



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ELABORACIÓN DEL *CONCEPT ART* SOBRE LA LEYENDA
DEL *GUAGUANCO*

Autor

Kael Sebastián Moreira González

Año
2018



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y ARTES
AUDIOVISUALES

ELABORACIÓN DEL *CONCEPT ART* SOBRE LA LEYENDA DEL
GUAGUANCO

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

Profesor Guía:
Msc. Juan Diego Andrango Bolaños

Autor:
Kael Sebastián Moreira González

Año
2018

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, Elaboración del concept art sobre la leyenda del Guaguanco a través de reuniones periódicas con el estudiante Kael Sebastián Moreira González, en el semestre 2017-2 orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Juan Diego Andrango Bolaños
Máster en Artes Visuales y Educación
CI: 172087613-3

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, Elaboración del concept art sobre la leyenda del Guaguanco, en el semestre 2017-2, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajo de Titulación”.

Carolina Loor Iturralde

Máster en Animación

CI: 171483257-1

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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

Kael Sebastián Moreira González

CI: 030157063-6

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis Padres, Luigi, Cathy y a mi hermana Michelle que son parte fundamental en mi desarrollo como persona y como profesional, por apoyarme en todo momento, por los valores que me han inculcado, por haberme dado la oportunidad de tener una excelente educación y por el mejor ejemplo a seguir.

Agradezco a Ma. Eugenia por ser una parte muy importante de mi vida, por la confianza, apoyo y ayuda en todo momento, por la paciencia y por llenar mi vida de alegrías y amor cuando más lo necesitaba.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mis Padres Luigi y Cathy quienes han sido mi guía y motivación en este camino, por el apoyo y amor incondicional en todo momento, dándome fortaleza y por poner toda su confianza en mí, sin dudar de mi capacidad e inteligencia.

RESUMEN

Este proyecto tratará sobre cómo mantener vivas las leyendas olvidadas del Ecuador que nos dan una enseñanza de cultura del país, pero se hará de una forma diferente, usando herramientas modernas con la tecnología como es el *Concept Art* y el 3D.

El estudio se dividirá en varias partes, las más importantes serán el relato sobre las diferentes leyendas en el Ecuador tanto conocidas como no conocidas y su comparación con leyendas extranjeras, tocando de fondo y en especial a la leyenda del *Guaguanco*. Una vez hecho el análisis de las leyendas se tiene que tomar en cuenta como los videojuegos se pueden usar como una forma de culturización. Esto quiere decir considerar todas las propuestas nacionales e internacionales que se han realizado acerca del tema; estudiar la importancia y los pasos a seguir para elaborar un buen *Concept Art* para el usuario tomando en cuenta que esta propuesta está dirigida a un target de personas de 13 a 25 años de edad, en la ciudad de Quito, Ecuador.

La finalidad de este *Concept Art* será basando en todos los datos recopilados previamente para crear un arte que demuestre como ayudaría a captar el interés de los jóvenes en conocer más sobre la cultura del país. El objetivo final será dar una herramienta a los educadores para llegar de una forma actual, didáctica y divertida a sus estudiantes, a quienes se les enseñará como en otros países con última tecnología. Se explicará el proceso para llegar a tener un buen *Concept Art*, desde un boceto cuando la idea inicial y no tiene una forma definida, mostrando a un público general para así ir reconstruyendo y crear una idea que al usuario le interese y se sienta atraído al producto y quiera usarlo, redibujar varias veces y perfeccionar cada uno de los personajes, fondos y escenas hasta obtener el resultado deseado para los usuarios y así tener el producto para plasmarlo en 3D como se demostrará en este proyecto con un personaje modelado y texturizado.

ABSTRACT

This Project is about how to keep alive the forgotten legends of Ecuador which gives us education in the culture of the country, though this will be done by a whole new way, using modern tools and technology such as Concept Art and 3D.

The research got divided in several parts, being one of the most important the story about different legends in Ecuador, both known and unknown, and their comparison with foreign legends, and specially the legend of *Guaguanco*. Once the analysis of the legends is done, it be investigated how the videogames can be used as a form of culture. This means that all national and international projects that have been made on the subject; Study which kind of art is best for the user, and which the user prefers taking into account that this proposal is aimed at an objective of people from 13 to 18 years of age, in the city of Quito, Ecuador.

The objective of this concept art will be based in all previously collected data to create artwork that demonstrates how a videogame will help capture the interest of young people in knowing more about the culture of the country. The final goal is to give educators a tool to reach a real, didactic and fun way for their students, who are taught as in other countries with the latest technology. The process on how to achieve a good concept art will be explained, from start point where the ideas don't yet have a define form, and having to do surveys to get an idea that interests the users and attracts them to the product; redraw several times and refine each of the characters, backgrounds and scenes to obtain the desired result for the users and this have the product move to 3D as shown in this project with a model and texture character.

ÍNDICE

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Introducción.....	1
1.2. Antecedentes	3
1.3. Justificación.....	4
CAPÍTULO II. ESTADO DE LA CUESTIÓN	6
2.1. La importancia de las leyendas en la cultura	6
2.1.1. Leyendas conocidas del Ecuador.....	6
2.1.2. Leyendas olvidadas del Ecuador	12
2.1.3. La leyenda El Guaguanco	17
2.1.4. Características del contexto de la leyenda.....	18
2.1.4. Leyendas de otros países	20
2.1.5. Análisis comparativo entre leyendas	24
2.2. El videojuego como medio de culturización	25
2.2.1. Propuestas a nivel internacional	25
2.2.2. El video juego en el contexto de Ecuador	28
2.2.3. La importancia del <i>concept art</i> para los videojuegos.....	31
2.2.4. Creación de personajes y fondos en el <i>concept art</i>	33
CAPÍTULO III. DISEÑO DEL ESTUDIO	37
3.1. Planteamiento del problema	37
3.2. Preguntas	39
3.2.1. Pregunta general.....	39
3.2.2. Preguntas específicas.....	39
3.3. Objetivos	39
3.3.1. Objetivo general	39
3.3.2. Objetivos específicos	39
3.4. Metodología.....	40
3.4.1. Contexto y población.....	40
3.4.2. Tipo de estudio.....	40
3.4.3. Herramientas a utilizar	40
3.4.4. Tipo de análisis	41
CAPÍTULO IV. DESARROLLO DEL PROYECTO	42
4.1. Muestra cuantitativa: encuestas	42

4.2. Preproducción	47
4.3. Producción	48
4.4. Postproducción.....	61
4.5. Muestra cualitativa: grupo focal	64
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y	
RECOMENDACIONES	
5.1. Conclusiones.....	65
5.2. Recomendaciones.....	66
REFERENCIAS.....	67
ANEXOS	72

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Introducción

Este proyecto tratará de las leyendas poco conocidas del Ecuador, ya que, a pesar de ser este país muy rico culturalmente en leyendas, lamentablemente pocas son conocidas y es por esto que se investigará sobre las leyendas que se han dejado de lado. Mediante este proyecto enfocado al *Concept Art* con un videojuego, dar a conocer más sobre una de estas leyendas a la comunidad, para que no se pierda el conocimiento de las mismas.

Por razones de costumbres en la educación se han dado a conocer las mismas leyendas y esto se ha hecho repitiendo constantemente en las familias y centros educativos, y la gente las conoce tan bien, hasta el punto de haber perdido su magia, misterio y gusto, sin embargo, se han dejado de lado muchas otras que son parte de la cultura del Ecuador, como es el caso del *Chuzalongo* o *Guaguanco*. Por ende, lo que se quiere con este proyecto es dar una oportunidad a estos otros relatos para que se transmitan y se fomente la riqueza cultural del país.

El proyecto está enfocado a jóvenes de edades entre 13 a 25 años, por eso se eligió el *Concept Art*, porque a este tipo de público le atraen mucho los videojuegos y es una forma muy fácil para llegar a mostrar estas leyendas de forma didáctica y divertida, evitando contar una historia de manera tradicional, mediante libros y revistas o en forma verbal. En el *Concept Art* se creará el arte para el videojuego en relación a la didáctica y al *gameplay* del mismo.

En conclusión, este proyecto aporta de una forma innovadora a la cultura del Ecuador, ya que, aunque existen son pocos los enfoques de este tipo para rescatar leyendas. Será una forma novedosa de mostrar una leyenda, pero a largo plazo podría ser usado como base para en conjunto con otros proyectos

de la misma índole pueda servir para un proyecto cultural el cual podría llegar a ser usado para el fomento del turismo.

Los epígrafes a tratar en este proyecto son los siguientes:

- Primer Capítulo. Introducción.
 - Introducción
 - Antecedentes
 - Justificación

- Segundo Capítulo. Estado de la Cuestión
 - La importancia de las leyendas en la cultura
 - Leyendas conocidas del Ecuador
 - Leyendas olvidadas del Ecuador
 - La leyenda *El Guaguanco*
 - Características del contexto de la leyenda
 - Leyendas de otros países
 - Análisis comparativo entre leyendas

 - El videojuego como medio de culturización
 - Propuestas a nivel internacional
 - El videojuego en el contexto de Ecuador
 - La importancia del concept art para los videojuegos
 - Creación de personajes y fondos en el concept art

- Tercer Capítulo. Diseño del estudio.
 - Planteamiento del problema
 - Objetivos
 - Preguntas
 - Metodología

- Cuarto Capítulo. Desarrollo del proyecto.

- Quinto Capítulo. Conclusiones y recomendaciones.

En dos epígrafes aparte se incluirán las referencias y los anexos.

1.2. Antecedentes

El tema surge por un desconocimiento sobre la mayoría de las leyendas que tiene el Ecuador, al ser un país rico en este tipo de historias, pero solo llegan a conocerse unas pocas como *La Dama Tapada*, *La Casa 1028*, *Cantuña* y *el Atrio de San Francisco*, *El Padre Almeida*, *La Llorona*, *La Mano Negra*, o *María Angula* (Allan, 2003). Además, las leyendas siempre son mostradas de la misma manera, mediante historias, videos o relatos, y no captan la atención de la comunidad como lo solían hacer.

Lo que este proyecto apunta es lograr dar a conocer por medio de la visualización, que viene a ser el *Concept Art* pensado en un videojuego de una leyenda olvidada del Ecuador, para poder llegar a la comunidad de una forma mucho más divertida pero que sirva, al mismo tiempo, para enseñar e incluso culturizar.

El *Concept Art* es una fase previa y esencial para la creación de un videojuego, es tan importante como la historia y el guión del mismo, “tanto es así que muchos videojuegos utilizan sus *concept arts* de diseño como modo de promoción del mismo” (Del Cerro, 2012), es decir, sobresalen por su arte visual como, por ejemplo, *Mario* o *Zelda*, que son reconocidos por mantener el mismo diseño de personajes y estilo de dibujo, lo que les ha llevado a la fama y conservado ahí durante tantos años.

El desarrollo de videojuegos en sí en el Ecuador es escaso e incluso se pudiera decir que las oportunidades son nulas dado que:

Los programadores en un porcentaje extremadamente bajo se dedican a desarrollar y crear juegos, y los pocos que existen lo hacen como pasatiempo, es decir sin esperar llevar sus creaciones muy básicas y comercializarlas, y es aquí donde entra otro factor; la industria local en esta área es inexistente. (Lambert, 2010)

Tomando en cuenta esto, se puede decir que es un tema poco conocido que con el suficiente apoyo podría salir a flote y lograr tener un buen impacto en la sociedad.

El *Concept Art* es muy importante debido a que, sin este, el videojuego no solo se quedaría sin imágenes para la misma publicidad que se requiere antes de que salgan los trailers y *gameplays*, sino también los artistas 3D no tendrían una base de la cual guiarse para crear los personajes y ambientes.

Es más, los artistas conceptuales crean y dibujan muchos borradores antes de llegar a la versión definitiva para que el juego tenga la imagen deseada por el cliente, “esta es una parte muy importante del desarrollo y siempre es necesaria porque si los personajes o entornos no son aptos para el propósito que puede resultar en un retraso en el desarrollo del juego” (Sand, 2010).

En conclusión, los artistas conceptuales son un pilar fundamental ya que ellos toman las ideas y las transfieren al papel de una manera creativa, creando así desde 0 el entorno del juego.

1.3. Justificación

El tema de este proyecto se eligió porque las nuevas generaciones están dejando de lado su legado cultural.

Uno de esos temas son las historias y leyendas que se van olvidando a medida que el tiempo pasa. En épocas pasadas los abuelos se sentaban a contar

estas leyendas a sus hijos y nietos y así pasaban de generación en generación, pero ahora con la tecnología se ha dejado de lado esta costumbre, y a consecuencia de esto en la actualidad son muy pocas las personas que conocen de ellas y van quedando olvidadas.

Es importante que no se las olvide, por el contrario, darlas a conocer de una forma actual y moderna, nada mejor que usar una herramienta innovadora como la tecnología que es el método utilizado por casi todos para estudiar y conocer sobre los temas de interés.

Y tratar de llegar a todos de una manera más divertida, para captar el interés dando a conocer una parte importante de nuestra cultura, por eso nos valemos de una de las herramientas de todos los tiempos, que es el *Concept Art*.

CAPÍTULO II

ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1. La importancia de las leyendas en la cultura

Las leyendas tienen una gran importancia en la historia dado que son parte de la propia identidad cultural de cada pueblo, estas cuentan sobre los ancestros, sobre las guerras, las conquistas, y los diferentes cuentos y mitos de un país que se pueden transmitir y pasan de una generación a otra evolucionando con el tiempo y así se conserva parte de la identidad cultural.

2.1.1. Leyendas conocidas del Ecuador

Las leyendas del Ecuador son pasadas de generación a generación, pero no todas se recuerdan, únicamente unas pocas que se repiten infinitamente, las principales son “La Dama Tapada, La Casa 1028, Cantuña y el Atrio de San Francisco, El Padre Almeida, La Mano Negra, La Llorona, María Angula” (Lista de leyendas ecuatorianas, 2012) (ver tabla 1).

Tabla 1

Leyendas populares

Leyendas Populares	Descripción
<i>La Dama Tapada</i>	La leyenda cuenta que entre las 12 a las 4 de la mañana la Dama aparece y los hombres caen a sus pies, como si fuera un hechizo de enamoramiento, ella siempre lleva un velo y deja a su pasar un perfume de un aroma esquinado. Esta Dama seguía a los hombres hasta que ellos cayeran bajo su hechizo metiéndoles en la cabeza que ella era lo único en el mundo y que el resto lentamente desaparece, después les decía “sabes ya como yo soy, así que ahora sígueme” y ella

	<p>dejaba de seguirles, cambiando de rumbo los hombres sometidos a su hechizo le seguían, después de andar la Dama lentamente empezaba a desaparecer para tomar su lugar una calavera, al suceder esto los hombres entraban en una etapa de parálisis sin poder moverse. La leyenda cuenta que cada hombre que cayó ante este hechizo desapareció para nunca ser encontrado otra vez.</p>
<p><i>La Casa 1028</i></p>	<p>En la plaza de la Independencia en esa época no estaba el monumento a la Libertad, sino una pileta en el centro y se realizaban corridas de toros.</p> <p>La leyenda cuenta de una niña llamada Bella Aurora, quien era hija de unos padres muy ricos y dice que Aurora estaba sentada enfrente para ver la corrida de toros y cuando sale el segundo, él mira a Aurora y se le acerca lentamente, Aurora termina desmayada y sus padres se la llevan a la casa. En eso el toro se desesperó en la plaza por no encontrar a Aurora en ningún lugar, se dice que el toro saltó la barrera y corrió a la casa de la niña (la casa 1028). Él rompió la puerta de la casa y buscó a Aurora desesperado, cuando la encontró el toro le embistió con todas sus fuerzas ella pegó un grito, después el animal desapareció.</p>
<p><i>Cantuña</i></p>	<p>Esta leyenda habla de un indio llamado Cantuña a quien los franciscanos le ordenaron construir una iglesia en Quito, él aceptó y la tenía que terminar en seis meses, a cambio ellos le pagarían una alta cantidad de dinero. Lo que Cantuña tenía que hacer</p>

	<p>era casi imposible, el decidió juntar a los mejores para el trabajo y avanzar rápido pero para el quinto mes, este no había avanzado casi nada, desesperado decide vender su alma al diablo a cambio de que termine la construcción a tiempo. Al ver como los diablillos avanzaban con una rapidez insuperable temía que iba a perder su alma, entonces decidió escabullirse en la construcción sin ser detectado, robándose el último ladrillo y así el diablo fue incapaz de llevarse el alma de Cantuña.</p>
<i>Padre Almeida</i>	<p>La leyenda trata de un Sacerdote que salía todas las noches a tomar aguardiente, pero para salir sin ser detectado tenía que escapar por la ventana más alta y para poder llegar a esta se trepaba en el brazo de una estatua de Cristo. Una de estas noches la estatua se voltea a verle diciéndole “¿hasta cuándo padre Almeida?” y el sacerdote le contesta “hasta la vuelta” de una manera burlona. Esa misma noche el Sacerdote ya borracho estaba volviendo cuando, sin darse cuenta, se tropieza contra unos hombres altos todos vestidos de negro que llevaban un ataúd, el cual se cayó del impacto abriéndose, el Sacerdote llegó a ver que él mismo era quien estaba adentro. Desde esa noche el Sacerdote prometió nunca más tomar dado que esta era una señal divina y se dice que desde esa noche la estatua del Cristo se ve más sonriente.</p>
<i>La Mano Negra</i>	<p>Cuenta la leyenda sobre un chico que se llamaba Antonio, y era un buscapleitos y vanidoso, él una noche vio a la mano del diablo que se había caído, Antonio asustado trataba de botarle agua bendita, esta</p>

	<p>repetía “ven Antonio, ven conmigo!”, Antonio se asustó tanto, que el siguiente día se fue a confesar con el sacerdote mayor, quien le mandó a rezar por unos nueve días. Antonio pensando que después de esto él estaría a salvo lo hizo, pero no dio ningún resultado, la mano le seguía por todos lados, los franciscanos al percatarse de esto le empezaron igualmente a seguir mientras rezaban, ellos le siguieron a Antonio hasta que este llegó a una cripta, donde la mano negra se lo llevó y nunca nadie volvió a saber de Antonio.</p>
<p><i>María Angula</i></p>	<p>La leyenda va sobre una niña llamada María Angula que era bastante revoltosa, su madre trabajaba vendiendo tripa de res frita (tripa mishqui) en Quito. Uno de esos días la madre le pide a María Angula que le dé comprando tripas para la venta que ella necesitaba, pero como la niña era tan revoltosa termina gastándose el dinero en diferentes cosas con sus amigas. Ella tan preocupada que su madre se enoje y le castigue se metió en un cementerio y desenterró a un muerto, y le robó las tripas. Una vez que ella terminó con sus hazañas, le dio a su madre, quien no se dio cuenta de que eran las tripas y las terminó cocinando y vendiendo. Después de un tiempo, María Angula empezó a escuchar fuertes ruidos en las noches, su puerta se abría de golpe, lo curioso era que solo ella podía oír esto, nadie más en la casa se percataba de todos los ruidos y lo que pasaba. Cada noche que pasaba los ruidos se volvieron más fuertes y se oía “María Aangulaaaa... dame mis tripas que robaste de mi santa sepultura” la niña cada noche tenía más miedo, hasta que llegó una</p>

	<p>noche donde ya no pudo más, tomó una navaja y se cortó el estómago. La siguiente mañana, cuando su familia fue al cuarto de María Angula, se encontraron con la terrorífica escena. Desde aquel día la madre dejó de vender tripa mishqui.</p>
--	---

Una leyenda, básicamente, es una narración que puede ser descrita de cualquiera de las dos maneras, escrita u oral, y que se compone de una sustancia real y una ficticia. Como estas se van transmitiendo de generación a generación sus cuentos van cambiando acorde a la época y el contexto social. “Una leyenda, de este modo, permite explicar y respaldar una cierta cultura” (Pérez y Merino, 2012).

Las leyendas se dividen en muchos tipos, existiendo como subcategorías relatos con toques históricos, míticos, religiosos, ficticios, y relacionados con la naturaleza. Las leyendas son historias que se basan mucho en una mezcla de lo que es el folklore y los mitos, y se les agrega costumbres del mismo pueblo de donde nacen. Se tiene que tener en cuenta que las leyendas del Ecuador se basan, básicamente, en cuentos viejos indígenas o en los tiempos de la conquista.

Las leyendas ecuatorianas nacen de anécdotas y experiencias de célebres personajes de ese tiempo, que al ser transmitidos de una a otra persona, el ingenio popular va dejando huellas hasta convertirla en una historia un tanto real y un tanto ficticia. (jLui, 2012)

Aun así, las leyendas son sostenidas por la cultura Shuar, la cual inició la primera leyenda ecuatoriana. Estas leyendas son las más conocidas principalmente porque son las más fáciles de representar si es que se quiere hacer una obra o un video, otra razón es porque las leyendas que se transmiten de generación a generación necesitan tener un alto grado de popularidad. En la actualidad, se ve mucho que, en el Ecuador, los jóvenes

pierden interés en todo lo que es cultural.

Analizando las mismas leyendas mencionadas anteriormente, todas en algún punto muestran historias de la conquista y cómo los héroes tratan de dar esperanza al lector, pero muchas transmiten miedo e incertidumbre de cómo esta va a ser solucionada, derrumban la poca esperanza que el lector tenía para tener un final inesperado.

Por esto, las leyendas populares del Ecuador se han transmitido de generación en generación, mediante libros, revistas, o de forma oral, las leyendas más populares transmiten cultura general del Ecuador, no solo de un pueblo en específico, un alto grado de ficción para atraer el público, miedo y suspenso, cuentan relatos de temas que tienen que ver con la conquista del país, y son fáciles de recordar y representar.

Pero en la actualidad, por ser tan repetidas, se ha van perdiendo interés en ellas, eso causa que el resto de las leyendas vayan desapareciendo lentamente. Mientras estas siguen siendo explotadas por cuentos y videos que en general, al público del Ecuador ya no le interesan (ver Figura 1).

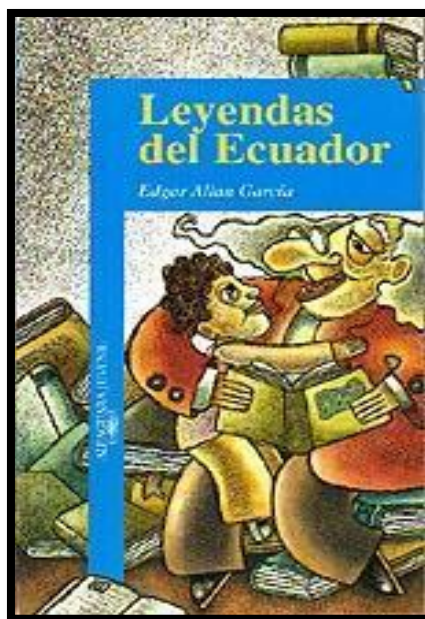


Figura 1. De *Leyendas del Ecuador* (2003), por E. Allan. Quito, Ecuador, Tomado de Alfaguara Juvenil.

En conclusión, se puede decir que las leyendas populares dieron resultado al principio como fuente para atraer al público del Ecuador hacia su propia cultura, pero con el pasar de los años, después de explotar estas leyendas sin fin, por los mismos medios su efecto fue perdiendo interés, y ahora en día se ha vuelto lo opuesto, estas leyendas sí se recuerdan, pero en vez de atraer la atención, son tomadas como algo más que no tiene suficiente importancia.

2.1.2. Leyendas olvidadas del Ecuador

Como se mencionó en el capítulo anterior de las leyendas del Ecuador solo se popularizaron unas pocas, dejando de lado a todo el resto, y en realidad abundan las leyendas en nuestro país, y muchas de estas en realidad ya han desaparecido con el pasar de los años, como lo menciona ¡Lui (ver Tabla 2):

Nuestra sociedad, en general y sobre todo nuestros jóvenes se hallan identificados por culturas de otros países, sin dar el valor que tiene nuestra cultura ecuatoriana, que como ya comentamos es una de las más ricas del mundo, por ser multicultural y multiétnica. (2012)

Tabla 2

Leyendas Olvidadas

Leyendas Olvidadas	Descripción
<i>El Guaguanco</i>	La leyenda cuenta de una pareja, Polibio y Floripa, quienes no podían tener hijos. Un día salieron a vender un terreno, se demoraron y se les hizo tarde, por el camino regresando a su casa escucharon un llanto, se dirigieron con apuro hacia el origen del llanto y encontraron una criatura envuelta en pañales. Polibio cargaba al bebé, pero mientras empezaron a caminar él se empezó a sentir cansado y con bastante calor, empezó a pensar que cargaba carbón caliente en vez

	<p>de un bebé, de repente el bebé sacó su mano y esta tenía garras, agarró del cuello a Polibio y lo mató al instante. Floripa corrió y siguió corriendo tropezando aquí y allá, el guaguanco le seguía de cerca, hasta que a lo lejos Floripa vio unas luces, eran la sirvienta con su hija, la sirvienta pellizcó a su hija quien gritó, y la pureza de ella hizo que el guaguanco grite y se desvanezca.</p>
<p><i>El Ataúd de las Siete Velas</i></p>	<p>Cuentan que una Princesa llamada Mina se casó con un español, a su padre no le parecía y decidió maldecir a la Princesa, lentamente, a causa de esto, la Princesa fue deteriorándose. Cuando se llegó a embarazar le dice a su esposo que en el momento en el que ella muera le ponga en un ataúd con siete velas y lo bote en el río. Durante el parto de su hijo Mina murió, causando así la muerte de su bebé también. El esposo no pudo con la pérdida de los dos, y les puso en el ataúd y rezó una plegaria, el ataúd venía y se iba todo el tiempo por la maldición de su padre.</p>
<p><i>Vico y el Duende</i></p>	<p>Vico, un niño al que le encantaba andar por las calles jugando canicas y le gustaba quedarse hasta tarde ignorando todo consejo que se le daba.</p> <p>Un día decidió quedarse hasta tan tarde que se encontró con un duende, quien le invitó a jugar canicas, claro está, Vico siendo tan codicioso quería ganarle al duende para quedarse con las canicas de él, naturalmente, Vico era un gran jugador y le ganó las primeras partidas hasta que este se volteó el poncho y todo cambió, el duende empezó a ganar cada una de las partidas hasta que el juego se</p>

	<p>terminó, Vico indignado le pidió la revancha para la noche siguiente, quedaron de acuerdo y Vico fue a su casa, al siguiente día, después del colegio, Vico fue a la iglesia donde remojó sus canicas en agua bendita y corrió hacia el lugar donde se iban a reunir. Al igual que la otra vez Vico ganaba hasta que el duende se volteó el poncho, pero esta vez el agua bendita no le permitió que el duende atinara una sola partida, al final Vico ganó, y al ganar se llevó la bolsa de cuero del duende donde estaban todas las canicas hermosas del mismo, el duende enojado trató de atrapar a Vico, pero su abuela justo apareció y le gritó al duende “quieres fueete o aguardiente” en ese momento el duende desapareció. A la siguiente mañana Vico vio que la bolsita de cuero que ganó no tenía ni una sola canica sino excremento de chivo.</p>
<p><i>El Tren Negro</i></p>	<p>La leyenda es acerca de la laguna de Yambo, la cual se dice que está encantada desde que un tren se hundió en ella y nunca se encontró rastro de los pasajeros ni del tren. Los nativos del lugar cuentan que este tren era uno de los más viejos y desgastados, que siempre pasaban por la laguna, era conocido como el tren negro. Todo comenzó en Semana Santa cuando el recorrido que va de Quito hacia Riobamba tuvo un gran derrumbe, se demoraron todo el día los ferroviarios en desbloquear el mismo, cuando la noche llegó y pudieron seguir llegando hacia Yambo, llovió tanto y con tanta fuerza que arrastraron lodo y agua a los rieles del tren causando a este que se desvíe, todos los pasajeros a bordo lloraron, rezaron, pero el tren cayó al fondo de la laguna de donde jamás volvió.</p>

Este fenómeno es algo que se ha ido viviendo desde hace muchos años, el cual es, que al ecuatoriano le parece mejor lo que hay en el exterior, le parece más “novedoso” o “útil” y todo lo que existe en el Ecuador es un producto de “mala calidad” hasta cierto punto, y no solo se lo ve en leyendas sino en prendas de vestir, música, productos comestibles, de aseo, etc. Y este, es un concepto que se ha hecho lentamente más popular, y es por esto que en el país muchas partes de la cultura han sido perjudicadas y se han ido perdiendo lentamente y más bien, lamentablemente se han ido adoptando las culturas de los otros países.

La pérdida de la identidad cultural en el Ecuador es un gran problema que se vive actualmente y no se lo toma con la seriedad que se debería, como lo expresa Napoleón Saltos:

No hay referente particular de identidad, se ha perdido el orgullo de vivir en Quito. Ya no es la ciudad franciscana, habría que pensarla como urbe. La pérdida de la identidad es simultánea a la folklorización del sentido andino y la mercantilización de lo cultural. (Quito pelea por mantener, 2006)

Una de las causas más grandes de la pérdida de la identidad es la falta del amor a la misma patria, el que el ecuatoriano sea quien quiere dejar sus costumbres a un lado por adoptar otras, ya sea en historias, lenguaje, gastronomía, e incluso en el arte. No porque se abran las puertas a otros es una excusa para que se pierda la cultura, un gran ejemplo es España:

Los españoles no han parado de comer su jamón serrano y beber su buen vino. Tampoco los italianos han renunciado a su pasta ni a su risotto. Lo mismo ocurre en México, donde después de haber firmado del Tratado de Libre Comercio de América del Norte con Estados Unidos y Canadá, no han perdido sus burritos ni su tequila, y peor aún sus mariachis. (Carrión, 2009)

No solo hablando de países primer mundistas, sino países que están en el

tercer mundo igual, como varios de África que siguen con sus idiomas, persisten en mantener vivas sus creencias y no cambian por cosas nuevas, aunque reciban ayuda de países desarrollados. También varios países asiáticos no han perdido su cultura ni su gastronomía típica, aunque el resto no esté de acuerdo con ellos, como lo es el caso de China, ni mucho menos han perdido sus costumbres y su vestimenta, como es el caso de Japón.

En el Ecuador existen 13 nacionalidades, todas tienen su propio idioma y creencias, pero, en su mayoría, ya están casi desaparecidas debido a que se han ido perdiendo desde la llegada de los españoles (Rivera, 2009).

Una forma de mantener viva la cultura del país es mediante las leyendas, dado que estas transmiten historias antiguas relacionadas con los pueblos indígenas, juegos tradicionales y ancestrales, mitos sobre el mismo Ecuador. Mediante estas se puede entender la gran riqueza en cultura que posee y que se pudiera explotar para atraer aún más gente del exterior, en vez de que sea a la inversa.

Aunque se han ido perdiendo en el tiempo y las nuevas generaciones ya casi no los conocen, las historias, los cuentos y leyendas como las que compartiremos aquí, formaron parte de nuestras vidas y fueron presencia obligada antes de dormir. (Faidutti, 2015)

Tomando todo lo que se ha mencionado en este capítulo, se puede decir que es una lástima lo que ya se ha perdido de cultura en el Ecuador y lo que día a día se está perdiendo y en realidad lo poco que se hace para rescatar la propia cultura, comenzando por algo tan pequeño como las leyendas, que pudieran hacer una gran diferencia. En este proyecto se quiere llegar a los jóvenes para que se pueda concientizar de la riqueza cultural que se tiene en el país y que estén orgullosos de quiénes son y de dónde vienen.

2.1.3. La leyenda *El Guaguanco*

El Guaguanco, la leyenda de la que se hablará a lo largo del proyecto, fue tomado del libro del libro de cuentos ecuatorianos de aparecidos de Mario Conde, es una leyenda que viene de la provincia de Bolívar en la ciudad de Guaranda, se puede decir que la época en la que esta leyenda se desenvuelve es por la época de la colonización. Es un dato muy importante ya que en esta época se usó todo lo relacionado a la religión católica, con Dios y el Diablo para muchas leyendas. Es fundamental para la estética gráfica de este proyecto, por lo que cada religión tiene su propia representación del bien y el mal.

Esta leyenda se centra en una mujer llamada Floripa y su esposo Polibio, ellos siempre desearon tener hijos, pero al no poder quedar embarazada, su esposo Polibio siempre la culpo. Mientras Floripa de tan buen corazón siempre cuidaba, bautizaba y era la madrina de los hijos de las empleadas de su hacienda, esto enojaba mucho a Polibio porque él detestaba la solidaridad de ella.

Un día Polibio y Floripa deciden salir a la ciudad, cuando vuelven ya era tarde y el camino hacia su hacienda era cruzando un bosque tenebroso y frondoso. En medio de su viaje a casa ellos escuchan un bebé llorar y se detienen para ir a buscarlo, en cuanto lo encuentran ellos lo recogen y lo llevan a su casa para criarlo como su propio hijo.

Se preguntaron muchas veces quien podría haber abandonado un bebé de esa manera. En el trayecto del viaje Polibio, quien cargaba al bebé, se dio cuenta que el calor aumentaba tanto que en un punto del viaje sentía que lo que cargaba era fuego en sus brazos, asustado, destapa un poco al bebé para asegurarse de que el niño estaba bien, pero lo que descubrió fue que era un demonio lo que tenía en sus brazos. Este no espero ni un segundo para atacar a Polibio con sus largos brazos y garras sosteniéndolo de la garganta y así

quitándole la vida.

Aquí la leyenda deriva en dos diferentes versiones, en la primera, Floripa al momento de presenciar todo esto gritó del susto y comenzó a correr sin parar, el demonio una vez que terminó con Polibio, corrió atrás de Floripa, mientras ella huía se da cuenta que arriba de una colina está una luz prendida, y decide ir en esa dirección pero tropieza y cae, en el momento que cae el demonio salta hacia ella, pero justo una de sus empleadas sale corriendo con su pequeña hija al escuchar los gritos de su patrona y da un pellizco a su niña quien da un grito escandaloso lleno de inocencia y pureza lo que espanta al demonio y desaparece. En la segunda versión, una de sus empleadas sale, ve al demonio y sale corriendo con una cruz y al momento de ponerla frente a la cara de la bestia, este desaparece tras soltar un gran chillido.

Al siguiente día después de los arreglos del funeral de Polibio, su empleada le comenta que a los bebés que no son bautizados se convierten en criaturas del infierno llamadas Guaguanco, por lo que sus almas ya no son puras, y quieren llevar con ellos a sus víctimas. Floripa decide que nunca más va a recoger a bebés que lloran abandonados en el bosque y así siguió con su ayuda a los hijos de sus empleadas bautizándolos y siendo su madrina.

2.1.4. Características del contexto de la leyenda

La leyenda se sitúa en la provincia de Bolívar, y es importante delimitar que vestimenta y que comportamiento tenían en ese entonces los lugareños.

En la época colonial la vestimenta de los Guarandños era muy parecida a la que usaban en Europa, porque esto sucedió luego de la conquista española y ellos trajeron la moda de su país, además de la religión, costumbres y forma de organizarse socialmente, todo esto adaptándolo a la idiosincrasia local. Cuidaban mucho su apariencia porque de ello dependía la clase social a la que pertenecían.

Básicamente los hombres se vestían con sombreros, camisas, pantalones largos y botas de vestir, mientras que las mujeres usaban blusas con chales o chalinas y faldas largas con zapatos de vestir, y llevaban el cabello recogido, según Lara (2014).

La vestimenta reflejaba el estatus de las personas en el pueblo, por lo tanto las mujeres cuidaban hasta el mínimo detalle al vestir y existía una gran diferencia entre trabajadores y dueños de haciendas.

El Bosque Polylepis se eligió como referencia de locación para este proyecto, por ser un lugar muy conocido en Guaranda y por la peculiar forma de sus árboles (ver figura 2).

Sus torcidos troncos de gran antigüedad junto con la niebla de páramo dan al Bosque Polylepis una atmosfera mágica muy similar a la de los bosques de los cuentos de hadas (Ecuador360, s.f.).

No solo por ser muy conocido, también por ser milenario y el único en el mundo, lo hace perfecto para la época de la Leyenda del Guaguanco. Es difícil saber con exactitud su edad, pero se estima que tiene de 1500 a 2000 años de antigüedad según El Ángel Ecological Reserve s.f.



Figura 2. De *Polylepis Lodge Ecuador Caminata* (s.f.). Tomado de Nature Galapagos & Ecuador.

El clima de este Bosque es frío, un páramo con temperaturas de 0 a 18 grados centígrados según ViajandoX (s.f.), es húmedo y normalmente está cubierto por neblina, lo que hace sentir que uno está en un lugar surrealista y misterioso como si fuese un bosque encantado y es por las ramas de sus árboles que desafían las reglas de la gravedad, haciendo un hogar perfecto, según la cultura y tradición, para hadas, demonios y goblins. Aquí se puede encontrar flora y fauna subtropical que ha sido preservada por cientos de años, todos los visitantes pueden admirar su biodiversidad.

2.1.4. Leyendas de otros países

Las leyendas en otros países primer mundistas son tratadas con mucho más respeto e importancia. Tales como las leyendas griegas y romanas que hasta ahora se recuerdan, muchas leyendas nórdicas, todas estas cuentan con dioses del olimpo, dragones, y fantasmas, que durante el tiempo se han ido recordando más y alterado muy poco de cómo estas comenzaron, y vemos como estas incluso han ido a la pantalla grande tomando como base las leyendas originales, tales como la del *Minotauro* (ver Figura 3).

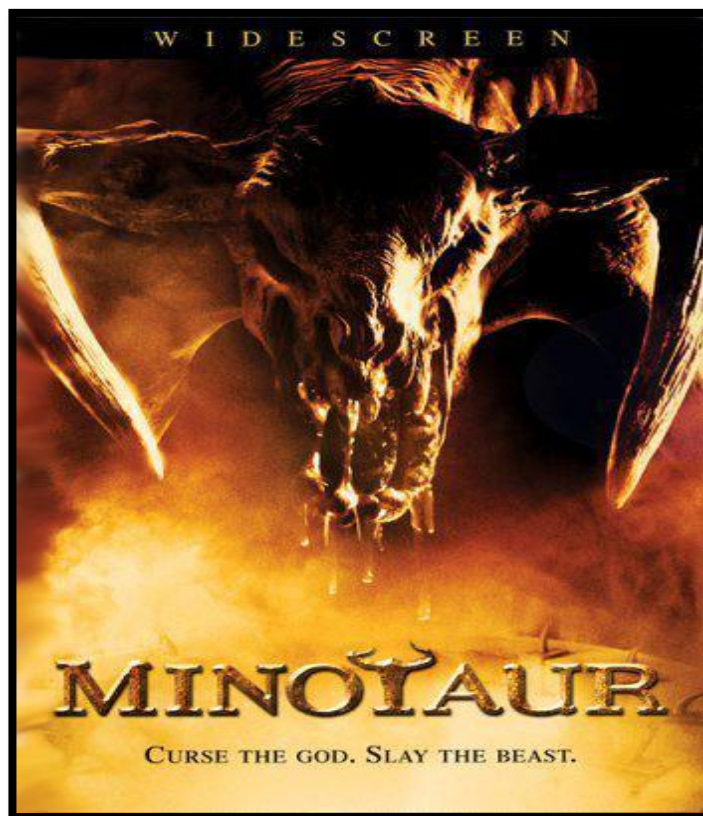


Figura 3. Portada de la película *Minotauro*. De *La leyenda del Minotauro* (s.f.). Tomado de FilmAffinity.

Esta misma película cuenta exactamente lo mismo que la leyenda y así muchas otras se han ido acoplando, como la misma leyenda de Troya, o los dioses griegos con sus propias historias que están no solo en películas sino en libros, tales como *Percy Jackson y el Ladrón del Rayo* que con todos sus libros cuenta las historias de semidioses descendientes de los dioses romanos y griegos.

Si vamos más a lo urbano en temas populares: los monstruos míticos como son Drácula, el Hombre Lobo, el Chupacabras, Bloody Mary, el Monstruo del Lago Ness, y muchos otros, que son conocidos mundialmente y no son tan antiguos, ni tienen suficiente importancia, históricamente hablando.

De estos se han sacado multitud de libros y películas, y se han vendido diferentes versiones, todo para que no se pierdan con el pasar de los años,

para que estos sigan vivos y todos sigan pasando de generación en generación, sin contar la magnífica manera de la mayoría de productoras y cineastas que han sabido transmitir estas leyendas de maneras correcta para llegar al público y ser realmente recordadas.

Entonces ¿Qué es una leyenda urbana, después de todo? ¿Una historia ficticia de una mente enferma y escurridiza, o la excepción que confirma la regla? Algunos directores han tratado de responder a estas preguntas para nosotros, muchas veces con gran éxito. (25 Bizarre Films based on Creepy Urban Legends, 2014)

Se tiene el ejemplo del Chupacabras que en la cultura es “una de las grandes leyendas que se ha logrado expandir en casi toda la región de Latinoamérica” (Relatos y leyendas: El origen del ‘Chupacabras’, 2015) originaria de Puerto Rico y México. Que en su época dejó por mucho de ser solo una leyenda a ser un ente de gran importancia, la gente le tenía miedo, se usaba de amenaza para que los niños no salgan lejos en el campo, y se cuidaba mucho más al ganado, y si algo ocurría, enseguida culpaban al chupacabras.

Esta leyenda se fue de país en país, hasta que llegó a ser mundial, donde todos llegaron a tener una opinión única y diferente con respecto a la verdadera identidad del chupacabras y no solo esto, se escribieron libros, películas, y hasta se dice que el chupacabras “aparece” como se puede ver en el video de Epic Wildlife titulado *Chupacabra caught on tape* en el habla de su origen, su apariencia y algunos videos donde se supone que el Chupacabras aparece. El punto es que muchos países han logrado que sus leyendas sigan vivas y que se esparzan y sean tan populares que el mundo mismo se encarga de mantenerlas vivas. Caso parecido es Pie Grande.

Otro caso más común en la actualidad son las leyendas de miedo que se han hecho conocer, como *Creepy Pasta*, donde se toman leyendas mucho más actuales entre jóvenes y se comparten todas en este blog, uno de sus más grandes *Hits* es el famoso Slenderman, que nació de una leyenda, adaptada a

la época actual y ahora es una de las más famosas, se conoce en todo lugar porque no solo fue publicada en varios blogs, sino que tuvo muchos videos hechos afirmando que Slenderman es real y con supuestas apariciones, como se lo puede ver en el video de Top Videos titulado *Top 3 Real Slenderman Caught on Tape*.

Pero esta vez fue mucho más allá de lo que se fueron las leyendas mencionadas anteriormente, este fue adaptado para un juego de celular donde se convirtió en un gran hito alrededor del mundo, y llevó a que todos se interesen en la historia, de qué se trataba, y quién era, llevando a la misma a tener gran popularidad más allá de lo imaginable (ver Figura 4).



Figura 4. Pantalla de inicio del juego *Slender the Eight Pages*. De *Unlock All Extras for Slender: The Eight Pages* (s.f.). Tomado de CoreCaptor.

Como conclusión, en el mundo se ha puesto un gran esfuerzo para mantener muchas leyendas urbanas vivas, y darlas a conocer para que estas salgan y tengan fama, no solo a sí mismas sino al mismo país, se puede esto apreciar mucho en Grecia, África, China, Roma y Estados Unidos, con leyendas que han existido desde ya hace mucho tiempo; el monstruo del Lago Ness (que hasta ahora es no solo una historia viva, sino la mayor atracción del mismo

lago, ya que millones de turistas lo van a ver). Pie grande, el cuco, el abominable hombre de las nieves; y muchos de estos se han adaptado a películas, libros y hasta juegos como lo son: *God of War*, *Devil May Cry*, *Castlevania*, y muchos otros, se puede notar el gran esfuerzo que se ha hecho por mantener las leyendas vivas en todos los países, y cómo estos se han ingeniado maneras de preservarlas vivas con las nuevas generaciones.

2.1.5. Análisis comparativo entre leyendas

Las leyendas en el Ecuador tienen un gran común denominador, el cual es la religión católica. En la mayoría de estas se tiene a la iglesia, a Dios, al diablo o a demonios (con contexto católico) como personajes principales de las mismas, o se tiene de referencia a uno de estos mediante se las relata, algunos ejemplos son *Cantuña*, *La casa 1028*, *El lago del diablo*, *El cristo de los Andes*, *El Padre Almeida* y muchas otras, esto ha dado a que la mayoría de leyendas ecuatorianas reflejen el resultado de la conquista española y cómo trajeron la religión católica al Ecuador.

Mientras la otra parte de las leyendas ecuatorianas cuentan sobre las creencias de los pueblos indígenas del Ecuador, muchas de estas incluyen la naturaleza, duendes y otros seres místicos. Algunos ejemplos son *Maria Angula*, *El Cusungo*, *El solitario de Azuay*, *Las brujas blancas*, *Ñukanchik Wacharimanta*, y otras.

Comparando estos dos casos, en otros países como Estados Unidos tienen leyendas similares siguiendo las creencias de sus pueblos indígenas y también de varias religiones, pero también tocan casos más urbanos, que tienen que ver con las nuevas generaciones, como la leyenda de *Ben*, un video juego que fue embrujado. Así captan la atención de más jóvenes, mezclando el folklore que siempre ha sido narrado por generaciones de una forma nueva para mantener viva la esencia de la historia.

Otro caso de evolución de los relatos podemos ver en las leyendas griegas sobre los dioses del Olimpo, estas han ido evolucionando con el pasar de los años, tomando en cuenta los escritos griegos, como se lo comprueba con la tan conocida historia de *Hércules* “es el más grande de los héroes griegos, el de mayor número de hazañas, el más fuerte, audaz, valiente, esforzado y excesivo, famoso entre todas las gentes de las tierras griegas y romanas” (¿Qué hace tan famoso a Hércules?, 2012).

Estas leyendas han ido cambiando tanto que hay muchas versiones diferentes, pero las mismas no han sido olvidadas, Hades, Zeus, Afrodita, Hidras, Medusa y muchos más se usan como personajes, no solo en películas y libros, sino en varios juegos, llamando la atención del público y manteniendo viva su esencia.

2.2. El videojuego como medio de culturización

Este capítulo tratará de los videojuegos y cómo estos ayudan en la culturización. Comenzando con la mala fama de los videojuegos, normalmente tachados como causa principal de “podrir” la mente de los jóvenes, volviéndolos violentos y malos, pero hay que recordar que todo exceso es malo. Existen estudios mostrando todo lo contrario, ayudándose de la tecnología del *kinect* se ha venido observando que los videojuegos en realidad están ayudando y aportando en la educación “muchos estudios han revelado el valor de uso de los videojuegos a la hora de fomentar y fortalecer relaciones interpersonales, estimular capacidades motrices, visuales, y sobre todo dar un método de aprendizaje con resultados muy positivos” (Fernández, 2010).

2.2.1. Propuestas a nivel internacional

En Estados Unidos la educación mediante videojuegos evoluciona día a día, dado a que se consideró que un niño pasa casi el mismo tiempo en clases que en un video juego. También se tiene que tomar en cuenta que es la mejor forma de captar su atención. “El objetivo del gobierno americano es muy claro: conseguir captar la atención de los alumnos durante las horas de clase. ¿Cómo? Jugando” (Mobile World, 2015). Un ejemplo que ya está en uso es

MinecraftEDU, “un juego de mundo abierto que promueve la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas en un entorno inmersivo donde el único límite es su imaginación” (Mojang, 2016). El *gameplay* deja que los mismos profesores vean el inicio y el desarrollo de los estudiantes, de esta manera poniéndoles tareas y revisándolas, dejando que los profesores usen esta herramienta según sea necesario y con respecto a las necesidades del estudiante.

Otro gran uso de los videojuegos para educación es el juego *WolfQuest*, el cual se creó para enseñar al público sobre los lobos, la vida de ellos y cómo su habitat se está destruyendo, este fue elaborado por el zoológico de Minnesota e International Wolf Institution, el juego se basa en que el personaje principal es un lobo, el cual se lo puede modificar para luego ver su vida, marcar el territorio, conseguir una manada y cuidar de sus cachorros. *Wolfquest* logró su meta y gracias a eso el lobo fue más reconocido, y ahora el juego ayuda a los jóvenes a comprender a este animal y con las ganancias del juego se ayuda a un centro de rescate (ver Figura 5).



Figura 5. Foto del Gameplay de *WolfQuest*. De *WolfQuest* (s.f.). Tomado de Minnesota Zoo.

Cada vez son más los colectivos que reconocen el profundo impacto que

los videojuegos pueden tener en la educación y también las administraciones públicas parecen estar dándose cuenta de estos efectos positivos. Estados Unidos ha dado el primer paso y no cabe duda de que muchos otros países caminarán en el mismo sentido. (Mobile World, 2015)

Los videojuegos no solo ayudan a la educación, sino también ayudan en la salud mental. Según Berenson “más de 1.23 billones de personas en el mundo pasan al menos una hora jugando videojuegos” (2015). Lo que estos hacen es generar neuronas, ayuda a resolver problemas, combatir el estrés, y pensar positivamente. Como lo dice McGonial, quien en su estudio demostró que cuando alguien juega videojuegos demuestra lo opuesto a la depresión.

Cuando la gente juega video juegos, el escáner cerebral muestra que las partes más activas del cerebro son las del sistema de vía de recompensas, que se asocia con la motivación y la orientación de meta, y el hipocampo, que a la vez se asocia con el aprendizaje y la memoria. Estas son las dos principales partes del cerebro que no se activan cuando las personas están sufriendo de depresión. (Berenson, 2015)

Otra gran ventaja de jugar videojuegos es que ayudan en la vida social. Normalmente, las personas que juegan son conocidas como *gamers*, y se les ve como personas solitarias, introvertidas, ermitaños que viven en sus cuartos con comida rápida, y latas de energizantes; sin embargo, muchos juegos, como *Halo*, *World of Warcraft*, *Call of Duty*, *Heroes of the Storm* (ver Figura 6), entre otros, son jugados por varios jugadores en línea usando micrófonos y auriculares para comunicarse y poder trabajar en equipo, “cuando el grupo de jugadores trabaja juntos para ganar el juego, su sentido de logro es mayor que el éxito en solitario” (Berenson, 2015).

Así, los videojuegos ayudan a su autoestima y mejoran sus habilidades sociales para comunicarse con el resto y poder trabajar en equipo resolviendo diferentes problemas. “Me gusta pensar en las personas que pasan mucho

tiempo jugando juegos no solo como “gamers”, si no como súper fortalecedores, esperanzadores individuos” (Berenson, 2015).



Figura 6. Foto del campeonato de *Heroes of the Storm*. De *Heroes of the Storm BlizzCon 2014 Finale Deutsch* (2014). Tomado de M. Lange.

2.2.2. El video juego en el contexto de Ecuador

En el Ecuador los videojuegos son considerados una gran fuente de entretenimiento, ya sea que estos pertenezcan a una consola o a la computadora, se puede decir que los programadores del país básicamente se han encargado de hacer pequeños juegos, siendo uno de estos campos las aplicaciones de Facebook, sin embargo, la creación de videojuegos en el país no es un trabajo que se ha dedicado a lucirse, como lo dice Yamil Lambert:

En el área de desarrollo de software Ecuador se destaca con algunos sistemas de tipo comercial y bancario; además de la exportación de los mismos; es decir a manera de maquila de software para empresas extranjeras, pero no en la creación y desarrollo de Juegos de Video. (2010)

Esto es debido a que en el Ecuador la creación de videojuegos es muy baja, y la misma no es tomada en serio, muy pocos programadores llegan a crear videojuegos, pero no los pueden llegar a comercializar por la falta la industria, es más, en el país no existe una carrera que se concentre solo en lo que es programación, diseño, animación, modelado enfocado en videojuegos, sino temas muy básicos que se llegan a ver con suerte en pequeñas bases durante el periodo de estudio.

Sin embargo, se han dado pequeños pasos para empezar con la industria de videojuegos en el país, con la ayuda de 12 jóvenes que decidieron hacer diferentes prototipos y llegar a un juego concreto llamado *To Leave* (ver Figura 7). Este mismo fue presentado en la feria de videojuegos más grande mundialmente, el E3, la empresa de Sony ayudó a la comercialización de este juego, y este está disponible en PS4, PS3, y PS Vita.

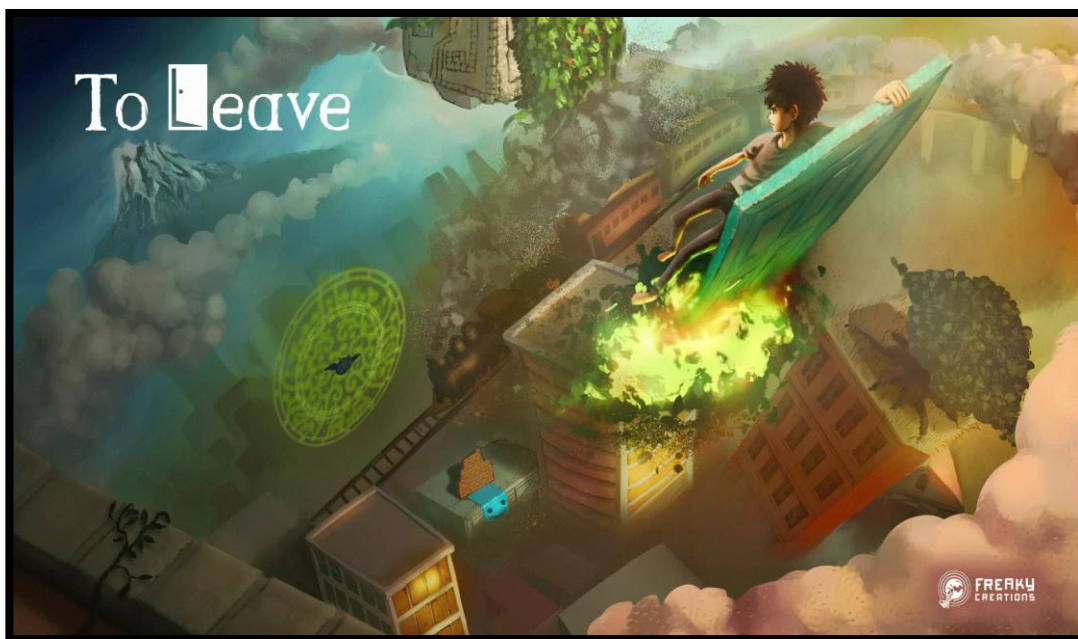


Figura 7. Arte Conceptual del juego *To Leave*. De *To Leave* (s.f.). Tomado de Freaky Creations.

Este juego fue creado por la empresa Freaky Creations, conformada por estudiantes de un mismo club en la ESPOL, ellos llegaron a Sony, donde está

les ayudó admitiéndoles como uno de los proyectos de incubación de videojuegos latinoamericanos.

Hasta el momento, solo hay 60 estudios latinoamericanos “incubados” por el gigante japonés, donde este les provee herramientas de desarrollo y control de calidad, además de ofrecerles retroalimentación. (Videojuego ecuatoriano presentado en Los Ángeles, 2014)

Otro video juego recientemente creado y publicitado en el Ecuador, salió en marzo 2017. Este juego es uno de los primeros al tocar el tema de lo que es la mitología en el Ecuador, al tratar sobre una leyenda de los incas en la provincia del Cañar.

Este juego llamado *El Gran Viaje* (ver figura 8) está visto como una forma tecnológica para atraer más a los jóvenes a la cultura del Ecuador, como lo dice Ernesto Santos:

Nosotros tenemos una larga historia y tradiciones de nuestros pueblos ancestrales, con mitologías y seres fantásticos que están ahí y muchas veces no hacemos uso de ellos. (Cámara de comercio ecuatoriano canadiense-Guayaquil, 2017)



Figura 8. Captura de pantalla del inicio del juego *El Gran Viaje*. De *El Gran Viaje* (2017). tomado de Ucuena.

Este juego trata de que una joven cañarí debe afrontar la invasión del imperio Inca, donde quiere encontrar a su familia y al mismo tiempo un refugio; este juego sería el 6to realizado en el Ecuador pero el primero que trata sobre la mitología del país.

Medios como este ayudan a los jóvenes de ahora en culturizarse de una manera mucho más interactiva y divertida. De esta manera el aprender se vuelve algo mucho más atractivo para los jóvenes.

La problemática básicamente es que los medios tradicionales hoy en día son aburridos para las nuevas generaciones, por lo que ellos buscan estar ligados a la tecnología y desde ese punto de vista la solución fue simple, tomando esos elementos culturales que estaban ahí generando un nuevo enfoque mediante el manejo de los sistemas digitales informativos. (Cámara de comercio ecuatoriano canadiense-Guayaquil, 2017)

2.2.3. La importancia del *concept art* para los videojuegos

Para comenzar hay que definir lo que es el *concept art*, según APZmedia, es

Una “forma de ilustración” donde el objetivo principal es transmitir una representación visual de un diseño, idea y/o estado de ánimo para uso en el cine, videojuegos, la animación, o libros de historietas antes de la producción del producto final” (APZmedia, 2016),

De esta manera, se puede concluir que el *concept art* es una de las partes más importantes del desarrollo del producto, ya que no solo abarca la creación final, sino todo el desarrollo que se tomó hasta llegar a esa idea, y esa es la parte que la mayoría de gente subestima a la hora de elaborar un *concept art*.

Al momento de promocionar el producto final depende mucho de cómo se muestra al público para obtener la acogida, que puede o no ser positiva.

Casi todo el material artístico que es oficialmente liberado o misteriosamente filtrado como el concept art en un juego o película o un cómic, es publicado para generar “marketing buzz” [...] nadie quiere que su diseño se vuelva viral, el cual posiblemente será rechazado e imprimirá una imagen errónea a los consumidores. (Anhut, 2014)

Por lo que las compañías solamente dan a conocer el arte conceptual una vez que está pulido y en su fase final para promocionarlo masivamente, repitiendo, lo que poca gente toma en cuenta es que la mayoría de los intentos, sketches, texturas, modelos, dibujos, y demás, son descartados al final, y solo unos pocos son los elegidos y pasarán a ser renderizados y puestos en escena con todos los detalles (ver Figura 9).

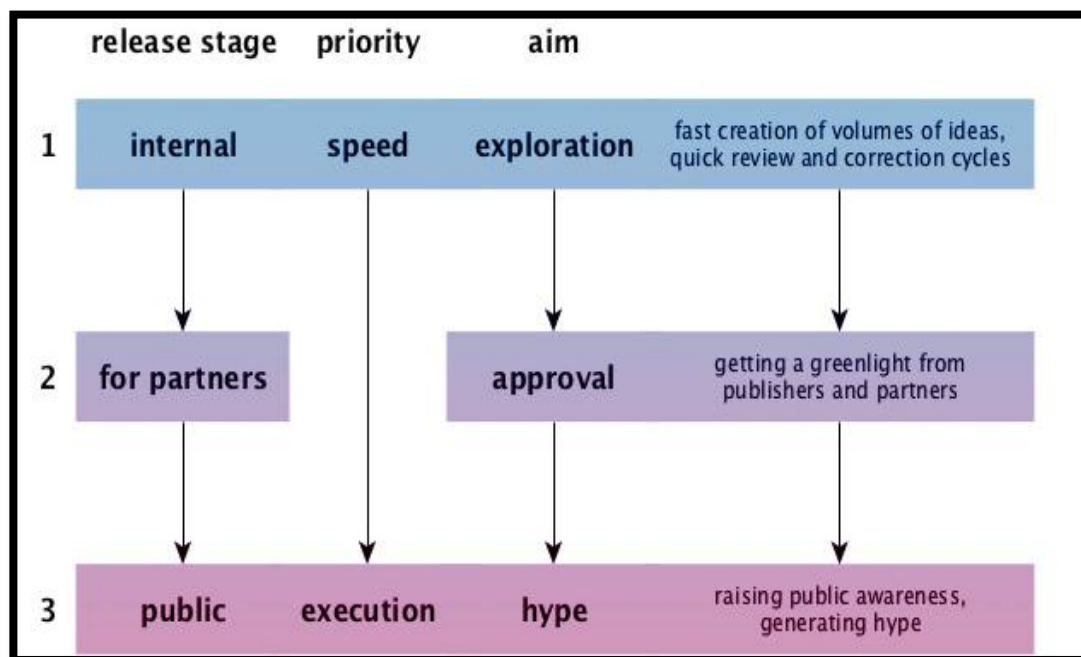


Figura 9. Explicación de la elaboración de un *Concept Art*. De *Let's get real about Concept Art* (2014). Tomado de A. Anhut.

Se pueden encontrar diferentes propuestas para diferentes tipos de *concept art* dependiendo de cuál es el target, de ello dependen el tema, la ambientación, y el propósito final del producto que se vaya a vender. Como se tiene en este caso de dos extremos diferentes, por un lado a *Alice Madness Returns*, un

videojuego con una temática oscura, enfocada para un público mucho mayor, con ambientación extravagante, y una historia con un trasfondo un poco más retorcido. Por otro lado, *Frozen*, cuyo público es toda audiencia que quiera ver una historia cálida, con un final feliz, en una ambientación mucho más amistosa y personajes de igual manera (ver Figura 10).

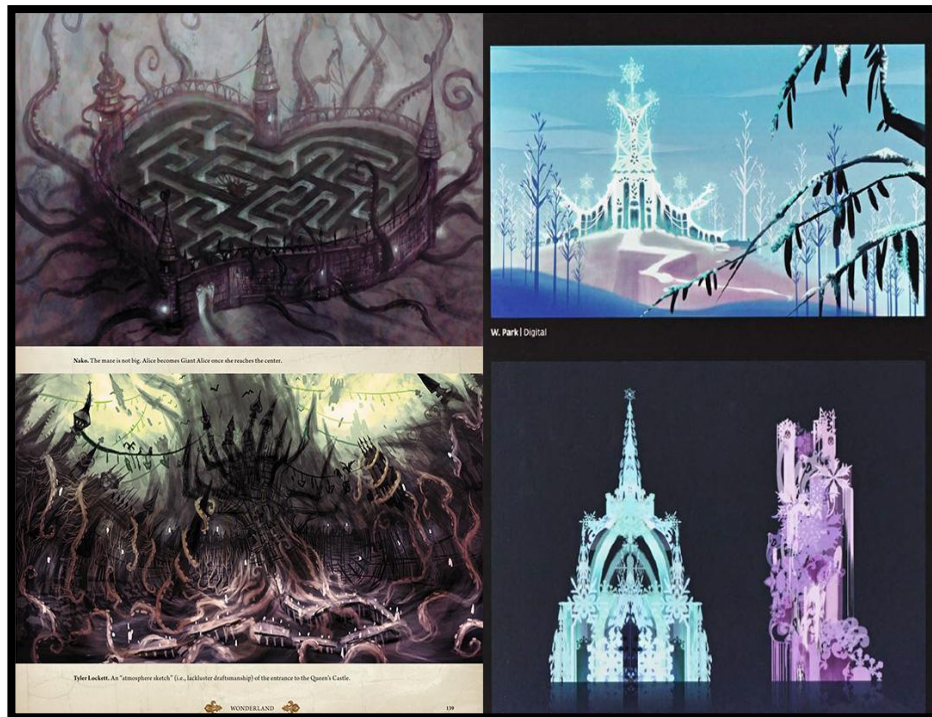


Figura 10. Comparación de dos *concept art*. De *The Art of Frozen* (2013), por C. Solomon; y de *Alice Madness Returns* (2011). Tomado de A. McGee.

2.2.4. Creación de personajes y fondos en el *concept art*

Como la palabra mismo lo dice, *concept art* o arte conceptual viene de un concepto inicial, y de este nace toda la fase de dibujo y elaboración de las subsecuentes etapas, si se tiene un producto hay que saber respetar las fechas límites, y saber economizar para poder producir mayor cantidad en menor tiempo “el tiempo es dinero. En ciertas fases de producción, los artistas necesitan ser rápidos más que ser detallistas en sus trabajos” (Anhut, 2014) (ver Figura 11).



Figura 11. Variaciones de personaje, con texturas copiadas y pegadas, líneas y texturas simples. De *Let's get real about Concept Art* (2014). Tomado de A. Anhut.

Por esta misma razón, todas las ideas comienzan en la fase de *brainstorm*, donde la mayoría de ideas nace y toda la fase de preproducción es realizada, para pasar a la fase de pulido o producción, donde las ideas finales van a ser perfeccionadas. “No importa cuanta técnica y perfección tenga un artista visual, él o ella creará más arte que irá a la basura, que diseños que efectivamente irán en el producto visual” (Anhut, 2014).

La mayoría de dibujos deberán ser básicos, dado que hay que economizar tiempo, siendo así que solo los modelos finales serán detallados y renderizados por completo para tener los cambios definitivos (ver Figura 12).



Figura 12. Pruebas de diferentes estilos de dibujo antes de pasar al boceto final. De *The Art of Alice Madness Returns* (2011). Tomado de A. McGee.

La mejor manera de dibujar líneas de acción, expresiones, y todo lo que lleve una emoción o acción, es con imágenes de referencia, ya sean propias o de alguien más, ya que de esa manera se tiene una imagen más anatómica y acciones físicamente más acertadas (ver Figura 13).

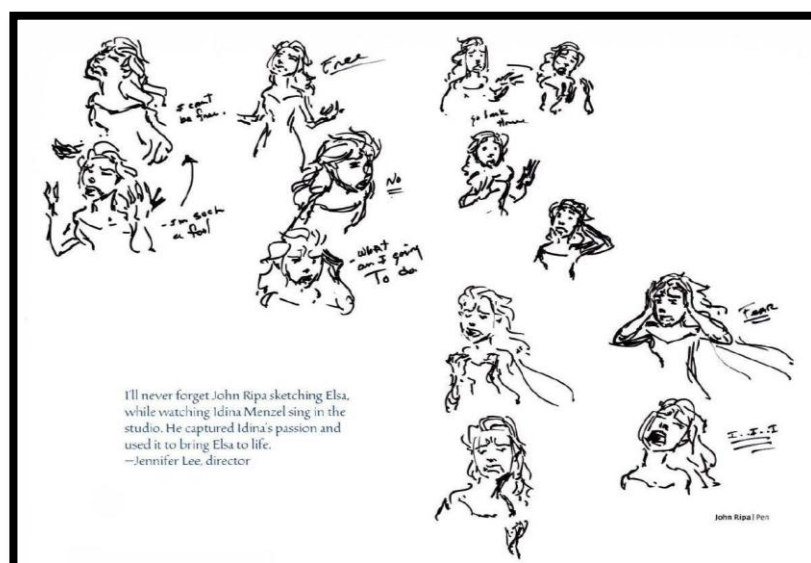


Figura 13. Captación en vivo de las expresiones de la cantante para dibujarlas en el personaje de Elsa. De *The Art of Frozen* (2013). Tomado de C. Solomon.

Al igual que los personajes, los fondos son igualmente importantes para la elaboración del *concept art*, ya que se definirá de qué manera se tratará la ambientación para el juego, video, o lo que se necesite, y dependiendo del fondo también se logrará captar la atención de las personas. Uno de estos ejemplos es el juego *Okami*, que tiene por temática el Japón tradicional y lo refleja muy bien en su arte de fondos, que juega con los colores tradicionales, las plantas y demás, manteniendo un estilo de *sketch* para fortalecer el concepto de arte tradicional japonés (ver Figura 14).



Figura 14. Imagen demostrativa del *concept art* del videojuego *Okami*. De *Okami* (2006). Tomado de Capcom.

CAPÍTULO III DISEÑO DEL ESTUDIO

3.1. Planteamiento del problema

El problema consiste en que actualmente en el Ecuador se está perdiendo la herencia cultural de las leyendas y no se las comunica de una manera innovadora para poder mantenerlas vivas.

Además de la tradición oral, en el contexto de esta investigación se han encontrado también leyendas en forma de videos, cuentos infantiles, o novelas gráficas; como, por ejemplo, el video de *María Angula* (Cine Online, 2013).

El gran problema aquí es que no solo se explotan las mismas leyendas una y otra vez, sino que lo hacen utilizando los mismos métodos, en vez de innovar y probar nuevas maneras para llegar a la comunidad y explotar aquellas historias que se han quedado en el olvido. La idea de utilizar una leyenda y hacerla interactiva, en este caso un videojuego, es una nueva forma de llegar al público, buscando el agrado y la diversión como método para llamar la atención y poder difundir estas leyendas olvidadas.

Otro problema relacionado a este proyecto es la falta de cabida laboral en el ámbito de la creación de videojuegos en el país, ocasionando así que el interés por parte de los programadores e ilustradores ecuatorianos en el tema de los videojuegos no sea mucha, como lo especifica Yamil Lambert (2010)

Los programadores en un porcentaje extremadamente bajo no se dedican a desarrollar y crear juegos, y los pocos que existen lo hacen como pasatiempo, es decir sin esperar llevar sus creaciones que son muy básicas y comercializarlas, y es aquí donde entra otro factor; la industria local en esta área es inexistente.

Tomando esta información en cuenta se puede decir que el Ecuador existe talento de sobra, pero no hay suficiente inversión para poder desarrollar todos los proyectos que se quisiera y hacer lucir a sus programadores, llevándolos a dar el siguiente paso en el cual puedan hacer creaciones de videojuegos enteramente ecuatorianas, siendo esta una gran forma de expandirse, dado a la cantidad de demanda de juegos en el mundo.

Lo que este proyecto quiere aportar es el arte visual de prueba, un personaje 3D y un demo corto del juego, en base a una leyenda poco conocida, para así lograr innovar y traer una nueva propuesta dirigida hacia los programadores y todos aquellos entusiastas que quieran rescatar de nuestra cultura aquellas leyendas que han caído en el olvido.

También con esto poder dar a conocer un poco más a todo entusiasta que siempre ha tenido la inquietud de participación en la creación de un videojuego y sobre todo a los programadores del Ecuador, para que tengan más ramas creativas, ya sea el fin último de esta el ámbito laboral, o como un simple hobby. Dirigirse al público mediante el entretenimiento desarrollando juegos, ya sean de computadora o cualquier otra consola, como lo menciona Yamil Lambert (2010) “en el área de desarrollo de *software* Ecuador se destaca con algunos sistemas de tipo comercial y bancarios; además de la exportación de los mismo; es decir a manera de maquila de software para empresas extranjeras, pero no en la creación y desarrollo de Juegos de Video”.

Ecuador tiene una extensa cantidad de leyendas, las cuales se están perdiendo y probablemente algunas de ellas ya hayan desaparecido por el escaso número de propuestas que se enfocan para su difusión, por eso se considera que este tipo de propuestas son necesarias.

3.2. Preguntas

3.2.1. Pregunta general

¿Cómo se puede elaborar el *Concept Art* de un video juego sobre la leyenda del *Guaguanco*?

3.2.2. Preguntas específicas

¿De qué manera se puede obtiene información verídica para una correcta representación?

¿De qué manera se puede utilizar los videojuegos como herramienta para un estimulación positivo en la educación de personas jóvenes?

¿Cuál es la correcta elaboración de un concept art que sea fácil de leer para que pueda ser utilizado como guía?

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo general

Elaborar el *Concept Art* de un videojuego sobre la leyenda del *Guaguanco* dirigido para jóvenes de entre 13 a 25 años, para aprender la leyenda de una forma interactiva.

3.3.2. Objetivos específicos

Tratar de rescatar toda la información posible acerca de la leyenda del Guaguanco para una correcta interpretación.

Maneras en que los videojuegos influyen en la educación de gente joven y

como aprovechar esta herramienta como recurso de comunicación positiva.

Indicar el proceso de elaboración de un concept art en forma de un artbook para que pueda llegar a ser la base guía para la creación de un videojuego.

3.4. Metodología

3.4.1. Contexto y población

El lugar donde se realizará el estudio es en Quito, Ecuador, tomando por público a personas de 13 a 25 años de edad. El período a realizarse será desde marzo de 2017 a febrero de 2018.

El público de este proyecto serán los jóvenes, de todo género, de 13 a 25 años, que pertenezcan a Quito, de nivel socioeconómico quintiles tres y cuatro (medio y medio-alto).

3.4.2. Tipo de estudio

El estudio de este proyecto es mixto porque se utilizarán encuestas y un grupo focal para la obtención de información, el alcance, además, será exploratorio porque se encuentra poca información sobre el tema, y para que esta esté disponible en futuras investigaciones. También será descriptivo porque se elaborará un *concept art* de la leyenda *El Guaguanco*, la misma que se eligió debido a su concepto de misterio y terror, el cual es el tema a tratar y estilo que se quiere adaptar en el *concept art* del proyecto.

3.4.3. Herramientas a utilizar

Las herramientas a utilizar serán encuestas a personas de entre 13 a 25 años, para saber el interés de estilo de juegos que les gustan y cuánto conocen sobre las leyendas del Ecuador, además de sobre cuáles conocen.

Posteriormente, se realizará un grupo focal entre seis a diez personas, de entre 13 a 25 años, para mostrar el proyecto final basado en las encuestas previamente elaboradas, y obtener información de si el resultado obtenido por medio del *concept art* es viable.

3.4.4. Tipo de análisis

La investigación se iniciará con la aplicación de encuestas a los jóvenes de edades de 13 a 25 años, en estas se verá su conocimiento de las leyendas y qué tan factible es la idea sobre un videojuego, y lo que al público le gustaría como un arte previo al *gameplay*, para así satisfacer las necesidades y alcanzar la expectativa del mismo, haciendo que el *concept art* muestre cómo sería el juego, y no solo eso, sino que ayude a que la gente se interese en la leyenda.

Una vez recopilados los datos de las encuestas se creará un *concept art* basado en los resultados obtenidos, tras la finalización de la base del *concept art* este mismo se presentará ante un grupo focal, quien dará la última palabra sobre cómo se ve el proyecto. Una vez obtenida toda la información del grupo focal se harán los últimos cambios al proyecto, logrando de esta manera un producto final que busca la satisfacción del usuario.

CAPÍTULO IV DESARROLLO DEL PROYECTO

En este capítulo se explicará detalladamente la elaboración de este proyecto, y sus fases, siendo estas las siguientes:

Muestra cuantitativa de encuestas, preproducción, producción, postproducción y muestra cualitativa de grupo focal.

4.1. Muestra cuantitativa: encuestas

De acuerdo a la encuesta realizada se obtuvieron los siguientes resultados (ver figura de la 15 a la)

1. Has oído alguna vez sobre la leyenda del *Guaguanco*?

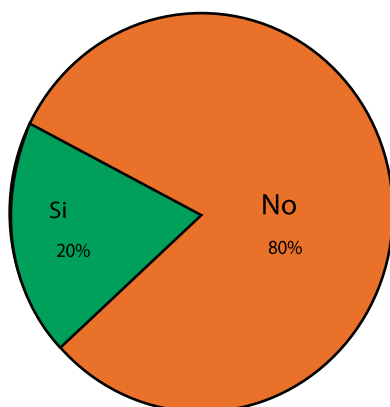


Figura 15. Resultados de la encuesta pregunta 1

Según la figura 15, se puede obtener el resultado que, la mayoría del público no conoce sobre la leyenda, por eso se puede continuar con el proceso del concept art al estar en un proceso de olvido.

2. Sabiendo que *Guaguanco* significa un niño demonio de la provincia de Bolívar, cuál de imágenes crees que representa mejor al *Guaguanco*? Explica porque sí o porque no, y en que mejorar la imagen.

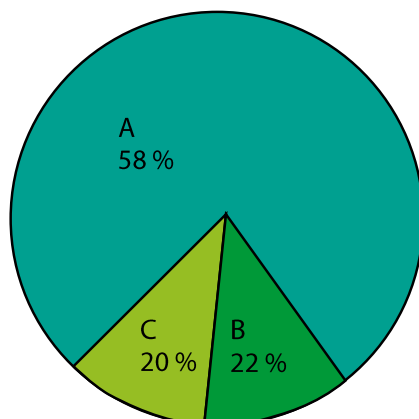


Figura 16. Resultados de la encuesta pregunta 2

En este apartado se realizó el estudio de cómo se vería el Guaguanco, dado a que se tenía varias ideas para poder crear al personaje, ganando el humanoide mitad cabra. (Ver figura 16)

3. Crees que jugarías un juego sobre leyendas del Ecuador?

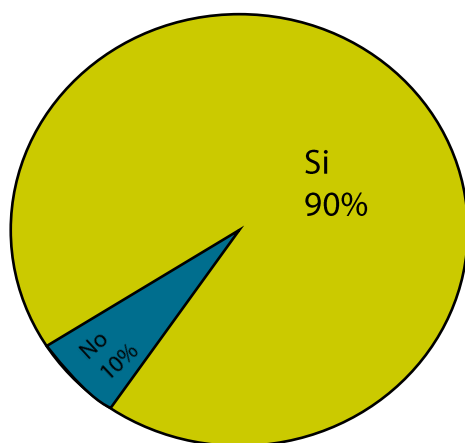


Figura 17. Resultados de la encuesta pregunta 3

En la figura 17 se puede observar que la mayoría del público le gusta la idea de un juego sobre leyendas del Ecuador.

4. Te gustan los videojuegos?

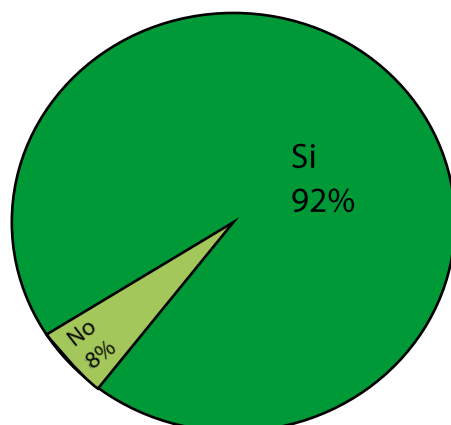


Figura 18. Resultados de la encuesta pregunta 4

En la figura 18 se tiene como resultado que la mayoría de la gente tiene un gran gusto por los videojuegos.

5. Crees que se debería usar como medio de aprendizaje didáctico los videojuegos?

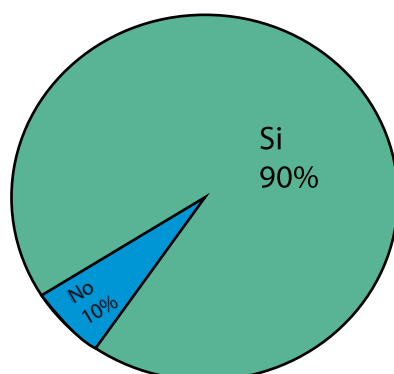


Figura 19. Resultados de la encuesta pregunta 5

Según el público, si se piensa que se debe usar el videojuego como una herramienta de educación; la mayoría aporta a un si según la figura 19.

6. Cuál es el medio preferido para juegos

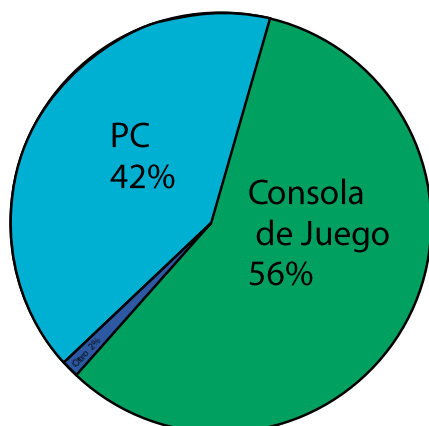


Figura 20. Resultados de la encuesta pregunta 6

La figura 20 ayuda a comprender que plataforma se puede usar para el videojuego, según la encuesta se demuestra que el juego se puede usar en las diferentes consolas y pc.

7. Qué tipo de juego te gusta más ? (se puede marcar varias opciones)

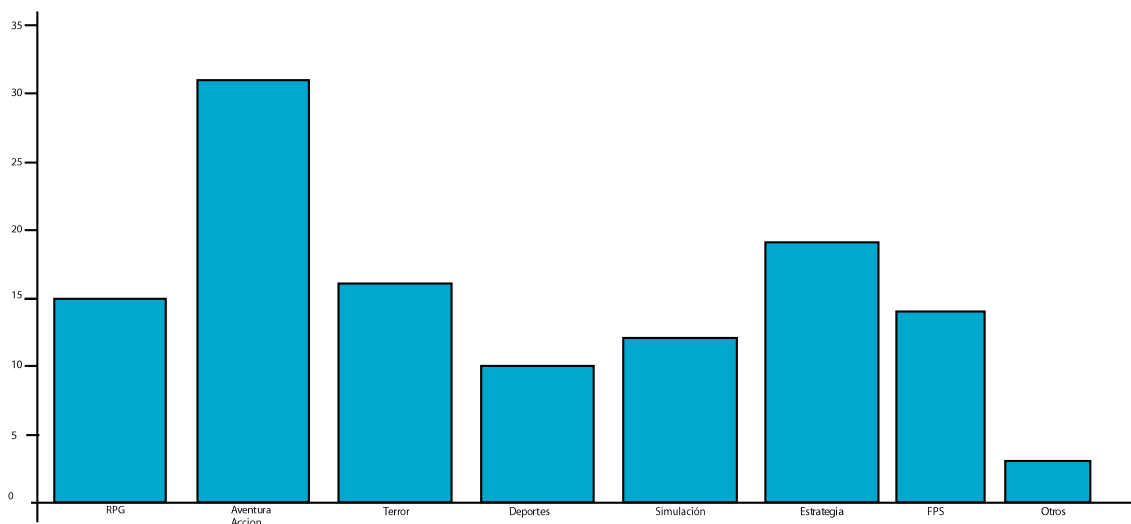


Figura 21. Resultados de la encuesta pregunta 7

Las encuestas en la figura 21 revelaron que a la gente le gustan más los juegos de aventura/acción, haciendo este un punto fuerte en la modalidad del juego.

8. A la hora de elegir un videojuego, en qué te fijas mas?

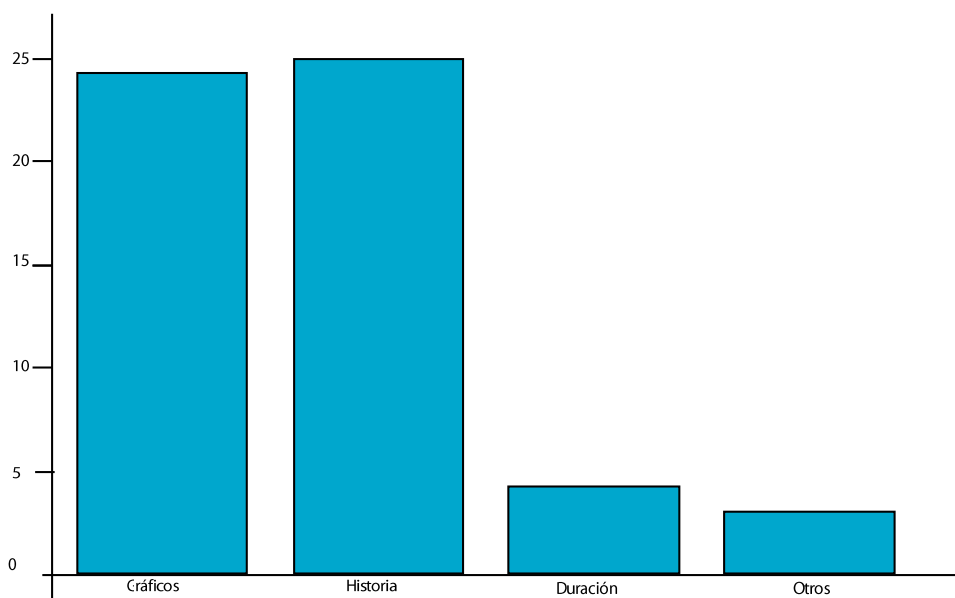


Figura 22. Resultados de la encuesta pregunta 8

Según la figura 22, se observó qué era más importante al elegir un videojuego, el resultado fue la historia y los gráficos como puntos de mayor importancia.

9. Cómo te gustan los gráficos en un videojuego?

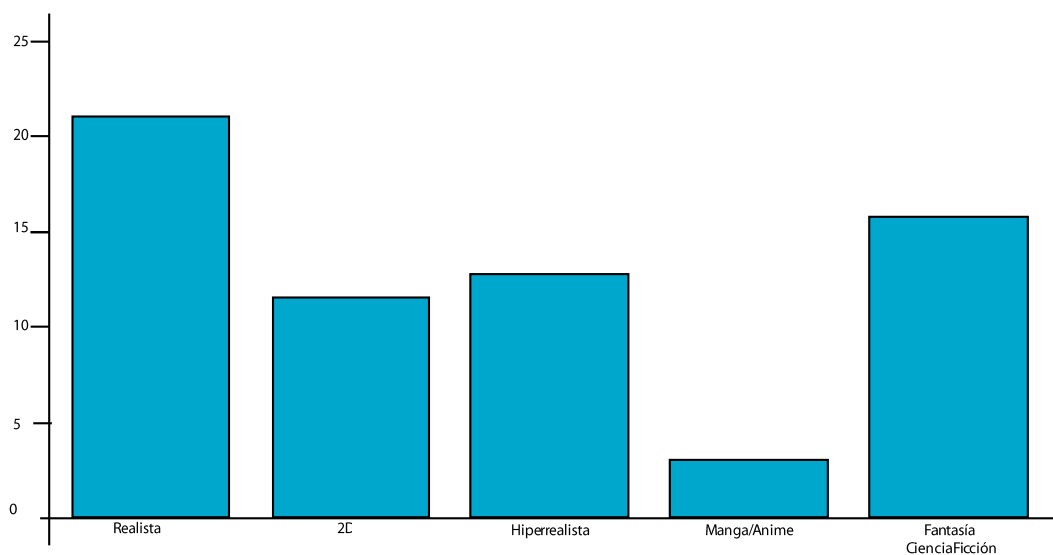


Figura 23. Resultados de la encuesta pregunta 9

En la figura 23 se quería saber qué tipo de gráficos al público le gustan más; según la encuesta los usuarios prefieren los gráficos realistas.

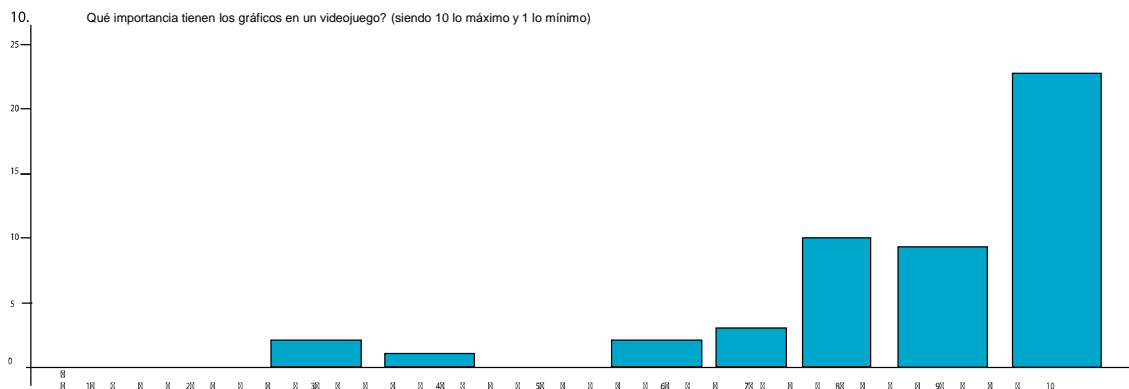


Figura 24. Resultados de la encuesta pregunta 10

Como se puede observar en la figura 24 los gráficos al momento del videojuego son muy cruciales para el gusto del usuario.

Con los resultados obtenidos se pudo determinar en qué estilo se debería dibujar el proyecto, y en qué género se debía pensar para el diseño de los personajes. También se pudo elegir el diseño deseado por el público para la definición del personaje demonio.

4.2. Preproducción

Para la preproducción, la elaboración del *Concept Art* se dividirá en los siguientes pasos:

- Selección de la leyenda. En este paso se investigó leyendas y se seleccionó la adecuada según la temática de este proyecto.
- Bocetos de los personajes. Se buscó referencias de imágenes de los personajes de la época y locación en la que se desarrolló la leyenda, en especial la del demonio, para poder crearlo, porque es el único personaje ficticio.

- Se realizaron varios bocetos y se escogió por medio de los resultados de la encuesta, mientras el resto de personajes se basan en la época en la que se desarrolló la leyenda (ver figura 25).

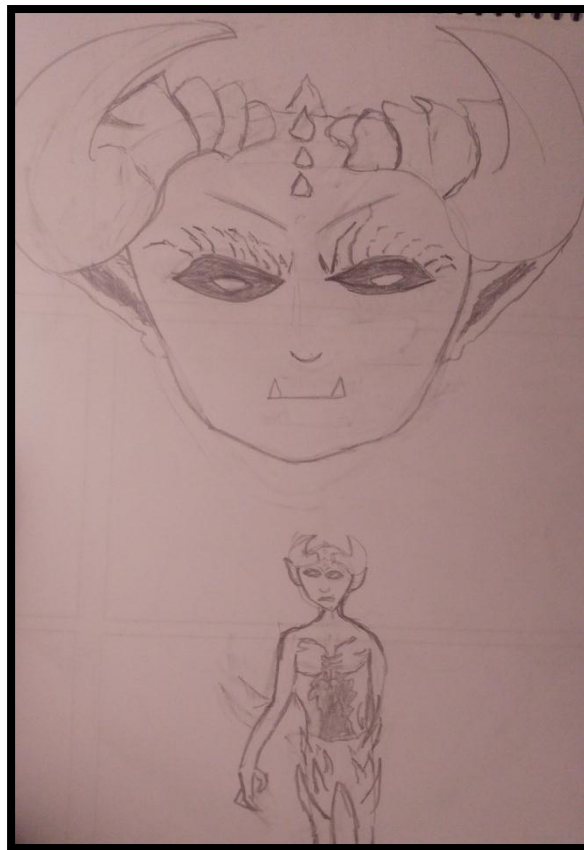


Figura 25. Primer borrador del Demonio pensado antes de obtener el resultado de las encuestas

- Elección de la locación. Investigar la provincia donde se desarrolla la leyenda y seleccionar un bosque conocido y que represente a la zona donde se desenvuelve la misma.

4.3. Producción

- Creación de Polibio y Floripa. Se tomaron los bocetos dibujados a mano y luego se creó su primera versión en digital.

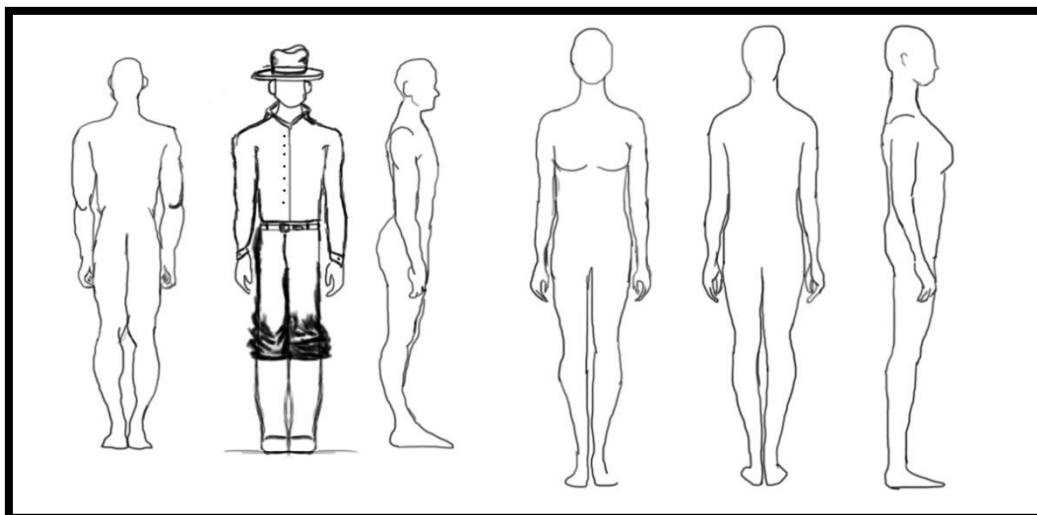


Figura 26. Primera interpretación del papel al Photoshop de los personajes definiendo las líneas y su vestimenta.

- A los bocetos de la figura 26 se los reconstruyó y refinó para crear la silueta final y comenzar a pintar (ver figura 27).

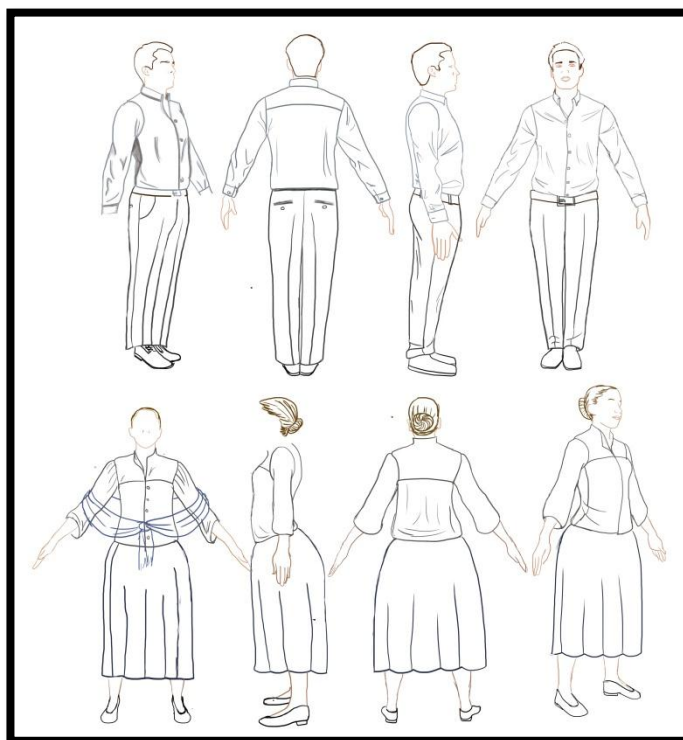


Figura 27. Personajes ya con la vestimenta elegida y lista para comenzar a pintarlos

- Luego se mejoró el pintado y sombreado en especial de las caras y camisas, para obtener resultados más realistas (ver figura 28).

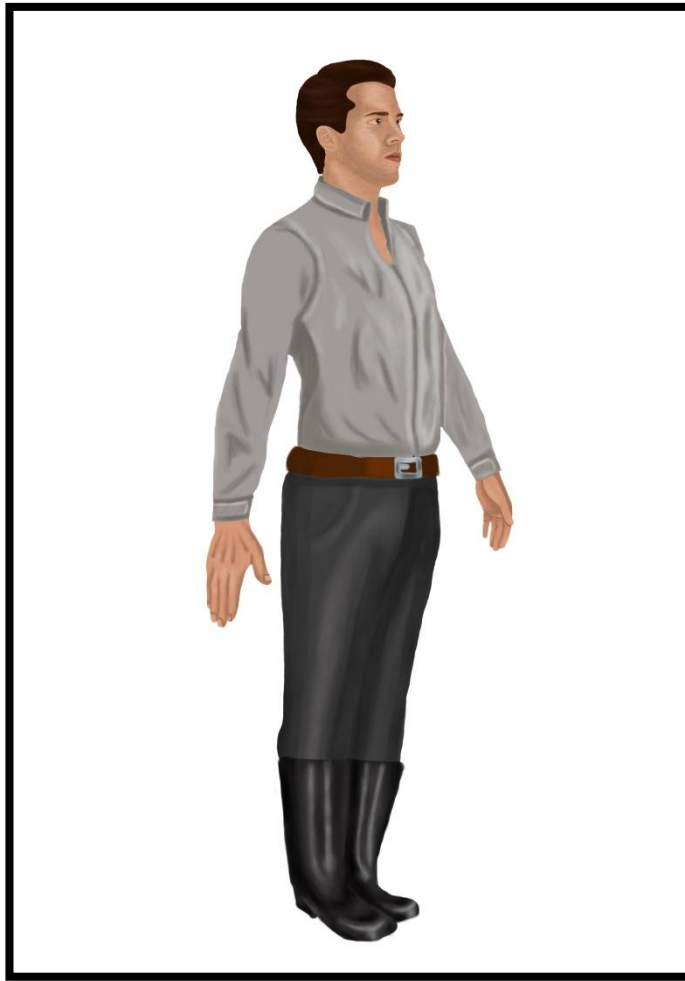


Figura 28. Personaje con su primera capa de pintura, comenzando a tomar forma

- Se vuelve a revisar el acabado de los personajes, y se arregla los pequeños detalles para poder tener un buen terminado final (ver figura 29).



Figura 29. Se termina de agregar detalles como arreglos de la cara y de la camisa.

- El Guaguanco. Después de elegir al boceto final del demonio, se lo pasó a digital, añadiendo los primeros planos de detalles importantes (ver figura 30).

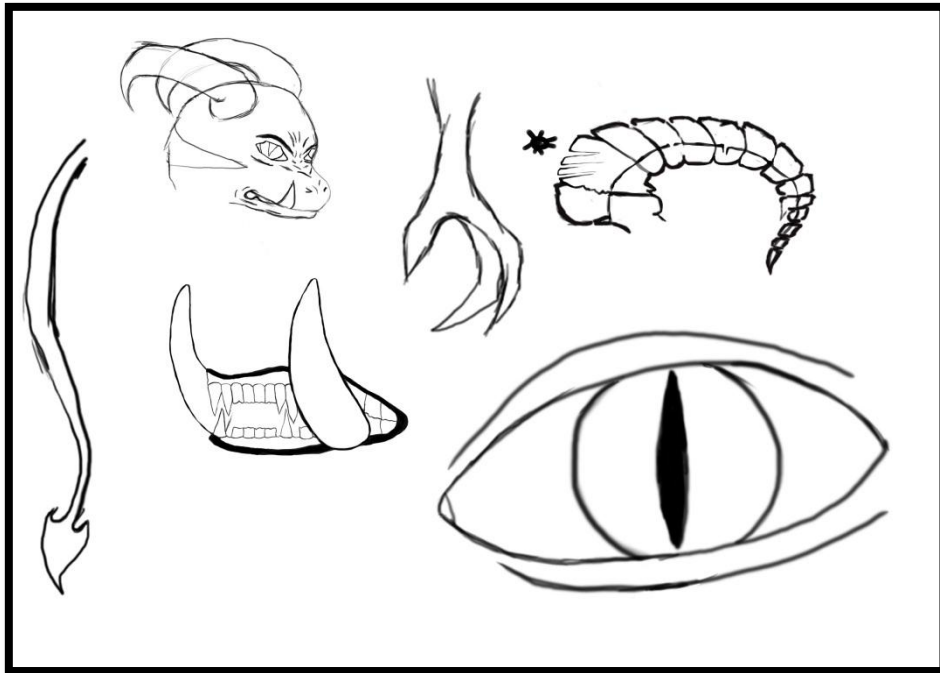


Figura 30. Primer boceto de los detalles de las diferentes partes del demonio

- Estos primeros planos fueron modificados y mejorados para comenzar sus primeras capas de pintura. Se mejoró y modificó la pintura y la anatomía del Guaguanco (Ver figura 31).



Figura 31. El boceto ya pintado tomando forma para poder hacer todo el cuerpo a detalle

- Para los primeros bocetos del demonio, se usó como inspiración la

anatomía de los faunos y se los adaptó para darle forma a lo que se deseaba crear (ver figura 32).

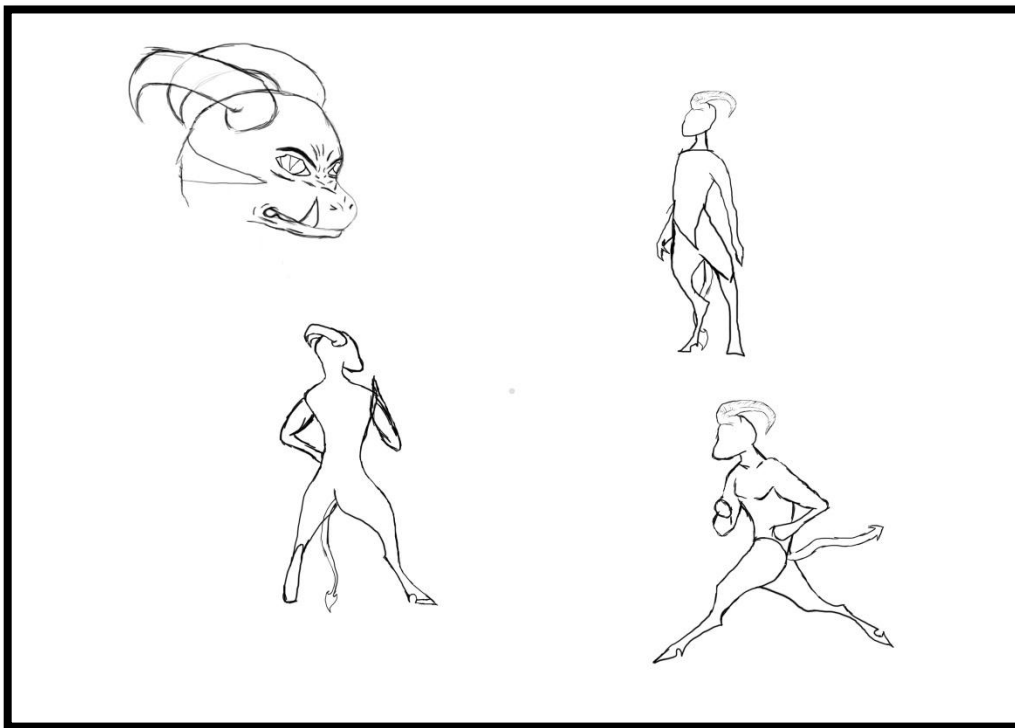


Figura 32. Primeros bocetos digitalizados del cuerpo del demonio

- Los primeros bocetos del demonio pintado fueron un buen comienzo, pero se tomó la decisión de volver a pulir varios rasgos, tanto la anatomía, como los detalles del pelaje de las piernas. En la figura 33 se puede observar todos los cambios que se realizaron en una comparación de un antes y después.

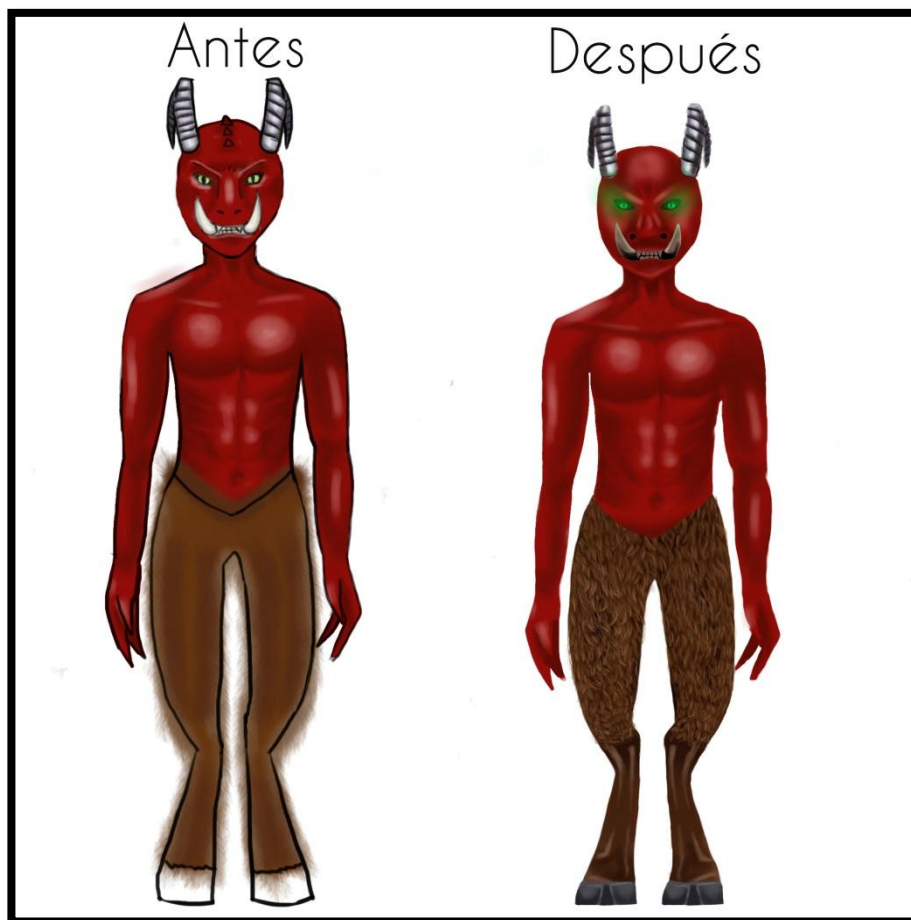


Figura 33. Se muestra una comparación entre como lucía antes el demonio y después de terminar con los detalles y corrección.

- Una vez terminado el cuerpo del demonio se dio paso a hacer varias expresiones del mismo. (ver figura 34)

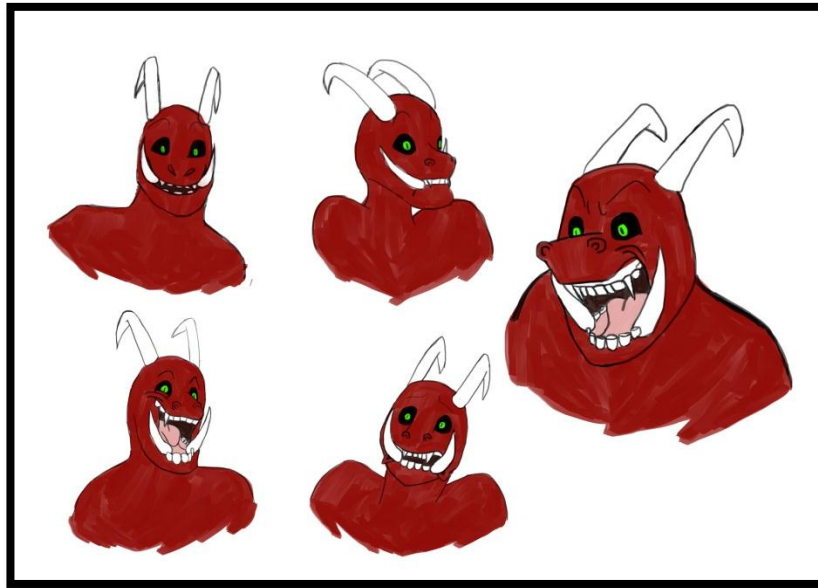


Figura 34. Expresiones de boceto del demonio

- Bosque Polylepsis. Se buscó las mejores imágenes de referencia para la leyenda, las cuales sirvieron como una guía para dibujar la silueta. Se le dio forma y se pintó el bosque donde se desarrollarían las escenas de esta leyenda (ver figura 35).



Figura 35. Primer boceto del bosque y primer escenario

- Se borran las siluetas para hacer una mejor representación del bosque Polylepsis, y se vuelve a redibujar todo para que el fondo tenga una mejor representación (ver figura 36 y 37).



Figura 36. Escena 2 donde sucederá el ataque del demonio. Primer borrador del bosque.



Figura 37. Escena 1 lugar donde la pareja recoge al bebé del bosque. Primeros bocetos.

- Se mejora y se pinta dando varios detalles finales como la neblina y sombras (ver figura 38).



Figura 38. Fondo acabado con detalles y sombras mejoradas, listas para colocación de personajes.

- Una vez teniendo listo los personajes, se tomó las vistas del demonio y se lo comenzó a modelar en 3D (ver figura 39).

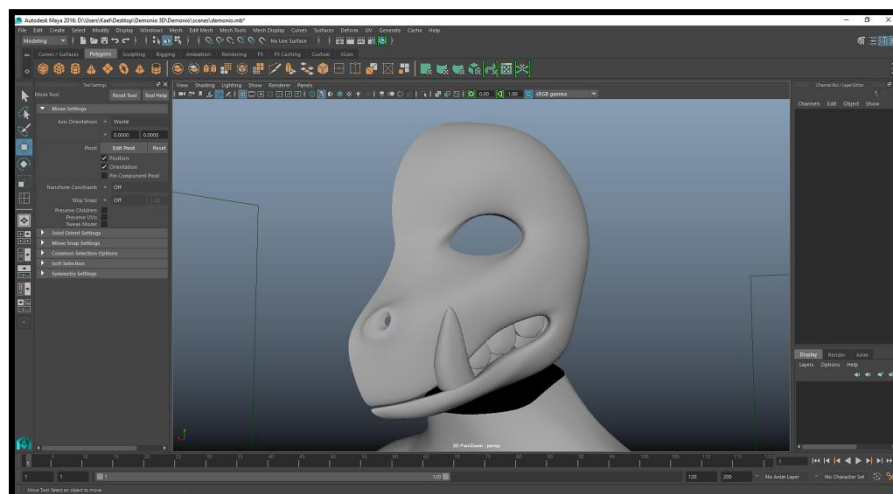


Figura 39. Comienzo de modelado del personaje demonio en 3D.

- Finalizando el modelado del personaje, se comenzó el proceso de crear UVs para poder empezar el texturizado del personaje y que tome ya una forma definida en el 3D (ver figura 40).

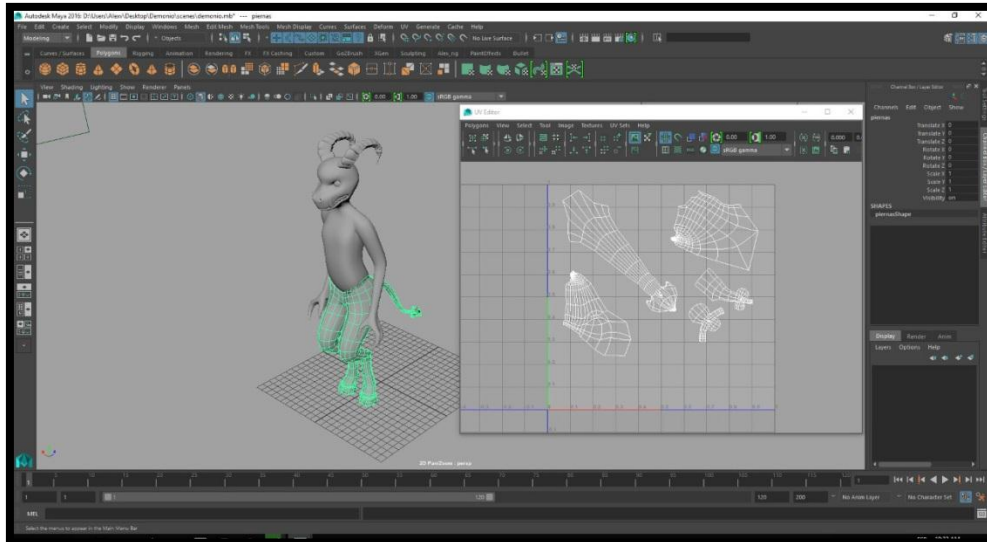


Figura 40. UVs de personaje para texturizar.

- El personaje se lo envió a Zbrush para texturizar y pintar, dándole así ya un acabado (ver figura 41).

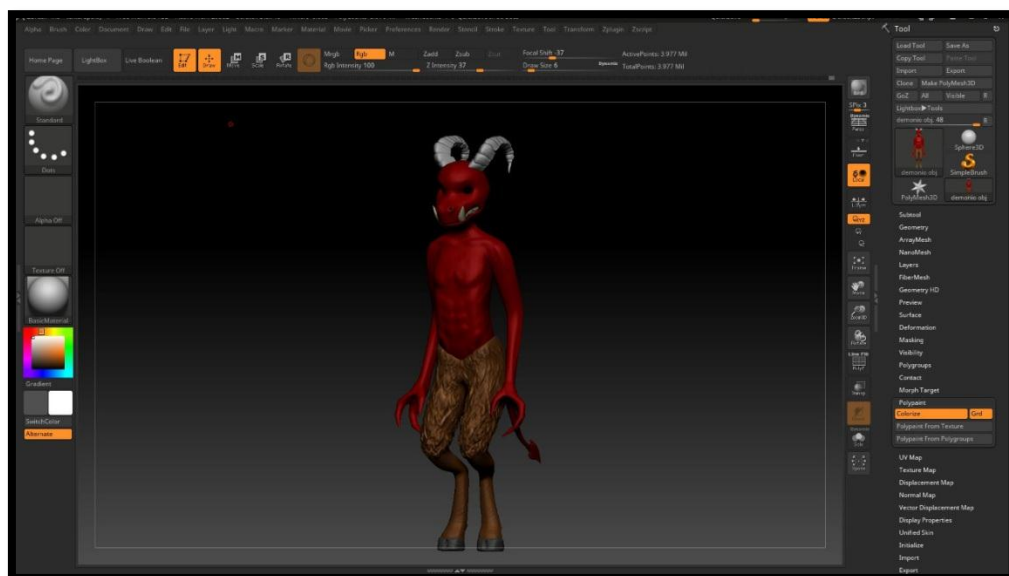


Figura 41. Personaje en 3D terminado con texturas.

- Después de arreglar detalles de la expresión de la cara y pelaje de las patas, se puede apreciar un render del producto final (ver figura 42).



Figura 42. Render final del personaje 3D.

- Teniendo ya todo en orden se prosiguió a ver varios bocetos de props para el juego y así poder tener una idea de todos los usos que podrían tener, de igual manera los personajes secundarios. (ver figura 43)



Figura 43. Arte conceptual de algunos de los props para el videojuego

- De igual manera esto abrió la posibilidad de dibujar más a detalle cómo sería el mapa del videojuego y como se vería en primera persona. (ver figura 44 y 45)



Figura 44. Mapa de lo que se tiene pensado para el videojuego

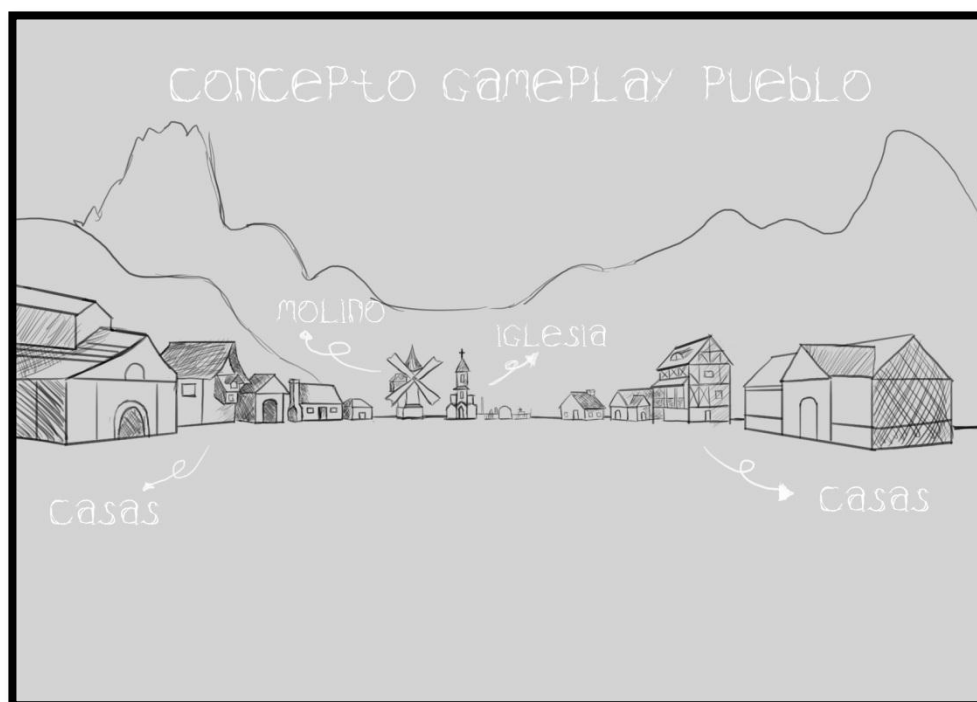


Figura 45. El arte conceptual del pueblo de una vista en primera persona

4.4. Postproducción

- Se tomaron los fondos ya terminados de pintar y corregir para empezar a posicionar los personajes en los escenarios (ver figura 46).



Figura 46. Personajes ya en escena con base de pintura, ayudan a dar idea de cómo se podría ver el escenario final.

- Una vez corregido el posicionamiento de los personajes en escena y agregando detalles como luz, y sombras se puede observar el producto terminado (ver figura 47).



Figura 47. Fondo y personajes acabados y listos para la presentación, corregidos detalles.

- Tomando todo lo hecho antes se pudo empezar con la idea de un demo del juego, donde este desarrollaría los puntos importantes del juego para dar una mejor idea de cómo debería lucir. (ver figura 48 y 49)

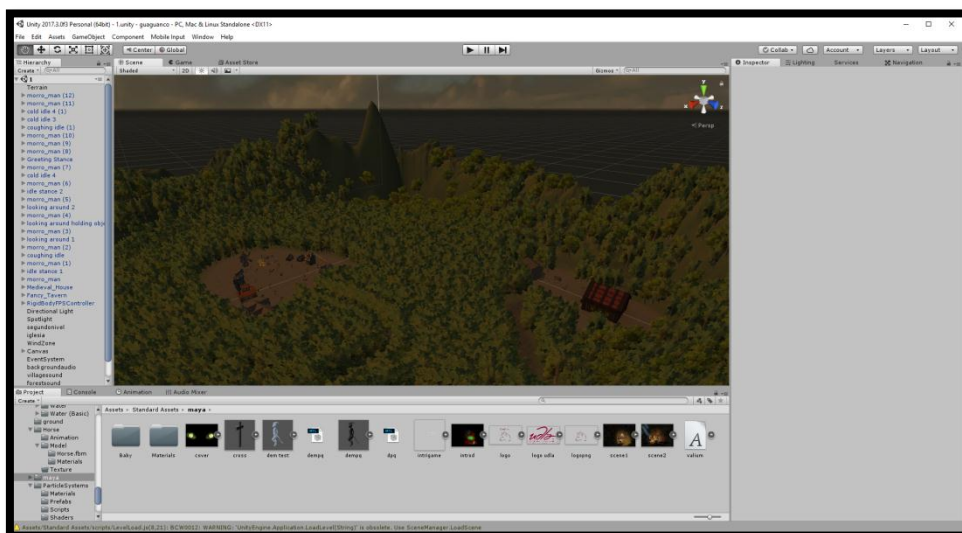


Figura 48. Screenshot durante la creación del demo del videojuego

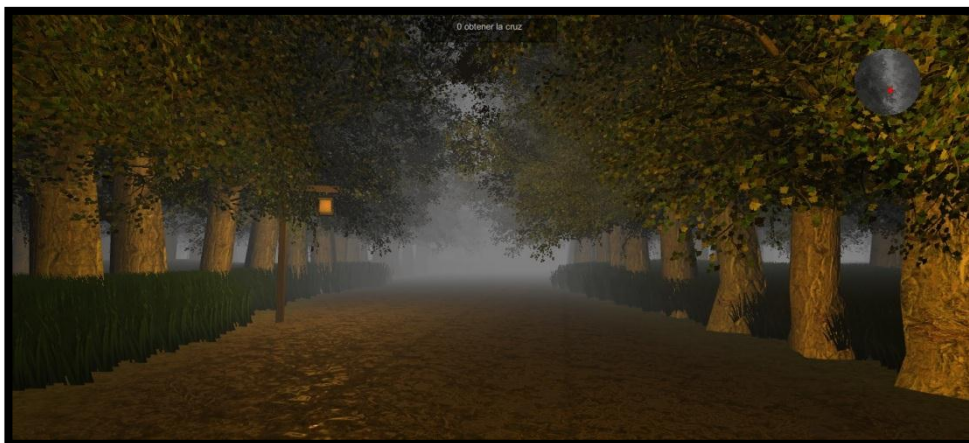


Figura 49. El bosque durante la noche, en gameplay del demo

- Acabando todos los puntos mencionados anteriormente se obtuvo al final de todo un libro de arte, más un demo del videojuego. (ver figura 50)

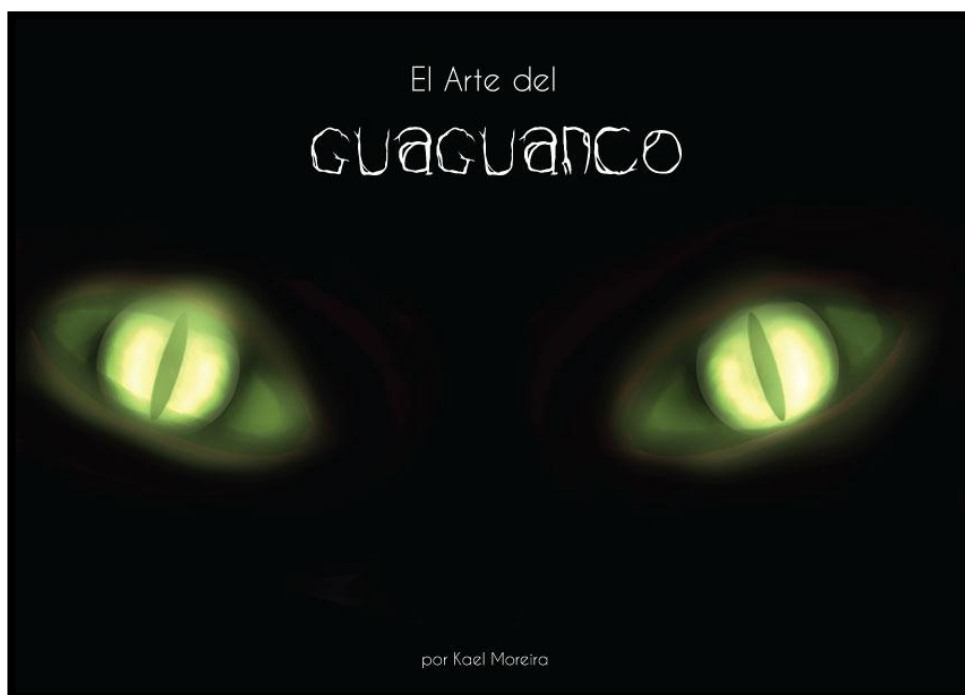


Figura 50. Portada del libro de arte.

4.5. Muestra cualitativa: grupo focal

El grupo focal se realizó una vez que el proyecto estaba casi listo, solo le faltaban agregar pequeños detalles al arte para así ser un arte final.

En el grupo focal se pudo observar cómo le parecía el arte al público, y si el arte estaba yendo por el camino deseado para obtener los resultados de aceptación del público. Según los resultados del grupo focal se puede decir que el proyecto estuvo bien encaminado, representando muy bien la leyenda e interpretando acertadamente el bosque de la sierra ecuatoriana y los personajes hacendados de la época colonial. El demonio diseñado tiene semejanza al demonio de la leyenda ecuatoriana.

Link para el grupo focal: <https://youtu.be/gHopR9AdqyE>

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Las conclusiones enlistadas a continuación son para todo el proyecto en conjunto, tanto para la parte investigada como para el producto entregado.

- Los ecuatorianos tienden a adoptar culturas ajenas a las del país, teniendo así una inclinación para la pérdida de su cultura.
- Con la era digital se ha perdido mucho la costumbre de relatar leyendas en el ámbito familiar, que es como se las pasaba de generación en generación.
- Mucha gente no se da cuenta de la importancia que tiene el *Concept Art* al momento de la elaboración de un videojuego.
- Al elaborar un *Concept Art* se requiere de gran paciencia ya que a medida que se avanza en el proyecto las rectificaciones pueden hacer tanto que el proyecto avance como que se comience desde cero algunos aspectos.
- Este proyecto es una manera de aportar a los educadores una herramienta más de educación y poder llegar de una manera didáctica y funcional a sus alumnos.

5.2. Recomendaciones

Las recomendaciones son para todo el proyecto en sí tanto para la parte de la investigación como para el producto final.

- Investigar sobre maneras más didácticas, divertidas e innovadoras para promover la cultura y costumbres del Ecuador.
- Tener en mente un grupo previo para realizar encuestas y así evitar inconvenientes en los resultados.
- Conocer previamente el lugar, costumbres y vestimenta que se va a utilizar en el proyecto, para que sea lo más realista posible.
- Crear varios bocetos y buscar diferentes opiniones para así obtener un mejor diseño.
- Tener diseños claros para la creación de un buen modelado.
- Organizar bien el tiempo del proyecto para evitar cualquier tipo de retraso, en especial si no se conocen bien las herramientas o se tiene la suficiente experiencia para poder realizarlo.

REFERENCIAS

- 25 Bizarre Films based on Creepy Urban Legends. (2014). *List25*. Recuperado de <http://list25.com/25-bizarre-films-based-on-creepy-urban-legends/>
- Allan, E. (2003). *Leyendas del Ecuador*. Quito, Ecuador: Alfaguara Juvenil.
- Anhut, A. (2014). *Let's get real about Concept Art*.
Recuperado de <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/>
- APZmedia. (2016). *Dirección de Arte y Concept Art*.
Recuperado de <http://www.apzmedia.com/es/services/direccion-de-arte>
- Berenson, T. (2015). Why playing video games can actually be good for your health. *Time*. Recuperado de <http://time.com/4051113/why-playing-video-games-can-actually-be-good-for-your-health/>
- Cámara de Comercio ecuatoriano canadiense-guayaquil. (3 de abril de 2017).
El Gran Viaje, Videojuego Cuencano con una Historia Cañari.
Recuperado de <http://ecuacangye.com/web/noticia.php?id=111>
- Can video games be good for you? (2016). *BBC*.
Recuperado de <http://www.bbc.co.uk/guides/zcs76fr>
- Capcom. (2008). *Okami*.
Recuperado de <http://www.artofokami.com/>
- Carrión, M. (2009). *Problemas de Pérdida de Identidad en el Ecuador*.
Recuperado de <http://es.slideshare.net/YeseniaCarrion/problemas-de-prdida-de-identidad-en-el-ecuador>
- Cine Online. (2013). *Leyendas del Ecuador - Maria Angula* [Youtube].
Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=N7uqZHMb-3g>
- Conceptual Art. (s.f.). *Tate*. Recuperado de <http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/glossary/c/conceptual-art>
- Concept Art World. (2016). *Concept Art World*.
Recuperado de <http://conceptartworld.com/>
- CoreCaptor. (2012). *Unlock All Extras for Slender: The Eight Pages v0.9.7*.
Recuperado de <https://corecaptor.wordpress.com/2012/09/12/unlock-all-extras-for-slender-the-eight-pages-v0-9-7/>

- Del Cerro, D. (2012). *Concept Art: diseñando nuevos mundos*.
 Recuperado de <http://buqueartdora.com/que-es-el-concept-art/>
- Ecuador 360. (s.f). *Reserva Ecologica El Angel (Bosque de Polylepis)*.
 Recuperado de <http://ecuador360.travel/andes-norte-avenida-de-los-volcanes/guia-de-atractivos-andes-norte/reserva-ecologica-el-angel-bosque-de-polylepis.html>
- Ecuador Boutique Travel. (s.f) *Polylepis Forest – Paper tres and fairytales*.
 Recuperado de <http://www.ecuadorboutiquetravel.com/polylepis-forest-andes-tours>
- Epic Wildlife. (2015). *Chupacabra Caught on tape* [YouTube].
 Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=3SOM076AXgs>
- Fabricius, K. (2010). *Ecuador's 2,000 year old paper tree forest*.
 Recuperado de <http://scribol.com/environment/forests/ecuadors-2000-year-old-paper-tree-forest/>
- Faidutti, J. (2015). *Historias, cuentos y leyendas ecuatorianas: algo que merece ser rescatado*. Recuperado de
<http://www.revistaencontexto.com/historias-cuentos-y-leyendas-ecuatorianas-algo-que-merece-ser-rescatado/>
- Fernández, D. (2010). *El videojuego como método de educación: Edutainment*. Recuperado de
<http://personadiovisual.blogspot.com/2010/11/el-videojuego-como-metodo-de-educacion.html>
- FilmAffinity. (s.f.). *La leyenda del Minotauro*.
 Recuperado de <http://www.filmaffinity.com/es/film985450.html>
- Freaky Creations. (2014). *To Leave*.
 Recuperado de <http://freakycreations.net/>
- Freaky Creations: empresa de videojuegos en Ecuador. (2014). *El Emprendedor*. Recuperado de <http://www.elemprendedor.ec/freaky-creations/>
- González, A. (s.f) *Museo Virtual de fotos*. Recuperado de
<http://www.20minutos.es/museo-virtual/foto/11974/?contexto=rankings&ranking=5>

- Gooch, E. (2016). *Getting a Job as Games Artist*. Recuperado de http://www.cybergooch.com/tutorials/pages/gamejob/getting_a_games_artist_job.htm
- Herrera, S. (2009). *Comunidades indígenas sierra centro-sur del Ecuador*. Recuperado de <https://www.slideshare.net/sherrera/comunidades-indgenas-sierra-centrosur-del-ecuador>
- jLui, G. (2012). *Leyendas Ecuatorianas*. Recuperado de <http://es.slideshare.net/yoshlui/leyendas-ecuatorianas>
- Lambert, Y. (2010). *La carrera de Videojuegos en el Ecuador, ¿es posible?*. Recuperado de <http://blog.espol.edu.ec/ylambert/2010/09/02/la-carrera-de-videojuegos-en-el-ecuador-%C2%BFes-posible/>
- Lange. (2014.) *EG vs Cloud 9 - Heroes of the Storm BlizzCon 2014 Finale Deutsch* [YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=JjxS0xe61T8>
- Lara, N. (2014) *Historia de la vestimenta Ecuador*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/natitalara/historia-de-la-vestimenta-ecuador>
- Leyendas del Ecuador. (2013). *Pachamama*. Recuperado de <http://pachamama.all.ec/786.html>
- Lista de Leyendas Ecuatorianas. (2012). *Pachamama*. Recuperado de <http://pachamama.all.ec/313.html>
- McGee, A. (2011). *The Art of Alice Madness Returns*. Oregón, Estados Unidos: Dark Horse.
- Minnesota Zoo. (2016). *WolfQuest*. Recuperado de <http://www.wolfquest.org/index.php>
- Mobile World. (2015). *Los efectos positivos de los videojuegos sobre la educación*. Recuperado de http://www.huffingtonpost.es/2015/05/11/ventajas-videojuegos-ninos_n_7231466.html
- Mojang. (2016). *Minecraft Education Edition*. Recuperado de <http://education.minecraft.net/>
- Nature Galapagos & Ecuador. (s.f.). *Polylepis Lodge Ecuador Caminata*.

Recuperado de <https://naturegalapagos.com/es/ecuador-tours/polylepis-lodge-ecuador/>

Pérez, J., y Merino, M. (2012). *Definición de Leyenda*.

Recuperado de <http://definicion.de/leyenda/>

¿Qué hace tan famoso a Hércules? (2012). RTVE.

Recuperado de <http://www.rtve.es/television/20121030/hace-hercules-tan-famoso/572523.shtml>

Quito pelea por mantener sus tradiciones. (2006). *La Hora*.

Recuperado de http://lahora.com.ec/index.php/noticias/show/478677/-1/Quito_pelea_por_mantener_sus_tradiciones.html#.V3CqfLjhDIV

Rivera, D. (2009). *Pérdida de identidad, un problema que nos asecha*.

Recuperado de <http://es.slideshare.net/Daniel99Rivera/prdida-de-identidad-un-problema-que-nos-asecha>

Relatos y leyendas: El origen del 'Chupacabras'. (2015). *Zócalo Saltillo*.

Recuperado de <http://www.zocalo.com.mx/seccion/articulo/relatos-y-leyendas-el-origen-del-chupacabras-1420907516>

Sand. (2010). *Why Concept Art is Important in the Gaming Industry*.

Recuperado de <http://sand-conceptimportance.blogspot.com/>

S.N. (s.f). *El Ángel Ecological Reserve*.

Recuperado de <https://claveturismo.com/en/polylepis-forest/>

S.N. (s.f) *Polylepis Lodge Ecuador*.

Recuperado de <https://naturegalapagos.com/ecuador-tours/polylepis-lodge-ecuador/>

Solomon, C. (2013). *The Art of Frozen*. San Francisco, Estados Unidos: Chronicle Books.

Top Videos. (2016). *Top 3 Real Slenderman Caught on Tape* [YouTube].

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=YnGRCbChHCo>

UCuenca. (2017). *El Gran Viaje* [YouTube].

Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Bd7ZYQ7u_R4

ViajandoX (s.f.). *Bosques de Polylepis o El Colorado*.

Recuperado de <https://www.ec.viajandox.com/espejo/bosques-de-polylepis-o-el-colorado-A806>

Videojuego ecuatoriano presentado en Los Ángeles. (2014). *El Emprendedor*.

Recuperado de <http://www.elemprendedor.ec/videojuego-ecuadoriano-presentado-en-los-angeles/>

Yu, D. (2016). *How to become a better concept artist*. Recuperado de <http://www.creativebloq.com/digital-art/how-become-better-concept-artist-71621082>

ANEXOS

ANEXO 1

Encuesta sobre el Guaguanco

En esta encuesta tiene por objetivo conocer tu opinión sobre el tema.

No hay respuestas correctas o incorrectas.

Todos los datos recogidos en esta encuesta son de carácter anónimo y serán tratados de forma rigurosamente confidencial.

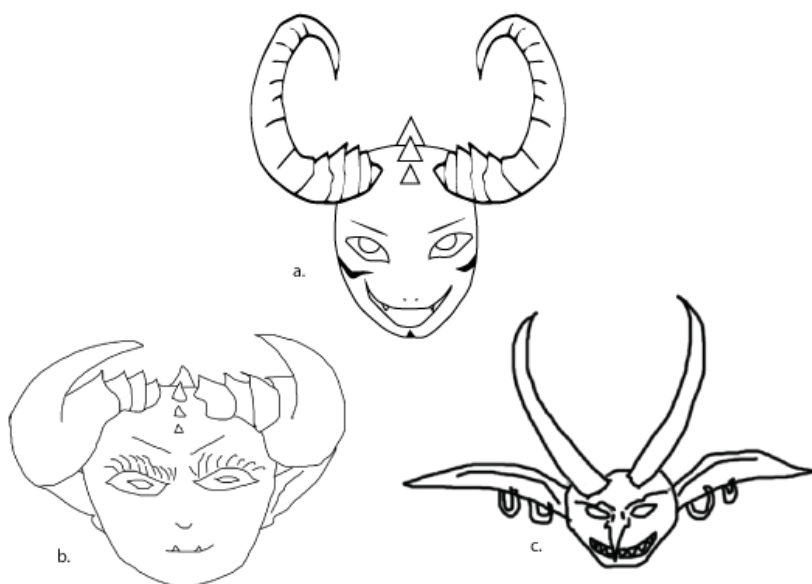
Gracias por tu valiosa ayuda y por el tiempo dedicado

1. Has oído alguna vez sobre la leyenda del *Guaguanco*?

- a. Si
- b. No

La historia trata de una pareja de la ciudad de Guaranda, caminaban por la noche en un bosque donde se encuentran un bebé, ellos deciden llevarlo. En el transcurso del viaje hasta su casa el bebé empieza a cambiar en un demonio el cual mata al chico y va atrás de su esposa, pero una empleada sale con una cruz la cual espanta al demonio y la esposa se salva de la muerte.

2. Sabiendo que *Guaguanco* significa un niño demonio de la provincia de Bolívar, cuál de estas imágenes crees que representa mejor al *Guaguanco*? Explica porque sí o porque no, y en que puede mejorar la imagen.



3. ¿Crees que jugarías un juego sobre leyendas del Ecuador?

- a. Si
- b. No

¿Por qué?:

4. ¿Te gustan los videojuegos?
- a. Si
 - b. No
5. ¿Crees que se debería usar como medio de aprendizaje didáctico los videojuegos?
- a. Si
 - b. No
6. ¿Cuál es el medio preferido para juegos?
- a. Pc
 - b. Consola de juego
 - c. Otros _____
7. ¿Qué tipo de juego te gusta más? (se puede marcar varias opciones)
- a. RPG (Juego de rol)
 - b. Aventura /Accion
 - c. Terror
 - d. Deportes
 - e. Simulación
 - f. Estrategia
 - g. FPS (Disparos en primera persona)
 - h. Otros _____
8. ¿A la hora de elegir un videojuego, en qué te fijas más?
- a. Los gráficos
 - b. La historia
 - c. La duración
 - d. Otros _____
9. ¿Cómo te gustan los gráficos en un videojuego?
- a. Realista
 - b. 2D
 - c. Hiperrealista
 - d. Manga/Anime
 - e. Fantasía /Ciencia Ficción
10. Qué importancia tienen los gráficos en un videojuego? (siendo 10 lo máximo y 1 lo mínimo)
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ANEXO 2
Preguntas del Grupo Focal

1. ¿Cuál es su opinión sobre los dibujos?
2. ¿Sienten que las imágenes van de acuerdo a la historia?
3. ¿Sienten que el estilo va de acuerdo a un video juego?
4. ¿Los dibujos representan a un video juego que ustedes se sentirían atraídos a jugar?
5. ¿La historia se ve reflejada en el estilo de dibujo?
6. ¿Creen que el dibujo de los fondos refleja que es de la región de la Sierra del Ecuador?
7. ¿La vestimenta de los personajes les parece acorde a la época colonial de la Sierra Ecuatoriana?
8. ¿El demonio les parece de acorde la tradición Ecuatoriana?

