



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES.

CREACIÓN DEL ARTE DE UN VIDEOJUEGO EN UN LIBRO ILUSTRADO
BASADO EN CINCO LEYENDAS ECUATORIANAS.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciado en Multimedia y Producción
Audiovisual mención animación interactiva.

Profesora Guía
Carolina Cecilia Loor Iturralde

Autor
Juan Martín Aragundi Paredes

Año
2016

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el (los) estudiante(s), 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

Carolina Cecilia Loor Iturralde

Master en Animación

C.I. 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”.

Juan Martín Aragundi Paredes.

C.I. 1723150585

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar quiero agradecer a mis padres por apoyarme tanto moral como económicamente.

A mis profesores durante la carrera, pero sobre todo a Carolina Loor por su paciencia y apoyo.

A José María Zaldumbide y Normi Vizcaino por la paciencia, apoyo y hospedaje.

A mi familia en general por su amor.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Belén Zaldumbide por todo el amor, corazón, ganas y apoyo.

Por siempre creer en mí, enseñarme a ser mejor cada día y no soltarme nunca.

Puedo conquistar el mundo con una mano en mi espalda, siempre que la otra sostenga las tuyas.

Te cielo

RESUMEN

En este proyecto se plantea la creación del arte visual de un videojuego en un libro ilustrado basado en cinco leyendas ecuatorianas. La pérdida constante de costumbres y tradiciones en nuestro país se ha incrementado en los últimos años, sobre todo en lo que respecta a la tradición oral de la trasmisión de las leyendas ecuatorianas a las siguientes generaciones. Hace algunos años atrás, las leyendas formaban parte de nuestra educación, ya que contienen moralejas y enseñanzas, no solo se aprendían en las escuelas, también eran tradicionalmente transferidas de generación en generación y es precisamente esta tradición la que se ha perdido.

Para poder llegar a más jóvenes y adultos de entre 15 y 30 años, se propone el uso de un recurso tecnológico muy popular entre las nuevas generaciones, como son los videojuegos, ya que en la actualidad es uno de los pasatiempos favoritos de muchos. Los videojuegos pueden tener una inmensidad de características, por ejemplo, diferentes tipos de temáticas, de géneros, de interfaces, de niveles de complejidad, etc., que ayudan al jugador a tener una mejor experiencia e interactuar de forma más personal con las historias y con los personajes.

El objetivo principal del proyecto es hacer que más gente se interese por rescatar la tradición de las leyendas ecuatorianas y que puedan transmitirse de generación en generación, por lo que el uso correcto de personajes y escenarios basados en referencias de nuestro país es importante considerar. Para poder crear el arte visual de videojuego, se empezó por conceptualizar tanto la mecánica del videojuego, como el diseño de los personajes y escenarios. Se prosiguió a la fase de bocetos, para continuar con la digitalización y colorización de los mismos. Como resultado se creó un libro ilustrado que contiene todo el desarrollo de los personajes y escenarios del videojuego, de una forma atractiva para poder llegar a más personas y de cierta manera ayudar a conservar esta hermosa tradición.

ABSTRACT

This project of visual art creation of a video game in an illustrated book based in five Ecuadorian legends arises. The continuing loss of customs and traditions in our country has increased in recent years, especially in regard to the oral tradition of Ecuadorian legends transmission to the next generations. A few years ago, legends were part of our education, because they contain morals and teachings, not only learned in schools, were also traditionally transferred from generation to generation and it is precisely this tradition that has been lost.

In order to reach more young people and adults between 15 and 30 years, the use of a very popular technology resource among new generations is proposed, such as video games, because today is the favorite pastime of many. Video games can have a wealth of features, for example, different types of themes, genres, interfaces, levels of complexity, etc., which help the player to have a better experience and interact with more personal stories and with the characters.

The main objective of the project is to make more people interested in rescuing the tradition of Ecuadorian legends and can be transmitted from generation to generation, so that the correct use of characters and scenarios based on references of our country is important to consider. In order to create visual art video game, it began conceptualizing both, the mechanics of the game, as the design of the characters and scenarios. It was continued to stage sketches, to continue the digitization and colorization of them. As a result an illustrated book containing all the development of the characters and scenarios of the game, an attractive way to reach more people and in a way to help preserve this beautiful tradition was created.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1 RELATO ORAL O ESCRITO	3
1.1 La Comunicación Transgeneracional	3
1.2 Permanencia de la Comunicación Transgeneracional	3
1.3 Recurso de Comunicación Transgeneracional: La Leyenda	4
1.4 La Leyenda Ecuatoriana	6
1.4.1 Las Leyendas Ecuatorianas: Estudio de Caso	6
2 MEDIO INTERACTIVO	13
2.1 Introducción a los Videojuegos	13
2.2 Los Géneros de Videojuegos	15
2.2.1 Acción – Aventura	16
2.2.2 Rol	17
2.2.3 Género “Puzzle” o rompecabezas	18
2.3 La Temática en un Videojuego	19
2.4 La Construcción de la Estrategia en un Videojuego	20
3 ARTE CONCEPTUAL DE UN VIDEOJUEGO	22
3.1 Proceso Creativo Del Arte Conceptual	22
3.2 Diseño De Personajes	22
3.2.1 Rasgos Físicos Y Psicológicos	23
3.2.2 Guía Del Personaje	25

3.2.3 Medio En El Que Se Desenvuelve	26
3.2.4 Tipo y Rol Del Personaje	27
3.3 Diseño De Entornos.....	28
3.4 Diseño De Accesorios E Instrumentos.....	29
3.5. Técnicas De Representación Gráfica Del Arte Conceptual	30
3.5.1 Ilustración Manual	30
3.5.2 Ilustración Digital	31
3.5.3 Técnicas Mixtas.....	31
4 CREACIÓN DEL ARTE CONCEPTUAL PARA UN VIDEOJUEGO BASADO EN 5 LEYENDAS ECUATORIANAS.....	33
4.1 Preproducción	33
4.1.1 Investigación del Tema.....	33
4.1.2 Conceptualización del Videojuego.....	34
4.1.2 Diagrama de Funcionamiento.....	39
4.1.3 Personajes del Videojuego	40
4.1.4 Escenarios del Videojuego	46
4.1.5 Bocetos	51
4.2 Producción	52
4.2.1 Colorización.....	52
4.3 Postproducción	72
4.3.1 Impresión y Distribución	72

4.4 Presupuesto.....	72
5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	74
5.1 Conclusiones del Trabajo.....	74
5.2 Recomendaciones	74
REFERENCIAS.....	75
ANEXOS.....	77

INDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Portada del videojuego “Gran Theft Auto”. Tomado de “Rockstar Games” página oficial, 2013.....	16
<i>Figura 2.</i> Escenario del videojuego “The Legend of Zelda”. Tomado de “The Legend of Zelda” post oficial, 2014.....	17
<i>Figura 3.</i> Portada del videojuego “Diablo”. Tomado de “Blizzard” página oficial, 2010	18
<i>Figura 4.</i> Pantalla de Tetris. Tomado de Contacto Halcón, 2015.....	19
<i>Figura 5.</i> Rasgos físicos de los personajes. Tomado de DG comunicaciones, 2016	24
<i>Figura 6.</i> Diferencia de complejidad en un personaje de videojuego. Tomado de “Tomb Raider” página oficial, 2013.....	25
<i>Figura 7.</i> Escenario del videojuego “Assassins Creed II”. Tomado de “Ubisoft” Página oficial, 2014	27
<i>Figura 8.</i> “Luigi” personaje secundario del videojuego “Mario Bros”. Tomado de Delgado Jota, 2013	27
<i>Figura 9.</i> Concept art de escenarios para videojuegos. Tomado de “Owari Studios”, 2015	29
<i>Figura 10.</i> Diferente armamento utilizado en el videojuego “World of Warcraft”. Tomado de Art Station, 2015.....	30
<i>Figura 11.</i> Diagrama de funcionamiento del videojuego.	39
<i>Figura 12.</i> Ficha de personaje Rumi	40
<i>Figura 13.</i> Ficha de personaje Kena	40
<i>Figura 14.</i> Ficha de personaje Asiri.....	41
<i>Figura 15.</i> Ficha de personaje Inti.....	41
<i>Figura 16.</i> Ficha de personaje Aurora en forma viva y fantasma	42
<i>Figura 17.</i> Ficha de personaje Urku	42

<i>Figura 18.</i> Ficha de personaje Cucurucho	43
<i>Figura 19.</i> Ficha de personaje Wari	43
<i>Figura 20.</i> Ficha de personaje Wanka.....	44
<i>Figura 21.</i> Ficha de personaje Dama tapada	44
<i>Figura 22.</i> Ficha de personaje Tin Tin.....	45
<i>Figura 23.</i> Ficha de personaje Anka.....	45
<i>Figura 24.</i> Escenario 1. La Ciudad perdida del Chimborazo	46
<i>Figura 25.</i> Escenario 2. La Casa 1028	47
<i>Figura 26.</i> Escenario 3. La Caja Ronca.....	48
<i>Figura 27.</i> Escenario 4. La Dama Tapada.....	49
<i>Figura 28.</i> Escenario 5. El Duende.....	50
<i>Figura 29.</i> Escenario 6. La Ciudad perdida del Chimborazo	51
<i>Figura 30.</i> Ejemplo personaje Rumi a color	53
<i>Figura 31.</i> Ejemplo personaje Kena a color	54
<i>Figura 32.</i> Ejemplo personaje Inti a color	55
<i>Figura 33.</i> Ejemplo personaje Asiri a color	56
<i>Figura 34.</i> Ejemplo personaje Aurora fantasma a color	57
<i>Figura 35.</i> Ejemplo personaje Aurora viva a color.....	58
<i>Figura 36.</i> Ejemplo personaje Urko a color	59
<i>Figura 37.</i> Ejemplo personaje cucurucho a color	60
<i>Figura 38.</i> Ejemplo personaje Wari a color	61
<i>Figura 39.</i> Ejemplo personaje Wanka a color.....	62
<i>Figura 40.</i> Ejemplo personaje Dama tapada a color	63
<i>Figura 41.</i> Ejemplo personaje Tin Tin a color	64
<i>Figura 42.</i> Ejemplo personaje Anka a color.....	65
<i>Figura 43.</i> Ejemplo Escenario La Ciudad perdida del Chimborazo a color.	66

<i>Figura 44.</i> Ejemplo Escenario La casa 1028 a color.	67
<i>Figura 45.</i> Ejemplo Escenario La caja ronca a color.	68
<i>Figura 46.</i> Ejemplo Escenario Dama Tapada a color.	69
<i>Figura 47.</i> Ejemplo Escenario El duende a color.....	70
<i>Figura 48.</i> Ejemplo Escenario La Ciudad perdida del Chimborazo a color.	71

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Presupuesto 1	72
Tabla 2. Presupuesto 2	73

INTRODUCCIÓN

JUSTIFICACIÓN

Las leyendas ecuatorianas siempre han sido una tradición transmitida de generación en generación, pero con el tiempo se han ido perdiendo las ganas de enseñar y de aprender sobre ellas. Las leyendas contienen mucha riqueza histórica y cultural, además de misterio y fantasía, son usadas como un recurso educativo tanto en escuelas como en la familia ya que contienen moralejas y enseñanzas de vida por lo que es importante que esta tradición se mantenga activa durante mucho más tiempo.

Con el avance de la tecnología surgieron los videojuegos, una nueva forma de entretenimiento que captó la atención de millones de personas en el mundo. Cada año los gráficos, temáticas y géneros van cambiando y aumentando, atrayendo cada vez a más gente, sobre todo por el sentimiento de pertenencia e interacción que generan los personajes y la historia en sí del videojuego.

El fin de este proyecto es usar este recurso para concientizar a las personas sobre la pérdida de esta gran tradición, a través de un libro ilustrado que sea atractivo y que a futuro pueda usarse para la creación completa de un videojuego. El libro contendrá personajes y escenarios que ayudarán a las personas a sentirse identificadas ya que utiliza recursos de ilustración amigable con referencias puramente ecuatorianas.

OBJETIVOS

Objetivo General:

- Contribuir a mantener la tradición de contar leyendas a través de la creación del arte visual o conceptual de un videojuego basado en cinco leyendas ecuatorianas.

Objetivos Específicos:

- Proponer la importancia de las leyendas ecuatorianas y plantear el uso de cinco de las mismas para la narrativa del videojuego.
- Realizar el arte conceptual de los personajes y los escenarios para el videojuego propuesto basado en cinco leyendas ecuatorianas.
- Proponer la distribución del arte conceptual del videojuego para recuperar la memoria y tradición de las leyendas.

METODOLOGÍA

En la primera fase del proyecto se determinará la importancia de las leyendas y su tradición oral generacional, para poder identificar cinco de las cuales servirán como base para el videojuego planteado. En la segunda fase del proyecto se consideraran las diferentes características que debe tener un videojuego y el porqué es un factor determinante para poder llegar a los objetivos planteados. En la tercera fase del proyecto se explicaran los pasos a seguir para el desarrollo del arte conceptual del videojuego como son los personajes y escenarios.

En la cuarta y última fase del proyecto se desarrollará el concepto narrativo del videojuego al igual que el de los personajes y escenarios que interactúan en el mismo.

CAPÍTULO 1

1 RELATO ORAL O ESCRITO

1.1 La Comunicación Transgeneracional

La comunicación transgeneracional consiste en la transmisión de información ya sea oral o escrita de generación en generación. Desde hace muchos años atrás, antes de que exista la escritura, la forma de comunicación era simplemente hablada, los relatos, historias, leyendas, se mantenían gracias a que su traspaso entre generaciones era parte fundamental de la tradición de un pueblo.

Las leyendas han formado por muchos años parte de nuestra sociedad, de nuestra educación y de nuestra identidad, cada una de estas partes se ve afectada al ir perdiendo la costumbre de pasar estos relatos a las siguientes generaciones, ya que si no se populariza esta tradición, la identidad de cada individuo puede verse influenciada por tradiciones ajenas a nuestra historia, puesto que muchas leyendas buscan explicar de mejor manera como se fue creando la cultura y tradición de cada pueblo, la riqueza de nuestras tierras o nuestras raíces, pero sobre todo la identidad de cada persona.

1.2 Permanencia de la Comunicación Transgeneracional

Durante mucho tiempo, tradicionalmente las leyendas fueron transmitidas de generación en generación de forma oral, los abuelos se lo contaban a los nietos, los padres a los hijos, etc., para poder enseñar a las futuras generaciones parte de su historia e identidad. Después esta tradición pasó a ser transmitida de forma escrita, se encontraban en libros, en cuentos, e incluso en libros educativos que eran repasados en las escuelas y colegios.

Con el avance de la tecnología tanto el relato oral como el escrito han perdido valor y ya no son la principal forma de transmisión, es entonces, cuando se reconoce la necesidad de preservar la cultura y tradición por medio de su esencia, al ser difundida de generación en generación, pero tomando en cuenta el ajuste tecnológico.

1.3 Recurso de Comunicación Transgeneracional: La Leyenda

La palabra leyenda viene del latín “legenda” que significa “lo que debe ser leído”. Se la puede definir como un relato que puede ser oral o escrito, habitualmente con contenido histórico, ficticio e irreal, que contiene elementos mágicos, surrealistas o sobrenaturales, muchas leyendas tienen un contenido moral donde sus protagonistas, que suelen ser seres humanos que sufren de terribles males o mutaciones, son premiados o castigados por sus actos, ahí se encuentra la diferencia con el mito, donde los personajes suelen ser héroes o dioses. (DeConceptos.com, 2015, pág. 1)

Las historias donde se desarrollan suelen tener datos que son reales, de un tiempo y lugar específico, por lo que forman parte de las tradiciones de un pueblo o ciudad, aunque la historia que se desarrolla está llena de irrealidad en mayor o menor grado. Las leyendas normalmente se transmiten durante generaciones por lo que muchas veces sufren de alteraciones. Aunque fueron concebidas con sentido religioso, fueron luego utilizadas para intentar explicar todo tipo de fenómeno que no lograba ser entendido y no tenía explicación científica, haciéndolas parecer como realidades aunque no son más que el producto de la imaginación. (DeConceptos.com, 2015, pág. 1)

Ya que tiene características y personajes del mito, de la fábula, del cuento, entre otros, no es posible aclarar los límites que tienen las leyendas con estas otras formas narrativas. En ellas se puede encontrar las diferentes dudas y preocupaciones que tienen los hombres sobre la muerte, las enfermedades, la vida, el paso al más allá, la presencia de seres irreales que pueden ser buenos

o malos, milagros, entre otras, y ya que se escapan de la realidad a pesar de estar atadas a historias reales, nos llevan a lugares maravillosos, fantásticos, fuera de lo común, que nos invitan a fantasear y sacar nuestras propias conclusiones y moralejas, permitiendo así que estas historias sean luego narradas a las siguientes generaciones, generando lo que se conoce como leyenda urbana que tiene una mezcla de elementos tradicionales con elementos modernos y actuales, al ser contadas oralmente, no podemos estar seguros que existe una sola versión de cada leyenda, pues puede ser que la versión que oímos en un sitio no sea la misma que encontramos en otros lugares o en otras épocas. Ciertamente es mucho mejor escuchar una leyenda contada por un ávido narrador que les da vida a los personajes, a los escenarios, a la historia en sí. (Magán, 2012, pág. 393)

Existen diferentes tipos de Leyenda que son:

- **Leyendas Religiosas:** se caracterizan por hacer referencia a los Santos y actos de fe, son recogidos por multitudes y conocidos por milagros, dan prestigio y exaltan virtudes de diferentes santos que aparecen y desaparecen a su antojo ayudando a la gente y concediéndoles sus deseos, dando origen a la diversidad de santuarios, sacrificios, peregrinaciones, etc. Ejemplo: el padre Almeida. (Rivadeneira, 2010, pág. 49)
- **Leyendas Geográficas:** su principal característica es dar cualidades humanas y sobrehumanas a diferentes elementos de la naturaleza como montañas, lagos, ríos, o lugares de arduo acceso donde extraviarse no es extraño, para con cada historia llenarlos de vida y misterio. Ejemplo: el origen del lago. (Rivadeneira, 2010, pág. 49)
- **Leyendas Históricas:** como su nombre lo indica, toma diferentes datos históricos para formar fabulosas narraciones en torno a ellos, engrandecen a personajes famosos admirados o temidos y les otorgan características de héroes o villanos en diferentes hazañas, junto con la

intervención de fuerzas sobrehumanas o sobrenaturales. Ejemplo: Cantuña. (Rivadeneira, 2010, pág. 49)

Se debe rescatar la importancia de las leyendas que tienen como propósito dejar enseñanzas, moralejas e inculcar valores, como una forma de dar explicación a los acontecimientos fantásticos e irreales, además de salvar y mantener la variedad de tradiciones que tiene cada pueblo, para poder identificar de mejor manera la diversidad cultural y que a su vez nos permita comprender el pensamiento colectivo de cada región. Las leyendas crean lazos entre quienes las narran y aquellas personas dispuestas a escuchar consejos de vida y llenarse de imaginación.

1.4 La Leyenda Ecuatoriana

Una gran cantidad de leyendas nacionales tienen como origen anécdotas y experiencias de célebres personajes de la época en la conquista española, y al ser transmitidos de generación en generación se han convertido en historias matizadas con un toque un tanto irreal gracias al ingenio popular.

Las leyendas ecuatorianas suelen tener elementos reales y místicos además de fantásticos y al ser estas transmitidas generacionalmente se va manteniendo viva la identidad, las costumbres, pero sobre todo el folclor de un pueblo lleno de riqueza cultural. (Patricia, 2011, pág. 1)

1.4.1 Las Leyendas Ecuatorianas: Estudio de Caso

Las siguientes leyendas se plasmaron en su versión original, fueron tomadas de diferentes sitios web que mantenían fidelidad con las leyendas originales y que se acoplaban mejor a la conceptualización del videojuego.

- **“La Misteriosa Ciudad Oculta en el Chimborazo:** Hace muchos años, en el tiempo de las grandes haciendas, había gente dedicada al servicio de la casa y de las tierras. Los vaqueros eran los hombres dedicados a cuidar a los toros de lidia que eran criados en las faldas del volcán Chimborazo.

Juan, uno de los vaqueros, se había criado desde muy pequeño en la hacienda. Recibió techo y trabajo, pero así mismo, los maltratos del mayordomo y del dueño.

Una mañana que cumplía su labor, los toros desaparecieron misteriosamente. Juan se desesperó porque sabía que el castigo sería terrible. Vagó horas y horas por el frío páramo, pero no encontró a los toros. Totalmente abatido, se sentó junto a una gran piedra negra y se echó a llorar imaginando los latigazos que recibiría.

De pronto, en medio de la soledad más increíble del mundo, apareció un hombre muy alto y blanco, que le dijo que podía llevarle a donde se encontraban sus toros.

Juan se puso de pie dispuesto a caminar, pero el hombre sonriendo tocó un lado de la piedra, y ésta se retiró ante sus ojos. Aquella roca realmente era la entrada a una gran cueva. Sin saber realmente cómo, Juan estuvo de pronto en medio de una hermosa ciudad escondida dentro de la montaña.

El vaquero miró construcciones que brillaban como si estuvieran hechas de hielo. La gente era alegre y disfrutaba de la lidia de toros. El hombre alto le entregó los animales, le dio de comer frutas exquisitas, y como una forma de compensación le regaló unas mazorcas de maíz. De la

misma forma extraña en la que había llegado, pronto estuvo en el páramo, con los toros y las mazorcas.

Al llegar a la hacienda todos se burlaron de él por lo que consideraban una influencia del alcohol. Decepcionado, pero a la vez tranquilo por haberse librado de la paliza, Juan fue a su casa y sacó las mazorcas. Para su sorpresa eran de oro macizo. Con este tesoro, el vaquero se compró una hacienda propia y se alejó para siempre del lugar donde le habían maltratado tanto.

Desde entonces, los campesinos y los turistas tratan desesperadamente de buscar la entrada a la ciudad del Chimborazo.” (Vallejo, 2012, pág. 1)

- **“La Dama Tapada:** Esta historia es parte de la creencia popular ecuatoriana, paso en Guayaquil. Según la tradición, este ocurrió cerca del año 1700, y varias personas murieron a causa de la Dama.

Se dice que en Guayaquil, la Dama Tapada, se aparecía en horas cercanas a la medianoche a personas que frecuentaban callejones no muy concurridos. Según las historias relatadas por muchas personas acerca de estos acontecimientos, una joven se les aparecía, vistiendo un elegante vestido de la época, con sombrilla, pero algo muy particular en ella era que llevaba su rostro tapado con un velo, el cual no permitía que las víctimas la reconocieran.

Despedía a su entorno una fragancia agradable, y casi todos los que la veían quedaban impactados al verla. Hacía señales para que la siguieran y, en trance, las víctimas accedían a la causa pero ella no permitía que se les acercara lo suficiente.

Los alejaba del centro urbano y en lugares remotos empezaba a detenerse. Cuando las víctimas se le acercaban a descubrir el rostro, un olor nauseabundo contaminaba el ambiente, y al ver su rostro apreciaban un cadáver aún en proceso de putrefacción. Sus ojos parecían destellantes bolas de fuego.

La mayoría de las víctimas morían, algunos por el susto y otros por la pestilente fragancia que emanaba el espectro. Muy pocos sobrevivían y en la cultura popular los llamaban tunantes.” (Campos, 2009, pág. 1)

- **“La Caja Ronca:** En Ibarra se dice de dos grandes amigos, Manuel y Carlos, a los cuales cierto día se les fue encomendado, por don Martín (papa de Carlos), un encargo el cual consistía en que llegasen hasta cierto potrero, sacasen agua de la acequia, y regasen la sementería de papas de la familia, la cual estaba a punto de echarse a perder. Ya en la noche, muy noche, se les podía encontrar a los dos caminando entre los oscuros callejones, donde a medida que avanzaban, se escuchaba cada vez más intensamente el escalofriante "tararán-tararán". Con los nervios de punta, decidieron ocultarse tras la pared de una casa abandonada, desde donde vivieron una escena que cambiaría sus vidas para siempre...

Unos cuerpos flotantes encapuchados, con velas largas apagadas, cruzaron el lugar llevando una carroza montada por un ser temible de curvos cuernos, afilados dientes de lobo, y unos ojos de serpiente que inquietaban hasta el alma del más valiente. Siguiéndole, se lo podía ver a un individuo de blanco semblante, casi transparente, que tocaba una especie de tambor, del cual venía el escuchado "tararán-tararán".

He aquí el horror, recordando ciertas historias contadas de boca de sus abuelitos y abuelitas, reconocieron el tambor que llevaba aquel ser blanquecino, era nada más ni nada menos que la legendaria caja ronca.

Al ver este objeto tan nombrado por sus abuelos, los dos amigos, muertos de miedo, se desplomaron al instante. Minutos después, llenos de horror, Carlos y Manuel despertaron, más la pesadilla no había llegado a su fin. Llevaban consigo, cogidos de la mano, una vela de aquellas que sostenían los seres encapuchados, solo que no eran simples velas, para que no se olvidasen de aquel sueño de horror, dichas velas eran huesos fríos de muerto. Un llanto de desesperación despertó a los pocos vecinos del lugar. En aquel oscuro lugar, encontraron a los dos temblando de pies a cabeza murmurando ciertas palabras inentendibles, las que cesaron después de que las familias Domínguez y Guanoluisa (los vecinos), hicieron todo intento por calmarlos.

Después de ciertas discusiones entre dichas familias, los jóvenes regresaron a casa de don Martín al que le contaron lo ocurrido. Por supuesto, Martín no les creyó ni una palabra, tachándoles así de vagos.

Después del incidente, nunca se volvió a oír el "tararán-tararán" entre las calles de Ibarra, pero la marca de aquella noche de terror, nunca se borrara en Manuel ni en Carlos. Ojala así aprendan a no volver a rondar en la oscuridad a esas horas de la noche." (Steven, Alvaro, Andres y Alexis, 2006, pág. 1)

- **“El Duende:** El duende es uno de por personajes del que se tiene referencia en todo país, sin embargo lo describiremos según la versión de la provincia de Manabí: Este duende es travieso por excelencia, coqueto, mirón y enamorado.

Sea para tratar de llevarse a muchachas jóvenes de cabellos largos o grandes ojos para embarazarlas; sea para echar a perder los guisos arrojando sal o ceniza, o sea para esconder los objetos más queridos de señoras y señoritas, lo cierto es que este personaje condensa las más profundas inquietudes y temores, deseos y curiosidades de los hombres con respecto al mundo femenino, que es el universo favorito del duende para hacer gala de su ingenio ambiguo y peligroso.

Es un personaje chiquito con los tobillos torcidos atrás, se viste de rojo; otra descripción habla de una especie de animal pequeño y feo. Sea como fuere su apariencia cuando se enamora 'lo hace de verdad' y empieza a desplegar estrategias como molestar haciendo travesuras o impidiendo que el novio se acerque, es muy celoso.

Se dice de un secreto para protegerse del duende, que consiste en colocar una guitarra desafinada y un espejo en el cuarto de la mujer. La idea es que se enoje cuando quiera tocar la guitarra y se refleje en el espejo su rostro horrible, entonces se aleja avergonzado de su fealdad. Se dice también que existen 'duendas' que persiguen a los hombres solteros o casados, que son objeto de sus amores.

De su apariencia se sabe que son gorditas, chiquitas y de pies virados. Un rasgo importante de estos seres del imaginario popular, es que se no se trataría de duendes aislados, sino de toda una 'nación' dispersa en cuevas, huecos, barrancos, quebradas, que son sus sitios preferidos para vivir y recrear sus costumbres y formas de procreación similares a las delos humanos.” (Angie, 2009, pág. 1)

- **“La Casa 1028:** Había una vez una niña llamada Bella Aurora. Era hija de padres ricos y cariñosos. En aquel tiempo la Plaza de la

Independencia no tenía el monumento a la Libertad, sino una pila al centro. Allí se realizó una gran corrida de toros.

En segundo lugar salió un toro negro. Luego de mirar a su alrededor se acercó lentamente hacia Bella Aurora, quien se desmayó del susto. Sus padres la llevaron a curarla del espanto.

Dicen que el toro negro se desesperaba en la plaza. Buscaba a la niña. Al no encontrarla saltó la barrera y se fue a la casa 1.028. Rompió la puerta de la calle. Subió al corredor. Olfateó por todas partes. Entró al dormitorio de Bella Aurora. Al ver al toro, ella quiso huir, pero no tuvo fuerzas.

Solo alcanzó a dar un grito fuerte, mientras el toro la embestía. El animal desapareció después. Se hizo humo.” (Diego David, 2011)

CAPÍTULO 2

2 MEDIO INTERACTIVO

2.1 Introducción a los Videojuegos

Los videojuegos en la actualidad son una de las mayores fuentes de entretenimiento existentes, además de ser un negocio muy lucrativo, forma parte del día a día de muchas personas sin importar su edad o género.

Se puede decir que el mundo de los videojuegos es una puerta para niños y jóvenes en donde pueden familiarizarse y dominar la tecnología, y mediante esta, desarrollar diferentes habilidades y capacidades, incrementando su nivel de imaginación. (Simone Belli y Cristian López Raventós, 2008, pág. 161)

A pesar de la infinidad de ejemplos de primeros videojuegos a lo largo de los años, no se ha podido determinar cuál fue el primer videojuego, ya que se han establecido diferentes definiciones para el mismo, pero el videojuego creado por Alexander S. Douglas en 1952, llamado “Nought and Crosses” se puede considerar como el primero, es una versión del tres en raya ejecutada en computadora, la cual permitía enfrentar a un jugador contra la máquina. (Simone Belli y Cristian López Raventós, 2008, pág. 161)

En 1958 William Higginbotham sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, creó el videojuego llamado tenis para dos, que se trataba de un simulador de tenis de mesa para entretenimiento, fue el primero en permitir la interacción entre dos jugadores humanos. (Simone Belli y

Cristian López Raventós, 2008, pág. 162)

Un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachusetts, Steve Russell, cuatro años después, tras seis meses de dedicación creó un juego para computadora llamado "Space war", usando gráficos vectoriales. Fue el primero en tener un cierto éxito, aunque apenas fue conocido fuera del ámbito universitario. En este juego la dirección y la velocidad eran controladas por dos jugadores, se trataba de dos naves espaciales que luchaban entre ellas, el videojuego funcionaba sobre un PDP-1 (procesador de datos programados) (Simone Belli y Cristian López Raventós, 2008, pág.162)

En 1966 Ralph Baer junto a Albert Maricon y Ted Dabney, comenzaron a desarrollar un proyecto de videojuego llamado "Fox and Hounds", que luego evolucionaría hasta convertirse en la Magnavox Odyssey, logrando dar inicio al videojuego doméstico, fue considerado el primer sistema doméstico de videojuegos lanzado en 1972, este podía ser conectado a la televisión y permitía jugar una variante de juegos pregrabados. (Simone Belli y Cristian López Raventós, 2008, pág. 162)

En 1971 tuvo lugar un acontecimiento importante para el inicio de los videojuegos, cuando Nolan Bushnell comenzó a comercializar lo que era básicamente una versión de "Space War", llamada "Computer Space". (Simone Belli y Cristian López Raventós, 2008, pág. 162)

Con la máquina recreativa "Pong", llegó la ascensión de los videojuegos, esta máquina es considerada la versión comercial del juego tenis para dos de Higginbotham. El juego se presentó en 1972 y fue la piedra angular del videojuego como industria. Este sistema fue diseñado por Al Alcom para Nolan Bushnell en la empresa recién fundada Atari. (Simone Belli y Cristian López Raventós, 2008, pág. 162)

Se implantaron numerosos avances técnicos en los videojuegos durante los años siguientes, destacando entre estos los microprocesadores y los chips de memoria. Aparecieron también en los llamados salones recreativos, juegos como “Space Invaders” (Taito) o Asteroids (Atari). (Simone Belli y Cristian López Raventós, 2008, pág. 162)

Es así como con el paso del tiempo la tecnología ha evolucionado tanto y tan rápido, que se ha cambiado la estructura y la forma de realizar los videojuegos, agregándoles una excelente forma narrativa con el mejoramiento de gráficos, personajes y escenarios que enriquecen la historia y permiten una mejor experiencia.

2.2 Los Géneros de Videojuegos

Con los avances tecnológicos, surgieron nuevas formas de entretenimiento como el internet o diferentes tipos de consolas, y junto a estas, nacieron nuevos y novedosos juegos, lo que produjo la necesidad de clasificarlos dentro de diferentes géneros, ya que no podían formar parte de otros ya existentes.

En la actualidad existe una gran cantidad de videojuegos de distinta complejidad, por lo que es muy común encontrar juegos que pertenecen a más de un género, dependiendo de la narrativa que contenga la historia a la que se enfrenta el jugador.

Uno de los ejemplos más grandes de videojuegos que pertenecen a diferentes géneros es el conocido “Gran Theft Auto”, lanzado el primero de noviembre de 1997 por “Rockstar Games” en New York. Este juego consta de diferentes

sagas, en cada una de ellas se puede encontrar una mezcla de géneros como son los juegos de rol, acción-aventura y conducción simulada, ya que el jugador puede interactuar con diferentes protagonistas de la historia, realizando todo tipo de misiones que requieren que el personaje se involucre con el crimen organizado, y para esto puede adquirir diferentes accesorios como: armas, dinero, todo tipo de vehículo que puede ser conducido por la ciudad, entre otros.

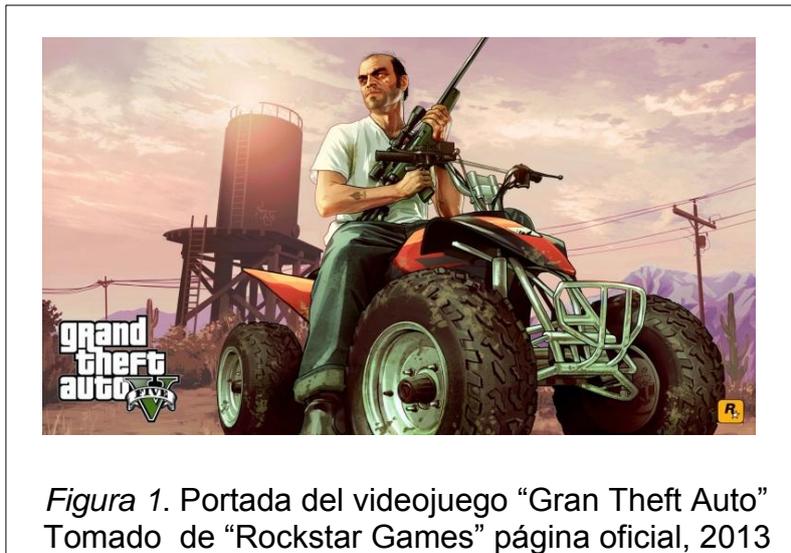


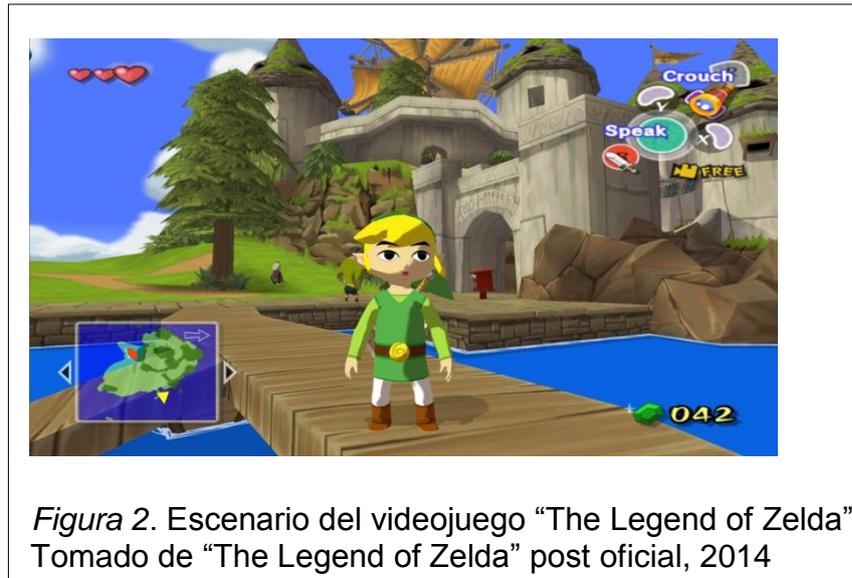
Figura 1. Portada del videojuego “Gran Theft Auto” Tomado de “Rockstar Games” página oficial, 2013

2.2.1 Acción – Aventura

Este género es uno de los más populares y variados en la actualidad, ya que mezcla un alto contenido de acción, donde se ven desafiadas las habilidades del jugador con una intervención en tiempo real, junto con una estructura de juegos basados en la aventura, donde se presentan diferentes problemas u obstáculos que el jugador debe resolver, es decir que en este tipo de géneros se pueden encontrar retos tanto conceptuales como físicos.

Un ejemplo para este género es “The Legend of Zelda”, lanzado y distribuido en febrero de 1986 por “Nintendo” en Japón. El jugador es libre de mover al

personaje (“Link”) alrededor de todo su mundo, cumpliendo diferentes objetivos ya sean principales o secundarios, para lograrlo, debe encontrar armas o instrumentos necesarios para desafiar y derrotar a los enemigos que se encuentran en cada nivel.



2.2.2 Rol

Este género se caracteriza por la apropiación del personaje por parte del jugador, y a medida que avanza la historia se puede observar una constante evolución tanto del personaje como de la narrativa, para completar esta evolución, el jugador deberá experimentar diferentes situaciones como interactuar con nuevos personajes, ya sean aliados o enemigos, ir en busca de armas o elementos que le ayuden en la aventura, etc. Normalmente incluyen videos que explican o complementan la historia para que el jugador obtenga toda la información necesaria para continuar con el trayecto.

Uno de los Videojuegos más importantes de este género en el mundo virtual es “Diablo”, fue lanzado y distribuido a finales de 1996 por “Blizzard

Entertainment” en Irvine California. Emplea el modo de juego de un jugador y multijugador, este juego consiste en la creación de un personaje personalizado con diferentes habilidades, recursos como armas y armaduras, entre otras cosas, que durante su aventura debe enfrentarse a considerables retos y desafíos para ganar experiencia y hacerse así ganar fuerza y poder.

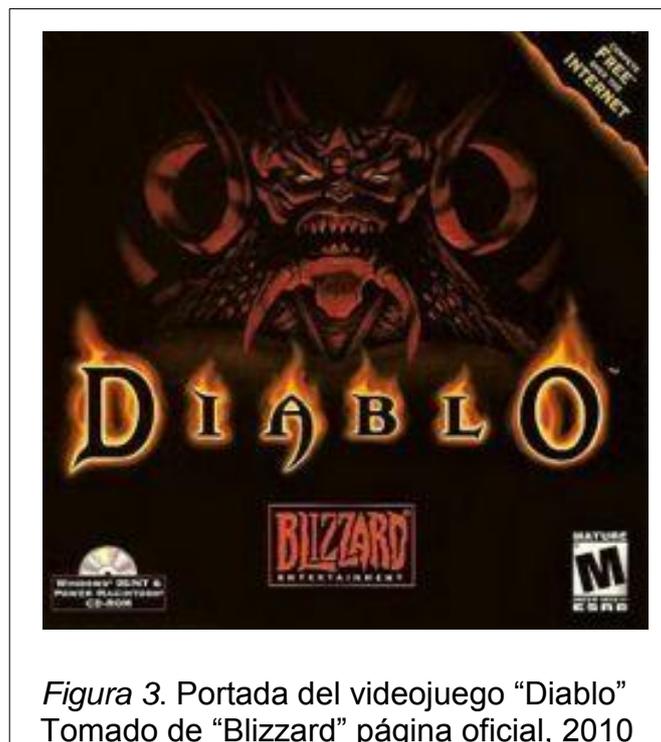


Figura 3. Portada del videojuego “Diablo”
Tomado de “Blizzard” página oficial, 2010

2.2.3 Género “Puzzle” o rompecabezas

Este tipo de juegos implican el uso de la lógica, razonamiento, y agilidad mental del jugador, ya que constan de varios retos como dar solución a diferentes problemas, la toma correcta de decisiones, y en algunos casos se necesita razonamiento matemático, temporal y espacial. Este género tiene facilidad para mezclarse con otros, es muy popular en los juegos de aventura gráfica.

El ejemplo más común para este género es “Tetris”, lanzado el seis de junio de 1984 por Alekséi Pázhitnov en la Unión Soviética, donde se pone en juego la agilidad mental para colocar piezas que encajen correctamente una sobre otra, aunque existen otro tipo de juegos más actualizados de este tipo como “Candy Crush” lanzado el doce de abril del 2012 por “King”, donde se realizan movimientos estratégicos para destruir columnas y filas que contengan el mismo color.

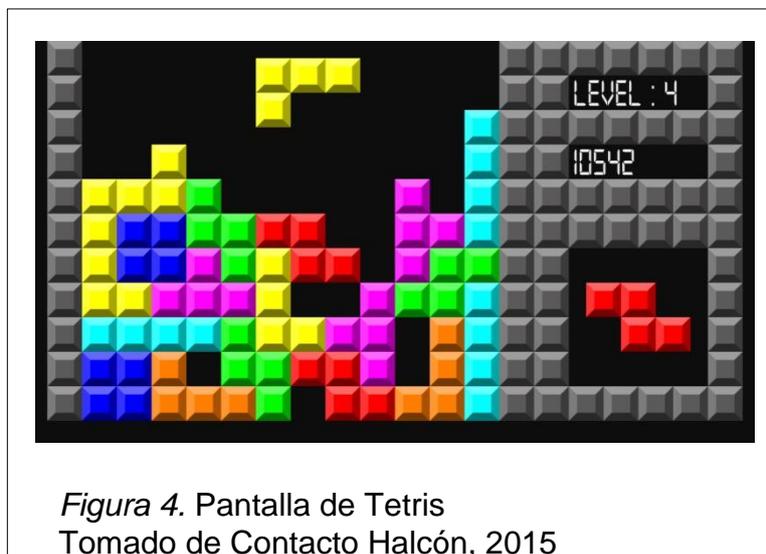


Figura 4. Pantalla de Tetris
Tomado de Contacto Halcón, 2015

2.3 La Temática en un Videojuego

Existen diferentes temáticas a tratar en los videojuegos, ya que este mundo es muy extenso y complejo actualmente, existe una gran variedad de géneros para los miles de títulos que se encuentran en el mercado, de tal manera que el jugador tiene varias opciones para elegir, aunque la gran mayoría de estos juegos se basan o repiten la idea de otros previamente desarrollados, cada año salen al mercado nuevos betas, previos a los demos que sirven para impulsar y mejorar la calidad del juego. (Ounae, 2014, pág. 1)

Para poder crear un videojuego, lo primero que se debe concretar es el género que define el tipo de juego y la ambientación, el tiempo y lugar donde se desenvuelve la historia del mismo, ambas cosas están relacionadas entre sí ya que no cualquier género se asocia con cualquier ambientación, por lo que a través del tiempo las temáticas y su aplicación a los distintos géneros ha ido evolucionando. Algunos ejemplos de juegos temáticos son los de Prehistoria (“Far Cry Primal”), Edad Media (“Age of Empires”), Guerras del Siglo XX (“Medal of Honor”), Época Moderna (“Fifa”), Futuro (“Halo”), entre otros.(Ounae, 2014, pág. 1)

Tanto la temática como el género del videojuego deben estar estrictamente relacionados y deben tener mucha coherencia entre sí. Las temáticas pueden llegar a ser infinitas, en la actualidad existen una gran cantidad de elementos que pueden ser utilizados, lo importante es que la historia pueda desarrollarse correctamente.

2.4 La Construcción de la Estrategia en un Videojuego

Para la construcción de un videojuego debe realizarse un proceso de producción parecido al de una película, es necesario realizar un guión, conceptualizar a los personajes y locaciones o escenarios, crear la historia, o en este caso el mundo virtual, etc. Es muy importante tener en cuenta el público al que va dirigido, se debe realizar un proceso pensando en los jugadores, permitiendo que se involucren si es posible en su totalidad con el juego.

Para esto es necesario conocer la estructura de un videojuego, la mayoría tienen una introducción en formato de video, donde cuentan en breves palabras

y con una pequeña animación la historia detrás de la aventura que están por experimentar.

Después de esta introducción lo más común es encontrar un pequeño menú donde se pueden hacer ciertas configuraciones como de sonido, imagen, resolución, y hacer cambios en los comandos a utilizar. El menú principal suele llevar a otros más complejos, donde se pueden seleccionar los elementos con los que vamos a contar en la historia, como por ejemplo la elección y personalización de cada personaje, y en ocasiones la elección de escenarios; aunque esta es una modalidad de tantas, ya que en muchos otros videojuegos se puede disponer de este tipo de elecciones en el transcurso del juego y solo mediante el cumplimiento de logros, misiones o niveles.

Parte del inicio de un videojuego suele ser el modo tutorial, donde se indican los movimientos y habilidades básicas para que el jugador se familiarice con la dinámica del juego, estos suelen ser cortos, básicos y precisos. Una vez terminado el modo tutorial se procede al juego en sí.

Existen diferentes estrategias para la interacción del videojuego, lo común es encontrar niveles con distintos grados de dificultad, donde la aventura se va completando gracias al cumplimiento de metas, que finalmente llevan a un objetivo superior con el cual concluye la historia. Otro tipo de videojuegos se basan en la interacción de mundos abiertos donde no se le da importancia a los niveles ni al cumplimiento de objetivos, el jugador puede realizar diferentes actividades en el mundo virtual, sin que sea necesario tener un propósito o un fin.

CAPÍTULO 3

3 ARTE CONCEPTUAL DE UN VIDEOJUEGO

3.1 Proceso Creativo Del Arte Conceptual

El arte conceptual va más allá de la formalidad del arte tradicional, es una forma moderna de representar el arte, donde una idea o concepto, que muchas veces es personal, se convierte en una manera abstracta o no convencional de comunicar. Puede ser considerada como una manera de percepción del trabajo artístico, originada en la mente, y que tiene diferentes formas de presentarse gracias a las diversas técnicas existentes como el performance, la pintura, el video, textos, etc. (Ridiam, 2010, pág. 1)

Se puede decir que el proceso creativo depende en su totalidad del artista, sin embargo siguen ciertos parámetros para su construcción, toda idea debe ser primero conceptualizada y racionalizada, para obtener toda la información necesaria que pueda guiar al artista al siguiente paso, la forma de comunicar la idea, no todas las técnicas de representación envían el mismo mensaje, por lo que se debe tener mucho cuidado con lo que se quiere transmitir, pero sobre todo el medio que se utiliza para este fin. Una parte importante es la conexión con el espectador, el artista debe saber a qué clase de público debe o quiere dirigirse, y de esta forma asegurar que su idea base esté bien comunicada. (Ridiam, 2010)

3.2 Diseño De Personajes

El diseño de personajes tiene una amplia historia, se creaban mediante relatos orales o escritos que describían sus principales características, pero la mayoría eran dejadas a imaginación del público. En su inicio, eran únicamente con fines

religiosos, la llegada de medios como el periódico o el libro sirvieron perfectamente de soporte narrativo, como en el caso de los libros de cuentos y sus ilustraciones que fortalecían el conocimiento, y el periódico con las conocidas tiras cómicas donde se podía ver y leer sucesos o la vida de algún protagonista, este medio inspiró la creación del conocido cómic, del que hoy en día se sacan numerosos personajes para incorporarlos a series, películas y videojuegos.

3.2.1 Rasgos Físicos Y Psicológicos

Cada personaje requiere de un conjunto de características que ayudan a comunicar de manera efectiva su propósito en la historia, para esto se necesita determinar diferentes rasgos que le dan al personaje la fuerza que requiere, como por ejemplo los rasgos físicos que tratan de crear una emoción positiva o negativa a primera vista en el espectador, estos suelen ser detalles como expresiones, vestimenta, colores, accesorios etc. Por otro lado los rasgos psicológicos son los encargados de crear una conexión más fuerte con el espectador, tratando de que sienta empatía o apatía por el mismo, identificándose con el personaje, estos rasgos suelen ser descubiertos en el transcurso del juego, van acompañados de gestos, frases, y movimientos que ayudan con la estética del personaje.

Estos rasgos varían mucho según el uso o función que tiene el personaje, se deben tomar en cuenta más detalles visuales como expresiones, movimientos, vistas, ángulos, etc.



Figura 5. Rasgos físicos de los personajes
Tomado de DG comunicaciones, 2016

3.2.1.1 Complejidad Del Personaje

Al igual que los rasgos físicos, la complejidad del personaje es una de las características más importantes a tomar en cuenta, ya que esto depende del objetivo o la función final del personaje, por ejemplo, un personaje principal o secundario deberá mantener distintos grados de complejidad. Se debe tomar en cuenta también el soporte en el cual va a ser plasmado, no es lo mismo un diseño de personaje para juegos de consolas como “Nintendo”, que para juegos de celulares, ya que el nivel del diseño puede variar para cada uno, o pueden existir actualizaciones que se deban tomar en cuenta al momento de su creación.



*Figura 6. Diferencia de complejidad en un personaje de videojuego.
Tomado de "Tomb Raider" página oficial, 2013*

3.2.2 Guía Del Personaje

Muchos Diseñadores notaron que los personajes podían ser el elemento preciso para atraer la atención del público hacia diferentes videojuegos, es por esto que existen cientos de personajes adaptados a los diferentes medios y plataformas virtuales, que caracterizan a las distintas marcas y que evolucionan con el tiempo. Estos medios tienen el uso de la imagen como principal atractivo, ya que describen visualmente a los personajes y estos a su vez cuentan una historia. (Irene Méndez, 2010, pág. 4)

Varios de estos personajes, tienen la capacidad de llegar a ser conocidos por el mundo entero, llegan a ser iconos de la cultura popular, como por ejemplo, los personajes conocidos como Mario (Mario Bros) o Link (The Legend of Zelda) creados por "Nintendo", esto se debe a que al momento de crearlos, les fueron otorgados pensamientos y emociones para que el público crea que poseen vida y se sientan identificadas con la propuesta. Diseñar personajes es la manera de generar una reacción o emoción en la gente por sus características, su

aparición y por supuesto su personalidad, puestas en el contexto y entorno correctos. (Irene Méndez, 2010, pág. 4)

Existen ciertas particularidades al momento de planear, desarrollar y presentar un personaje. No se debe dejar de lado un aspecto básico como es el uso o función que se le pretende dar, hay que tomar en cuenta otros prácticos factores, en cuanto al diseño, por ejemplo, no sirve de nada que el personaje sea súper vistoso y lleno de detalles si no comunica lo que se pretende y no es útil, se deben aclarar las acciones específicas para concebir correctamente el personaje, para esto, el conocimiento y la habilidad del diseñador entran en juego, teniendo en claro el proceso que debe seguir en cada tipo de proyecto, comenzando con la planeación del personaje. (Irene Méndez, 2010, pág. 4)

Como primer aspecto importante, se debe tener muy claro cuál es el resultado final que se desea obtener, se debe determinar lo que se espera del personaje, o más importante aún, lo que no se desea del personaje, para establecer rasgos concretos. El siguiente paso a seguir es determinar particularidades y detalles esenciales. (Irene Méndez, 2010, pág. 4)

3.2.3 Medio En El Que Se Desenvuelve

El personaje no cuenta con una verdadera historia hasta no ser plasmado en un contexto o entorno, por lo que el medio en el que se desenvuelve es un punto clave para la manera en que va a ser diseñado, detallado y personalizado. Es necesario tomar en cuenta tanto el género, como la temática del videojuego, ya que de estos factores dependerá la ambientación y los escenarios donde va a desenvolverse e interactuar el personaje. De esta manera el videojuego obtiene equilibrio y concordancia en la línea narrativa que mantiene.



Figura 7. Escenario del videojuego “Assassins Creed II”
Tomado de “Ubisoft” Página oficial, 2014

3.2.4 Tipo y Rol Del Personaje

Estas especificaciones influyen mucho en la creación del personaje, ya que el detalle, la composición, los vectores, incluso los colores varían según el soporte o la calidad de imagen que estamos creando, no es lo mismo producir un personaje animado para una página web que para una consola de videojuegos.

De igual manera, es muy importante saber si el personaje va a ocupar el papel secundario o principal en la historia, ya que al ser el centro de interés, deberá tener características más detalladas, pues es quien mayor exposición tiene ante la gente.



Figura 8. “Luigi” personaje secundario del videojuego “Mario Bros”
Tomado de Delgado Jota, 2013

3.3 Diseño De Entornos

Tanto la conceptualización de personajes como de escenarios requiere que se le dé la atención e importancia necesaria y que se tomen en cuenta todos los recursos que se puedan llegar a necesitar, ya que todo el proyecto se basará en esta primera idea.

El concepto artístico de los escenarios suele ser un trabajo más completo que el de un personaje, ya que mientras para los personajes se requiere de mayor trabajo de diseño, conocimientos anatómicos y detalles humanos, en los escenarios se deben realizar propuestas de color, composición, luz, perspectiva, entre otros detalles que generen mayor comodidad visual al jugador. (OWARISTUDIOS, 2015, pág. 2)

Un escenario debe transmitir una idea clara de lo que se pretende, para poder continuar con una narrativa clara en la historia del videojuego. Cuando se trata de visualizar estructuras, el cerebro puede percibir la falta de concordancia con los personajes o con la historia en sí, por lo que se debe prestar mucha atención a los detalles artísticos y formales que requiere la realización de un escenario. (OWARISTUDIOS, 2015)

El trabajo final de los escenarios debe ser conciso, pero sobre todo detallado para que no existan vacíos a nivel arquitectónico ni ambiental, se deben conservar las características necesarias para ser preciso en lo que se quiere representar y de esta manera integrar al jugador en la historia del videojuego.

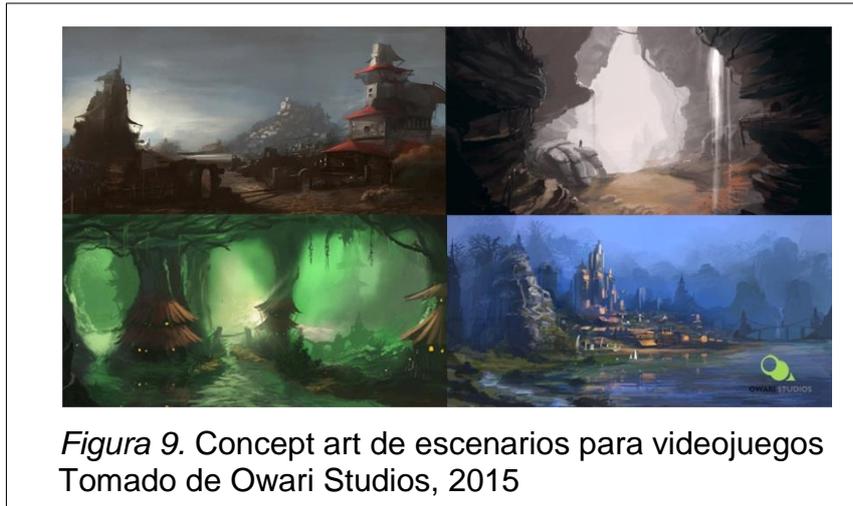


Figura 9. Concept art de escenarios para videojuegos
Tomado de Owari Studios, 2015

3.4 Diseño De Accesorios E Instrumentos

Todos los videojuegos contienen cierta cantidad de accesorios o instrumentos que ayudan al personaje a interactuar con el escenario y con otros personajes, como por ejemplo armas, escudos, dinero, transporte etc.

En el videojuego “World of Warcraft” creado por “Blizzard Entertainment” introducido en el 23 de noviembre del 2004, se pueden encontrar varios tipos de accesorios para los personajes, los cuales pueden ser elegidos por el jugador, por ejemplo las monturas para transportarse, diferentes tipos de armas y armaduras, vestimentas, escudos, cascos, anillos, y una infinidad más de instrumentos que le dan fuerza a la estructura del personaje y ayudan a la historia a desarrollarse correctamente.



*Figura 10. Diferente armamento utilizado en el videojuego "World of Warcraft"
Tomado de Art Station, 2015*

3.5. Técnicas De Representación Gráfica Del Arte Conceptual

Las ilustraciones son asociaciones de imágenes con palabras, es decir pueden tener distintos significados y mensajes, así mismo, las ilustraciones pueden ser creadas de diferentes maneras. (Méndez, 2010, págs. 62,63,64)

Cada una de estas técnicas nos va a ayudar a que el personaje tenga la consistencia que queremos y cumpla con el propósito que le dimos, trabajando de lo general a lo particular nos aseguramos que independientemente de cual sea el tipo de ilustración que escogimos, nuestro personaje tenga más consistencia y que durante su desarrollo no pierda detalles necesarios. (Irene Méndez, 2010, pág. 17)

3.5.1 Ilustración Manual

“Es la representación gráfica de un objeto real, nacido de una idea o diseño propuesto para su construcción posterior”. Durante la historia se ha tenido la necesidad de comunicarse mediante dibujos, técnica que ha ido evolucionando,

dando origen al dibujo artístico, que intenta comunicar ideas y sensaciones, al estimular la imaginación de quien lo ve y al dibujo técnico, cuyo objetivo es representar lo más exactamente posible los objetos, interpretando forma, medidas y dimensiones, para lo cual utiliza instrumentos de precisión. (Méndez, 2010, págs. 62,63,64)

3.5.2 Ilustración Digital

La forma de realizar los dibujos o gráficos cambio totalmente con la computadora, que muchas veces simplifica estas tareas, los programas para computadora son una forma de complementar las clásicas técnicas de dibujo, ya que a partir de un boceto se pueden crear gráficos digitales, dando más libertad para tener diferentes opciones y acabar con un resultado más preciso de lo que queremos. Existen diferentes tipos de ilustración digital. (Méndez, 2010, págs. 62,63,64)

3.5.3 Técnicas Mixtas

Ilustración vectorial: Se pueden realizar dibujos de diferentes objetos de forma matemática.

Ilustración por mapas de bits: son imágenes compuestas de pixeles, pequeños cuadrados de distintos colores, que se unen para formar una imagen de diferentes tonos, creando la ilusión de una imagen perfecta. Los pixeles contienen información mas no tienen medida ya que no poseen un tamaño concreto.

Modelado: se trata de un procedimiento que permite imitar el volumen de los objetos con tres dimensiones en un soporte plano. Se pueden encontrar diferentes tipos de modelado como los de plastilina, que suelen ser utilizados para realizar stop motion.

Programas 3D: son objetos creados en tres dimensiones, largo, ancho y profundidad de una imagen, la computadora simula los gráficos en tercera dimensión.

Animación: consiste en la simulación de movimientos a partir de imágenes estáticas que son creadas una por una para poder proyectarse cronológicamente, y al ser proyectadas como secuencia, producen la ilusión de movimiento. Existe animación 2D y 3D.

CAPÍTULO 4

4 CREACIÓN DEL ARTE CONCEPTUAL PARA UN VIDEOJUEGO BASADO EN 5 LEYENDAS ECUATORIANAS

4.1 Preproducción

4.1.1 Investigación del Tema

Para este trabajo de titulación se observaron varias problemáticas sociales, siendo la aculturación una de las más notables en la sociedad actual, por lo que se decidió iniciar un proyecto enfocándose en un tema tan tradicional como son las leyendas ecuatorianas y utilizar un recurso tecnológico actual que atrae a miles de personas cada año como son los videojuegos, que han alcanzado un nivel de popularidad enorme, siendo la elección de muchas personas a la hora de divertirse o pasar el tiempo.

Para este proyecto fueron elegidas cinco leyendas ecuatorianas, las cuales a pesar de no ser las más comunes, son representativas de cada región y que con el tiempo se han ido dejando en el olvido. En base a estas leyendas se pudo formar una conceptualización de un videojuego que incluye a todos los personajes y escenarios encontrados en estas historias, el género de este videojuego es de mucha acción y aventura, al igual que intriga y desafíos varios que pueden interesar a adultos y jóvenes, haciendo que se acerquen y aprendan de manera más divertida sobre sus raíces y tradiciones.

4.1.2 Conceptualización del Videojuego

Nombre del videojuego: La Leyenda de Hatun Rumi

Introducción

Rumi y Kena son hermanos nacidos en una pequeña hacienda en las faldas del Chimborazo. Su labor en la hacienda es criar y cuidar a los toros de lidia, pues sus padres ya están muy mayores como para hacerlo. Una mañana mientras paseaban a los toros, decidieron dormir un rato en la sombra de un árbol, al despertar se dieron cuenta que los toros habían desaparecido, desesperados buscaron por todo el lugar pero no lograron encontrarlos, sabían que sus padres estarían muy enojados, pues este era su único sustento, por lo que decidieron alejarse de la hacienda para seguir en la búsqueda de los toros, después de varias horas y mucho camino recorrido, los hermanos muy cansados decidieron sentarse un momento en unas rocas cerca del volcán, pero cuando lo hicieron estas se hundieron, lanzándolos por una empinada cuesta hacia una cueva.

Cuando Rumi logró incorporarse, estaba muy asombrado al ver lo que estaba frente a sus ojos, una hermosa y pequeña ciudad. A lo lejos podía reconocer a sus toros y darse cuenta que faltaba uno, el más grande y fuerte de ellos, Rumi se emocionó por un momento pero pronto se dio cuenta que su hermano Kena no se encontraba a su lado, en su lugar había un pedazo de hoja con la letra de Kena, que tan solo tenía escrito el número 1028.

Rumi recorre la ciudad, le enseña el papel a un hombre y este le señala un sendero al fondo del camino, Rumi se apresura al sendero para poder encontrar a su hermano.

Nivel I (Casa 1028)

Cuando Rumi atraviesa el sendero, encuentra una plaza grande, con una hermosa iglesia en medio, allí Rumi tendrá que recorrer el lugar para encontrar los instrumentos y pistas necesarias para llegar al siguiente nivel.

Entre los instrumentos que debe encontrar, hay una pulsera y una piedra preciosa mágicas, que unidas servirán como arma para defenderse, también deberá encontrar la llave de la casa 1028. Una vez adentro, el fantasma de una pequeña niña, Aurora, le pedirá ayuda para encontrar su cuerpo y poder descansar en paz, cuando ambos salen de la casa y caminan hacia la plaza, un enorme toro les impide el paso y le reclama a Rumi la propiedad de la niña, Rumi se enfrenta al toro y con mucho esfuerzo lo derrota. Cuando el toro desaparece, deja en su lugar una hoja con la letra de su hermano que tiene escrito “Los niños no deben caminar solos en la noche”.

Nivel II (La Caja Ronca)

Rumi y la niña cruzan otro sendero que les lleva a un cementerio, en este lugar Rumi tendrá que encontrar los instrumentos y pistas necesarias para llegar al siguiente nivel, pero al mismo tiempo deberá enfrentarse con almas penantes que quieren atacarlo.

Entre los instrumentos que encuentra está otro tipo de piedra preciosa mágica que puede reemplazar en la pulsera para poder obtener un diferente tipo de arma, encontrará también una llave que sirve para abrir el panteón principal del cementerio, en la parte de arriba del panteón se puede leer “Mana Alli Anka” que significa Anka el Malo.

Cuando Rumi abre la puerta, una fuerte corriente de aire lo lanza lejos, del panteón comienzan a salir unos cucuruchos con los que Rumi tendrá que pelear, detrás de estos, sale una enorme carroza manejada por un demonio y con un extraño ser sentado en la parte de atrás que usa su cabeza como tambor.

Cuando Rumi pelea contra este demonio, se da cuenta que mientras más fuerte y rápido toca el tambor el ser sentado en la carroza, más fuerte y rápido se vuelve el demonio, por lo que tendrá que derrotarlo lo más pronto posible, al hacerlo la carroza se destruye y en su lugar deja una hoja que tiene escrito con la letra de Kena, "Caras vemos, corazones no sabemos", esta hoja es levantada por Aurora, que al tocarla pierde fuerzas y siente que se desvanece, pero Rumi sujeta la hoja y Aurora se siente mejor. Juntos salen del cementerio.

Nivel III (La Dama Tapada)

Una vez fuera del cementerio, Rumi y Aurora llegan a un puerto, donde Rumi tendrá que buscar los instrumentos y pistas necesarias para llegar al siguiente nivel, al mismo tiempo deberá enfrentarse con piratas que salen de las casas alrededor y quieren atacarlo.

Entre los instrumentos que debe encontrar está otro tipo de piedra preciosa mágica que podrá remplazar en la pulsera y le dará el poder de una nueva arma, también encontrará un rondador. Para poder encontrar la llave que abre una gran puerta al final de un sendero, Rumi deberá entrar en la iglesia, a la que Aurora no puede ir porque es un alma y no se siente bien.

Rumi sale de la iglesia con la llave en la mano buscando a Aurora, se dirige hacia la puerta que tiene un símbolo que representa la cara de un duende, la niña se encuentra de espaldas hacia la puerta, cuando Rumi se acerca, Aurora comienza a crecer y a transformarse en una mujer con rostro de calavera y un

velo transparente en la cara, Rumi deberá enfrentarse a la dama tapada y derrotarla, una vez que lo logra esta desaparece dejando atrás una hoja escrita con la letra de Kena que dice “A tu familia debes buscar, pero no a todos podrás salvar” Rumi abre la puerta y camina por el sendero.

Nivel IV (El Duende)

Al cruzar el sendero Rumi se encuentra con una cascada custodiada por demonios con máscaras, para lo que usará el rondador, con la música podrá dormirlos y así entrará a la cueva del duende que es un conjunto de cuevas pequeñas como en un laberinto, donde tendrá que buscar los instrumentos y pistas necesarias para poder pasar al siguiente nivel.

Entre los instrumentos que debe encontrar se encuentra una gran piedra preciosa que le otorgará el poder de una nueva arma, también deberá encontrar una llave con la que entrará al gran cuarto del duende, donde encuentra el cuerpo de Aurora junto con el de sus padres y otras personas del pueblo, cuando se acerca al cuerpo de Aurora su fantasma se interpone y le hace una señal con el dedo para que mire detrás de él, cuando Rumi se da la vuelta, un Duende comienza a atacarlo, los dos pelean hasta que Rumi logra derrotarlo, el duende desaparece dejando una hoja en su lugar, cuando Rumi la recoge, el Alma de Aurora regresa a su cuerpo y sus padres despiertan, en la hoja se puede leer escrito con la letra de Kena “La leyenda de Anka”, cuando Rumi lo lee el piso comienza a temblar y se abre, Rumi cae al vacío, hasta llegar de nuevo a la misteriosa ciudad del Chimborazo.

Nivel V (La misteriosa Ciudad del Chimborazo)

Cuando Rumi se levanta ve que toda la ciudad está destruida, unos demonios con máscara corren a atacarlo, mientras Rumi pelea siente la tierra temblar otra vez, del centro del volcán cae Anka, haciendo que Rumi vuele por los aires.

Al caer, todas las piedras preciosas de Rumi se convierten en una sola y colocándola en la pulsera obtiene un arma mucho más poderosa, pelea con dificultad, en un conjunto de movimientos logra sacarle la máscara de Diablo Huma sin color que tiene Anka y descubre que este en realidad es Kena, su hermano.

Kena se siente confundido y mira a Rumi con tristeza y vergüenza, la máscara de Diablo Huma se levanta por los aires hacia Kena como si tuviera vida para tratar de poseerlo, Rumi trata de impedirlo, pero no lo logra y entonces entiende que para poder salvar a Kena tiene que matarlo.

Final

Rumi logra matar a Kena, cae al piso arrodillado casi sin energía y se desmaya, al despertar se encuentra acostado en las piedras donde había querido descansar con Kena, todos los toros, menos el más fuerte y grande se encuentran pastando alrededor de él, a su costado encuentra una bolsa llena de mazorcas de maíz de oro, las cuales lleva a su casa para poder disfrutar con sus padres quienes por fin ya no tendrán que trabajar.

Rumi entra a su cuarto muy triste y se recuesta en la cama a dormir, sin darse cuenta que en el piso junto a la cama de Kena, se encuentra una máscara de Diablo Huma sin color.

4.1.2 Diagrama de Funcionamiento

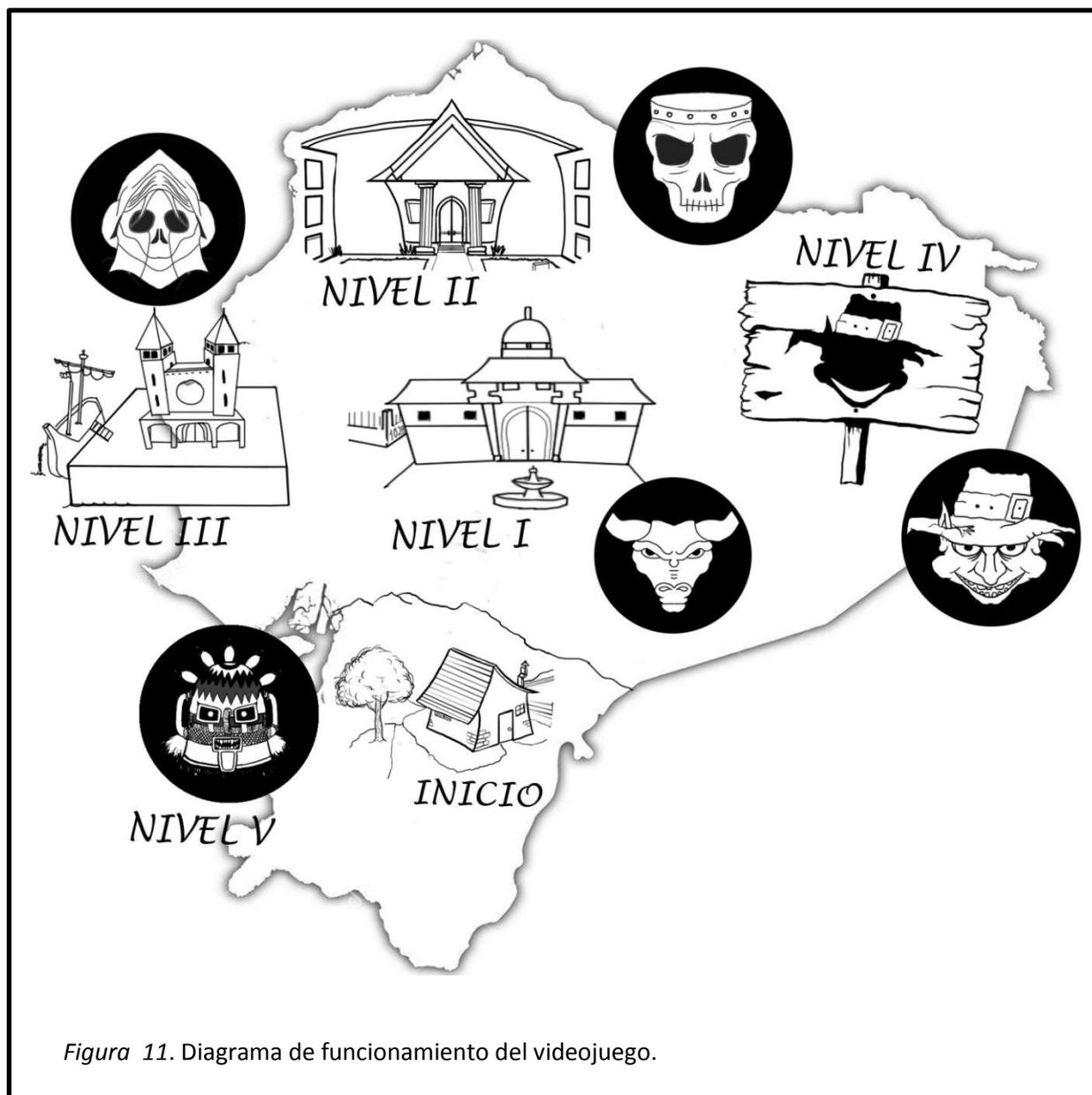


Figura 11. Diagrama de funcionamiento del videojuego.

4.1.3 Personajes del Videojuego

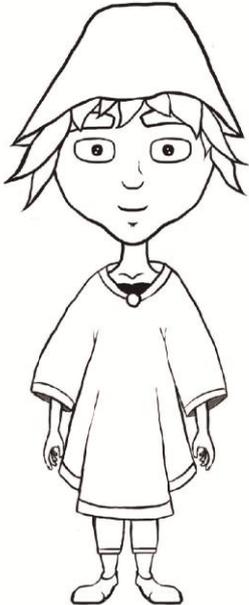
	<p>NOMBRE: RUMI EDAD: 15 TIPO DE PERSONAJE: PRINCIPAL REFERENCIA: LA CIUDAD PERDIDA DEL CHIMBORAZO</p>
	<p>ASPECTOS FÍSICOS: Es un niño pequeño para su edad, siempre está sonriendo, tiene el cabello castaño oscuro y ojos curiosos.</p>
	<p>ASPECTOS PSICOLÓGICOS: Rumi es un niño muy alegre y curioso, le gusta ayudar en la casa y quisiera vivir grandes aventuras, a pesar de ser un niño tímido puede ser muy valiente cuando es necesario, admira a su hermano sobre todas las cosas.</p>

Figura 12. Ficha de personaje Rumi

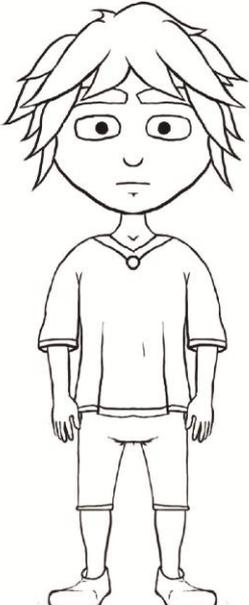
	<p>NOMBRE: KENA EDAD: 19 TIPO DE PERSONAJE: PRINCIPAL REFERENCIA: LA CIUDAD PERDIDA DEL CHIMBORAZO</p>
	<p>ASPECTOS FÍSICOS: Kena es un chico alto y de aspecto fornido, tiene el cabello color café oscuro, un rostro fuerte y serio.</p>
	<p>ASPECTOS PSICOLÓGICOS: Kena era un buen chico, pero creía que merecía mucho más que quedarse en la hacienda trabajado para alguien más, es orgulloso y testarudo, es capaz de llegar muy lejos para conseguir lo que quiere, incluso si lo que hace lastima a los demás.</p>

Figura 13. Ficha de personaje Kena

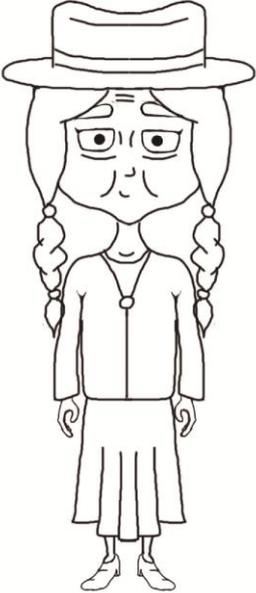
	<p>NOMBRE: ASIRI EDAD: 54 TIPO DE PERSONAJE: SECUNDARIO REFERENCIA: LA CIUDAD PERDIDA DEL CHIMBORAZO</p>
	<p>ASPECTOS FÍSICOS: Asiri es una mujer mayor, con cabello largo y castaño, rostro dulce y ojos cansados.</p>
	<p>ASPECTOS PSICOLÓGICOS: Es una mamá muy preocupada por sus hijos, quiere que salgan adelante por si mismos, los valores para ella son lo mas importante.</p>

Figura 14. Ficha de personaje Asiri

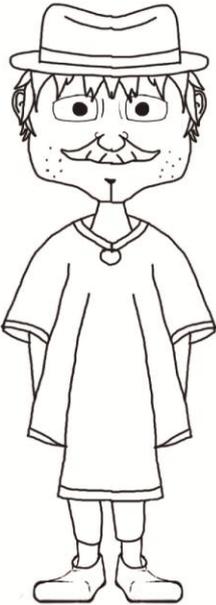
	<p>NOMBRE: INTI EDAD: 57 TIPO DE PERSONAJE: SECUNDARIO REFERENCIA: LA CIUDAD PERDIDA DEL CHIMBORAZO</p>
	<p>ASPECTOS FÍSICOS: Inti es un hombre mayor, tiene el cabello lleno de canas, tanto el rostro como la mirada expresan sabiduria.</p>
	<p>ASPECTOS PSICOLÓGICOS: Inti es un papá ejemplar, ha trabajado muy duro para sacar adelante a sus hijos, piensa que sólo con trabajo se puede salir de la pobreza, trata de enseñarles a sus hijos el verdadero valor de las cosas.</p>

Figura 15. Ficha de personaje Inti

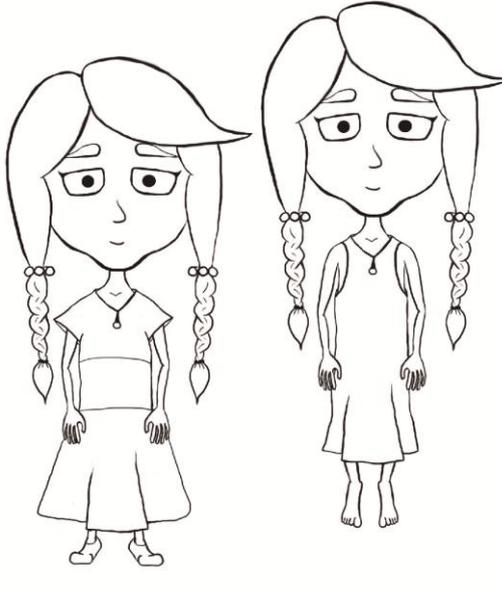
	<p>NOMBRE: BELLA AURORA EDAD: 11 TIPO DE PERSONAJE: PRINCIPAL REFERENCIA: LA CASA 1028</p>
	<p>ASPECTOS FÍSICOS: Aurora es una pequeña niña mestiza, de aspecto delgado, de cabello largo castaño, tiene una mirada inocente y una tierna sonrisa.</p>
	<p>ASPECTOS PSICOLÓGICOS: A la pequeña Aurora le encanta salir a presenciar las corridas de toros con sus padres, es muy responsable y amable, a pesar de los problemas siempre tiene una sonrisa en el rostro.</p>

Figura 16. Ficha de personaje Aurora en forma viva y fantasma

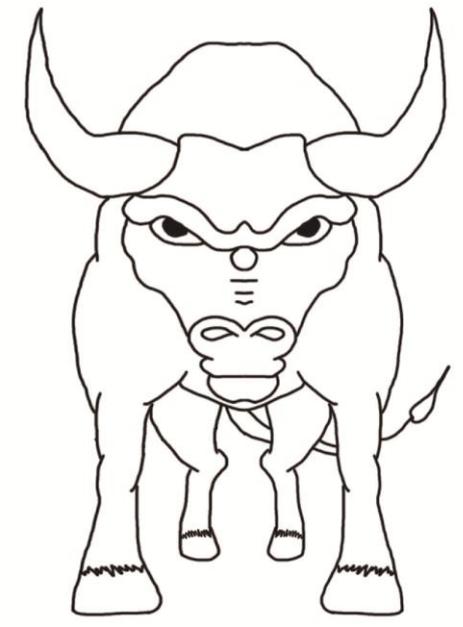
	<p>NOMBRE: URKU EDAD: 11 TIPO DE PERSONAJE: PRINCIPAL REFERENCIA: LA CASA 1028</p>
	<p>ASPECTOS FÍSICOS: es un toro muy grande y fuerte, con cuernos muy largos y mirada agresiva.</p>
	<p>ASPECTOS PSICOLÓGICOS: Urku se enamora a primera vista de la pequeña Aurora, pero para mantenerla a su lado cree que debe matarla, es muy posesivo y no puede controlar su furia.</p>

Figura 17. Ficha de personaje Urku

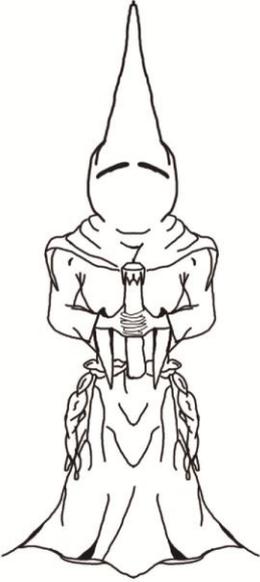
	<p>NOMBRE: CUCURUCHO EDAD: NO TIENE TIPO DE PERSONAJE: SECUNDARIO REFERENCIA: LA CAJA RONCA</p>
	<p>ASPECTOS FÍSICOS: Es un alma penante vestida como cucurucho, lleva siempre una vela en las manos y cuerdas pesadas en las caderas.</p>
	<p>ASPECTOS PSICOLÓGICOS: Al ser un alma penante no posee voluntad propia por lo que sigue órdenes de la caja ronca.</p>

Figura 18. Ficha de personaje Cucurucho

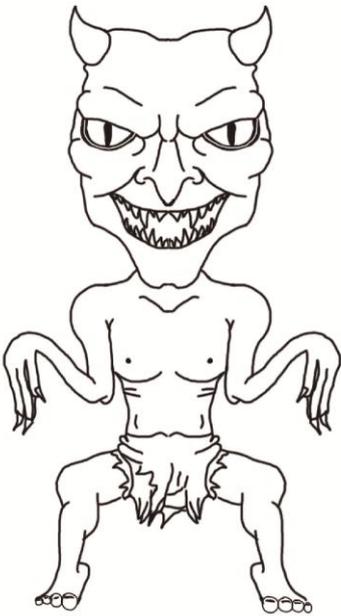
	<p>NOMBRE: WARI EDAD: NO TIENE TIPO DE PERSONAJE: PRINCIPAL REFERENCIA: LA CAJA RONCA</p>
	<p>ASPECTOS FÍSICOS: Es un demonio con ojos de serpiente, dientes de lobo, cuernos diabólicos. Tiene un aspecto malvado, es pequeño pero muy ágil.</p>
	<p>ASPECTOS PSICOLÓGICOS: Disfruta de toturar a las almas en pena, sigue órdenes de la caja ronca y con su música se vuelve más fuerte y rápido.</p>

Figura 19. Ficha de personaje Wari

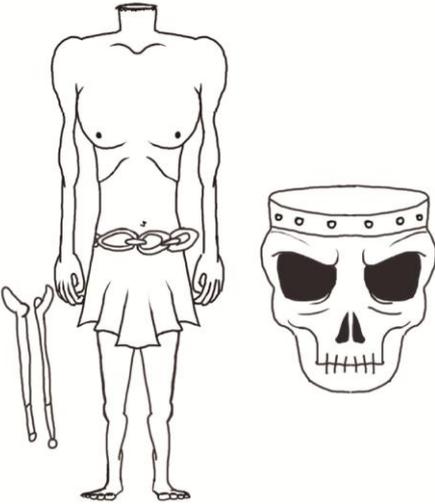
	<p>NOMBRE: WANKA EDAD: NO TIENE TIPO DE PERSONAJE: PRINCIPAL REFERENCIA: LA CAJA RONCA</p>
	<p>ASPECTOS FÍSICOS: Es un cuerpo casi calavérico, usa cadenas y su cabeza como tambor.</p>
	<p>ASPECTOS PSICOLÓGICOS: Causa pánico con su música, puede hipnotizar y poseer a seres de corazón débil para controlarlos.</p>

Figura 20. Ficha de personaje Wanka

	<p>NOMBRE: DAMA TAPADA EDAD: 100 TIPO DE PERSONAJE: PRINCIPAL REFERENCIA: LA DAMA TAPADA</p>
	<p>ASPECTOS FÍSICOS: Es una mujer con rostro de calavera, lleva un velo que le cubre la cara, tiene un cuerpo voluptuoso y atrae a los hombres con su olor</p>
	<p>ASPECTOS PSICOLÓGICOS: Es una mujer malvada, que controla el Alma de aurora e intenta eliminar a Rumi.</p>

Figura 21. Ficha de personaje Dama tapada

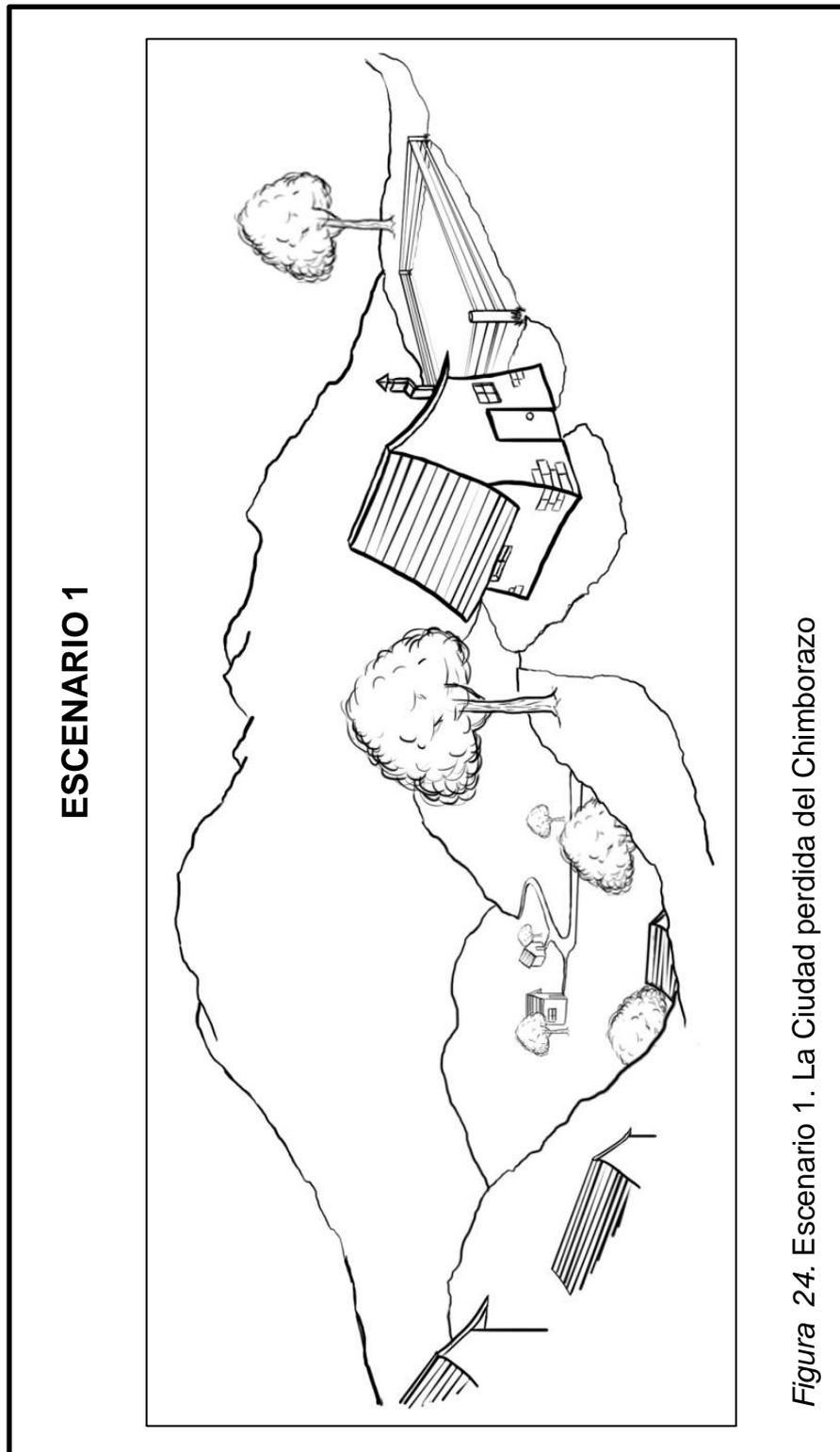
	<p>NOMBRE: TIN TIN EDAD: 300 AÑOS TIPO DE PERSONAJE: PRINCIPAL REFERENCIA: EL DUENDE</p>
	<p>ASPECTOS FÍSICOS: Es un duende pequeño, con sonrisa pícaro y mirada malvada, le gusta vestirse bien.</p>
	<p>ASPECTOS PSICOLÓGICOS: Le gusta robar cosas y personas, principalmente mujeres, engaña con facilidad y es quien proporciona almas para Anka.</p>

Figura 22. Ficha de personaje Tin Tin

	<p>NOMBRE: ANKA EDAD: NO TIENE TIPO DE PERSONAJE: PRINCIPAL REFERENCIA: LA CIUDAD PERDIDA DEL CHIMBORAZO</p>
	<p>ASPECTOS FÍSICOS: Anka Tiene un cuerpo fuerte y resistente, usa una máscara de Diablo Huma y un pantalon de guerrero tradicional.</p>
	<p>ASPECTOS PSICOLÓGICOS: Un demonio muy poderoso que controla el cuerpo y mente de Kena, aunque logra poseerlo por voluntad de él mismo.</p>

Figura 23. Ficha de personaje Anka

4.1.4 Escenarios del Videojuego



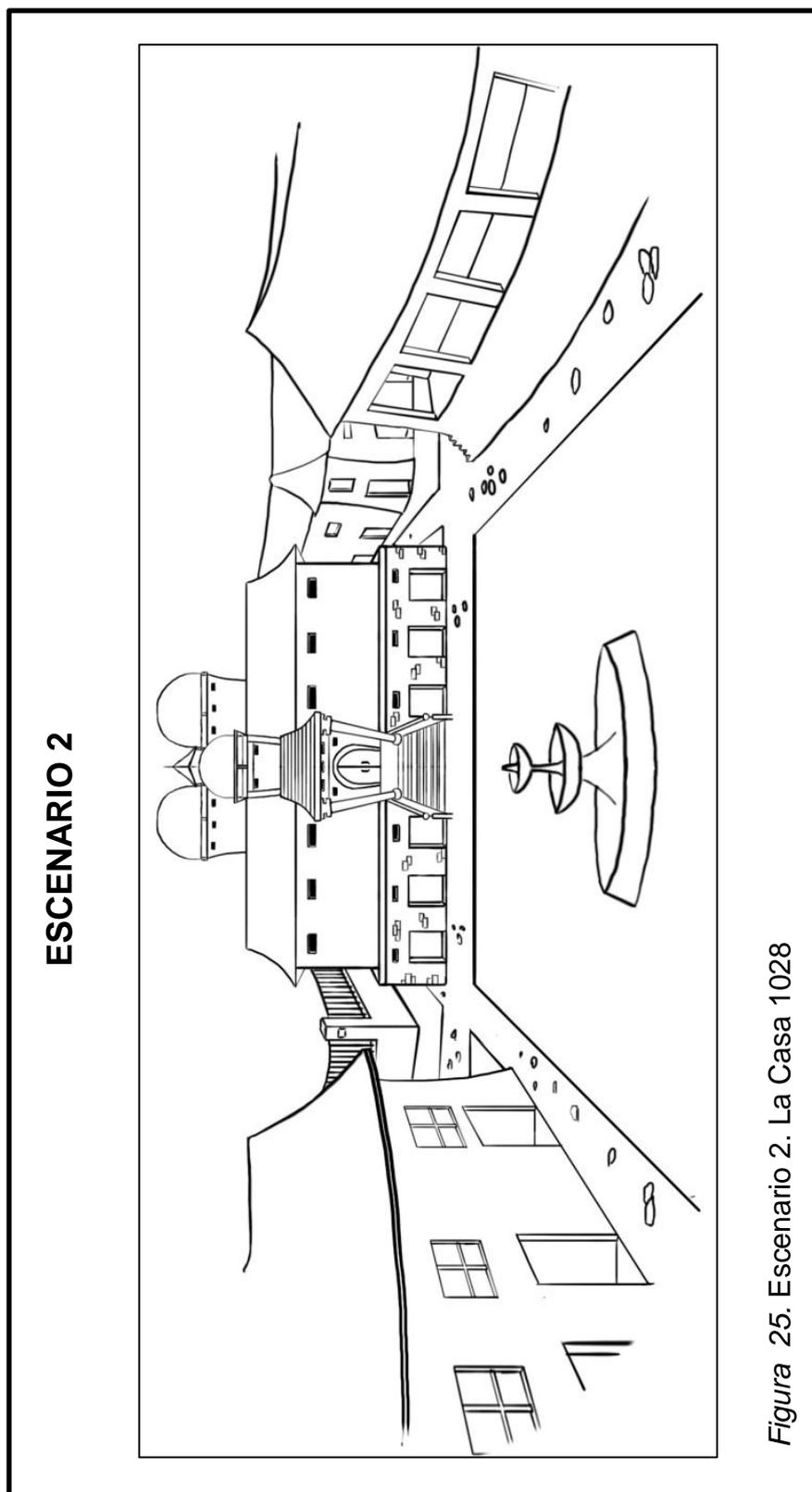


Figura 25. Escenario 2. La Casa 1028

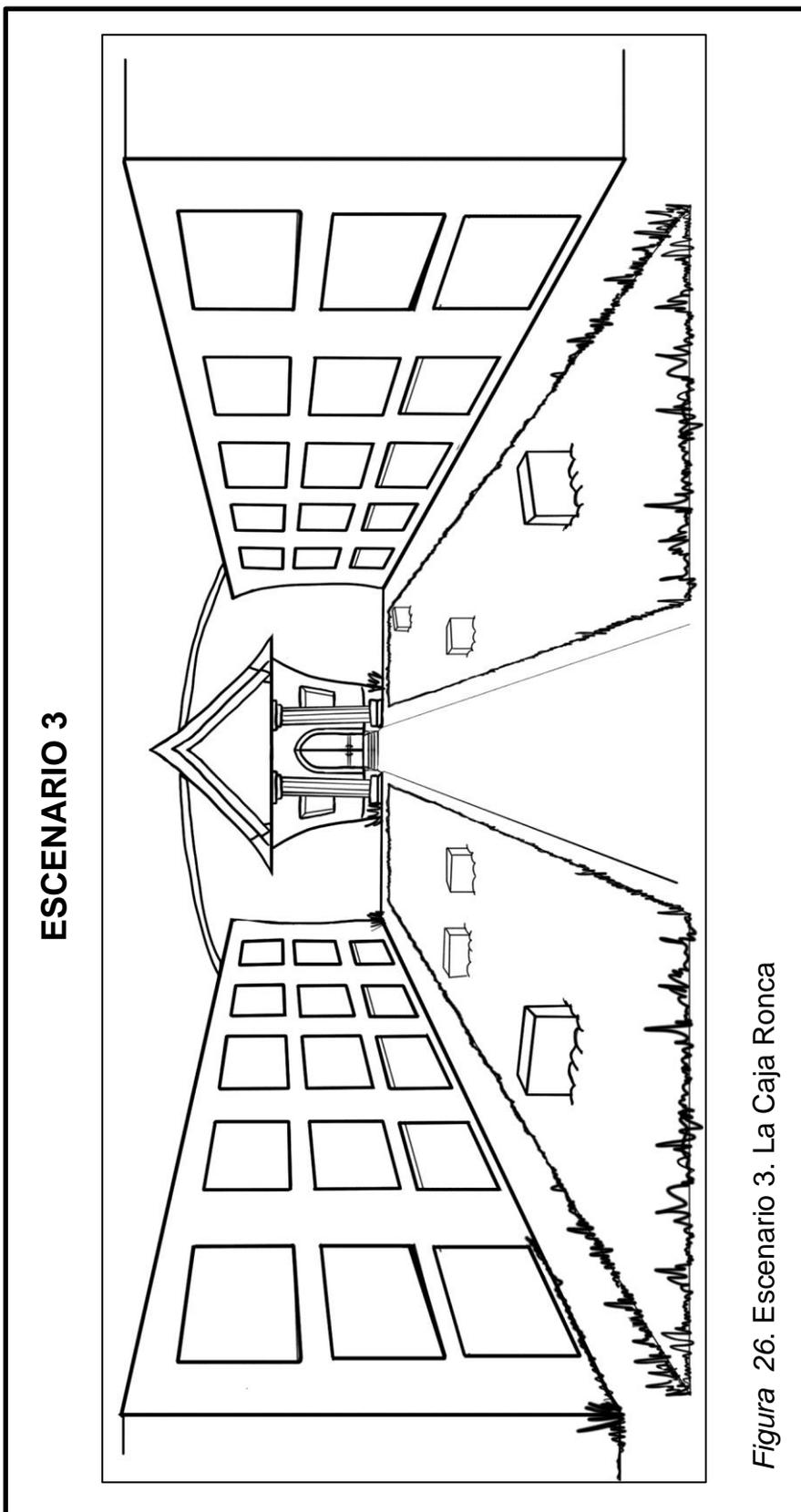


Figura 26. Escenario 3. La Caja Ronca

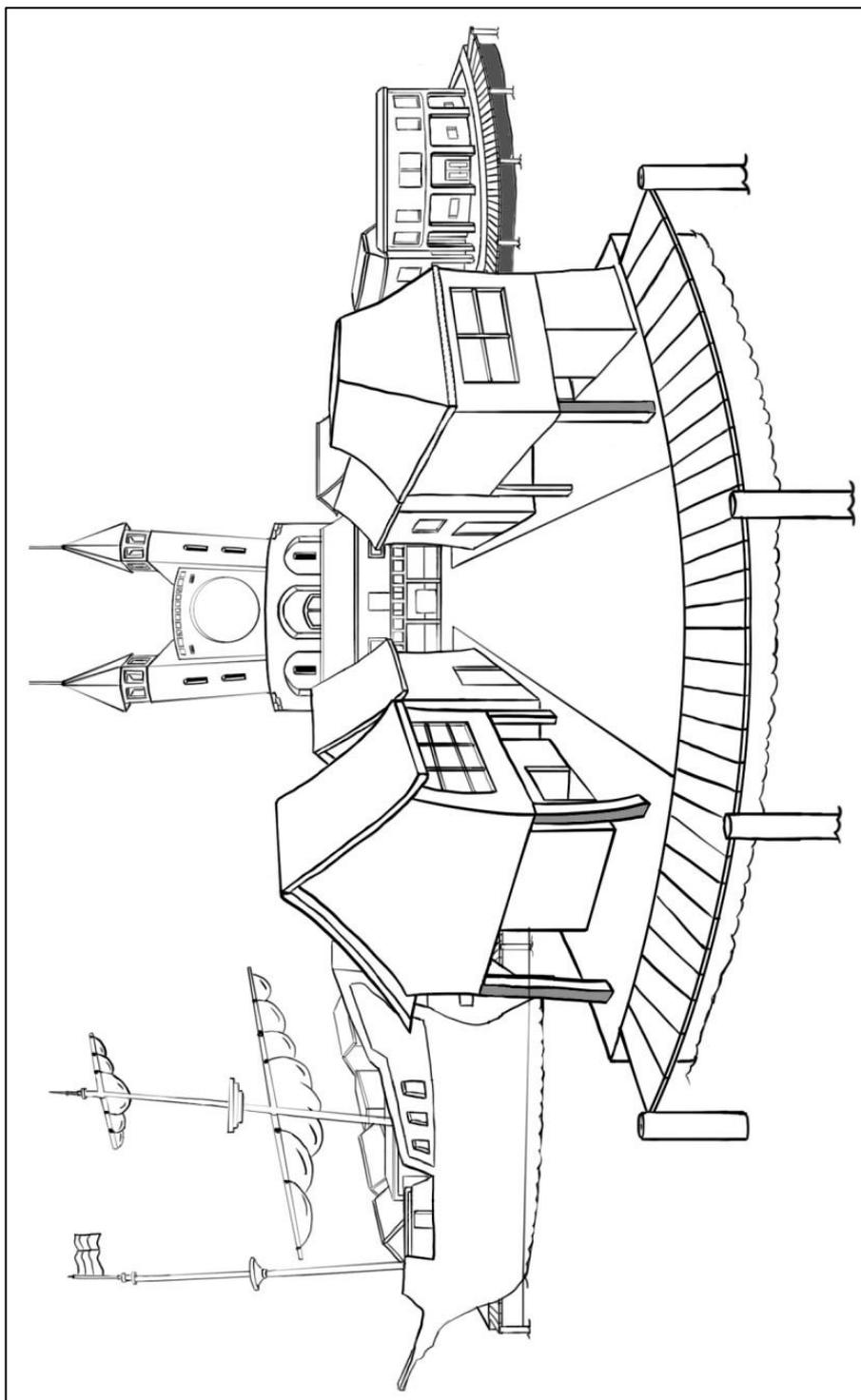
ESCENARIO 4

Figura 27. Escenario 4. La Dama Tapada

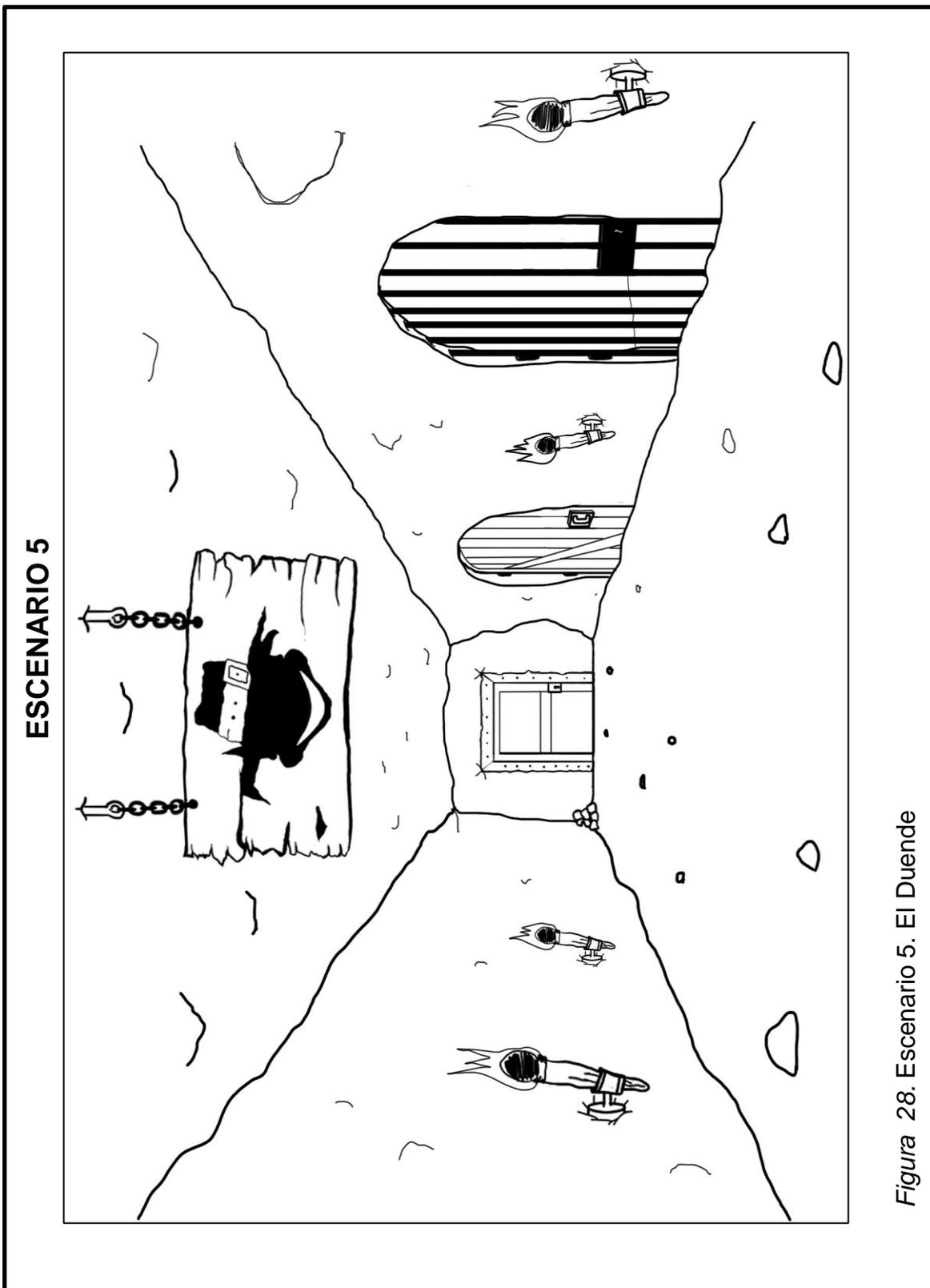


Figura 28. Escenario 5. El Duende

ESCENARIO 6



Figura 29. Escenario 6. La Ciudad perdida del Chimborazo

4.1.5 Bocetos

(Ver Anexo 1)

4.2 Producción

4.2.1 Colorización

Para colorizar los personajes se tomaron en cuenta diferentes paletas de color, iluminación y sombras, usando como referencia vestimenta, colores y objetos tradicionales. En cuanto a los personajes, se les dio un aspecto más ecuatoriano para ir acorde a las leyendas que se mencionan, se utilizó vestimenta y accesorios tradicionales representativos del Ecuador. En el caso de los escenarios se tomaron referencias estructurales de antiguos edificios y ambientes para dar vida a las diferentes locaciones donde tiene lugar la historia del videojuego.

Personajes:



Figura 30. Ejemplo personaje Rumi a color

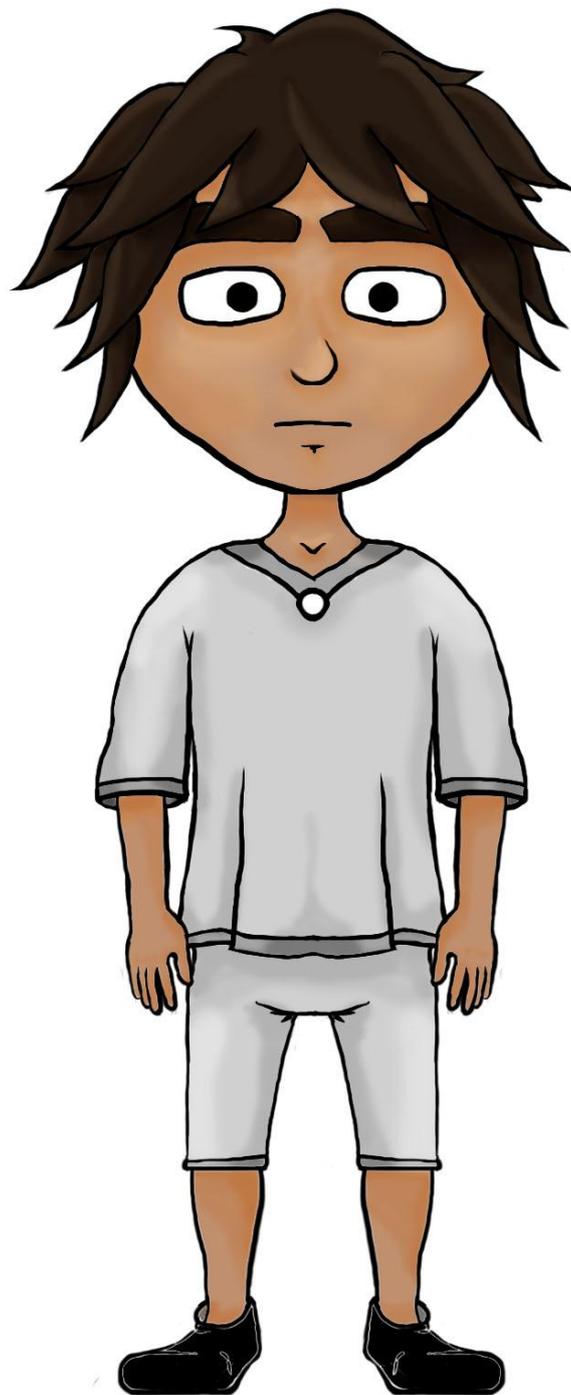
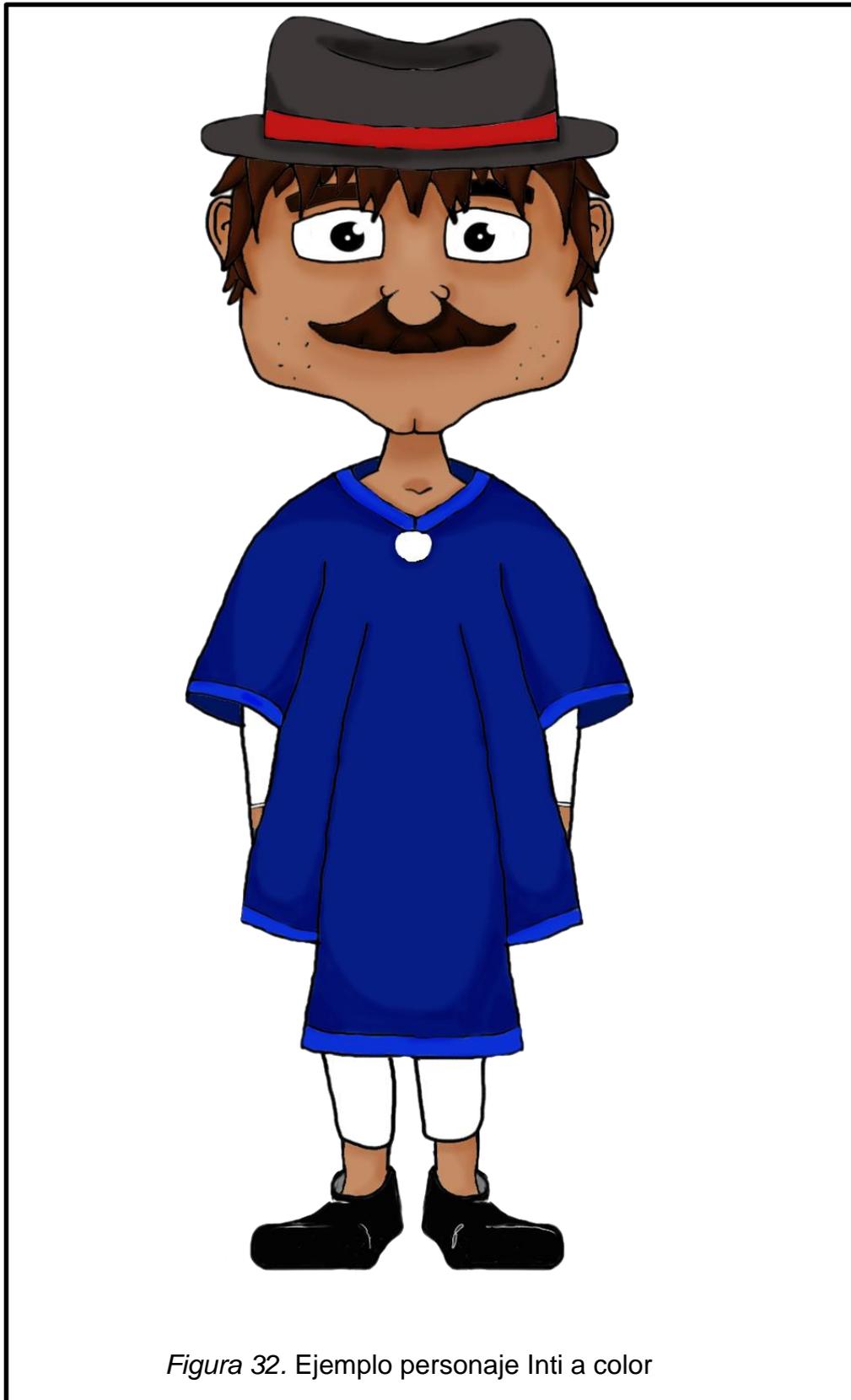


Figura 31. Ejemplo personaje Kena a color





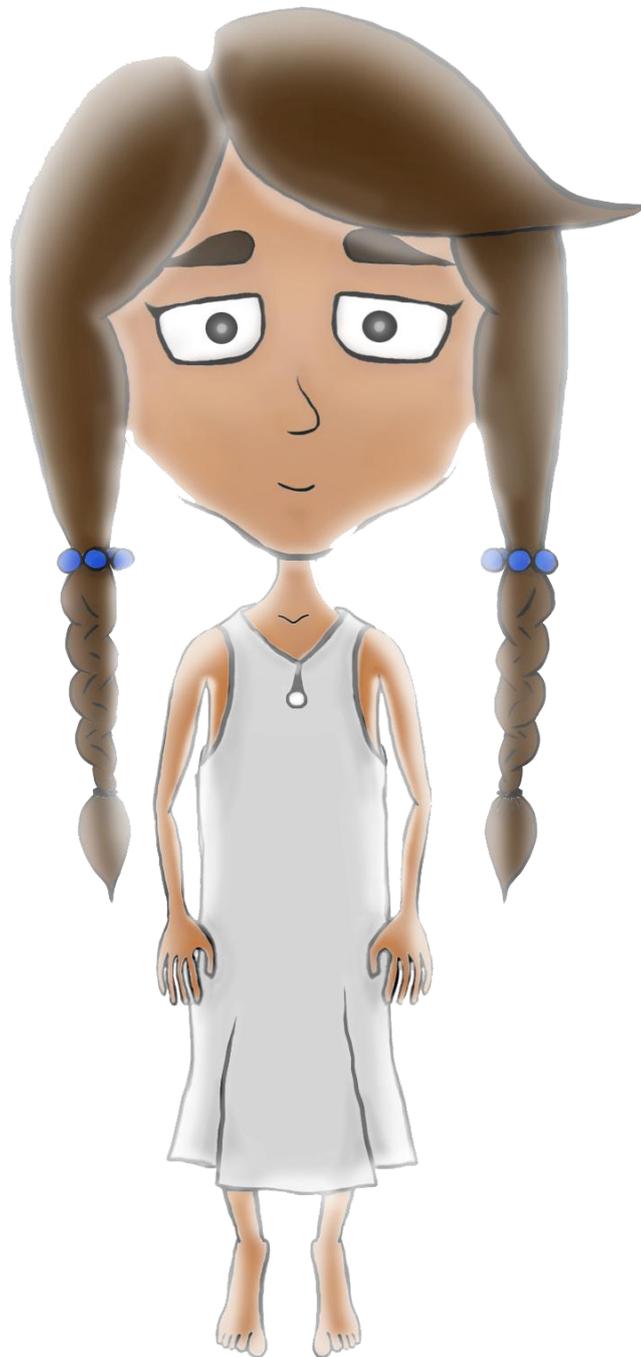


Figura 34. Ejemplo personaje Aurora fantasma a color

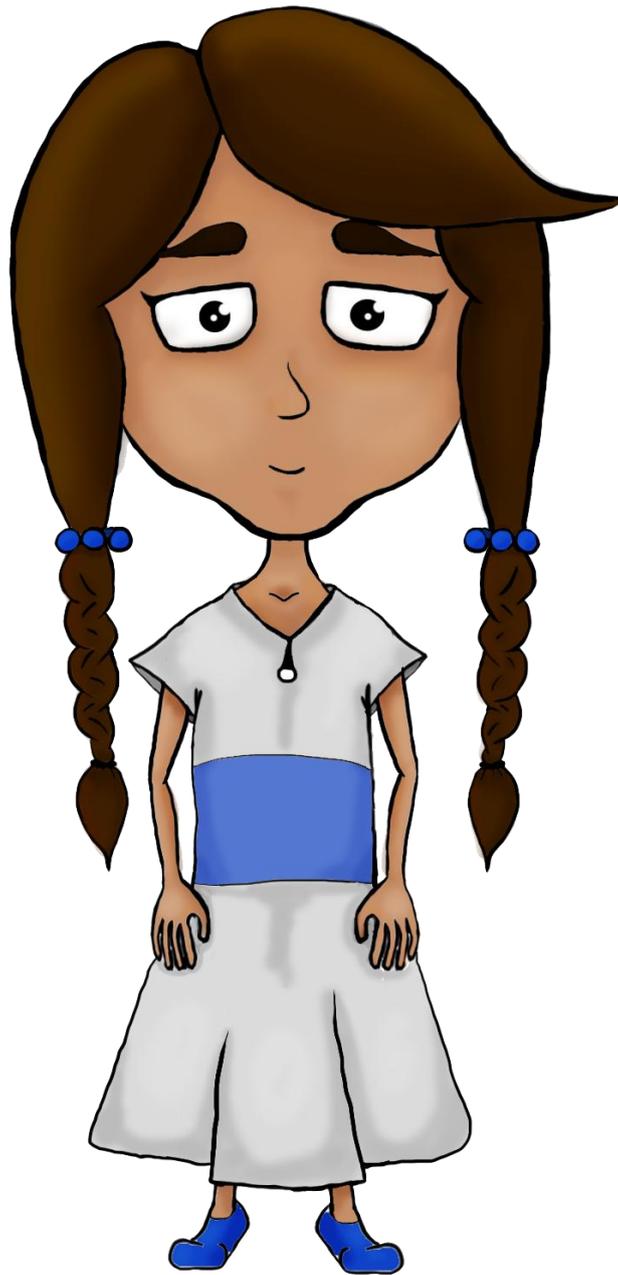


Figura 35. Ejemplo personaje Aurora viva a color





Figura 37. Ejemplo personaje cucurucho a color



Figura 38. Ejemplo personaje Wari a color

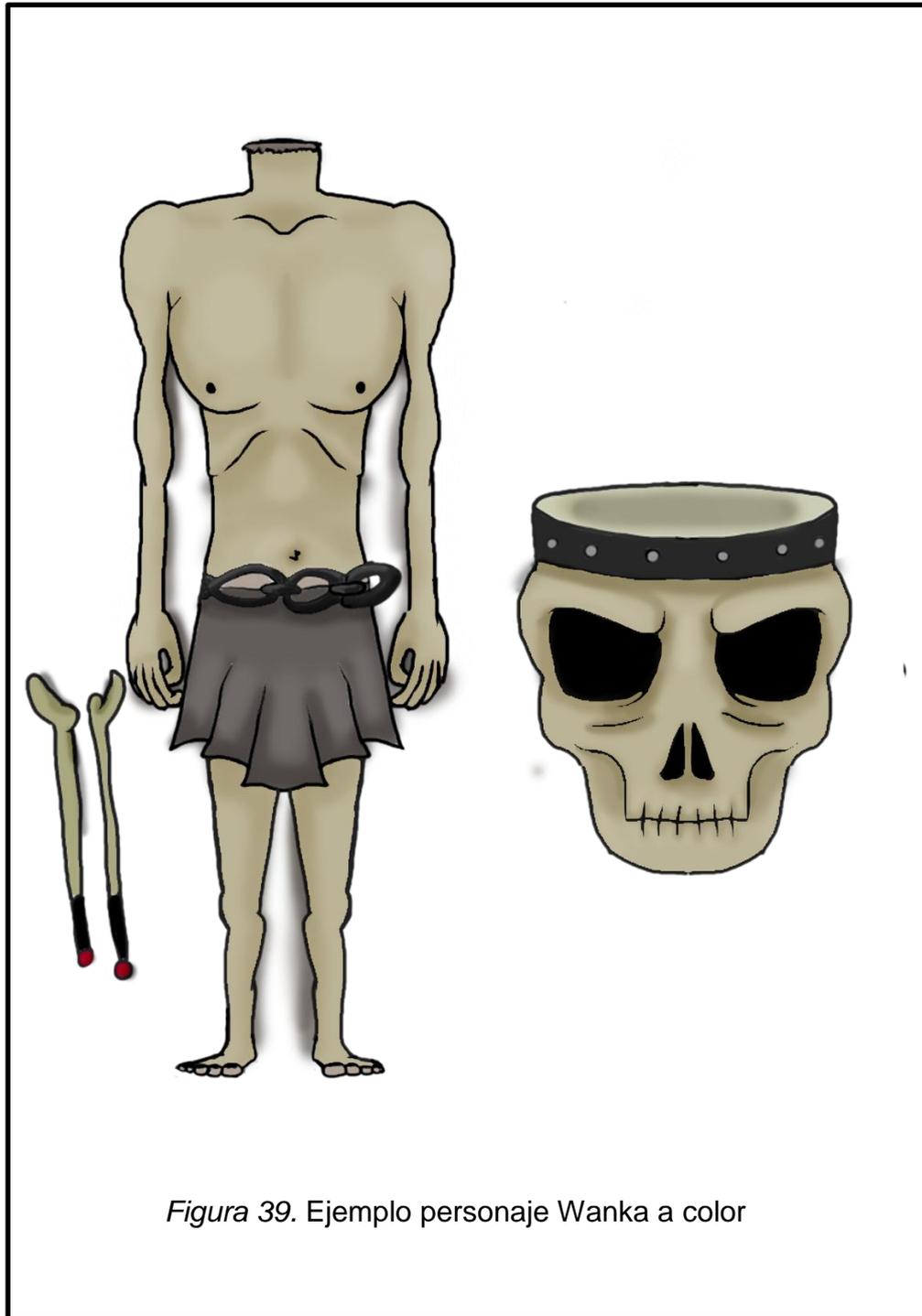


Figura 39. Ejemplo personaje Wanka a color



Figura 40. Ejemplo personaje Dama tapada a color



Figura 41. Ejemplo personaje Tin Tin a color

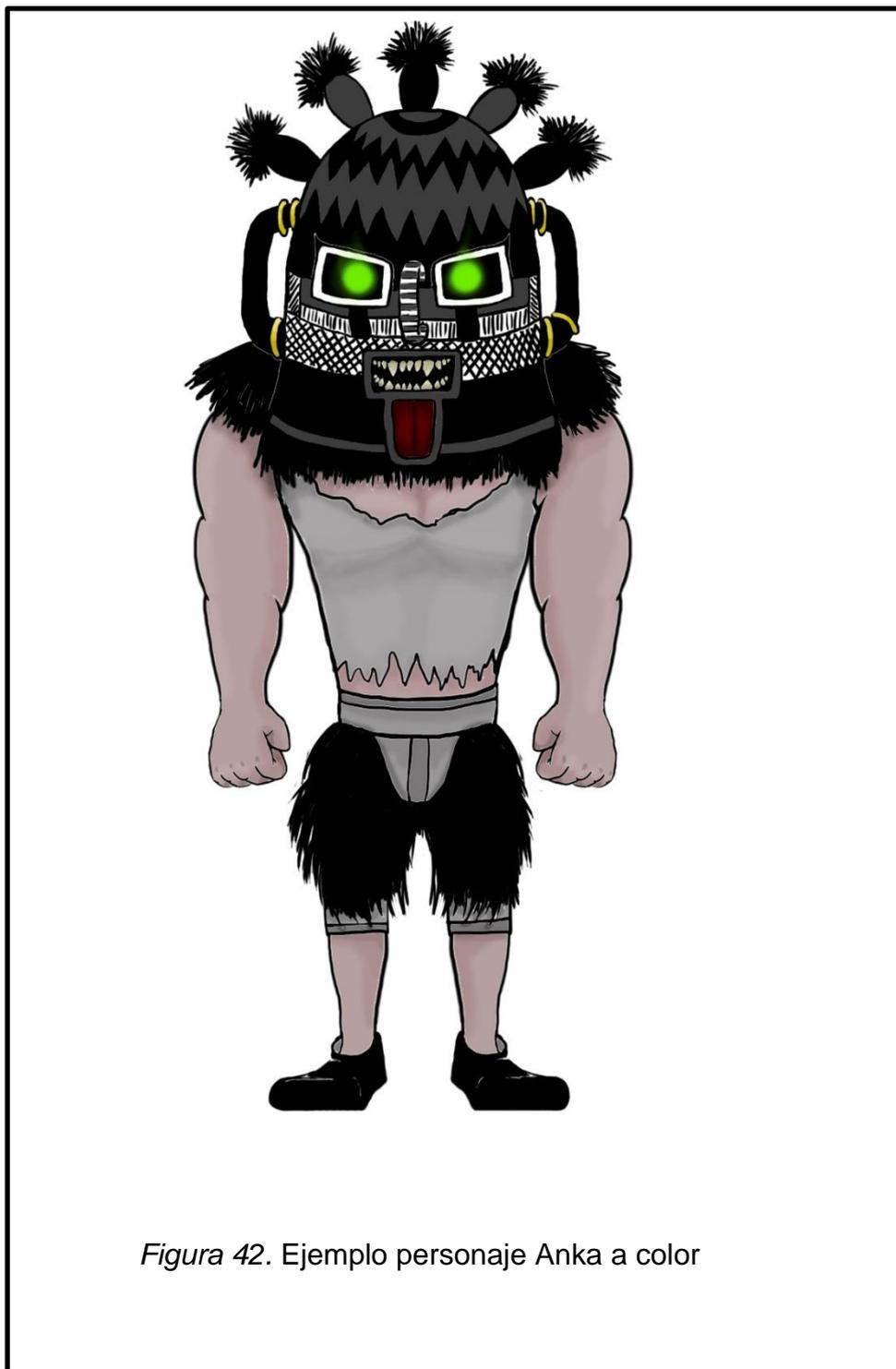


Figura 42. Ejemplo personaje Anka a color

Escenarios:



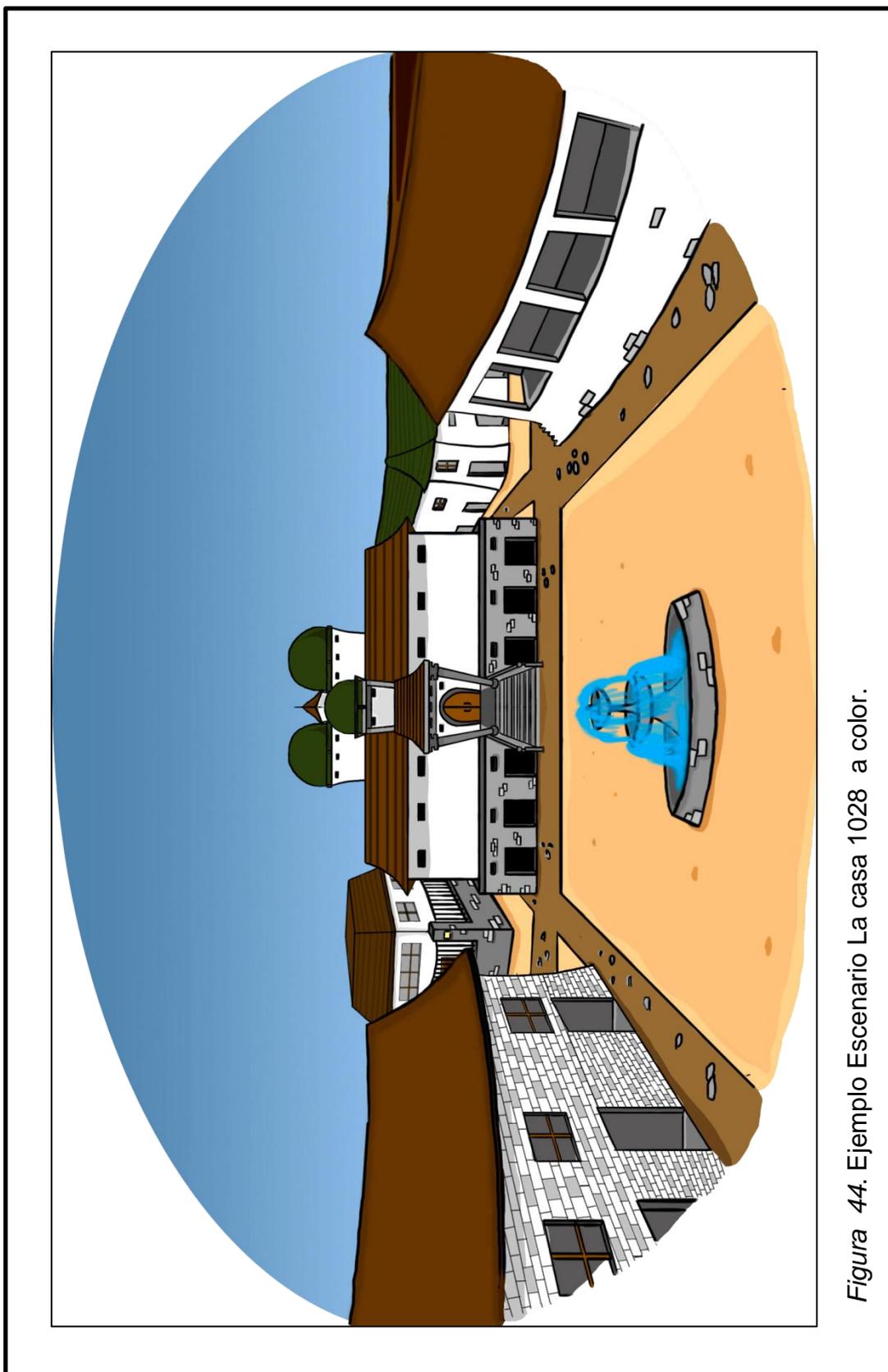


Figura 44. Ejemplo Escenario La casa 1028 a color.

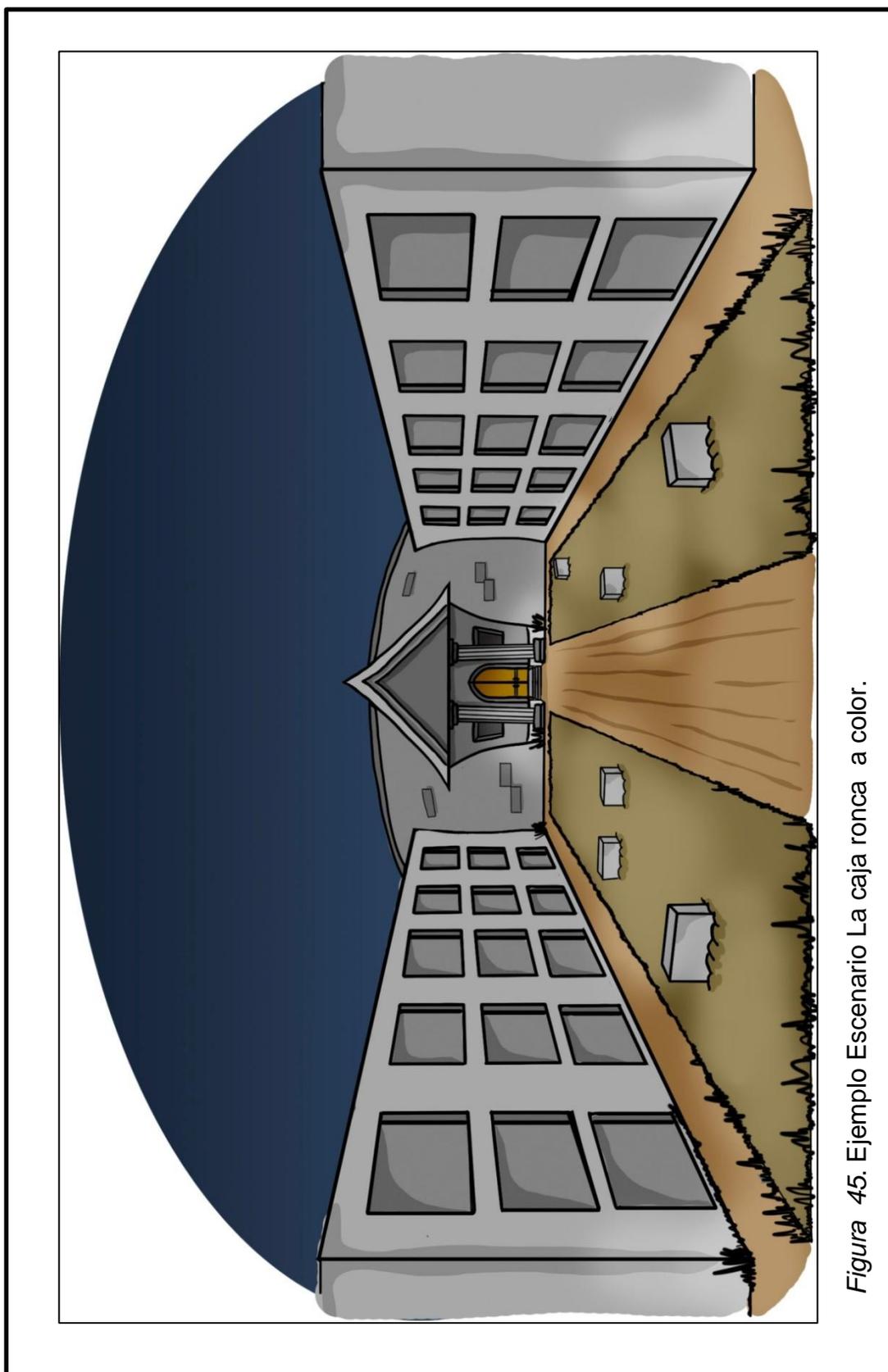


Figura 45. Ejemplo Escenario La caja ronca a color.

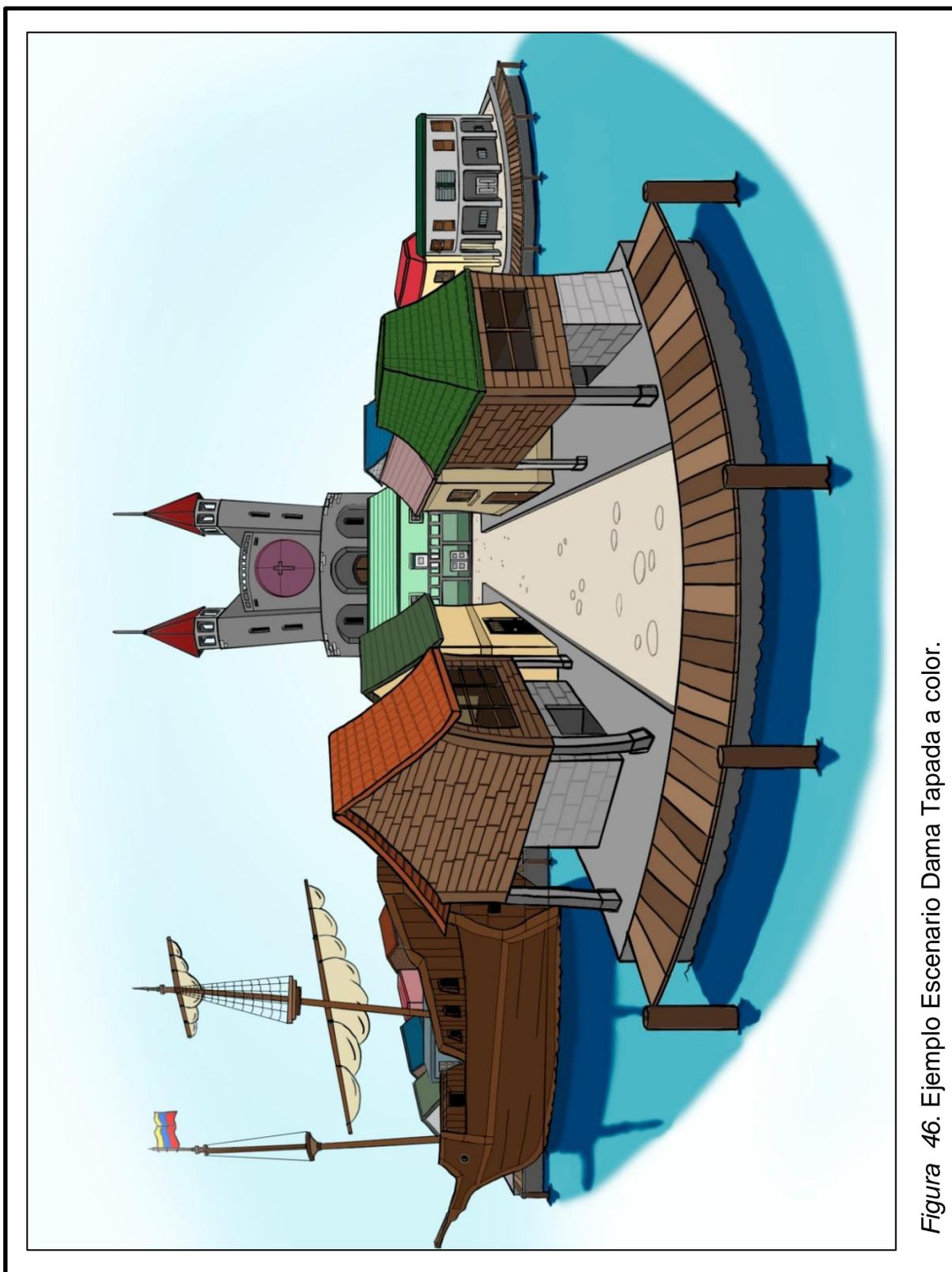


Figura 46. Ejemplo Escenario Dama Tapada a color.

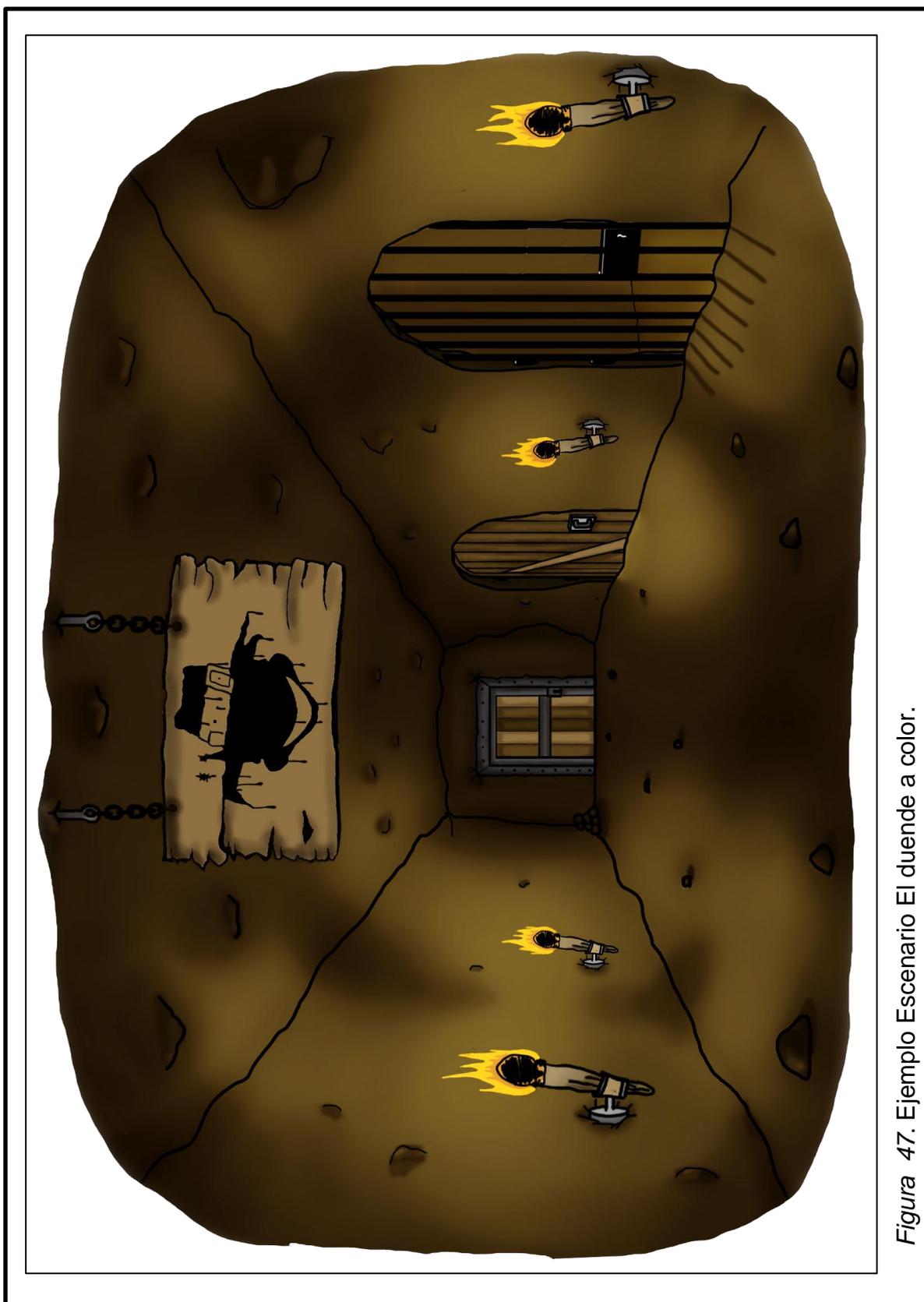


Figura 47. Ejemplo Escenario El duende a color.

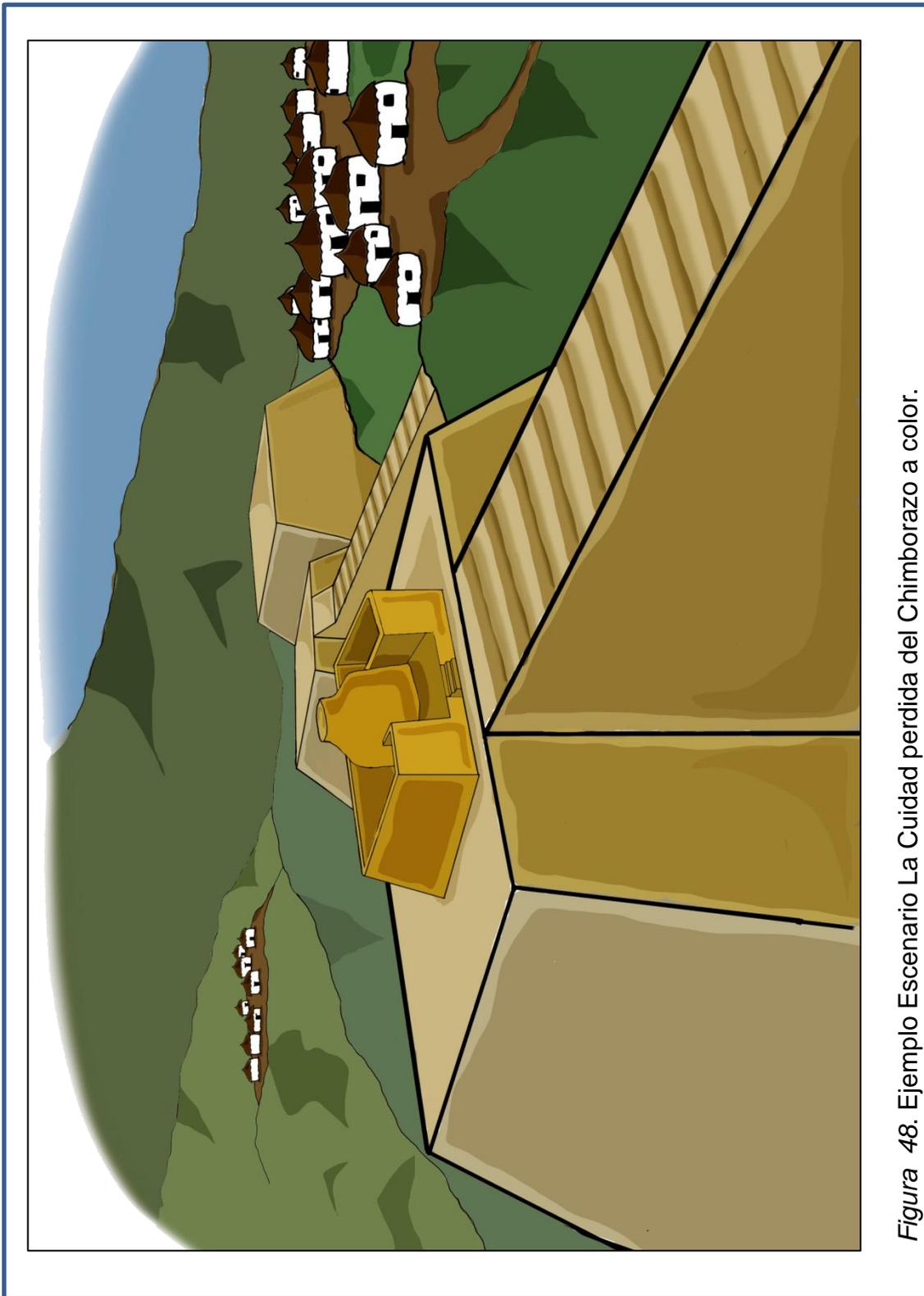


Figura 48. Ejemplo Escenario La Ciudad perdida del Chimborazo a color.

4.3 Postproducción

4.3.1 Impresión y Distribución

Se propone un libro ilustrado que contenga el proceso de desarrollo de cada personaje y cada escenario, desde bocetos hasta el arte conceptual final. El libro mantendrá un formato a3, con pasta dura, será impreso en papel couché especial brillante.

4.5 Presupuesto

Tabla 1. Presupuesto 1

RECURSOS HUMANOS	CANT.	TIEMPO	COSTO REAL	COSTO TESIS
Concepto visual personajes				
Bocetos	13	3 sem	\$50	\$0
Digitalización	13	3 sem	\$120	\$0
Colorización	13	4 sem	\$150	\$0
Concepto visual Escenarios				
Bocetos	6	3 sem	\$60	\$0
Digitalización	6	3 sem	\$150	\$0
Colorización	6	4 sem	\$170	\$0
Libro ilustrado				
Diseño	1	2 sem	\$150	\$0
Diagramación	1	2 sem	\$150	\$0
Impresión	1	1 día	\$50	\$50
TOTAL			\$1050	\$50

Tabla 2. Presupuesto 2

RECURSOS EXTRAS	CANT.	TIEMPO	COSTO REAL	COSTO TESIS
Cartulinas a3	15	20 min	\$6	\$6
Tableta digital	1	2 sem	\$150	\$150
TESIS				
Empastado tesis	1	1 día	\$25	\$25
Copias Tesis	3	30 min	\$2.40	\$2.40
CD impreso	2	30 min	\$3	\$3
TOTAL			\$186.4	\$186.4

CAPÍTULO 5

5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones del Trabajo

Como producto final se realizó un libro ilustrado que contiene el arte visual del videojuego. Con este libro se espera poder llegar a muchas personas para que puedan conservar la tradición de las leyendas y así ayudar a las futuras generaciones a que aprendan de forma divertida y se interesen por saber más sobre esta tradición.

Todo esto fue posible mediante técnicas de ilustración, colorización, iluminación y texturización, aprendidas durante la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual, al igual que diseños de personajes y escenarios que con la ayuda de referencias visuales lograron su objetivo en el proyecto.

5.3 Recomendaciones

Se recomienda ayudar a la preservación de esta tradición, seguir utilizando las leyendas como método de aprendizaje y enseñanza. Se recomienda además utilizar el producto final de forma objetiva y sin prejuicio de su contenido, pues fue hecho con fin meramente social y solidario.

REFERENCIAS

- Angie. (11 de 05 de 2009). *tierradelarte.blogspot*. Recuperado el 20 de 4 de 2016, de <http://tierradelarte.blogspot.com/2009/05/mitos-y-leyendas-quitenas.html>
- Campos, M. (7 de 3 de 2009). *overblog*. Recuperado el 20 de 04 de 2016, de <http://elmasflowmagsonman.over-blog.es/article-28729443.html>
- c.cervantes.es*. Recuperado el 07 de 12 de 2015, de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_40/congreso_40_38.pdf
- DeConceptos.com*. (2015). Recuperado el 07 de 12 de 2015, de <http://deconceptos.com/ciencias-sociales/leyenda>
- Diego David. (9 de 06 de 2011). *ayudamateriasepn.blogspot*. Recuperado el 20 de 4 de 2016, de <http://ayudamateriasepn.blogspot.com/2011/06/la-casa-1028.html>
- Irene Méndez. (2010). *webquery.ujmd.edu.gt*. Recuperado el 6 de 12 de 2015, de <http://webquery.ujmd.edu.sv/siab/bvirtual/Fulltext/ADAD0000692/C1.pdf>
- Magán, P. M. (2012). *cv*
- Méndez, I. (2010). *biblioteca.usac*. Recuperado el 07 de 12 de 2015, de http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_2567.pdf

Ounae. (2014). *Ounae.com*. Recuperado el 07 de 12 de 2015, de <http://ounae.com/el-ambiente-de-los-juegos/>

OWARISTUDIOS. (3 de 03 de 2015). *OWARISTUDIOS*. Recuperado el 21 de 04 de 2016, de <http://owaristudios.com/conceptualizando-un-videojuego-parte-2-escenarios/>

Patricia, E. (15 de 12 de 2011). *misleyendas-elizabtehpatria.blogspot*. Recuperado el 2 de 04 de 2016, de <http://misleyendas-elizabtehpatria.blogspot.com/>

Ridiam, J. (30 de 12 de 2010). *EcuRed*. Recuperado el 20 de 04 de 2016, de http://www.ecured.cu/index.php?title=Arte_conceptual&action=info

Rivadenira, N. (2010). *dspace.ups.edu.ec*. Recuperado el 07 de 12 de 2015, de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/3112/1/UPS-QT01591.pdf.pdf>

Steven, Alvaro, Andres y Alexis. (10 de 04 de 2006). *leyendasdelecuador.blogspot*. Recuperado el 20 de 04 de 2016, de <http://leyendasdelecuador.blogspot.com/2006/04/la-caja-ronca.html>

Vallejo, D. (2012). *digvas.wordpress*. Recuperado el 20 de 04 de 2016, de <https://digvas.wordpress.com/leyendas/la-misteriosa-ciudad-oculta-en-el-chimborazo/>

ANEXOS

Anexo 1

