



**FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES**

**LEYENDAS URBANAS Y LOS VALORES MORALES**

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos  
para optar por el título de:  
Licenciada en Ilustración y Animación Digital.

Profesor Guía  
Ing. Andrés Eduardo Aguilar Lliguin

Autor  
Patricia Carolina Vera Yacelga

Año  
2016

## **DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA**

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, 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”.

.....  
Andrés Eduardo Aguilar Lliguin  
Ing. Comunicación Visual  
CI. 070302375-4

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

.....

María Hernández Herrera

CI. 175499695-5

## **DECLARACIÓN DE AUTORIA 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”.

.....  
Patricia Carolina Vera Yacelga

CI. 172021269-3

## **AGRADECIMIENTOS**

A mi madre, mi compañera y mi amiga, que sin su apoyo no podría haber salido de los momentos difíciles.

A la Universidad en la cual me he formado y me ha brindado la oportunidad de alcanzar un título profesional.

Al Profesor Iván Alzate, que con abnegación y paciencia me brindó su guía y orientación en el desarrollo de los dos primeros capítulos del presente trabajo.

En general a todos mis profesores, de los cuales aprendí mucho tanto en lo académico como en lo personal. Cada uno de ellos contribuyó a impulsar el desarrollo de mis habilidades personales y de mis propios potenciales.

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mi familia, quienes siempre me apoyaron en todo momento que necesité para seguir alcanzando mis objetivos propuestos y ahora que estoy por alcanzar una meta importante nunca podría olvidarme de ellos.

También dedico este trabajo a la Universidad y a sus autoridades, de quienes siempre tuve apoyo para culminar mis estudios.

## RESUMEN

Las leyendas urbanas son narraciones que difunden costumbres, creencias y tradiciones populares de pueblos. Suelen dejar moralejas cuyo objetivo es instruir, informar o mejorar los valores morales en las personas, sin embargo, muchas veces el público, no se centra en el mensaje que algunas de ellas ofrecen. Por ello, es importante aprovechar las enseñanzas de algunas leyendas urbanas para difundirlas y promover la práctica de valores y buenos comportamientos sociales evitando conductas negativas, como, por ejemplo, la prepotencia que es común hoy en día.

El objetivo de la presente investigación fue evaluar la necesidad de difundir mediante videos animados cortos, leyendas urbanas ecuatorianas que contribuyan a la educación en valores morales y a la práctica de buenas conductas sociales. La investigación se desarrolló en la ciudad de Quito, en los centros educativos Luciano Andrade Marín, escuela La Dolorosa de Fe y Alegría, y en los barrios El Condado y Carcelén, involucrando a niños, adolescentes y adultos. Se utilizó el método de investigación cuantitativo, con un alcance exploratorio y descriptivo. Los instrumentos aplicados en la metodología fueron cuestionarios sobre las enseñanzas de las leyendas urbanas ecuatorianas y su relación con la prepotencia.

Los resultados mostraron que la mayoría de quiteños consideran que se vive en una sociedad prepotente y muchos no conocen las moralejas de las leyendas ecuatorianas. Es así como el desarrollo del video animado de la leyenda quiteña *El Gallo de la Catedral*, orientado a resaltar lo negativo de la prepotencia, sí contribuye de forma divertida a difundir los mensajes de las leyendas urbanas y a crear conciencia en el público sobre la práctica de buenas conductas en diversos ámbitos de la vida.

## ABSTRACT

Urban legends are narrations that spread towns' customs, beliefs and popular traditions. They often leave morals which main objective is to instruct, inform or improve people's moral values; however most of the time public doesn't focus on its message. Therefore, it is important to take advantage of urban legends' teachings in order to disseminate and promote good social values and positive behavior, avoiding negative conducts, such as arrogance which is very common nowadays.

The aim of the current research was to evaluate the necessity of spreading, through short animated videos, Ecuadorian Urban Legends that will contribute to values, moral and prosocial behavior education. This research was conducted in Quito. Specifically, at two educative centers: Luciano Andrade Marín High School and Dolorosa de Fe y Alegría School and two popular neighborhoods: El Condado and Carcelén. It has involved children, teenagers and adults. Qualitative, exploratory and descriptive research methodology had been used. Instruments applied were questionnaires about the relationship between Ecuadorian Urban Legends' teachings and arrogance.

Results have showed that most *quiteños* consider current society as an arrogant society and many do not know about Ecuadorian Legends' morals. For this reason, the development of the animated video *El Gallo de la Catedral Quito's Legend*, which is directed to highlight arrogance's negative aspects, contributes in a fun way to spread urban legends' messages and create public awareness about prosocial behavior in diverse life's areas.



# ÍNDICE

## Capítulo I. Introducción

|  |   |
|--|---|
| 1.1. Planteamiento del problema.....     | 2 |
| 1.1.1. Antecedentes .....                | 3 |
| 1.1.2. Delimitación .....                | 4 |
| 1.2. Justificación .....                 | 4 |
| 1.3. Preguntas de la investigación ..... | 4 |
| 1.4. Objetivos .....                     | 5 |
| 1.4.1. Objetivo General.....             | 5 |
| 1.4.2. Objetivos Específicos .....       | 5 |
| 1.5. Viabilidad.....                     | 5 |
| 1.5.1. Viabilidad Financiera .....       | 5 |
| 1.5.2. Viabilidad Técnica .....          | 6 |
| 1.5.3. Viabilidad Legal .....            | 6 |

## Capítulo II. Marco Teórico

|   |    |
|---|----|
| 2.1. Las leyendas urbanas.....  | 7  |
| 2.1.1. La Leyenda .....   | 7  |
| 2.1.2. La Leyenda urbana.....   | 7  |
| 2.1.3. Influencia en la sociedad .....                                    | 8  |
| 2.1.4. Formas de difusión .....   | 8  |
| 2.1.5. Las leyendas urbanas quiteñas: la sociedad en la época colonial. 9 |    |
| 2.1.6. La leyenda urbana quiteña <i>El Gallo de la Catedral</i> .....     | 9  |
| 2.2. Los valores morales y la prepotencia.....                            | 10 |
| 2.2.1. Los valores morales .....  | 10 |
| 2.2.2. La prepotencia .....   | 11 |
| 2.2.3. La prepotencia en la sociedad actual.....                          | 12 |
| 2.3. La animación digital.....  | 12 |
| 2.3.1. Concepto.....  | 12 |

|  |    |
|--|----|
| 2.3.2. Historia de la animación.....                         | 12 |
| 2.3.3. La animación en el Ecuador.....                       | 14 |
| 2.3.4. La animación y difusión de leyendas ecuatorianas..... | 14 |
| 2.3.5. Tipos y técnicas de animación.....                    | 15 |
| 2.3.6. Elementos y principios básicos de la animación.....   | 16 |

## Capítulo III. Metodología de Investigación

|  |    |
|--|----|
| 3.1. Diseño de investigación.....                          | 23 |
| 3.2. Métodos.....  | 24 |
| 3.2.1. Exploratorio.....                                   | 24 |
| 3.2.2. Descriptivo.....                                    | 24 |
| 3.2.3. Cuantitativo.....                                   | 24 |
| 3.3. Establecimiento de parámetros.....                    | 24 |
| 3.3.1. Población.....                                      | 24 |
| 3.3.2. Muestra.....  | 24 |
| 3.4. Variables.....  | 25 |
| 3.4.1. Variables independientes.....                       | 25 |
| 3.4.2. Variables dependientes.....                         | 25 |
| 3.5. Técnicas e instrumentos de Investigación.....         | 26 |
| 3.5.1. Lectura.....  | 26 |
| 3.5.2. Observación.....                                    | 26 |
| 3.5.3. Encuesta.....                                       | 26 |
| 3.6. Tabulación, análisis y resultados de la encuesta..... | 26 |
| 3.6.1. Conclusiones de la encuesta.....                    | 31 |

## Capítulo IV. Propuesta de diseño y animación 2D

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 4.1. Justificación..... | 33 |
| 4.2. Recursos.....      | 33 |
| 4.2.1. Humanos.....     | 33 |
| 4.2.2. Materiales.....  | 33 |

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| 4.2.3. Presupuesto.....             | 34 |
| 4.3. Cronograma de actividades..... | 35 |
| 4.4. Pre-producción .....           | 36 |
| 4.4.1. Historia y Guión.....        | 36 |
| 4.4.2. <i>Storyboard</i> .....      | 36 |
| 4.4.3. Diseño de personajes .....   | 36 |
| 4.4.4. Creación de personajes ..... | 37 |
| 4.5. Producción.....                | 37 |
| 4.5.1. Técnicas.....                | 37 |
| 4.5.2. <i>Animatic</i> .....        | 37 |
| 4.5.3. Animación .....              | 37 |
| 4.5.4. Iluminación.....             | 38 |
| 4.6. Postproducción .....           | 38 |
| 4.6.1. Sonido y música.....         | 38 |
| 4.6.2. Efectos especiales .....     | 38 |
| 4.6.3. Edición .....                | 39 |

## Capítulo V. Conclusiones y recomendaciones

|                            |    |
|----------------------------|----|
| 5.1. Conclusiones.....     | 40 |
| 5.2. Recomendaciones ..... | 41 |
| Referencias.....           | 42 |
| Anexos .....               | 45 |

## CAPITULO I INTRODUCCIÓN

Las leyendas urbanas son narraciones que difunden las costumbres, creencias y tradiciones populares de ciudades o pueblos y que suelen dejar moralejas cuyo objetivo es instruir o mejorar moralmente al público. Las leyendas ecuatorianas se originan en la época de la colonia y son historias de personajes de ese tiempo. Parte de ellas son las leyendas populares quiteñas que transmiten el comportamiento social y cultural de la gente quiteña de esa época. Las leyendas son un legado que perdura de generación en generación, sin embargo, solo se cuentan, provocan risa o asustan, pero no se centran en el mensaje que algunas de ellas ofrecen y son usadas con objetivos irónicos y no con fines de instrucción, consejo o principio moral. Es así como se puede aprovechar las moralejas de algunas leyendas urbanas para promover sus mensajes que son verdaderas lecciones de vida.

El presente trabajo pretende aplicar un proyecto de animación a un caso específico, la leyenda quiteña *El Gallo de la Catedral*, que es una de las leyendas urbanas más queridas por los quiteños, y cuya moraleja enseña sobre la práctica de valores morales y evitar conductas negativas, como la prepotencia. El objetivo es contribuir a la difusión de las enseñanzas de las leyendas urbanas, y que estén dirigidas a todo público. Para ello se realizará un trabajo de investigación, cuantitativo descriptivo y exploratorio, con el fin de conocer las necesidades de difusión en los quiteños y de analizar y describir variables que intervienen en la leyenda, como son las locaciones donde la leyenda se lleva a cabo, el contexto histórico de la época, el perfil de los personajes, etc.

El marco teórico abordará la conceptualización de leyendas urbanas tanto ecuatorianas a nivel general, como quiteñas en particular; valores morales; costumbres y comportamientos sociales de la sociedad quiteña en la época de la colonia y de la sociedad en general respecto al uso de la prepotencia;

conceptos de la animación digital, sus tipos, técnicas y elementos básicos. El diseño, guión y *storyboard* son piezas fundamentales para captar la atención del público y que el mensaje que se quiere transmitir llegue al espectador de forma clara y precisa, incitando a su reflexión.

En la investigación teórica se utilizarán técnicas de lectura para recopilar amplia información bibliográfica. En la investigación de campo se emplearán técnicas como la observación y la encuesta. Parte de la investigación se basará en trabajos existentes para analizar, ampliar y profundizar conocimientos sobre leyendas urbanas, valores morales y la producción audiovisual animada. De esta manera, se espera que el video animado de la leyenda quiteña *El Gallo de la Catedral*, contribuya con la sociedad quiteña, y la sociedad en general, promoviendo buenas conductas sociales para una mejor convivencia social, familiar, política, etc., basada en valores que se edifiquen sobre el respeto fundamental hacia las otras personas.

### **1.1. Planteamiento del problema**

Las leyendas urbanas generalmente dejan una moraleja que es la enseñanza que el autor quiere transmitir, sin embargo, en la sociedad ecuatoriana las leyendas solo son contadas y transmitidas de generación en generación para entretenimiento y conservar las costumbres y tradiciones del pueblo, sin enfatizar en la enseñanza que estas ofrecen. La mayor parte de la investigación sobre leyendas urbanas ecuatorianas está orientada a niños y jóvenes, en unos casos para mantener la tradición y difusión de las leyendas, para devolverles el interés que han perdido, o como medios para incentivar a los niños a la lectura, pero muy pocos casos como un medio de trasmisión de valores.

Las moralejas se han orientado más hacia los niños o han sido incluidas como objetivos irónicos. Las leyendas no solo deben entretener, sino también instruir. Por ejemplo, en la actualidad es común el uso de la prepotencia en todos los

ámbitos, desde el doméstico hasta el político, y en todas las personas, desde en los niños hasta en los adultos, por lo que se considera oportuno aprovechar las moralejas de ciertas leyendas urbanas ecuatorianas, que difundidas a través de videos animados cortos y divertidos, promuevan la práctica de valores morales. La prepotencia por ejemplo es una conducta triste y vergonzosa que afecta a la sociedad en general haciendo más difícil su convivencia.

Una persona prepotente se cree saberlo todo, se siente superior a los demás, está acostumbrado a hacer lo que quiere y actúa con agresividad para conseguir lo que desea sin importarle el resto de personas, quienes deben obedecer a sus deseos. La prepotencia suele asociarse con la soberbia, la arrogancia y la intolerancia. Hay personas que no saben que se están comportando con prepotencia, por eso es importante difundir mensajes para que reflexionen sobre su comportamiento y elijan uno más adecuado.

### **1.1.1. Antecedentes**

De acuerdo a la publicación de *Cortometrajes: Al rescate de las leyendas*, del diario La Hora (2012), en 1995 un grupo de productores lanzaron la idea de hacer un proyecto dirigido a niños y jóvenes para rescatar las leyendas y tradiciones de los pueblos del país. La publicación señala que empezaron por Quito, seleccionando historias que se iban perdiendo. Cada leyenda la adaptaron a su época (1920), donde usaban la misma vestimenta, lenguaje y locación, como La Ronda y el atrio de la Catedral.

Así el 30 de agosto del 2012, JB producciones, empresa dedicada al rescate y difusión de leyendas y tradiciones de los pueblos, estrenó en la Casa de la Cultura Ecuatoriana el proyecto cinematográfico *Quito, mito y leyenda* que es una colección de cortometrajes de tres leyendas de Quito, *La antropófaga*, *La capa del estudiante* y *El gallo de La Catedral*. Jorge Bastidas Zea, director de JB producciones, expresó que las leyendas y tradiciones de un pueblo se van

perdiendo con el tiempo, y que los niños y jóvenes no conocen quién es el Padre Almeida, don Ramón Ayala, entre otros personajes de nuestra historia. (Cortometrajes: Al rescate de las leyendas, 2012).

El trabajo de investigación de Argudo (2013) sobre valores humanos y las leyendas históricas de Manuel J. Calle, tuvo como objetivo demostrar la importancia en niños y jóvenes, de conocer el contenido de las leyendas para fortalecer el desarrollo de los valores humanos como parte de una educación integral.

Respecto al tema propuesto, existen otros trabajos previos acerca de las leyendas destinadas a devolverles el interés que han perdido o como medios educativos para niños, Acosta (2007) en su investigación acerca de las leyendas de Quito, manifiesta la importancia de conocer las leyendas en el proceso cultural de las personas y hace referencia al desarrollo integral del niño y de la educación como un proceso que dura toda la vida y que lleva al hombre a su formación completa.

### **1.1.2. Delimitación**

La investigación se enfocará en las leyendas urbanas quiteñas, específicamente en la leyenda *El Gallo de la Catedral*, para no abarcar leyendas urbanas de otras localidades, y respecto a los valores morales se centrará en la prepotencia, actitud que afecta a la convivencia humana en todos sus ámbitos al quebrantar el respeto hacia las demás personas por su modo de ser o de pensar.

### **1.2. Justificación**

Se realiza un cortometraje animado atractivo y divertido de la leyenda quiteña *El Gallo de la Catedral*, para transmitir los mensajes y la moraleja de esta leyenda urbana que permiten al espectador instruirse en valores morales,

evitando conductas negativas como la prepotencia, conducta que solo trae crítica y rechazo social y, en lugar de ello, contribuir a una mejor convivencia social basada en el respeto a los demás. El objetivo es llegar a todo público puesto que la educación en valores empieza desde niños y continúa toda la vida. La difusión de la leyenda a través de un video corto y divertido facilitará la comprensión del mensaje que el autor quiere transmitir.

### **1.3. Preguntas de la investigación**

- ¿Son las leyendas urbanas una buena opción para instruir en valores morales?
- ¿El mismo estilo de comunicar la práctica de valores morales a través de las leyendas urbanas, se puede dirigir a niños, jóvenes y adultos?
- ¿Las leyendas urbanas quiteñas ofrecen variedad de opciones para la difusión e instrucción en educación moral y emocional?
- ¿Será la animación una buena técnica de difusión de leyendas urbanas para transmitir sus moralejas a todo público y lograr concientización?
- ¿Las personas que viven en Quito, conocen las moralejas de las leyendas urbanas ecuatorianas o quiteñas y creen que es necesario difundir estas enseñanzas para contribuir a una mejor convivencia social?

### **1.4. Objetivos**

#### **1.4.1. Objetivo General**

Contribuir a través de un video corto y divertido sobre la leyenda quiteña *El Gallo de la Catedral* con un mensaje moralizador que representa una problemática social, como es el uso de la prepotencia o el abuso del poder.

#### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- Reconocer cómo las leyendas urbanas representan una problemática social de los pueblos, como es la práctica de la prepotencia que afecta a todo tipo de convivencia humana.



- Comprender cómo las leyendas urbanas contribuyen a la instrucción en valores morales a través de sus contenidos y enseñanzas.
- Revivir a través de las leyendas parte de la cultura y tradiciones de los ancestros, para conocer sobre costumbres y comportamientos sociales pasados que perduran hasta la actualidad.
- Promover la práctica de valores morales que dignifican al ser humano, para contribuir a una mejor forma de convivencia social basada en el respeto.
- Identificar las características de las conductas prepotentes y sus consecuencias.
- Persuadir al público y causar reflexión sobre lo negativo de la prepotencia.

## **1.5. Viabilidad**

### **1.5.1. Viabilidad Financiera**

Considerando todos los recursos humanos, materiales y económicos, se puede decir que sí existe el dinero necesario para desarrollar este proyecto cuyo riesgo es razonable y mínimo.

### **1.5.2. Viabilidad Técnica**

Existe la factibilidad o viabilidad técnica del proyecto planteado porque las características tecnológicas a emplear hacen posible su desarrollo y el cumplimiento del objetivo propuesto. Es decir, que la viabilidad técnica ha sido analizada en base al tema y de ella se desprende que sí es posible llevarlo a cabo satisfactoriamente con la tecnología disponible.

### **1.5.3. Viabilidad Legal**

No existe ninguna condición legal que impida la realización de este proyecto.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

En este marco teórico se abordará la conceptualización de los siguientes temas con el fin de analizar sus variables: 1) Leyendas urbanas; 2) Los valores morales y la prepotencia; 3) La animación y sus elementos básicos.

#### **2.1. Las leyendas urbanas**

##### **2.1.1. La leyenda**

La leyenda es una narración corta que representa las tradiciones, creencias o costumbres de una comunidad en un tiempo y lugar. Se transmite de generación en generación y muchas veces poseen un contenido moral. Las leyendas son uno de los medios de comunicación entre la colectividad.

Para Rogel (2012), “Las características de la leyenda nos permiten conocer las costumbres, sentimientos, ideales, actitudes y maneras de entender la vida de una sociedad a través del tiempo y el espacio”. Según Morote (2000), las leyendas introducen en lo fantástico y maravilloso de una historia real o no.

En base a las publicaciones de Narrando Ando (2016), existen varios tipos de leyendas: a) leyendas etiológicas, inherentes a la naturaleza; b) leyendas escatológicas, relacionadas con la vida de ultratumba; c) leyendas históricas, relacionadas con la historia de la humanidad; d) leyendas míticas, asociadas con lo sobrenatural; e) leyendas religiosas, relacionadas con santos, devociones y pactos; f) leyendas urbanas, ocurren en ciudades o pueblos con personajes urbanos.

##### **2.1.2. La leyenda urbana**

La leyenda urbana es la narración del folclore de un pueblo. El folclore reúne creencias y costumbres tradicionales de una comunidad. Algunas parten de

hechos reales mezclados con datos ficticios. Suelen tener "moralejas" para instruir moralmente al espectador. Las leyendas urbanas:

Abordan una "problemática" que afecta a muchas personas. Generalmente cuentan historias que nos alertan sobre posibles peligros que nos pueden acechar en nuestra vida diaria. -La leyenda urbana se encuentra en el límite de la credibilidad. Todas incluyen hechos falsos pero algunas toman elementos de la realidad o están basadas en algún hecho real. Por eso, la leyenda urbana suele contarse como si fuera un suceso verdadero. (DavidSergio, 2011)

### **2.1.3. Influencia en la sociedad**

Las leyendas son importantes en la sociedad porque en ellas se descubre el origen, la historia, la cultura, las costumbres y creencias, y cómo pensaban los antepasados. A través de ellas se conocen lugares, hechos y se viaja en el tiempo. La mayoría de leyendas traen moralejas que instruyen moralmente a la sociedad y que perdurarán conforme se vayan transmitiendo.

### **2.1.4. Formas de difusión**

Las leyendas urbanas se transmiten de boca en boca o por medio de radio, televisión o Internet. Desde fines del siglo XX, el internet ha sido un medio que ha aportado muchísimo a la difusión de las leyendas urbanas y muchas de ellas se han hecho famosas. Las leyendas urbanas extranjeras usan como medio de difusión el cine y la televisión.

En Ecuador, el 30 de agosto del 2012, la productora JB producciones lanzó el proyecto cinematográfico *Quito, mito y leyenda* que consistía en cortometrajes de tres leyendas quiteñas. Adicionalmente en el internet, existen animaciones cortas de leyendas quiteñas orientadas al rescate de las mismas o con un enfoque educativo para niños.

### **2.1.5. Las leyendas urbanas quiteñas: la sociedad en la época colonial**

Muchas leyendas ecuatorianas se originan en la época de la conquista española. La ciudad de Quito nace en el siglo XVI, con su fundación en 1534, y tiene una larga historia de cultura y leyendas. El Quito antiguo cuenta con personajes que hicieron leyendas como Cantuña, el Padre Almeida, Don Ramón Ayala y el Gallo de la Catedral, entre otros. La ciudad cuenta con calles, plazas e iglesias que guardan sus misterios. Entre las principales leyendas urbanas que caracterizan a la ciudad de Quito están la de *Cantuña*, *El Gallo de la Catedral*, *El padre Almeida*, *La olla del Panecillo*, *El duende*, *La caja ronca*, *La iglesia del robo*, *El penacho de Atahualpa*, *El Cristo de los Andes*, *El último ensueño de Manuelita*, *En la casa 1028*, *La capa del estudiante*, y demás.

En la época de la colonia las clases sociales de Quito estaban muy divididas y no se respetaban los derechos de las clases bajas. Los indios tenían trabajos pesados y cobraban poco, los negros eran esclavos, los mestizos no tenían acceso a cargos públicos y los criollos y españoles se dedicaban a la política, al comercio y eran de la clase social alta. Porras (2011), en su publicación, sostiene que la élite quiteña de la época de la colonia eran familias adineradas, propietarios de grandes extensiones de tierras y habidos de prestigio social y de poder político. Así aparecieron los linajes y apellidos. “El desprecio y el prejuicio hacia la mezcla racial fueron elementos primordiales de la sociedad de la época” (Banco de la República de Bogotá, 2012), esto hace notar que la intolerancia, el irrespeto y la prepotencia, eran parte de la cultura de la sociedad quiteña en esta época.

### **2.1.6. La leyenda urbana quiteña *El Gallo de la Catedral***

Esta leyenda nace en el centro histórico de la ciudad de Quito, en la Plaza Grande o Plaza de la Independencia, que está ubicada en las calles Venezuela y García Moreno y en donde se encuentra la famosa iglesia de la Catedral,

donde en lo más alto de su cúspide se encuentra un gallo de metal que se mueve al compás del viento. Se ha seleccionado esta leyenda, primero, porque llama la atención que uno de los personajes principales, el gallo de la catedral, sea quien origina la moraleja y, segundo, porque la leyenda ofrece una lección de vida con broma y humor para quitar los vicios y las malas conductas de personas prepotentes. Resalta el respeto a la demás personas, a sus formas de pensar y a sus condiciones personales.

La iglesia de la Catedral fue construida en el siglo XV, el año 1.535 y su reconstrucción culminó en 1.806. La iglesia tiene estilos artísticos como el barroco y rococó. Cuenta con una interesante colección de obras de arte, pinturas y esculturas de la época colonial y de la república. En una de las cúpulas se colocó un gallo de hierro cuya función es avisar la dirección del viento. Es en esta iglesia donde se encuentra el gallo de metal, principal protagonista de la leyenda.

## **2.2. Los valores morales y la prepotencia**

### **2.2.1. Los valores morales**

Los valores morales se desarrollan a través de la experiencia y educación, permiten a los seres humanos buenas acciones para que vivan con dignidad. Sin embargo, cada persona tiene libertad para elegirlos ya que no son obligación acogerlos. Los valores facilitan la convivencia en todos los entornos, personal, familiar, laboral, social, etc. Entre los principales valores morales están el respeto, la dignidad, la amistad, la humildad, la libertad, la prudencia, la tolerancia o la honestidad.

La tolerancia parte de la idea de que todos son diferentes y que deben respetar las ideas y valores de los demás. El respeto es esencial en toda cultura y sociedad para poder convivir adecuadamente con quienes piensan diferente a los otros, porque de lo contrario, con una actitud negativa, se estaría violando su libertad, que es el valor fundamental de los seres humanos.

Para Cuevas (2011) la tolerancia “Es el reconocimiento y respeto de los otros y de su libertad. Es el elemento de convivencia entre sujetos con plenos derechos respaldados en la ley que los engloba a todos por igual”. Para Olivares (2013) el respeto es la “capacidad de actuar conforme a los derechos de los demás”. La tolerancia y el respeto son la base para una buena convivencia social. Los valores morales son enemigos de la prepotencia que afecta la convivencia.

### **2.2.2. La prepotencia**

La prepotencia está ligada al poder, es el abuso de poder que alguien ejerce sobre otros. En 2012, Balmes sostuvo que:

Quienes no aceptan un no como respuesta, quienes entienden que dominan la verdad de modo exclusivo, quienes se alteran ante aquellos que le llevan la contraria, quienes no saben manejar la frustración y defienden sus criterios a través de la agresividad y buscan siempre que su punto de vista subyugue el de los demás se definen en una palabra: prepotentes. (p.1)

Una persona prepotente necesita demostrar su poder, cree que siempre tiene la razón y no acepta otras opiniones, tiene problemas para vivir en sociedad. En este punto surge la pregunta ¿Qué le hace a un ser humano prepotente?. Misol (2010) señala que cuando a un niño se le complace en todo y cuando los padres obedecen a todos sus berrinches, se está formando una personalidad prepotente puesto que el niño piensa que con una pataleta puede manipular y cambiar la opinión de sus padres.

El mismo autor sostiene que estos niños en la vida adulta no toleran las frustraciones, que a un “no” como respuesta, piensan que las personas están en su contra o están equivocadas, no sabe que todo tiene un ‘sí’ y un ‘no’. De esta manera, el niño debe comprender que su prepotencia o actitud

manipuladora no le llevará a algo bueno. Lo mismo les pasa a las personas que son juzgadas a cada momento y que se les exige excelencia, suelen ser arrogantes y preocupados por el 'qué dirán', concluye el autor.

La sobreprotección y el exceso de mimos también son causa para que el niño tenga problemas con su imagen de adulto. El prepotente se cree infalible, es arrogante, vanidoso y carece de humildad, tiene una excesiva valoración de sí mismo, se siente superior y ofende a los demás, por ello se impone por la fuerza para que los demás se sometan a su voluntad. La prepotencia es una conducta negativa que solo trae críticas, soledad y rechazo de la sociedad.

### **2.2.3. La prepotencia en la sociedad actual**

La prepotencia se vive a diario en hogares, puestos de trabajo, servicios públicos y hasta en las acciones del Estado. Acuña (2013) señala que para Aranguren, autor del libro *Filosofía y Vida Intelectual*, "el poder puede convertirse en prepotencia" cuando éste afecta a valores vitales, a vigencias sociales o cuando suprime cierta libertad personal, señala que cuando el Estado invade competencias que no le corresponden, cuando oculta alguna realidad o cuando utiliza medios de comunicación para favorecer a unos grupos y perjudicar a otros, el poder se está convirtiendo en prepotencia. Es así como la prepotencia es una cualidad común hoy en día, coincidiendo en lo que señala Acuña en su artículo.

## **2.3. La animación digital**

### **2.3.1. Concepto**

La animación es una técnica para dar movimiento a imágenes 2D o 3D inanimadas. Para Faber y Walters (2004) "La animación se identifica como la 'técnica de filmar sucesivos dibujos, posiciones, marionetas o modelos para crear una ilusión de movimiento cuando la película es mostrada como una secuencia'". Para el grupo Animación Digital (2010), en los videos de animación

digital se construyen movimientos inexistentes (imaginarios) que son contruidos por secuencias de imágenes, proyectadas con un intervalo regular de tiempo.

Un proceso de animación tiene cuatro etapas: preproducción, producción, postproducción y distribución.

### 2.3.2. Historia de la animación

En base a la publicación de Vilamitjana (2011), los orígenes de la animación digital fueron: a) Antoine Ferdinand Plateau (1801 - 1883) crea el fenaquistoscopio (ver Figura 1), una serie de imágenes pintadas en pasos del movimiento, basados en la persistencia de la imagen en la retina; b) Ritter Simon von Stampfer (1792 - 1864) crea el estroboscopio, igual al de Plateau; c) Eadweard Muybridge (1830-1904) fotógrafo, hizo el experimento de “el caballo en movimiento”, con fotografías del caballo a galope en diferentes etapas para demostrar que hay momentos en que el caballo no apoya las cuatro patas en el suelo (ver Figura 2).

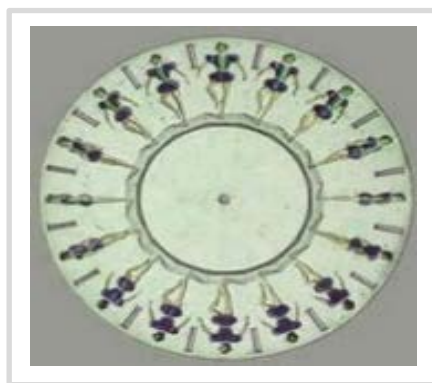


Figura 1. Fenaquistoscopio. Tomado de *Historia de la animación* (2011), por N. Vilamitjana. Madrid, España.



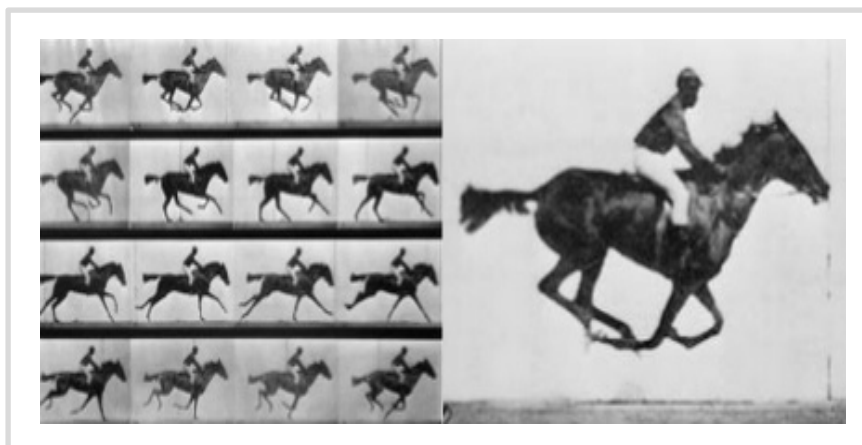


Figura 2. El caballo en movimiento. Tomado de *Historia de la animación* (2011), por N. Vilamitjana. Madrid, España.

León (2008) señala que, a partir de 1920, las técnicas de animación empezaron mejorando en el desarrollo y realismo. Se destacan los avances de los hermanos Fleischer, quienes crearon técnicas que tomaría Walt Disney para alcanzar el éxito.

El gran referente llegó en 1995, cuando se creó en computador la primera película de animación, *Toy Story* que ganó el Oscar y abrió las puertas a otros estudios del mundo digital. Entre los mejores estudios de animación se encuentran la *DreamWorks Studios* (1994), *Pixar Animation Studios* (1995, *Toy Story*), *Walt Disney Animation Studios* (Disney), *Touchstone Pictures*, *Miramax Films*, *Disney Toon Studios*, *Hollywood Pictures*, y *Warner Bros*. Entre las mejores producciones, a más de *Toy Story*, están *Kunfu Panda*, *Cars*, *Buscando a Nemo*, *Shrek*, *Ice Age*, *Monsters Inc*, *Up*, entre otras.

### 2.3.3. La animación en el Ecuador

Según la publicación de Lambert (2015), la animación en el Ecuador inició en 1964, con el caricaturista Gonzalo Orquera, en el canal cuatro (*Orcatura*). Desde sus inicios, la animación en el Ecuador ha estado orientada a la publicidad. Al final de los 80 dos empresas ecuatorianas ofrecieron sus servicios: *Craps Productions* en Quito e *Image Tech* en Guayaquil.

En 1984, la empresa Cinearte presentó a Don Evaristo para campañas del Municipio de Quito, y a Máximo, personaje creado por Disney, para dar consejos de salud. En 1992 aparece la producción de Juan Pueblo para hacer campañas del Municipio de Guayaquil (ver Figura 3). En la actualidad la animación digital en Ecuador se ha dirigido a comerciales televisivos y animaciones cortas.



Figura 3. Juan Pueblo. Tomado de *Apuntes de Juan Pueblo* (2010), por L.R. Peñaherrera Bermeo. Ecuador.

#### **2.3.4. La animación y difusión de leyendas ecuatorianas**

Existen animaciones de leyendas urbanas ecuatorianas como *La caja ronca*, *El cura sin cabeza*, *La Mariangula*, *La llorona*, *La dama tapada*, *La Leyenda del Panecillo*, *Cantuña*, *La casa 1028*, *El Padre Almeida*, *El Gallo de la Catedral*, entre otras. Sin embargo, no todas estas leyendas instruyen moralmente y la mayoría de animaciones están orientadas hacia el entretenimiento, más que hacia sus enseñanzas o moralejas. El mayor medio de difusión, es el internet.

#### **2.3.5. Tipos y técnicas de animación**

La animación se divide en animación 2D y animación 3D, y estas a su vez se subdividen en animación tradicional y digital.

### **a) Animación Tradicional**

Es la técnica de animación más antigua, llamada también animación clásica. Se basa en el dibujo secuencial de cada fotograma (imágenes impresas), creando imágenes en movimiento. En este tipo de animación están los dibujos animados y también técnicas de *stop motion*. Este tipo de animación aún se usa en cortometrajes y en países de Europa y Japón.

- Animación Tradicional 2D: se basa en el dibujo, en este tipo constan técnicas como las de recorte, el dibujo animado, la rotoscopía y la técnica con arena o pintura en óleo.
- Animación Tradicional 3D o *stop motion*: basada en fotografía cuadro a cuadro de muñecos u objetos tridimensionales hechos con plastilina, arcilla u otros materiales.

### **b) Animación Digital**

Llamada también animación por computadora o animación informática. El diseño, modelado y renderizado se hace con programas informáticos. Con esta técnica se crea imágenes 2D o 3D en movimiento a través del computador. Las imágenes 2D se usan para proyectos que requieren un rápido renderizado (ver Tabla 1).

Tabla 1

*Tipos de técnicas de animación*

| Tipo      |   | Técnicas               |   |
|-----------|---|------------------------|---|
| <b>2D</b> | <b>Animación con soporte bidimensional</b><br><br>Se parte de imágenes planas                     | Dibujos animados       | Dibujando y grabando cada fotograma o a través de acetatos para dibujar escenas una sola vez.                                     |
|           |   | Rotoscopía             | Filmar actores reales y luego usar sus movimientos y contornos para crear dibujos animados.                                       |
|           |   | Animación con recortes | Fotografiar desde arriba figuras hechas con cartulina, papel, tela o fotografías.   |
|           |   | Animación con arena    | El artista dibuja y modifica un dibujo que va haciendo en arena sobre una mesa de luz.  |
| <b>3D</b> | <b>Animación con soporte tridimensional</b><br><br>Se parte de imágenes que emulan objetos reales | Stop Motion            | Basada en fotografías de objetos o figuras de plastilina u otros materiales. Usa la grabación "fotograma a fotograma".            |
|           |   | 3D virtual             | El proceso de modelado, rigging y animación se realiza a través de herramientas informáticas como <i>3DMAX, Maya, Cinema 4D</i> . |

Nota. Principales técnicas de animación en 2D y 3D.

### 2.3.6. Elementos y principios básicos de la animación

#### a) Historia y guión

El guión literario es un documento con diálogos, lugares, situaciones, acciones y otras especificaciones técnicas para la producción de una animación. El guionista literario crea la obra, que puede ser historia original o adaptada de

otro guión que ya existe. A partir de este guión, el director lo adapta a soluciones audiovisuales creando un guión técnico. El guión literario detalla el contenido de cada escena por secuencias. El guión técnico detalla los planos cinematográficos de las escenas del guión literario. A partir del guión literario se busca el financiamiento, las locaciones, los intérpretes, etc.

Para Chávez (2013) “El guión es el relato escrito de lo que va a suceder en la película” y el mismo autor manifiesta que el guión literario “es el plan visual para el proyecto”.

### **b) *Storyboard***

El *storyboard* es un guión gráfico que contiene dibujos en secuencia para comprensión o pre visualización de una historia antes de producir la animación. El guión gráfico ayuda a planificar la animación y a realizar cambios antes de animar. Por lo general se dibujan con lápiz. El *storyboard* se desarrolló por primera vez en 1930 en el estudio de Walt Disney y se hizo popular en 1940 en la producción de películas de acción.

### **c) *Diseño de personajes***

El diseño de personajes es un proceso creativo donde se crean los actores del proyecto con personalidad propia, sentimientos y forma de actuar. Los elementos para el diseño de un personaje son la anatomía, silueta y personalidad. Como sostiene Navarro (2012), antes de crear el personaje se le debe estudiar y analizar mucho para saber quién es, de dónde viene y cuál es su motivación, para luego crear su personalidad y su forma de actuar. En esta etapa es importante el uso de la observación, por ejemplo, observar o imaginar ¿Cómo camina una persona triste? ¿Cómo sonríe? ¿Cómo camina una planta? ¿Cómo corre un perro? ¿Cómo volaría un pez?. Al personaje se le da un nombre, género, edad, nivel de educación, estilo de vida, apariencia, forma de moverse, modales, forma de expresarse, gestos, expresiones, actitud, etc (ver Figura 4).

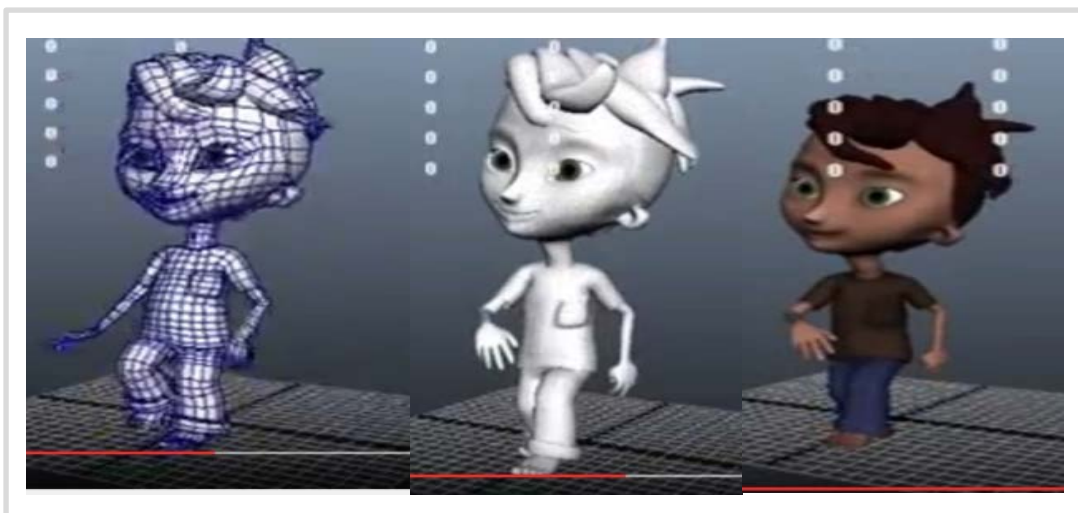


Figura 4. Diseño y creación de personajes. Tomado de *Prácticas Rigging y animación de personajes en Maya de Nuestro Diplomado en Dr. Graphic* (2013), por Dr. Graphic Venezuela. Venezuela.

#### d) Animación

La animación es un trabajo que usualmente requiere de muchas horas. La animación digital en 3D es un proceso complejo que requiere previamente de otros procesos, como son el modelado y el rigging. Para el modelado de objetos existen geometrías como *NURBS*, modelado poligonal y el modelado de imágenes que convierte una fotografía a 3D con técnicas como la fotogrametría.

De acuerdo a la publicación de EcuRed (2016), los objetos se pueden animar en cuanto a la rotación, escala o traslación del objeto en sus ejes X, Y, Z; o a través de esqueletos, que son una estructura central para alterar la forma y movimientos del objeto; mediante deformadores que produzcan, por ejemplo, una deformación sinusoidal; o en cuanto a dinámicas para simulaciones de ropa, pelo, etc. Autodesk Maya es uno de los programas informáticos para modelado, animación y renderización de objetos 3D, simulación de cabello, ropa, fluidos, etc.

La animación digital en 2D es un proceso de animación menos complejo, ya que sus programas informáticos facilitan y simplifican el proceso, y una cualidad es la sencillez en el uso que permite crear animaciones rápidas y efectivas. Adobe Flash es uno de los principales programas de animación 2D en Internet y la televisión. Tonn Boom Harmony es otro programa de animación 2D usado en las series televisivas *Cartoon Network*, *Steven Universe*, *Bob Esponja*, entre otras.

### e) *Rigging*

El *rigging* es un proceso orientado a modelos tridimensionales que implica hacer el esqueleto de un personaje hueso por hueso y poner controladores. De acuerdo con Garza (2014), “Los rigs son sistemas de cadenas de huesos y objetos de control, con o sin características interactivas, que sirven para definir deformaciones sobre un objeto geométrico”. La cantidad de huesos depende de los tipos de movimientos que se quiere que haga el personaje. Con esto se puede hacer mover la boca, ojos, músculos, etc (ver Figura 5).

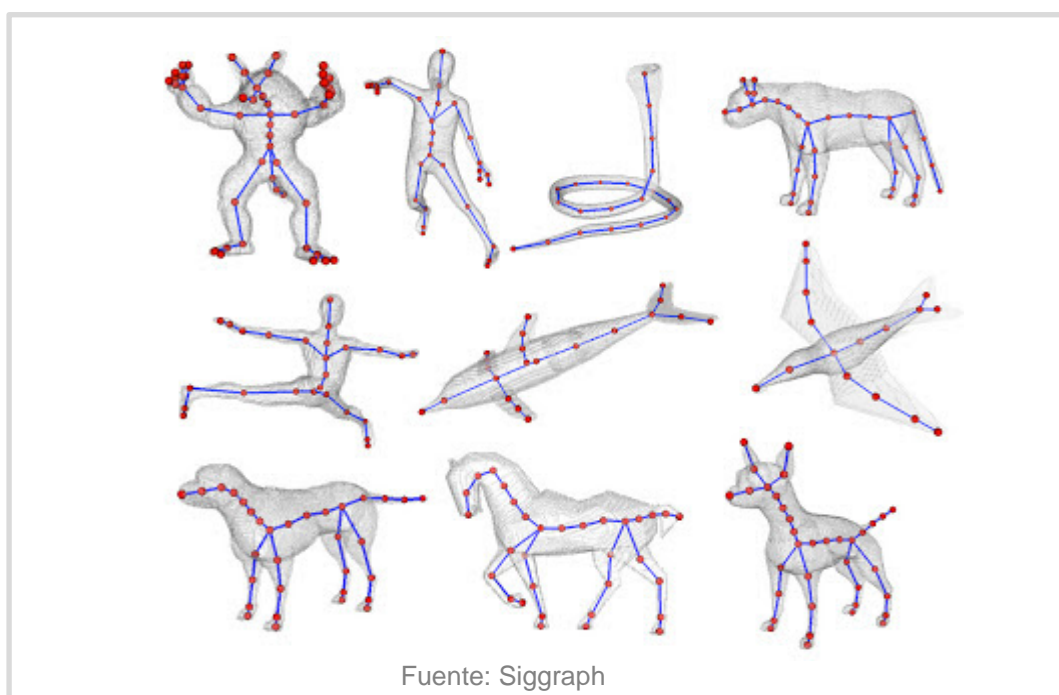


Figura 5. *Rigging*. Tomado de *Animación digital: el rigging explicado para tíos y tías*. (2013), por V. Paredes. Chile.

## f) Texturas

Cuando un personaje o escenario ha sido creado, es necesario aplicarle texturas para que tenga una apariencia lo más cercana a lo natural. En ilustración se pueden hacer texturas manualmente aplicando técnicas de dibujo y pintura o texturas digitales a través de programas informáticos como el *Photoshop*, *3DMAX*, *MUDBOX* (ver Figura 6).



Figura 6. Texturas digitales en photoshop. Tomado de *130+Texturas para descargar. Water Drop* (2010), por Creative Design Magazine.

## g) Render

Render es un proceso final en el que se procesan iluminación, texturas, materiales y la animación para generar imágenes realistas a partir de modelo 3D o escena creada. De acuerdo a la publicación de EcuRed (2016):

El software de rénder puede simular efectos cinematográficos como el de la luz dispersa, la profundidad de campo y el desenfoque de movimiento que aportan realismo a la escena. Hay otras técnicas para simular efectos naturales como la lluvia, el humo, el fuego, la niebla, el polvo y otros efectos de luz refractante.



Existen varias técnicas de render, desde las más sencillas, como el render de alambre, hasta el render basado en polígonos. El proceso de render ha ido aumentando su capacidad de cálculo para simular gran cantidad de procesos físicos complejos permitiendo cada vez mayor realismo. Estudios de cine que producen animaciones por ordenador hacen uso del render farm o granja de render para acelerar la producción de fotogramas. (p.7)

## **h) Iluminación**

En la creación de productos audiovisuales es importante la aplicación de técnicas de iluminación por ordenador en objetos y escenarios. La técnica más frecuente es la iluminación en tres puntos que es muy utilizada en el entorno 3D porque ayuda a enfatizar las formas tridimensionales de una escena, al estar iluminada desde todos los ángulos.

La técnica de tres puntos involucra la luz principal o dominante que provee la iluminación principal y reparte sombras, y las dos luces restantes llamadas de relleno, una primaria y la otra secundaria cuya función es “modelar la iluminación indirecta que se produce por los rayos de la luz principal en las superficies del entorno” (Llogari y Ulldemolins, 2011).

En gráficos por computadora, la Iluminación Global o GI son algoritmos que intervienen sobre la luz e ilumina espacios que la luz fuente no alcanza a iluminar. Estos algoritmos simulan luz como fotones y el más implementado es el algoritmo *Photon Map*.

## **i) Sonido**

Los efectos de sonido pueden resaltar los objetos animados o animaciones en general. Existen diversos efectos de sonido para animaciones que pueden ser controlados y ajustados a las necesidades del productor con software especializado. Los efectos de sonido pueden ser de fuego ardiendo, agua

cayendo, etc. Un efecto de sonido es un sonido artificial que se crea, se graba y se reproduce. En la producción la música, el diálogo y los efectos de sonido son separados.

## **j) Postproducción**

La postproducción es la última etapa de la producción de un proyecto de animación, en la que se da unidad al proyecto y se añaden detalles previos a la edición. Las actividades más importantes en esta etapa son la edición, la sonorización y los efectos especiales. En la edición se debe considerar el orden de las tomas y la duración. En la sonorización se construye la banda sonora uniendo voces, sonido, músicas y efectos de sonido. En los efectos especiales se crean ilusiones ópticas. Existe la postproducción de vídeo y la de audio.

El proceso completo de postproducción contempla las siguientes fases:

- Captura de la imagen para realizar el montaje del video.
- Digitalización y resolución de imágenes, para fotografías.
- Edición de video en la que se seleccionan y ordenan todas las escenas para crear la narración audiovisual definitiva. Los principales programas de montaje de vídeo son *Adobe Premier*, *Final Cut* y *Vegas*.
- Edición de audio, donde se acoplan todos los elementos de sonido como diálogos, efectos de sonido, música, etc. controlando la distorsión. Los programas de edición de audio son el *Pro Tools* y *Adobe Audition*.
- Creación de efectos especiales digitales con programas como *After Effects* y *Apple Shake*.

Al final de esta etapa de postproducción el producto audiovisual está listo para su distribución y exhibición.

## CAPITULO III METODOLOGÍA

### 3.1. Diseño de investigación

El objetivo de una investigación es tener una visión general y aproximada de una determinada realidad. El diseño de la misma es el plan para obtener la información a investigar.

La investigación propuesta es de tipo cuantitativa, exploratoria y descriptiva, y permite obtener información acerca del conocimiento y difusión de leyendas urbanas ecuatorianas y sus enseñanzas, así como del comportamiento prepotente en la sociedad quiteña.

Esta información permite caracterizar las necesidades de difusión de leyendas urbanas ecuatorianas orientadas a educar en valores y a propiciar buenas conductas sociales.

De la tabulación y análisis de las encuestas realizadas se podrá obtener los diferentes puntos de vista por parte de los encuestados sobre el tema e identificar la situación actual sobre el conocimiento de las enseñanzas morales de las leyendas urbanas ecuatorianas y de la conducta prepotente en la sociedad.

Los resultados de la investigación permitirán elaborar una alternativa de diseño de una animación digital basada en las leyendas urbanas ecuatorianas como posible contribución al problema encontrado y tener claro el mensaje de comunicación sobre la práctica de buenas conductas sociales evitando otras negativas, como es la prepotencia.

De aquí parte el diseño y desarrollo del guión literario, el *storyboard* y el *animatic*, como elementos que permitirán el desarrollo de un producto

audiovisual animado para contribuir a la solución del problema planteado, identificando los temas más importantes.

### **3.2. Métodos**

**3.2.1. Exploratorio:** se realizará una exploración inicial para obtener información que lleve a una investigación más completa.

**3.2.2. Descriptivo:** el objetivo será medir las características de la muestra frente a la problemática a investigar. Se indagará en las necesidades de difusión de leyendas urbanas ecuatorianas orientadas a la instrucción en valores morales y buenas conductas.

**3.2.3. Cuantitativo:** se empleará la encuesta a través de la aplicación de cuestionarios con los que se pretende obtener retroalimentación acerca de los objetivos planteados. La información de estos cuestionarios fortalecerá la investigación y el diseño de la propuesta para contribuir a la posible solución.

### **3.3. Establecimiento de parámetros**

#### **3.3.1. Población**

El campo de investigación corresponde a niños, jóvenes y adultos de diversos grupos y clases sociales de la ciudad de Quito, de centros de estudios y de barrios de la ciudad.

#### **3.3.2. Muestra**

La muestra estuvo conformada por alumnos de los centros educativos Luciano Andrade Marín y la Dolorosa de Fe y Alegría y por personas de dos barrios de Quito, El Condado y Carcelén involucrando a niños, jóvenes y adultos. En total se realizaron 110 encuestas de la siguiente manera:

Tabla 2

*Organización de las encuestas*

| Lugar de la muestra   | Número participantes |
|---|----------------------|
| Alumnos del colegio Luciano Andrade Marín                       | 45                   |
| Alumnos de la escuela fiscomisional La Dolorosa de Fe y Alegría | 35                   |
| Vecinos de la Urbanización El Condado                           | 15                   |
| Vecinos del Barrio de Carcelén                                  | 15                   |

Nota. Lugar de la muestra y número de participantes.

### 3.4. Variables

Las variables constituyen los parámetros con los cuales se va a dar solución a un problema. Las variables independientes son el centro de la investigación y son manipuladas y medidas por el investigador, mientras que las variables dependientes son el resultado de dicha medición.

#### 3.4.1. Variables independientes

Como variable independiente se tomará en cuenta lo que se quiere probar, es decir, el porcentaje de ciudadanos que desconocen la existencia de leyendas urbanas ecuatorianas con propósitos de instrucción moral o que no son difundidas con ese fin y cuántos ciudadanos consideran que se vive en una sociedad prepotente. El objetivo es analizar la necesidad de difundir leyendas urbanas con propósitos de instrucción moral para contribuir a la solución de uno de los muchos problemas sociales, como es la prepotencia.

#### 3.4.2. Variables dependientes

Las variables dependientes surgen del análisis de las variables independientes,

para construir una propuesta de animación entre las que se tienen las siguientes:

- Guión
- Personajes y escenarios
- *Storyboard*
- *Animatic*
- Animación

### **3.5. Técnicas e instrumentos de Investigación**

**3.5.1. Lectura:** es un medio importante para conocer, analizar y seleccionar aportes teóricos y técnicos sobre leyendas urbanas, valores morales, la prepotencia y la animación digital.

**3.5.2. Observación:** se buscarán y analizarán videos animados sobre leyendas urbanas ecuatorianas y quiteñas existentes.

**3.5.3. Encuesta:** se aplicará un cuestionario para detectar necesidades de difusión de leyendas urbanas ecuatorianas orientadas a la enseñanza en valores morales y buenas conductas. Para el efecto se realizarán dos cuestionarios con las mismas preguntas, una orientada a niños (ver Anexo 2) y la otra orientada a jóvenes y adultos (ver Anexo 1), la única diferencia es el lenguaje empleado para extraer información más precisa.

### **3.6. Tabulación, análisis y resultados de la encuesta**

El 80% de jóvenes y adultos desconoce de leyendas urbanas ecuatorianas que enseñen en valores morales o la práctica de buenas conductas (ver Figura 7).

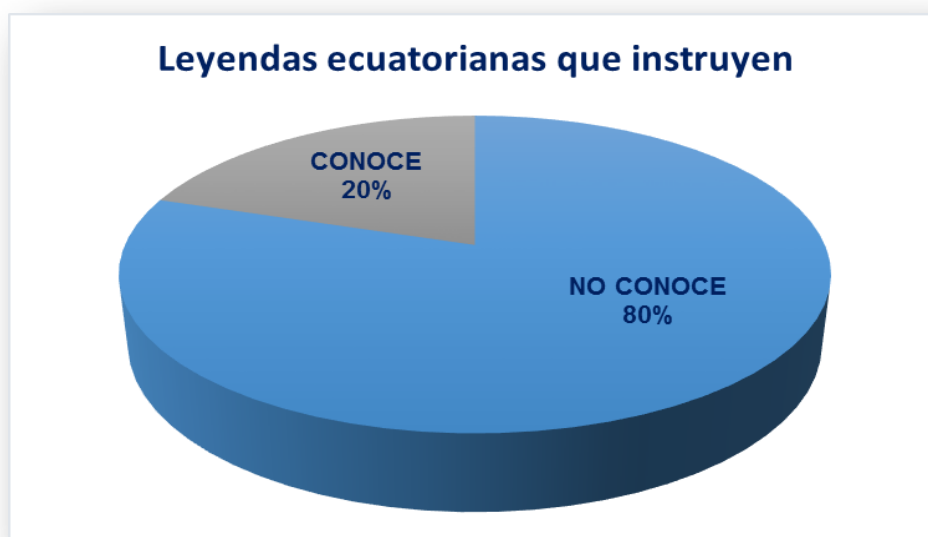


Figura 7. Leyendas ecuatorianas que instruyen.

El 90% de niños desconocen de leyendas quiteñas que les enseñen a comportarse bien (ver Figura 8).



Figura 8. Leyendas quiteñas que educan.

El 85 % de toda la muestra desconoce la moraleja de la leyenda quiteña *El Gallo de la Catedral*. El 15% que conoce dice que la moraleja es “no ser borracho” (ver Figura 9).

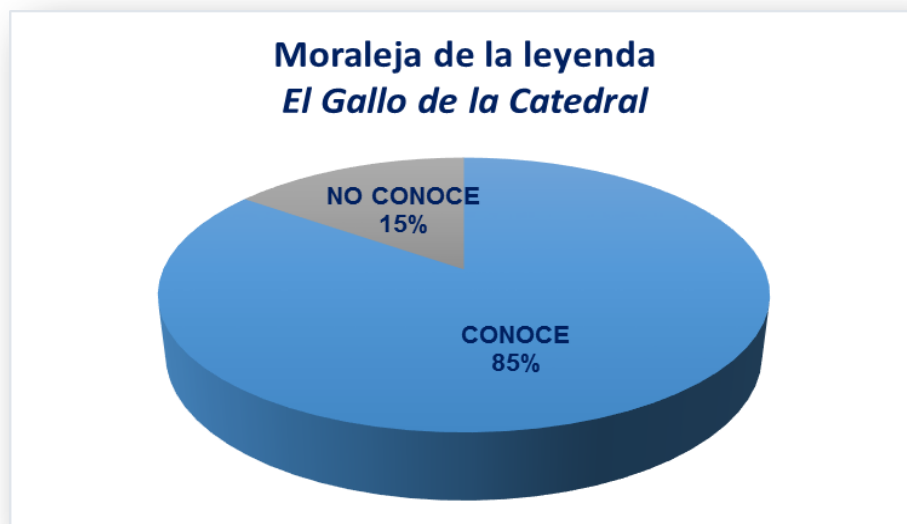


Figura 9. Moraleja de la leyenda *El Gallo de la Catedral*.

El 65% de toda la muestra no han visto videos de leyendas ecuatorianas o quiteñas. El 34% que sí ha visto dice haberlo hecho en el internet y el 1% en centros educativos u otros sitios (ver Figura 10).



Figura 10. Videos de leyendas ecuatorianas o quiteñas que instruyen.



El 50% de jóvenes y adultos, respecto a la sociedad quiteña, creen que es una sociedad altamente prepotente, el 48% medianamente prepotente y el 2% que no es prepotente (ver Figura 11). Los sitios donde encuentran más estas actitudes son: en centros educativos, lugares de trabajo, barrio, servicios públicos y ámbito político.

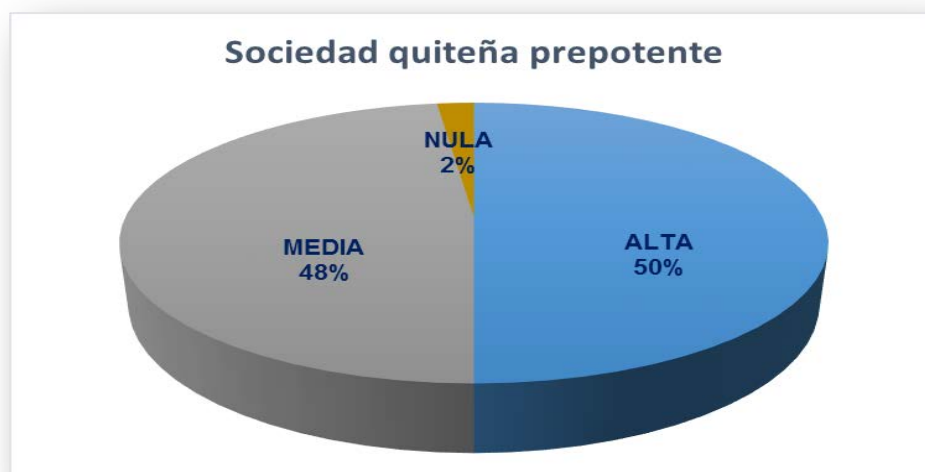


Figura 11. Sociedad quiteña prepotente.

El 99% de niños dicen conocer a otros niños que se creen los mejores en todo o superiores a los demás, que siempre se burlan de otros niños o que actúan con agresividad para conseguir algo (ver Figura 12).



Figura 12. Niños que conocen a personas prepotentes.

El 70% de jóvenes y adultos considera que ante una persona prepotente es mejor guardar silencio, el 30% cree que es mejor enfrentarla (ver Figura 13).



Figura 13. Enfrentar a una persona prepotente.

El 80% de niños dicen que a los niños prepotentes hay que enfrentarlos como medio de defensa (ver Figura 14).



Figura 14. Enfrentar a un prepotente.

El 99% de jóvenes y adultos considera que sí será de utilidad para contribuir a educar en valores, difundir videos animados de leyendas ecuatorianas o quiteñas que enfatizen en la práctica de buenas conductas sociales, evitando algunas dañinas como el caso de la prepotencia. Así mismo, al 99% de niños le gustaría ver videos de leyendas ecuatorianas y quiteñas que enseñen a los niños a comportarse bien (ver Figura 15).



Figura 15. Videos animados de leyendas para educar en valores.

### 3.6.1. Conclusiones de la encuesta

La mayoría de encuestados sí cree que las leyendas urbanas entretienen y también educan, sin embargo, el 85% de ellos, entre niños, jóvenes y adultos, no supieron nombrar leyendas ecuatorianas o quiteñas que enseñen valores morales. Muchos de ellos conocen la leyenda quiteña *El Gallo de la Catedral*, pero el 85% desconocía sus enseñanzas y solo el 15% decían que su moraleja era “no ser borracho”. El 65% no ha visto videos de leyendas ecuatorianas y solo el 34% manifestó haber visto pocos videos en el Internet y el 1% en centros educativos.

La difusión de estas leyendas con fines de instrucción moral deben apuntar a

una problemática social, es así que se hizo el estudio de la prepotencia en la sociedad, donde el 50% de los encuestados jóvenes y adultos considera que se vive en una sociedad altamente prepotente, el 48% en una sociedad medianamente prepotente y que estos comportamientos se observan más en centros educativos, lugares de trabajo, en el barrio, en servicios públicos y en el ámbito político, y el 70% considera que es mejor ignorar a una persona prepotente. En cambio, el 99% de los niños manifiestan conocer a niños prepotentes y el 80% consideran que es mejor enfrentarles como medio de defensa.

Para concluir, el 99% de jóvenes y adultos considera urgente y necesario difundir videos animados de leyendas que eduquen y propicien la práctica de buenas conductas sociales, evitando algunas dañinas como la prepotencia, y el 99% de los niños manifestaron que les gustaría ver videos de leyendas ecuatorianas y quiteñas que enseñen a los niños a ser educados y respetuosos.

## **CAPITULO IV**

### **PROPUESTA DE DISEÑO Y ANIMACIÓN 2D**

#### **4.1. Justificación**

La difusión de leyendas urbanas orientadas a la instrucción moral es un medio para educar al público en valores. La leyenda quiteña *El gallo de la Catedral*, a más de mostrar características de la sociedad quiteña en la época colonial, contribuye a incitar a la reflexión y concientización sobre conductas inadecuadas y fomentar otras para una mejor convivencia familiar y social.

Muchos jóvenes y adultos conocen la leyenda pero no se han centrado en sus moralejas, que están orientadas a persuadir sobre el no beber, no insultar a las personas, no al machismo y no a la prepotencia. Es así que, para contribuir a la práctica de buenas conductas sociales, es necesario difundir la leyenda, y una manera es a través de un video corto animado que enfatice la problemática que se quiere transmitir y se llegue con el mensaje que la leyenda ofrece.

#### **4.2. Recursos**

##### **4.2.1. Humanos**

Para las etapas de preproducción, producción y postproducción, se cuenta con el profesor de metodología, el profesor-tutor de tesis y una alumna para el desarrollo del presente trabajo. Además de tres personas para la grabación de audio: una sosteniendo el micrófono, otra en los controles y otra locutando.

##### **4.2.2. Materiales**

Se requiere de un computador, cámara de fotografía y video, trípode, software para ilustración y animación digital, software para efectos especiales, software para sonido y edición de video y retroproyector.

### 4.2.3. Presupuesto

Tabla 3

Tabla de presupuesto general para el desarrollo de una animación

| <b>PRESUPUESTO GENERAL</b>              |                                 |             |
|---|---------------------------------|-------------|
| <b>Cortometraje de animación</b>        |                                 |             |
| Nombre del Proyecto                     | <i>El Gallo de la Catedral.</i> |             |
| Dirigido a                              | Todo público                    |             |
| Productor                               | Patricia Carolina Vera Yacelga  |             |
| Duración                                | 3 minutos 55 segundos           |             |
| <b>Presupuesto general</b>              | <b>9.615</b>                    | <b>100%</b> |
| <b>Pre producción: 3.400 35,4%</b>      |                                 |             |
| 1                                       | Idea                            | 300 3,1%    |
| 2                                       | Investigación                   | 400 4,2%    |
| 3                                       | Guión                           | 500 5,3%    |
| 4                                       | <i>Storyboard</i>               | 400 4,2%    |
| 5                                       | Diseño de escenarios            | 600 6,2%    |
| 6                                       | Diseño de personajes            | 600 6,2%    |
| 7                                       | <i>Animatic</i>                 | 600 6,2%    |
| <b>Producción: 3.600 37,4%</b>          |                                 |             |
| 1                                       | Materiales y texturas           | 400 4,2%    |
| 2                                       | Animación                       | 2400 25%    |
| 3                                       | Voces                           | 500 5,2%    |
| 4                                       | Intro                           | 200 2%      |
| 5                                       | Cierre créditos                 | 100 1%      |
| <b>Postproducción: 1.800 18,7%</b>      |                                 |             |
| 1                                       | Sonido                          | 500 5,2%    |
| 2                                       | Música                          | 200 2%      |
| 3                                       | Efectos especiales              | 300 3,1%    |
| 4                                       | Edición                         | 400 4,2%    |
| 5                                       | Render                          | 400 4,2%    |
| <b>Gastos Administrativos: 815 8,5%</b> |                                 |             |
| 1                                       | Teléfono                        | 50 0,5%     |
| 2                                       | Internet                        | 60 0,6%     |
| 3                                       | Papel                           | 5 0,1%      |
| 4                                       | Cámara de fotos y video         | 350 3,7%    |
| 5                                       | Trípode                         | 50 0,5%     |
| 6                                       | Software general                | 200 2,1%    |
| 7                                       | Transporte                      | 100 1%      |

Nota. Presupuesto general aproximado de cortometraje de animación *El Gallo de la Catedral.*

### 4.3. Cronograma de actividades

Tabla 4

*Cronograma de actividades de proyecto animado El Gallo de la Catedral.*

| CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES          |                      |      |      |      |      |      |   |   |   |   |   |             |
|------------------------------------|----------------------|------|------|------|------|------|---|---|---|---|---|-------------|
| Producción de cortometraje animado |                      |      |      |      |      |      |   |   |   |   |   |             |
| <i>El Gallo de la Catedral</i>     |                      |      |      |      |      |      |   |   |   |   |   |             |
| Fase                               | Actividades          | Mes1 | Mes2 | Mes3 | Mes4 | Mes5 |   |   |   |   |   | Responsable |
| PRE                                | Idea                 | ■    |      |      |      |      |   |   |   |   |   | Paty Vera   |
|                                    | Investigación        | ■    | ■    |      |      |      |   |   |   |   |   | Paty Vera   |
|                                    | Guión                | ■    | ■    |      |      |      |   |   |   |   |   | Paty Vera   |
|                                    | <i>Storyboard</i>    |      | ■    |      |      |      |   |   |   |   |   | Paty Vera   |
|                                    | Diseño de escenarios |      | ■    | ■    |      |      |   |   |   |   |   | Paty Vera   |
|                                    | Diseño de personajes |      |      | ■    | ■    |      |   |   |   |   |   | Paty Vera   |
|                                    | <i>Animatic</i>      |      |      | ■    | ■    | ■    |   |   |   |   |   | Paty Vera   |
| PRO                                | Animación            |      |      |      | ■    | ■    | ■ |   |   |   |   | Paty Vera   |
|                                    | Voces                |      |      |      | ■    | ■    | ■ | ■ |   |   |   | Paty Vera   |
|                                    | Intro / cierre       |      |      |      |      |      |   | ■ |   |   |   | Paty Vera   |
| POST                               | Sonido y música      |      |      |      |      |      |   | ■ |   |   |   | Paty Vera   |
|                                    | Efectos especiales   |      |      |      |      |      |   |   | ■ |   |   | Paty Vera   |
|                                    | Edición              |      |      |      |      |      |   |   |   | ■ |   | Paty Vera   |
|                                    | Render               |      |      |      |      |      |   |   |   |   | ■ | Paty Vera   |

Nota. Cronograma de actividades para todas las fases del proyecto de animación.

#### **4.4. Preproducción**

Al iniciar el diseño de la preproducción audiovisual se consideró la idea, la investigación y el tipo de público a quien va dirigido. Este proyecto va dirigido a todo público.

##### **4.4.1. Historia y guión**

En base a la investigación y lectura de varios contenidos de la leyenda *El Gallo de la Catedral*, se identificaron los personajes, locaciones y las principales escenas y diálogos orientados a resaltar la conducta prepotente del personaje principal, Don Ramón Ayala, y a la acción del gallo de la Catedral. Adicionalmente se excluyeron ciertos términos para evitar contenidos de violencia. Con estos elementos, se escribió la primera versión del guión literario. En la siguiente versión, se redujo la narración y se maximizó la animación. El guión literario final se compone de seis escenas (ver Anexo 3).

##### **4.4.2. Storyboard**

En base al guión literario se fue diseñando y dibujando manualmente cada escena. Al dibujar se fue entendiendo mejor la historia y se fue previsualizando la animación, es así que a partir del primer *storyboard* se hicieron dos versiones más con modificaciones. La dirección del profesor-guía de tesis en esta fase fue muy importante. Con el último *storyboard* (ver Anexo 4) se siguió el desarrollo de todo el proyecto.

##### **4.4.3. Diseño de personajes**

La ilustración de personajes se hizo mediante dibujo. Se identificaron dos personajes principales, Don Ramón Ayala y el gallo de la Catedral, y tres personajes secundarios, dos amigos de Don Ramón y la chola Mariana. De cada personaje se diseñó el aspecto físico, vestimenta y expresiones faciales



según el estado de ánimo. El aspecto físico de los personajes principales se diseñó en posición de frente, de lado y de espaldas (ver Anexo 5).

#### **4.4.4. Creación de escenarios**

La ilustración de locaciones se hizo con fotografía. Se definieron lugares del centro histórico de Quito donde se desarrollará cada escena y se procedió a la toma de fotografías de esos lugares. Como la historia se desarrolla en ambientes de día y de noche, fue necesario modificar algunas fotografías en Photoshop para lograr la apariencia de un ambiente de noche. El escenario principal donde se desarrolla la historia es la Plaza de la Independencia de Quito frente a la iglesia de la Catedral.

### **4.5. Producción**

#### **4.5.1. Técnicas**

La técnica aplicada es la animación 2D tradicional y digital basada en el dibujo secuencial de fotogramas con apoyo de un software para animar o complementar la técnica tradicional. La fotografía se empleó para las locaciones.

#### **4.5.2. Animatic**

El *animatic* se creó con las imágenes del *storyboard* y audio preliminar. Se pudo pre-visualizar la animación antes del rodaje y realizar ajustes al guión, *storyboard* y duración de escenas. Con estos ajustes se volvió a hacer un nuevo *animatic* con música y sonidos.

#### **4.5.3. Animación**

Se animan los personajes para que realicen una acción y cuenten la historia,

para ello se definió las posturas de cada personaje en cada escena, la posición donde van a estar o de donde parten, el tiempo de animación, las expresiones faciales que van a tener en cada escena y las sombras del personaje. Con estos elementos se procedió al dibujo de escenas y a la respectiva animación apoyada en el software informático.

#### **4.5.4. Iluminación**

Una vez conocidas previamente la ubicación exacta del actor en la escena, su orientación, su posición frente a la cámara, el escenario de rodaje, y la intensidad y dirección de la luz, se proyectaron sombras hacia el lado correspondiente del cuerpo, buscando un efecto visual atractivo.

### **4.6. Postproducción**

#### **4.6.1. Sonido y música**

La creación de la banda sonora se conformó con sonidos de golpes de manos en la mesa, el tocar de campanas, el cantar del gallo y voces de personas. Los sonidos se tomaron de una librería de sonidos gratuitos.

En la grabación de las narraciones y diálogos de los actores intervinieron tres personas, una sosteniendo el micrófono, otra persona encargada de los controles de grabación y la persona que hablaba propiamente. Las narraciones y diálogos se grabaron tomando en cuenta el tiempo de la escena, y luego fueron sincronizados con la acción de la misma. A estas grabaciones se les procesó, disminuyendo el ruido y la saturación de sonido apoyados en el software informático.

Se empleó música de compositores e intérpretes ecuatorianos, para ello se pidió la autorización de una de las músicas a la Sociedad de Autores del Ecuador (SAYCE) (ver Anexo 6) y al compositor e intérprete del resto de

música, Sr. Francisco “Paco” Godoy (ver Anexo 7). En las autorizaciones constan las canciones empleadas.

#### **4.6.2. Efectos especiales**

A algunos diálogos se les puso efectos especiales de sonido, para dar la sensación de lejanía, de suspenso, de enojo u otras sensaciones según el contenido de la escena.

#### **4.6.3. Edición**

Durante el desarrollo del producto audiovisual, a través de software para edición de video, se van generando pequeños videos por escenas. Cuando concluyen todos, se reordenan los segmentos obtenidos para obtener otro que se renderiza como video final. De este se generan copias en formatos de DVD, web y CD-ROM para entregar a la universidad.

## CAPITULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

- Las leyendas urbanas son acontecimientos escritos por la propia comunidad, contienen valores morales asociados a sus costumbres y tradiciones, y cumplen una función ejemplificadora de comportamientos colectivos por lo que es importante difundirlas.
- El 85% de los quiteños desconocen de leyendas ecuatorianas o quiteñas que instruyen moralmente. Conocían la leyenda *El Gallo de la Catedral*, entre otras, pero desconocían totalmente sus moralejas.
- Existen pocas investigaciones y productos audiovisuales que difundan leyendas urbanas ecuatorianas o quiteñas que enfatizen y propicien mensajes moralizadores.
- El 65% de quiteños no han visto videos de leyendas ecuatorianas y quienes lo han visto dicen que el único medio es el internet, solo el 1% dice haber visto en otros lugares como son los centros educativos.
- Con objetivos de difusión de leyendas urbanas, el estudio sobre la prepotencia en la sociedad quiteña determinó que el 98% de los quiteños considera que se vive en una sociedad prepotente.
- El 99% de niños manifiestan conocer en su entorno al menos a una persona prepotente y más entre iguales.
- El 99% de los quiteños encuestados consideran que sí es necesario y urgente la difusión de cortos animados y divertidos de las leyendas urbanas ecuatorianas enfatizando en los mensajes y enseñanzas que estas ofrecen.

- La difusión de videos de leyendas urbanas ecuatorianas son muy pocas y el único medio de transmisión es el Internet. La mayoría de videos se orientan al entretenimiento pasando desapercibido el mensaje moralizador.
- El 99% de niños están muy entusiasmados con ver leyendas ecuatorianas y quiteñas que les enseñen a ellos y todos sus compañeros buenos hábitos de conducta social.

## **5.2. Recomendaciones**

- Incluir en los planes de estudio de adolescentes, a partir de los 13 años, el estudio de leyendas ecuatorianas con análisis de sus contenidos y moralejas. Se considera que en esta edad los adolescentes ya han desarrollado mejor su capacidad de abstracción y razonamiento sobre las enseñanzas educativas.
- Abrir nuevos canales de difusión de videos de leyendas ecuatorianas, creando conexión entre universidades y centros de educación básica, para que los videos de leyendas ecuatorianas y otros, desarrollados en tesis de grado, sean transmitidos en dichos centros.
- Recomendar a los canales de televisión pública y privada crear más espacios culturales de difusión de las leyendas, costumbres y tradiciones ecuatorianas, dado que es un medio masivo de comunicación.
- El gobierno, a través del Ministerio de Cultura, podría crear auspicios para estudiantes que desarrollen proyectos audiovisuales.
- Con el fin de contribuir a minimizar la práctica de conductas sociales prepotentes en centros educativos se recomienda ampliar la difusión de este tema a todo miembro de la comunidad educativa, donde se incluye a padres, alumnos, profesores y autoridades.

## REFERENCIAS

Acosta, S. (2007). *Leyendas y tradiciones de Quito, una mirada hacia el pasado de nuestra ciudad* [Trabajo de titulación]. Recuperado de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/2257/1/tesis.pdf>

Acuña, P. (2013). *La prepotencia, cualidad común hoy día*. Recuperado de <http://homosacervii.blogspot.com/2013/07/la-prepotencia-cualidad-comun-hoy-dia.html>

Argudo, C. (2013). *Los valores humanos esenciales en las leyendas históricas de Manuel J. Calle* [Trabajo de titulación]. Recuperado de <http://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/123456789/6416/1/Argudo%20Bravo%20Catalina%20Mireya.pdf>

Animación Digital. (2010). *Animación Digital*. Recuperado de <http://stopmotiony3d.blogspot.com/>

Banco de la República de Bogotá. (2012). *La sociedad colonial. El avance social*. Recuperado de <http://www.banrepcultural.org/node/64959>

Balmes, J. (2012). *La mirada de Judas. Finge hasta que lo seas*. Recuperado de <https://juanluisbalmes.wordpress.com/2012/10/20/finje-hasta-que-lo-seas/>

Cortometrajes: Al rescate de las leyendas. (2012). *La Hora Nacional*. Recuperado de [http://lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101383425/-1/Cortometrajes%3A\\_Al\\_rescate\\_de\\_las\\_leyendas.html#.VtlyHOYXEXw](http://lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101383425/-1/Cortometrajes%3A_Al_rescate_de_las_leyendas.html#.VtlyHOYXEXw)

Creative Design Magazine. (2010). *Texturas digitales en photoshop*. Recuperado de

<http://www.zarqun.com/2010/08/130-texturas-para-descargar-vintage-grunge-terreno-y-paredes-abstractas-miscelanea-bokeh-rust-agua/>

Cuevas, N. (2011). *Conceptos de valores morales*. Recuperado de <http://valoresconceptoscoralitem.blogspot.com/2011/08/conceptos-de-valores-morales.html>

Chávez, L. (2013). *Narrativa audiovisual. El guión literario*. Recuperado de <http://narrativaaudiovisual-dued.blogspot.com/2013/02/el-guión-literario-y-tecnico.html>

DavidSergio. (2011). *Leyendas urbanas*. Recuperado de <http://daleleyendaatucuerpomacarena.blogspot.com/2011/11/leyendas-urbanas-3-caracteristicas.html>

Dr. Graphic. (2013). Diseño y creación de personajes. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=B\\_ZdFnu4T8A](https://www.youtube.com/watch?v=B_ZdFnu4T8A)

EcuRed. (2016). *Métodos y principios de la Animación 3D*. Recuperado de [http://www.ecured.cu/Animaci%C3%B3n\\_3D](http://www.ecured.cu/Animaci%C3%B3n_3D)

Faber, L. y Walters, H. (2004). *Animación ilimitada: cortometrajes innovadores desde 1940*. Madrid: Ocho y medio.

Garza, D. (2014). *Animación digital y realidad virtual*. Recuperado de <http://cienciauanl.uanl.mx/?p=1763>

León, S. (2008). *Historia de la animación*. Recuperado de <https://kailepdesign.wordpress.com/2008/01/15/historia-de-la-animacion-principios-de-la-animacion-etapas-de-la-animacion/>

Llogari, C. y Ulldemolins, A. (2011). *Técnicas de iluminación*. Recuperado de

[https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Animacion\\_3D/Animacion\\_3D\\_%28Modulo\\_3%29.pdf](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Animacion_3D/Animacion_3D_%28Modulo_3%29.pdf)

Misol, L. (2010). *Los que se creen dueños de la verdad absoluta*.

Recuperado de

<http://www.listindiario.com/la-vida/2010/3/8/134166/Los-que-se-creen-duenos-de-la-verdad-absoluta>

Morote, P. (2000). *Las leyendas y su valor didáctico*. Recuperado de

[http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/congreso\\_40/congreso\\_40\\_38.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_40/congreso_40_38.pdf)

Narrando Ando. (2016). *Las clases de leyendas*. Recuperado de

<http://narrando-ando.jimdo.com/leyendas-que-llenan-mi-cabeza/conociendo-las-leyendas-con-mike/cu%C3%A1les-tipos-de-leyendas-existen/>

Navarro, P. (2012). *Diseño y animación de personajes*. Recuperado de

<http://25-horas.com/disenio-y-animacion-de-personajes/>

Olivares, J. (2013). *Desarrollo Sustentable. Unidad II Valores y ética ambiental*.

Recuperado de

<http://edgard.mx/wp-content/uploads/2013/11/material2ds.pdf>

Paredes, V. (2013). *Animación digital: el rigging explicado para tíos y tías*.

Recuperado de

<http://animadoresporunacausa.blogspot.com/2013/06/animacion-digital-el-rigging-explicado.html>

Peñaherrera, L. (2010). *Apuntes de Juan Pueblo*. Recuperado de

<http://www.artelista.com/obra/2172463774776034-apuntesdejuanpueblo.html>



Porras, M. (2011). *La élite quiteña a mediados del siglo XVIII*. Recuperado de <http://www.afese.com/img/revistas/revista40/artMariaPorras.pdf>

Rogel, S. (2012). *Mitología y Sabiduría Ancestral*. Recuperado de <http://mitologiaysabiduriaancestral.blogspot.com/2009/11/concepto-literario-de-mito-y-leyenda.html>

Real Academia Española. (2014). *Humor*. Madrid: Espasa.

Vilamitjana, N. (2011). *Historia de la animación*. Recuperado de <http://es.slideshare.net/nicolasvrrr/historia-de-la-animacin>

Lambert, Y. (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/>

# **ANEXOS**

## ANEXO 1

### Cuestionario

#### Leyendas urbanas ecuatorianas y valores morales, la prepotencia

Edad:

Sexo:

Conteste SI/NO a las siguientes preguntas:

1.- Las leyendas urbanas solo entretienen o también nos enseñan?

2.- Conoce leyendas ecuatorianas o quiteñas que nos enseñan valores morales y conductas apropiadas? Si la respuesta es SI qué, leyendas \_\_\_\_\_

3.- Conoce la moraleja de la leyenda quiteña "El gallo de la catedral"? Si la respuesta es SI cuál es: \_\_\_\_\_

4.- Ha visto videos de las leyendas ecuatorianas o quiteñas? Si la respuesta es SI, donde: \_\_\_\_\_

5.- Considera que en general la sociedad quiteña es una sociedad altamente prepotente? \_\_\_\_\_ medianamente prepotente? \_\_\_\_\_ no prepotente \_\_\_\_\_

6.- Marque con una X si/no si usted conoce de personas prepotentes en cualquiera de los siguientes lugares:

| Lugar                          | SI | NO |
|--------------------------------|----|----|
| Familia                        |    |    |
| Centro de estudios o trabajo   |    |    |
| Barrio                         |    |    |
| Ámbito político                |    |    |
| Atención en servicios públicos |    |    |
| Atención en servicios privados |    |    |
| Otros                          |    |    |

7.- Considera usted que ante una persona prepotente: es mejor guardar silencio? \_\_\_\_\_ o enfrentarle para hacerle notar su actitud? \_\_\_\_\_

8.- Cree que será de utilidad para contribuir a educar en valores, difundir videos animados de leyendas ecuatorianas o quiteñas que enfatizen en la práctica de buenas conductas sociales evitando algunas dañinas como el caso de la prepotencia?

## ANEXO 2

### Cuestionario para niños desde 8 años

#### Las leyendas quiteñas y las buenas conductas

Edad:

Sexo:

Conteste SI/NO a las siguientes preguntas:

1. Conoces leyendas quiteñas que nos enseñan a comportarnos bien ?

Si dijiste que sí, qué leyendas?:: \_\_\_\_\_

2. Conoces la moraleja de la Leyenda quiteña del gallo de la Catedral?

Si dijiste que sí, qué moralejas: \_\_\_\_\_

3. Has visto videos de las leyendas ecuatorianas o quiteñas?

Si dijiste que sí, donde viste?:: \_\_\_\_\_

4. Conoces niños que se creen los mejores en todo, superiores a los demás o que siempre se burlan de otros niños?

5. Crees que es mejor a un niño que se cree superior o que se burla de otros niños decirle de su mala conducta?

6. Te gustaría ver videos de leyendas ecuatorianas y quiteñas que enseñen a los niños a comportarse bien?

ANEXO 3

Guión de la obra *El Gallo de la Catedral*



EL GALLO DE LA CATEDRAL

Guión

De

PATRICIA VERA

Mayo 5 2016

**EXT. Calle de centro histórico de Quito - Tarde**

DON RAMÓN AYALA, 58 años, elegantemente vestido con terno y sombrero, camina por la calle y se dirige hacia el barrio de San Juan.

-Narrador-

Don Ramón Ayala, "El gallo Ayala", era un quiteño adinerado, presumido, de carácter fuerte, dedicado a la buena vida y a las mistelas. Se creía importante y especial por ser rico. Se vanagloriaba de su hacienda y de su apellido y pregonaba su linaje.

**INT. Bar de la chola Mariana - Tarde**

Don Ramón bebe unas copas de mistelas y conversa con sus amigos mientras la 'chola' Mariana les mira. Ya pasado de tragos insulta y golpea la mesa.

-Narrador-

Todos los días iba al bar de la chola Mariana, en el tradicional barrio de San Juan, para beber y conversar con sus amigos. De repente...

-Don Ramón-

¡Yo soy el más gallo de este barrio!  
 ¡A mí ninguno me ningunea!  
 ¡El que se crea hombre, que se pare enfrente!  
 ¡No soy ni chagra, ni chulla, ni cholo!

**EXT. Calle del centro histórico quiteño - Noche**

Don Ramón tambaleante camina por las oscuras calles quiteñas y llega a la Plaza Grande.

-Narrador-

De regreso hacia su casa, cerca de la Plaza Grande

-Don Ramón-

¡Yo tengo un gran apellido y puedo comprar lo que quiero porque el dinero me sobra!

**EXT. Plaza Grande frente iglesia de la Catedral - Noche**

Don Ramón parado frente a la iglesia de la catedral, alza su mirada al gallo y con gesto desafiante insulta al gallo.

-Narrador-

En la iglesia de la Catedral, Don Ramón se detenía frente al gallo y le empezaba a insultar

-Don Ramón-

¡Gallo inútil, gallo inservible!  
 ¡Qué disparate de gallito!  
 ¡Para mí no hay gallos que valgan!  
 ¡Yo aquí soy el más gallo!

Don Ramón tambaleante continúa su camino hacia su casa.

-Don Ramón-

¡Qué tontera de gallo!

-Narrador-

Estas escenas se repetían a diario...

**EXT. Plaza Grande - Noche**

Don Ramón ve con asombro que el gallo no está en su sitio habitual. De repente aparece el gallo muy enojado y con la pata hiere en la pierna a Don Ramón y con el pico le da un feroz golpe en la cabeza, Don Ramón queda en el suelo boca arriba. EL gallo mira con rencor a Don Ramón y éste mira al ave aterrorizado.

-Narrador-

Hasta que un día

-Don Ramón-

¡Oh, no está!  
 -Gallo-

Esta es la última vez que me insultas.

-Don Ramón-

¡Ay, Ay!

-Gallo-

¿Prometes no injuriar a las personas y no volver a insultarme?

-Don Ramón-

Sí gallito, te lo prometo, perdóname

-Gallo-

Levántate pobre hombre, deja tu prepotencia, y si vuelves a tus faltas te las veras conmigo.

**EXT. Plaza Grande - Noche**

Don Ramón, asustado, despeinado y desaliñado se aleja confundido, mientras el gallo aparece en su sitio de siempre.

-Narrador-

Don Ramón asustado, se aleja confundido, Mientras el gallito aparece en su sitio de siempre.

Dicen que los vecinos de San Juan, sus amigos y el sacristán de la Catedral, le hicieron una broma para quitarle su mala conducta.


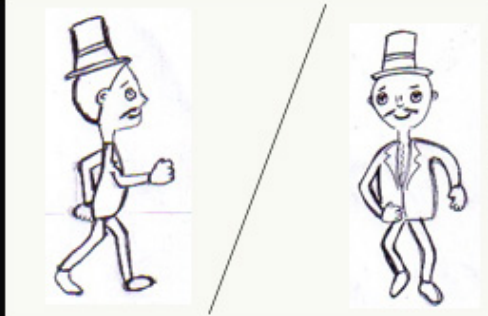

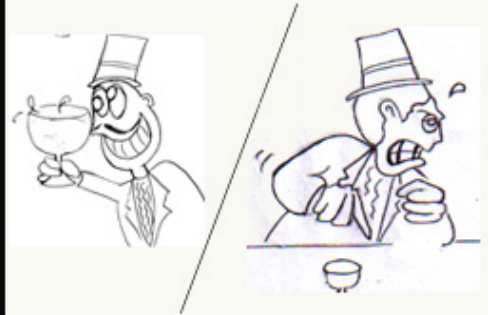
Don Ramón dejó atrás su prepotencia para pasar a ser un hombre más tranquilo, comprensivo y respetuoso con las personas.


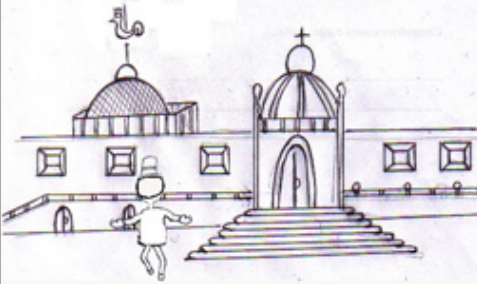


**FIN**

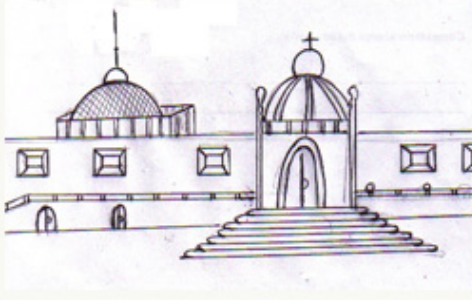








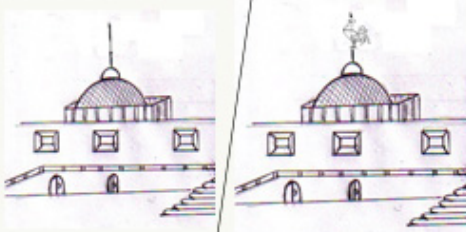
## ANEXO 4


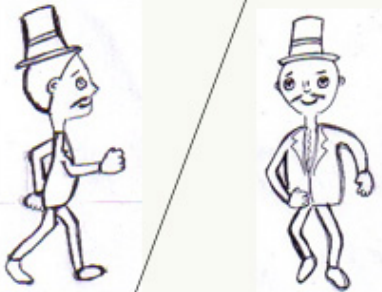
## Storyboard

| TITULO: EL GALLO DE LA CATEDRAL   | ESC:  | PAG No.: 1  |
|---|---|---|
| ACCION:   | NARRACION:  | DIALOGO:  |
|    |   |   |
|   | <p>Don Ramón Ayala, "El gallo Ayala", era un quiteño adinerado, presumido, de carácter fuerte, dedicado a la buena vida y a las mistelas. Se creía importante por ser rico. Se vanagloriaba de su hacienda, de su apellido y pregonaba su abolengo.</p> |   |
|  | <p>Todos los días iba al bar de la chola Mariana, en el tradicional barrio de San Juan, para beber y conversar con sus amigos.</p>  |   |
|  | <p>De repente...</p>  | <p>Don Ramón:<br/>         ¡Yo soy el más gallo de este barrio!<br/>         ¡A mí ninguno me ningunea!<br/>         ¡El que se crea hombre, que se pare enfrente!<br/>         ¡No soy ni chagra, ni chulla, ni cholo!</p> |

| TITULO: EL GALLO DE LA CATEDRAL   | ESC:   | PAG No.: 2  |
|---|--|---|
| ACCION:   | NARRACION:   | DIALOGO:  |
|    | <p>De regreso hacia su casa, cerca de la Plaza Grande</p>  | <p>Don Ramón:<br/>¡Yo tengo un gran apellido y puedo comprar lo que quiero porque el dinero me sobra!</p>   |
|   | <p>En la iglesia de la Catedral, Don Ramón se detenía frente al gallo y le empezaba a insultar</p> | <p>Don Ramón:<br/>¡Gallo inútil, gallo inservible!<br/>¡Qué disparate de gallito!<br/>¡Para mí no hay gallos que valgan!<br/>¡Yo aquí soy el más gallo!</p> |
|  |  | <p>Don Ramón:<br/>¡Qué tontera de gallo!</p>  |
|  | <p>Estas escenas se repetían a diario</p>  | <p>Don Ramón:<br/>¡Ninguno me ningunea!<br/>¡Tengo un gran apellido!<br/>¡Gallo inservible!<br/>¡Gallo inútil!</p>  |

| TITULO: EL GALLO DE LA CATEDRAL   | ESC:                    | PAG No.: 3   |
|---|-------------------------|--|
| ACCION:   | NARRACION:              | DIALOGO:   |
|    | <p>Hasta que un día</p> | <p>Don Ramón:<br/>¡Oh, no está!</p>  |
|   |                         | <p>Gallo:<br/>Esta es la última vez que me insultas.</p>                         |
|  |                         | <p>Don Ramón:<br/>¡Nooooooooo!<br/>¡Ay, Ay!</p>                                  |
|  |                         | <p>Gallo:<br/>¿Prometes no injuriar a las personas y no volver a insultarme?</p> |

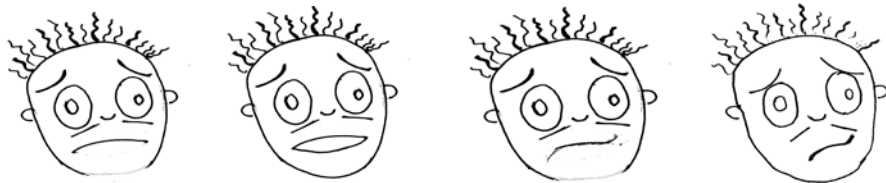
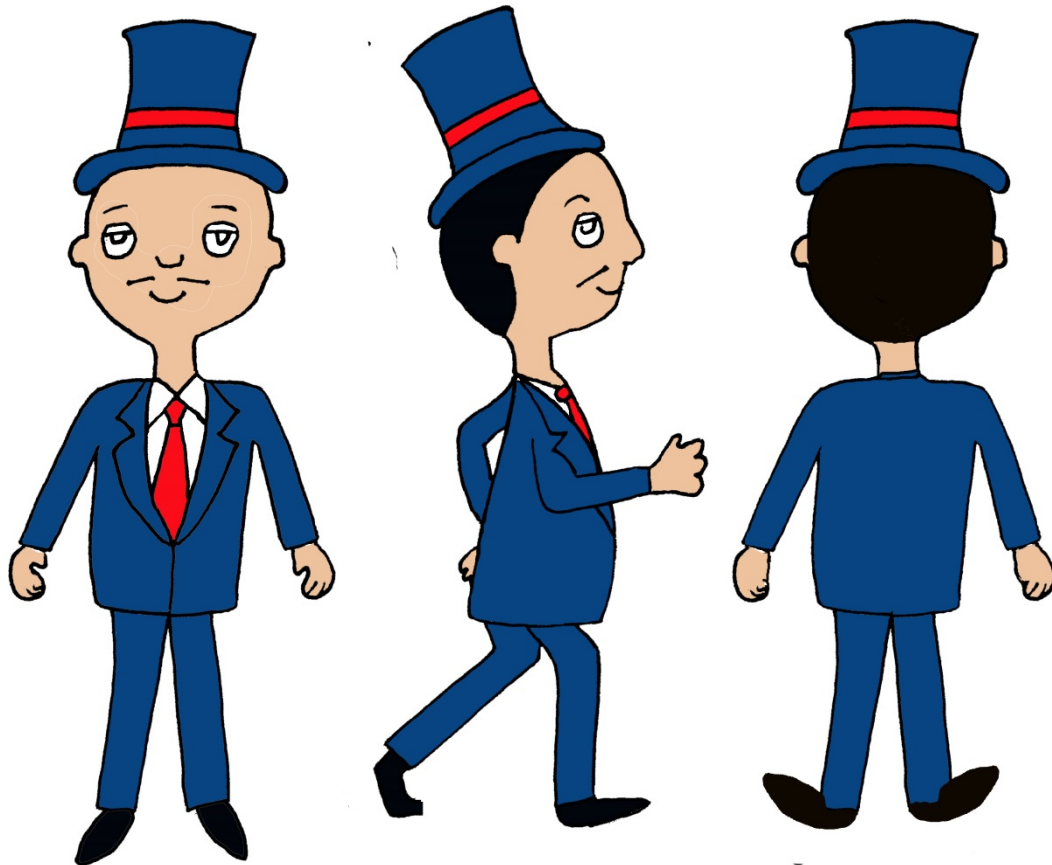
| TITULO: EL GALLO DE LA CATEDRAL   | ESC:   | PAG No.: 4   |
|---|--|--|
| ACCION:   | NARRACION:   | DIALOGO:   |
|    |  | <p>Don Ramón:<br/>¡Sí gallito, te lo prometo, perdóname!</p>   |
|   |  | <p>Gallo:<br/>Levántate pobre hombre deja tu prepotencia, y si vuelves a tus faltas te las veras conmigo</p> |
|  | <p>Don Ramón asustado, se aleja confundido</p>             |  |
|  | <p>Mientras el gallito aparece en su sitio de siempre.</p> |  |

| TITULO: EL GALLO DE LA CATEDRAL  | ESC:  | PAG No.: 5 |
|--|---|------------|
| ACCION:  | NARRACION:  | DIALOGO:   |
|   | <p>Dicen que los vecinos de San Juan, sus amigos y el sacristán de la Catedral, le hicieron una broma para quitarle su mala conducta.</p> |            |
|  | <p>Don Ramón dejó atrás su prepotencia para pasar a ser un hombre más tranquilo, comprensivo y respetuoso con las personas.</p>           |            |
| <p><b>FADE OUT</b></p>   |   |            |

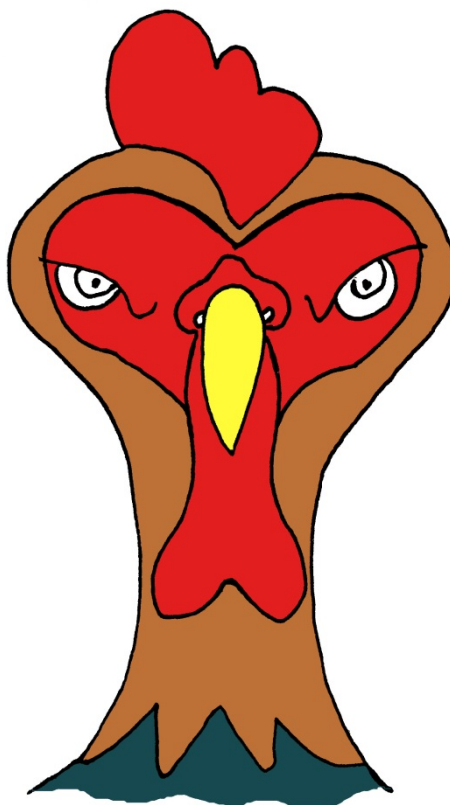
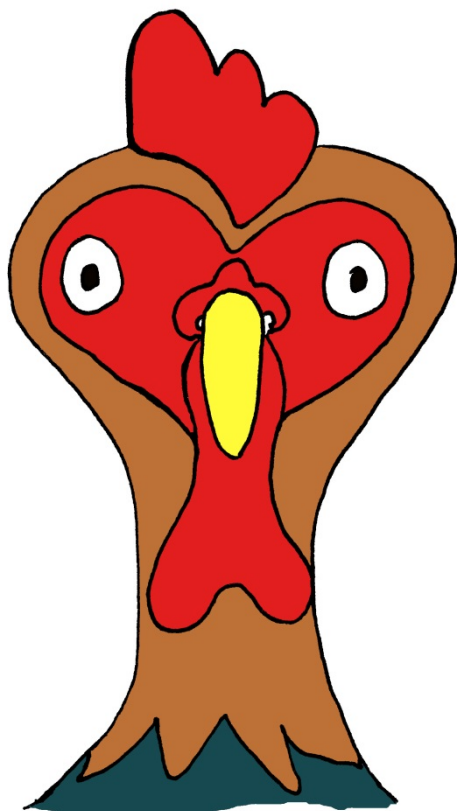
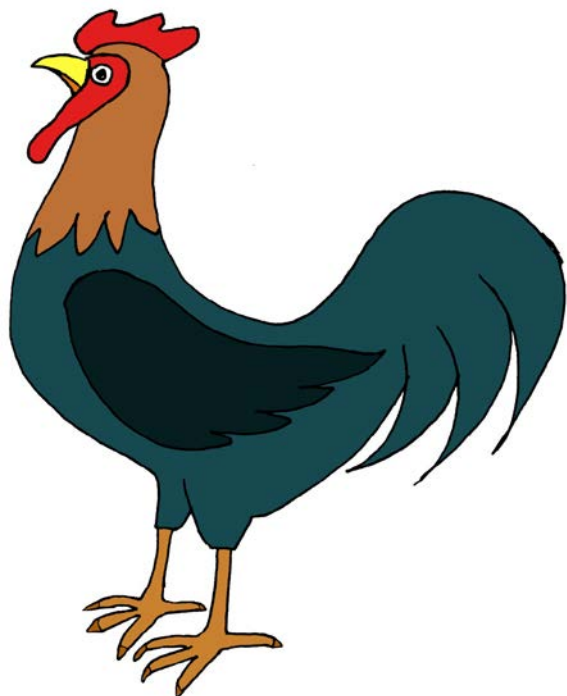
ANEXO 5

Diseño de personajes

RAMÓN AYALA



# GALLO DE LA CATEDRAL







## ANEXO 6

## Autorización de uso de la Sociedad de Autores del Ecuador (SAYCE)



## LICENCIA DE USO DE OBRAS POR CONCEPTO DE REPRODUCCIÓN FONOMECÁNICA

**CLÁUSULA PRIMERA: Comparecientes**

En la ciudad de Quito a los 06 días del mes de julio del año 2016, comparecen, por una parte, la Sociedad General de Autores y Compositores Ecuatorianos SAYCE, domiciliada en Quito, Finlandia 192 y Suecia, representada por el Señor David Checa Bustamante, en su calidad de Director General, la que adelante se denominará EL LICENCIANTE; y, por otra, la señorita Patricia Carolina Vera Yacelga, con domicilio en la ciudad de Quito en la dirección Av. Mariscal Sucre y Melchor de Valdez conjunto Cordillera casa 29A, con cédula No: 1720212693 que en adelante se denominará LA LICENCIANTARIA.

**CLÁUSULA SEGUNDA: Antecedentes**

1. La Sociedad General de Autores y Compositores Ecuatorianos, SAYCE, como sociedad de gestión colectiva en derechos de autor, está debidamente autorizada por el Instituto Ecuatoriano de propiedad Intelectual, IEPI, para ejercer los derechos que la Ley establece a favor de los autores y compositores, tanto nacionales como extranjeras, mediante Resolución No. 653 del 5 de marzo de 2012.

La Sociedad General de Autores y Compositores Ecuatorianos, SAYCE, es miembro de la Confederación Internacional de Sociedades de Autores y Compositores, CISAC, la cual agrupa las sociedades gestoras de derechos de autor del mundo. En consecuencia de lo anterior, la sociedad tiene celebrados contratos de reciprocidad con la mayoría de sociedades pertenecientes a dicha confederación. Es así como SAYCE, representa y administra los derechos de autor generados por la utilización de las obras de que son titulares los socios nacionales y extranjeros; de los primeros con fundamento en el acto de afiliación y de los segundos, con base en los contratos de representación recíproca.

Que de acuerdo con el art. 13 de la Decisión 351 de 1993, concordante con los artículos 19, 20 y 110 de la Ley de Propiedad Intelectual, solamente las sociedades de gestión colectiva están legitimadas, en los términos que resulten de sus propios estatutos y de los contratos que celebren con entidades extranjeras, para ejercer los derechos confiados a su administración y hacerlos valer en toda clase de procesos administrativos y judiciales.

Sociedad de Gestión Colectiva, legalmente autorizada por el Instituto Ecuatoriano de la Propiedad Intelectual  
 Miembro de la Confederación Internacional de Sociedades de Autores y Compositores (CISAC)  
 Oficina Matriz: Finlandia 192 y Suecia • Edif. Escandinavia Loft, Tercer Piso • Telfs.: (02) 3330127 - 3330160  
 www.sayce.com.ec • @sayceoficial • Sociedad de Autores del Ecuador  
 QUITO - ECUADOR



ISO 9001



Que en Ecuador, la Sociedad General de Autores y Compositores Ecuatorianos, SAYCE, es una sociedad de gestión colectiva que se encuentra autorizada para representar y administrar el repertorio de las obras de sus afiliados nacionales y extranjeros, y por lo tanto, se encuentra legitimada para efectuar las negociaciones referentes al pago de los derechos de autor de acuerdo con las disposiciones legales vigentes sobre la materia.

2. LA LICENCIATARIA desean hacer uso de una obra musical detallada a continuación, la misma que forma parte del repertorio administrado por SAYCE, para ser incluida en la tesis de grado denominada "Las leyendas Urbanas y los valores morales", para la obtención del título en Ilustración y animación digital, en la Universidad de las Américas, la dirección de tesis esta a cargo del señor Andrés Aguilar.

| OBRA      | AUTOR                   | SOCIEDAD | PORCENTAJE |
|-----------|-------------------------|----------|------------|
| CARABUELA | GARZON UBIDIA GUILLERMO | SAYCE    | 100%       |

#### CLÁUSULA TERCERA.- Objeto

- 1) SAYCE concede a LA LICENCIATARIA, bajo las condiciones y dentro de los límites que se establecen a continuación, licencia no exclusiva para la utilización de la obra musical detallada en el numeral 2 de la cláusula segunda de este contrato, obra administrada por SAYCE, para ser incluida en la tesis "Las leyendas Urbanas y los valores morales", de acuerdo como se detalla en el anexo A.
- 2) La licencia concedida a través de este instrumento, no comprende ningún otro uso al aquí detallado, y tampoco se extiende a terceras personas.

#### CLÁUSULA CUARTA.- Exclusiones

Este contrato no autoriza a LA LICENCIATARIA a realizar la siguiente operación:  
La alteración de la obra, pues que esta deberá ser utilizada en la forma en que fue creada y dentro del respeto a las buenas normas artísticas y técnicas, y al derecho moral del autor.





#### CLÁUSULA QUINTA.- Derechos Reservados

Quedan excluidos del objeto de este contrato, y reservados a los titulares de la obra, cuantos derechos les corresponden en relación a modalidades de utilización de la misma no previstas en la cláusula TERCERA, o que hayan de efectuarse en forma y condiciones distintas a las expresamente mencionadas en dicha estipulación.

#### CLÁUSULA SEXTA.- Otros Derechos de Propiedad Intelectual

Las disposiciones contenidas en este contrato dejan a salvo, en todo caso, los derechos de los artistas, intérpretes o ejecutantes, de los productores fonográficos.

#### CLÁUSULA SÉPTIMA.- Intransmisibilidad de la Autorización

La autorización concedida en este contrato por SAYCE será, en todo caso, intransmisible. LA LICENCIATARIA responderá ante SAYCE de cuantas obligaciones se establecen en este contrato.

#### CLÁUSULA OCTAVA.-

Esta licencia se concede al amparo de lo establecido en el art. 10 del Convenio de Berna, en el art. 22 de la Decisión 351 de la comunidad Andina de Naciones y el art. 83 de la ley de propiedad intelectual.

#### CLÁUSULA NOVENA.- Jurisdicción y lugar de cumplimiento de la obligación.

Las diferencias o controversias que ocurrieren entre las partes con motivo de la ejecución, interpretación o incumplimiento de este contrato, las partes se someterán a la Ley de Arbitraje y Mediación y al sistema arbitral administrado por el Centro Arbitral de la Cámara de Comercio de Quito. Se establece que el arbitraje será de derecho y que el Tribunal estará formado por tres Árbitros.

En prueba de conformidad, ambas partes firman este contrato, en tres ejemplares de igual tenor en el lugar y fecha indicados.

Sr. David Checa B.

**DIRECTOR GENERAL  
LICENCIANTE**

Srta. Patricia Vera Yacelga

**C.C. 1720212693  
LICENCIATARIA**

Sociedad de Gestión Colectiva, legalmente autorizada por el Instituto Ecuatoriano de la Propiedad Intelectual  
Miembro de la Confederación Internacional de Sociedades de Autores y Compositores (CISAC)  
Oficina Matriz: Finlandia 192 y Suecia • Edif. Escandinava Left, Tercer Piso • Telfs.: (02) 3330127 - 3330160  
www.sayce.com.ec • @sayceoficial • Sociedad de Autores del Ecuador  
QUITO - ECUADOR



02 3330160

## ANEXO 7

## Autorización de uso del pianista y compositor Francisco "Paco" Godoy

## AUTORIZACIÓN DE USO

## DATOS DE PERSONA QUE AUTORIZA

|                     |                               |                |                                |
|---------------------|-------------------------------|----------------|--------------------------------|
| Nombre y Apellidos: | BYRON FRANCISCO GODOY ABUİRRE |                |                                |
| Cl.:                | 1710974765                    | profesión:     | PIANISTA Y COMPOSITOR edad: 44 |
| Dirección:          | GUILFUECOA SIR Y PONTEVEDRA   |                |                                |
| País:               | ECUADOR                       | Ciudad:        | QUITO                          |
| e-mail:             | pacogodoy@hotmail.com         |                |                                |
| Teléfono celular:   | 0999844953                    | teléfono fijo: | 0999844953                     |

Concedo la presente autorización de uso a:

## DATOS DE PERSONA A LA QUE SE CONCEDE LA AUTORIZACIÓN

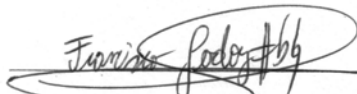
|                     |  |                |                          |
|---------------------|--|----------------|--------------------------|
| Nombre y Apellidos: | Patricia Carolina Vera Yacelga                                     |                |                          |
| Cl.:                | 1720212693   | profesión:     | estudiante edad: 24 años |
| Dirección:          | Av. Mariscal Sucre y Melchor de Valdéz. Conj. Cordillera casa 29ª. |                |                          |
| País:               | Ecuador  | Ciudad:        | Quito                    |
| e-mail:             | nyacelga01@hotmail.com   |                |                          |
| Teléfono celular:   | 0993577466   | teléfono fijo: | 02 2598-940              |

Para que pueda utilizar las músicas interpretadas por Francisco "Paco" Godoy: Ensueño, pasillo de Paco Godoy; Mademoiselle de Paris, Lindo Quito de mi vida, Carabuela.


El uso autorizado es para un proyecto audiovisual de su tesis de grado:

## DATOS DE LA TESIS:

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Centro de estudios:   | Universidad de las Américas                |
| Carrera:              | Ilustración y Animación Digital            |
| Nombre de la tesis:   | Las leyendas urbanas y los valores morales |
| Proyecto audiovisual: | La leyenda del Gallo de la Catedral        |
| Director de tesis:    | Andrés Aguilar                             |
| Coordinador:          | Santiago Vivanco                           |

  
FIRMA DE QUIEN AUTORIZA

Cl: 1710974765

  
FIRMA PERSONA AUTORIZADA

Cl: 1720212693

En Quito, 5 de julio del 2016