



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

“PROYECTO FOTOGRAFICO Y MULTIMEDIA SOBRE LAS LEYENDAS ANCESTRALES DE LA CULTURA AMAZÓNICA ECUATORIANA PARA EL MUSEO PUMAPUNGO”

AUTOR:

CARLOS XAVIER TENESACA BRITO

LILI GISELA JARAMILLO ALVARADO

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO

TUTORES:

- MGTR. BRUNO NIEVECELA AVILA

CUENCA – ECUADOR, 2023

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.

Cuenca, 16 febrero de 2023

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PARTICULAR SUDAMERICANO
TECNOLOGÍA SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
CERTIFICADO DE LECTURA

Por medio del presente documento:

Yo, Lcda. Tatiana Gómez Matute, profesional en el área de Comunicación de la U.E.P
Hermano Miguel La Salle Cuenca

CERTIFICO

Haber leído el Proyecto de Titulación elaborado por los estudiantes TENESACA BRITO
CARLOS XAVIER Y JARAMILLO ALVARADO LILI GISELA cuyo título es:
“**PROYECTO FOTOGRÁFICO Y MULTIMEDIA SOBRE LAS LEYENDAS
ANCESTRALES DE LA CULTURA AMAZÓNICA ECUATORIANA PARA EL
MUSEO PUMAPUNGO**” el cual cumple con las normas de redacción, ortografía y normas
APA establecidas por el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano procediendo
a la entrega para su revisión Técnica.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,


Lcda. Tatiana Gómez Ma
C.I.: 01010101010
Telf: 0999016280


CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: **TENESACA BRITO CARLOS XAVIER** y **JARAMILLO ALVARADO LILI GISELA**, con el título **“PROYECTO FOTOGRAFICO Y MULTIMEDIA SOBRE LAS LEYENDAS ANCESTRALES DE LA CULTURA AMAZÓNICA ECUATORIANA PARA EL MUSEO PUMAPUNGO”**, 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,



MGTR. BRUNO FERNANDO NIEVECELA AVILA

C.I.0104049911

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Nosotros, **Tenesaca Brito Carlos Xavier** y **Jaramillo Alvarado Lili Gisela**, 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 **“PROYECTO FOTOGRÁFICO Y MULTIMEDIA SOBRE LAS LEYENDAS ANCESTRALES DE LA CULTURA AMAZÓNICA ECUATORIANA PARA EL MUSEO PUMAPUNGO”** 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.

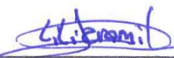
En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



TENESACA BRITO CARLOS XAVIER

Cédula: 1900595685



JARAMILLO ALVARADO LILI GISELA

Cédula: 1400623235

RESUMEN

Las leyendas forman parte intrínseca de los pueblos, pues muestran la manera de pensar, actuar, creencias, religión y los miedos de los individuos de manera artística y con elementos muy representativos de cada sociedad. Sin embargo, se ha podido evidenciar, que muchas personas desconocen de estas leyendas, por lo cual, se pierde un poco la identidad de los ecuatorianos por su propia cultura. Por esta razón, el presente documento, pretende realizar un proyecto fotográfico y multimedia sobre las leyendas ancestrales de la cultura amazónica ecuatoriana para el museo Pumapungo. Para cumplir con lo mencionado, se aplica una metodología de investigación de tipo aplicada, pues, en base a lo datos recopilados de la caracterización del problema se plantea una propuesta que ayude a mejorar o superar las dificultades encontradas. Asimismo, se aplica un método de diseño basado en la propuesta de Bruce Archer para establecer todos los parámetros de diseños adecuados para realizar un grupo de fotografías artísticas que represente de manera figurativa los elementos más importantes de cada leyenda indagada. Con la información recolectada sobre las leyendas más representativas del oriente ecuatoriano se generó una propuesta fotográfica que incluyó todo un proceso de bocetaje, aceptación, retoque fotográfico, inclusión de elementos gráficos representativos de cada historia y una composición relacionada a la temática planteada.

Palabras clave: Leyenda, Fotografía, Cultura

ABSTRACT

The legends are an intrinsic part of the people, because they show the way of thinking, acting, beliefs, religion and fears of individuals in an artistic way and with very representative elements of each society. However, it has been evidenced that many people are unaware of these legends, which is why the identity of Ecuadorians is lost a little by their own culture. For this reason, this document intends to carry out a photographic and multimedia project on the ancestral legends of the Ecuadorian Amazonian culture for the Pumapungo Museum. In order to comply with the above mentioned, an applied research methodology is applied, because, based on the data collected from the characterization of the problem, a proposal is made to help improve or overcome the difficulties encountered. Likewise, a design method based on Bruce Archer's proposal is applied to establish all the appropriate design parameters to make a group of artistic photographs that represent in a figurative way the most important elements of each legend investigated. With the information collected on the most representative legends of eastern Ecuador, a photographic proposal was generated that included a whole process of sketching, acceptance, photographic retouching, inclusion of graphic elements representative of each story and a composition related to the proposed theme.

Keywords: Legend, Photography, Culture

DEDICATORIA

Me gustaría agradecer a Dios por la fortaleza para lograr este sueño y estar presente en cada instante de mi vida. A mis padres Carlos Tenesaca y Flora Brito por ser el pilar más importante en cada etapa de mi vida, dándome sus consejos, apoyo y su confianza incondicional los cuales me forjaron como persona de bien.

A mi esposa y mi hijo por su amor, su apoyo y por brindarme el tiempo necesario para realizarme profesionalmente y cumplir este sueño.

A mi hermano Julio por la maravillosa persona que eres, por el apoyo incondicional y siempre estar pendiente de mí, confiando y ayudándome en todos los proyectos que he iniciado.

Un agradecimiento especial para mi hermana Daniela por ser la persona junto a mis padres que siempre ha creído en mí, por ser mi fan numero en todos mis proyecto creativos y a la vez darme sus opiniones sinceras que me han ayudado a crecer, porque gracias a ti estoy cumpliendo este sueño, gracias por su apoyo pero sobre todo gracias por confiar incondicionalmente en mi.

Finalmente dedico esta tesis a la persona más importante en mi vida y la razón por la que empecé este sueño mi hija Abigail, en ti comenzó este sueño y hoy gracias a ti lo estoy logrando, gracias por tu amor y por darme la fuerza cada dia para poner mucho corazón a este sueño, te amo y este proyecto es por y para ti.

Xavier Tenesaca

Dedico este trabajo a Dios quien ha sido mi guía, fortaleza y su mano de fidelidad y amor han estado conmigo hasta el día de hoy. A mis padres Marcony Jaramillo y Flora Alvarado quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque

Dios está conmigo siempre.

A mi esposo Andrés M y hermana gemela Brigitte por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento.

Gracias por apoyarme incondicionalmente a que mis sueños de hagan realidad.

Lili Jaramillo

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	I
ABSTRACT	II
DEDICATORIA	III
ÍNDICE GENERAL	V
ÍNDICE DE FIGURAS	VIII
INTRODUCCIÓN	1
Justificación	2
Problemática	3
Objetivos de la investigación	4
Objetivo general	4
Objetivos específicos	5
Preguntas de investigación	5
CAPÍTULO I: DIAGNÓSTICO	6
	10

1.1.	6	
1.1.1.	6	
1.1.2.	7	
1.1.3.	7	
1.1.4.	11	
1.1.5.	11	
1.1.6.	13	
Metodología de investigación		13
Enfoque de la investigación		13
Tipo de investigación		14
Corte de la investigación		14
Instrumentos para la el levantamiento de la investigación		14
Metodología de la investigación		15
1.2.	16	
1.2.1.	16	
1.2.2.	18	
1.2.3.	20	
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE DISEÑO		22
2.1. Fase analítica		22
2.2. Fase creativa		24
1.	24	
2.	25	
3.	26	

4.	28	
5.	29	
6.	30	
7.	31	
8.	31	
9.	32	
10.	33	
11.	35	
12.	36	
13.	37	
2.2. Fase de ejecución		42
2.2.1. Mujer estrella		42
2.2.2. Mujer sangre de drago		44
2.2.3. Mujer araña		45
2.2.4. Oso perezoso		46
2.2.5. El abuelo consejero		47
Cronograma de actividades		48
CONCLUSIONES		49
RECOMENDACIONES		50
A nivel institucional		50
A nivel técnico		50
A nivel teórico		50
BIBLIOGRAFÍA - WEBGRAFÍA		51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Homólogo de fotografía Fine Art	17
Figura 2. Homólogo de fotografía Fine Art de Bittencourt 1	17
Figura 3. Homólogo de fotografía Fine Art de Bittencourt 2	18
Figura 4. Homólogo promoción cultural 1	19
Figura 5. Homólogo promoción cultural 2	19
Figura 6. Homólogo promoción cultural 1	20
Figura 6. Homólogo montaje collage	21
Figura 8. Homólogo montaje collage 2	21
Figura 9. Tipografía Jost Family	24
Figura 10. Tipografía Abuget	24
Figura 11. Gama de colores	25
Figura 12. Proceso de bocetaje del logo	26
Figura 13. Modificación de tipografía	27
Figura 14. Digitalización de logo	27

Figura 15. Logo final	28
Figura 16. Sub logos	28
Figura 16. Aplicativos impresos	29
Figura 18. Bocetos de las leyendas	30
Figura 18. Selección de modelo	30
Figura 20. Elementos de preproducción	31
Figura 21. Esquema de luces y cámara	32
Figura 22. Maquillaje y peinado de los modelos	32
Figura 23. Proceso de producción de fotografías	33
Figura 24. Proceso de producción de fotografías	34
Figura 25. Comparativa entre fotografía original y luego del proceso de retoque	36
Figura 26. Elementos gráficos de la composición fotográfica	37
Figura 27. Proceso de montaje	38
Figura 28. Montaje final	39
Figura 29. Representación mujer estrella	43
Figura 30. Representación mujer sangre de drago	44
Figura 31. Representación Mujer Araña	45
Figura 32. Representación Oso perezoso	46
Figura 33. Representación el abuelo consejero	47

TEMA:

PROYECTO FOTOGRÁFICO Y MULTIMEDIA SOBRE LAS LEYENDAS
ANCESTRALES DE LA CULTURA AMAZÓNICA ECUATORIANA PARA EL MUSEO
PUMAPUNGO

INTRODUCCIÓN

Ecuador es un país rico en cultura, historia y folclore, que enriquece la idiosincrasia que caracteriza a los ecuatorianos, así mismo no solo sus tradiciones, fiestas y celebraciones cuentan la historia del país, sino también sus leyendas, mismas que lastimosamente con el paso de tiempo y llegada de nuevas tecnologías, han generado la pérdida de interés en las nuevas generaciones (Torbay et al., 2018). Según los aportes presentados por Yuquilema et al. (2020) las leyendas representan una bóveda del tiempo en el cual, se encuentran plasmadas la manera de pensar de antiguas sociedades, sus creencias, tradiciones, historia, miedos, religión, entre otras. Por lo cual, al perder esta parte tan importante para la cultura, se pierde también parte de la esencia ecuatoriana.

Este documento de titulación pretende realizar un proyecto fotográfico y multimedia sobre las leyendas ancestrales de la cultura amazónica ecuatoriana para el museo Pumapungo, para esto, se formularon los objetivos generales y específicos, establecidos en términos de comprender la construcción del proyecto técnico. La formulación del problema se estableció a partir de una pregunta central; consistente en ¿Por qué es importante el desarrollo una propuesta fotográfica y multimedia sobre las leyendas del Oriente Ecuatoriano? Las cuales tienen respuesta y solución en el trabajo final.

Por ello mediante la utilización de una propuesta gráfica combinada con la fotografía fine art y tecnología de realidad aumentada se puede recopilar y dar a conocer estas historias, generando el interés y manteniendo viva esta parte de la cultura. Mediante este proyecto se pretende recopilar las principales leyendas de la Amazonía Ecuatoriana creando una propuesta gráfica, que mediante el uso de esta técnica fotográfica representar de una manera conceptual y contemporánea cada una de las leyendas y a la vez estos, ser representados y generados en

realidad aumentada mediante el uso de la tecnología como aporte al reconocimiento de su historia y tradiciones en el Ecuador.

En el primer capítulo de la propuesta se presenta todo el referencial teórico que da soporte a las decisiones y estrategias tomadas en los siguientes capítulos. En esta parte se definen conceptos de leyenda, fotografías, estilos, cultura amazónica, se da contextualiza el museo Pumapungo y se caracteriza otras consideraciones que están relacionadas con la temática planteada en este documento

Para el segundo capítulo, se evidencia el método utilizado la cual se diversifica en 2 apartados puntuales. El primer apartado, hace referencia al método de investigación donde implementa una revisión bibliográfica con carácter descriptivo y enfoque cualitativo para recolectar toda la información necesaria para el proyecto. En cuanto al segundo apartado, se muestra el método de diseño, el cual, implementa la metodología de Bruce Archer que donde se definen todas las directrices para el trabajo de fotografía y materialización del material de la propuesta.

Finalmente, en el capítulo 3 se muestran las conclusiones principales de todo el proyecto, la cual, se divide de acuerdo a los objetivos planteados, se coloca la bibliografía utilizada y los anexos con todo el proceso de creación utilizado.

Justificación

Según los aportes presentados por Caicedo y Méric (2019) las leyendas autóctonas, especialmente las que tienen origen amazónico, no son un tema recurrente en la cultura de los ecuatorianos por lo cual, se corre el riesgo de que desaparezcan en un futuro si no se realizan esfuerzos por promover e inculcar estas leyendas dentro del folclore nacional. Por esta razón,

este proyecto pretende recuperar y generar interés en las nuevas generaciones por las leyendas de la Amazonia Ecuatoriana, investigando y recopilando los elementos literarios y culturales de la región, con ello se pretende motivar mediante el uso de técnicas contemporáneas como la fotografía fine art y generando contenido multimedia, logrando mostrar las características representativas de cada leyenda, generando un producto gráfico que represente de manera conceptual cada una de ellas y a la vez brindando una herramienta tecnológica e interactiva para las personas, de esta manera educamos y enriquecemos con facilidad sobre las culturas.

También, esta propuesta representará un punto de inicio para el interés y el conocimiento de las leyendas de la Amazonia Ecuatoriana. También conocer sobre las culturas de nuestro alrededor como su comida, leyendas y sus creencias. El proyecto presentado puede ocasionar un impulso de curiosidad y conocimiento por las culturas de su país para todos los cuencanos y todo el turismo. Asimismo, con esto, se pretende llegar crear personajes que un icono representativo de la idiosincrasia del país, como en otros países vecinos teniendo como ejemplo el Chupacabras en Puerto Rico, El Nahual en México, Bigfoot en Estados Unidos, etc

Este proyecto beneficiará directamente a la comunidad Cuencana pues ampliará y enriquecerá el folclore actual de la población. Asimismo, beneficiará al museo Pumapungo pues a través del proyecto fotográfico esa organización puede crear un nuevo atractivo que atraerá a la población y los turistas a visitar sus instalaciones, especialmente a las nuevas generaciones.

Problemática

En el Ecuador en la actualidad existe un alto porcentaje de desinterés por la lectura que represente la identidad cultural como ecuatorianos, generando la pérdida de las tradiciones, historia del país y dentro de esto están las leyendas que son muy importantes dentro de nuestra

historia y cultura (Maila, 2020). Según los últimos datos del Instituto Nacional de Estadística y Censos INEC (2022) el 26,5% de los ecuatorianos no dedica tiempo para leer, de ellos el 56,8% no lo hace por falta de interés y el 31,7% por falta de tiempo. Esto trae como resultado varios problemas en las nuevas generaciones en cuanto al desarrollo cultural en los niños o adultos, por lo cual, la necesidad de incentivar a las personas con nuevas propuestas atractivas sobre los saberes leyendas, costumbres del país en el que viven.

Adicionalmente, se realizó una encuesta que sirve como un punto de referencia en cuanto al conocimiento e interés que tienen las personas en la ciudad acerca de las leyendas del oriente, y se obtuvo resultados muy contundentes sobre estos, teniendo una muestra de 72 personas en la cual el 58,3% desconoce totalmente de las leyendas, un 20,8% tienen poco conocimiento y el otro 20,8% si conoce de las mismas.

A su vez, se obtuvo como resultado un alto porcentaje de personas que tienen interés de conocer sobre las leyendas teniendo 81,9% de personas que, si les interesa tener conocimiento, y el 18,1% no tiene interés, y como parte del proyecto se preguntó sobre la técnica que se realizará en el proyecto, dando opciones a los encuestados de dar su opinión sobre qué técnica sería la adecuada para dar a conocer las leyendas.

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Desarrollar un proyecto comunicacional mediante el uso de la técnica fotográfica y multimedia como aporte al reconocimiento de las culturas autóctonas de (LA ZONA 6) Oriente Amazónico Ecuatoriano.

Objetivos específicos

- Determinar cuáles son las leyendas más importantes y representativas del Oriente amazónico, mediante una investigación de la cultura, historia y tradiciones de las mismas.
- Generar una propuesta fotográfica a partir del resultado de la investigación anteriormente realizada.
- Crear contenido multimedia con las características de los personajes a representar.

Preguntas de investigación

¿Es posible crear material fotográfico educativo sobre las culturas autóctonas de (LA ZONA 6) Oriente Amazónico Ecuatoriano con herramientas digitales?

CAPÍTULO I: DIAGNÓSTICO

1.1. Marco Teórico

A continuación, se presenta el marco teórico referencial relacionado con la cultura amazónica y las leyendas autóctonas de esta zona.

1.1.1. *Cultura*

La cultura se puede definir como una conjunción de saberes, modelos comportamentales, tradiciones, ideologías, costumbres y en un todo, las características que definen el proceder de una población en concreto y que crean una identidad para los grupos humanos (Salazar et al., 2021). Desde un punto de vista literario, la palabra cultura proviene del vocablo de origen latino: “Cult” que significa: “cultivar” que fue ampliamente utilizado por las sociedades antiguas para referirse al proceso de cultivo de la tierra, en cuanto al abono y el cuidado de las planta, sin embargo, esta palabra fue evolucionando a través del tiempo y hoy en día se usa para explicar el nivel de conocimiento, desarrollo, tradición, costumbre y todo lo referente a las actividades propias de una sociedad (Altieri, 2011). En otras palabras, la cultura en la actualidad hace referencia a todas las características y valores compartidos de una población que los diferencian de otras y que pueden ser inculcadas o estudiadas a futuras generaciones (Rivas, 2015).

En otro orden de ideas Bravo y Aracely (2019) menciona que la cultura es la esencia a la condición humana, no sólo en sentido tradicional como resultado de un cultivo de nuestras facultades donde culmina en los conocimientos y de las capacidades desarrolladas, sino, en un sentido antropológico de un conjunto de ideas, creencias, actitudes, valores jerarquizados, de tecnologías y sistemas de pensamientos..

1.1.2. Cultura amazónica

La región amazónica ecuatoriana es también conocida como la Amazonia o el Oriente ecuatoriano tiene una extensión aproximada de 120.000 km² y está compuesta por 6 provincias que son: Orellana, Napo, Sucumbíos, Morona Santiago, Pastaza y Zamora las cuales, están establecido por un territorio mayoritariamente boscoso con características húmedas tropicales y actualmente, representa más del 40% de todo el territorio nacional (INEC, 2018).

Por otra parte, la Amazonía ecuatoriana tuvo una historia plagada de descubrimientos, conquistas, aprovechamiento económico, reformas territoriales y desarrollo que marcaron la forma en la que se desarrolló su cultura. Según Pesántez (2018) los primeros habitantes de esta zona boscosa llegaron a través de las estribaciones de la cordillera de los andes, entre los grupos más grandes estuvieron conformados por los Quichua, Achuar, Andoa, Shuar, Worani y Zápara quienes tuvieron mucho contacto entre ellos durante las próximas décadas y compartiendo muchas de sus tradiciones que aún hoy se preservan.

Asimismo, esta conjunción de diversas culturas en el oriente ecuatoriano provocó una diversidad enorme de expresión cultural que están conformados por la pintura, el exotismo de sus vestimentas, diferentes creencias religiosas, consumo de plantas alucinógenas, estilo de vida, mantenimiento y respeto por la naturaleza, formas de expresar sus emociones, consideraciones propias sobre la mortalidad humana, miedos, leyendas relacionadas con antiguos dioses, demonios de la naturaleza entre otros (Ilabaca, 2022).

1.1.3. Leyendas de la cultura amazónica

Como se mencionó con anterioridad, la cultura amazónica es muy diversa debido al choque pluricultural que poseen y, sobre todo, por las diferentes vivencias que se preservan de

generación en generación en este sector del país. Sin embargo, se pudieron identificar 6 leyendas que son consideradas de las más representativas de la Amazonia y se mencionan a continuación. Toda la información presentada en este apartado fue determinada de la obra presentada por Coloma (2009) en su obra original: *Lenguas vivas: mitos y leyendas de los pueblos originarios de foresta tropical del Ecuador*.

a) *Árbol de sangre sagrado*

Hace mucho tiempo había una apartada región del Amazonía donde vivía una comunidad indígena, el jefe de la comunidad tenía una hija muy hermosa a la cual todas le adoraban, pero ella tenía una actitud negativa los indígenas la llamaban (la que nunca llora). Un día llovió tanto que el río se desbordó y los indígenas pensaron que fue por culpa de la chica que los dioses les habían castigado, los indígenas hicieron un hechizo que (mediante tus lágrimas pudiera ayudar a las personas). Una tarde la chica caminaba por el bosque y se le acercó una anciana le pidió ayuda, pero a ella le dio igual y seguía caminando, cuando de repente sus pies comenzaron a enterrarse, mientras escuchaba las voces de todas las personas que ay una vez le pedían ayuda, mientras se convertía en el árbol de sangre de drago que con sus (lágrimas de sangre podrá curar).

b) *El abuelo consejero*

Había una vez un espíritu bondadoso, él se podía transformar en cualquier ser vivo un día ese espíritu llegó a la cultura awá. Él se convirtió en un anciano que vestía con un sombrero y con un bastón él andaba descalzo, un día él caminaba por la selva y se encontró a unos trabajadores awá, pregunto

¿Qué hacen? ¿Que siembran? uno de los trabajadores respondió ¡sembramos piedras! el anciano respondió ¡muy bien mañana vendrán a ver su trabajo!. Al día siguiente los trabajadores

fueron al terreno y vieron que todo su terreno estaba lleno de piedras. Otro día el anciano volvió a ir donde otros trabajadores allá y volvió a preguntar ¿Que siembran? ellos contestaron maíz, plátano y frutas para comer y dar a nuestros hijos, muy bien respondió el anciano ¡mañana vendrán a ver su trabajo! Al día siguiente los trabajadores fueron a ver su terreno y pudieron ver que todos sus frutos y sembríos ya estaban maduros para poder recoger. Al día siguiente se reunió toda la comunidad y entre ellos hablaban lo que les había sucedido decían caminaba un anciano preguntando cosas, quién es alguien lo conocen, no lo conocemos, unos decían es un Espíritus Bondadosos, otros decían es Dios él está entre nosotros ¡si nos ayudamos unos a otros Dios nos ayudará a todos!

c) La mujer estrella

Sí mucho tiempo vivieron unos hermanos shuar un día salieron de pesca y cuando era de noche Mira miraron al cielo y vieron dos estrellas una grande y una pequeña ellos decían que querían que sea una mujer así de hermosa como la estrella se quedaron dormidos y cuando despertaron vieron dos orugas brillosas El hermano menor la rechazó y el hermano mayor la guardo cuándo volvieron a despertarse vienen a una mujer y le explico todo lo que había pasado ella se hizo la mujer y tenía 6 hijos un día cuándo sería de cacería la abuelita vio el niño en la basura y la mamá al regresar de la cacería le vio al hijo con ojos de basura su dolor fue tan grande que ella regresó al cielo y sus hijos después la siguieron y formaron un conjunto de estrellas llamadas muchas.

d) Oso perezoso

Había una vez un chico que llegó a una choza donde vivían 6 personas los padres y sus 5 hijas, el chico habla con la señora y le pide si puede llevarse su hija mayor ya que está enamorado de ella, él le cuenta a la señora que clase de persona es trabajadora y podrán salir

adelante, el señor al escuchar esto acepta y le envía su hija, al llegar a su casa el chico le dice a mujer que se vaya a la chacra a ver la yuca, Mientras que el esperaba para poderla matar. Cuando ella llega de la chacra al. Entrar a la casa la mata y se come con la yuca un mes después el vuelve a la casa de la suegra y le dice que la hija murió, que si se podría llevar su otra hija y así hizo lo mismo con las tres chicas, la última hija se volvió ir con él pero antes de irse la mamá le aconsejo Vete a la chacra dijo el joven Ella salió y en vez de irse se escondió y vio que se convirtió en un oso hormiguero que devoraba a las mujeres la chica esperó a que regrese y luego Ella salió y se escondió el oso hormiguero del coraje que tenía se comenzó a comer y la chica quemó toda la casa con el adentro cuándo vieron a ver dónde está había quemado había una casa de comején

e) Ñaño y la mujer araña

Había una vez un indígena que se llamaba ñaño, un día estaba acostado en la hamaca, cuando escucho el canto de una rana de chontaduro, dijo que hermoso canta esa rana, ella al escuchar esas palabras. Se acercó a él convirtiéndose en una mujer, él le preguntó ¿quién era? ella le dijo ¿tú me llamaste? ven acuéstate conmigo, un día él se fue de cacería y ella se convertía en rana para ir a la chacra de su familia, donde tenía muchos frutos. Un día mientras ñaño y mujer rana estaban acostados se cayó una semilla de maíz, ñaño escondió la semilla. Al día siguiente ñaño se escondió para poder seguir a la mujer rana vio que se metió por un agujero y ñaño le siguió convirtiéndose en un animal llegó a las chacras y se convirtió en un pájaro para poder robar las semillas, cuándo la mujer rana llego a casa vio todas las semillas que le había robado a su padre y ella estaba muy enojada, ñaño repartió las semillas a toda la comunidad pero ella no lo quiso era egoísta y ñaño le puso una maldición que sean ranas para toda la vida y que cantarán cada vez que la cosecha ya esté cerca

1.1.4. Conceptualizaciones sobre la fotografía

Desde un punto de vista tradicionalista, la fotografía se puede definir como una técnica enfocada en la obtención de imágenes que utiliza diversas propiedades de los materiales y la acción de la luz para capturar un momento dado. Sin embargo, en la actualidad, pese a que las técnicas tradicionales se siguen usando en varios proyectos, lo común es que se utilice la fotografía digital (Lucero, 2015). Según Robles (2022) la fotografía digital se define como: “un proceso de captura de imágenes fijas a través de una cámara oscura, muy similar al que implica la fotografía tradicional, pero que, en lugar de utilizar películas fotosensibles y químicos de revelado, captura la luz mediante un sensor electrónico compuesto de unidades fotosensibles” (p.7).

Por otro lado, desde un enfoque más filosófico Mena (2020) comenta que la fotografía representa un registro del movimiento continuo que permite que se distinga un antes de un después, manteniendo siempre una dirección, en la que la vida, los hechos e historia transcurren, recuperados por la subjetividad de quien los ordena o recuerda. Así, la fotografía como medio de representación y comunicación desde el siglo XIX, ha registrado gran parte de la memoria visual de las sociedades, fungiendo como importante fuente histórica. Es por ello que, de entre las diversas dimensiones de la fotografía, ésta mantiene, de una u otra forma, su carácter testimonial, histórico- estético que le otorgan las funciones de ser memoria y expresión colectiva e individual.

1.1.5. Programas de edición de fotografías

Un programa de edición de fotografías, de manera general se puede conceptualizar como un conjunto de herramientas de software que puede ser reproducido por componentes hardware

para la edición de imágenes computacionales (Pérez, 2018). En la actualidad, existen diversos programas disponibles, desde gratuitos y de pago que tienen diferentes funciones para recortar, modificar, cambiar la gama de colores, dar efectos entre otras cosas. Sin embargo, el mercado actual está dominado principalmente por 2 programas: Photoshop y Adobe Ilustrador. A continuación, se define cada una de estas herramientas.

A) Photoshop

Photoshop es una herramienta de edición de fotografías que fue desarrollada por la empresa Adobe que fue presentada en 1990 con un poderoso motor gráfico usado principalmente para realizar retoque fotográfico. En la actualidad es uno de los programas más utilizados por diseñadores gráficos en el mundo pues sus herramientas permiten realizar diversas tareas de diseño de forma intuitiva pudiendo ser utilizado para agregar filtros, dar luces, sombras, agregar texturas a las imágenes, realizar ilustraciones con efecto 3D, entre otros (Adobe, 2019).

B) Adobe illustrator

Este software cuyo dueño es la empresa Adobe tuvo sus inicios en 1986 cuando se consagró como una aplicación de diseño gráfico, fuentes y logotipos que utiliza algoritmos matemáticos para formar líneas a través de un método denominado Bezier. En la actualidad, este software es ampliamente utilizado para diseñar gráficos vectoriales que no pierden calidad al expandir o comprimir las imágenes, permitiendo darle múltiples usos dentro del diseño gráfico. Entre las funciones de este programa se encuentra: recorte de imagen, transformación de objetos en vectores, combinación de objetos gráficos en la plataforma, deformar libremente las imágenes, escalar, distorsionar, cambiar formas entre otros (Adobe, 2019).

1.1.6. Realidad aumentada

En base a lo dispuesto por Cajamarca y Fernández (2020) la Realidad Aumentada (RA) es un nuevo medio alternativo para la interacción de información mediante un dispositivo tecnológico. Esto mejora la experiencia visual cognitiva en calidad de la comunicación, además que integra elementos esenciales como la visualización y seguimiento de la inmersión e integración de la realidad mixta, en donde se establece la posición y orientación de los objetos reales y virtuales en el ambiente físico real para después ser visualizados en una pantalla.

Según Bonifaz y Molina (2015) la realidad aumentada se define como: “una tecnología que se puede añadir información virtual en un tiempo y espacio real, en donde una cámara de un dispositivo móvil u ordenador (PC) capta un determinado lugar o código QR para llevar a cabo la visualización de la información virtual, para poder disfrutar la RA, otro de los requisitos indispensables es tener una aplicación que ejecute la RA.

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Enfoque de la investigación

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo puesto que se va a revisar una realidad estudiada a través de la recolección de datos proveniente de la observación y la interacción indirecta con el objeto del estudio. Según Herrera (2018) la investigación cualitativa se caracteriza porque analiza una situación problemática con datos no numéricos y con técnicas no experimentales para caracterizarla y llegar a una conclusión.

Tipo de investigación

Esta investigación es de tipo aplicada, pues, en base a los datos recopilados de la caracterización del problema se plantea una propuesta que ayude a mejorar o superar las dificultades encontradas. Al respecto, Cordero (2019). Menciona que el método aplicado es una herramienta eficaz para lograr los objetivos de una investigación pues plantea de manera sistemática cuáles son las técnicas y estrategias necesarias para lograr un fin con evidencia científica de respaldo.

Corte de la investigación

Esta investigación es de tipo no experimental, ya que se basa netamente en la observación para proponer una posible solución a la problemática identificada pero no modifica o interviene de manera directa con las variables de estudio.

Instrumentos para la el levantamiento de la investigación

El instrumento utilizado para la recolección de datos que permitió la caracterización de la problemática en la población Cuencana sobre la falta de conocimientos de las leyendas del oriente ecuatoriano, fue a través de una encuesta. Según Jansen (2013) la encuesta es uno de los instrumentos más relevantes dentro de la investigación cualitativa ya que permite a los investigadores receptar información pertinente de manera directa con el objeto de su estudio para posteriormente analizarlo y respaldar sus decisiones al respecto, ya sea para realizar una propuesta o caracterizar una realidad a través de gráficos, tablas o de manera escrita.

Metodología de la investigación

La metodología de la investigación utilizada en el presente trabajo se puede dividir en 4 fases principales, el análisis de la literatura, la determinación de la población y muestra, el diseño del instrumento para la recolección de los datos y el diseño de la propuesta de intervención. A continuación, se aborda de manera más detallada cada una de estas fases:

Revisión de la literatura

En esta fase se procede con el análisis de la literatura existente sobre las principales conceptualizaciones relacionadas con la cultura, la fotografía, las leyendas y todo lo relacionado con los pueblos amazónicos. Para esto, se utilizaron diferentes repositorios institucionales en la web para dar un soporte teórico a las siguientes fases de la investigación. Entre las bases de datos utilizados se mencionan: Google académico, Redalyc, Scielo, Scopus, entre otros.

Determinación de población y muestra

La población objetivo, son todas las personas que viven en la ciudad de Cuenca que son aproximadamente 603.269 habitantes según el último censo realizado. Para el cálculo muestral, se aplicó un muestreo por conveniencia, es decir, una muestra no probabilística a entera discreción de los investigadores. Se escogen únicamente a un grupo de personas que puedan dar información pertinente sobre la temática planteada, en este caso, fueron 72 habitantes.

Instrumento de recolección de datos

Para la recolección de los datos que permitan caracterizar la problemática se utiliza una encuesta cuyas preguntas se presentan a continuación:

- ¿Conoce sobre la cultura del oriente ecuatoriano?
- ¿Te gustaría conocer sobre el oriente ecuatoriano?
- ¿Está interesado en conocer acerca de las leyendas del oriente ecuatoriano?
- ¿Considera usted importante el conocimiento de las leyendas del oriente ecuatoriano?
- ¿Cree usted que estas leyendas pueden ser un aporte para el museo Pumapungo?
- ¿Conoce sobre la técnica fotográfica fina art?
- ¿Cómo le gustaría conocer las leyendas del oriente ecuatoriano?

Propuesta de intervención

Para la propuesta de intervención se implementa la metodología de Bruce Archer donde se implementan estrategias de búsqueda de información, establecimiento de directrices de diseño y presentación de resultados acorde a los objetivos de la propuesta.

1.2. Homólogos

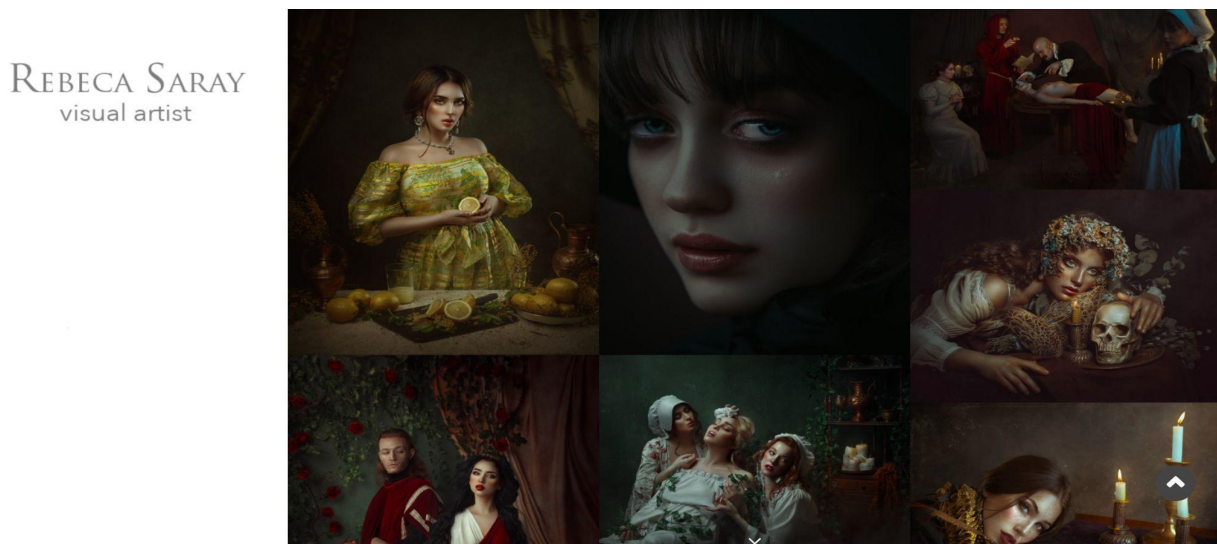
A continuación se presentan los homólogos que sirvieron con base para realizar la propuesta de intervención de esta investigación y se dividen en 4 partes:

1.2.1. Homólogos para la fotografía Fine Art

En primera instancia, el primer homólogo utilizado pertenece a Rebeca Saray, es una fotógrafa y artista digital española que se caracteriza por manejar la estética fine art en sus

trabajos y proyectos, realizando trabajos profesionalmente para discográficas, editoriales de estilismo y moda, revistas, etc. De esta artista se toma de referencia el estilo fotográfico que posee con colores e iluminación oscura que asemejan más a una pintura del renacimiento. Asimismo, el maquillaje con un estilo pictórico y con un estilo muy marcado. También, se toma en consideración el retoque fotográfico implementando elementos que potencian la característica y concepto de la fotografía. (Ver figura 1)

Figura 1. Homólogo de fotografía Fine Art



Fuente: Rebeca Saray

Otro homólogo relevante para el estilo Fine Art, es el artista Danny Bittencourt, artista visual brasileña que utiliza una estética pictórica, maneja modelos y poses de las mismas, usa objetos decorativos que complementan la fotografía y el manejo de fondos. Lo mencionado se presenta en las figuras 2 y 3.

Figura 2. Homólogo de fotografía Fine Art de Bittencourt 1



Fuente: Danny Bittencourt

Figura 3. Homólogo de fotografía Fine Art de Bittencourt 2



Fuente: Danny Bittencourt

1.2.2. Homólogos promoción cultural de Ecuador

El tercer homólogo utilizado pertenece a la aerolínea ecuatoriana Tame que realizó en el año 2009 la campaña “Vuela Ecuador”. Esta campaña de manera muy creativa representa cada una de las ciudades en la que la aerolínea trabaja, potenciando sus rutas y por ende generando

demanda turística en dichas ciudades y logrando enriquecer el mensaje de que nadie vuela a más ciudades de Ecuador que ellos. Los elementos que se toman de esta campaña comprende: la iluminación fotográfica resalta el personaje representativo y el estilo del manejo fotográfico para la creación de las alas mediante el uso de elementos característicos de cada ciudad para resaltar. (Ver figura 4, 5 y 6).

Figura 4. Homólogo promoción cultural 1



Fuente: Tame

Figura 5. Homólogo promoción cultural 2



Fuente: Tame

Figura 6. Homólogo promoción cultural 1



Fuente: Tame

1.2.3. Homólogo montaje y collage fotográfico

El tercer homólogo es la artista visual y digital Teresa Cucala, quien realiza un manejo muy peculiar del montaje digital con una mezcla entre lo fotográfico y retoques. Asimismo, se

observa en la figura 7 y 8 que se especializa en el manejo del collage como producto fotográfico, estilo de composición y manejo de técnicas de diseño

Figura 7. Homólogo montaje collage



Fuente: Teresa Cucala

Figura 8. Homólogo montaje collage 2



Fuente: Teresa Cucala

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE DISEÑO

La presente investigación utiliza la metodología de diseño propuesto por Bruce Archer que utiliza 3 fases principales que se menciona a continuación:

- Fase analítica: en esta fase se realiza la recopilación de los datos, se realiza un ordenamiento de la información, se evalúan que datos serán los utilizados y se estructura todo de manera coherente.
- Fase creativa: en esta parte, se establecen las ideas de diseño denominadas rectoras que son las que van a guiar todo el proceso, y se forman las ideas principales
- Fase de ejecución: en esta fase se realiza en sí el desarrollo, la materialización de lo planeado, la valoración crítica y las modificaciones pertinentes para ajustarlas a la idea principal y las ideas rectoras

A continuación, se presenta la información de cada una de las fases que fueron aplicadas en el proceso de diseño de acuerdo a la metodología de Bruce Archer.

2.1. Fase analítica

Para la fase analítica, la metodología de Archer menciona que se debe realizar la caracterización informativa y conceptual de todas las directrices necesarias para la fase creativa, sin embargo, estos datos ya se recolectaron a través de la aplicación de la metodología de investigación, donde se presentó el marco teórico, las características de las muestras, el instrumento de recolección de datos y el ordenamiento de la información disponible sobre la temática. Por esta razón, en este apartado, se presentan únicamente las respuestas de la encuesta realizada. La encuesta completa se presenta en el anexo 1.

- ¿Conoce sobre la cultura del oriente ecuatoriano?: El 58,3% de los encuestados mencionaron que no, otro 20,8 mencionaron que sí conoce y un 20,8% respondieron que un poco
- ¿Te gustaría conocer sobre el oriente ecuatoriano?: El 85,9% de los encuestados mencionaron que, si les gustaría saber más, otro 12,7% alude que solo un poco y otro 0,5% que no les interesa el tema.
- ¿Está interesado en conocer acerca de las leyendas del oriente ecuatoriano?: El 81% de los encuestados comentaron que sí, otro 15,3% respondieron: “un poco” mientras que un 3,97 dijeron que no.
- ¿Considera usted importante el conocimiento de las leyendas del oriente ecuatoriano?: El 80,6 mencionó que sí mientras que otro 19,4% dijo que: “Un poco”
- ¿Cree usted que estas leyendas pueden ser un aporte para el museo Pumapungo?: El 87,5 mencionó que sí, mientras que otro 12,5% dijo que: “Un poco”
- ¿Conoce sobre la técnica fotográfica fina art?: El 65,3% afirmaron que no conocen esta técnica, otro 13,9 un poco y un 20,8% dijo que si conocía la técnica.
- ¿Cómo le gustaría conocer las leyendas del oriente ecuatoriano?: El 72,2% de encuestados mencionaron que le gustaría conocer a través de la fotografía y la animación, otro 16,7% a través de las ilustraciones, 8,3% por medios impresos y el resto de personas por redes sociales.

Como se pudo comprobar a través de las respuestas de los encuestados, existe un gran interés por parte de la población por conocer las leyendas del oriente ecuatorianos a través de medios fotográficos y de animación. Asimismo, se pudo observar que, pese a que consideran importante esta temática, no muchas personas la conocen a profundidad.

2.2. Fase creativa

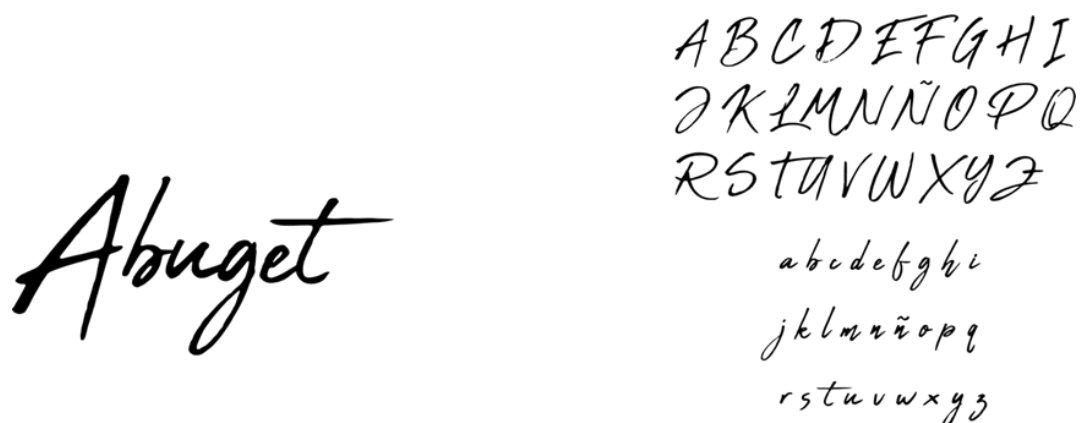
1. Tipografía

Para la elaboración del proyecto se seleccionaron dos tipografías contrastantes. El primero se puede observar en la figura 9 y corresponde a la familia tipográfica “Jost Family” que fue la que tuvo una mayor representación en toda la propuesta. Se escogió esta tipografía por ser moderna y usar palo seco que le da una gran legibilidad y versatilidad tanto en formato normal como en negrita. Por su parte, la segunda tipografía es la Abuget la cual es de tipo Script la misma que combinada con la anterior dan contraste y dinamismo en su combinación, se puede ver en la figura 10.

Figura 9. Tipografía Jost Family



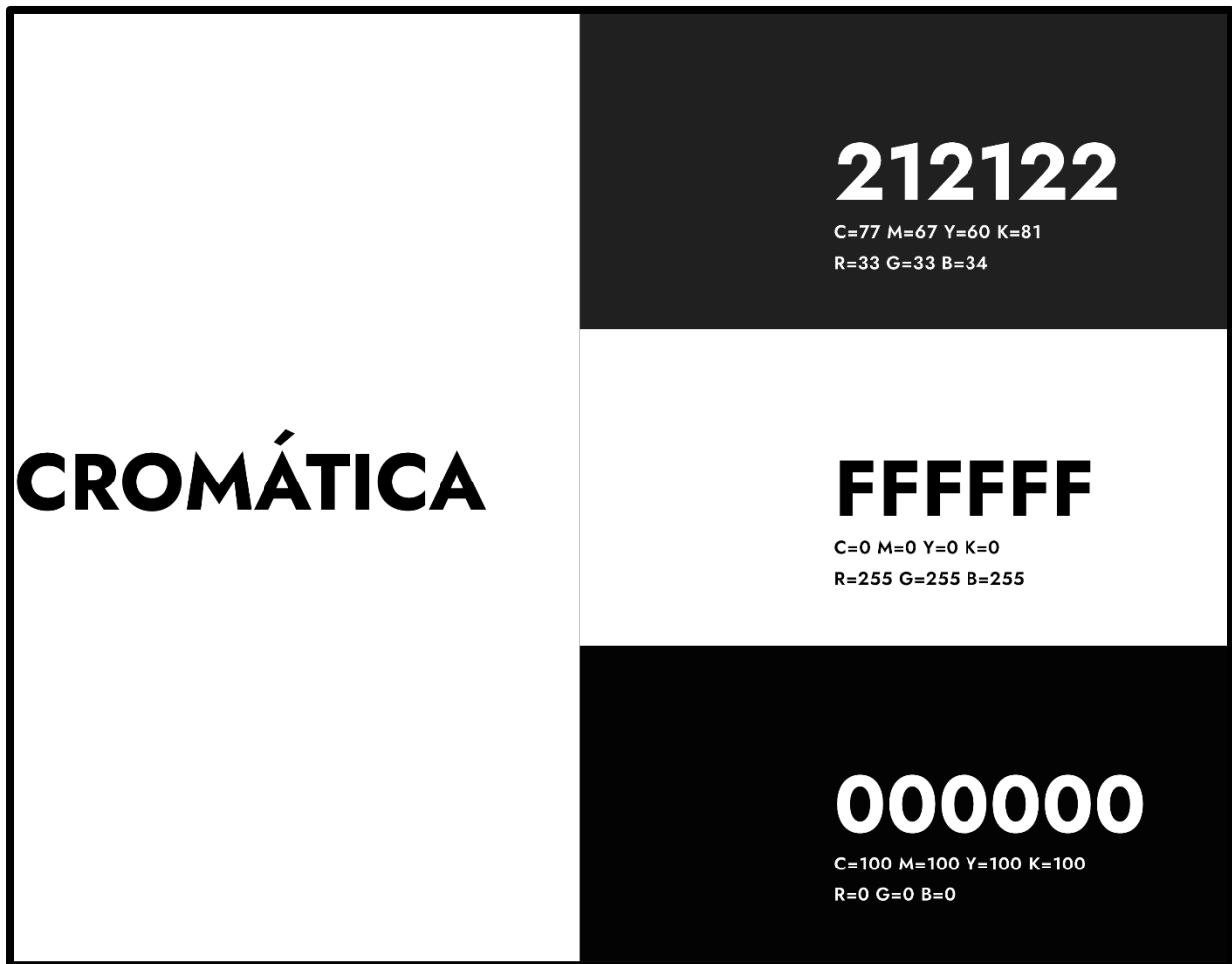
Figura 10. Tipografía Abuget



2. Gama de colores

Al tratarse de una propuesta fotográfica, los elementos dispuestos ya tienen sus propios colores, por lo cual, no es necesario precisar otro tipo de paleta. Sin embargo, ya que muchos de estos elementos gráficos son muy coloridos, y se precisa mantener una estética homogénea, se utilizó una paleta con puesta con el color negro, gris y blanco ya que las composiciones son coloridas y estos colores se darán contraste con los colores de la composición en los aplicativos. Lo mencionado se presenta en la figura 11.

Figura 11. Gama de colores



3. Logo

Antes de realizar una propuesta definitiva del logo, se tuvo que hacer un proceso creativo con varias propuestas. Sin embargo, se trató de mantener una idea definida, que es la integración de componentes orgánicos como las hojas y los tramados en sic-sac típico de las vestimentas tradicionales de los pueblos del oriente. Luego de algunos bocetos se decantó por el uso de un tramado de hojas con una composición romboidal. A esto se le agregó la palabra en idioma shuar “Aentsna” que significa “leyendas” en español. (ver figura 12)

Figura 12. Proceso de bocetaje del logo



Posteriormente se procede con la tipografía de la palabra, en este caso se realiza una modificación a la tipografía original de la familia Jost Famil y para la elaboración del isologo se relizaron cambios en la morfología del mismo arqueando con su forma para que se acople a la forma del isotipo. La modificación se muestra en la figura 13.

Figura 13. Modificación de tipografía



Finalmente se unifica y se digitalizan todos los elementos dispuestos para formar el nuevo logo de la propuesta. Lo mencionado se observa en la figura 14.

Figura 14. Digitalización de logo



Por otro lado, también, se realizaron variantes en positivo y negativo para la representación del proyecto y a la vez se crearon sub logos para la representación de cada una de las leyendas. (Ver figura 15 y 16)

Figura 15. Logo final



Figura 16. Sub logos



4. Poster

Ya que las propuesta fotográficas de este proyecto están enfocadas en una publicación para una exposición física de la ciudad de Cuenca, es necesario incluir una parte de los marcos y dimensiones para su impresión. En este caso, como se puede observar en la figura 17 tiene una dimensión principal de 50*75cm. Del mismo modo, se prepara una dimensión reducida a escala de 10*15 cm para su versión postal.

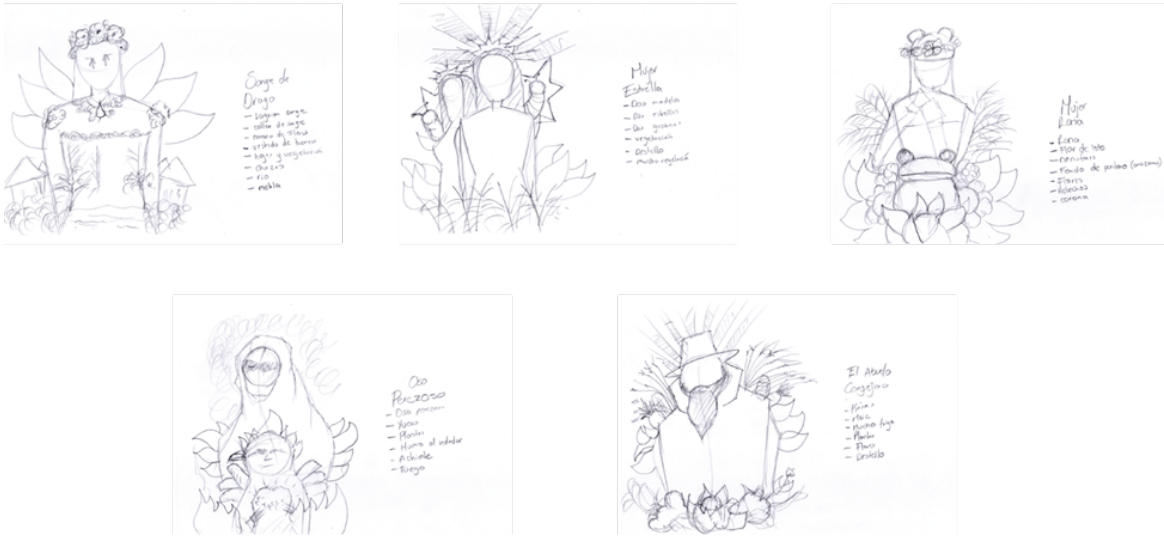
Figura 17. Aplicativos impresos



5. Modelo de desarrollo de fotografía

Como primer punto se realizaron bocetos de cada una de las leyendas partiendo de puntos y elementos específicos y característicos de cada una de las mismas para que sean plasmadas dentro del plano fotográfico y sean parte de la composición general de toda la propuesta. A continuación, en la figura 17 se muestra todo el procedimiento de bocetaje y proceso creativo ejecutado para realizar lo anteriormente mencionado.

Figura 18. Bocetos de las leyendas



6. Selección de modelo

Ya que la propuesta fotográfica está basada en cuentos autóctonos del oriente ecuatoriano, es necesario que los y las modelos tengan rasgos locales y facciones que permitan jugar con la post producción. Para realizar lo mencionado, se inició con un proceso de selección de los modelos que se acoplen a la idea y represente de la mejor manera cada una de las leyendas.

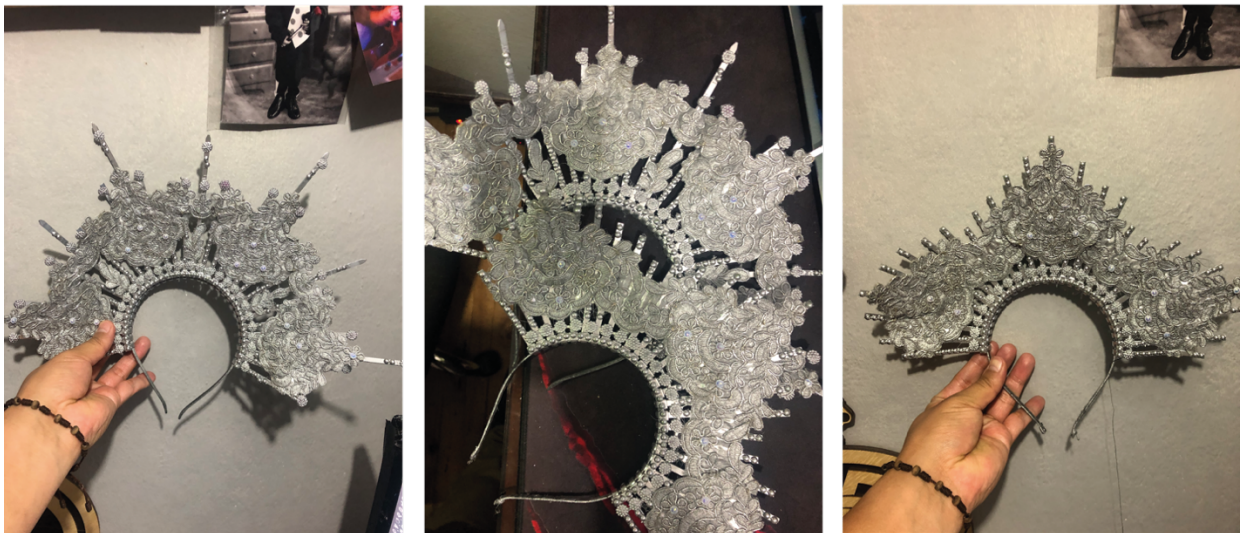
Figura 19. Selección de modelo



7. Pre producción

Ya que en el proceso de bocetaje e identificación de homólogos se precisaron varios elementos que pueden ser incluidos dentro de la fotografía para dar una mejora caracterización de las leyendas se inició con la pre producción elaborando y consiguiendo elementos físicos (Props) y vestuario que ayuden en la representación de la leyenda de mejor manera y facilitando en una posterior edición.

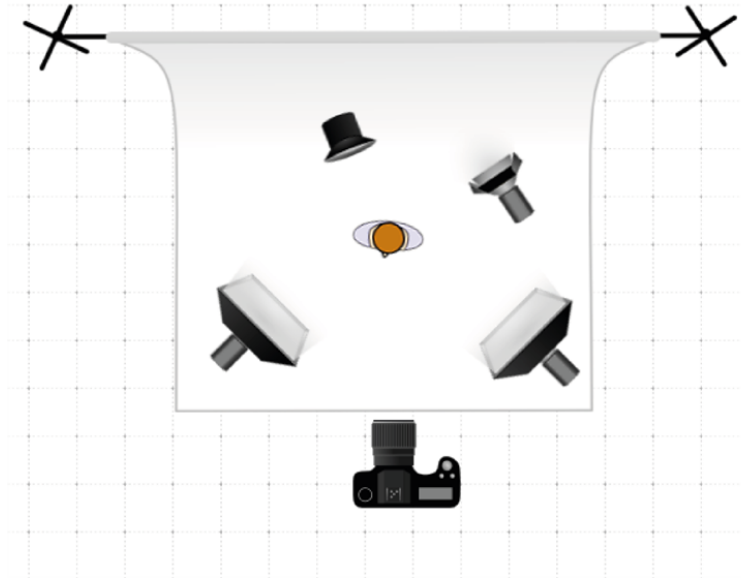
Figura 20. Elementos de preproducción



8. Esquema de cámaras y luces

Ya que el proceso de toma de fotografías se realizó en un entorno controlado (estudio fotográfico) fue necesario disponer de las luces que proporcionan los contrastes necesarios en el rostro y elementos gráficos dispuestos en el Set. Para esto, se usaron luces ambientales, decorativas, funcionales y de exposición, dispuestos como se muestra en la figura 21. Del mismo modo, la cámara estuvo a disposición del camarógrafo que utilizó planos medios para la composición.

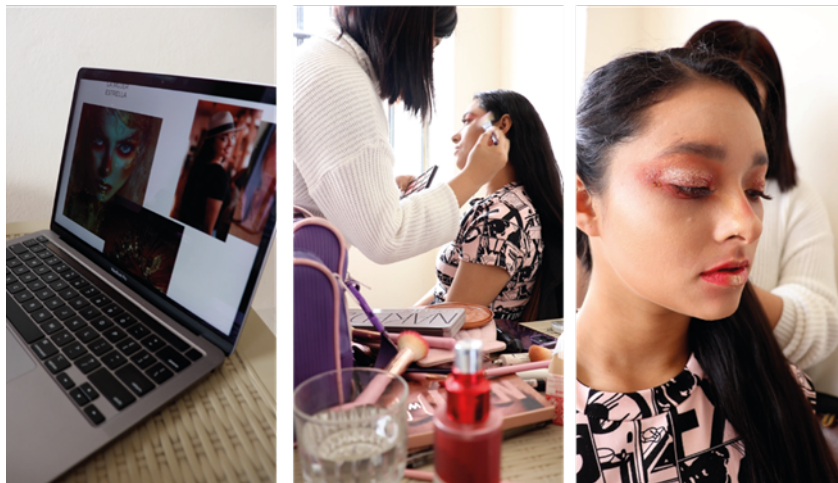
Figura 21. Esquema de luces y cámara



9. Maquillaje y peinado de modelos

Después de tener listos a los modelos, los props y el esquema de iluminación en preproducción, se procede a el maquillaje y peinado de cada uno de los modelos que se basaron en varios elementos gráficos que estuvieron relacionados con las leyendas indagadas y las facciones de cada una de las personas que participaron como modelos. (ver figura 22)

Figura 22. Maquillaje y peinado de los modelos



10. Producción

En la parte de la producción fotográfica, se dispuso a la modelo dentro del set y se fue modificando las luces, movimientos, y peticiones del camarógrafo para lograr la composición adecuada. Del mismo modo, se tomó en consideración la leyenda para pedir a la modelo que gesticule o interprete una acción en concreto que se desea expresar al momento de realizar la fotografía. Todo el proceso anteriormente mencionado se presenta en la figura 23.

Figura 23. Proceso de producción de fotografías



Las fotografías tomadas en este proceso, fueron dispuestas para criterios de selección para la post producción. Algunas de estas imágenes se muestran en la figura 24.

Figura 24. Proceso de producción de fotografías



11. Post-producción

Luego de tener la materia prima, a nivel fotográfica se procede con la post producción de la fotografía para esto, se utiliza el programa Photoshop en el cual, se ejecutan algunos pasos de retoque fotográfico que se menciona a continuación:

- Primer paso: En Camera Raw de Photoshop se mejora aspectos básicos de la fotografía como son exposición, contraste, iluminaciones y sombras esto cambios dependerá de cada una de las fotografías.
- Segundo paso: A través de Camera Raw se mejora aspectos en la coloración de la fotografía según la fotografía lo necesite
- Tercer paso: A través de Camera Raw se ajustan en Calibración de color para mejorar la coloración de las sombras de la fotografía
- Cuarto paso: Con las herramientas de corrección de Photoshop se eliminan elementos indeseables dentro de la fotografía como accesorios, tatuajes o imperfecciones.
- Quinto paso: Se retoca la piel suavizando y resaltamos partes que no se desea que se suavicen como cejas y labios.
- Sexto paso: con las herramientas de licuar y corrección de lente se da volumen en ciertas zonas como cabello y brazos con el fin de estilizar más la figura de la modelo, es importante hacer esto de forma sutil y sólo en zonas realmente necesarias porque puede ser muy destructivo para la fotografía
- Séptimo paso: se agrega un detalle como son las pecas en el rostro de la modelo.
- Octavo paso: se crea un mapa de degradado que ayuda a mejorar los colores en la fotografía.
- Noveno paso: Posteriormente se modifica el equilibrio de color aumentando cyan en las iluminaciones para generar un toque metalizado en las zonas más iluminadas de la fotografía.
- Décimo paso: Con el uso de la herramienta curva se resaltan la iluminación de los ojos de la modelo

- Decimo primer paso: Mediante el uso de Corrección selectiva mejoraremos los colores de la modelo de acuerdo a el color que llevará la composición en este caso cada fotografía se modificara según sus necesidades.
- Décimo segundo paso: Como paso final de esta edición inicial a la modelo con el uso de la herramienta corrección se elimina elementos innecesarios en la misma.

A continuación, en la figura 25 se muestra una comparativa entre la foto original a la izquierda y la foto retocada a la derecha.

Figura 25. Comparativa entre fotografía original y luego del proceso de retoque



12. Elementos gráficos de la composición

Una vez terminado el retoque y corrección de la modelo, se procede a realizar el montaje de composición, para ello se realiza una búsqueda y recopilación de elementos necesarios para el

montaje que están integrados dentro de la leyenda que se busca representar en la composición. Para este caso, como se observa en la figura 26, los elementos que se requieren debido al contexto de la leyenda son los gusanos de ojos rojos, un río boscoso, elementos orgánicos, plantas, un bebe envuelto en una sábana roja y la estrella.

Figura 26. Elementos gráficos de la composición fotográfica



13. Montaje

Una vez recopilado los elementos que formarán parte de la composición se inicia con el montaje fotográfico para esto, se cumple con los pasos que se mencionan a continuación:

- Primer paso: Se coloca una imagen de fondo en este caso que representa a la amazonia y se da ajustes básicos de corrección de color y un efecto de desenfoque gaussiano para generar el efecto de profundidad.
- Segundo paso: Se colocan las estrellas que mediante el uso de duplicado y reflexión de la misma manera se agregó vegetación para dar profundidad a la composición.
- Tercer paso: Se agrega el elemento de las hojas mediante el uso de duplicado y rotación de un objeto para generar un fondo natural

- Cuarto paso: Con el uso de la reflexión se colocaron los gusanos que son un elemento relevante dentro de la leyenda.
- Quinto paso: Se coloca la primera modelo dentro de la composición
- Sexto piso: Se coloca al bebe que también forma parte de la leyenda y se corrigen sombras y luces.
- Séptimo piso: Se colocan más hojas que ayuda a dar más vida a la fotografía
- Octavo paso: En el siguiente paso se coloca a la modelo principal de la leyenda, siempre ocupando los espacios que va dejando la composición.
- Noveno paso: Se colocan las hojas en primer plano para generar un efecto de desenfoque y dimensionalidad en la fotografía.
- Décima parte: Como paso final se da un retoque a la fotografía, mejorando la composición con sombras e iluminaciones habiendo la composición de la mejor manera.

En la figura 27 se muestra parte del proceso de montaje fotográfico realizado hasta alcanzar la forma final que se observar en la figura 28:

Figura 27. Proceso de montaje

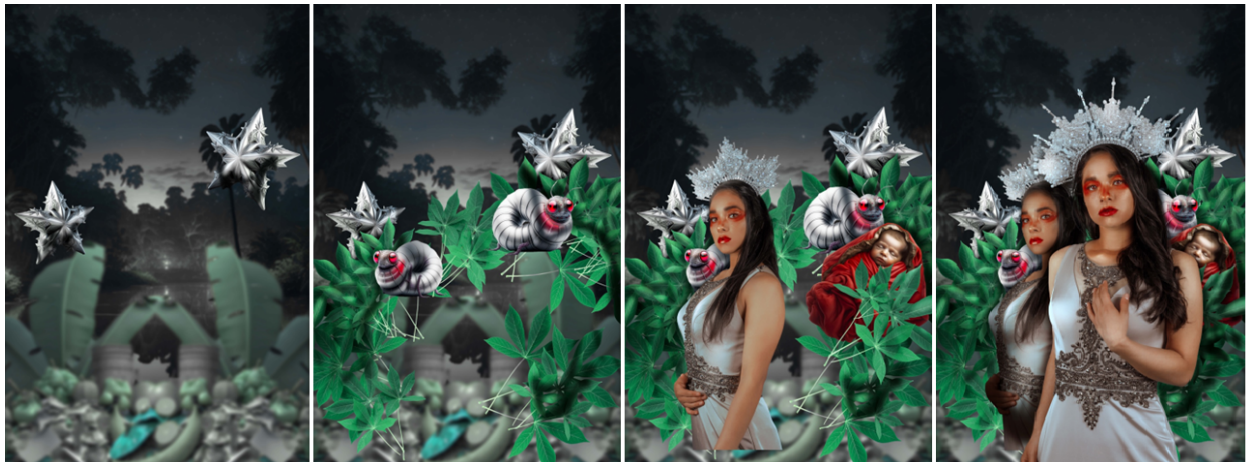


Figura 28. Montaje final



14. Animaciones

Una vez terminadas las fotografías se realizará la animación que servirá como parte de la propuesta de realidad aumentada que se usará en la exposición y presentación de la misma, para esto, se cumple con los pasos que se mencionan a continuación:

- Primer paso: Exportar cada uno de los elementos editados en formato png para importarlos en el programa after effects.
- Segundo paso: Colocamos cada uno de los elementos en una capa diferente manteniendo la misma orden que en la composición fotográfica.
- Tercer paso: Colocamos los elementos con una separación de 15 fotogramas para dar la animación de creación de la fotografía.
- Cuarto paso: Una vez colocados los elementos y pre componemos la animación para realizar la siguiente animación.
- Quinto paso: Agregamos en una capa que esté sobre el fondo un video overlay con fondo verde en este caso de estrellas, le eliminamos el fondo verde con el efecto keylight y le damos una animación de escala.
- Sexto paso: Agregamos en una capa en el frente de la composición un video overlay de neblina con fondo verde, le eliminamos el fondo verde con el efecto keylight y le acoplamos en escala y posición según la composición.
- Séptimo paso: En una capa de frente insertamos un sólido negro y le colocamos en el segundo 5 y le damos opacidad al 0% y en el segundo 6 le damos un fotograma clave con la opacidad al 50%
- Octavo paso: Agregamos el logo principal en la parte superior de la composición y le damos una animación de aparición.
- Noveno paso: Agregamos el logo de la leyenda en el centro de la composición y le damos el mismo efecto de aparición dándole un 1 segundo de aparición en el efecto de opacidad.
- Décimo paso: Agregamos un texto con una breve sinopsis de la leyenda a la que con la herramienta de Mr. Horse le damos una animación de entrada de escala y seguimiento de líneas.
- Decimo Primer paso: Agregamos un texto informativo sobre la leyenda y le damos la misma animación de entrada anterior con Mr. Horse.
- Decimosegundo paso: Creamos una cortinilla de salida para cerrar la animación esta saldrá de abajo para arriba cubriendo la composición.
- Decimotercer paso: Agregamos el logo del proyecto en el centro de la composición y le damos una animación de aparición con la herramienta de opacidad.

- Decimocuarto paso: Se exporta el video en formato .mp4

Un resumen del proceso anteriormente mencionado se presenta a continuación en la figura 29.

Figura 29. Animaciones realizadas



15. Realidad aumentada

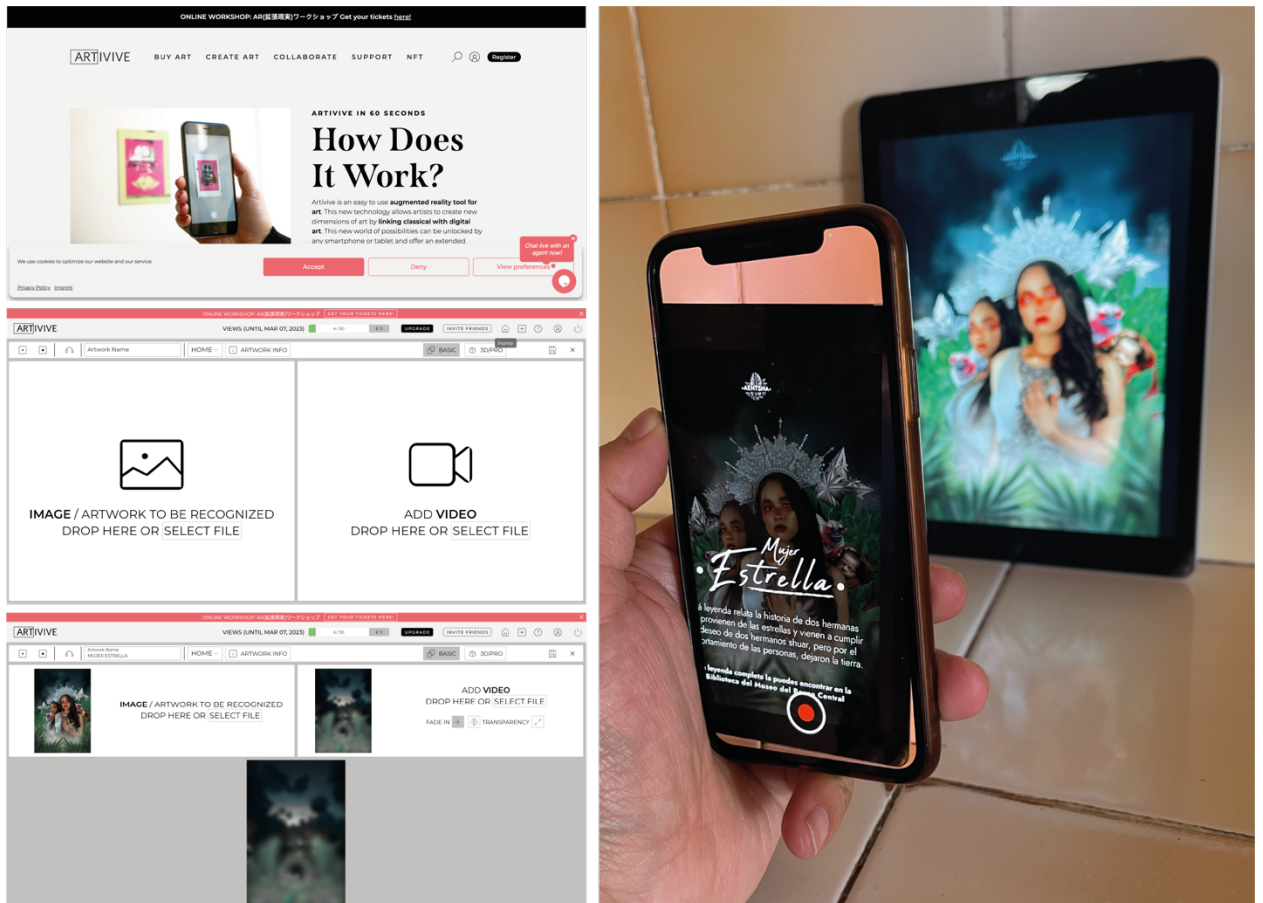
Una vez terminada la animación, se subió el contenido a la plataforma Artivive para realizar la realidad aumentada que se usará en la exposición del proyecto, para esto, se realizará los pasos que se mencionan a continuación:

- Primer paso: Ingresamos a la página <https://artivive.com/> y nos registramos de forma gratuita.
- Segundo paso: Dentro de la plataforma tendremos que cargar una imagen de la composición que nos servirá como punto de referencia para escanear y generar la realidad aumentada.
- Tercer paso: Cargaremos el video que generamos con la animación la cual se visualizará en realidad aumentada.
- Cuarto paso: Visualizamos como se verá la animación en la realidad aumentada y en caso de que todo esté bien aceptamos cargar el archivo.
- Quinto paso: Una vez la plataforma confirme que todo salió bien en la carga, realizamos una prueba de que todo esté bien.

- Sexto paso: Bajamos la aplicación Artivive en cualquier dispositivo móvil, y escaneamos la imagen con la app para visualizar el resultado.

Una muestra de lo anterior mencionado se puede observar en la figura 30:

Figura 30. Realidad aumentada



2.2. Fase de ejecución

2.2.1. Mujer estrella

En esta composición se pueden observar los elementos más representativos de la historia como son la estrella grande y la pequeña relatada que son representadas como 2 mujeres, de las

cuales resplandece una luz inspirada en la luna. Asimismo, se observan otros componentes relevantes a la historia como son el niño, las orugas y la vegetación.

Figura 31. Representación mujer estrella



2.2.2. *Mujer sangre de drago*

En esta composición se puede observar a la protagonista Sañi en su forma más representativa, con sus lágrimas de sangre y como una nueva especie de vegetación en la selva que sirve como medicina.

Figura 31. Representación mujer sangre de drago



2.2.3. *Mujer araña*

En esta composición se puede observar los elementos claves de la historia representados, como el ambiente selvático, las ranas cantoras y ñame, que se convirtió en rana luego de tratar de robar las semillas.

Figura 32. Representación Mujer Araña



2.2.4. Oso perezoso

En esta composición se incluyen varios elementos de la dramática historia del oso perezoso: las llamas que asolaron la casa, la yuca que fue el móvil de toda la historia y el oso perezoso que es representado figurativamente y representativamente mediante el uso de una tela que simula la piel del animal.

Figura 33. Representación Oso perezoso



2.2.5. *El abuelo consejero*

En esta composición se refleja la abundancia que es lo que trata la leyenda, de cómo un espíritu bondadoso con sombrero y apariencia avejentada, es capaz de hacer florecer los sembríos y madurar las cosechas a su antojo cuando el pueblo más los necesita

Figura 34. Representación el abuelo consejero



Cronograma de actividades

Objetivos	Actividades	diciembre			Enero			Febrero		
Diseño y aplicación de encuesta	Elaboración de instrumento de recolección de datos	■								
	Aplicación de instrumento		■							
	Análisis de datos y caracterización de la muestra			■						
Recolección de información bibliográfica	Revisión de repositorio y principales documentos de la red				■					
	Selección de documentos de acuerdo a criterios					■				
Elaboración de material	Preparación de set fotográfico						■			
	Selección de modelos							■		
	Producción								■	
Validación	Validación del material didáctico por el tutore								■	
Elaboración del documento	Escritura de la tesis		■		■		■		■	■

CONCLUSIONES

Se logró determinar cuáles son las leyendas más importantes y representativas del Oriente amazónico, mediante una investigación de la cultura, historia y tradiciones de las mismas y se evidenció que: la leyenda del abuelo consejero, la mujer rana, el oso perezoso, la mujer sangre de drago y las mujer estrella son representaciones culturales muy completas de la cultura amazónica pues incluye varios elementos representativos de su cultura, tradición, forma de pensar, creencias e incluso la religión y el apego con la naturaleza que poseen.

A través de las respuestas de los encuestados, se pudo evidenciar que existe un gran interés por parte de la población por conocer las leyendas del oriente ecuatorianos a través de medios fotográficos y de animación. Asimismo, se pudo observar que, pese a que consideran importante esta temática, no muchas personas la conocen a profundidad.

Con la información recolectada sobre las leyendas más representativas del oriente ecuatoriano se generó una propuesta fotográfica que incluyó todo un proceso de bocetaje, aceptación, retoque fotográfico, inclusión de elementos gráficos representativos de cada historia y una composición relacionada a la temática planteada.

Se logró crear contenido multimedia con las características de los personajes a representar como un medio para ampliar la experiencia de las personas que asisten a la exposición, y como una forma de involucrar de manera directa el observador con la obra y la leyenda a la cual se está representando.

RECOMENDACIONES

A nivel institucional

Luego de realizar la propuesta fotográfica relacionada con las leyendas más importantes del oriente ecuatoriano se pudo notar que no hay mucha información relacionada con esta temática, entonces, se recomienda al museo Pumapungo que incentive más trabajos relacionados como el presentado en este documento para ampliar sobre estas historias y las personas puedan estar más en contacto con las leyendas ancestrales de su propio país.

A nivel técnico

Se recomienda que el material fotográfico presentado en este documento sea incluido dentro de la exhibición artística del museo Pumapungo para que los visitantes puedan tener un acercamiento más directo con estas leyendas

A nivel teórico

Es recomendable que la información teórica y conceptual presentada en esta investigación sea incluida dentro de varios repositorios institucionales con la intención de que sea compartido y referenciado por otros autores que deseen realizar un proyecto similar.

BIBLIOGRAFÍA - WEBGRAFÍA

- Adobe. (2019, diciembre 18). *Adobe Premiere Pro: ¿qué es y por qué es el mejor?* Treintaycinco mm. <https://35mm.es/adobe-premiere-pro-que-es/>
- Altieri Megale, A. (2011). *¿Qué es cultura?* <http://148.202.167.116:8080/xmlui/handle/123456789/190>
- Bravo, O., y Aracely, D. (2019). *Las leyendas ancestrales como un elemento de identidad cultural de la comunidad Salasaca provincia de Tungurahua* [BachelorThesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Turismo y Hotelería]. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/30248>
- Caicedo, A. M. F., y Méric, O. G. A. (2019). Rescate del patrimonio cultural inmaterial, cuentos y leyendas Kichwas de la provincia de Pastaza, Ecuador. *REVISTA CIENTÍFICA ECOCIENCIA*, 6(3), Art. 3. <https://doi.org/10.21855/ecociencia.63.169>
- Cajamarca Jácome, F. D., y Fernández Carrillo, A. D. (2020). *Realidad aumentada con base en fotografía y video sobre el Danzante de Pujilí*. [BachelorThesis, Ecuador: Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi: UTC]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7232>
- Coloma (dir.), F. S. (2009). *Lenguas Vivas*. FLACSO, Sede Ecuador. <http://repositoriointerculturalidad.ec/jspui/handle/123456789/37934>
- Cordero, Z. R. V. (2009). La Investigación Aplicada: Una Forma De Conocer Las Realidades Con Evidencia Científica. *Revista Educación*, 33(1), 155-165.
- Herrera, C. D. (2018). Investigación cualitativa y análisis de contenido temático. Orientación intelectual de revista Universum. *Revista General de Información y Documentación*, 28(1), Art. 1. <https://doi.org/10.5209/RGID.60813>
- Ilabaca, C., y Andrés, I. (2022). *Seguir Siendo Selva: Narrativas del (des)encuentro cosmológico e histórico entre los Llanchama Runa con humanos y no-humanos en la cuenca del Bajo Napo, Amazonia Ecuatoriana*. <http://repositorio.flacsoandes.edu.ec/handle/10469/17825>

- INEC. (2018). *Home – Instituto Nacional de Estadística y Censos*. Estadísticas del territorio Amazónico. <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/institucional/home/>
- Jansen, H. (2013). La lógica de la investigación por encuesta cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social. *Paradigmas: Una Revista Disciplinar de Investigación*, 5(1 (enero-junio)), 39-72.
- Lucero Benavides, K. L. (2015). *Proyección de la imagen fotográfica en Facebook: Estudio de caso de un grupo de jóvenes desde una perspectiva de género* [MasterThesis, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador]. <http://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/4498>
- Maila Chipantasi, D. P. (2020). *Factores que inciden en el desinterés por la lectura en los estudiantes de quinto grado de Educación Básica de la Escuela Aurelio Ayllón Tamayo* [BachelorThesis, PUCE - Quito]. <http://repositorio.puce.edu.ec:80/handle/22000/18067>
- Martínez-Hernández, M., Varela-Ruiz, M., Díaz-Bravo, L., y Torruco-García, U. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162-167.
- Mena, J. (2020). La fotografía artística como referente en la visualización del espacio escolar. *DAT Journal*, 5, 251-266. <https://doi.org/10.29147/dat.v5i2.205>
- Pérez-Rufi, J.-P. (2018). Producción y edición del vídeo de bajo presupuesto: Estudio de caso de «Lost Ones» (Joan Thiele) de Giada Bossi. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 9(2), Art. 2. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.2.4>
- Pesántez Palacios, C. J. (2015). *Interpretación aplicada desde la representación tridimensional a escala de los elementos simbólicos y estéticos de los espacios habitables del pueblo Kichwa Amazónico* [MasterThesis]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/22418>
- Rivas, R. D. (2015). Cultura: Factor determinante del desarrollo humano. *Entorno*, 58, Art. 58. <https://doi.org/10.5377/entorno.v0i58.6236>
- Robles, L. (2022). Fotografía Digital—Concepto, historia y características [Revista concepto: fotografía digital]. *Definiciones sobre la fotografía digital*. <https://concepto.de/fotografia-digital/>

Torbay, A. J. de, Plaza, K. C., Torres, F. C., Astudillo, J. A., Raymond, V. H. D. P., Muñoz, J. B. S., Álvarez, F. I. G., Rodríguez, O. R., Andrade, J. E. O., Baldeon, F. M., Franco, M. C., y Franco, W. C.-. (2018). Las tradiciones el arte y la cultura de Ecuador. En *Editorial Universidad Ecotec*. Editorial Universidad Ecotec. <https://doi.org/10.21855/librosecotec.52>

Yuquilema, M. P., Vita, D. F., y Izquierdo, M. " A. L. (2020). Identidad Cultural y Leyendas Latinoamericanas. *Question/Cuestión*, 2(67), Art. 67. <https://doi.org/10.24215/16696581e435>

ANEXOS