distinción notables en todos los elementos gráficos asociados con el proyecto de diseño a trabajar.

El tener un identificador es esencial para cualquier tipo de proyecto, aporta de gran manera a generar un sentido de familiarización y confianza con el usuario, además de brindarle un aspecto visualmente atractivo y profesional, el cuál será de gran aporte en el proyecto a generar.

ANIMACIÓN DIGITAL

La animación digital según la Universidad de Las Américas Puebla no es más que una secuencia lineal de imágenes, usando materiales como dibujos, fotografías reales, por computadora, entre otras, incluyendo en la mayor parte del tiempo una pista de audio como la música o voces grabadas, con la finalidad de transmitir un mensaje. (Universidad de Las Américas Puebla, s.f, p.2)

La animación digital es una técnica que se utiliza para crear imágenes en movimiento mediante el uso de un ordenador. Esta técnica es idéntica a la manera en que se logra la ilusión de movimiento en las películas y en la televisión, pero en lugar de utilizar técnicas tradicionales de animación, como la animación cuadro por cuadro o la

animación stop motion, la animación digital se realiza mediante el uso de software de animación.

La animación digital forma parte de manera integral en la cultura popular, creando películas, videojuegos, entre otros. (Rand 1993).

La animación digital se puede utilizar para crear una amplia gama de imágenes en movimiento, desde dibujos animados y películas hasta videojuegos y aplicaciones móviles. La animación digital también se puede utilizar para crear efectos especiales para películas y televisión.

Tipos de animación

La generación de diferentes técnicas de animación han posibilitado tener una mayor aceptación y acercamiento a un público específico, logrando estilos visuales más atractivos, generando un sistema de trabajo más práctico que se adapta a diferentes

situaciones y especificaciones de los creadores.

Según Aksara (2022), en la era moderna, el usar animaciones como medios de comunicación ha logrado un alcance masivo. Las animaciones se utilizan en todas partes, desde la comunicación hasta campañas de marketing, y lo mejor es que se han vuelto muy accesibles.

El entender los varios estilos y técnicas de animación brindará un gran aporte a este trabajo, permitiendo adaptarse al formato de trabajo más accesible y de mayor relación con el estilo deseado.

Animación 2D

La conocida como animación por ordenador, puede ser clasificada en: animación en dos dimensiones (2D) y animación en tres dimensiones (3D), y la principal diferencia que existe entre la una y otra es el modo en el que se realiza cada dibujo. (Universitat Obreta de Catalunya, s.f., p.16)

La que trataremos a continuación es la animación 2D, en donde el artista dibuja la escena de una manera muy similar a como si lo estuviera haciendo sobre el papel de manera física, la diferencia es que en la animación por ordenador 2D, no lo hace con lápices o pinceles sino mediante un ratón, lápiz digital y plasma su dibujo en una tableta gráfica o en una computadora. (Universitat Obreta de Catalunya, s.f., p.16)

La animación 2D es la aplicación clásica de los gráficos vectoriales, puesto que, está compuesta por colores planos o sencillos, este tipo de animación se utiliza principalmente en logotipos publicitarios, rotulación y aquellos trabajos que deben imprimirse y ser apreciados a gran escala. (Gil Tévar, s.f., p.9)



Figura 15

1.5 INVESTIGACIÓN DE CAMPO



Figura 16

Verónica Andrade

Verónica nos brinda información de suma relevancia para el análisis crítico sobre la relación entre la cultura y las leyendas ecuatorianas, así como la preservación y transmisión de estas en un contexto educativo. Las respuestas que nos brindó destacan la importancia del patrimonio cultural en la formación de los jóvenes y su conexión con la identidad nacional ecuatoriana - cuencana.

Enfatiza la necesidad de preservar la cultura a través de las leyendas, argu-

mentando que estas narrativas representan la esencia del convivir de la gente, el cómo conforma su espacio y define su identidad. Enfatiza por la distribución y transmisión de estas leyendas, sugiriendo que, a pesar de su antigüedad, deben adaptarse a nuevos formatos para ser accesibles e interesantes para las generaciones más jóvenes.

Asimismo, destaca el papel esencial de las leyendas en la construcción de la identidad ecuatoriana, al proporcionar un imagina-

rio que sitúa a las personas en un contexto espacial y temporal, presentando sus costumbres y tradiciones como parte integral de su identidad. Estas observaciones ofrecen una perspectiva valiosa sobre cómo las leyendas pueden contribuir al sentido de pertenencia de los jóvenes hacia su cultura.

La magister destaca la diversificación de formatos, como libros, imágenes, canciones y otros medios visuales que logren adaptarse a las nuevas formas de lectura y preferencias de los

jóvenes. Esta sugerencia es fundamental para enriquecer la experiencia de aprendizaje y hacer que las leyendas sean más accesibles y atractivas. de la misma forma nos comenta sobre el impacto positivo en términos de comprensión cultural y desarrollo cognitivo, especialmente en grupos de edad juvenil.



Figura 17

Oscar Vintimilla

Oscar nos ofrece una perspectiva sobre el papel de la animación digital en la sociedad actual y su potencial como herramienta educativa.

Afirma que la animación digital no está completamente representada en la sociedad ecuatoriana actual debido a diferentes desafíos y limitaciones, principalmente en términos de inversión y conocimiento especializado. Destaca la importancia de incorporar elementos de la cultura local en la animación para generar mayor

interés y rentabilidad, sugiriendo que nuestras propias costumbres y leyendas podrían ser valiosos recursos.

En cuanto a la percepción y consumo de contenido animado, enfatiza la necesidad de generar un aspecto identificador con los personajes en la narrativa para captar el interés del público. Proporciona ejemplos de cómo proyectos que reflejan la identidad local pueden ser más atractivos para audiencias específicas, destacando la importancia de crear personajes con los

que el público pueda identificarse.

La utilización de cortos animados como herramientas educativas es considerada una ventaja dada a las grandes libertades creativas que este formato presenta. Oscar destaca la capacidad de la animación para expresar emociones y generar elementos visuales y narrativos sin restricciones. Además, menciona la posibilidad de utilizar la animación para demostrar conceptos complejos y desarrollar habilidades creati-

vas en los jóvenes, brindándoles una comprensión más profunda y emocional de los temas culturales.

Los principales factores para considerar en base a la entrevista son la generación de un sentido de pertenencia e identidad dentro de la narrativa como en aspectos visuales en los cortos animados, logrando de esta manera una mejor representación de la cultura y empatía hacia los diferentes personajes y a los escenarios a los que se enfrentan.

1.6 ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

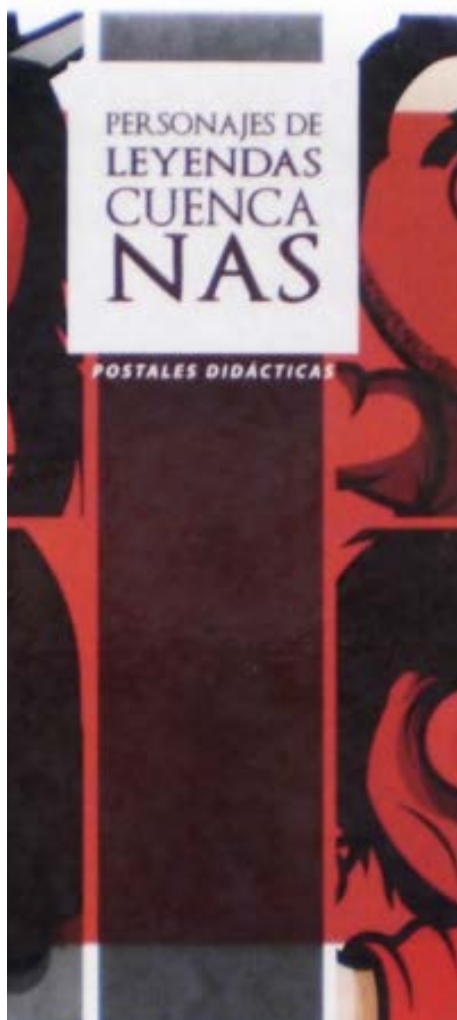


Figura 18



Figura 19



Figura 20



Figura 21

Fernando Manuel Méndez Albarracín
Cuenca - Ecuador; 2013

Ilustración de personajes de leyendas urbanas de la ciudad de cuenca, aplicadas en postales didácticas para niños de 6 años

El proyecto tiene como objetivo preservar la identidad cultural de la ciudad de Cuenca a través del diseño de personajes e ilustraciones basadas en leyendas populares. Se aborda la preocupación por la falta de conocimiento sobre estas tradiciones en la nueva generación de cuencanos, proponiendo la creación de ilustraciones de personajes. Estas ilustraciones se utilizarán en postales promocionales y material didáctico destinado a niños de 6 años (con supervisión de un adulto), con la intención de educar a los niños sobre sus raíces populares y evitar que las leyendas cuencanas caigan en el olvido.

Análisis Formal: El formato estético si bien no se relaciona a un estilo gráfico deseado para el proyecto, detalla perfectamente la idea generar un característico y sentido de identificación en cada personaje, jugando con sus formas y colores

Análisis Funcional: Su principal objetivo y función radica en la preservación de la identidad cultural, generando este proyecto con la finalidad de revivir estas leyendas y personajes en un nuevo medio.

Análisis Tecnológico: El proyecto relata de manera detallada el proceso de creación de un estilo gráfico, desde su bocetaje hasta su concreción digital coloreada, además de su investigación previa y generador de identidades.

Patricio Quezada
Cuenca - Ecuador, 2017

Generación de una instalación gráfica urbana para el conocimiento y revalorización de las leyendas cuencanas en niños y jóvenes

El proyecto aborda la pérdida gradual de tradiciones y cultura en la ciudad, centrándose especialmente en la falta de difusión y participación cotidiana de las leyendas. Con el objetivo de revitalizar estas narrativas culturales, el proyecto propone la aplicación de diseño de environmental graphics e ilustración en un soporte rígido. Esta iniciativa busca crear una instalación gráfica urbana para dar a conocer y revalorizar las leyendas cuencanas, poniéndolas al alcance de todos los ciudadanos y contribuyendo así a preservar la riqueza cultural de la ciudad.

Análisis Formal: El estilo gráfico utilizado es atractivo, el estilo de personaje es llamativo y puede ser adaptado en formatos animados, la construcción de las tipografías es acertado.

Análisis Funcional: La falta de difusión y participación centrada en las leyendas ecuatorianas han permitido que este trabajo desarrolle un proyecto enfocado a la visibilización de estas historias.

Análisis Tecnológico: La construcción tanto tipográfica como del estilo de personajes es detallada lo que brinda una gran oportunidad de estudio para ser usado como referencia en el proyecto.

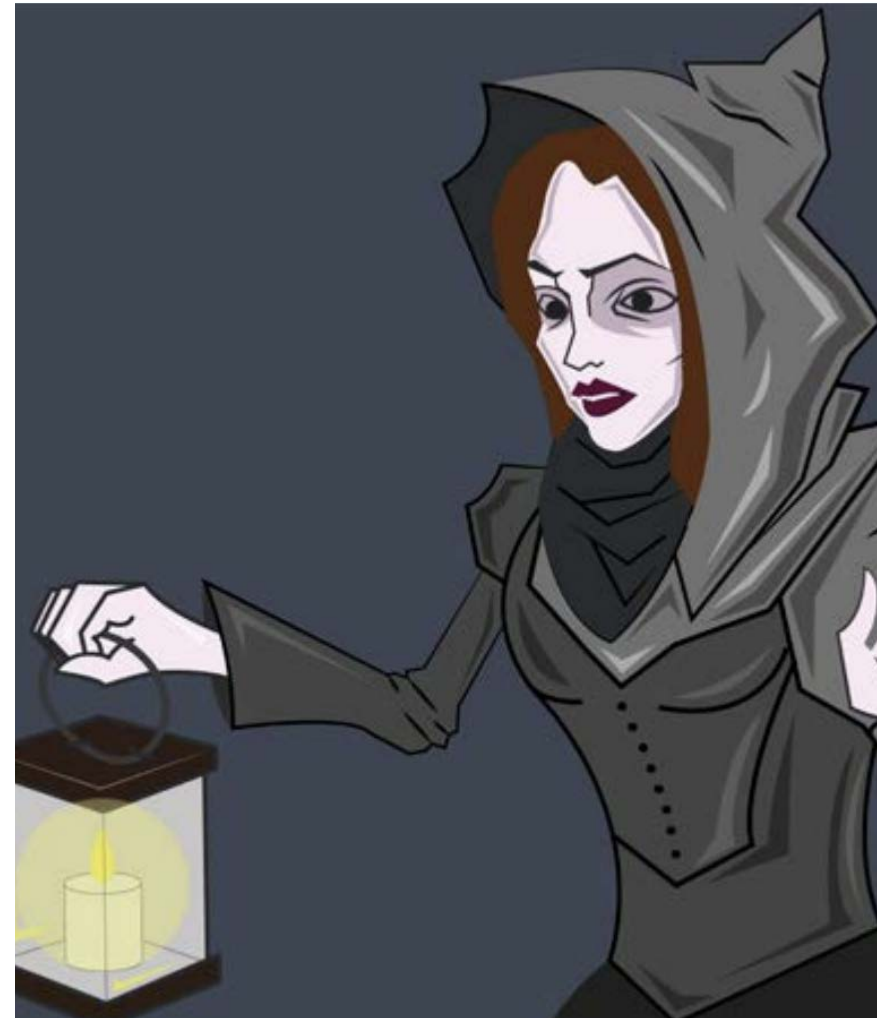


Figura 22



Figura 23



Figura 24



Figura 25

Fernando Manuel Méndez Albarracín
Cuenca - Ecuador; 2013

Cuento animado sobre la leyenda urbana la yumba para fomentar las costumbres ancestrales de los adolescentes de Quito, año 2020.

La investigación desarrolló un Cuento Animado basado en la Leyenda Urbana La Yumba con el propósito de preservar las costumbres ancestrales de los adolescentes de Quito. El proyecto se focalizó en la utilización de herramientas de tecnología audiovisual y fue difundido en plataformas digitales como YouTube y Facebook. La respuesta positiva de la comunidad de Huanajucho resaltó el impacto del cuento animado en la preservación de tradiciones locales.

Análisis Formal: El diseño de personajes, así como el uso de la cromática y movimientos de la animación, tienen una gran similitud al objetivo estético que se plantea llegar en el proyecto.

Análisis Funcional: El objetivo de preservar las costumbres ancestrales hacia los adolescentes de Quito se asemeja al objetivo del proyecto de visibilizar y promover las leyendas del Ecuador en base un proyecto animado.

Análisis Tecnológico: El desarrollar un producto animado, es una clara relación con el proyecto a realizar, por lo que es de gran relevancia estudiar el proceso de construcción para mantener un lineamiento coherente y similar.

1.7 CONCLUSIONES

Del capítulo

En conclusión, la problemática identificada revela la falta de impacto de las leyendas ecuatorianas a nivel internacional debido a representaciones visuales deficientes, a pesar de la riqueza cultural del país. La propuesta de utilizar el diseño gráfico y la creación de productos audiovisuales emerge como una solución efectiva para posicionar estas leyendas en el mercado global. Es crucial reconocer la importancia de generar elementos identificativos para los jóvenes en el corto animado, facilitando así su conexión con la cultura ecuatoriana. Además, las leyendas ofrecen una valiosa oportunidad para introducir elementos culturales diversos, como dialectos, vestimenta, lugares y comportamientos, enriqueciendo la experiencia y contribuyendo al cambio social a través del diseño. Este enfoque no solo busca preservar las tradiciones, sino también fomentar la apreciación y comprensión de la diversidad cultural ecuatoriana a nivel internacional.



capítulo

PROGRAMACIÓN



2.1 ANÁLISIS Y DEFINICIÓN DEL USUARIO

Variables Demográficas

- Nombre: Pablo Urgilés
- Edad: 22 años
- Sexo: Maculino
- Nivel social: Clase media
- Cultura: Ecuatoriana especialmente cuencana

Variables Geográficas

- País: Ecuador
- Ciudad: Cuenca

Variables Psicográficas

- A Pablo le gusta estar en redes sociales y consumir cualquier tipo de contenido digital animado, en especial los que se relacionen con la cultura tanto de su país como el de otros, por lo que tarde o temprano diferentes aplicaciones recomendarán el corto animado que se presentará como ejemplo de la línea gráfica.
- Se espera que Pablo al ver este tipo de proyecto logre tener un mayor acercamiento a las leyendas de su país logrando que pueda llamar a más personas a que conozcan sobre la cultura del país.

Variables de Conducta

- Personalidad: Creativo y curioso
- Estilo de Vida: Activo en redes sociales, interesado en el arte, cultura de otros países y la animación digital en general.
- Gustos Personales: Disfruta de explorar nuevas formas de expresión artística, aprecia las tradiciones y leyendas de su país, le gusta aprender, le gusta consumir contenido digital cultural de otros países, como el anime o películas con representación internacional.



Figura 26

Pablo Urgilés

“El mundo es un lienzo infinito de posibilidades culturales esperando ser exploradas y compartidas”

Datos Personales

- Edad - 22 años
- Ocupación - Estudiante Ingeniería de Sistemas
- Estado Civil - Soltero

Biografía

Pablo Urgilés, un estudiante de 22 años de Cuenca, Ecuador, criado por sus padres en un entorno familiar cálido, está a punto de concluir su carrera en Ingeniería de Sistemas. Pablo ha cultivado una pasión por el arte digital y la diversidad cultural.

Con una mente llena de ambición, Pablo sueña con estudiar en el extranjero para sumergirse en nuevas experiencias y oportunidades. Su deseo de explorar y su determinación para triunfar en el ámbito internacional lo impulsan a buscar horizontes más amplios en el mundo del arte y la tecnología.

Personalidad

- Empático
- Aventurero
- Responsable

Motivaciones

Su deseo de explorar y sumergirse en nuevas culturas y experiencias lo impulsa a estudiar en el extranjero. Además, su pasión por el arte digital y la tecnología lo motiva a desarrollarse profesionalmente en un entorno internacional que valore la creatividad y la innovación.

Metas y Frustraciones

Completar su carrera en Ingeniería de Sistemas, estudiar en el extranjero para explorar nuevas culturas y oportunidades, y desarrollarse profesionalmente en el ámbito internacional del arte digital y la tecnología.

Pablo se siente frustrado por la falta de reconocimiento a las tradiciones de su país a nivel mundial. Este vacío lo impulsa a viajar y compartir la riqueza cultural de Ecuador, pero esto le trae frustraciones económicas durante su desplazamiento.



Figura 26

Pablo Urguilés

“El mundo es un lienzo infinito de posibilidades culturales esperando ser exploradas y compartidas”

¿Qué oye?

Sus padres lo alientan a buscar oportunidades de estudio y trabajo en. Se sumerge en contenido digital internacional, sigue a creadores de otros países y disfruta de películas que presentan otras culturas.

¿Qué dice y hace?

Pablo es callado, tiene grandes sueños y metas. Es amigable, prefiere relacionarse con personas del extranjero y viste cómodamente con confianza en sí mismo.

¿Qué piensa y siente?

Desea continuar con sus estudios, tiene influencias digitales de viajar a diferentes países. Le frustra saber que no tiene los recursos para conocer y visitar nuevos lugares y sus culturas.

¿Qué ve?

En redes sociales sobre la cultura de otros países, el arte en general. Ve en sus amigos y familia como un escape para socializar y conocer nuevos lugares

Esfuerzos

Teme no lograr sus metas profesionales debido a las limitadas oportunidades en su país y falta de reconocimiento a sus aspiraciones internacionales. La posibilidad de no financiar sus estudios es una fuente constante de frustración.

Recompensas

Su éxito depende de encontrar oportunidades laborales internacionales. Sin embargo, las limitadas oportunidades en su país y los desafíos financieros podrían obstaculizar sus aspiraciones.

2.2 BRIEF

Producto

Diseño de una Línea gráfica de productos multimedia para el aprendizaje de las leyendas ecuatorianas.

Objetivo

Aportar a la difusión de las leyendas ecuatorianas, mediante el desarrollo de una línea de productos audiovisuales que maneje los estándares de calidad visual y narrativa internacionales para captar el interés de los jóvenes y que vean a estos como una alternativa de consumo audiovisual, además de conocer su propia cultura.

Descripción del Producto

El producto es la presentación de una línea gráfica distintiva con la finalidad de ser usada para el desarrollo de diferentes cortos animados, estas animaciones responden ante un público interesado en la cultura y diversidad del país Ecuador, por lo que se desarrollará el sistema bajo una premisa de narrar y contar leyendas del país promoviendo de esta manera las historias y diferentes características específicas de la cultura ecuatoriana generando una experiencia visualmente impactante y emocionante para los espectadores.

Ventajas competitivas del Producto

Autenticidad Cultural

El desarrollo del sistema gráfico será netamente bajo la idea de desarrollar cortos animados sobre las leyendas del Ecuador, por lo que todo el sistema corresponderá a características y detalles propiamente de la cultura ecuatoriana generando un sentido de identificación con el usuario.

Adaptabilidad y Accesibilidad

A diferencia de diferentes productos audiovisuales animados, este producto será presentado mediante plataformas en línea como las redes sociales, por lo que no contará con ningún sentido de pago, permitiendo tener un mayor alcance al público deseado.

Ciclo de vida del Producto

El ciclo de vida del producto animado se sitúa en una etapa madura dentro del mercado, donde la presencia de una amplia gama de estudios y producciones que exploran culturas de diversos países es evidente. Esta diversidad refleja la creciente demanda por contenido culturalmente enriquecedor y visualmente cautivador. En este contexto, la familiaridad del usuario con este tipo de contenido juega a favor, ya que permite una integración natural y no intrusiva del producto en su experiencia. Esta familiaridad facilita la aceptación y apreciación del cortometraje animado, potenciando su impacto y alcance en un mercado cada vez más receptivo a la diversidad cultural y narrativa.

En esta etapa madura del mercado de productos animados, la competencia fomenta la innovación y la calidad, impulsando a los creadores a buscar constantemente nuevas formas de contar historias y explorar culturas. La abundancia de opciones ofrece a los consumidores una variedad de contenido para elegir, lo que eleva el estándar de excelencia y promueve la diversidad cultural en el ámbito de la animación. Esta dinámica crea un entorno propicio para que el producto animado destaque, ofreciendo una experiencia única que resuena con la audiencia global mientras celebra las riquezas culturales ecuatorianas.

Particularidades del Sector

Dentro del mundo comercial de proyectos animados, encontramos una gran variedad de estilos y narrativas, además de reconocer que estos productos tienen una gran accesibilidad para su desarrollo, permitiendo que grupos de personas naturales y diferentes entidades puedan crear proyectos audiovisuales animados propios, esto genera un gran sentido de competitividad dentro del sector.

A su vez, uno de los principales enganches comerciales sobre estos productos son las diferentes representaciones que estos generan a varias culturas alrededor del mundo logrando como consecuencia una gran gama de animaciones que buscan plasmar identificadores tradicionales que unan su audiencia con la cultura a representar.

La cultura ecuatoriana contiene una gran riqueza la cual no es explotada y no logra ser un foco de atención para el espectador local o internacional, a pesar de la existencia de contenidos digitales animados que han logrado plasmar la esencia de la cultura ecuatoriana, nunca se ha conseguido un reconocimiento o alcance de gran magnitud.

Competencias

Directas

Es de importancia reconocer que el producto final será un corto animado producido como ejemplo del proceso desarrollado por la línea gráfica, este será visualizado en plataformas digitales como redes sociales por lo que no contará con ningún tipo de costo, de esta manera se asegura que la competencia directa se encuentra en productos bajo estas mismas características llamados independientes (productos de menor costo, poco personal, presentado de manera gratuita en línea, no cuentan con características profesionales, entre otros).

Tendencias del Mercado

Dentro del campo que abarca el género del entretenimiento digital, se encuentra una gran tendencia a los ideales de representación e inclusión. Hoy en día es bien recibido el presentar productos audiovisuales capaces de plasmar diferentes personalidades, escenas o personajes que históricamente no han tenido una merecida caracterización, sin embargo, algunas productoras pecan al usarlos como un medio de enganche publicitario.

La animación digital es una herramienta que ha avanzado considerablemente con el paso del tiempo, obteniendo diferentes estilos a lo largo de su historia, de esta manera podemos asegurar que se encuentra dentro de una etapa tanto madura como de desarrollo, actualmente existe una demanda superior por proyectos producidos bajo un estilo híbrido entre la animación digital 2D y 3D, siendo esta muy sonada en los medios actuales, pero a su vez siendo una de la más costosas a desarrollar.

Indirectas

Las animaciones digitales pueden ser vistas en diferentes estilos y plataformas digitales contando con una producción mayor y que sus ganancias imposibilitan a producciones independientes a ser comparadas. La competencia indirecta son aquellos productos que denotan un trabajo profesional realizado con grandes costos de producción y son distribuidas a nivel internacional, estas son creadas gracias a diferentes compañías de gran calibre que cuentan con los recursos necesarios para su producción y distribución.

Análisis del Consumidor

El principal público objetivo a alcanzar son aquellos individuos que comparten un interés particular por la exploración de nuevas formas de expresión artística que fácilmente puedan consumir cualquier tipo de contenido digital independiente y tengan una apreciación a la riqueza cultural de su país y de otras partes del mundo. Deben mantener una participación activa en redes sociales, debe reflejar una búsqueda de contenido digital diverso para lograr una experiencia audiovisual que fusiona la narrativa auténtica con una estética visual atractiva.

Este público valora la originalidad y la calidad en el entretenimiento digital, busca conectar las historias que resuenen con su identidad cultural y sus intereses personales. En este sentido, el cortometraje animado se presentará como una propuesta especialmente atractiva y relevante para este grupo de consumidores, ofreciendo una experiencia única que no solo entretiene, sino que también educa y enriquece su comprensión del mundo y sus tradiciones.

Análisis del Proceso de Compra

El corto animado tendrá una disponibilidad gratuita señalando el compromiso con la accesibilidad y la difusión cultural. Al eliminar cualquier barrera financiera para acceder al contenido se asegura que el mensaje y la belleza de las leyendas ecuatorianas puedan ser disfrutadas por un público amplio y diverso. Al transmitir el cortometraje en plataformas digitales como las redes sociales, optimiza su alcance y facilita su descubrimiento por parte de audiencias de todo el mundo.

Esta estrategia no solo amplía el impacto del proyecto, sino que también fortalece la conexión entre la audiencia y la riqueza cultural del Ecuador, promoviendo la apreciación y el entendimiento mutuo a través del arte y la narrativa visual.

Análisis del Proceso de Uso

Descubrimiento

Los usuarios podrán encontrar el corto animado mediante el uso de redes sociales, ya sea bajo cualquier tipo de dispositivo electrónico que tenga acceso a plataformas como Youtube, Instagram, TikTok, entre otros.

El público objetivo tendrá una interacción propia ya sea apareciendo en el muro de videos como sugerencias o mediante la búsqueda propia del usuario.

Interacción

Una vez encontrado el corto animado, el usuario procederá a reproducirlo consumiendo todo su contenido. Este proceso, debido a su gran disposición, podrá ser visualizado durante cualquier momento o situación que el espectador se encuentre, logrando reproducciones en pantallas como celulares, computadores o televisores.

Alcance esperado

Una vez terminada la reproducción de este cortometraje, se espera que el usuario sienta una gran interés y desee consumir más contenido como el reciente, por lo que buscará más información sobre la cultura del Ecuador o más productos independientes animados. A su vez se espera que la satisfacción sea tan grande que desee compartir este contenido con sus familiares o amigos cercanos.

2.3 Partidos de Diseño

FORMAL

Formato

Youtube
1080 X 1920 px.

Cromática

La cromática dependerá de la narrativa a tratar en la historia, por ejemplo: si se desea representar una historia sombría se utilizarán colores opacos y con tonalidades oscuras. De igual forma es importante resaltar que cada narrativa proviene de una zona geográfica específica lo cual también puede ser un indicador de qué formato de color se puede utilizar.

Jerarquía de Información

Se presentará en la narrativa un elemento que presente una problemática social con la intención de conectar con el espectador, Después se procederá al desarrollo de la narrativa, por último se deberá presentar un elemento el cual promueve al usuario a seguir consumiendo este tipo de contenido.

Estilo y/o Tendencia

Estilo propio basado en estilos cartoon.

Se tomó la decisión de optar por una animación digitalizada en 2D debido a las grandes ventajas que esta trae en su proceso de producción.

Sistema Gráfico

El sistema gráfico para la creación del estilo gráfico se basará en la morfología de las figuras geométricas y la psicología que estas representan, de esta manera se construirán elementos como: personajes, objetos y escenarios.

Elementos Gráficos

Personajes animados
Objetos
Vestimenta
Estructura corporal

Escenarios
Graficación de lugares reales

FUNCIONAL

Funcion General

La función principal del proyecto es despertar y fomentar un genuino interés entre los jóvenes por descubrir y explorar las leyendas del Ecuador, y por consecuencia, su rica y diversa cultura.

Consideraciones de Uso

Algunas consideraciones importantes para el uso del producto incluye que debe ser visualizado desde una perspectiva que busca generar entretenimiento, por lo que es indispensable que el formato de los cortos animados sea flexible y accesible.

Funciones Específicas

La función específica del proyecto es establecer una línea gráfica distintiva que unifique la presentación de múltiples cortos animados, permitiendo que el usuario los identifique fácilmente como parte de una serie culturalmente auténtica y significativa.

Ergonomía Visual

La ergonomía visual del proyecto se basará en una línea gráfica constante que refleja la identidad visual, mientras que existirán variaciones en aspectos narrativos, como la paleta de colores, esto dependiendo del estilo narrativo que mantenga la leyenda a representar.

Interactividad

La interactividad dentro del proyecto se fundamenta durante la construcción de un sistema gráfico que incorpora una amplia variedad de símbolos y elementos representativos de la rica cultura ecuatoriana. Estos símbolos, no solo añaden autenticidad al diseño gráfico, si no que también invita al espectador a sumergirse en un mundo de significados y tradiciones.

TECNOLÓGICO

Pantallas

El proyecto podrá ser proyectado en una variedad de plataformas digitales, incluyendo dispositivos móviles, computadoras, televisores inteligentes y cualquier otro dispositivo compatible con redes sociales.

Los usuarios podrán acceder al cortometraje animado desde cualquier lugar y dispositivo, lo que garantiza una experiencia de visualización flexible y accesible. La presencia en redes sociales amplifica la visibilidad del proyecto, fomentando la interacción y el compromiso del público con el contenido. Esta estrategia busca asegurar que el cortometraje animado llegue al mayor número posible de espectadores y promueva la conexión con la rica cultura ecuatoriana.

Software / Apps

Para el desarrollo de una línea gráfica es indispensable utilizar software digitales que estén relacionadas con el diseño gráfico, por lo que se priorizaron las siguientes aplicaciones:

Adobe Illustrator

Vectorización de títulos, personajes y escenarios.

Adobe Photoshop

Creación de personajes y escenarios.

Adobe Animate

Desarrollo de procesos animados.

Adobe After Effects

Post producción o animaciones de corta duración.

Adobe Premiere Pro

Unión y enlace de escenas.

Nuevas Tecnologías

Inclusión de inteligencia artificial para la generación de una narrativa atractiva que cautive la atención del usuario. Gracias a este modelo, se podrán presentar historias con un gran sentido de actualidad las cuales pueden generar una mayor empatía y atractivo para los jóvenes.

En un futuro se estima que esta línea gráfica tenga un apoyo internacional, por lo que será de utilidad herramientas que permitan la modificación de idioma por reconocimiento de voz, logrando presentar los cortos animados sobre las leyendas del Ecuador en diferentes idiomas de todo el mundo.

CONCEPTUAL

Narrativa / Storytelling

Desarrollar una línea gráfica con la finalidad de ser usada en proyectos multimedia, además se utilizará como recurso narrativo a las leyendas del Ecuador, presentando así como ejemplo del sistema gráfico un producto audiovisual animado digital.

Este será enfocado para un público juvenil que ronda la edad de 18 a 25 años, a su vez, la leyenda contará una narración que permita al consumidor identificarse con la obra, ya sea con sus personajes (características físicas, atuendos, comportamientos o pensamientos) sus escenarios (presentación de lugares ficticios y reales) o la historia (conectado con las decisiones y acciones que desenvuelven los personajes).

Esto se realizará con el objetivo de lograr un mayor interés por parte de los jóvenes hacia las leyendas ecuatorianas logrando por consecuencia un sentido de pertenencia con su propia cultura.

2.4 DEFINICIÓN DE CONTENIDOS

1. Análisis de la Leyenda

Se delimitarán leyendas del Ecuador las cuales sus personajes principales serán utilizados como ejemplo de la resolución de la línea gráfica, a su vez de escoger una que será la que al final del proyecto contará con un producto animado utilizando el sistema gráfico generado anteriormente.

2. Creación de Personajes

En este apartado se desarrollará todo el proceso de creación de personajes, utilizando el contexto en el que transcurre la leyenda, se dotará al personaje con rasgos característicos según su comportamiento.

Dentro de estas características encontramos aspectos como la vestimenta, modismos, forma corporal, cromática, entre otros.

3. Escenarios

Para su construcción, además de usar el contexto conseguido al analizar la leyenda en cuestión, se utilizarán diferentes fotografías como referencia para la construcción exacta o similar del escenario, logrando una representación fiel de la leyenda.

4. Proceso de Animación

El proceso de animación es el más largo y considerado a trabajar, en este se proceso se utilizarán todos los recursos generados anteriormente en un solo producto. Este apartado cuenta con diferentes procesos internos, como pueden ser:

Creación de un guión narrativo y actoral.

Grabación de voces y sonidos.

Animación de personajes y escenarios.

Post Producción y unión de videos.

5. Distribución en Plataformas Digitales

Para finalizar, se subirá el proyecto animado a diferentes plataformas digitales como redes sociales, siempre bajo la premisa de lograr generar un interés en el público objetivo para consumir más contenido audiovisual animado que esté relacionado con la cultura ecuatoriana.

2.5 CONCLUSIONES

Del capítulo

En conclusión, afirmamos que los jóvenes se encuentran en una etapa de descubrimiento la cual en cada momento es alimentada bajo los sentidos tecnológicos y avances comunicacionales globales, al generar un contenido enfocado a un público con estas características es indispensable pensar sobre un formato digital de fácil acceso como las redes sociales, de esta manera logramos una acogida mayor por parte de los consumidores.

El proyecto, bajo lineamientos estéticos culturales, logrará presentar una identificación y representación fiel de la cultura ecuatoriana relacionada con las leyendas del país, de esta manera se logrará tener un mayor alcance y un interés mayor por parte de los destinatarios.

El producto representará la cultura ecuatoriana, a su vez que será construido en un formato y medio aceptado y familiarizado por los jóvenes por lo que se deberá hacer un gran énfasis no solo en el apartado estético si no también buscar un enganche narrativo con el cual el espectador pueda sentir empatía y logre una emoción tan grande que se convierta en experiencia.





capítulo
IDEACIÓN



3.1 PROCESO DE GENERACIÓN DE IDEAS

En el siguiente apartado se presentará el inicio del desarrollo de una línea gráfica, para esto se explorarán y propondrán diferentes tipos de animación cuidadosamente seleccionadas para cumplir con el objetivo central de la tesis. Se debe hacer un énfasis en la elección de un tipo específico de animación, ya que este juega un papel importante en la definición y caracterización de un estilo gráfico único, esto es debido a que cada tipo tiene constantes que tanto visualmente como en su desarrollo necesitan de especificaciones en los elementos gráficos a usar.

Estos tipos de animación fueron basados en criterios cuidadosamente considerados, que incluyen la capacidad para expresar y potenciar la narrativa de las leyendas ecuatorianas, así como la adecuación para transmitir los rasgos culturales y estéticos del país. A través de esta fase de ideación, se pretende establecer una base sólida para la realización de los cortometrajes animados, garantizando una representación visual auténtica y atractiva para el público objetivo.



Figura 27

Estilo 2D - Animación cuadro por cuadro

Positivo

Al presentar una animación realizada cuadro por cuadro, permite una gran representación de rasgos culturales gracias a su gran capacidad de trabajar en los detalles. Además de ser un estilo conocido por el público objetivo, por lo que su posicionamiento será beneficioso. Este estilo de animación presenta un movimiento fluido generando una experiencia visual atractiva

Negativo

Requiere un alto consumo de recursos tanto de softwares como de herramientas, además de un gasto considerable en el tiempo de desarrollo debido a la necesidad de realizar una ilustración por cada fotograma de manera individual.

Estilo 3D - Modelado

Positivo

Este estilo es de gran ayuda para la representación visual de espacios más detallados, creando modelos 3D de lugares y personajes más reales se logrará consolidar un nivel de detalle esperado para el sistema además permite una representación visual más inmersiva. Este estilo es aceptado y conocido por el público por lo que será de gran facilidad su aceptación visual.

Negativo

Requiere de un mayor tiempo de producción y recursos para el modelado, tanto la creación de los personajes y los lugares tomará un tiempo excesivamente grande, además de presentar un sistema de animación más complejo.



Figura 28

Stop Motion - Fotografías

Positivo

Ofrece una estética única que conecta con las historias folclóricas con una sensación de autenticidad y nostalgia. La representación tangible de los personajes añade un encanto especial al relato y aumenta la conexión emocional con el público. Este estilo es de gran interés en el mercado por lo que siempre llama la atención del espectador dentro de la oferta.

Negativo

El proceso de capturar y editar cada fotografía presenta un gran problema de tiempo, además de necesitar una gran cantidad de materiales físicos y de una buena técnica para lograr una fluidez atractiva a nivel visual.



Figura 29



Figura 30

Tradicional - Dibujo físico

Positivo

Aporta un encanto único y artesanal que enfatiza con la cultura tradicional ecuatoriana. Permite una expresión creativa y personalizada de los personajes, añadiendo una capa adicional emocional a la narrativa.

Negativo

Es un proceso laborioso y el tiempo requerido para crear cada fotograma puede ser limitante en términos de eficiencia y producción, además es importante señalar que productos con este estilo no suelen tener una gran aceptación por el público objetivo.



Figura 31

Motion Graphics - Vectorial

Positivo

La animación vectorial es ideal para crear una línea gráfica distintiva con elementos culturales incorporados en la misma. El rigging permite una flexibilidad y fácil manipulación en rasgos y expresiones faciales, a su vez de su fácil presentación de vestimenta y ubicaciones culturales.

Negativo

Puede resultar difícil crear movimientos complejos y detallados. Este estilo de animación es usado principalmente en el mercado de la publicidad, por lo que para el público objetivo puede que no sea un atractivo visual.

Rotoscopia - Calco

Positivo

La rotoscopia capta la autenticidad de imágenes reales, por lo que genera una conexión de autenticidad y realidad más fuerte al espectador, por lo que para lograr una representación visual de un elemento cultural este estilo es perfecto ya que calca a un grado cercano a la perfección al objeto.

Negativo

La rigidez y limitaciones de movimiento inherentes a la técnica pueden afectar la expresividad de los personajes. Al necesitar de una base tanto fotográfica como videográfica, la producción aumentaría considerablemente el tiempo de desarrollo.



Figura 32

Siluetas - Morfología

Positivo

Las siluetas son una opción creativa e innovadora de representar las leyendas ecuatorianas. Juega con el concepto de ser una obra de teatro y la voz en off apela a la cultura de ser un cuento narrado. Este estilo juega con la morfología de los elementos visuales, por lo que su desarrollo y animación no será de gran demanda.

Negativo

La falta de detalles como el color o texturas puede limitar la representación cultural además de dificultar la expresividad y gestualidad de los personajes.



Figura 33



Figura 34

Imágenes estáticas - Animatic

Positivo

Este estilo puede crear una atmósfera visual atractiva en donde el principal enfoque son los detalles, al ser una imagen estática permite al usuario tener una mejor visibilidad de la situación captando un mayor número de detalles como los paisajes o el personaje.

Negativo

El estilo puede no generar atención o interés en el usuario, además si no se trabaja bajo un ritmo adecuado puede caer en lo aburrido dado a la falta de dinamismo.



Figura 35

Montaje - Digital e Imagen Real

Positivo

Al combinar imágenes reales con elementos animados, este estilo de animación proporciona una experiencia visual única y llamativa. Resalta los lugares reales y agrega elementos culturales de manera auténtica.

Negativo

El tomar fotografías o videos puede ser contraproducente al no tener imágenes reales de la época y la inmersión puede ser afectada.

3.2 EVALUACIÓN DE IDEAS

El método de evaluación se estructuró en tres aspectos clave:

- Representación cultural (se consideró la capacidad del estilo de animación para representar de manera precisa y auténtica los elementos y situaciones culturales de las leyendas del Ecuador).

- Atractivo visual (Determina si es capaz de captar y mantener la atención del público objetivo, generando un interés genuino en la obra animada).

- Nivel de producción (Se evalúa si su implementación y creación es técnicamente compleja y relativamente sencilla).

Cada aspecto fue calificado en una escala del 1 al 5, donde 1 representaba la calificación más baja y 5 la más alta.

	Representación Cultural	Atractivo Visual	Nivel de Producción	Total
Estilo 2D	5 / 5	5 / 5	3 / 5	13 / 15
Estilo 3D	4 / 5	5 / 5	2 / 5	11 / 15
Stop Motion	3 / 5	5 / 5	1 / 5	09 / 15
Tradicional	4 / 5	3 / 5	1 / 5	08 / 15
Rotoscopia	5 / 5	3 / 5	3 / 5	11 / 15
Motion Graphics	4 / 5	5 / 5	4 / 5	13 / 15
Siluetas	2 / 5	3 / 5	5 / 5	10 / 15
Imágenes estáticas	5 / 5	2 / 5	4 / 5	12 / 15
Montaje	3 / 5	5 / 5	3 / 5	11 / 15

3.3 SELECCIÓN DE IDEAS

Idea final

Después de realizar el proceso de evaluación, se ha llegado a la conclusión de que la combinación de tres estilos de animación será la más adecuada para lograr los objetivos del proyecto.



Figura 32

En primer lugar se emplea el estilo de Motion Graphics debido a su capacidad para crear personajes y elementos con un alto nivel de detalle, lo que garantiza una representación cultural fiel y auténtica. Será utilizado en la animación de los personajes que ocupan posiciones destacadas en la trama como protagonistas o personajes secundarios importantes.



Figura 31

En segundo lugar, se optará por el estilo 2D, que se destacó por su capacidad para generar movimientos fluidos que cautivan la atención del espectador. Será utilizado en escenas que requieran dinamismo y fluidez visual para mantener el interés del público.



Figura 33

Por último se incorporará el estilo de Silueta, aprovechando el concepto de morfología simplificada para crear personajes reconocibles principalmente por su forma. Este estilo aportará una estética distintiva y memorable a determinadas escenas, complementando así la diversidad visual del proyecto





capítulo
DISEÑO



4.1 CONSTRUCCIÓN

Sistema Gráfico

El presente proyecto tiene como objetivo crear un estilo gráfico para la representación de personajes de las leyendas del Ecuador, que sea compatible y atractivo dentro de la oferta internacional de cortos animados enfocados en la representación cultural.

En la actualidad, existe una demanda creciente por contenidos que no solo entretengan, sino que tam-

bién ofrezcan una ventana a la diversidad cultural global. Con esto en mente, se emprendió una investigación sobre las tendencias en la construcción de personajes en videojuegos, películas y series animadas consumidos por el público objetivo.

Durante esta fase de investigación, se identificó una tendencia notable: el uso de **figuras geométricas** simples como base para el

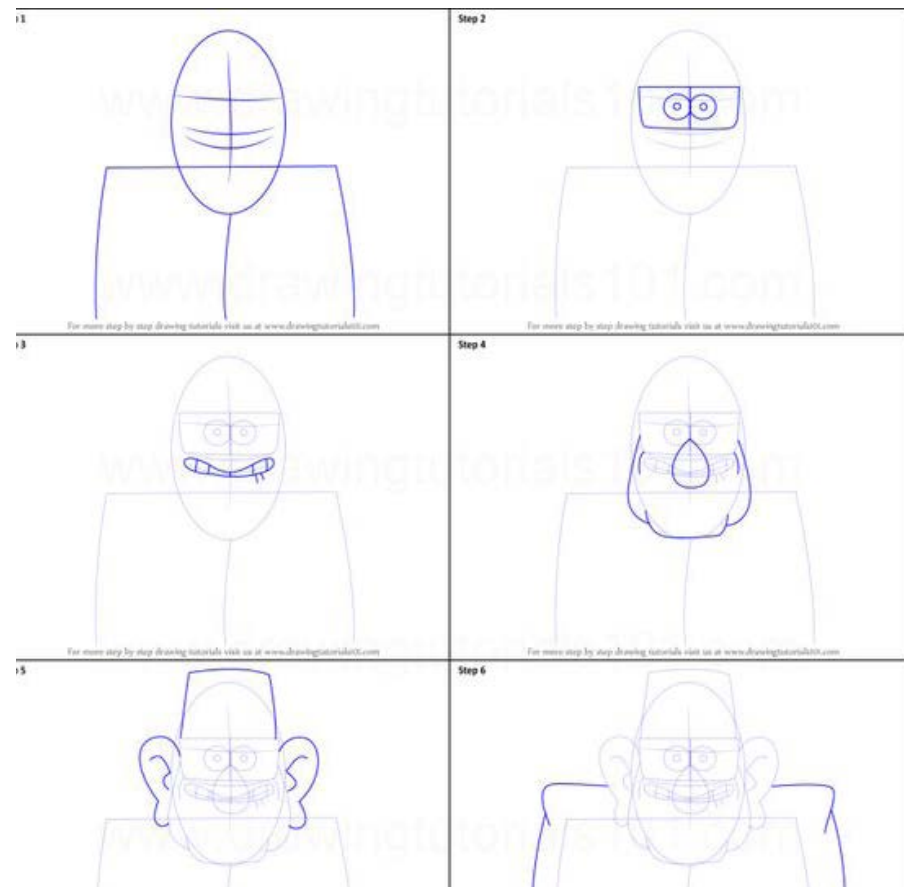
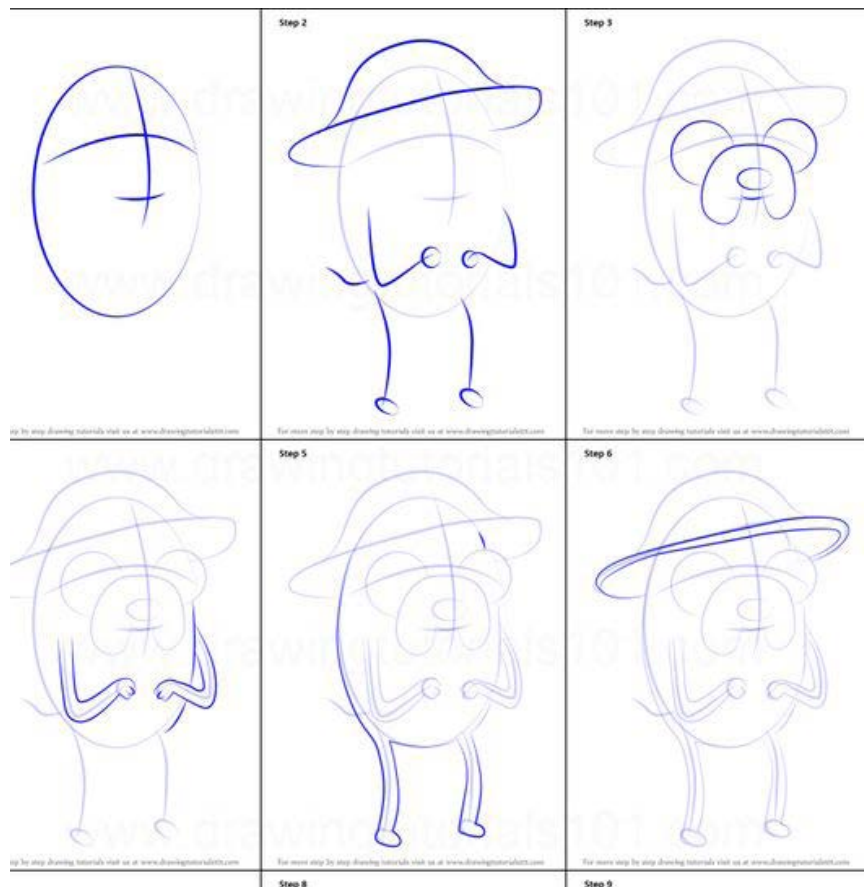
diseño de personajes.

Esta simplificación geométrica no solo facilita la animación y la producción, sino que también permite una conexión inmediata y universal con la audiencia.

Figuras como círculos, cuadrados y triángulos poseen asociaciones psicológicas y emocionales que pueden ser explotadas para comunicar características

esenciales de los personajes de manera rápida y efectiva.

Jugando con la morfología de las figuras encontramos que, cada forma, puede expresar un sentimiento o personalidad diferente que refuerza la narrativa y mensaje que se quiere proyectar en el personaje.



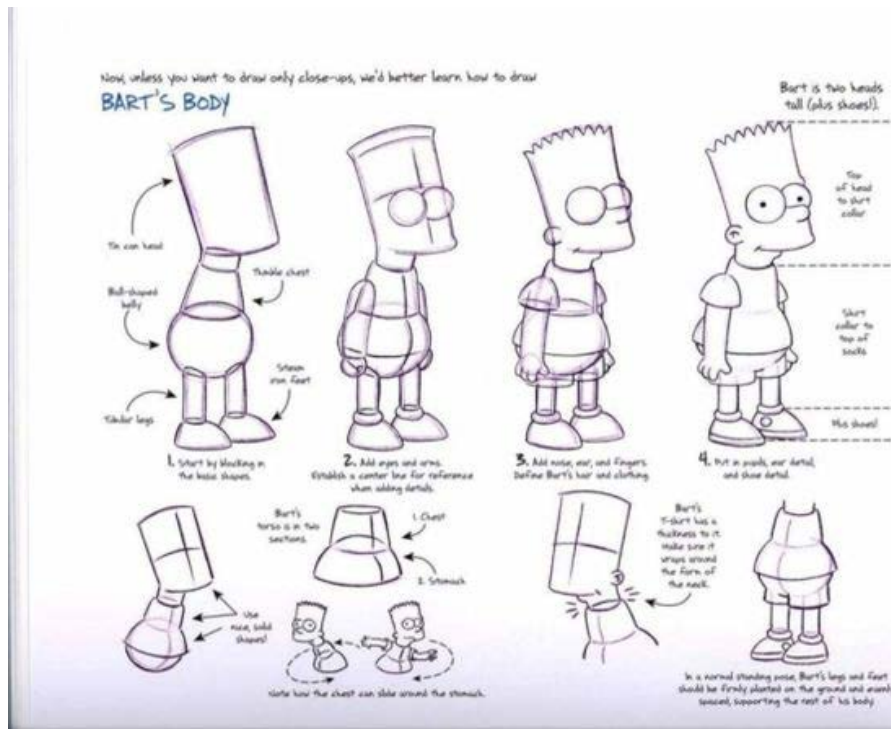


Figura 38

Figuras Redondas

Por ejemplo, se asocian con cualidades tiernas, infantiles y adorables. Personajes construidos con formas circulares suelen ser percibidos como amigables y accesibles, evocando empatía y simpatía en el público.

Figuras Cuadradas

Se perciben como sólidos, confiables y fuertes. Esta figura geométrica transmite estabilidad, seriedad y una presencia imponente, cualidades que pueden ser cruciales para personajes que desempeñan roles protectores o autoritarios en la narrativa.

Figuras Triangulares

Con sus ángulos agudos y su dinamismo inherente, son ideales para representar personajes que son enérgicos, agresivos, o incluso malvados. Su forma apunta a movimiento y acción, lo que los hace perfectos para figuras antagonistas o personajes con un temperamento intenso.

Leyendas

Para determinar qué figura geométrica sería más adecuada para representar a cada personaje específico de las leyendas del Ecuador, se realizó un análisis minucioso de las narraciones tradicionales. Este análisis in-

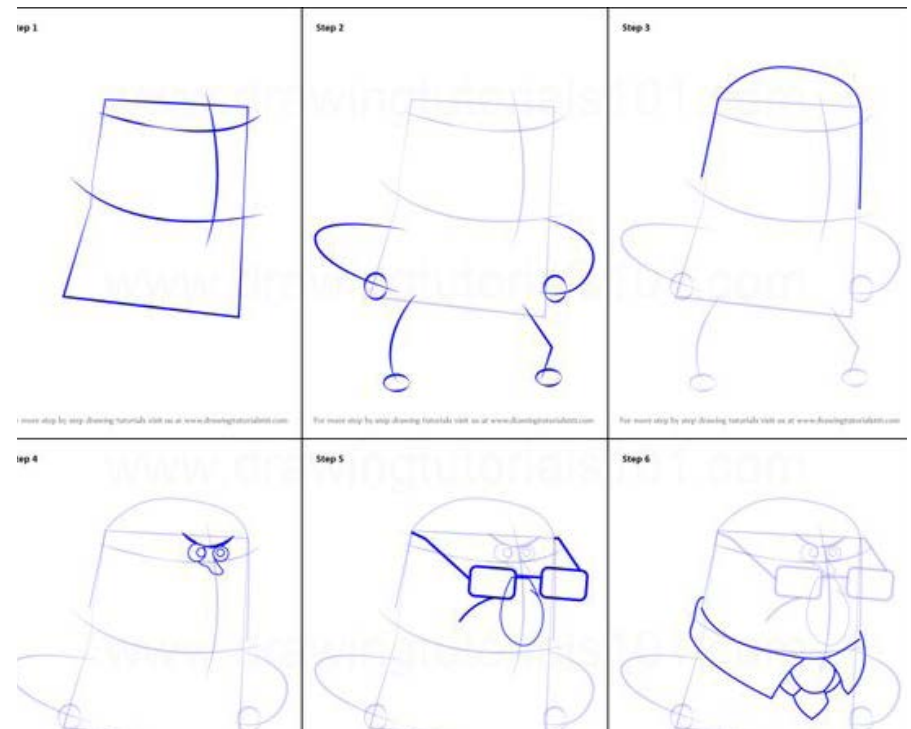


Figura 39

cluyó no solo una revisión de las descripciones físicas de los personajes, sino también un estudio profundo de sus comportamientos, roles en las historias y la percepción que los demás personajes tienen de ellos.

Por ejemplo, el personaje de "El cura sin cabeza" fue analizado en términos de la sensación de temor y misterio que provoca, así como su trasfondo de engaño y lujuria. Estas características llevaron a la conclusión de que un rombo, con sus ángulos afilados y estructura imponente, sería la forma ideal para encapsular su esencia dual de amenaza y autoridad.

Este enfoque siste-

mático y basado en la percepción psicológica de las formas geométricas permitió consolidar la ficha de personajes de manera coherente y significativa. Cada ficha no solo incluye la descripción física y el trasfondo del personaje, sino que también explica la justificación detrás de la elección de la figura geométrica, proporcionando una comprensión completa de cómo la forma visualmente representa la esencia del personaje.

Una vez realizada esta investigación se procede a la construcción de los personajes en base a su forma y características de su narrativa.

4.2 BOCETAJE



Figura 40

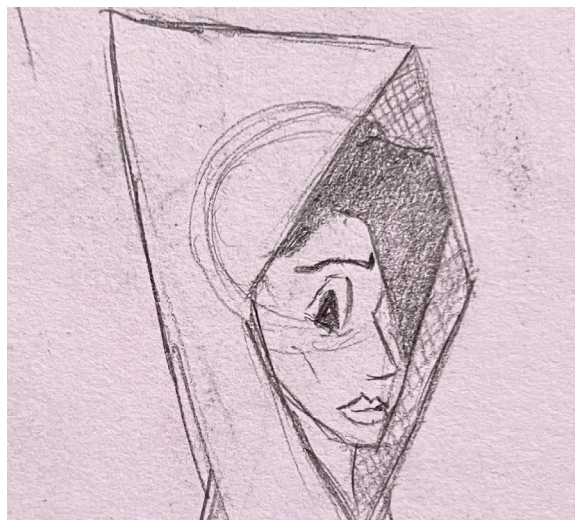


Figura 41



Figura 42



Figura 43

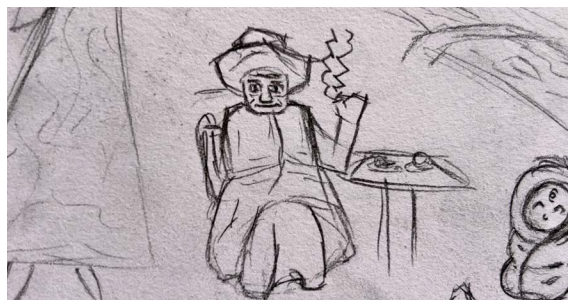


Figura 44



Figura 45



Figura 47



Figura 48



Figura 46



Figura 49



Figura 50



Figura 51



Figura 52



Figura 53



Figura 54



Figura 55



Figura 56



Figura 57



Figura 58



Figura 59



Figura 60

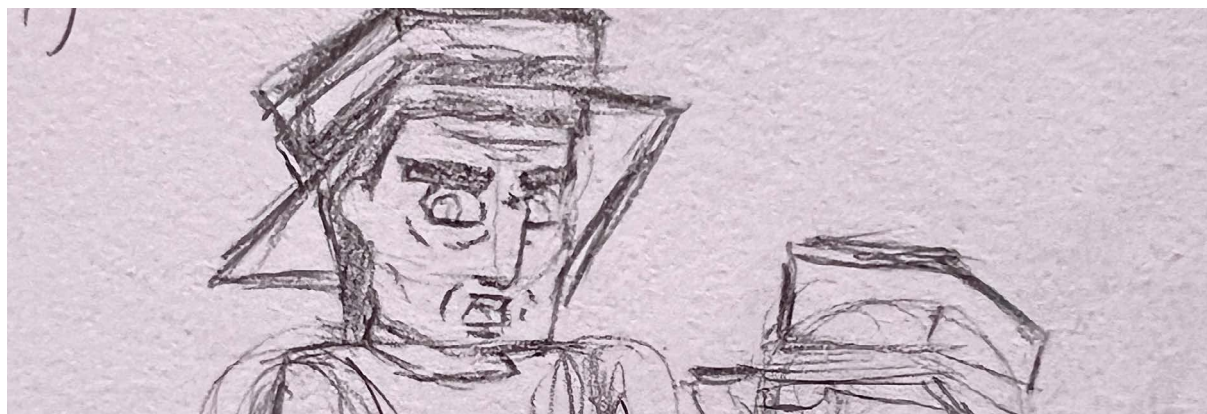


Figura 61



Figura 62

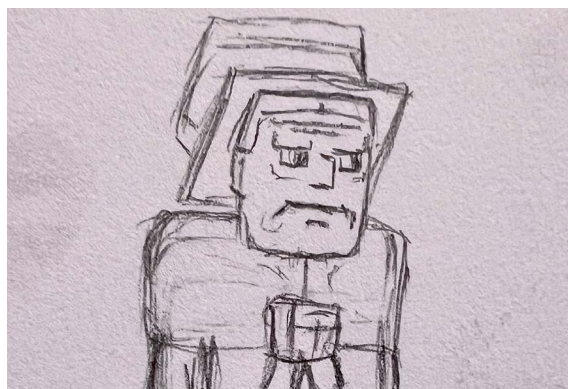


Figura 63

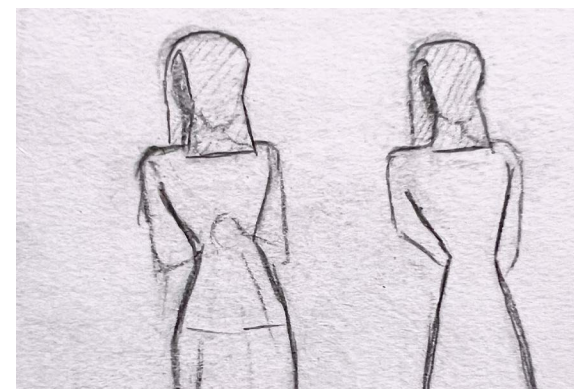


Figura 64



Figura 65

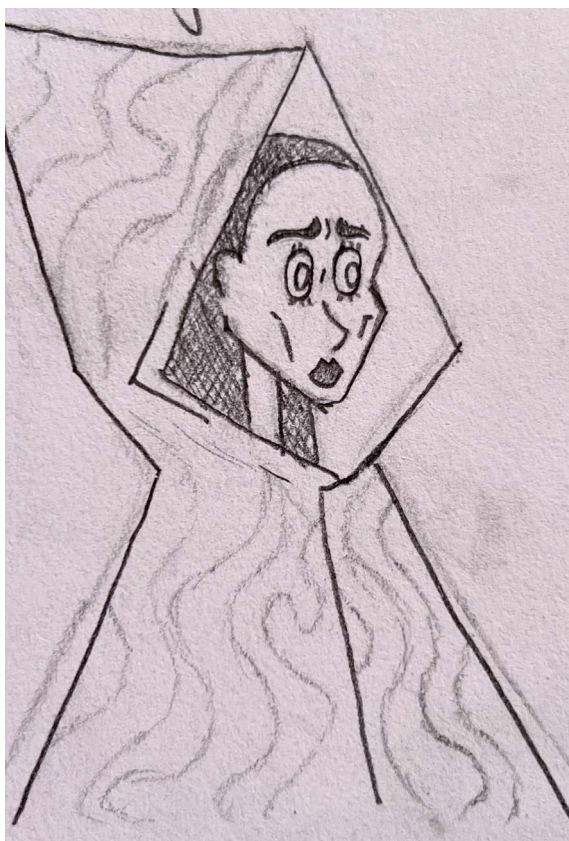


Figura 67

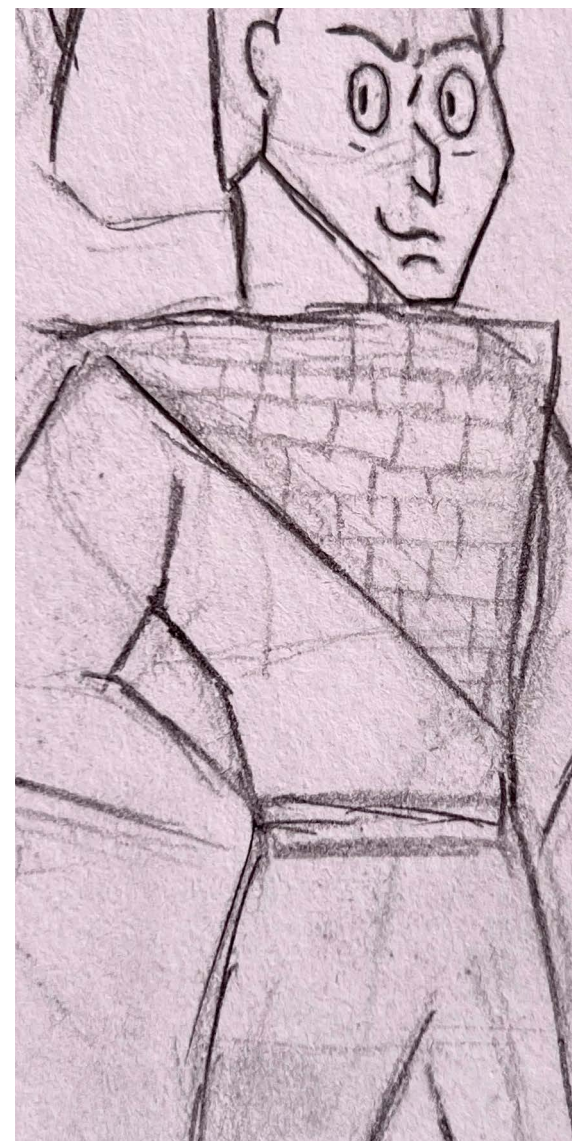


Figura 70



Figura 66



Figura 68

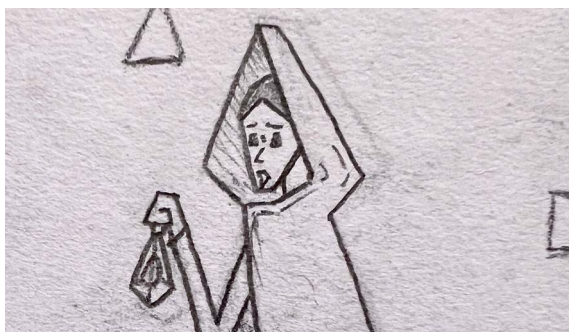


Figura 69



Figura 71



Figura 72

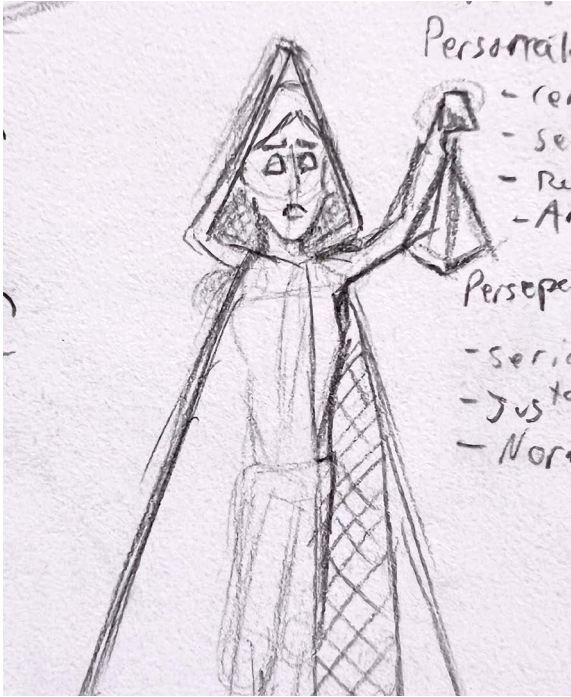


Figura 73



Figura 74



Figura75



Figura 76

FICHA DE
PERSONAJES



el CURA sin CABEZA

"En el popular barrio de San Roque, antiguo Sucre, se dice que vagaba una figura sin cabeza que vestía una sotana negra de sacerdote.

...La gente comentaba con temor, sobre el insólito cura sin cabeza que atemorizaba a los pasantes nocturnos. Se cuenta que este sacerdote era un hombre escandaloso y lujurioso..."

Rombo

La figura geométrica escogida fue el rombo, ya que este tiene una morfología que se asocia con la grandeza e imponencia, además de tener ángulos afilados, dando una semejanza a sus características amenazantes y de terror.

Perspectiva 3/4

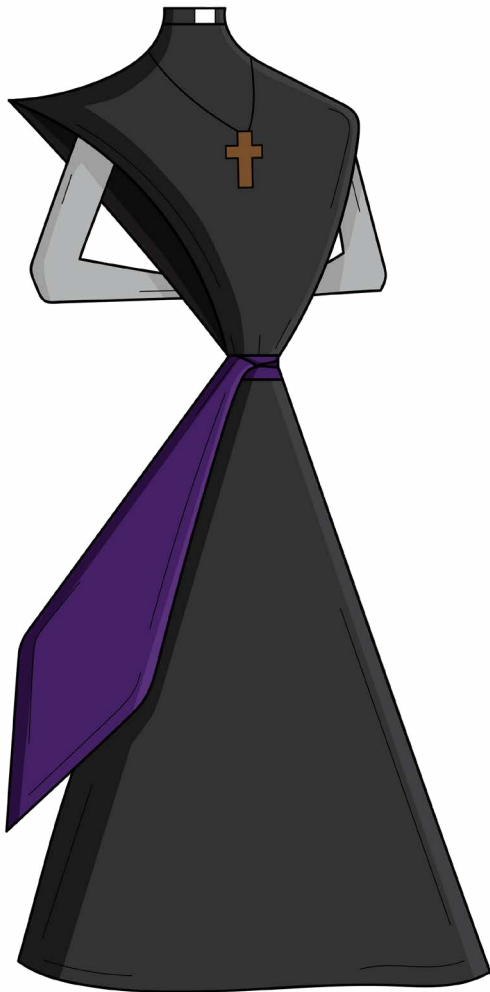


Figura 77

Perspectiva Frontal

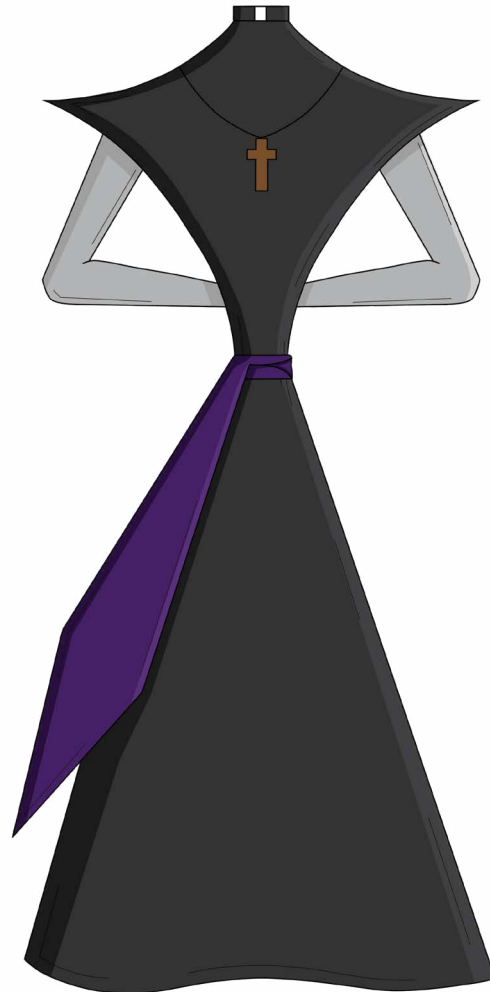


Figura 78

Perspectiva Perfil

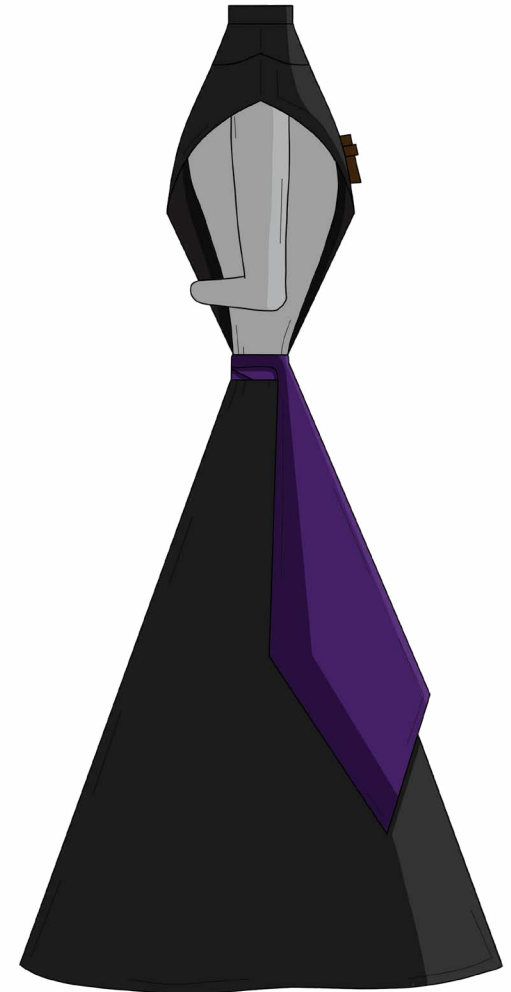


Figura 79

(Interpretaciones personales basadas en el contexto de la leyenda)

Características Personales

- Hombre
- 2,00 m.
- 65 años

Personalidad

- Fuerte
- Arrogante
- Avaricioso
- Lujurioso

Percepción Externa

- Miedo
- Terror
- Imponencia
- Fantasmagórico

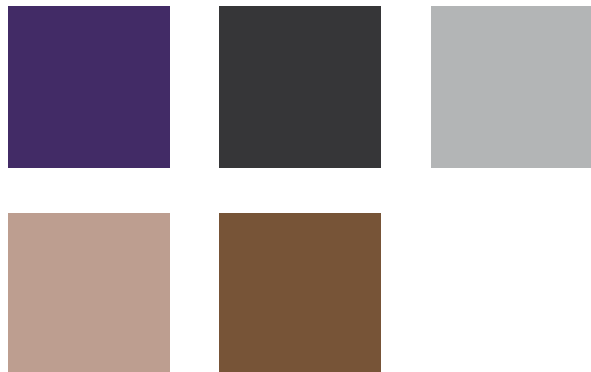


Figura 80





La DAMA TAPADA

"La dama tapada luce de manera muy elegante y esbelta..."

...Los pobladores dicen que cuando está cerca de algún hombre, el espíritu comienza a emanar una fragancia muy agradable, a fin de que la víctima se captive con su aroma y la siga a donde quiera que vaya."

Hexágono (Reloj de Arena)

La figura geométrica escogida fue el hexágono, específicamente con la forma de reloj de arena, ya que este tiene una morfología que se asocia con el estereotipo de ser el cuerpo "ideal" o el de preferencia para el género masculino, reforzando la idea de ser un fantasma que atrae a los hombres.

Perspectiva 3/4



Figura81

Perspectiva Frontal

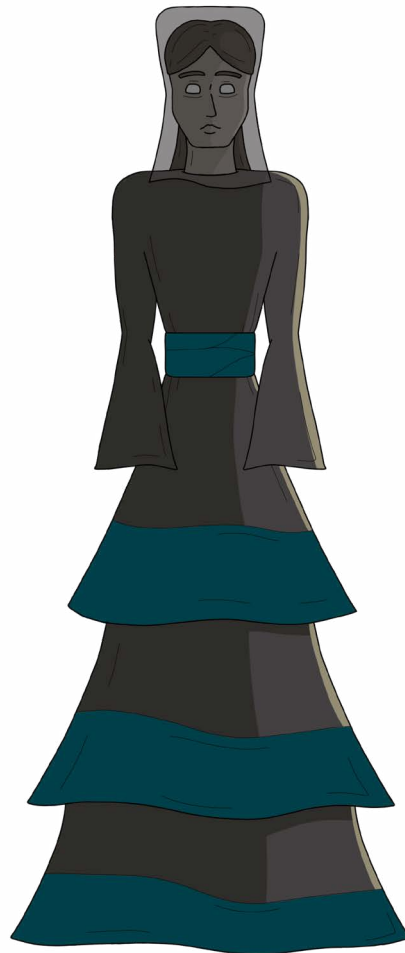


Figura 82

Perspectiva Perfil



Figura 83

(Interpretaciones personales basadas en el contexto de la leyenda)

Características Personales

- Mujer
- 1,65 m.
- 30 años

Personalidad

- Misterio
- Amenazante
- Elegancia

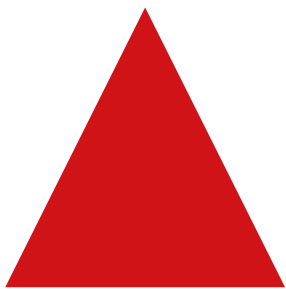
Percepción Externa

- Belleza
- Deseo
- Placer
- Intriga



Figura 84

La VIUDA del FAROL



"Una joven y bonita viuda de 22 años, todos los días pasadas las 12 de la noche se asoma por las orillas del río Tomebamba..."

"...Según la historia, la muchacha a su corta edad y con un recién nacido enviudó."

Triángulo

La figura geométrica escogida fue el triángulo, ya que este tiene una morfología que rompe con el sistema en el cual se rige su narrativa, en un mundo de mentes cerradas y cuadradas, la viuda se presenta como una forma amenazante que rompe con toda esta normalidad.

Perspectiva 3/4



Figura 85

Perspectiva Frontal



Figura 86

Perspectiva Perfil



Figura 87

(Interpretaciones personales basadas en el contexto de la leyenda)

Características Personales

- Mujer
- 1,60 m.
- 17 años

Personalidad

- Nerviosa
- Cerrada
- Influyente
- Ansiosa

Percepción Externa

- Repulsión
- Tristeza
- Extraña
- Anormal



Figura 88

Ciudadana (La viuda del farol)

Este personaje fue creado específicamente por el autor con la intención de personificar un pensamiento de la época, siendo este un factor muy importante dentro de la narrativa, recordando que una mujer joven con un hijo recién nacido (además de considerar las múltiples adaptaciones que mencionan que tenía un amante o tuvo al bebé fuera del matrimonio) era mal vista por la sociedad, por lo cual este personaje representa todo el mensaje de la sociedad.

Cuadrado

La figura geométrica escogida fue el cuadrado, ya que este tiene una morfología que se alinea con la narrativa de los personajes que podrían haber existido en esa época, el cuadrado representa autoridad, normativo, fuerte e inquebrantable.

Perspectiva 3/4

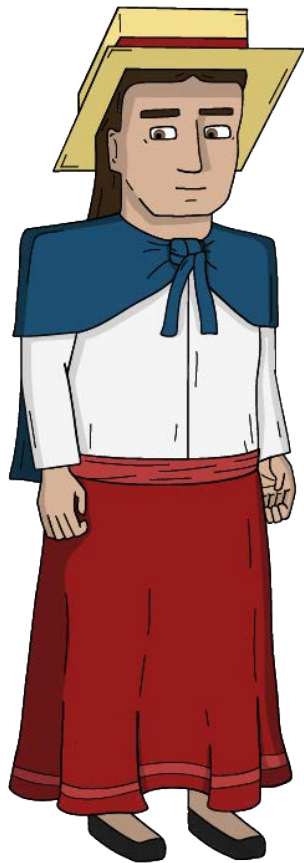


Figura 89

Perspectiva Frontal

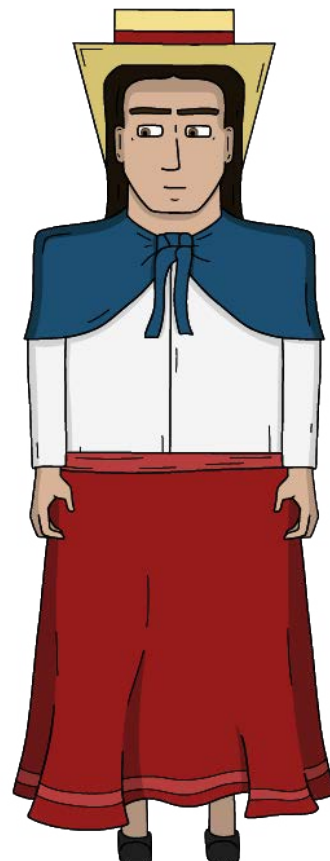


Figura 90

Perspectiva Perfil



Figura 91

(Interpretaciones personales basadas en el contexto de la leyenda)

Características Personales

- Mujer
- 1,55 m.
- 24 años

Personalidad

- Fuerte
- Recta
- Conservador
- Normativa

Percepción Externa

- Arrogante
- Seria
- Cerrada
- Injusto



Figura 92





APLICACIÓN
ESTILO GRÁFICO

Escenarios

Para demostrar cómo se aplicó el estilo gráfico creado para los escenarios, se tomó como ejemplo la leyenda de “La viuda del farol”, una conocida leyenda cuencana que ha perdurado a lo largo del tiempo. Dado que esta es una leyenda antigua, se consideró fundamental lograr una representación lo más fiel posible a la realidad histórica de la ciudad. Para ello, se llevó a cabo una minuciosa investigación sobre cómo era Cuenca en épocas pasadas, centrándose particularmente en los inicios de 1900. Durante esta investigación, se encontraron fotografías históricas que ofrecían una visión cercana de la arquitectura, las calles y los espacios públicos de la ciudad en esa época.

La elección de esta fecha no fue casual. Se seleccionaron los inicios del siglo XX porque muchas de las edificaciones y lugares emblemáticos de entonces se han mantenido hasta nuestros días, permitiendo así una continuidad histórica que el usuario moderno puede reconocer y ubicar. Este enfoque no solo añade autenticidad al escenario de la leyenda, sino que también facilita una mayor conexión emocional con la audiencia. Al ver lugares que les resultan familiares, los espectadores pueden sentir una empatía más profunda y un sentido de pertenencia que enriquece su experiencia visual.

Además, este proceso de selec-

ción y representación histórica permitió que la animación no solo sea una simple recreación visual, sino una herramienta de inmersión cultural. Al incluir detalles arquitectónicos y urbanos auténticos, se logró que el ambiente refleje fielmente la época y el contexto social de la leyenda de “La viuda del farol”. Esta precisión histórica contribuye a que la narrativa visual resuene con mayor fuerza y relevancia cultural, logrando que la leyenda no solo cuente una historia, sino que también transporte al espectador a un tiempo y lugar específicos.



Figura 95

Referencias

Centro de la ciudad

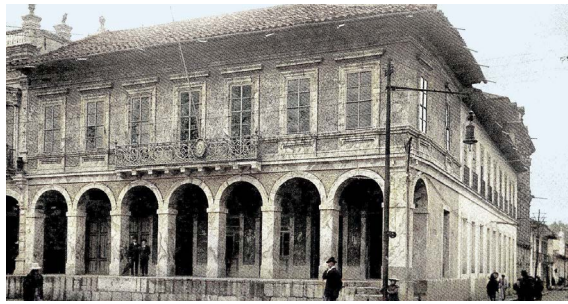


Figura 96



Figura 97



Figura 98



Figura 99

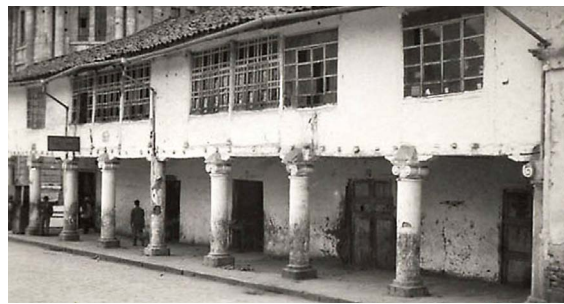


Figura 100



Figura 101



Figura 102



Figura 103



Figura 104

Estilo gráfico

En el caso de los escenarios, siguiendo la narrativa de la leyenda de “La viuda del farol”, se tomó en cuenta la sociedad de mente cerrada, normativa y de pensamiento cuadrado intuitiva de la historia. Por ello, se decidió resaltar la figura geométrica del cuadrado en la construcción de los escenarios, reflejando la mentalidad conservadora y rígida de la época. Los edificios, calles y plazas se diseñaron con líneas rectas y ángulos rectos, simbolizando el orden y la conformidad.

Esta elección de estilo no solo refuerza el contexto histórico, sino que también resalta los valores conservadores y tradicionales. Al crear un entorno visualmente coherente que invita a la audiencia a experimentar la presión de los valores conservadores, se enriquece la experiencia y se profundiza en la narrativa de la leyenda. Esto permite que los espectadores se ubiquen fácilmente en el contexto cultural y social de la época, mejorando su conexión con la historia y sus personajes.



Figura 105



Figura 106

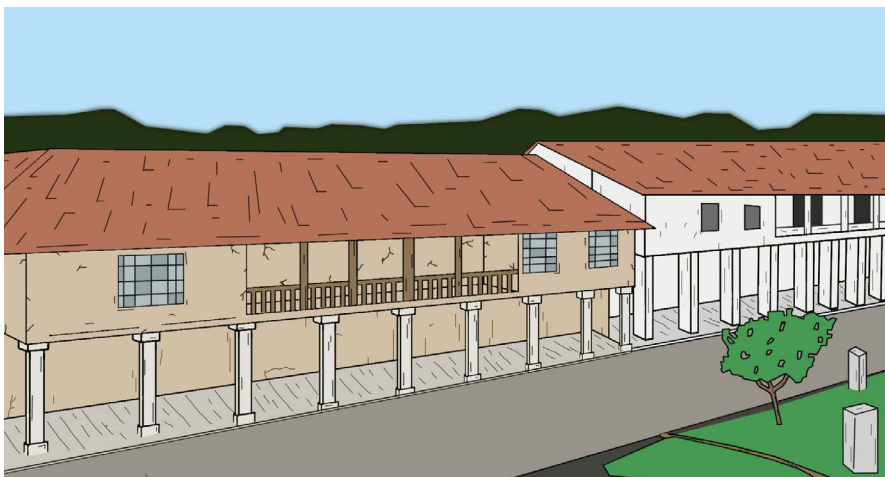


Figura 107



Figura 108

PROCESO DE
ANIMACIÓN

Aquí presentamos el proceso de creación del corto animado, aunque es importante tener en cuenta que este cortometraje se concibió principalmente como un elemento adicional para realzar el estilo gráfico general. Si bien es un componente significativo, su objetivo principal es ofrecer un respaldo visual que complemente la estética general del proyecto. Por lo tanto, el desarrollo del corto no se adentrará en conceptos avanzados o técnicas complejas de animación. Se enfoca en transmitir la atmósfera, la personalidad de los personajes y algunos elementos clave de la historia, sin profundizar en detalles técnicos. Este enfoque permite destacar la calidad visual y narrativa sin perderse en aspectos demasiado técnicos para mantener la accesibilidad y la esencia del proyecto.

STORYBOARD

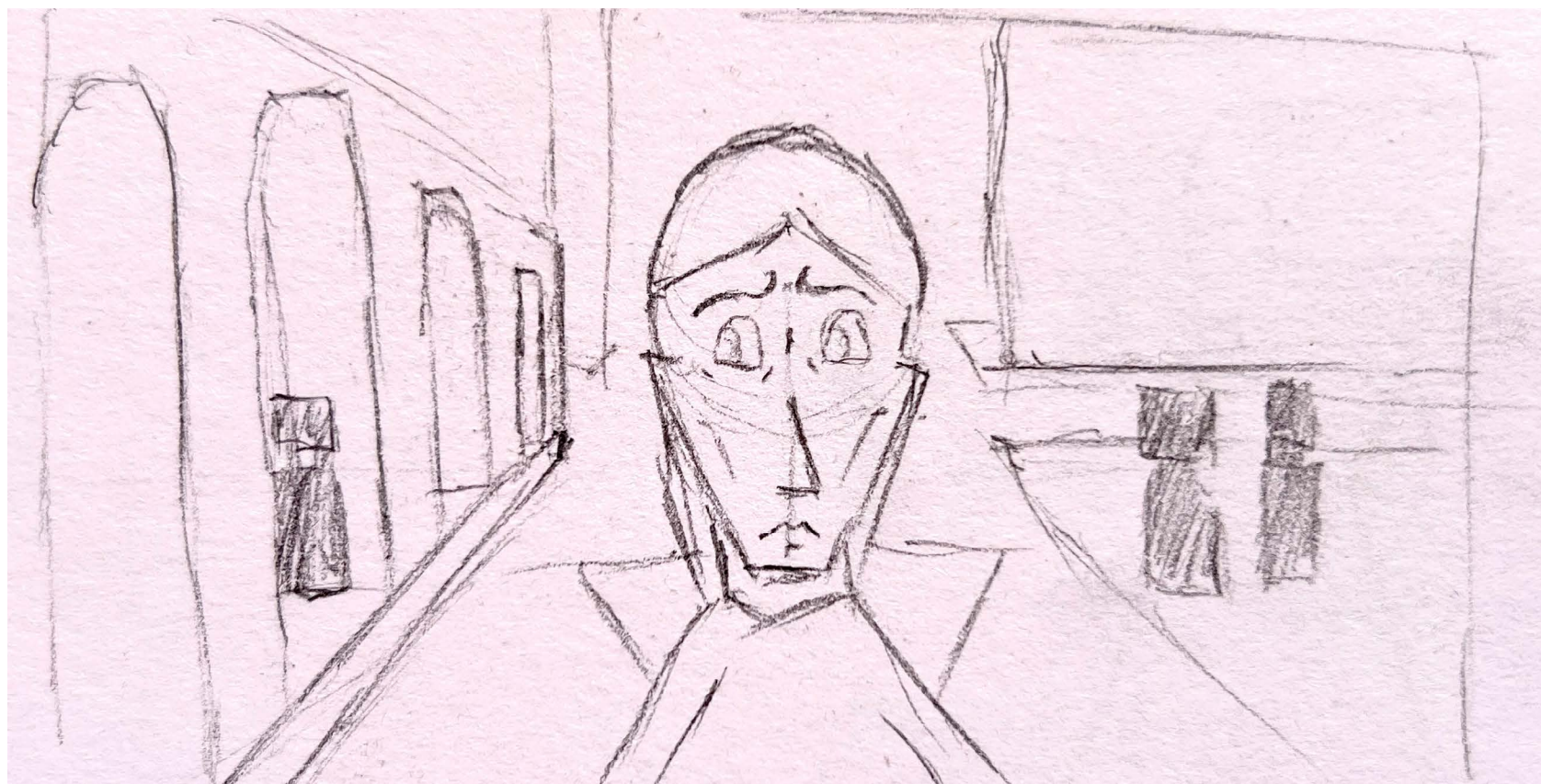


Figura 109

El storyboard es solo un borrador inicial que fue creado con la intención de agilizar el proceso de ideación de la animación. Este se construyó con trazos rápidos y sencillos, sin detalles acabados, para facilitar la visualización y organización de las escenas y secuencias clave de la narrativa. Aunque no está terminado ni presenta un diseño pulido, el storyboard fue fundamental para planificar la estructura y el flujo de la historia, asegurando que todos los elementos esenciales estén presentes antes de avanzar a las etapas más detalladas de la animación.



Figura 110

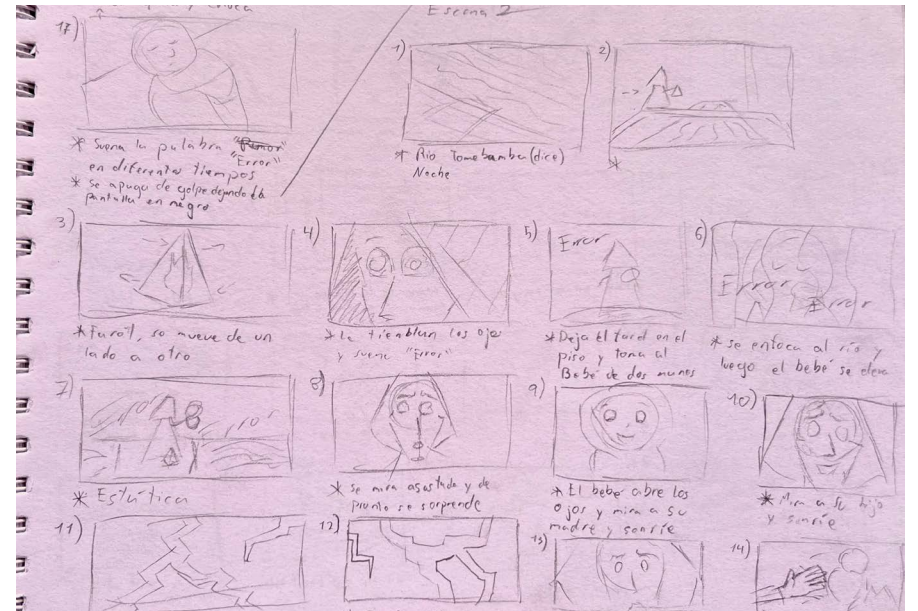


Figura 111

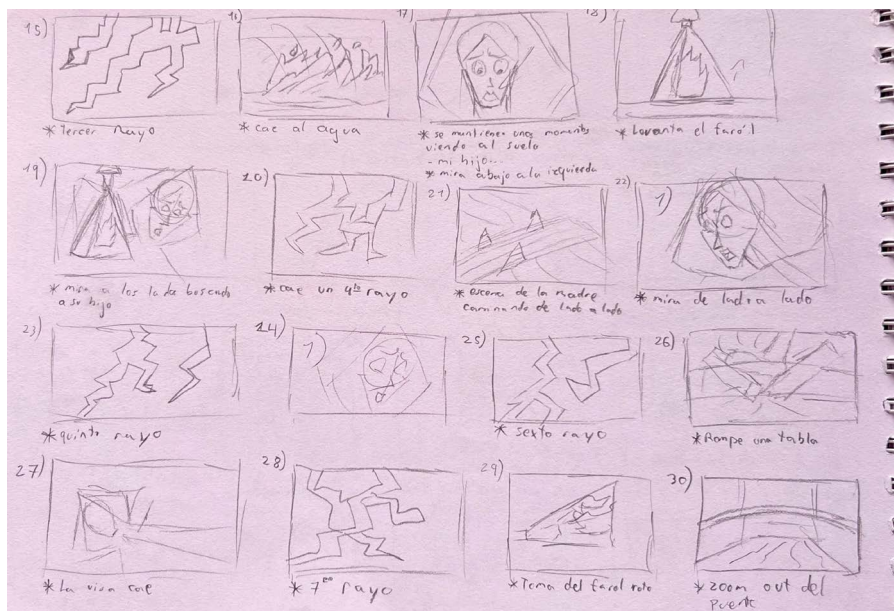


Figura 112

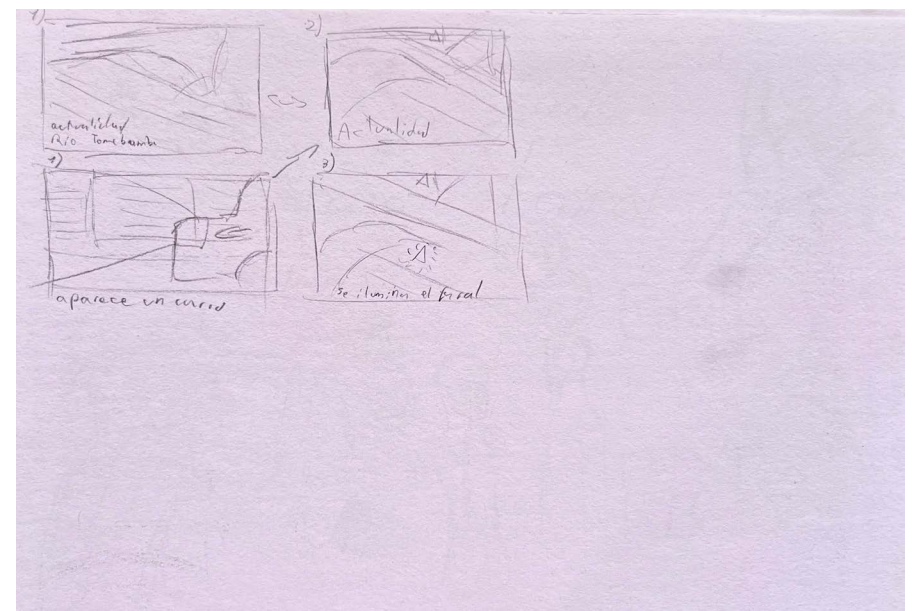


Figura 113

ANIMATIC

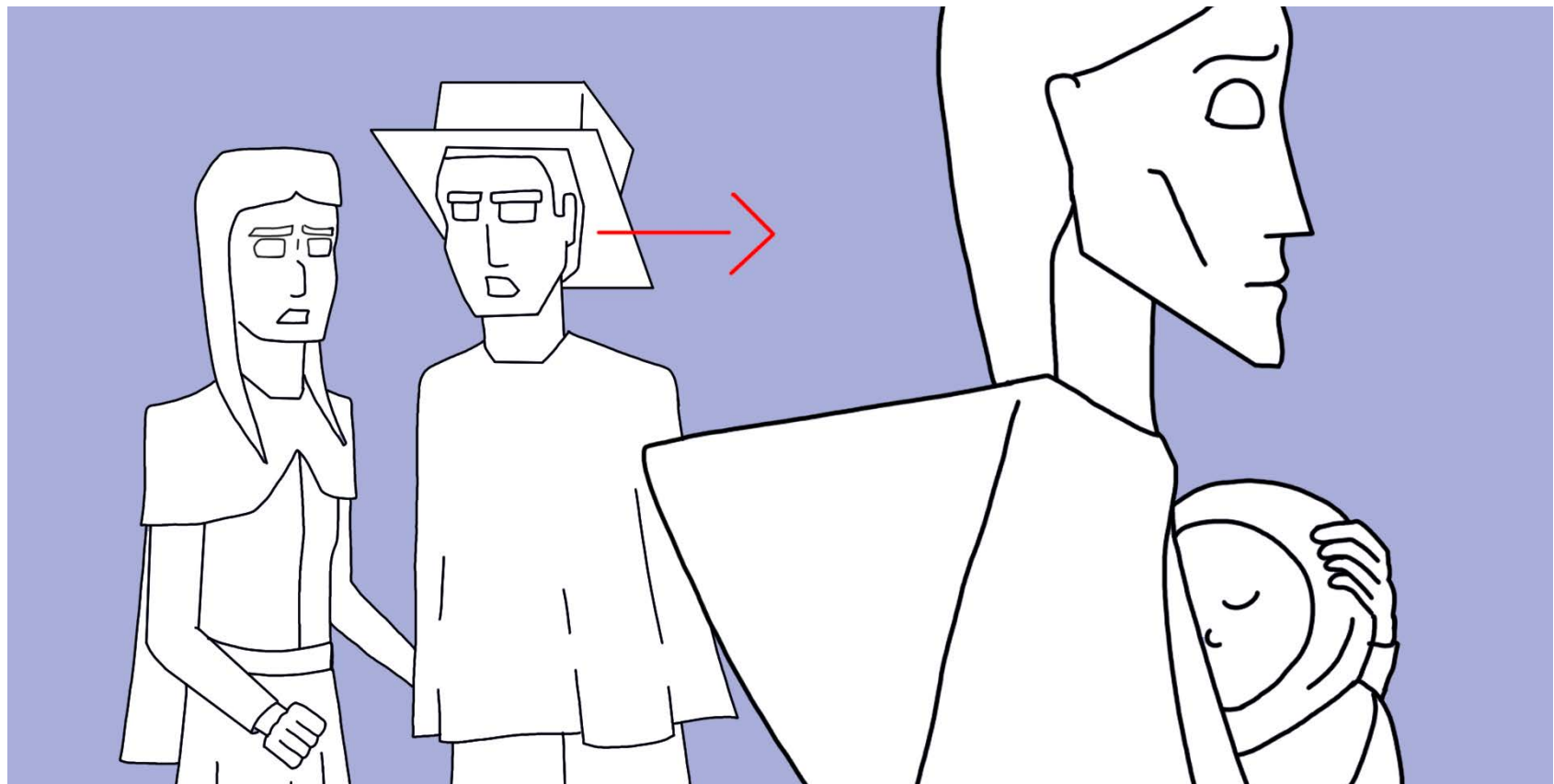


Figura 114

En la etapa del animatic, se desarrolló y pulió el borrador, en donde podemos ver rasgos y formas más definidas. Sin embargo, el animatic tiene la función de ser una etapa básica para la animación, por lo que es normal que no presente acabados detallados. Su propósito principal es sincronizar las voces y los audios, actuando como una animación preliminar que permite visualizar la secuencia y el ritmo de la historia antes de proceder a la animación final.

A continuación, se presenta el animatic de la primera escena, ofreciendo una visión inicial de cómo se desarrollará la narrativa visualmente.



Figura 115

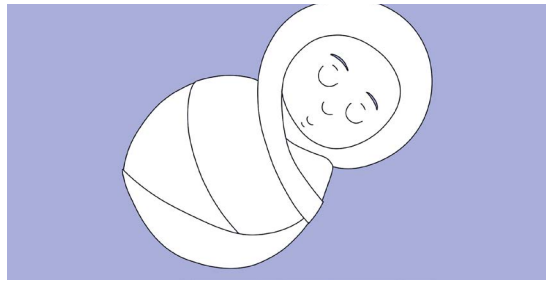


Figura 116



Figura 117



Figura 118

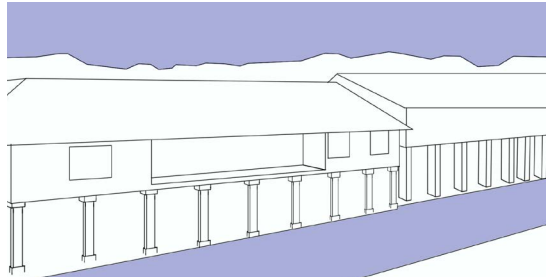


Figura 119

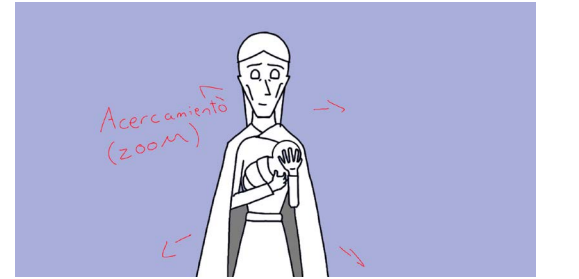


Figura 120

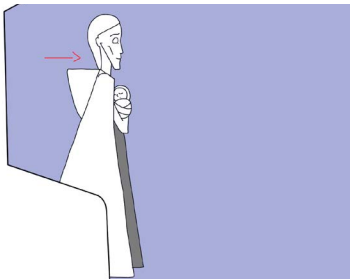


Figura 121

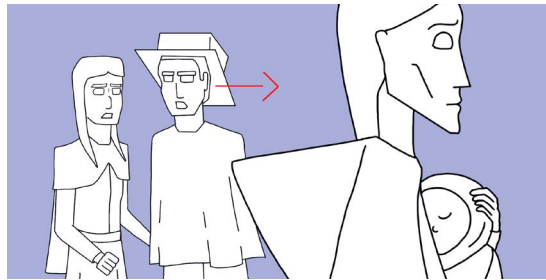


Figura 122



Figura 123



Figura 124

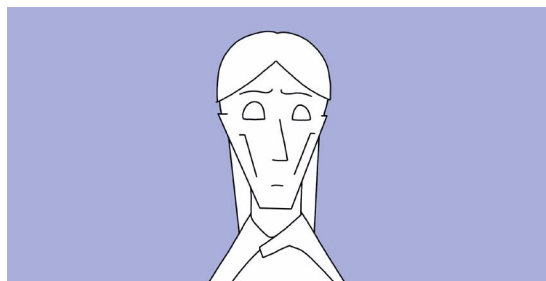


Figura 125



Figura 126

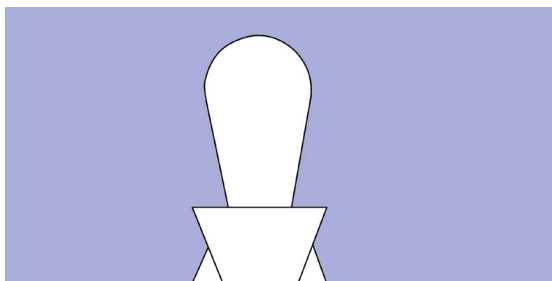


Figura 127



Figura 128

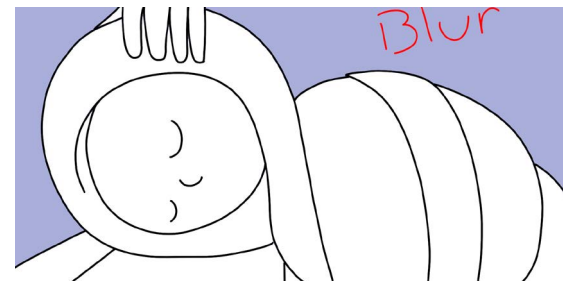


Figura 129

CORTOMETRAJE
FINAL



¡ESCANEA!
para ver el corto animado

LINK
O da click en el siguiente
<https://drive.google.com>

CONCLUSIONES

Este trabajo demuestra que es posible adaptar la construcción de sistemas gráficos de grandes casas de la animación a un enfoque más cultural y nacional. A través de una exhaustiva investigación y desarrollo, se ha logrado consolidar un sistema gráfico que no solo es funcional y atractivo para su uso en productos multimedia, sino que también preserva y resalta aspectos culturales esenciales de las leyendas ecuatorianas. La implementación de técnicas de animación como Motion Graphics, 2D y Siluetas ha permitido crear una narrativa visual que capta la riqueza de las tradiciones ecuatorianas y las presenta de manera moderna y accesible al público juvenil. Este proyecto no solo contribuye a la difusión de la cultura ecuatoriana, sino que también establece un precedente para la integración de valores culturales en la industria de la animación global.

RECOMENDACIONES

Este trabajo puede servir de referencia para futuros proyectos con mayor tiempo, personal y recursos, logrando así consolidar un sistema gráfico para una serie animada completa de las leyendas del Ecuador. Se recomienda fomentar colaboraciones con expertos en folclore, utilizar tecnologías avanzadas de animación, y explorar la realidad aumentada y virtual para experiencias inmersivas. Además, desarrollar estrategias de marketing para maximizar el alcance y considerar la traducción a varios idiomas. Implementar programas educativos que utilicen la serie animada como herramienta didáctica y ofrecer formación a nuevos talentos en animación y diseño gráfico también potenciarán el impacto cultural y educativo del proyecto.

BIBLIOGRAFÍA

Aksara. (2022, October 28). 10 tipos de animaciones - Blog sobre Criação e Marketing de Vídeo. Animaker.
<https://www.animaker.es/blog/10-tipos-de-animaciones/>

Arévalo, J. M. (2004). La tradición, el patrimonio y la identidad. Diputación de Badajoz.
https://www.dip-badajoz.es/cultura/ceex/reex_digital/reex_LX/2004/T.%20LX%20n.%203%202004%20sept.-dic/RV000002.pdf

Bermúdez Sánchez, A. Y., & Quiceno Guzman, W. J. J. (2020, mayo). Las leyendas como herramienta para potenciar las identidades culturales. UNIMINUTO. Retrieved January 21, 2024, from
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/10457/1/TEA_Berm%C3%BAdezAngie-QuicenoWanda_2020-10.pdf

Cervantez García, M., & Portilla Luján, M. d. I. M. (n.d.). Ilustración digital: Propuesta metodológica como recurso interactivo-discursivo en sitios web. Universidad Autónoma del Estado de México. Retrieved January 21, 2024, from
<https://core.ac.uk/download/55531629.pdf>

Cristina Lagos, M. C. L. M. (2010). Las leyendas en la educación. Editorial Universitaria.

Fernández González, A., & Tielve García, N. (2019). Ilustración Digital y Concept Art. El Arte del Siglo XXI. Ilustración digital y Concept Art. El arte del siglo XXI. Retrieved January 21, 2024, from
https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/57760/TFG_AlvaroFernandezGonzalez.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Ferrer Franquesa, A., & Gómez Fontanills, D. (2017, November 9). Imagen y comunicación visual. YouTube: Home.
<https://www.leo.edu.pe/wp-content/uploads/2019/12/Imagen-y-comunicacion-visual-3.pdf>

Fundación Secretariado Gitano. (2010, February 24). La Identidad. Fundación Secretariado Gitano. Retrieved January 21, 2024, from
<https://www.gitanos.org/publicaciones/guiapromocionmujeres/pdf/03.pdf>

Geertz, C., & Schmidt, A. (2002). Globalización y cultura. Redalyc.
<https://www.redalyc.org/pdf/598/59805802.pdf>

Geertz, C. G. C. (2003). La interpretación de las culturas. Alianza Editorial.
https://monoskop.org/images/c/c3/Geertz_Clifford_La_interpretacion_de_las_culturas.pdf

Gil Tévar, M. P. (n.d.). ANIMACIÓN 2D. MASTERPERUVIAN | TECNOLOGIA DIGITAL. Retrieved January 21, 2024, from
<https://masterperuvian.files.wordpress.com/2012/09/s3-animacion-entrega-3.pdf>

Lazcano, E. (2020, April 1). Una Teoría sobre la Influencia en las personas. Eduardo Lazcano.

<https://www.eduardolazcano.com/wp-content/uploads/2020/04/Teoria-de-la-Influencia-2004010515.pdf>

Ojeda Bravo, D. A., & Tamayo Soria, H. R. (2010, February 24). Las leyendas ancestrales como un elemento de identidad cultural de la comunidad Salasaca provincia de Tungurahua. FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE TURISMO Y HOTELERÍA. Retrieved January 21, 2024,

from <https://www.gitanos.org/publicaciones/guiapromocionmujeres/pdf/03.pdf>

Padilla Merizalde, D. P. D. (2016). IDENTIDAD GRÁFICA VISUAL PARA QUITO BEER GARDEN. Quito: Universidad Israel, 2016.

Redondo García, M. (n.d.). Ilustración Digital. Diseño y Autoedición. Retrieved January 21, 2024,

from http://descargas.pntic.mec.es/mentor/visitas/ilustracion_digital.pdf

Universidad de Las Américas Puebla. (n.d.). Análisis y características de la animación. Capítulo II. Análisis y características de la animación.

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldg/barona_c_a/capitulo2.pdf

Universidad Nacional de La Plata. (n.d.). Sistemas gráficos. SISTEMAS GRÁFICOS.

<https://sied.ead.unlp.edu.ar/assets/files/sist%20graf%20.pdf>

Universidad Nacional de La Plata. (2004). Tema1.- Introducción a la Multimedia y Conceptos Básicos. Facultad de Trabajo Social (UNLP).

<https://www.trabajosocial.unlp.edu.ar/uploads/docs/multimedia.pdf>

Universitat Obreta de Catalunya. (n.d.). Conceptos y técnicas de animación. El lenguaje del movimiento. Universitat Obreta de Catalunya. Retrieved January 21, 2024, from

https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/52985/3/Animaci%C3%B3n%20D%20y%20D_M%C3%B3dulo2_Conceptos%20y%20t%C3%A9cnicas%20de%20animaci%C3%B3n.%20El%20lenguaje%20del%20movimiento.pdf

