

uola

FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES +

REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO QUE RELATA UN
RECORRIDO PLURICULTURAL, EN EL QUE SE RESALTA Y DETALLA
LAS FESTIVIDADES POPULARES ECUATORIANAS

+

AUTOR

ANAHÍ CAROLINA MONTALVO SANTANA

AÑO

2018



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES
AUDIOVISUALES

REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO QUE RELATA UN
RECORRIDO PLURICULTURAL, EN EL QUE SE RESALTA Y DETALLA LAS
FESTIVIDADES POPULARES ECUATORIANAS

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciado en Producción Audiovisual y
Multimedia, Mención en Animación Interactiva.

Profesor Guía
MSc. Patricio David Escobar

Autor
Anahí Carolina Montalvo Santana

Año
2018

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo, Realización de un cortometraje animado que relata un recorrido pluricultural, en el que se resalta y detalla las festividades populares ecuatorianas, a través de reuniones periódicas con la estudiante Anahí Carolina Montalvo Santana, en el semestre 2018-2, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

Patricio David Escobar Jaramillo

Máster en Artes Digitales

CI: 1716500911

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, Realización de un cortometraje animado que relata un recorrido pluricultural, en el que se resalta y detalla las festividades populares ecuatorianas, de Anahí Carolina Montalvo Santana, en el semestre 2018-2, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Carolina Loor Iturralde

Máster en Animación

CI: 1714832571

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

Anahí Carolina Montalvo Santana

CI: 1804671210

AGRADECIMIENTOS

A mis padres por una vida de esfuerzo y sacrificio, por brindarme las oportunidades que he tenido para mi formación personal y profesional; por su paciencia, cariño y ejemplo; mi gratitud y eterno reconocimiento es hacia ellos.

Agradezco a Jorgito, por brindarme su incondicional apoyo y compañía durante todo este proceso; a Dios por darme el amor y la fuerza necesaria para seguir adelante, pero en especial agradezco a las personas que hicieron de éste, un

DEDICATORIA

A mi hermanito Felipe, mi regalito esperado por casi 18 años, que tu carita y sonrisa siempre me guíen a ser una mejor persona y una excelente profesional, por ti y para ti, porque todo lo que quiero para ti en la vida es mucho más de lo que quiero para mí.

A mi padres, Yolima y Luis, y a mi abuelito Jaime, por enseñarme el valor de la educación, el trabajo duro y su recompensa, por su cariño y apoyo incondicional durante toda mi vida.

RESUMEN

El presente trabajo de titulación se basa en el estudio de la identidad cultural y nacional que se vive en Ecuador, así como su diversidad étnica que lo ha caracterizado por sus populares festividades tradicionales; el comportamiento de su pueblo a través de sus costumbres y tradiciones, tanto nativas como extranjeras y, como éstas han contribuido a la hibridación y mestizaje de cada una de sus culturas.

Está dirigido a la población nativa y extranjera, con el afán de promover el ambiente de inclusión y difusión de la cultura ecuatoriana, reconocida como un grupo social que se adapta fácilmente a formas extranjeras, con el fin de lograr enriquecimiento de tipo social o cultural por medio de un producto audiovisual que busca tener un impacto significativo a través de las creencias y costumbres que serán representadas durante el desarrollo de este proyecto.

Para el desarrollo de este proyecto se necesita recrear las festividades ecuatorianas con más popularidad por medio de la animación tradicional, recreando de manera digital las tradiciones y sus elementos más significativos hacia la cultura nacional, creando un recorrido dinámico, protagonizado por un personaje curioso que trata de abarcar cada lugar que puede estar a su alcance, con el fin de enriquecerse más con la cultura.

ABSTRACT

The present degree project is based on the study of the cultural and national identity that is seen in Ecuador, as well as its ethnic diversity that has characterized it by its popular traditional festivities; the behavior of its people through their customs and traditions, both native and foreign, and how these have contributed to the hybridization and miscegenation of each of their cultures.

It is made for native and foreign population, with the aim of promoting the environment of inclusion and dissemination of Ecuadorian culture, recognized as a social group that easily adapts to foreign forms, in order to achieve social or cultural enrichment by medium of an audiovisual product that seeks to have a significant impact through the beliefs and customs that will be represented during the development of this project.

For the development of this project it is necessary to recreate the most popular Ecuadorian festivities through traditional animation, recreating in a digitally way the traditions and their most significant elements towards the national culture, creating a dynamic journey, featuring a curious character who deals with to cover every place that may be within their reach, in order to enrich themselves more with the culture.

ÍNDICE

CAPITULO I.....	1
INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. Introducción.....	1
1.2. Antecedentes	2
1.3 Justificación	5
CAPÍTULO II.....	7
ESTADO DE LA CUESTIÓN	7
2.1. Las festividades ecuatorianas como reflejo de identidad nacional.....	7
2.1.1. Concepto de pluriculturalidad.....	7
2.1.2. La pluriculturalidad en el Ecuador	8
2.1.3. Festividades ecuatorianas tradicionales.....	11
2.1.4. Conceptos de transculturación, hibridación, mestizaje y heterogeneidad.....	19
2.1.5. El proceso de reconversión cultural en Ecuador	21
2.1.6. Festividades internacionales integradas en el contexto ecuatoriano	23
2.2. La animación como medio para potenciar la identidad nacional.....	27
2.2.1. Conceptualización y origen de la animación	27
2.2.2. Tipos de animación	32
2.2.3. La animación en el contexto internacional	36
2.2.4 La animación como medio de difusión de la cultura ecuatoriana	38
CAPÍTULO III.....	41
DISEÑO DEL PROYECTO.....	41
3.1. Planteamiento del Problema	41
3.2. Preguntas.....	42
3.2.1. Pregunta General	42
3.2.2. Preguntas Específicas	42

3.3. Objetivos	43
3.3.1. Objetivo General	43
3.3.2. Objetivos Específicos	43
3.4. Metodología	43
3.4.1. Contexto y Población	43
3.4.2. Tipo de estudio	44
3.4.3. Herramientas a utilizar	44
3.4.4. Tipo de análisis	45
CAPÍTULO IV	47
DESARROLLO DEL PROYECTO	47
4.1 Preproducción	47
4.1.2 Creación de personajes y escenarios.....	47
4.1.3 Storyboard	50
4.2 Ilustración Digital.....	50
4.2.1 Vectorización	50
4.2.2 Pintura.....	51
4.3 Animación Digital	54
4.3.1 Exportar e Importar	54
4.3.2 <i>Rigging</i> de Personajes	54
4.3.3 Animación	56
4.4 Edición	59
CAPÍTULO V	60
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	60
5.1. Conclusiones.....	60
5.2. Recomendaciones	61
REFERENCIAS	62
ANEXOS.....	72

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Introducción

El presente proyecto se basa en la realización de un cortometraje animado que se centrará en visualizar una narrativa de la cultura ecuatoriana y el desarrollo de sus festividades más conocidas. Analizará y promoverá a su vez el ambiente de inclusión, diversidad y riqueza cultural que puede llegar a experimentarse durante la celebración de todo tipo de fiestas populares tradicionales. Como base del estudio se tomará en cuenta la relación y similitud de las costumbres y tradiciones entre distintas culturas, ayudándose de sus celebraciones populares como eje comparativo, resaltando el resultado del mestizaje e hibridación, que da paso a la transformación que ha sufrido cada cultura.

La fuerza cultural que caracteriza a Ecuador permite que uno de los principales temas a abordar sea su notable pluriculturalidad, en comparación con otros países del mundo. Reconocer a Ecuador como una potencia cultural a nivel mundial es uno de los principales objetivos del proyecto, así como desarrollar un tipo de arte apto para usuarios de toda edad, y que pueda ser reproducido en cualquier lugar, sin generar ningún tipo de menosprecio hacia otras culturas.

La animación digital es un medio comunicativo bastante fuerte que permite transmitir todo tipo de mensaje de manera directa y clara en cuestión de minutos, por lo que podrá ser reproducido en todo tipo de plataformas multimedia y estar al alcance de todo usuario que tenga a su disposición conexión a internet.

El proyecto se va a subdividir de la siguiente manera:

El Capítulo I llevará a cabo la presentación del proyecto, donde se desarrolla la introducción, antecedentes y justificación del mismo. El Capítulo II es el estado

de la cuestión, mismo que se divide en el análisis de la pluriculturalidad ecuatoriana y sus respectivas fiestas populares sobresalientes; la transculturación, hibridación y mestizaje por el que han pasado; la definición y conceptualización de dichos términos; y el análisis de festividades internacionales desde un contexto ecuatoriano; por otro lado, se abordará el concepto de animación y su proceso técnico de creación. En el Capítulo III incluye el diseño del estudio con el planteamiento del problema, preguntas, objetivos y la metodología. El Capítulo IV contiene el desarrollo del proyecto con el detalle de bocetos iniciales, técnicas de animación 2D, materiales, construcción, arte general y estilo, storyboard y tipos de animaciones utilizadas. Y, finalmente, el Capítulo V incorpora conclusiones y recomendaciones del mismo.

1.2. Antecedentes

Feliú Herrera (2001) afirma que “La globalización cultural establece como uno de los factores principales, el rescate y formación de las nuevas generaciones en el amor a su cultura sobre todo de aquellas tradiciones que conforman su identidad” (como se cita en Baby, 2015).

A partir de un contexto ya globalizado, una cultura multiétnica y pluricultural se caracteriza por la presencia de diversos grupos de nacionalidades y rasgos característicos que destacan la identidad de una sociedad o etnia (Ríos, 2007). La sociedad ecuatoriana es pluricultural, coexistiendo y respetando la pluralidad de conocimientos y tradiciones que ha mejorado la capacidad de formar encuentros interculturales, en los que se adoptan culturas ajenas con la finalidad de enriquecer la propia, gracias a la interacción entre individuos debido a distintos contextos sociales.

La necesidad de resaltar y mantener los intereses de una cultura mediante expresiones identitarias, y la reafirmación de sus valores como etnia, llevó al nacimiento de celebraciones y festividades populares que integran todo tipo de elementos característicos de la cultura. Las fiestas populares dan a conocer el

temperamento de un pueblo con aspectos tales como: la música, los cantos, creencias, ritos religiosos, comida, etc. (Girondella, 2009).

La presencia de nacionalidades diversas, elementos característicos del Ecuador, y su capacidad para vivir en armonía entre ellas ha permitido que se lo considere un país multiétnico y plurinacional. De hecho, Ecuador es uno de los países más ricos y diversos en cuanto a festividades debido al notable mestizaje que se produjo durante la época de la conquista, lo que enriqueció la cultura del país (Cisneros, 2001).

Su lenguaje rico en acentos y su variedad gastronómica ha resaltado con importancia durante sus festividades como un elemento clave dentro de las mismas. La preparación de fiestas multitudinarias que reúnen miles de años de historia se mantienen desde tiempos. Celebraciones como la Pascua, Navidad, Año Nuevo, Día de los muertos, etc., son el resultado de un proceso de mestizaje que perdura por la necesidad de rendir culto a un mismo personaje o una misma fecha de carácter religioso, social, o de cualquier otra índole en cualquier parte del mundo (Galaz, 2008).

En las sociedades modernas; factores como el clima, el idioma, la gastronomía u otras particularidades culturales han determinado la forma con la que se celebrará su festividad como única, aprovechando las cualidades de su cultura y tomando ventaja de todo tipo de oportunidades que se encuentren en su medio (Pérez y Gardey, 2013).

Todo tipo de manifestación cultural o artística puede considerarse mestiza cuando existe una mezcla entre culturas provenientes de distintos lugares, permiten transformar y recrear procesos de sociedades ajenas en donde puede haber hábitos de encuentro o confrontación con el fin de resaltar una cultura en particular, ignorando el intercambio y dar paso a la imposición (Cisneros, 2001). Las culturas se han ido desarrollando a distinto ritmo dentro de la propia sociedad, lo que estableció una jerarquización entre las mismas, provocando prácticas de exclusión entre ellas que se aprecian en actitudes racistas, ya sean de tipo intelectual, moral o cultural (Cisneros, 2001).

“La “imitación social” que realizan los integrantes de la sociedad forma parte de la identidad colectiva que integra el nosotros que caracteriza a cualquier comunidad de individuos” (Cisneros, 2001, p.179).

Una de las características más relevantes es la existente pluralidad de grupos existentes, con su distinción política, social, de idioma, cultural o de algún otro tipo, lo que puede traer consigo la confrontación entre dichos grupos por razones de discriminación, intolerancia, prejuicios, y demás, es decir, surge un tipo de racismo donde unas culturas se imponen ante otras, proclamando su superioridad (Cisneros, 2001).

Pese a ello, en algunos sectores se manifiesta el rechazo hacia culturas diferentes, referentes socioculturales hacen que la convivencia no se considere una opción. Taguieff (1990) señala que:

Todo tipo de idea sobre la pureza ha sido desplazado desde la creencia de una raza biológica o una sensación de identidad cultural superior, auténtica y monolítica. La idea de que existe un orden jerárquico en el que una identidad o una cultural puede declararse académica o moralmente superior que otra. A pesar de que muy poca gente se considera “racista”, no es de extrañarse escuchar la frase “yo no soy racista, pero...” como excusa de expresar reticencia frente a ciertos colectivos locales.

Desde hace varios siglos atrás, el colonialismo protagonizado por grandes potencias europeas ha cambiado la percepción humana sobre la riqueza cultural que existe en cada una de las civilizaciones pasadas o presentes que se encuentren en el planeta (Ríos, 2007).

Por ende, este proyecto tiene como finalidad demostrar la innecesaria rivalidad que existe entre países y promover la tolerancia cultural, promover actitudes que integren a cualquier tipo de grupo humano y reforzar las diferencias étnicas y culturales que existen entre individuos, mantener su presencia durante el desarrollo de todo tipo de fiesta o actividad que vaya a ser embarcada o

estudiada durante la realización de este trabajo, así mismo en su resultado final.

1.3 Justificación

El proceso de hibridación y mestizaje cultural hace que, poco a poco, se vayan perdiendo algunas de las costumbres, saberes y tradiciones propias de algunos grupos, sobre todo, por parte de los jóvenes, mismos que suelen basar sus gustos e ideales en culturas hegemónicas que imponen sus criterios por encima de las propias que suelen quedar opacadas. Cada vez existen menos rasgos característicos que identifican la cultura natal de los diferentes individuos, tales como la vestimenta, costumbres, tradiciones, gastronomía, y demás.

La realización de este proyecto se debe a la necesidad de dar a conocer la pluriculturalidad ecuatoriana, la cual ha sido protagonista de grandes proyectos publicitarios e investigaciones informativas. Para ello, se van a difundir distintas festividades ecuatorianas por medio de un cortometraje animado, haciendo una comparativa con celebraciones internacionales.

Se espera transmitir un mensaje en el que el espectador entienda de la inclusión social, eliminando todo tipo de desconfianza y rechazo a individuos que no pertenezcan al grupo cultural mayoritario y permitir una sana convivencia entre etnias.

El impacto visual de la animación digital será inmediato, ya que la exageración de una realidad o un personaje permite que el mensaje sea entendido de manera más directa. Además, la difusión de un cortometraje animado puede darse por medio de todo tipo de plataforma multimedia, lo que permite que su accesibilidad sea mayor.

Ecuador tiene historia dentro de la animación digital pero la mayoría de veces ha sido utilizada con fines publicitarios. Por el contrario, un tema que abarque la esencia de la pluriculturalidad, conflictos e intervenciones extranjeras no ha

sido desarrollado antes, por lo que se convierte en un tema bastante atractivo para todo tipo de espectador. Al no existir ningún tipo de diálogo, el mismo irá dirigido para todo público, independientemente de su lenguaje, y se estima que será concluido en un período de seis meses a un año.

CAPÍTULO II

ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1. Las festividades ecuatorianas como reflejo de identidad nacional

En los siguientes apartados se investigará sobre la diversidad pluricultural y acontecimientos históricos que dieron origen al nacimiento de las primeras culturas híbridas ecuatorianas, la imposición de tradiciones y costumbres extranjeras dentro de la cultura indígena, y la importancia de sus celebraciones populares, a nivel cultural y su presencia a nivel internacional.

2.1.1. Concepto de pluriculturalidad

La pluralidad recalca la presencia de distintas tendencias ideológicas y grupos sociales coordinados en una unidad estatal. Bernabé (2012) afirma que:

La Pluriculturalidad es entendida como la presencia simultánea de dos o más culturas en un territorio y su posible interrelación, debe defenderse como categoría de toda sociedad democrática, como existencia de muchas culturas en un mismo territorio, defendiéndose de reconocimiento del otro y la igualdad. (p. 69)

La pluriculturalidad es la convivencia pacífica de diversas culturas en un mismo espacio geográfico o comunidad, no se encuentran relacionadas entre ellas, pero, aun así, coexisten dentro del seno de una misma nación, suponiendo o no un enriquecimiento cultural sin la necesidad de implicar contacto social, no es necesario el intercambio de información o de algún otro aspecto; por medio de diversos fenómenos, permite evidenciar la interrelación de dichas culturas de un modo armónico, permitiendo que toda diferencia existente sea resuelta de manera pacífica, a pesar de esto, la tolerancia entre ellas no es obligatoria (Rosas, 2012).

El pluriculturalismo ha sido considerado un valor que lleva a la convivencia entre múltiples culturas, las cuales implican una pluralidad de conocimientos y tradiciones que enriquecen a una nación, varios de estos fenómenos están presentes en una comunidad en la que coexisten culturas nativas, extranjeras, temporarias, permanentes, etc. (Juárez, Tuj, Alvarado y Gramajo, 2016).

Un estado Plurinacional, reconoce oficialmente la coexistencia dentro de su territorio de diferentes culturas, identidades y naciones que no dependen de los límites impuestos por las convenciones internacionales o cuestiones geográficas, sino que tienen que ver más que nada con la compleja diversidad de idiosincrasias que han contribuido a construir una comunidad muy rica. Toda cultura es respetada, sin que una se imponga sobre otra. De este modo, las diferentes tradiciones pueden coexistir y, los integrantes, disfrutar de sus derechos. (Importancia de la Pluriculturalidad, 2016)

2.1.2. La pluriculturalidad en el Ecuador

“Un país pluricultural se caracteriza por la amplia variedad de culturas que coexisten en un mismo espacio geográfico. En América Latina, se reconocen en sus constituciones como “Estados plurinacionales”, correspondiendo a la existencia de nacionalidades, pueblos y culturas diversas” (Vinuesa, 2012).

En Latinoamérica se reconoce la marcada fusión de culturas: europeas, africanas y amerindias que coexisten en el país, pluriculturalidad que forma la identidad nacional y particularidades en sus habitantes, quienes comparten diferentes costumbres y formaciones a pesar de ser de un mismo país (Pluriculturalidad, 2016).

Este fenómeno pluricultural se ha presentado en todas las naciones y en todos los países, especialmente en la actualidad, donde la migración forma parte de un fenómeno social en el que los habitantes cambian con todo y costumbres su lugar de residencia. (Pluriculturalidad, 2016)

Ecuador, una cultura que ha presentado raíces diversas dentro de una historia pluricultural y multiétnica. Oficialmente denominado República del Ecuador, se encuentra ubicado sobre la línea ecuatorial en la región noroccidental de América del Sur, surcado de norte a sur por más de 80 volcanes pertenecientes a la cordillera de los Andes. Limita con Colombia y Perú, mientras que su población sobrepasa los 16,5 millones de habitantes y su extensión es de 283.561 kilómetros cuadrados (Marco Teórico, 2013).

Formando parte de los países ambientalmente mejor preservados, su situación geográfica y condición climática ha dado paso al desarrollo de una gran variedad de especies de animales endémicas a nivel mundial. Su faunística cuenta con el 8% de las especies animales en el mundo y 15% del total de especies de aves (Marco Teórico, 2013).

Su orografía, la distribución de su relieve terrestre y la diversidad del clima, favorecen al desarrollo de su flora, Ecuador cuenta con el 10% de especies de plantas existentes en el planeta, 25 mil especies de árboles y 10 mil que se desarrollan alrededor de la cordillera de los Andes, debido a esta diversidad, Ecuador se ha convertido en el principal exportador de banano en el mundo, y es considerado uno de los principales exportadores de flores, atún, camarones y cacao (Marco Teórico, 2013).

Su extensión territorial se encuentra dividida de norte a sur en cuatro regiones naturales, es atravesado por el sistema montañoso de la cordillera de los Andes, lo que origina la división del territorio continental en tres de las cuatro regiones que la conforman: La Región Litoral o Costa, la región Interandina o Sierra, la región Amazónica, y el resto del país es la región Insular o islas Galápagos (Regiones naturales del Ecuador, s.f.).

En sus tres regiones continentales conviven 14 nacionalidades indígenas con tradiciones diversas y su propia cosmovisión. Las nacionalidades indígenas amazónicas más conocidas son: Huaorani, Achuar, Shuar, Cofán, Siona-Secoya, Shiwiar, Zápaló y como caso especial Tajeara, quienes viven aislados de la civilización por voluntad propia (Etnias del Ecuador, 2009).

En la sierra, en la Cordillera de los Andes y en el austro, están los quichuas, con pueblos como los Otavalos, Salasacas, Cañaris y Saraguros; en la parte norte se encuentra la comunidad de los Awá, y en su costa están los Cachi, Tsáchilas y Huanca Vilcas (Etnias del Ecuador, 2009).

“En la región urbana del país viven principalmente mestizos, blancos y afroecuatorianos; concentraciones fuertes de población afro descendiente se encuentran en grandes ciudades de la costa y de la sierra norte” (Etnias del Ecuador, 2009).

A pesar de poseer una extensión corta a nivel sudamericano, su territorio es diverso y dentro de este, posee una gran variedad de culturas y etnias que componen su historia, diversidad cultural y accidentes geográficos que provienen de una extensa herencia hispánica, precolombina y culturas aborígenes (Cultura del Ecuador, s.f.).

La cultura ecuatoriana mezcla influencias que nacen de la conquista española, con tradiciones ancestrales provenientes de pueblos precolombinos, se reconocen características antropológicas, distinciones fáciles e idiomas nativos que contribuyeron al desarrollo integral de cada grupo cultural (Cultura del Ecuador, s.f.).

Su grupo étnico más grande está conformado por mestizos (resultado de linaje mixto español y amerindio), constituyendo el 65% de la población; 7% de la población ecuatoriana tiene descendencia directa de colonos españoles puros, la minoría de ecuatorianos está conformada por afro ecuatorianos, descendientes de los esclavos africanos que fueron traídos a Ecuador durante el siglo XIX (Cultura del Ecuador, s.f.).

La población indígena ecuatoriana muestra la mayor diversidad cultural del país, su variedad de nacionalidades presentes en la Sierra y Oriente Amazónico mantiene aún presente su idioma precolombino; al igual que las comunidades indígenas, la cultura mestiza y afro-descendiente mantienen

vivas muchas de sus costumbres, tradiciones, mitos y ritos ancestrales, especialmente de ámbito religioso (Montecino, s.f.).

Declarado oficialmente como país pluricultural y multiétnico en su constitución de 1998, en 2008 se declara como un Estado constitucional, pleno de derechos y justicia tanto social como democrática, nación soberana, plurinacional e independiente de toda confesión religiosa, una república organizada que gobierna de manera descentralizada (Ecuador es un país plurinacional, 2008).

Es decir, que se asuma que está compuesto por numerosos pueblos y por ende debe cambiar la estructura de su Estado, dar autodeterminación a los pueblos y hacerlos partícipes de las decisiones del Estado, así como reconocer las lenguas propias y las tradiciones de cada etnia (Paz, 2015).

Actualmente las nacionalidades indígenas, cultura mestiza y montubia, intentan revitalizar y afianzar su identidad cultural, a pesar de que la globalización e interculturalización tiende a la homogenización cultural, su diversidad se mantiene presente en las celebraciones y capacitaciones de diversas tradiciones que mantienen los conocimientos ancestrales al alcance de nuevas generaciones, que propician su respectiva revitalización y valoración, y así, alimentar la identidad cultural y la integración de nuevas culturas (Arte Ecuador, s.f.).

2.1.3. Festividades ecuatorianas tradicionales

Ecuador forma parte de una amplia área cultural andina, en la que muestra uno de los índices más altos de desarrollo civilizatorio en el planeta. A causa de esto, una gran cantidad de fiestas populares y tradicionales revelan tener orígenes prehispánicos y, han sido capaces de enriquecerse con varios elementos tradicionales mediterráneos que fueron traídos por los colonizadores españoles (Cobos, 2016).

Su música y danzas tradicionales arrastran tendencias culturales y comerciales, son ejes fundamentales de toda celebración popular, fortalece la estructura social y resalta su identidad al asociarse con momentos históricos claves de la cultura (Nieto, 2017).

Sus expresiones culturales relatan la riqueza de un pasado histórico amerindio, la adaptación de su religión al cristianismo y a al cambio hacia una sociedad actual. Un gran número de ceremonias religiosas mantienen su simbología andina y las características típicas de cada pueblo, personajes originarios de mitos y leyendas que enriquecen el ambiente y forman parte de una decoración singular que combina costumbres, tradiciones y rituales populares; como resultado de la colonización, se modificaron rituales y celebraciones de la comunidad indígena, se adaptaron a fiestas religiosas católicas y se incluyen días sagrados de la cultura ancestral andina (Gente y cultura del Ecuador, 2013).

Debido a que más de un 90% de la población del país practica el Catolicismo Romano como religión, muchos de estos feriados o celebraciones tienen relación con el calendario litúrgico de esta Iglesia. Estos feriados a menudo pueden ser mejor apreciados en las poblaciones indígenas de la Sierra que son las que ostentan las festividades más extravagantes. (Halberstadt, 2016)

Las celebraciones corresponden generalmente a la conmemoración de eventos de carácter político, históricos, religiosos o algún logro de tipo social, a continuación, se explicará los más relevantes dentro de la cultura ecuatoriana.

- Día de la Amazonía Ecuatoriana (12 de febrero). Se celebra en honor al descubrimiento del río Amazonas en 1541 por Francisco de Orellana junto a Francisco Pizarro, sin importar la religión, su celebración se concentra en la región amazónica junto a bailes, desfiles cívicos y el consumo y distribución de chicha, bebida dulce propia de los pueblos indígenas que nace de la fermentación no destilada del maíz y varios cereales (Zambrano, 2016).

- Diablada de Píllaro (1 al 6 de enero). Celebración que se lleva a cabo en la provincia de Tungurahua, es una fiesta popular en la que hombres, niños, etc., disfrazados de diablos con máscaras artesanales y ropa multicolor, recorren la ciudad en conmemoración a grandes levantamientos de la época colonial en la que los indígenas se disfrazaban de diablo en rechazo a doctrinas sacerdotales y al maltrato físico, económico y moral que recibían por parte de los españoles; se consume el tradicional aguado pillareño que consiste en la combinación de distintos licores con jugos de frutas; los desfiles son acompañados de bandas de pueblo, a ritmo de tonadas tradicionales andinas (La Diablada Pillareña, 2012).
- Carnaval (fin de semana antes de la Cuaresma). Celebración que se realiza en todo el país, se presencian elementos religiosos y populares que reflejan tradiciones andinas; precede a la Cuaresma y varía su fecha dependiendo de cuando sea celebrada la Pascua. Una de sus tradiciones consiste en jugar con agua, esta tradición empezó desde que los afrochoteños se vieron en la necesidad de refrescarse del intenso calor en una época que debería ser invernal, poco a poco se convirtió en un juego en el que usan agua, huevos, harina, espuma de carnaval o pintura vegetal, es acompañada por desfiles y comparsas (Guamán, 2014).

El lugar más conocido por realizar esta celebración es Guaranda, capital de la provincia de Bolívar, y se realiza varios días antes. Una de sus tradiciones es el consumo de la chicha y el conocido aguardiente “Pájaro azul” y se caracteriza por sus desfiles, la música, preparación de comida y bebida que invitan a tribus y culturas de los alrededores a formar parte de festejos y danzas que son protagonizadas por disfraces tradicionales hechos a mano, rostros pintados y representaciones de animales (Guamán, 2014).

- Festival de las Frutas y Flores (40 días antes de la Semana Santa). Celebración llevaba a cabo en Ambato entre febrero y marzo en la provincia de Tungurahua (Ambato). Es llamada así debido a su producción fructífera y floral a gran escala que se da a comienzos de cada año, a diferencia de otros carnavales conocidos, su alto nivel cultural ha llevado a la prohibición de juegos con agua, harina o cualquier tipo de sustancia que invada el espacio personal de una persona o turista (Ambato, Fiesta de la Fruta, 2015).

La Fiesta de las Flores y de las Frutas organizada por los ambateños como enseña ante la historia, después de la destrucción de Ambato y su provincia por el terremoto del 5 de agosto de 1948, la tercera gran desolación, cuando tomaron en sus manos de nuevo las piedras para hacer sus ciudades y sus campos. (Fiesta de las Flores, s.f.)

La fiesta consiste en la elección de la reina de Ambato, la elección de la reina Interparroquial, la bendición del pan y de las frutas, el desfile de la Confraternidad, el festival del folclore, festivales gastronómicos, festivales de música, conciertos, y por último la ronda nocturna; inicia con un desfile en el que participan instituciones educativas, comités barriales y se llevan a cabo concursos de belleza en el que se escoge a la representante de la ciudad; coronaciones de las distintas reinas de la fiesta y pregones coloridos en los que los participantes usan disfraces multicolores y entran bandas de pueblo (Ambato, Fiesta de la Fruta, 2015).

- Fiesta del florecimiento (1 de marzo). Se lleva a cabo en el cantón Saraguro, provincia de Loja, es una celebración religiosa prehispánica que se da en honor a la tierra que fue arrebatada con la llegada de los colonizadores y el cristianismo que fue impuesto sobre su religión. Su nombre original, Pawkar Raymi, proviene del quechua, y es un ritual que da el inicio al año nuevo indígena, con el desprendimiento de malas energías (Pawkar Raymi, fiesta del florecimiento, 2015).

Las comunidades indígenas dan agradecimiento a la Pachamama (madre tierra) con los primeros frutos de su cosecha como ofrenda, un ritual que inicia con baños de agua fría a los candidatos del nuevo mando de su comunidad, confeccionan bajo el sol una escultura en forma de cruz donde se colocan los primeros frutos y granos de la cosecha, adornado con flores y artesanías propias de su cultura (Pawkar Raymi, fiesta del florecimiento, 2015).

- Año nuevo andino (20 – 21 de marzo). Celebración del Equinoccio de invierno en el que el ciclo agrícola andino da fruto al maíz, su principal elemento; ceremonias de conexión personal con ciclos naturales de la madre tierra son realizadas para conmemorar el inicio del año nuevo andino o Mushuk Nina (Fuego Nuevo) y una nueva cosecha (El 21 de marzo inició el nuevo año, 2012).

Diez días antes del comienzo del año nuevo andino, se apagan todas las luces de la comunidad y el día en el que comienza el equinoccio, el médico de la comunidad toma una cuenca de oro que es colada como ofrenda (El 21 de marzo inició el nuevo año, 2012).

- Fiesta del Sol (junio 19-22) / INTI RAYMI. Celebración que se realiza en Imbabura desde tiempos previos a la llegada de los españoles en honor al sol y la cosecha y se concentra en la ciudad de Otavalo; su evento principal se da durante el solsticio de verano, donde grupos indígenas vestidos de conjuntos propios de su cultura, realizan en el centro de la plaza: cantos, creencias y rituales, que simbolizan su rebelión en contra de las fuerzas españolas y agradecen a la madre tierra su bondad al haber permitido una buena producción en su cosecha (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2015).
- Corpus Christi (25 mayo – 02 de junio). Proveniente del latín Cuerpo de Cristo, se conoce como la fiesta del Cuerpo y la Sangre de Cristo, en el que el pan y el vino de las iglesias son consagrados como tradición de la iglesia católica, conocida como Eucaristía (Fiesta de Corpus Christi, Cuenca-Ecuador, 2016).

Es celebrada en todo el país mediante procesiones y misas, que complementan esta fiesta con comparsas nocturnas que desfilan por toda la ciudad. Sus disfraces reflejan características de la cultura indígena y mestiza, se puede destacar la presencia de los danzantes de Pujilí, personajes disfrazados con túnicas bastante coloridas, espejos y cabezales; en ciudades como Cuenca, se presencia el pase del niño y tiene como objetivo agradecer a Cristo por todo favor recibido durante el año durante siete días (Corpus Christi, 2016).

- Paseo del Chagra (20 de julio). Celebración en la que cientos de jinetes provenientes de los Andes ecuatorianos, con conocimiento en faenas ganaderas, demuestran sus habilidades como jinetes a primeras horas de la mañana; esta celebración se lleva a cabo en Machachi e inicia con una misa al aire libre, a partir de mediodía es seguida por el desfile procesional del chagra, las corridas de toros y desfiles con atuendos propios de la cultura que dan paso a la misa campal (Ministerio de Turismo, 2013).

Los desfiles se realizan en conmemoración a la erupción del volcán Cotopaxi que se dio en 1877, como apertura hacia las fiestas de Santiago Apóstol y la cantonización de Mejía; los actores principales de esta jornada son los chagras, estos se preparan desde tempranas horas para el evento (Ministerio de Turismo, 2013).

- La Mama Negra (23 de septiembre o el 24 y el 11 de noviembre). Celebración que se lleva a cabo en la ciudad de Latacunga, en la que un hombre vestido de mujer y con su rostro pintado totalmente de negro representa a la Mama Negra; protagoniza comparsas y desfiles, cubierta en su totalidad de ropajes típicos del poblado, llevando en su mano pequeñas muñecas que representan a los hijos de la misma (Paredes, s.f.).

La Mama Negra conocida como Santísima Tragedia es una simbiosis de las culturas indígena, española y africana. La Mama Negra nos demuestra, en una mágica ceremonia destinada a interpretar la vida de diferentes pueblos, como el mestizaje de las expresiones populares es capaz de crear fenómenos mucho más bellos y ricos que los que proceden del exclusivismo cultural. (Fiestas de la Mama Negra, 2016)

Según la tradición, la celebración se basa en una mujer de raza negra que fue liberada de la esclavitud por la Virgen de la Merced en 1851, en agradecimiento a una ofrenda religiosa que la mujer había hecho; por medio de estas celebraciones se manifiesta la fe de la cultura hacia la Virgen, a través de sacramentos, danza, poesía y desfiles en su honor (Avilés, s.f.).

- Rodeo montubio / Día de la Raza (12 de octubre). Se trata de una celebración parte de la herencia española que se dejó en Ecuador, en la que se conmemora el descubrimiento de América; se concentra principalmente en las provincias de Guayas y Los Ríos, donde se llevan a cabo rodeos en los que hombres y mujeres muestran sus habilidades como jinete (En Ecuador se celebra, 2016). Tiene como objetivo principal el diálogo entre diversas culturas, fortalecer la tolerancia y la unidad nacional para así promover un Estado incluyente de paz y justicia.
- Día de los Muertos (2 de noviembre). Tradición que es celebrada en todo el país, familias ecuatorianas visitan las tumbas de sus difuntos, seres queridos, para dar todo tipo de mantenimiento, dejar algún tipo de regalo o compartir una comida en memoria a ellos. Se consumen alimentos propios de la cultura ecuatoriana, como la colada morada, una bebida hecha a base de frutas y mora de gran espesor, y panes que llevan la forma de bebés, también llamados “guaguas de pan”, simbolizan el cuerpo y la sangre del difunto.

La Iglesia Católica en su afán de guiar hacia la salvación a los fieles, introdujo en el calendario litúrgico un día específico para dedicarlo a

rezar por las almas del purgatorio. Este día es el dos de noviembre, la obligación de los católicos se combina con creencias prehispánicas por las que el difunto cobra renovada importancia. (Costumbres y tradiciones en el día, 2013)

Entre culturas indígenas es celebrada de la misma manera, a diferencia que los familiares del difunto llevan sus alimentos para consumirlos en la tumba de su ser querido y relatan experiencias que han pasado desde que el familiar partió. En distintas partes del país se recrean festivales en los que la artesanía tradicional cobra popularidad, por ejemplo, la feria de Finados que se encuentra en Ambato o Baños de Agua Santa (Resumen del 2 de noviembre, 2015).

- El Pase del Niño (24 de diciembre). Celebración que se lleva a cabo principalmente en Cuenca, donde se realizan desfiles en los que los niños se disfrazan de personajes bíblicos en homenaje al nacimiento del Niño Jesús. Durante las procesiones, figuras de gran tamaño del Niño, también conocido como Niño viajero, son cargadas (Pase del niño, s.f.).

Se dice que el nombre del Niño Viajero se debe a que el Vicario Miguel Cordero llevó la imagen de un niño que fuera de su propiedad a un viaje por Europa y Oriente Medio donde visitó los lugares santos, incluida la gruta de Belén. En este recorrido realizado en 1961 la imagen fue bendecida por el Papa en Roma. (Visita Ecuador, s.f.)

Junto a la música popular conocida como bandas de pueblo, la procesión comienza acompañada de carros alegóricos, danzas y escenas bíblicas que terminan en la iglesia, en la que se celebra la misa a las tres de la tarde del 24 de diciembre, Noche Buena (Visita Ecuador, s.f.).

- Año nuevo (31 de diciembre). La celebración y comienzo de un nuevo año según la iglesia católica, lleva a cabo su celebración basándose en las fechas dictadas en el calendario gregoriano, Ecuador, recibe esta fecha como un símbolo de mejora y comienzo de una nueva vida; tradiciones que despiden al año permiten desarrollar la imaginación y

creatividad de sus participantes, su principal costumbre se basa en la creación de monigotes fabricados a base de papel, cartón y aserrín, los mismos que son vestidos y decorados con el fin de personalizar una figura o un personaje, representando de manera humorística acontecimientos o identidades que marcaron de manera negativa el año transcurrido, una vez terminado, se quema a la medianoche del 31 de diciembre como un ritual de purificación en el que se aleja la mala suerte del período que termina, tomando al fuego como la representación de la supresión del pasado dando paso a la regeneración de buenas energías (Costumbres en Ecuador, 2010).

Como parte de la celebración, acompaña el festejo la personificación de viudas en la calle que piden limosna como ayuda para llevar a cabo la incineración del monigote, consiste en un disfraz extravagante y comportamiento exagerado que la mayoría de veces es interpretado por un hombre, quien llora y expresa de la manera más enérgica posible la desolación que causa el final de una etapa, generalmente la muerte de algo o alguien, permitiendo transmitir desolación al pueblo de manera humorística (Teresa, 2011).

2.1.4. Conceptos de transculturación, hibridación, mestizaje y heterogeneidad

Transculturación

La transculturación se trata de un fenómeno que se presenta cuando un grupo social recibe o adopta formas culturales provenientes de otro grupo o etnia con el fin de provocar un enriquecimiento de tipo social o cultural, por lo tanto, para beneficio propio, sustituye en mayor o menor grado sus prácticas tradicionales, características de su cultura (Definición, s.f.).

Se habla de Transculturación para referirse a un proceso de sustitución en el que una sociedad adquiere de forma gradual gran parte de una nueva cultura y la asimila en la propia, dejando de lado las costumbres y la identidad cultural que la habían caracterizado tradicionalmente (Transculturación, s.f.).

Este fenómeno trae cambios culturales que se producen con el paso del tiempo, adapta rasgos de culturas ajenas como propios y, como resultado, se pierden ciertos elementos de la cultura original; puede llevarse a cabo sin la necesidad de algún tipo de conflicto que genere enfrentamientos, a menos que exista la imposición de rasgos que resultan ajenos a la cultural afectada (Montaño, 2011).

Hibridación

La hibridación dentro de una cultura se define como la incorporación gradual de tendencias a nivel global, preservando su identidad local sin la necesidad de llevar a la cultura a un aislamiento de la globalización, sino la adaptación de influencias externas, en el que coexistan diferentes estratos culturales en un mismo nivel (Llo, 2011).

También se define como un movimiento social que ha atravesado un proceso de mestizaje, posee distintos elementos y características de diversas culturas que ha pasado por un proceso de adaptación e integración, como resultado de procesos migratorios en los que se mezclan elementos de distintas sociedades (Lucía, 2010).

García Canclini propuso el uso del concepto de hibridación, que definió como “procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas” (Banco de la república, s.f.).

Mestizaje

Mestizaje se define como el encuentro biológico o cultural de individuos o etnias diferentes, en el que su mezcla da como resultado el nacimiento de una nueva, dando paso a la aculturación, proceso en el que una cultura se adapta a otra. Esta palabra hace referencia a la mezcla biológica que se dio en

Latinoamérica durante la conquista española, entre colonizadores con aborígenes americanos (Definiciones de, 2016).

Es el encuentro biológico y cultural de etnias diferentes, en el que éstas se mezclan, dando nacimiento a nuevas etnias y nuevos fenotipos. Se utiliza con frecuencia este término para describir el proceso histórico sucedido en América del Sur que la llevó a su estado racial y cultural actual. (Beltrán, 2015)

Heterogeneidad

Se define como un compuesto resultante de partes de distinta naturaleza, también referido al grado de variedad cultural a nivel mundial, en el que se es testigo de la interacción entre distintas culturas que coexisten dentro de un mismo territorio geográfico (Quess, s.f.).

Una sociedad heterogénea se caracteriza por la convivencia de diferentes grupos culturales que existe en ella; estas etnias presentan rasgos diferenciales bastantes definidos que distinguen a la una de la otra, como el idioma, sus costumbres, la religión o su historia (Quess, s.f.).

La heterogeneidad es la existencia de grupos más o menos bien definidos que se distinguen entre sí debido a la acumulación de varios rasgos diferenciales: religión, raza, idioma, costumbres, vestido, historia común, la acumulación de rasgos diferenciales que permiten la identificación rápida del grupo. (Girondella, 2006)

2.1.5. El proceso de reconversión cultural en Ecuador

La reconversión cultural consiste en la modificación de algún producto, tradiciones o culturas que con anterioridad ya habían sido transformados, hace referencia a la modernización de una actividad (Porto y Merino, 2014).

Su teoría básica se basa en el conocido término "segunda vida del folklore" en la que se discute la preservación de objetos o actividades, mediante la otorgación de una segunda vida, en la que se crea una nueva función para dicho objeto (Giolláin, 2002).

García Canclini (1992) sostiene que lo que él llama "reconversión cultural" prolonga la existencia de formas culturales tradicionales articuladas a procesos modernos:

Las reconversiones culturales, además de ser estrategias de movilidad social o de seguir el movimiento de lo tradicional a lo moderno, son transformaciones híbridas generadas por la coexistencia horizontal de una serie de sistemas simbólicos. . . . El arte alto, popular y de masas se alimenta recíprocamente. (como se citó en De Grandis, 1995)

Se incorpora a una sociedad una idea de cultura con plena autonomía cultural sobre sus productos o prácticas artísticas, en el que los procesos de producción y reproducción de las mismas deja a un lado su lado simbólico, y en el que prácticas y ritos del pasado son reordenados de acuerdo a una lógica diferente (Giolláin, 2002).

Apoyándose en Pierre Bourdieu, destacado sociólogo contemporáneo, que incorpora desde el ámbito sociológico la idea de una autonomía cultural de sus productos artísticos, y ubica las prácticas artísticas en los procesos de producción y reproducción simbólica de una sociedad, en la que se aplica el concepto de la reconversión como un cambio cultural que sufren estas culturas sobre sus productos artesanales, dependiendo de la migración de sus sociedades a espacios urbanos, en los que su forma de producción es reordenada de acuerdo a una lógica diferente, y da paso a la modernización y reutilización, evitando la pérdida de las mismas (De Grandis, 1995).

2.1.6. Festividades internacionales integradas en el contexto ecuatoriano

“Contexto es un término que deriva del vocablo latino contextus, se refiere a todo aquello que rodea, ya sea física o simbólicamente, a un acontecimiento. A partir del contexto, por lo tanto, se puede interpretar o entender un hecho” (Pérez y Gardey, 2009).

Cultura se refiere a toda actividad que incluye conocimiento, arte, creencias, costumbres y todo tipo de hábitos o habilidades que hayan sido adquiridos como miembro, parte de una sociedad (Significado de cultura, s.f.).

El contexto cultural de un país, nación o Estado, se refiere a un conjunto de sucesos provocados por medioambiente que tienen algún tipo de impacto o resulta significativo sobre el intelecto, formación y desarrollo de un grupo humano o social, y a la vez, se integra como parte de su cultura y su cosmovisión (El Contexto Cultural, s.f.).

El contexto no es un molde estático de representaciones culturales, sino que es una “arena” activa en la cual el individuo construye su comprensión del mundo y que está conformada tanto por los contenidos culturales tradicionales, como por las necesidades y expectativas individuales y colectivas que surgen del contacto con la sociedad amplia. (Como se cita en Austin, s.f.)

El contexto de La identidad cultural de un grupo humano se caracteriza por su extrema variabilidad; el desarrollo y la socialización entre individuos que han sido educados dentro de una misma identidad, los mismos que llegan a ser parte de una misma comunidad humana (Fiesta de brujas, 2010).

El aspecto cultural ecuatoriano es presentado como una comunidad histórica, representante de una amplia riqueza cultural; la convivencia entre distintos pueblos permite el desarrollo de un ambiente diverso en el que toda contribución social, tecnológica, económica y cultural, promueve la integración

cultural, mientras que sus encuentros y desacuerdos desarrollan su experiencia como pueblo (Contexto histórico, s.f.).

La motivación hacia el desarrollo territorial y social de una comunidad yace en la pluriculturalidad subsistente en una cultura, la misma que contribuye benéficamente hacia la unificación de diferentes etnias o grupos de una nación; como parte de su cultura, danzas costumbristas y manifestaciones artísticas son tomadas como el resultado del mestizaje entre distintas generaciones de sus culturas, las mismas que promueven la participación y supresión de todo conflicto o desacuerdo entre distintas comunidades durante épocas festivas (Claverías, s.f.).

Las celebraciones en las comunidades indígenas son consideradas el más importante rasgo de identidad cultural que se dio como resultado de las relaciones de producción y las marcadas diferencias sociales durante la época de la conquista; fruto de ello, nacen desde la época colonial, diversas manifestaciones festivas que han sufrido cambios en las últimas décadas debido a la modernización, edificación y cambio de las economías locales de su cultura, Juan (2011) afirma:

El turismo y la globalización, forma parte de una sociedad de consumo en el que danzas o festividades tradicionales, van acompañadas de tendencias tecno culturales que actúan en función de un público turístico, derivan rasgos artísticos y comerciales que favorecen a percepciones y gustos tanto masivos, como globalizados.

Desde su época contemporánea, el carácter económico, político y socio-cultural ecuatoriano, ha sido edificado sobre una fuerte influencia extranjera; la integración de culturas ajenas, sus festividades y una serie de días internacionales que marcan importantes aspectos históricos, muestra la creciente aceptación latente en sus habitantes (Fajardo, 2012).

Ecuador, integrante como Estado miembro de las Naciones Unidas (ONU), incluye y celebra en su calendario una serie de celebraciones de carácter

internacional, que fueron elegidas por la Asamblea General de las Naciones Unidas, en las que fechas importantes que marcaron la vida humana e histórica son conmemoradas (Fajardo, 2012).

Varios órganos de gobiernos y diversas organizaciones internacionales promueven la adopción de dichas celebraciones en las que se engrandecen movimientos sociales que reclamaban los derechos humanos, por ejemplo, el día internacional de los trabajadores que se celebra el primer día del mes de Mayo; el día internacional de la mujer, celebrado el 8 de Marzo, conmemoración de artífices en la historia en la que mujeres abogaban por conseguir su igualdad social; movimientos sociales que cada año luchan en contra de la intolerancia, como lo es el día del Orgullo LGBT; días en los que se práctica y conmemora el nacimiento del cristianismo, etc. (UNESCO, s.f.).

Costumbres que han sido importadas al contexto cultural ecuatoriano reflejan reglas de funcionamiento social en las que una nación demuestra la empatía y aceptación hacia otras naciones, y los beneficios que pueden recibir de ellas al llevar a cabo su integración. Ecuador, cada vez de manera más arraigada, celebra fiestas que no son correspondientes a su cultura o religión, es resultado del cruce de dos o más dinámicas culturales en las que la expresión de una cultura tradicional extranjera forma parte ya de la identidad nacional, y permite que nuevas generaciones disfruten y se integren a modernismos y simbologías extranjeras (Alvarado, 2015).

A pesar del constante esfuerzo ecuatoriano por preservar su identidad nacional, como resultado del mestizaje entre individuos que han dado nacimiento a una raza nueva, proviene el nacimiento de las culturas híbridas, colonias o etnias formadas a partir de la combinación de ideales o costumbres de otras; la celebración y adaptación de ciertas festividades de carácter internacional a la cultura ecuatoriana han sido aprovechadas como oportunidades que favorecen al mercado económico y comercio artesanal, formando parte de tradiciones a nivel mundial, como lo son:

- Black Friday (viernes negro). Celebración estadounidense en la que se declara la inauguración de la temporada navideña mediante rebajas significativas de precios en tiendas minoristas y grandes almacenes por uno o varios días. Se lleva a cabo el cuarto jueves del mes de Noviembre, un día después de la celebración del Día de Acción de Gracias; su término se origina en Filadelfia, donde era utilizado para describir grandes cantidades de gente y vehículos que traficaban por sus avenidas; Ecuador adopta esta estrategia a partir del 2003, modificando su concepto original para poder prolongar su duración y llevarla a cabo durante toda la época navideña (Guachagmira, 2014).
- Día de San Valentín (14 de febrero). Celebración tradicional, asimilada por la iglesia católica en muchos países anglosajones, considerado un día conmemorativo popular a nivel mundial a partir del siglo XX, marcando bastante influencia en Ecuador debido a su herencia religiosa; conocido como el día del amor y la amistad, fecha en la que las parejas enamoradas de todo el mundo expresan su amor y cariño mutuamente (Historia de San Valentín, s.f.).

Celebrada en conmemoración a San Valentín, sacerdote que data del siglo III, quien fue encarcelado, martirizado y finalmente ejecutado el 14 de febrero del año 270 por haber celebrado bodas en secreto en su intento de desafiar al emperador Claudio III, quien había prohibido celebraciones matrimoniales para jóvenes, con la intención de reclutar soldados sin familia (Claverías, s.f.).

La festividad de San Valentín fue borrada del calendario eclesiástico en 1969, pero debido a su popularidad, esta actividad fue retomada nuevamente años después y finalmente, aceptada a pesar de su origen posiblemente legendario. Ecuador forma parte de esta tradición, en la que parejas enamoradas de todas las edades, comparten su romance con rosas, serenatas, cenas nocturnas, etc. (Guachagmira, 2014).

- Halloween (31 de octubre). Celebración también conocida como Noches de Brujas, es una festividad de origen celta que celebraban el fin del año

Celta con fiestas paganas, debido a la inmigración europea se celebra en algunos países anglosajones, pero, principalmente, en el continente americano, marcando una importante presencia en Estados Unidos, Latinoamérica y España. El uso de disfraces, maquillaje y consumo de dulces por parte de los niños, proviene de ritos de carácter purificador y religioso que realizaban los pueblos guerreros durante la noche, realizando sacrificios humanos y de animales en honor a Samhaím, señor de la muerte (García, s.f.).

Es una fecha asociada con la muerte y las almas en pena del purgatorio, debido a la cercanía que tiene esta celebración con el día de los difuntos, tradición originada por la iglesia católica y celebrada el primer día del mes de noviembre.

En la última década, esta costumbre ha sido tomada en Ecuador, a pesar de que no tiene ningún tipo de relación con la cultura ecuatoriana, forma parte de una de las simbologías más fuertes y populares que ha adoptado esta cultura (Guachagmira, 2014).

2.2. La animación como medio para potenciar la identidad nacional

En este apartado se revisará los acontecimientos históricos que dieron origen a la animación digital, su impacto como medio de comunicación masiva y como este puede beneficiar a la cultura ecuatoriana y analizar la posibilidad de potenciar a Ecuador como una industria creadora de contenido multimedia en el mercado internacional.

2.2.1. Conceptualización y origen de la animación

La palabra animación proviene del latín “anima” que se refiere a alma o espíritu, mientras que el verbo “animar” tiene como significado dar vida, por lo que representa a todo tipo de arte en movimiento (Flores, 2012).

La animación consiste en una técnica o noción de movimiento que se aplica sobre un individuo u objeto inanimado, generando secuencias gráficas que por medio de la alternación de unas a otras de manera continua, crean una ilusión de movimiento; puede ser entendida como una ilusión óptica mediante la cual, la aplicación repetida de diferentes imágenes causan una condición de dinamismo y movilidad a ojos del espectador, conocido como fenómeno phi, que lo describe como una ilusión óptica en la que el cerebro percibe movimiento continuo en una sucesión de imágenes (Pretell, 2012).

Es considerado un arte cinematográfico que se transmite a través de imágenes, mas no de palabras; un medio audiovisual que permite transmitir un mensaje de gran alcance mediante caricaturas, modelos, maquetas y efectos manuales computarizados (Flores, 2012).

La animación de gráficos bidimensionales en general se basa en el concepto de fotograma o *frame*. La animación se compone por tanto de una secuencia de fotogramas que son mostrados al usuario en orden y uno detrás del otro. Por lo tanto, un fotograma es un estado de los elementos que componen la animación en un instante concreto de tiempo. (Animación, s.f.)

Como punto de partida de la animación se toma en cuenta la era Paleolítica, en la que el hombre realizaba diversos trazos con los que buscaba expresar todo tipo de actividades realizadas dentro de su cotidianidad, actualmente, el hallazgo de animales policromos tratados con estilo naturalista constituye una parte de todas las escenas existentes que connotan movimiento la mayoría de las veces. Este es considerado del primer indicio de que el ser humano tuvo por plasmar el arte el movimiento (Kailep, 2008).

A principios del siglo XIX, el interés por lograr la captación y reproducción de un movimiento da paso a la fotografía en el cine. En 1640, Anthonasius Kircher, monje jesuita alemán, desarrolla el primer sistema de proyección de imágenes, llamada la linterna mágica, se trata de una caja metálica con un espejo cóncavo y en su interior un foco luminoso, que permite proyectar su haz de luz

sobre unas imágenes pintadas sobre un cristal colocado que servía como ilustración y se encontraba entre dos lentes, fue conocido así el primero proyector (Index, s.f.).

Doscientos años después, en 1824, John Ayrton Paris desarrolla el taumatropo, un juguete óptico que se utiliza para producir una sensación de movilidad, un disco con imágenes distintas en cada cara es amarrado de dos cuerdas a cada extremo, que, al jalarla, gira, superponiendo ambas imágenes y creando la ilusión óptica de que ambas se encuentran juntas (Gonzales, 2015).

Durante 1829, la animación sufre un cambio bastante significativo en su técnica, se incrementa de dos a dieciséis el número de imágenes utilizadas que permiten crear una sensación de movimiento, distribuye una sucesión de dibujos dentro de un disco ranurado, que al girar crea una ilusión de movimiento, dejando atrás la superposición de solamente dos imágenes. El objeto responsable de llevar a cabo este movimiento es conocido bajo dos nombres: fenaquistiscopio o estroboscopio, la autoría del invento aún se encuentra en discusión entre Joseph Antoine Plateau y Simon Ritter con Stamfer (Martínez-Salanova, s.f.).

En 1834, el matemático inglés William George Horner inventa el zootropo, también conocido como tambor mágico, consiste en un cilindro hueco con una ranura que gira sobre su mismo eje, en su interior se observa una serie de dibujos que relatan una secuencia de movimientos, y puede ser observado por medio de la ranura existente (Kailep, 2008).

En 1877, Émile Reynaud inventa el praxinoscopio, una versión perfeccionada del zootropo, se trata de un tambor giratorio con una serie de espejos colocados en forma de anillo en el centro del tambor, se percibe su movimiento a través del reflejo de los dibujos situados en las paredes internas del mismo que se reflejaban en los espejos centrales (Martínez-Salanova, s.f.).

El praxinoscopio mejoró de forma significativa a los anteriores que pronto acumuló una gran popularidad. Tanto es así que de él se hizo un

espectáculo denominado teatro praxinoscopico, donde, a la figura dibujada, se le incorporaba un breve argumento y una banda sonora que se combinaba con las imágenes, una propuesta visual completa y planificada. (Martínez-Salanova, s.f.)

A finales del siglo XIX, películas con una duración de 10 minutos ya se encontraban en exhibición en el Museo Gravin de París, empleando ya las bases de la animación moderna, dibujando sus creaciones y personajes sobre papel transparente para aprovechar el reciclaje de fondos (Kailep, 2008).

“George Méliès, ilusionista y cineasta francés (1861-1938). Utilizó en sus filmes abundantes efectos realizados con técnicas de animación, sus películas de este periodo ofrecen trucajes conseguidos al rodar ciertas escenas fotograma a fotograma”. (Martínez-Salanova, s.f.)

En 1884, Thomas Edison, inventor de mayor fama durante la era moderna, en conjunto con William K. L. Dickson, realizan significativas investigaciones sobre la animación moderna, consiguiendo como resultado la invención del kinetoscopio, considerado la primera máquina de cine, es un aparato capaz de proyectar 50 pies de película en 13 segundos, destinado a la visión individual de animaciones sin fin. Como resultado de esta gran invención, George Eastman comienza la venta y distribución de rollos de película fotográfica de base nitro -celulosa (Kinetoscopio, s.f.).

En 1905, considerado como el año en el que oficialmente nace el cine de animación, Segundo Chomón, cineasta español, desarrolla el mecanismo de control del paso de la manivela de la cámara, lo que permite montar y preparar el tiempo y movimiento de las imágenes, inventos que sustentan al cine actual. Chomón, con la invención del paso de manecilla establece los principios fundamentales de la animación, a los que Émile Cohl, dibujante y animador francés, los aplica al campo gráfico de la animación tradicional y con una técnica de registro fotograma a fotograma realiza Fantasmagorie, considerada la primera película de dibujos animados con un personaje original, la misma que abre paso a la animación al campo del grafismo (Martínez-Salanova, s.f.).

En 1906, J. Stuart Blackton, productor de películas mudas, estrena *Humorous Phases of Funny Faces*, considerada la primera película con personajes animados creados a base de tiza que se desplazan por la pantalla e interactúan entre sí; en 1914, Winsor McCay, historietista estadounidense, estrena *Gertie the Dinosaur*, primera película desarrollada con personajes y locaciones reales, llevando a cabo las primeras técnicas de montaje por capas, las mismas que permiten dar profundidad y realismo a la imagen, aumentando el realismo mediante la sensación de movimiento (Pérez, 2010). En 1915, Earl Hurd, pionero en animación, patentó el sistema de acetatos, los que aprovecharía la animación clásica para la realización de fondos fijos, permitiendo dar movimiento únicamente al personaje activo en la escena, agilizando la producción de las películas animadas.

Max Fleischer, especialista en diseño de personajes, inventa en 1917 el rotoscopio, dispositivo que permite proyectar imágenes sobre un escritorio, facilitando la creación de personajes a partir de referencias filmadas en vivo, permitiendo su reimpresión, técnica similar a la captura de movimiento. A partir de 1924 se estrenan las primeras animaciones que contienen sonido, en la que se da el nacimiento de personajes icónicos del cine como Betty Boop y Popeye el marino, creados por Dave Fleischer y Lee De Forest (SwingAlis, s.f.).

Walter Elias Disney, productor, director, guionista y animador estadounidense; considerado creador y figura capital del cine de animación debido a las innovaciones y aportaciones que realizó a este campo, como la invención de la cámara multiplano; considerada una de las mejores épocas del cine, la originalidad de sus personajes creados lo llevan a ganar premios honoríficos, fundando Walt Disney Productions, el más grande imperio de producción y entretenimiento en la historia de la animación; junto con Ub Iwerks, crea a Mickey Mouse, uno de los personajes icónicos de la historia del cine, se crea una serie de cortometrajes protagonizados por Mickey Mouse, de las primeras producciones que incluían efectos de sonido y la combinación de personajes animados y actores reales (Lagos, 2014).

En 1925, Willis O'Brien, pionero en *stop motion* y efectos especiales, a partir de modelos de arcilla, crea figuras en tercera dimensión, que eran animados en la pantalla y adaptados a escenarios a escala, dando paso a la realización de efectos especiales y algunos de los más importantes montajes en la pantalla (Pérez, 2010).

En 1940, George Pal, productor y director de cine húngaro, revoluciona la animación tridimensional con el empleo de la técnica de recambio de piezas, creación de movimientos y expresiones que utiliza un personaje en el *stop motion*, llevando a cabo la mecanización del trabajo en estudios de grabaciones (Martínez-Salanova, s.f.).

En 1957, los hermanos Whitney, John y James, crean los primeros gráficos analógicos por ordenador, dando paso a la experimentación con gráficos por computadora; a principios de la década de los 60, la generación de arte por computadora toma popularidad, su uso artístico abre camino a que medios de comunicación se vean en la necesidad de mejorar el detalle y la calidad de los gráficos desarrollados en un ordenador, lo que en 1980 da como fruto el uso de los primeros productos y fotografías tridimensionales, aumentando su popularidad en las películas, y tomando total posición en producciones fílmicas animadas en 1990, reemplazado por completo a la animación tradicional en la actualidad (Pérez, 2010).

2.2.2. Tipos de animación

Numerosas técnicas de animación han sido desarrolladas y perfeccionadas en su estilo y poder para dar vida a personajes a través de su uso, a partir de distintos materiales como figuras de plastilina, objetos comunes, arena, modelado virtual, etc., posibilidades infinitas que se limitan en base a la capacidad imaginativa del animador.

- La animación tradicional, también conocida como animación 2D (bidimensional), consiste en dibujos animados que son creados cuadro por cuadro, en un total de 24 *frames* (cuadros) por cada segundo de

animación. Se trata de una secuencia de fotografías en donde cada fotograma que lo compone es dibujado a mano, generando un conjunto de imágenes en movimiento (Animación *Stop Motion*, 2014).

Dibujando en hojas de papel perforado, se controlan los movimientos o acciones que realizará el personaje u objeto, se dibujan cuadros mínimos que logren describir una sucesión de imágenes, rellenando el movimiento con detalles que aumentan su fluidez y realismo. Cada dibujo es trazado y fotografiado en hojas de acetato transparentes, a las que posteriormente se dan tonalidades y cada dibujo es fotografiado por una cámara rostrum, la cual no tiene movimiento y provee de tomas precisas (Animación *Stop Motion*, 2014).

- La Rotoscopia es la técnica que se basa en dibujar sobre una referencia previamente producida, en la que se graba a una persona de tamaño real y se procede a proyectar esos fotogramas sobre el escritorio del animador que se encuentra dibujando, calcando los movimientos reales, expresiones, luces, sombras y añadiéndolos a un personaje ficticio (Tribu 2.0, s.f.).

La técnica fue desarrollada originalmente por los hermanos Dave y Max Fleischer, y popularizada por Walt Disney durante la realización de su primer cortometraje en donde animaciones complejas con bailes y un mayor uso de perspectiva (Tribu 2.0, s.f.).

- El *Stop motion* consiste en una técnica de animación que permite simular el movimiento de objetos estáticos, que mediante la captura y manipulación del personaje, se construye y se da la ilusión de movimiento, fotografía a fotografía; el objeto representa un movimiento clave en cada fotograma, consiguiendo que el objeto se mueva por sí solo en la proyección final (Animación *Stop Motion*, 2014).
- El *Go motion* es una de las variantes del *stop motion*, se aplica un sistema de control de marionetas o mecanismos robóticos, así como a

las cámaras, en las que se aplica movimiento al objeto, mientras es plasmada en la foto, consiguiendo así el efecto *blur* o barrido, en el que el personaje deja un rastro de movimiento, aumentando la calidad de su realismo (Animación *Stop Motion*, 2014).

- *Claymation* o Plastimación es otra variante de la animación de *stop motion* que utiliza plastilina, arcilla o algún otro material, en su mayoría maleable, para la creación de imágenes y personajes. La figura es creada alrededor de un esqueleto de alambre, posteriormente acomodado en el set mientras se realizan capturas fotográficas a medida que cambia la posición o acción del objeto (Tipos de animación, s.f.).
- *Brickfilm* es un sub-género de la animación con objetos, misma en la que se utilizan legos y otros juguetes de procedencia similar para llevar a cabo una animación (Tipos de animación, s.f.).
- La pixilación, variable del *stop motion* en la que la animación se realiza con actores y objetos reales, dejando atrás las maquetas o escenarios hecho a escala; técnica desarrollada por el animador Norman McLaren, realizando animaciones que componen movimientos de gran dificultad y escenarios surrealistas, mediante el uso de personajes reales. Se concentra en la utilización de personas para conseguir efectos de carácter mayormente paranormal (Tipos de animación, s.f.).
- *Puppetoon* o animación por sustitución, técnica del *stop motion* en la que se protagoniza el recambio de piezas, se crean tantas piezas como movimientos y expresiones que vayan a ser necesarios para el personaje o marioneta durante la filmación. El cambio de expresiones en el rostro o el reemplazo de piezas permite realizar diferentes diseños, representando los cambios que sufrirá el personaje fotograma tras fotograma (Barrón, 2013).

La animación de recortes, técnica inventada en 1960 por Yu Zheguang, en la que utiliza una serie de figuras recortadas de cartón, papel, fotografías, etc. Las partes móviles de la figura van cambiando de posición, figuras recortadas cambian su posición mediante el reemplazo de sus partes móviles, para obtener diversas poses y dar vida al personaje (Animación Digital 2D, 2014).

Animación digital o computarizada

“La animación digital de video implica el concepto de integración de imagen y sonido en un ordenador. Los movimientos son construidos por secuencias de imágenes, proyectadas con un intervalo regular de tiempo” (Animación Digital, 2010).

Este tipo de animación, crea la ilusión de movimiento de imágenes fijas que han sido generadas por un ordenador y se caracteriza por tener un tiempo de creación más corto que el dibujo tradicional (Animación Digital, 2010).

- La animación 2D. También conocida como animación bidimensional, se construye a partir de la generación de ilusiones de movimiento que se desplazan únicamente en dos ejes; representa elementos que desarrollan un sistema de coordenadas únicamente en dos dimensiones, por lo tanto, un solo plano; dentro de esta categoría se da vida a las conocidas caricaturas o cartoon (Animación Digital 2D, 2014).
- La animación 3D. Como parte de la animación, es considerada como un proceso complejo que trae consigo la realización y el uso de herramientas de diseño gráfico digital y arte variada en 3D, mantiene un nivel superior de calidad y detalle, superando a la animación tradicional. Se utilizan objetos diseñados en tres dimensiones que permiten el movimiento independiente del mismo, el cambio de cámara, adaptación de luces, y asignación de esqueletos a una estructura central que permite afectar su forma y controlar los movimientos del personaje o diseño (Tipos de animación, s.f.).

- Animación *motion capture* y performance. Se caracteriza por avances recientes de técnicas de captura de imagen realizadas por un ordenador, abarca la captura de movimientos de un cuerpo mediante sensores que son interpretados y codificados; actores o animales generan y trasladan dicho movimiento a un modelo o personaje digital, creado por ordenador, con el fin de almacenar acciones de actores que permitan usar esa información para dar vida y facilitar los procesos de animación digital para un personaje animado 3D (Tipos de animación, s.f.).

2.2.3. La animación en el contexto internacional

El fortalecimiento de políticas nacionales y relaciones internacionales permite que un Estado considere algún tipo de inversión en industrias creativas del sector privado, entrando en un mercado de talla mundial; el desarrollo creativo de una nación permite el correcto desarrollo y oportunidad de posicionamiento de una cultura creativa de una sociedad. La importancia de la animación digital como un sector de talla mundial refleja una importante manera de transmisión de valores de una sociedad (ASIFA, s.f.).

Durante las últimas décadas, varias industrias creativas han formado parte de los sectores dinámicos de la economía mundial, debido a su fuerte capacidad para mejorar el desarrollo económico, la creación de nuevas fuentes de empleo y el aumento de ingresos en sus exportaciones, así como la promoción de la inclusión social y la diversidad cultural de un país (UNCTAD, s.f.).

Gran parte de las industrias creativas incluyen actividades en las que se presencia la artesanía tradicional, festividades culturales, música, pintura y artes escénicas provenientes de la esencia de una cultura, sectores que mantienen el uso intensivo de la tecnología, diseño y varios medios audiovisuales, abarcan actividades orientadas a servicios publicitarios y productos de distintos medios de comunicación, como lo es la animación digital. (UNCTAD, 2008)

Dichas industrias creativas forman parte de sectores dinámicos de la economía mundial, debido a su fuerte capacidad para mejorar el desarrollo económico, la creación de nuevas fuentes de empleo y el aumento de ingresos en sus exportaciones, así como la promoción de la inclusión social y la diversidad cultural de un país (UNCTAD, s.f.).

El aumento a la dependencia de la tecnología digital por parte de la mayoría de ciudades y regiones del mundo, la masificación de nuevos soportes y plataformas digitales han dado como resultado la necesidad social de adquirir nuevas formas de consumo y reducir el costo en cadenas de producción que formen parte de la industria de la animación digital o interactiva 3D, lo que ha permitido a varios países aprovechar toda su capacidad productiva para formar parte de este mercado tecnológico, moviendo más de 250 millones de dólares dentro del mercado internacional, construyendo industrias con proyecciones internacionales; el mercado mundial de la animación crece con gran dinamismo, el incremento de su demanda mantiene importantes impactos en la industria tecnológica mundial; la rebaja de los costos de producción de *software* y diseño, han permitido el libre uso de las diversas técnicas de animación existentes, tomando cada vez mayor presencia en todo tipo de industrias de carácter automotriz, aeroespacial, arquitectura, entre otras (Serrano y Rodríguez, 2010).

El sector de la animación digital tiene una salida laboral mucho más diversificada que en sus orígenes. La industria digital, demanda cada vez más este tipo de profesionales, que han de enfrentarse a retos de mayor complejidad. La publicidad, medios comunicativos y la creación de contenidos van tomando terreno en la industria de la animación digital. Las últimas tendencias, además, abren el espectro de acción a áreas como la medicina, que podría verse beneficiada por estas técnicas de animación en el campo de la investigación o el diagnóstico. (La animación digital, 2014)

El sector audiovisual, miembro presente de la industria cultural, es reconocido hoy en día a nivel internacional como un sector de talla mundial que puede

convertirse en motor de transformación social, económica y cultural en los países en desarrollo, su importancia como vehículo para transmitir los valores de una civilización, le ha conferido un lugar especial en el desarrollo de cada país; la economía creativa le está permitiendo a los países en vía de desarrollo transformar sus recursos creativos y culturales en factores de crecimiento, al reunir empresas, cultura y tecnología (González, 2016).

2.2.4 La animación como medio de difusión de la cultura ecuatoriana

El lenguaje de la animación es un tipo de expresión creada por el hombre con la finalidad de saberla articular hacia diferentes tipos de público, culturas y estéticas; su participación en teatros, cines, televisión, publicidad, internet, etc., ha ofrecido a todo tipo de espectadores interactuar con variadas representaciones propuestas, que han sido creadas en un universo infinitamente variable en el que un artista mediante la transformación, construcción y modificación de nuevas formas visuales, provee de varios productos animados, personajes, escenarios, estéticas reales o distintas propuestas morfológicas (Agredo, 2010).

Su desarrollo como una industria creativa dentro de un sector audiovisual se encuentra a nivel internacional de talla mundial, convirtiéndose en un sector reconocido, además de su importancia al transmitir valores de civilización, reconociendo su importancia e influencia en el desarrollo de los países que se mantienen presentes dentro de este sector (González, 2016).

A partir del año 64, el caricaturista Machachi Gonzalo Orquera propone y lleva a cabo el comienzo del desarrollo de las primeras animaciones dentro de la industria cinematográfica ecuatoriana, logrando a partir del año 90, la producción de las primeras animaciones totalmente ecuatorianas creadas con fines publicitarios (Lambert, 2015).

La aplicación de técnicas propias de países industrializados es ahora perfeccionada y adaptada al estilo ecuatoriano, su acogida social como medio

comunicativo para causar impacto permite la inclusión de herramientas técnicas en comerciales y canales de televisión, que provocan sorpresa a los espectadores. Ecuador, un país en vías de desarrollo, impulsa el uso de plataformas multimedia, aprovechando grandes plataformas tecnológicas y el auge de redes sociales para la difusión de contenidos culturales y la conservación del patrimonio artístico cultural de distintas comunidades (Animación digital, 2005).

La difusión sociocultural mediante la animación digital, es considerada uno de los medios más convenientes para la materialización de objetivos de democracia cultural, considerada la acción liberadora de la sociedad, en la que se promueve la participación, los intereses y necesidades de los propios ciudadanos, los mismos que deciden los factores que se llevarán a cabo a su conveniencia. (Democracia Cultural, s.f.)

Ecuador pone en contacto a la cultura con la sociedad, buscando un equilibrio entre la oferta creativa -generada por los artistas- y la demanda colectiva derivada de las necesidades y el uso de expresiones culturales como la música, el teatro, cine, etc., medios que permiten la difusión de un producto, reconociendo a sus creadores, promoviendo el arte ecuatoriano y facilitando el acceso a los bienes culturales mediante producciones digitales con la intención de llegar a la mayor cantidad de público posible, procurando que el patrimonio histórico ecuatoriano se mantenga accesible a cuantos deseen apreciarlo (Ignasi, 2010).

Mediante la animación, como medio de difusión, se procura desarrollar en la gente la capacidad de apreciar todo aquello que ha consagrado como obra cultural y que es patrimonio de un pueblo, enseñar a apreciar lo que tiene carácter universal y pertenece a la humanidad. Al enmarcar estas actividades en producciones socioculturales, esta apreciación del propio patrimonio histórico – cultural se ha de vincular con la afirmación de la propia identidad. (Ander-Egg, 2002, p.150)

Dentro del comercio internacional, los bienes y servicios creativos experimentan un alto aumento en su demanda, permitiendo que la economía creativa transforme sus recursos culturales en factores que permitan crecer empresarialmente y mejorar su tecnología (Fonseca, 2008).

La difusión cultural forma parte de la educación informal, en la que el público se ve expuesto de manera permanente a situaciones cotidianas en las que el aprendizaje no es visto como la su única finalidad, también se considera la acumulación de conocimientos, habilidades y actitudes que se forman en la identidad de un individuo como el resultado de la herencia cultural (González, 2016).

CAPÍTULO III

DISEÑO DEL PROYECTO

3.1. Planteamiento del Problema

El problema principal que quiere enfrentar este proyecto es la pérdida de la identidad social de la cultura ecuatoriana, la desaparición y cambios que se dan en la herencia cultural debido a la falta de interés por parte de nuevas generaciones, y la falta de apoyo hacia eventos de integración que mantengan la esencia cultural y desarrollen su sentimiento de pertenencia. Esto se da por la imposición de los grupos hegemónicos frente a los subalternos, mismos que establecen cierta resistencia ante los que ostentan el poder, pero que, finalmente, imponen qué tradiciones perviven intactas, cuáles son transformadas y qué otras desaparecerán para siempre.

La cultura popular, heterogeneidad, homogeneidad, y demás, pueden integrarse dentro de un producto que promueva la lucha de la identidad cultural y la coexistencia de dichas culturas en un mismo territorio mediante una correcta y justa comunicación, no es necesaria la imitación entre culturas, sino destacar con la autenticidad de la propia.

Se seleccionó este tema debido a la necesidad de resaltar la riqueza que forma parte de la diversidad cultural del Ecuador, compartir conocimientos, ya sean gastronómicos, científicos, musicales, etc., permite el crecimiento y evolución de las distintas culturas. Hay que tomar conciencia y ser partícipes al intentar que la identidad cultural del pueblo ecuatoriano se revalorice y recupere, para que se conserve en el tiempo, ya que, como bien es sabido, Ecuador es un país pluricultural y multiétnico.

La animación digital es un medio comunicativo complejo bastante aceptado, combina de forma bastante atractiva la tecnología con argumentos humorísticos o sentimentales que son explotados de manera conveniente.

La producción de un cortometraje en el que se muestre la integración social entre países y el complemento entre ellos intenta aportar con una solución visual el problema planteado, proporcionando un producto educativo y de entretenimiento que sea llamativo debido a la facilidad y rapidez con la que transmite su mensaje, expandir el conocimiento sobre otras culturas en el mundo y entender por qué Ecuador es considerado un país pluricultural.

Dejar a un lado la erradicación de costumbres que dan paso a la modernización, lograr buscar el complemento y la relación entre Ecuador y varios países del mundo, tomando como eje comparativo sus festividades populares, crear un ambiente en el que coexisten entre ellos y se resaltan sus riquezas étnicas.

3.2. Preguntas

3.2.1. Pregunta General

¿Cómo se puede resaltar la riqueza cultural ecuatoriana por medio de un cortometraje animado?

3.2.2. Preguntas Específicas

¿Qué factores propician la pérdida cultural del Ecuador?

¿Qué festividades son las más representativas de Ecuador y cómo se relacionan con las de otros países?

¿Qué tipo de métodos pueden utilizarse para la animación 2D?

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo General

Realizar un cortometraje animado 2D, en el que se resalta la riqueza cultural de Ecuador mediante la recreación de un ambiente inclusivo entre festividades populares ecuatorianas y su pueblo.

3.3.2. Objetivos Específicos

Identificar los factores que propician la pérdida cultural de un país como Ecuador, con el fin de dar a conocer su posible agravamiento en actuales y nuevas generaciones.

Analizar las festividades que se han incorporado a través del tiempo en el Ecuador, producto del proceso histórico de mestizaje.

Aplicar métodos, técnicas y principios de la animación 2D a través de programas digitales especializados, que permitan llegar a la recreación de las festividades mencionadas, empleando los conocimientos aprendidos a lo largo de la carrera, ayudándose del desarrollo y diseño de personajes y escenarios adaptados a un estilo de dibujo atractivo y colorido.

3.4. Metodología

3.4.1. Contexto y Población

El presente estudio se llevará a cabo en Quito, Ecuador, en la Universidad de las Américas. Dentro del semestre correspondiente al presente año 2018. La población a la que va dirigido este proyecto son niños, adolescentes, hombres y mujeres entre 12 a 21 años, quintiles dos al cuatro, que muestren afición o agrado hacia productos audiovisuales animados e interés por la cultura nacional.

3.4.2. Tipo de estudio

La metodología de estudio a realizar en el proyecto será cualitativo, logrando un total entendimiento del problema a tratar, validando el resultado de las investigaciones a través de la proximidad del estudio que se ha tenido con los sujetos o hechos que caracterizan al problema, mediante la observación y recopilación de información sobre procesos en los que distintas circunstancias culturales han mostrado datos ricos y profundos, no generalizables y subjetivos, basándose en juicios de valor que sean próximos a la realidad, involucrando a culturas extranjeras y comunidades ecuatorianas en un mismo entorno, su tipo de análisis será de tipo exploratorio, relacional y comparativo, lo que permite analizar todo tipo de demanda social o características socioculturales que causan algún tipo de impacto en el desarrollo de una cultura, demostrando una realidad dinámica por medio de la producción de un corto animado que representa las características más representativas de distintas culturas, sus costumbres y tradiciones, orientada al proceso de integración social en el que distintos factores socioculturales se relacionan en un espacio natural, eliminando y apartando todo prejuicio proveniente del autor de la investigación.

3.4.3. Herramientas a utilizar

Tabla 1

Herramientas de investigación

Herramienta	Descripción	Propósito
Observación	El estudiante recolecta por su propia cuenta información mediante la observación y registro de aptitudes, percepciones e interpretaciones que se realicen durante la misma.	Conocer a profundidad situaciones sociales, ambientes y acontecimientos de la forma original en la que se producen o

		reaccionan a un estado o situación específica.
Investigación de archivo	Localización y conocimiento de antecedentes, vivencias y situaciones que narran el desarrollo y funcionamiento de una cultura, recolectar documentos de utilidad, en libros, fichas, contenido online, que contengan aspectos relevantes para la investigación.	Identificar y entender las diferentes situaciones sociales que ha atravesado cada cultura, así como eventos históricos y políticos.

3.4.4. Tipo de análisis

Para llevar a cabo la realización de este proyecto, primero se procedió a analizar el problema a tratar: la pérdida de la identidad social de la cultura ecuatoriana y la desaparición y cambios como resultado del mestizaje y de la herencia cultural; a partir de su identificación, se procedió al desarrollo y análisis de los apartados principales: las festividades ecuatorianas como reflejo de la identidad nacional y la animación como medio para potenciar la misma, estos facilitaron la comprensión de los hechos investigados que fueron detallados de manera completa en el estado de la cuestión que forma parte del proyecto.

Durante la fase de elaboración del producto, se desarrollará un guion y una apropiada investigación en la que se detallarán las celebraciones que serán representadas en la animación, escogiendo como representantes de la cultura ecuatoriana a festividades como la Diablada de Píllaro, día de los difuntos, Inti Raymi (Fiesta del sol), la Fiesta de las frutas y las flores, todo pase y comparsa que se realiza durante la semana de la Pascua, resaltando así el arte y todo tipo de concepto cultural y gastronómico que representa a Ecuador.

Durante la fase de elaboración, se procederá a estructurar un guion y *storyboard* que permitirán mantener coherencia en la historia y facilitarán la representación completa de las culturas que serán animadas, descartando la intención de menospreciar o minimizar alguna de ellas; la ilustración y el arte de la animación se realizará en *Adobe Illustrator* y *Photoshop*, lo que permitirá personalizar y facilitar el manejo de las mismas. El perfeccionamiento de arte será un paso elemental, permite marcar y resaltar el tipo de trazado y dibujo que el artista va a mantener durante el proceso, marcando su estilo.

Ya listas las ilustraciones se procederá a animarlas en *Adobe After Effects*, desarrollando la estructura de los escenarios, encuadres e historia que habrán sido planificados durante la elaboración del guion y *storyboard*, perfeccionando las técnicas de animación conocidas, expresiones matemáticas, curvas y siguiendo los 12 principios básicos de la animación clásica para dar más realismo.

Una vez terminada la animación se procederá al aumento de detalles de sonido, perfeccionamiento y creación de *foley*, en caso de considerarse necesario; y por último, la edición de las escenas ya renderizadas en *Adobe After effects*, para así llegar a la exposición del producto final.

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DEL PROYECTO

4.1 Preproducción

Toda producción audiovisual, necesita pasar por un proceso determinado, que permita el desarrollo correcto de la historia y finalmente la finalización del producto final.

4.1.2 Creación de personajes y escenarios

Debido a que ciertas fiestas ecuatorianas, poseen personajes iconos, se necesita buscar algunas referencias en las que se pueda basar y posteriormente adaptar al estilo propio de la animación.



Figura 1. Referencia Fotográfica de la cultura otavaleña. En “Pueblo Otavalo”. Tomado de Grupos Étnicos Ecuador.



Figura 2. Referencia Fotográfica Personaje Diablo Huma. En “La cultura de nuestro país expresada en cada baile”. Tomado de Ballet de proyección folclórica integración.

Luego del proceso de búsqueda de referencias, es recomendable bocetear o hacer *sketchs* de diferentes versiones de cada personaje en varias posiciones y ángulos, para que posteriormente, en la etapa de ilustración digital y animación, se tenga un conocimiento claro de la forma del personaje, además, es muy importante que, al momento de diseñar, se proporcione ciertas características en cuanto a su personalidad, vestuario y paleta de colores.

4.1.3 Storyboard

Esta es una de las etapas más importantes del proceso de producción, ya que aquí se procede a explicar gráficamente el movimiento de cámara, efecto de sonido y duración que tendrá cada una de las escenas, además del movimiento y el *acting* de cada personaje. Para esto, se debe ser muy claro y específico al momento de su desarrollo, ya que agilizará el flujo de trabajo en las etapas siguientes como son la animación y edición final de las tomas.

4.2 Ilustración Digital

4.2.1 Vectorización

Partiendo de los bocetos realizados, el primer paso para poder digitalizarlos o vectorizarlos, es tomar una fotografía o escanear a cada uno de ellos, de esta manera, se obtiene la calidad necesaria para poder replicarlos digitalmente.

Para el proceso de ilustración digital, se utilizó el programa *Adobe Photoshop*, en el que se crearon *Paths* o trazados vectoriales para cada parte del diseño, separándolos en capas, por ejemplo, para la cabeza, cuello, brazos, antebrazos, torso, cadera, muslos, piernas, pies y manos.



Figura 5. Interfaz trazos *Photoshop* de la ilustración del bosque

Esta forma de trabajo es muy eficiente ya que permite realizar cambios en cuanto a forma y color en cualquier momento y sin perder la calidad del trabajo.



Figura 6. Trazos o *paths* del Bosque pertenecientes al proceso de vectorización.

4.2.2 Pintura

Antes de empezar a pintar digitalmente cada trazado, siempre es necesario basarse en una paleta de colores para que el producto final tenga una correcta armonía.



Figura 7. Paleta de colores creada para el proyecto.

Para poder dar un estilo único y propio a la animación, se procedió a pintar cada escena con un pincel específico que, al modificarlo se obtiene cierta textura particular que realza el acabado final del producto.

Para esto, se procede a rellenar cada trazo con el color escogido y luego se empieza a borrar ciertas zonas con el pincel personalizado, obteniendo la textura deseada. Este proceso se repite para cada uno de los elementos.

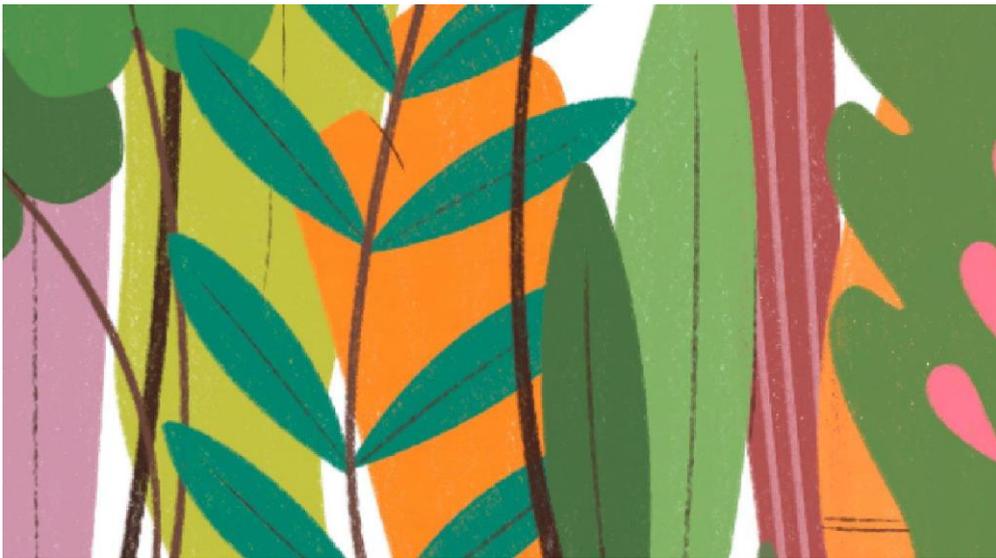


Figura 8. Acercamiento de la textura proporcionada a los elementos de cada escena.

Además, se creó el mismo efecto en los bordes, seleccionando la opción de contornear trazado con el mismo pincel personalizado activo, para obtener la textura anterior.



Figura 9. Herramienta Contornear Trazado.

Los pequeños detalles, ayudan mucho a realzar la apariencia final de la animación, por lo tanto, se adiciono pequeñas líneas dentro de cada elemento que permitan generar contraste y color a la textura.



Figura 10. Imagen de las líneas Adicionadas a la ilustración

4.3 Animación Digital

4.3.1 Exportar e Importar

Siguiendo el mismo flujo organizado de trabajo, se procedió a exportar los archivos provenientes de *Adobe Photoshop*, para que de esta manera puedan ser usados por el programa *Adobe After Effects*, en el que se realizó toda la animación y efectos visuales.

Una vez en el programa de animación, es necesario importar cada archivo de las ilustraciones manteniendo su tamaño de capa, de esta manera permite el mayor y mejor manejo de cada una, para posteriormente no tener problema con puntos pivotes o deformaciones.

Además, siempre se debe mantener una adecuada organización en cuanto a las capas, usar colores para distinguir diferentes personajes y nombrar correctamente cada una de ellas. Esto permite la edición y localización de cada elemento de forma fácil y rápida.

4.3.2 *Rigging* de Personajes

Para poder animar algunos personajes, fue necesario crear un *rig* o esqueleto, que permita el movimiento de las articulaciones de forma apropiada y natural. Para algunos se utilizó el *plugin* llamado *RubberHose* que permite crear formas intermedias entre dos articulaciones, en este caso se usó para las piernas.



Figura 11. Rig de personaje con el programa *Rubber Hose*.

Para los demás elementos, solo se usó la herramienta nativa de *After Effects* llamada *Puppet Tool*, la cual crea una malla triangular con varias subdivisiones, que permite la deformación completa del objeto usando como puntos pivotes a cada uno de los pines que se colocan.



Figura 12. Muestra grafica de la malla generada por la herramienta *Puppet Tool*.

4.3.3 Animación

Este es otro de los pasos más importantes, ya que aquí se genera el movimiento y se da vida a cada elemento y personaje.

Antes de iniciar la animación, se debe configurar correctamente la composición y el proyecto, ajustar los fotogramas por segundo, que en este caso fueron 25 fps y el tamaño de la composición de 1920 x 1080 que corresponde a un formato *full HD*

Para animar las principales escenas, se adicionaron *keyframes* o fotogramas claves en cada una de las propiedades necesarias para animar, como son la posición, rotación y escala. Esta misma técnica se usó los demás elementos.

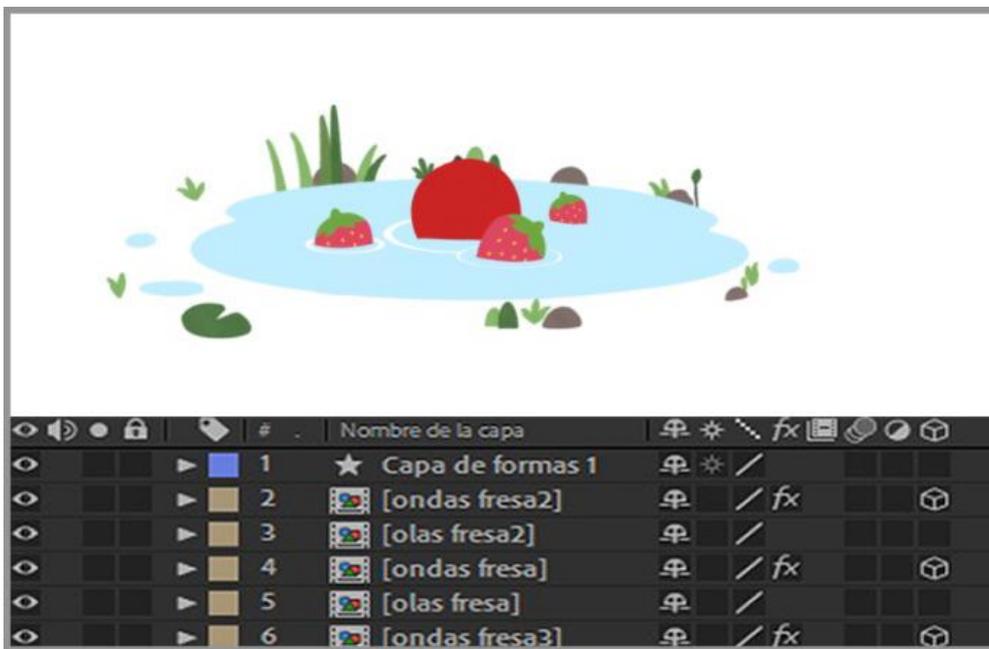


Figura 13. Interfaz de *After Effects*, pre-composiciones.

Además, se crearon pre-composiciones que son muy útiles al momento de crear animaciones dentro de otras ya existentes. Esto permite el control independiente de ciertos atributos animados, de esta forma, se puede animar dentro de una pre-composición la rotación de un elemento, y fuera de ella ciertos atributos extras, sin modificar los existentes. También es útil si se desea reemplazar los elementos dentro de cada pre-composición y mantener su animación.

Para dar mayor profundidad entre el escenario y el personaje, se creó una cámara y se convirtió a cada capa en 3D.

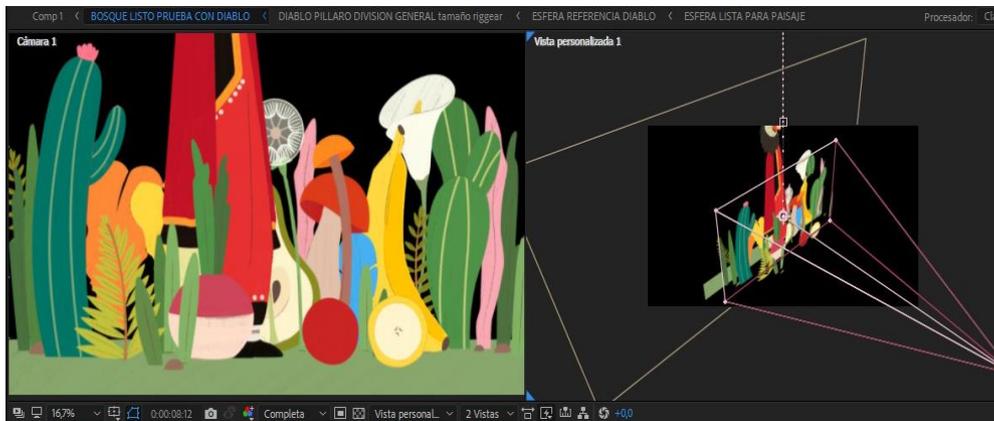


Figura 14. Cámara y capas 3D

Lo que hace ver a una animación fluida y natural, son las curvas de cada fotograma clave, modificar sus tangentes permite crear diferentes sensaciones y movimientos que en este caso ayudan a crear aceleración, desaceleración y rebote, además de poder dar la sensación de que un objeto es más pesado que otro.

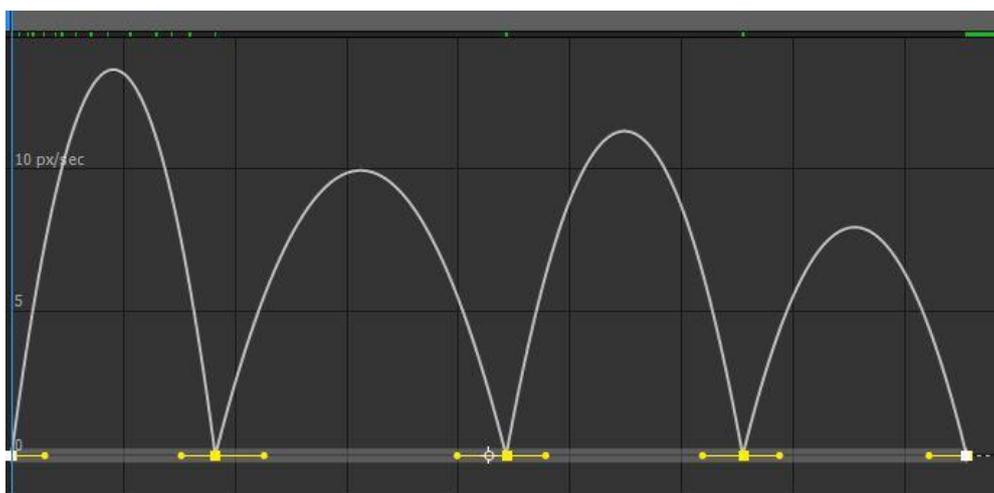


Figura 15. Curvas After Effects.

Es muy recomendable colocar fotogramas claves solo donde sea necesario, muchas veces cuando no se tiene experiencia, se colocan un sin número de

fotogramas para lograr una posición específica, esto solo hace que el flujo de trabajo sea más pesado y difícil de editar en caso de cambio, por eso es mejor solo colocar donde se necesite y modificar sus curvas para obtener el resultado deseado.

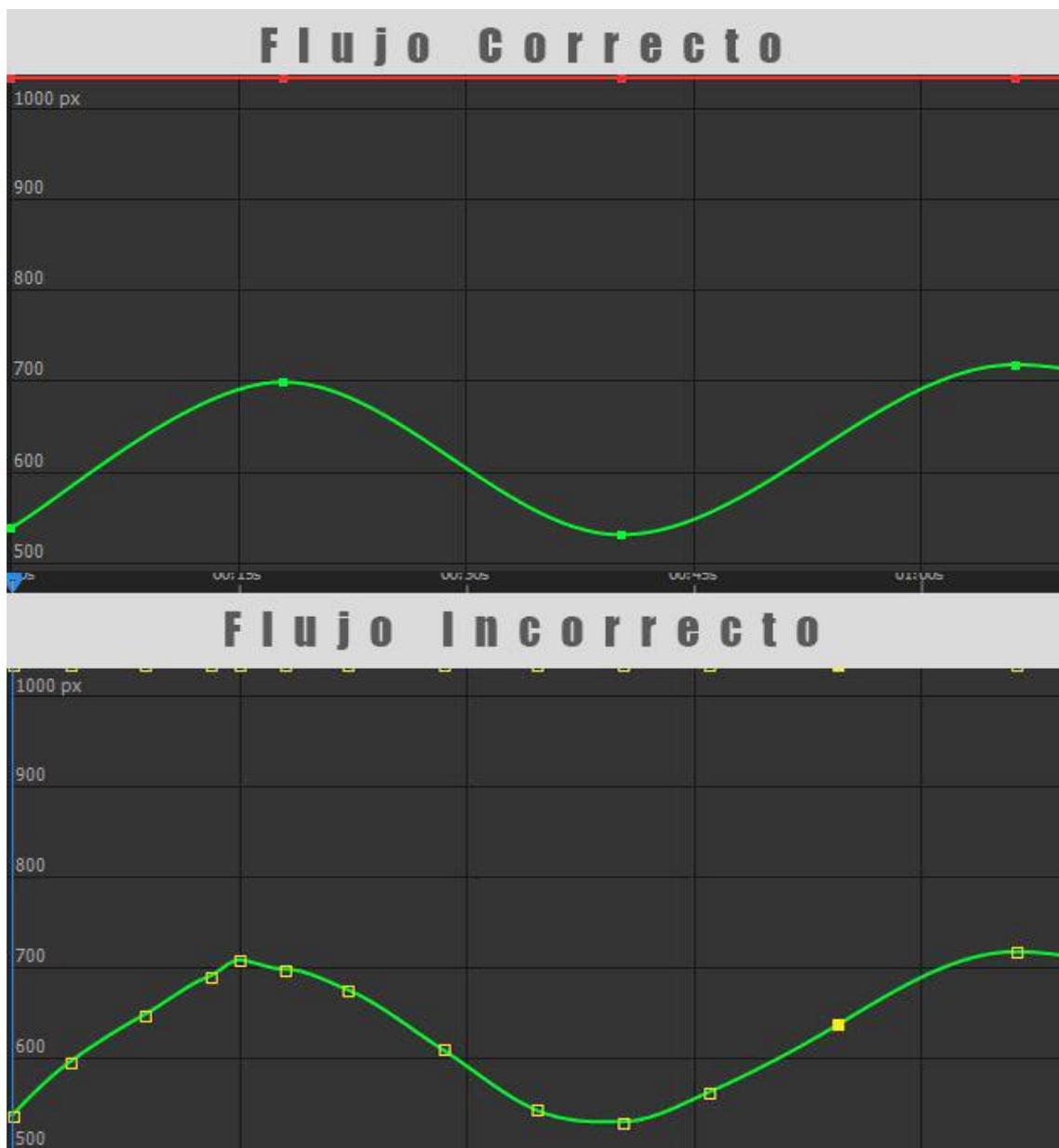


Figura 16. Comparación entre el flujo de curvas.

Después de realizar las animaciones base en cada escena, se procedió a pulir ciertos detalles, basándose en los 12 principios de la animación, se adicionó exageración, *squash and stretch*, desfase, *acting* y *staging* en los demás.

4.4 Edición

Esta es la etapa final del proyecto, aquí se unen cada una de las tomas renderizadas desde *After Effects*, para lo cual, se utilizó el mismo programa de edición para su resultado final.

El primer paso, es crear una secuencia con las mismas propiedades y características de la composición de *After Effects*, Full HD a 25 fps. Posteriormente se importan todas las tomas a la raíz del proyecto, luego se realiza la primera edición por corte, esto es muy común en la edición ya que no se debe preocupar por efectos o transiciones, sino solo por la secuencia del video.

Luego de corregir cada escena y tener la secuencia por corte final, se empezó a colocar los efectos de sonido, cada uno de ellos de acuerdo con la trama de la historia y las acciones de cada personaje, todo esto con la finalidad de mejorar la calidad final del producto. Como última etapa, se procedió a colocar créditos y exportar el archivo.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Se puede llegar a las siguientes conclusiones:

- Ecuador es un país biodiverso, rico en cultura, flora y fauna, por lo tanto, se vio necesario crear un producto audiovisual digital que muestre los puntos, lugares y personajes que hacen del Ecuador un lugar mágico.
- La etapa que tomo más tiempo, dedicación e intervino mucha imaginación y creatividad, fue la adaptación de cada aspecto característico de los personajes y de las fiestas del Ecuador a un estilo propio, tanto en la ilustración, como en la animación, tomando en cuenta colores y vestimentas característicos.
- Debido a la biodiversidad y pluriculturalidad existente en el Ecuador, era necesario tener una base firme y confiable que facilite el desarrollo de la historia y del producto en general, para esto se realizó una detallada investigación, relacionada con los temas antes mencionados, haciendo hincapié en cada una de las fiestas, personajes y animales característicos del país.
- Un elemento esencial en la animación, fue la esfera de color rojo, la que permitió hacer de éste un producto más dinámico. Permitted crear enlaces y transiciones entre cada escena, logrando mostrar al final que la pelota representaba a uno de sus ciudadanos recorriendo los lugares del país.

5.2. Recomendaciones

- Generar más contenido audiovisual de carácter cultural en el país, para que de esta manera más personas, nacionales o extranjeras conozcan las tradiciones y fiestas populares del país, a través de métodos innovadores que logren captar la atención de cada uno de los espectadores.
- Hay ciertos pasos muy importantes que se debe tener en cuenta al momento de realizar cualquier tipo de producción audiovisual. Una de ellas es la idea general, para esto es muy bueno empezar con una lluvia de ideas, basada en ciertas palabras claves relacionadas con el tema que se desea desarrollar.
- Otra etapa muy importante, es la creación de los personajes, siempre se recomienda realizar bocetos de cada uno, es muy importante adicionar notas o comentarios de cómo se va a ver su vestimenta, colores, tamaño, y datos de la personalidad de estos, ya que esto es muy útil para el momento de animar y que cada personaje sea diferente en sus movimientos y acciones.
- Siempre buscar o grabar referencias de cómo va a ser el movimiento de cada elemento y personajes, esto ayudará principalmente al animador a facilitar su flujo de trabajo y que por ende el espectador perciba la animación de manera más fluida y natural.

REFERENCIAS

- Agredo, A. F. (2010). Diseño de Animación: Análisis de la animación (Tesis de maestría). Universidad de Caldas, Manizales, Colombia.
- Alegsa, L. (2010). Definición de animación 3D. Recuperado de http://www.alegsa.com.ar/Dic/animacion_3d.php
- Alvarado, M. (2015). Influencia extranjera en el Ecuador. Recuperado de <http://michellealvaradoestudioscriticos.blogspot.com/2015/12/influencias-extranjeras-celebraciones.html>
- Ambato, Fiesta de la Fruta y las Flores. (2015). ViajandoX. Recuperado de <http://www.ec.viajandox.com/ambato/fiesta-de-la-fruta-y-de-las-flores-A615>
- Ander-Egg, E. (2002). La práctica de la animación sociocultural. Lima, Perú: Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Animación. (s.f.). Creaciodigital. Recuperado de <http://creaciodigital.upf.edu/~smiguel/b12animacion.html>
- Animación digital. (2005). Animación digital y su avance en Ecuador. El Universo. Recuperado de <http://www.eluniverso.com/2005/08/18/0001/1064/AEB652083FCE44B28FD30762B3B22E.html>
- Animación Digital. (2010). Animación Digital. Recuperado de <http://stopmotiony3d.blogspot.com/>
- Animación Digital 2D. (2014). Cut out (Animación por recortes). Recuperado de <https://animaciondigital2d.wordpress.com/2014/10/27/cut-out-animacion-por-recortes/>
- Animación Digital. (s.f.). EcuRed. Recuperado de https://www.ecured.cu/Animaci%C3%B3n_digital
- Animación Stop Motion. (2014). Tipos de animación. Recuperado de <https://cinedeplastilina.wordpress.com/2014/08/15/tipos-de-animacion/>
- Arte Ecuador. (s.f.). Ecuador. Recuperado de <http://www.artecuador.com/>
- ASIFA. (s.f.). International Animation Day. Recuperado de <http://www.asifa.net/what-we-do/iad/>

- Austin, T. (s.f.). El contexto cultural. Recuperado de <http://www.lapaginadelprofe.cl/cultura/3contextocultural.htm>
- Avilés, E. (s.f.). La Mama Negra. Enciclopedia del Ecuador. Guayaquil. Recuperado de <http://www.encyclopediadelecuador.com/historia-del-ecuador/la-mama-negra/>
- Baby, Y. (2015). Las fiestas tradicionales populares, reflejo de la identidad cultural de las comunidades. Revista Caribeña de Ciencias Sociales [En línea]. Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/caribe/2015/05/fiestas.html>
- La cultura de nuestro país expresada en cada baile. (s.f). Ballet de proyección folclórica integración. Recuperado de <http://bpfiecuador.wixsite.com/bpfiecuador>
- Banco de la República. (s.f.). Néstor García Canclini. Colombia. Recuperado de <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/cilelij/argentina/garcia-canclini>
- Barrón, T. J. (2013). Puppertoons, las marionetas olvidadas. Recuperado de <https://animacionstudios.wordpress.com/2013/04/17/puppertoons-las-marionetas-olvidadas/>
- Beltrán, O. (2015). El mestizaje cultural. Recuperado de http://elmezajecultural.blogspot.com/2015_10_01_archive.html
- Bernabé, V. M. (2012). Pluriculturalidad, multiculturalidad e interculturalidad (Tesis de maestría). Recuperado de <http://www.hekademos.com/hekademos/media/articulos/11/07.pdf>
- Britos, M., y Velazco, F. (2011). Historia de cine de animación. Recuperado de <http://historiacinedeanimacion.blogspot.com/>
- Cisneros, I. H. (Junio, 2001). INTOLERANCIA CULTURAL: RACISMO, NACIONALISMO, XENOFOBIA. PERFILES LATINOAMERICANOS, 10(18), 177-189.
- Claverías, H. R. (s.f.). Las fiestas regionales deben ser un acto de integración. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos-pdf5/fiestas-regionales-deben-ser-acto-integracion-territorial-e-intercultural/fiestas-regionales-deben-ser-acto-integracion-territorial-e-intercultural.shtml#ixzz4VFJSzMFa>
- Cobos, X. (07, Agosto, 2016). Rescatando la cultura del Ecuador. Recuperado de <http://recatandocultura.blogspot.com/2016/08/recuperando-la->

cultura-del-ecuador-aqui.html

Contexto histórico. (s.f.). Territorio Indígena y Gobernanza. Recuperado de http://www.territorioindigenaygobernanza.com/ecu_02.html

Corpus Christi, una fiesta que mezcla la fe y la cultura. (2016). La Hora. Recuperado de http://lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101926972/-1/Corpus_Christi,_una_fiesta_que_mezcla_la_fe_y_la_cultura.html#WGs9Ght96Uk

Costumbres en Ecuador. (2010). Costumbres y tradiciones en Ecuador. Viaje jet. Recuperado de <http://www.viajebet.com/costumbres-y-tradiciones-ecuador/#nochevieja>

Costumbres y tradiciones en el día de muertos en Ecuador. (2013). Marianela Radio. Recuperado de <http://www.marianelaradio.com/costumbres-y-tradiciones-en-el-dia-de-muertos-en-ecuador/>

Cultura del Ecuador. (s.f.). En-Ecuador. Recuperado de <http://www.en-ecuador.com/cultura.php>

Definición. (s.f.). Definición de transculturación. Recuperado de <http://definicion.de/transculturacion/>

Definiciones de. (2016). Definición de mestizaje. Recuperado de <http://www.definiciones-de.com/Definicion/de/mestizaje.php>

Democracia Cultural. (s.f.). Democracia Cultural. El Portafolios, historias y cultura. Recuperado de <http://memoriasdecultivo.blogspot.com/2012/01/democracia-cultural.html>

De Grandis, R. (1995). Incursiones en torno a hibridación, una propuesta para discusión: De la mediación lingüística de Bajtín a la mediación simbólica de Canclini. Recuperado de <http://lanic.utexas.edu/project/lasa95/grandis.html>

Ecuador es un país plurinacional, pluricultural y multiétnico. (s.f.). Semanario En Marcha. Recuperado de <http://pcmlle.org/EM/spip.php?article1788>

El 21 de Marzo inició el nuevo año indígena o "Mushuk Wata". (03, Marzo, 2012). La ventana que da al norte. Recuperado de <https://laventanaquedalnorte.blogspot.com/2012/03/21-de-marzo-es-el-ano-nuevo-indigena-o.html>

En Ecuador se celebra hoy el Día de la Interculturalidad. (2016). El Universo.

- Recuperado de <http://www.eluniverso.com/vida-estilo/2016/10/12/nota/5849392/ecuador-se-celebra-hoy-dia-interculturalidad>
- Etnias del Ecuador. (2009). Ecuador al mundo. Recuperado de <https://ecuatoralmundo.wordpress.com/>
- Fajardo, T. D. (2012). Influencia de los países de primer mundo sobre Ecuador. Recuperado de <https://www.clubensayos.com/Acontecimientos-Sociales/Influencia-De-Los-Paises-De-Primer-Mundo-Sobre/164858.html>
- Fiesta de Brujas (halloween) y Ecuador. (2010). Ecuaworld. Recuperado de <http://www.ecuaworld.com/ecuablog/index.php?itemid=203>
- Fiesta de las Flores y de las Frutas en Ambato. (s.f.). Discovering Ecuador. Recuperado de <http://www.discoveringecuador.com/sierra/quito/floresyf.htm>
- Fiesta de Corpus Christi, Cuenca-Ecuador. (2016). Foros Ecuador. Recuperado de <http://www.forosecuador.ec/forum/ecuador/viajes-y-turismo/46112-fiesta-de-corpus-christi-016-cuenca-ecuador>
- Fiestas de la Mama Negra. (2016). ViajandoX. Recuperado de <http://www.ec.viajandox.com/latacunga/fiestas-de-la-mama-negra-A357>
- Flores, J. R. (2012). Qué es la Animación en el Diseño. México: OrigenArts. Recuperado de <http://origenarts.com/que-es-la-animacion-en-el-diseno/>
- Fonseca, P.A. (2008). Economía creativa. São Paulo, Brasil: Itaú Cultural. Recuperado de http://sic.conaculta.gob.mx/centrodoc_documentos/555.pdf
- Kinetoscopio. (s.f.). FotoNostra. Recuperado de <http://www.fotonostra.com/glosario/kinetoscopio.html>
- Galaz, V. C. (2008). Racismo cultural: “Yo no soy racista, pero...”. Barcelona: ámbito maria corral. Recuperado de <http://www.ambito mariacorrall.org/2013/08/racismo-cultural-yo-no-soy-racista-pero/?lang=es>
- García, A. H. (s.f.). La historia y orígenes del halloween. Recuperado de <http://www.proyectosalohogar.com/halloween/indice.htm>
- Gente y cultura del Ecuador, Festividades. (2013). Quito Adventure. Recuperado de <http://www.quitoadventure.com/espanol/cultura-gente->

- ecuador/fiestas-ecuador/enero-febrero.html
- Giolláin, D. Ó. (2002). Copy Wrong and Copyright: Serial psychos, Coloured Covers, and Maori Marks. *Cultural Analysis*, 3, 100-111. Recuperado de http://socrates.berkeley.edu/~caforum/volume3/vol3_discuss2.html
- Girondella, L. (2009). Guerras Culturales: Definición. México: ContraPeso.info. Recuperado de http://contrapeso.info/2009/guerras_culturales_definicion/
- Girondella, L. (2006). Multiculturalismo. Recuperado de <http://contrapeso.info/2006/multiculturalismo/>
- González, V. (2015). ¿Qué es un taumatropo? Muy interesante. Recuperado de <http://www.muyinteresante.es/ciencia/articulo/ique-es-un-taumatropo>
- González, E. (2016). La importancia cultural y económica de la animación digital. Recuperado de http://www.academia.edu/22668662/La_importancia_cultural_y_econ%C3%B3mica_de_la_Animaci%C3%B3n_digital
- Grupos Etnicos Ecuador (2013). Grupos Etnicos Ecuador. Recuperado de <http://gruposetnicosecua.blogspot.com/>
- Guamán, M. (04, Marzo, 2014). El carnaval en Ecuador mezcla la fiesta, el juego y la tradición indígena. Ecuavisa. Recuperado de <http://www.ecuavisa.com/articulo/noticias/nacional/54788-carnaval-ecuador-mezcla-fiesta-juego-tradicion-indigena>
- Guachagmira, P. (2014). Costumbres extranjeras en Ecuador. Recuperado de <http://debermarketing.blogspot.com/>
- Halberstadt, J. (2016). Principales feriados y celebraciones en Ecuador, sus fechas y su significado. Recuperado de <http://www.ecuadorexplorer.com/es/html/festivales.html>
- Historia de San Valentín. (s.f.). Euroresidentes. Recuperado de <https://www.euroresidentes.com/Diversi3n/historia-dia-san-valentin.htm>
- Ignaci, J. (2010). El discurso interactivo de difusión. Barcelona: UPF. Recuperado de https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-8/discurso_e-readers.html
- Importancia de la Pluriculturalidad. (2016). Importancia.org. Recuperado de <http://www.importancia.org/pluriculturalidad.php>
- Index. (s.f.). Óptica, linterna mágica. Máquinas científicas. Recuperado de

- <http://www.maquinascientificas.es/13linterna%20magica.htm>
- Juan, C. (2011). Manifestaciones de la cultura ecuatoriana del Ecuador. Recuperado de <http://nisanproblemas.blogspot.com/2011/02/manifestaciones-de-la-cultura.html>
- Juárez, E. E., Tuj, E. P., Alvarado, E. Y, y Gramajo, G. M. (2016). Multiculturalidad y Pluriculturalidad. Recuperado de <http://es.slideshare.net/GlendyTorres1/multiculturalidad-pluriculturalidad-glendy-62502603>
- Kailep. (15, enero, 2008). Historia de la animación, etapas. Recuperado de <https://kailepdesign.wordpress.com/2008/01/15/historia-de-la-animacion-principios-de-la-animacion-etapas-de-la-animacion/>
- La animación digital, un sector en alza. (2014). La Vanguardia. Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/economia/tu-espacio-profesional/20140704/54410738762/animacion-digital-sector-alza.html>
- La Diablada Pillareña. (2012). Pillaro-Turistico. Recuperado de http://www.pillaro-turistico.com/index.php?option=com_content&view=article&id=4&Itemid=23
- Lagos, A. (2014). Walt Disney, el hombre que cambió la vida de generaciones. Recuperado de <https://vidayestilo.terra.com/mujer/walt-disney-el-hombre-que-cambio-la-vida-de-generaciones,0a4c7672b263a410VgnVCM10000098cceb0aRCRD.html>
- La historia de la animación y los dibujos animados. (s.f.). SwingAlia. Recuperado de <http://www.swingalia.com/animacion/la-historia-de-la-animacion-y-los-dibujos-animados.php>
- Lambert, Y. (10, febrero, 2015). Animación Digital en Ecuador. Recuperado de <http://profesorlambert.com/2015/02/10/animacion-digital-en-ecuador-una-oportunidad-como-industria-importancia-como-un-area-de-la-multimedia/>
- Llo. (2011). Culturas híbridas. Recuperado de <http://culturas-hibridas.blogspot.com/>

- Lucia, M. (2010). Hibridación cultural. Recuperado de <http://hibridacioncultural.blogspot.com/>
- Machicado, J. Y. (2010). Diagnóstico y plan de acción para la industria de la Animación Digital y Video Juegos de Bogotá. Bogotá, Colombia: Cámara de Comercio.
- Marco Teórico. (Enero, 2013). Flora y Fauna del Ecuador. Recuperado de <http://florayfaunaecu.blogspot.com/p/blog-page.html>
- Martínez-Salanova, E. (s.f.). El cine de animación. UHU. Recuperado de <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>
- Martínez-Salanova, E. (s.f.). Segundo de Chomón. UHU. Recuperado de <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/figuraschomon.htm>
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2015). Inti Raymi, Fiesta del sol y la cosecha, en Ingapirca. Ecuador: Ministerio de cultura y patrimonio. Recuperado de <http://www.culturaypatrimonio.gob.ec/inti-raymi-fiesta-del-sol-y-la-cosecha-en-ingapirca/>
- Ministerio de Turismo. (2013). El Paseo del Chagra unifica los intereses del pueblo y las tradiciones del campo. Recuperado de <http://www.turismo.gob.ec/el-paseo-del-chagra-unifica-los-intereses-del-pueblo-y-las-tradiciones-del-campo/>
- Motaño, L. (2011). Transculturación. Recuperado de <http://lorefilosofia.aprenderapensar.net/2011/11/21/transculturacion/>
- Montecino, M. (s.f.). Gente y cultura del Ecuador/ Introducción. Recuperado de <http://quitoadventure.com/espanol/cultura-gente-ecuador/gente-cultura-ecuador.html>
- Nieto, F. (Julio, 2017). Cultura del Ecuador. Recuperado de <https://www.mindomo.com/es/mindmap/cultura-de-ecuador-0bd272643d4049789644882a95b36af8>
- Organización de las Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura. (s.f.). Días Internacionales. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/es/unesco/events/prizes-and-celebrations/celebrations/international-days/>

- Pase del niño. (s.f.). Discovering Ecuador. Recuperado de
<http://www.discoveringecuador.com/sierra/quito/pasenino.htm>
- Pawkar Raymi, fiesta del florecimiento. (2015). Ecuador del sur. Recuperado de
<https://ecuadordelsur.blogspot.com/2015/03/pawkar-raymi-fiesta-del-florecimiento.html>
- Paz, M. (2015). ¿Qué significa ser un Estado Plurinacional? La Tercera. Recuperado de
<http://www.latercera.com/noticia/que-significa-ser-un-estado-plurinacional/>
- Pérez, J. (2010). La historia de la animación. Recuperado de
<http://www.taringa.net/post/arte/2768118/La-historia-de-la-animacion.html>
- Paredes, E. (s.f.). Mama Negra, la comparsa. Mama Negra. Recuperado de
<http://www.mamanegra.com.ec/>
- Pérez, J., y Gardey, A. (2009). Definición de contexto. Recuperado de
<http://definicion.de/contexto/>
- Pérez, J., y Gardey, A. (2013). Definición de PLURICULTURAL. Definición.DE. Alemania: Definicion.de, <http://definicion.de/pluricultural/>
- Pérez, J. y Merino, M. (2014). Definición de reconversión. Definición de. Recuperado de
<http://definicion.de/reconversion/>
- Pluriculturalidad. (2016). Pluriculturalidad y formación social. Recuperado de
http://www.ejemplode.com/49-cultura_y_sociedad/1180-pluriculturalidad_y_formacion_social.html
- Pretell, C. (2012). ¿Qué es animación? Lima - Perú: Pixel Creativo. Recuperado de
<http://pixel-creativo.blogspot.pe/2012/09/que-es-animacion.html>
- Quess. (s.f.). ¿Qué es heterogéneo? Recuperado de
<http://quees.la/heterogeneo/>
- Regiones naturales del Ecuador. (s.f.). Edupedia, comunidad educativa. Recuperado de
<http://www.edupedia.ec/index.php/temas/geografia/del-ecuador/regiones-naturales-del-ecuador>

- Resumen del 2 de Noviembre día de los difuntos en Ecuador. (2015). Foros Ecuador. Recuperado de <http://www.forosecuador.ec/forum/ecuador/educaci%C3%B3n-y-ciencia/24619-resumen-del-2-de-noviembre-d%C3%ADa-de-los-difuntos-en-ecuador>
- Ríos, N. (2007). ¿Qué rumbo para la integración latinoamericana? París: Instituto de investigación y debate sobre la gobernanza. Recuperado de <http://www.institut-gouvernance.org/es/analyse/fiche-analyse-293.html>
- Rosas, S. L. (2012). Pluriculturalidad, multiculturalidad e infomulticulturalidad. México: gestiopolis.com. Recuperado de <http://www.gestiopolis.com/pluriculturalidad-multiculturalidad-e-infomulticulturalidad/>
- Serrano, J. O, y Rodríguez, J. A. (Coord.). (2010). Diagnóstico y plan de acción para la industria de animación digital y videojuegos de Bogotá. Bogotá, Colombia: Cámara de Comercio de Bogotá. Recuperado de <http://bibliotecadigital.ccb.org.co/bitstream/handle/11520/3000/7572diagnosticoanim1.pdf?sequence=1>
- Significado de cultura. (s.f.). Significados. Recuperado de <https://www.significados.com/cultura/>
- Taguieff, P. A. (Marzo, 1990). The New Cultural Racism in France [El Nuevo Racismo Cultural en Francia]. Telos, 1990(83), 109-122. doi: 10.3817/0390083109
- Teresa, M. (2011). Fiestas de fin de año. Recuperado de <http://www.viajeros.com/diarios/guayaquil/fiestas-de-fin-de-ano-en-ecuador>
- Tipos de animación. (s.f.). Tipos. Recuperado de <http://www.tipos.co/tipos-de-animacion/#ixzz4VEXa2h7b>
- Transculturación. (s.f.). Transculturación - Definición, Concepto y Qué es. Recuperado de <http://www.definicionabc.com/social/transculturacion.php>
- Tribu 2.0. (s.f.). Rotoscopia. Recuperado de <https://sites.google.com/site/conductastopmotion/home/tipos-de-animacion/roscopia>
- UNCTAD. (2008). Comunicado de Prensa “Las industrias creativas se

convierten en principal motor del crecimiento económico al duplicarse prácticamente el comercio en una década”. Recuperado de http://www.academia.edu/22668662/La_importancia_cultural_y_econ%C3%B3mica_de_la_Animaci%C3%B3n_digital

UNCTAD. (s.f.). Las industrias creativas. GERM. Recuperado de <http://www.mondialisations.org/php/public/art.php?id=28777&lan=ES&pl>

Vinueza, R. (2012). Los estados plurinacionales y el movimiento indígena.

Recuperado de

<http://www.voltairenet.org/article164686.html>

Zambrano, A. (12, Febrero, 2016). 12 de Febrero “Día de la Amazonía

Ecuatoriana”. Recuperado de

<http://www.asambleanacional.gob.ec/es/blogs/alberto-zambrano/41701-12-de-febrero-dia-de-la-amazonia>

ANEXOS

ANEXO 1

STORYBOARD FINAL

Escena 1



La pelota se encuentra flotando en el agua.

Escena 2



Junto a la pelota, sale una fruta flotando a su lado.

Escena 3



La pelota es succionada hacia el interior del lago, en su lugar sale otra fruta a la superficie.

Escena 4



La pelota cae en un mundo lleno de frutas y flora.

Escena 5



Un diablo de pillaro sale curioso a mirar a la pelota.

Escena 6



La pelota sorprendida, sale saltando fuera de la escena.

Escena 7



Al saltar, la pelota sale de la escena y empieza a caer de nuevo.

Escena 8



La pelota vuelve a caer y lo hace sobre un pequeño bosque lleno de plantas.

Escena 7



La pelota se esconde en las plantas, vuelve a salir y se encuentra con una foca la cual era la base del bosque.

Escena 8



La pelota salta fuera de la escena y cae dentro de un fondo oscuro.

Escena 9



Lucas empieza a encandarse en la escena y revela a 4 personajes, 3 niños y un esqueleto que estaban observando a la pelota por un rato.

Escena 10



La pelota asombrada sale asustada saltando de la escena.

Escena 11



Entra es una especie de montaña, y baja sobre ella.

Escena 12



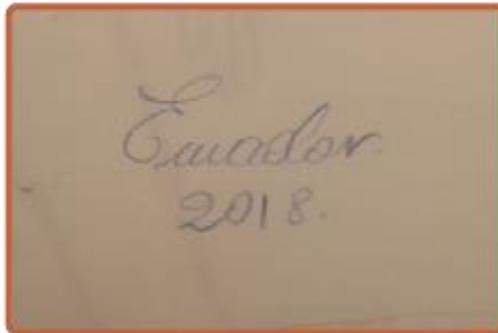
Al seguir la montaña, la pelota es conducida a un mundo en el que los osos de anteojos comen colarada morada mientras nadan.

Escena 13



La pelota sale de la escena saltando y vuelve a entrar a un lugar oscuro.

Escena 14



Empieza a saltar y mientras salta se revela la palabra "Ecuador", resaltando al país originario de estos escenarios.

ANEXO 2

PERSONAJES Y ESCENARIOS





