



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TEMA:

**Antología de leyendas urbanas ecuatorianas a través de un motion
cómic para la difusión cultural**

AUTORES:

**González Figueroa, Diego Javier
Loayza Ortiz, Flavia Andreina**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIADO EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TUTORA:

Lic. Lara Pintado, Jossie Cristina, MsC.

Guayaquil, Ecuador

19 de septiembre del 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **González Figueroa, Diego Javier**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

TUTORA

f. _____
Lic. Lara Pintado, Jossie Cristina, MsC.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 19 días del mes de septiembre del año 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Loayza Ortiz, Flavia Andreina**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**.

TUTORA

f. _____
Lic. Lara Pintado, Jossie Cristina, MsC.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 19 días del mes de septiembre del año 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **González Figueroa, Diego Javier**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Antología de leyendas urbanas ecuatorianas a través de un motion cómic para la difusión cultural**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 19 días del mes de septiembre del año 2022

EL AUTOR

f. _____
González Figueroa, Diego Javier



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Loayza Ortiz, Flavia Andreina**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Antología de leyendas urbanas ecuatorianas a través de un motion cómic para la difusión cultural**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 19 días del mes de septiembre del año 2022

LA AUTORA

f. _____
Loayza Ortiz, Flavia Andreina



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **González Figueroa, Diego Javier**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Antología de leyendas urbanas ecuatorianas a través de un motion cómic para la difusión cultural**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 19 días del mes de septiembre del año 2022

EL AUTOR

f. _____
González Figueroa, Diego Javier



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Loayza Ortiz, Flavia Andreina**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Antología de leyendas urbanas ecuatorianas a través de un motion cómic para la difusión cultural**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 19 días del mes de septiembre del año 2022

LA AUTORA

f. _____
Loayza Ortiz, Flavia Andreina

Guayaquil, 09 – 09 – 2022

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.

Director

Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio URKUND, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con la estudiante: DIEGO JAVIER GONZALEZ FIGUEROA; FLAVIA ANDREINA LOAYZA ORTIZ a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** del mencionado estudiante.

URKUND	
Documento	Trabajo Titulacion Completo Gonzalez Loayza SEPT 2022.docx (D143844203)
Presentado	2022-09-09 13:50 (-05:00)
Presentado por	Jossie Cristina Lara Pintado (jossie.lara@cu.ucsg.edu.ec)
Recibido	jossie.lara.ucsg@analysis.orkund.com
	1% de estas 34 páginas, se componen de texto presente en 2 fuentes.

Atentamente,



Lic. Jossie Cristina Lara Pintado, MsC.

Docente Tutora

AGRADECIMIENTO

Yo, Diego Javier González Figueroa, agradezo a mi tutora, Jossie Cristina Lara Pintado, sin usted y sus virtudes, su paciencia y constancia, este trabajo no lo hubiese logrado tan fácil. Sus consejos fueron siempre útiles. Usted formó parte importante de esta historia con sus aportes profesionales que la caracterizan. Muchas gracias por sus orientaciones.

Le agradezco a mis docentes, sus palabras fueron sabias, sus conocimientos rigurosos y precisos, les debo mis conocimientos. Gracias por su paciencia, por compartir sus conocimientos de manera profesional e invaluable, por su dedicación perseverancia y tolerancia.

A mis padres, ustedes han sido siempre el motor que impulsa mis sueños y esperanzas, quienes estuvieron siempre a mi lado en los días y noches más difíciles durante mis horas de estudio. Siempre han sido mis mejores guías de vida.

Gracias por ser quienes son y por creer en mí.

Y un agradecimiento especial a mi compañera de tesis, Flavia Andreina Loayza Ortíz, quien fue el mejor complemento al momento de elaborar este proyecto. Sin su esfuerzo y dedicación no habríamos podido completar este proyecto.

“La grandeza nace de pequeños comienzos”

(Sir Francis Drake).

Diego González

AGRADECIMIENTO

Me gustaría expresar mi gratitud a una serie de personas que han contribuido indirecta o directamente en este trabajo especialmente agradecida a mi equipo, mis amigos, mis hermanos, mis gatos, mis compañeros de la carrera, mis docentes quienes aportaron tiempo, conocimiento y sobre todo, me gustaría reconocer especialmente la labor importante de nuestra tutora Jossie Lara.

Desde lo personal quiero reconocer el incansable apoyo de mi familia por estar siempre pendientes y apoyándome en todas las etapas de mi vida, gracias a ellos por motivarme en alcanzar y culminar esto.

Flavia Loayza

DEDICATORIA

Yo, Diego Javier González Figueroa, le dedico el resultado de este trabajo a mi madre, quien siempre me mostró un apoyo incondicional y me motivó a cumplir mis metas incluso cuando no me creía capaz de lograrlo.

Gracias por enseñarme a afrontar las dificultades sin perder nunca la cabeza ni morir en el intento.

DEDICATORIA

Quisiera dedicar este trabajo con toda mi gratitud a mi abuela Carmen, por sus valiosos comentarios y opiniones sobre diversos temas, porque tuvo conmigo el detalle de criarme y toda su ayuda me ha permitido centrarme en continuar con mis metas.

Ati, siempre te recordaremos con mucho cariño porque fuiste parte importante de nuestras vidas y nos viste crecer.

Flavia Loayza



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Ing. Veloz Arce, Alonso Eduardo, Mgs.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo, Sancán Lapo, Milton Elías, Mgs.
OPONENTE



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

CALIFICACIÓN

f. _____

Lic. Lara Pintado, Jossie Cristina, MsC.

TUTORA

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
1. CAPÍTULO I.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1. Planteamiento del problema.....	3
1.2. Formulación del problema.....	4
1.3. Objeto de estudio	4
1.4. Objetivo General	5
1.5. Objetivos Específicos	5
1.6. Justificación y delimitación	5
1.7. Marco Conceptual	9
1.7.1. MITO	9
1.7.2. CUENTO.....	9
1.7.3. LEYENDA	9
1.7.4. LEYENDAS URBANAS.....	10
1.7.5. LEYENDAS ECUATORIANAS.....	10
1.7.6. MOTION COMIC.....	11
1.7.7. CÓMIC NARRADO	11
1.7.8. VIDEO CÓMIC.....	12
1.7.9. AUDIO CÓMIC.....	12
1.7.10. PLATAFORMAS AUDIOVISUALES	12
1.7.11. PLATAFORMAS AUDIOVISUALES DE CONSUMO MASIVO.....	13
1.7.12. EDADES DE CONSUMO DE LAS PLATAFORMAS AUDIOVISUALES .	14
1.7.13. DIFUSIÓN CULTURAL AUDIOVISUAL.....	14
1.7.14. DIFUSIÓN EN REDES SOCIALES PARA PROYECTO DE MOTION COMIC	15
1.7.14.1.1. REDES VIABLES PARA SU DIFUSIÓN	15
1.7.14.1.2. ARTSTATION.....	16
1.7.14.1.3. DEVIANART.....	16
1.7.14.1.4. BEHANCE.....	16
1.7.14.1.5. INSTAGRAM.....	17
1.7.14.1.6. TIK TOK	17
1.7.14.1.7. YOUTUBE.....	17
1.7.14.1.8. TWITTER	17

1.7.14.2.	REDES INVIABLES PARA SU DIFUSIÓN	18
1.7.14.2.1.	SNAPCHAT	18
1.7.14.2.2.	TINDER	18
1.7.14.2.3.	ARTSY	18
1.7.14.2.4.	WATTPAD	19
1.7.14.2.5.	PINTEREST	19
1.7.14.2.6.	FACEBOOK	19
1.7.14.3.	FINANCIAMIENTO DE PROYECTOS ONLINE	20
1.7.14.3.1.	KICKSTARTER	20
1.7.14.3.2.	CONSECUENCIAS DE NO CUMPLIR CON LO PROMETIDO EN KICKSTARTER	20
1.7.14.3.3.	EJEMPLOS DE PROYECTOS QUE SE CANCELARON	20
1.7.14.3.4.	INDIEGOGO.....	21
1.7.14.3.5.	PATREON.....	21
1.7.14.3.6.	KO-FI.....	21
2.	CAPITULO II.- Descripción del producto	23
2.1.	Descripción del producto	23
2.2.	Descripción del usuario	24
2.3.	Especificaciones técnicas.....	24
2.4.	Guion / Storyboard	26
2.4.1.	Guion	26
2.4.2.	Storyboard.....	32
2.4.3.	Storyboard narrativo secuencial (con herramienta de easy pose)	32
2.5.	Diseño de personajes y Fondos	33
2.5.1.	Personajes	34
2.5.2.	Personajes principales	35
2.5.3.	Fondos	39
2.6.	Diseño de Layout / línea gráfica	39
2.6.1.	Layouts	39
2.6.2.	Línea gráfica	43
2.6.3.	Animatic	44
2.6.4.	Animaciones.....	45
2.7.	Interfaz y marca gráfica	45
2.8.	Mapa del sitio / Navegación / Finales alternativos.....	47

2.8.1. Mapa del sitio	47
2.8.2. Navegación	47
2.8.3. Finales alternativos	47
2.9. Testeo del producto.....	48
2.9.1. Desarrollo prototipo de aplicación	49
Conclusiones.....	51
Recomendaciones.....	53
Bibliografía.....	54
Anexos	57
Anexos 1. Storyboards Preliminares	57
Anexos 2. Storyboards Secuenciales.....	67
Anexos 3. Layouts.....	73
Anexos 4. Encuesta	90

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Referencias para storyboard: El espectro furioso, El perro encadenado y La caja ronca.....	32
Imagen 2: Referencia de captura de la interfaz del programa Easy Pose para la composición.	33
Imagen 3: Referencia para espectros: La Caja Ronca.....	34
Imagen 4: Referencia para Demonio: La Caja Ronca.....	34
Imagen 5: Referencia para Can: El Perro Encadenado	35
Imagen 6: Referencia de la serie Titán Sim-Biónico (2010)	36
Imagen 7: Referencia de diseño preliminar para el personaje del corregidor	36
Imagen 8: Referencia de diseño final para el personaje del corregidor adaptado al estilo propuesto	37
Imagen 9: Referencia de diseño final del espectro furioso adaptado al estilo propuesto	37
Imagen 10: Referencia de diseño preliminar para el personaje de virginia.....	38
Imagen 11: Referencia de diseño final para virginia adaptado al estilo propuesto...	38
Imagen 12: Referencias: Gokushufudou (Manga).....	40
Imagen 13: Referencias: Gokushufudou (Animación).....	40
Imagen 14: Referencias: HellBoy Comic.....	41
Imagen 15: Referencias: Witch Hat Atelier (Manga)	42
Imagen 16: : Referencia de captura de la interfaz del programa Illustrator para la creación de layouts	43
Imagen 17: Referencias de línea gráfica de Genndy Tartakovsky	44
Imagen 18: Diseño final del logotipo en full tamaño	46

Imagen 19: Descripción de los elementos del logotipo	46
Imagen 20: Referencias del texto utilizado para la marca gráfica y la cromática	47
Imagen 21: Referencia de capturas del prototipo de la aplicación en el programa de Unreal Engine	48
Imagen 22: Referencia de capturas del prototipo de la aplicación	50
Imagen 23: Referencia de capturas del prototipo de la aplicación	50

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Análisis de búsqueda sobre “comic animado” en países.....	6
Gráfico 2: Análisis de búsquedas sobre “comic animado”. Google	7

RESUMEN

El presente proyecto confirma los hallazgos previos alrededor de las costumbres y tradición ecuatoriana a través de las leyendas, los saberes y la identidad nacional hallados en los relatos que conocemos como leyendas ecuatorianas.

El principal objetivo del presente estudio de carácter académico recae en la elaboración de una demo de motion comic, su desarrollo y producción estará concebida de tal modo que pueda vivificar y traspasar de la narrativa hacia la animación para promover en un público joven a partir de los 13 años en adelante el interés y entendimiento por las leyendas ecuatorianas como parte de su identidad nativa mediante el uso de plataformas digitales que ayuden a su difusión por medio de redes sociales en formatos de video para que tenga una mayor visibilidad con el público general.

Gracias a esta investigación se amplía nuestro conocimiento por la narrativa ecuatoriana de fantasía oscura y misterio mediante la elaboración y clasificación de un sumario que abarca en su mayoría relatos innatos a su provincia de origen y que pueda ser de apoyo para próximas investigaciones con fines académico.

Palabras Claves: Antología, Motion Comic, Leyendas Ecuatorianas, Plataformas Audiovisuales, Leyendas Urbanas, Cultura Ecuatoriana

ABSTRACT

This project confirms previous findings about Ecuadorian customs and traditions through legends, common knowledge, and national identity found in the stories we know as Ecuadorian legends.

The main goal of this academic study lies in the elaboration of a motion comic demo, its development and production will be conceived in such a way that it can vivify and transfer a narrative into an animation to promote to a young audience from 13 years old onwards the interest and understanding of Ecuadorian legends as part of their native identity through the use of digital platforms, helping its dissemination through social media platforms by sharing this content as video format, thus having an overall better reach and engagement.

Thanks to this research, our knowledge of the Ecuadorian narrative of dark fantasy and mystery is developed through the elaboration and classification of a summary that includes mostly stories innate to their origin province and that can be of support for future research for academic purposes.

Keywords: Anthology, Motion Comic, Ecuadorian Legends, Audiovisual Platforms, Urban Legends, Ecuadorian Culture

INTRODUCCIÓN

En este trabajo se aborda una revisión de la investigación realizada acerca de las leyendas ecuatorianas, mitos e historias que antiguamente eran relatos populares que se transmitían de “boca en boca” con la finalidad de entretener y reflexionar a través de un mensaje importante al finalizar. Parte de esta cultura se expandió en la literatura local, con autores como Edgar Alan García y Mario Conde quienes materializaron impecablemente estos saberes en textos que se popularizaron en el entorno académico.

En los últimos años, ha habido un interés creciente en la animación, el manga y los comics, permitiendo su producción y viralización en plataformas sociales y en webs donde estos contenidos son usualmente vistos, descargados y subidos. Sin embargo, subgéneros del cómic como el “motion comic” decaen por sobre las tendencias modernas de lectura entre jóvenes y adultos, pocos espacios digitales buscan promocionar estas producciones y comúnmente se pueden disfrutar de estas obras hechas por fans.

Este proyecto de investigación quiere enfocarse en la percepción y el interés actual sobre las leyendas ecuatorianas en la elaboración de una antología con historias poco conocidas del país, los medios del entretenimiento popular como lo son el cómic y la animación, pero también contemplar sobre la difusión del motion comic en sus aspectos generales si se pretende publicar de forma digital.

1. CAPÍTULO I.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

Dentro del país las leyendas urbanas se reconocen desde la tradición oral convirtiéndose así mismas, por la difusión de conocimientos, en patrimonio inmaterial, que es respaldada por la UNESCO, pero de gran importancia en el traspaso de saberes que heredan las generaciones, remarcando así una cultura viva y con identidad. Gracias al apoyo de otros investigadores y revisando los elementos argumentales dentro de estos relatos, se evidencia un proceso de transculturación, ya que hay semejanzas e influencias extranjeras que probablemente resultaran en la combinación de aquellos cuentos que terminaron adaptándose al territorio local, pero por otra parte nos hace meditar en la emoción y la impresión que dejaron estas historias y su asimilación rápida dentro de la cultura colectiva.

Evidenciamos en diversas publicaciones de investigación abordar este tópico lo que refleja un auténtico interés, pero al mismo tiempo radican en una localidad específica o región particular. En el caso de la región Sierra que ha sido la más popular dentro del país en lo que respecta a los relatos urbanos y la región Costa con historias de mayor popularidad y que son altamente reconocidas como lo son la dama tapada y el tintín teniendo adaptaciones incluso en plataformas audiovisuales y sociales.

Para Andrés Mazza, (El Mercurio, 2021) “La costumbre de consumir material audiovisual a través de los servicios digitales se ha mantenido, a tal punto que los hábitos de ir al cine se disminuyeron en Ecuador, primero por la pandemia, y segundo por la diversidad de opciones que tiene la población”.

Las tendencias actuales reflejan que los cambios en el entretenimiento digital incrementaron mucho desde el 2019 y mayormente con la pandemia en el Ecuador, las plataformas como Netflix y YouTube han sido una ruta directa para el entretenimiento de todas las edades donde incluso existe un

intercambio en la satisfacción de la experiencia de una sala de cine por la satisfacción que brinda la comodidad del hogar y la inversión de una salida familiar que un pago mensual de una suscripción. Para ilustrar esta idea se encontraron datos en la investigación realizada por la Msc. Yanet Pérez León que reflejarían el medio en el que generalmente ven películas y de consumo audiovisual entre adolescentes y jóvenes desde los 14 y 18 años evidenciando con un 94,6% de regularidad plataformas digitales como Netflix o Youtube y un 3,1% de la experiencia directa en el cine.

De forma semejante en las plataformas sociales audiovisuales como Instagram y TikTok con una amplia red de contenido y de creadores han readaptado un nuevo formato para el motion comic, es el caso del proyecto 18 Días: The Mahabharata de la productora Graphic India lanzado el 2020. Sharad Devarajan cofundador y director ejecutivo considera que:

“Los cómics en movimiento permiten que surja un nuevo tipo de narración utilizando el mismo contenido subyacente. El objetivo es llevar estas historias a millones de personas nuevas que no están regularmente expuestas a los cómics y que pueden descubrir el medio de una manera que les resulte más fácil de identificar ". (Sharad Devarajan)

1.2. Formulación del problema

¿Cuál es el grado de interés por parte de los adolescentes y jóvenes adultos, sobre la cultura reflejada en las leyendas urbanas ecuatorianas y el motion comic en la actualidad?

1.3. Objeto de estudio

Se considera pertinente enfocar el proyecto a una audiencia a partir de los 13 años para motivar en adolescentes y jóvenes la lectura de las leyendas ecuatorianas usando un formato de motion comic ya que estos están mayormente interactuando a través de plataformas digitales, sociales y audiovisuales además de videojuegos y cómics. Del mismo modo, se espera

integrar al público adulto entre las edades de 21 a 35 años que sean fanáticos de leyendas de misterio y terror, arte, cómics digitales interactivos, lectores del cómic tradicional, mangas, manhwas, consumidores de la animación digital, los videojuegos y el cine en general. Igualmente, se informará a la audiencia a cerca de los contenidos mediante un aviso de clasificación de contenidos por edades que se mostrará en una esquina superior cuando el motion comic inicie.

1.4. Objetivo General

Elaborar una antología de leyendas ecuatorianas a través de un motion comic para la difusión cultural.

1.5. Objetivos Específicos

1. Determinar el interés por el consumo del género terror y leyendas ecuatorianas en adolescentes y adultos jóvenes mediante una encuesta heurística.
2. Sintetizar y clasificar por provincias las leyendas ecuatorianas.
3. Elaborar un “motion comic” para preservar en medios digitales los relatos sobre leyendas de Ecuador.
4. Exponer los datos obtenidos del alcance del motion comic con la audiencia, a través de una muestra estadística.

1.6. Justificación y delimitación

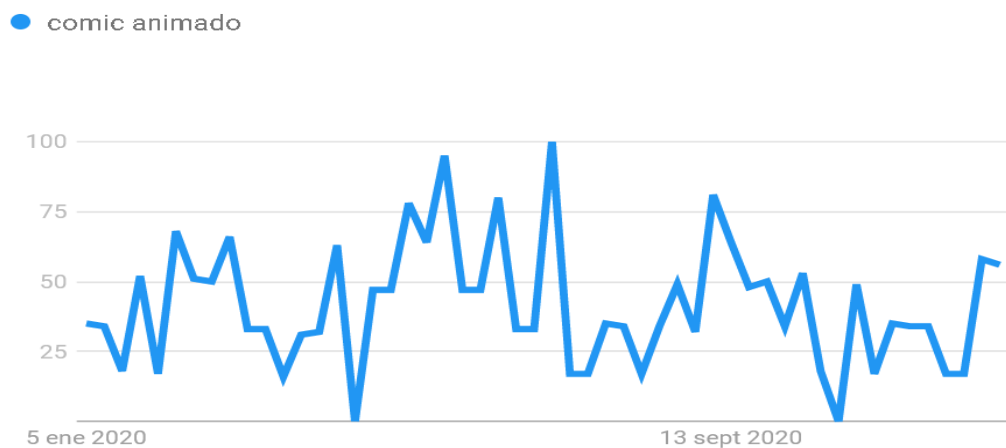
La discusión precedente ha mostrado cómo los medios de entretenimiento actuales han favorecido la adaptación del cómic animado, su facilidad de alcance, pero también ha sido bien recibido por todo tipo de usuarios que no solo disfrutaban de las historias del cómic clásico, sino que les es práctico el

poder desarrollar una historia audiovisual en cuestión de unos pocos minutos y entre tiempos de cualquier actividad. Para ejemplificar este resultado la empresa Universal Pictures en abril del 2020 expuso su serie de Jurassic World en formato de cómic animado a través de Youtube contando con 4 capítulos de 3 minutos. Coincidiendo con Universal, la empresa Davis Entertainment conjunto a Sony Pictures Television a causas de la paralización del rodaje por motivo del COVID-19 decidieron adaptar los 20 minutos restantes del capítulo 19 de su serie The Blacklist en cómic animado.

En el Ecuador a lo largo del 2020 aumentó el interés del consumo del cómic animado según estadísticas de Google Trends, siendo el primero en búsquedas relativas al tema a nivel mundial. Mientras que las actividades que promueven el cómic dentro del país continuaron según diario El Universo con la COMIC CON ECUADOR XPRESS 2020, que fue una alternativa “híbrida” virtual de 2 meses en redes sociales y en su web oficial, así como presencial de 2 días el 5 y 6 de diciembre en el Centro de Convenciones de Guayaquil.



Gráfico 1: Análisis de búsqueda sobre “comic animado” en países.



Todo el mundo. 2020. Búsqueda web.

Gráfico 2: Análisis de búsquedas sobre “comic animado”. Google

Se piensa en paralelo que los cambios experimentados por la pandemia durante el 2020 han estimulado un aumento en la pérdida de la identidad nacional y un problema de aculturación a partir de la globalización digital ya que impulsó el consumo de plataformas de entretenimiento audiovisual. Cada vez es más difícil ignorar con el uso de YouTube y la popularidad de los contenidos de fantasía y de terror como las Creepypastas, gameplays de terror, Fanfiction y contenidos viralizados en páginas externas que siguen estos géneros, los relatos orales se han visto desplazados por la facilidad con la que se pueden acceder a estos contenidos en la web y mediante los servicios digitales.

Este estudio podría ofrecer una visión actualizada y contribuir al incremento del conocimiento en cómo se perciben los mitos urbanos dentro del Ecuador y su vía de alcance hoy en día valorándolos ya que abarcan un área de gran interés y conocimiento dentro del campo de la cultura, la antropología y las artes, a su vez representan la tradición y la sabiduría de nuestros antepasados que buscaban cultivar en la juventud la reflexión y disciplina en sus acciones separando el bien del mal y el efecto de estas.

Investigaciones desarrolladas desde años posteriores referentes a la tradición oral y la mitología han estimulado la necesidad en cuanto a la creación de proyectos de carácter artístico y educativo que promuevan en los niños, adolescentes y público en general el conocer sobre nuestra historicidad local.

“Es importante implementar y crear nuevos métodos para transmitir esta información a los más pequeños, con medios más didácticos e interactivos que atraigan su interés y a su vez les ayude a comprender y aprender con más facilidad su mitología y las historias del imaginario ecuatoriano.” (Juan Quezada, 2019, Pág.15)

Por ello se producirán una serie de cómics animados a manera de antología mediante una previa investigación sobre leyendas originarias del país que sean poco conocidas y aportar a la difusión de estas. La búsqueda contemplará investigaciones académicas, revistas digitales y libros que puedan apoyar con veracidad la autenticidad de las historias adaptándose a la actualidad, a los formatos digitales modernos y al enriquecimiento del proyecto.

Este trabajo busca resaltar la importancia de explorar un enfoque en las siguientes áreas que considera lograr el efecto esperado para la difusión del motion comic:

- La animación que dará vida a las ilustraciones.
- La línea gráfica debe ser sólida y cautivadora.
- El uso de una voz en off para una edición alternativa.
- El atractivo visual siendo más potente que solo una narración.
- Trasladar el lenguaje verbal del cómic al formato audiovisual.
- La percepción del color de manera psicológica y significativa.
- Destacar los efectos de sonido a diferencia del formato clásico del cómic.

1.7. Marco Conceptual

1.7.1.MITO

Se le considera a manera de narrativa oral con elementos que integran parte de una ficción dentro de su narración realista ya que sirve de respaldo para preservar las historias de un lugar específico. Incluye elementos de fantasía que pueden visualizarse dentro de lugares o hechos históricos que explicarían situaciones o eventos desconocidos y estos pueden tener peso en la significación base para el nacimiento de un ser, la creación de un suceso, etc. Son narraciones que se toman como parte de un hecho acontecido completamente dentro de la realidad para quienes lo escuchan.

1.7.2.CUENTO

Considerada como una etiqueta que abarca todo tipo de relatos fantásticos o fábulas, el cuento tiene procedencia a partir de sucesos imaginarios, relatos dentro de la literatura popular. Supone su diferenciación y peso a través del tiempo que puede ser un tiempo dentro de un hecho histórico y en transmitir un mensaje con carga moral que se denomina apólogo. También aborda criaturas de fantasía como monstruos, duendes o aparecidos.

1.7.3.LEYENDA

Es un relato oral que contiene elementos de carácter fantástico similar al mito y el cuento, sin embargo, a diferencia del mito esta narrativa puede ser tomada como una realidad ocurrida o no en algún punto de la historia que en el caso del cuento no ocurre así. Posee localidades, personajes y situaciones históricas reales. Según Escobar (2012), en el pasado existieron debates acerca de la diferencia entre los conceptos anteriormente expresados, y la significación temporal empezaría en el relato mítico como una expresión primitiva para transformarse en una leyenda y terminaría en un relato más sencillo como el cuento.

1.7.4.LEYENDAS URBANAS

Hoy en día, conocemos que la concepción de las leyendas urbanas tuvo su enfoque desde la tradición oral en sus inicios pero que durante el pasar de los años nuevas vías han ampliado este rasgo de identidad nacional acercando a público más joven a formar parte de un antiguo legado cultural. Pero más que solo pertenecer al bagaje popular de una familia, pueblo o una gran ciudad, estos saberes conforman parte de un imaginario colectivo a nivel mundial adaptadas a las costumbres de su lugar de pertenencia.

Delgado (2007) señala en el prólogo de Historias espectrales, que son pertinentes y de gran relevancia los componentes de origen folclórico dado que en la mayoría de estos relatos los elementos fantásticos yacen desde un lugar incierto, un suceso en particular o caracterizados por criaturas y espectros, estos se envuelven en un aura de misticismo que atraen y cautivan a quien los escuche.

1.7.5.LEYENDAS ECUATORIANAS

Este pequeño compendio seleccionó leyendas originarias de la sierra del Ecuador, es decir, forman parte del folclore Andino nacional. De entre la mayoría de los relatos existentes se decidió fomentar al conocimiento de aquellas historias que a pesar de no tener un gran reconocimiento tienen un gran potencial narrativo con fuertes enseñanzas como parte de la significación que las leyendas han evocado por el paso de los años. En palabras de Beatriz Castro, (2011)

“Las tradiciones indígenas, no desaparecieron, más bien, evolucionaron y se adaptaron a las nuevas corrientes de pensamiento español, dando origen a adaptaciones o mitos sincréticos, que reúnen elementos de la sabiduría indígena y conocimientos occidentales dentro de una sola cultura que mantiene una esencia tradicionalista ancestral.” (22)

En términos relativos, aquellas anécdotas, vivencias o lecciones de vida que habrían experimentado nuestros descendientes pudieron mimetizarse en la ficción de nuestros pueblos y personificarse a través de seres increíbles y únicos compartiendo rasgos propios de la sabiduría y folclore nacional.

1.7.6.MOTION COMIC

En su descripción etimológica más exacta proveniente del latín motio, movimiento y komikos, del griego haciendo referencia a la comedia y a su vez compartiendo la raíz del latín comicus que en inglés se transformaría en lo que actualmente conocemos como cómic y su relación hacia las caricaturas en diarios y también revistas. Esto supondría la combinación de la imagen y movimiento pero que, a diferencia de la función del video o la animación tradicional, se ajusta a los parámetros visuales y las bases del cómic. De acuerdo con Montoya (2017) el motion comic integrará los mismos recursos del cómic en cuanto a los dibujos, sus textos, las infaltables onomatopeyas y las características viñetas esenciales del estilo del cómic, sin embargo, la animación existiría de manera limitada. De forma complementaria hasta la actualidad las imágenes que evidenciamos en viñetas de acción del cómic aluden a la noción de movimiento como si se trataran de un solo fotograma que estimula en la mente del lector de manera subjetiva como la escena transcurriría en tiempo real.

1.7.7.CÓMIC NARRADO

Describe la historia y detalla lo que ocurre en el cómic o lo que se pretende informar, se citan los diálogos de los personajes, se describen los efectos de sonido y eliminan los diálogos escritos de las burbujas de diálogo. Los estilos de viñeta varían según el cómic que se esté narrando.

1.7.8.VIDEO CÓMIC

Es el propio cómic en formato de video, se usaba desde antes de internet en un formato audiovisual con la simulación del enfoque de las viñetas de acuerdo con una lectura normal que tendría el propio lector. Según la escena se deben agregar efectos de sonido, onomatopeyas, transiciones, diálogos de la narración o un narrador omnisciente según el estilo del cómic. Se trata de mantener la esencia del cómic por, sobre todo.

1.7.9.AUDIO CÓMIC

Se trata de escuchar, el medio es la narración, el sonido y la imaginación del que lo escucha. Es usual añadir efectos sonoros para lograr un sentido de la inmersión de la historia y poder adentrarse en la misma, también se puede describir el cómic. Es similar a escuchar una historia radial.

1.7.10. PLATAFORMAS AUDIOVISUALES

Resulta familiar cada día acceder a plataformas de vídeo, revisar el feed, buscar, ver, valorar, copiar y compartir casi de manera automática ya sea una plataforma audiovisual de paga o gratuita. Considerando que en la actualidad vivimos en la cultura del mass media con mayor intensidad dado que la información se viraliza en cuestión de segundos y los canales de uso común son de carácter digital en especial a través de las redes sociales, es muy frecuente interactuar a su vez con estos contenidos en canales de videos y también en vivo en lo que conocemos como streaming. Existirían tres bases importantes para las plataformas de Subscription Video on Demand, la cultura digital, la globalización y la mundialización de productos (Sosa,2021). Podemos resaltar la versatilidad del uso social que ofrece el video desde el entretenimiento, lo económico e institucional, las redes sociales, la expresividad y la identidad (Díaz, 2009).

Entretenimiento, reconocemos que es un producto de fácil consumo que nos divierte o nos produce algún tipo de placer visual.

Económico e Institucional, la empresa se apoya de los contenidos multimedia para posicionar su marca, su interés y mejorar su imagen corporativa mediante la web, canales de televisión propios a dicha empresa o con el tráfico de plataformas como Youtube.

Dentro de las redes sociales, el video es parte inherente, icónico e infaltable para la interacción dentro de estos servicios en línea que constituyen una identidad colectiva.

Expresivo e Identitario, no solamente pudiendo encajar en un elemento generacional, el video ha sumado en cientos de personas un medio para poder conectar al espectador a una nueva realidad. De acuerdo con Díaz, esta clasificación no solo dispone una mirada en diversos espacios virtuales-digitales donde el video además de ser un elemento imprescindible, gracias a la intervención de las plataformas digitales se ha transfigurado y modificado de lo visual a ser un discurso, una expresión aprobada socialmente y el estilo de vida de muchos otros.

1.7.11. PLATAFORMAS AUDIOVISUALES DE CONSUMO MASIVO

En el presente se consideran con mayor cantidad de usuarios diarios las plataformas de Youtube y Twitch, siendo la primera un gran repositorio de acceso gratuito para creadores de contenido y público en general, únicamente se debe mantener una política de uso del servicio que con el tiempo ha mutado para mantener satisfechos a sus usuarios. Por su contraparte, la plataforma popular de emisión de directos y videojuegos Twitch, tiene gran alcance hacia un público objetivo adolescente que disfrute de la interactiva directa con otra persona-usuario que comparte gustos similares y puede integrarse participativamente de una pequeña comunidad.

De acuerdo con documentación investigada al estudio de redes sociales por IAB Spain (2021), cada usuario que accede a las diversas plataformas de entretenimiento consume alrededor de 1 hora a media hora de conexión a estos canales digitales. La interconexión entre dispositivos y plataformas también es un punto positivo para la difusión y accesibilidad de los contenidos,

enlaces a directos gracias a esto cobra sentido el “viralizar” un producto audiovisual o de entretenimiento.

1.7.12. EDADES DE CONSUMO DE LAS PLATAFORMAS AUDIOVISUALES

Se estima que alrededor de los usuarios que visitan periódicamente están los jóvenes de entre 16 a 24 años, pero no implica que los creadores de contenido en mayor parte de los casos apunten a esto específicamente, sino que la dirección de estos contenidos se transmiten mediante un pensamiento maduro, aunque la mayoría frecuenta contenidos impactantes y de corta duración que puedan disfrutar. Es posible que menores a la edad de 40 años registran mayor uso de las plataformas, pero cotidianamente y como parte de un proceso de adaptación los adultos mayores han mostrado mayor interés en el uso de dispositivos móviles lo que resulta un acceso directo a las redes sociales y el uso de estas.

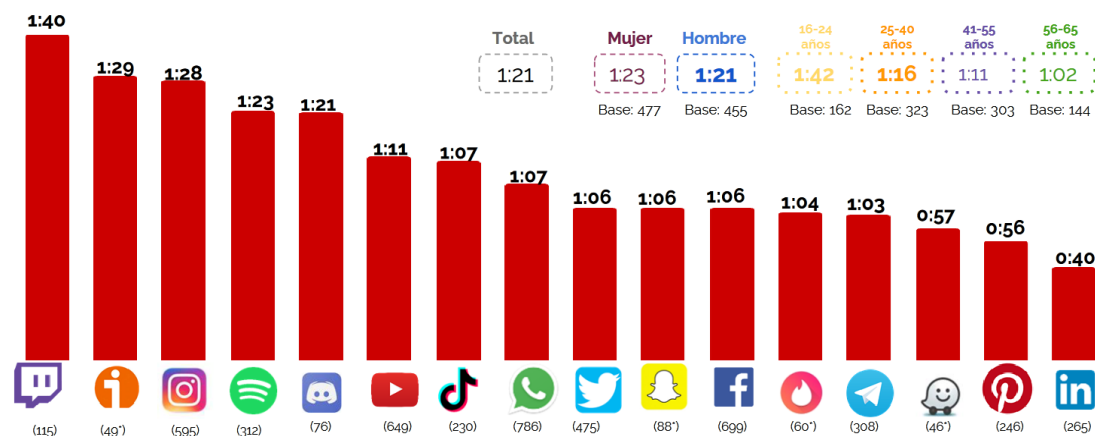


Gráfico 3: Intensidad de uso de las redes sociales. Fuente: IAB, 2021.

1.7.13. DIFUSIÓN CULTURAL AUDIOVISUAL

En palabras de Ribas, (2010) la difusión cultural pertenece al aprendizaje informal del diario vivir sobre temas que alimentan nuestro genuino interés por

el conocimiento de un discurso o producto como tal. Es desde la llegada de la computadora una herramienta-medio para potenciar la comunicación con mayor precisión, con esto y el nacimiento del internet se asentaron las bases como lugar común y de libre comunicación, la interactividad para intercambiar cualquier tipo de contenidos mediante portales web da apertura al consumo multimedia brindando experiencias mucho más versátiles que aquellas propuestas por el entonces mundo artístico tradicional.

Si bien Sánchez, (2009) describe las diversas vías acerca de la cultura, y como esta es parte integral de la conciencia de la persona se reconoce de manera directa que la cultura de masas nace a partir de la televisión y en la actualidad quien consiguió repetir el mismo efecto fue la internet. Como consecuencia de esto es difícil saber interpretar quien realmente condiciona este efecto de aculturación si los canales, la mala programación, los creadores de contenidos, las tendencias o quienes se dejan influenciar por estos y aumentan las vistas a este tipo de productos.

Sin embargo, es estimulante cuando estos mismos creadores se identifican como representantes culturales y difunden contenidos que sean propicios para comunicar y compartir responsablemente, temas relacionados a la actividad patrimonial, espacios destacados a la historicidad y un vistazo de cómo ha escalado la actividad creativa y el desarrollo de la cultura actual situándose a la par entre los contenidos de ocio y entretenimiento. En el Ecuador se estipulo una ley que promueve el derecho a la difusión cultural patrimonial, los esfuerzos por preservar estos conocimientos se mantienen en múltiples medios, pero de la vieja escuela dado que estas leyes están exentas en la internet.

1.7.14. DIFUSIÓN EN REDES SOCIALES PARA

PROYECTO DE MOTION COMIC

1.7.14.1.1. REDES VIABLES PARA SU DIFUSIÓN

1.7.14.1.2. ARTSTATION

Plataforma diseñada para creadores de contenido de videojuegos, medios de comunicación y Concept Art, permite el intercambio con otros, al punto de vender activos e impresiones digitales. Existen diferentes tipos de modelos de venta dentro de la web los conocidos bienes digitales, que son productos digitales para creación artística como pinceles, tutoriales y similares, también las ventas globales donde se ofertan los productos en oferta en su página principal o de inicio, las ventas de impresos o Prints pero se obtienen como parte de la versión Premium y finalmente los cupones de venta, que funcionan como los cupones tradicionales generados por la página para publicitar los productos de sus usuarios de manera atractiva.



ARTSTATION

1.7.14.1.3. DEVIANTART

Es un espacio en el que cada usuario puede mostrar su arte, ser parte de una comunidad con retroalimentación constante entre artistas. Principalmente los artistas relacionados con las artes visuales y gráficas, como fotógrafos, diseñadores gráficos, pixel artists, o pintores, aunque también hay obras literarias, fanfics, filmaciones, skins para programas o páginas, contenido Flash, artesanías y disfraces suelen usar esta plataforma.



1.7.14.1.4. BEHANCE

Es una gran comunidad y plataforma para compartir productos artísticos con una vista más profesional dado que pertenece a la empresa Adobe. Un lugar virtual que le permite acceder a un portafolio de proyectos versátil y de gran alcance a nivel empresarial.



1.7.14.1.5. INSTAGRAM

Aplicación móvil que integra todas las funciones de las redes sociales actualmente y a su vez le permite al usuario poder editar sus fotos y videos con un amplio catálogo de filtros integrados. Esta plataforma potencia los pequeños proyectos artísticos audiovisuales y de ilustración.



1.7.14.1.6. TIK TOK

Es una plataforma que logro popularidad gracias a las tendencias, los desafíos performáticos y la producción de videos cortos y de hasta aproximadamente 10 minutos de duración. Proyectos independientes han apuntado por este medio para promover sus videos e historias en formatos audiovisuales y de motion comic.



Tik Tok

1.7.14.1.7. YOUTUBE

Sitio web que contiene una amplia variedad de videos de diversos géneros y temáticas que van de los programas de televisión, música, videoblogs y YouTube Gaming. Usualmente se encuentran proyectos amateurs artísticos, cortometrajes animados y motion comic en formato de video.



1.7.14.1.8. TWITTER

Más de 300 millones de usuarios utilizan esta plataforma de microblogging le permite al usuario acceder a contenidos de temas diferentes de manera rápida o casi inmediata. Uno de sus atractivos es el escaso nivel o nulo de censura que maneja el sitio al igual



que el uso del hashtag y el trending topic con los temas más popularizados. Se pueden comunicar actualizaciones de los proyectos artísticos al momento en que ocurren.

1.7.14.2. REDES INVIABLES PARA SU DIFUSIÓN

1.7.14.2.1. SNAPCHAT

Aplicación de fotografía y videos personalizados con filtros, destaca su sistema de mensajería siendo personalizable a gusto del usuario. También se comparten programación de contenidos variados que van de la moda, el cuidado personal, listas y curiosidades.



1.7.14.2.2. TINDER

Se reconoce el éxito de esta aplicación de citas gracias a su facilidad para establecer contacto con otros mediante los conocidos match. En el campo profesional, muy pocos usuarios frecuentan darse a conocer por este medio. Permite añadir imágenes y descripción corta sobre el perfil del usuario.



1.7.14.2.3. ARTSY

Plataforma en línea que abarca el mundo del arte tradicional y las creaciones artísticas de vanguardia y de arte contemporáneo. Se tiene acceso a características de las obras y detalles de eventos, contactos con artistas y galerías. Tiene una amplia gama de obras de más de 500.000 en almacenamiento. De acuerdo con su naturaleza es muy poco usual encontrar proyectos de animación o de creación de motion comic.



1.7.14.2.4. WATTPAD



Se consolidó como una plataforma de escritura y creatividad, sus lectores conforman una comunidad que gusta de compartir historias y es de acceso gratuito.

Es una red social que permite a los autores y lectores interactuar, los usuarios pueden votar por las historias y comentar en cada capítulo o cada frase dentro del capítulo.

1.7.14.2.5. PINTEREST



Más que una red social funciona como herramienta para creación de tableros de inspiración, motivación y gestión de proyectos con el apoyo de su gran variedad de imágenes, conectadas directamente desde múltiples webs. Se encuentran animaciones, pero es poco frecuente lanzar proyectos profesionales dentro de este medio.

1.7.14.2.6. FACEBOOK



Siendo líder de las redes sociales, a través de esta plataforma se puede acceder a contenido audiovisual, comunidades, entretenimiento y programación para todos los públicos. Contactar con gente cercana y la mensajería destacan, pero a nivel profesional además del soporte con anuncios, es una plataforma que mueve contenidos virales y pocos proyectos artísticos se focalizan por este medio.

1.7.14.3. FINANCIAMIENTO DE PROYECTOS

ONLINE

1.7.14.3.1. KICKSTARTER

Se trata de una corporación **KICKSTARTER** radicada en Estados Unidos, con el objetivo de que su público pueda tener una plataforma para el apoyo a la creación de productos artísticos. Ha recibido más de \$5.5 mil millones por 19 millones de patrocinadores para financiar 510 000 proyectos, que van desde películas independientes, música y cómics a periodismo, videojuegos, tecnología, y libros, según la información de su web.

Kickstarter tiene una política llamada "objetivo flexible" que le permite la financiación del proyecto alcance el objetivo o no.

1.7.14.3.2. CONSECUENCIAS DE NO CUMPLIR

CON LO PROMETIDO EN KICKSTARTER

Usualmente los creadores de proyectos no se les reconoce que infrinjan un problema si no cumplen en devolver el dinero total o parcial del apoyo recibido, sin embargo, es muy posible que los patrocinadores puedan iniciar acciones legales sino reciben la atención necesaria por la inversión efectuada a dichos proyectos.

1.7.14.3.3. EJEMPLOS DE PROYECTOS QUE SE

CANCELARON

Limit Theory, proyecto de Josh Parnell se presentó a finales de 2012 en KickStarter, triplicó el dinero necesario para su recaudación, con 187.865 dólares en total. A finales de 2018 su creador comunicó que por motivos de salud emocional, mental y física debía cancelar totalmente el proyecto dentro de la plataforma, aunque a posterior lo mantendría levemente a flote.

Barkley 2, la secuela de Barkley Shut Up and Jam: Gaiden, tuvo una financiación exitosa en 2012 y debía completar su cronograma en 2013 pero comenzaron a reducir el número de actualizaciones de su proyecto hasta hacerlo completamente en 2017. Anunciaron a posterior que, por motivos de falta de transparencia, cobardía de sus integrantes y reestructuración del equipo el proyecto no pudo seguir adelante.

1.7.14.3.4. INDIEGOGO

Sitio de micro mecenazgo que permite financiar proyectos creativos, empresas y organizaciones sin



ánimos de lucro. Si bien cada persona puede donar el dinero que desee, existe un presupuesto mínimo de alrededor de \$500 dólares, a cambio la plataforma toma el 5% sobre cada uno de los pagos que se han contribuido para el proyecto. A diferencia de su competencia, los anunciantes de proyectos no pueden cancelar o dejar de emitir actualizaciones del progreso alcanzado.

1.7.14.3.5. PATREON

Es una plataforma donde los artísticas y creadores de contenidos independientes suelen promocionar sus proyectos personales periódicamente gratuita o en



suscripciones que varían desde precios muy bajos y accesibles. La financiación a estos productos puede ser por cada nueva actualización del artista a su comunidad o por una suscripción mensual.

1.7.14.3.6. KO-FI

Es un sitio web con una interfaz amigable e intuitiva, les permite a los artistas financiar de manera accesible con su público los proyectos artísticos que esté realizando,



además se pueden crear 2 tipos de cuentas, una como donador y otra de

artista para recibir este auspicio. De acuerdo con la temática de la página, en KO-FI la donación mínima es de \$3 dólares dado que a manera de metáfora logra ser un precio económico al igual que un café.

2. CAPITULO II.- Descripción del producto

2.1. Descripción del producto

En la primera fase de preproducción, se elaboró un flujo de trabajo que abarca el análisis, creación y desarrollo de las leyendas urbanas ecuatorianas seleccionadas para el proyecto, por lo cual, se escribió un guion para cada una de las historias, storyboards, diseño de personajes.

Sumado a esto se realizó una investigación acerca de las posibles plataformas de difusión con mayor alcance para el proyecto. En la segunda fase de producción, se llevó a cabo la ilustración de los paneles para el motion comic, tomando como base referencial los storyboards previamente realizados y conjunto a estos se elaboraron las animaciones. En la tercera fase de posproducción y ajustes se hizo una revisión para determinar las correcciones necesarias del trabajo de animación y los ajustes de la exportación y formatos.

Elaborar una antología de leyendas urbanas ecuatorianas a través de un motion comic para difundir las historias populares de carácter ficcional o fantástico que representan la identidad de las diferentes provincias del Ecuador. Desarrollado principalmente para la web y plataformas digitales de consumo masivo.

- **NOMBRE:** Antologías Urbanas: “El Espectro Furioso.”
- **TIPO:** Motion Comic
- **CAPITULOS:** 3
- **TIEMPO:** 1m (Cada uno)
- **GENEROS:** Terror paranormal, horror, gore y fantasía oscura
- **AÑO:** 2022
- **IDIOMA:** Español
- **PAIS:** Ecuador

- **COLOR:** Color
- **RADIO DE ASPECTO:** 16:9 (Adaptable al formato)
- **STORYLINE:**

Quando lo desconocido deambula entre nosotros, no queda más que decidir si enfrentarnos a nuestros miedos más profundos o sucumbir ante ellos.

2.2. Descripción del usuario

Difundir a una audiencia a partir de los 13 años, del mismo modo, se espera integrar al público adulto entre las edades de 21 a 35 años para motivar en adolescentes y jóvenes la lectura de las leyendas ecuatorianas usando un formato de motion comic ya que estos están mayormente interactuando a través de plataformas digitales, sociales y audiovisuales además de videojuegos y cómics.

Se incluirá un aviso de clasificación de contenidos por edades en una esquina superior cuando el motion comic inicie.

2.3. Especificaciones técnicas

EQUIPOS

- Tableta Digital (x2)
- Pc
- Laptop
- Monitor (x2)

HARDWARE

- INTEL CORE i7 x2
- NVIDIA GTX 1660
- NVIDIA RTX 2060
- Memoria RAM 16GB x2
- LG – SAMSUNG
- Wacom Intuos
- Huion 1060 plus

SOFTWARE

- Clip Studio Paint
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Adobe Media Encoder
- Adobe After Effects
- Adobe Premiere Pro

2.4. Guion / Storyboard

2.4.1. Guion

(Printed with the demonstration version of Fade In)

ANTOLOGIA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVES DE UN
MOTION COMIC PARA LA DIFUSION CULTURAL EN PLATAFORMAS
DIGITALES

Escrito por
Flavia Loayza y
Diego Gonzalez

Copyright (c) 2022
BORRADOR#1
@flaloayza @Derrygan

(Printed with the demonstration version of Fade In)

EL PERRO ENCADENADO - CUENCA - ECUADOR

INT./EXT. CUENCA. NOCHE

SE ESCUCHA UN AULLIDO ATERRADOR DE ENTRE EL FUERTE VIENTO QUE MOVIA LAS HOJAS DE LOS ARBOLES.

(V.O.)

CUANDO LA CIUDAD DE CUENCA NACIA, POR LAS CALLES DE LOS BARRIOS SE PODIAN ESCUCHAR PESADAS CADENAS QUE SE ARRASTRABAN.

UNAS MUJERES SE DIRIGEN A LA IGLESIA.

(V.O.)

QUIENES CON MALA SUERTE SE ENCONTRABAN CON EL ORIGEN DE AQUEL SONIDO, QUEDABAN HORRORIZADOS.

PERSONAS ASUSTADAS COMENTAN SOBRE AQUELLA FIGURA DEMONIACA. SE VEN UNOS CUERNOS Y ESCUCHAN LAS CADENAS POR LA CIUDAD NOCTURNA.

(V.O.)

LO DESCRIBIAN COMO UN MONSTRUOSO SER, UN CAN CON GRANDES CUERNOS Y OJOS DE LOS QUE BROTABAN LLAMAS.

LAS LLAMAS INVADEN TODO, LA CIUDAD PARECE EN LLAMAS, LA GENTE TEME A LA FIGURA DEL HORRIBLE SER CANINO.

BEATAS

"DIOS HA PERMITIDO QUE ESTA BESTIA SALIERA DEL INFIERNO PARA QUE SU PUEBLO LO ESCUCHE."

RETUMBA UN AULLIDO COMO LA MISMA SEÑAL DE LA MUERTE ECLIPSANDO LA LUNA LLENA.

LUGAREÑO

"LAS SEÑALES DEL MAS ALLA, EL MAL AUGURIO, SE APROXIMA LA MUERTE."

(V.O.)

PRIMERO EL AULLIDO, LUEGO LAS CADENAS, Y MIENTRAS MAS LEJOS LAS ESCUCHAN, MAS CERCA ESTARA EL CAN.

AL UNISONO SUENA EL PERRO Y EL BUHO ANUNCIANDO QUE PRONTO ALGUIEN PAGARA POR SUS PECADOS.

(Printed with the demonstration version of Fade In)

2.

(V.O.)

CON SUS 11 AÑOS CARLOS DESCUBRIO QUE LAS ALMAS EN PENA QUE PASEABAN A LA MEDIA NOCHE LO CAMBIARIAN PERMANENTEMENTE.

(Printed with the demonstration version of Fade In)

LA CAJA RONCA - IBARRA - ECUADOR

EXT. BARRIO SAN FELIPE. NOCHE

DESDE LAS REJAS DEL PORTON UN ROSTRO PARALIZADO OBSERVA UN CORTEJO RODEADO DE LLAMAS. UN ESPECTRO CON CUERNOS Y ATEMORIZANTE SE IMPONE GUIANDO A LOS PENITENTES. SE ESCUCHAN CANTOS EN LENGUA MUERTA. LAS PALABRAS DE CARLOS RESONABAN DEBILMENTE MIENTRAS SE REPETIAN.

CARLOS

"JUANJO, NO SEAS MALITO, ACOMPAÑAME."

UNA FLAMA INTENSA SE ENCIENDE, LA FOGATA QUE RODEA A LOS DOS MUCHACHOS EN COMPLETO SILENCIO SEPULCRAL SENTADOS FRENTE AL PORTON.

PENITENTE

CANTANDO EN UNA LENGUA MUERTA

UNAS MANOS HUESUDAS CRUZAN EL PORTON CON DOS VELAS HUMEANTES EN DIRECCION A LOS JOVENES. CADA UNO TOMO UNA VELA. CARLOS RECORDABA LAS PALABRAS DE JUANJO EN SU CABEZA.

JUANJO

"LAS ALMAS VAN CARGANDO UN BAUL LLENO DE PLATA BUSCANDO UNAS MANOS QUE LOS LIBEREN DE SU ANTIGUO DUEÑO, LA CAJA RONCA."

EXT. SAN JUAN CALLE. NOCHE

CARLOS SE DIRIGE A CASA DE JUANJO PARA PEDIRLE REGAR LA CHACRA. JUANJO SE ADMIRA Y SE PONE COMO LOCO PERO AL MOMENTO CAMBIA DE PARECER PARA ACOMPAÑAR A SU AMIGO. CARLOS ESTABA EMOCIONADO POR CONOCER LAS FAMOSAS ALMAS QUE ATEMORIZABAN AL PUEBLO.

(V.O.)

PERO DE QUE SE ESPANTARIAN LAS BEATAS
AL VER A TALES CHICOS TIRADOS EN EL
FRIO SUELO?

EXT. SAN JUAN CALLE. DIA

LAS BEATAS VIERON UNOS CUERPOS FUERA DE LA IGLESIA QUE SE RETORCIAN, AL ACERCARSE VIERON COMO LA ESPUMA SALIA DE SUS BOCAS Y EN LAS MANOS DE AQUELLOS CUERPOS SE AFERRABAN UNOS HUESOS DE MUERTO.

(Printed with the demonstration version of Fade In)

EL ESPECTRO FURIOSO - COTOPAXI - ECUADOR

INT. LATACUNGA. NOCHE

SECUENCIA

SILUETA DE PERFIL DEL CORREGIDOR, ENFOQUE EN EL ROSTRO, UN PAR DE DADOS QUE CAEN EN MOVIMIENTO, UNOS CUBOS DE HIELO QUE CAEN EN UN VASO DE WHISKEY REBOTANDO EL LIQUIDO HACIA UNA PARED, SE MANCHA UN CUADRO DE GALLOS (ROJO), PERFIL DEL CORREGIDOR TOCANDO LA ESPADA, UN PAR DE CARTAS CAEN HACIA LA MESA DE APUESTAS, SE CIERRAN UN PAR DE PUERTAS DE UNA TABERNA.

EXT. IGLESIA DE LATACUNGA. DIA

SE ABREN LAS PUERTAS DE LA IGLESIA, EL BRILLO DEL SOL ILUMINA EL ROSTRO DE UNA MUJER HERMOSA.

CORREGIDOR

"LOS ANGELES HAN BAJADO A LA TIERRA."

EL CORREGIDOR SE ACERCA HACIA LA MUJER PARA TOCARLA, PERO BAJO LA CABEZA PIDIENDO DISCULPAS Y SE FUE A TODO GALOPE A SU HACIENDA.

SECUENCIA

GALOPANDO HACIA LA HACIENDA EL CORREGIDOR EMPUÑA SU ESPADA ELIMINANDO TODO AQUELLO QUE SE INTERPONE EN CAMINO HACIA SU AMADA. CORTA UNAS BOTELLAS, CORTA LA "IMAGEN" DE UNAS PROSTITUTAS, LOS TIPOS CON LOS QUE GUSTABA PELEARSE, LOS GALLOS DE LA GALLERA, Y LAS CARTAS. FLOTABA EN EL AIRE, SU CORAZON GALOPABA DENTRO DE SU PECHO.

(V.O.)

"VIRGINIA NUÑEZ ESTA COMPROMETIDA CON EL GOBERNADOR DESDE NIÑA."

SU CORAZON SE DETUVO DE RAIZ. SENTADO EN UNA HABITACION, SIN COMER NI BEBER POR DIAS SE MIRABA LAS MANOS CON OJOS EXTRAVIADOS. SE ESCUCHAN MURMULLOS INENTENDIBLES. UN HIERRO CANDENTE LE ATRAVESO EL PECHO Y SE LEVANTO. DE SU CABEZA SALIERON ALIMAÑAS QUE SE REPARTIAN POR LA HABITACION. UN GRITO PROLONGADO INVADIO LA HACIENDA MIENTRAS UN LIQUIDO SE RESBALABA DE SU ROSTRO. ABRIO LA PUERTA DE UN GOLPE SECO CON LA CABEZA Y AZOTO A SUS SIRVIENTES MALDICIENDO CON FURIA.

EXT. CALLES DE LATACUNGA. NOCHE

EL CORREGIDOR VAGABA POR LOS CALLEJONES CON ROSTRO PERDIDO. ANTES DEL AMANECER, CANSADO DE SUS PENSAMIENTOS SE DETUVO, ABRIO LOS BRAZOS FRENTE AL RIO CUTUCHI. SE LANZO HACIA EL ABISMO.

SECUENCIA

CAE HACIA LAS PROFUNDIDADES. MIENTRAS VA DESCENDIENDO SE PROYECTAN IMAGENES DE LO QUE SUCEDE DURANTE SU DESAPARICION: LOS ALGUACILES DE QUITO, LA BODA DE VIRGINIA, EL CURA, EL DEMONIO, LAS MUJERES QUE LO SEGUIAN, SU HACIENDA OLVIDADA. AL REACCIONAR Y ERGUIRSE YA TODO DESAPARECERIA.

EXT. PLAZA DEL SALTO. NOCHE

UNOS HOMBRES VEN UNA FIGURA INQUIETANTE QUE SE FORMA (PIES A CABEZA) ENTRE LA NEBLINA Y QUE SE TAMBALEABA MIENTRAS CAMINAN. SE ACERCAN MAS A ESTE Y SE DAN CUENTA QUE SOSTIENE CON INTENSIDAD ALGO EN SU MANO. AL VERLA ESPADA, LOS HOMBRES SE ASUSTAN PERO AUTOMATICAMENTE DIRIGEN SU MIRADA HACIA EL ROSTRO DEL HOMBRE Y QUEDAN HORRORIZADOS AL RECONOCER A DON ALVARO ESPIN CON EL SEMBLANTE PUTREFACTO, CARCOMIDO Y QUE VOMITABA MALDICIONES QUE RESONARON FUERTEMENTE EN LOS ALREDEDORES.

EL ESPECTRO
"DEVUELVANME A MI NOVIA!"

LOS HOMBRES QUE SOBREVIVIAN AL ESPECTRO VOMITAN UNA ESPUMA ESPESA DE COLOR AMARILLENTO.

EXT. IGLESIA DE LATACUNGA. TARDE

HABITANTES DE LA CIUDAD SE REUNEN A LLENAR DE FLORES A LA VIRGEN FRENTE A SU ESTATUA. LA PROCESION PASA POR LAS CALLES CON HUMO DE INCIENSO ECHANDO AGUA BENDITA FRENTE A LAS PUERTAS DE LAS CASAS. AL CAER LA NOCHE EL ESPECTRO VOLVIA DERRAMANDO GRITOS E INSULTOS EN LAS CALLES DESOLADAS.

EL ESPECTRO
"DEVUELVANME A MI NOVIA MALDITOS!"

EXT. RIO CUTUCHI. DIA

UNOS NIÑOS QUE JUEGAN CERCA DEL RIO. UNO DE ELLOS DIVISA UN OBJETO BRILLANTE QUE LO MOTIVA A ACERCARSE. ENTRE LAS PLANTAS SE PUEDE VER UNA OSAMENTA PODRIDA.

INT. IGLESIA DE LATACUNGA. DIA

EL MENSAJE SOBRE LA MUERTE DE ALVARO ESPIN RECORRIO POR TODA LA CIUDAD. AL VER LOS RESTOS DE AQUEL HOMBRE EN LA CAJA DE CEDRO, MUCHOS SINTIERON COMPASION Y PESAR. EL CURA, VIRGINIA Y TODA LA COMUNIDAD CELEBRAN UNA MISA EN HONOR AL CORREGIDOR.

(V.O.)

"DESDE ENTONCES, NUNCA MAS VOLVIO A APARECER EL ESPECTRO FURIOSO DE LATACUNGA."

BIBLIOTECARIO

ES ASI COMO DAMOS POR TERMINADA ESTA ANTOLOGIA. INCLUSO EN LOS LUGARES MAS RECONDITOS DONDE HAY UNA INMENSA PAZ, LOS ESPECTROS NUNCA DESCANSAN... HASTA PRONTO.

Como primera idea para la adaptación de las historias seleccionadas se tuvieron reuniones para discutir sobre la estructura narrativa original, ideas sobre los planos y sobre la composición de estos en los storyboards. Se hizo una descripción sobre tipos de planos, personajes, objetos relevantes dentro de la historia y locaciones respetando las ubicaciones originales con una escritura de borrador preliminar y luego se trasladó el desarrollo de los borradores secundarios usando el software gratuito Fade In que permite textos y creación de guiones de forma profesional.

También se consideró si el motion comic tendría un enfoque mayormente narrativo por su formato clásico o si buscarse ser una experiencia audiovisual. Finalmente se decidió adaptar el motion comic entre una experiencia visual por medio de un prototipo de aplicación con referencias clásicas del cine mudo y un personaje llamado "bibliotecario" como presentador de las historias y personaje importante dentro de la marca de antologías urbanas.

2.4.2. Storyboard



Imagen 1: Referencias para storyboard: El espectro furioso, El perro encadenado y La caja ronca.

La primera fase del storyboard fue elaborada en Clip Studio Paint, tomando como base los planos y las situaciones descritas previamente establecidas en cada uno de los tres guiones reescritos.

Cada uno de los storyboards se realizó respetando la dirección de los guiones, pero tomando ciertas libertades creativas a la hora de realizar los planos y las poses de los personajes resaltando la atmosfera que se buscaba transmitir.

2.4.3. Storyboard narrativo secuencial (con herramienta de easy pose)

En la fase de construcción del storyboard preliminar se tuvo un enfoque para su diseño en cuanto a la presentación del animatic y a posterior completarlo de manera secuencial conjunto a los detalles de planos y composición. Se trabajó con la herramienta Easy Pose, herramienta que permite usar modelos preestablecidos 3D y darles una pose específica para realizar trabajos como ilustración y diseño, se puede obtener por medio de la plataforma de juegos y programas Steam. Gracias al uso de esta aplicación el flujo de trabajo se dio

con rapidez y la secuencia narrativa para el motion comic resulta práctica para modificaciones de ser necesarias.

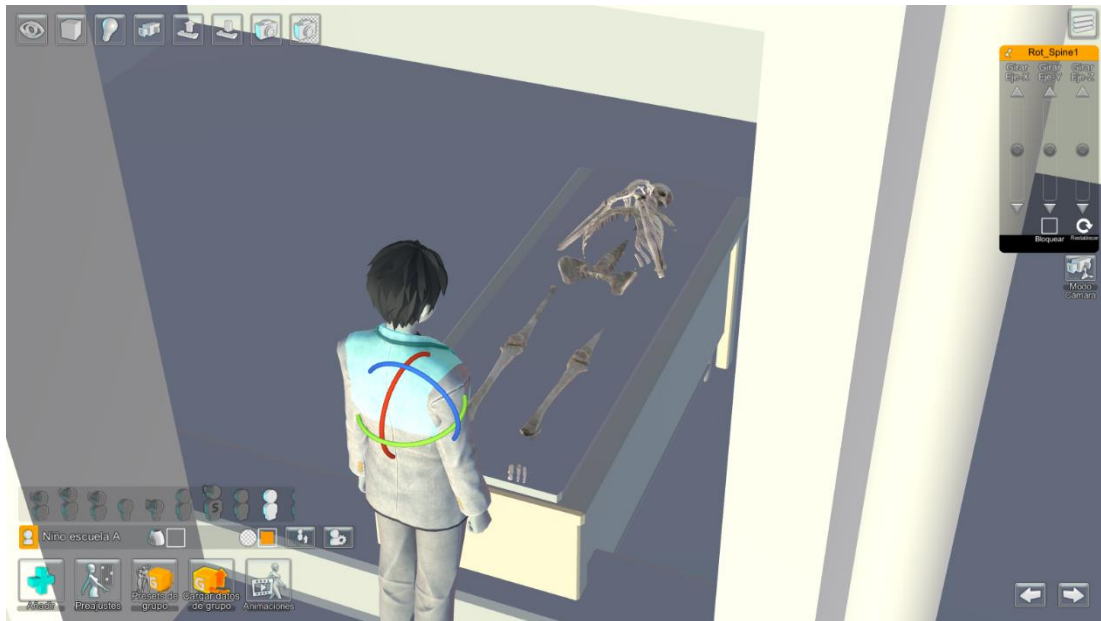


Imagen 2: Referencia de captura de la interfaz del programa Easy Pose para la composición.

2.5. Diseño de personajes y Fondos

Se crearán los diseños estéticos de los seres ficticios que protagonizarán las leyendas ecuatorianas abordadas en este proyecto.

Se ilustrarán los escenarios en donde se llevarán a cabo las historias, siendo fieles a las locaciones de origen adaptados a la época actual.

2.5.1. Personajes



Imagen 3: Referencia para espectros: La Caja Ronca



Imagen 4: Referencia para Demonio: La Caja Ronca



Imagen 5: Referencia para Can: El Perro Encadenado

2.5.2. Personajes principales

Para el proceso de diseño de personajes se tomó como referencia la línea gráfica de Gendy Tartakovsky, director, guionista, animador y creador de series ruso-estadounidense como "Titán Sim-Biónico". En el transcurso de esta fase se consideraron fusionar elementos tradicionales de la ciudad de origen de la leyenda con una visión contemporánea y adaptarlos a la descripción de los personajes. Se realizó en el software de dibujo conocido como Clip Studio Paint.



Imagen 6: Referencia de la serie Titán Sim-Biónico (2010)



Imagen 7: Referencia de diseño preliminar para el personaje del corregidor

Para su diseño se implementaron referencias de otros personajes coincidiendo con las características de personalidad que muestra el personaje dentro de la narrativa. Con una indumentaria sencilla en blanco y negro, una camisa larga de estilo colonial, un pantalón ajustado oscuro y botas largas. Para sus accesorios el sombrero y la espada fueron ítems necesarios ya que se integran a la figura del hacendado como muestra de signos de poder.

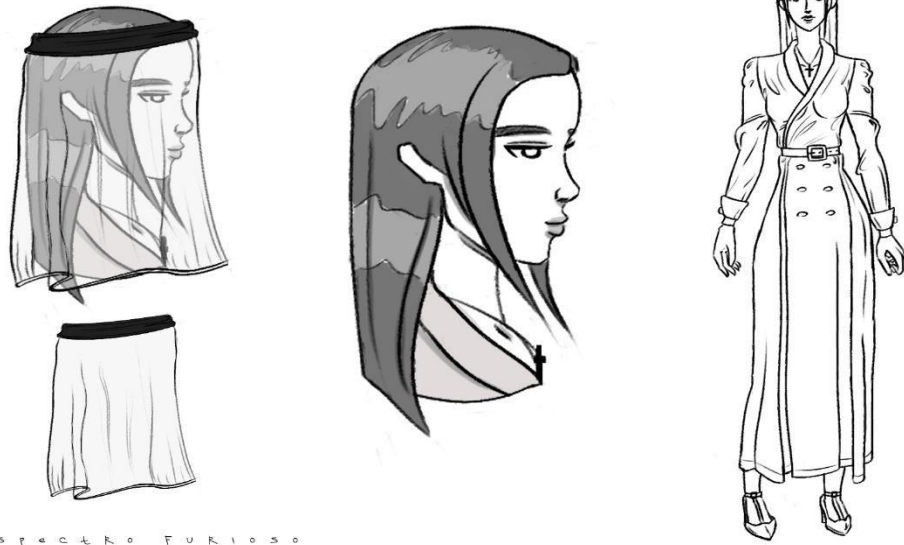


Imagen 8: Referencia de diseño final para el personaje del corregidor adaptado al estilo propuesto



Imagen 9: Referencia de diseño final del espectro furioso adaptado al estilo propuesto

VIRGINIA



EL ESPECTRO FURIOSO

Imagen 10: Referencia de diseño preliminar para el personaje de Virginia

En la creación del diseño para el personaje de Virginia se tomaron referencias en retratos de pinturas antiguas donde la belleza femenina es resaltada de manera elegante y delicada. También se añadió como vestimenta la mezcla contemporánea entre un vestido casual blanco con cinturón y modelo clásico de zapatos. Parte de sus accesorios que incluyen la narrativa y su personalidad se incluyen un collar con una cruz y el velo representando la figura femenina religiosa y devota.

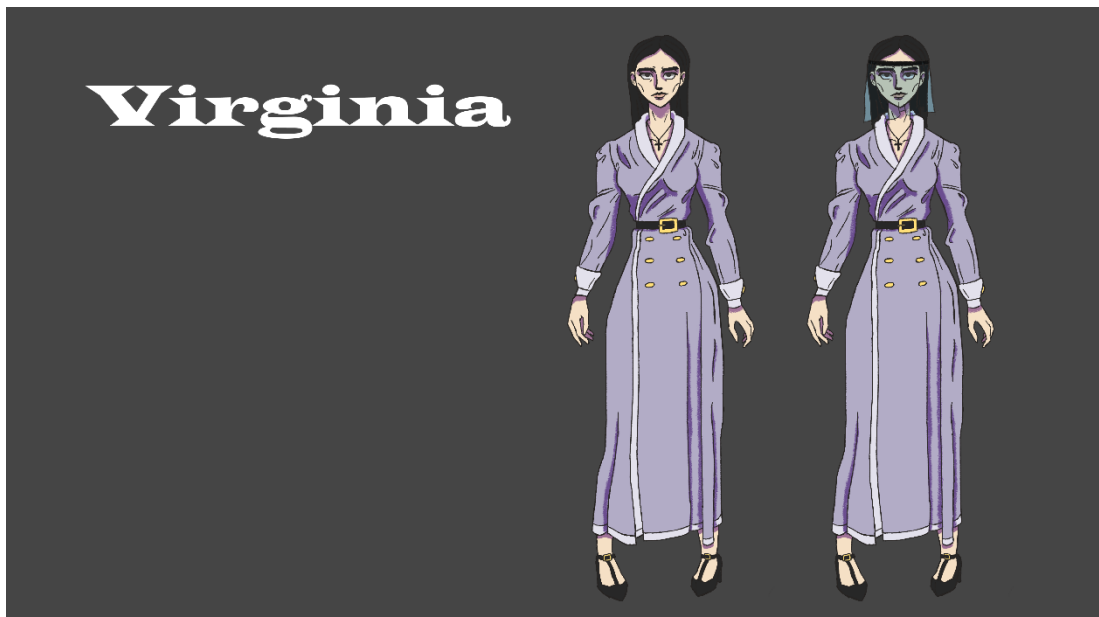


Imagen 11: Referencia de diseño final para Virginia adaptado al estilo propuesto

2.5.3.Fondos

Se buscará un balance entre técnicas tradicionales hechas a mano para la elaboración de fondos animados y la implementación de otros complementos digitales que apoyen el diseño de arte en los mismos.

Las técnicas para considerar serán en acuarelas, tintas y pintura acrílica.

2.6. Diseño de Layout / línea gráfica

Los paneles se desarrollaron en el software de dibujo Clip Studio Paint, tomando como referencia base la segunda versión del storyboard usando planos en perspectiva y usando el estilo grafico de Genndy Tartakosky, también se utilizó un lápiz con textura para el lineart y se usaron paletas de colores de acuerdo con las emociones de los personajes y las situaciones acontecidas.

2.6.1.Layouts

Se tomaron de referencias los siguientes títulos para un posible uso de sus viñetas en la integración del motion comic:

1. Gokushufudou (Animación)
2. HellBoy (Cómics)
3. Witch Hat Atelier (Manga)



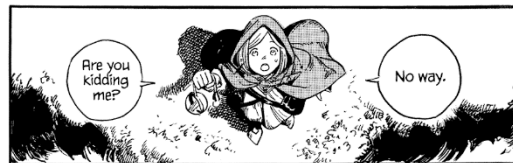
Imagen 12: Referencias: Gokushufudou (Manga)



Imagen 13: Referencias: Gokushufudou (Animación)



Imagen 14: Referencias: HellBoy Comic



Chapter 3 ♦ END

Imagen 15: Referencias: Witch Hat Atelier (Manga)

En el presente proyecto se organizaron dentro de las áreas de preproducción la creación de los storyboards y los layouts, en esta última los layouts o paneles se denominan al espacio donde tendrá acabo la composición de las ilustraciones del cómic para luego ser animado. Siguiendo esa premisa, se elaboraron varios estilos de layouts siguiendo las atmosferas que disponía la narrativa para realizar las acciones de los personajes y definir una composición en conjunto o solitario. El software de Illustrator permitió un trabajo eficaz y limpio gracias a las herramientas de vectores y figuras fáciles de editar, cortar y reemplazar. Se usó el programa a manera de definir los bocetos de los layouts y trasladarlos al programa de After Effects.

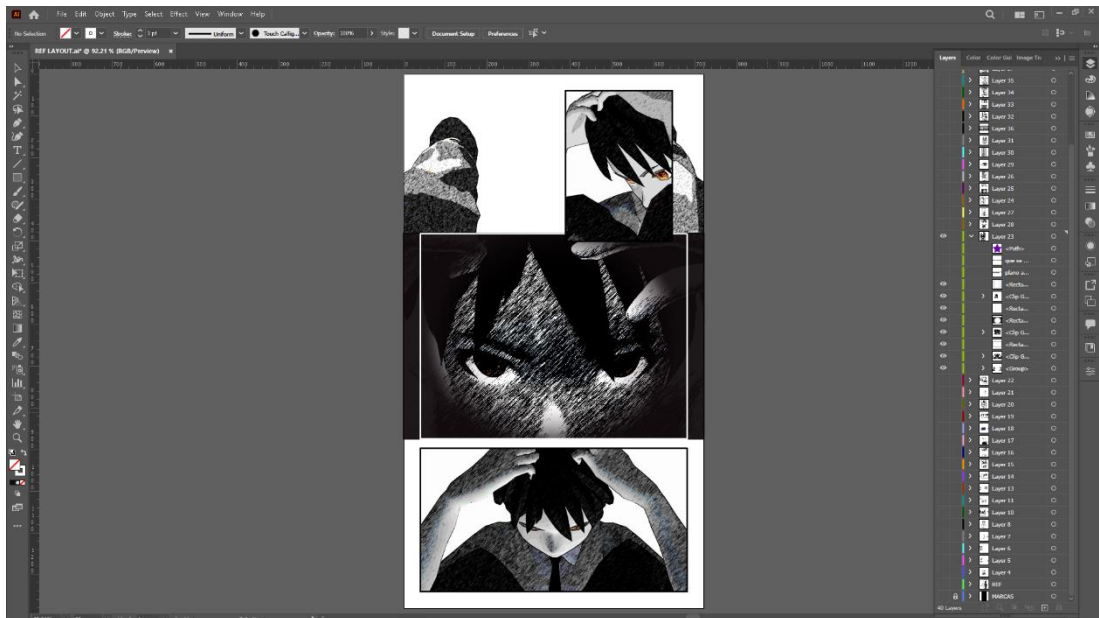


Imagen 16: Referencia de captura de la interfaz del programa Illustrator para la creación de layouts

2.6.2. Línea gráfica

Se usará de referencia el estilo visual del artista Genndy Tartakovsky, y a partir del mismo crear un estilo original que contraste y pueda complementarse entre personajes y fondos.



Imagen 17: Referencias de línea gráfica de Genndy Tartakovsky

2.6.3. Animatic

Se realizó una investigación acerca del diseño de layouts implementados en comics occidentales como en mangas orientales, en base a eso se elaboró un primer diseño layout para el motion comic realizado con la herramienta de Clip Studio Paint. Adicional a eso se produjeron animaciones con el software de

Adobe Premiere para simular los movimientos de aparición en conjunto con los storyboards para elaborar el animatic.

2.6.4. Animaciones

Una herramienta indispensable para la concepción de las animaciones fue el software After Effects, se efectuaron usando como referencia los storyboards y como base los paneles elaborados en el software de Illustrator. Gracias a la herramienta de Puppet Pin Tool podemos mover y deformar las imágenes a trabajar usando esta técnica de animación se puede adquirir una secuencia de animación dinámica en poco tiempo con movimientos estéticos y suavizados.

2.7. Interfaz y marca gráfica

La creación de la línea gráfica se llevó a cabo en Illustrator, engendrando una marca mixta, que cuenta con un isotipo y un logotipo. El isotipo se realizó en base al personaje principal de la historia, como la figura de una persona con sombrero y una cromática en tonalidades frías.

Por otro lado, el logotipo se realizó con la fuente "FREEDAY", la cual aporta una mejor percepción con una atmósfera de misterio y el slogan denota con claridad las intenciones de la marca.



Imagen 18: Diseño final del logotipo en full tamaño

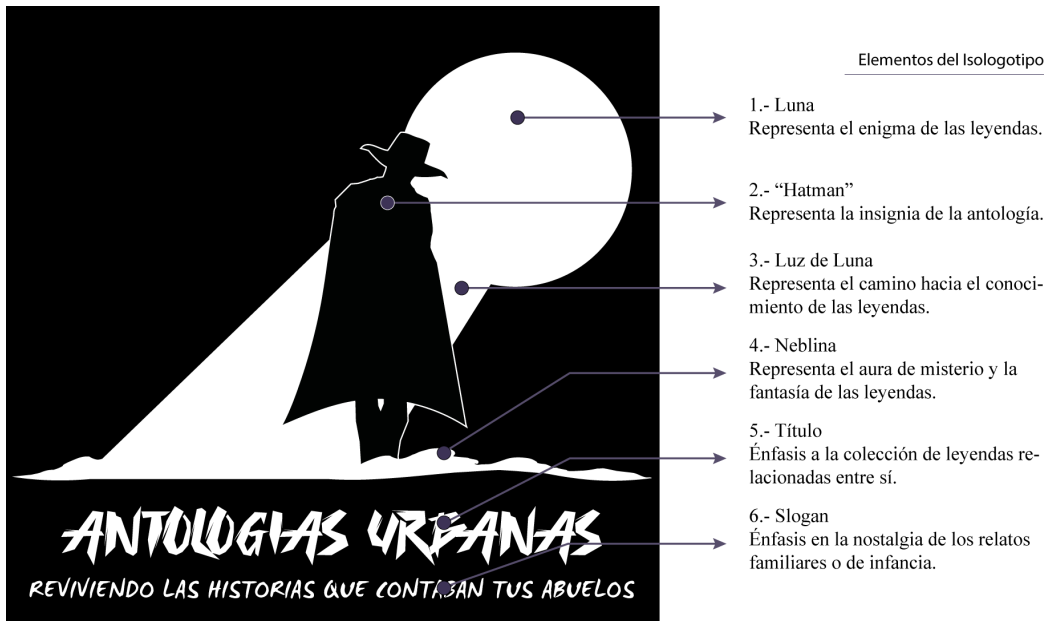


Imagen 19: Descripción de los elementos del logotipo



Técnica de xilografía

Características del texto



Tipografía Estilo Regular

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z						
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z						
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p
q	r	s	t	u	v	w	x	y	z						
q	r	s	t	u	v	w	x	y	z						

Colores para textos

Color 1		Color 2		Color 3		Color 4	
#1A1A1A	#333333	#444444	#555555	#666666	#777777	#888888	#999999
#A9A9A9	#CCCCCC	#E0E0E0	#F0F0F0	#FFFFFF			

Imagen 20: Referencias del texto utilizado para la marca gráfica y la cromática

2.8. Mapa del sitio / Navegación / Finales alternativos

2.8.1. Mapa del sitio

Se usarán herramientas prácticas de CMS como WordPress o Pubcoder, páginas que nos permitirán alojar el proyecto completo y con herramientas para el montaje final dentro de las mismas.

2.8.2. Navegación

La página principal contará con una animación de lobby hacia una galería que contendrán las 3 historias, cada una con una portada representativa que a continuación reproducirán cada historia y al final redireccionarán hacia la galería nuevamente.

2.8.3. Finales alternativos

Las leyendas contemplan una única vía narrativa por lo que no tienen más de un final, aunque las historias por su oralidad nativa varían en detalles.

2.9. Testeo del producto

El enfoque metodológico empleado para este estudio se ha determinado en base al desarrollo heurístico mediante el modelo de una encuesta sencilla con datos obtenidos a través de la herramienta de formularios de Google. Entre la serie de ventajas que proporciona aplicar esta metodología se encuentra; en primer lugar, la comodidad con que los participantes pueden acceder al formulario, en segundo el manejo de datos sobre los resultados se pueden medir de manera más exacta y eficiente, pero también obtener un documento directo en formato de hojas de cálculo de Google, y por último se pueden gestionar preguntas de manera ilimitada sin costo y que sus participantes puedan obtener una copia del documento.

Como observaciones destacadas; se sugirió usar un estilo de arte más aterrador, ya que el estilo usado no transmitía mucho terror a los espectadores más adultos. Así mismo, se puede implementar una versión del producto que integre narración con audio descriptivo, en caso de que los usuarios deseen escuchar las historias en lugar de leerlas.

Por último, adicionar una versión en inglés para internacionalizar el producto y contar con un mayor alcance de usuarios, ya que el inglés es el idioma más común a nivel global.

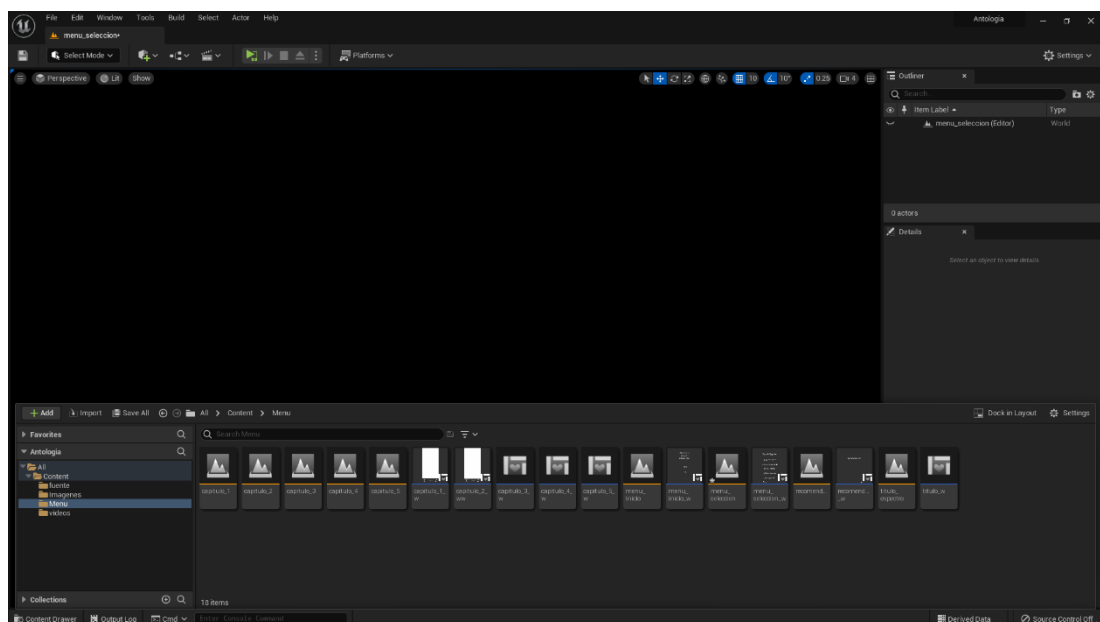


Imagen 21: Referencia de capturas del prototipo de la aplicación en el programa de Unreal Engine

2.9.1.Desarrollo prototipo de aplicación

Como idea principal se buscaron plataformas profesionales dentro del tema de comics y motion comic, sin embargo, la plataforma Madefire que era una opción perfecta para su exposición ya no estaba en funcionamiento. Con estas limitantes se optó como un proyecto a largo plazo la creación de una aplicación para mostrar la serie de antologías urbanas con formato de motion comic a través del motor de desarrollo gratuito de Epic games conocido como Unreal Engine 5, con una programación realizada a base de blueprints y una interface minimalista pero sofisticada. Los elementos principales que se consideraron dentro de la aplicación incluirían una carátula, menu de inicio, menu de capitulos, menu explicativo o de recomendaciones, una caratula introductoria a la leyenda que se presentará, cita del autor ecuatoriano y el motion comic.

Se llevó a cabo una investigación para el proceso de exportación de aplicaciones hechas en Unreal Engine a dispositivos Android, usando el software Android Studio y realizando las configuraciones pertinentes para una correcta exportación. Así mismo se investigó la compatibilidad de aplicaciones en dispositivos móviles de 32 y 64 bits, dando como resultado mayor compatibilidad en estos últimos.

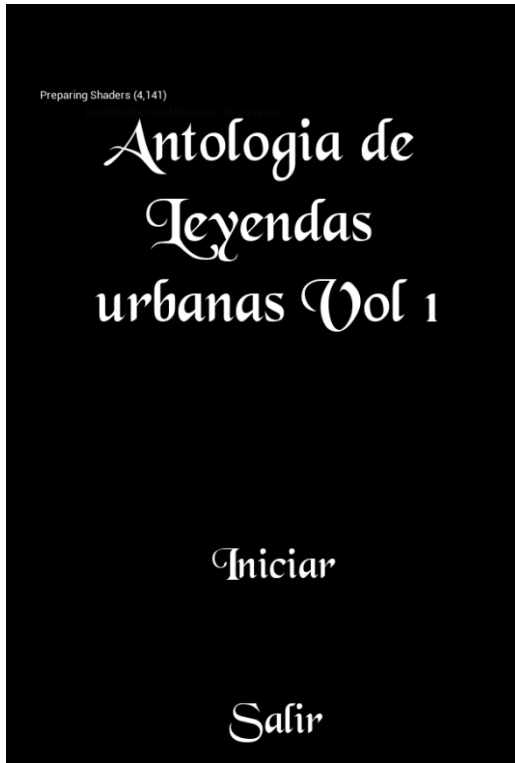


Imagen 22: Referencia de capturas del prototipo de la aplicación

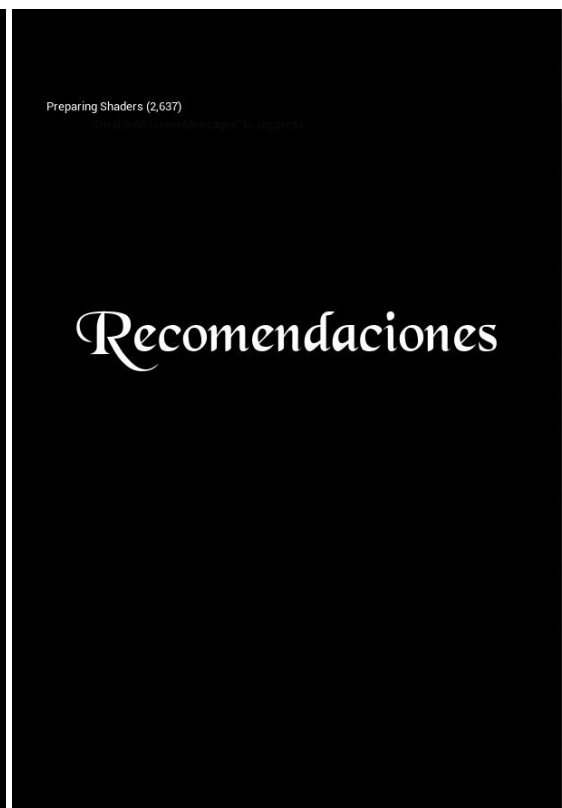


Imagen 23: Referencia de capturas del prototipo de la aplicación

Conclusiones

Podemos concluir, a partir de los datos anteriores que, aunque el motion comic carezca de una gran demanda local existe un público interesado en productos que tengan referencias sobre la animación, la ilustración y el cómic, áreas que durante estos últimos años desde el 2019 hacia el presente han tenido mayor acogida e ingresos a nivel web y físico dentro del país. A nivel de internet el motion comic logra alcanzar un gran índice de consumidores por la facilidad con la que se pueden compartir los contenidos, en el caso de la plataforma de Youtube, hubo un gran foco de atención en producción de motion comic con formato de videos y son llamados “fan made” o “hechos por fans”, según su traducción.

Otras alternativas que surgen para la elaboración de productos creativos tienen ventajas para recolectar fondos de producción con las plataformas de financiación al gusto de cada artista o empresa. Con los aciertos e inconvenientes que ocurrieron dentro de la elaboración del presente trabajo evidenciamos que los errores más comunes y donde se toma mayor tiempo de trabajo suelen ser en la parte de preproducción, cuando se está elaborando la composición de las escenas para las ilustraciones, el diseño de personajes que sea memorable y el diseño de layouts finales como se presentará ajustándose al formato seleccionado.

Sobre las conclusiones de los resultados de la encuesta, gracias a los resultados obtenidos podemos sintetizar que existe un gran interés por la lectura, a pesar de que no muchos se sienten atraídos por los productos de lectura nacional, una gran mayoría siente interés por consumir las leyendas ecuatorianas en un formato como el cómic. Por lo tanto, podemos concluir que; Elaborar un motion comic que narre las leyendas nacionales, impulsará el consumo por los productos ecuatorianos e incentivará el deseo por conocer más de estas leyendas en los lectores.

En la actualidad el Motion Comic es visto como un formato de cómic muy llamativo visualmente gracias a la ventaja de tener animación en cada uno de sus paneles y otorgarle al lector una experiencia más inmersiva.

Debido al complejo proceso de trabajo para crear un motion comic, las plataformas gratuitas para leerlos son muy escasas, y las que dominan el mercado son pertenecientes a grandes casas editoriales como Marvel Comics o Detective Comics.

Recomendaciones

Utilizar un software de desarrollo que permita la exportación a una mayor cantidad de dispositivos de manera óptima. Dado que el motor de desarrollo Unreal Engine 5 solo permitió exportar a dispositivos móviles de 64 bits, sin mencionar que existe una problemática con la detección del alojamiento de los archivos SDK para la exportación en Windows.

Usar una página web para alojar y reproducir el proyecto como alternativa a una aplicación puede ofrecer mejores resultados al momento de trabajar con varios archivos de video ya que estos pueden estar alojados y compartidos por la nube lo que evita sobre esfuerzo para ciertos programas durante el desarrollo. Consecuente a ello es necesario mantener el enfoque durante la etapa del desarrollo del producto dado a los cambios constantes de prueba y error se invierte mayor tiempo de sus participantes para alcanzar sus objetivos satisfactoriamente.

Se recomienda puntualmente la búsqueda de aplicaciones asociadas a productos de aplicaciones, si bien Unreal Engine funciona para la creación de diversas apps, hay que gestionar apropiadamente la optimización y tomar en consideración la sobresaturación de los recursos que deseamos implementar.

Es importante establecer en la interfaz del producto detalles importantes que reflejen la etapa de producción y resultados existentes, si se trata de un demo, por ejemplo, se debe resaltar en el área del menú junto al título.

Por último, se considera importante actualizar día por día el estado de la documentación del proyecto, debido a los constantes cambios y pruebas que aportan al producto final y su ejecución.

Bibliografía

- (S/f-a). Cdpaecuador.com. Recuperado el 6 de diciembre de 2021, de <http://www.cdpaecuador.com/documentacion.html>
- (S/f-b). Dropbox.com. Recuperado el 6 de diciembre de 2021, de https://www.dropbox.com/s/krweyq4qmqs49rj/TarifarioCDPA_2021.pdf?dl=0
- Andrades, D., Vallejo, P., & Cueva, N. (s. f.). Edu.ec:8080. Recuperado 1 de junio de 2022, de <http://dspace.uhemisferios.edu.ec:8080/jspui/bitstream/123456789/1326/1/Proyecto%20de%20grado-David%20Paredes.pdf>
- Andrades, M., Mauricio, A., & Villanueva, M. (s. f.). THE MOTION COMICS, AN APPROACH TO THE DYNAMICS OF A NEW NARRATIVE FORM O MOTION COMIC, APROXIMAÇÃO SOBRE AS DINÂMICAS DE UMA NOVA FORMA NARRATIVA. Edu.co. Recuperado 17 de mayo de 2022, de <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/xmlui/bitstream/handle/10893/11945/El%20motion%20comic.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carchi, C. (2020, octubre 20). Los fanáticos de Comic Con Ecuador disfrutarán la quinta edición de una manera híbrida. El Universo. <https://www.eluniverso.com/entretenimiento/2020/10/19/nota/8020201/comic-ecuador-2020-xpress-5-6-diciembre/>
- Castillo, S. S. (2009). Desarrollo de contenidos digitales en la difusión audiovisual del patrimonio histórico- artístico Valenciano [Universidad de Valencia]. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10327/sanchez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castro Gavilanes, B. (2011). “Revalorización y Difusión de la Mitología de la región andina ecuatoriana basada en la estética gráfica del Realismo Épico”. Trabajo de Integración Curricular Presentado para Titulación. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/10900/1.10.001006.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Díaz Arias, R. (2009). El vídeo en el ciberespacio: usos y lenguaje. Comunicar, XVII (33), 63-71. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15812486008>
- Digital Comics. Dialnet, <http://www.polipapers.upv.es/index.php/EME/>

- Escobar Fernández, J. (2012). Impacto social, transferencia y permanencia de las leyendas en las comunidades urbanas del Estado de Nuevo León. <https://cd.dgb.uanl.mx/handle/201504211/5028>
- García, E. A. (2007). Historias espectrales. ALFAGUARA.
- How To Create a Motion Comic - octalcomics. (2022, marzo 8). Admin. <https://www.octalcomics.com/how-to-create-a-motion-comic/>
- Instagram. (2020, diciembre 1). Posicionamiento en Google – Buscadores. <https://t-position.com/gestion-redes-sociales/instagram/>
- Jarkendia. (2019, julio 15). Los riesgos de ser backer en KickStarter, o por qué conviene ser prudente con la financiación colectiva. Vidaextra.com; Vida Extra. <https://www.vidaextra.com/industria/riesgos-ser-backer-kickstarter-que-conviene-ser-prudente-financiacion-colectiva>
- Jervis Hidalgo, A. (2020). Zamyatin's, WE Motion Comic. Trabajo de Integración Curricular Presentado para Titulación. <http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/9810>
- Mazza, A. (2021). Los ecuatorianos prefieren las plataformas de «streaming» a las salas de cine. El Mercurio. <https://elmercurio.com.ec/2021/07/14/los-ecuatorianos-prefieren-las-plataformas-de-streaming-a-las-salas-de-cine/>
- Molina Fernández, M. (2019). Image, Motion and Interactivity In
- Mollan, C. (2020, 1 de febrero). De la página a la pantalla: aparecen "cómicos en movimiento" en aplicaciones como TikTok, Snapchat. The Hindustan Times. <https://www.hindustantimes.com/art-and-culture/from-page-to-screen-motion-comics-pop-up-on-apps-like-tiktok-snapchat/story-Hdy6JSC2T1oBWCQCOCFYEM.html>
- Nostalgia del presente: Estudio sobre el consumo en plataformas Subscription Video on Demand. (s. f.). Edu.ar. Recuperado 18 de mayo de 2022, de <https://repositorio.udesa.edu.ar/jspui/bitstream/10908/18757/1/%5BP%5D%5BW%5D%20T.L.%20Com.%20Sosa%20Hern%C3%A1ndez%2C%20Mar%C3%ADa%20Florencia.pdf>
- Pérez León, Y. (2021). El consumo cinematográfico en los adolescentes y las iniciativas de gestión para promoverlo. Análisis centrado en jóvenes de tres instituciones educativas privadas de Guayaquil. Trabajo de Integración Curricular Presentado para Titulación.

<https://dspace.uartes.edu.ec/bitstream/123456789/732/1/Tesis%20Yanet%20P%C3%A9rez.pdf>

- Redacción. (2020, mayo 17). "The Blacklist" convierte a sus actores en dibujos y supera los impedimentos por el coronavirus. RPP. <https://rpp.pe/tv/mundo/the-blacklist-convierte-a-sus-actores-en-dibujos-animados-y-supera-los-impedimentos-por-la-pandemia-del-coronavirus-noticia-1266255?ref=rpp>
- Reyes, F. S. R. (Quito, 13 de diciembre del 2018). El folclor ecuatoriano, Anécdotas del cazador de monstruos andino [UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO]. <https://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/7865/1/140839.pdf>
- Ribas, J. Ignasi (2010). "El discurso interactivo de difusión cultural: innovación y lectores electrónicos". Hipertext.net, 8. http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-8/discurso_e-readers.html
- Sagbay, J. C. Q. (2019). Diseño de un producto editorial interactivo que aporte el aprendizaje en niños acerca de la mitología ecuatoriana. [Universidad del Azuay]. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/9073/1/14717.pdf>
- Sin acceso. (2019, julio 21). IAB Spain. <https://iabspain.es/download/55091/>
- Torres Ortiz, L. (2021). Divulgación científica efizaz en Youtube y Twitch: análisis de influencers de ciencia en plataformas digitales de video online. Universidad de Valladolid.
- UNESCO. (2009 - 2013). Indicadores de cultura para el desarrollo.
- YouGambit. (2020, julio 13). La diferencia entre cómic narrado, videocomic, audiocomic y motion comic. Youtube. https://youtu.be/joKBDyG1S_s

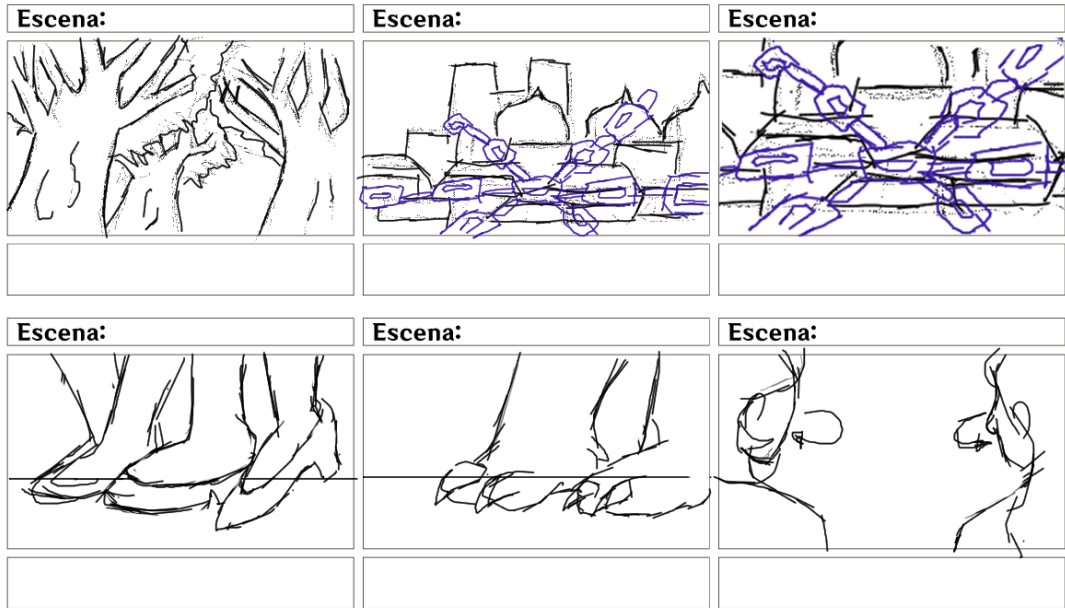
Anexos

Anexos 1. Storyboards Preliminares

Storyboard

Títulos:

Página:

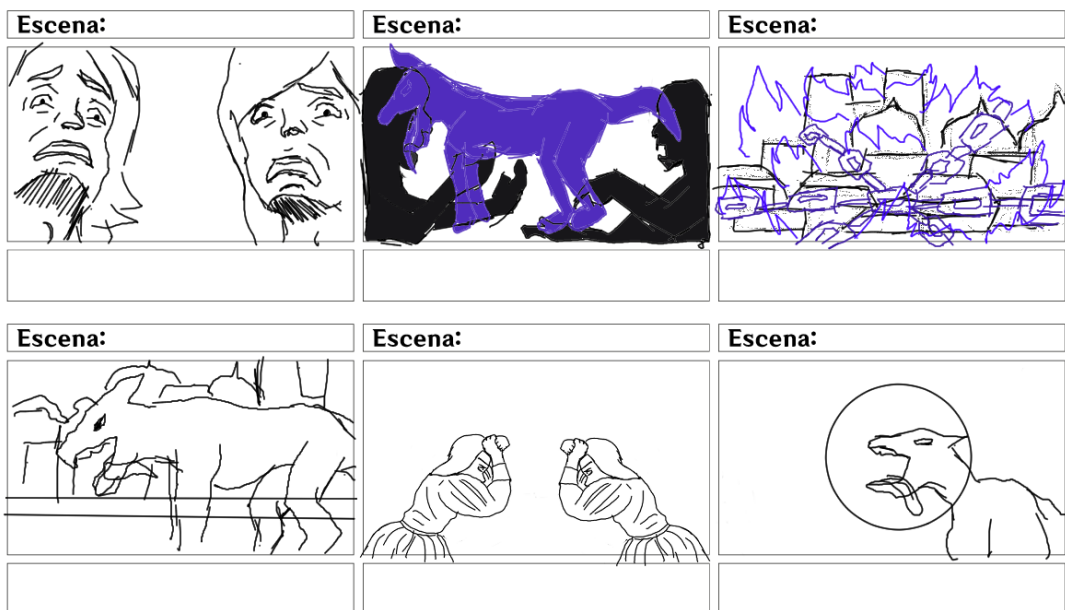


ANTOLOGIA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVES DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSION CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

Títulos:

Página:



ANTOLOGIA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVES DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSION CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

Títulos:

Página:

Escena:	Escena:	Escena:
Escena:	Escena:	Escena:

ANTOLOGIA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVES DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSION CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

Títulos:

Página:

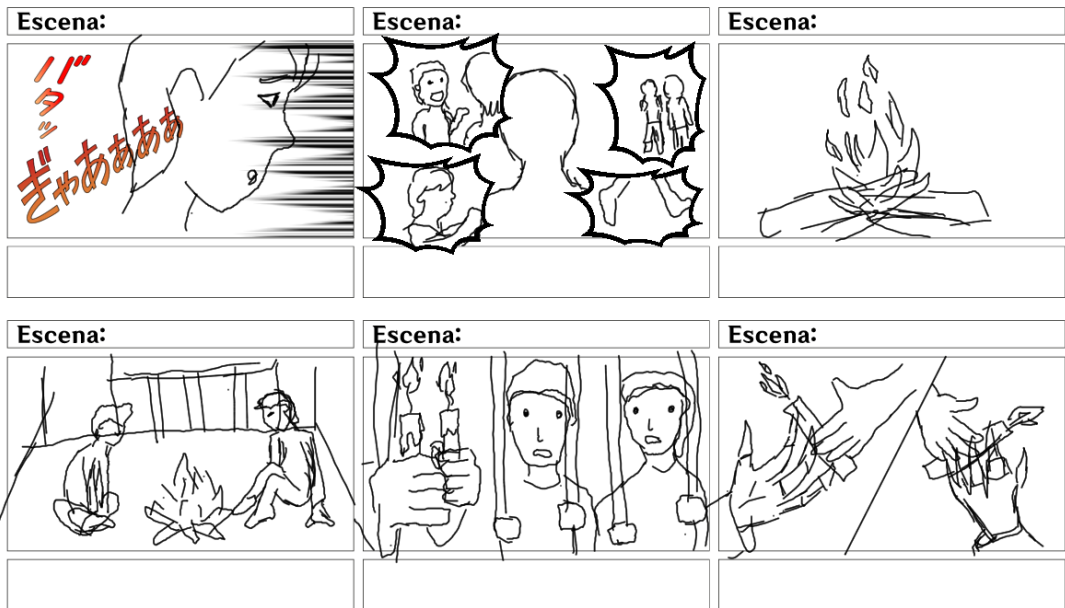
Escena:	Escena:	Escena:
Escena:	Escena:	Escena:

ANTOLOGIA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVES DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSION CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

Títulos:

Página:

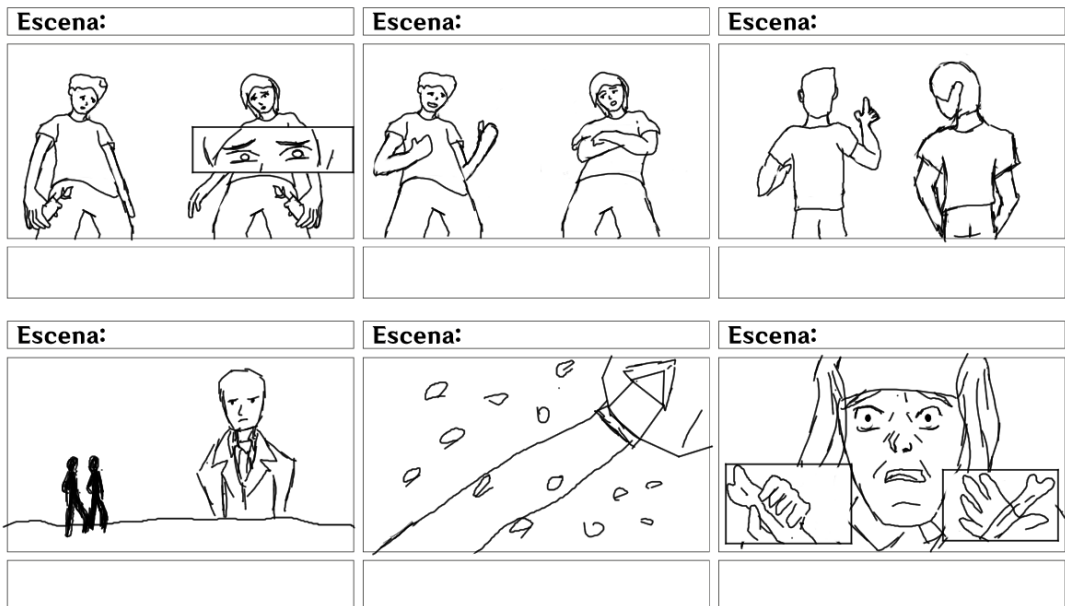


ANTOLOGIA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVES DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSION CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

Títulos:

Página:

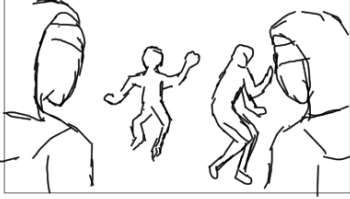
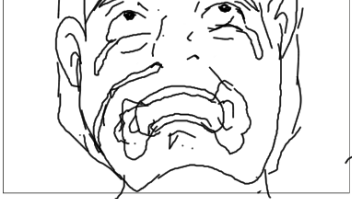

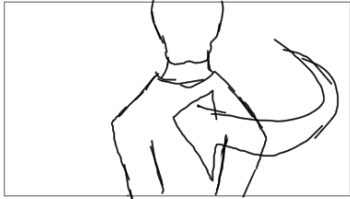




ANTOLOGIA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVES DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSION CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

Títulos:

Página:



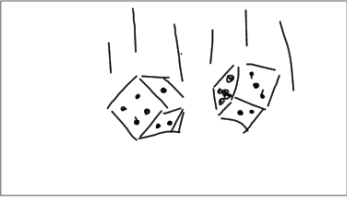



Escena: 	Escena: 	Escena: 
Escena: 	Escena: 	Escena: 

ANTOLOGÍA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSIÓN CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

Títulos:

Página:

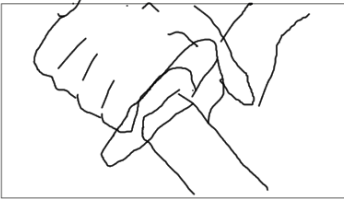
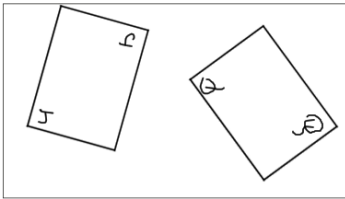
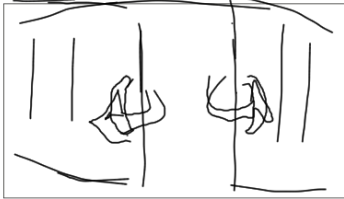
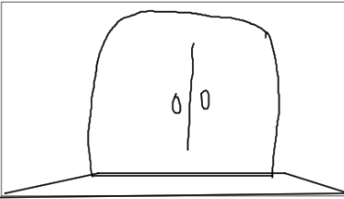


Escena: 	Escena: 	Escena: 
Escena: 	Escena: 	Escena: 

ANTOLOGÍA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSIÓN CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

Títulos:

Página:



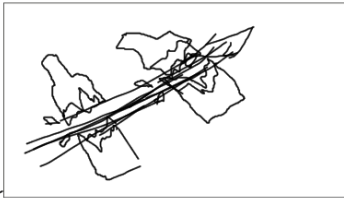
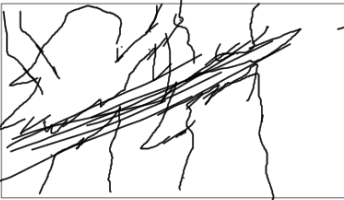


Escena: 	Escena: 	Escena: 
Escena: 	Escena: 	Escena: 

ANTOLOGÍA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSIÓN CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

Títulos:

Página:

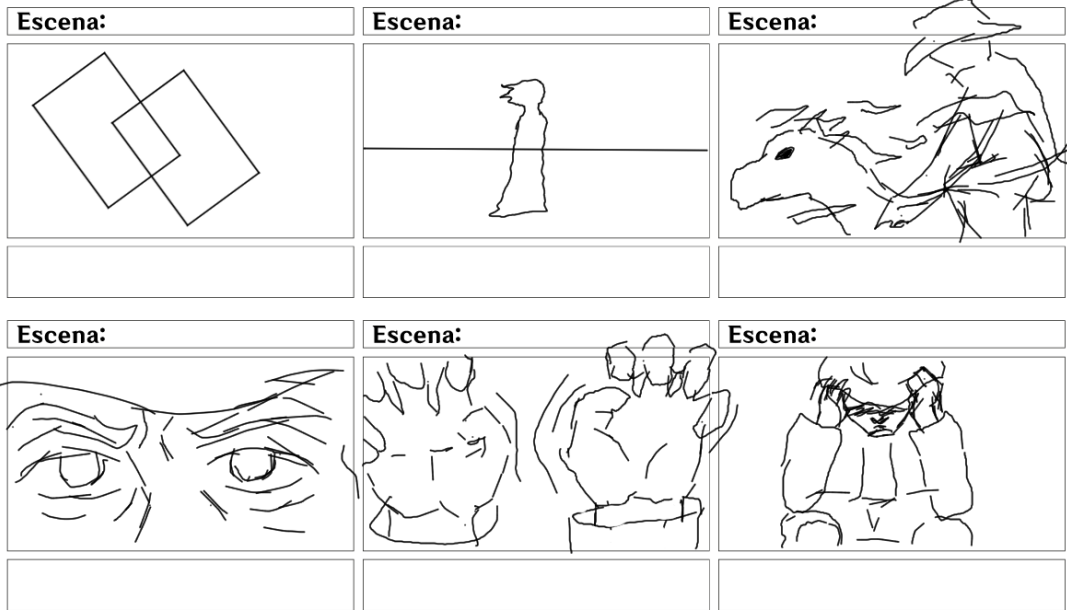
Escena: 	Escena: 	Escena: 
Escena: 	Escena: 	Escena: 

ANTOLOGÍA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSIÓN CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

Títulos:

Página:

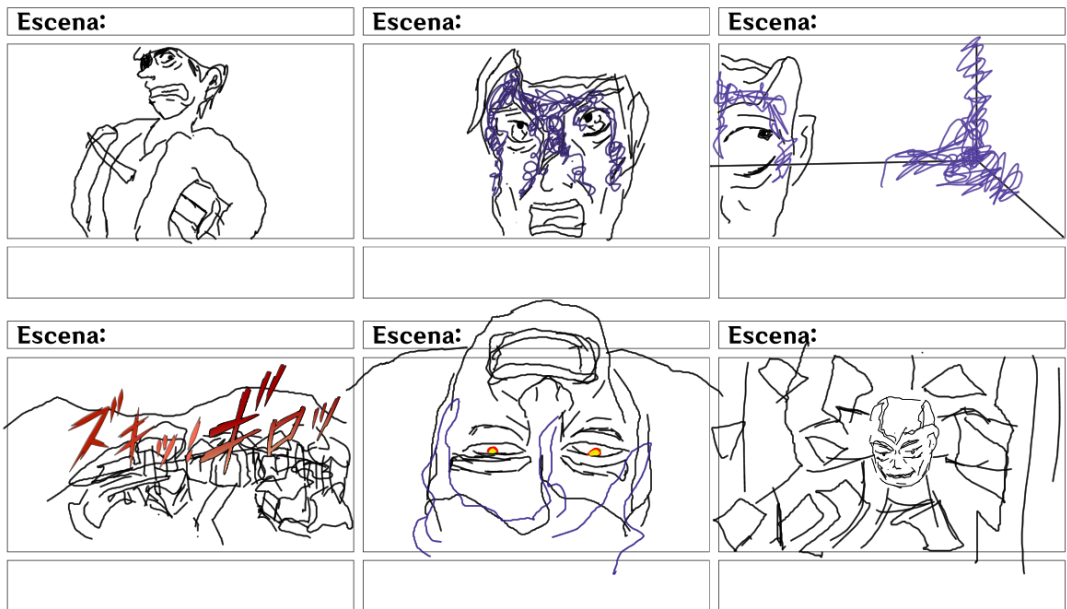


ANTOLOGIA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVES DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSION CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

Títulos:

Página:



ANTOLOGIA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVES DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSION CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

Títulos:

Página:

Escena:	Escena:	Escena:
Escena:	Escena:	Escena:

ANTOLOGÍA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSIÓN CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

Títulos:

Página:

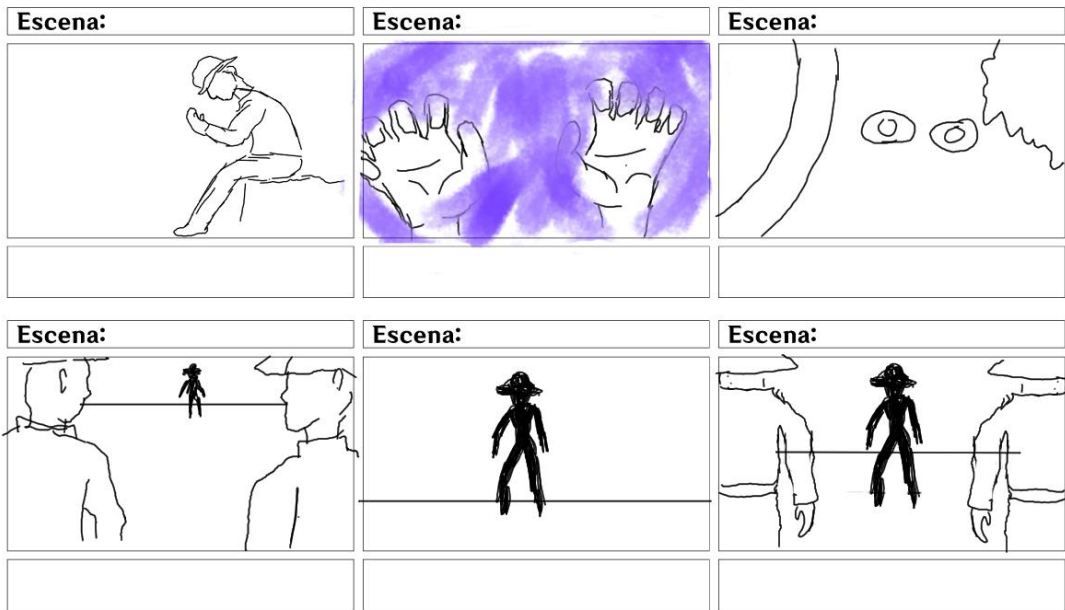
Escena:	Escena:	Escena:
Escena:	Escena:	Escena:

ANTOLOGÍA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSIÓN CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

Títulos:

Página:

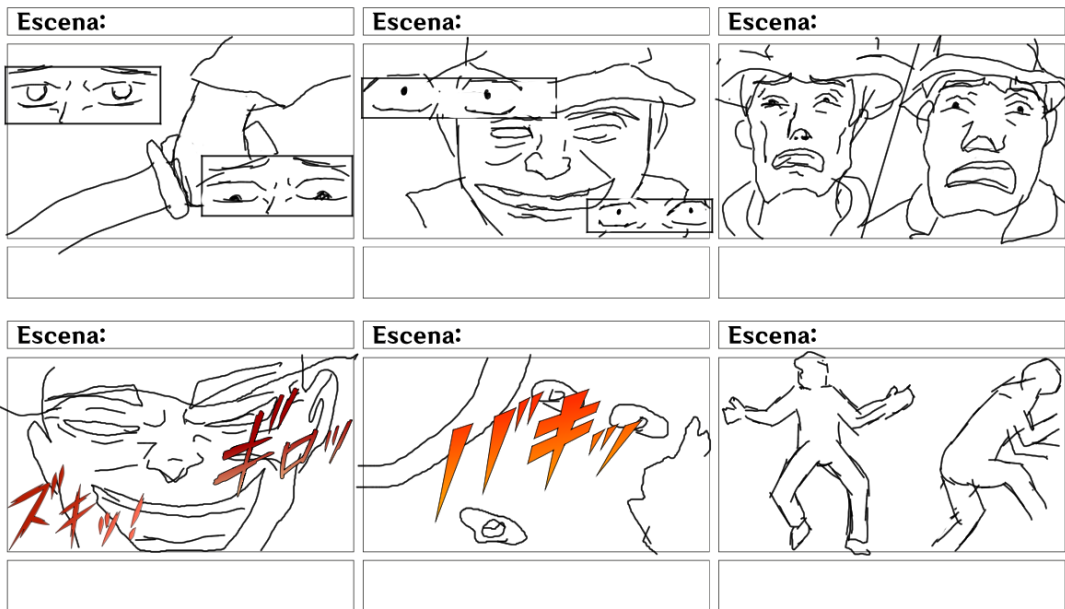


ANTOLOGIA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVES DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSION CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

Títulos:

Página:

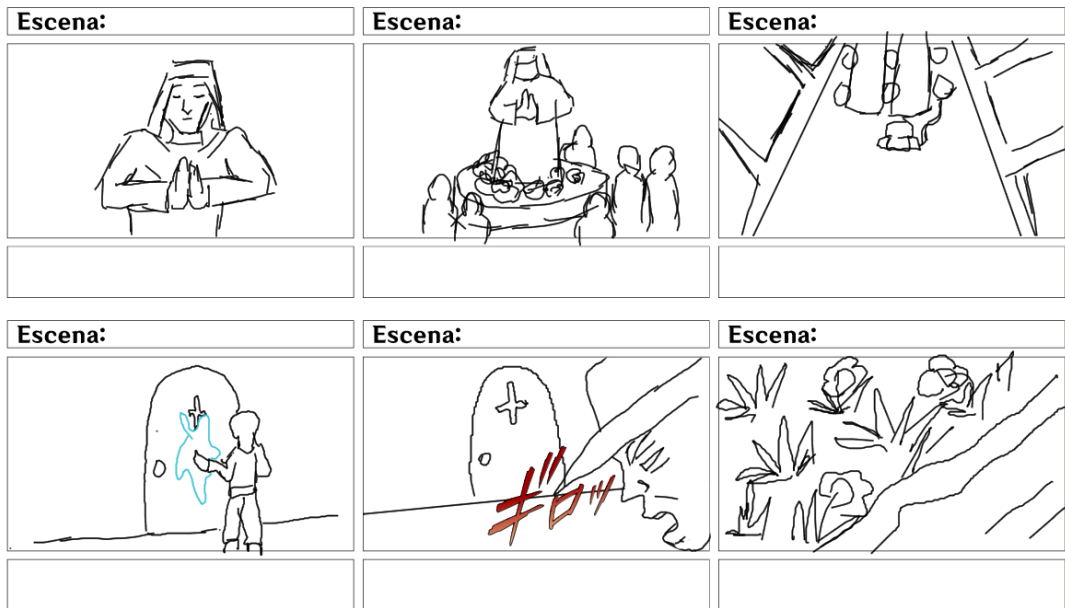


ANTOLOGIA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVES DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSION CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

Títulos:

Página:

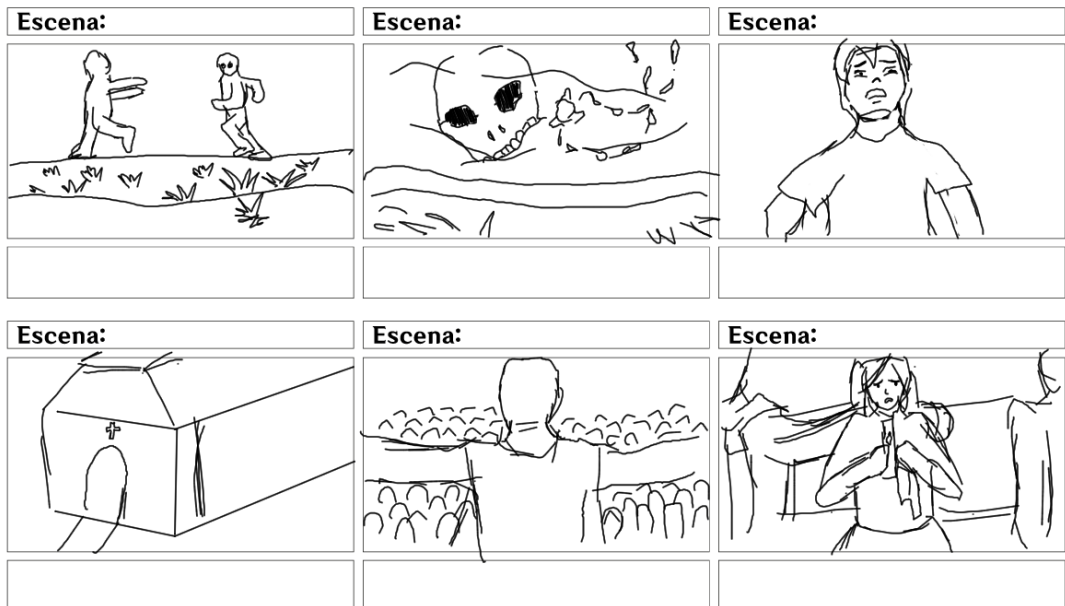


ANTOLOGIA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVES DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSION CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

Títulos:

Página:


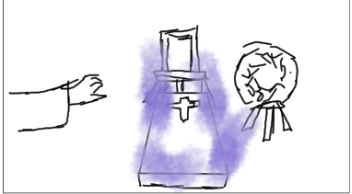


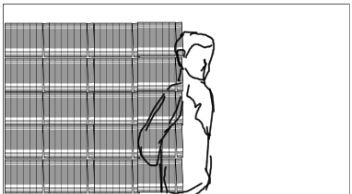



ANTOLOGIA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVES DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSION CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

Títulos:

Página:




Escena:	Escena:	Escena:
		
Escena:	Escena:	Escena:
		

ANTOLOGIA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVES DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSION CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

Storyboard

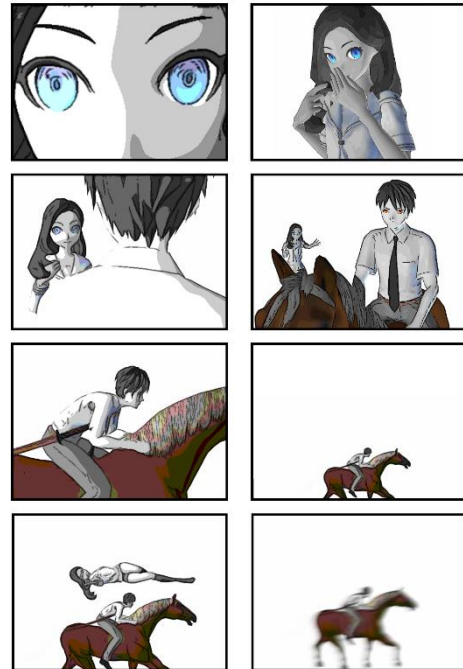
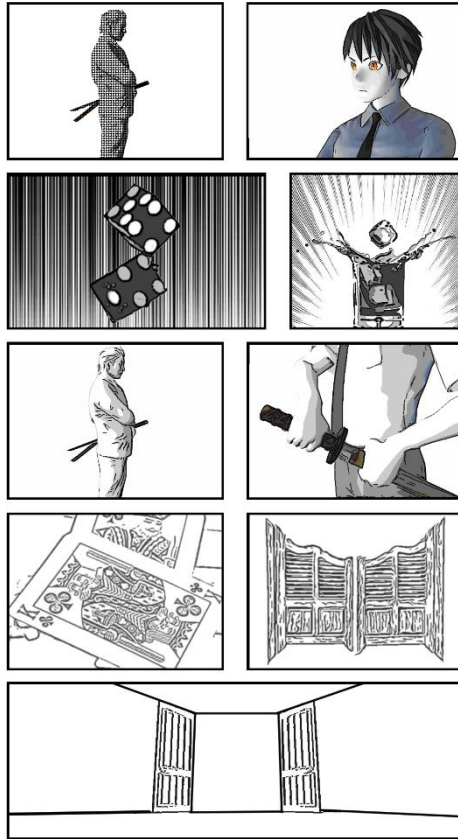
Títulos:

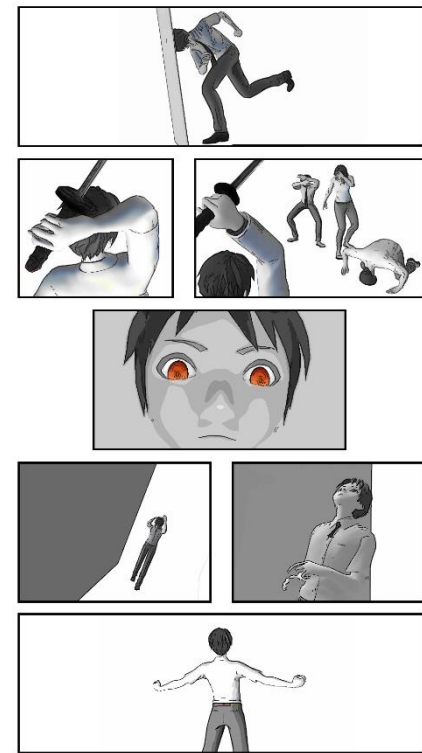
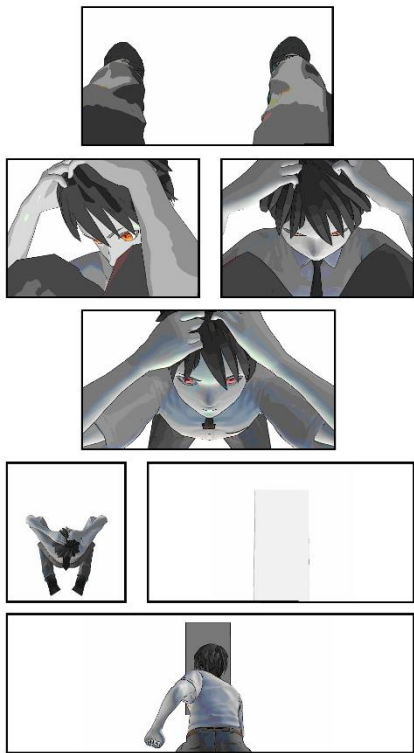
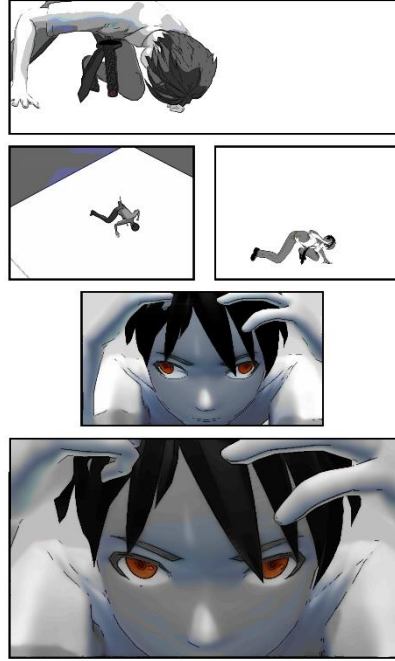
Página:

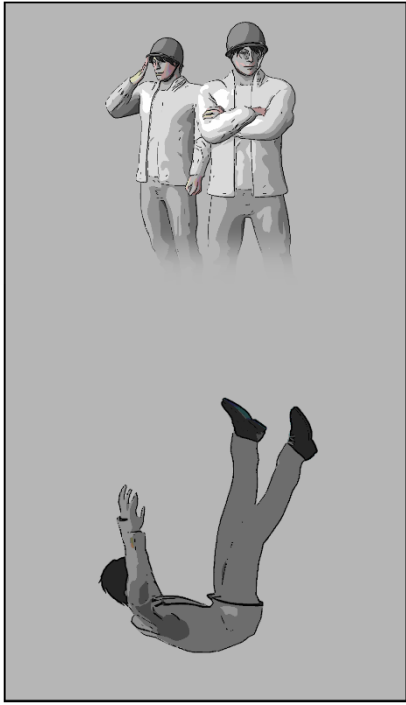
Escena:	Escena:	Escena:
		
Escena:	Escena:	Escena:

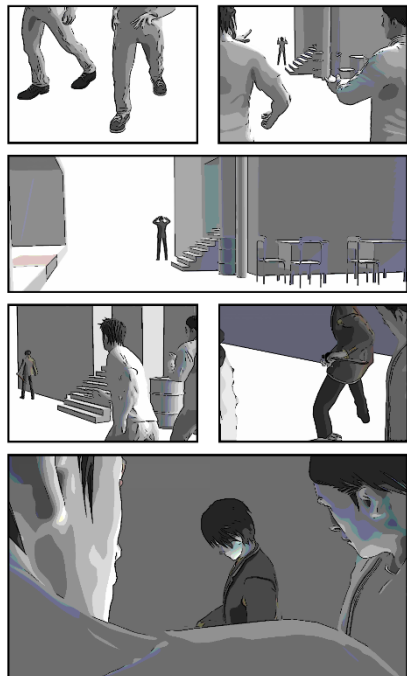
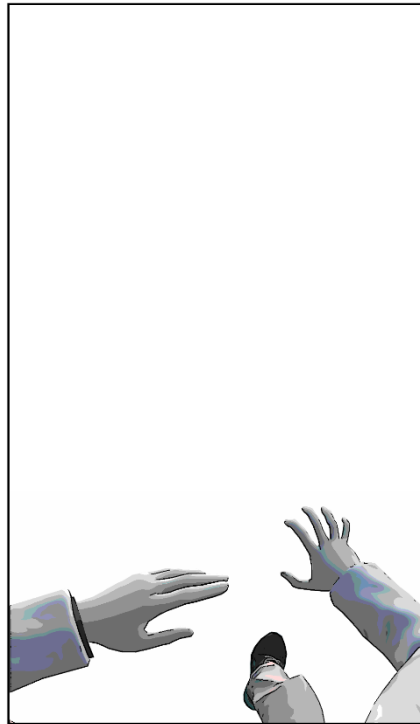
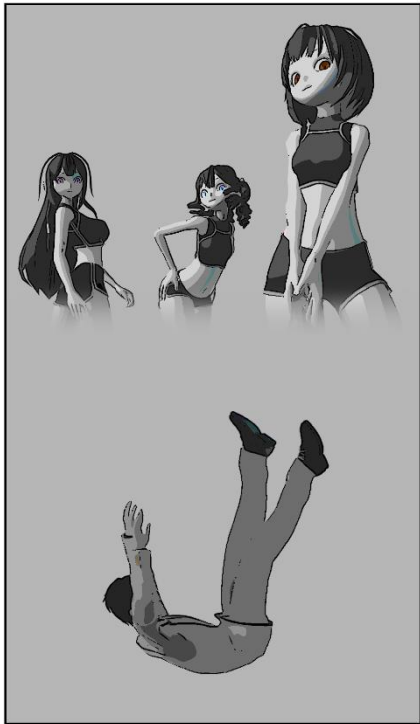
ANTOLOGIA DE LEYENDAS URBANAS ECUATORIANAS A TRAVES DE UN MOTION COMIC PARA LA DIFUSION CULTURAL EN PLATAFORMAS DIGITALES

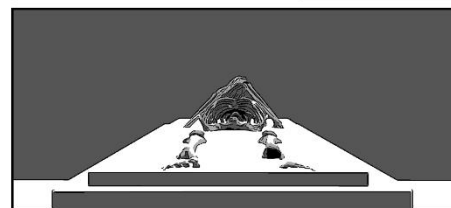
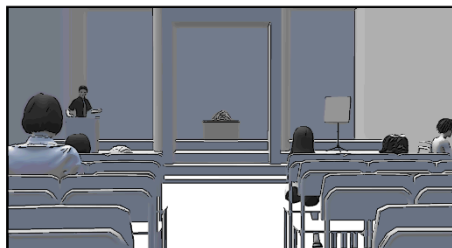
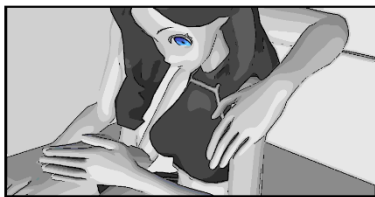
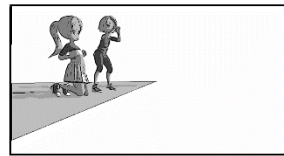
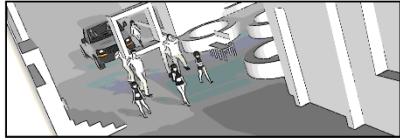
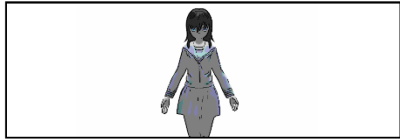
Anexos 2. Storyboards Secuenciales

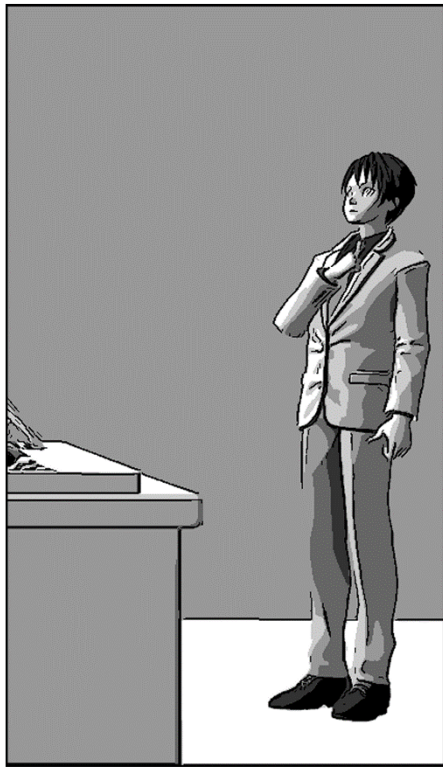




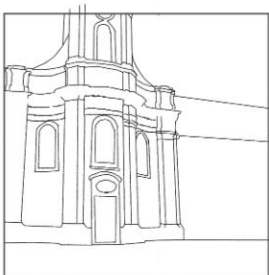
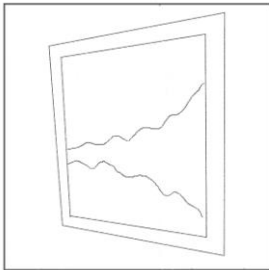
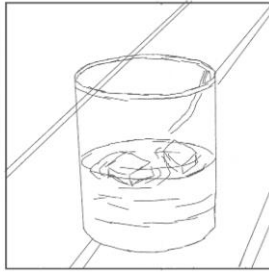


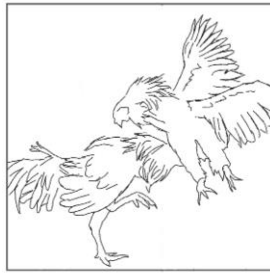
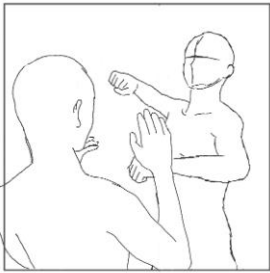
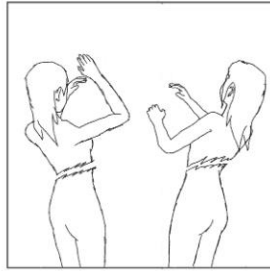
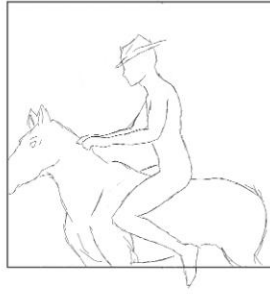
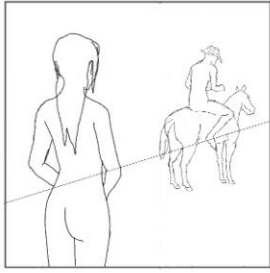


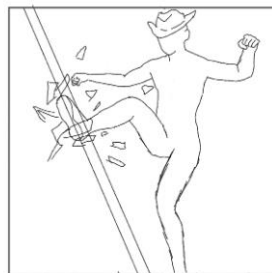
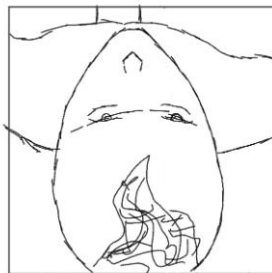
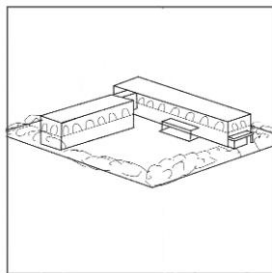
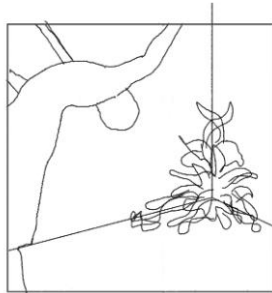
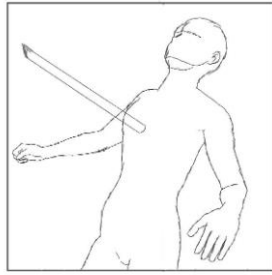
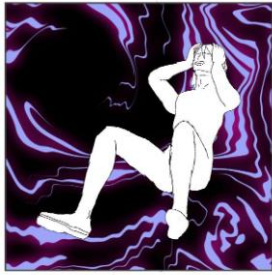


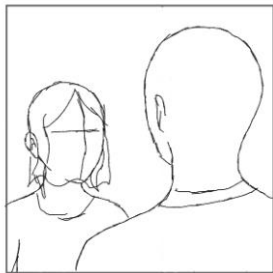
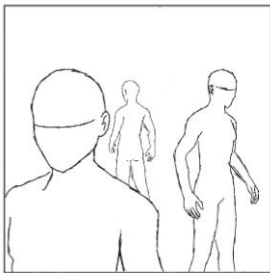
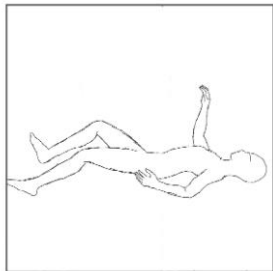
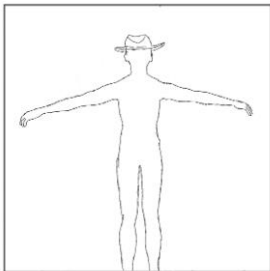
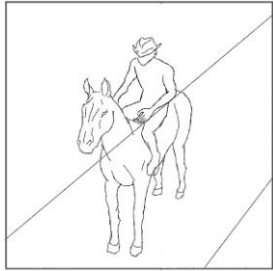
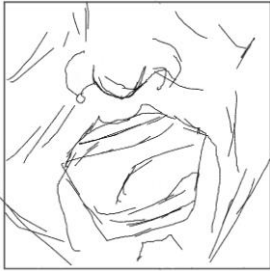


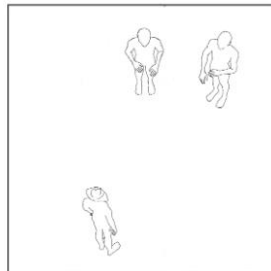
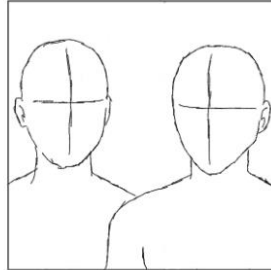
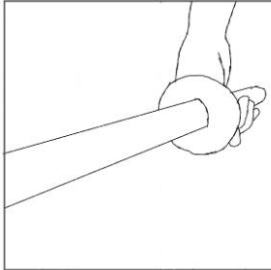
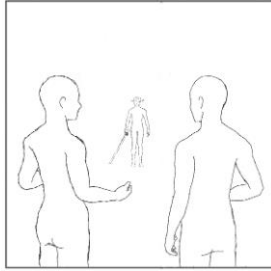
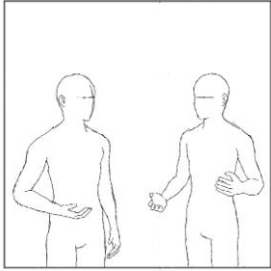
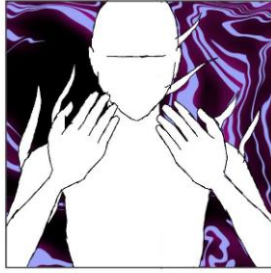
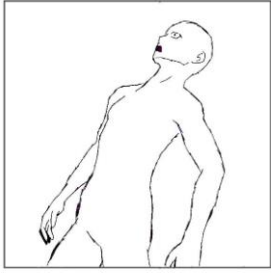
Anexos 3. Layouts

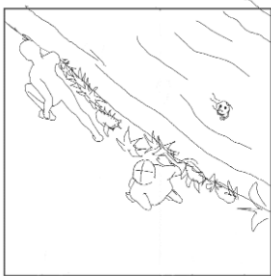
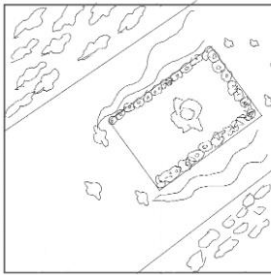
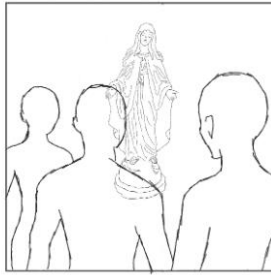
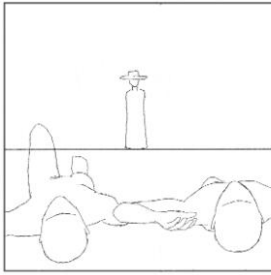


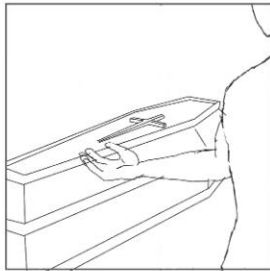
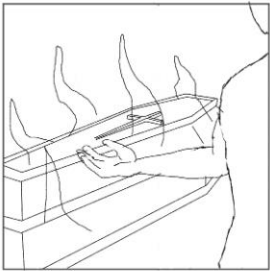
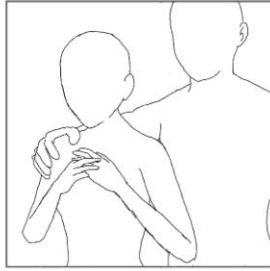
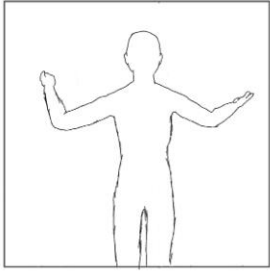
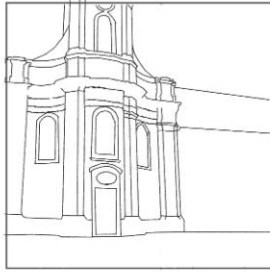
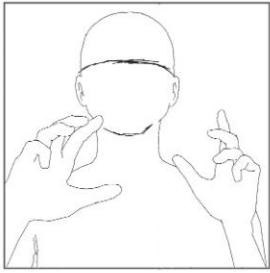


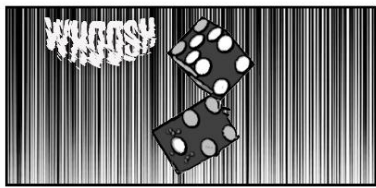
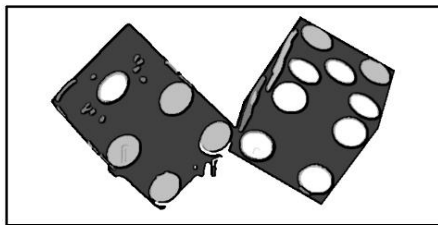


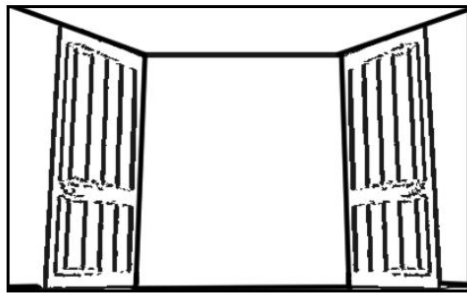
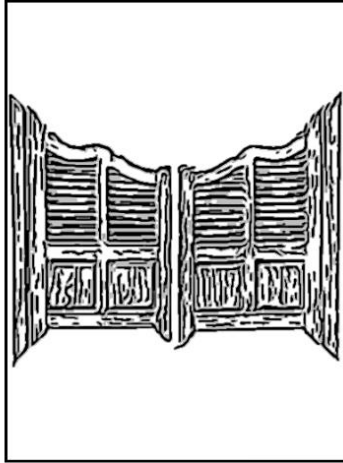
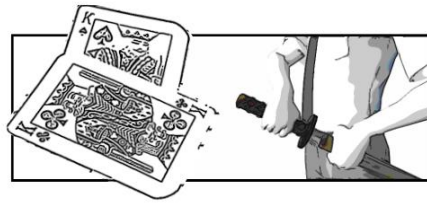
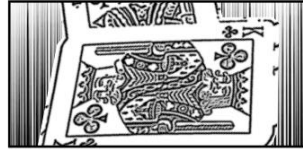
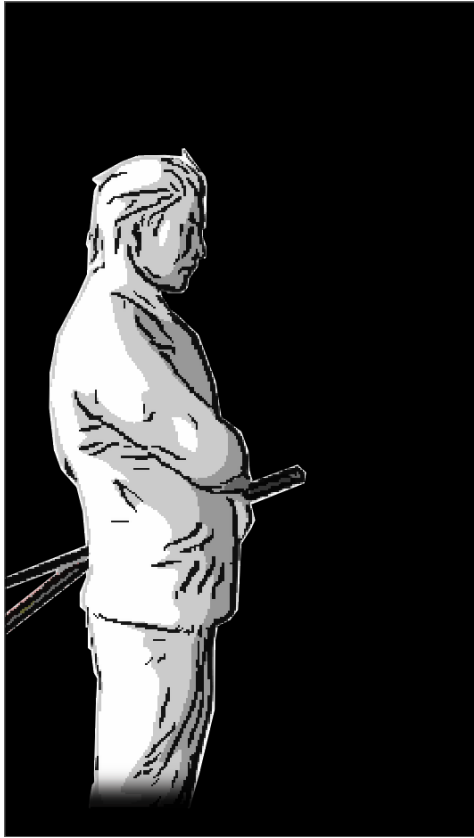


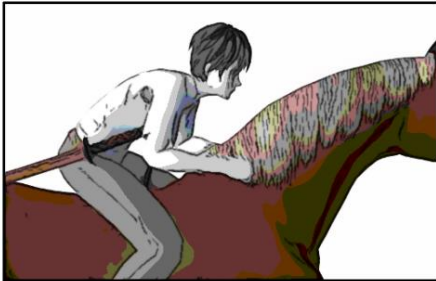
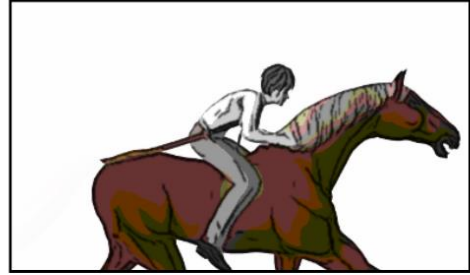


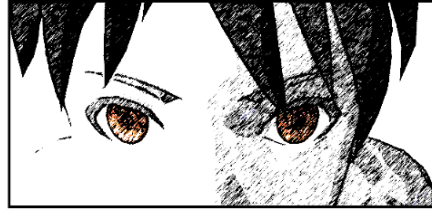
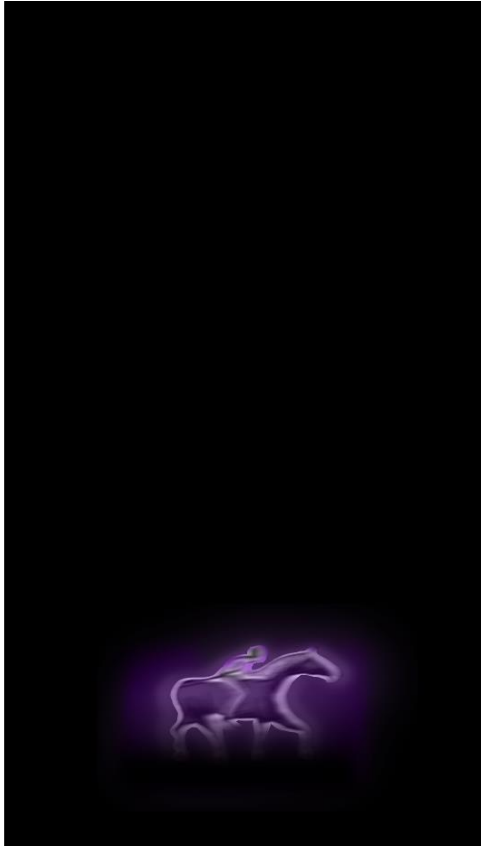


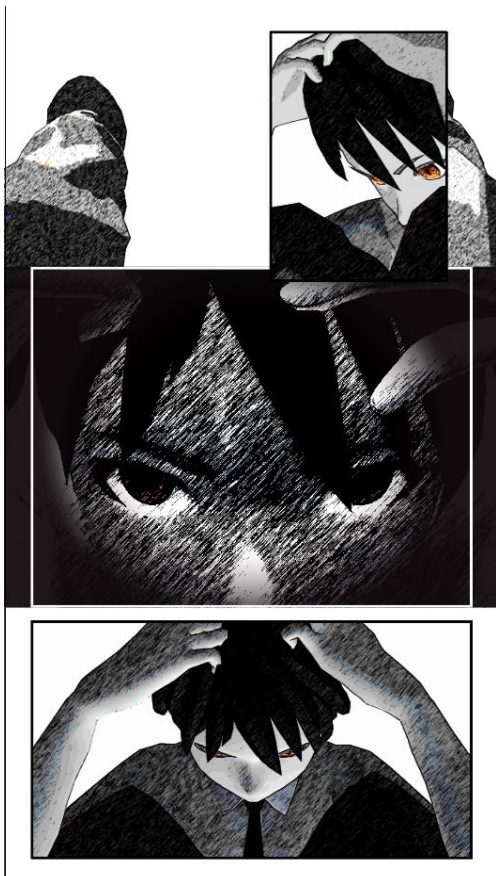
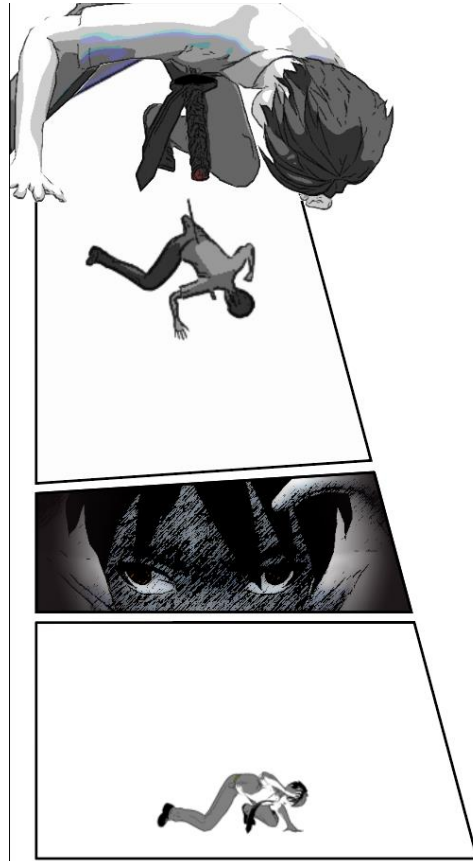
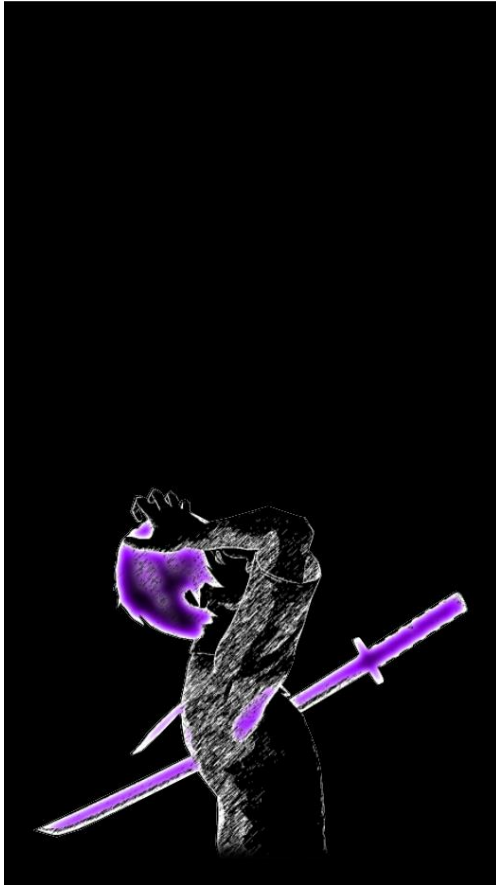


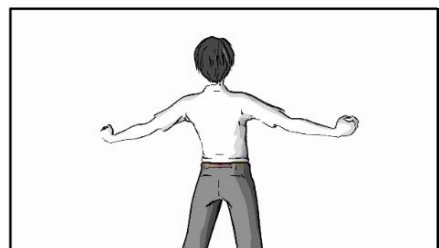
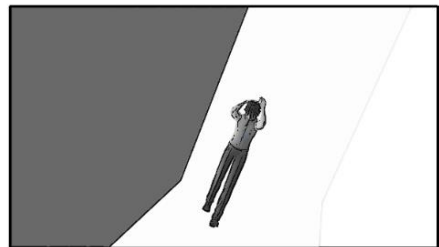
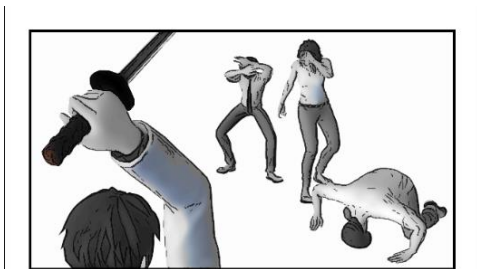
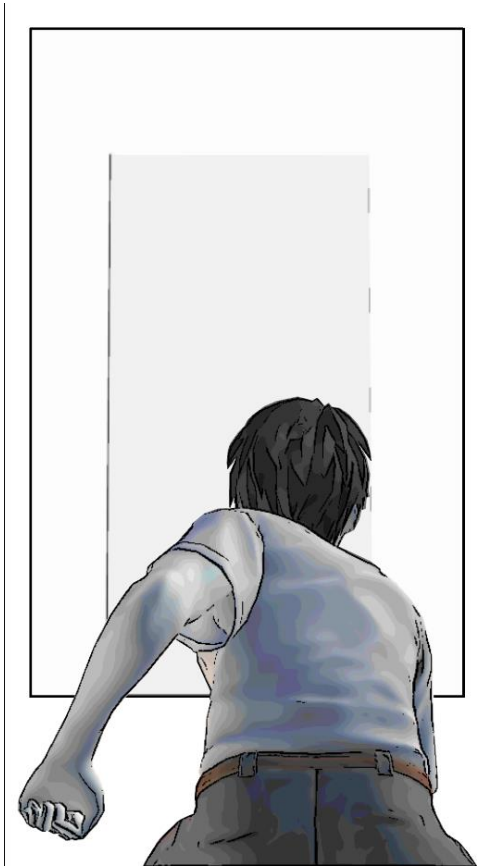


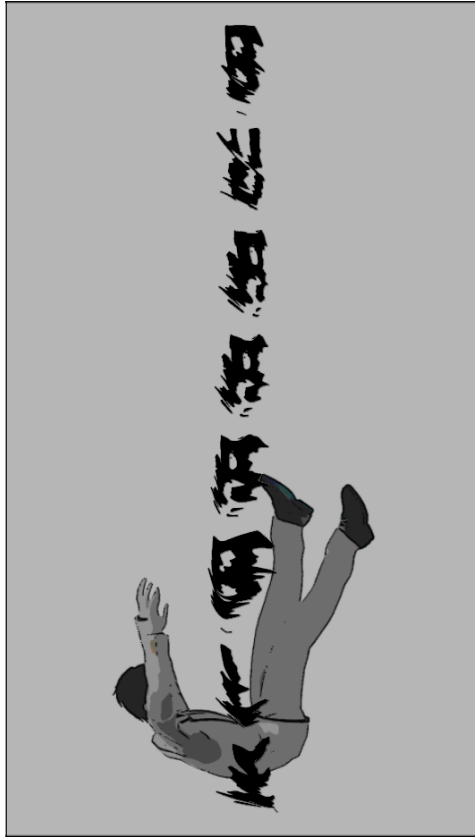


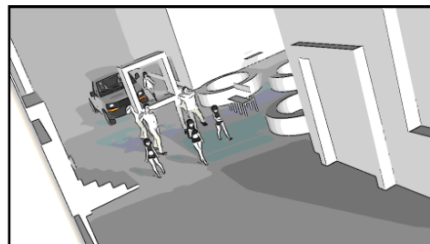
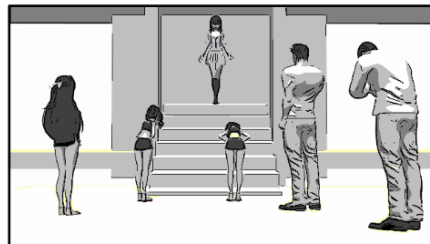
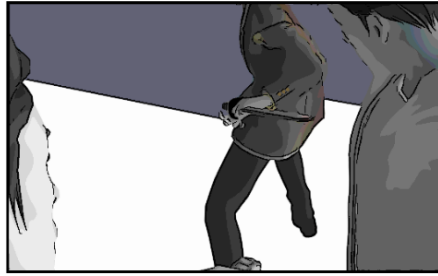
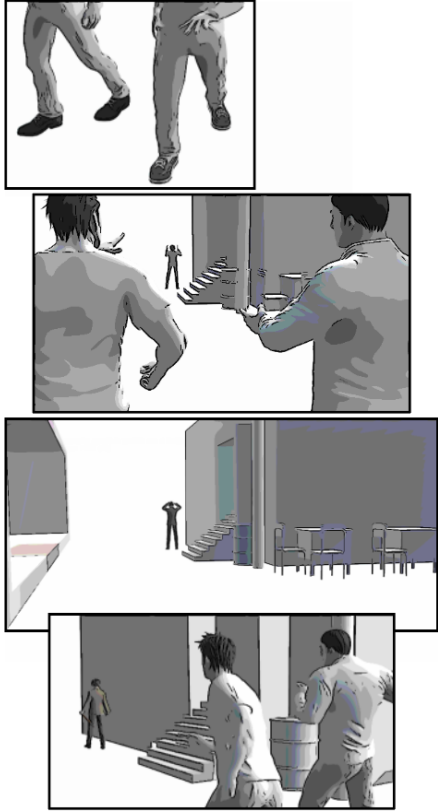


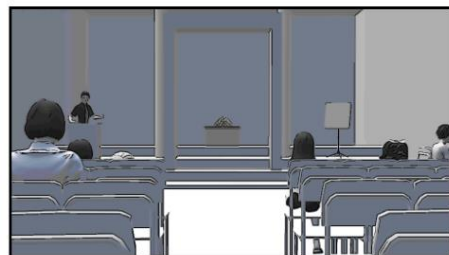
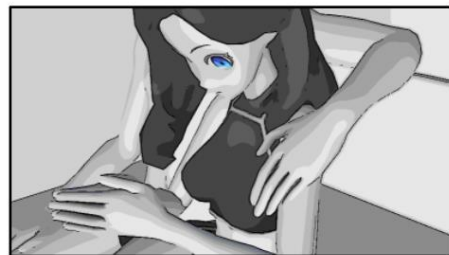
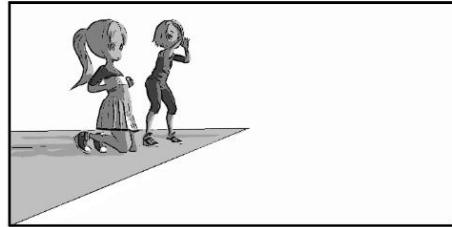
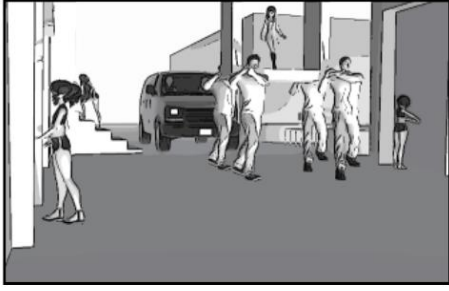


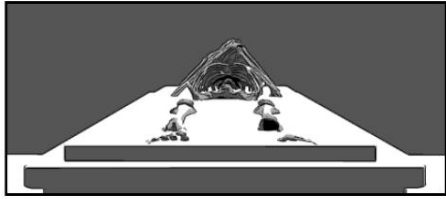
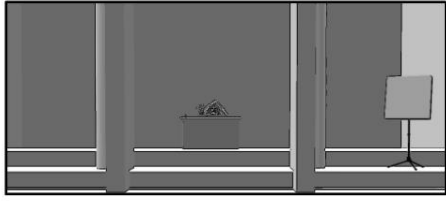










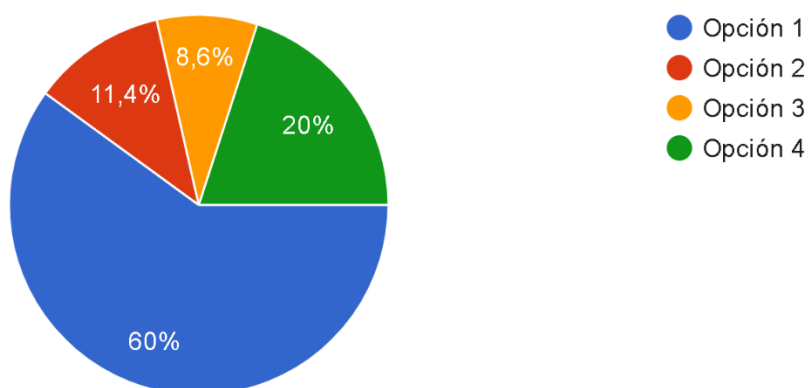


Anexos 4. Encuesta

RESULTADOS OBTENIDOS

¿Cuánto tiempo le dedicas a la lectura?

35 respuestas



Porcentaje del tiempo de lectura

Fuente: Encuesta realizada a participantes jóvenes adultos de entre 18 a 35 años

Esta pregunta surgió por el interés de conocer el tiempo que se le dedica a la lectura regularmente hoy en día entre la muestra de los participantes.

Los resultados obtenidos de esta pregunta reflejaron que el 60% de los participantes no leen más de 2 horas semanalmente, mientras que el 20% suele leer más de 8 horas a la semana, un 11,44 % suele leer 4 horas semanales y por último el 8,6% suele leer 6 horas a la semana.

¿Qué clase de libros sueles leer?

35 respuestas



Porcentaje del consumo por géneros literarios

Fuente: Encuesta realizada a participantes jóvenes adultos de entre 18 a 35 años

Realizamos esta pregunta con el fin de conocer cuál era el género que más consumen los participantes y determinar en una pequeña escala la popularidad de entre los géneros seleccionados.

Los resultados expusieron que el género más popular entre los participantes fue el de fantasía, seguido de cerca por los géneros de "otros" y terror.

¿Qué te motiva a seguir leyendo?

33 respuestas

el leer tiene beneficios para las personas

Es como vivir otra vida. No es como ver una serie o película, la imaginación e interpretación queda a cada uno, no como en las series o películas, y eso es lo que mas me gusta de un libro.

la trama

Pues hace que vuele mi imaginación y me sirve de inspiración para crear mis propias historias

Cómo se puede contar una historia

De acuerdo al libro y que tanto atraiga mi atención, si es un tema de mi completo interés también terminaré de leer un texto entero.

Los giros 360 que suelen tener las tramas

Primero como entretenido del día a día, segundo como medio de inspiración para escribir historias para mis guiones.

Descripción por la motivación a la lectura

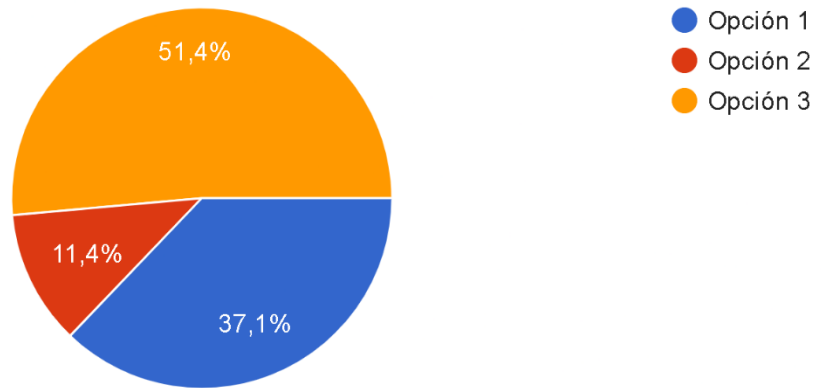
Fuente: Encuesta realizada a participantes jóvenes adultos de entre 18 a 35 años

Esta pregunta permite descubrir la motivación por la lectura que tenían los participantes y así tener un mejor entendimiento de lo que impulsa su gusto por la lectura.

Los resultados obtenidos reflejan en los participantes un estímulo por la lectura ya que esta les ofrece conocimiento y un interés genuino por la trama, a su vez están predispuestos a interpretar diversas historias con libre albedrío usando su imaginación.

¿Prefieres leer en físico o digital?

35 respuestas



Porcentaje en la preferencia del formato de lectura

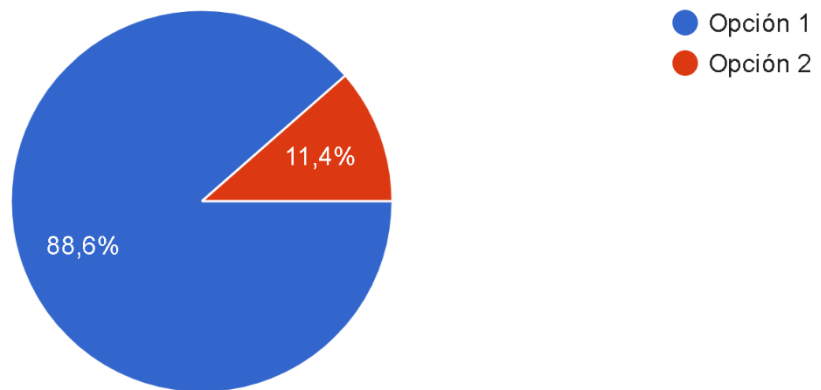
Fuente: Encuesta realizada a participantes jóvenes adultos de entre 18 a 35 años

Se busca determinar el interés por el formato preferido de lectura para los participantes.

Los resultados arrojaron que la mayoría no tiene problemas en leer en ambos formatos.

¿Te gusta leer cómics?

35 respuestas



Porcentaje del consumo de cómics

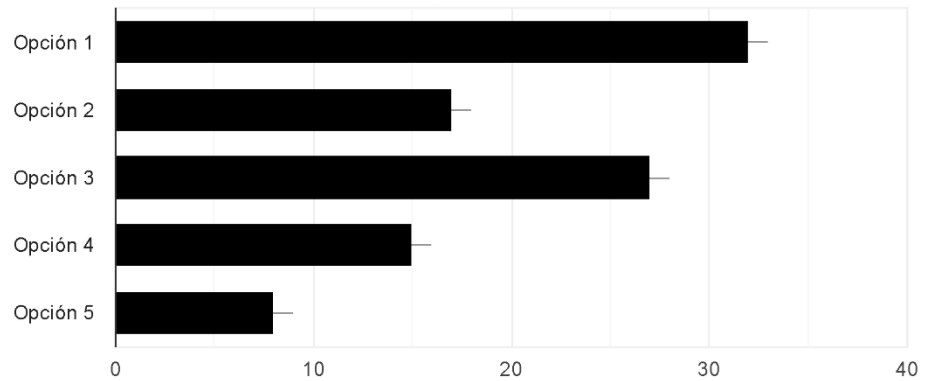
Fuente: Encuesta realizada a participantes jóvenes adultos de entre 18 a 35 años

En la presente pregunta, revela el gusto que los participantes poseen por la lectura de cómics y descubrir que tan viable sería presentar el proyecto con este formato.

Las respuestas demostraron que el 88,6% disfruta leer comics y el 11,4% no lo hace.

¿Cuántos de estos tipos de cómics conoces?

35 respuestas



Porcentaje del conocimiento en cómics

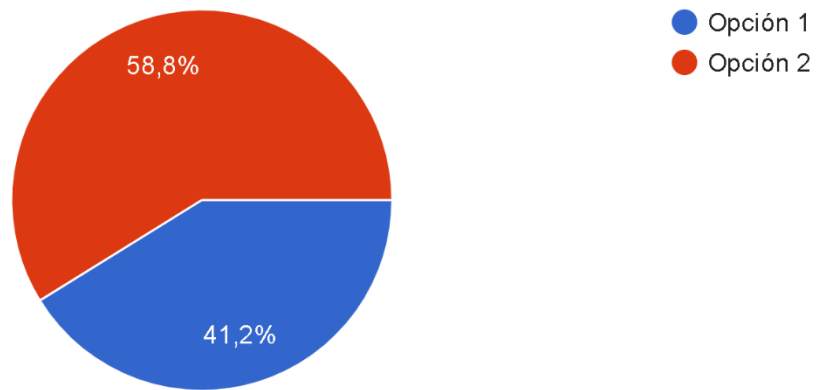
Fuente: Encuesta realizada a participantes jóvenes adultos de entre 18 a 35 años

Se determinó esta pregunta para evaluar el conocimiento de los participantes en los diferentes tipos de cómics existentes, para comprobar que tan viable era presentar un motion comic.

Los resultados expusieron que el cómic más conocido por los participantes es el tradicional, seguido por el web comic y el motion comic, dejando muy por detrás al video comic y audio comic.

¿Has leído algún cómic nacional?

34 respuestas



Porcentaje de lectura en cómic nacional

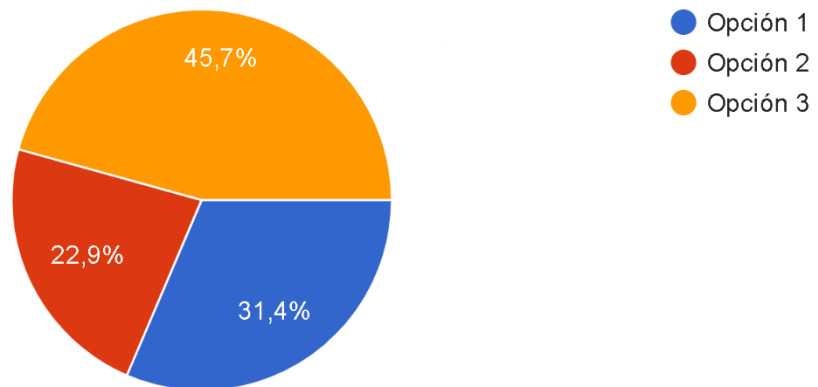
Fuente: Encuesta realizada a participantes jóvenes adultos de entre 18 a 35 años

Se elaboró esta pregunta debido a la inquietud por conocer si los participantes habían tenido un acercamiento con el contenido nacional.

Los resultados a esta pregunta mostraron que el 58,8% de los participantes no ha leído un cómic nacional, a diferencia del 41,2% que sí lo ha hecho.

¿Tiene interés en crear un cómic?

35 respuestas



Porcentaje del interés en creación de cómics

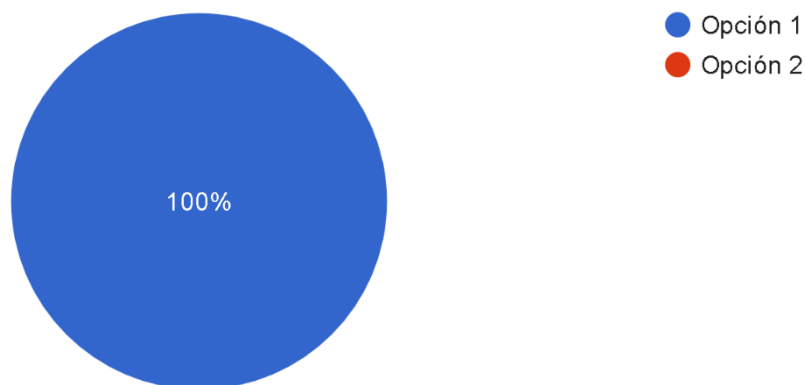
Fuente: Encuesta realizada a participantes jóvenes adultos de entre 18 a 35 años

Se formuló esta pregunta para conocer la inclinación de los participantes por elaborar un cómic de su propia autoría.

Los resultados de esta pregunta demostraron que el 45,7% de los participantes no se sienten seguros de querer crear un comic, pero el 31,4% si tiene interés en realizar uno y el 22,9% no tiene interés alguno.

¿Te gusta la animación?

35 respuestas



Porcentaje del gusto por la animación

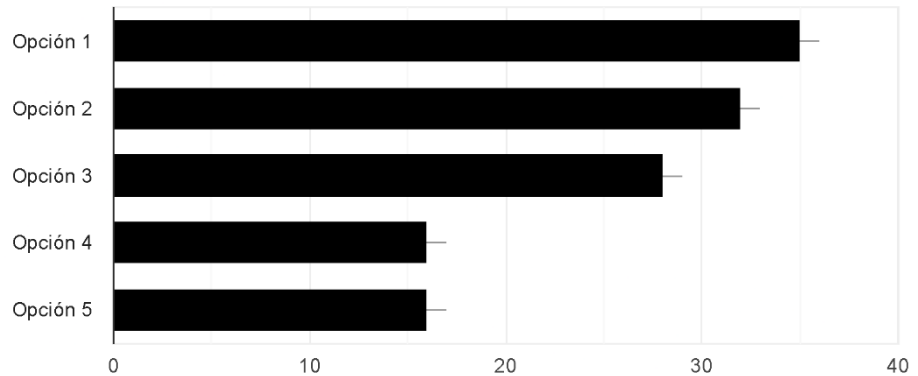
Fuente: Encuesta realizada a participantes jóvenes adultos de entre 18 a 35 años

Se generó esta pregunta para analizar el interés que tienen los participantes por la animación y sus variantes.

Los resultados mostraron que todos los participantes están de acuerdo o tienen un gusto por la animación.

¿Cuántos de estos tipos de animación conoces?

35 respuestas



Porcentaje de los tipos de animación

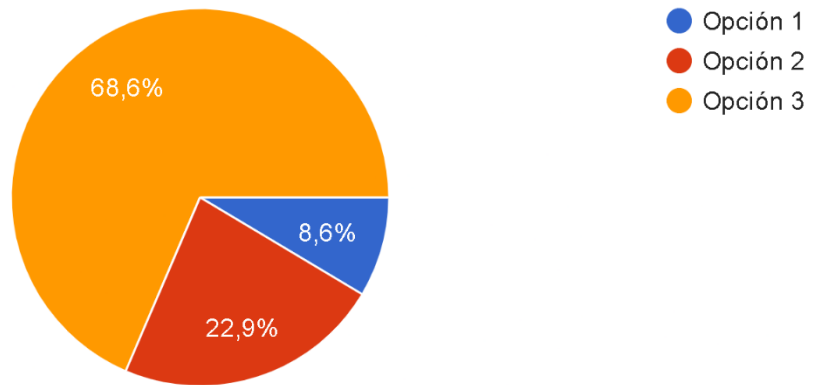
Fuente: Encuesta realizada a participantes jóvenes adultos de entre 18 a 35 años

Esta pregunta estuvo destinada a poner a prueba el nivel de conocimiento de los participantes sobre los diferentes tipos de animación existentes.

La resolución a esta pregunta expuso que el tipo de animación más conocido por los participantes fue la animación 2D con una tasa del 100% como resultado, seguido muy de cerca por la animación 3D con un 91,4% y Stop Motion con un 80%, dejando de último lugar al Claymation y la Rotoscopia con un 45,7% para ambas partes.

¿Prefieres la animación de occidente o de oriente?

35 respuestas



Porcentaje de preferencia en animación

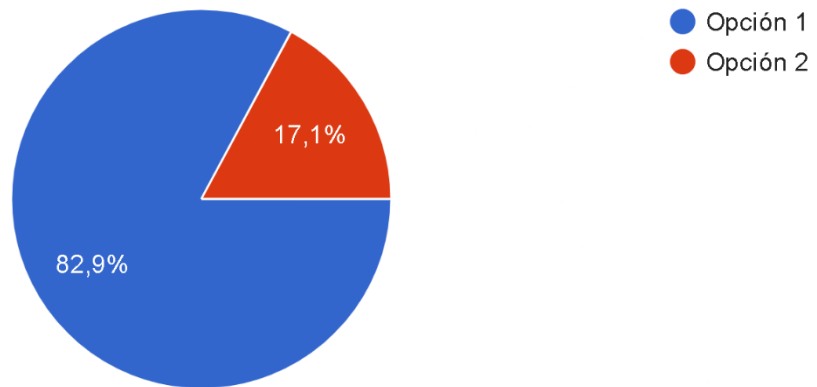
Fuente: Encuesta realizada a participantes jóvenes adultos de entre 18 a 35 años

Se preguntó acerca de la predilección de los participantes por la animación proveniente del occidente y la animación procedente de oriente.

La muestra indica que el 68,6% poseen un gusto por ambos estilos de animación, y las preferencias en menor grado del 22,9% por el anime y del 8,6% por los cartoons.

¿Te gustan las leyendas ecuatorianas?

35 respuestas



Porcentaje del gusto por las leyendas ecuatorianas

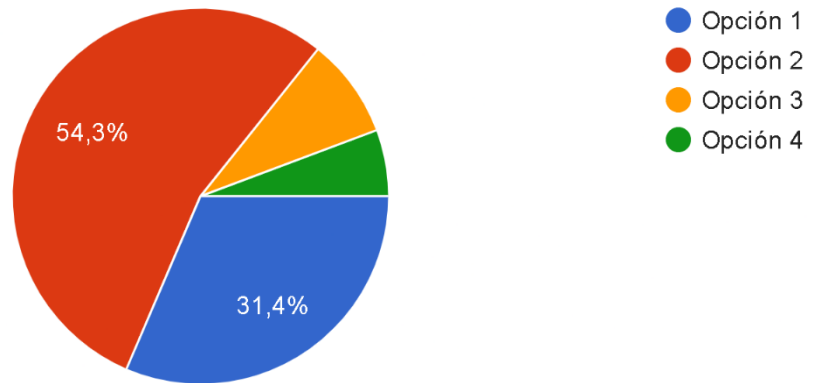
Fuente: Encuesta realizada a participantes jóvenes adultos de entre 18 a 35 años

Se realizó esta pregunta con la intención de revelar el gusto de los participantes por las leyendas nacionales.

El gráfico superior muestra que el 82,9% de los participantes gusta de leer y conocer las leyendas nacionales, mientras que el 17,1% no comparte el mismo gusto.

¿Cuántas leyendas ecuatorianas conoces?

35 respuestas



Porcentaje del conocimiento en leyendas ecuatorianas

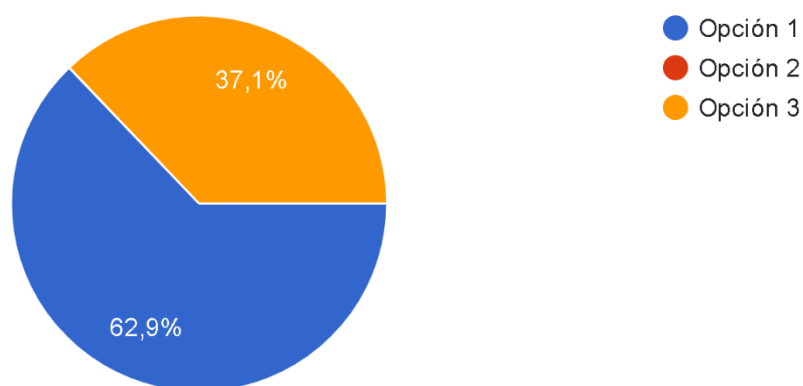
Fuente: Encuesta realizada a participantes jóvenes adultos de entre 18 a 35 años

Se elaboró esta pregunta para determinar la cantidad de leyendas nacionales que son de conocimiento para los participantes.

Los datos observados del 54,3% de los participantes afirman conocer más de 5 leyendas ecuatorianas, estos resultados son superiores a los del 31,4% de los participantes que reconoce sólo 2 o menos leyendas ecuatorianas.

¿Crees que las leyendas ecuatorianas son un reflejo de la cultura nacional?

35 respuestas



Porcentaje sobre leyendas ecuatorianas como cultura

Fuente: Encuesta realizada a participantes jóvenes adultos de entre 18 a 35 años

Se procedió a la creación de esta pregunta con el motivo de indagar acerca del pensamiento de los participantes acerca de las leyendas nacionales siendo un reflejo de la propia cultura como tal.

Los resultados a esta interrogativa expusieron que el 62% de los participantes están de acuerdo con esto, mientras que el 37,1% están en duda sobre eso.

¿Cuál es la leyenda ecuatoriana que usted más recuerda?

33 respuestas



La dama tapada
Cantuña
La dama tapada.
La llorona
Leyenda del Tesoro de Atahualpa
La Dama Tapada
CANTUÑA Y SU PACTO CON EL DIABLO
la iglesia de San Francisco, La iglesia que fue construida por el diablo en tan solo una noche.
maría angula

Porcentaje de leyendas ecuatorianas que recuerdan

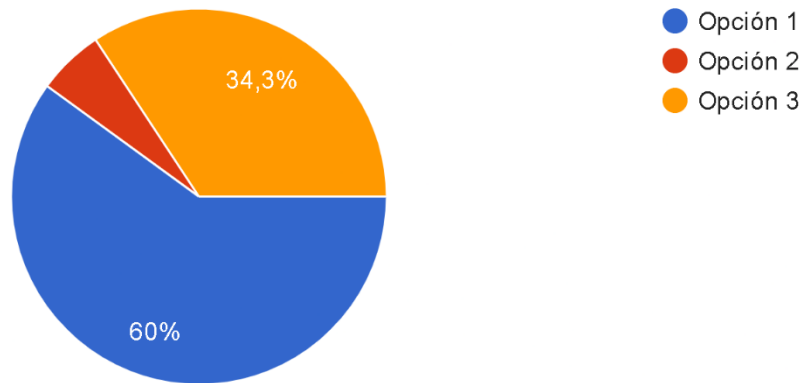
Fuente: Encuesta realizada a participantes jóvenes adultos de entre 18 a 35 años

Se formuló esta pregunta para demostrar cuáles eran las historias más recordadas por los participantes y determinar cuál era la más recordada por la mayoría.

El estudio ha identificado con 33 respuestas sobre títulos de leyendas urbanas que la más popular culturalmente es la leyenda de Cantuña, seguido de la dama tapada, la llorona, mariangula y el tintín.

¿Te gustaría conocer las leyendas ecuatorianas a través de un cómic?

35 respuestas



Porcentaje de creación de motion comic sobre leyendas ecuatorianas

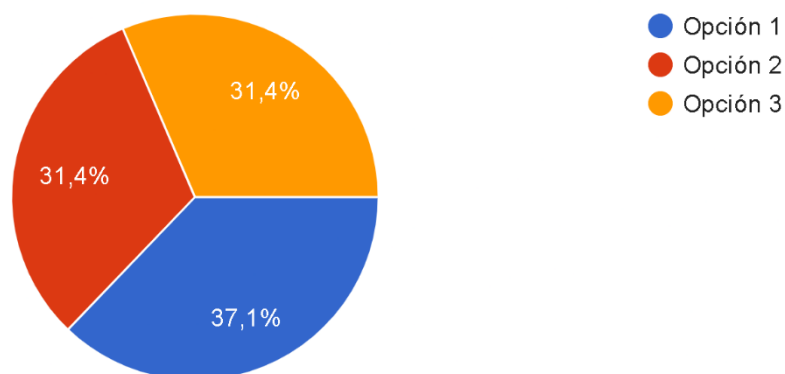
Fuente: Encuesta realizada a participantes jóvenes adultos de entre 18 a 35 años

Se realizó esta pregunta con la intención de descubrir si a los participantes les agradaba la idea de conocer las leyendas nacionales a través del formato cómic y así comprobar su viabilidad.

Los resultados mostraron que el 60% de los participantes está muy interesado en conocer las leyendas nacionales por medio de un cómic, mientras que el 34,3% no se siente seguro sobre esto, dejando a un 5,7% en desacuerdo con esta propuesta.

¿Tienes en mente crear una historia para ser publicada a futuro?

35 respuestas



Porcentaje de interés por publicar una historia

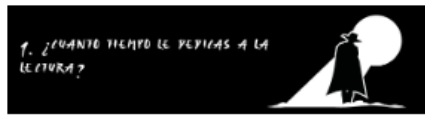
Fuente: Encuesta realizada a participantes jóvenes adultos de entre 18 a 35 años

Se desarrolló esta pregunta con el fin de recopilar datos para conocer las intenciones de los participantes seleccionados sobre querer crear historias que puedan ser publicadas por editoriales a futuro.

La gráfica expuso que el 37,1% de los participantes sienten inclinación por crear historias a futuro, mientras que aquellos que no sienten interés por crear historias o no están seguros, conforman un 31,4% cada uno.

Encuesta acerca del interés por el comic y las leyendas ecuatorianas

1.



Marca solo un óvalo.

Menos de dos horas a la semana	Cuatro horas a la semana
--------------------------------	--------------------------

Opción 1

Opción 2

Seis horas a la semana	Más de ocho horas a la semana
------------------------	-------------------------------

Opción 3

Opción 4

3.



2.



Selecciona todas las que correspondan.

Terror y Suspense	Drama
-------------------	-------

Opción 1

Opción 2

Comedia	Fantasia
---------	----------

Opción 3

Opción 4

Otros

Opción 5

4.



Marca solo un óvalo.

Físico	Digital
--------	---------

Opción 1

Opción 2

Ambas

Opción 3

09/02/19/02

Encuesta acerca de interés por el cómic y las lenguas escotorianas

5.



Marca solo un óvalo.

Two square buttons with white text on a black background: "Sí" and "No".

Opción 1

Opción 2

<https://docs.google.com/forms/d/1N3v4DULuGdI979Gd10GdL2jgPnQzA87vUv4fRw#s2235046yueor=9276981256&e=181922866>

0/17

09/02/19/02

Encuesta acerca de interés por el cómic y las lenguas escotorianas

7.



Marca solo un óvalo.

Two square buttons with white text on a black background: "Sí" and "No".

Opción 1

Opción 2

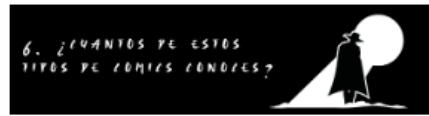
<https://docs.google.com/forms/d/1N3v4DULuGdI979Gd10GdL2jgPnQzA87vUv4fRw#s2235046yueor=9276981256&e=181922866>

7/17

09/02/19/02

Encuesta acerca de interés por el cómic y las lenguas escotorianas

6.



Selecciona todas las que corresponan.

Two square buttons with white text on a black background: "Cómics" and "Motion Comic".

Opción 1

Opción 2

Two square buttons with white text on a black background: "Web Comic" and "Video Comic".

Opción 3

Opción 4

One square button with white text on a black background: "Audio Comic".

Opción 5

<https://docs.google.com/forms/d/1N3v4DULuGdI979Gd10GdL2jgPnQzA87vUv4fRw#s2235046yueor=9276981256&e=181922866>

0/17

09/02/19/02

Encuesta acerca de interés por el cómic y las lenguas escotorianas

8.



Marca solo un óvalo.

Two square buttons with white text on a black background: "Sí" and "No".

Opción 1

Opción 2

One square button with white text on a black background: "Tal Vez".

Opción 3

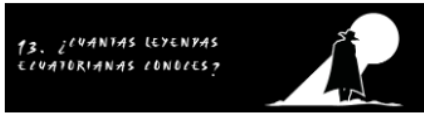
<https://docs.google.com/forms/d/1N3v4DULuGdI979Gd10GdL2jgPnQzA87vUv4fRw#s2235046yueor=9276981256&e=181922866>

0/17

2022 10:42

Encuesta acerca de interés por el comic y las leyendas ecuatorianas

13.



Marca solo un óvalo.

Menos de 2	Más de 5
------------	----------

Opción 1

Opción 2

Más de 10	Más de 15
-----------	-----------

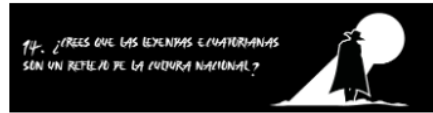
Opción 3

Opción 4

2022 10:42

Encuesta acerca de interés por el comic y las leyendas ecuatorianas

14.



Marca solo un óvalo.

Sí	No
----	----

Opción 1

Opción 2

Tal Vez

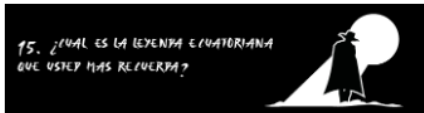
Opción 3

https://docs.google.com/forms/d/1451N0vK0UaG0i1Sv7G5G70D4L2gPvU0j657e1v0r3a+5222046u0r10m=2272591552/width=100/height=120/

2022 10:42

Encuesta acerca de interés por el comic y las leyendas ecuatorianas

15.

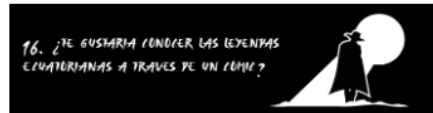


https://docs.google.com/forms/d/1451N0vK0UaG0i1Sv7G5G70D4L2gPvU0j657e1v0r3a+5222046u0r10m=2272591552/width=100/height=120/

2022 10:42

Encuesta acerca de interés por el comic y las leyendas ecuatorianas

16.



Marca solo un óvalo.

Sí	No
----	----

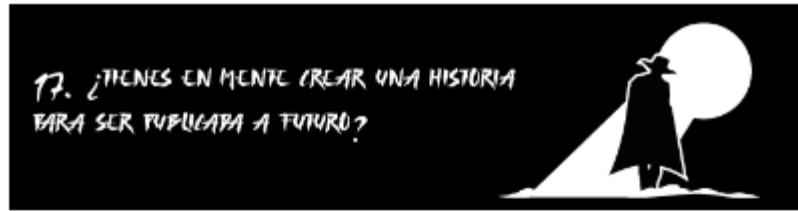
Opción 1

Opción 2

Tal Vez

Opción 3

17.



Marca solo un óvalo.



Opción 1



Opción 2



Opción 3

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **González Figueroa, Diego Javier**, con C.C: # **1311402687** autor/a del trabajo de titulación: **Antología de leyendas urbanas ecuatorianas a través de un motion cómic para la difusión cultural** previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **19 de septiembre de 2022**

f. _____

Nombre: **González Figueroa, Diego Javier**

C.C: **1311402687**



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Loayza Ortiz, Flavia Andreina**, con C.C: # **0931082275** autor/a del trabajo de titulación: **Antología de leyendas urbanas ecuatorianas a través de un motion cómic para la difusión cultural** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **19 de septiembre de 2022**

f. _____

Nombre: **Loayza Ortiz, Flavia Andreina**

C.C: **0931082275**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Antología de leyendas urbanas ecuatorianas a través de un motion cómic para la difusión cultural		
AUTOR(ES)	González Figueroa, Diego Javier; Loayza Ortiz, Flavia Andreina		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lic. Lara Pintado, Jossie Cristina, MsC.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Artes y Humanidades		
CARRERA:	Animación Digital		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciado en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	19 de septiembre de 2022	No. DE PÁGINAS:	110
ÁREAS TEMÁTICAS:	Animación, Ilustración, Audiovisual		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Antología, Motion Comic, Leyendas Ecuatorianas, Plataformas Audiovisuales, Leyendas Urbanas, Cultura Ecuatoriana		
<p>El presente proyecto confirma los hallazgos previos alrededor de las costumbres y tradición ecuatoriana a través de las leyendas, los saberes y la identidad nacional hallados en los relatos que conocemos como leyendas ecuatorianas.</p> <p>El principal objetivo del presente estudio de carácter académico recae en la elaboración de una demo de motion comic, su desarrollo y producción estará concebida de tal modo que pueda vivificar y traspasar de la narrativa hacia la animación para promover en un público joven a partir de los 13 años en adelante el interés y entendimiento por las leyendas ecuatorianas como parte de su identidad nativa mediante el uso de plataformas digitales que ayuden a su difusión por medio de redes sociales en formatos de video para que tenga una mayor visibilidad con el público general.</p> <p>Gracias a esta investigación se amplía nuestro conocimiento por la narrativa ecuatoriana de fantasía oscura y misterio mediante la elaboración y clasificación de un sumario que abarca en su mayoría relatos innatos a su provincia de origen y que pueda ser de apoyo para próximas investigaciones con fines académico.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-998916762; +593-994414338	E-mail: flavia.loayza@cu.ucsg.edu.ec; diego.gonzalez04@cu.ucsg.edu.ec	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Ing. Cabanilla Urrea, Sara María Auxiliadora, Mgs		
	Teléfono: +593-984511945		
	E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			