



## **CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA**

### **TEMA:**

“CREACIÓN DE CORTOMETRAJES ANIMADOS POR MEDIO DE HERRAMIENTAS MULTIMEDIA PARA CONOCER LOS PERSONAJES DESTACADOS DEL ECUADOR PARA EL MUSEO PUMAPUNGO DE LA CIUDAD DE CUENCA.”

### **AUTOR:**

PERALTA FERNÁNDEZ CRISTOPHER GUILLERMO  
MUÑOZ LUPERCIO JHON PATRICIO

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

## **TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA**

### **TUTORES:**

- MG. BRUNO NIEVECELA ÁVILA

CUENCA – ECUADOR, 2020

**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA**


**COMITÉ TÉCNICO MULTIDISCIPLINARIO**

**Certificación de Aprobación del Trabajo de Titulación**

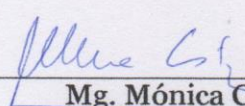
Damos fe que el trabajo desarrollado por los estudiantes: **CRISTOPHER GUILLERMO PERALTA FERNÁNDEZ Y JHON PATRICIO MUÑOZ LUPERCIO** con el título: **“CREACIÓN DE CORTOMETRAJES ANIMADOS POR MEDIO DE HERRAMIENTAS MULTIMEDIA PARA CONOCER LOS PERSONAJES DESTACADOS DEL ECUADOR PARA EL MUSEO PUMAPUNGO DE LA CIUDAD DE CUENCA.”** cumple con las exigencias metodológicas y técnicas.

Por lo antes mencionado, los TUTORES asignados del COMITÉ TÉCNICO MULTIDISCIPLINARIO resuelve **APROBAR** el Trabajo de Titulación.

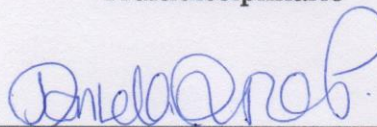
Atentamente,



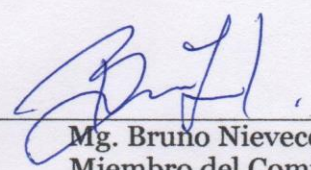
DGM. John Lema Polo  
Miembro del Comité  
Multidisciplinario



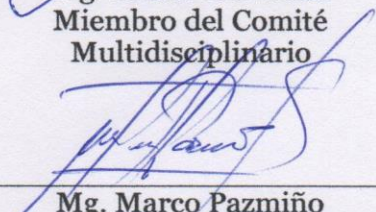
Mg. Mónica Castro  
Miembro del Comité  
Multidisciplinario



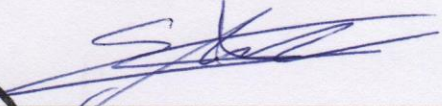
Dis. Daniela Durán  
Miembro del Comité  
Multidisciplinario



Mg. Bruno Nievecela  
Miembro del Comité  
Multidisciplinario



Mg. Marco Pazmiño  
Miembro del Comité  
Multidisciplinario



Ing. Tnlgo. Elvis Urgilés  
Miembro del Comité  
Multidisciplinario



## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

---

Nosotros, **PERALTA FERNÁNDEZ CRISTOPHER GUILLERMO** y **MUÑOZ LUPERCIO JHON PATRICIO**, estudiantes del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“CREACIÓN DE CORTOMETRAJES ANIMADOS POR MEDIO DE HERRAMIENTAS MULTIMEDIA PARA CONOCER LOS PERSONAJES DESTACADOS DEL ECUADOR PARA EL MUSEO PUMAPUNGO 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,



---

**PERALTA FERNÁNDEZ CRISTOPHER GUILLERMO**

**Cédula:** 015008965-4



---

**MUÑOZ LUPERCIO JHON PATRICIO**

**Cédula:** 010669026-6

## DERECHOS DE AUTOR

---

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a **JHON PATRICIO MUÑOZ LUPERCIO Y CRISTOPHER GUILLERMO PERALTA FERNÁNDEZ**, 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 sus titulares.

|

## **Resumen**

En la actualidad las personas están muy vinculadas con las nuevas tecnologías que se brindan, pero estas en su mayoría son utilizadas de manera equivocada, no son aprovechadas principalmente por los adolescentes.

Los adolescentes son un grupo de población especialmente vulnerable en poder desarrollar conductas de riesgo relacionadas con el internet y las nuevas tecnologías, al estar en una edad que se caracteriza por tener dificultades para medir los riesgos, la sensación falsa de invulnerabilidad, la necesidad de socializar y también la necesidad de intimidad, por otro lado, cada vez restan importancia a sucesos históricos, dejando a un lado los principales acontecimientos que sucedieron en el país.

Debido a esta falta de interés se propone en el siguiente trabajo de titulación un estudio de recursos, métodos digitales y audiovisuales que agilicen y transmitan la información de manera entretenida, a partir de un recurso didáctico para el mismo.

De esta manera se desarrolla una investigación que recopile diversos personajes destacados de la historia del país, para ello se escogieron de entre diversos campos y cronologías para definir: los personajes principales, guión y storyboard, para posteriormente definir una línea gráfica determinada al igual que la cromática para cada cortometraje y luego crear los escenarios, musicalización para una propuesta, planteada como primera fase, ya que los personajes destacados son de mayor número, con estos elementos se pretende la creación de futuros cortometrajes.

## **Abstract**

Nowadays people are closely linked to the new technologies that are offered, but these are mostly used in a equivocal way and they are not used mainly by teenagers.

Adolescents are a particularly vulnerable population group in being able to develop risk behaviors related to the internet and new technologies, being at an age that is characterized by difficulties in measuring risks, a false sense of invulnerability, the need to socialize and also the need for privacy, leaving aside the main events that happened in the country.

Due to this lack of interest on the part of adolescents in the following degree work, a study of resources and digital methods is carried out to streamline and transmit information in an entertaining way, based on animated short films.

In this way the main characters were defined with a specific graphic line as well as the chromatic for each short film after creating the scenarios, the proposal is proposed as the first phase since the prominent characters are of greater number, and with these elements you can base for the creation of future short films.

## **Palabras clave**

Animación

Ilustración

Cortometraje

Material audiovisual

## **Keywords**

Animation

Illustration

Short film

Audiovisual material

## **Dedicatoria**

Este trabajo está dedicado con todo mi cariño para mi familia y amigos; quienes han puesto toda su confianza en mí para que pueda lograr un objetivo importante en mi vida.

-Jhon Muñoz.

Le dedico este trabajo a mi madre y mis tíos; gracias a ellos esto es posible, y a mi novia quien me apoyó en los momentos más difíciles de mi vida y no me dejó rendirme.

-Cristopher Peralta

## **Agradecimiento**

El desarrollo de esta tesis no lo podemos catalogar como algo fácil, pero lo que sí podemos hacer, es afirmar que durante todo este tiempo hemos podido disfrutar de cada momento, de la investigación, y de los procesos que se realizaron dentro de ella, lo disfrutamos mucho, ya que juntos logramos alcanzar el objetivo propuesto. Agradezco a todas las personas que apoyaron el presente trabajo, y a los docentes que nos brindaron el conocimiento necesario para un buen resultado final.

## Índice

Resumen.....	V
Abstract.....	VI
Palabras clave .....	VII
Keywords .....	VII
Dedicatoria.....	VIII
Agradecimiento .....	IX
Índice .....	X
Índice de tablas.....	XIII
Índice de gráficos.....	XIII
Introducción .....	14
Problemática .....	15
Justificación .....	16
Objetivos .....	17
General.....	17
Específicos .....	17
Capítulo I.....	18
Investigación y recopilación de información.....	18
1.1 Ecuador .....	18
1.2 Literatura .....	18
1.3 Arte.....	19
1.4 Deporte.....	20
1.5 Cine.....	21
1.6 Música .....	21
1.7 Personajes destacados .....	22
1.7.1 Jorge Icaza (1906-1978).....	22
1.7.2 Oswaldo Guayasamín (1919-1999). .....	23
1.7.3 Julio Jaramillo (1935-1978).....	24
1.7.4 Jefferson Pérez (1974- Hasta la actualidad).....	25
1.9 Encuesta y resultados .....	25
1.9.1 Modelo de encuesta.....	26
Capítulo II.....	32
Conceptos generales de diseño.....	32
2.1 Ilustración.....	32

2.2 Cánones .....	33
2.3 Ángulos Audiovisuales .....	34
2.4 Animación.....	36
2.5 Cromática .....	38
2.6 Tipografía .....	39
2.7 Guión.....	39
2.8 Storyboard.....	40
2.9 Software y Recursos .....	40
2.9.1 Adobe After Effects .....	40
2.9.2 Adobe Premiere Pro .....	40
2.9.3 Adobe Photoshop .....	41
Capítulo III.....	42
Diseño de la propuesta .....	42
3.1 Análisis de homólogos.....	42
3.2 Estructura .....	44
3.2.1 Línea Gráfica.....	44
3.2.2 Guiones.....	44
3.2.3 Desarrollo de música y letra.....	48
Capitulo IV .....	50
Producción audiovisual .....	50
4.1 Diseño de personajes.....	50
4.1.1 Personajes principales.....	50
4.2 Storyboards .....	56
4.3 Animación.....	58
4.4 Postproducción.....	60
Capítulo V .....	61
Presupuesto y cronograma .....	61
Conclusiones .....	62
Recomendaciones .....	63

## Índice de ilustraciones

Ilustración 1 Retrato de Jorge Icaza .....	22
Ilustración 2 Retrato de Oswaldo Guayasamín .....	23
Ilustración 3 Retrato de Julio Jaramillo .....	24
Ilustración 4 Retrato de Jefferson Pérez.....	25
Ilustración 5 Modelo de encuesta.....	26
Ilustración 6 Ilustración digital con estilo geométrico .....	33
Ilustración 7 Canones para crear un personaje.....	34
Ilustración 8 Escena de Destripando la Historia .....	42
Ilustración 9 Escena de Destripando la Historia .....	42
Ilustración 10 Escena de Destripando la Historia .....	42
Ilustración 11 Escena de Destripando la Historia .....	42
Ilustración 12 Ilustraciones para Anthony Schepperd. ....	43
Ilustración 13 Ilustraciones para Anthony Schepperd .....	43
Ilustración 14 Ilustraciones para Anthony Schepperd .....	43
Ilustración 15 Escena de la serie Daria .....	43
Ilustración 16 Escenas de la serie Daria.....	43
Ilustración 17 Proceso de digitalización .....	51
Ilustración 18 Proceso de bocetaje.....	51
Ilustración 19 Proceso de digitalización .....	52
Ilustración 20 Proceso de digitalización .....	52
Ilustración 21 Proceso de bocetaje de personajes .....	53
Ilustración 22 Presentación de personaje 1 .....	54
Ilustración 23 Presentación de Personaje 2 .....	54
Ilustración 24 Presentación de personaje 4 .....	55
Ilustración 25 Presentación de personaje 3 .....	55
Ilustración 26 Storyboard primera parte .....	56
Ilustración 27 Storyboard parte final.....	57
Ilustración 28 Proceso de animación.....	58
Ilustración 29 Proceso de animación.....	58
Ilustración 30 Proceso de animación.....	59

Ilustración 31 Proceso de animación.....	59
Ilustración 32 Grabación de audio .....	60
Ilustración 33 Grabación de audio .....	60
Ilustración 34 Edición Musical .....	60
Ilustración 35 Edición Musical .....	60
Ilustración 36 Cronograma.....	61

### **Índice de tablas**

Tabla 1 Presupuesto .....	61
---------------------------	----

### **Índice de gráficos**

Gráfico 1 Resultado de la encuesta realizada de manera online a personas de 15 a 25 años. .	28
Gráfico 2 Resultado de la encuesta realizada de manera online a personas de 15 a 25 años. .	28
Gráfico 3 Resultado de la encuesta realizada de manera online a personas de 15 a 25 años ..	29
Gráfico 4 Resultado de la encuesta realizada de manera online a personas de 15 a 25 años. .	29
Gráfico 5 Resultado de la encuesta realizada de manera online a personas de 15 a 25 años. .	30
Gráfico 6 Resultado de la encuesta realizada de manera online a personas de 15 a 25 años. .	30
Gráfico 7 Resultado de la encuesta realizada de manera online a personas de 15 a 25 años. .	31
Gráfico 8 Resultado de la encuesta realizada de manera online a personas de 15 a 25 años. .	31

## **Introducción**

El presente trabajo de titulación trata de la creación de cortometrajes animados, los cuales relatan las vivencias de personajes destacados de la historia del Ecuador, además, del uso de las tecnologías digitales que están a nuestro alcance como la ilustración y animación, la forma en que influyen los medios audiovisuales tanto en los estudiantes y en las personas que carecen de esta información.

En primera instancia se realizó una investigación previa sobre la historia del Ecuador y que personajes se fueron destacando en cada época, para que existiera una concordancia y evitar un exceso de información que resulte confusa al espectador, se clasificó por el campo en el que se desempeñaban como pintura, música, literatura, deporte, política, etc.

Los elementos audiovisuales ayudan a que sea más ligera la información, que para los estudiantes es de poca importancia, además se obtiene un plus con la implementación de música facilitando así la retención de dicha información.

Además de la elaboración de los cortometrajes en base a los conceptos de diseño se realizó un proceso de creación desde los personajes, los escenarios, la música y concluyendo con el producto final.

## **Problemática**

“La memoria es una función neurocognitiva que permite registrar, codificar, consolidar, retener, recuperar y evocar la información previamente almacenada. Mientras que el aprendizaje es la capacidad de adquirir nueva información, la memoria es la capacidad para retener la información aprendida” (Portellano, 2005, p.227).

La memorización de la información que se obtiene en los procesos de enseñanza aprendizaje en los centros educativos es muy baja, puesto que la tecnología ha llevado a los jóvenes a pensar que dicha información es irrelevante y tediosa de aprender. La vida, las obras, los actos realizados por personajes ecuatorianos son vistos como innecesarios, por falta de culturalización sobre nuestro país, esto según datos obtenidos en una encuesta que se realizó a 100 personas de edades entre los 15 y 25 años, reflejando que un 51% no dedica ni 15 minutos de culturalización a la semana y un 20% no le interesa ese tipo de información, sumando un 70% que no le interesa la historia del Ecuador.

## **Justificación**

El proyecto pretende dar a conocer personajes ilustres de Ecuador, así como su historia, obras y proezas, mediante un producto multimedia que aporte en el mejoramiento de la retención de la información anteriormente mencionada.

“Los pacientes diagnosticados con Demencia o Alzheimer, pierden sus recuerdos personales mayormente. No obstante, nuestros recuerdos personales están, de alguna forma, incrustados en la música, especialmente en la música conocida. Un paciente diagnosticado con Demencia que quizás no respondería a otros estímulos responde a la música y tal vez recupere algunos recuerdos a través de ella. La música es un gran medio de ayuda con la atención y la concentración. Por ejemplo, la música puede ayudar a un niño a aprender y recordar los pasos de alguna tarea que le ha sido difícil dominar”. (Oliver Sacks, 2009)

Las adaptaciones musicales de las biografías de estos personajes ayudarán a que la información sea captada de distinta manera a la habitual, y así motivar a jóvenes a culturalizarse de una manera diferente.

Por ello se pretende generar un producto audiovisual que sea memorable, mediante el uso de la animación, la música y el sonido para estimular el gusto por la historia de nuestro país, ya que, existen muchos personajes que han hecho conocer al Ecuador con sus contribuciones y actuaciones.

Además, este proyecto busca ser una alternativa para que otros proyectos puedan usar la información como referente para futuros proyectos, no solo nacionales, sino también que se generen internacionalmente.

## **Objetivos**

### **General**

Desarrollar cuatro cortometrajes animados por medio de herramientas multimedia para dar a conocer personajes destacados del Ecuador para el museo Pumapungo de la ciudad de Cuenca.

### **Específicos**

- Investigar los personajes más representativos del Ecuador y seleccionar los datos más relevantes de su biografía.
- Definir los elementos de animación en la que se resuelva de manera más entretenida y educativa los contenidos.
- Producir cortometrajes animados 2D, musicalizarlos y publicarlos en redes sociales.
- Determinar el presupuesto del proyecto

## **Capítulo I**

### **Investigación y recopilación de información**

Para iniciar, se realizó una recopilación de información de la historia del Ecuador, y su evolución dentro de los campos que se eligieron para la creación de los cortometrajes.

#### **1.1 Ecuador**

La historia de Ecuador es, en muchas formas, cíclica. Se trata de un país que siempre ha estado luchando contra retos sociales, políticos, económicos y geográficos. Los mismos factores que han determinado la Historia de Ecuador durante los dos últimos siglos, continúan dominando el panorama del país a inicios del siglo XXI.

En la época aborígen ya existían comunidades sobresalientes como la valdivia, cañari, chorrera, tolita y muchas otras culturas que se fueron desarrollando con el tiempo hasta la colonización de los incas y posteriormente la conquista española, desde este punto aparecieron varios personajes que ayudaron y tuvieron vivencias de sometimiento y esclavitud por parte de los españoles, dichos personajes fueron reconocidos por sus obras sobresalientes así como acciones que ayudaban a que no exista injusticia sobre las personas, entre estos estaban escritores, poetas, médicos, políticos, etc.

Se puede resaltar a José Joaquín Olmedo quien tomó la iniciativa de independizar el Ecuador a partir de aquí existieron muchos personajes que dejaron en alto el nombre del Ecuador, desde ese momento muchas personalidades se hicieron presentes, inclusive con el deporte con un gran exponente como lo es el cuencano Jefferson Pérez que obtuvo la primera medalla olímpica para el país.

#### **1.2 Literatura**

Es el estudio de culturas y el arte de redacción de estas civilizaciones han desarrollado sus sistemas de comunicación escrita y oral. En muchos casos, alcanzando técnicas mucho más avanzadas de la simple necesidad de transmitir información. Ya que, para Guastalla (1940): “La literatura es el resultado del esfuerzo hecho por el individuo para expresarse, en un acto en el que la materia en si poco vale, pero que coloca en una responsabilidad total entre sí.”

En el Ecuador esta ha ido evolucionando desde épocas prehispánicas teniendo varios exponentes del mismo, durante la colonia aparecen los primeros poetas resaltantes como Eugenio Espejo, Juan Bautista y Jacinto Evia.

En el siglo XIX nacen poetas destacados, José Joaquín Olmedo siendo uno de ellos por sus obras Canto a Bolívar y Oda al General Flores, otro representante es Juan Montalvo, destacado ensayista clásico y prosista con títulos, Siete tratados y Las Catilinarias.

Inicia la literatura indigenista con Juan León Mera con su novela Cumandá y su predecesor Jorge Icaza con su obra cúspide Huasipungo relatando la indignación que sentía ante la injusticia a la que los indígenas fueron sometidos.

### **1.3 Arte**

Esta ha evolucionado desde épocas antiguas y con el pasar del tiempo ha ido obteniendo un sin número de corrientes, movimientos y estilos ligándose al concepto de belleza, siendo una posibilidad de abstraer, conceptualizar y comunicar ideas, sentimientos y sensaciones que en ocasiones es difícil de explicar y definirla. A través del tiempo ha variado, en la antigüedad se manifestaba en un ámbito muy amplio debido a que no se trataba solamente de lo que se conoce como bellas artes, sino que abarcaba todos los oficios manuales como ejemplo uno de ellos, la sastrería.

En Ecuador el arte siempre ha estado presente ya sea en la arquitectura, en la pintura, el teatro, la danza, la fotografía. Los ecuatorianos viven rodeados de arte lo cual ha provocado que no lo aprecien como se debe porque están acostumbrados a él. El arte ecuatoriano tiene una gran influencia europea, debido a que este se desarrolló mediante las instrucciones de artistas españoles quienes enseñaban a los indígenas sobre sus técnicas y el modo de expresarlas.

Debido a sus legados pictóricos el más destacado es Oswaldo Guayasamín por sus obras que expresaban la injusticia que enfrentaba la humanidad, a causa de las guerras mundiales, Camilo Egas reconocido por la elaboración de imponentes murales, Eduardo Kingman Riofrio expresando el dolor y maltrato indígena, Gilberto Almeida Egas quien fundó el movimiento de vanguardia “VAN”, entre otros personajes que aportaron en el arte ecuatoriano y toda su evolución.

## 1.4 Deporte

Es la práctica de un ejercicio físico o mental que puede ser ejecutada de manera recreativa, profesional o como una forma de mejorar la salud.

El deporte al abarcar varias áreas de nuestra sociedad conlleva una complejidad simbólica en su dimensión social y cultural porque actualmente este es una práctica, un espectáculo y un estilo de vida.

El deporte es un factor que reduce de forma considerable la posibilidad de tener problemas cardíacos. Además, mejora el tono muscular y por ende la estética y todo ello con el agregado de ser de relevancia en lo que respecta a la salud mental.

Al realizar una actividad física se aprecia el movimiento de las extremidades del cuerpo así lo define Marcos Becerro (1989), citando a Casperson y colaboradores (1985) señala que: “La actividad física no es otra cosa que un movimiento de algunas estructuras corporales originado por la acción de los músculos esqueléticos, y del cual se deriva un determinado gasto de energía”.

El deporte ha sido clasificado de muchas maneras, pero las categorías que más lo caracterizan son las siguientes:

Deportes individuales

Deportes de equipo

Deportes de combate

Deportes de naturaleza

Entonces el deporte es una actividad física donde participa, un grupo selecto de personas, así como de manera individual, ya sea de manera recreativa o competitiva, y ayuda a mantener al cuerpo en plena forma al igual que mejora la salud del individuo practicante.

## **1.5 Cine**

Conocido como el séptimo arte, el cine es un arte y una técnica de narrar historias mediante la proyección de imágenes y es la técnica que consiste en proyectar fotogramas, de forma rápida y sucesiva, para crear la ilusión de movimiento.

El cine da sus inicios en París 1895 con los hermanos Lumière al crear el cinematógrafo: dispositivo que permitía la toma, proyección y hasta el copiado de imágenes en movimiento; no generó la apreciación que deseaban pero poco a poco evolucionó y fue uno de los atractivos más visitados por las personas.

Debido a que pasó por varias etapas desde el cine mudo al cine sonoro, y de allí continúa con el cine a color. Actualmente, se ha desarrollado y evolucionado enormemente al cine digital y el cine 3D y 4D.

El cine es la forma vívida de registrar la realidad de plasmar en imágenes y sonidos la historia y de testimoniar desde un simple acontecimiento hasta toda una concepción política ideológica y filosófica sobre la realidad. (Cineteca Nacional de México, 1974)

## **1.6 Música**

Es el arte de organizar sensible y lógicamente una combinación coherente de sonidos y silencios respetando los principios fundamentales de la melodía, la armonía y el ritmo.

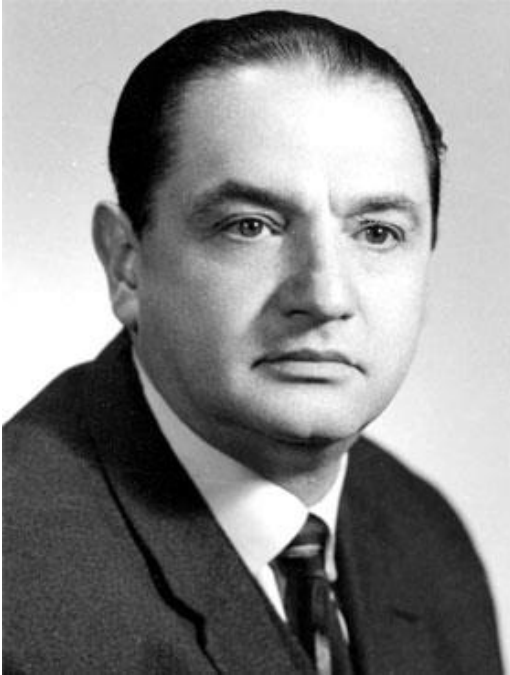
Es un producto cultural con múltiples finalidades, entre ellas, la de suscitar una experiencia estética en el oyente, la de expresar sentimientos, emociones, circunstancias, pensamientos o ideas, y cada vez más a cumplir una importante función terapéutica a través de la musicoterapia.

Siendo la música un buen método de aprendizaje, así subraya Manuel Arias neurólogo “que la respuesta emocional de la música facilita la concentración y la relajación en el momento del estudio, pero sobre el efecto en la memoria cree que todavía queda por investigar para llegar a una evidencia científica clara”. Puesto que el lenguaje musical, el ritmo y la armonía hacen que nuestro cerebro disfrute siendo positivo en el proceso de aprendizaje se facilita la retención de información. Con esto se puede concluir que la música tiene un poder tan grande, y que con el uso de la misma se pudo cumplir los objetivos propuestos en esta tesis.

## 1.7 Personajes destacados

### 1.7.1 Jorge Icaza (1906-1978).

*Ilustración 1 Retrato de Jorge Icaza*



*Fuente: [www.biografiasyvidas.com](http://www.biografiasyvidas.com)*

Fue un novelista y dramaturgo ecuatoriano. Se graduó de la Universidad Central del Ecuador empezando a trabajar en Colombia como escritor y director teatral. Él había escrito seis obras teatrales, Su fama se debe a su obra narrativa, que comenzó con el libro de cuentos *Barro de la Sierra* (1933), en el que ya se hace patente el tema que atravesó todos sus escritos: la situación del indio ecuatoriano.

Cuando en 1934 fue publicada su más célebre novela, *Huasipungo*, que le daría fama internacional y que lo llevaría a ser el escritor ecuatoriano más leído de la historia republicana. Es considerado como uno de los máximos representantes del ciclo de la narrativa indigenista del siglo XX.

En su primera novela, *Huasipungo* (1934), expone la degradada situación en que se encuentran los indios, sometidos a esclavitud por los patronos que cuentan con el apoyo En 1935 ganó el Premio Nacional de Literatura en su país, con la novela '*En las calles*' (1935). En ella narra la situación del indio perdido en la ciudad, lugar donde sus protestas se esfuman sin alcanzar nunca las altas esferas del gobierno.

Jorge Icaza falleció en Quito el 26 de mayo de 1978, a los 71 años, a causa de cáncer a los huesos. Su muerte conmocionó a todo el Ecuador y causó profunda tristeza en diversos países, pues con su partida al más allá, se perdió a una de las figuras más ilustres de la literatura hispanoamericana.

### 1.7.2 Oswaldo Guayasamín (1919-1999).

*Ilustración 2 Retrato de Oswaldo Guayasamín*



*Fuente: [www.biografiasyvidas.com](http://www.biografiasyvidas.com)*

Hijo de un amerindio que trabajó como carpintero, taxista y camionero; su madre era mestiza, con ocho años, ya hace caricaturas de los maestros y compañeros de la escuela.

Vende algunos cuadros hechos sobre trozos de lienzo y cartón, con paisajes y retratos de estrellas de cine, en la Plaza de la Independencia. En 1932, y contra la opinión de su padre, ingresa a la Escuela de Bellas Artes de Quito.

En 1941 logra el diploma de pintor y escultor tras haber seguido también estudios de arquitectura. Con 23 años, expone por primera vez en una sala particular de Quito y provoca un escándalo. La crítica considera

esta muestra como un enfrentamiento con la exposición oficial de la Escuela de Bellas Artes. Nelson Rockefeller, impresionado por la obra, compra varios cuadros y ayuda a Guayasamín en el futuro.

Se traslada a Estados Unidos, donde pasa seis meses. Con el dinero ganado, viaja a México y diversos países de América Latina, entre ellos Perú, Brasil, Chile, Argentina y Uruguay. En 1971 le eligen presidente de la Casa de la Cultura Ecuatoriana. Sus obras han sido expuestas en las mejores galerías del mundo: Venezuela, Francia, México, Cuba, Italia, España, EEUU, Brasil, Colombia, Unión Soviética, China, entre otros.

En 1976 crea la Fundación Guayasamín, en Quito, a la que dona su obra y sus colecciones de arte. Oswaldo Guayasamín falleció en Baltimore el 10 de marzo de 1999, a los 80 años.

### 1.7.3 Julio Jaramillo (1935-1978).

*Ilustración 3 Retrato de Julio Jaramillo*



*Fuente [www.eluniverso.com](http://www.eluniverso.com)*

Cantante y compositor guayaquileño, trabajaba en una zapatería cuando inició su vida bohemia. Fue un hombre lleno de debilidades y virtudes como cualquier ser humano, que tuvo el don de cantarle al amor como ningún otro lo hizo en Ecuador, y quizá en Latinoamérica. Procreó 42 hijos, de los cuales 39 fueron reconocidos.

Aprendió a tocar la guitarra en su barrio, en Guayaquil. Con dos de sus amigos formó su primer trío e hicieron presentaciones en Manabí y Esmeraldas, en sus inicios bohemios, solía frecuentar La Lagartera, una zona donde los músicos ofrecen serenatas por un cierto valor acordado con el cliente.

Su primera grabación fue una canción de campaña política en 1960, abandonó su patria para realizar su proyección como cantante a nivel internacional, alcanzando gran éxito en Uruguay, Venezuela y México, país al que siempre regresaba a cubrir temporadas grandes de éxitos.

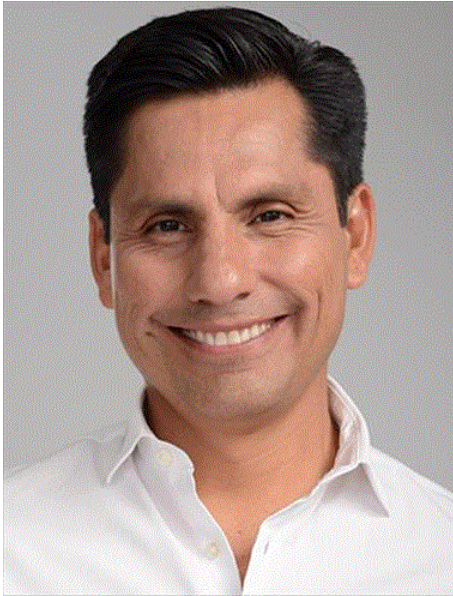
Nuestro Juramento fue la canción que lo hizo famoso y su disco rompió records de venta que aún hoy, habiendo transcurrido más de cuarenta años, cuesta mucho alcanzar. Julio no se dio cuenta de lo que estaba ocurriendo hasta que llegó a Montevideo y una multitud de fanáticos lo fue a recibir para volverlo a bautizar como Mr. Juramento.

La noticia de su fallecimiento fue dada a conocer por la radio y por la prensa internacionalmente; el día 9 de febrero de 1978 había dejado de existir el famoso cantante y compositor Julio Jaramillo, como consecuencia de cirrosis hepática, hipertensión renal, complicaciones cardíacas.

Jaramillo es una leyenda y a la hora de calificar a los valores que Ecuador ha tenido a lo largo de esta centuria, sin duda alguna será considerado como el mejor cantante del siglo.

#### **1.7.4 Jefferson Pérez (1974- Hasta la actualidad).**

*Ilustración 4 Retrato de Jefferson Pérez*



Jefferson Pérez es un ecuatoriano nacido en Cuenca el 1 de julio de 1974. Se dio a conocer mundialmente por los éxitos obtenidos como deportista en la modalidad de marcha atlética. De hecho, actualmente es el único deportista de Ecuador que ha sido galardonado con medallas en los Juegos Olímpicos.

Pérez ha obtenido dos medallas olímpicas la primera fue de oro y fue en los Juegos Olímpicos celebrados en Atlanta en 1996, la segunda medalla que obtuvo fue de plata, y fue en el marco de los Juegos Olímpicos que se celebraron en Pekín en el año 2008. En ambos encuentros participó en la marcha atlética de 20 kilómetros.

*Fuente: votoinformado.ecuador-decide.org*

A los 34 años, en el año 2008, Jefferson Pérez se retira de las competencias. Antes de su retiro, fue considerado el mejor atleta en marcha atlética de la historia ecuatoriana. Y no solo fue reconocido dentro de Ecuador, dado que también fue campeón mundial de marcha atlética en tres años: 2003, 2005 y 2007.

Pérez tuvo una amplia carrera, ya a los 17 años ganó una competencia y obtuvo su primera medalla en la ciudad de California, en Estados Unidos. Durante su carrera recibió más de 20 reconocimientos, incluyendo Mejor Deportista Iberoamericano y Atleta de oro, galardón ese último otorgado por la Confederación Sudamericana de Atletismo.

#### **1.9 Encuesta y resultados**

Para determinar el proyecto se realizó una encuesta online para saber el nivel de conocimiento por parte de los usuarios sobre los personajes importantes del Ecuador y su opinión de los métodos audiovisuales como alternativa de aprendizaje para los estudiantes y docentes.

## 1.9.1 Modelo de encuesta.

Ilustración 5 Modelo de encuesta

### Personajes destacados en la historia Ecuador y métodos de aprendizaje

Gracias por darse el tiempo de responder esta breve encuesta es de carácter anónima, acerca de personajes en la historia del Ecuador y métodos de aprendizaje

¿Conoce cuales son los personajes más destacado e importantes de la historia del Ecuador?

- Si
- No

¿Cuántos personajes destacados de la historia del Ecuador conoce?

- De 1 a 5
- De 5 a 10
- De 10 a 20

¿Cuál es el medio más usado para aprender historia actualmente?

- Libros,revistas
- Documentales
- Internet

¿Cuánto es el tiempo que usted dedica para culturilizarse a la semana?

- 15 minutos
- 30 minutos
- 2 horas
- Nada

¿Como considera el aprendizaje sobre la historia y cultura en la actualidad?

- Interesante
- Aburrido
- Entretenido
- Triste

¿Que alternativa cree usted que se puede utilizar para mejorar aprendizaje de la historia del Ecuador?

- Gráficos
- Videos
- Música

Cree usted que elementos audiovisuales ayudan a mejorar el aprendizaje

- Sí
- No

En la escala de 1 a 5 ¿Cómo es la enseñanza de la historia del Ecuador en las instituciones educativas?

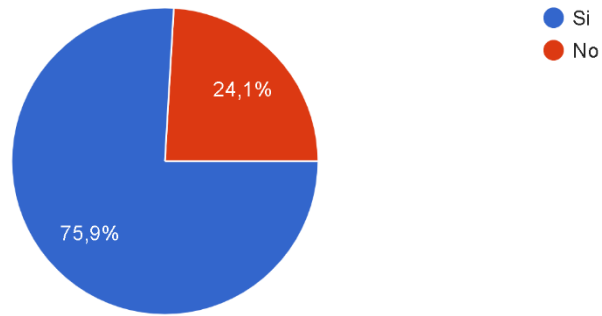
- |            |                       |                       |                       |                       |                       |           |
|------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------|
|            | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |           |
| Deficiente | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Excelente |

Fuente: [www.google.com/intl/es-419/forms/about/](http://www.google.com/intl/es-419/forms/about/)

Gráfico 1 Resultado de la encuesta realizada de manera online a personas de 15 a 25 años.

¿Conoce cuales son los personajes más destacado e importantes de la historia del Ecuador?

54 respuestas

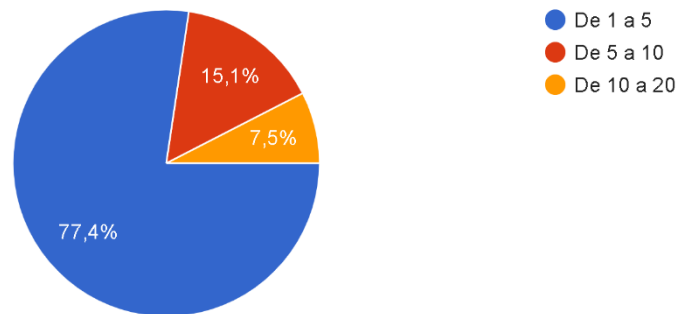


Fuente: De los autores

Gráfico 2 Resultado de la encuesta realizada de manera online a personas de 15 a 25 años.

¿Cuántos personajes destacados de la historia del Ecuador conoce?

53 respuestas

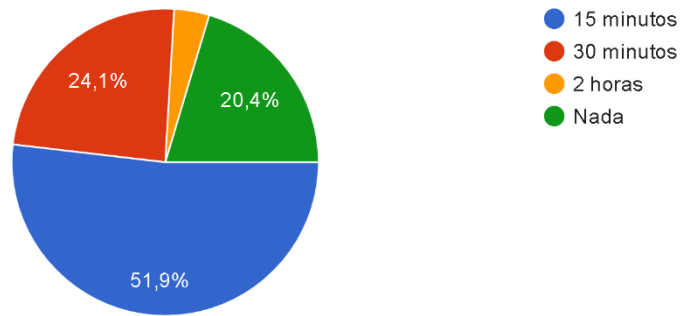


Fuente: De los autores

Gráfico 3 Resultado de la encuesta realizada de manera online a personas de 15 a 25 años

¿Cuánto es el tiempo que usted dedica para culturizarse a la semana?

54 respuestas

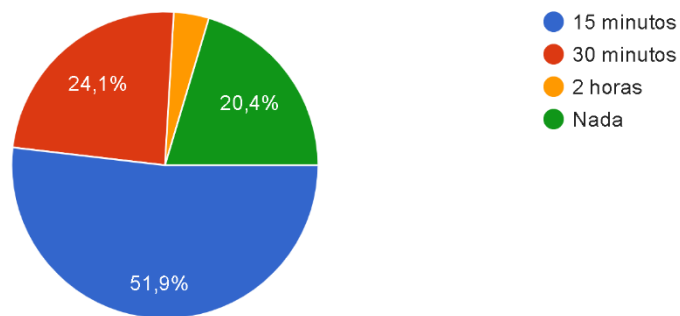


Fuente: De los autores

Gráfico 4 Resultado de la encuesta realizada de manera online a personas de 15 a 25 años.

¿Cuánto es el tiempo que usted dedica para culturizarse a la semana?

54 respuestas

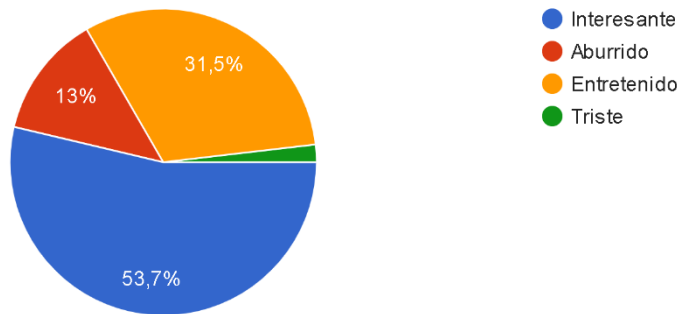


Fuente: De los autores

Gráfico 5 Resultado de la encuesta realizada de manera online a personas de 15 a 25 años.

¿Como considera el aprendizaje sobre la historia y cultura en la actualidad?

54 respuestas

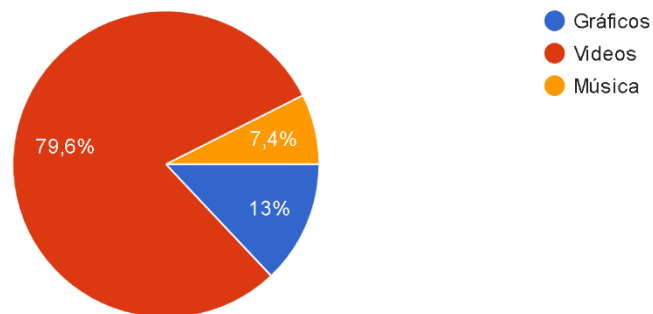


Fuente: De los autores

Gráfico 6 Resultado de la encuesta realizada de manera online a personas de 15 a 25 años.

¿Que alternativa cree usted que se puede utilizar para mejorar aprendizaje de la historia del Ecuador?

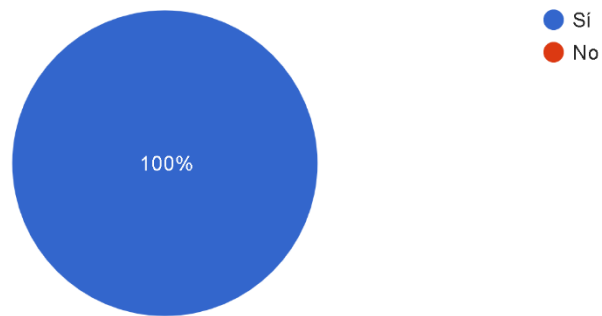
54 respuestas



Fuente: De los autores

Gráfico 8 Resultado de la encuesta realizada de manera online a personas de 15 a 25 años.

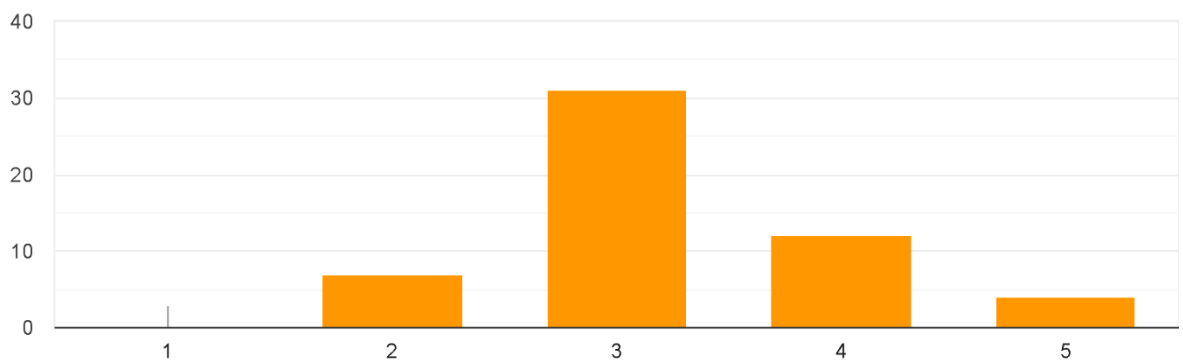
Cree usted que elementos audiovisuales ayudan a mejorar el aprendizaje  
54 respuestas



Fuente: De los autores

Gráfico 7 Resultado de la encuesta realizada de manera online a personas de 15 a 25 años.

En la escala de 1 a 5 ¿Cómo es la enseñanza de la historia del Ecuador en las instituciones educativas?  
54 respuestas



Fuente: De los autores

## Capítulo II

### Conceptos generales de diseño

#### 2.1 Ilustración

La ilustración es un trabajo que visualmente debe comunicar un contexto y a una audiencia específicos de forma artística. La ilustración no es arte comercial, es más bien comunicación. El dar un concepto a una ilustración no precisamente aborda cómo será la práctica comercial del mismo, pero sí a que público irá dirigido este proyecto, qué contexto será el que se trabajará y cuáles características deberán ser tomadas en cuenta para tener una constante en el proyecto más allá de solamente su implementación gráfica.

En diseño, es de suma importancia tener un proceso de trabajo, el mismo que se irá implementando según determinadas fases; existen tres directrices básicas como establece Alan Male en su libro “Illustration, A Theoretical & Contextual Perspective” (2007).

The Rationale, el promover la identidad y el uso de espacios para con la ciudad, reforzar el carácter de la memoria colectiva, de esta manera entender el contexto sobre el cual se trabajará.

The Aim, qué se quiere hacer, con el uso de la tradición oral hacer memoria o capturar el recuerdo en cuanto a espacio y lugar, es decir dar un tiempo al espacio que se quiera reforzar.

The Objectives, cómo realizar el proyecto, en base a ilustraciones dinámicas o que puedan trabajar de forma que el público objetivo interactúe con estas, debido a que su carácter de difusión es al mismo tiempo de enseñanza, y como el trabajo puede generar nuevos rangos de conocimiento y enseñanza.

Para estos se tiene diferentes tipos de ilustración como son las siguiente que se aplican en el trabajo.

**La ilustración conceptual:** Que es aquella que desarrolla una idea personal que nace de las consideraciones que hace el propio ilustrador sobre el tema que se está proponiendo, las imágenes pueden contener elementos de la realidad, pero en su conjunto tienen una forma o significado diferente. Ejemplos: historietas, gráficos, dibujos abstractos.

**Ilustración digital:** Esta usa las nuevas tecnologías para la producción de imágenes.

Una ilustración tiene como objetivo destacar y evidenciar aquello que un texto no puede comunicar. Como dijo Immanuel Kant (1784), “es usar la inteligencia propia sin la guía de otro”.

El dibujo es más que un “simple trazo” ya que permite conceptualizar ideas, no puede ser en sí mismo comprendido como ilustración, a menos que sea utilizado para comunicar o representar un texto (Arriola, 2007).

*Ilustración 6 ilustracion digital con estilo geométrico*



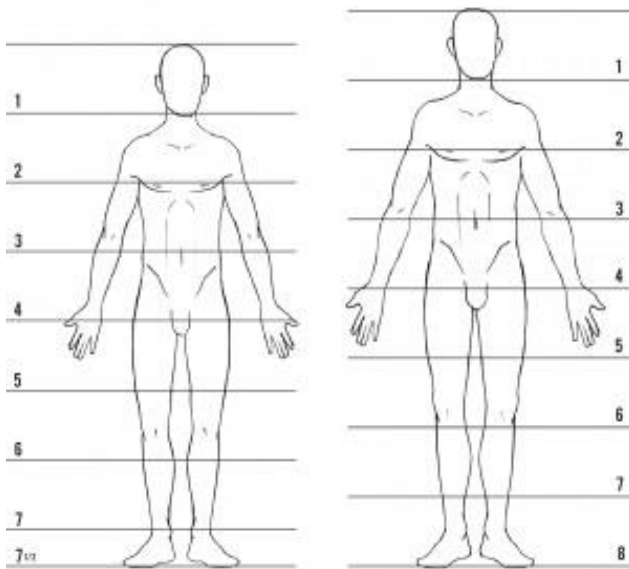
*Fuente: [www.esdesignbarcelona.com](http://www.esdesignbarcelona.com)*

## 2.2 Cánones

Aunque suene evidente, la complejión anatómica juega un rol importante en el aspecto de un personaje, porque el aspecto físico puede subrayar atributos, a través de la asociación y ayuda a ubicar al personaje dentro de un contexto.

Se establece dos cánones: uno académico, que engloba unas medidas realistas, y otro esbelto, más utilizado en la ficción. La diferencia es la proporción de cabezas respecto al cuerpo, siendo

*Ilustración 7 Cánones para crear un personaje*



*Fuente: [aev.org.es/anatomía-aplicada-al-diseño-personajes/](http://aev.org.es/anatomía-aplicada-al-diseño-personajes/)*

que el canon académico tiene una altura de 7 cabezas y media y el canon esbelto una altura de 8 cabezas, toda medida es voluble en cuanto a que los anchos de zonas como la cadera o la espalda dependerán, tanto de cuestiones genéticas como del estilo de vida del personaje que se quiso representar, como de la manera que este afecta a su forma física.

Antes de pasar al lápiz, es importante esbozar como quiere que sea el personaje, qué pretende transmitir, su oficio o poder si se trata de un ser sobrenatural, sus cualidades físicas; y en general, la impresión que pretende dar cuando aparezca.

### **2.3 Ángulos Audiovisuales**

En una escena se puede grabar desde diferentes ángulos de cámara a la vez, lo que consigue obtener una experiencia diferente y emocionante. La variedad en los ángulos de cámara logra ofrecer más efectos a los espectadores con la consiguiente diferencia de perspectiva en la escena filmada.

Existen diferentes formas en las que el operador de cámara puede conseguir estos efectos. La cámara no es necesario que esté fija, dependiendo de la acción que ocurra, los ángulos, movimientos y las formas en las que se llevan a cabo; se modifica el punto de visión de manera continua a los ojos del espectador, lo que obliga a mantener el control del ángulo y el movimiento de cámara de acuerdo a cada acción. Se pueden realizar variaciones de ángulo de cámara y movimiento con el apoyo de un trípode, grúa, travelling o sobre el operador.

Conociendo estas opciones, puede utilizarse para todo tipo de fines de expresión, existen varios tipos de ángulos como:

- **Ángulo Cenital**

La cámara se sitúa en la vertical con respecto al suelo, y la imagen que se obtiene otorga un campo de visión de arriba hacia abajo. Está situado encima del sujeto en la perpendicular al suelo y aumenta la sensación de inferioridad.

- **Ángulo Normal o Natural**

La cámara se establece a la altura de los ojos del personaje y llena de estabilidad, naturalidad, y tranquilidad la escena.

- **Ángulo Picado**

La cámara se coloca encima del sujeto u objeto, de forma que se observa desde arriba. Se realizan desde ángulos elevados por encima de la visión y hacia abajo.

- **Ángulo Contrapicado**

La acción se recoge desde abajo. La cámara se coloca debajo y se toman desde los ángulos inferiores por debajo de la vista y hacia arriba.

- **Angulación aberrante**

La cámara se gira lateralmente además de, por encima y debajo, produciendo un punto de vista que rompe y desequilibra la visión.

- **Ángulo aéreo**

La cámara graba la escena desde una altura elevada, como puede ser desde un helicóptero o avión, o desde encima de una montaña. Esto provoca que la escena se describa y se sitúe por sí sola.

- **Angulación Nadir o gusano**

La cámara se sitúa a ras del suelo, en lo que se denomina un ángulo cero.

- **Ángulo Dorsal**

Desde este ángulo se puede ver lo mismo que ve el protagonista que se incluye también. Así se afianza el rol del espectador, que tiene un poder sobre el sujeto de la imagen, ya que puede verlo y este al espectador no.

## **2.4 Animación**

La animación permite ir mucho más allá, se puede decir que es un universo de ideas que solo necesita ser explotado. En el país la animación digital se lo implementa mucho, en intros para programas y series y cuando se trata de educación la implementan en CD interactivos.

“La animación se vale del tiempo y de la velocidad, ya que esta es esencial para la misma, si todos los movimientos son parejos y no experimentan variaciones, la animación será débil e inanimada”. (Taylor, 2000).

La animación llegó al Ecuador a finales de los ochenta. En Quito, fue la empresa Craps Productions y en Guayaquil Image Tech junto a varias personas que creían en el futuro de la animación.

Este arte digital se inicia en el país con la creación de logos para cierre de comerciales y se utilizaban computadoras Amiga, Atari y Pc con programas Toaster y Cronos.

La animación ha evolucionado hasta llegar a la animación digital, la cual puede ir acompañada de una narración informal para que la misma sea entretenida y en muchos casos divertida, ya que una persona se puede enfocar en lo que está escuchando y observando.

Sus efectos no son solo cuantitativos, de la ampliación de la oferta informativa, sino también cualitativos por el tratamiento y utilización que podemos hacer de ella. De cara a la educación nos sugiere que estas tecnologías se conviertan en unas herramientas significativas para la formación al potenciar habilidades cognitivas, y facilitar un acercamiento cognitivo entre actitudes y habilidades del sujeto, y la información presentada a través de diferentes códigos. (Cabero, 2004)

Actualmente los elementos visuales son parte de nuestra realidad diaria, es una de las expresiones más dinámicas que existen, por lo que implica un amplio trabajo para su desarrollo; este método se ha implementado en varias ramas de la ciencia, tecnología y educación.

Paul Wells, nos dice que “se debe empezar con el concepto inicial para la animación, luego de definir la idea básica, se debe tener claro el plan de trabajo que se realizará en los meses restantes, para la revisión de los recursos, se debe tener en cuenta las tecnologías”.

Se debe realizar una investigación profunda del tema. Las historias se deben basar en el análisis de encuestas y entrevistas, que estén relacionados con la temática inicial. La narrativa y las escenas deben ser académicas, pues se trata de incentivar al usuario a perder el miedo a equivocarse y ser más afín a la materia.

Se procede al diseño formal con el que se definirán los personajes, los cuales saldrán en las animaciones propuestas de acuerdo con el tema que se trate. Se debe tomar en cuenta el vestuario, contexto, espacio y actividades.

El storyboard es una pieza clave del proceso de visualización, ya que, es la continuación lógica del proceso de diseño y dibujo; se debe captar la esencia del personaje mediante el diseño y crear para él un vocabulario y un movimiento específicos, para que el significado de su actuación sea claro y conciso.

Luego se realizará el guión, con la finalidad de obtener la información exacta y diálogos a exponer en el video de animación, después el storyboard en base al guión propuesto, porque así se podrá tener una versión referencial básica, antes de pasar a la parte digital.

En el caso en cuestión, el guion tradicional pasa a ser la letra de una canción, misma que se desarrolló en base a las biografías de cada personaje por medio del análisis de información y la obtención de un resumen de las mismas.

La animación tiene múltiples variables por ello se la clasifica en:

- Animación 2D
- Animación 3D
- Animación de Pizarra Blanca
- Animación de Rotos copia
- Animación de Tipografía
- Animación Stop Motion

- Animación Mecánica
- Animación con Recortes
- Audio-Animatronics
- Plastimación

La animación 2D en la que está basada esta tesis tiene que ver con la libertad en el estilo de dibujos, su objetivo principal es crear personajes, guiones gráficos y fondos en entornos bidimensionales, a pesar del auge de las animaciones 3D, las técnicas de animación en 2D siguen teniendo una gran demanda. Son ampliamente utilizadas en la industria de los medios y el entretenimiento.

## **2.5 Cromática**

El color es, indiscutiblemente, uno de los recursos esenciales en la construcción de la comunicación visual, además, es el fenómeno físico que afectará inevitablemente a toda creación perceptible por el ojo humano, como característica que comunica y provoca una respuesta emocional de carácter inconsciente en el observador.

Se busca crear sentido a través de los recursos que ofrece el alfabeto visual y se encuentra, eventualmente, con la cuestión del color. ¿Por qué no existe una significación unívoca del color? ¿Por qué, al investigar sobre los efectos psicológicos del color, el diseñador se encuentra en una situación polisémica como autores existen sobre la temática?

El color está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes que todos tenemos en común. Por tanto, constituye una valiosísima fuente de comunicadores visuales. Cada color tiene numerosos significados asociativos y simbólicos. Por ello, el color nos ofrece un enorme vocabulario de gran utilidad. (Dondis, 1973)

Para esto se ha dividido el color en dos categorías, la primera se incluirían el rojo, el amarillo, el naranja, el escarlata y el verde limón. Se trata de colores que apuestan por la positividad y que nos otorgan sensación de alegría, de diversión, de calor.

En el segundo grupo, los fríos, se encuentran inmersos colores tales como el azul, el violeta, el verde y el blanco, aunque este último no se considere un color como tal. Serenidad, sentimentalismo y frío son los que nos provocan aquellos que en decoración se utilizan para conseguir sensación de amplitud.

Johann Goethe estudió y probó las modificaciones fisiológicas y psicológicas que el ser humano sufre ante la exposición a los diferentes colores. Para Goethe era muy importante comprender la reacción humana a los colores, y su investigación fue la piedra angular de la actual psicología del color. Desarrolló un triángulo con tres colores primarios rojo, amarillo y azul. Tuvo en cuenta que este triángulo como un diagrama de la mente humana y relacionó a cada color con ciertas emociones.

## **2.6 Tipografía**

La tipografía es una herramienta de comunicación, que vista desde la perspectiva del diseño gráfico, es un poderoso transmisor de información e ideas. Más aún, está probado que la forma visual y el estilo de cada letra en las diferentes familias tipográficas provoca diferentes impresiones que pueden ser usadas para capturar el tono de voz del autor o del cliente, la tipografía por sí misma puede persuadir y reforzar ideas presentadas con palabras.

En este caso, el contraste tipográfico va acorde al contexto en el cual se presenta, dando así una composición mucho más expresiva y personal.

## **2.7 Guión**

Un guión es algo que se escribió, pero cuya finalidad no es que lo lean, sino que lo vean y lo escuchen, no se escribe pensando que va a ser leído, sino que va a ser representado, es el modo de capturar una idea, una historia, para que sea dramatizada.

Doc Comparato (2014) afirma: “Un buen guión no garantiza una buena película, pero sin un buen guión, seguro que no lo habrá”.

Y en el guión técnico se describen los movimientos de cámara y los diferentes planos que se utilizan, las transiciones entre planos, efectos dramáticos.

El guión multimedia, siendo este el proceso que conduce a una descripción detallada de todas y cada una de las escenas del audiovisual. De modo sintético, un guión es una historia contada en imágenes e implica, por tanto, la narración ordenada de la historia que se desarrollará en el producto audiovisual. El lenguaje que se ha de emplear ha de ser visual y sonoro, no literario.

## **2.8 Storyboard**

El storyboard es una presentación en dibujos o fotografías del guión técnico. A modo de cómic se presentan cada uno de los planos tratando de aproximarse al máximo a la concepción que el director tiene. La aplicación de las nuevas tecnologías ha llevado en algunos casos a hacer *storyboards* digitales, tridimensionales y en movimiento de determinadas secuencias para prever problemas o sencillamente para realizar una visualización previa.

Un story es básicamente una serie de viñetas que se ordenan conforme a una narración previa. Se utiliza como planificación gráfica, como documento organizador de las secuencias, escenas y por lo tanto planos, aquí se visualiza el tipo de encuadre y ángulo de visión que se va a utilizar.

## **2.9 Software y Recursos**

En esta parte del capítulo se estudiarán los programas que serán necesarios para la realización del proyecto, enfocándose específicamente en los que son útiles para el desarrollo de animaciones, pre-producción y postproducción de las mismas.

### **2.9.1 Adobe After Effects**

Se ha demostrado su utilidad en la creación de gráficos en movimiento, efectos de video, ya sea en 2D o 3D, correcciones de color; posee también una amplia gama de herramientas internas que facilitan el uso y con sus innovadoras funciones, cumplen con los estándares necesarios de calidad profesional. También se pueden combinar sus funciones con Adobe Illustrator, para animar así los vectores previamente trazados, tomando en cuenta cada capa para obtener una composición o como un solo personaje.

### **2.9.2 Adobe Premiere Pro**

Es un software muy utilizado en la edición de video, puede integrarse con más aplicaciones de adobe, Premiere es muy utilizado, puesto que, optimiza las opciones de salida de los videos finales, los ajustes de exportación pueden estar programados en varios formatos compatibles con diferentes plataformas digitales.

### **2.9.3 Adobe Photoshop**

Un software utilizado para ilustración, las herramientas que posee se pueden aprovechar muy bien, como lápices y pinceles que se asemejan en su aspecto y sensaciones a los lápices y pinceles reales, con aplicaciones que operan juntas en el escritorio, tablet y dispositivo móvil, el arte puede tener lugar cuando venga la inspiración.

## Capítulo III

### Diseño de la propuesta

#### 3.1 Análisis de homólogos

“Destripando la Historia” es una sección de un canal de YouTube que maneja en sus ilustraciones un estilo sketch, el uso entre tradicional y digital nos incita a poner atención en lo detallado de su proceso de trabajo, así como en un concepto que engloba a un todo y su forma de presentar cada una de las distintas animaciones, hacen que el concepto y el sistema gráfico establecido se decante por cómo funciona la parte gráfica conjugada con la narrativa.

Para el análisis de homólogos se tomó en cuenta la animación 2D que se utiliza, además de cortos musicalizados que existen en la plataforma de YouTube entre los principales homólogos están:

#### Pascu y Rodri

Ilustración 8 Escena de Destripando la Historia



Fuente: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

Ilustración 9 Escena de Destripando la Historia



Fuente: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

Ilustración 10 Escena de Destripando la Historia



Fuente: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

Ilustración 11 Escena de Destripando la Historia



Fuente: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

## Anthony Schepperd,

*Ilustración 12 Ilustraciones para Anthony Schepperd.*



Fuente: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

*Ilustración 14 Ilustraciones para Anthony Schepperd*



Fuente: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

*Ilustración 13 Ilustraciones para Anthony Schepperd*



Fuente: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

## Daria

*Ilustración 16 Escenas de la serie Daria*



Fuente: [dariamtv.blogspot.com/](http://dariamtv.blogspot.com/)

*Ilustración 15 Escena de la serie Daria*



Fuente: [dariamtv.blogspot.com/](http://dariamtv.blogspot.com/)

## **3.2 Estructura**

### **3.2.1 Línea Gráfica.**

Se definió un grosor de trazo para los escenarios y personajes, mismo que respeta los siguientes lineamientos:

- Elementos cercanos en la composición, pincel de grosor definido de 6 pt.
- Elementos lejanos en la composición, pincel de grosor definido de 4 pt.
- El trazo de personaje, pincel de grosor definido de 6 pt.
- Las sombras principales, pincel de grosor definido de 2 pt.

La estética general de las ilustraciones son tipo sketch o un trazo que simula a uno hecho a mano. Se estableció determinados rasgos faciales que se adaptarían a los distintos personajes.

### **3.2.2 Guiones.**

#### **Oswaldo Guayasamín**

- 1) Inicia presentando elementos representativos de la ciudad donde nació para que ubiquen al espectador dentro del contexto de la historia
- 2) Se presenta la casa en la que creció y nació.
- 3) Posteriormente los trabajos que ejercía su padre con movimiento.
- 4) Oswaldo sentado realizando sus primeras pinturas de niño.
- 5) Oswaldo caminando en la escuela y en la escena siguiente realizar un movimiento de la escena para mostrar la escuela de bellas artes.
- 6) El velorio de su mejor amigo y Oswaldo triste.
- 7) Oswaldo vista trasera frente a un mural pintando una de sus obras principales.
- 8) Pintando sus obras exitosas destacando el sufrimiento de los indígenas en varios países.
- 9) Se muestra de donde a donde viajó pintando sus obras.

- 10) Los premios más relevantes que obtuvo por todas las obras que pintó, y Oswaldo orgulloso de todo ello llevándolo a la cúspide de su vida.
- 11) Al final se presenta el árbol donde descansa sus cenizas.

### **Jorge Icaza**

- 1) Inicia presentando elementos representativos de la ciudad donde nació para que ubiquen al espectador dentro del contexto de la historia.
- 2) Se presenta a Jorge a medio plano y a los padres en plano detalle de sus extremidades inferiores.
- 3) Jorge vive la cruda realidad de los indígenas y la pobreza de los mismos
- 4) Culmina sus estudios secundarios y se gradúa
- 5) Decidido dedicarse a la medicina actor fracasando en ambas y finalmente se convierte en literato.
- 6) Jorge como escritor obtiene fama y reconocimiento por su libro exitoso titulado Huasipungo y se da una pequeña reseña del mismo.
- 7) Condecoración con el premio nacional de literatura por su obra “En las calles”
- 8) La fecha de su muerte y su causa mostrando un hueso que se destruye.
- 9) Edificaciones representantes de la ciudad donde fallece.

### **Jefferson Pérez**

- 1) Inicia presentando elementos representativos de la ciudad donde nació para que ubiquen al espectador dentro del contexto de la historia.
- 2) Inicia con una escena del barrio donde nació y se crió.
- 3) Se muestra lo peligroso que era el barrio y que pasaba con mucha vigilancia policial.
- 4) Escena de Jefferson lustrando zapatos y después es reprendido por su padre

- 5) Se realiza un recorrido de un cementerio, en donde está grabado el nombre del papá de Jefferson.
- 6) Como Jefferson entrenó hasta llegar a ser profesional en la marcha y el primer viaje que realiza hacia las olimpiadas.
- 7) En plano de detalle de sus pies se muestra como cruza la meta dando gracias a Dios.
- 8) Jefferson obteniendo su primera medalla y en plano de detalle el zapato que se le había roto.
- 9) Se muestra los lugares en los que participó y ganó medallas a nivel mundial
- 10) Cuenca y Ecuador de oro y la marca que dejó en el mundial de marcha de Paris
- 11) El momento que se lanza a la política, pero sale de la escena de un golpe.

### **Julio Jaramillo**

- 1) Inicia presentando elementos representativos de la ciudad donde nació para que ubiquen al espectador dentro del contexto de la historia.
- 2) La presencia de un ruiseñor en una rama
- 3) Escena donde se ve a Julio con su mamá dirigiéndose al trabajo
- 4) Julio y su hermano cantando juntos saliendo notas de música.
- 5) La casa de su mentor Ignacio en plano entero.
- 6) Julio arreglando zapatos.
- 7) Escena que se muestra una estación de radio y un disco de vinil brotando.
- 8) En América del Sur con unas manos haciendo el símbolo de un corazón.
- 9) Una hoja escrita a mano con una pluma en una mesa.
- 10) Notas musicales saliendo de derecha a izquierda.
- 11) Julio tocando la tonada de la canción nuestro juramento.

- 12) Se muestra un bus con unas maletas y su guitarra dando a entender que fue de gira.
- 13) Julio con una vestimenta de militar con un fondo de guerra.
- 14) Un avión que se dirige a Norteamérica mostrando su última gira.
- 15) Muchas monedas desapareciendo mientras Julio envejece.
- 16) Un telón de teatro se cierra y finaliza el video.

### 3.2.3 Desarrollo de música y letra

#### Oswaldo Guayasamín

Tan solo era un niño aprendiendo a explorar  
Venía de casa humilde, felicidad, hogar  
Su padre carpintero, camionero, taxista  
No había trabajo grande que en el mundo  
exista  
Tan solo 8 años comenzó a pintar  
Usando lo poquito que su madre tenía  
Quién sabe que la vida mil sorpresas traería  
Oswaldo fue expulsado 6 veces de estudiar  
Luchando día a día y la U alcanzar  
Cuando su pana muere el deber y luchar  
Sorpresas insisten amigo te fuiste  
Pero la vida bendición trae  
Dolor y la pena con sus manos expresa  
En una gira vende su arte  
De México a Argentina el pintó sin parar  
Premiado por su arte en más de una bienal  
Siguiendo su camino el más grande sería  
Y ahora descansa en el árbol de la vida.

#### Jorge Icaza

A su corta edad Jorge Icaza  
tuvo que migrar a otro lugar  
porque su padre falleció  
y su madre lo abandonó  
Desde pequeño el sufrió  
y con los indígenas se crió  
y en el gran Mejía él se graduó  
médico, actor se dedicó  
y al final Jorge fracasó  
Jorge Icaza no se rindió  
y con la escritura su vida cambió  
y su obra sublime el Huasipungo  
a la cima lo levantó  
e injusticia nos relató  
Premio nacional se le otorgó  
por su novela en las calles se lo ganó  
Jorge Icaza por fin lo consiguió  
Latinoamérica lo admiró  
El 26 de mayo del 78  
Un cáncer de huesos a él llegó  
Jorge Icaza falleció  
Y en Quito él se despidió

## **Jefferson Pérez**

Era un muchacho que en el vecino nació  
Era un barrio turbio en donde él se crió  
Con tantas peleas él era el más peleón  
Cuando él ya cumplía los 10 a lustrar al  
Calderón se fue  
Su papá dijo eso no está bien  
Cuando tenía 15 su padre ya falleció  
Problemas y conflictos principios él se forjó  
Entrenando duro en la marcha él se destacó  
A las olimpiadas él se fue  
contra mejores tuvo el mejor pie  
con Dios en mente mantuvo su fe  
Llegando primero medalla él se ganó  
era una de oro primera para Ecuador  
y un dato curioso el zapato se le rompió  
Desde ese momento él luchó  
ganando medallas por montón  
oro plata y un quinto puesto  
Honor trajo a Cuenca y a todo el Ecuador  
dejando su marca después ya se retiró su  
vida continúa, pero en otra canción.

## **Julio Jaramillo**

En Guayaquil nacería un ruseñor  
Que desde pequeño a su madre acompañó  
y que con su hermano aprendería él a cantar  
con Ignacio su vecino un artista local  
Después de la escuela él zapatos arregló  
Y a los quince años en la radio concursó  
Desde ese momento J.J floreció  
A América latina una canción enamoró  
Nuestro Juramento un melodrama de amor  
Letra que contaba el amor que él sintió  
Dicha melodía se escuchaba un tanto así  
Misma que una gira a J.J hizo ir  
Volviendo de su gira su voz se ausentó  
Por dos largos años que a su patria él sirvió  
En su último viaje a Norteamérica viajó  
Gastando su dinero envejecido él volvió  
En Guayaquil J.J arribó  
Y con su última risa el telón se cerró

## Capítulo IV

### Producción audiovisual

#### 4.1 Diseño de personajes

##### 4.1.1 Personajes principales.

- Oswaldo Guayasamín
- Jorge Icaza
- Jefferson Pérez
- Julio Jaramillo

##### Ilustración

“A menos que no se pretenda lo contrario, los personajes que conviven en una historia deben compartir el mismo estilo gráfico. Cualquier estilo que se muestre coherente y unificado hará verosímil una buena trama”

(Cámara, Parramón, 2008, p.60)

Para la creación de personajes se realizó una serie bocetos para encontrar una línea gráfica y que los personajes tengan rasgos en común como el trazo, ojos, bocas.

Se utilizó una misma base para las ilustraciones de los personajes ya que todos están basados en siete cánones, con la intención de que estos sean modulares para agilizar el trabajo de creación de personajes.

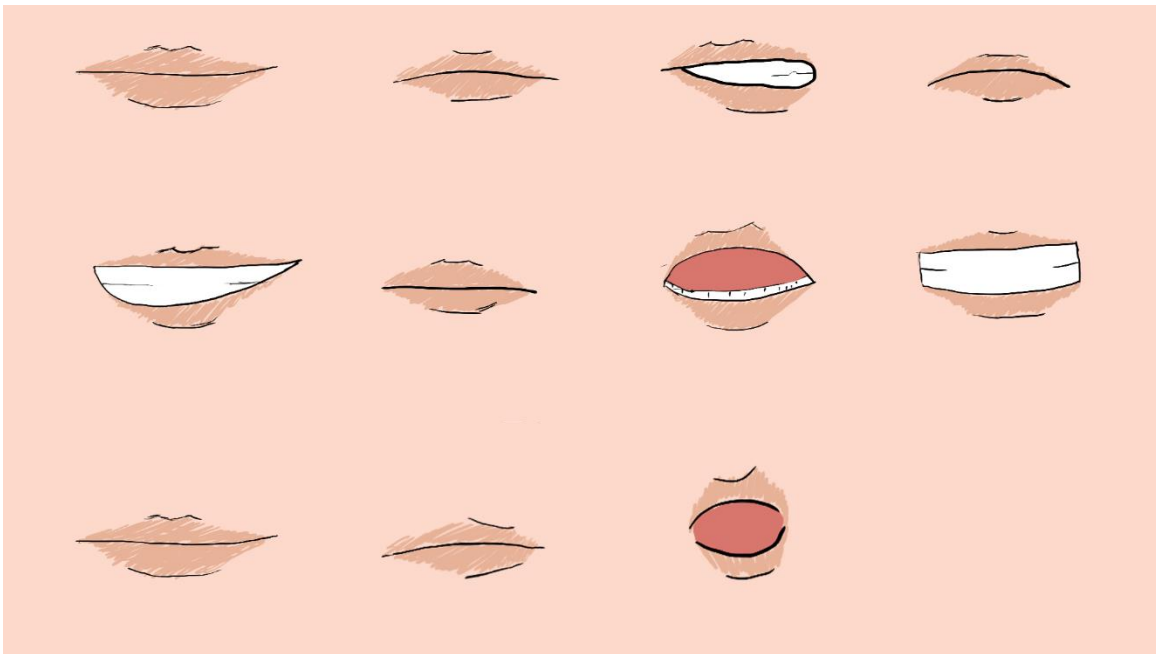
Posterior a la ilustración de todos los personajes en papel, se procedió a la digitalización, en la que se definió de manera más específica los detalles, especificando rasgos característicos para de cada uno de los personajes.

Ilustración 18 Proceso de bocetaje



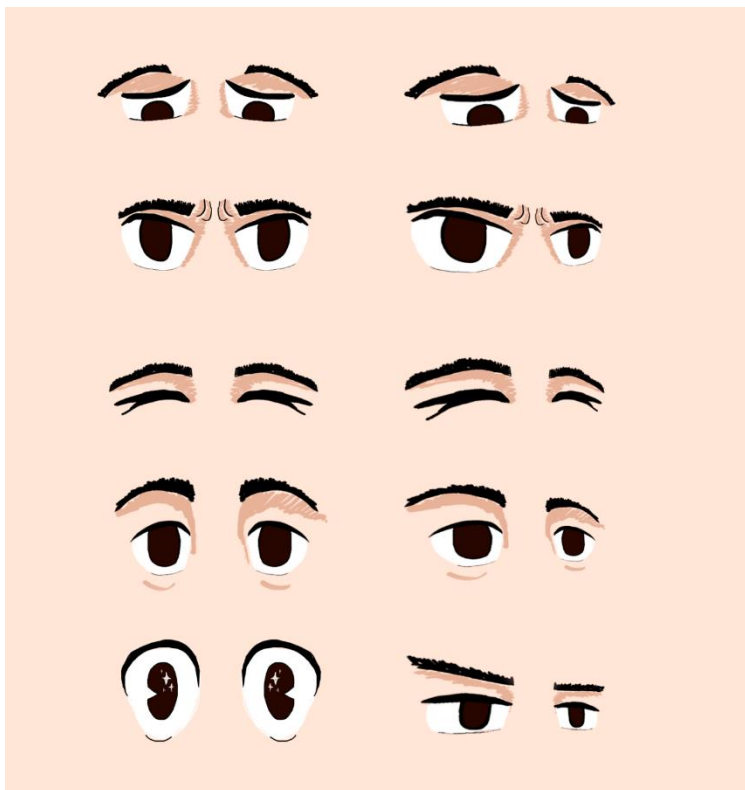
Fuente: De los autores

Ilustración 17 Proceso de digitalización



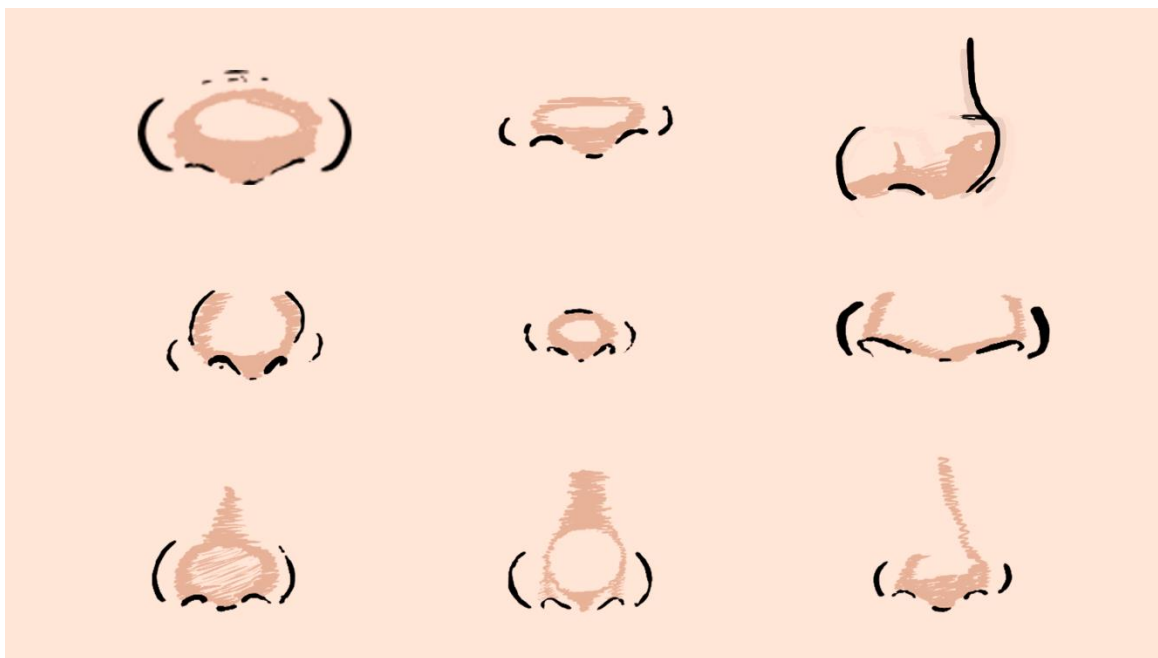
Fuente: De los autores

Ilustración 20 Proceso de digitalización



Fuente: De los autores

Ilustración 19 Proceso de digitalización



Fuente: De los autores

*Ilustración 21 Proceso de bocetaje de personajes*

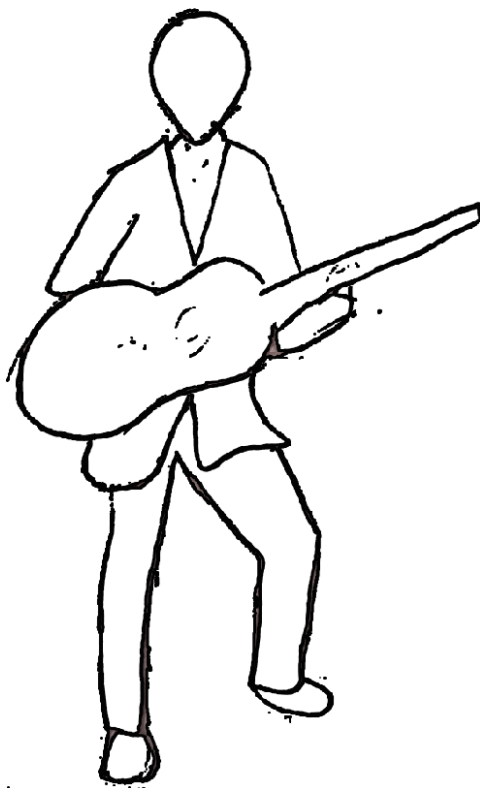
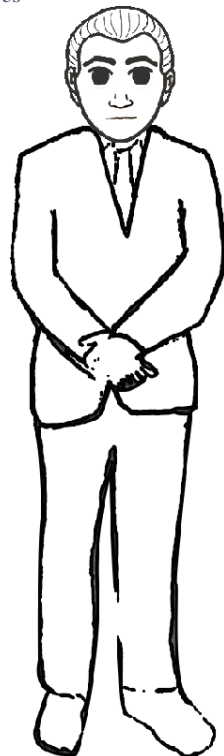
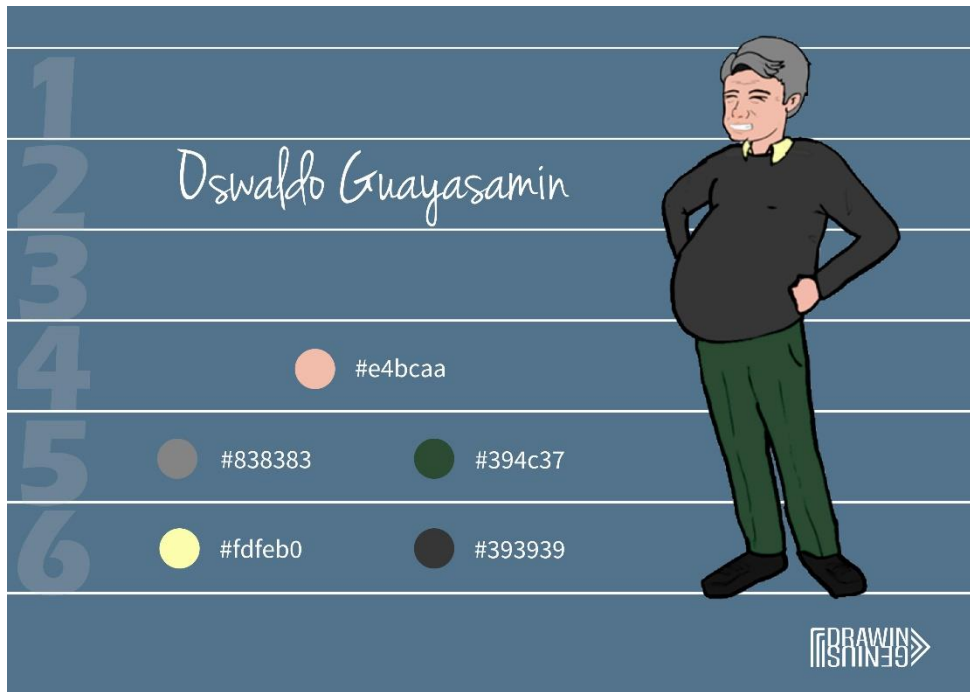
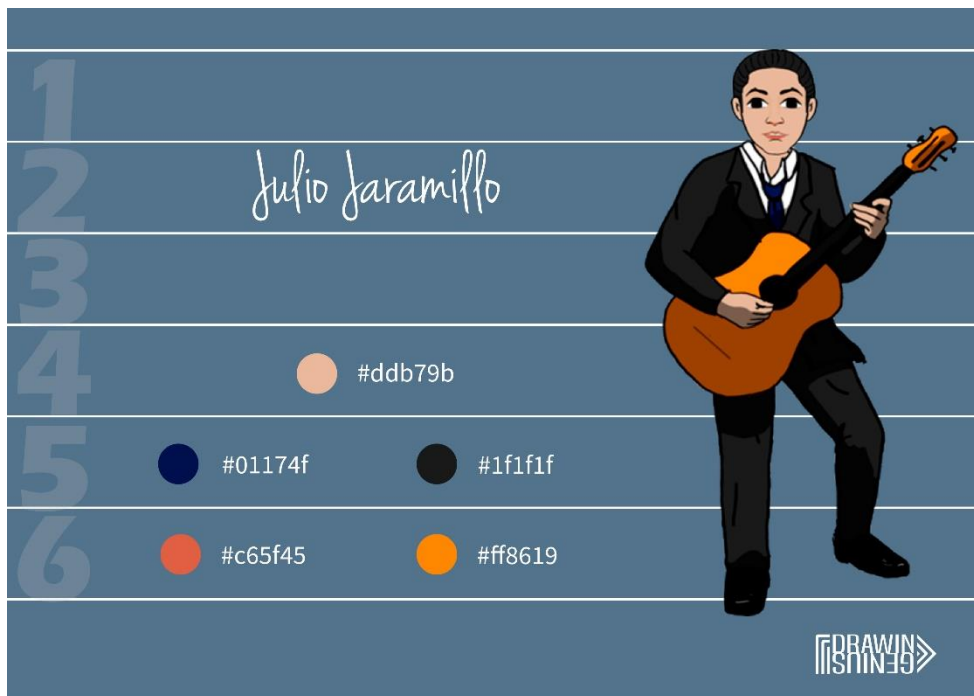


Ilustración 22 Presentación de personaje 1



Fuente: De los autores

Ilustración 23 Presentación de Personaje 2



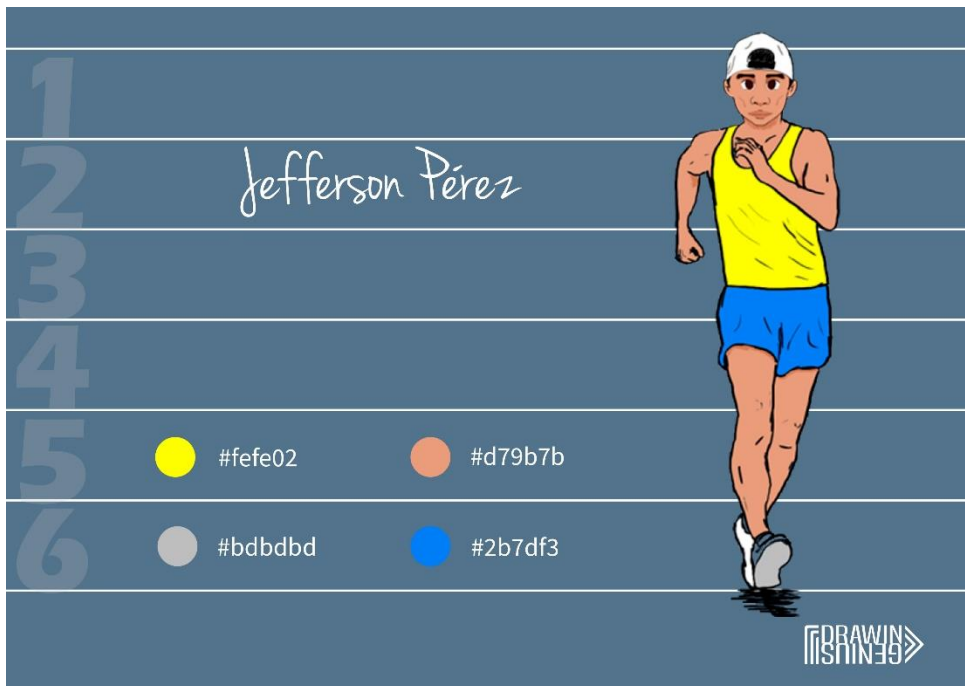
Fuente: De los autores

Ilustración 25 Presentación de personaje 3



Fuente: De los autores

Ilustración 24 Presentación de personaje 4

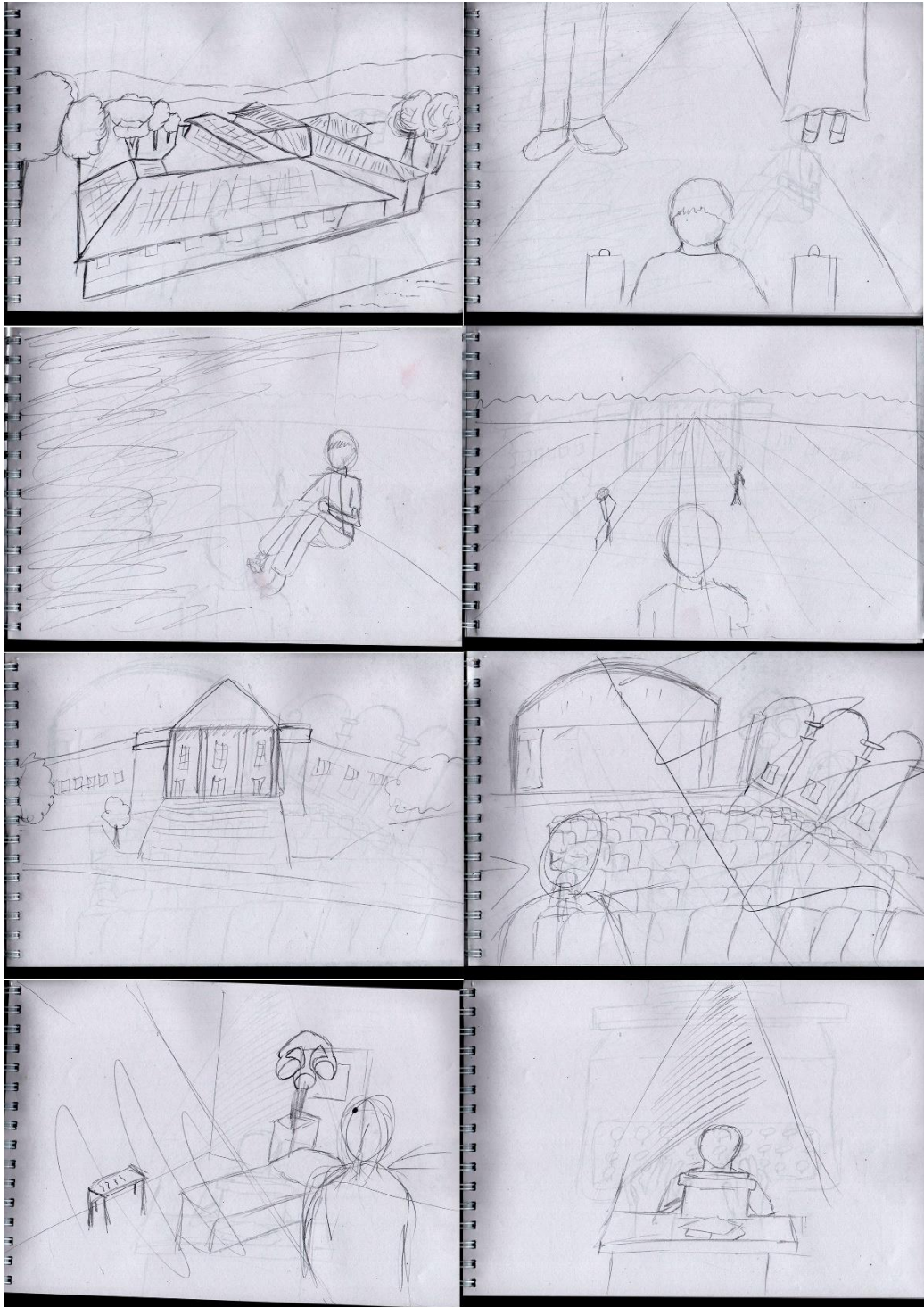


Fuente: De los autores

## 4.2 Storyboards

En este se representa las escenas y los personajes que son parte del cortometraje.

*Ilustración 26 Storyboard primera parte*



*Fuente: De los autores*

Ilustración 27 Storyboard parte final



Fuente: De los autores

### 4.3 Animación

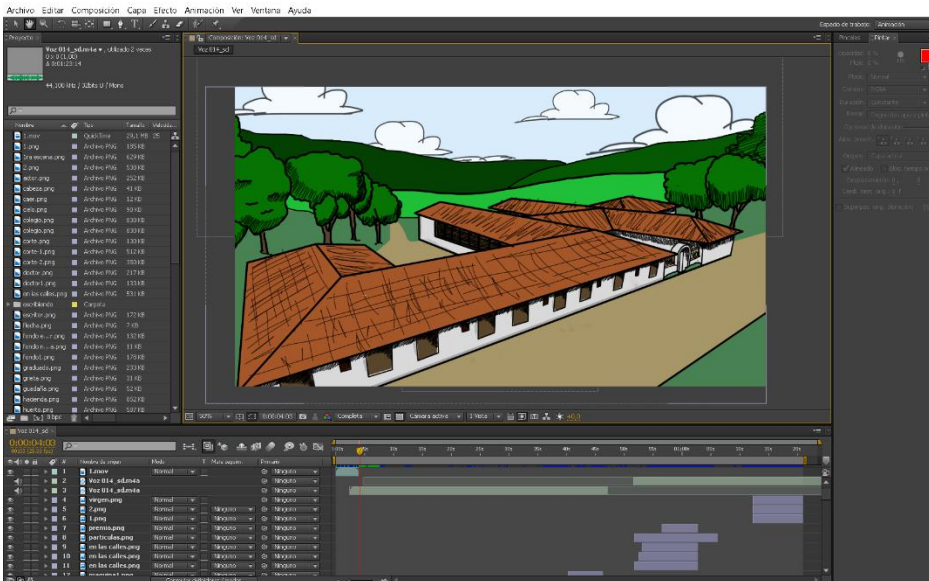
Luego de realizadas las escenas necesarias en el storyboard, se procedió a armar los escenarios, colocar la escenas y personajes para su respectiva animación, de acuerdo al tiempo que dura la canción, tomando en cuenta partes del guión junto con el storyboard.

Ilustración 28 Proceso de animación



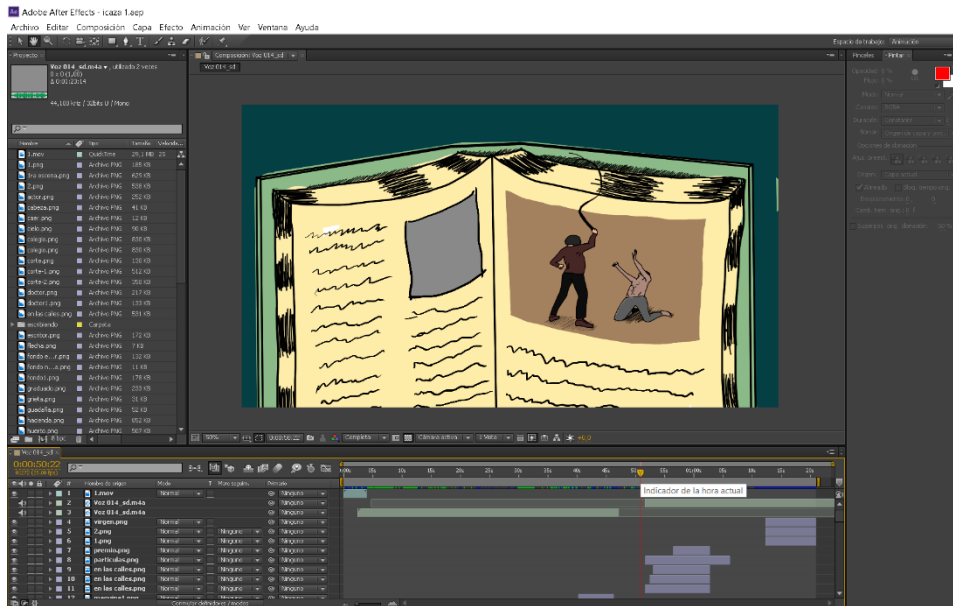
Fuente: De los autores

Ilustración 29 Proceso de animación



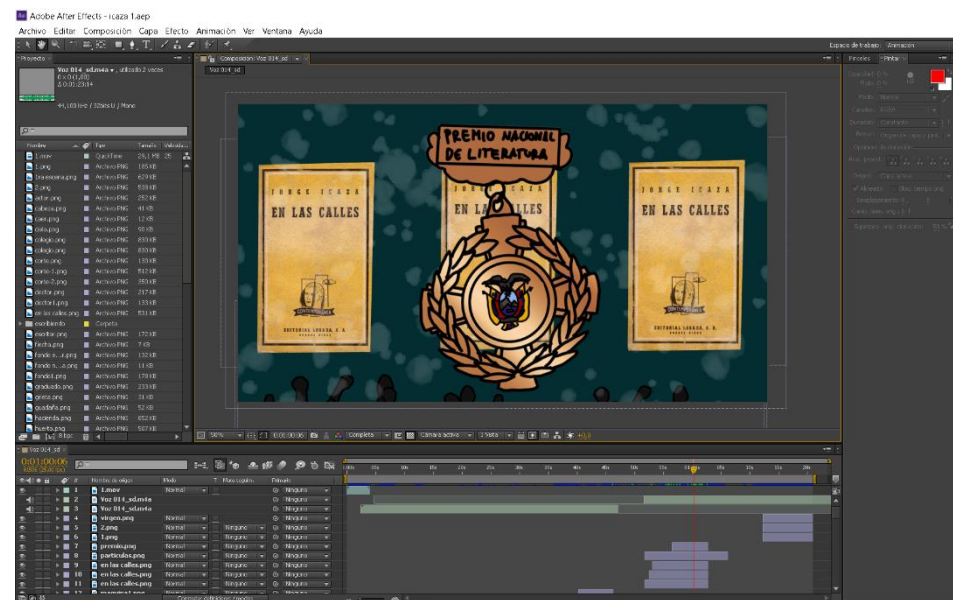
Fuente: De los autores

### Ilustración 31 Proceso de animación



Fuente: De los autores

### Ilustración 30 Proceso de animación



Fuente: De los autores

## 4.4 Postproducción

### Producción musical

Luego de haber examinado los temas musicales y después de haber interpretado las canciones se decidió grabar en un estudio musical con personas experimentadas en este tipo de trabajos, de esta forma se realizó una grabación de la voz para la música

*Ilustración 33 Grabación de audio*



*Fuente: De los autores*

*Ilustración 32 Grabación de audio*



*Fuente: De los autores*

*Ilustración 34 Edición Musical*



*Fuente: De los autores*

*Ilustración 35 Edición Musical*



*Fuente: De los autores*

## Capítulo V

### Presupuesto y cronograma

Para el presupuesto se consideró un salario por hora cuyo costo ascendería a \$12 dólares, y se estableció que en un horario de 9 horas al día durante 3 semanas por video, esto da un resultado de costo de \$1620 por la producción de cada video, y el proyecto como tal, tendría un costo total de \$6,480.

*Tabla 1 Presupuesto*

Costo por hora	12
Duración (horas)	135
<b>SUBTOTAL</b>	1620
# de videos	4
<b>TOTAL</b>	6480

*Fuente: De los autores*

*Ilustración 36 Cronograma*

	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Septiembre	Semana 1	Semana 2	Elección del tema	Encuesta y obtención de datos
Octubre	Recolección de información	Creación e interpretación de las canciones	Creación de guiones	Bocetaje de escenas y personajes
Noviembre	Bocetaje de escenas	Producción cortometraje 1	Producción cortometraje 1	Producción cortometraje 2
Diciembre	Producción cortometraje 2	Producción cortometraje 3	Producción cortometraje 3	Producción cortometraje 4
Enero	Producción cortometraje 4	Postproducción	Entrega del documento	Semana 4

*Fuente: De los autores*

## Conclusiones

Al realizar la investigación y la recopilación de la información se pudo notar que existe falencia en la retención de información y una falta de conocimiento para darle la importancia debida a nuestra historia y/o a los personajes más destacados que ha tenido el Ecuador.

En el proceso de la implementación gráfica de la información destacada, se determinó ciertos parámetros y lineamientos técnicos que se respetaron al realizar los Cortometrajes, estas directrices permitieron que el proyecto en cuestión se desarrolle de forma eficiente y eficaz.

En campo que se trabajó, se realizó un análisis de homólogos, mismos que permitieron tomar un camino más claro para la obtención del producto final, dicho material audiovisual tuvo un proceso creativo, en donde se desarrolló sus respectivos guiones y canciones, que fueron indispensables para la interpretación de la información.

Una vez realizado el análisis de información e interpretación visual, se procedió a la creación de personajes, tomando en cuenta sus facetas y características para darles mayor realismo, que, junto a los escenarios generan una expresión de sentimientos mucho más clara. La duración de los cortometrajes se definió de forma empírica y la combinación básica de notas musicales dieron como resultado melodías genéricas y fáciles de recordar.

Se formalizó un horario de trabajo que no excediera los límites de las capacidades físicas y mentales de los autores y, además, se consideró un precio estándar, el cual retribuirá el tiempo y recursos invertidos en el proyecto.

## **Recomendaciones**

El alcance de este proyecto podría en un futuro ser mayor, tomando en cuenta que se hace uso de elementos visuales para la comunicación de la información, podría constituirse en un método que permitirá que dicha información sea asimilada inclusive por personas pertenecientes a los grupos de atención prioritaria.

Para la selección de personajes se debería tomar en cuenta las acciones y proezas realizadas para el bienestar y mejoramiento de la imagen del Ecuador en distintas áreas y/o campos.

## **Bibliografía**

- American Psychological Association. (2010). *Manual de Publicaciones de la American Psychological Association* (6 ed.). (M. G. Frías, Trad.) México, México: El Manual Moderno.
- Cabero, J. (2004). *Reflexiones sobre las tecnologías como instrumentos culturales*. Madrid: Pearson.
- Diamante, J. (1998). *De la idea al film: el guión cinematográfico: narración y construcción*. Sevilla.
- Dondis, D. A. (1973). *Sintaxis de la Imagen introducción al Alfabeto visual*. San Sopostibi: Moisés Puente.
- Garrido, A. (2009). *Imagen personal*. Barcelona: Vértice.
- male, A. (2007). *A Theoretical & Contextual Perspective*. Tauton: Bloomsbury Visual Arts.
- Meggs, P. B. (2009). *Historia del Diseño Gráfico*. Madrid: RM Verlag.
- Mireles, D. (2014). *Curiosidad Animación Digital y Realidad Virtual*. Nuevo León.
- Pérez, o. A. (2005). *La música y la memoria*. Madrid.
- Sacks, O. (2009). *Musicofilia. Relatos de la música y el cerebro*. Barcelona, España.
- Taylor, R. (2000). *Enciclopedia de Técnicas de Animación*. Barcelona: Acanto S.A.
- Wells, P. (2007). *fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramon.

## **Fuentes electrónicas**

"Cine". En: *Significados.com*. Disponible en: <https://www.significados.com/cine/>

"Cine". En: cine y otros conceptos Disponible en:

[http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lco/berra\\_s\\_y/capitulo1.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/berra_s_y/capitulo1.pdf)

“Música” disponible en: <http://www.musicaantigua.com/sorprendente-la-musica-ayuda-a-estudiar/>

“Ilustración” Disponible en: <https://www.cocoschool.com/ilustracion-diseno-grafico/>

“Animación” Disponible en: <https://www.renderforest.com/es/blog/10-animation-styles>

“Tipografía” Disponible en: <http://www.staffcreativa.pe/blog/tipografia/>

“Tipografía” Clasificación. Disponible en : <https://www.divulgaciondinamica.es/blog/que-es-una-tipografia-cuando-y-como-debemos-usarla/>

Disponible en: [https://www.taringa.net/+ciencia\\_educacion/la-tipografia-definicion-y-antecedentes\\_y3afv](https://www.taringa.net/+ciencia_educacion/la-tipografia-definicion-y-antecedentes_y3afv)

“Comunicación” Disponible en:

<http://recursostic.educacion.es/comunicacion/media/version/v1/accesibilidad.php?c=&inc=cine&blk=8&pag=5>

Adobe Animate CC La nueva era de la animación: cualquier plataforma, cualquier dispositivo y cualquier estilo. California, Estados Unidos. Adobe Systems Incorporated. Recuperado de: <https://www.adobe.com/la/products/animate.html>

Adobe Creative Cloud Resumen de las nuevas funciones. California, Estados Unidos. Adobe Systems Incorporated. Recuperado de: <https://helpx.adobe.com/es/after-effects/using/whats-new.html>

Zapata, M. (2012) Recursos educativos digitales: conceptos básicos, Colombia. Universidad de Antioquía. Recuperado de: <http://aprendeonline.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbnxpbmVhLnVhZGZWEuZWR1LmNvL2VzdGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2by5jc3M=/1/contenido/>