



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

NARRATIVA AUDIOVISUAL MEDIANTE LA ILUSTRACIÓN,
ANIMACIÓN Y VIDEO COMO APORTE A LA REVALORIZACIÓN DE LOS
OFICIOS ARTESANALES DE LA CIUDAD DE CUENCA

AUTOR:

JUAN SANTIAGO MORA CUESTA

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE:

**DISEÑADOR GRÁFICO CON EQUIVALENCIA A TECNÓLOGO
SUPERIOR**

TUTORES:

Mgs. BRUNO AVILA

CUENCA – ECUADOR, 2026

DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **AUTOR**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.

SUDAMERICANO



www.sudamericano.edu.ec

Bolívar y Manuel Vega - San Blas (593 7) 2838323 - 2843619 0996976449

info@sudamericano.edu.ec

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **Mora Cuesta Juan Santiago**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en Diseño Gráfico declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre "NARRATIVA AUDIOVISUAL MEDIANTE LA ILUSTRACIÓN, ANIMACIÓN Y VIDEO COMO APORTE A LA REVALORIZACIÓN DE LOS OFICIOS ARTESANALES DE LA CIUDAD DE CUENCA" así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



Mora Cuesta Juan Santiago

Cédula: 010574341-3



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR
Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: **MORA CUESTA JUAN SANTIAGO**, con el título ““NARRATIVA AUDIOVISUAL MEDIANTE LA ILUSTRACIÓN, ANIMACIÓN Y VIDEO COMO APORTE A LA REVALORIZACIÓN DE LOS OFICIOS ARTESANALES DE LA CIUDAD DE CUENCA”, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,



Mgs. BRUNO AVILA.

C.I 0104049911



DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado a mi familia, pero en especial a mi madre, porque es y ha sido un ejemplo permanente de fortaleza, constancia y compromiso. Su apoyo incondicional ha sido un sostén fundamental en cada momento de este proceso, recordándome el valor que tiene el esfuerzo y la perseverancia incluso en los momentos más difíciles.

También va dedicado a mis profesores, por su paciencia y por compartir su conocimiento con cercanía. Más allá de las clases, los espacios de conversación, las correcciones y el acompañamiento, valoro el hecho de que este proceso de aprendizaje fuera real y no sólo estrictamente académico.

Finalmente, lo dedico a los artesanos que me abrieron las puertas de sus talleres y de su historia. Gracias por compartir su tiempo, su experiencia y su trabajo con honestidad. Este esfuerzo también es para ustedes, por todo lo que hacen y por lo poco que muchas veces se reconoce.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi sincero agradecimiento a todos los docentes y al Instituto por ser de gran aporte para el desarrollo de este trabajo. De manera especial, agradezco a mi tutor, por su guía constante, las observaciones oportunas y la exigencia académica que permitió fortalecer cada etapa del proyecto.

Agradezco también a la Federación de Artesanos del Azuay y a los artesanos que participaron, por la apertura y la confianza al compartir sus espacios de trabajo y sus experiencias. Su disposición fue fundamental para comprender la realidad del oficio más allá de lo observable y darle sentido humano a este proyecto.

Reconozco igualmente a mis compañeros, con quienes se formó un lazo fraterno construido entre desvelos, tristezas y momentos felices. Más allá de que en el futuro podamos coincidir como colegas o como competencia, queda el respeto y la amistad que nació en este proceso formativo.

ÍNDICE

EDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
ÍNDICE.....	11
RESUMEN	13
Abstract	14
INTRODUCCIÓN.....	15
PROBLEMÁTICA	16
JUSTIFICACIÓN.....	18
Objetivo general.....	20
Objetivos específicos	20
CAPÍTULO I MARCO REFERENCIAL.....	21
1.1 Marco teórico	21
1.2 Marco Contextual.....	25
1.3 Marco Conceptual.....	27
1.4 Brief del proyecto	32
1.5 Análisis de homólogos.....	37
Figura 1.....	37
Figura 4.....	40
Figura 5.....	41
CAPÍTULO II METODOLOGÍA.....	42
2.1 Metodología de Investigación	42
2.2 Metodología del trabajo de diseño	43
2.3 Propuesta de diseño.....	44
CAPÍTULO III DESARROLLO DEL PROYECTO	47
3.1 Fase de desarrollo.....	47

Figura 6.....	48
Guion escrito.....	48
Figura 7.....	50
Storyboard Gráfico	50
Figura 8.....	51
Estilo de ilustración	51
Figura 9.....	53
Intro-Outro	53
Figura 10.....	54
Animación cuadro a cuadro	54
Figura 11.....	58
Animaciones montadas	58
Figura 12.....	59
Creación logotipo.....	59
Figura 13.....	59
Logotipos finales	59
Figura 14.....	60
Cromática aplicada.....	60
Figura 15.....	60
Frame documental	60
Capítulo IV	62
<i>4. Resultados</i>	<i>62</i>
<i>4.1 Análisis de Resultado</i>	<i>62</i>
<i>Conclusiones</i>	<i>64</i>
<i>Recomendaciones.....</i>	<i>66</i>
<i>Cronograma de Actividades</i>	<i>67</i>
<i>Presupuestos.....</i>	<i>68</i>
<i>Anexos</i>	<i>69</i>
<i>Referencias.....</i>	<i>72</i>

RESUMEN

El proyecto, titulado “Narrativa Audiovisual mediante la ilustración, animación y video como aporte a la revalorización de los oficios artesanales de la ciudad de Cuenca”, se materializa en una mini-serie documental de cuatro capítulos. El proyecto se centra entre el registro audiovisual y la gráfica aplicada. Una narrativa que documenta el proceso técnico y creativo del artesano cuencano, así como su capacidad de adaptación frente a los procesos de modernización. El proyecto emplea una narrativa contemplativa para retratar las etapas de elaboración de las artesanías, integrando la animación tradicional como un componente visual clave para enfatizar los detalles de la manufactura manual.

Palabras clave:

Narrativa audiovisual, oficios artesanales, artesanía cuencana, animación tradicional, manufactura manual, patrimonio cultural, revalorización.

Abstract

The project, entitled “Audiovisual Narrative through Illustration, Animation, and Video as a Contribution to the Revaluation of the Artisanal Trades of the City of Cuenca,” takes the form of a four-part documentary miniseries. The project focuses on audiovisual recording and applied graphics. It is a narrative that documents the technical and creative process of Cuenca's artisans, as well as their ability to adapt to modernization processes. The project uses a contemplative narrative to portray the stages of craft production, integrating traditional animation as a key visual component to emphasize the details of manual manufacturing.

Keywords:

Audiovisual narrative, artisanal crafts, Cuenca craftsmanship, traditional animation, manual manufacturing, cultural heritage, revaluation.

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, la comunicación visual ha adquirido un papel fundamental en la construcción de narrativas culturales y sociales. Si antes comunicar era únicamente transmitir un mensaje a través de medios impresos o audiovisuales tradicionales, hoy el diseño gráfico, la fotografía y la animación se han convertido en herramientas clave para preservar y difundir la memoria colectiva. En este sentido, el crecimiento de los recursos digitales y la expansión de las plataformas multimedia han abierto nuevos caminos para la visibilización de las realidades locales y la revalorización de las prácticas culturales que configuran la identidad de una comunidad. La ciudad de Cuenca, que cuenta con una fuerte riqueza de tipo artesanal y que fue declarado Patrimonio Cultural de la Humanidad, mantiene una larga y riquísima tradición de oficios que hacen valer la técnica y la creatividad y la herencia. Sin embargo, la modernización y el falta de relevo generacional han llevado a una reducción de la práctica y la transmisión de estos conocimientos. Ante esta problemática, el diseño actual mantiene una carga social y comprometida y un arte que funciona como puente entre la tradición y la innovación, entre la memoria y el futuro.

Con esta premisa, el proyecto propone la creación de una narrativa visual que integre la fotografía documental y la ilustración animada como medio expresivo y comunicativo. Mediante la observación de primera mano de los talleres, de las herramientas y de los procesos de creación, elaboraremos una experiencia audiovisual que sea capaz de rescatar lo que los artesanos cuencanos han hecho y de poner en valor su trabajo como un componente del patrimonio intangible de la ciudad.

PROBLEMÁTICA

En la actualidad, los oficios artesanales enfrentan un proceso de desaparición progresiva a nivel mundial, causado principalmente por la industrialización, la globalización y el cambio en los hábitos de consumo. La producción en serie, los avances tecnológicos y la preferencia por objetos modernos han desplazado el valor del trabajo artesanal, afectando directamente a las comunidades artesanas que por generaciones han transmitido sus conocimientos y tradiciones. Según la UNESCO (2021), más del 60 % de los oficios tradicionales en América Latina corren riesgo de desaparecer en las próximas décadas, lo que evidencia una pérdida significativa de patrimonio cultural inmaterial y de identidad local.

En Ecuador, esta realidad también se manifiesta con fuerza. Muchos talleres que antes representaban el sustento de familias han cerrado sus puertas debido a la falta de aprendices y al escaso reconocimiento económico que reciben los productos artesanales frente a los industriales. La modernización, si bien ha traído avances, también ha provocado el desplazamiento de prácticas culturales que sostenían la memoria colectiva del país. El *Instituto Nacional de Patrimonio Cultural* (INPC, 2023) advierte que oficios como la cerámica, la cestería, la orfebrería o la relojería se encuentran entre los más afectados por la pérdida de continuidad generacional.

En el caso particular de la ciudad de Cuenca, reconocida por su riqueza artesanal y declarada Patrimonio Cultural de la Humanidad, la situación es preocupante. La *Federación Provincial de Artesanos Profesionales del Azuay* (2023) estima que más del 50 % de los talleres tradicionales han desaparecido en los últimos veinte años. Oficios como la hojalatería, la sombrerería, la carpintería tradicional o la cerámica artesanal, que en el pasado formaban parte del paisaje urbano y social de Cuenca, hoy sobreviven gracias a unos pocos maestros que continúan trabajando de manera independiente. La falta de

espacios de promoción, el bajo acceso a recursos tecnológicos y la ausencia de estrategias comunicacionales que conecten al público joven con estas prácticas han acelerado este proceso de olvido.

Frente a esta problemática surge la necesidad de generar nuevas estrategias visuales y comunicativas que contribuyan a la revalorización del oficio artesanal. El diseño gráfico, la fotografía documental y la animación digital ofrecen herramientas que permiten rescatar, reinterpretar y difundir la memoria cultural desde un lenguaje contemporáneo.

JUSTIFICACIÓN

Los medios visuales, los medios digitales y los medios electrónicos son, en la actualidad, características que definen la forma en que los individuos perciben, aprenden, construyen y hacen frente a su realidad cultural; las nuevas generaciones, esto es, los jóvenes, se encuentran con las plataformas digitales para informarse, expresarse y consumir información visual; y los recursos multimedia se convierten en herramientas imprescindibles para comunicar contenidos culturales y sociales; el desarrollo tecnológico permite que el diseño gráfico, la fotografía y la animación se transformen en narrativas más potentes, que, además, tienen la capacidad de atraer a públicos distintos y de interesarse por contenidos que antes estaban reservados a ámbitos más tradicionales o académicos.

A nivel universal, se sabe que el lenguaje audiovisual puede ser una vía de comunicación efectiva para la difusión del patrimonio cultural y la preservación de la memoria colectiva. En este orden, la UNESCO (2021) ha constatado cómo las producciones audiovisuales o digitales se convierten en una herramienta valiosa para la conservación de los saberes tradicionales al poder documentar procesos, relatos y expresiones culturales de una manera que resulta accesible y atractiva para las nuevas generaciones. En este sentido, los medios visuales no solo informan, sino que también conciencian y fomentan la valoración de las identidades locales frente a la globalización y a la tendencia hacia la homogeneización cultural.

La producción audiovisual en Ecuador ha ido desarrollándose en los últimos años en función de generar propuestas que conjuguen arte, comunicación y tecnología. Desde las primeras propuestas de finales de la década de 1990 con programas interactivos como Macromedia Director y Flash, hoy parte del ecosistema Adobe, hasta las actuales

plataformas digitales y redes sociales, el medio audiovisual se ha convertido en un espacio de innovación y expresión artística (Allauca, 2014), ergo, el diseño gráfico se convierte en esa práctica en la que la investigación cultural puede concretarse visualmente a través de productos que ayuden a la consolidación de la memoria y del patrimonio del país.

Los fundamentos de este proyecto se encuentran en esta visión contemporánea del diseño de comunicación cultural. Mediante una narración visual que combine la fotografía documental y la ilustración en movimiento (acompañada por la narrativa oral de dichos oficios), se tiene la finalidad de rescatar y revalorizar los oficios artesanales de la ciudad de Cuenca, ciudad caracterizada por su tradición artesanal, la cual fue declarada como Patrimonio Cultural de la Humanidad. Sin embargo, muchos de los oficios tradicionales como la cestería, la hojalatería o la relojería se encuentran ahora al borde de la extinción debido a la falta de interés mostrado por las nuevas generaciones y a la ausencia de estrategias de difusión que sirvan de medio de conexión con el público contemporáneo.

La propuesta tiene como finalidad aprovechar los recursos audiovisuales como puentes en la combinación de tradición y modernidad haciendo uso del lenguaje visual como una vía para la sensibilización y conservación cultural. A partir de la utilización de imágenes, animaciones y testimonios de personas reales se trataría de conseguir un producto que no sólo documente los procesos de la artesanía, sino que despierte también en el espectador una valoración como la emocional y estética del trabajo manual. Así el proyecto serviría al ámbito académico del diseño y también para el fortalecimiento del patrimonio cultural cuencano, de esta forma el arte y la comunicación visual se demuestran como instrumentos que pueden ser activos en la conservación de la identidad local.

Objetivo general

Diseñar un producto audiovisual mediante técnicas de ilustración, animación y video como aporte al reconocimiento de los oficios artesanales de la ciudad de Cuenca.

Objetivos específicos

- Investigar los oficios artesanales tradicionales de la ciudad de Cuenca, documentando sus procesos, herramientas, materiales y relatos de los artesanos mediante entrevistas y registro fotográfico.
- Desarrollar la narrativa visual a través de la creación de bocetos, storyboard, composición fotográfica e ilustraciones digitales que representan los oficios seleccionados y su valor cultural.
- Producir una animación multimedia que combine fotografía, ilustración y sonido, destinada a una exposición visual que promueva la revalorización y difusión del patrimonio artesanal cuencano.

CAPÍTULO I MARCO REFERENCIAL

1.1 Marco teórico

1.1.1 Comunicación visual

La comunicación visual se entiende como un proceso mediante el cual los mensajes gráficos y audiovisuales transmiten información, emociones y valores culturales mediante signos visuales organizados intencionalmente. Según Frascara (2006) y Costa (2014), el diseño visual no solo informa, sino que interpreta la realidad social y la traduce en códigos comprensibles para la audiencia. En el ámbito audiovisual, estos códigos se integran a través de imagen, ritmo, color y composición, permitiendo construir discursos visuales coherentes.

Desde este punto de vista, el producto audiovisual puede ser uno de los modos de comunicación y de mediaciones entre los oficios del propio artesano y su percepción por parte del espectador.

Esta teoría es válida porque, precisamente, articula el uso del diseño gráfico en el interior del documental animado como elemento de comunicación cultural, orientando decisiones de la composición visual, de la narración misma y de cómo se va estructurando estéticamente cada cápsula audiovisual.

1.1.2 Diseño gráfico como mediador cultural

El diseño gráfico cumple una función de intermediación entre la cultura y la audiencia, en la medida que convierte elementos de carácter social en mensajes visuales. Autores como Bonsiepe (2011) y Ledesma (2003) sostienen que el diseño en entornos latinoamericanos definitivamente realiza un rol social al interpretar situaciones locales y expresar a partir de un punto de vista identitario.

El diseño no es sólo decorativo, sino que forma parte de la construcción de discursos culturales.

Esta teoría validará que la animación y los recursos visuales que se aplican en el proyecto no sean sólo estéticos, sino como recursos de mediación cultural que reinterpretan el saber hacer artesanal de las generaciones actuales para nuevas generaciones y valoren su papel social.

1.1.3 Narrativa audiovisual

La narración audiovisual articula imágenes, sonido, tiempo y montaje para dar lugar a relatos de sentido. De acuerdo con Bordwell y Thompson (2010), cualquier producción audiovisual organiza la información dispensa en estructuras narrativas que orientan al receptor en su interpretación. Por su parte, en el caso del documental, esas estructuras organizan las secuencias de las realidades sociales, pues permiten que las realidades sociales se relacionen con correspondencia, a la vez que permiten escuchar la realidad en conexión con sus secuencias narrativas.

La orientación de la construcción a partir de la teoría del modelo guiado de cada cápsula como relato narrativo organizado supone justificar la selección de las escenas, de los tiempos narrativos, del ritmo visual, asegurando así una adecuada comunicación de la experiencia artesanal.

1.1.4 Documental Cultural

El documental ha sido entendido como una forma de representar realidades sociales y culturales. Por lo tanto, Nichols (2017) y Grierson (citado como Renov, 2004) concluyen que el documental no solo es el registro de los hechos, sino que implica una narración, una estética de los hechos. Con la llegada del documental a América Latina, el mismo se constituye en una vía de visibilizar las prácticas culturales tradicionales.

Dicha teoría explica que es un enfoque documental el que hemos seguido en el proyecto e inmediatamente justifica la función del rescate cultural. Es la encargada de

decidir sobre los testimonios, el punto de vista visual y la forma narrativa tratada, respetuosa a la vez de los artesanos.

1.1.5 Documental animado

El documental animado mezcla testimonios reales con la representación gráfica, permitiendo la plasticidad de procesos, memorias de lo protocolar y experiencias vivenciales difíciles de transmitir mediante el uso de imagen real. Autores como Honess Roe (2013) o García López (2019) sugieren que la animación otorga subjetividad, simbolismo y expresividad visual al relato del audiovisual documental.

Esta teoría avala el uso de la animación en el seno del proyecto como recurso narrativo legítimo y guía la inflexión entre las entrevistas reales y las secuencias animadas, haciendo hincapié en los sentimientos, los procesos manuales y las memorias culturales.

1.1.6 Rotoscopias: técnica de realismo interpretativo

La rotoscopia, que es la práctica de animar sobre imágenes originales para poder capturar el movimiento natural y las expresiones que posee el ser humano, es también una técnica equilibrante entre el realismo y la estilización gráfica, tal y como apuntan Wells (1998) y Furniss (2008). Dentro de las producciones documentales, la rotoscopia presenta la posibilidad de conservar la fidelidad corporal y emocional del sujeto que es representado. Dicha teoría da sustento a la elección estética dentro del proyecto y realiza una buena justificación del hecho de que la rotoscopia es capaz de capturar gestos reales del artesano de una manera que se articula en el lenguaje gráfico de la animación.

1.1.7 Color en la comunicación

El color es un recurso comunicativo que proporciona respuestas emocionales y simbólicas. Heller (2004) y Itten (2002) afirman que cada color tiene un conjunto de asociaciones psicológicas y culturales que determinan la percepción del mensaje. En

relación al audiovisual, el color enriquece ambientes, sensación emocional y valores narrativos. Esta teoría permite extender la elección del color del documental animado, pues ayuda a enfatizar sensaciones de tradición, calidez, identidad cultural o temporalidad en cada propio relato de la artesanía.

1.1.8 Teoría de la percepción visual

La percepción visual estudia cómo los sujetos extraen información sobre formas, movimientos y composiciones. Según Arnheim (2001) y Goldstein (2014), los elementos visuales pueden comprenderse y recordarse fácilmente si están organizados de manera adecuada. La claridad visual debe tener un papel importante en la comunicación por medio de medios audiovisuales. Esta idea teórica impulsará decisiones sobre los encuadres, la jerarquía visual y la organización gráfica de las animaciones y así se garantizará que el espectador pueda comprender sin problemas los procesos narrados en la animación de tipo artesanal.

1.1.9 Teoría de la identidad cultural

La identidad cultural se va constituyendo a partir de las prácticas sociales, tradiciones, representaciones simbólicas, etc. Hall (1996) y García Canclini (2004) añaden que, efectivamente, los medios visuales son espacios donde se refuerzan, reproducen o transforman las identidades colectivas. Los oficios artesanales constituyen un tipo de patrimonio cultural inmaterial. Esta teoría sí que avala que el proyecto no sólo documente máquinas, sino que se visualicen valores culturales que mantengan dicha identidad local, orientando el discurso narrativo hacia la revalorización social del artesano.

1.1.10 Registro de memoria cultural

La memoria cultural se transmite mediante relatos, imágenes y prácticas simbólicas. Assmann (2011) y Jelin (2002) plantean que los productos audiovisuales

actúan como archivos de memoria colectiva. El documental funciona como medio de preservación histórica y cultural. Esta teoría respalda el proyecto como herramienta de conservación audiovisual de los oficios artesanales, orientando la construcción de contenidos que perduren como registro cultural.

1.2 Marco Contextual

El presente proyecto de investigación se desarrolla en la ciudad de Cuenca, provincia del Azuay, Ecuador, específicamente en las parroquias de El Vergel, El Valle, Paute y Ricaurte, sectores caracterizados por la presencia de oficios artesanales tradicionales que forman parte del patrimonio cultural local. Estas zonas concentran a artesanos dedicados principalmente a la forja y la tejeduría, actividades transmitidas de generación en generación como herencia familiar y medio de subsistencia económica. La investigación de campo se realizó mediante entrevistas directas a un grupo de artesanos adultos mayores, cuyas edades oscilan aproximadamente entre los 45 y 70 años. Asimismo, se llevó a cabo observación directa de los procesos de trabajo en los espacios donde desarrollan sus oficios, lo que permitió conocer de manera cercana las técnicas empleadas, el tiempo requerido para la elaboración de cada pieza y la destreza manual necesaria para su producción. Estas actividades evidencian un alto valor cultural y técnico que, sin embargo, no ha sido debidamente visibilizado en el contexto local.

En cuanto al contexto social e institucional, se identificó que algunos artesanos pertenecen a gremios como la Federación de Artesanos, mientras que otros trabajan de manera independiente debido a la falta de gestión, recursos o acceso a beneficios institucionales. Si bien existen espacios gestionados por estas organizaciones para la

venta de productos artesanales, principalmente en ferias o eventos culturales, estos resultan insuficientes para lograr una difusión constante y efectiva del trabajo artesanal.

A partir del análisis de campo se detectaron tres problemáticas principales. En primer lugar, la falta de publicidad y estrategias de difusión que visibilicen no solo el producto final, sino también los procesos de elaboración artesanal y el valor humano detrás de cada oficio. En segundo lugar, el uso limitado y mal direccionado de las plataformas digitales, ya que la mayoría de los artesanos emplea únicamente herramientas básicas de comunicación como Facebook, WhatsApp, mientras que el uso de redes visuales como Instagram es prácticamente inexistente. En tercer lugar, se evidenció una disminución del valor simbólico del oficio artesanal dentro del contexto local, manifestada en actitudes de desinterés o rechazo hacia quienes se dedican a estas actividades, lo que repercute directamente en la percepción y valoración económica de las artesanías.

Esta situación contrasta con contextos externos, donde el trabajo artesanal suele contar con mayor difusión audiovisual y una narrativa que resalta el proceso creativo, el tiempo invertido y la habilidad del artesano, factores que incrementan su valor cultural y comercial. En Cuenca, uno de los pocos referentes de producción audiovisual relacionada con oficios artesanales corresponde al Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares (CIDAP), institución que ha generado algunos fragmentos documentales sobre prácticas artesanales tradicionales y contemporáneas. No obstante, este material es limitado y no alcanza una difusión amplia en plataformas digitales.

En el campo de la educación y la cultura se evidenció que la transmisión del conocimiento artesanal se lleva a cabo a través de una práctica que es mayoritariamente empírica, situada dentro de la familia, sin la existencia de programas formales de enseñanza, ni de cátedras permanentes ni de espacios escolares que promuevan la

enseñanza en torno a estos oficios. Aunque hay presentes algunas casas comunales, junto con los proyectos culturales que intentan apoyar estas prácticas, los procesos administrativos y la falta de recursos físicos no originan la posibilidad de una gestión continua y eficaz.

1.3 Marco Conceptual

Diseño gráfico

El diseño gráfico es una disciplina de comunicación visual orientada a la conformación de los mensajes a través de la articulación de las respectivas imágenes, tipografía, color, composición y forma. En la actualidad, el diseño gráfico no solo es entendido como una práctica estética, sino como un proceso que responde estratégicamente a los contextos sociales, culturales y comunicacionales del momento (Landa, 2021). La función primordial del mismo es la facilitación de la semiosis, la generación de experiencias visuales e historia que conecte con los públicos.

En el marco del presente proyecto, el diseño gráfico se entiende como una herramienta para la revalorización de los oficios artesanales de la ciudad de Cuenca. A partir de unas decisiones visuales coherentes, se busca traducir saberes tradicionales a un lenguaje contemporáneo, legible y atractivo para los públicos actuales y contemporáneos. El diseño gráfico hace posible la construcción de una identidad visual que dignifique el trabajo artesanal y consolide su presencia cultural y comunicativa. Como señala Heller y Vienne (2018), el diseño gráfico cumple una misión cultural a partir de la reinterpretación de valores sociales para convertirse en mediador entre lo tradicional y lo moderno.

Comunicación visual

La comunicación visual hace referencia al proceso que permite transmitir ideas, sentimientos y significados a través de recursos gráficos y audiovisuales dispuestos de

manera estratégica, teniendo como objetivo el asegurar la transparencia, la accesibilidad y la adecuación cultural de los diferentes públicos (Meggs y Purvis, 2020)

En el contexto del proyecto, la comunicación visual funciona como un eje articulador entre los diferentes medios de comunicación, el diseño gráfico, el audiovisual y la animación, en la medida que, a partir de la utilización intencionada de jerarquías visuales, de la composición, la cromática y el ritmo narrativo se construye un discurso que permite dar visibilidad del valor cultural del oficio artesanal; su importancia consiste en facilitar la apropiación del proceso productivo y fortalecer el impacto emocional del relato, lo que contribuye a una sensibilización social más amplia.

Narrativa audiovisual

La narrativa audiovisual es la suma de estrategias visuales y sonoras que sirven para contar historias utilizando imágenes en movimiento. En el caso específico del documental, esta narrativa se diferencia precisamente por su capacidad de representar realidades sociales a partir de una perspectiva reflexiva y humana (Nichols, 2017).

La narrativa audiovisual se utiliza en esta investigación para construir historias que dignifiquen la práctica artesanal a partir de las historias de vida, de los procesos de elaboración y de los significados culturales de la práctica. A través de los relatos contruidos a partir de las entrevistas y la observación directa, se produce una conexión emocional entre la persona espectadora y las personas protagonistas, convirtiendo así el audiovisual en un medio de memoria cultural y de salvaguarda de los patrimonios inmateriales.

Animación digital

La animación digital es una técnica audiovisual que hace posible asociar conceptos, procesos y relatos a través de imágenes elaboradas por medios digitales. dicha

técnica tiene un uso creciente en campos culturales y educativos, pues se encuentra en su mayor expresión comunicativa (Wells y Hardstaff, 2021).

En el proyecto, la animación digital forma una parte de manera del uso del registro documental que hace posible mostrar procesos complejos, volver visibles aspectos técnicos asociados a la actividad y reforzar los significados simbólicos de la actividad manual de los oficios que se intentan describir, además de aportar un mayor dinamismo a la narración y facilitar el relato del valor de la actividad manual de los oficios que se intenta impugnar, en especial para los públicos jóvenes, fortaleciendo la experiencia audiovisual del documento.

Animación tradicional

La animación tradicional, también conocida como animación cuadro por cuadro, consiste en la creación manual de imágenes secuenciales que generan la ilusión de movimiento. Esta técnica ha sido históricamente utilizada para construir narrativas expresivas y artísticas (Thomas y Johnston, 2019).

En el presente proyecto se considera la animación tradicional como un recurso estético que dialoga con lo artesanal, ya que comparten valores como la paciencia, la dedicación, el trabajo manual; su introducción remarca simbólicamente el diálogo entre el proceso animado y el proceso artesanal, estableciendo una relación visual en paralelismo entre ambas como forma expresiva de creación cultural.

Cápsulas audiovisuales

Las cápsulas audiovisuales son elementos breves de contenido donde predominan los recursos visuales, listos para comunicar mensajes de forma clara y concisa, especialmente a través de las plataformas digitales (Bernal, 2021); de todos modos, en esta investigación las cápsulas audiovisuales ejercen como elementos de difusión que complementan la miniserie documental: a partir de las piezas de entrevistas o de procesos

de fabricación, se quiere ampliar la proyección del proyecto y facilitar una mayor difusión de los oficios, a la vez, el corto de duración manifiesta las lógicas actuales de consumo cultural, que⁶⁷ transmiten material audiovisual.

Patrimonio cultural inmaterial

El patrimonio cultural inmaterial está formado por aquellas prácticas, aquellos saberes y aquellas expresiones que se transmiten de generación en generación, otorgando a su vez identidad a las comunidades (UNESCO, 2023). Este patrimonio se caracteriza, por su condición viva y por su forma de perpetua adaptación al contexto social.

Los oficios artesanales de Cuenca forman parte de este patrimonio, en la medida en que concentran conocimientos técnicos, valores simbólicos y memoria colectiva. El proyecto busca contribuir a su preservación mediante estrategias contemporáneas de documentación audiovisual, permitiendo que estos saberes sean registrados, difundidos y resignificados frente a los desafíos de la modernidad.

Diseño audiovisual como herramienta social

El diseño audiovisual actual se aborda como una práctica con capacidad de modificar la representación global y producir cambios sociales. Manovich (2020) afirma que los nuevos medios no reproducen la realidad, sino que intervienen en su representación.

Desde esta visión, el proyecto convierte al audiovisual en un recurso de educación social, enfocado en la sensibilización del valor del trabajo de lo artesanal. Las elecciones estéticas y narrativas se convierten en herramientas para dar a conocer el respeto cultural y potenciar la identidad local.

Video revalorizativo

El video revalorizativo es un producto audiovisual que busca resignificar las prácticas culturales que han sido invisibilizadas o subvaloradas (Pink et al., 2020).

En el trabajo de investigación del presente proyecto, este tipo de video revalorizativo permite mostrar el proceso artesanal desde una mirada humana y sensible, mostrándose el gran esfuerzo que supone, el tiempo, el saber hacer del artesano/a. Este tipo de video es importante porque intenta transformar la percepción social de la artesanía, proponiendo que la artesanía sea contemplada como una práctica cultural digna de reconocimiento social.

Rotoscopia

La rotoscopia es una técnica de animación que entrelaza imágenes reales a fin de reinterpretar el movimiento humano mediante medios gráficos (Manovich, 2020).

En este estudio, se emplea para enfatizar gestos y acciones típicos del oficio manual, acentuando la destreza manual y añadiendo un aspecto artístico a la visualización del objeto documental. Esta técnica refuerza, al mismo tiempo, la lectura visual del valor humano del oficio.

Hibridación entre video y animación

La hibridación audiovisual une imágenes auténticas a partir de animación digital complicando las posibilidades de expresión del relato (Paul, 2023). En el proyecto, esta mixtura facilita superponer la documentación testimonial y del testimonio con las significaciones de la película, así haciendo más elaborada la narrativa cultural y dándole más llanura y entendimiento a los procesos de la artesanía. Esta combinación crea una línea visual del documental y la capacidad de comunicación.

Artesanía

La artesanía es una actividad productiva basada en conocimientos tradicionales transmitidos de generación en generación, caracterizada por el trabajo manual y la creatividad cultural (García Canclini, 2019). En el contexto de Cuenca, la artesanía constituye un legado cultural y un medio de vida para numerosas familias. El proyecto se

enfoca en visibilizar este valor cultural, mostrando la artesanía no solo como producto, sino como proceso y expresión identitaria.

1.4 Brief del proyecto

1. Título del proyecto

“Narrativa audiovisual mediante la ilustración, animación y video como aporte a la revalorización de los oficios artesanales de la ciudad de Cuenca”

Posterior a una observación, se planteó tratar y encaminar el tema hacia un proyecto audiovisual el cual se lo renombro:

“Vivimos Conectados”

2. Descripción general del proyecto

El proyecto propone una intervención de diseño gráfico y audiovisual orientada a la revalorización social, cultural y simbólica de los oficios artesanales de la ciudad de Cuenca, considerados prácticas vivas que conforman el patrimonio cultural inmaterial y la identidad local. A pesar de su importancia histórica y técnica reconocida internacionalmente con la declaratoria de Cuenca como World Craft City por el World Crafts Council (2020). Estos oficios atraviesan problemáticas vinculadas a la escasa visibilidad contemporánea, limitada difusión en medios digitales y una progresiva pérdida de valoración social.

La propuesta se desarrolla a través de un sistema comunicacional audiovisual que integra un video documental revalorizativo, cápsulas audiovisuales breves y recursos de animación digital, incluyendo la técnica de rotoscopia como lenguaje expresivo. Este sistema busca construir un relato visual sensible, actual y respetuoso, que permita mostrar tanto el proceso de elaboración artesanal como la dimensión humana, técnica y cultural de los artesanos.

El proyecto plantea una resignificación de la artesanía desde una mirada contemporánea, alejándose de representaciones folclorizadas o meramente decorativas, y posicionando el oficio como una práctica vigente, compleja y culturalmente valiosa dentro del contexto urbano de Cuenca.

3. Objetivos del proyecto audiovisual

Objetivo general

Elaborar un registro audiovisual animado mediante una narrativa audiovisual que visibilice procesos, saberes y dimensión humana, fortaleciendo su reconocimiento como patrimonio cultural vivo y elemento vital dentro de la comunidad.

Objetivos específicos

- Registrar audiovisualmente los procesos de elaboración artesanal a partir de observación directa y entrevistas a artesanos.
- Integrar recursos de animación digital y rotoscopia para enfatizar acciones, gestos y elementos simbólicos del trabajo manual.
- Construir una narrativa visual que contribuya a modificar la percepción social de la artesanía, destacando su valor cultural y técnico.

4. Público objetivo

El público principal está conformado por la ciudadanía de Cuenca, con énfasis en adolescentes, jóvenes y adultos que conviven cotidianamente con los oficios artesanales, pero que no siempre reconocen su valor cultural y simbólico. Como público secundario se consideran instituciones culturales, educativas y actores vinculados a la gestión del patrimonio y el turismo, quienes pueden emplear el material como recurso de sensibilización y difusión cultural.

Las cápsulas audiovisuales y piezas animadas están dirigidas especialmente a públicos jóvenes y audiencias digitales, habituadas al consumo de contenidos breves y visuales en redes sociales, donde las narrativas identitarias contemporáneas generan mayor impacto.

5. Problemática y necesidad que aborda el proyecto

La investigación de campo realizada en sectores de Cuenca y parroquias del Azuay evidenció problemáticas relacionadas con la falta de difusión adecuada de los procesos artesanales, el uso limitado de plataformas digitales y una valoración social centrada principalmente en el producto final, dejando de lado el conocimiento técnico, el tiempo de elaboración y la dimensión humana del oficio.

Estas condiciones han contribuido a una disminución del reconocimiento cultural del artesano dentro de la ciudad, en contraste con contextos externos donde la artesanía es mejor posicionada a través de estrategias comunicacionales contemporáneas.

El proyecto busca responder a esta necesidad mediante una propuesta audiovisual que fortalezca la visibilidad, resignificación simbólica y apreciación social de los oficios artesanales.

6. Contenido del sistema audiovisual

El video documental principal expone una narrativa reflexiva elaborada con base en testimonios de artesanos, registro de procesos manuales y observación de los espacios de trabajo. La perspectiva de este video-documental es la que toma en consideración la materia humana del oficio, poniendo particularmente en valor aspectos como la paciencia, la habilidad técnica, la experiencia acumulada y sobre la transmisión del conocimiento entre generaciones. Las cápsulas

audiovisuales son un breve compilatorio de los momentos más significativos del proceso artesanal, de frases clave y de los momentos más referenciales del oficio. En estas cápsulas se incorporan recursos de la animación digital y la rotoscopia como recurso narrativo principalmente que enfatizan en lo técnico y en lo simbólico.

7. Línea visual y propuesta estética

La propuesta visual se cimenta en un enfoque sensitivo y revalorizador, que da prioridad a la dignidad del artesano y a la expresividad del trabajo manual. La encauzada composición visual utilizada, en este caso, se basa en primeros planos, detalles materiales, movimientos de manos y herramientas, convirtiéndolas en narraciones visuales. La paleta cromática utilizada se basa en los materiales de cada oficio concreto y entronca con la madera, los metales, las fibras y los pigmentos naturales, haciendo hincapié en los tonos cálidos que hacen alusión a lo artesanal y a lo humano. La animación digital y la rotoscopia funcionan de manera coherente y sutil y tienen el sentido de completar los planos en sí, convirtiéndose en capas de comprensión que dialogan con la imagen real, añadiendo énfasis visual y modernidad sin perder en la credibilidad.

8. Formatos de presentación

El documental de video se realizará en definición digital Full HD, con una duración estimada de entre seis y ocho minutos, que se podrá proyectar o bien difundir a través de las plataformas digitales que sean necesarias.

Las cápsulas audiovisuales que se elaborarán serán en formatos adecuados para las redes sociales y difundirlas por medios digitales. Las animaciones se podrán mostrar o bien integradas en el documental o bien como piezas independientes de duración corta.

9. Entregables finales

- Miniserie documental en alta resolución (.mp4).
- Serie de cápsulas audiovisuales breves con subtítulos para redes sociales.
- Piezas audiovisuales con integración de animación digital y rotoscopia.

10. Recursos del proyecto

Para el desarrollo del proyecto documental se utilizaron recursos técnicos y materiales para garantizar la calidad audiovisual del audiovisual.

Equipos de grabación:

- Cámara Nikon d5500, utilizada para capturas generales y entrevistas.
- Cámara Nikon d7500, destinada a planos con mayor profundidad.

Lentes:

- Nikon 15-50, para planos generales y fotografías de apoyo.
- Sigma 17-50, utilizado para tomas con mayor nitidez y control de campo.
- 18-300 destinado a planos a distancia y capturas detalladas.

Accesorios y equipamiento:

- Micrófonos externos, empleados para asegurar una adecuada calidad de sonido durante las entrevistas y registros de ambiente.
- Trípode.
- Selfie stick y soportes complementarios, empleados para facilitar tomas en movimiento y grabaciones con cámaras compactas.

1.5 Análisis de homólogos

Figura 1

Manos del Ecuador



*Nota.*Frame piezas artesanales en manos. *Captura del documental* “Manos del Ecuador” (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2019)

<https://www.youtube.com/watch?v=b0RSWiT5Xmg&t=158s>

Este enfoque de documentación audiovisual de oficios artesanales se relaciona directamente con la presente tesis, al registrar de forma cercana los procesos manuales, los gestos y la conexión del artesano con su material, elementos clave que fortalecen la narrativa de la miniserie documental animada.

Figura 2

Arte de elaborar y hornear OLLAS de ARCILLA



Nota. Frame artesano trabajando. Captura del documental *Arte de elaborar y hornear OLLAS de ARCILLA* | Documental

<https://www.youtube.com/watch?v=reqSxkDl3XA&t=1036s>

El documental *Arte de elaborar y hornear ollas de arcilla* se relaciona con este proyecto por su enfoque en la documentación audiovisual del oficio artesanal mediante una narrativa observacional que destaca los procesos manuales y el entorno de trabajo, elementos que influyen en la construcción visual de la miniserie documental animada.

Figura 3

Negación Ivette Avila



Nota. Frame rotoscopia aplicada. Captura del video animado. Negación por Ivette Avila

<https://www.youtube.com/watch?v=3mo7Jcm60x8>

Esta escena se construye mediante un estilo de rotoscopia simplificado y de carácter abstracto, reduciendo el nivel de detalle visual para enfatizar el movimiento, mismo estilo y proceso para lograr capturar de forma más efectiva la acción que realiza el artesano.

Figura 4

La esencia artesanal



Nota. Frame intro documental. Captura de la serie documental "La esencia artesanal"

<https://www.youtube.com/watch?v=xbORCl3g0ww>

La introducción animada utiliza una tipografía clara y legible, recurso que se vincula con este proyecto al ser implementado en la miniserie documental animada para mejorar la comprensión y presentación del contenido.

Figura 5

El Encanto de Nuestras Raíces: La Chamba



*Nota.*Frame artesanías en masa. Captura del audiovisual, El Encanto de Nuestras

Raíces: La Chamba

<https://www.youtube.com/watch?v=bT-3O9M13QE>

El proyecto audiovisual rescata técnicas tradicionales de cerámica al visibilizar tanto el resultado final como el valor cultural, simbólico y humano detrás de cada pieza, utilizando planos generales para evidenciar la magnitud de la producción artesanal y la diversidad de obras registradas. Este recurso se relaciona con la presente tesis al influir en la construcción visual de la miniserie documental animada, donde se busca destacar la importancia del oficio artesanal como patrimonio cultural.

CAPÍTULO II METODOLOGÍA

2.1 Metodología de Investigación

La presente investigación responde a un enfoque cualitativo, porque el proyecto gira en torno a la comprensión y representación visual de la práctica de los oficios artesanales tradicionales vinculados a la Federación de Artesanos del Azuay, particularmente la tejeduría, la forja, la alfarería y el bordado. Lo que interesa no es registrar cifras, ni lograr un tratamiento estadístico sino conocer cómo se desarrollan estos oficios, qué significado tienen para quienes los ejecutan y cómo pueden ser transmitidos de un modo respetuoso a través de un proyecto audiovisual animado.

El estudio se formula como un caso, puesto que está subrayado por un grupo de artesanos concretos y su contexto cultural y productivo. Las elecciones que lo delimitan posibilitan profundizar los análisis en los procesos de trabajo, los saberes cotidianos y la transmisión de saberes, elementos que son constitutivos para construir una propuesta visual coherente con la realidad del oficio artesanal o de los objetivos del proyecto de titulación.

Para la recolección de la información se aplicaron técnicas de investigación de campo, como la observación directa, el registro audiovisual y las entrevistas semiestructuradas con los artesanos. La observación permitió identificar las etapas del proceso de elaboración, el uso de las herramientas, los tiempos de trabajo y las entrevistas aportaron testimonios de la historia del oficio, su aprendizaje y su valor cultural en la comunidad artesanal. El registro audiovisual fue una herramienta fundamental, no sólo como documento para la información, sino como base para poder desarrollar la propuesta de diseño. A partir de las imágenes y sonidos captados, se construyó el material necesario

para la animación y la rotoscopia, permitiendo que la metodología de investigación se relacione directamente con el proceso creativo y con la intención de preservar y revalorizar los oficios artesanales a través del diseño audiovisual.

2.2 Metodología del trabajo de diseño

Para el desarrollo del presente proyecto audiovisual se adopta la metodología de diseño propuesta por Ambrose y Harris, la cual concibe el diseño como un proceso estructurado que articula investigación, análisis, creatividad y producción. Esta metodología resulta pertinente para el proyecto, ya que permite abordar el diseño no solo como una solución estética, sino como una herramienta de interpretación y comunicación cultural, orientada a visibilizar y revalorizar los oficios artesanales tradicionales vinculados a la Federación de Artesanos del Azuay.

La elección de esta metodología está avalada por la naturaleza del proyecto, que no es ni más ni menos que crear una miniserie documental animada que represente de manera contemporánea y respetuosa la tejeduría, la forja, la alfarería y el bordado. Ambrose y Harris describen un proceso de diseño que se basa en la comprensión del contexto y del problema comunicacional, algo que se ajusta a la necesidad de hacer previamente un análisis de todos los aspectos de la realidad de los artesanos, de su realidad social, cultural y productiva, antes de traducirla en forma de lenguaje audiovisual y animado.

Desde este enfoque, la metodología permite establecer un vínculo más directo entre la investigación de campo y las decisiones de diseño. La materia obtenida mediante la observación, las entrevistas y el registro audiovisual irá en las fases de la ideación y del desarrollo visual, permitiendo así que la propuesta se ajuste a la creación coherente que vuelque valores, ritmos y significados de cada uno de los oficios. De esta manera, el

diseño y la animación se convierten en medios para interpretar el proceso artesanal, destacando el gesto, el movimiento y la destreza manual como elementos centrales del relato.

Además, la metodología de Ambrose y Harris propicia la división del proyecto en etapas organizadas, asegurando así un desarrollo ordenado y reflexionado del trabajo de diseño. Cada etapa permite que la propuesta final no sólo sea un producto visual, sino que también se convierta en un proceso de comunicación cultural que refuerza la memoria, la identidad y el reconocimiento social de los oficios artesanales proyectándolos hacia nuevos públicos a través del diseño audiovisual contemporáneo.

2.3 Propuesta de diseño

Dada la escasa producción contemporánea de material audiovisual animado enfocado en los oficios artesanales tradicionales de la ciudad de Cuenca, el presente proyecto servirá de motivación para llevar a cabo una propuesta de diseño con el fin de revalorizar al menos cuatro oficios de indudable relevancia histórica, como la tejeduría, la forja, la alfarería y el bordado. Estos saberes, portadores de conocimiento ancestral y de memoria colectiva, han ido siendo paulatinamente desplazados por la llegada de la modernidad, a pesar de su importancia para la construcción de la identidad del lugar. La propuesta que se despliega responde, en gran medida, a la pregunta de cómo solucionar este problema, y marcha en la línea de una estrategia de comunicación visual que busca hacer visible, registrar y revalorizar el tiempo, la habilidad y la constancia del trabajo artesanal desde una propuesta contemporánea.

La propuesta consiste en una miniserie audiovisual a partir de una miniserie de piezas documentales breves que articulan registros de imagen real junto con recursos de animación digital y de rotoscopia. Cada cápsula se desarrolla mediante el seguimiento del

proceso artesanal, en el que se pone de relieve el vínculo que se establece entre el cuerpo, la herramienta y la materia prima. La rotoscopia pone también de relieve el movimiento, el gesto y la precisión del trabajo manual, cualificando así, las acciones cotidianas del oficio como elementos narrativos que refuercen su valor técnico y simbólico. Además, se establece un sistema gráfico de apoyo para el proyecto que contempla su difusión en contextos digitales y culturales, fortaleciendo con ello su alcance comunicacional.

Desde la cuestión de la narratividad, la propuesta prioriza un enfoque directo con el hacer artesanal, fusionando la observación del propio proceso con la voz de los artesanos. Esto permite construir relatos que no conforman ni idealizan la práctica, dado que muestran su complejidad y disciplina e incluso su carga histórica. La propuesta no representa el oficio como una verdad folclórica, sino que pone en pie una narrativa que coloca al protagonista como un sujeto activo (portador de saber y experiencia) e identifica el contacto empático entre el espectador y los artesanos involucrados. La propuesta conceptual se basa en la comprensión de los oficios artesanales como expresión cultural viva en la que técnica, tradición e identidad se imbrican. Desde esta visión, también se pone de manifiesto que cada práctica artesanal recoge un sistema de significaciones que va más allá del objeto final toscamente confrontado. En lo que a lo audiovisual se refiere, el uso de lenguajes de tipo híbrido entre el documental y la animación gráfica surtiría efecto a la hora de traducir una serie de saberes al régimen de visualización contemporáneo, aprovechando la oportunidad de dialogar con nuevas audiencias sin negar su esencia cultural.

Con respecto a la disciplina del diseño gráfico, así como audiovisual, la propuesta recoge una aportación tanto metodológica como conceptual al evidenciar cómo la animación y el vídeo permiten ser herramientas de mediación cultural. La propuesta relaciona investigación, registro y diseño como un proceso coherente que permite

transformar el conocimiento artesanal en una visualidad de fácil acceso, reforzando así su presencia en espacios digitales y educativos. Así el diseño deja de ser sólo un recurso estético y se constituye en un medio de conservación simbólica y difusión patrimonial.

Por otro lado, la propuesta de diseño se plantea como una intervención visual que relaciona tradición y contemporaneidad, centrada en resignificar los oficios artesanales de Cuenca con lenguajes audiovisuales contemporáneos. A través de la miniserie documental animada se genera un espacio donde se reconoce y se valora el trabajo artesanal, con respecto a su visibilización social y la construcción de una memoria visual que proyecta estos saberes al futuro.

CAPÍTULO III DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1 Fase de desarrollo

3.1.1 Definición Investigación

El proyecto se desarrolla en asociación con la Federación Provincial de Artesanos del Azuay, en el que se evidencia una desconexión grave entre los oficios tradicionales de Cuenca y las dinámicas de consumo de la imagen actuales, ya que el problema que determina la falta de pertinencia de estos saberes es la falta de una narración moderna en términos gráficos y audiovisuales que los documente. De esta manera, no resulta accesible frente a las nuevas generaciones. Si bien el grupo de edad adulta es el principal consumidor y validador del producto que elaboran los artesanos, no existe una estrategia de comunicación digital que asegure el relevo generacional. La constatación de las evidencias ofrece un sentido de riesgo para la permanencia de la identidad artesanal debido a la falta de recursos de difusión que atraigan o sean de interés para la gente joven.

En las visitas, la escucha activa ocupó el lugar central para obtener testimonios y audios que representen la identidad cuencana de manera fiel. Las grabadoras y cámaras fueron el recurso que acompañó el proceso y generó un confort por parte del artesano para compartir sus saberes y anécdotas; esta relación cercana fue fundamental para captar la técnica manual como la carga emocional y sonora que rodea a cada artesanía, así como la base real para la posterior interpretación visual del mismo.

3.1.2 Ideación

Una vez realizado el registro de procesos y relatos en el campo, la información fue organizada mediante un guion técnico en detalle, donde se definió la duración de cada

escena, así como la sincronización entre los testimonios y los recursos visuales, establecido el orden de aparición de textos y animaciones (ver Figura 6). Éste era un paso determinante para que los cuatro capítulos mantuvieran una misma línea narrativa y estética, funcionando como un mapa con el que poder construir cada pieza audiovisual de forma coherente.

Figura 6

Guion escrito

Escena	Imagen (Visual / Rotoscopia)	Audio (Voz en off / Ambiente)	Barra Informativa (Diseño de Información)
1. Apertura / Intro	Logo del proyecto con trazo estilo boceto animándose.	Música cuencana contemporánea (suave). Sonidos ambientes	Título del proyecto: "El hilo que no debe romperse"
2. Escena Contemplativa	Plano general del artesano en su entorno natural. La rotoscopia empieza a aparecer sobre el video real.	Voz en off (VO): " En Cuenca, el tejido artesanal de sombreros va más allá de una técnica "	SN
3. Tratamiento de Material	Detalle de la materia prima (barro, lana, metal). El trazo de boceto resalta la textura.	VO: " Es un oficio que encierra historia, identidad y saberes transmitidos de generación en generación.	SN
4. Herramientas	Primer plano de las herramientas. El boceto las rodea líneas con énfasis.	Sonidos de herramientas/manos.	SN
5. Transformación	El momento de mayor acción. La rotoscopia acompaña, siguiendo el movimiento de las manos.	VO: " Cada cruce, cada línea, es una decisión que define la calidad de la pieza.	SN

Escena	Imagen (Visual / Rotoscopia)	Audio (Voz en off / Ambiente)	Barra Informativa (Diseño de Información)
6. El Relato (Entrevista)	El maestro artesano habla.	Testimonios. Ejemplo "Yo aprendí de mi abuelo... es mi vida."	Logo. Nombre del Maestro Artesano y oficio.
7. Piezas por acabar	Bodegón de piezas en proceso. Trabajos por acabar	VO: " Hoy, este oficio artesanal es reconocido como Patrimonio Cultural de la Humanidad.	SN
8. Resultado Final	Pieza terminada expuesta con luz dramática. El dibujo se retira para dejar ver el objeto real.	VO: " Un oficio que, como nosotros,	SN
9. Cierre / Créditos	Texto final sobre fondo de bocetos rápidos de los 4 oficios.	VO: " sigue vivo. Sigue conectado. Sigue tejiendo futuro"	Redes sociales / Logos institucionales (FPAA).

Nota. Guion técnico del documental, etapas del documental, voz en off, introducción de las animaciones dentro del audiovisual. Elaboración propia

A continuación, se confeccionó el storyboard, que hace referencia a la planeación espacial y al ritmo de los planos. Esto proporcionaba la posibilidad de anticipar el sistema de interacción con el video real y los gráficos (ver figura 7). Con esta estructura se inició la fase de experimentación visual mediante la realización de bocetos en el que se define el estilo de ilustración (ver figura 8). Esta búsqueda gráfica se encontraba basada en un lenguaje alejado de la animación tradicional y que, sin embargo, entendiera la esencia

artesanal del oficio, procurando que la estética final del proyecto fuese sólida desde un punto de vista técnico y visual.

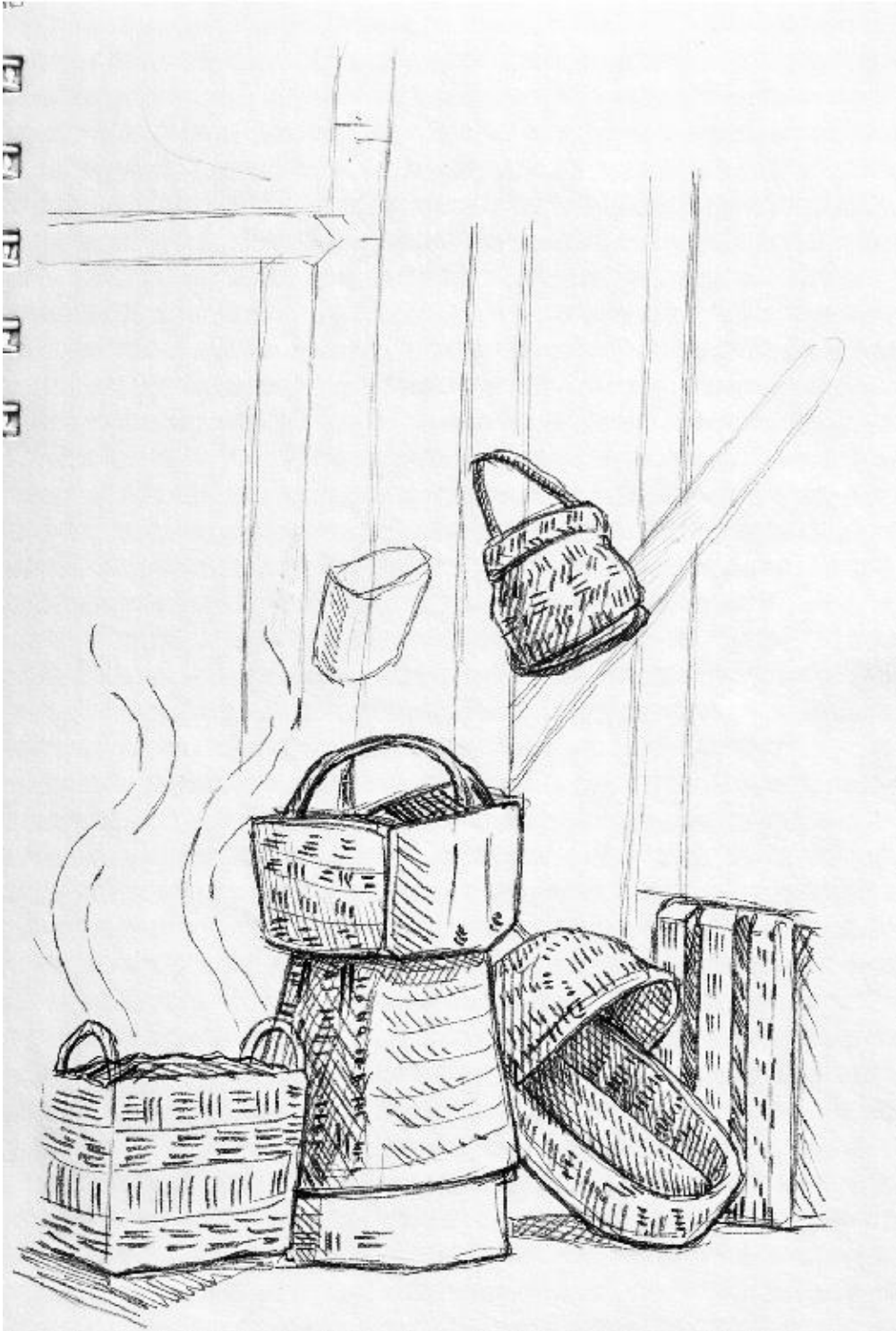
Figura 7
Storyboard Gráfico



Nota. Guion gráfico del documental, presentación de planos, encuadres y acciones principales para la guía de la producción audiovisual. Elaboración propia.

Figura 8
Estilo de ilustración





Nota. Bocetos preliminares del estilo de dibujo y rotoscopia. *Elaboración propia.*

3.1.3 Prototipar

En el proceso de prototipado el trabajo se centró en la generación de los elementos de acompañamiento visual que refuerzan la identidad del proyecto en consideración a conjuntos de textos en forma de animaciones, intros, outros y barras informativas. Estas piezas gráficas se hicieron para guiar la lectura del espectador y, por tanto, jerarquizar los datos más significativos que se desprenden de cada oficio.

Figura 9
Intro-Outro



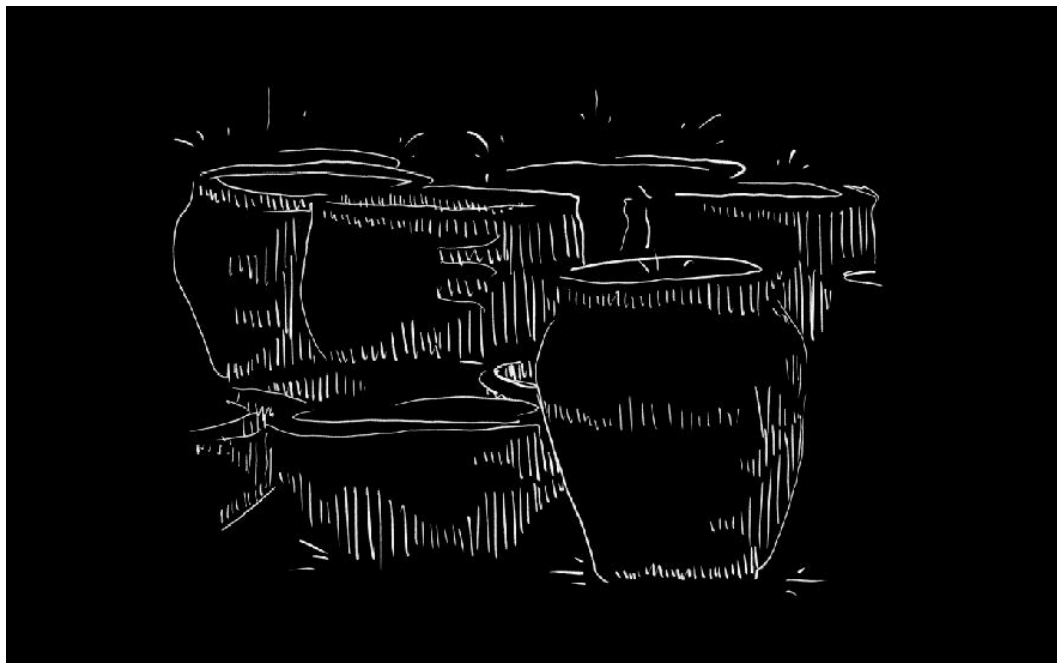
Nota. Frames fotograma del intro y outro del documental. Elaboración propia.

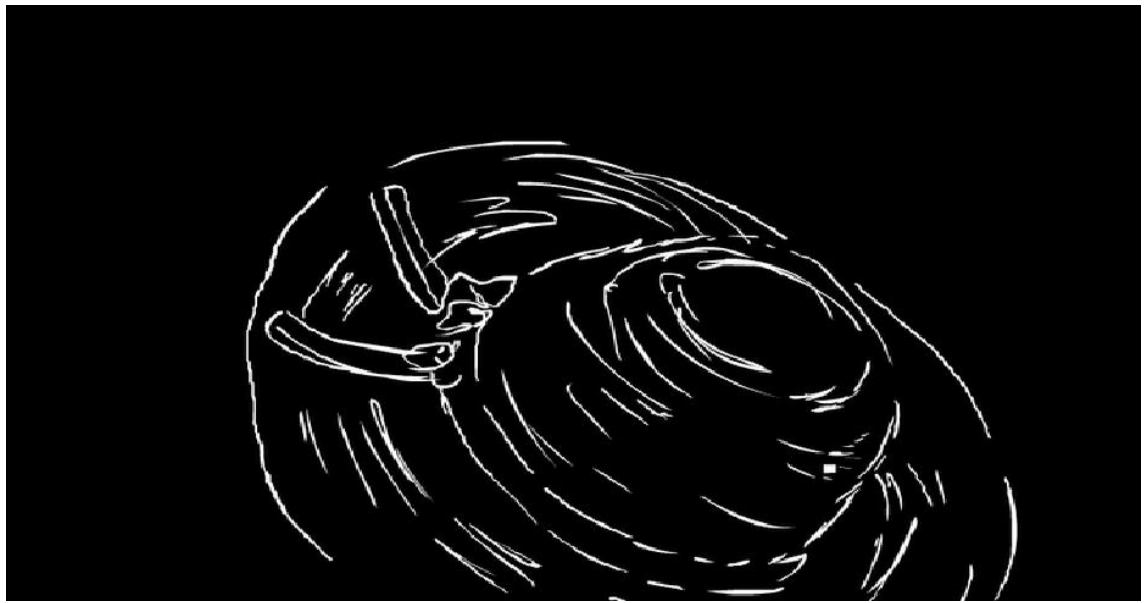
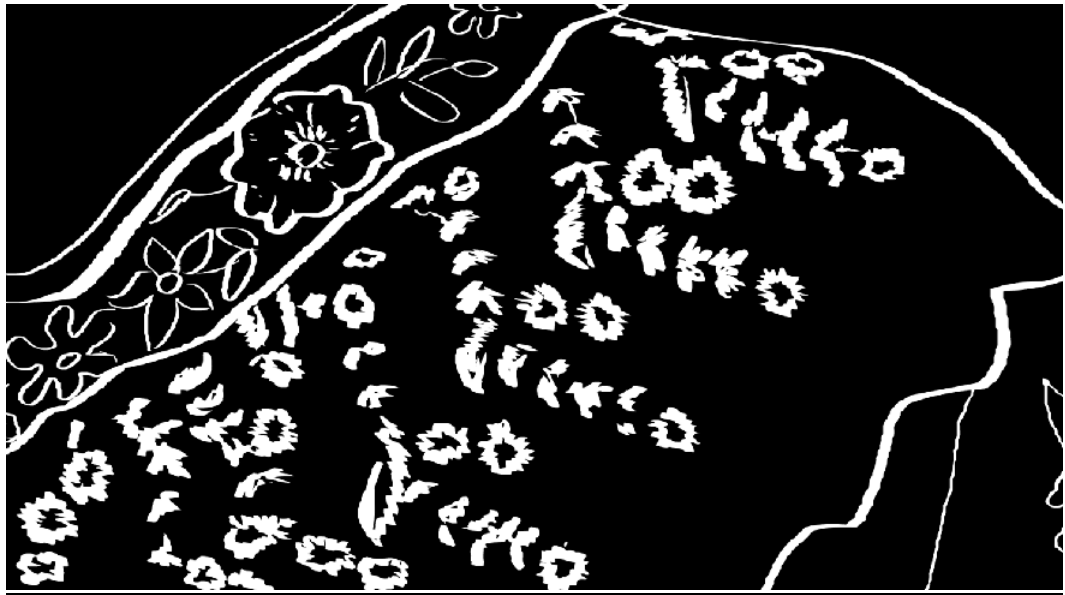
Fuente: Elaboración propia.

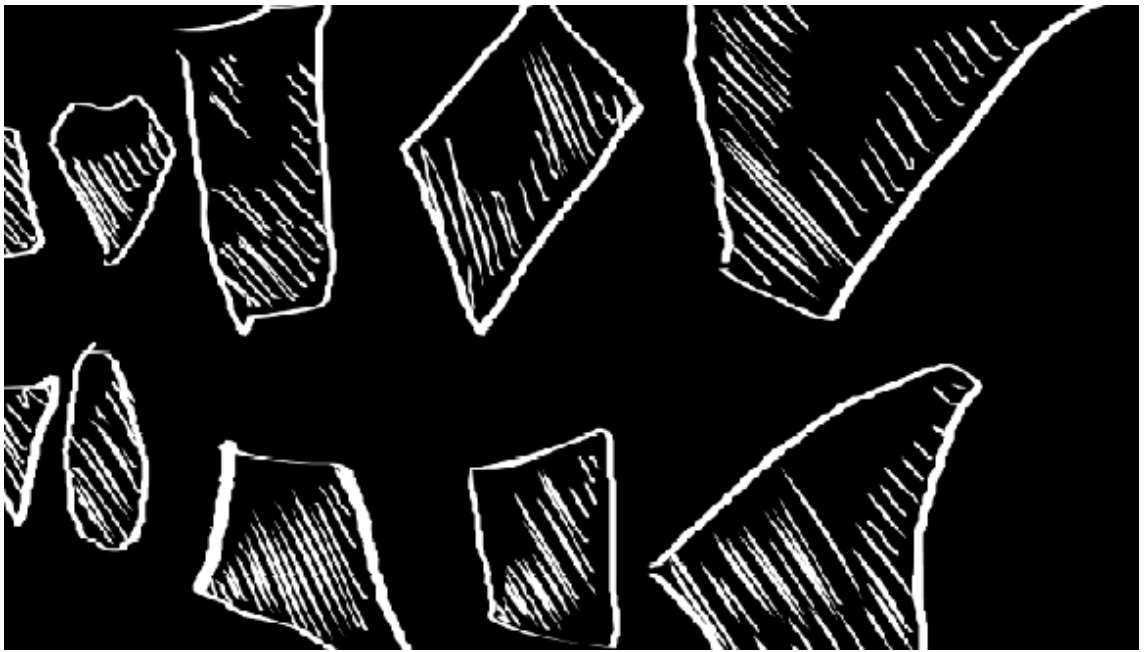
A la par, se llevó a cabo el proceso de la animación cuadro a cuadro a partir de la aplicación Adobe Animate, priorizando la intervención gráfica en los momentos de mayor gestualidad y detalle técnico entre vídeos.

La animación se centró en los movimientos manuales, las acciones del propio artesano buscando que el trazo tradicional adquiriera movimiento en el marco de la narrativa documental. Terminada la producción de los recursos, se pasó a integrar cada uno de los componentes sobre la línea temporal, para preparar todos los recursos en la fase de montaje final. Este proceso ayuda a comprobar la fluidez en la relación del registro real con la animada, verificando que cada elemento puede funcionar en la serie.

Figura 10
Animación cuadro a cuadro









Nota. Fotogramas de rotoscopia de los oficios. Elaboración propia.

3.1.4 Desarrollar

En la fase de desarrollo, se completó el montaje final, el cual consistió en integrar las animaciones sobre el registro audiovisual tomado en los talleres. De esta forma, el proceso de fusión de la gráfica cuadro a cuadro con el vídeo otorga protagonismo a los elementos animados del modo en el que queda evidenciada la técnica del propio artesano.

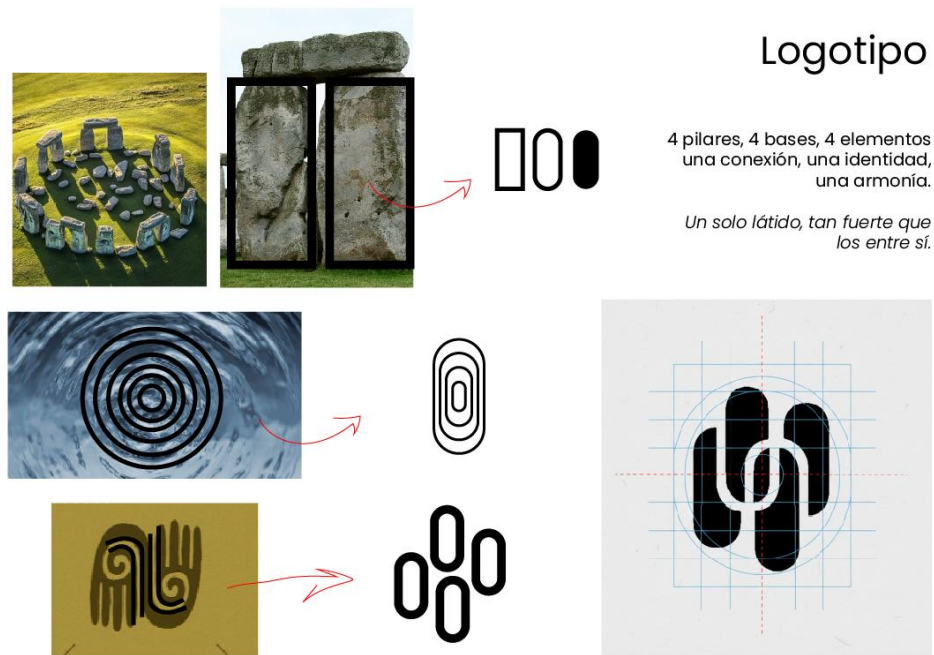
Figura 11
Animaciones montadas



Nota. Fotogramas incorporación de rotoscopia de los oficios. Elaboración propia.

Una vez concluida la pieza audiovisual, se generó un sistema de identidad visual como valor añadido que contemplara el diseño de la identidad del proyecto, el logotipo del mismo, la paleta cromática y su normativa de uso para garantizar la coherencia de la imagen en todas sus aplicaciones.

Figura 12
Creación logotipo



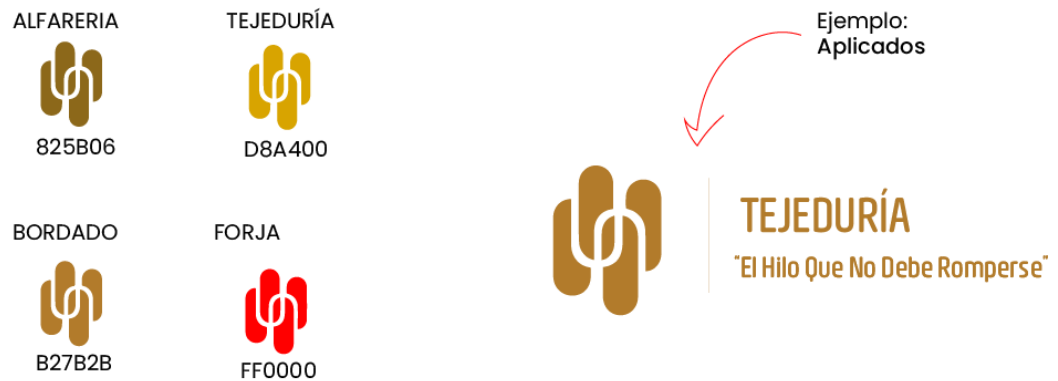
Nota. Creación y construcción de logotipo. Elaboración propia. Elaboración propia

Figura 13
Logotipos finales



Nota. Logotipo final, logotipo solo. Elaboración propia.

Figura 14
Cromática aplicada



Nota. Cromática establecida. Creación propia

3.1.5 Implementar

El resultado final es una serie documental donde la animación y el registro real coexisten de manera fluida, logrando un producto acabado y listo para su difusión. Mediante este ensamblaje de logotipos, intros, outros y elementos informativos, se logró cerrar el ciclo de producción, obteniendo una narrativa visual coherente que cumple con los estándares técnicos y conceptuales planteados al inicio del proyecto.

Figura 15
Frame documental



Nota. Fotograma de documental alfarería. Elaboración propia.

Para fortalecer la difusión de la mini-serie, se diseñaron piezas gráficas complementarias como flyers promocionales, tarjetas inmersivas y trípticos informativos. Estos materiales se desarrollaron bajo la misma línea estética de la animación, buscando que el espectador tenga una experiencia integral más allá de la pantalla. De esta manera, el proyecto no solo se limita al contenido audiovisual, sino que se expande a soportes impresos y digitales que facilitan la promoción del documental y la revalorización de los oficios artesanales en distintos espacios.

Como valor agregado, conjuntamente con el audiovisual se desarrolló, procesos de creación de un nombre y logotipo del proyecto para la Federación de Artesanos del Azuay, a partir de los guías conceptuales definidos previamente. El diseño del logotipo inicio con la elaboración de bocetos preliminares explorando formas, símbolos y elementos gráficos vinculados a la identidad cultural artesanal, resaltando valores como la unión, hermandad, fraternidad. Los 4 oficios a representar son pilares para el resto de oficios artesanales, son cuatro conexiones dentro de los oficios. Elementos naturales que hacen parte de la materia prima de los oficios, agua, tierra, fuego y aire, manejado por cada artesano como herramienta de trabajo.

Capítulo IV

4. Resultados

4.1 Análisis de Resultado

Esta sección articula los hallazgos obtenidos mediante entrevistas a artesanos, un diálogo institucional con la Federación de Artesanos del Azuay, encuestas a 45 ciudadanos y observación directa de campo. El objetivo es analizar la situación de los oficios tradicionales y sustentar la pertinencia del proyecto audiovisual. Los resultados ofrecen una lectura integral que vincula la dimensión emocional del oficio con las limitaciones comunicacionales actuales, evidenciando una problemática que afecta directamente la transmisión cultural y la percepción social del artesano cuencano.

Las entrevistas realizadas con los representantes de la tejeduría, de la forja, de la alfarería y del bordado hacen referencia a la continuidad de un legado familiar, que se encuentra minuciosamente sostenido por el compromiso personal y el significado simbólico que se le otorga a la creación manual. En el mismo sentido, las argumentaciones de dichos testimonios coinciden, pues hacen referencia a las dificultades económicas, a la falta de apoyos o a la desvalorización social que sufren en relación a la producción industrial; del mismo modo, hacen referencia a la escasa capacidad que permiten los actuales canales de difusión, los cuales limitan su paso hacia las plataformas tecnológicas, lo que, a su vez, debilita la proyección de dichos saberes hacia los entornos actuales.

A su vez, la entrevista institucional con el presidente de la Federación ratificó la necesidad de hacer más visible a sus integrantes. La institución confronta dificultades para conquistar el posicionamiento equivalente para los artesanos, dado que hoy en día el mercado favorece producciones de rotación rápida por encima de los profesionales que producen piezas de un grado de complejidad técnica mayor. Esta situación refuerza la

necesidad de implementar estrategias comunicacionales que valoren el proceso artesanal y no solamente el resultado comercial.

A nivel cuantitativo, las encuestas muestran una considerable distancia informativa: puesto que el 49 % declara conocer los oficios y del 71 % expresa no saber nada sobre el proceso de producción de la artesanía, por mucho que esto último sea un punto crítico -el desconocimiento- también es la oportunidad, ya que el 67 % de las personas encuestadas dice estar interesada en consumir contenidos culturales sobre los oficios, aun así el 69 % considera que la artesanía ha perdido el hilo generacional porque la digitalización lo entiende como sinónimo con la comunicación de hoy en día, añadiendo que no se han modernizado sus avances en los formatos de divulgación.

Por último, la observación directa en los talleres, para certificar que la producción artesanal persiste en condiciones tradicionales con recursos escasos y herramientas básicas. La mayoría de los maestros de la artesanía se encuentran en la franja de edad de entre 60 y 74 años y no aparecen jóvenes aprendices. Esto da fe del desarraigo generacional que provoca, junto a la escasa comunicación visual en la actualidad, el riesgo de discontinuar el patrimonio. Estos resultados hacen necesaria la realización de una propuesta audiovisual animada que transfiera estos saberes a lenguajes comprensibles para el público del siglo XXI.

Conclusiones

El desarrollo de este trabajo dio lugar a que se cumpliera el objetivo general, que no era otro que visibilizar el proceso, la dedicación y la valoración cultural de los oficios de tejeduría, forja, alfarería y bordado, midiéndolos a una propuesta audiovisual animada y un sistema de identidad visual coherente. Mediante dicha fase de validación se evidenció que el recurso que se había diseñado ayudaba a visibilizar el proceso, y así, se fortalecía la percepción de filosofía de la valoración sobre el trabajo de artesanos y las artesanías, pues hacía visibles aspectos que antes no se conocían como la complejidad de la técnica y el tiempo invertido por pieza.

Respecto a los objetivos específicos, se concluye que el componente audiovisual consiguió traducir unos manuales de los procesos en narrativas del presente que generaron el interés por el valor del relevo generacional; los datos obtenidos así lo ratificaron. Ante el escaso saber que ya existe sobre la artesanía, la adopción de esta estrategia visual a la hora de mostrarla es totalmente válida para, con una propuesta visual nítida, acortar la brecha informativa y sensibilizar a la audiencia, cumpliendo así el proyecto su función de aglutinar el saber tradicional con los saberes modernos.

En el caso de los artesanos que pertenecen a la Federación del Azuay, el proyecto se convierte en una herramienta de revalorización que pone énfasis en la herencia familiar y el componente humano del oficio. Al proveer de un recurso actualizado y, al mismo, adaptado a un entorno digital, se ofrece una materialidad visual que puede ser replicada con el fin de consolidar la promoción de sus integrantes. El aporte sobrepasa el objeto final, ofreciendo a la comunidad artesanal una nueva forma de comunicar su identidad en espacios sociales donde antes tenían escasa presencia.

Desde la práctica del diseño gráfico, el trabajo expresa que la carrera desarrolla una función estratégica para la construcción de la memoria visual y la posición social. La fusión entre la narrativa audiovisual y la identidad gráfica corroboró que es determinante trabajar y fundamentar los mensajes en contextos reales. Para el Instituto Sudamericano, este proyecto es demostración de la capacidad del diseño como un recurso de impacto social que consolida una propuesta que articula de manera eficaz la investigación académica, la producción visual y la implicación cultural.

Recomendaciones

A nivel institucional se recomienda que la Federación de Artesanos y las entidades culturales que operan en la región fortalezcan sus estrategias de difusión que acompañen campañas digitales, así como vincularse con el sector académico. Hay que generar espacios físicos, pero sobre todo virtuales, capaces de mostrar el proceso de cada pieza, no solo el producto acabado. En este sentido, también sería conveniente ofrecer programas de capacitación en comunicación digital a los artesanos, con el objetivo de dotarles de instrumentos que les ayuden a tener éxito en la gestión social de sus piezas, al tiempo que los propios artesanos sean capaces de asegurar una puesta en valor equitativa de todos los oficios por igual.

En lo que respecta a lo técnico, resulta pertinente que los futuros proyectos audiovisuales planifiquen los contenidos a los formatos multiplataforma, adaptando los contenidos en versiones cortas y adecuadas a las características de las redes sociales. Aquí ha sido importante poder profundizar en la documentación de los procesos completos para que el espectador comprenda el valor y la técnica gastados. También se sugiere ir integrando sistemas de medida para registrar el impacto y el feedback del espectador, manteniendo, en todo caso, una coherencia estricta entre la identidad visual y la narración como principal tema de la propuesta.

Desde la dimensión académica y de investigación se sugiere que las futuras tesis complementen el trabajo de la relación entre el diseño gráfico y la sostenibilidad de los oficios, es correcto hacer estudios comparativos entre los diferentes oficios para reflexionar sobre cómo la comunicación visual puede servir para contrarrestar el desplazamiento provocado por la industrialización, y finalmente se recomienda el uso de

metodologías mixtas que sirvan para unir la investigación-con una investigación profunda y el vínculo con las propuestas aplicables, es decir, sostener que el diseño gráfico en el cumplimiento de estos objetivos y que tenga un beneficio directo para las comunidades artesanales.

Cronograma de Actividades

Figura 16

Cronograma de actividades

Cronograma de Actividades - Proyecto de Tesis (Octubre - Marzo)

Actividad	Oct S1	Oct S2	Oct S3	Oct S4	Nov S1	Nov S2	Nov S3	Nov S4	Dic S1	Dic S2	Dic S3	Dic S4	Ene S1	Ene S2	Ene S3	Ene S4	Feb S1	Feb S2	Feb S3	Feb S4	Mar S1	Mar S2	
Definición del	X	X																					
Investigación te		X	X																				
Revisión de con			X	X																			
Revisión de obser					X	X																	
Encuestas						X	X																
Análisis de resul							X	X															
Definición de concepto									X	X													
Grabación de video										X	X												
Grabación de audio											X	X											
Animaciones													X	X									
Edición preliminar														X	X								
Correcciones															X	X							
Ajustes finales																	X	X					
Discusiones y re																		X	X				
Separación de																			X	X			
Entrega final																						X	
Defensa																							X

Nota. Cronograma de actividades del proyecto. Elaboración propia

Presupuestos

Tabla 1

Costos proyecto

Descripción	Costo
Transporte	20 \$
Impresión de materiales (afiches, manuales, prototipos)	75 \$
Internet/datos móviles (3 meses):	30 \$
Nikon 5500	500 \$
Lente 70-300mm	600 \$
Lente 15-50mm	500 \$
Trípode	150 \$
Suscripciones de Adobe	40 \$
TOTAL	1.915 \$

Nota. Presupuesto del proyecto. Elaboración propia

Anexos

Taller Bordado.



Nota. Registro fotográfico taller bordado y confección. Elaboración propia.

Anexos 2**Taller alfarero**

Nota. Registro fotográfico taller alfarería..

Fuente: Elaboración propia.

Anexos 3

Tejedoras trabajando



Nota. Registro fotográfico tejedoras. Elaboración propia.

Referencias

Arnheim, R. (2001). *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador*. Alianza

Editorial. <https://www.alianzaeditorial.es/libro/arte-y-percepcion-visual/arnheim/9788420663411>

Assmann, J. (2011). *Cultural memory and early civilization: Writing, remembrance, and political imagination*. Cambridge University Press.

<https://www.cambridge.org/core/books/cultural-memory-and-early-civilization/AE57B198504A6E99B6D0DCE4F826E0E4>

Bonsiepe, G. (2011). *Design, cultura y sociedad*. Editorial Gustavo Gili.

<https://www.gustavogili.com/es/libro/design-cultura-sociedad>

Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *El arte cinematográfico: Una introducción*. McGraw-Hill.

<https://www.mheducation.es/bordwell-thompson-el-arte-cinematografico>

Costa, J. (2014). *La imagen de marca: Un fenómeno social*. Paidós.

<https://www.paidostestimonios.com/libro/la-imagen-de-marca/>

Frascara, J. (2006). *Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masas y cambio social*. Infinito.

<https://www.editorialinfinito.com/libro/diseno-grafico-para-la-gente-jorge-frascara>

Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.

<https://sigloxxieditores.com/libro/pedagogia-del-oprimido/>

Furniss, M. (2008). *Art in motion: Animation aesthetics*. John Libbey Publishing.

<https://www.johnlibbeyeurotext.com/contents/view/book/10.1684/j.lbp.2008.0006>

García Canclini, N. (2004). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Paidós.

<https://www.paidostestimonios.com/libro/culturas-hibridas/>

García López, S. (2019). *El documental animado: Entre la representación y la subjetividad*. Editorial UOC.

<https://books.openedition.org/uoc/2266>

Goldstein, E. B. (2014). *Sensation and perception*. Cengage Learning.

<https://www.cengage.com/c/sensation-and-perception-10e-goldstein/>

Gumucio Dagron, A. (2011). *Comunicación para el cambio social: Claves del desarrollo participativo*. Plural Editores.

<https://pluraeditores.com/libro/comunicacion-para-el-cambio-social>

Hall, S. (1996). *Questions of cultural identity*. SAGE Publications.

<https://us.sagepub.com/en-us/nam/questions-of-cultural-identity/book2083>

Heller, E. (2004). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili.

<https://www.gustavogili.com/es/libro/psicologia-del-color>

Honess Roe, A. (2013). *Animated documentary*. Palgrave Macmillan.

<https://link.springer.com/book/10.1057/9781137314896>

Itten, J. (2002). *El arte del color*. Editorial Gustavo Gili.

<https://www.gustavogili.com/es/libro/el-arte-del-color>

Jelin, E. (2002). *Los trabajos de la memoria*. Siglo XXI Editores.

<https://sigloxxieditores.com/libro/los-trabajos-de-la-memoria>

Ledesma, M. (2003). *El diseño gráfico, una voz pública*. Paidós.

<https://www.paidostestimonios.com/libro/el-diseno-grafico-una-voz-publica>

Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury Academic.

<https://www.bloomsbury.com/us/software-takes-command-9781623562896>

Nichols, B. (2017). *Introduction to documentary* (3rd ed.). Indiana University Press.

<https://iupress.org/9780253045527/introduction-to-documentary-third-edition/>

Renov, M. (2004). *The subject of documentary*. University of Minnesota Press.

<https://www.upress.umn.edu/book-division/books/the-subject-of-documentary>

Rodríguez, A. (2015). *Narrativa audiovisual digital*. Editorial Síntesis.

<https://www.editorialsintesis.com/libro/narrativa-audiovisual-digital/>

Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge.

<https://www.routledge.com/Understanding-Animation/Wells/p/book/9780415929828>