



# **ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**

## **FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**

### **CARRERA DISEÑO GRÁFICO**

## **ANIMACIÓN 2D DE INFOGRAFÍAS ACERCA DE LAS REPRESENTACIONES CULTURALES POPULARES DE LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO**

### **Trabajo de Integración Curricular**

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:  
**LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO**

### **AUTOR**

**ANDY GEOVANNY FRANCO VERGARA**

Riobamba – Ecuador

2022



# **ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**

**CARRERA DISEÑO GRÁFICO**

## **ANIMACIÓN 2D DE INFOGRAFÍAS ACERCA DE LAS REPRESENTACIONES CULTURALES POPULARES DE LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO**

**Trabajo de Integración Curricular**

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:  
**LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO**

**AUTOR: ANDY GEOVANNY FRANCO VERGARA**

**DIRECTORA: ING. MARÍA LORENA VILLACRÉS PUMAGUALLE**

Riobamba – Ecuador

2022

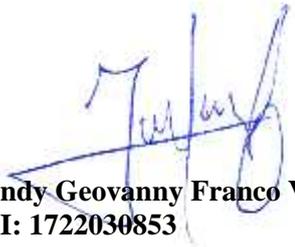
© 2022, Andy Geovanny Franco Vergara

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

Yo, Andy Geovanny Franco Vergara, declaro que el presente trabajo de Integración Curricular es de mi autoría y los resultados del mismo son auténticos. Los textos en el documento que provienen de otras fuentes están debidamente citados y referenciados.

Como autor asumo la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este trabajo de Integración Curricular; el patrimonio intelectual pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Riobamba, 01 de diciembre de 2022



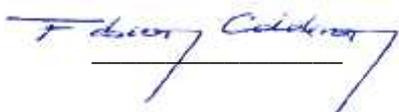
**Andy Geovanny Franco Vergara**  
**CI: 1722030853**

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**

**CARRERA DISEÑO GRÁFICO**

El Tribunal del Trabajo de Integración Curricular certifica que: El Trabajo de Integración Curricular; tipo: Proyecto Técnico, **ANIMACIÓN 2D DE INFOGRAFÍAS ACERCA DE LAS REPRESENTACIONES CULTURALES POPULARES DE LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO**, realizado por el señor: **ANDY GEOVANNY FRANCO VERGARA**, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal del Trabajo de Integración Curricular, el mismo que cumple con los requisitos científicos, técnicos, legales, en tal virtud el Tribunal autoriza su presentación.

	FIRMA	FECHA
Lcda. Rosa Belen Ramos Jimenez <b>PRESIDENTE DEL TRIBUNAL</b>		2022-12-01
Ing. María Lorena Villacrés Pumagualle <b>DIRECTORA DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR</b>		2022-12-01
Lcdo. Fabián Alfonso Calderón Cruz <b>ASESOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR</b>		2022-12-01

## **DEDICATORIA**

A Luis Alberto Franco Alcívar, agradezco cada consejo y palabras que en algún momento pudiste regalarme, espero estes descansando en paz “Papi Lucho”. Los 10 centavos de cada semana siempre valieron la pena.

Dedico también de manera especial a mis padres por haber confiado en mí y en cada uno de los pasos que di.

Andy

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a cada uno de mis docentes por compartir sus conocimientos y anécdotas de la vida de un diseñador, de igual forma por ser grandes personas y brindar su amistad a cada uno de quienes conforman la carrera.

De igual forma agradezco a cada una de las personas que estuvieron apoyándome hasta el final para poder seguir mis sueños y mis metas, familia, amigos, compañeros, jefes y clientes, gracias por confiar en mí y por aportar en mi formación académica.

Por último y no menos importante agradezco también a mi compañera, amiga y enamorada Marita, quien me apoyo en cada momento y circunstancia.

Andy

## TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xiv
RESUMEN.....	xv
SUMMARY.....	xvi
INTRODUCCIÓN .....	1
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>1 DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>2</b>
1.1. Antecedentes .....	2
1.2. Planteamiento del problema.....	4
1.2.1. <i>Árbol de problemas</i> .....	6
1.2.2. <i>Prognosis</i> .....	6
1.3. Justificación .....	7
1.4. Objetivos .....	8
1.4.1. <i>Objetivo general</i> .....	8
1.4.2. <i>Objetivos específicos</i> .....	8
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....</b>	<b>9</b>
2.1. Provincia de Chimborazo .....	9
2.1.1. <i>Ubicación geográfica</i> .....	9
2.1.2. <i>Antecedentes históricos</i> .....	10
2.1.3. <i>Población</i> .....	11

<b>2.1.4. Cantones .....</b>	<b>12</b>
2.1.4.1. <i>Alausí .....</i>	12
2.1.4.2. <i>Colta.....</i>	13
2.1.4.3. <i>Cumandá.....</i>	13
2.1.4.4. <i>Chambo.....</i>	13
2.1.4.5. <i>Chunchi.....</i>	13
2.1.4.6. <i>Guamote .....</i>	14
2.1.4.7. <i>Guano.....</i>	14
2.1.4.8. <i>Pallatanga.....</i>	14
2.1.4.9. <i>Penipe.....</i>	15
2.1.4.10. <i>Riobamba .....</i>	15
<b>2.2. Manifestaciones Culturares Populares .....</b>	<b>15</b>
<b>2.2.1. Aproximación Taxonómica.....</b>	<b>16</b>
2.2.1.1. <i>Manifestaciones Sociales .....</i>	18
2.2.1.2. <i>Manifestaciones ergológicas utilitarias.....</i>	18
2.2.1.3. <i>Manifestaciones ergológicas estéticas.....</i>	18
2.2.1.4. <i>Manifestaciones mágicas .....</i>	19
2.2.1.5. <i>Manifestaciones ligísticas .....</i>	19
2.2.1.6. <i>Manifestaciones narrativas.....</i>	19
2.2.1.7. <i>Manifestaciones poéticas .....</i>	20
<b>2.3. La animación .....</b>	<b>20</b>
<b>2.3.1. Breve historia de la animación .....</b>	<b>21</b>
<b>2.3.2. La animación digital .....</b>	<b>22</b>
<b>2.3.3. La animación 2d.....</b>	<b>22</b>
<b>2.3.3. Los 12 principios de animación.....</b>	<b>23</b>
2.3.3.1. <i>Estirar y encoger.....</i>	23
2.3.3.2. <i>Anticipación .....</i>	24
2.3.3.3. <i>Puesta en escena .....</i>	24
2.3.3.4. <i>Animación directa y pose a pose.....</i>	24

2.3.3.5. <i>Acciones complementarias y superpuestas</i> .....	24
2.3.3.6. <i>Acelerar y desacelerar</i> .....	24
2.3.3.7. <i>Arcos</i> .....	24
2.3.3.8. <i>Acción secundaria</i> .....	25
2.3.3.9. <i>Timing</i> .....	25
2.3.3.10. <i>Exageración</i> .....	25
2.3.3.11. <i>Dibujo sólido</i> .....	25
2.3.3.12. <i>Personalidad</i> .....	25
<b>2.3.4. Motion Graphics</b> .....	<b>25</b>
2.3.4.1. <i>Características del Motion Graphics</i> .....	26
<b>2.4. La infografía</b> .....	<b>27</b>
<b>2.4.1. Partes de una infografía</b> .....	<b>27</b>
2.4.1.1. <i>Titular</i> .....	27
2.4.1.2. <i>Texto</i> .....	27
2.4.1.3. <i>Cuerpo</i> .....	27
2.4.1.4. <i>Fuente</i> .....	28
2.4.1.5. <i>Crédito</i> .....	28
<b>2.4.2. Tipos de infografías</b> .....	<b>28</b>
<b>2.4.3. Infografía animada</b> .....	<b>28</b>
2.4.3.1. <i>Ilustración tipo vectorial</i> .....	29
2.4.3.2. <i>Animación con interpolación lineal</i> .....	29
2.4.3.3. <i>Color script</i> .....	29
2.4.3.4. <i>Tipografía digital</i> .....	30
<b>2.5. Redes Sociales</b> .....	<b>30</b>
<b>CAPÍTULO III</b>	
<b>3 MARCO METODOLÓGICO</b> .....	<b>31</b>
<b>3.1. Tipo de investigación</b> .....	<b>31</b>
<b>3.1.1. Investigación descriptiva</b> .....	<b>31</b>

<b>3.1.2. Investigación cualitativa .....</b>	<b>31</b>
<b>3.2. Metodología de investigación .....</b>	<b>32</b>
<b>3.2.1. Método histórico.....</b>	<b>32</b>
<b>3.2.2. Población.....</b>	<b>32</b>
3.2.2.1. Población I.- Jóvenes .....	32
3.2.2.2. Población II.- Manifestaciones representativas narrativas.....	33
<b>3.2.3 Técnica e instrumentos .....</b>	<b>35</b>
3.2.3.1 Observación .....	35
3.2.3.2. Fichas de documentación y análisis .....	35
<b>3.3. Método de diseño.....</b>	<b>36</b>
<b>3.3.1. Fase investigativa.....</b>	<b>36</b>
3.3.1.1. Investigación documental.....	37
<b>3.3.2. Fase creativa.....</b>	<b>37</b>
3.3.2.1. Bocetaje y esquemas .....	37
3.3.2.2. Diseño .....	37
3.3.2.3. Edición y montaje.....	37
<b>3.3.3. Fase de difusión .....</b>	<b>38</b>
3.3.3.1. Difusión en redes sociales.....	38
 <b>CAPÍTULO IV</b>	
<b>4 MARCO DE RESULTADOS.....</b>	<b>39</b>
<b>4.1. CONCEPTUALIZACIÓN .....</b>	<b>39</b>
<b>4.1.1. Resultados de las fichas de documentación .....</b>	<b>39</b>
4.1.1.1. Conclusiones parciales .....	47
<b>4.1.2 Resultados de la ficha de análisis .....</b>	<b>47</b>
4.1.2.1. Análisis general.....	49
<b>4.1.3. Redes sociales pertinentes.....</b>	<b>49</b>
<b>4.2. Guion de color .....</b>	<b>50</b>
<b>4.3. Diseño de Infografías animadas 2d.....</b>	<b>51</b>

<b>4.3.1. Bocetos y esquemas</b> .....	<b>51</b>
<b>4.3.2. Diseño</b> .....	<b>51</b>
<b>4.3.3. Storyboard</b> .....	<b>52</b>
4.3.3.1. <i>Hijos del Chimborazo</i> .....	52
4.3.3.2. <i>El duende de Pallatanga</i> .....	53
4.3.3.3. <i>Amor de Pallatanga</i> .....	54
4.3.3.4. <i>Estilo</i> .....	55
<b>4.3.4. Edición y montaje</b> .....	<b>63</b>
4.3.4.1. <i>Animación de las infografías</i> .....	63
<b>4.4. Fase de difusión</b> .....	<b>64</b>
<b>4.4.1. Difusión en redes sociales</b> .....	<b>64</b>
4.4.1.1. <i>Publicación</i> .....	65
<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>67</b>
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	<b>68</b>
<b>GLOSARIO</b>	
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	
<b>ANEXOS</b>	

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1-2:</b> Población Ecuador/Chimborazo 1950-2010.....	11
<b>Tabla 2-2:</b> Manifestaciones populares culturales-Chimborazo. Taxonomía jerarquizada.....	16
<b>Tabla 3-2:</b> Tipos de infografía según su finalidad según Ignasi (2015, p. 37).....	28
<b>Tabla 4-2:</b> Redes sociales más utilizadas según Martín del Campo (2020).....	30
<b>Tabla 1-3:</b> Manifestaciones narrativas del cantón Riobamba .....	34
<b>Tabla 2-3:</b> Manifestaciones narrativas del cantón Pallatanga .....	34
<b>Tabla 3-3:</b> Diseño de ficha documental .....	35
<b>Tabla 4-3:</b> Diseño de ficha de análisis Población II.....	36
<b>Tabla 1-4:</b> Ficha de documentación – Manifestación narrativa, leyenda de Riobamba I.....	40
<b>Tabla 2-4:</b> Ficha de documentación – Manifestación narrativa, leyenda de Riobamba II.....	41
<b>Tabla 3-4:</b> Ficha de documentación – Manifestación narrativa, leyenda de Pallatanga I.....	42
<b>Tabla 4-4:</b> Ficha de documentación – Manifestación narrativa, leyenda de Pallatanga II.....	43
<b>Tabla 5-4:</b> Fichas de documentación – Manifestación narrativa, leyenda de Pallatanga III.....	44
<b>Tabla 6-4:</b> Ficha de documentación – Manifestaciones narrativas, cuento de Pallatanga I.....	45
<b>Tabla 7-4:</b> Ficha de documentación – Manifestaciones narrativas, cuento Pallatanga II .....	46
<b>Tabla 8-4:</b> Ficha de análisis – Manifestación narrativa, leyenda Riobamba.....	48
<b>Tabla 9-4:</b> Ficha de análisis – Manifestación narrativa, leyenda Pallatanga .....	48
<b>Tabla 10-4:</b> Ficha de análisis – Manifestación narrativa, cuento Pallatanga .....	49
<b>Tabla 11-4:</b> Redes sociales pertinentes .....	50
<b>Tabla 12-4:</b> Calendario para publicación TikTok.....	65
<b>Tabla 13-4:</b> Calendario para publicación Instagram .....	65

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

<b>Ilustración 1-1:</b> Árbol de problemas.....	6
<b>Ilustración 1-2:</b> Mapa de Chimborazo.....	9
<b>Ilustración 2-2:</b> Como animar un HEADTURN CON ANTICIPACIÓN.....	21
<b>Ilustración 3-2:</b> Ciclo de la caminata.....	23
<b>Ilustración 4-2:</b> The Art of Motion Graphics .....	26
<b>Ilustración 5-2:</b> El árbol de Munsell.....	30
<b>Ilustración 1-3:</b> Fichas de perfil de usuario.....	33
<b>Ilustración 1-4:</b> Color script .....	50
<b>Ilustración 2-4:</b> Bocetos de infografías I.....	51
<b>Ilustración 3-4:</b> Bocetos de infografías II.....	52
<b>Ilustración 4-4:</b> Storyboard, hijos del Chimborazo .....	53
<b>Ilustración 5-4:</b> Storyboard, el duende de Pallatanga.....	54
<b>Ilustración 6-4:</b> Storyboard, amor de Pallatanga .....	55
<b>Ilustración 7-4:</b> Madre Tungurahua, Padre Chimborazo.....	55
<b>Ilustración 8-4:</b> Pastora, oveja y frijolito.....	56
<b>Ilustración 9-4:</b> Proceso fetal.....	56
<b>Ilustración 10-4:</b> Hijo del Padre Chimborazo.....	57
<b>Ilustración 11-4:</b> El duende de Pallatanga.....	57
<b>Ilustración 12-4:</b> El duende .....	58
<b>Ilustración 13-4:</b> Borrachos y trasnochadores .....	58
<b>Ilustración 14-4:</b> Amor de Pallatanga.....	59
<b>Ilustración 15-4:</b> Duende Pallatanga .....	59
<b>Ilustración 16-4:</b> Pueblo .....	60
<b>Ilustración 17-4:</b> Pallatanga enamorado .....	60
<b>Ilustración 18-4:</b> Armario de Pallatanga .....	61

<b>Ilustración 19-4:</b> Joven extranjera .....	61
<b>Ilustración 20-4:</b> Siluetas de jóvenes.....	62
<b>Ilustración 21-4:</b> Personas del pueblo .....	62
<b>Ilustración 22-4:</b> Proceso de edición de audio.....	63
<b>Ilustración 23-4:</b> Proceso de animación, los hijos del Chimborazo .....	63
<b>Ilustración 24-4:</b> Proceso de animación, el duende de Pallatanga.....	64
<b>Ilustración 25-4:</b> Proceso de animación, amor de Pallatanga.....	64
<b>Ilustración 26-4:</b> Publicación y alcance en TikTok.....	66
<b>Ilustración 27-4:</b> Publicación en Mockup Instagram.....	66

## **ÍNDICE DE ANEXOS**

**ANEXO A:** MANIFESTACIONES POPULARES CULTURALES DEL CANTÓN PALLATANGA

**ANEXO B:** MANIFESTACIONES POPULARES CULTURALES DEL CANTÓN RIOBAMBA

**ANEXO C:** FICHA DE INPC - LEYENDA EL DUENDE DE PALLATANGA

**ANEXO D:** FICHA DE LA UNACH (PCI) – LEYENDA EL DUENDE DE PALLATANGA

**ANEXO E:** FICHA DE LA ESPOCH – EL DUNDE TRAVIESO

**ANEXO F:** FICHA DE LAS ESPOCH - LOS HIJOS DEL CHIMBORAZO

**ANEXO G:** PÁGINA WEB – CUENTO AMOR DE PALLATANGA

**ANEXO H:** REFERENCIA DE COLOR SCRIPT O GUIÓN DE COLOR

**ANEXO I:** FICHA DE PERFIL DE USUARIO

**ANEXO J:** REFERENCIA DE ESTILO E INFOGRAFÍAS

**ANEXO K:** BOCETOS INICIALES

**ANEXO L:** PORTADAS DE INFOGRAFÍAS ANIMADAS

**ANEXO M:** GRABACIÓN DE VOZ EN OFF

**ANEXO N:** INTERFAZ DE EDICIÓN DE AUDIO

**ANEXO O:** ANIMACIONES DE INFOGRAFÍAS

**ANEXO P:** ALCANCE DE INFOGRAFÍAS ANIMADAS EN LA RED SOCIAL TIKTOK

**ANEXO Q:** ALCANCE DE INFOGRAFÍAS ANIMADAS EN LA RED SOCIAL INSTAGRAM

## RESUMEN

Dar a conocer las manifestaciones de los pueblos permite valorizar cada una de las culturas que existen, por ello el presente proyecto de integración curricular tiene como objetivo crear infografías animadas con estilo de *motion graphics* para poder difundir las manifestaciones narrativas de los cantones Riobamba y Pallatanga que a lo largo del tiempo han perdido su estado de conservación, debido a una mala difusión de la información cultural. Por lo cual en el proceso de investigación se tomó como base la investigación descriptiva y cualitativa que permitió una recolección de datos satisfactoria, junto con la determinación de características que facilitaron analizar rasgos que destacan a cada manifestación narrativa. También se usó un método histórico que permitió considerar un conocimiento cronológico de los hechos y la evolución de esta, además del método de diseño el cual se vinculó con las técnicas e instrumentos usados, tomando en cuenta una ficha de documentación donde se recolectó información de fuentes secundarias válidas que fueron posteriormente examinadas en la ficha de análisis determinando similitudes y características importantes con el objetivo de narrar una historia correcta, dando como resultado la creación de infografías animadas, junto a la elaboración de un guion de color que permitió darle simbolismo y emociones basadas en el tipo de historia que cada una mantiene. Llegando a la conclusión de que existe una gran variedad de manifestaciones culturales narrativas en la provincia de Chimborazo que carecen de una difusión correcta y material gráfico innovador, por lo cual se recomienda a futuras investigaciones usar la aproximación taxonómica de las manifestaciones populares culturales del grupo Karay Laboratorio Creativo, con la finalidad de que la investigación y aportes gráficos sean los adecuados para rescatar la memoria cultural de los pueblos, y de esta forma mantener su vigencia y generar una interés en los jóvenes.

**Palabras clave:** <INFOGRAFÍA ANIMADA> <ANIMACIÓN 2D> <MOTION GRAPHICS> <MANIFESTACIONES CULTURALES> <GUIÓN DE COLOR> <RIOBAMBA (CANTÓN)> <PALLATANGA (CANTÓN)> .

1841-DBRA-UTP-2022



## SUMMARY

Making known people's manifestations allows for valuing each one of the existing cultures. This is the reason the current curricular integration project aims to create animated infographics with motion graphics style to be able to spread the narrative manifestations of Riobamba and Pallatanga towns that over time have lost their state of conservation, due to poor dissemination of cultural information. Therefore, in the research process, descriptive and qualitative research was used as a basis, which allowed a satisfactory data collection, together with the determination of characteristics that facilitated the analysis of features that stand out in each narrative manifestation. A historical method was used considering a chronological knowledge of the facts and their evolution, in addition, the design method was linked to the techniques and instruments used, taking into account a documentation sheet where information was collected from sources valid secondary variables that were later examined in the analysis sheet, determining similarities and essential characteristics to narrate a correct story, resulting in the creation of animated infographics, together with the development of a color script that allowed giving symbolism and emotions based on on the kind of story each one maintains. A conclusion is that there is a great variety of narrative cultural manifestations in the province of Chimborazo that lack correct dissemination and innovative graphic material, for which it is recommended for future research to use the taxonomic approach of the popular cultural manifestations of the Karay group. Creative Laboratory, with the aim that research and graphic contributions are adequate to rescue people's cultural memory maintain its validity and generate interest in young people.

**Keywords:** <ANIMATED INFOGRAPHIC> <2D ANIMATION> <MOTION GRAPHICS>  
<CULTURAL MANIFESTATIONS> <COLOR SCRIPT> <RIOBAMBA (TOWN)>  
<PALLATANGA (TOWN)>



**Lic. Maritza Larrea Véjar**

✓ **0603370784**

## **INTRODUCCIÓN**

La provincia de Chimborazo es provista de cantones que poseen una gran variedad de manifestaciones culturales, que destacan y muestran la diversidad e identidad cultural que existen en cada uno de ellos. Dichas manifestaciones suelen ser representadas en diferentes ámbitos y formas que reflejan sus tradiciones y hábitos, de manera que entre los diferentes tipos se encuentra la manifestación narrativa, la cual se basa en contar la memoria emotiva del pueblo a través de un mito, cuento, caso, leyenda, fabula o chiste, que por lo general suelen estar vinculadas por un personaje, la comunidad en sí, acontecimientos reales o un momento ameno, sumado a ello la imaginación popular, para poder dar diferentes matices en las expresiones orales, narrados de manera verbal.

El presente trabajo de integración curricular, que está vinculado con el proyecto de investigación “Manifestaciones Culturales Populares de Chimborazo” del grupo Karay Laboratorio creativo, se centra en el diseño de INFOGRAFÍAS ANIMADAS CON TÉCNICA MOTION GRAPHICS DE LAS MANIFESTACIONES NARRATIVAS, DE LOS CANTONES RIOBAMBA Y PALLATANGA QUE MANTIENEN UN ESTADO DE CONSERVACION REGULAR, donde se pudo evidenciar dos problemas principales: Una conservación regular de las manifestaciones narrativas próximas a perderse por varios factores y la falta de difusión e innovación en material gráfico, por lo cual se recurre a nuevas formas de difusión a través de redes sociales orientadas a dar a conocer estas manifestaciones a los jóvenes para incentivar a conocer la diversidad de manifestaciones culturales populares que existen en la provincia de Chimborazo.

Este documento se encuentra estructurado en cuatro capítulos como lo determina la guía de normalización de trabajos de integración curricular, siendo estos: el Capítulo I, encontrándose aquí el Diagnóstico del problema, donde se determina la problemática a investigar con la respectiva justificación y objetivos a cumplir; Capítulo II, correspondiente a la Fundamentación Teórica, exponiendo y desglosando conceptos correspondientes al área de cultura, animación y diseño gráfico, indispensables para el correcto desarrolla y entendimiento del proyecto; Capítulo III, Marco Metodológico, siendo este el marco donde se especifican los métodos, formas de investigación, método de diseño, técnica e instrumentos usados para poder desarrollar la parte investigativa del proyecto, y por último el Capítulo IV, compuesto por el Marco de Resultados, donde se exponen los resultados de las investigaciones, siendo los mismos que definen las directrices a tomar en cuenta en la fase de creación del producto gráfico y elaboración del diseño final, agregando las respectivas conclusiones y recomendaciones.

# CAPÍTULO I

## 1 DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

### 1.1. Antecedentes

Chimborazo es una provincia caracterizada por poseer una gran diversidad de culturas entre los diferentes cantones que la constituyen, distinguiéndose cada una mediante representaciones populares propias, las cuales se encuentran documentadas en un artículo de investigación llamado “Polo del conocimiento”, en donde se encontrará una aproximación taxonómica de manifestaciones populares donde se recabó documentación importante a partir de libros, artículos de autores independientes y organismos culturales, resultando en un escrito que incluye 7 tipos de manifestaciones culturales: sociales, ergológicas utilitarias, ergológicas estéticas, mágicas, lingüísticas, narrativas y poéticas, con sus respectivas ramificaciones. Toda investigación que pretenda revelar de forma celular u holística aspectos socioculturales debe partir por determinar la línea filosófica conceptual, mientras que la determinación de la taxonomía establece el cimiento de un proyecto completo institucional que transitará por las siete manifestaciones culturales populares, en diez cantones de la provincia, con sus especificidades, particularidades y puntos de convergencia. (López Chiriboga, et al., 2021, p. 602)

Por lo tanto, el escrito “Polo del conocimiento” se convierte en un pilar importante para la realización de este proyecto. En esta investigación se menciona que un porcentaje importante de la población provincial desconoce los elementos que intervienen en las manifestaciones culturales populares, a pesar de que existe un diario convivir con ellas, originando una separación entre el individuo y su valoración de identidad completa. Después de analizar otros tratados y sus testimonios se determinó que la causa principal del desconocimiento que yace en la población es debido a la falta de información calificada documentada al respecto ya que la mayoría de material es producto de promoción turística de cada cantón, que al ser superficial y esporádico, conlleva a una conceptualización subjetiva y muchas veces confusa sobre los verdaderos significados de los componentes de las tradiciones y costumbres populares, sin mencionar que en la mayoría de los casos, a las manifestaciones culturales populares se les han sumado, restado e incluso mutado personajes, eventos y elementos que representan más que solo componentes. (López Chiriboga, et al., 2021, p. 604). De ahí que este proyecto tenga como objetivo difundir las manifestaciones narrativas populares por medio de redes sociales basándose en las manifestaciones que mantienen un estado de conservación regular, las cuales están próximas a perderse.

Como parte del desarrollo uno de los temas importantes a tomar en cuenta, es el uso de infografías como medio aprendizaje y difusión, por lo que se ha tomado en cuenta artículos científicos y

revistas académicas que usen este medio para la difusión, como lo son Rivera Salas y Navarro (2021, p. 144), los cuales explican en “Infografías para la difusión sobre el rol de la mujer: Pictoline, 2019” que la comunicación humana, desde sus inicios, tiene como soporte para los mensajes a las infografías. Desde los jeroglíficos egipcios, pasando por apuntes de destacados inventores, como el propio Leonardo Da Vinci en sus famosos cuadernillos, incluso, aquellos bocetos sencillos que se apreciaban en medios impresos como los pasquines se buscaba explicar con la ayuda de gráficos, los acontecimientos de la época. Así, la infografía ha sido un recurso comunicativo que se ha utilizado a lo largo de la historia.

Por otro lado, Padilla (2015, p. 138) destaca que el ser humano tiene la imperiosa necesidad de comprender el mundo. Con ese fin, crea representaciones, que le permiten explicarlo, y las difunde hacia la comunidad donde se desarrolla socialmente. En la actualidad, una de las formas más efectivas de hacerlo es a través de las infografías, que son producciones informativas de múltiple codificación semántica porque se realizan a través de la sólida alianza comunicativa entre el lenguaje textual y el gráfico.

La animación 2d también juega un papel importante en el actual proyecto, por esta razón se tomará el escrito denominado “Producción de cortometraje de animación 2d y stop-motion” no solo como fuente de información sino también como una herramienta para recordar y aplicar los procesos y metodologías llevados a cabo en la realización de un proceso de animación 2d. Por otro lado, cabe señalar que en cuanto a conceptos Sancho (2019, p. 9) menciona que, a la hora de definir el arte de la animación, se podría decir que en primer lugar, este es un género del arte cinematográfico en donde su creador tiene el poder de controlar todo el desenlace de una historia. Para mayor comprensión se describe lo siguiente: aunque una película animada y un metraje del cine “real” compartan el mismo lenguaje, el audiovisual, la diferencia entre ellos radica en el control que tiene el artista durante el proceso, es decir, mientras que el cineasta depende de la realidad para generar su obra, el animador puede controlar fotograma a fotograma todo lo que pasa en la pantalla, ya que una película animada se ayuda del ritmo, la imagen en movimiento y el montaje para lograr un objetivo concreto, ya sea cómico, narrativo, experimental, entre otros, siendo su única limitación su propia imaginación y dominio de la técnica.

A su vez Sancho (2019, p. 9) cita al animador John Halas y al autor Roger Manvell describiendo que la animación se trata, de hecho, de una oportunidad totalmente nueva para el artista. En la actualidad, el animador puede concebir sus colores en términos de una dimensión tanto temporal como espacial, desarrollar un drama de color que tenga por finalidad la exposición de estados de ánimo y valores emotivos, para lo que deberá planificar los avances del color tanto en unidades de tiempo como de espacio. (Halas & Manvell, 1980)

Por otra parte, la animación o técnica de animación conocida como “*Motion Graphics*” es el estilo que se usará para poder realizar las infografías 2d animadas. Esta técnica se basa en la creación de animación digital que recrea la ilusión de un movimiento, los cuales pueden ser de larga o corta duración creando un bucle que cree un movimiento infinito. Además de ello, utiliza formas e imágenes que crean un espacio atractivo a la vista, generando así una buena acogida y retención de información, debido a esto se la ha utilizado tanto en animación, efectos especiales, animaciones de logos corporativos, postproducción audiovisual, entre otros.

Del mismo modo se tomarán en cuenta referentes con proyectos de investigación que corresponde al uso de infografías animadas para poder difundir un mensaje o información relevante, como lo son los denominados “*Galapagos Life: infografías animadas sobre 3 animales de las islas Galápagos que se encuentran en peligro de extinción*”, “*Infografía audiovisual educativa, para la difusión de saberes ancestrales medicinales del Ecuador*”, “*motion graphics que promueva la visita turística a los lugares más representativos de la ciudad de Quito*” o “*infografía animada: una nueva vía educativa*” que aunque mantengan un enfoque diferente a lo que se quiere conseguir con este proyecto, funcionarán como fuentes importantes de información para la resolución de este trabajo de titulación.

Partiendo de todos los antecedentes recabados, que se basan del mismo interés del desarrollo del actual proyecto, es factible desarrollar infografías animadas que se puedan difundir por medio de las redes sociales para que de esta forma se logre dar a conocer las manifestaciones narrativas populares de la provincia del Chimborazo que se están perdiendo en el transcurso del tiempo.

## **1.2. Planteamiento del problema**

Actualmente cierto porcentaje que corresponde a la población de la provincia del Chimborazo desconoce las manifestaciones culturales populares que existen en su mismo pueblo resultando en la pérdida progresiva de estas, todo esto debido a que no existe una difusión correcta o contenido innovador/gráfico que llame lo suficiente la atención para crear interés en las manifestaciones populares de su cultura.

Conviene subrayar que debido a varias investigaciones que existen sobre las manifestaciones culturales populares, protagonizadas por la Facultad de Informática y Electrónica en la carrera de Diseño Gráfico, se ha logrado realizar una documentación pertinente en donde se ha creado una aproximación taxonómica que permite entender las diferentes manifestaciones populares existentes en la provincia, sin embargo, esta investigación no logra difundir la información de manera correcta para darla a conocer a las nuevas generaciones con el objetivo de conservarlas y evitar su pérdida, ocasionando un efecto adverso.

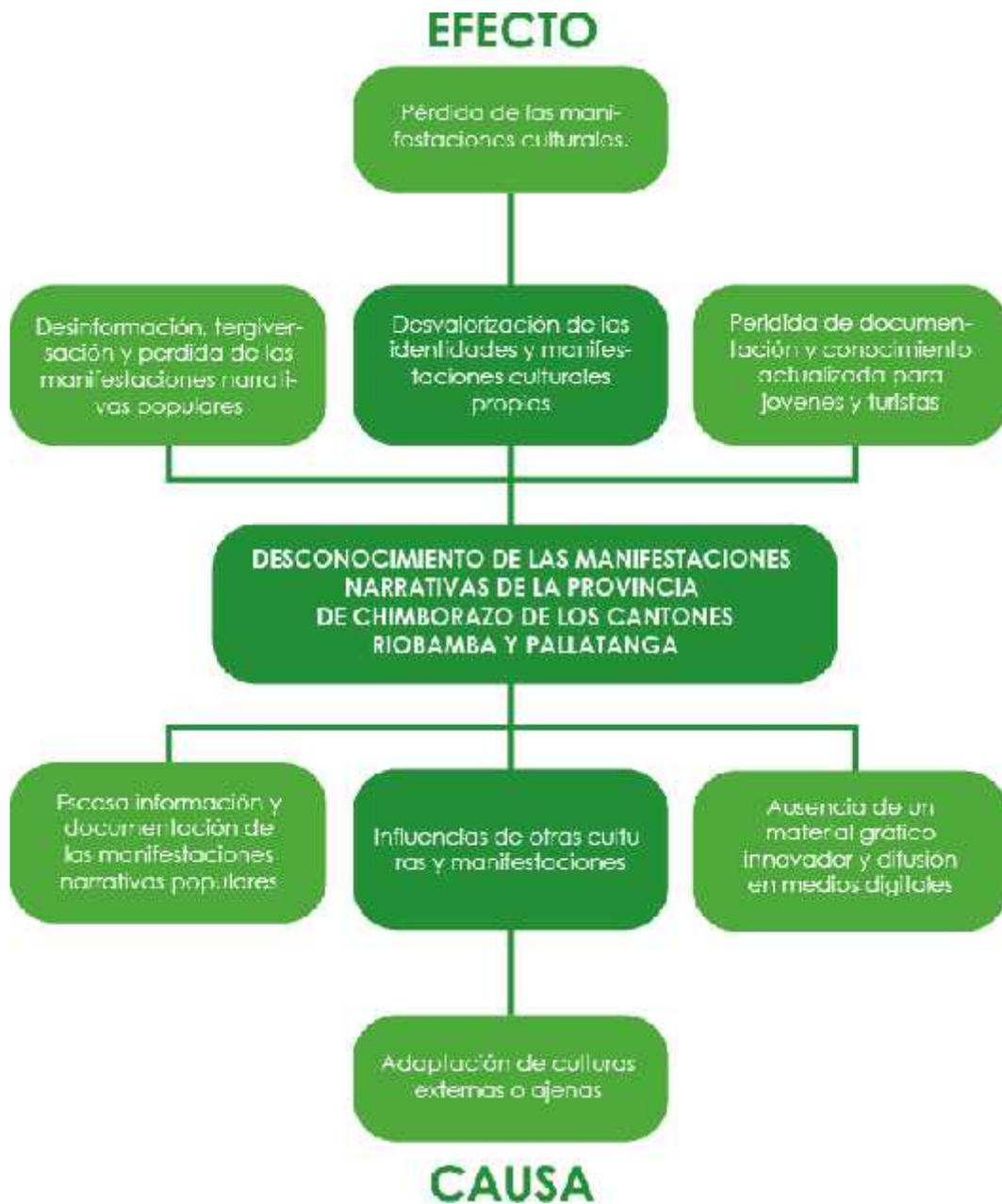
En cuanto a la delimitación espacial del actual proyecto se ha tomado en cuenta la provincia del Chimborazo, enfocando a los cantones de Riobamba y Pallatanga, los cuales después de un análisis basado en su aproximación taxonómica de las manifestaciones populares, se ha determinado que estos están perdiendo su estado de conservación según su manifestación narrativa, convirtiéndolas en dos ciudades modelo para difundir el material a realizar del actual proyecto.

*Toda manifestación cultural es, ante todo, una expresión social. Algunas, como las encuadradas tradicionalmente entre las bellas artes o la literatura, están más mediatizadas que otras por las cualidades individuales de sus ejecutores... vemos que debe su existencia a los mismos factores que operan en el contexto ambiental que engloba.* (Sánchez, 2015, pp. 76-77)

Con fines académicos, en esta investigación se tratan temas de diseño gráfico, que abarcan desde animaciones 2d incluyendo gráficos o formas que crean la ilusión de movimiento hasta el uso de técnicas de animación, principalmente la animación “*Motion Graphics*”. No obstante, las herramientas a utilizar no solo comprenderán las técnicas ya mencionadas sino también importantes instrumentos como las infografías periodísticas o educativas, con el objetivo de suprimir información saturada de datos triviales (intrascendente) y dar a conocer documentación relevante mediante el uso de formas, textos y narraciones a fin de ser agradable para generar y retener nuevo conocimiento.

En base a una delimitación de la población, se ha determinado a los jóvenes de 19 a 25 años, que son parte del público que usan las redes sociales en general con mucha más frecuencia en su mayoría, por ello las infografías animadas a realizar en este trabajo de integración curricular estarán dispuestas y destinadas a estos jóvenes mediante las redes sociales pertinentes que ayuden a difundir y dar a conocer estas manifestaciones narrativas evitando su pérdida a lo largo del tiempo.

### 1.2.1. Árbol de problemas



**Ilustración 1-1:** Árbol de problemas

Realizado por: Franco, A. 2022

### 1.2.2. Prognosis

Actualmente vivimos en una era tecnológica donde toda información se corrobora mediante investigaciones o consultas por medio de la web/internet, lo que ocasiona alejarnos de nuestras tradiciones culturales y manifestaciones que nuestros pueblos practican. Por ende, si no existe una difusión innovadora que dé a conocer o documente las manifestaciones narrativas de la provincia del Chimborazo, estas en el transcurso del tiempo llegarán a perderse y no podrán pasarse de generación en generación, produciendo una decadencia progresiva de su valor cultural.

### 1.3. Justificación

El desarrollo de animaciones 2d e infografías son medios gráficos que permiten difundir un mensaje claro o informarlo de forma precisa, destacables por cómo están constituidos y distribuidos. Cabe recalcar que los gráficos, imágenes y formas en movimiento ayudan a captar la atención de las personas logrando que estas visualicen y retengan la información impartida por medio de este material gráfico. Por tal motivo al usar el estilo de animación “*Motion graphics*”, se logrará llegar de una manera no sólo creativa sino también enérgica, precisa y sintetizada ante el público con el fin de difundir las diferentes manifestaciones narrativas con un estado de conservación regular que existen en la provincia del Chimborazo de los cantones Riobamba y Pallatanga.

Es pertinente mencionar que el uso de las infografías educativas, a más de ser un material de apoyo, es un instrumento que posibilita simplificar la información llegando a combinar gráficos texto y narraciones, de tal forma que el mensaje que se quiera transmitir sea atractivo a la vista logrando plasmar e impregnar su información al lector correspondiente. Por ello la combinación de ambos ámbitos académicos logrará una perfecta difusión de las manifestaciones narrativas de la provincia del Chimborazo.

Hoy en día el internet ha encaminado a grandes conexiones e intercambio de comunicación mediante las redes sociales, permitiendo a muchos internautas conocer las costumbres, tradiciones y culturas que existen alrededor del mundo convirtiéndolo en el lugar correcto y esporádico para poder compartir información que nutra al conocimiento y la cultura. Por tal motivo el fin de este proyecto es plasmar y difundir las representaciones de cada cultura mediante las redes sociales de manera que estas lleguen a manos de cierta población de la provincia del Chimborazo, con el objetivo de mantener vivas sus tradiciones y manifestaciones populares culturales.

En cuanto a la práctica académica, este proyecto de infografías animada permite la realización de actividades, como lo son el desarrollo de bocetos, conceptos y personajes, análisis de la psicología del color, elección de tipografía y estilo de ilustración, desarrollo de un guion técnico, Storyboard, procesos de animación 2d, uso de programas de vectorización y edición de video, con el fin de conseguir un material visual capaz de crear lazos culturales y de compartir la información adecuada para su difusión y conocimiento. Además de ello, la creación de material visual mediante infografías animadas es en realidad un aporte significativo para la investigación “Manifestaciones culturales populares de la provincia de Chimborazo” proyecto que pertenece a la Escuela de Diseño Gráfico y a la Facultad de Informática y Electrónica.

## **1.4. Objetivos**

### ***1.4.1. Objetivo general***

- Crear animaciones 2d de infografías representativas de las manifestaciones narrativas de la provincia de Chimborazo para su difusión a través de redes sociales mediante el estilo de *Motion Graphics*

### ***1.4.2. Objetivos específicos***

- Determinar las manifestaciones narrativas populares de la provincia de Chimborazo, de los cantones Riobamba y Pallatanga.
- Identificar las manifestaciones narrativas populares con un estado de conservación regular para su aplicación en infografías 2d animadas.
- Elaborar las infografías 2d animadas con la información recabada mediante un estilo de animación *Motion Graphics*.
- Aplicar las infografías 2d animadas en redes sociales pertinentes.

## CAPÍTULO II

### 2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

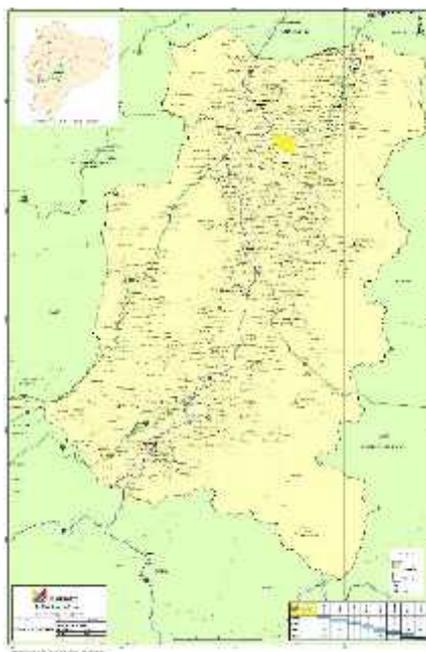
#### 2.1. Provincia de Chimborazo

Chimborazo pertenece a una de las 24 provincias que forman y se distribuyen en el estado ecuatoriano, esta provincia se divide en 10 cantones, destacando a la ciudad de Riobamba como su capital, es en este lugar donde se encuentran las sedes del gobierno provincial. La provincia de Chimborazo se destaca principalmente por su gran producción en el medio agrícola, de manera que los productos de esta zona son distribuidos a gran parte del Ecuador. (Cuadros & Santillán, 2021, p. 10)

Chimborazo es conocida también como “la provincia de las altas cumbres”, debido a que en este lugar se encuentra el volcán Chimborazo, el nevado más alto del Ecuador (6.310msnm), de majestuosidad y belleza impresionantes, sin mencionar el pico Quilimas (4.919m) y el nevado Altar (5.320m), caracterizado por sus formas brindándole belleza. (Perfectura Chimborazo, 2019)

##### *2.1.1. Ubicación geográfica*

Según Avilés (2016) hoy en día la provincia de Chimborazo mantiene una extensión aproximada de 6.593 km<sup>2</sup>, con el límite norte de la provincia de Tungurahua, al sur con Cañar, al este con Morona Santiago y al oeste con Bolívar; ocupando en su totalidad las hoyas de Riobamba y Alausí y parte de la Chimbo.



**Ilustración 1-2:** Mapa de Chimborazo

**Fuente:** ConGope, 2010

Es preciso señalar que a razón de que la provincia se encuentra en la cordillera de los Andes, su paisaje se encuentra adornado por nevados y elevaciones de gran importancia como el Cubilen (4.711 m) el Ñaupán (4.515m), el Lalanguso (4.293), el Chanloor (4.300 m), y varias más, unificadas unas con otras por mesetas y altiplanos como los de Cajabamba, Colta y Guamote; fértiles valles como los de Guano, Riobamba y Penipe; e inhóspitos páramos como los de Urbina, Cubilín y Achupallas. (Avilés, 2016)

Por otro lado, Cepeda menciona que la provincia de Chimborazo:

*Está situada en la región central de la sierra ecuatoriana. Debe su nombre al nevado homónimo, volcán de 6.310 metros sobre el nivel del mar, la mayor elevación del país y, según el científico Bruce Hoeneisen, la más prominente del planeta considerada desde su centro. Limitada al norte por las provincias de Tungurahua, al sur con Cañar, al este con Morona Santiago y al oeste con Guayas y Bolívar.* (Cepeda, 2010, p. 31)

### **2.1.2. Antecedentes históricos**

El consejo de la provincia de Chimborazo, se crea el primero de enero de 1946, bajo una disección insustancial y efectivo de los gobernantes de aquella época, como medio de acuerdo con las necesidades y requerimientos de los pueblos más alejados por el Poder Central. Su historia ha sido dilatada desde el inicio de su gestión, por carencia de un cuerpo legal que norme sus responsabilidades, derechos y obligaciones. (Perfectura Chimborazo, 2019)

Por otra parte, Cuadros y Santillán (2021, p. 11) mencionan que la provincia de Chimborazo históricamente ha sido hogar de la cultura Puruhá, quienes en un inicio se ubicaron originalmente en la región amazónica, pero gracias a las migraciones dadas por diversos factores y condiciones establecieron sus asentamientos en la desaparecida Liribamba capital de los Puruhás que posteriormente tomaría el nombre de Riobamba por su fundador Diego Almagro en 1534. Los primeros asentamientos que se registraron de la población Puruhá datan de 5.000 años de antigüedad cerca del sector Punín, y tuvo distintos periodos de migración. Tanto de los Puruhás y los Cañaris. (Cepeda, 2010)

*Con la llegada de los españoles, a partir de 1534 empezaron a levantarse en la región importantes poblados que pronto se desarrollaron dándole gran importancia económica y comercial, y durante las luchas por la independencia tuvo su pueblo destacada actuación en todos los hechos que se sucedieron desde la revolución quiteña del 10 de agosto de 1809, hasta la batalla del Pichincha, el 24 de mayo de 1822.* (Avilés, 2016)

La provincia de Chimborazo como tal se creó el 25 de junio de 1924 de acuerdo con la Ley de División Territorial de Colombia expedida por el Gral. Francisco de Paula Santander. Esta en un principio comprendía también territorios de la actual provincia de Bolívar, extensión que mantuvo hasta el 23 de abril de 1884, en que el gobierno del Dr. José María Placido Caamaño creó la nueva provincia delimitándola de la manera que se presenta hasta el día de hoy. (Avilés, 2016)

Chimborazo “Tiene una gran importancia para la historia del centro del Ecuador, por ser un punto medio entre Costa y Amazonía, que desde tiempo ancestral se constituyó como una zona de encuentro entre culturas, comerciantes y eventos de connotación religiosa” (Viajando X, 2015)

### 2.1.3. Población

De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC), con base en los resultados del censo realizados en el 2010, la provincia de Chimborazo tiene una población total de 458.581 habitantes en los que el 239.180 corresponden al sexo femenino y 219.401 al sexo masculino, por lo que se puede asimilar que la población del sexo femenino en su totalidad es mayor en cuanto al masculino. Esta misma fuente de información señala que el 38% de los chimboracenses se identifican como indígenas, el 57,4% como mestizos y el 4,6% a otras etnias. De acuerdo con estas cifras Chimborazo es una de las provincias con mayor número de población indígena del país. (INEC, 2010)

**Tabla 1-2:** Población Ecuador/Chimborazo 1950-2010

AÑO	ECUADOR	CHIMBORAZO	HOMBRES	MUJERES
1950	3.202.757	218.130		
1962	4.564.080	276.668		
1974	6.521.710	304.316		
1982	8.138.974	334.100		
1990	9.679.979	366.636	175.242	189.440
2001	12.156.608	403.632	190.667	212.965
2010	14.483.499	458.581	219.401	239.180

Fuente: INEC, 2010

Realizado por: Vásquez, Werner, 2016

*En Chimborazo existe una composición étnica mayoritariamente mestiza (56,37%). Si se considera la población por cantones, se advierte que Guamote presenta el mayor número de habitantes indígenas en comparación con la población total del cantón (92,69%),*

*seguido por Colta (85,47%) y Alausí (54,26%). En cuanto a la población negra, Cumandá presenta el mayor porcentaje con respecto a su población total (0,21%), mientras que el resto de los cantones presentan valores inferiores al 1% (Cepeda, 2010)*

Por otro lado, la población económicamente activa de Chimborazo es de 200.034, dividiéndose en 89.387 para el sexo masculino y 110.647 para el sexo femenino, destacando al área de la agricultura como el campo donde el mayor porcentaje de trabajadores corresponden a ambos sexos, considerando a la agricultura como una actividad principal de esta provincia. (INEC, 2010)

En base a la educación, la provincia de Chimborazo cuenta con los siguientes datos: la mitad de la población comprendida entre 5 y más años (43.06%) solo ha recibido instrucción primaria, mientras que el 16.14% cuenta con instrucción secundaria, otro 8.36% de las personas en Chimborazo apenas han asistido a la universidad, solamente el 0.20 % de la población en la provincia tiene educación de postgrado, y por otro lado, el 15% no ha recibido o estudiado ningún tipo de educación. (Tapia, et al., 2018). Por lo tanto, se podría deducir que el sistema implementado hasta el momento no le brinda las mejores condiciones a su pueblo para el futuro en el mercado laboral perjudicando no solo a la economía o servicios de buena calidad de la provincia, sino también al país.

#### **2.1.4. Cantones**

La Provincia de Chimborazo se divide en 10 cantones: Alausí, Colta, Cumandá, Chambo, Chunchi, Guamote, Guano, Pallatanga, Penipe y Riobamba.

##### **2.1.4.1. Alausí**

Este cantón se encuentra ubicado al sur de la provincia de Chimborazo y se caracteriza por tener un clima cambiante gracias a sus diferentes pisos climáticos. Antiguamente llamada en idioma Cañari como “*Cosa de gran estima y querida*”, debido a la historia de sus habitantes originarios. En los sucesos de estos pueblos encontraremos la invasión incaica, conquista, colonia e independencia. (Perfectura Chimborazo, 2019)

*Por sus antecedentes históricos el 13 de noviembre de 1820 declararon su emancipación política y más tarde el 25 de junio de 1824 fue su cantonización; otras de sus festividades son en honor de San Pedro, su patrón, o fiestas patronales en honor a San Luis Rey de Francia. (Perfectura Chimborazo, 2019)*

#### 2.1.4.2. Colta

Esta ciudad es considerada la más alta del Ecuador, “tiene una altitud de 3”212 m.s.n.m., el clima de este cantón va desde los 6°C hasta un aproximado de 20°C”. Es considerada una “Cuna de la nacionalidad ecuatoriana”, y además se conoce a Colta como un referente de la historia ecuatoriana. (Perfectura Chimborazo, 2019)

*Este pueblo milenario fue fundado el 15 de agosto de 1534 por Sebastián de Benalcázar y se convirtió en un cantón autónomo el 2 de agosto de 1884, el legado cultural de este cantón es grande por sus personajes como, Isabel de Godín o Pedro Vicente Maldonado sin contar el tránsito del Tren, que en años pasados era promotor del desarrollo.*  
(Perfectura Chimborazo, 2019)

#### 2.1.4.3. Cumandá

Conocida por tener un clima cálido debido a la cercanía que presenta con la costa ecuatoriana, el cantón de Cumandá posee la altitud más baja de los 10 cantones que pertenecen a la provincia de Chimborazo, Con 460 m.s.n.m., está situada al suroeste de la provincia y atraviesa el río Chimbo y Chancha. (Perfectura Chimborazo, 2019)

#### 2.1.4.4. Chambo

Reconocida por las bondades de sus tierras, esta ciudad se encuentra ubicada al noroeste de la provincia de Chimborazo con una altitud de 2.780 m.s.n.m., su clima suele variar según sus pisos climáticos y se caracteriza por ser apta para las labores agropecuarias, por ello la llaman “Señora del Agro” (Perfectura Chimborazo, 2019)

*Chambo debido a su historia es llamado así por el Cacique Achamba de la nacionalidad Puruhá, su cantonización es tardía y se produce por medio del Congreso Nacional el 18 de marzo de 1988, este cantón en años anteriores era una parroquia rural de Riobamba*  
(Perfectura Chimborazo, 2019)

#### 2.1.4.5. Chunchi

Conocido también como “El Sillón Andino del Ecuador” se ubica al extremo sur de Chimborazo, posee un clima tan particular que suele variar y pasar desde un subtropical, el cual hace honor a su nombre el cual significa “Atardecer rojo”, hasta un frío helado del páramo. “En el mandato de José María Velasco Ibarra y notables ciudadanos se dio la cantonización el 4 de julio de 1944.”  
(Perfectura Chimborazo, 2019)

#### 2.1.4.6. *Guamote*

Guamote es considerada una tierra ancestral, debido a que formaba parte de la villa de Riobamba como parroquia eclesiástica, en donde solían habitar los Guamutis, Basanes de la nacionalidad Puruhá. Se encuentra situada en el centro de la provincia y mantiene un clima que varía de los 10°C a los 20°C. Por su extensa existencia “el primero de agosto en 1944 el gobierno de José María Velasco Ibarra ascendió a Guamote a la categoría de Cantón.” (Perfectura Chimborazo, 2019)

#### 2.1.4.7. *Guano*

Considerado como un hermoso valle, distinguido por su especial elaboración de lana y por poseer una temperatura de 17°C a razón de que se ubica al norte de la provincia del Chimborazo donde se encuentra ubicado el volcán Chimborazo. (Perfectura Chimborazo, 2019)

*Fue fundada en el año de 1572 por la ordenanza de Felipe II, pero fue José María Urbina quien lo declaró cantón el 20 de diciembre de 1845. Es nombrada como la “Capital artesanal y turística del Ecuador”, por sus atractivos turísticos culturales y naturales, donde el más representativo es la momia de Guano, el Chimborazo y su Último hielero con su representante Baltazar Ushca.* (Perfectura Chimborazo, 2019)

#### 2.1.4.8. *Pallatanga*

Conocida antiguamente como la ciudad de la cuna de los nobles de Chimborazo, situada al sur occidente de la provincia, mantiene un clima sutil y acogedor, con una temperatura de 20°C que lo destacan como un centro de vital turismo. (Perfectura Chimborazo, 2019)

*Pallatanga es un cantón como los pocos en el Ecuador continental privilegiados, con características naturales históricas y culturales que envuelven al visitante en un manto mágico e invitan a disfrutar de este paraíso terrenal. Su ubicación geográfica en la zona de transición climática le brinda a este territorio una amalgama de ecosistemas, así, la naturaleza presenta una mega diversidad de flora y fauna. Su gente sencilla, hospitalaria y laboriosa es el signo de calidad de este cantón. por lo que se convierte en un paraíso subtropical de nuestra provincia. (...) La historia de este naciente cantón se remonta a muchos siglos atrás, el nombre Pallatanga es una mezcla de tradición y fantasía, cuya mítica figura es la “Reina Palla” que dio origen a este nombre único y peculiar. El hecho histórico más significativo de Pallatanga fue la cantonización que se dio el 13 de mayo de 1986, esto ha impulsado a desarrollar iniciativas y proyectos que buscan construir un cantón progresista.* (Gobierno Autónomo Descentralizado de Pallatanga, 2017)

#### 2.1.4.9. Penipe

Tomada en cuenta por abordar el Altar el cual es considerado un recurso natural. Este cantón se sitúa al noreste de la provincia, cerca del volcán Tungurahua, comprendiendo un clima que se sitúa por los 13°C, destacable por su gran capacidad agrícola. (Perfectura Chimborazo, 2019)

*Antiguamente el lugar donde se levantó el asiento castellano Penipe, fue cuna de la parcialidad de los PINIPIS (“río de las serpientes” o “río serpiente”), tribu confederada al reino Puruhá, con cultura y costumbres propias, fue una tribu pacífica, organizada y dedicada al cultivo de maíz. Entre sus principales dioses destacan sus ríos, serpientes y sobre todo sus hermosos e imponentes volcanes: El Altar y Tungurahua. (...) En 1583, Penipe pasa a formar parte del cantón Guano como parroquia rural y eclesiástica, conformada por los caseríos Bayushig, Matus, El Altar, Calshi, Nabuso, La Candelaria y Shamanga. (GADM del Cantón Penipe, 2016)*

#### 2.1.4.10. Riobamba

Este cantón es conocido también como “La ciudad de las primicias” ya que fue la primera ciudad fundada, es la cabecera cantonal de la provincia de Chimborazo, capital donde se encuentran en su gran mayoría las sedes del gobierno. Esta mantiene un clima de 12°C y se encuentra rodeada por nevados y volcanes que se pueden apreciar en días despejados. (Perfectura Chimborazo, 2019)

*Fue trasladada desde la antigua Liribamba después del terremoto. Fundada por Diego de Almagro el 15 de agosto 1534, en el año de 1589 se cambial nombre a “Villa del Villar Don Pardo”. El 11 de noviembre de 1820 se declara la Emancipación Política y más tarde el 21 de abril de 1824 se proclama la Independencia. Se la llama como la ciudad de las primicias porque esta tierra ha sido parte de grandes hitos, como son, el Primer Historiador, la Primera Ciudadela en el país o el lugar donde se realizó la Primera Constituyente y la Primera Constitución del Ecuador. Para el turismo no solo se cuenta con el turismo patrimonial, cultural y gastronómico, sino que los atractivos naturales también forman parte de este cantón. (Perfectura Chimborazo, 2019)*

## 2.2. Manifestaciones Culturales Populares

La (RAE, 2019) menciona que la manifestación es el acto o el efecto de poder manifestar o manifestarse, es decir que esta mantiene la acción de poder expresar o explicarse, mediante un lenguaje significativo.

Malo (2002) enfatiza que las manifestaciones populares son el medio donde se expresan las costumbres, tradiciones y actos cotidianas de un determinado pueblo. Por lo general estos grupos o pueblos, no forman parte de una cultura oficial, sino que son considerados hostiles y agresivos con los pueblos oficiales, deduciendo de tal forma que su universo nace de la colectividad.

Por otra parte, la *Cultura popular* se encuentra asociada normalmente con las tradiciones de un pueblo, y como este se desarrolla actualmente, refiriéndose a como la expresan mediante manifestaciones que se vinculan al pueblo, es decir, como estas son compartidas hoy en día.

*Se tilda a la cultura popular de «tradicional» y se buscan sus orígenes en modos de vida arcaicos. Sin embargo, la «cultura popular» es una realidad vigente, en pleno proceso de transformación, que adopta múltiples fórmulas y que tiene su repercusión en los medios de comunicación.* (Busquet, 2015)

En cuanto a Danneman (1975) describe que para que un hecho o suceso cultural logre convertirse en manifestación popular, este debe funcionar como un bien común, propio aglutinante y representativo para determinados grupos culturales.

“Por tanto, las manifestaciones culturales populares son expresiones o productos de un sistema cultural popular. Estos frutos reflejan la idiosincrasia de sus miembros.” (López Chiriboga, et al., 2021, p. 607)

### 2.2.1. Aproximación Taxonómica

**Tabla 2-2:** Manifestaciones populares culturales-Chimborazo. Taxonomía jerarquizada

No.	MANIFESTACIÓN	CATEGORÍA
1	SOCIALES	FAMILIA
		PARENTESCO, ASOCIACIÓN Y GRUPOS DOMÉSTICOS
		TRABAJO
		FIESTA
		MÚSICA
		DANZA
		TEATRO
		JUEGO
2	ERGOLÓGICAS UTILITARIAS	INDUMENTARIA Y ACCESORIOS
		GASTRONOMÍA
		VIVIENDA
		TRANSPORTE
		ARTEFACTOS

3	ERGOLÓGICAS ESTÉTICAS	ARTE
		ARTESANÍA
		INSTRUMENTOS MUSICALES
		ADORNOS
4	MÁGICAS	MAGIA
		ANIMISMO
		MANÁ
		RELIGIÓN
		FETICHISMO
		MEDICINA POPULAR
		TOTEMISMO
5	LINGÜÍSTICAS	LENGUA/IDIOMA
		DICHO/REFRÁN/AFORISMO
		JERGA
		APODO
		ONOMATOPEYA
		FRASE EXPRESIVA
		MÍMICA
6	NARRATIVAS	MITO
		CUENTO
		CASO
		LEYENDA
		FÁBULA
		CHISTE
7	POÉTICAS	CANCIÓN
		ROMANCERO
		REFRÁN
		ADIVINANZA
		COPLA
		RETAHILA
		CONTRAPUNTO
		AMORFINO
		LOA
		CHIGUALO
		POEMA

**Fuente:** Grupo de investigación Karay laboratorio creativo

**Realizado por:** Lopez Chiriboga, Maria Alexandra y otros 2020.

En esta tabla se enlista los 7 tipos de manifestaciones culturales populares que destacan a la provincia de Chimborazo, cada una se divide en distintos subtipos de categorías dependiendo de

su manifestación y relación que estas mantienen, estas 7 manifestaciones se las ha realizado con un enfoque folclórico, cultural y tradicional.

#### *2.2.1.1. Manifestaciones Sociales*

De acuerdo con lo que menciona Causse Cathcart (2009) las manifestaciones sociales son actividades relacionadas y desarrolladas en un espacio en el cual se reúnen individuos que se caracterizan por ser miembros de una comunidad específica, donde se puede encontrar: Familia, parentesco-asociación, grupos domésticos, fiesta, música, teatro, indumentarias, accesorios trabajo y danza. Es decir, que estos comparten espacios o momentos y generan una interacción e intercambio de valores que resultan y resaltan en componentes que logran enriquecer a la cultura popular del pueblo.

#### *2.2.1.2. Manifestaciones ergológicas utilitarias*

Según García (2017), la definición de la ergología es un plano intangible que se basa en una concepción en la que Dauvalier expresa:

*“Es la síntesis de las creaciones, de las adquisiciones del hombre, tanto en el orden espiritual y material. Síntesis que toma el nombre de ergología al tratarse de las manifestaciones humanas referidas a la materia y a la animología, en cuanto a los pasos de las colectividades en el dominio del nosotros”* (Duvalier, 1948, p. 67)

Por otro lado, la (RAE, 2019) define que lo utilitario es algo que produce y crea comodidad, provecho fruto o interés, de tal modo que este debe ser funcional. Por ello las “manifestaciones ergológicas utilitarias” contienen a la gastronomía, vivienda, transporte y artefactos, ya que estos son materiales u objetos manuales que tienen un determinado uso y fin en un pueblo o grupo cultural.

#### *2.2.1.3. Manifestaciones ergológicas estéticas*

Entendiendo el concepto de ergología, se debe determinar como primer punto ¿Qué tiene que ver este con la estética? Ayala (2019) menciona que esta va más allá de lo atractivo, pues dentro de un sentido más amplio “vendría a ser la rama de la filosofía que estudia los objetos artísticos y la manera en que percibimos el mundo”

En cuanto a la (RAE, 2019) nos describe que la estética no es más que un conjunto de elementos estilísticos y temáticos que caracterizan a una determinada cosa, autor o artísticas relacionándola ya en este punto con el arte. Por lo tanto, se puede definir que las manifestaciones ergológicas estéticas, vienen a ser productos que se desarrollan mediante un proceso manual, dotándolo a

estos con un grado de estética y funcionalidad, por ende, en su categoría se encuentran el arte, la artesanía, instrumentos musicales y adornos.

#### *2.2.1.4. Manifestaciones mágicas*

Este tipo de manifestaciones, tienen como rasgo característico, la difusión de actividades desarrolladas en un plano místico, basado en la fe de los miembros de la colectividad. Es decir, que estas manifestaciones están envueltas en el velo de la espiritualidad de los individuos, por ello; la magia, animismo, maná, religión, fetichismo, medicina popular, y totemismo, integran esta categoría. (Cuadros & Santillán, 2021, p. 26)

#### *2.2.1.5. Manifestaciones lingüísticas*

El adjetivo “lingüístico” de acuerdo con la (RAE, 2019) significa: “perteneciente o relativo al lenguaje”. De modo que, en el entorno de las manifestaciones populares culturales, este término hace referencia al modo de expresión verbal y sus implicaciones dentro de un determinado grupo social. Por ello, en este conjunto se incluye: la lengua o el idioma, el dicho, refrán o aforismo, jerga, apodo, onomatopeya, frase expresiva y mímica. (Campaña Zurita & Loor Solórzano, 2021, p. 44)

#### *2.2.1.6. Manifestaciones narrativas*

Las manifestaciones culturales narrativas, se encuentran ligadas a la denominada tradición oral la cual consiste al traspaso de elementos culturales hablados, de generación a generación, dichos elementos pueden estar basados en conocimientos y experiencias compartidas por una colectividad. Estas manifestaciones pueden expresarse en forma de mito, cuento, caso, leyenda, fábula o chiste. Al estar vinculadas a la tradición oral, este tipo de manifestaciones viven un momento crítico dentro de Chimborazo, factores como la globalización o la migración de chimboracenses, han contribuido en la aceleración de su declive. Dando como resultado una escasa presencia a nivel territorial, siendo los sectores rurales, lugares donde aún se pueden evidenciar de manera vaga estos elementos culturales (mitos, leyendas, cuentos, etc.) cuyos principales portadores son personas de edad avanzada con las que probablemente mueran dichas manifestaciones. (Cuadros & Santillán, 2021, pp. 26-27)

- J **Caso:** Este es un suceso o acontecimiento que sucede a través del tiempo y espacio, este también puede ser un relato popular de una situación real o ficticio que se explica o da como ejemplo. (RAE, 2019)
- J **Cuento:** El cuento es una narración breve de ficción, generalmente explican o escriben un suceso de invención. (RAE, 2019)

- J **Chiste:** Dicho o historieta muy breve que contiene un juego verbal o conceptual capaz de causar gracia, en ocasiones es utilizado en ilustraciones o dibujos para reforzarlos. (RAE, 2019)
- J **Fábula:** Es un breve relato ficticio, en prosa o verso, con intención didáctica o crítica frecuentemente manifestada en una moraleja final, y en el que pueden intervenir personas, animales y otros seres animados o inanimados. (RAE, 2019)
- J **Leyenda:** Esta se basa en un relato basado en un hecho o suceso con personajes y acontecimiento reales, pero deformados de forma fantástica a través del tiempo por la admiración de quienes lo cuentan. (RAE, 2019)
- J **Mito:** Es una narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico que se pasa de generación en generación. (RAE, 2019)

#### 2.2.1.7. Manifestaciones poéticas

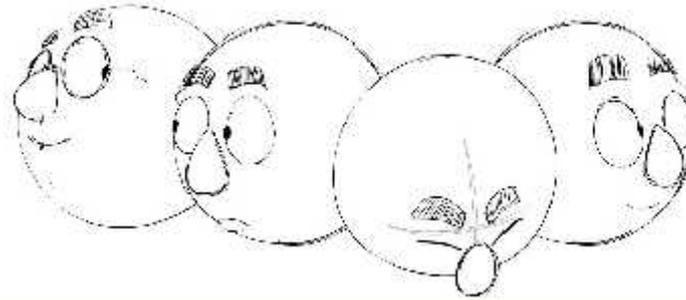
La expresión de la poesía se inserta en un movimiento literario que reúne a escritores con influencia, ideología e interés comunes, que expresan sus emociones y pensamientos mediante la creación de poemas con características estilísticas y temáticas similares. La expresión cultural narrativa está relacionada con la "tradicición oral". La diferencia es que la expresión poética contiene más sentido artístico y conduce a canciones, refranes, acertijos, poemas, etc. (Campaña Zurita & Loor Solórzano, 2021, p. 52)

### 2.3. La animación

La animación es una técnica conocida por generar la ilusión de movimiento, esto es posible por la sucesión de imágenes o fotos repetidas en secuencia alrededor de un segundo, por ello Santo (2018, p. 27) menciona que la animación cuadro a cuadro depende siempre del número de cuadros por segundo, cuando la cantidad de cuadros por segundo en determinado tiempo es pequeña, la animación se ve cortada, en cambio al tener una mayor cantidad de cuadros, se genera una animación más fluida.

Maio (2020) define a la animación con la explicación fisiológica de como nuestro cerebro entiende las animaciones. Debido a que nuestros ojos solo pueden retener una imagen durante 1/16 de segundo, cuando aparecen varias imágenes en rápida sucesión, el cerebro las mezcla en una sola imagen en movimiento. En la animación tradicional, las imágenes se dibujan o pintan en láminas de celuloide transparente para fotografiarlas y mostrarlas en una película. Las primeras caricaturas son ejemplos de esto, pero hoy en día, la mayoría de las animaciones se hacen con imágenes generadas por computadora o CGI. La animación, por lo tanto, se puede llevar a cabo de diferentes

formas, por ejemplo, animación en volumen, animación 3D, animación cuadro por cuadro y animación 2D. (Arroyos, 2021)



**Ilustración 2-2:** Como animar un HEADTURN CON ANTICIPACIÓN

Fuente: HBruna. 2017

### **2.3.1. Breve historia de la animación**

Desde que se conocieron las manifestaciones artísticas, la especie humana ha intentado representar la ilusión del movimiento, en las pinturas rupestres, o en el arte egipcio y griego, y en las sombras chinescas. No obstante, fue Anthonasius Kircherel que en 1640 inventó la Linterna mágica, con la que proyectaba diversas fases de un movimiento mediante grabados en cristales, que cambiaba de forma mecánica. (Frette, 2016, p. 5)

Mientras que, en 1877, el francés Émile Reynaud, logró mayor flexibilidad en el movimiento aparente de las figuras con el Praxinoscopio, un tambor giratorio con un anillo de espejos colocado en el centro y los dibujos colocados en la pared interior del tambor que al girar parecían cobrar vida. (p. 5)

Es así como procedió a aplicar el teatro Praxinoscópico, en donde se podían visualizar una combinación de espejos en donde se movían tenues figuras luminosas. Por lo tanto, permitió proyectar películas animadas dotadas de argumento en una pantalla para un público, y acompañadas de música y efectos sonoros, mantuvo un espectáculo de dibujos animados desde 1892, tres años antes de la primera sesión pública de cine, hasta finales del siglo XIX. (p. 5)

El año oficial del nacimiento del cine, es el 1895, mientras que el nacimiento del cine de animación se produjo diez años más tarde, en 1905. Fue ese año cuando Segundo de Chomón realizo *El hotel eléctrico*, 1905, estimándola como la primera animación de la historia, sin embargo, la historia oficial, escrita sobre todo por anglosajones y franceses, menciona que este honor corresponde a *La casa encantada*, “*The haunted house*”, 1907, de inglés afinado en los Estado Unidos James Stuart Blackton, norteamericano, Segundo de Chomón, español y Emilie Cohl, francés. (p. 6)

George Méliès (1861-1938) hizo uso en sus filmes incontables efectos llevados a cabo con técnicas de animación. Fue un famoso mago a fines del siglo XIX llevando a la pantalla muchos de los trucos que le hicieron popular en los escenarios. Siendo así que, hasta el día de hoy, muchas de sus películas en ese periodo brindan al público espectáculos y trucos entretenidos, conseguidos al rodar ciertas escenas fotograma a fotograma. (p. 6)

John Randolph Bray (1879-1978). Creador de la serie Little Johnny and His Teddy Bears en 1903, fundador de estudios y productor de varias películas, entre las que destaca Colonel Heeza liars african Hunt (1914) quien desarrolló la técnica de acetato transparente superpuesta (Cel-System), crando una revolución en la realización de dibujos animados y que se ha mantenido hasta la era de la informática. (p. 6)

### ***2.3.2. La animación digital***

Para comprender el concepto de animación digital, primero hay que conocer en qué consiste la animación tradicional y la animación clásica; la animación clásica o tradicional en una secuencia de imágenes con base en dibujos, reproducidos a cierta velocidad de imágenes por segundo, lo cual genera la ilusión de movimiento; la animación digital, o animación por computadora, crea así mismo imágenes en movimiento, la diferencia radica en que esta última es generada mediante computadora. (Garza, 2014)

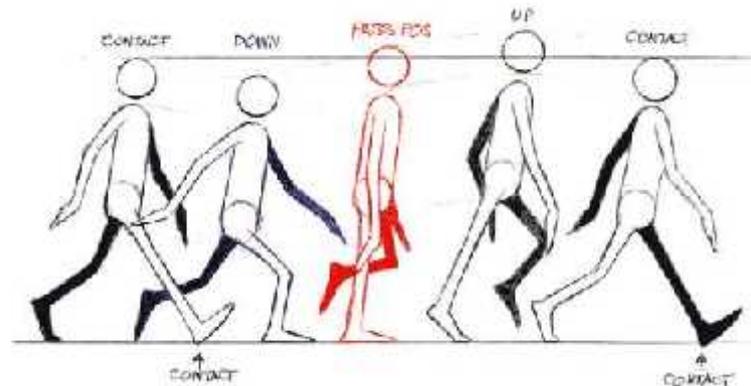
Pérez (2012, p. 36) expone que la animación digital se inicia dese los años 80 con la animación convencional basada en la técnica de fotograma a fotograma y su uso comprende en la producción de dibujos y objetos bidimensionales. Hoy en día la animación se desarrolla a través de una computadora y simula ilusiones ópticas en movimiento al visualizar una serie de imágenes fijas generadas consecutivamente fotograma a fotograma en el computador con el uso de diferente software de animación digital.

Desde mi punto de vista considero que la animación digital no es más que un proceso generado por computadora, siendo esta una diferencia que existe entre la animación tradicional y digital, puesto que para crear la ilusión de movimientos estas dos se basan en varios dibujos o fotogramas por segundo, considerando que estos requieren de cierta cantidad para generar el movimiento.

### ***2.3.3. La animación 2d***

La animación 2d es el arte de crear movimiento en un espacio bidimensional, esto incluye personajes, criaturas, efectos especiales y fondos. Esta puede entrar dentro de la animación tradicional, como la mayoría de las primeras películas de Disney, como por ejemplo, la película

Pinocho. No obstante, existe algo llamado animación basada en vectores que puede ser 2D sin ser tradicional. (Stefyn, 2019)



**Ilustración 3-2:** Ciclo de la caminata

**Fuente:** Williams, R. 2002

Con la animación basada en vectores, el movimiento puede ser controlado por vectores en lugar de píxeles. ¿Qué significa eso? Las imágenes con formatos familiares como JPG, GIF, BMP, son imágenes que al ser píxeles no pueden ampliarse o reducirse sin afectar la calidad de la imagen, mientras que los gráficos vectoriales no necesitan preocuparse por la resolución. Los vectores se caracterizan por tener caminos con varios puntos de inicio y final, y líneas que conectan estos puntos para construir el gráfico. Se pueden crear formas para formar un personaje u otra imagen. (sworld, 2021)

En cuanto a La Torre (2016) explica que la animación 2d es la secuencia de gráficos para generar la ilusión de movimiento. Esta técnica es utilizada desde algunas décadas atrás hasta la actualidad, caracterizándose este tipo de animación por tener dos dimensiones que son el eje X y Y, que representan largo y ancho, y en cuanto a la profundidad, esta depende de los efectos, perspectiva, tratamiento de color y sombreado que se le den.

### **2.3.3. Los 12 principios de animación**

#### **2.3.3.1. Estirar y encoger**

Este principio está basado en una posición encogida que realiza una presión y deformación exagerada en un dibujo. La posición de estirar lo que hace es mostrar la posición encogida, pero de una manera más extendida o estirada. (Frank & Ollie, 1981)

### *2.3.3.2. Anticipación*

El punto de la anticipación es poder guiar al espectador sobre qué sucederá en el siguiente fotograma, es decir, el cambio que ocurrirá en la animación con un cierto movimiento físico o expresivo, con la finalidad de entender cada una de las secuencias animadas. (Frank & Ollie, 1981)

### *2.3.3.3. Puesta en escena*

La puesta en escena tiene como principio el teatro debido a que esta complementa ideas y ambienta el escenario con lo que se quiere transmitir, en otras palabras, este debe dejar claro todo lo que se está presentando en la pantalla para poder realizar una actuación que reconozca la personalidad. (Frank & Ollie, 1981)

### *2.3.3.4. Animación directa y pose a pose*

Se conocen dos aproximaciones que caracterizan de manera primordial a la animación: la animación directa toma el primer puesto debido a que el o los animadores recrean todos los fotogramas o dibujos uno por uno hasta el final, esta es conocida por no tener planeación; la animación pose a pose toma el segundo lugar, dado a que esta se planea y calcula tanto la acción como los dibujos o fotogramas necesarios, dotando así a la escena con movimientos precisos y fluidos. (Frank & Ollie, 1981)

### *2.3.3.5. Acciones complementarias y superpuestas*

En la entrada de un personaje se deben conocer los movimientos que estos tendrán, y cuando este se presenta no mantiene una posición estática, si no que sus prendas o partes del cuerpo también definen un movimiento, es decir que se mezclan movimientos juntos con el movimiento principal, para no realizar una presentación seca o rígida si no con más dinamismo. (Frank & Ollie, 1981)

### *2.3.3.6. Acelerar y desacelerar*

Para poder apreciar cada una de las acciones de los personajes u objetos este principio ayuda a que estos generen una desaceleración al entrar en un movimiento específico, y en el transcurso de este movimiento acelera y desacelera al final de la acción. (Frank & Ollie, 1981)

### *2.3.3.7. Arcos*

Los movimientos naturales no se realizan en líneas rectas, estos tienen un claro movimiento dirigido en curvas, lo que hace que cada uno de estos se vean con mayor dinamismo, por ende, los arcos marcan la acción más natural de los personajes u objetos en una animación. (Frank & Ollie, 1981)

#### 2.3.3.8. *Acción secundaria*

Una acción principal va de la mano con una acción secundaria, es decir, que para dar más énfasis al movimiento se las complementan con pequeñas acciones sin afectar a la acción principal. “Una figura triste derrama lágrima a la vez que se aleja” (Frank & Ollie, 1981)

#### 2.3.3.9. *Timing*

Este se caracteriza por contener movimientos rápidos y lentos de forma limitada. Por otro lado, es una acción que da sentido al movimiento, lo cual ayuda a diferenciar cualquier punto de vista. (Frank & Ollie, 1981)

#### 2.3.3.10. *Exageración*

Se conoce que la exageración se basa en distorsionar cierta acción de un objeto o personajes, es decir, esta tenía que denotar esta acción de manera más exagerada, pero no únicamente sin sentido, si no con un grado de realismo que aplicara en dicho caso para que la escena sea correcta y entendida. (Frank & Ollie, 1981)

#### 2.3.3.11. *Dibujo sólido*

Los dibujos sólidos no son más que eso, objetos cuya determinación tengan peso, profundidad y balance, para que la animación tenga características más realistas. (Frank & Ollie, 1981)

#### 2.3.3.12. *Personalidad*

Este principio se basa en dotar al personaje de características que al espectador le atraiga ver, “Un diseño plácido, con simplicidad, comunicación y magnetismo”. (Frank & Ollie, 1981) Este debe tener y dotar de una buena presencia.

### 2.3.4. *Motion Graphics*

Si nos basamos en la traducción de lo que esto significa, llegamos a una conclusión breve de que son grafismos en movimiento, sin embargo, esta técnica de animación va más allá de lo que se cree, puesto que es una de las técnicas que expresa con mayor peso en cualquier ámbito de comunicación. Valdivieso (2016) expone que los *Motion Graphics*.

*Se componen de imágenes y textos en movimiento que, acompañados de una música, sirven para comunicar un mensaje lleno de dinamismo. Tienen una forma muy eficiente de transmitirlo, ya que en la mayoría de las ocasiones una voz en off refuerza lo que muestran las imágenes, informando con mucha claridad ambas fuentes en sincronía. Se trata de un instrumento idóneo para comunicar un mensaje preciso, directo y lleno de contenidos visualmente atractivos, por lo que además consiguen cautivarnos con su*

*estética, razón por la que su uso más frecuente se halla en publicidad.* (Alonso Valdivieso, 2016, p. 105)

Algo que destaca a esta técnica es que mezcla y une diferentes disciplinas como lo son el diseño gráfico, la infografía y la animación.



**Ilustración 4-2:** The Art of Motion Graphics

**Fuente:** Blackson Studios, 2022

#### 2.3.4.1. Características del Motion Graphics

“El *Motion Graphics* es el movimiento a partir del que se analizan diversos componentes específicos como la tipografía, las ilustraciones, el color, la forma, etc.” (Cascante Estrada, 2021)

- J **Movimiento:** Técnica que presenta o traslada un elemento por la pantalla, este mantiene un amplio espectro de nociones y emociones. Considerado también como un lenguaje universal. (Nerea Díez, 2018)
- J **Tipografía:** Esta ayuda a poder reforzar las emociones, formas y acciones de personajes u objetos, vale también mencionar que esta suele complementarse con imágenes. (Nerea Díez, 2018)
- J **Imágenes gráficas:** Considerada uno de los elementos más importantes, dependiendo la forma en que esta se use. Establece una combinación de secuencia con los elementos ya antes conceptuados. (Nerea Díez, 2018)
- J **Color y textura:** El color se puede apreciar gracias a la luz natural de sol, junto con el sistema nerviosos del ser humano, se conoce una gran variedad de colores y tonalidades mediante este efecto. Por otro lado, la textura es conocida por ciertos relieves de alguna superficie, esto se puede sentir al generar contacto con el sentido del tacto y la vista.
- J **Interacción:** Sucede cuando el producto permite que el espectador pueda interactuar de alguna forma, creando así un valor agregado que genere nuevas emociones.

## **2.4. La infografía**

Mosquera en su trabajo de titulación “*La infografía en el aprendizaje significativo. Diseño de un sitio web*” menciona que:

*“La infografía es una representación de gráficos, cuadros estadísticos y esquemas, contiene imágenes y poco texto para transmitir un mensaje y lograr un rápido entendimiento. En el traspaso de información lo visual acoge una función que lo vivimos día a día en la mayor parte de los medios de comunicación, es así que la infografía llega a ser fundamental para realizar la transmisión y que sea de forma atrayente que genere un interés de lo que se vaya a mostrar”.* (Mosquera, 2019, p. 15)

Por otro lado, la (RAE, 2019) define que la infografía es una técnica de elaboración de imágenes que se crean en una computadora, y que puede apoyar a una información de prensa mediante una representación gráfica.

De acuerdo con Salvat (2018, p. 37), nos menciona que el concepto de infografía se acuñó en los años 90 siendo la traducción literal del anglosajón *infographics*, fruto de la contracción de las palabras *information* y *graphics*. Se conoce que este medio fue implementando en las redacciones informáticas de prensa, y de igual forma se introdujo en los medios informativos.

### **2.4.1. Partes de una infografía**

#### **2.4.1.1. Titular**

Este debe ser preciso directo y sintético, debe expresar el contenido del cuadro. En ocasiones si es necesario este titular puede venir acompañado de un subtítulo, siendo este opcional. (Leturia, 1998, p. 3)

#### **2.4.1.2. Texto**

El texto de una infografía debe ser resumido y para que el lector comprenda el cuadro este debe tener toda la explicación necesaria, por otro lado, el texto debe explicar lo que el cuerpo del cuadro no explica. (p. 3)

#### **2.4.1.3. Cuerpo**

“Viene a ser la esencia misma del cuadro, la propia información visual: las barras, la torta, las líneas de fiebre, el mapa, etc. Este cuerpo necesita y presenta información tipográfica explicativa a manera de etiquetas que pueden ser números, fechas o palabras descriptivas”. (p. 4)

#### 2.4.1.4. Fuente

En esta sección se señala el origen de donde se extrajo o se obtuvo la información que se presenta en la infografía, esta es de suma importancia. (p. 4)

#### 2.4.1.5. Crédito

“Señala al autor o autores del infográfico, tanto de la configuración como de la investigación. También se suele acompañar del nombre de la publicación en la cual se ha producido el cuadro”. (p. 4)

#### 2.4.2. Tipos de infografías

**Tabla 3-2:** Tipos de infografía según su finalidad según Ignasi (2015, p. 37)

<b>TIPOS</b>	<b>CARACTERÍSTICA</b>
<b>PERIODÍSTICAS</b>	Considerada una infografía de narración.
<b>DIDÁCTICAS</b>	Infografías dedicadas al ámbito científico.
<b>INFORMATIVAS</b>	Orientada a dar información o datos que sean relevantes.
<b>EMPRESARIALES</b>	Destinadas al ámbito comercial o de comunicación interna de la empresa.

**Fuente:** Visualización de la información: de los datos al conocimiento, Ignasi, A.

**Elaborado por:** Franco A, 2022.

#### 2.4.3. Infografía animada

Estas pueden definirse mediante la colaboración de dos áreas: el diseño de información y el diseño audiovisual. El objetivo del diseño de información es crear piezas de diseño que ayuden al usuario a facilitar los procesos de entendimiento y absorción de la información. Por eso recomienda que este debe utilizar herramientas visuales y enfocarse en la optimización y facilitación de la comunicación de un mensaje. (Cáceres, 2016)

Las infografías animadas primero nacieron como *gifographics*. En pocas palabras la combinación entre una infografía con un gif animado. En 2016, se habla por primera vez de las infografías animadas, considerando que sería un futuro para los gráficos, sin embargo, no ha podido ser así por los precios que esta maneja. En ciertos medios se considera esta técnica como *cinemagraphs*, acuñado por los fotógrafos Kevin Burg y Jamie Beck, quienes empezaron en el 2011 dando vida a sus fotografías de noticias y moda. (Guayabero, 2020)

Considero que la infografía animada ofrece la posibilidad de poder presentar información o conceptos de formas más entretenida y fácil de comprender, dado a que nos transmite información

con movimientos. Además, algunos estudios revelan que la infografía animada es un recurso que estimula y potencia la educación con resultados expresivos, conociéndose también que el aprendizaje a través de ella es mayor que la lectura de textos.

#### *2.4.3.1. Ilustración tipo vectorial*

La ilustración de tipo vectorial es una serie de puntos, que se los conocen como nodos que se hallan definidos y colocados de manera matemática, por lo cual logra dibujar líneas rectas, curvas, círculos, cuadrados y triángulos. Una de las características de este tipo de ilustración es que se pueden modificar de manera simple sin perder su calidad al momento de aumentar o disminuir su tamaño. (González & Ramírez, 2018, p. 17)

La ilustración o el dibujo vectorial es un método utilizado actualmente para producir imágenes que se procesan digitalmente. Tiene la singularidad de ser usada en estructuras tridimensionales: la arquitectura, el diseño de personajes y la animación. Este tipo de ilustración ha creado imágenes de gran calidad para el mundo del cine, llegando así a recrear espacios y mundos virtuales de un realismo asombroso. (Villagrán, 2016, pp. 71-72)

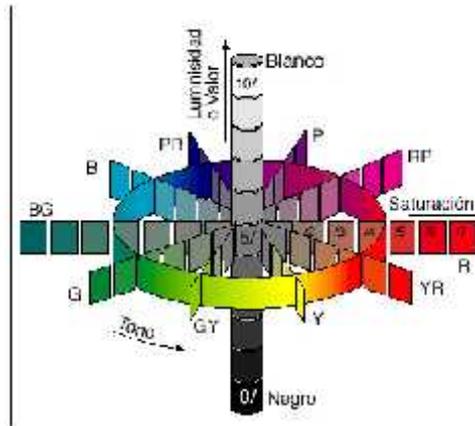
#### *2.4.3.2. Animación con interpolación lineal*

La interpolación es considerada como fotogramas intermedios que se crean en medio de fotogramas claves. En cuanto a la interpolación lineal se conoce que esta mantiene cuadros intermedios entre dos fotogramas claves a una velocidad de cambio uniforme, modificando de manera lineal y en valores equivalentes. Desde el fotograma clave de inicio hasta el fotograma clave del final, el movimiento es constante y se modifica solo cuando pasa de un fotograma a otro.

#### *2.4.3.3. Color script*

Conocido también como guion de color, esto en animación viene a ser un documento de trabajo donde se establece ciertas paletas de colores relacionándolas con partes de la trama, y que es lo que se busca comunicar en la audiencia, por lo general se busca tocar el subconsciente de los espectadores para así poder causar emociones junto con la narrativa gráfica. (Martínez, 2021)

Para poder establecer un guion de color, el artista y científico Albert Munsell diseñó un sistema que permite que los colores se expresen de manera concreta, algo similar a la música, donde cada nota se compone de un tono, intensidad y duración. El sistema conocido como Munsell expresa que cada color se compone de tono, valor y croma, dándole a cada color una asignación o nota numérica basada en HV/C. La instancia de cada color que existe está etiquetada. (Martínez, 2021)|



**Ilustración 5-2:** El árbol de Munsell

Fuente: Munsell, A. 1905

#### 2.4.3.4. Tipografía digital

Para poder elegir de manera adecuada las tipografías para proyectos digitales se debe tomar en cuenta que estas puedan cubrir la mayoría de las necesidades básicas de cada proyecto. Por lo general se debe decidir por fuentes o familias tipográficas desde la planeación del proyecto considerando el contexto, soporte o medio donde este se publicará. Otro aspecto que no debe descartarse es la prioridad que el texto tendrá en un proyecto, como, por ejemplo, no extenderse en el uso de texto cuando lo que se quiere es priorizar las ilustraciones o dibujos. Siempre debe buscarse una funcionalidad correcta de cada fuente o familia tipográfica para así cubrir las necesidades mayores del proyecto. (Padriñán, 2018)

### 2.5. Redes Sociales

Las redes sociales son plataformas de carácter digital que permiten la conexión e interacción entre diversas personas, así como la difusión ilimitada de información. Su potencial para conectar con la audiencia ha hecho que sean una herramienta casi indispensable para el diario vivir y el entorno empresarial. (Inteligente, 2019)

**Tabla 4-2:** Redes sociales más utilizadas según Martín del Campo (2020)

RED SOCIAL	PÚBLICO OBJETIVO	ALCANCE
FACEBOOK	Millennials y Generación Z	2.449 millones de usuarios
YOUTUBE	Jóvenes y adolescentes de 16 a 23 años	2.000 millones de usuarios
INSTAGRAM	Jóvenes y adolescentes de 16 a 23 años	1.000 millones de usuarios
TIKTOK	Jóvenes y adolescentes de 16 a 25 años	800 millones de usuarios
LINKEDLN	Adultos entre 35 a 54 años	303 millones de usuarios
TWITTER	Adultos entre 25 y 49 años	333,6 millones de usuarios

Fuente: Las redes sociales más utilizadas cifras y estadísticas

Elaborado por: Franco, A. 2022

## CAPÍTULO III

### 3 MARCO METODOLÓGICO

Lo que corresponde a este capítulo del proyecto “*Animación 2d de infografías acerca de las representaciones culturales populares de la provincia de Chimborazo*” tiene que ver con los procedimientos, metodologías, métodos, técnicas e instrumentos de investigación que se llevarán a cabo para la recopilación de información y realización de un producto final adecuado, sobre las manifestaciones narrativas de los cantones Riobamba y Pallatanga.

#### 3.1. Tipo de investigación

##### 3.1.1. *Investigación descriptiva*

Se conoce que la investigación descriptiva se basa en la recolección de datos para así poder explicar los procesos y las características de un problema, ya sea basado en una población, determinando sus costumbres, conductas, culturas, etc., por lo que se usará este tipo de investigación para así poder tomar información secundaria calificada sobre las manifestaciones narrativas de los cantones Riobamba y Pallatanga, logrando de esta manera desarrollar un registro documental que permita determinar un análisis y representación de los hechos adecuados, y cumplir con uno de los objetivos planteados en el actual proyecto.

Por otro lado, esta investigación estará vinculada con lo que respecta a la investigación cualitativa, para identificar las características de las manifestaciones narrativas y el público objetivo.

##### 3.1.2. *Investigación cualitativa*

Como se mencionó anteriormente, esta se vincula con la investigación descriptiva y se entiende que tiene como punto la descripción de las cualidades de un problema, tratando de buscar un concepto que pueda relacionarse con una parte de la realidad.

Este tipo de investigación nos lleva a poder identificar y analizar los rasgos que destacan a las manifestaciones narrativas de los cantones Riobamba y Pallatanga, llevándonos a analizar y determinar los elementos importantes que destacarán en el producto final, como también desarrollar un perfil de usuario completo que permitirá determinar las cualidades de un público objetivo.

## **3.2. Metodología de investigación**

### **3.2.1. Método histórico**

En base a la metodología se hará uso de un método histórico que consiste en el conocimiento cronológico e histórico de un suceso llegando a conocer su evolución y desarrollo. Esto se aplicará de tal modo que se logre investigar cada uno de los mitos, cuentos, casos, leyendas, fábulas o chistes (sea el caso que corresponda) que existen acerca de las manifestaciones narrativas de los cantones Riobamba y Pallatanga, para poder reconstruirlos de manera idónea.

Siguiendo con sus fases se desarrollará una crítica histórica donde se evaluará cada uno de las investigaciones realizadas o restos como se los conocen para poder tomar en cuenta la veracidad de los hechos y así mantener la originalidad absoluta de la manifestación narrativa, ya sea del tipo testimonios o vestigios.

Por último, se plantearía una fase de síntesis histórica donde se realizará una construcción de los sucesos pasados en base a las investigaciones ya planteadas.

### **3.2.2. Población**

En lo que respecta a la población en el actual proyecto se presentan dos tipos de poblaciones siendo la primera los jóvenes, que de acuerdo con las Naciones Unidas van desde los 15 hasta los 25 años, y la segunda población que corresponde a las manifestaciones representativas narrativas. Esto debido a que la población en términos de investigación se determina que es un conjunto de elementos que se prevé estudiar para la obtención de información relevante y veraz para la investigación.

#### **3.2.2.1. Población I.- Jóvenes**

La primera población corresponde a jóvenes entre los 15 a 25 años, y debido a la gran variedad de jóvenes y gustos que existen en el país, se enfocará en los jóvenes que usan las redes sociales ya que serán los medios por donde se difundirán las infografías animadas. Respecto a esta población se realizará un perfil de usuario donde se segmentará de forma más precisa y sistematizada cada una de las características demográficas, sociografías, psicológicas y conductuales del público objetivo.

J) **Perfil de usuario:** El siguiente perfil de usuario corresponde a la segmentación estratificada que se realizará para determinar al público objetivo o usuario a quien irá dirigidas las infografías animadas. Al ser un producto que será difundido por redes sociales, los elementos que definirán el perfil de usuario deben ser concretos y específicos, para de esta forma realizar una difusión correcta.



### Perfil de usuario

#### Factor demográfico

- **Edad:** 19 a 25 años
- **Género:** Masculino, femenino u otro.
- **Etnia:** Cualquiera
- **Lugar:** Provincia de Chimborazo
- **Ocupación:** Universitarios y profesionales
- **Nivel socioeconómico:** Medio

#### Factor Psicológico

- **Personalidad:** Entusiastas, extrovertidos y curiosos.
- **Motivación:** Conocer, y descubrir cosas nuevas.

#### Factor conductual

- **Valores:** Optimista, asertivo y enérgico
- **Creencias:** Populares y culturales
- **Expectativas:** Predictivas

#### Factor estilo de vida

- **Hobbies:** Redes sociales
- **Disponibilidad tecnológica:** Computadoras o celulares

**Ilustración 1-3:** Fichas de perfil de usuario

Realizado por: Franco, A. 2022

### 3.2.2.2. Población II.- Manifestaciones representativas narrativas

La segunda población, tiene que ver con las manifestaciones narrativas de los cantones Riobamba y Pallatanga, donde se harán uso de las manifestaciones narrativas que mantienen un estado de conservación regular, debido a que estas están próximas a perderse. Por ello, se tiene que realizar un estudio, investigación y recopilación de información de fuentes secundarias calificadas y así lograr reconocer y documentar las características de cada una de estas manifestaciones narrativas.

**Tabla 2-3:** Manifestaciones narrativas del cantón Riobamba

MANIFESTACIÓN	TIPO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN	ESTADO DE CONSERVACION
NARRATIVAS	LEYENDA	El luterano	Publicado en el libro Riobamba: del Luterano al terremoto. Juan Carlos Morales Mejía lo describe de la siguiente manera: "... un hombre alto, fornido, de cabello, barba y patillas rojizas; de ojos pequeños, azules y penetrantes; tez que seguramente fue muy blanca, pero que estaba oscurecida por la intemperie. Su nariz de corte aguileño exagerado, la boca hundida de labios finos y mentón saliente dándole un aspecto de ave de rapiña. Su vestimenta era una especie de casaca de cuero que le llegaba hasta las rodillas; usaba botas militares que le tapaban toda la pierna.	Todo el cantón	VIGENTE
		Leyenda de la niña blanca - hija del taita Chimborazo	Entre la población indígena y mestiza de esta zona, existe la creencia que el Chimborazo acostumbra a fecundar a las mujeres que llegan a dormir en sus faldas u orinan dentro de su territorio; y al momento de dar a luz, los bebés nacen albinos, o sea piel blanca, cabello dorado y huesos de marfil.	Todo el cantón	REGULAR / VIGENTE

**Fuente:** Grupo de investigación Karay Laboratorio Creativo

**Elaborado por:** López, Ma. 2020

**Tabla 3-3:** Manifestaciones narrativas del cantón Pallatanga

MANIFESTACIÓN	TIPO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN	ESTADO DE CONSERVACION
NARRATIVAS	LEYENDA	El duende	Hace referencia a la existencia de un ente maligno que los pobladores lo describen como un hombre de estatura muy pequeña que perseguía a la gente y se burlaba de las mismas. Quienes lo han visto cuentan que se aparece en el camino sentado en una gran roca y la única forma de escapar de él es rezar una oración y correr sin mirar atrás.	Comunidad San Juan de Trigoloma	REGULAR
	LEYENDA	Origen de Pallatanga	Su nombre se deriva de una historia trágica, pues cuentan que la princesa Palla hija de Cacha Duchicela Shyri XV, nació en tierras puruhás, hermosa como la luna y majestuosa como el sol de gran valor e inteligencia, fue empujada hacia un abismo por razones desconocidas dando así origen al nombre Palla = Nombre de la princesa tanga= empujar.	Todo el cantón	BUENO/VIGENTE
	MITO	Reina Palla	Carlos Freire en su libro Origen de los Puruhaes indica que "La princesa Palla", fue hija de Cacha Duchicela Shyri XV, nació en tierras puruhuaes; otros historiadores sostienen que fue quiteña. Palla, significa la escogida, hermosa como la luna, majestuosa como el sol, todas las versiones históricas hacen presumir que fue una mujer de singular belleza, inteligencia y valor. La palabra "palla" es un vocablo quechua que significa "princesa casada" esto debido a que la reina Paccha convertida en Palla mantuvo una relación con Huayna Cápac, producto de su amor nació Atahualpa a quien ellos lo educaron con mucha responsabilidad.	Todo el cantón	BUENO/VIGENTE
	CUENTO	Amor de Pallatanga	Es la historia del enamoramiento de un duende, cuyo nombre era Pallatanga y una niña extranjera, en una ciudad hermosa que no tenía nombre, pero que, gracias al hermoso sentimiento de estos personajes, se le pudo bautizar.	Todo el cantón	REGULAR

**Fuente:** Grupo de investigación Karay Laboratorio Creativo

**Elaborado por:** López, Ma. 2020

### 3.2.3 Técnica e instrumentos

#### 3.2.3.1 Observación

La técnica de observación nos ayuda a recopilar información y registrarla para su respectivo análisis ya sea de un caso, hecho fenómeno o actividad, esta nos facilita suficiente información al momento de la recolección de datos, logrando así poder identificar el fenómeno que se estudia.

#### 3.2.3.2. Fichas de documentación y análisis

De acuerdo con los objetivos presentados en el actual proyecto técnico se seleccionará las manifestaciones narrativas de los cantones Riobamba y Pallatanga con un estado de conservación regular, debido a que estas están próximas a perderse y lo que se busca es poder conservarlas mediante el uso de infografías animadas. Para ello se tomará como punto de partida una ficha de documentación la cual está vinculada con la fase investigativa del método de diseño, donde se busca documentar la información de dos fuentes secundarias válidas, y una ficha de análisis donde se recogerán puntualmente las características que concuerdan en ambas fuentes, para así llegar a una historia veraz.

**Tabla 1-3:** Diseño de ficha documental

				
<i>FICHAS DE DOCUMENTACIÓN</i>		<i>MANIFESTACIÓN</i>		<i>TIPO DE MANIFESTACIÓN Y CANTÓN</i>
<i>Título</i>	<i>Autor</i>	<i>Año</i>	<i>Editorial o Institución</i>	<i>Lugar</i>
<i>Nudo central de la historia</i>				
<i>Tipo de historia</i>	<i>Historia completa</i>			
<i>Entorno o Contexto</i>				
<i>Personajes</i>				
<i>Fuente</i>				
<i>Tipo de fuente</i>				

Realizado por: Franco, A. 2022

**Tabla 4-3:** Diseño de ficha de análisis Población II

<i>FICHA DE ANÁLISIS</i>		
<i>MANIFESTACIÓN</i>	<i>TIPO DE MANIFESTACIÓN Y CANTÓN</i>	
<i>Código</i>	<i>Idea General</i>	<i>Sucesos importantes de la historia</i>
<i>Nombre</i>		
<i>Contexto o Entorno</i>		
<i>Lugar específico</i>		
<i>Factores simbólicos</i>	<i>Personajes</i>	
)	)	

Realizado por: Franco, A. 2022

### 3.3. Método de diseño

Para abordar el producto gráfico final del presente proyecto, se trabajará con un método de diseño propuesto por Bryan Cuasapaz, en su trabajo de titulación “*Motion Graphics de las manifestaciones culturales populares de Chimborazo. Infografías multimedia del cantón Pallatanga*” donde fusionó la metodología de la creación de infografías de Goertzen y el proceso de diseño de Motion Graphics de Kyle Ashby, tomando en cuenta los aspectos más importantes de estas dos metodologías y dividiéndola en tres fases; siendo estas una fase de investigación, fase creativa y fase de difusión. Por lo tanto, debido al tipo de investigación que lleva a cabo este proyecto técnico, se modificó de manera acertada una de las fases que este propone. (Cuasapaz Zambrano, 2022, p. 45)

#### 3.3.1. Fase investigativa

De acuerdo con lo que propuso Cuasapaz, en esta fase se tiene en cuenta la parte metodológica usando una investigación de terreno, sin embargo, a razón de la modalidad de investigación del actual proyecto se modificó a una investigación documental para así dar una solución acertada. Por ello se tomará en cuenta el proceso metodológico para seleccionar las manifestaciones narrativas, considerando la aproximación taxonómica creada por el grupo de Karay Laboratorio

Creativo, y utilizando las fichas de análisis de las manifestaciones narrativas y fuentes secundarias calificadas que ayuden a validar la información. (Cuasapaz Zambrano, 2022, p. 45)

#### *3.3.1.1. Investigación documental*

Se entiende que la investigación documental es un tipo de investigación que sirve para obtener datos, y que se apoya en documentos de cualquier tipo como libros, revistas, periódicos, archivos, entre otros, llegando así a una interpretación de datos de un determinado tema. Por esta razón se usará este tipo de investigación con la finalidad de llegar a la información adecuada para la creación de las infografías animadas, logrando que estas tengan información verificada y a su vez dejen una idea clara a los usuarios para que puedan retener su información de manera más clara y precisa, ver ficha (7-3) de las técnicas e instrumentos.

#### **3.3.2. Fase creativa**

##### *3.3.2.1. Bocetaje y esquemas*

Teniendo en cuenta toda la información precisa para el proceso de las infografías animada, se debe comenzar realizando esquemas en la parte de las infografías y un storyboard en lo que respecta a los motion graphics, esto para poder organizar y tener las ideas que serán plasmadas de forma más clara. (p. 46)

##### *3.5.2.2. Diseño*

En esta sección se comienza a plasmar las ideas dadas en el anterior paso, aquí se organizará los elementos compositivos que serán parte del producto final basándose en los esquemas planteados de las infografías para poder generar los textos y sus puntos de interés. En cuanto a los *motion graphics*, se desarrollarán las primeras animaciones en base al storyboard, cada uno de estos pasos debe seguir el orden que se estableció en la parte de bocetajes y esquemas. (p. 46)

##### *3.5.2.3. Edición y montaje*

Esta última parte de la fase creativa se corrige y edita tanto las infográficas como los motion graphics, realizando una última revisión detallada de cada uno los fotogramas o escenas que corresponden al producto final, para poder pulir su presentación al público objetivo, de igual forma se agregan detalles o elementos decorativos que ayuden en la parte estética del producto, teniendo siempre presente que esta debe ser funcional. Es necesario mencionar que cada propuesta de las infografías animadas tendrá un estilo y esquema diferente debido a las manifestaciones narrativas y el contexto de su narración. (p. 46)

### **3.3.3. Fase de difusión**

#### *3.3.3.1. Difusión en redes sociales*

Se pretende usar las redes sociales pertinentes de Karay Laboratorio Creativo, para la publicación de las infografías animadas. El objetivo es poder difundirlas de tal modo que se den a conocer las manifestaciones narrativas de los cantones Riobamba y Pallatanga, por ello se realizará una gestión estratificada de cómo, cuándo y a qué hora cada una de las infografías animadas serán presentadas ante el público objetivo, promoviendo también que hay mucho por descubrir en lo que respecta a la provincia de Chimborazo y sus cantones. (p. 47)

## CAPITULO IV

### 4 MARCO DE RESULTADOS

#### 4.1. Conceptualización

Las manifestaciones narrativas de los cantones de Riobamba y Pallatanga cada vez más pierden su estado de conservación y difusión, debido a una era tecnológica y la falta de interés que existe en los jóvenes por conocer este tipo de representaciones culturales que sus pueblos mantienen. Por ello el actual proyecto busca dar a conocer y mantener la información actualizada tecnológicamente en las redes sociales, es así que se plantea en este proyecto técnico elaborar infografías animadas con un estilo *motion graphics* de las manifestaciones narrativas con un estado de conservación regular de los cantones ya antes mencionados.

Este marco de igual forma se resolverá mediante el uso de los instrumentos que se plantearon en el anterior capítulo, que son tanto la ficha de documentación, como la de análisis, que abarcan toda la información adecuada, permitiendo llegar a una información más pertinente y veraz.

De igual forma se desarrollará la propuesta final del producto que corresponde a la animación 2d de infografías con un estilo de *motion graphics*, en base al método de diseño propuesto por Cuasapaz, que funcionó de manera acertada en su proyecto de titulación, permitiendo llegar a sus usuarios de manera creativa, dinámica y precisa. La información que se recopilará en base a las fichas de documentación y análisis de cada una de las leyendas y cuentos, son de suma importancia en la elaboración de estas infografías animadas.

##### **4.1.1. Resultados de las fichas de documentación**

Para el desarrollo y documentación de las manifestaciones narrativas se indagó e investigó fuentes primarias y secundarias, para poder registrar ciertos puntos que se determinaron en la ficha del capítulo iii, para de esta forma poder documentar de qué manera la información se ha contado o se ha ido cambiado a lo largo del tiempo, llegando determinar de qué forma poder contar la historia mediante las infografías animadas.

En esta sección se plantean fichas por cada manifestación narrativa con un estado de conservación regular, determinando su similitud y secuencia, siendo estas; una leyenda del cantón Riobamba, una leyenda de Pallatanga y un cuento de este mismo cantón.

**Tabla 1-4:** Ficha de documentación – Manifestación narrativa, leyenda de Riobamba

				
<i>FICHA DE DOCUMENTACIÓN</i>		<i>MANIFESTACIÓN NARRATIVA</i>		<i>LEYENDA DEL CANTÓN RIOBAMBA</i>
<i>Título</i>	<i>Autor</i>	<i>Año</i>	<i>Editorial o Institución</i>	<i>Lugar</i>
Los hijos de Chimborazo	Anónimo	2009	Ministerio de educación	Riobamba – San Juan
<b><i>Nudo central de la historia</i></b>				
El padre Chimborazo cansado de que su esposa la madre Tungurahua le siga escupiendo el lodo y la ceniza de su vientre, forjó un hermoso hijo en el vientre de una hermosa joven que el guio a sus faldas mediante una oveja perdida.				
<b><i>Tipo de historia</i></b>		<b><i>Historia completa</i></b>		
Drama y fantasía		En tiempos muy antiguos, la Madre Tungurahua acusaba a su esposo de que no le podía dar hijos blancos, como ellos. En represalia, ella solía escupirle el lodo y la ceniza que hervía en su vientre.		
<b><i>Entorno o Contexto</i></b>				
Faldas del volcán Chimborazo				
<b><i>Personajes</i></b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>) Volcán Tungurahua</li> <li>) Volcán Chimborazo</li> <li>) Hermosa joven</li> <li>) Oveja perdida</li> <li>) Hijo del Chimborazo</li> </ul>		<p>El padre Chimborazo por su parte, lleno de amor propio y de virilidad, no quiso que su esposa continuara escupiéndolo. Así pues, hizo que una hermosa joven pasara por sus faldas en persecución de su oveja perdida, que el Padre Chimborazo dejó escapar por las breñas. Y así fue ella a sus plantas, hallando un hermoso frijolito de piel blanca. Lo recogió cariñosamente y lo aprisionó en la cintura, entre la faja y su vientre maternal. Así se obró el prodigio del Padre.</p> <p>El frijolito buscó camino y se introdujo en el vientre de la joven. Y desde ese instante el vientre de la unvida fue creciendo día a día, mes a mes, hasta que al cabo de nueve lunas y unos poquitos días más, alumbró un hermoso niño parecido al Padre Chimborazo: piel blanca, cabellos dorados, igual al Apu de la nieve. Este fue el primogénito del Padre Chimborazo.</p>		
<b><i>Fuente bibliográfica</i></b>		Moya, R, Jara, F. (2009). Taruka la venada – Literatura Oral Kichwa. Quito: Ministerio de Educación.		
<b><i>Tipo de fuente</i></b>		Libro		

**Fuente:** Taruka la venada

**Realizado por:** Franco, A. 2022

**Tabla 2-4:** Ficha de documentación – Manifestación narrativa, leyenda de Riobamba

				
FICHA DE DOCUMENTACIÓN		MANIFESTACIÓN NARRATIVA		LEYENDA DEL CANTÓN RIOBAMBA
Título	Autor	Año	Editorial o Institución	Lugar
Los hijos blancos de Chimborazo	Anónimo	2021	AdsKay	Riobamba
<b>Nudo central de la historia</b>				
Cansado de que la madre Tungurahua le escupiera la ceniza y lodo de su vientre, el padre Chimborazo llevo a una hermosa pastora a sus faldas, mediante una oveja perdida, para forjar en su vientre un hermoso hijo mediante un frijolito de piel blanca.				
<b>Tipo de historia</b>		<b>Historia completa</b>		
Drama y fantasía		Hace mucho tiempo, la madre Tungurahua le reprochaba a su esposo Chimborazo que no le pudiera dar hijos blancos como su padre, por lo que llena de enojo y a manera de represalia, siempre le escupía en la cara la ceniza y el lodo que hervía en su vientre, hasta que el padre Chimborazo con mucha dignidad, no quiso que su esposa le siguiera escupiendo.		
<b>Entorno o Contexto</b>		Para evitar los reproches de la madre Tungurahua, cuenta la leyenda que hizo que una hermosa pastora pasara por sus faldas en persecución de una de sus ovejas perdidas, que el Padre Chimborazo dejó escapar por las breñas.		
Faldas del volcán Chimborazo		Y así fue ella a sus plantas, halló un hermoso frijolito de piel blanca. Lo recogió cariñosamente y lo aprisionó en la cintura, entre la faja y su vientre maternal. Así se obró el prodigio del padre.		
<b>Personajes</b>		Se dice que desde ese momento el vientre de la bella joven se fue haciendo cada día más grande, mes a mes; hasta que en nueve lunas dio a luz a un hermoso bebé con la piel blanca y los cabellos dorados, como un Apu de la nieve y muy parecido al padre Chimborazo; el bebé se convirtió en el primogénito de este.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>) Madre Tungurahua</li> <li>) Padre Chimborazo</li> <li>) Hermosa pastora</li> <li>) Oveja perdida</li> <li>) Hijo del Chimborazo</li> </ul>				
<b>Fuente</b>		AdsKay. (2021). La verdadera historia de los Hijos del Chimborazo [Ecuador]. Riobamba		
<b>Tipo de fuente</b>		Sitio web		

**Fuente:** AdsKay

**Realizado por:** Franco, A. 2022

**Tabla 3-4:** Ficha de documentación – Manifestación narrativa, leyenda de Pallatanga

				
FICHA DE DOCUMENTACIÓN		MANIFESTACIÓN NARRATIVA		LEYENDA DEL CANTÓN PALLATANGA
Título	Autor	Año	Editorial o Institución	Lugar
El duende travieso	Anónimo	2014	Escuela Superior Politécnica de Chimborazo	Pallatanga
<b>Nudo central de la historia</b>				
Una joven vanidosa que cepillaba constantemente su cabello con cuidado debía ir a buscar leña en la mitad de un cerro, en su transcurso de vuelta se encontró con un duende que al despertar dejó un sin número de nudos en el cabello de la joven.				
<b>Tipo de historia</b>		<b>Historia completa</b>		
Suspense		Cuenta la leyenda que una jovencita muy vanidosa, cepillaba cuidadosamente su larga cabellera, su madre entró a su habitación y la regañó por no haber ido a buscar la leña más temprano, ella salió muy molesta. Ya eran las seis y media de la tarde cuando llegó a la mitad del cerro, recogió unos cuantos troncos y cuando se disponía a regresar a su casa, vio a un pequeño hombrecito que la veía. Ella lo siguió para ver quién era, al acercarse más vio que era un ser horrible, corrió para alejarse de él, pero este le saltó encima y ella del susto se desmayó.  Al despertarse vio que el Duende le había hecho, un sin número de nudos en su amado cabello, tuvo que cortárselo. Desde entonces dejó de ser vanidosa y nunca más volvió a salir de noche.		
<b>Entorno o Contexto</b>				
En la mitad de un cerro				
<b>Personajes</b>				
) Madre de la joven				
) Joven Vanidosa				
) Duende travieso				
<b>Fuente</b>		Téran, I, Valverde, V. (2014). Recopilación de leyendas de la provincia de Chimborazo en una serie de libros digitales infantiles. Riobamba		
<b>Tipo de fuente</b>		Tesis de grado		

**Fuente:** Tesis: “Recopilación de leyendas de la provincia de Chimborazo en una serie de libros digitales infantiles”

**Realizado por:** Franco, A. 2022

**Tabla 4-4:** Ficha de documentación – Manifestación narrativa, leyenda de Pallatanga

				
FICHA DE DOCUMENTACIÓN			MANIFESTACIÓN NARRATIVA	LEYENDA DEL CANTÓN PALLATANGA
Título	Autor	Año	Editorial o Institución	Lugar
El duende	Anónimo	2018	Universidad Nacional de Chimborazo	Pallatanga, San Francisco de Tricoloma
<b>Nudo central de la historia</b>				
<p>Hace referencia a la existencia de un ente maligno que los pobladores lo describen como un hombre de estatura muy pequeña que perseguía a la gente y se burlaba de las mismas. Quienes lo han visto cuentan que se aparece en el camino sentado en una gran roca y la única forma de escapar de él es rezar una oración y correr sin mirar atrás.</p>				
<b>Tipo de historia</b>			<b>Historia completa</b>	
Suspenseo			<p>Mucho tiempo atrás se cuenta la presencia de un personaje que vivió en épocas antiguas en diferentes pueblos, era un enigmático hombrecito de estatura pequeña, burlón y peleonero, que siempre vestía un sombrero grande terminado en punta y unos pantalones cortos con grandes zapatos de hebilla. Los borrachos que lo han visto contaban que siempre suele aparecer en el camino, y como si buscara pelea desviaba del camino a los borrachos, llevándolos a lugares alejados donde nadie los pueda ayudar. Aunque sea considerado como un ser siniestro, la gente afirma que, sí se puede escapar de él, solo deben rezar una oración y salir corriendo sin mirar atrás y lo más importante no volver ni a beber ni a malanochar.</p>	
<b>Entorno o Contexto</b>				
Lugares de San Francisco de Tricoloma				
<b>Personajes</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>) Duende</li> <li>) Borrachos</li> </ul>				
<b>Fuente</b>			Pino, E. (2019). Recuperación de la memoria histórica del cantón Pallatanga, provincia de Chimborazo, mediante el registro del patrimonio cultural inmaterial (PCI). Riobamba	
<b>Tipo de fuente</b>			Trabajo de titulación	

**Fuente:** Trabajo de titulación: “Recuperación de la memoria histórica del cantón Pallatanga, provincia de Chimborazo, mediante el registro del patrimonio cultural inmaterial (PCI)”.

**Realizado por:** Franco, A. 2022

**Tabla 5-4:** Fichas de documentación – Manifestación narrativa, leyenda de Pallatanga

				
FICHA DE DOCUMENTACIÓN			MANIFESTACIÓN NARRATIVA	LEYENDA DEL CANTÓN PALLATANGA
Título	Autor	Año	Editorial o Institución	Lugar
El duende	Anónimo	2014	INPC	Pallatanga, sector Puertas del Cielo
<b>Nudo central de la historia</b>				
<p>Cuenta la existencia de un ente maligno que los pobladores lo describen como un hombre de estatura muy pequeña que perseguía a la gente y se burlaba de las mismas. Quienes lo han visto cuentan que se aparece en el camino sentado en una gran roca y la única forma de escapar de él es rezar una oración y correr sin mirar atrás.</p>				
<b>Tipo de historia</b>		<b>Historia completa</b>		
Suspenso		<p>Hace mucho tiempo se cuenta la presencia de un personaje que vivió en época pretéritas en diferentes pueblos, era un enigmático hombrecito de estatura pequeña, burlón y peleonero, que siempre vestía un sombrero grande terminado en punta y unos pantalones cortos con grandes zapatos de hebilla. Los trasnochadores o borrachos que lo han visto, contaban que siempre suele aparecer en el camino, y como si buscara pelea desviaba del camino a los borrachos, llevándolos a lugares alejados donde nadie los pueda ayudar. Aunque sea considerado como un ser siniestro, la gente afirma que, sí se puede escapar de él, solo deben rezar una oración y salir corriendo sin mirar atrás y lo más importante no volver ni a beber ni a malanochar.</p>		
<b>Entorno o Contexto</b>				
Sector Puertas del Cielo				
<b>Personajes</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>) Duende</li> <li>) Borrachos</li> <li>) Trasnochadores</li> </ul>				
<b>Fuente</b>		Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, Dirección de Inventario Patrimonial, Patrimonio Cultural Inmaterial, Gobierno Nacional de La República del Ecuador		
<b>Tipo de fuente</b>		Ficha		

**Fuente:** Instituto Nacional de Patrimonio Cultural

**Realizado por:** Franco, A. 2022

**Tabla 6-4:** Ficha de documentación – Manifestaciones narrativas, cuento de Pallatanga

				
FICHA DE DOCUMENTACIÓN		MANIFESTACIÓN NARRATIVA		CUENTO DEL CANTÓN PALLATANGA
Título	Autor	Año	Editorial o Institución	Lugar
Amor de Pallatanga	Hani	2000	Montubios e indígenas	Pallatanga
<b>Nudo central de la historia</b>				
Es la historia del enamoramiento de un duende, cuyo nombre era Pallatanga y una niña extranjera, en una ciudad hermosa que no tenía nombre, pero que, gracias al hermoso sentimiento de estos personajes, se le pudo bautizar.				
<b>Tipo de historia</b>		<b>Historia completa</b>		
Romance		Pallatanga se basa en una historia mágica de un duende muy travieso llamado por este nombre, él era un duendecito que vivía enamorado, y le encantaba bajar al pueblo para buscar niñas lindas para enamorarlas y que se casaran con él, pero nunca llegaba a su fin ya que él no era nada bonito. El duende Pallatanga medía 50 centímetros de alto, tenía unas pequeñas y picudas orejas, sus ojos eran de un color negro como el carbón, su nariz era tan grande que casi no entraba en su cara al igual que su boca que nunca podía disimular una sonrisa totalmente escandalosa.		
<b>Entorno o Contexto</b>		<p>“Un día Pallatanga se arregló de sobre manera porque al pueblo iban a llegar unas gringas muy guapas y vio la oportunidad perfecta para encontrar el amor de su vida, bajó corriendo al pueblo muy emocionado y llegó junto con las gringas, buscó entre ellas la perfecta y encontró a una niña muy especial llamada Cali, ella era parecida a él, no refiriéndose a su cara, porque la de ella al contrario era hermosa, pero su altura era perfecta porque a pesar de su edad, 12 años, ella medía igualmente 50 centímetros de altura.</p> <p>Pallatanga se acercó a la gringuita y al verse los dos cayeron profundamente enamorados, pasaron todo el día juntos creando un ambiente lleno de cariño en el pueblo, y fue tanto así que todos en el lugar sintieron un profundo amor por sus seres queridos, después de este día Pallatanga se fue con su gringuita y los habitantes del pueblo que no tenían nombre un nombre para su pueblo, decidieron ponerle <i>Pallatanga</i> en memoria del duendecillo amoroso</p>		
Pueblo de Pallatanga				
<b>Personajes</b>				
) Duende Pallatanga				
) Personas de pueblo				
) Niñas hermosas				
) Niñas extranjeras				
) Cali				
<b>Fuente</b>		Recuperado de: <a href="https://sites.google.com/site/montubioseindigenas15/about-me">https://sites.google.com/site/montubioseindigenas15/about-me</a>		
<b>Tipo de fuente</b>		Sitio web		

**Fuente:** Montubios e indígenas, amor de Pallatanga (cuento infantil)

**Realizado por:** Franco, A. 2022

**Tabla 7-4:** Ficha de documentación – Manifestaciones narrativas, cuento Pallatanga

				
FICHA DE DOCUMENTACIÓN		MANIFESTACIÓN NARRATIVA		CUENTO DEL CANTÓN PALLATANGA
Título	Autor	Año	Editorial o Institución	Lugar
Amor de Pallatanga	Morán, A.	2021	Escuela Superior Politécnica de Chimborazo	Pallatanga
<b>Nudo central de la historia</b>				
Es la historia del enamoramiento de un duende, cuyo nombre era Pallatanga y una niña extranjera, en una ciudad hermosa que no tenía nombre, pero que, gracias al hermoso sentimiento de estos personajes, se le pudo bautizar.				
<b>Tipo de historia</b>		<b>Historia completa</b>		
Romance		<p>La historia se remonta a los años 1900, la cual trata de un duende enamorado llamado Pallatanga, se dice que él siempre andaba buscando a quien enamorar, pero por su estatura nadie lo tomaba en cuenta, él tenía unas orejas grandes y se escondía detrás de los árboles para ver a las niñas que pasaban por ese lugar.</p> <p>En esos tiempos el pueblo donde vivía Pallatanga empezó abrir lugares turísticos, por lo cual llegaron turistas de todos los lugares del mundo, es así como el duende Pallatanga salió a buscar quien enamorar y en un grupo de chicas se enamora de una que sufre enanismo, esta tenía 25 años y el duende al igual que ella se vieron y en ese preciso momento los dos se enamoraron, desde ahí se le conoce a Pallatanga como la ciudad del duende enamorado.</p>		
<b>Entorno o Contexto</b>				
Pueblo de Pallatanga				
<b>Personajes</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>) Duende Pallatanga</li> <li>) Personas de pueblo</li> <li>) Niñas</li> <li>) Niña con enanismo</li> </ul>				
<b>Fuente</b>		Cuasapaz, B. (2021) Motion Graphics de las manifestaciones culturales populares de Chimborazo. infografías multimedia del cantón Pallatanga. Riobamba		
<b>Tipo de fuente</b>		Trabajo de Integración Curricular		

**Fuente:** Trabajo de Integración Curricular: “Motion Graphics de las manifestaciones culturales populares de Chimborazo, infografías multimedia del cantón Pallatanga”

**Realizado por:** Franco, A. 2022

#### *4.1.1.1. Conclusiones parciales*

Una vez realizada la documentación de las tres manifestaciones narrativas con un estado de conservación regular se determinó que, algunas de las fuentes secundarias de investigación coincidían en muchos factores, los cuales validan la información de como estas historias son contadas a pesar de que se encuentran características diferentes de forma parcial, pero sin afectar el contexto de esta.

Con respecto a la leyenda de los hijos del Chimborazo, correspondiente al cantón de Riobamba se determinó que esta historia no se refiere a una niña específicamente como lo determina la taxonomía del grupo de Karay Laboratorio Creativo, si no que varias fuentes de información determinan que son hijos en general, los cuales corresponde al nacimiento de los niños albinos en la provincia de Chimborazo.

De acuerdo con la leyenda del duende de Pallatanga se encontró dos leyendas diferentes, la primera corresponden a una tesis, la cual habla de un duende travieso que molesta a las niñas con largas cabelleras, y la otra a las fichas de registro del patrimonio inmaterial: *Instituto Nacional De Patrimonio Cultural*, donde un duende se burla y pelea con los borrachos y trasnochadores, aun así esta última se encontró en al menos tres fuentes de información válidas, por ende esto se lo tomará en cuenta al momento de desarrollar las fichas de análisis. Sin embargo, se adjuntan tres fichas de esta leyenda para tener constancia de la historia.

Finalmente, con el cuento de Pallatanga que habla de un Duende enamorado no se encontró ninguna fuente de información que cuente una historia diferente, más bien se logró dar con fuentes que cuentan la misma historia, cambiando solo ciertos aspectos de los personajes, pero sin afectar el contexto de esta.

#### **4.1.2 Resultados de la ficha de análisis**

Como se mencionó en el capítulo iii, la fase de investigación del método de diseño va vinculado con el marco metodológico y sus instrumentos, por ello para poder desarrollar los resultados de las fichas de análisis se necesitan las fichas de documentación realizadas en la anterior sección, donde se recopiló toda la información relevante.

En estas fichas se determinarán los sucesos importantes de la historia que se repiten en las fichas de documentación, del mismo modo se tomarán en cuenta características como: el contexto o entorno, lugar específico, factores simbólicos, la idea general que se quiere contar y los personajes principales. Estos aspectos y características ayudan a construir una historia que se asemeje a la original, permitiendo así poder contarla como se debe mediante las infografías animadas.

**Tabla 8-4:** Ficha de análisis – Manifestación narrativa, leyenda Riobamba

<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>		
<b>MANIFESTACIÓN NARRATIVA</b>	<b>LEYENDA DEL CANTÓN RIOBAMBA</b>	
<b>Código</b>	<b>Idea General</b>	<b>Sucesos importantes de la historia</b>
RL01	La idea de esta manifestación narrativa está basada en los niños albinos que nacen en la provincia de Chimborazo, dándole el sentido que estos son progenitores del volcán Chimborazo, debido a que este está cubierto por una extensa sabana de nieve blanca.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La mama Tungurahua le escupía ceniza y lava al papa Chimborazo.</li> <li>- Una hermosa pastora va siguiendo una oveja perdida en las faldas del Chimborazo.</li> <li>- La pastora encuentra un frijolito de piel blanca.</li> <li>- El frijolito se abrió paso al vientre de la pastora.</li> <li>- Luego de 9 lunas nació un bebé blanco y con cabello dorado como el Apu de la nieve.</li> </ul>
<b>Nombre</b>		
Hijos del Chimborazo		
<b>Contexto o Entorno</b>		
Faldas del volcán Chimborazo		
<b>Lugar específico</b>		
San Juan, Riobamba, Chimborazo.		
<b>Factores simbólicos</b>	<b>Personajes</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>) Frijol de piel blanca</li> <li>) Faja Materna</li> <li>) Volcán Chimborazo</li> <li>) Volcán Tungurahua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>) Madre Tungurahua</li> <li>) Padre Chimborazo</li> <li>) Hermosa pastora</li> <li>) Oveja perdida</li> <li>) Hijo del Chimborazo</li> </ul>	

Realizado por: Franco, A. 2022

**Tabla 9-4:** Ficha de análisis – Manifestación narrativa, leyenda Pallatanga

<b>FICHA DE ANÁLISIS</b>		
<b>MANIFESTACIÓN NARRATIVA</b>	<b>LEYENDA DEL CANTÓN PALLATANGA</b>	
<b>Código</b>	<b>Idea General</b>	<b>Sucesos importantes de la historia</b>
PL01	La siguiente manifestación narrativa tiene como idea castigar a los hombres borrachos y trasnochadores que deambulan por las calles sin ningún objetivo o fin.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La existencia de un duende de tiempos antiguos</li> <li>- El duende tiene las connotaciones de ser burlón y peleonero</li> <li>- Acosaba a trasnochadores y borrachos, llevándolos a calles alejadas</li> <li>- La única forma de escapar de este duende era salir corriendo sin mirar atrás.</li> </ul>
<b>Nombre</b>		
El duende		
<b>Contexto o Entorno</b>		
Pallatanga		
<b>Lugar específico</b>		
Pueblos de Pallatanga		
<b>Factores simbólicos</b>	<b>Personajes</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>) Sombrero puntiagudo</li> <li>) Pies descalzos</li> <li>) Rezo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>) Duende</li> <li>) Borrachos</li> <li>) Trasnochadores</li> </ul>	

Realizado por: Franco, A. 2022

**Tabla 10-4:** Ficha de análisis – Manifestación narrativa, cuento Pallatanga

<i>FICHA DE ANÁLISIS</i>		
<i>MANIFESTACIÓN NARRATIVA</i>	<i>CUENTO DEL CANTÓN PALLATANGA</i>	
<i>Código</i>	<i>Idea General</i>	<i>Sucesos importantes de la historia</i>
PC01	La idea de esta manifestación narrativa tiene que ver del cómo nace el nombre del pueblo Pallatanga con un cuento de amor, entre un duende y una joven extranjera.	Existe un duende de nombre Pallatanga que buscaba el amor.  Este tenía connotaciones estéticas poco agraciadas.  Se escondía en el bosque para observar niñas hermosas.  Cierta día llegaron extrajeras al pueblo y entre una de ellas había una niña que sufría de enanismo, de la cual el duende se enamoró y ella también de él, juntos partieron del pueblo llenos de amor.
<i>Nombre</i>		
Amor de Pallatanga		
<i>Contexto o Entorno</i>		
Pallatanga		
<i>Lugar específico</i>		
Pueblo Pallatanga	<i>Personajes</i>	
<i>Factores simbólicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>) Duende Pallatanga</li> <li>) Joven extranjera</li> <li>) Personas del pueblo</li> <li>) Amigos de la niña extranjera.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>) Picudas orejas</li> <li>) Ojos de carbón</li> <li>) Amor</li> </ul>		

**Realizado por:** Franco, A. 2022

#### *4.1.2.1. Análisis general*

Una vez realizadas las fichas de análisis se pudo determinar el contexto y sucesos importantes de la historia en la que se desarrolla cada manifestación narrativa, con ello se pudo evidenciar en base a fuentes secundarias que la historia se ha mantenido intacta, en el aspecto de como esta se ha contado a lo largo del tiempo.

Por otro lado, la revisión de fuentes secundarias, ayudó significativamente a poder identificar, que cada una de estas manifestaciones tienen aspectos importantes, tanto de su cultura como del diario vivir, permitiendo entender el por qué, gracias a las ideas que estas quieren transmitir o contar.

#### *4.1.3. Redes sociales pertinentes*

De acuerdo con la tabla 4-2 que se realizó en el capítulo ii, que corresponde al marco teórico, se puede evidenciar las distintas redes sociales que existen y el mayor alcance que tienen cada una de ellas en la actualidad, estas a su vez exponen el público objetivo a quienes se dirigen, por ende, para poder difundir de manera correcta las infografías animadas al target del presente trabajo de titulación, se toma en cuenta esta tabla para poder elegir las redes sociales pertinentes para ello.

Por lo cual se ha determinado usar las redes sociales, *Instagram* y *TikTok* que en la actualidad han logrado destacar y generar un impacto de entretenimiento en los jóvenes y adolescentes. Aun así, estas redes sociales, no solo pueden ser usadas como un medio de entretenimiento, sino también para difundir información importante, ya sea de una noticia, suceso y por qué no cultural también, logrando así llegar a más personas que conozcan las manifestaciones que existen en la provincia de Chimborazo en los cantones de Riobamba y Pallatanga.

**Tabla 11-4:** Redes sociales pertinentes

<b>REDES SOCIALES PERTINENTES</b>		
<b>RED SOCIAL</b>	<b>PÚBLICO OBJETIVO</b>	<b>ALCANCE</b>
<b>INSTAGRAM</b>	Jóvenes y adolescentes de 16 a 23 años	1.000 millones de usuarios
<b>TIKTOK</b>	Jóvenes y adolescentes de 16 a 25 años	800 millones de usuarios

Realizado por: Franco A. 2022

#### 4.2. Guion de color

Para poder darle una propiedad de simbolismo a cada una de las infografías animadas, se hace uso de un guion de color, es decir, que cada infografía animada contará con una paleta de colores, las cuales se diferenciarán una de la otra en cromática basándose en el tipo de historia que se cuenta, comunicando las emociones respectivas de cada historia, para así lograr que los espectadores conecten los colores con las emociones y el contexto de la historia.



**Ilustración 1-4:** Color script

Realizado por: Franco, A. 2022

### 4.3. Diseño de Infografías animadas 2d

#### 4.3.1. Bocetos y esquemas

El tipo de formato que se va a usar en las infografías animadas con estilo de *motion graphics*, tanto para la red social de *Instagram* y *TikTok*, es de un formato en resolución 9:16, esto se traduce a pixeles a 1080 *pixeles* de ancho por 1920 *pixeles* de alto siendo este un archivo de encuadre vertical. Se considera este formato debido a que estos son los formatos por defecto para publicar un video en Instagram y en TikTok, además de ello porque genera una atracción visual y engancha al espectador.

#### 4.3.2. Diseño

En su trabajo de titulación Cuasapaz en esta sección empezó por generar bocetos para poder definir personajes y elementos destacables que irían en las infografías, por ende, se plantean bocetos bases con un estilo de diseño plano y *cartoné*, sin generar muchos detalles y contaminar la composición y las escenas, para consiguiente empezar a diagramar las infografías animadas.



**Ilustración 2-4:** Bocetos de infografías I

Realizado por: Franco, A. 2022



**Ilustración 3-4:** Bocetos de infografías II

Realizado por: Franco, A. 2022

### 4.3.3. Storyboard

En esta sección se planteará la idea de cómo estarán distribuidos y compensados cada uno de los elementos en las infografías animadas, de igual forma se agregarán fotogramas claves de los elementos que se van a generar movimiento, a su vez se agrega la historia completa que se narrará en cada infografía animada.

#### 4.3.3.1. Hijos del Chimborazo

Manifestación Cultural Narrativa de Riobamba. Leyenda: Los hijos del Chimborazo

Se dice que, en tiempos muy antiguos, la Madre Tungurahua reprendía a su esposo el padre Chimborazo porque no le podía dar hijos blancos, como ellos. En represalia, ella solía escupirle el lodo y la ceniza que hervía en su vientre.

El padre Chimborazo por su parte, lleno de amor propio y de virilidad, no quiso que su esposa continuara maltratándolo. Así pues, hizo que una hermosa pastora pasara por sus faldas en persecución de su oveja perdida que este dejó escapar por las breñas. Y así fue como ella llegó a sus plantas y halló un hermoso frijolito de piel blanca. Lo recogió cariñosamente y lo aprisionó en la cintura, entre la faja y su vientre maternal. Así se obró el prodigio del padre.

El frijolito buscó camino y se introdujo en el vientre de la joven. Y desde ese instante el vientre de la ungida fue creciendo día a día, mes a mes, hasta que al cabo de nueve lunas y unos poquitos días más, alumbró un hermoso niño parecido al Padre Chimborazo: piel blanca, cabellos dorados, igual al Apu de la nieve, y este fue el primogénito del Padre Chimborazo. Por esta razón, esta es una...



**Ilustración 4-4:** Storyboard, hijos del Chimborazo

**Realizado por:** Franco, A. 2022

#### 4.3.3.2. *El duende de Pallatanga*

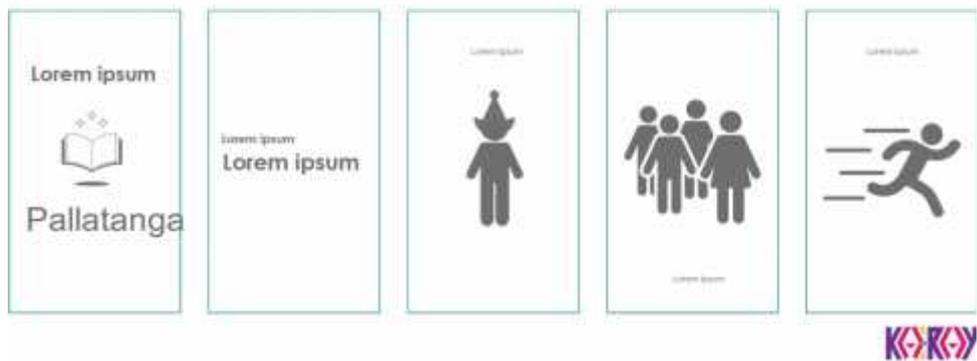
Manifestación Cultural Narrativa de Pallatanga. Leyenda: El duende de Pallatanga

Hace mucho tiempo atrás, se describe la presencia de un personaje que vivió en épocas pretéritas en diversos pueblos, este era un enigmático hombrecito de estatura pequeña, burlón y peleonero, que siempre vestía de un sombrero grande terminado en punta, unos pantalones cortos y pies descalzos.

Este ser, desviaba a las personas borrachas y trasnochadores que deambulaban a altas horas de la noche, buscando pelea o para burlarse de ellos, donde nadie, ni nada los pueda ayudar.

Aun así, siendo este un ser siniestro, se dice que existe forma de poder escapar de él, solo se debe rezar una oración y salir corriendo sin mirar atrás. Por esta razón, esta es una...

## Pallatanga Storyboard El Duende de Pallatanga



**Ilustración 5-4:** Storyboard, el duende de Pallatanga

**Realizado por:** Franco, A. 2022

### 4.3.3.3. Amor de Pallatanga

Manifestación Cultural Narrativa de Pallatanga. Cuento: Amor de Pallatanga

Pallatanga se nombra así en base a una historia mágica de un duende muy travieso llamado por este nombre. Él era un duendecito que vivía enamorado, y le encantaba bajar al pueblo para buscar niñas lindas para enamorarlas y que se casaran con él, pero nunca llegaba a su fin, ya que no era nada carismático. El duende Pallatanga medía 50 centímetros de alto, tenía unas pequeñas y picudas orejas, sus ojos eran de un color negro como el carbón, su nariz era tan grande que casi no entraba en su cara al igual que su boca que nunca podía disimular una sonrisa totalmente escandalosa.

Un día Pallatanga se arregló de sobre manera porque al pueblo iban a llegar jóvenes extranjeras muy guapas y vio la oportunidad perfecta para encontrar el amor de su vida, bajó corriendo al pueblo muy emocionado y llegó junto con las extranjeras, buscó entre ellas la más perfecta, y encontró a una joven muy especial que era muy parecida a él, no refiriéndose a su cara, porque al contrario era hermosa, pero su altura era perfecta porque a pesar de su edad, ella medía igualmente 50 centímetros de altura.

Pallatanga se acercó a la joven extranjera y al verse los dos cayeron profundamente enamorados, pasaron todo el día juntos creando un ambiente lleno de cariño y amor en el pueblo, y fue tanto así que todos en el lugar sintieron un profundo amor por sus seres queridos, después de este día Pallatanga se fue con la joven extrajera y los habitantes del pueblo que no tenían nombre un nombre para su pueblo, decidieron ponerle *Pallatanga* en memoria del duendecillo enamorado. Por esta razón, esta es una...

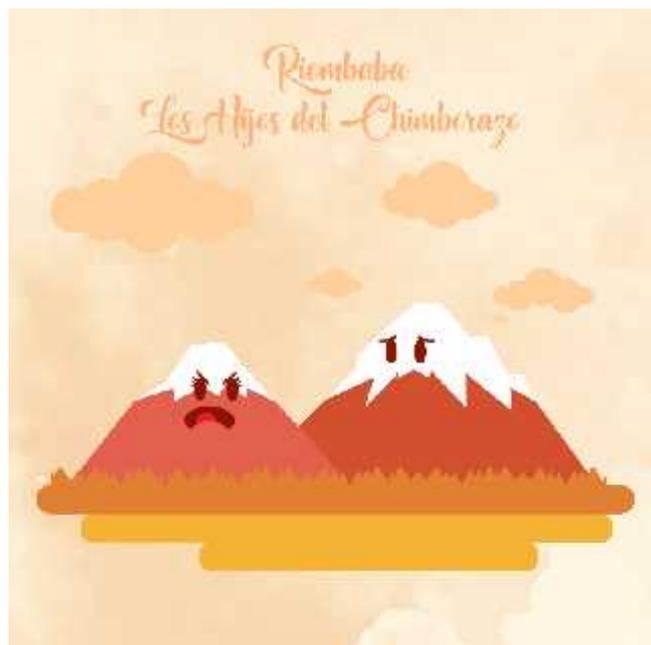


**Ilustración 6-4:** Storyboard, amor de Pallatanga

Realizado por: Franco, A. 2022

#### 4.3.3.4. Estilo

En el siguiente ítem se muestran las ilustraciones vectoriales que corresponden a cada una de las infografías animadas con el fin de mostrar una idea del resultado final, con color, forma y estilo. Estas a su vez serán usada para generar las infografías animadas con estilo *motion graphics*. Por lo cual se adjuntan por cantón y manifestación.



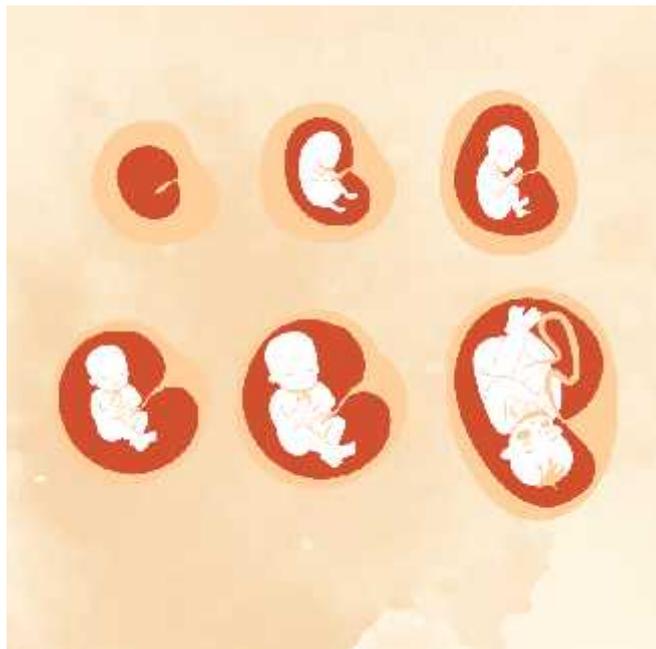
**Ilustración 7-4:** Madre Tungurahua, Padre Chimborazo

Realizado por: Franco, A. 2022



**Ilustración 8-4:** Pastora, oveja y frijolito

**Realizado por:** Fanco, A. 2022



**Ilustración 9-4:** Proceso fetal

**Realizado por:** Fanco, A. 2022



**Ilustración 10-4:** Hijo del Padre Chimborazo

Realizado por: Fanco, A. 2022



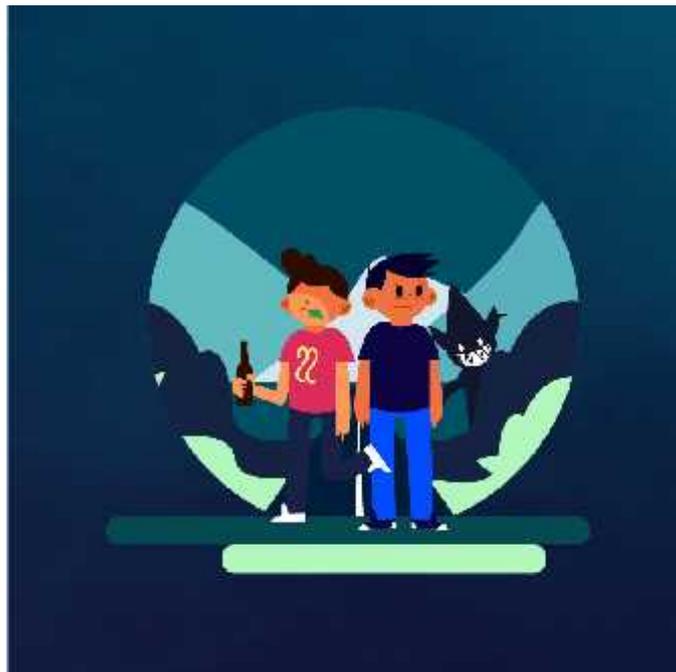
**Ilustración 11-4:** El duende de Pallatanga

Realizado por: Fanco, A. 2022



**Ilustración 12-4:** El duende

Realizado por: Fanco, A. 2022



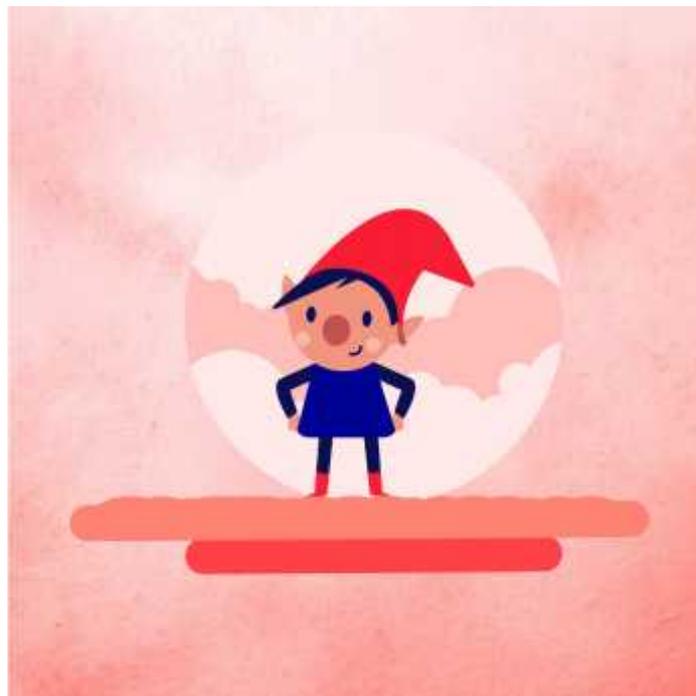
**Ilustración 13-4:** Borrachos y trasnochadores

Realizado por: Franco, A. 2022



**Ilustración 14-4:** Amor de Pallatanga

**Realizado por:** Fanco, A. 2022



**Ilustración 15-4:** Duende Pallatanga

**Realizado por:** Fanco, A. 2022



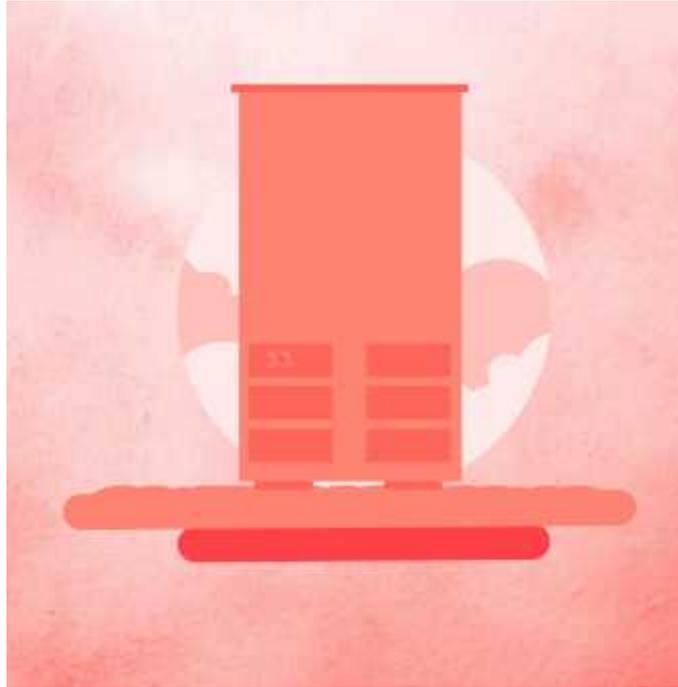
**Ilustración 16-4:** Pueblo

**Realizado por:** Fanco, A. 2022



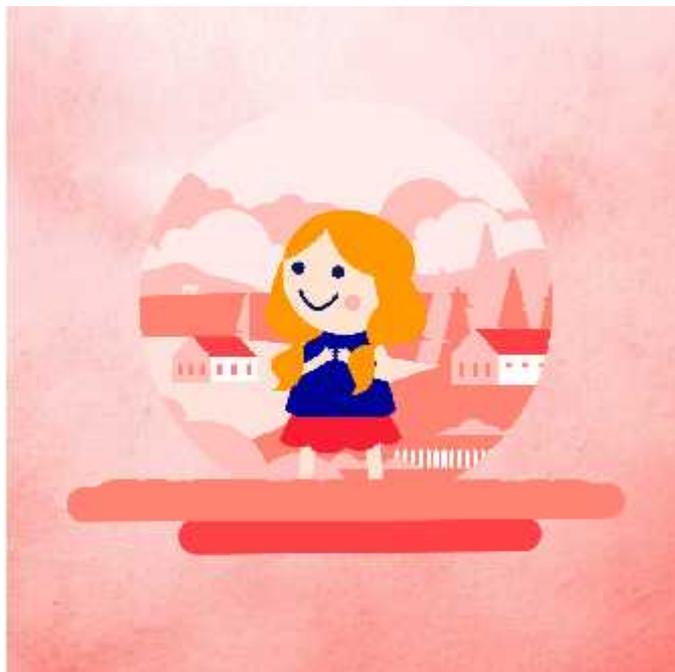
**Ilustración 17-4:** Pallatanga enamorado

**Realizado por:** Fanco, A. 2022



**Ilustración 18-4:** Armario de Pallatanga

**Realizado por:** Franco, A. 2022



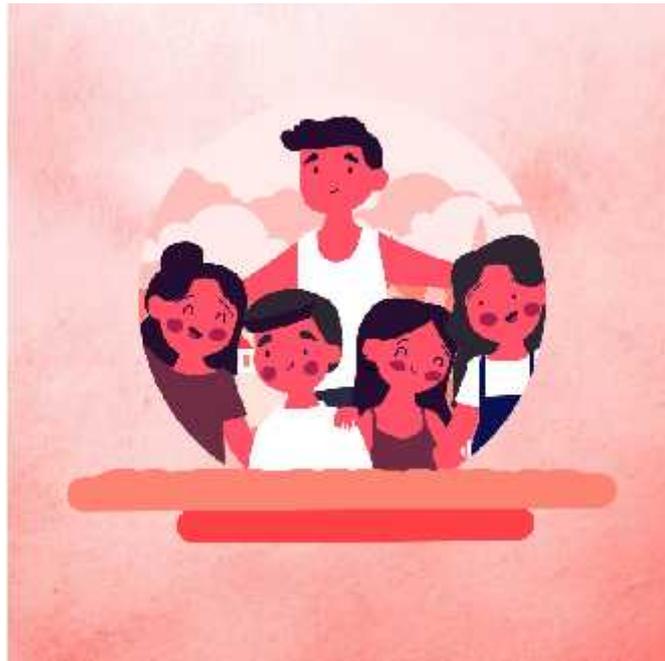
**Ilustración 19-4:** Joven extranjera

**Realizado por:** Franco, A. 2022



**Ilustración 20-4:** Siluetas de jóvenes

**Realizado por:** Franco, A. 2022



**Ilustración 21-4:** Personas del pueblo

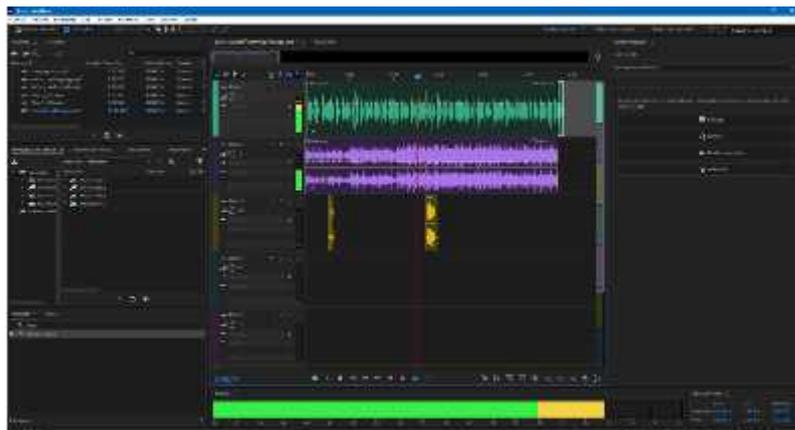
**Realizado por:** Franco, A. 2022

#### 4.3.4. Edición y montaje

Una vez desarrollados el estilo y los diseños de cada una de las infografías animadas, estas son exportadas e importadas a un proceso de animación, donde se usa un software que permita crear la ilusión de movimiento, aquí se establecen tiempos, composición y velocidades, logrando así el desarrollo de un producto final adecuado y atractivo a la vista.

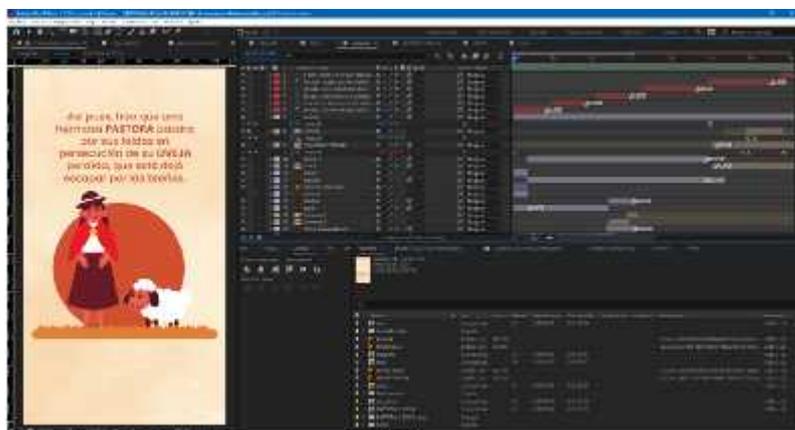
##### 4.3.4.1. Animación de las infografías

Partiendo de cada uno de los storyboards ya establecidos en la anterior sección, se tiene ya el desarrollo de inicio y fin que compete a cada infografía animada, es aquí donde se desarrollan las animaciones tanto por escena o partes, determinando cada uno de sus elementos a destacar, por otro lado, en este paso además es posible modificar aspectos como composición y diagramación con el objetivo de generar más precisión a la hora de crear la infografía animada y así poder tener un producto final adecuado y estéticamente llamativo.



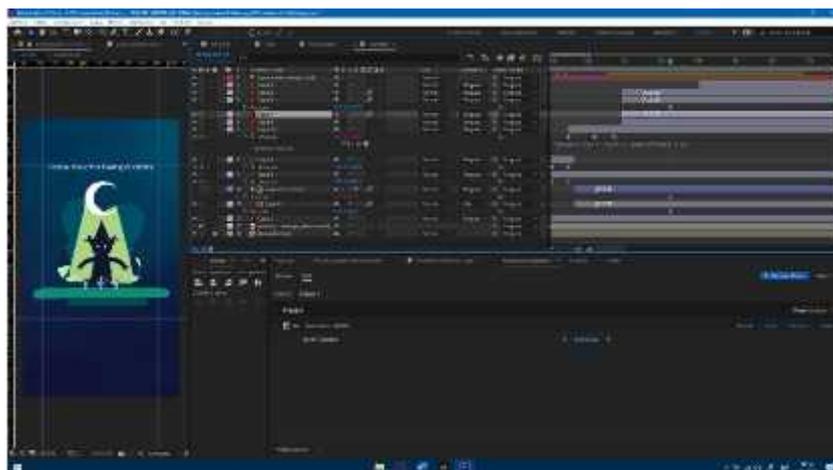
**Ilustración 22-4:** Proceso de edición de audio

**Realizado por:** Fanco, A. 2022



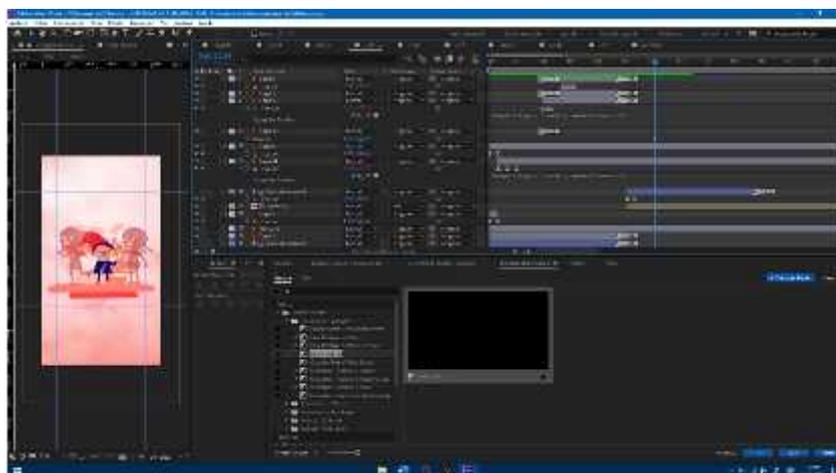
**Ilustración 23-4:** Proceso de animación, los hijos del Chimborazo

**Realizado por:** Fanco, A. 2022



**Ilustración 24-4:** Proceso de animación, el duende de Pallatanga

**Realizado por:** Fanco, A. 2022



**Ilustración 25-4:** Proceso de animación, amor de Pallatanga

**Realizado por:** Fanco, A. 2022

#### **4.4. Fase de difusión**

##### **4.4.1. Difusión en redes sociales**

Para realizar correctamente la difusión en redes sociales, se hará uso de los canales de Karay Laboratorio Creativo, ya que este grupo es pionero en las investigaciones de las manifestaciones culturales de la provincia de Chimborazo, además de ello porque han realizado varias investigaciones y proyectos que tienen que ver con el tema de este trabajo de integración curricular, por lo cual difundir las infografías animadas por este medio ayudará a dar a conocer al público objetivo, las manifestaciones narrativas que se están perdiendo en la provincia de Chimborazo, de los cantones Riobamba y Pallatanga. Se conoce también que el grupo de Karay Laboratorio creativo, no cuenta con un perfil en la red social de TikTok por lo cual, se creará uno, para poder difundir por este medio.

#### 4.4.1.1. Publicación

En la actualidad las redes sociales han generado un impacto masivo llegando a cada rincón de las personas que existen en el mundo, por tal motivo esto ayudará que el producto final logre llegar no solo al público objetivo sino también a mucha más gente, también se conoce que estas redes sociales por lo general tienen horarios donde sus algoritmos funcionan de manera que las publicaciones que se hagan a tales horas se den a conocer a más personas con mayor precisión, por ello se plantea un plan de publicación, determinando la hora y el día en que las infografías animadas serán publicadas en las redes sociales de Instagram y TikTok, este calendario considera tres publicaciones exactas. Adicional a las redes sociales, estas infografías animadas también serán subidas a la página web oficial de este grupo, esto para poder dar a conocer y difundirlo a más personas. Cabe recalcar que todo esto se realiza gracias a la aprobación por la líder del grupo de Karay Laboratorio Creativo.

**Tabla 12-4:** Calendario para publicación TikTok

		LUN.	MAR.	MIER.	JUE.	VIE.	SÁB.	DOM.
9 AM	DÍA							
12 PM	TARDE				X (Riobamba i)	X (Pallatanga i)		
6 PM	NOCHE					X (Pallatanga ii)		

**Fuente:** Rockcontent, Ve cuál es el mejor día y mejor hora para publicar en TikTok y mejorar tus resultados

**Realizado por:** Franco A. 2022

**Tabla 13-4:** Calendario para publicación Instagram

		LUN.	MAR.	MIER.	JUE.	VIE.	SÁB.	DOM.
9 AM	DÍA							
12 PM	TARDE			X (Riobamba i)	X (Pallatanga ii)			
6 PM	NOCHE			X (Pallatanga i)				

**Fuente:** Pablo Ronquillo, Los mejores horarios para publicaciones en redes sociales Ecuador

**Realizado por:** Franco A. 2022

A continuación, se adjuntan capturas de pantalla específicas de cada una de las infografías animadas, con el nivel de alcance e interacción en las redes sociales de Instagram y TikTok, del grupo Karay Laboratorio Creativo. En los anexos P y Q se evidencia una vista más general de las infografías animadas.



**Ilustración 26-4:** Publicación y alcance en TikTok

Realizado por: Fanco, A. 2022

En este enlace se puede evidenciar y acceder a las infografías animadas publicadas en el TikTok del grupo Karay Laboratorio Creativo: <https://www.tiktok.com/@karaylab.ec?lang=es>



**Ilustración 27-4:** Publicación en Mockup Instagram

Realizado por: Fanco, A. 2022

En este enlace se puede evidenciar y acceder a las infografías animadas publicadas en *Instagram* del grupo Karay Laboratorio Creativo: <https://www.instagram.com/karaylab/channel/>

## CONCLUSIONES

- J De acuerdo con cada una de las fuentes de información recabadas, se logró conocer y determinar cada una de las manifestaciones narrativas de los cantones Riobamba y Pallatanga, las cuales destacan a dos leyendas: El luterano y la leyenda de la niña blanca, hija del taita Chimborazo, que corresponden al cantón de Riobamba. Por otro lado, en el cantón de Pallatanga encontramos: dos leyendas, El duende y el origen de Pallatanga; un mito, La reina Palla, y un cuento, Amor de Pallatanga. Toda esta información se logró rescatar de manera más precisa, gracias a la taxonomía de las manifestaciones culturales populares e investigaciones y documentos del grupo Karay Laboratorio Creativo, dirigido por la diseñadora Ma. Alexandra Chiriboga, que han sido un soporte y apoyo en la elaboración del producto final de este trabajo de integración curricular.
  
- J Luego de haber recopilado las diferentes manifestaciones narrativas que existen en los cantones de Riobamba y Pallatanga, las cuales fueron 6 manifestaciones narrativas, se pudo identificar gracias a la taxonomía de la manifestación culturales populares ya antes mencionas, cuáles son las que mantienen un estado de conservación regular y están próximas a perderse por diversos factores. Seguido de ello, se plantearon fichas de documentación y análisis con las cuales se pudo determinar ciertas características para poder contar la historia de manera ideal y precisa, para así no distorsionar la idea y el concepto de cada manifestación.
  
- J El desarrollo de las infografías animadas tuvo un desarrollo acertado gracias al método de tres fases que propone Cuasapaz en su trabajo de integración curricular. Por otro lado, la información obtenida logró establecer características importantes y de igual forma permitió obtener la historia completa de estas manifestaciones narrativas, en cuanto al estilo y diseño que se usó fue inspirado en el estilo que mantiene PICTOLINE un estudio gráfico que se dedica a hacer infografías y las comparte por medio de redes sociales, siendo este un estilo *cartoon*, plano, llamativo e informativo.
  
- J Poder difundir las infografías animadas a través de las redes sociales dará a conocer las manifestaciones narrativas que se están perdiendo a lo largo del tiempo, permitiendo poder conservarlas, generando un valor de emociones en cada una de las personas que visualicen el producto final, además, también aporta de manera significativa a este trabajo de integración curricular, dado que se consiguió cumplir con los objetivos propuestos.

## RECOMENDACIONES

- J Es de suma importancia el uso de fuentes de información secundarias válidas para poder, determinar la veracidad de la información en temas como manifestaciones culturales populares ya que por lo general existen fuentes con información escasa o falsa que no permiten llegar a ningún lado, por ello siempre se deben tener en cuenta fuentes de información válidas y de proyectos fiables que den un correcto suceso de los hechos, para poder analizar cada uno de los fenómenos. Por lo cual se recomienda usar la aproximación taxonómica del grupo Karay Laboratorio Creativo, que mantiene una amplia investigación sobre la cultura y sus manifestaciones culturales, no solo narrativas, si no de las 7 diferentes que existen.
  
- J Analizar para poder seleccionar la información adecuada, siempre es necesario antes de poder comenzar a realizar un producto final, es así que todo proceso de selección siempre requiere de un proceso de documentación y análisis, donde se determine de manera exacta cada uno de los elementos primordiales que se destacarán y se informarán en los productos finales de diseño, con la finalidad de sintetizar y dar la información adecuada que permita una pertinente acogida por el público objetivo.
  
- J Es necesario siempre basarse en un método para poder desarrollar un material gráfico, por lo que se deben considerar aspectos importantes de diseño que logren hacer que un producto final sea llamativo y comunique lo que se busca. Es preciso mencionar que generar una pieza gráfica con elementos compositivos que distribuyan bien los elementos en un lienzo en blanco ayuda en un aspecto significativo a poder tener un buen producto final, además de basarse en una narrativa o concepto inicial que se busque comunicar.
  
- J Para poder realizar una publicación de un trabajo gráfico destinado a medios digitales, no se debe solo difundir y ya, se debe tener una planificación de cuándo, cómo y a qué hora poder publicarlo, debido a que ciertas plataformas de redes sociales se manejan con algoritmos que trabajan y difunden ciertos contenidos a más personas, esto en base a horarios en los que las personas usan con mayor frecuencia las redes sociales y así poder llegar a ellos de manera fácil y sencilla.

## **GLOSARIO**

**Color script:** También conocido como guion de color, para animación es un documento de trabajo que establece combinaciones de colores que se relacionan con puntos específicos de la historia. (Martinez, 2021)

**Infografía:** Técnica de elaboración de imágenes mediante computadora, como representación gráfica que apoya a una información. (RAE, 2019)

**Interpolación:** La interpolación se utiliza para crear movimiento de animación en Animate. La animación de interpolación de movimiento se crea mediante la especificación de distintos valores para una propiedad. (Adobe, 2022)

**Manifestación:** La manifestación está vinculada a la concurrencia de determinadas circunstancias que operan dentro de un grupo, las cuales pueden cesar al extinguirse o variar la situación original. (Zárate, 1975)

**Motion graphics:** Compuestos por imágenes textos en movimiento que, acompañados de una música, sirven para comunicar un mensaje lleno de dinamismo. (Alonso Valdivieso, 2016, p. 105)

**Storyboard:** Es un concepto que puede aplicarse a distintos usos, por ejemplo, en el cine se usa de tal forma para representar esquemas de cómo se desarrollará una escena. (Pérez, 2022)

**Target:** Se refiere al segmento de la población cuyas características y cualidades hacen que tengan una alta probabilidad de convertirse en un consumidor de un producto o servicio. (Robalino & Cando, 2022, p. 122)

**Tipografía:** Modo o estilo en que esté impreso un texto o que forma tiene este. (RAE, 2019)

**Vector:** El dibujo vectorial es un término que se escribe cualquier dibujo realizado con un software de ilustración vectorial, este se crea a partir de gráficos vectoriales, que son imágenes creadas con fórmulas matemáticas. (Adobe, 2022)

## BIBLIOGRAFÍA

**ADOBE.** *Adobe Helpx*. [en línea], 2022. [Consulta: 21 julio 2022]. Disponible en: <https://helpx.adobe.com/es/animate/using/about-motion-tween-animations.html>

**ALONSO VALDIVIESO, C.** “Qué es Motion Graphics”. *L’ATALANTE* [en línea], 2016, pp. 104-116. [Consulta: 29 mayo 2022]. ISSN 2173-6049. Disponible en: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/79544/4799-16470-2-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

**ARROYOS, A.** Diseño e implementación de un sitio web y una animación 2D con información y recomendaciones acerca de la ansiedad, dirigido a estudiantes universitarios [en línea] (Trabajo de titulación). (Pregrado) Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Chihuahua. 2021. pp. 115. [Consulta: 2022-04-09 ]. Disponible en: <http://erecursos.uacj.mx/handle/20.500.11961/5951>

**AVILÉS, E.** *Provincia del Chimborazo*. [en línea], 2016. [Consulta: 2022-05-22 ]. Disponible en: <http://www.encyclopediadelecuador.com/geografia-del-ecuador/provincia-del-chimborazo/>

**AYALA, M.** *Estética (filosofía): historia, objeto de estudio, problemas*. [en línea], 2019. [Consulta: 24 mayo 2022 ]. Disponible en: <https://www.lifeder.com/estetica-filosofia/>

**BUSQUET, J.** *La cultura*. [en línea]. Barcelona: Editorial UOC, 2015. [Consulta: 22 mayo 2022]. Disponible en: <https://elibro.net/es/lc/epoch/titulos/116317>

**CÁCERES, M.** Diseño de información en infografías animadas [en línea] (Trabajo de titulación). (Pregrado) Universidad Rafael Landívar. 2016. [Consulta: 2022-04-09]. Disponible en:

**CAMPAÑA ZURITA, M. P.; & LOOR SOLÓRZANO, S. E.** MARCA PROVINCIA CHIMBORAZO – MARCA CULTURAL . Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. 2021. pp. 212 [Consulta: mayo 2022]. Disponible en:

**CASCANTE ESTRADA, J.** Motion Graphics de la historia del "Ferrocarril del sur" y su llegada al cantón alausí [en línea] (Trabajo de titulación). (Pregrado) Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Facultad de Informática y Electrónica, Carrera de Diseño Gráfico. Riobamba, Ecuador. 2021.

**CAUSSE CATHCART, M.** “EL CONCEPTO DE COMUNIDAD DESDE EL PUNTO DE VISTA SOCIO - HISTÓRICO-CULTURAL Y LINGÜÍSTICO”. *Ciencia en su PC* [en línea],

2009, (Cuba) (3), pp. 12-21. [Consulta: 24 mayo 2022]. ISSN 1027-2887. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181321553002>

**CEPEDA, F.**, 2010. *Guía de bienes culturales del Ecuador*. [en línea]. Quito-Ecuador: Ediecuatorial, 2010. [Consulta: 25 mayo 2022]. Disponible en:

**CUADROS, J. & SANTILLÁN, M.** DOCUMENTAL “DEL HIELO DEL CHIMBORAZO AL CALOR. (Trabajo de titulación). (Pregrado). Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. 2021. [Consulta: 2022-04-29]. Disponible en:

**CUASAPAZ ZAMBRANO, B. R.** Motion Graphics de las manifestaciones culturales populares de chimborazo. Infografías multimedia del cantón Pallatanga. (Trabajo de titulación). (Pregrado). Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Facultad de Informática y Electrónica, Escuela de Diseño Gráfico. Riobamba, Ecuador. 2022. pp. 121.

**DANNEMANN, M.** Teoría folklórica Planteamientos críticos y proposiciones básicas. *Teorías del Folklore en América Latina*. [en línea]. 1975 pp. 13-43. [Consulta: 2022-05-26]

**DUVALIER.** La Cultura Haitiana. El Arte y la Ciencia a través de las generaciones. *Revista Hebdomadaire*. [en línea]. 1948. [Consulta: 2022-05-26]

**FRANK, T. & OLLIE, J.** *The Illusion of Life, Disney Animation.*, [en línea], 1981. [Consulta: 29 abril 2022]

**FRETTE, M.** *La animación*. [en línea], 2016. [Consulta: 20 mayo 2022]. Disponible en:

**GADM DEL CANTÓN PENIPE.** *Gobierno Autónomo Descentralizado del Cantón Penipe*. [en línea], 2016. [Consulta: 22 mayo 2022]. Disponible en: <https://penipe.gob.ec/index.php/canton/historia-del-canton>

**GARCÍA, B.** “Una aproximación al pensamiento etnológico, sociológico e histórico duvalierista: una revisión del racismo, la leucología y el científicismo”. *Revista de Pensamiento Crítica Latinoamericano* [en línea], 2017. [Consulta: 22 mayo 2022]. ISSN 2007-2309. Disponible en: <http://pacarinadelsur.com/home/abordajes-y-contiendas/234-una-aproximacion-al-pensamiento-etnologico-sociologico-e-historico-duvalierista-una-revision-del-racismo-la-leucologia-y-el-cientificismo>

**GARZA, D.** “Curiosidad Animación digital y realidad virtual”. *CIENCIAUANL* [en línea], 2014, (67), pp. 58-62. [Consulta: 06 junio 2022]. Disponible en: <https://cienciauanl.uanl.mx/?p=1763>

**GOBIERNO AUTÓNOMO DESCENTRALIZADO DE PALLATANGA.** *Gobierno Autónomo Descentralizado de Pallatanga*. [En línea], 2017. [Consulta: 22 mayo 2022]. Disponible en: <https://www.pallatanga.gob.ec>

**GONZÁLES, R. & RAMÍREZ, D.** Incidencia de los recursos didácticos audiovisuales en el aprendizaje de la ilustración vectorial digital [en línea] (Trabajo de titulación). (Pregrado) Universidad de Guayaquil, Facultad de Comunicación Social. Guayaquil, Ecuador. 2018.

**GUAYABERO, Ó.** *Infografía Animada*. [En línea]. 2020. [Consulta: 2022-05-30]. Disponible en: <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-web/infografia-animada>

**HALAS, J. & MANVELL, R.,** 1980. La técnica de los dibujos animados. *Omega*.

**IGNASI, A.,** 2015. *Visualización de la información: de los datos al conocimiento*. s.l.:Editorial UOC.

**INEC.** *FASCÍCULO PROVNCIAL CHIMBORAZO*. [En línea], 2010. [Consulta: 2022-05-21]. Disponible en: <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manualateral/Resultados-provinciales/chimborazo.pdf>

**INSTAGRAM.** *About Instagram*. [En línea]. 2020. [Consulta: 2022-07-21]. Disponible en: <https://about.instagram.com/es-la/blog/announcements/introducing-instagram-reels-announcement#:~:text=Con%20Reels%20puedes%20crear%20videos,efectos%20y%20nuevas%20herramientas%20creativas>.

**INTELIGENTE, C.** *Redes sociales definición y características*. [En línea]. 2019. [Consulta: 2022-05-30]. Disponible en <https://www.mpmsoftware.com/es/blog/redes-sociales-definicion-y-caracteristicas/>

**LA TORRE, D.,** 2016. Elaboración de un corto animado para concienciar sobre la adopción. *Universidad de las Americas*.

**LETURIA, E.,** 1998. ¿Qué es una infografía?. *Revista Latina de Comunicación Social*.

**LÓPEZ CHIRIBOGA, M., SANDOVAL GALLEGOS, M., PAREDES CALDERÓN, B. & SOLÓRZANO COSTALES, Á.** “Aproximación taxonómica de manifestaciones culturales populares”. *Polo del Conocimiento* [en línea], 2021, (Ecuador) 6(5), pp. 601-615. [Consulta: 29 mayo 2021]. ISSN 2550-682X. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8016916>

**MAGENAT THALMANN, N. & THALMANN, D.** 1985. Computer animation. En: D. Thalmann, ed. *Computer Animation: Theory and Practice*. Tokyo: Springer Japan, pp. 13-17.

**MAIO, A.** *What is animation definition*. [En línea]. 2020. [Consulta: 2022-06-06]. Disponible en: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/>

**MALO, C.** “Cultura e Interculturalidad”. *Aportes Andinos* [en línea], 2002, (Ecuador) (2), pp. 1-4. [Consulta: 2022-05-23]. Disponible en: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/531/1/RAA-02-Malo-Cultura%20e%20interculturalidad.pdf>

**MARTINEZ, A.** *Go go Catrina*. [En línea], 2021. [Consulta: 30 mayo 2022]. Disponible en: <https://gogocatrina.com/animacion/el-poder-del-color-en-la-animacion-que-es-un-guion-de-color/>

**MOSQUERA, F.** La infografía en el aprendizaje significativo. Diseño de un sitio web (Trabajo de titulación). (Pregrado) Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Guayaquil, Ecuador. 2019. [Consulta: 2022-04-09]. Disponible en: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/44573>

**NEREA DÍEZ, C.** Estudio de la técnica Motion Graphics en los videoclips actuales (Trabajo de titulación). (Pregrado) Universidad Politécnica de València. Grandia. 2018. [Consulta: 2022-05-29]. Disponible en: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/110290/D%c3%adez%20-%20Estudio%20de%20la%20t%c3%a9cnica%20Motion%20Graphics%20en%20los%20videoclips%20actuales..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

**PADILLA, G.** “Infografías: representación de la realidad, publicidad y comunicación organizacional”. *Correspondencias & análisis* [en línea], 2015, (Perú) (5), pp. 137-150. [Consulta: 9 abril 2022]. ISSN 2304-2265. Disponible en: <http://ojs.correspondenciasy analisis.com/index.php/Journalcya/article/view/199/175>

**PADRIÑÁN, M.** 2018. “Breve introducción a la tipografía digital”. *Revista de la facultad de artes y diseño plantel taxco* [en línea], 2018, (México) (4). [Consulta: 30 mayo 2022]. ISSN 2395-9894. Disponible en: <http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2018/05/14/breve-introduccion-a-la-tipografia-digital/>

**PÉREZ, A.** *¿Qué es y cómo crear un storyboard?*. [En línea], 2022. [Consulta: 21 junio 2022]. Disponible en: <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/que-es-y-como-crear-un-storyboard>

**PÉREZ, J.** 2012. Desarrollo de un simulador de tractocamiones utilizando un ambiente. *En I.P. Nacional*.

**PERFECTURA CHIMBORAZO.** *CHIMBORAZO - Gobierno Autonomo Descentralizado Provincial de Chimborazo*. [En línea], 2019. [Consulta: 21 mayo 2022]. Disponible en: <https://chimborazo.gob.ec/la-institucion/>

**RAE.** *Manifestación*. [En línea], 2019. [Consulta: 23 mayo 2022]. Disponible en: <https://dle.rae.es/manifestación>

**RIVERA SALAS, P. & NAVARRO, M.** “Infografías para la difusión sobre el rol de la mujer: Pictoline, 2019”. *PODIUM* [en línea], 2021, (Ecuador) (40), pp. 143-162. [Consulta: 9 abril 2022]. ISSN 2588-0969. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8290153>

**ROBALINO, P. & CANDO, L.** Material lúdico de la fiesta popular del cantón de Riobamba y sus parroquias para la 2º infancia (Trabajo de titulación) (Licenciatura). Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Facultad de Informática y Electrónica, Escuela de Diseño Gráfico. Riobamba, Ecuador. 2022. p. 122.

**SALVAT, G.** “De la infografía al a visualizacion de datos, Impacto del Big Data en el diseño de la información”. *Revista Internacional de Cultura Visual* [en línea], 2018, (España) 5 (1). pp. 35-41. [Consulta: 29 mayo 2022]. ISSN 2530-4666. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/342819352\\_DE\\_LA\\_INFOGRAFIA\\_A\\_LA\\_VISUALIZACION\\_DE\\_DATOS\\_Impacto\\_del\\_Big\\_Data\\_en\\_el\\_diseno\\_de\\_la\\_informacion\\_From\\_the\\_Infography\\_to\\_the\\_Display\\_of\\_Data\\_Impact\\_of\\_Big\\_Data\\_in\\_the\\_design\\_of\\_information](https://www.researchgate.net/publication/342819352_DE_LA_INFOGRAFIA_A_LA_VISUALIZACION_DE_DATOS_Impacto_del_Big_Data_en_el_diseno_de_la_informacion_From_the_Infography_to_the_Display_of_Data_Impact_of_Big_Data_in_the_design_of_information)

**SANCHÉZ, J. J.** “Descentralización y desarraigo: el actual desarrollo urbano de Villafranca de los Barros”. *Revista de Estudios del MUVI* [en línea], 2015, (España) (4). pp. 76-98. [Consulta: 6 junio 2022]. ISSN 2341-3093. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5695070>

**SANCHO, D.** Producción de cortometraje de animación 2D y stop-motion. (Trabajo de titulación) (Pregrado). Universitat Politècnica de València. España. 2019. [Consulta: 2022-04-09]. Disponible en: <https://riUNET.upv.es/bitstream/handle/10251/127790/Sancho%20-%20Producci%c3%b3n%20de%20cortometraje%20de%20animaci%c3%b3n%202D%20y%20stop-motion.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

**SANTOS, H.** Infografía animada: una nueva vía educomunicacional. (Trabajo de titulación) (Pregrado). Universidad de Azuay, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencia de la Educación, Escuela de Comunicación Social. Cuenca, Ecuador. 2018. [Consulta: 2022-04-09]. Disponible en: <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/7903/1/13643.pdf>

**STEFYN, N.** *Scott Claus habla sobre inspiración, carreras y el futuro de la animación 2D*. [en línea], 2019. [Consulta: 06 junio 2022] Disponible en: <https://www.cgspectrum.com/blog/2d-animation-mentor-scott-claus>

**SVWORLD.** *ANIMACIÓN*. [en línea], 2021. [Consulta: 06 junio 2022]. Disponible en: <https://yourpictureworld.in/index.php/2021/10/03/animation/>

**TAPIA, L.; ROMERO, M.; & CHIRIBOGA, P.** “Chimborazo: problema social y económico”. *Revista Observatorio de la economía Latinoamericana* [en línea], 2018, (Ecuador). [Consulta: 21 mayo 2021]. ISSN 1696-8352. Disponible en: <https://www.eumed.net/rev/oel/2018/09/chimborazo-social-economico.html>

**VIAJANDO X.** *Provincia de Chimborazo*. [En línea], 2015. [Consulta: 21 mayo 2022]. Disponible en: <https://ec.viajandox.com/chimborazo-P26>

**VILLAGRÁN, I.** *Aplicaciones del dibujo vectorial, a la creación gráfica contemporánea*. (Trabajo de titulación) (Doctorado). Universidad de Málaga. España. 2016. [Consulta: 2022-05-30]. Disponible en: <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/12289>

**ZÁRATE & D,** 1975. Nuestra posición frente a las teorías folklóricas. pp. 133-150.





ANEXO C: FICHA DE INPC - LEYENDA EL DUENDE DE PALLATANGA

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL		INPC	
 GOBIERNO AUTÓNOMO DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR		FICHA GENERAL	
		CÓDIGO	
		IM-06-08-50-000-14-009596	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia	CHIMBORAZO	Cantón	PALLATANGA
Parroquia	PALLATANGA	X	Urbana Rural
Localidad	PALLATANGA		
Coordenadas en sistema WGS84-UTM: Zona X (Este) 727334 Y (Norte) 9778833 Z (Altitud) 1597			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
CAMINO DE TIERRA DONDE SEGÚN LOS POBLADORES APARECE LA IMAGEN DEL DUENDE			
Fotografía: Alex Velasco 2014			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación	CUENTO DEL DUENDE		
Grupo social	MESTIZO		
Lengua	ESPAÑOL		
Ámbito	TRADICIONES Y EXPRESIONES ORALES		
Subámbito	EXPRESIONES ORALES		
Detalle del subámbito	CUENTOS		

4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN				
DESCRIPCIÓN: Considerado como uno de los cuentos más populares en el sector de las Puertas del Cielo en Pallatanga, este cuento relata la presencia de un personaje que vivió en épocas pretéritas en diferentes pueblos, era un enigmático hombrecillo de estatura pequeña, burlón y peleonero, que siempre vestía un sombrero grande terminado en punta y unos pantalones cortos con grandes zapatos de hebilla. Los trasnochadores o borrachos que lo han visto, contaban que siempre suele aparecer en el camino, y como si buscara pelea desviaba del camino a los borrachos, llevándoles a lugares alejados donde nadie los pueda ayudar. Aunque sea considerado como un ser siniestro, la gente afirma que si se puede escapar de él, solo deben rezar una oración y salir corriendo sin mirar atrás y lo más importante no volver ni a beber ni a malanochar.				
Descripción de la manifestación lengua originaria				
Fecha o periodo	Detalle de la periodicidad			
Anual	Es uno de los cuentos que no necesita de un momento específico para ser relatado, y que por lo contrario ha coexistido en la mente de muchos niños, jóvenes y adultos dentro de esta localidad, debido a la singularidad y el impacto que el relato causa.			
Continua				X
Ocasional				
Otro				
5. PORTADORES/SOPORTES				
Nombre	Edad/tiempo de actividad	Cargo/función/actividad	Dirección/teléfono	
Información restringida usuario no cuenta con acceso				
6. VALORACIÓN				
Importancia para la comunidad				
Es un cuento muy importante dentro de cada familia, puesto que aún se sigue contando a aquellas personas que les gusta vivir una vida bohemia, para que modifiquen su comportamiento, convirtiéndose en un cuento popular en la zona.				
Sensibilidad al cambio				
Alta	Es una manifestación que con el pasar del tiempo ha comenzado a desaparecer de la memoria colectiva de la gente de la comunidad, así ellos solo cuentan lo que se acuerdan, y se llegan a omitir diferentes experiencias de la gente que lo ha vivido.			
Media				X
Baja				
Categoría				
Manifestaciones Vigentes	Manifestaciones Vigentes Vulnerables	X	Manifestaciones en la memoria pero no practicadas	
7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Información restringida usuario no cuenta con acceso				
8. ELEMENTOS RELACIONADOS				
ELEMENTOS RELACIONADOS PATRIMONIO INMATERIAL				
N/A				
ELEMENTOS RELACIONADOS BIENES MUEBLES				
N/A				
ELEMENTOS RELACIONADOS BIENES INMUEBLES				
N/A				
ELEMENTOS ACTUALIZADOS				
N/A				
9. ANEXOS				
Textos	Fotografías	Videos	Audio	
	<a href="#">IM-06-08-50-000-14-009596_1.jpg</a> <a href="#">IM-06-08-50-000-14-009596_2.jpg</a> <a href="#">IM-06-08-50-000-14-009596_3.jpg</a> <a href="#">IM-06-08-50-000-14-009596_4.jpg</a>			
10. OBSERVACIONES				
N/A				
11. DATOS DE CONTROL				
Entidad investigadora	NPC R3 CESCOBAR_C			
Registrado por	QUINCHUELA ANDREA JHOANNA	Fecha de registro	24/06/2014	
Revisado por	ESCOBAR CRISTIAN	Fecha de revisión	03/10/2014	
Aprobado por	SOLANO ELIZABETH	Fecha aprobación	13/10/2014	
Registro fotografico				

## 12. ANEXO FOTOGRAFICO



Relato del señor Mariño sobre el cuento del duende  
Fotografía: Alex Velasco, 2014



Caminos obligatorios de entrada al sector Puertas del Cielo  
Fotografía: Alex Velasco, 2014



Pobladores interesados en los relatos sobre el cuento del duende  
Fotografía: Alex Velasco, 2014



Caminos auxiliares para la entrada al sector Puertas del Cielo  
Fotografía: Alex Velasco, 2014

## 13. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN LENGUA ORIGINARIA

N/A

**ANEXO D: FICHA DE LA UNACH (PCI) – LEYENDA EL DUENDE DE PALLATANGA**

 <p><b>UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO</b>  <b>FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,</b>  <b>HUMANAS Y TECNOLOGÍAS</b>  <b>CIENCIAS SOCIALES</b></p>		
<b>FICHA DE REGISTRO</b>		
<b>1. DATOS DE LOCALIZACIÓN</b>		
Provincia: Chimborazo	Cantón: Pallatanga	
Parroquia: Pallatanga	<input checked="" type="checkbox"/> Urbana	<input type="checkbox"/> Rural
Localidad: Pallatanga		
Coordenadas: Latitud: 2°01'12.92"S		Longitud: 78°58'25.38"O
<b>2. FOTOGRAFIA REFERENCIAL</b>		
		
Descripción de la fotografía: San Francisco de Trigoloma Fotografía: Edison Pino Código fotográfico: jpg. 01		
<b>3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN</b>		
<b>Denominación</b>		
Cuento del <b>Duende</b>		

Grupo social		Lengua(s)			
Mestizo		Español			
<b>Ambito</b>					
Tradiciones y expresiones orales					
Subámbito		Detalle del Subámbito			
Expresión Oral		Cuentos			
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN</b>					
Siendo unos de los cuentos más sobresalientes - existentes en las diferentes comunidades del cantón este cuento hacer referencia a que existía un ente maligno eso creían los pobladores que lo describían de como un hombre de estatura muy pequeña que perseguía a la gente y se burlaba de las mismas.					
Las personas que lo han visto en este caso los borrachos han descrito que su vestimenta es con un sombrero grande en punta que cubre su rostro unos pantaloncillos hasta la rodillas y zapatos inmensamente grandes. Quienes lo visto cuenta que se aparece en el camino sentado en una gran roca miraba que venían las personas que bebían demasiado con trucos los lleva a lugares de difícil acceso donde el revelaba su identidad el cuento dice que la única forma de escapar de él es rezar una oración y correr sin mirar atrás.					
Fecha o periodo		Detalle de la periodicidad			
	Anual				
<input checked="" type="checkbox"/>	Continua	Este es uno de los principales cuentos de las diferentes comunidades es continuo porque está vivo en la memoria de los diferentes habitantes se va transmitiendo de forma oral de las personas ancianas a sus descendientes			
	Ocasional				
	Otro				
<b>5. PORTADORES / SOPORTES</b>					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Ester Ñamo	45		Pallatanga	San Juan de Trigoloma
Colectividades					
Instituciones					
<b>6. VALORACION</b>					
<b>Importancia para la comunidad</b>					
Los relatos o cuentos son importantes ya que existen en la memoria de cada habitante de las diferentes comunidades que se va transmitiendo de forma oral de las personas mayores a sus descendientes.					
<b>Sensibilidad del cambio</b>					
	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
<input checked="" type="checkbox"/>	Manifestaciones de la Memoria	Es una manifestación que se está perdiendo se lo hace ocasionalmente.			
<b>7. INTERLOCUTORES</b>					

<b>Apellidos y nombres</b>	<b>Dirección</b>	<b>Teléfono</b>	<b>Sexo</b>	<b>Edad</b>
		N/A	Masculino	72
<b>8. ELEMENTOS RELACIONADOS</b>				
<b>Código / Nombre</b>	<b>Ambito</b>	<b>Subámbito</b>	<b>Detalle del Subámbito</b>	
cuento	Tradiciones y expresiones orales	Relato	Breve cuento de la localidad	
<b>9. ANEXOS</b>				
<b>Texto</b>	<b>Fotografías</b>	<b>Videos</b>	<b>Audio</b>	
<b>10. DATOS DE CONTROL</b>				
<b>Entidad Investigadora: UNACH, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION HUMANAS Y TECNOLOGIAS, CIENCIAS SOCIALES</b>				
<b>Registrado por: EDISON PINO</b>		<b>Fecha de registro: 15-10-2018</b>		
<b>Revisado por: MSC. MANUEL MACHADO</b>		<b>Fecha revisión: 22-01-2019</b>		
<b>Aprobado por: MSC. MANUEL MACHADO</b>		<b>Fecha aprobación:</b>		
<b>Registro Fotográfico: EDISON PINO</b>				

## ANEXO E: FICHA DE LA ESPOCH – EL DUNDE TRAVIESO

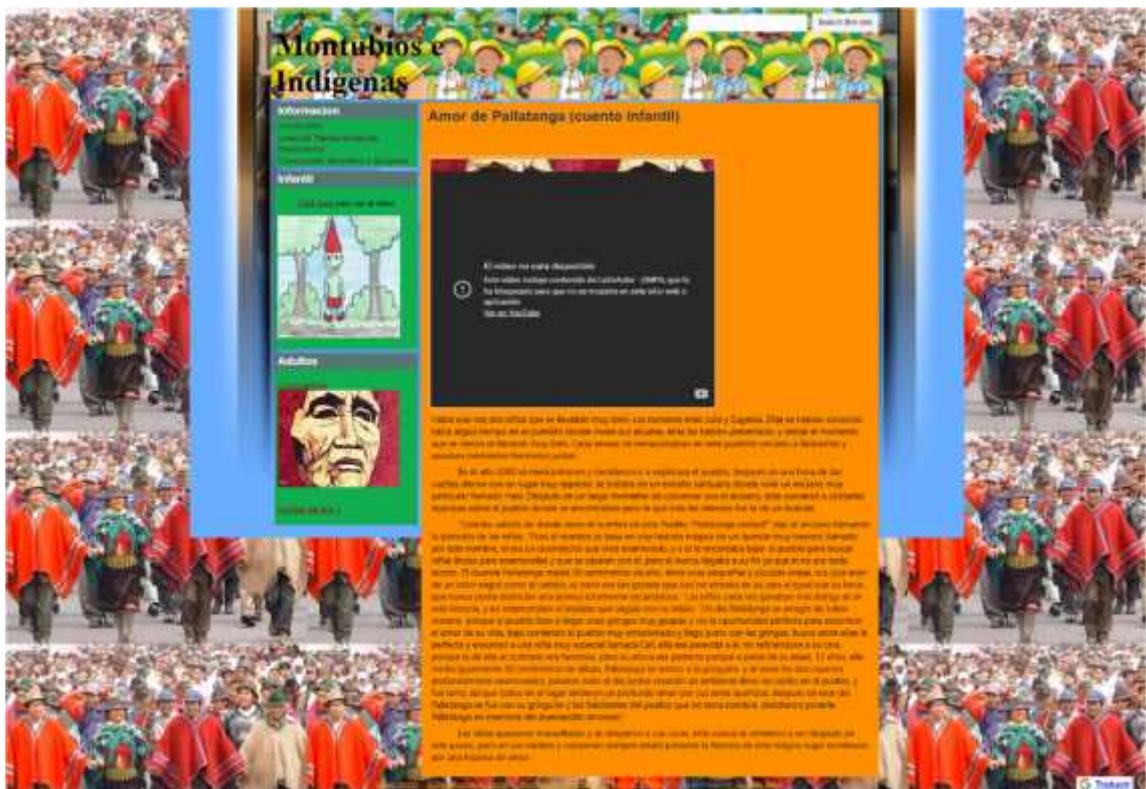
<b>N° 073</b>	
<b>1. DATOS DE LOCALIZACIÓN</b>	
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Pallatanga
<b>2. DATOS INFORMATIVOS</b>	
<b>Narrador:</b>	Ivonne Arellano / 45 años / Maestra

<b>Recopilación y adaptación:</b> Ivonne Terán y Víctor Valverde
<b>NOMBRE DE LA LEYENDA:</b> EL DUENDE TRAVIESO
<p><b>Descripción:</b> Cuenta la leyenda que una jovencita muy vanidosa, cepillaba cuidadosamente su larga cabellera, su madre entró a su habitación y la regañó por no haber ido a buscar la leña más temprano, ella salió muy molesta. Ya eran las seis y media de la tarde cuando llegó a la mitad del cerro, recogió unos cuantos troncos y cuando se disponía a regresar a su casa, vio a un pequeño hombrecito que la veía. Ella lo siguió para ver quién era, al acercarse más vio que era un ser horrible, corrió para alejarse de él, pero éste le saltó encima y ella del susto se desmayó. Al despertarse vio que el Duende le había hecho, un sin número de nudos en su amado cabello, tuvo que cortárselo. Desde entonces dejó de ser vanidosa y nunca más volvió a salir de noche.</p>

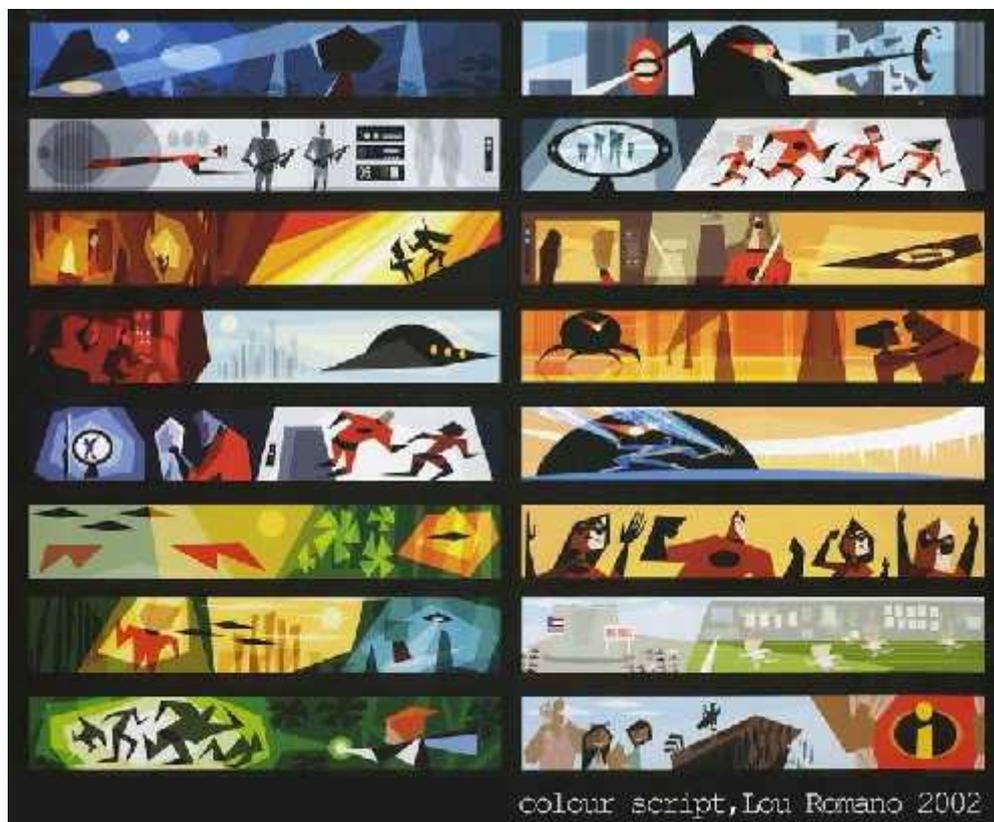
## ANEXO F: FICHA DE LAS ESPOCH - LOS HIJOS DEL CHIMBORAZO

<b>N° 004</b>	
<b>1. DATOS DE LOCALIZACIÓN</b>	
<b>Provincia:</b> Chimborazo	<b>Cantón:</b> Riobamba
<b>2. DATOS INFORMATIVOS</b>	
<b>Referencia:</b>	Moya, R. (2009). TARUKA LA VENADA. Quito: Ministerio de Educación.
<b>NOMBRE DE LA LEYENDA:</b> LOS HIJOS DEL CHIMBORAZO	
<p><b>Descripción:</b> En tiempos muy antiguos, la Madre Tungurahua acusaba a su esposo de que no le podía dar hijos blancos como él. En represalia, ella solía escupirle el lodo y la ceniza que hervía en su vientre. El Padre Chimborazo por su parte, lleno de amor propio y de virilidad hizo que una hermosa joven pasara por sus faldas, en persecución de su oveja perdida que el Padre Chimborazo dejó escapar por las breñas. Y así fue ella a sus plantas, halló un hermoso frijolito de piel blanca. Lo recogió cariñosamente y lo aprisionó en la cintura, entre la faja y su vientre maternal. Así se obró el prodigio del Padre.</p> <p>El frijolito busco camino y se introdujo en el vientre de la joven. Y desde ese instante el vientre de la ungida fue creciendo día a día, mes a mes, hasta que al cabo de nueve lunas, alumbró un hermoso niño parecido al Padre Chimborazo: piel blanca, cabellos dorados, igual al Apu de la nieve. Este fue el primogénito del Padre Chimborazo.</p> <p>Recordando estas cosas, todos sostienen que estos niños son hijos del monte. Y existen también abuelitos que aconsejan a los jóvenes no caminar por las faldas de los montes ya que estos procrean con las doncellas.</p>	

## ANEXO G: PÁGINA WEB – CUENTO AMOR DE PALLATANGA



## ANEXO H: REFERENCIA DE COLOR SCRIPT O GUIÓN DE COLOR



## ANEXO I: FICHA DE PERFIL DE USUARIO



### Perfil de usuario

#### *Factor demográfico*

- *Edad:*
- *Género:*
- *Etnia:*
- *Lugar:*
- *Ocupación:*
- *Nivel socioeconómico:*

#### *Factor Psicológico*

- *Personalidad:*
- *Motivación:*

#### *Factor conductual*

- *Valores:*
- *Creencias:*
- *Expectativas:*

#### *Factor estilo de vida*

- *Hobbies:*
- *Disponibilidad tecnológica:*



## ANEXO J: REFERENCIA DE ESTILO E INFOGRAFÍAS



## ANEXO K: BOCETOS INICIALES



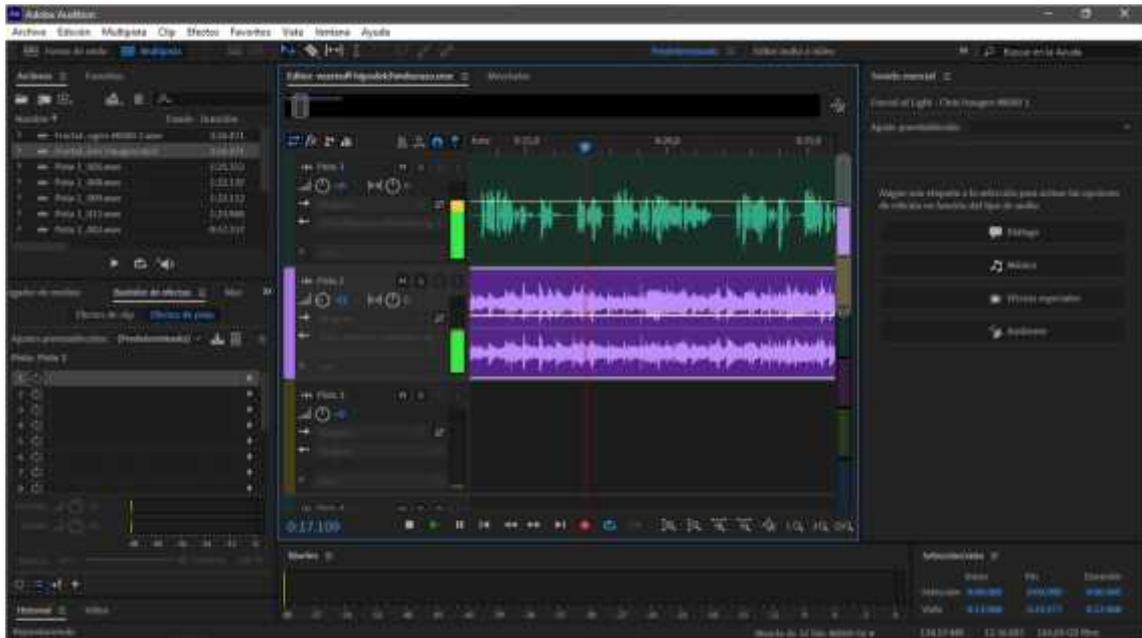
ANEXO L: PORTADAS DE INFOGRAFÍAS ANIMADAS



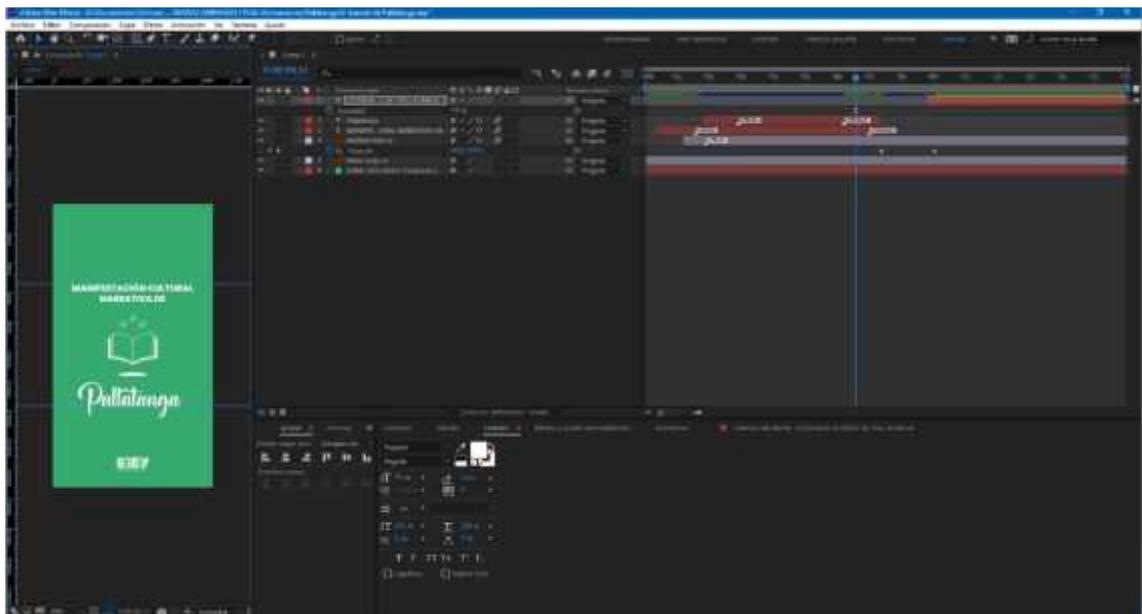
**ANEXO M: GRABACIÓN DE VOZ EN OFF**



## ANEXO N: INTERFAZ DE EDICIÓN DE AUDIO



## ANEXO O: ANIMACIONES DE INFOGRAFÍAS



**ANEXO P: ALCANCE DE INFOGRAFÍAS ANIMADAS EN LA RED SOCIAL TIKTOK**



ANEXO Q: ALCANCE DE INFOGRAFÍAS ANIMADAS EN LA RED SOCIAL INSTAGRAM

