

uol/a.

FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES +

MOTION GRAPHICS PROMOCIONAL DEL HOSTAL “LA CASA SOL” DE
LA CIUDAD DE QUITO

+

AUTOR

Juan Carlos Quintanilla Castillo

AÑO

2018



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

MOTION GRAPHICS PROMOCIONAL DEL HOSTAL “LA CASA SOL” DE LA
CIUDAD DE QUITO

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
Establecidos para optar por el título de Tecnólogo en Animación Digital
Tridimensional.

Profesor guía
Roberto Andrés Souza Hidalgo

Autor
Juan Carlos Quintanilla Castillo

Año
2018

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, Motion graphics promocional del Hostal “La Casa Sol” de la ciudad de Quito, a través de reuniones periódicas con el estudiante Juan Carlos Quintanilla Castillo, en el trimestre 2018 – 1, 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”

Roberto Andrés Souza Hidalgo
Licenciado en Bellas Artes - Animación
1713975371

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, Motion graphics promocional del Hostal “La Casa Sol” de la ciudad de Quito, en el trimestre 2018 – 1, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

Diego Alberto Latorre Villafuerte

Ing. En Diseño Gráfico y
Comunicación Visual
1711434421

Ricardo Enrique Moreno Andrade

Lcdo. En Ilustración y
Animación Digital
1714353388

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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

Juan Carlos Quintanilla Castillo
1716299019

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia que me ayudaron positivamente durante tanto tiempo hasta llevar este proyecto a su fin.

Agradezco a La Casa Sol que me permitió conocer y vivir la experiencia andina desde un ámbito laboral y académico.

DEDICATORIA

Dedicado a todas las personas que trabajan incansablemente por la valiosa recuperación de la identidad andina en el Ecuador.

RESUMEN

El objetivo primordial del presente proyecto es difundir mediante un video promocional, el atractivo de identidad milenaria y de valor cultural del Hostal La Casa Sol, la historia trata de una joven turista europea que llega por primera vez a Quito, Ecuador; ella está deprimida por la vorágine de sus días en su vida laboral, hasta que, de pronto todo cambia, cuando se encuentra envuelta en la experiencia andina y mística del hostel. El proyecto se elaboró técnicamente, a través de las múltiples posibilidades que ofrece la animación digital en Motion Graphics, en el cual se recrean: Elementos, formas, colores, efectos y transiciones que interactúan de manera creativa y dinámica. Como resultado, un mensaje que permite comunicarse de manera masiva mediante sitios de internet o redes sociales. Mensaje que, además, manifiesta la riqueza ancestral andina y, resalta la importancia del turismo como integración entre culturas diferentes. Al principio se levantó una investigación en base a entrevistas, libros y a la evaluación de proyectos relacionados en animación digital, luego se procedió a un registro fotográfico completo del hostel y del Museo de arte precolombino Casa del Alabado, documentación que significó un valioso aporte al proyecto.

ABSTRACT

The main objective of this Project is to disseminate, through a promotional video, the appeal of millennial identity and cultural value of The Casa Sol Hostel (Hostal La Casa Sol). The story is about a young European tourist arriving for the first time in Quito, Ecuador, who is depressed by her mundane work life, until suddenly everything changed when she involved in the Andean Experience and mysticism of the hostel. The project was technically elaborated through multiple possibilities offered by digital animation through Motion Graphics, in which they recreate the following: Elements, shapes, colors, effects and transitions that interact creatively and dynamically, resulting in a message that allows mass communication through internet sites and social networks. It is a message in which, also, manifest the Andean ancestral wealth and highlights the importance of tourism as integration between different cultures. In the beginning, research was based on interviews, books, and the evaluation of related projects in digital animation. A complete photographic record was later recorded of the hostel and the pre-Colombian Art Museum Casa del Alabado, documentation that signified a valuable contribution to the project.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
Capítulo 1. Problema.....	2
1.1. Planteamiento del Problema.....	2
1.1.1. Formulación del Problema.....	2
1.1.2. Preguntas directrices.....	3
1.2. Objetivos.....	4
1.2.1. Objetivo General.....	4
1.2.2. Objetivos específicos.....	4
1.3. Justificación.....	5
1.4. Alcance.....	5
Capítulo 2. Marco Teórico.....	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.2. Fundamentación Teórica.....	9
2.2.1. Hostal La Casa Sol.....	9
2.2.1.1. Instalaciones y aspectos esenciales.....	9
2.2.1.1.1. Historia.....	9
2.2.1.1.2. Servicio.....	10
2.2.1.1.3. Organización.....	11
2.2.1.1.4. Actitud.....	12
2.2.1.2. Cosmovisión Andina.....	13
2.2.1.3. Identidad.....	14
2.2.1.3.1. Crisis de identidad.....	15
2.2.1.4. Arte ancestral ecuatoriano.....	16

2.2.1.5. Ritualidad.....	20
2.2.1.6. Máscaras de Tigua.....	21
2.2.1.7. Música.....	23
2.2.1.8. La Llama y el Cóndor.....	23
2.2.1.9. Tejidos.....	24
2.2.1.10. Turismo.....	25
2.2.2. Motion Graphics.....	25
2.2.2.1. Definición.....	25
2.2.2.2. Tipos de Motion Graphics.....	26
2.2.2.2.1. Logo Animado.....	26
2.2.2.2.2. Educativo o explicativo.....	27
2.2.2.2.3. Corporativo.....	27
2.2.2.3. Composición.....	28
2.2.2.3.1. Definición.....	28
2.2.2.3.2. Tipos de Composición.....	29
2.2.2.3.2.1. Simétrica.....	29
2.2.2.3.2.2. Asimétrica.....	29
2.2.2.3.2.3. Regla de los Tercios.....	30
2.2.2.3.2.4. Proporción Áurea.....	30
2.2.2.3.3. Principios de Composición.....	31
2.2.2.3.3.1. Énfasis.....	31
2.2.2.3.3.2. Direccionalidad.....	31
2.2.2.3.3.3. Ley de la Mirada.....	32
2.2.2.3.3.4. Contraste.....	32

2.2.2.3.3.5. Línea de Horizonte.....	32
2.2.2.3.4. Leyes de la Gestalt.....	33
2.2.2.3.4.1. Ley de la buena forma.....	33
2.2.2.3.4.2. Ley del cierre.....	33
2.2.2.3.4.3. Ley del contraste.....	34
2.2.2.3.4.4. Ley de la proximidad.....	34
2.2.2.4. Animación.....	35
2.2.2.4.1. Definición.....	35
2.2.2.4.2. Principales técnicas de animación.....	35
2.2.2.4.2.1. Dibujos animados.....	35
2.2.2.4.2.2. Stop motion.....	36
2.2.2.4.2.3. Cut out.....	36
2.2.2.4.2.4. Motion graphics.....	37
2.2.2.4.3. Principios de animación.....	37
2.2.2.4.3.1. Estirar y encoger.....	37
2.2.2.4.3.2. Anticipación.....	38
2.2.2.4.3.3. Puesta en escena.....	38
2.2.2.4.3.4. Pose a pose.....	39
2.2.2.4.3.5. Acción continuada.....	39
2.2.2.4.3.6. Entrada y salida lenta....	40
2.2.2.4.3.7. Arcos.....	40
2.2.2.4.3.8. Ritmo.....	40
2.2.2.4.3.9. Acción secundaria.....	41
2.2.2.4.3.10. Dibujos sólidos.....	41

2.2.2.4.3.11. Personalidad.....	42
2.2.2.5. Narrativa.....	42
2.2.2.5.1. Storytelling.....	42
2.2.2.5.2. Historia en tres actos.....	42
2.2.2.5.3. MacGuffin.....	43
2.2.2.5.4. Uso del Storytelling en la publicidad....	43
2.2.2.6. Herramientas digitales.....	44
2.2.2.6.1. Illustrator.....	44
2.2.2.6.2. Photoshop.....	45
2.2.2.6.3. Animate.....	45
2.2.2.6.4. After Effects.....	46
2.2.2.6.5. Premiere.....	47
2.2.2.6.6. Audition.....	47
2.2.2.7. Ejemplos de estilo en Motion Graphics.....	48
2.2.2.7.1. Definición de estilo.....	48
2.2.2.7.2. Estilo Scribing.....	48
2.2.2.7.3. Estilo Iconos.....	48
2.2.2.8. Cromática.....	49
2.2.2.8.1. Gama fría.....	49
2.2.2.8.2. Gama cálida.....	50
2.2.2.8.3. Colores tierra.....	50
2.2.2.8.4. Contraste.....	51
2.2.2.9. Referencias de arte.....	51
2.2.2.9.1. Wassily Kandinsky.....	51

2.2.2.9.2. Piet Mondrian.....	52
2.2.2.10. Tipografía.....	53
2.2.2.11. Flujo de trabajo.....	54
2.2.2.11.1. Circunstancias.....	54
2.2.2.11.2. Influencias.....	54
2.2.2.11.3. Idea.....	55
2.2.2.11.4. Bocetos.....	55
2.2.2.11.5. Ejecución.....	56
2.2.3. Evaluación.....	57
2.2.3.1. Focus Group.....	57
2.2.3.2. Evaluación de productos audiovisuales.....	57
2.2.3.2.1. Tarek Nour.....	57
2.2.3.2.2. Gentleman Scholar.....	58
2.2.3.2.3. In60seconds... ..	58
2.2.3.2.4. The Others TV.....	59
2.3. Definición de Términos Técnicos.....	59
2.4. Fundamentación Legal.....	61
Capítulo 3. Metodología.....	62
3.1. Diseño de la Investigación.....	62
3.2. Grupo Objetivo.....	62
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	62
3.4. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados..	63
3.5. Caracterización de la propuesta.....	63
3.5.1.Sinopsis.....	63

3.5.2. Presentación del producto.....	64
3.5.3. Idea Original.....	64
3.5.4. Referencias de estilo gráfico.....	65
3.5.5. Paleta de colores.....	65
3.5.6. Tipografía.....	66
Capítulo 4. Aspectos Administrativos.....	67
4.1. Recursos.....	67
4.1.1. Recursos Humanos.....	67
4.1.2. Recursos Técnicos.....	67
4.1.3. Recursos Materiales.....	68
4.1.4. Recursos Económicos.....	68
4.2. Presupuesto de Gastos.....	68
4.2.1. Costos operativos.....	68
4.2.2. Inversión Equipos.....	69
4.2.3. Total costos operativos más inversión equipos.....	69
4.2.4. Valor del trabajo.....	69
4.2.5. Total Gastos.....	69
4.3. Costo Total de Producción.....	70
4.4. Cronograma.....	70
Capítulo 5. Pre-producción del Proyecto/Desarrollo del producto Audiovisual..	71
5.1. Pre-producción.....	71
5.1.1. Sinopsis.....	71
5.1.2. Historia.....	71
5.1.3. Guión literario.....	72

5.1.4. Guión técnico.....	72
5.1.5. Personaje principal.....	73
5.1.6. Personajes secundarios.....	74
5.1.6.1. Cóndor.....	74
5.1.6.2. Turista.....	74
5.1.6.3. Cerámicas precolombinas: Venus, Yachak.....	75
5.1.6.4. Llama.....	75
5.1.7. Line Up.....	76
5.1.8. Props.....	76
5.1.9. Guía de estilo.....	77
5.1.10. Storyboard.....	77
5.1.11. Escaleta.....	78
5.1.11.1. Escena 01.....	78
5.1.11.2. Escena 02.....	78
5.1.11.3. Escena 03.....	78
5.1.11.4. Escena 04.....	78
5.1.11.5. Escena 05.....	79
5.1.11.6. Escena 06.....	79
5.1.11.7. Escena 07.....	79
5.1.11.8. Escena 08.....	79
5.1.11.9. Escena 09.....	79
5.1.12. Beatboards.....	80
5.1.12.1. Introducción.....	80
5.1.12.2. Conflicto.....	80

5.1.12.3. Resolución de conflicto.....	80
5.1.12.4. Desenlace.....	81
5.1.13. Planning de cámaras.....	81
5.1.13.1. Diagrama planta de La Casa Sol.....	81
5.1.13.2. Planos en escenas.....	82
5.1.14. Animática.....	83
5.2. Producción.....	83
5.2.1. Recursos.....	84
5.2.2. Planificación.....	84
5.2.3. Digitalización.....	85
5.2.4. Importación de archivos a after effects.....	86
5.2.5. Gráficas finales.....	87
5.2.6. Tratamiento de cromática.....	88
5.3. Post-producción.....	89
5.3.1. Animación.....	89
5.3.2. Compositing	90
5.3.3. Edición final.....	91
5.3.4. Musicalización Final.....	92
5.3.5. Render.....	93
Capítulo 6. Conclusiones y Recomendaciones.....	94
6.1. Conclusiones.....	94
6.2. Recomendaciones.....	94
Referencias.....	96
Anexos.....	99

INTRODUCCIÓN

La idea de este proyecto nace en el compromiso de continuar colaborando con iniciativas que reivindican la cosmovisión ancestral andina desde la propia identidad en la cotidianidad.

Ante la creciente tendencia globalizadora en las sociedades actuales, muchos elementos, principios y valores ancestrales están desapareciendo, además, las nuevas generaciones ignoran la importancia de preservar la riqueza andina como patrimonio intangible de la humanidad.

En tal sentido, a través de este proyecto, la intención es exponer elementos importantes de la cultura andina aplicando los conocimientos adquiridos a lo largo de la Carrera de Tecnología en Animación Digital Tridimensional, cuyo resultado final permita generar el interés del turista por visitar el Ecuador, así como también, despertar el sentimiento de orgullo en los habitantes de la región andina por sus raíces milenarias.

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

Durante las últimas décadas, en el Ecuador se han extendido servicios de hospedaje que carecen de identidad andina, principalmente en las ciudades de Quito como Guayaquil, se evidencia la falta de interés en la población por rescatar y manifestar la riqueza milenaria, ante la inevitable influencia de un sistema globalizado que está predominando en las sociedades actuales.

Especialmente, la población que se sustenta de la actividad turística en el país se ve afectada económicamente ante la baja afluencia de turistas, debido a que también existe un desconocimiento generalizado de la historia ecuatoriana previa a la invasión española hace cinco siglos, suceso que provocó la desaparición de muchos elementos de la cosmovisión andina.

Si no se soluciona este problema, lo más probable es que a través del tiempo, el país deje de ser un interés cultural y turístico. Perú o Bolivia, por ejemplo, son países donde la población preserva su identidad milenaria, siendo el turismo una fuente de progreso importante en estos países.

1.1.1. Formulación del Problema

Como resultado de un proceso histórico que viene desde la invasión española hace cinco siglos, muchos elementos de la identidad milenaria andina como: creencias, costumbres, lenguas, vestimentas, en fin, han desaparecido, causando en el Ecuador una crisis de identidad, especialmente provocada hasta la actualidad por los países ricos, quienes imponen sus modelos económicos, políticos, militares y tecnológicos al resto del mundo, sistema que los beneficia además por la explotación y alienación de las demás culturas.

¿Puede un motion graphics promover un hostel con características típicamente andinas, que está en permanente relación con turistas, y que contribuye a la reivindicación ancestral ecuatoriana?

En tal sentido, surge la necesidad de sumarse a estas iniciativas, proponiendo la realización de un producto audiovisual que permita promocionar al Hostel, que resalte la estética de sus instalaciones y los elementos que la decoran, a la vez, proponer al turismo una experiencia andina desde la identidad.

1.1.2. Preguntas Directrices

- ¿Cuáles son los principales elementos del hostel La Casa Sol que reivindican su identidad milenaria?
- ¿Cuáles son los principales elementos de la Cosmovisión Andina Ecuatoriana?
- ¿Cuáles son las principales características de identidad cultural que le hacen diferente al hostel La Casa Sol de los demás hostales en el Ecuador?
- ¿Cuáles son los principales gustos y preferencias del turista en cuanto a servicios y comodidades al interior de un hostel?
- ¿Cuáles son los aspectos más importantes que deben considerarse al momento de brindar un servicio de hospedaje al turista?
- ¿Cuáles son los aspectos positivos y negativos que se suscitan en el momento de un intercambio cultural entre turistas y el personal de servicio en un hostel?
- ¿Cuál es la mejor forma de comunicar un mensaje promocional para una empresa o negocio?
- ¿Qué se necesita saber para producir un video promocional motion graphics?
- ¿Cuál es la mejor manera de transmitir un mensaje a través de un video promocional realizado en motion graphics?
- ¿Cómo se cuenta una historia?

- ¿Cuáles son los recursos narrativos para contar una buena historia?
- ¿Qué estilos gráficos, de composición, forma y color son acordes para un video promocional?
- ¿A través de que técnicas se puede evaluar la efectividad comunicacional de un Motion Graphics para un hostel?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Producir un motion graphics promocional, mediante el manejo de técnicas, recursos, y procesos digitales, con la finalidad de difundir al Hostel La Casa Sol como un atractivo de identidad milenaria y de valor cultural.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Recopilar información necesaria sobre los temas a ser investigados.
- Desarrollar la pre-producción del proyecto, mediante referencias de estilo, usos de línea, forma, psicología del color, así como la realización de bocetos, guion, storyboard, entre otros.
- Producir las secuencias de video usando herramientas o programas digitales para la creación de gráficos y realización de la post producción, en base a la aplicación de los principios de animación y criterios de composición acordes a las características estéticas del hostel.
- Realizar los procesos de edición de color, musicalización y compositing.
- Evaluar la efectividad del mensaje transmitido, mediante un focus group, previa a la publicación oficial del video en medios de comunicación visual.

1.3. Justificación

La riqueza andina ecuatoriana se manifiesta, por ejemplo, en las características del Hostal La Casa Sol, siendo favorables a la recuperación de la identidad en el país, que en la actualidad está desapareciendo, precisamente se evidencia en los servicios de hospedaje que en general brinda el país, afectando la actividad turística, económica y principalmente la pérdida de la misma identidad. Una de las principales atracciones que un turista precisa, son elementos de identidad propios del lugar a donde va a viajar, incluyendo los lugares donde hospedarse, encontrándose muchas veces decepcionado por esta carencia en el Ecuador.

En tal sentido, surge el interés por fortalecer la identidad andina promocionando al hostel como un reconocimiento por su contribución a la idea de un país plurinacional, pluricultural y multiétnico. A través de un video promocional se pretende dar un incentivo al turista y a la gente en general para profundizar en el conocimiento de la cosmovisión andina, además, contribuir a la recuperación de valores y principios milenarios como patrimonio intangible de la humanidad.

1.4. Alcance

El video promocional será de características descriptivas, de manera dinámica se pretende generar una experiencia andina entre dimensiones desde escenarios que abarcan una totalidad como el universo hasta espacios muy reducidos como una habitación, mediante el diseño de imágenes animadas, formas, colores, textos y fotografía. El mismo será de aproximadamente un minuto de duración, creado en programas como: Illustrator, Photoshop, Animate, Audition, Premiere y After Effects, está dirigido principalmente a turistas, como a público en general, con la finalidad de exhibirse en sitios web o en redes sociales para su difusión.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Abuela Grillo

En el año 2009 se realizó un corto animado que busca desde la narración indígena generar consciencia sobre el agua como tema fundamental, adaptado a partir de la tradición oral de un mito ayoreo, grupo étnico en la zona del Gran Chaco, entre Bolivia y Paraguay. Este corto fue realizado por 8 animadores indígenas bolivianos, y producido en The Animation Workshop en Viborg, Dinamarca, por The Animation Workshop, Nicobis, Escorzo, y la Comunidad de Animadores Bolivianos, con el apoyo del Gobierno de Dinamarca.



Figura 1. Captura de la producción animada: Abuela Grillo.

Tomada de Denis Chapón, 2010, YouTube.

Way if Gigants

Tomó dos años en producirse hasta el año 2016, financiado principalmente por Sinlogo Animation, es una animación que trata la historia de una niña indígena, al confrontar el ciclo de la vida y el concepto de destino, explorando las fuerzas en la naturaleza y la conexión con la tierra y sus elementos. El fondo musical es creación del maestro peruano Tito la Rosa, quien utilizó instrumentos artesanos incaicos y andinos, la mayoría de los cuales las fabricó el mismo siguiendo las tradiciones andinas.



Figura 2. Captura de la producción animada: “Way of Giants” - “Caminho dos Gigantes” – Tráiler.

Tomada de SINLOGO, Animation, 2015, Vimeo.

Payada pa' Satán

Es un cortometraje animado, dirigido por los hermanos argentinos Antonio Balseiro y Carlos Balseiro, realizado en técnicas combinadas, principalmente stop motion, títeres, matte painting, expresiones faciales y otros elementos 3d. Trata principalmente de la mega-minería, denunciándola en todas sus formas, una industria químico extractiva que genera graves impactos a todos los ecosistemas del mundo, contamina las reservas de agua dulce, afecta la salud de millones de personas y financia graves violaciones a los derechos humanos; además, causa terribles formas de alienación a la identidad y a la cultura milenaria.



Figura 3. Captura de la producción animada: "Payada pa' Satán".

Tomada de payadapasatan, 2015, Vimeo.

2.2. Fundamentación Teórica

2.2.1. Hostal La Casa Sol

El Hostal está ubicado en pleno centro turístico y financiero como el barrio la Mariscal en la capital del Ecuador.

2.2.1.1. Instalaciones y aspectos esenciales

A continuación, se resaltan las principales instalaciones y aspectos esenciales del hostal.

2.2.1.1.1. Historia

En la década de los 80's, La Casa Sol aparece en el imaginario de un viajero indígena mientras disfrutaba el verano en la provincia francesa de Bretaña. Además de vivir experiencias de trabajo en diferentes sitios turísticos de aquel país, siendo Francia, uno de los países pioneros en modernizar la forma de hacer turismo en el mundo, pudo conocer de cerca muchos aspectos característicos de los lugares como la gastronomía, la geografía. Los habitantes de los lugares fueron excelentes anfitriones y muy expresivos en recrear aspectos esenciales de su vida, historia e idiosincrasia.



Figura 4. Fachada principal

Siendo Quito una ciudad conocida por ser la “mitad del mundo” – capital de Ecuador, país multicultural y diverso, la idea de La Casa Sol nace a partir de crear un espacio para el turismo, con la misión de expresar al mundo la identidad como riqueza andina, además de todas las fortalezas y bellezas naturales del Ecuador, resaltando su diversidad cultural e histórica.

“Así, La Casa Sol abre sus puertas en febrero de 1994, con apenas 5 habitaciones, la constancia de la buena atención y servicio hicieron del hostel un referente internacional de calidad y calidez”. (Lema, S., 2017, entrevista).



Figura 5. Sala Sol

2.2.1.1.2. Servicio

En todos sus años de experiencia La Casa Sol se ha distinguido por brindar servicios de primer nivel desde la identidad andina.

La atención personalizada al turista con el fin de brindarle comodidad, satisfaciendo sus necesidades y cumpliendo sus expectativas, es la base de un encuentro positivo que genera el interés del turista por volver o recomendar a quienes tengan previsto visitar el país.

El servicio es fundamental, en especial, en el cumplimiento de contar con instalaciones adecuadas, con todas las comodidades, además, siendo el personal que presta atentamente su colaboración con todos los elementos necesarios como: material de trabajo, habilidad, sentido de organización y cordialidad.



Figura 6. Sala Recepción

2.2.1.1.3. Organización

Desde su sitio web, redes sociales y plataformas de turismo, La Casa Sol refleja una organización al más alto nivel, ya al interior del hostel se puede apreciar el orden, la limpieza y una relevante estética andina que predomina en sus instalaciones.



Figura 7. Comedor

2.2.1.1.4. Actitud

Siempre positiva y orgullosa de su identidad andina, siendo conscientes que el beneficio es mutuo entre turistas y anfitriones. A todo momento la actitud se dirige al satisfacer las expectativas del turista durante su permanencia en el hostel. La actitud alegre y positiva une a quien brinda el servicio con el turista; es hacerlo sentir confortablemente como en su propia casa.



Figura 8. Habitación

“Cabe señalar la importancia de ser cortés y amable como principio de atención al turista, que no es lo mismo que servilismo, la cortesía es vital para que el turista se sienta bien atendido”. (Lema, S., 2017, entrevista).



Figura 9. Galería

“Si, a veces, de manera imprevista, el personal de atención del hostel encuentra una actitud negativa del turista, existe la predisposición de responder con una actitud cortés y positiva, así, esa actitud negativa se vuelve vulnerable y desaparece”. (Lema, S., 2017, entrevista).

En relación a otros hospedajes que se encuentran en el barrio turístico “La Mariscal” de la ciudad de Quito, es evidente la originalidad de La Casa Sol desde su fachada, en la cual resalta su patrimonio histórico cultural de manera mejor conservada e inalterada.

Una fuerte cromática al interior de sus instalaciones refleja la diversidad del Ecuador, pero principalmente la característica andina, en conjunción con los elementos que la decoran, remontan a un imaginario de riqueza ancestral que resalta a la vista y atrapa la atención en cada mirada.



Figura 10. Cocina

2.2.1.2. Cosmovisión Andina

La región Andina es una vasta extensión de territorio en Sudamérica, que comprende principalmente la Cordillera de los Andes, donde existen evidencias de asentamientos humanos que la poblaron hace miles de años.

“El proporcionalizarse de la comunidad con sus partes y con el medio ambiente es un encontrar el “equilibrio energético”. El medio ambiente tiene sus “puntos altos” de energía, como los manantiales, las montañas, las cascadas; desde allí hasta las “grandes potencias” que son el sol, la luna y las estrellas y sus constelaciones, etc. Que crean un sistema, tejido o trama, en el cual la Comunidad anida y que es como proceso, carne, hueso y sangre de la comunidad indígena”. (Lajo, 2003, p.60)

Muchos elementos que aún son parte de la cotidianidad en las sociedades sudamericanas, especialmente en las partes andinas, provienen de una forma de vida ancestral, fiestas al sol o a la luna, ahora son producto del sincretismo.

Saberes y sentimientos ancestrales, valores de unión, solidaridad, igualdad, complementariedad y reciprocidad con toda la naturaleza, sucede a la vez, en el propio entorno a veces de manera imperceptible, incluso en lo físico, lo material y espiritual.

2.2.1.3. Identidad

Identidad hace referencia a una persona que se reconoce a si misma desde sus raíces, expresándolas en su forma de ser y existir, resaltando su riqueza espiritual como una manera original de transmitir principios y valores milenarios a las nuevas generaciones.

“La imagen indígena es parte constitutiva del conjunto de representaciones y conceptos visuales que conforman la identidad cultural de un pueblo mestizo como el nuestro. La comprensión de esta dimensión indígena en el patrimonio cultural de una sociedad multiétnica debe ser resultado de un recorrido por el pasado, que da como fruto un crisol de grupos humanos con tradiciones milenarias, y que ha generado distintos caminos de lectura aplicados al conjunto de expresiones visuales y al imaginario que han construido”. (Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas, 2010)

2.2.1.3.1. Crisis de identidad

Las comunidades indígenas milenarias que poblaron América latina son víctimas desde hace más de cinco siglos de un sistema vertical eurocentrista que explota los recursos naturales y humanos del planeta, fenómeno que explica fácilmente el poder de acceso a las oportunidades labores, económicas, tecnológicas, de movilización, y demás. de unos pocos países frente a la mayoría, condenada a la sobrevivencia.

Precisamente el impacto del sistema, como consecuencia ha causado una terrible crisis de identidad, debido a la pérdida de creencias, costumbres, lengua, entre otros elementos. De manera imperceptible continúa siendo una suerte de imposiciones en muchos ámbitos de cotidianidad en las sociedades actuales, desde la religión, la política, la economía, la educación, etc.

Por ejemplo, actualmente es normal enterarse en los medios de comunicación masiva acerca de la explotación que las multinacionales causan a comunidades indígenas en la Amazonía, desintegrándolas completamente desde su hábitat hasta su propia existencia.

“La división internacional del trabajo consiste en que unos países se especializan en ganar y otros en perder. Nuestra comarca del mundo, que hoy llamamos América Latina, fue precoz: se especializó en perder desde los remotos tiempos en que los europeos del Renacimiento se abalanzaron a través del mar y le hundieron los dientes en la garganta. Pasaron los siglos y América Latina perfeccionó sus funciones. Éste ya no es el reino de las maravillas donde la realidad derrotaba a la fábula y la imaginación era humillada por los trofeos de la conquista, los yacimientos de oro y las montañas de plata. Pero la región sigue trabajando de sirvienta. Continúa existiendo al servicio de las necesidades ajenas, como fuente y reserva del petróleo y el hierro, el cobre y la carne, las frutas y el café, las materias primas y los

alimentos con destino a los países ricos que ganan, consumiéndolos, mucho más de lo que América Latina gana produciéndolos”. (Galeano, 1971, pag.15)

La historia de la humanidad en los últimos siglos demuestra claramente la desigualdad social y económica que se vive en el planeta, resultado del sometimiento de unos países sobre los demás, afectando directamente la pérdida de la identidad y los valores.

Actualmente, persiste esta verticalidad, desde la explotación de los recursos naturales, el sometimiento a los pueblos originarios, la manipulación mediática a las sociedades a través de los medios de comunicación, en fin.

“A fines del siglo diecinueve, las potencias coloniales europeas se reunieron, en Berlín, para repartirse el África. Fue larga y dura la pelea por el botín colonial, las selvas, los ríos, las montañas, los suelos, los subsuelos, hasta que las nuevas fronteras fueron dibujadas y en el día de hoy de 1885 se firmó, en nombre de Dios Todopoderoso, el Acta General”. (Galeano)

2.2.1.4. Arte ancestral ecuatoriano

El Museo Casa del Alabado en Quito posee una importante colección de piezas arqueológicas que reflejan la trascendencia del arte en la ancestralidad andina, muchas de ellas evocan su cosmovisión, costumbres, creencias, en fin. Además, las originalidades de sus creaciones remontan al espíritu del espectador su misticismo, y son la manifestación viva de una riqueza cultural propia.

“Los artesanos de las antiguas culturas de Suramérica tallaron en piedra figuras asexuadas antropozoomorfas (formas humanas y animales) como representaciones de sus ancestros. Estas figuras geométricas verticales fueron encontradas parcialmente enterradas, hecho que simboliza el vínculo entre

quienes habitan en la tierra y debajo de ella, los ancestros". (Casa del Alabado, 2017)



Figura 11. Museo Casa del Alabado, 2017

Las conservaciones de estas piezas son de suma importancia para entender la forma en como concebían la vida, desde una relación de respeto hacia la naturaleza, a la vez, como una forma de comunicación mística en base a valores y principios en comunidad e interacción social.

“Las culturas precolombinas emplearon distintos materiales y técnicas para fabricar sus objetos de uso doméstico y ritual: piedra, arcilla, concha, madera, hueso, textil y metales. Hábiles artesanos y artesanas elaboraron adornos personales y herramientas de trabajo en oro, tumbaga, plata, cobre y aleaciones como el platino”. (Casa del Alabado, 2017)

El sistema comunitario se basaba en principios de solidaridad, igualdad, reciprocidad, complementariedad e unión entre sus habitantes, la cerámica elaborada con la finalidad de impregnar un sentido utilitario en la cotidianidad, expresa estos valores desde la estética y sus composiciones alegóricas, que invocan a deidades o seres de sabiduría, son su máxima muestra de convivencia, donde predomina el respeto a la naturaleza y a la vida.



Figura 12. Museo Casa del Alabado, 2017



“En las culturas precolombinas, los opuestos son necesarios para la creación y el mantenimiento de la vida, lo cual es representado en las piezas mediante la división, la tripartición o la cuatripartición mediante formas y colores”. (Casa del Alabado, 2017)

Figura 13. Museo Casa del Alabado, 2017

La Venus de la cultura Valdivia de hace miles años, quizá es una de las figuras más representativas estéticamente de la ancestralidad andina ecuatoriana.

El concepto de vida en la cosmovisión ancestral andina es recreada por ejemplo, a través del arte en cerámica, que muestra principalmente la belleza femenina, como máxima expresión de fertilidad, el uso de plantas sagradas y medicinales, que retrata la armonía de su cotidianidad con la naturaleza en un ambiente de respeto y ritualidad, bajo una profunda determinación en su organización social, sus prácticas rituales, utilitarias y altos conocimientos en el uso de la tierra en relación con la astronomía. Finalmente, en la concepción del sol, la luna, las montañas como deidades o fenómenos naturales como la lluvia, los movimientos telúricos, relacionados principalmente en su cosmovisión.



Figura 14. Museo Casa del Alabado, 2017

“Por otro lado, la fertilidad de mujeres, hombres, animales y plantas es vital para la continuidad de la existencia en la tierra, de modo que fue representada de forma recurrente por las culturas antiguas del Ecuador. En algunas piezas pueden apreciarse semillas, distintas fases del ciclo vital de mujeres, familias y animales que se relacionan con ritos de fertilidad de las sociedades precolombinas”. (Casa del Alabado,2017)



Figura 15. Museo Casa del Alabado, 2017

“El Axis Mundi o «eje del mundo» es el tiempo y espacio sagrado que permite la conexión y el acceso a los diversos mundos que coexisten. Sabios sanadores, hombres y mujeres, a través de sus rituales y objetos sagrados, como el espejo de obsidiana, se contactan con espíritus y deidades, para pedir

su consejo o permiso en diferentes asuntos mundanos y espirituales”. (Casa del Alabado, 2017)

2.2.1.5. Ritualidad

“Chamán o, en kichwa, yachak, es el nombre dado a hombres y mujeres que poseen un profundo conocimiento de las plantas, y las suministran para sanar a sus comunidades”. (Casa del Alabado, 2017)



Figura 16. Museo Casa del Alabado, 2017

La medicina natural aún es muy utilizada en la cotidianidad, principalmente en las comunidades indígenas, además de la creencia en curanderos que la practican, aún sobrevive la costumbre de personas que realizan consultas sobre la salud, los problemas y el futuro, en fin.

Los yachaks, gracias al conocimiento revelado de formas variadas, tienen la capacidad de transformarse en otros seres, y de ver como ellos. Esta cualidad está representada a través de figuras de seres míticos, personas con trajes y otros seres con rasgos mezclados de varios animales. (Casa del Alabado, 2017).

La hoja de coca fue de uso ancestral, medicinal y ritual en el Ecuador, actualmente es muy difícil encontrar gente que continúe utilizándola, pero esta costumbre milenaria persiste en países como Perú y Bolivia.

“Tradicionalmente, la hoja de coca y la wilca o yopo forman parte de rituales para ampliar la conciencia. En el caso de la hoja de coca, se mezcla con cal en la boca de los participantes de las ceremonias, y se guarda en llipteros, que son contenedores de pequeño tamaño y variadas formas”. (Casa del Alabado, 2017)



Figura 17. Hoja de coca

2.2.1.6. Máscaras de Tigua

Las famosas máscaras de Tigua, son obras multicolores creadas en madera por artesanos indígenas en la provincia de Cotopaxi, que han heredado este oficio por generaciones, especialmente en los poblados de Tigua, Saquisilí, Zumbahua, muchas de estas representan a diversos animales o personajes que son parte fundamental de sus festividades, y que a través de tiempo han extendido su comercio a zonas turísticas de la capital, y galerías nacionales e internacionales.

“Las máscaras talladas en madera se elaboran en pequeños talleres familiares que funcionan en este cantón de Cotopaxi. En un estrecho espacio, Manuel Toaquiza y sus tres hijos dan forma a las máscaras con las herramientas como quita bocado, tachuelas, suelas”. (Moreta,2016)

Actualmente, así las máscaras y las pinturas de Tigua representan la originalidad de la identidad andina en el Ecuador, sus creaciones han trascendido a niveles de reconocimiento en el mundo.

“Alfredo Toaquiza es el mayor representante de la dinastía pictórica más importante de la región, en Ecuador, que se encuentra a unas dos horas de Quito, a orillas de la y en los alrededores del volcán que da nombre a la región (que recientemente ha despertado de su centenario letargo). Los precursores fueron su padre –Julio- y su tío –Alberto-, y de ahí nació una familia entera de artistas (pintores, escultores, músicos y gentes del teatro)”. (Natividad, 2015)

A través del tiempo, en muchas culturas del mundo, la máscara es usada o concebida como representación de la riqueza milenaria a través del misticismo, el misterio, presente en fiestas, cuentos y leyendas, las máscaras representan en sí la cultura.



Figura 18. Máscaras de Tigua

2.2.1.7. Música

En la música folklórica andina predominan los instrumentos de viento, así como cuerdas y percusión, actualmente se fusiona con la electrónica y lo digital.

“A su vez, la música es un elemento esencial dentro de la ritualidad precolombina y sus ceremonias. Por ello, una parte importante de la colección son artefactos sonoros-musicales: pututos, sonajas, silbatos y ocarinas”. (Casa del Alabado, 2017)



Figura 19. Música andina.

2.2.1.8. La Llama y el Cóndor

La llama es un animal que pertenece a la familia de los Camélidos como la vicuña, el guanaco, la alpaca, su habidad son los páramos y montañas en los andes, es un animal icónico de la cultura y la identidad andina, del cual se aprovecha su lana para los tejidos, además de ser considerado ornamental por su elegante postura. El Cóndor es un símbolo de Los Andes, único en el mundo.



Figura 20. Llamas. Cóndor.

Tomada de Agua Munda, 2016.

2.2.1.9. Tejidos

La artesanía andina ecuatoriana se distingue por el enorme contraste entre colores cálidos y fríos, composiciones planas, alegóricas, y simbólicas, que la hace un exponente de su multiculturalidad y plurinacionalidad, sin embargo, esta actividad está siendo cada vez menos acogida por las nuevas generaciones, ante el predominio de la industria sobre productos que se elaboraban a mano.

“Propuesta gráfica a partir de representaciones de los pueblos y nacionalidades indígenas del Ecuador que busca generar una reflexión sobre el mestizaje cultural en el actual contexto andino. Se pretende revalorizar las expresiones culturales indígenas desde una perspectiva contemporánea, (...)”.
(Cooper,2017)

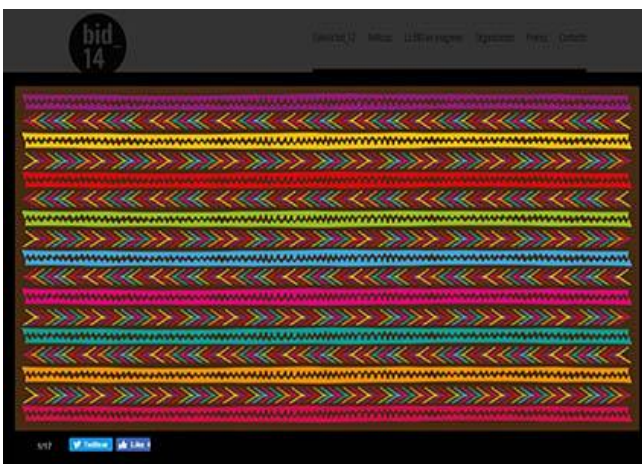


Figura 21. Captura de la página web “Bienal Iberoamericana de Diseño” Bild_14.

Tomada de La yuxtaposición de los contrastes.

2.2.1.10. Turismo

Siendo Ecuador un país pequeño, es el más mega diverso del mundo si tomamos en cuenta la proporción por kilómetro cuadrado, en un solo día se puede hacer un recorrido por una variedad de pisos climáticos extremos, desde el nivel del mar o Amazonía hasta las nieves sobre los seis metros de altura sobre el nivel del mar.

“Si es usted biólogo, por ejemplo, probablemente ya sabe que esta pequeña nación de América del sur, contiene una de las más asombrosas muestras de biodiversidad que aún subsisten en el planeta”. (Ministerio de Relaciones Exteriores, Dirección General de Relaciones Culturales, 2002)

2.2.2. Motion Graphics

2.2.2.1. Definición

De la traducción del inglés al español, motion graphics quiere decir gráficos en movimiento, es una técnica en animación digital que permite crear un vídeo audiovisual, combinando varios elementos como fotografías, videos, gráficos, y un sin número de efectos, en base a principios de animación, con la finalidad de comunicar un mensaje. Se puede utilizar tanto en edición como en animación.

Es importante señalar la posibilidad de expresar dinamismo entre las gráficas, efectos en las transiciones, velocidad y ritmos entre las escenas. Los personajes pueden ser simples, complejos, o carecer de ellos; además, permite que la producción audiovisual puede apreciarse de manera versátil, directa y concisa, a través de elementos simples que abstraen los conceptos.

“Su estrecha relación con el cine provoca que, esta forma de comunicación, maneje variables perceptivas y representativas como las de tiempo,

movimiento y sonido lo que amplía el campo de estudio y aplicación del diseño gráfico". (Andreau, C., 2011)

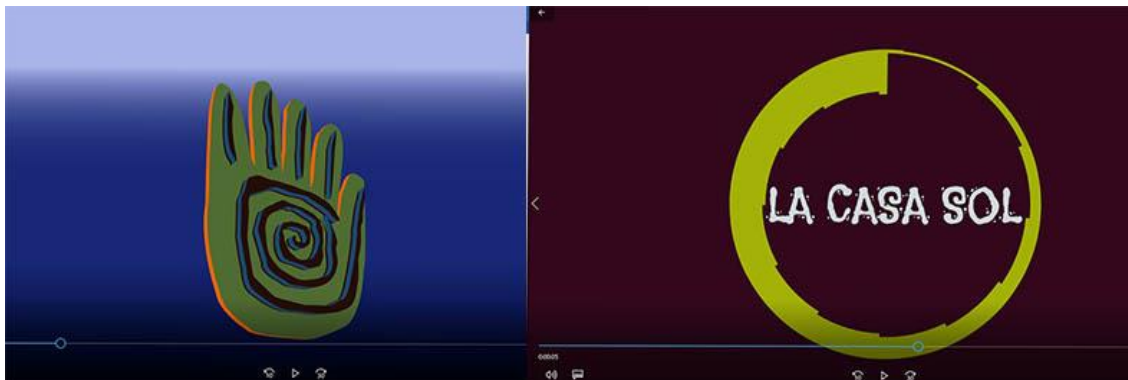


Figura 22. Motion graphics

2.2.2.2. Tipos de Motion Graphics

Entre los más importantes, pueden considerarse los siguientes.

2.2.2.2.1. Logo Animado

Es una forma de presentación digital de una persona o empresa, al animarse el logo, es la primera impresión, donde se establecerá claramente las características de la actividad social, comercial, cultural o política de una persona o empresa, desde la estética.



Figura 23. Logo animado

2.2.2.2.2. Educativo o explicativo

Utilizada con fines pedagógicos en diversidad espacios, como universidades, exposiciones de proyectos, ferias, en otros.

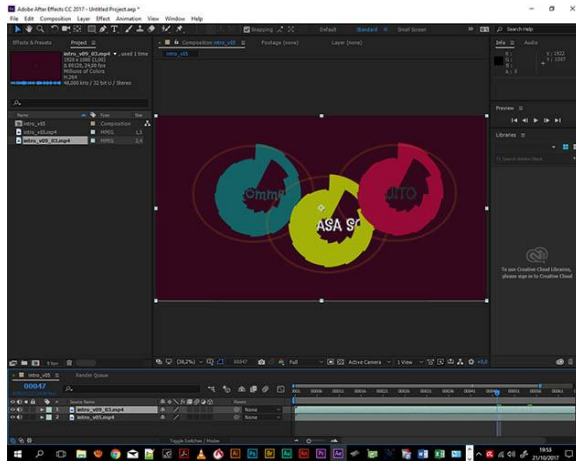


Figura 24. Educativo o explicativo

2.2.2.2.3. Corporativo

Las corporaciones realizan presentaciones en motion graphics tanto de los servicios que ofrecen, como de sus productos comerciales, mostrando las diferentes etapas en el proceso de elaboración o ejecución de los mismos.



Figura 25. Corporativo

2.2.2.3. Composición

2.2.2.3.1. Definición

La composición es un conjunto de elementos que se relacionen entre sí en un espacio determinado, en el cual debe existir una distribución coherente y ordenada, en base a criterios de formas y colores, considerando pesos, ritmos, proporciones y equilibrio entre sus partes, de tal manera que pueda expresar o transmitir determinadas sensaciones, creando un mensaje con claridad y simplicidad o complejidad. Existen principios y reglas que ayudan a crear una composición armónica, de acuerdo a proporciones, movimientos, ordenando este conjunto de manera rítmica y estética.

“La estética es totalmente subjetiva y no existe un parámetro para definirla en el arte. Su apreciación es según quien o donde se juzgue, al ser un juicio producto tanto de la concepción personal como del contexto cultural donde se origine en determinada geografía y tiempo; ya que en ello influyen factores socioculturales, de idiosincrasia y de identidad cultural, partiendo de que los gustos y significados de la belleza no son iguales en todas las culturas del mundo”. (Escamilla, 2013)



Figura 26. Composición

2.2.2.3.2. Tipos de Composición

2.2.2.3.2.1. Simétrica

Se trata de agrupar por igual todos y cada uno de los elementos que conforman la composición, de manera equilibrada tanto vertical u horizontalmente, considerando colores, formas, y proporciones.

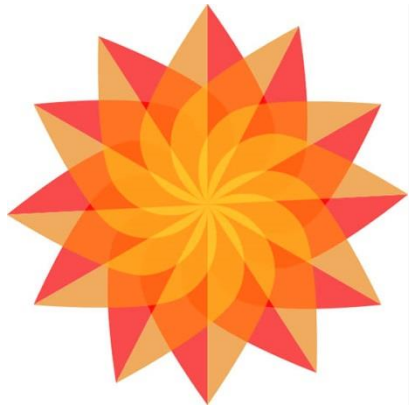


Figura 27. Composición Simétrica

2.2.2.3.2.2. Asimétrica

Se trata de agrupar de todos y cada uno de los elementos que conforman la composición bajo un criterio donde se diferencian claramente proporciones y espacios de manera armónica, considerando además, los colores, y las formas.

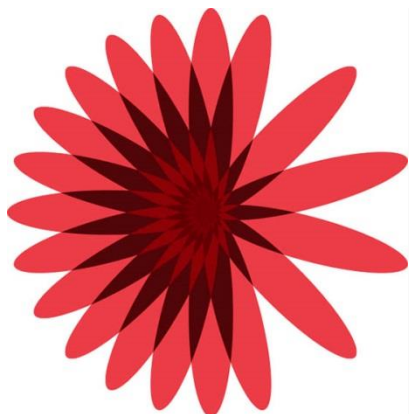


Figura 28. Composición Asimétrica

2.2.2.3.2.3. Ejes de representación, Regla de los tercios

Es una de las más utilizadas en fotografía, diseño o pintura, se trata de dividir la composición en 9 partes iguales a través de dos líneas imaginarias, cuyas intersecciones pueden ser puntos de interés para el espectador.



Figura 29. Regla de los tercios

2.2.2.3.2.4. Ejes de representación, Proporción Áurea

Con el fin de obtener una composición visual con armonía, la proporción áurea permite organizar los elementos de acuerdo al punto áureo donde se ubicará el énfasis del elemento principal.

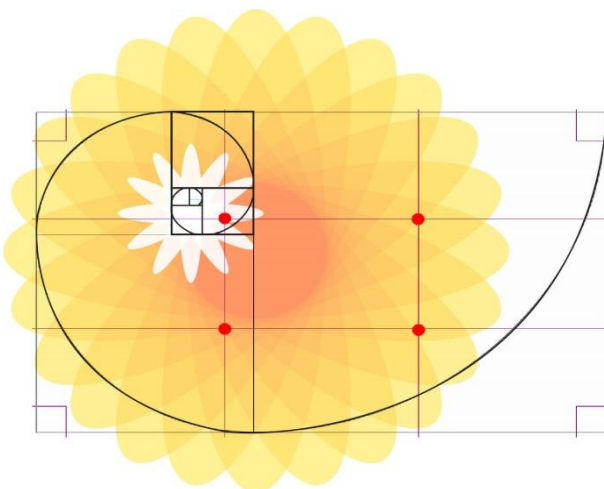


Figura 30. Proporción áurea.

2.2.2.3.3. Principios de composición

2.2.2.3.3.1. Énfasis

Se refiere a concentrar la atención en un solo punto en especial, dejando los demás elementos en un segundo plano sin relevancia alguna

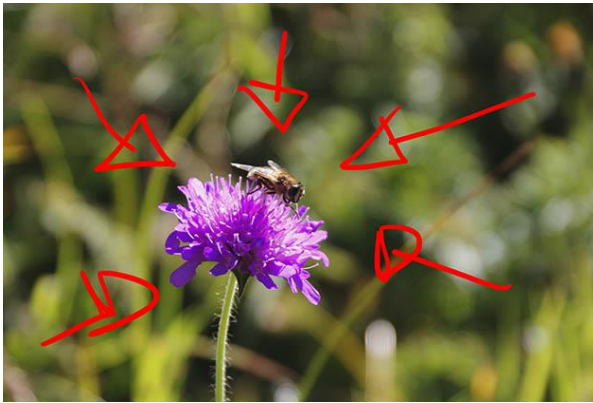


Figura 31. Énfasis.

2.2.2.3.3.2. Direccionalidad

Da la impresión de un recorrido visual, que permite al espectador seguir la trayectoria de la obra de acuerdo a la predisposición de los elementos que forman la composición.



Figura 32. Direccionalidad

2.2.2.3.3.3. Ley de la Mirada

Crea la intención de abrir un espacio disponible frente a la mirada del protagonista, por donde continuará su movimiento.



Figura 33. Ley de Mirada

2.2.2.3.3.4. Contraste

Implica combinar colores opuestos, cuyas tonalidades se relacionan entre sí de manera coherente.



Figura 34. Contraste

2.2.2.3.3.5. Línea de Horizonte

Permite dar profundidad y perspectiva a la composición, a la vez que equilibra y une los elementos del conjunto en un sentido de proyección hacia donde se encuentran los puntos de fuga.



Figura 35. Línea de Horizonte

2.2.2.3.4. Leyes de la Gestalt

Estas leyes explican desde la psicología, el origen de las percepciones por medio de estímulos creados a través de formas que integran la composición. A continuación, se detallan las más relevantes:

2.2.2.3.4.1. Ley general de la buena forma

Son composiciones simples, que carecen de contrastes o texturas, donde se aprecia sencillez, de fácil lectura para el cerebro humano.

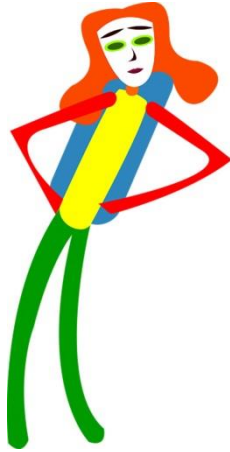


Figura 36. Ley general de la buena forma

2.2.2.3.4.2. Ley del cierre

Permite al espectador anticiparse con la imaginación el final de aquellas composiciones que provocan una incomodidad ante la falta de un cierre en la imagen, frase escrita o al escuchar determinados sonidos ya conocidos.

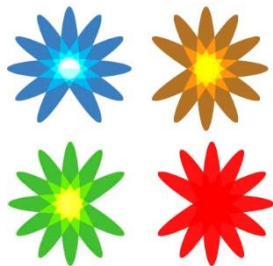


Figura 37. Ley de cierre

2.2.2.3.4.3. Ley del contraste

Permite establecer a través de colores, formas o proporciones, comparación entre los elementos.

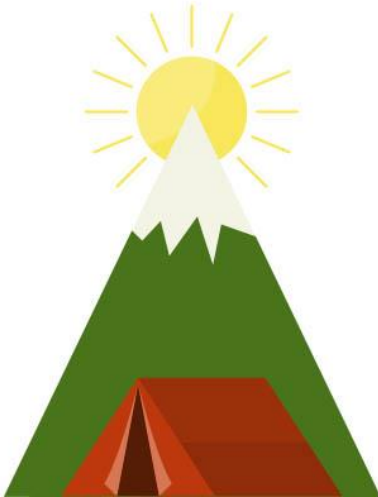


Figura 38. Ley del contraste

2.2.2.3.4.4. Ley de la proximidad

Es la ubicación de los elementos de acuerdo a la relación que mantienen entre ellos, en base a las distancias, dan la ilusión de proximidad.

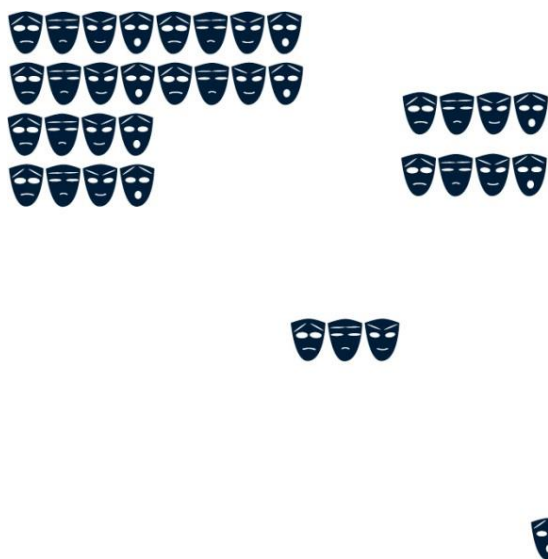


Figura 39. Ley de proximidad.

2.2.2.4. Animación

2.2.2.4.1. Definición

La animación es una de las innumerables posibilidades que tiene el ser humano para crear o dar vida a objetos o personajes, mediante procedimientos técnicos y el conocimiento en el manejo de programas, donde intervienen imágenes, dibujos u objetos de diversos materiales como metal, plastilina, papel, en otros.

2.2.2.4.2. Principales técnicas de animación

Entre las principales técnicas de animación, se considera las siguientes.

2.2.2.4.2.1. Dibujos animados

Un ejemplo son los clásicos de Disney, animados tradicionalmente hoja por hoja.

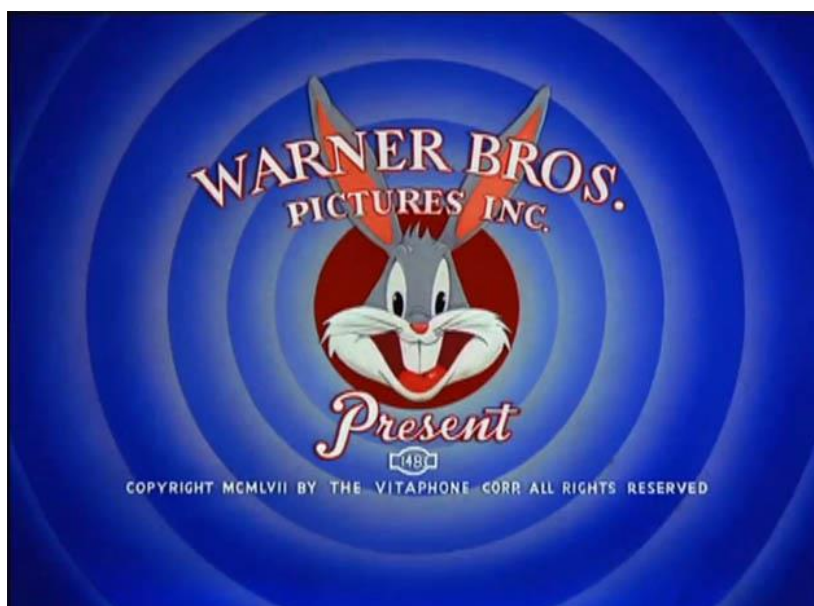


Figura 40. Captura de la producción animada: Bugs Bunny - Knighty Knight Bugs (1958)
Tomada de Bugs Bunny ITA, 2014, Vimeo.

2.2.2.4.2.2. Stop motion

Utiliza objetos tangibles que son fotografiados animándose fotograma a fotograma en programas de edición.



Figura 41. Captura de la producción animada: Yandex Auto

Tomada de Teeter-Totter-Tam, 2013, Vimeo.

2.2.2.4.2.3. Cut out

La animación en recortes conocida como cut-out es muy antigua, se crean marionetas y escenarios que se recortan, cuyas partes se utilizan en las composiciones manualmente.



Figura 42. Captura de la producción animada: Paper Cut Out Animation

Tomada de shirlene, 2012, Vimeo.

2.2.2.4.2.4. Motion Graphics

Permite integrar elementos de gran variedad, gracias a las posibilidades que permiten los programas donde se editan; entre otras.

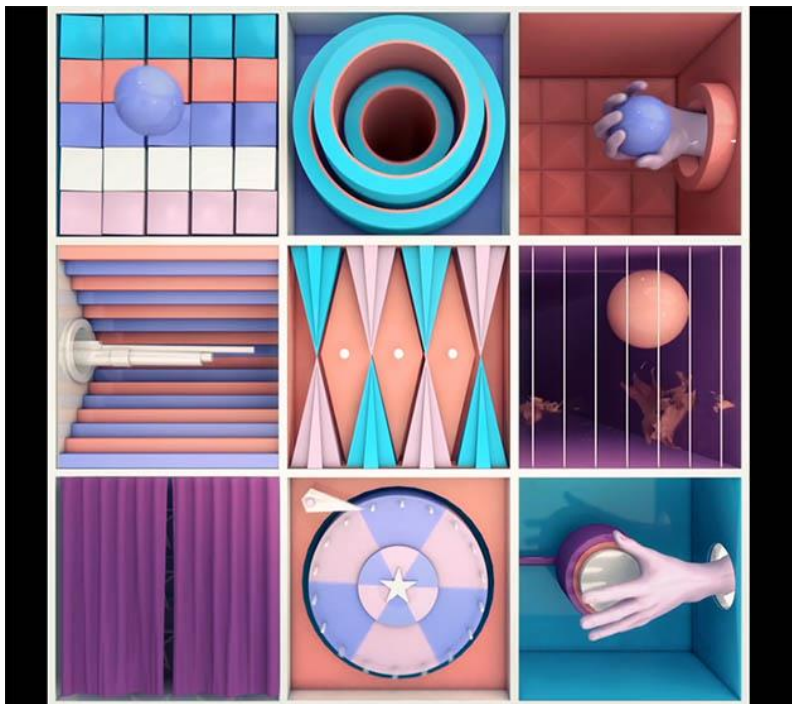


Figura 43. Captura de la producción animada: 9 BOXES II
Tomada de ELMØ, 2015, Vimeo.

2.2.2.4.3. Principios de animación

Los principios de animación ayudan a crear la sensación de realismo en las composiciones, son recursos técnicos que permiten generar la ilusión de realidad, dando vida a los elementos o personajes.

2.2.2.4.3.1. Estirar y encoger

Este principio permite exagerar los elementos deformándolos o estirándolos, produciendo efectos humorísticos, de tristeza o emociones fuertes.

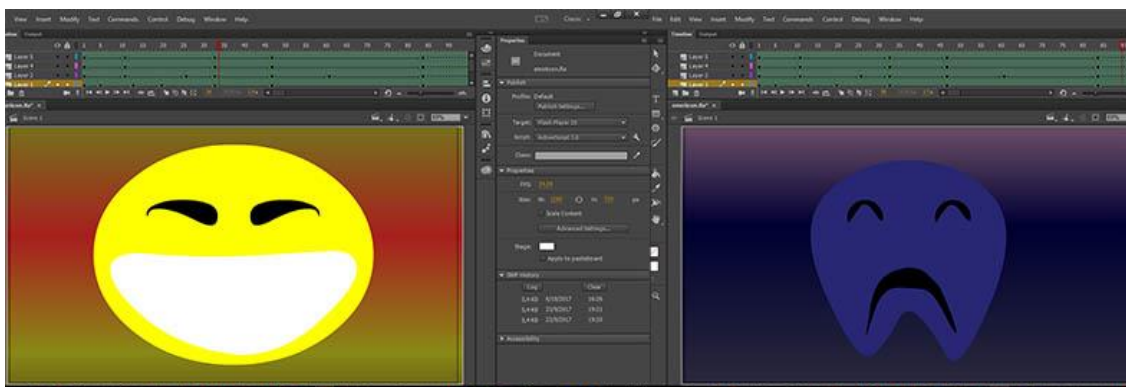


Figura 44. Estirar y encoger

2.2.2.4.3.2. Anticipación

Al anticipar cada movimiento, se genera una dinámica que permite llevar un recorrido visual a la mirada del espectador, anunciando lo que podría suceder; además, al prolongar la vida del elemento o personaje, le brinda características muchas veces imperceptibles a simple vista en la realidad, generando versatilidad y alta estética.

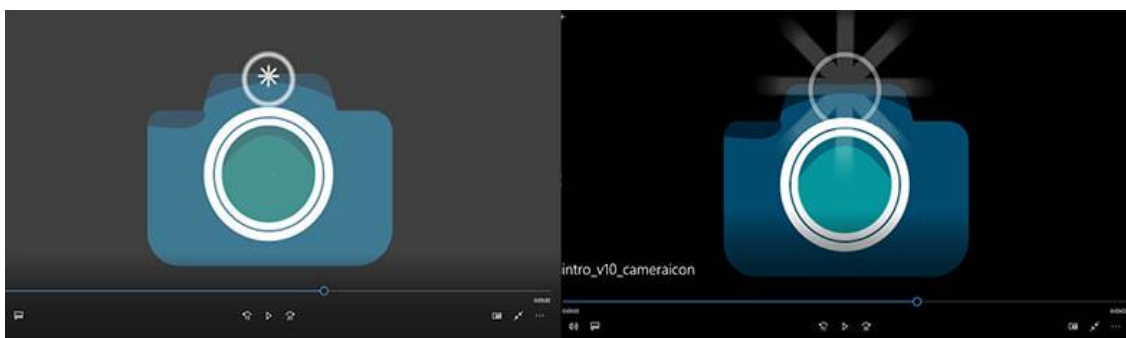


Figura 45. Anticipación

2.2.2.4.3.3. Puesta en escena

Este principio permite pre visualizar la intención de ubicar los elementos que conforman la composición en ambientaciones, de acuerdo a las escenas que se detallan en el guion, permite establecer posiciones y acciones de manera específica y precisa la orientación en el espacio que tendrán los mismos.

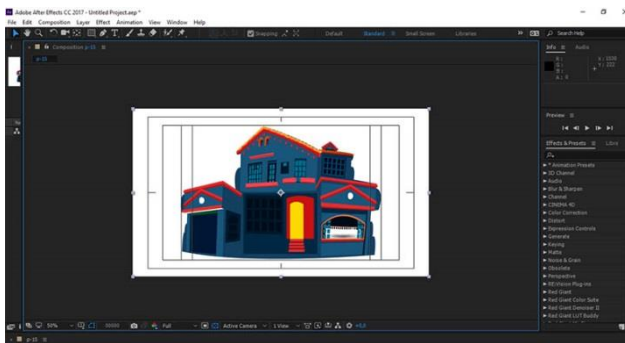


Figura 46. Puesta en escena.

2.2.2.4.3.4. Pose a pose

De igual manera, este principio permite plantear una pre visualización de la animación creando fotogramas clave. Ayuda a controlar los movimientos determinando número de poses claves e intermedias.



Figura 47. Pose a pose

2.2.2.4.3.5. Acción continuada y superposición

Permite detallar la animación, de fotograma a fotograma, consiguiendo como resultado la sensación de realismo.

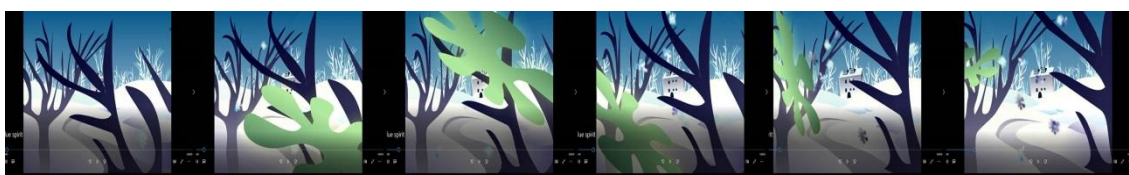


Figura 48. Acción continuada y superposición

2.2.2.4.3.6. Entradas lentas y salidas lentas

Este principio ayuda principalmente a mover los elementos con naturalidad, da sutileza y suavidad a la composición corrigiendo los tiempos.

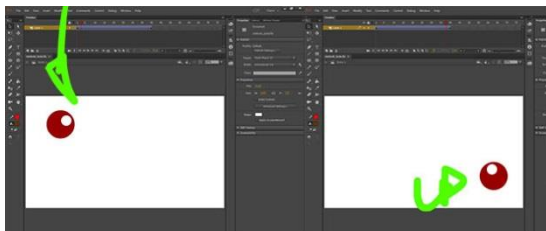


Figura 49. Entradas lentas y salidas lentas

2.2.2.4.3.7. Arcos

Permite dar la sensación de naturalidad mientras dura el trayecto de los elementos.



Figura 50. Arcos

2.2.2.4.3.8. Ritmo

Es la relación equilibrada entre el tiempo, el espacio y los elementos, principalmente este recurso ayuda a generar estados de ánimo determinados.

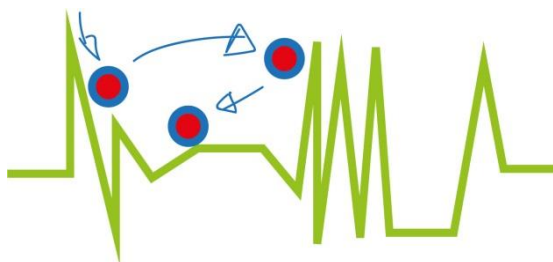


Figura 51. Ritmo

2.2.2.4.3.9. Acción secundaria

Complementan la animación en transiciones e interrelacionan los elementos entre sí, permitiendo una continuidad lógica mientras se desarrolla el mensaje, la composición o la historia que se necesite crear.



Figura 52. Acción secundaria, dibujos sólidos

2.2.2.4.3.10. Dibujos sólidos

Es crear la ilusión de presencia física de los elementos en el espacio de la animación.



Figura 53. Dibujos sólidos

2.2.2.4.3.11. Personalidad o apariencia

Principalmente en la creación de personajes, es importante resaltar la capacidad de establecer una profunda conexión con el espectador



Figura 54. Personalidad o apariencia

2.2.2.5. Narrativa

2.2.2.5.1. Storytelling

El Storytelling es la manera de contar o narrar una historia a través de recursos como palabras, imágenes y/o sonidos, cuyo fin principal es transmitir un mensaje en base a un argumento desde un punto de vista narrativo, en el cual se pueden incluir personajes o elementos que participan de la historia.

“Storytelling es el arte de contar una historia usando lenguaje sensorial presentado de tal forma que trasmite a los oyentes la capacidad de interiorizar, comprender y crear significado personal de ello”. (Fabella, 2014, párr.4)

2.2.2.5.2. Historia en una estructura de tres actos

Estos tres actos son la introducción, el nudo y el desenlace. En la introducción se considera el género, se presentan los personajes, el universo de los personajes y el conflicto o principal tema que va a tratarse; mientras que, en el segundo acto, el nudo, se presenta los problemas u obstáculos que los personajes van a enfrentar, finalmente en el tercer acto, después de superar la

intensidad del conflicto se solucionan estos problemas, cuyo desenlace es el retorno a la normalidad.

“A pesar de ser muy sencilla es una de las mejores herramientas con la que cuentan los escritores, los guionistas y los dramaturgos (...)”. (Jaume, 2016, párr.2).

2.2.2.5.3. McGuffin

Es una técnica narrativa utilizada para crear suspenso y misterio en el espectador a través de un elemento que al final carece de importancia por sí mismo, o que puede ser reemplazado por otro en el transcurso, despertando el interés por seguir la historia de la producción audiovisual o de cine.

El precursor de esta técnica fue el director y productor de cine Alfred Hitchcock.

“No necesariamente debe ser un objeto, sino un concepto que sea el motor para que la historia avance”. Luna, 2015. párr..5)

2.2.2.5.4. Uso del Storytelling en publicidad

En base a varios estudios desde las academias, así como experimentos sociales y científicos, se han definido varios aspectos en las sociedades de consumo que permiten establecer patrones en cuanto a gustos y preferencias al momento de decidir lanzar determinados productos al mercado.

El Storytelling permite crear un universo donde ocurre algo que motiva al consumidor a interesarse más en el producto. Las grandes empresas utilizan este recurso a través de videos publicitarios o promocionales, donde objetivamente atrapan al consumidor de una manera emocional y convincente.

“No buscan de forma evidente venderte el producto, buscan enseñarte los valores que promueven. Usan la publicidad puramente emocional y de manera indirecta. Mediante las emociones que te genera te involucra en la historia, te hace parte de ella. (...)” (Anagrama, s.f., párr.2).

Storytelling, el arte de contar historias en publicidad



Figura 55. Captura de pantalla, tomada de: Anagrama, s.f.

2.2.2.6. Herramientas digitales

Entre las principales, se consideran las siguientes:

2.2.2.6.1. Illustrator

Es una herramienta que permite editar gráficos a través de vectores, por medio de técnicas de ilustración, se aplica en diseño gráfico y arte digital.

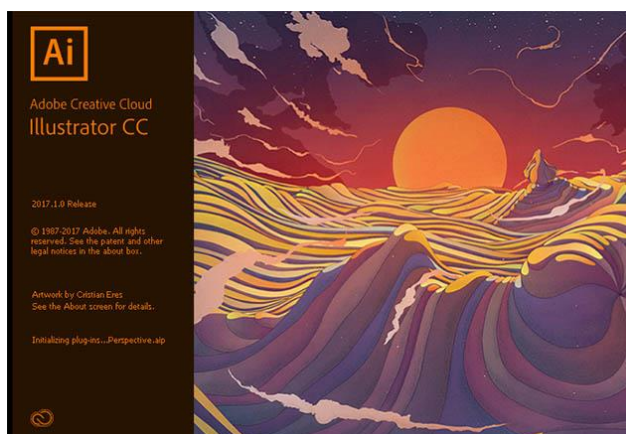


Figura 56. Illustrator

2.2.2.6.2. Photoshop

Es una herramienta digital que permite editar gráficos rasterizados, por medio de técnicas de retoque, se aplica principalmente en fotografías o diseños elaborados.

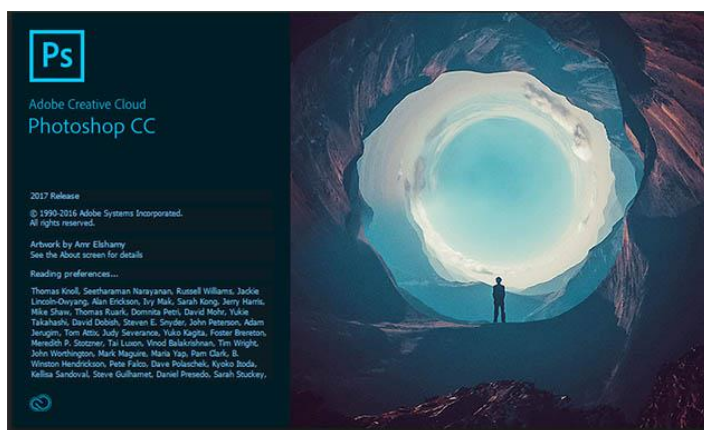


Figura 57. Photoshop

2.2.2.6.3. Animate

Es una herramienta digital que permite crear gráficos que pueden ser vectoriales o rasterizados, entre otros tipos de archivos, en el cual, por medio de técnicas de ilustración y animación, se producen productos audiovisuales.

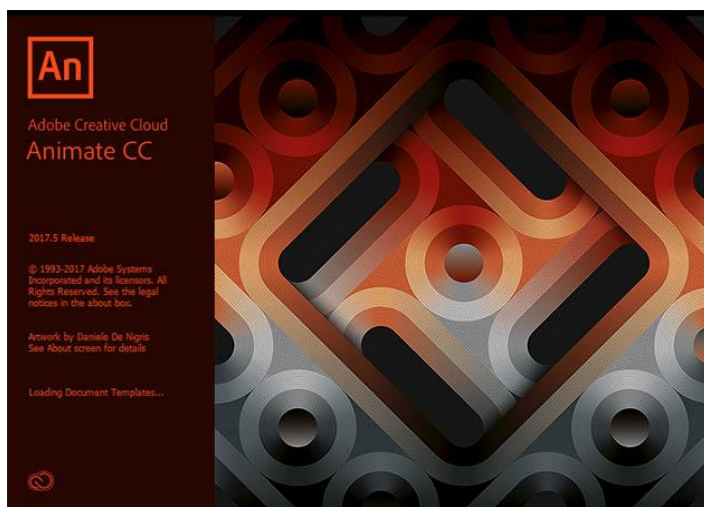


Figura 58. Animate

2.2.2.6.4. After Effects

After Effects es una herramienta que permite integrar composiciones de otras como: illustrator, photoshop, animate y audition, además de una variedad potencial en recursos, que pueden ser: video, audio, fotografía, efectos especiales, 3D, entre otros., siendo uno de los más utilizados para crear productos audiovisuales, como la técnica de animación en motion graphics.

“El after effects abarca muchos campos, como es el del diseño interactivo, una nueva forma de diseñar que jugará un papel muy importante en el futuro, ya que combina tanto la comunicación, comercio y las artes del siglo XXI. Una puntualización acerca de este diseño interactivo es que se debe distinguir de la programación por ordenador y el diseño gráfico, ya que a menudo se suele confundir, ya que el diseñador interactivo conceptualiza una aplicación, indiferente de si está pensada para aprender griego, contar una historia etc.”
(diloengrafico,(s.f.). sitio web)



Figura 59. After Effects

2.2.2.6.5. Premiere

Es una herramienta que permite editar principalmente video, ideal en procesos de post producción, en la cual se realizan los ajustes finales de los productos audiovisuales.

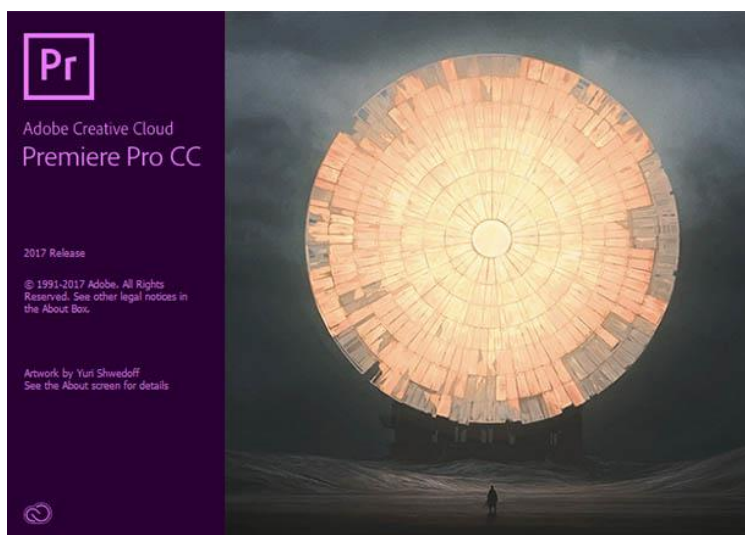


Figura 60. Premiere

2.2.2.6.6. Audition

Como su nombre lo indica, esta herramienta permite editar audios digitales.



Figura 61. Audition

2.2.2.7. Ejemplos de estilos en Motion Graphics

2.2.2.7.1. Definición de estilo

Es la manifestación propia de cada individuo u obra, cuyas características en formas, expresiones, pensamientos o cualidades, lo diferencia de los demás.

2.2.2.7.2. Estilo Scribing

Es un video explicativo, en el cual hace la simulación de exponer un determinado tema en una pizarra en blanco, como se lo hace en centros de educación.



Figura 62. Captura de pantalla: “CROSS GRADING” scribing
Tomada de [nuria aizpuru](#), 2015, Vimeo.

2.2.2.7.2. Estilo Íconos

En el cual predomina el recurso de los íconos para realizar una producción que puede ser educativa, comercial o artística.



Figura 63. Captura de pantalla: Iconos de Buenos Aires
Tomada de Camilo Crocci, 2013, Vimeo

2.2.2.8. Cromática

Es todo aquello que hace referencia a los colores.



Figura 64. Rueda cromática

2.2.2.8.1. Gama fría

La gama de colores fríos ayuda a crear ambientaciones de profundidad, intangibilidad, la sensación de frío, suscita la predisposición a la esperanza, la tranquilidad, la placidez o descanso propio de la gama de verdes. Son colores reservados que expresan serenidad, armonía, amistad, fidelidad, y poseen la virtud de provocar la ilusión óptica de infinitud.

“En sus versiones más oscuras, el azul representa la autoridad (el típico traje azul oscuro de los cargos recién elegidos), y en el significado simbólico de los sueños, el azul significa éxito (...), El azul connota cavilación, tristeza y melancolía. En su «periodo azul», Picasso pintaba escenas de los barrios bajos o humildes de París, con su tristeza y pobreza”. (Edward, s.f.)

El poder de comunicación a través de la psicología del color, permite establecer o incitar al espectador determinadas impresiones o estados de ánimo.



Figura 65. Gama fría

2.2.2.8.2. Gama cálida

Al contrario de los colores fríos, los cálidos comunican alegría, acción, fuerza, vitalidad, pasión, riesgo, aventura, implican participar activamente o involucrarse en el mensaje que se está transmitiendo,



Figura 66. Temperatura cálida

2.2.2.8.3. Colores tierra

Evocan la sensación a tierra, a lo tangible, lo real y presencia física, tienen la particularidad de ser acogedores por su serenidad, es ideal usarlos en detalles.

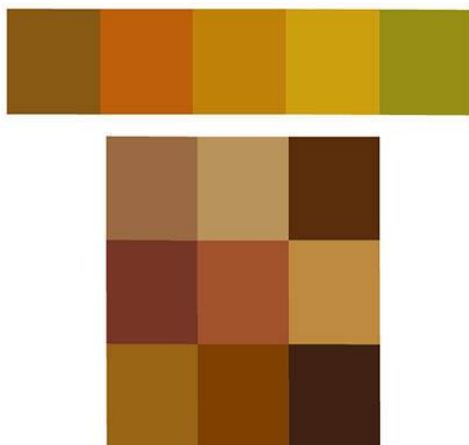


Figura 67. Colores tierra

2.2.2.8.4. Contraste

Al contrario de la armonía que se pueda generar entre las mismas gamas o tonalidades, el contraste se produce cuando se unen colores que carecen de similitud en sus tonos o temperaturas, claras u oscuras básicamente.

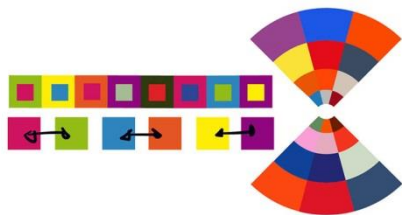


Figura 68. Contraste

2.2.2.9. Referencias de arte

Principalmente permiten establecer un direccionamiento en el estilo y la forma de comunicar el mensaje en las creaciones artísticas.

2.2.2.9.1. Wassily Kandinsky

Kandinsky es el padre del abstraccionismo y expresionismo en el arte, sus composiciones evocan una riqueza cromática que se interrelaciona con los elementos de manera armónica y contrastante a la vez, logra sintetizar una visión incluso espiritual y mística desde la simplificación de los colores y las formas. Fue teórico en el color enseñando en la famosa Bauhaus.

“Cualquier creación artística es hija de su tiempo y, la mayoría de las veces, madre de nuestros propios sentimientos”. (Kandinsky, 1979)

“El espectador se acostumbró demasiado a buscar la coherencia externa de los distintos elementos del cuadro. El periodo materialista ha conformado en la vida, y por lo tanto también en el arte, un tipo de espectador incapaz de enfrentarse simplemente a la obra (en particular el llamado experto en arte), en la que lo busca todo (imitación de la naturaleza, la visión de ésta a través del

temperamento del artista, es decir, de su temperamento, ambientación, pintura, anatomía, perspectiva, ambiente externo, etc.) excepto la vida interior del cuadro y el efecto sobre su sensibilidad. Cegados por los elementos externos, la visión espiritual del espectador no busca el contenido que se manifiesta a través de ellos”. (Kandinsky, 1979, pag. 93).

La abstracción o expresión del arte desde una base espiritual y mística, más el estudio del color, la composición y la forma, hace de la obra de Kandinsky una propuesta de vanguardia que influye incluso en la actualidad, su obra provocó una ruptura a los convencionalismos o academicismos dominantes en los siglos anteriores.

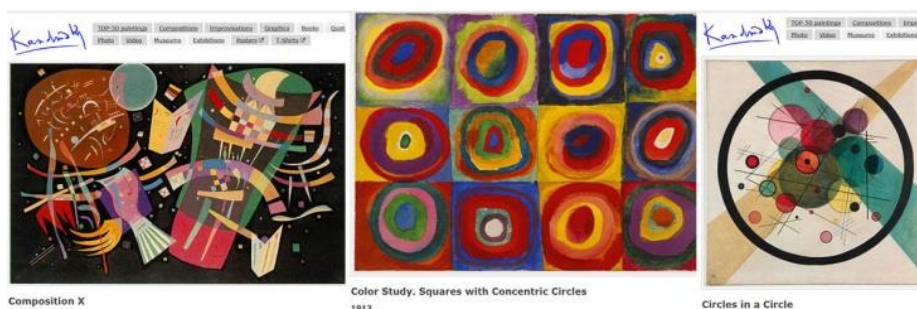


Figura 69. Captura de pantalla

Tomada de Wassily Kandinsky.net, s.f.

2.2.2.9.2. Piet Mondrian

Mondrian combinó las formas simples y los colores puros de manera naturalista y simbólica hacia la abstracción geométrica, cuyo concepto ha influenciado evidentemente en el motion graphics.

“Eliminado el objeto y urdida la trama morfológica, desposee a los signos de todo carácter simbólico o alegórico, alusivo, en resumen, a realidades concretas, y sobre la trama morfológica, dispone los significados con toda la carga de generalización (capaz de relacionar el reflejo generalizado de la realidad que yace en el pensamiento humano, con el nombre generalizado, también, de la realidad, que incorpora cada signo, cada forma)”. (Amon, s.f.)

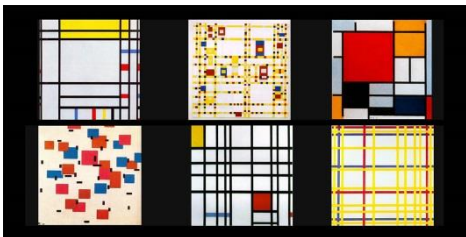


Figura 70. Captura de pantalla

Tomada de wikiart.org, s.f.

2.2.2.10. Tipografía

De acuerdo a las características del proyecto, una adecuada tipografía permite comunicar el mensaje directamente por medio de letras, símbolos o números, sin que necesariamente se predisponga al espectador al desciframiento, ya que se trata de clarificar informaciones que impliquen tratarse con precisión.

Las finalidades en el uso pueden ser variadas, desde la promoción de un evento cómico a un programa educativo o a la presentación formal de algún proyecto, la tipografía debe responder acertadamente a los objetivos previstos, considerando la población objetivo y el medio social.

“En términos netamente gráficos, la tipografía hoy es considerada un elemento tan importante como las imágenes mismas. Su preponderancia es tal que un cambio en el tipo de fuente podría significar dar otro contexto y personalidad al mensaje que queremos presentar, sea cual sea el medio”. (Santa María, 2014, párr. 2).



Figura 71. Captura de pantalla: Historia de la Tipografía

Tomada de Monográfica.org, 2012, Vimeo.

2.2.2.11. Flujo de trabajo

Permite establecer claramente el procedimiento en el cual se desarrolla la creación de una obra o un producto audiovisual, considerando los siguientes puntos:

2.2.2.11.1. Circunstancias

Al principio se determina factores favorables que intervienen ante la posibilidad de enfrentar la creación de un proyecto, desde el ambiente social en el cual se desenvuelve el animador digital, su situación económica, y a veces la suerte también es determinante.

2.2.2.11.2. Influencias

Son todas aquellas referencias o conocimientos que se toman en el transcurrir de la vida, las primeras amistades, lo que aparece en televisión, internet, lo que se lee, cualquier artista en una exposición, la enseñanza académica, los puntos de vista de quienes comparten los mismos fines, la investigación, entre otras.

Las influencias aportan a la especialización, además de ganar experiencia en la experimentación de un sin fin de estilos, se va determinando uno propio.



Figura 72. Captura de pantalla: "Flaming Arrow" (official music video) - Jupiter
Tomada de Robertas Nevecka, 2009, Vimeo.

2.2.2.11.3. Idea

Todo empieza a partir de una idea, donde germina la posibilidad de crear un proyecto de cualquier naturaleza, permite asociar conocimientos, experiencias y un sin de elementos que pueden integrarse como desintegrarse paulatinamente en el proceso. Cuando la idea nace, se analizan los medios, las posibilidades, empieza la parte investigativa desde un enfoque creativo.

La idea encierra todo el contenido del proyecto durante su ejecución.

2.2.2.11.4. Bocetos

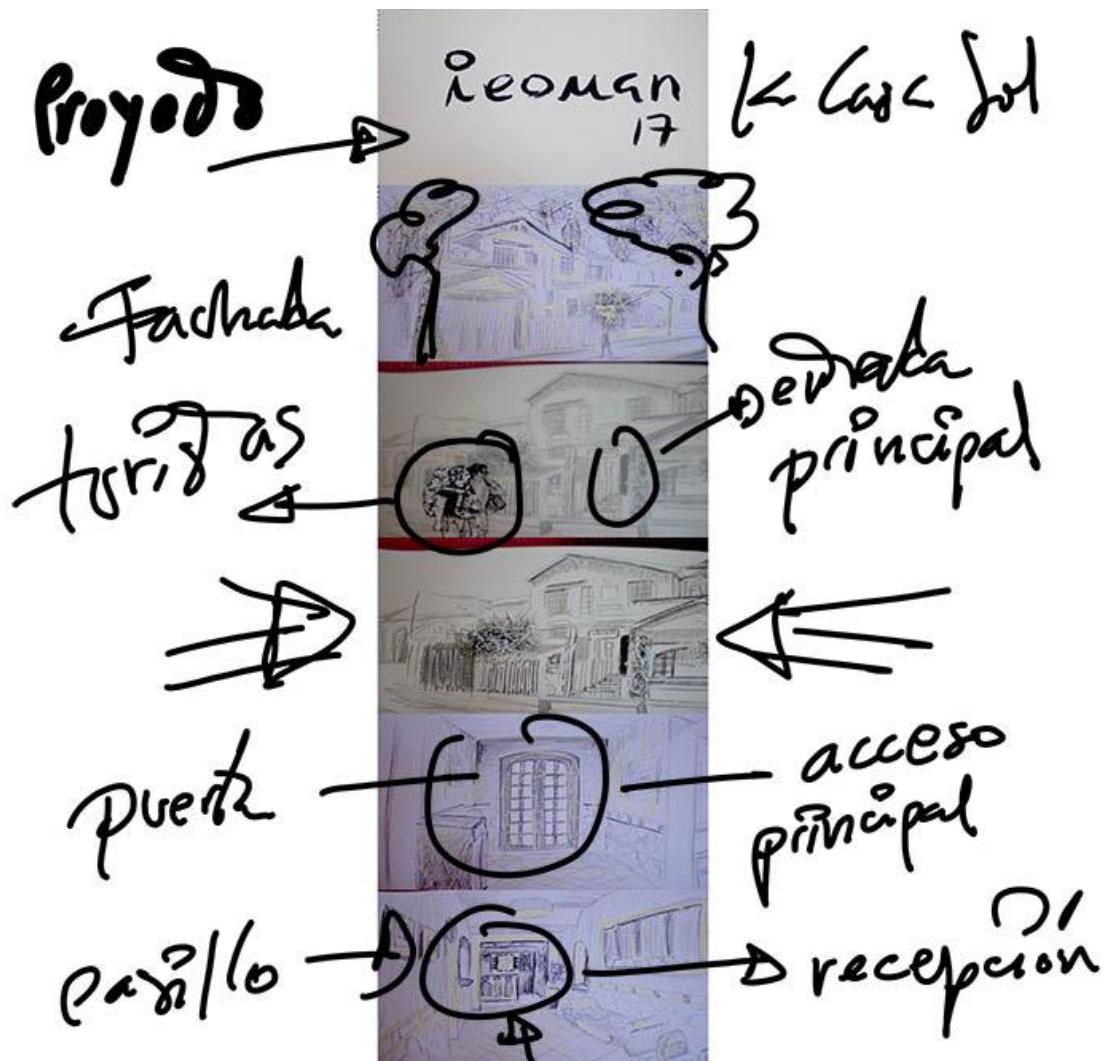


Figura 73. Bocetos

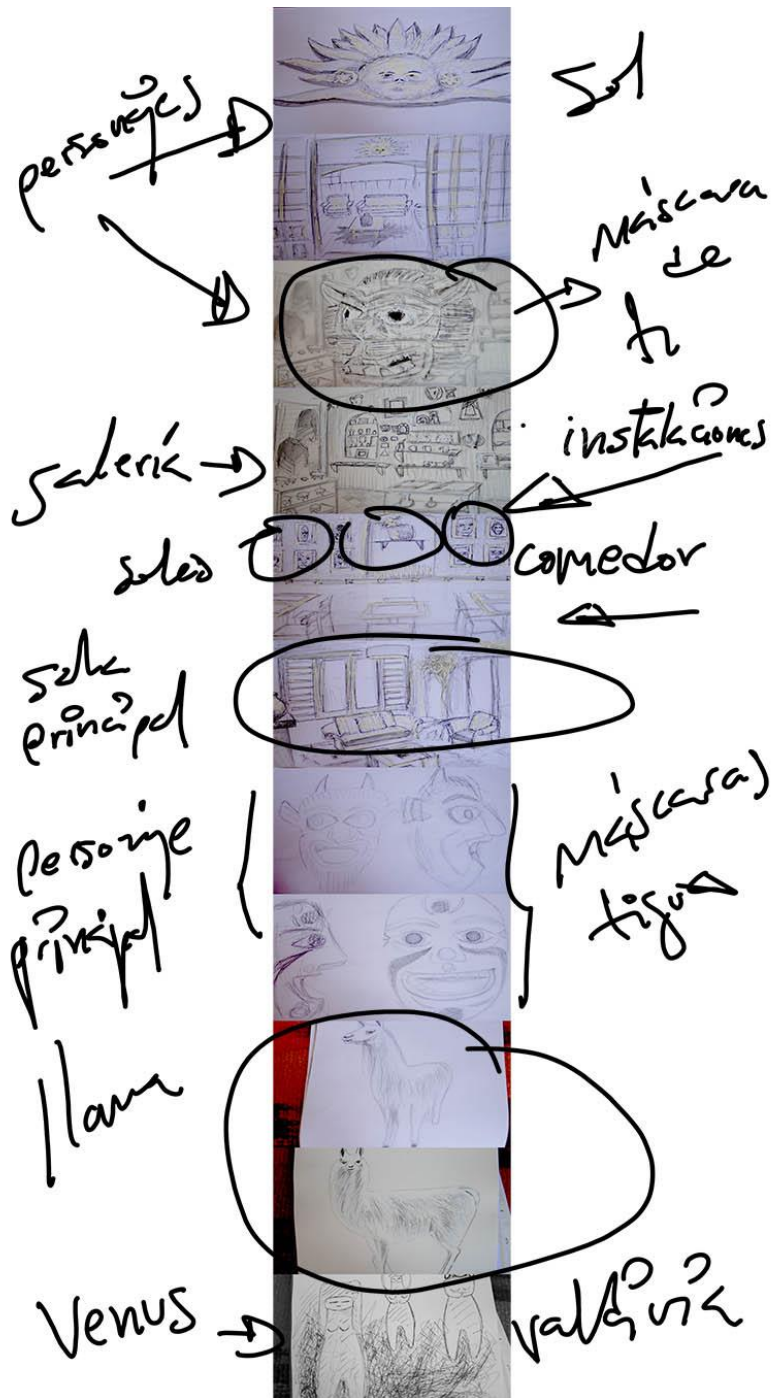


Figura 74. Bocetos

2.2.2.11.5. Ejecución

Una vez esbozada la idea en bocetos, se definen los recursos necesarios, la técnica idónea, las herramientas imprescindibles, se establece un cronograma, y finalmente, se evalúa el impacto del resultado, de acuerdo a lo previsto.

2.2.3. Evaluación

La importancia de la evaluación de uno o varios proyectos radica en conocer el resultado real del mismo, a través de técnicas que pueden ser cualitativas, en las cuales se levanta un estudio en base a reacciones, opiniones o actitudes del público objetivo al cual está dirigido el proyecto.

Además, permite establecer comparaciones con otros proyectos similares al que se pretende desarrollar, cuyos resultados permiten definir tendencias, preferencias, entre otros aspectos.

2.2.3.1 Focus Group

Es una técnica cualitativa, permite conocer el alcance de un proyecto de acuerdo a sus objetivos en la práctica, consiste en determinar un grupo de personas, quienes dan sus opiniones u observaciones, conforme a un cuestionario.

2.2.3.2. Evaluación de productos audiovisuales

2.2.3.2.1. Tarek Nour

Video en motion graphics publicitario de Egipto, en el cual muestra la identidad que la caracteriza, en música y la composición. (Ver anexo 8.7.)



Figura 75. Análisis de video referencia para motion graphics.

Tomado de Faaw, 2016, You Tube

2.2.3.2.2. Gentleman Scholar

Video en motion graphics publicitario del zoológico de San Diego, EEUU. (Ver anexo 8.7.)



Figura 76. Análisis de video referencia para motion graphics.

Tomado de Gentleman Scholar, 2017, Vimeo

2.2.3.2.3. In60seconds

Video animado que trata como tema principal la identidad milenaria China. (Ver anexo 8.7)



Figura 77. Análisis de video referencia para motion graphics.

Tomado de In60seconds, 2017, Vimeo

2.2.3.2.4. The Others TV

Video promocional del tema: Un lugar, del cantante argentino Lucas Masciano.
(Ver anexo 8.7.)



Figura 78. Análisis de video referencia para motion graphics.

Tomado de The Others TV, 2015, Vimeo

2.3. Definición de términos técnicos

Animador

En las artes visuales, un animador es un artista que crea una animación, es decir una secuencia visual (o audiovisual si se le añade sonido) de múltiples imágenes que al sucederse unas detrás de otras generan la ilusión de tener movimiento propio.

Alienación

Limitación o condicionamiento de la personalidad, impuestos al individuo o a la colectividad por factores externos sociales, económicos o culturales.

Cortometraje

Coloquialmente un corto, es una producción audiovisual cinematográfica que dura un máximo de 30 minutos y mínimo de 5.

Cosmovisión

Visión o concepción global del universo.

Eurocentrismo

Se aplica a cualquier tipo de actitud, postura o enfoque intelectual, historiográfico y de la evolución social, que considera que Europa y su cultura han sido el centro y motor de la civilización, y que por ello identifica la historia de los europeos y sus relaciones con los otros continentes como la historia universal

Experiencia

Hecho de haber sentido, conocido o presenciado alguien algo.

Identidad

Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás.

Indígena

Es un término que, en un sentido amplio, se aplica a todo aquello que es relativo a una población originaria del territorio que habita, cuyo establecimiento en el mismo precede al de otros pueblos o cuya presencia es lo suficientemente prolongada y estable como para tenerla por oriunda (es decir, originario de un lugar).

Matte painting

Pintura mate en español, aunque siempre se suele utilizar el término original en inglés) es una técnica artística muy utilizada para escenarios.

Multicultural

Caracterizado por la convivencia de diversas culturas.

2.4. Fundamentación Legal

El presente proyecto se ampara en los siguientes artículos:

Art. 21.- Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas. No se podrá invocar la cultura cuando se atente contra los derechos reconocidos en la Constitución. (Constitución del Ecuador)

Art. 377.- El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales. (Constitución del Ecuador)

9.4. Posicionar y potenciar a Ecuador como un país mega diverso, intercultural y multiétnico, desarrollando y fortaleciendo la oferta turística nacional y las industrias culturales, fomentando el turismo receptivo como fuente generadora de divisas y empleo, en un marco de protección del patrimonio natural y cultural. (Plan Nacional del Buen Vivir 2017-2021, pag.95)

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

En este capítulo se describirá el método de investigación que se realiza con el propósito de obtener y recopilar datos necesarios para el respectivo desarrollo del proyecto.

3.1 Diseño de la Investigación

La presente investigación será direccionada a través del método histórico lógico, con el fin de determinar aquellos aspectos relevantes de la identidad andina milenaria, los cuales permitirán rescatar costumbres y tradiciones ancestrales.

Una vez obtenida la información necesaria, la misma servirá de insumo para desarrollar el guión del producto animado.

3.2. Grupo Objetivo

El grupo objetivo está compuesto por turistas que planean visitar el país, quienes utilizan las plataformas virtuales como sitios en internet o redes sociales como fuentes de información a fin de realizar una reservación de hospedaje en la ciudad de Quito.

3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Se considera importante la recopilación documental en libros, sitios web y revistas, además, la entrevista, siendo fuente primaria de investigación, a fin de recopilar información sobre la realidad turística en el país desde la identidad andina.

A través de la técnica de registro fotográfico se recreará los espacios que se van a promocionar, como las ambientaciones, los escenarios, la estética, la simbología andina.

Además, a través del análisis de la observación se recopilarán referentes de motion graphics relacionados con el tema a ser tratado mediante fichas, en las cuales se establecerán principios de animación, composición, efectos especiales, y estilos gráficos.

3.4. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados

Una vez concluida la recolección de toda la información, tanto de fuentes primarias como secundarias, se procederá a realizar mediante resúmenes, las partes más importantes, a fin de establecer claramente los resultados obtenidos.

Además, se utilizarán las tablas para organizar toda la información relacionada a la investigación como datos históricos, estética, composición andina, y turismo.

3.5. Caracterización de la Propuesta

3.5.1. Sinopsis

El proyecto consiste en desarrollar un video promocional del Hostal La Casa Sol en la ciudad de Quito, en el cual se recreará la experiencia de vivir la cosmovisión ancestral andina desde la identidad y la mística, que se manifiesta en la riqueza cultural y el concepto de integrar el contraste entre culturas diferentes.

3.5.2. Presentación del producto

El video tendrá aproximadamente un minuto, en formato HD 1280 X 720 pixeles, elaborado en técnicas puramente digitales con la ayuda de programas como Illustrator, Photoshop, Animate, Audition, After effects y Premiere.

3.5.3. Idea Original

Expresar creativamente la experiencia de una turista extranjera en el hostel, ella está enmascarada en una artesanía de la población indígena ecuatoriana Tigua, que simbolizará la cosmovisión andina. En la Obra, la máscara de tigua representará a quien la use, es decir la turista, la indígena, la persona que mire el video.

Como un primer borrador se considera al principio una animación en colores fríos, se abren los ojos de una turista, al interior de sus ojos está rotando el planeta tierra, mientras se acerca a la mitad del mundo donde está Ecuador, se precian sus nevados, la ciudad de Quito, y varios elementos milenarios de la ciudad como los Pichinchas, Rumipamba, Catequilla, Casa del Alabado, Capilla del Hombre, en fin, hasta llegar al hostel resaltando su fachada en mapinng, al ingresar a la recepción empieza la experiencia andina de la turista en su recorrido visual por las instalaciones (áreas social, galería, cocina, jardines y habitaciones), resaltando principalmente la riqueza milenaria andina, un espectáculo de colores dan vida al hostel, despertando el interés por conocerla, al final los ojos azules de la turista se cierran, feliz de la experiencia.

El fondo musical de ambiente proviene de una agrupación indígena contemporánea.

3.5.4. Referencias de estilo gráfico

Considerando la importancia de expresar características propias de la cosmovisión andina, la cual manifiesta una constante interacción social en comunidad y una activa dinámica entre elementos propios de la naturaleza y su pensamiento, los colores llamativos y contrastantes resaltan en su cotidianidad, invocados en todas sus gamas cromáticas.



Figura 79. Referencias de estilo

3.5.5. Paleta de Colores

El concepto de vida en la cosmovisión andina, se caracteriza muchas veces por la utilización de una fuerte cromática, se evidencia principalmente en los tejidos de sus vestimentas, las cuales se distinguen unas comunidades de otras por su variada cromática, además, los contrastes son un denominador común, que

precisamente interpreta esa relación dinámica entre los elementos de la naturaleza, considerados sagrados. Y el ser humano.



Figura 80. Paletas de color.

3.5.6. Tipografía

En virtud de expresar un mensaje de bienvenida, de establecer una conexión social, cultural, que a la vez permita establecer un lenguaje creativo y característico propio de lugares que brindan servicios de hospedaje, se considera la siguiente tipografía:



Figura 81. Tipografía

CAPÍTULO 4

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1. Recursos

4.1.1. Recursos Humanos

Para la realización del presente proyecto se precisa de un profesional en la carrera en animación e ilustración digital 2D o 3D, que tenga el suficiente conocimiento y dominio en los programas del set de adobe como: illustrator, photoshop, animate, after effects, audition, premiere; además, que tenga claridad en el desenvolvimiento de los procesos creativos y técnicos al momento de llevar adelante la composición y ejecución del mismo.

4.1.2. Recursos Técnicos

Para la normal elaboración del presente proyecto, se considera necesario los siguientes recursos técnicos:

- **Hardware:**

Mainboard Z270

Procesador Intel Core I7-7700

Disco sólido SSD 1 TB SATA III

Memoria RAM 64 GB

Tarjeta de video NVIDIA Geforce GTX-1080Ti

- **Software:**

Illustrator CC 2017

Photoshop CC 2017

Animate CC 2017

After effects CC

Audition CC 2017

Premiere CC 2017

4.1.3. Recursos Materiales

- Cámara fotográfica
- Tableta
- Boceteros
- Lápices 2H, HB, 2B, 4B
- Lápices de color
- Rapidógrafo 0.1
- Tinta china
- Tinta correctora
- Borrador

4.1.4. Recursos Económicos

El presente proyecto será autofinanciado y gestionado en su totalidad por el autor.

4.2. Presupuesto de Gastos

4.2.1. Costos operativos:

Servicio eléctrico	\$ 25,00
Agua potable	\$ 15,00
Internet	\$ 30,00
Arriendo	\$ 180,00
Transporte	\$ 80,00
Seguro salud (IEES)	\$ 75,00
Total	\$ 445,00 (mensual)

Valor semanal: ($\$ 445,00 / 4 \text{ semanas}$) = \$ 101,25

Valor diario: ($\$ 111.25 / 5 \text{ días}$) = \$ 20,25

Valor hora: ($\$ 22.25 / 8 \text{ horas}$) = \$ **2.53**

4.2.2. Inversión equipos:

Computador	\$ 1800,00
Tableta digital	\$ 200,00
Instalación software	\$ 40,00
Cámara réflex	\$ 600,00

Total: \$ 2640,00

Se planea recuperar la inversión en equipos por el período de un año de tiempo:

Valor mensual: ($\$ 2640,00 / 12$ meses) = \$ 220,00

Valor semanal: ($\$ 240,00 / 4$ semanas) = \$ 55,00

Valor diario: ($60,00 / 5$ días) = \$ 11,00

Valor hora: ($12,00 / 8$ horas) = **\$ 1,38**

4.2.3. Total, costos operativos más inversión equipos:

Costos operativos: \$ 2,53 por hora

Equipos: \$ 1,38 por hora

Total: \$ 3,91 por hora

4.2.4. Valor del trabajo:

Sueldo básico mensual: \$ 375,00

Valor semanal: \$ 93,75

Valor diario: \$ 18,75

Valor hora: \$ 2,34

4.2.5. Total Gastos: costos operativos más inversión en equipos más valor del trabajo: **$\$ 2.53 + \$ 1.38 + \$ 2,34 = \$ 6.25$**

4.3. Costo total de Producción

Presupuesto del proyecto previsto para tres meses de elaboración:

Total, horas laborables por días laborables en tres meses:

8 horas por 60 días = 480 horas

480 horas por \$ 6.25 cada hora

Costo total de producción: **\$ 3000,00 (TRES MIL DOLARES AMERICANOS)**

4.4. Cronograma

Se considera el siguiente cronograma para la ejecución del proyecto.

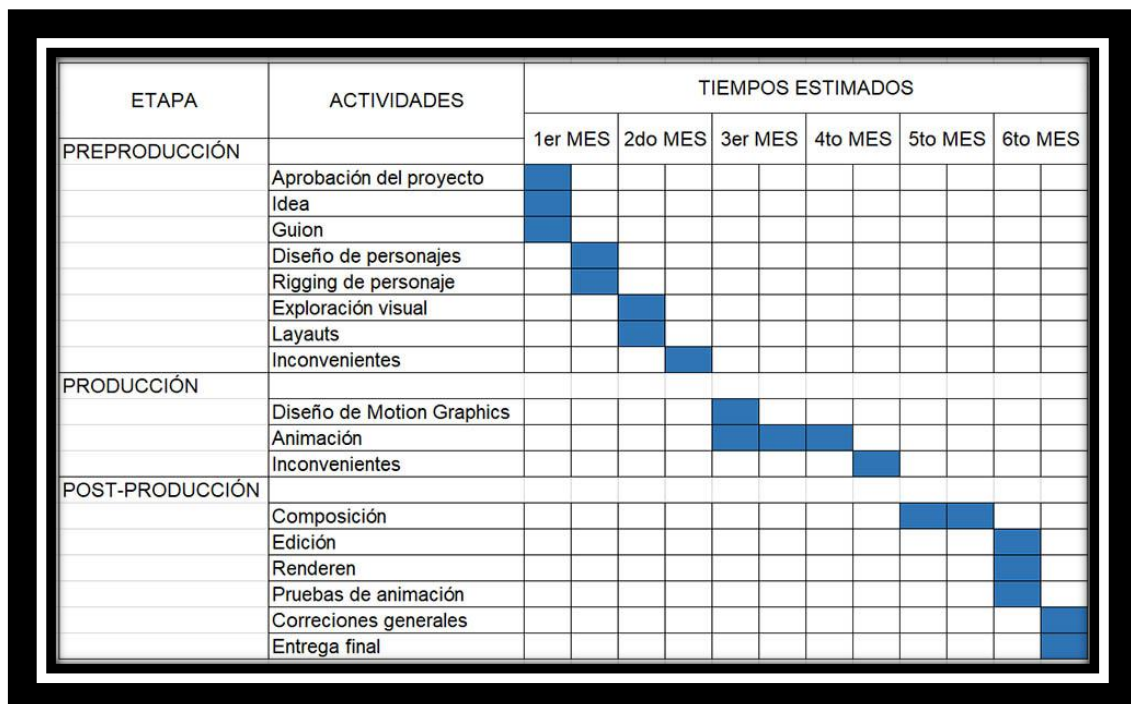


Figura 82. Cronograma

CAPÍTULO 5

Desarrollo del producto Audiovisual

5.1. Pre-producción

5.1.1. Sinopsis

Video promocional animado en motion graphics del Hostal La Casa Sol, en el cual se recreará la experiencia de una turista en el hostal, desde la identidad andina y la mística.

5.1.2. Historia

Al principio de la animación en colores fríos, se abren los ojos de una turista enmascarada en una artesanía de la población indígena ecuatoriana Tigua, que simbolizará la cosmovisión andina.

Al interior de sus ojos está rotando el planeta tierra, mientras se acerca a la mitad del mundo donde está Ecuador, se aprecia brevemente el cóndor que planea entre la Amazonía y los principales nevados, hasta llegar a la ciudad de Quito, mientras se acerca a las puertas del hostal caminando. Ante sus ojos el hostal resalta su fachada en mapping de colores intensos, ingresa a la recepción donde empieza su experiencia andina en su recorrido visual por las instalaciones (salas, galería, cocina, jardines y habitaciones), conjugándose en efectos dinámicos de transición con un desfile de elementos íconos de la cultura andina, despertando el interés de la turista por conocer más, al final los ojos azules brillantes de la turista se cierran, feliz de la experiencia.

El fondo musical de ambiente proviene de una agrupación indígena contemporánea.

5.1.3. Guion Literario.

Se resume en varias escenas, en las cuales, la turista europea viaja al Ecuador, precisamente al hostel La Casa Sol, donde vive su experiencia en la cosmovisión andina, en la interrelación de elementos ancestrales en medio de la estética del hostel. (Ver anexo 8.4.)

<p>ESCENA 01. INT. MÁSCARA - NOCHE Aparece la máscara de Tigua en colores fríos en medio de la oscuridad, los ojos de la turista se abren.</p> <p>ESCENA 02. EXT. UNIVERSO - NOCHE El universo en efectos de colores fríos, soledad del personaje mientras viaja por el universo.</p> <p>ESCENA 03. EXT. PLANETA TIERRA - NOCHE Descripción simplificada del planeta tierra rotando.</p> <p>ESCENA 04. EXT. SUDAMÉRICA - NOCHE Descripción simplificada en colores de su biodiversidad.</p> <p>ESCENA 05. EXT. ECUADOR - DÍA El cóndor atraviesa sus principales montañas.</p> <p>ESCENA 06. EXT. QUITO - DÍA La turista llega caminando al hostel, se detiene frente a las puertas.</p> <p>ESCENA 07. EXT. HOSTAL LA CASA SOL - DÍA Mapping, espectáculo de colores de la fachada del hostel</p> <p>ESCENA 08. INT. HOSTAL LA CASA SOL - DÍA Efectos de transición: instalaciones del Hostel con los elementos más representativos de la cosmovisión andina ecuatoriana.</p> <p>ESCENA 09. INT. MÁSCARA - DÍA Los ojos azules brillantes de la máscara (turista) se cierran</p>
--

Figura 83. Guion literario

5.1.4. Guion Técnico.

Donde se detallan las escenas y elementos claves. (Ver anexo 8.5.)

La Casa Sol			
Sec	Encuadre	Descripción	Diálogo/Sonido
		EXT. LOGO HOSTAL LA CASA SOL - DÍA	
1.01	primer plano a zoom in	Animación en motion graphics logo de La Casa Sol	Música ambiente
		EXT. MONTAÑAS - DÍA	
2.01	gran plano general	Ingreso del cóndor volando a través de las montañas de los Andes.	Música ambiente
		EXT. MONTAÑAS - DÍA	
3.01	plano general	Ingresar la turista caminando en dirección a La Casa Sol	Música ambiente
		EXT. HOSTAL LA CASA SOL - DÍA	
4.01	plano general	Video mapping de La Casa Sol, la turista se acerca	Música ambiente
		INT. HOSTAL LA CASA SOL - DÍA	
5.01	primer plano	La turista hace un recorrido por las instalaciones del Hostel	Música ambiente
		INT. HOSTAL LA CASA SOL - DÍA	
6.01	primer plano	La turista se encuentra en la habitación durmiendo, entra en un sueño	Música ambiente
		INT. HOSTAL LA CASA SOL - DÍA	
7.01	primer plano	Sueño de la turista, elementos de la cosmovisión andina	Música ambiente
		INT. HOSTAL LA CASA SOL - DÍA	
8.01	plano detalle a primer plano	Toma desde el techo de la habitación donde la turista despierta al final, la toma se va a dejando y la turista sonríe	Música ambiente
		EXT. LOGO HOSTAL LA CASA SOL - DÍA	
9.01	primer plano a zoom out	Animación en motion graphics logo de La Casa Sol en time reverse	Música ambiente

Figura 84. Guion técnico

5.1.5. Personaje principal

La máscara de Tigua es una artesanía de la población indígena ecuatoriana Tigua, que simboliza la cosmovisión andina en la obra.

Representa a quien la use, es decir: el cóndor, la turista, la indígena, las cerámicas, la llama, y la persona que mira el video.

Al interpretar varios personajes, la máscara adopta la característica de quien la usa en el momento determinado en el que interviene.

Al emplearse la técnica narrativa “McGuffin”, el objetivo es crear suspenso, misterio e interés en el espectador a través de la máscara, que al final carece de importancia por sí misma, pero trasciende al conducir la historia entre las diferentes escenas.

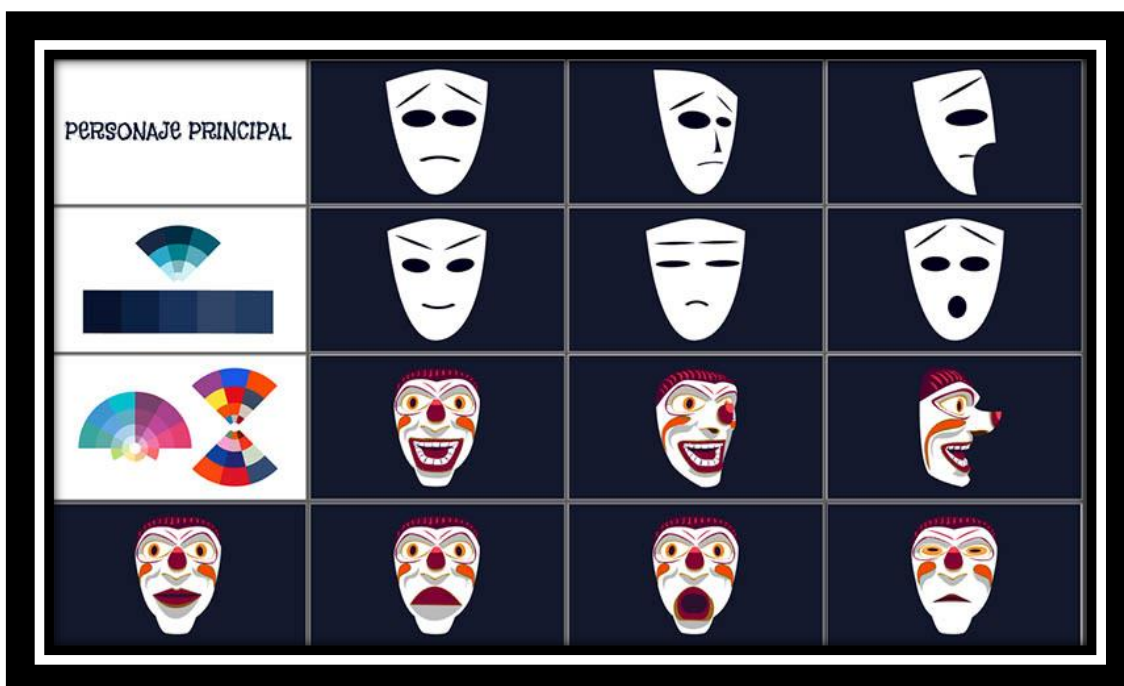


Figura 85. Máscara de Tigua

5.1.6. Personajes secundarios:

5.1.6.1. Cóndor

El cóndor es quien domina el cielo, la tierra y el universo, vuela con libertad y con su mirada conoce todo lo que acontece, es imponente, sobrio, altivo, es quien guía a la turista en su viaje llevándola al hostel.



Figura 86. Cóndor

5.1.6.2. Turista

La turista estudia en alguna universidad europea, es joven, jovial, activa y curiosa, se interesa por conocer las culturas precolombinas.

Después de un período académico de estrés, decide aprovechar sus vacaciones para viajar por primera vez a Ecuador.

Viaja sola, es sociable, amable, y fácilmente hace amistad con las personas que conoce por primera vez.



Figura 87. Turista

5.1.6.3. Cerámicas precolombinas: Venus de Valdivia, Yachak.

Las cerámicas recrean la parte mística y misteriosa del proyecto.

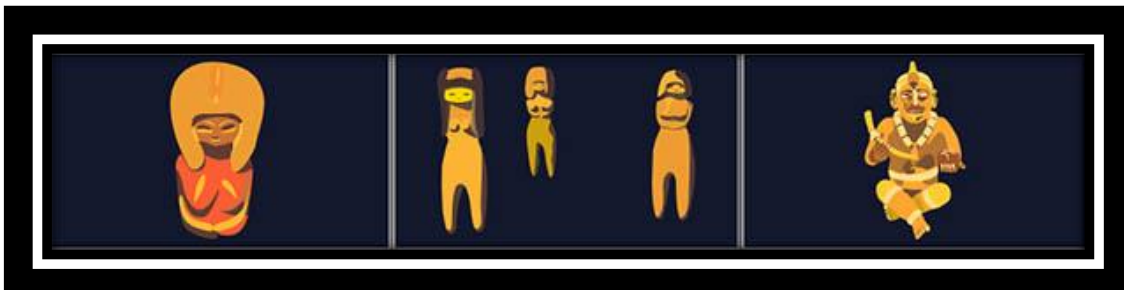


Figura 88. Cerámicas precolombinas

5.1.6.4. Llama

Representa la vida silvestre en zonas montañosas inhóspitas, su fisonomía es elegante, además de ser una especie única e icónica en los Andes.



Figura 89. Llama

5.1.7. Line Up

Previsualización de los personajes a escala proporcional.

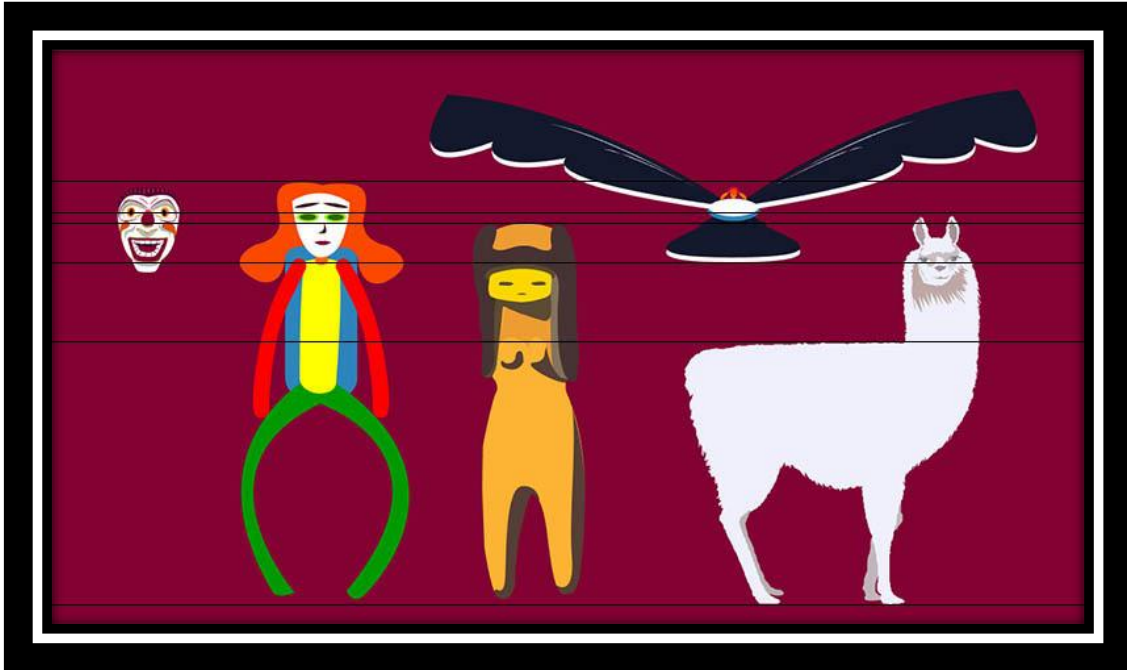


Figura 90. Line Up

5.1.8. Props

Son los elementos u objetos que componen la obra de manera ornamental o que intervienen en el mensaje.

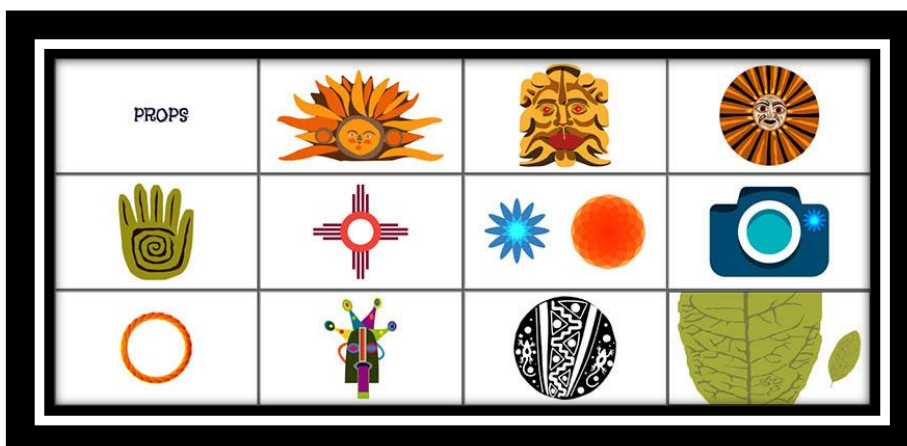


Figura 91. Props

5.1.9. Guía de estilo

La estética de la gráfica que correspondiente a la producción, está determinada entre líneas y texturas valoradas digitales y continuas orgánicas, donde la sinuosidad es relevante en determinadas ocasiones.

Principalmente se precisa resaltar una connotación andina determinada por el fuerte contraste entre los colores y los elementos llamativos por sus texturas.

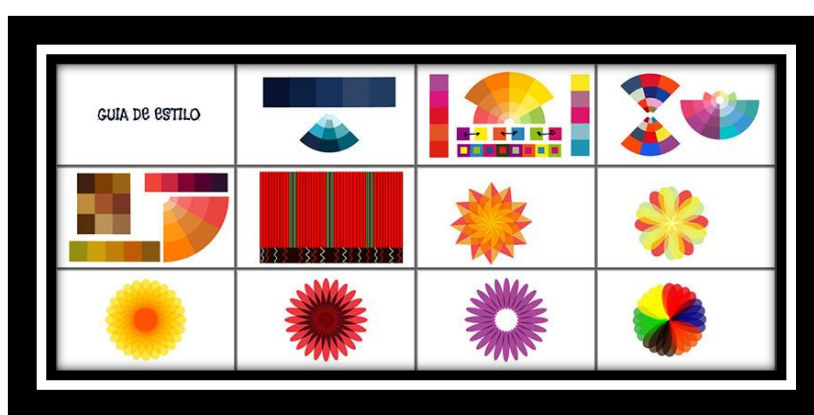


Figura 92. Guía de estilo

5.1.10. Storyboard

En el cual se detalla el guión gráfico de la historia del proyecto. (Ver anexo 8.6.)

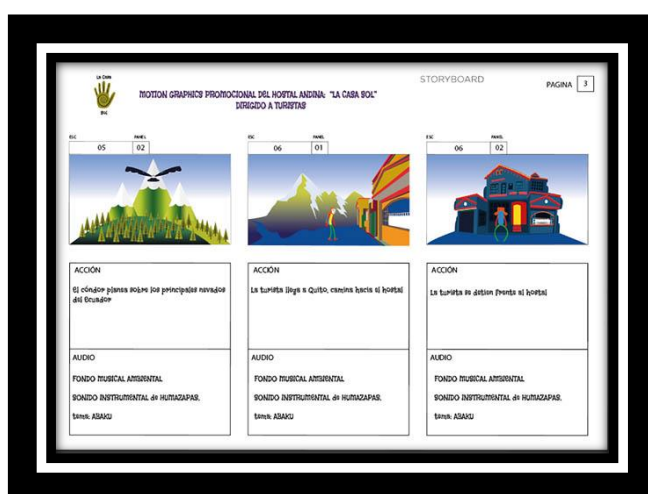


Figura 93. Storyboard

5.1.11. Escaleta

A continuación, la descripción escena por escena de los elementos tangibles de la historia del proyecto.

Considerando de que se trata de un Motion Graphics, muchos elementos están sujetos a efectos de transición y animación propios de la técnica.

5.1.11.1. Escena 01

ESCENA 1	PERSONAJES	DESCRIPCIÓN
Exterior Logo Casa Sol Día	Logo Casa Sol	Animación del Logo en motion graphics

5.1.11.2. Escena 02

ESCENA 2	PERSONAJES	DESCRIPCIÓN
Exterior Montañas Día	Cóndor	Vuelo del cóndor a través de las montañas de los Andes.

5.1.11.3. Escena 03

ESCENA 3	PERSONAJES	DESCRIPCIÓN
Exterior Quito Día	Turista	Caminata de acercamiento al hostel La Casa Sol

5.1.11.4. Escena 04

ESCENA 4	PERSONAJES	DESCRIPCIÓN
Interior La Casa Sol Día	Turista	Ingresa a La Casa Sol

5.1.11.5. Escena 05

ESCENA 5	PERSONAJES	DESCRIPCIÓN
Interior La Casa Sol Día	Turista	Efecto de transición, Instalaciones de La Casa Sol

5.1.11.6. Escena 06

ESCENA 6	PERSONAJES	DESCRIPCIÓN
Interior La Casa Sol Día	Turista	Sueño de la turista con elementos de la cosmovisión andina

5.1.11.7. Escena 07

ESCENA 7	PERSONAJES	DESCRIPCIÓN
Interior Hostal La Casa Sol Día	Turista	Toma desde el techo de la habitación, Se aleja de la turista

5.1.11.8. Escena 08

ESCENA 8	PERSONAJES	DESCRIPCIÓN
Exterior Logo de La Casa Sol Día	Logo de la Casa Sol	Animación del logo del Hostal La Casa Sol, en time reverse.

5.1.12. Beatboards

A continuación, los momentos importantes de la historia.

5.1.12.1. Introducción

El cóndor ingreso planeando a través de las montañas



Figura 94. Introducción.

5.1.12.2. Conflicto

El videomapping de la fachada del hostel, refleja el conflicto del encuentro entre culturas diferentes, transiciones entre colores fríos y cálidos.



Figura 95. Conflicto

5.1.12.3. Resolución del conflicto

El yachak o curandero, invoca a los espíritus a través del sueño de la turista.



Figura 96. Resolución del conflicto.

5.1.12.4. Desenlace

La turista al final se siente muy feliz de vivir la experiencia andina.

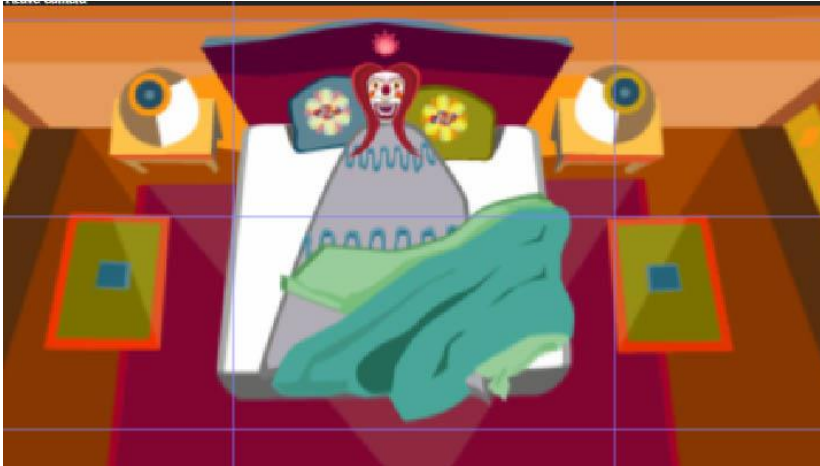


Figura 97. Desenlace

5.1.13. Planning de cámaras

5.1.13.1. Diagrama planta de La Casa Sol, posición de cámaras

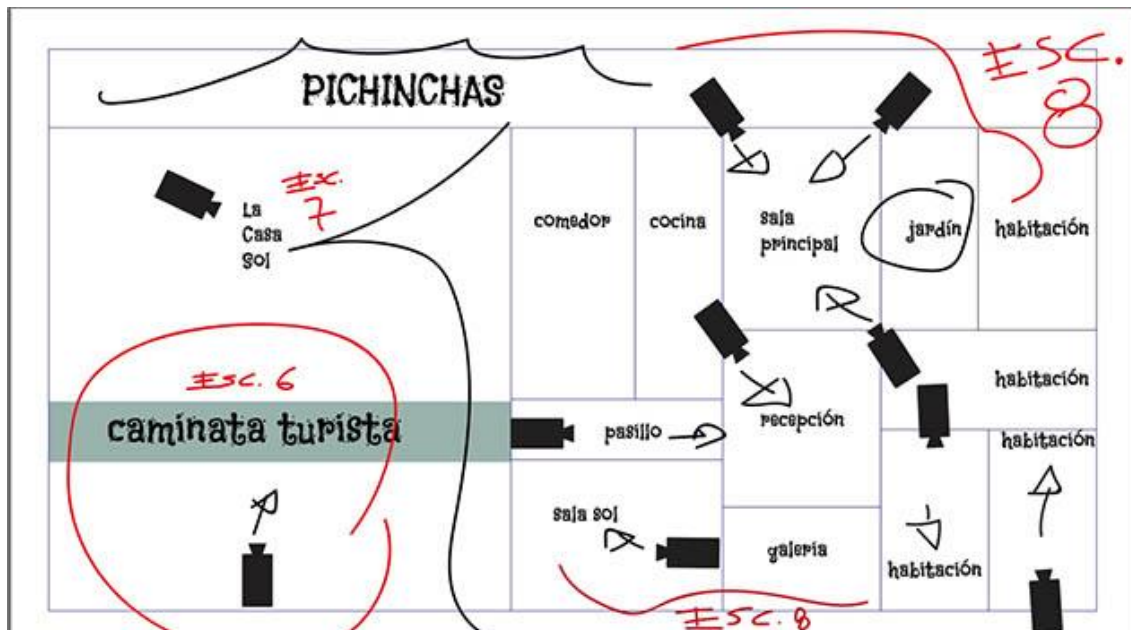


Figura 98. Diagrama posición de cámaras

5.1.13.2. Planos en escenas



Figura 99. Planos en escenas.

5.1.14. Animática

A continuación, una aproximación de la idea del video promocional, de acuerdo al planteamiento previsto en el guion y storyboard.



Figura 100. Captura de la producción animada: animática
Tomada de jah ieouan, 2018, YouTube.

5.2. Producción

5.2.1. Recursos

Para la normal elaboración del presente proyecto, se considera necesario los siguientes recursos técnicos en Hardware y software:

- **Hardware:**

Mainboard Z270

Procesador Intel Core I7-7700

Disco sólido SSD 1 TB SATA III

Memoria RAM 64 GB

Tarjeta de video NVIDIA Geforce GTX-1080Ti

- **Software:**

Illustrator CC 2017

Photoshop CC 2017

Animate CC 2017

After effects CC

Audition CC 2017

Premiere CC 2017

5.2.2. Planificación

Para dar forma a la idea inicial, se contactó personalmente con las propietarias del Hostal, en cuyas reuniones periódicas en una primera fase de elaboración, se pretendió incluir la visión misma del trabajo que vienen realizando desde hace varios años directamente con el turismo, resaltando así la experiencia andina desde la identidad propia del hostal.

Una de las consideraciones más importantes de las propietarias fue resaltar el logo oficial del Hostal en todos los espacios donde se promociona, en tal sentido, se incluyó en el inicio y al final del vídeo bajo una connotación

puramente Motion Graphics, además, está presente en varias locaciones como en la recepción, el living room, el lounge room y el comedor.



Figura 101. Logo del Hostal La Casa Sol.

5.2.3. Digitalización

La digitalización o vectorización de las fotografías panorámicas seleccionadas, además del resto de personajes y elementos, fue el proceso que llevo más tiempo, las fotografías fueron colocadas en el ilustrador como plantillas, de las cuales se obtenían las proporciones y la cromática de acuerdo a las características propias y reales del Hostal.

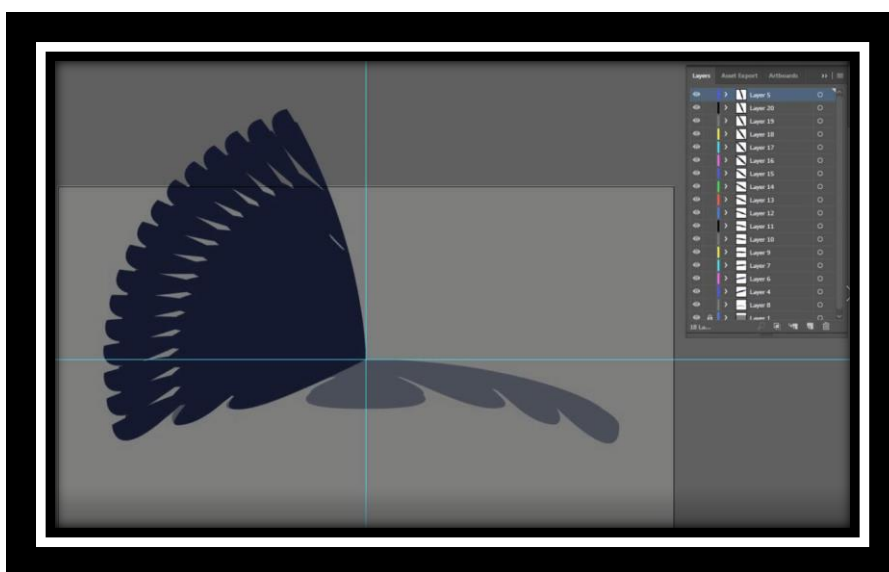


Figura 102. Vectorización y diseño del cóndor por capas en ilustrator.

5.2.4. Importación de archivos a After Effects

Una vez concluida la digitalización de las escenas de acuerdo al guion, los archivos vectoriales son importados en su respectiva carpeta al after effects, en el cual se generan pre composiciones, que a la vez están contenidas en una composición y así sucesivamente de manera jerárquica, hasta llegar a una composición madre, la misma que pre visualizaría un resultado final mediante el proceso de “render”.

El nombrar adecuadamente estos archivos facilita una mejor orientación; además, archivos de fotos, videos u otros relacionados, que se incrustan en el proceso son ubicados en carpetas separadas

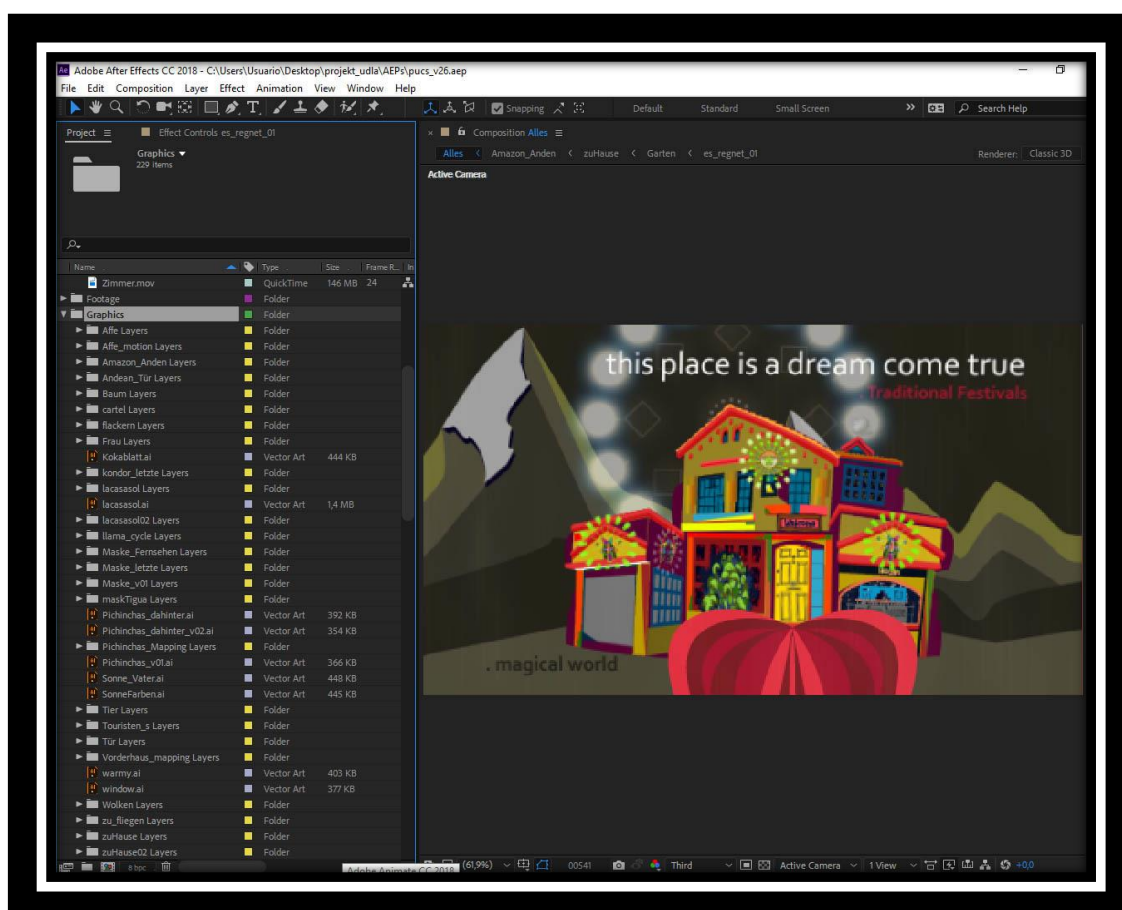


Figura 103. Importación de archivos

5.2.6. Tratamiento de Cromática

En cuanto a la cromática, en la medida de lo posible corresponde a la realidad del hostel, en base a una cierta inclinación a la influencia de varios autores citados en el presente proyecto, como Kandinsky o Mondrian, de donde se rescata una cromática fuerte, viva, contrastante y de un alto impacto visual.

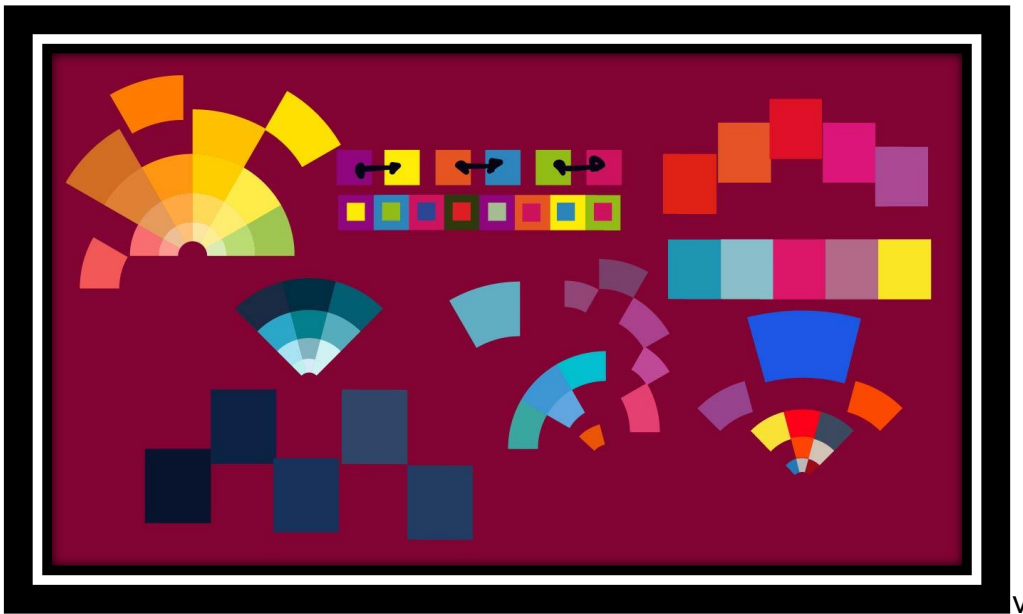


Figura 105. Tratamiento del color



Figura 106. Tratamiento del color

5.3. Post-producción

5.3.1. Animación

Una vez concluida la fase de digitalización e importación de los archivos al after effects, de acuerdo al guion se procede al montaje de la animación en composiciones, de preferencia en orden cronológico, y en base a un criterio de jerarquías.

Para las transiciones entre las composiciones se usan efectos como el Fade, o cortando las mismas en momentos exactos por igualdad por colores y formas.

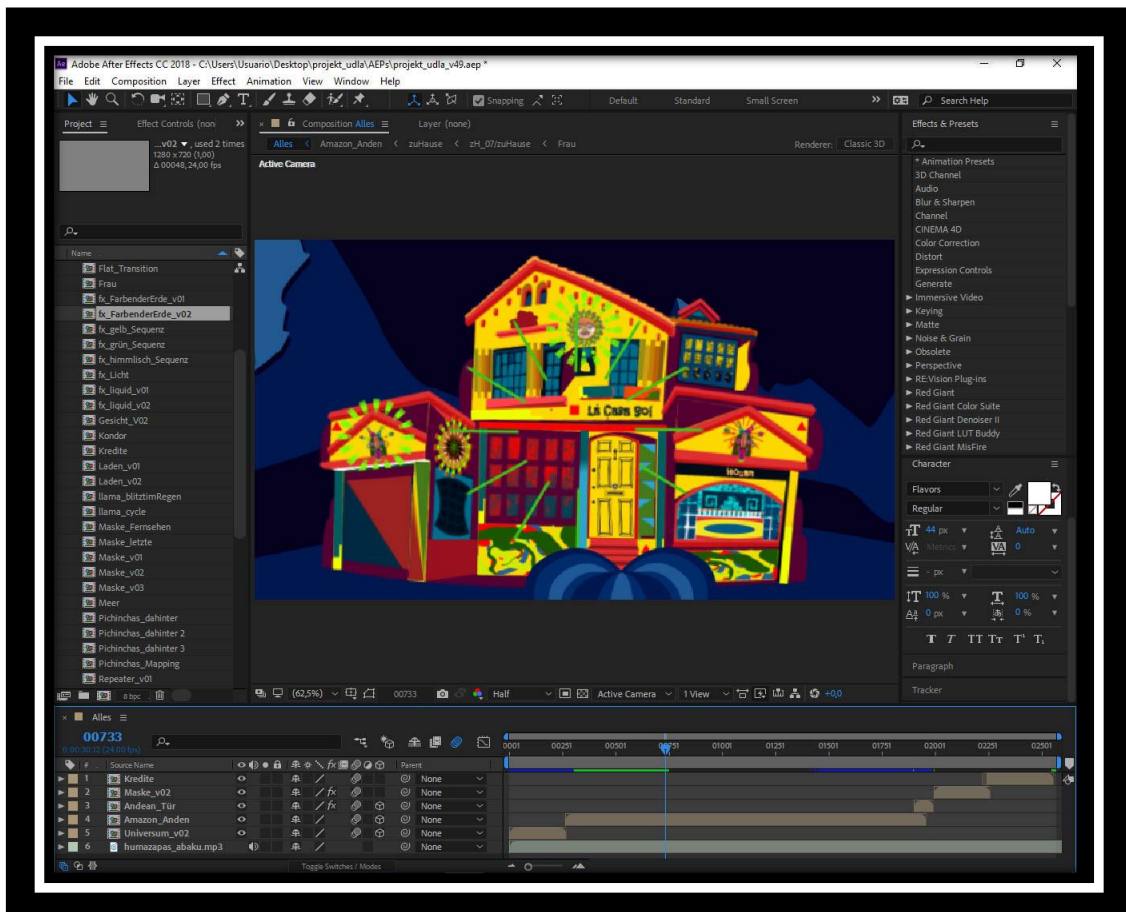


Figura 107. Animación, Puesta en escena y montaje de las composiciones en after effects.

5.3.2. Compositing

Partiendo desde la animación del logo, aparece el cóndor planeando entre las montañas hasta perderse en el cielo, de pronto aparece la turista caminando, dirigiéndose e ingresando al hostel, cuyas instalaciones son mostradas en movimientos de cámara, simulando tres dimensiones.



Figura 108. Recorrido visual ambientación exterior.

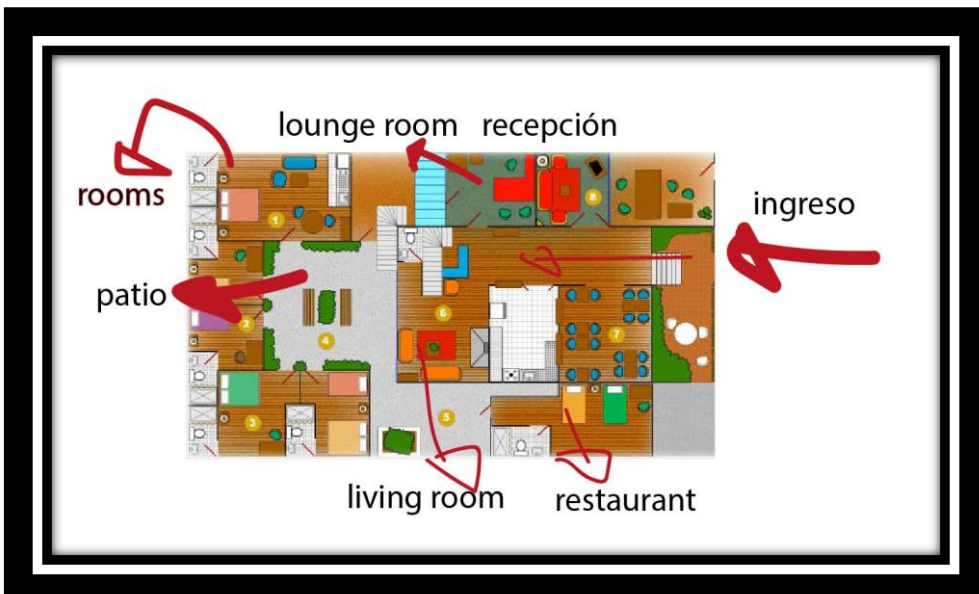


Figura 109. Recorrido visual interiores del Hostel.

5.3.3. Edición final

Durante el proceso de edición final se consideran las siguientes correcciones:

- Composición
- Pruebas con efectos de after effects que quizá después puedan omitirse o añadirse
- Adaptaciones cromáticas en ambientaciones
- Ajustes en colocación de escenarios acorde a fotografías
- “Timings” en movimientos de cámara
- Jerarquización en tipografías
- Narrativa Visual

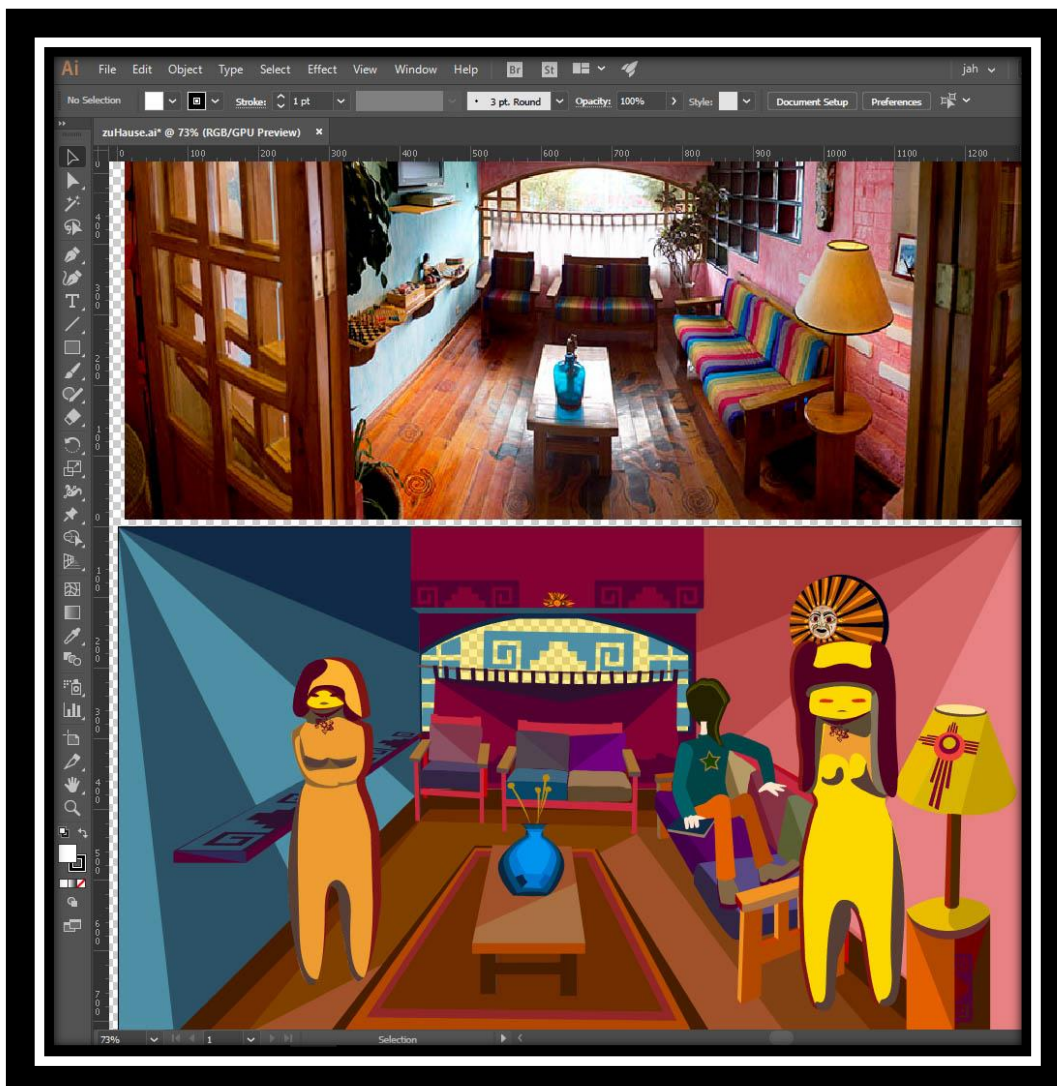


Figura 110. Correcciones de color de acuerdo a fotografía

5.3.4. Musicalización final

El vídeo se acompaña de un fondo musical ambiental, cuyo sonido instrumental pertenece a la banda “Humazapas”, el tema: Abaku

Humazapas es un colectivo de investigación de la música y danza indígena cotacacheña.

En sus primeros pasos encontraron dos bailes ancestrales: Yumbos y Abagos. La música que los acompaña tocada con pallas, pingullos, pífanos y tambores, abrieron paso a buscar y aprender de a través de celebraciones tradicionales donde interviene el arte.

Actualmente Humazapas investiga y recopila ritmos, melodías, instrumentos, vestimenta y bailes que han acompañado al pueblo Kichwa durante muchos años en sus celebraciones rituales.



Figura 111. Captura del video musical: Humazapas: Adios Mamita
Tomada de Ayllu Records, 2016, YouTube.

5.3.5. Render

Finalmente el proceso de renderización consiste en la exportación final del resultado de todo el proyecto concluido en todas sus etapas, de acuerdo a lo establecido por la universidad, el formato de exportación es Quick Time, H.264, HD, 1280 x 720 pixeles.

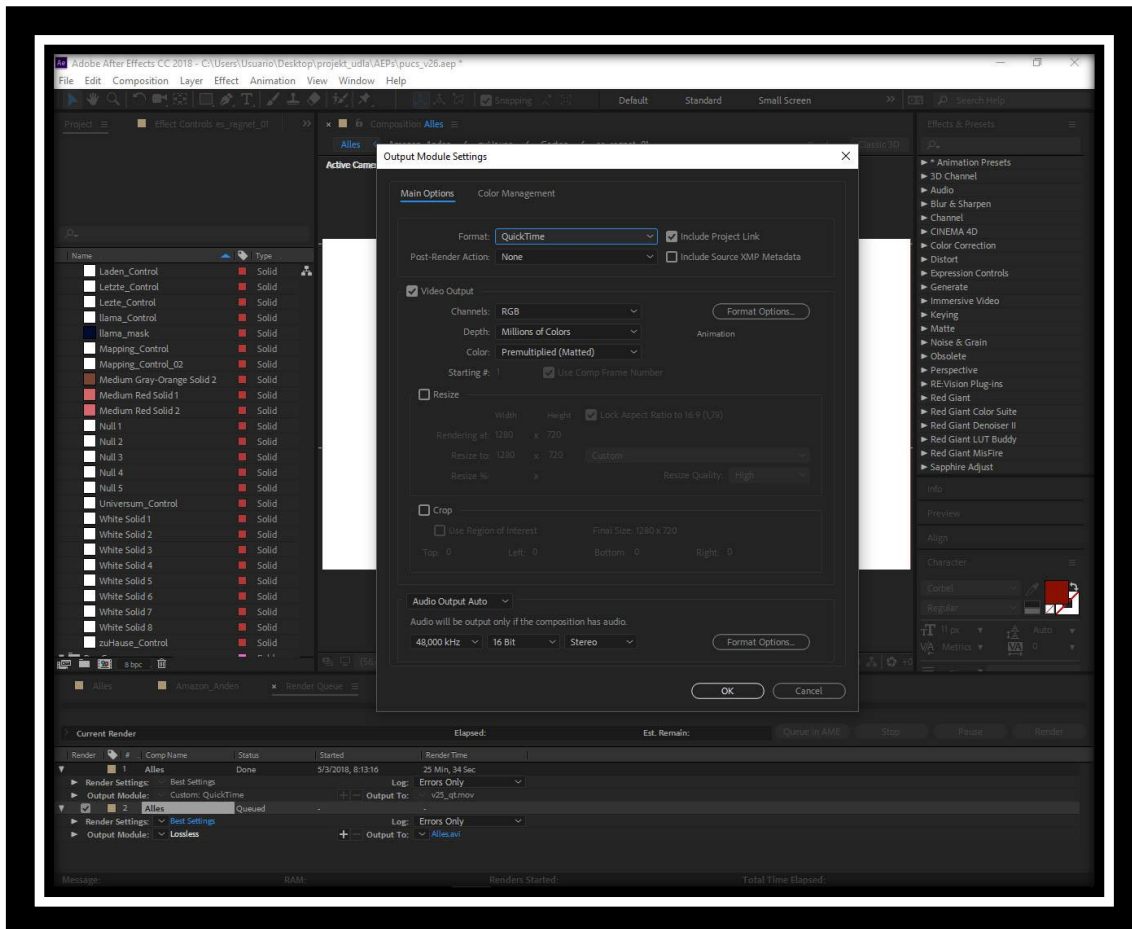


Figura 112. Render

CAPÍTULO 6

Conclusiones y Recomendaciones

6.1 Conclusiones

- El motion graphics promocional permite informar con claridad respecto a la ubicación del Hostal La Casa Sol y sus prestaciones más importantes.
- Los elementos de connotación andina permiten incentivar la atención y el interés del espectador por saber más acerca de la cosmovisión andina ecuatoriana, resultando así un aporte cultural que beneficia a la sociedad.
- El focus group es una herramienta que permite determinar con claridad en qué medida llega el mensaje transmitido del motion graphics promocional.

6.2. Recomendaciones

- **Orden y nomenclatura**

El orden de los archivos por tipo en carpetas y nombrados adecuadamente, permite trabajar en base a una orientación clara y efectiva.

- **Simulación 3D**

Durante el proceso surge la necesidad de simular tres dimensiones en los elementos, una forma recomendable es la complementariedad entre sólidos, “shapes layers” y archivos illustrator, a base de movimientos de cámara.

- **Evaluación mediante renders**

Se recomienda la necesidad de realizar renders varias veces, con la finalidad de pre visualizar los avances de acuerdo a las observaciones académicas durante el proceso u otras observaciones de terceras personas que ayuden a identificar errores de narrativa, composición, cromática..., etc., estos renders se publican de manera privada tanto en canales digitales como en dispositivos móviles u otros.

REFERENCIAS

- Agua Munda, (2016). *The Cóndor*. Recuperado de:
www.aguamunda.com/thecondor
- Amin, S. (1989). *El Eurocentrismo, crítica de una ideología*. México: siglo xxi editores.
- Amon, S. (s.f.) *Pervivencia y Lenguaje de Piet Mondrian*. Recuperado de:
www.santiagoamon.net/art.asp?cod=152
- Anagrama. (s.f.). *Storytelling, el arte de contar historias en publicidad*.
Recuperado de: anagramacomunicacion.com/publicidad/storytelling-el-arte-de-contar-historias
- Andreau, C. (2011). *Tiempo y Movimiento: El impacto del Motion Graphics en el Diseño Gráfico EAE*.
- Casa del Alabado, (2015). *Museo de Arte Precolombino*. Recuperado de:
www.alabado.org.
- Chomsky, N. (1992). *Ilusiones Necesarias*. Argentina: Terramar Ediciones.
- Chomsky, N. (2012). *Cómo funciona el mundo*. Buenos Aires: Katz Editores.
- Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas (2010). *El indígena en el imaginario iconográfico*. México, D.F.: Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo.
- Cooper, E. *La Yuxtaposición de los contrastes*. Recuperado de: galerias.bid-dimad.org/bid12/2014/03/24/coopergraphics/#prettyPhoto

- Del Río, A. (2011). *TAWANTINSUYO 5.0: COSMOVISION ANDINA*.
Bloomington: Fortunata Barrios.
- Dussel, E. (1992). *1492 El Encubrimiento Del Otro*. La Paz: Plural Editores.
- Escamilla, E. (2013). *La Obra de Arte, Elementos*, Recuperado de:
blogdeartecontemporaneo.wordpress.com/2013/12/09/la-obra-de-arte-elementos
- Fabella, K. (2014) *Qué es Storytelling*. Recuperado de: vilmanunez.com/que-es-storytelling
- Fundación Joan Miró, (2017). Recuperado de: www.fmirobcn.org
- Galeano, E. (1971). *Las Venas abiertas de América Latina*. México: siglo xxi editores.
- Guaman, F. (1615). *El Primer nueva crónica y buen Gobierno*. Perú
- Guzmán, M. (2011). *Teoría y práctica del color*. Cuenca.
- Jaume. (2016). *La Estructura de los tres actos*. Recuperado de: www.excentrya.es/la-estructura-los-tres-actos/
- La Casa Sol, (2017). *Feel like home*. Recuperado de: www.lacasasol.com
- Lajo, J. (2003). *Qhapaq Ñan, La Ruta Inka de Sabiduría*. Quito: Abya Yala.
- Luna, J. (2015). *El recurso de guión que te engaña para contar la película*.
Recuperado de: www.hipertextual.com/2015/06/macguffin
- Ministerio de Relaciones Exteriores, Dirección General de Relaciones Culturales.
(2002). Ecuador, *Un país en imágenes*. Quito: El Conejo.
- Moreta, M. (2016). *Las máscaras en madera, un rostro de lo andino*. Quito: El

Comercio. Recuperado de: elcomercio.com/tendencias/mascaras-madera-artesantias-cotopaxi-manueltoaquiza.html

Natividad, M. (2015). *Arte Tigua en el Museo de Antropología de Madrid*, Madrid: Papel Periódico. Recuperado de: papeldeperiodico.com/2015/09/arte-tigua-museo-antropologia-madrid

Santa María, F. (2014). *Tipografía, Todo lo que debes saber*. Recuperado de: www.staffcreativa.pe/blog/tipografia

Wikiart.org. (2017). *Piet Mondrian: Obras por fecha*. Recuperado de: www.wikiart.org/es/piet-mondrian/all-works

Zahumenszky, C. (2014). *Principios clásicos de animación*. Recuperado de: <http://es.gizmodo.com/12-principios-clasicos-de-la-animacion-en-12-gifs-1570884994>

Anexos

Anexo 01

Cuestionario

- ¿Qué le pareció la presentación del proyecto?

muy mala mala buena muy buena
- ¿Cuál fue su primera impresión al ver el video promocional?
- ¿Qué entendió Usted sobre la historia del video?
- ¿Cuál personaje del video le llamó más atención?
- ¿Cuál es el principal mensaje que el video le comunicó?
- ¿Cuál es su opinión sobre la música que acompaña al video?
- ¿Encuentra Usted alguna similitud en la experiencia de hospedarse en el hostel La Casa Sol, con la propuesta promocional del video?
- ¿Usted recomendaría hacer algún cambio en el contenido del video?,
¿si su respuesta es positiva, que cambio recomendaría hacer?
- ¿Recomendaría ver el video?

Anexo 02

Entrevista

Entrevista realizada a Saywa Lema en las instalaciones del Hostal La Casa Sol, el día 13 de septiembre del presente año. Saywa Lema es propietaria del Hostal La Casa Sol, además es guía turística y administra su propia agencia de viajes.

A continuación, el detalle del cuestionario:

- ¿Cuáles son los principales elementos del hostel La Casa Sol que reivindican su identidad milenaria?
- ¿Cuáles son las principales características de identidad cultural que le hacen diferente al hostel La Casa Sol de los demás hostales en Ecuador?
- ¿Cuáles son los principales gustos y preferencias del turista en cuanto a servicios al interior de un hostel?
- ¿Cuáles son los aspectos más importantes que deben considerarse al momento de brindar un servicio de hospedaje al turista?
- ¿Cuáles son los aspectos positivos y negativos que se suscitan en el momento de un intercambio cultural entre turistas y el personal de servicio en un hostel?
- ¿Cuál es la mejor forma de comunicar un mensaje promocional para un hostel?
- ¿Cuál es la experiencia que ofrece el Hostel al turista?

Anexo 03

Making Off

vimeo.com/ieouan

Anexo 04

Guión literario

ESCENA 01. EXT. LOGO LA CASA SOL - DÍA
Animación del logo en motion graphics.

ESCENA 02. EXT. MONTAÑAS DE LOS ANDES - DÍA
Ingresa el cóndor volando a través de las montañas

ESCENA 03. EXT. QUITO - DÍA
Ingresa la turista caminando en dirección a La Casa Sol.

ESCENA 04. EXT. LA CASA SOL - DÍA
Video mapping de La Casa Sol, mientras la turista se acerca.

ESCENA 05. INT. LA CASA SOL - DIA
Descripción de las principales montañas instalaciones del Hostal La Casa Sol

ESCENA 06. INT. LA CASA SOL - DÍA
En la habitación la turista está acostada durmiendo.

ESCENA 07. INT. HOSTAL LA CASA SOL - DÍA
La turista entra en un sueño donde se representan elementos de identidad andina como las cerámicas de Valdivia, chakanas, shamanes, la silla manteña, el mono, el jaguar...

ESCENA 08. INT. HOSTAL LA CASA SOL - DIA
Toma desde el techo de la habitación donde al despertar la turista, va alejándose hasta que al final sonríe

ESCENA 09. INT. MÁSCARA - DÍA
Animación del logo en motion graphics en time reverse.

Fin.

FONDO MUSICAL AMBIENTAL
SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS, tema: ABAKU

Anexo 05


Guión Técnico

La Casa Sol			
Sec	Encuadre	Descripción	Diálogo/Sonido
EXT. LOGO HOSTAL LA CASA SOL - DÍA			
1.01	primer plano a zoom in	Animación en motion graphics logo de La Casa Sol	Música ambiente
EXT. MONTAÑAS - DÍA			
2.01	gran plano general	Ingreso del cóndor volnado a través de las montañas de los Andes.	Música ambiente
EXT. MONTAÑAS - DÍA			
3.01	plano general	Ingresa la turista caminando en dirección a La Casa Sol	Música ambiente
EXT. HOSTAL LA CASA SOL - DÍA			
4.01	plano general	Video mapping de La Casa Sol, la turista se acerca	Música ambiente
INT. HOSTAL LA CASA SOL - DIA			
5.01	primer plano	La turista hace un recorrido por las instalaciones del Hostal	Música ambiente
INT. HOSTAL LA CASA SOL - DÍA			
6.01	primer plano	La turista se encuentra en la habitación durmiendo, entra en un sueño	Música ambiente
INT. HOSTAL LA CASA SOL - DÍA			
7.01	primer plano	Sueño de la turista, elementos de la cosmovisión andina	Música ambiente
INT. HOSTAL LA CASA SOL - DIA			
8.01	plano detalle a primer plano	Toma desde el techo de la habitación donde la turista despierta al final, la toma se va a lejando y la turista sonríe	Música ambiente
EXT. LOGO HOSTAL LA CASA SOL - DÍA			
9.01	primer plano a zoom out	Animación en motion graphics logo de La Casa Sol en time reverse	Música ambiente

Figura 113. Guión técnico

Anexo 06

Storyboard







LA CASA SOL

MOTION GRAPHICS PROMOCIONAL DEL HOSTAL ANDINA: "LA CASA SOL"
DIRIGIDO A TURISTAS

STORYBOARD

PAGINA 1

<p>ESC 01 PANEL 01</p> 	<p>ESC 02 PANEL 01</p> 	<p>ESC 03 PANEL 01</p> 
<p>ACCIÓN</p> <p>Animación del Logo del Hostal la Casa Sol en motion graphics</p>	<p>ACCIÓN</p> <p>Animación del Logo del Hostal la Casa Sol en motion graphics</p>	<p>ACCIÓN</p> <p>Animación del Logo del Hostal la Casa Sol en motion graphics</p>
<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>	<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>	<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>







LA CASA SOL

MOTION GRAPHICS PROMOCIONAL DEL HOSTAL ANDINA: "LA CASA SOL"
DIRIGIDO A TURISTAS

STORYBOARD

PAGINA 2

<p>ESC 04 PANEL 01</p> 	<p>ESC 04 PANEL 02</p> 	<p>ESC 05 PANEL 01</p> 
<p>ACCIÓN</p> <p>Se acerca a sudamerica, donde se resalta el Ecuador en colores verdes</p>	<p>ACCIÓN</p> <p>Aparece el cóndor planeando, en un efecto de transición se acerca al interior del Ecuador.</p>	<p>ACCIÓN</p> <p>La amazonía se representa en tonalidades que cobran vida, mientras el cóndor cruza.</p>
<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>	<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>	<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>






La Casa Sol

MOTION GRAPHICS PROMOCIONAL DEL HOSTAL ANDINA: "LA CASA SOL"
DIRIGIDO A TURISTAS

STORYBOARD

PAGINA 3

<p>ESC. 05 PANEL 02</p> 	<p>ESC. 06 PANEL 01</p> 	<p>ESC. 06 PANEL 02</p> 
<p>ACCIÓN</p> <p>El cóndor planea sobre los principales nevados del Ecuador</p>	<p>ACCIÓN</p> <p>La turista llega a Quito, camina hacia el hostel</p>	<p>ACCIÓN</p> <p>La turista se detien frente al hostel</p>
<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>	<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>	<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>




La Casa Sol

MOTION GRAPHICS PROMOCIONAL DEL HOSTAL ANDINA: "LA CASA SOL"
DIRIGIDO A TURISTAS

STORYBOARD

PAGINA 4




<p>ESC. 07 PANEL 01</p> 	<p>ESC. 08 PANEL 01</p> 	<p>ESC. 08 PANEL 02</p> 
<p>ACCIÓN</p> <p>Videomapping de La Casa Sol</p>	<p>ACCIÓN</p> <p>Ingreso al interior del hostel</p>	<p>ACCIÓN</p> <p>La máscara de tigua recibe a la turista</p>
<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>	<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>	<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>




**MOTION GRAPHICS PROMOCIONAL DEL HOSTAL ANDINA: "LA CASA SOL"
DIRIGIDO A TURISTAS**

STORYBOARD

PAGINA 5




<p>ESC: 08 PANEL: 03</p> 	<p>ESC: 08 PANEL: 04</p> 	<p>ESC: 08 PANEL: 05</p> 
<p>ACCIÓN</p> <p>En la recepción empieza la experiencia andina de la turista</p>	<p>ACCIÓN</p> <p>La turista cruza varias puertas a la cosmovisión andina, transiciones por los diferentes elementos</p>	<p>ACCIÓN</p> <p>Las venus de valdivia</p>
<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>	<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>	<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>



**MOTION GRAPHICS PROMOCIONAL DEL HOSTAL ANDINA: "LA CASA SOL"
DIRIGIDO A TURISTAS**

STORYBOARD

PAGINA 6

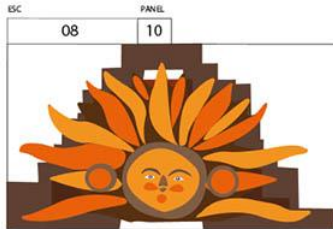
<p>ESC: 08 PANEL: 07</p> 	<p>ESC: 08 PANEL: 08</p> 	<p>ESC: 08 PANEL: 09</p> 
<p>ACCIÓN</p> <p>el Yachak</p>	<p>ACCIÓN</p> <p>La turista mientras descansa en la sala mira a la llama</p>	<p>ACCIÓN</p> <p>La llama es fotografiada, efecto de transición</p>
<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>	<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>	<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>



MOTION GRAPHICS PROMOCIONAL DEL HOSTAL ANDINA: "LA CASA SOL"
DIRIGIDO A TURISTAS

STORYBOARD

PAGINA 7



ACCIÓN

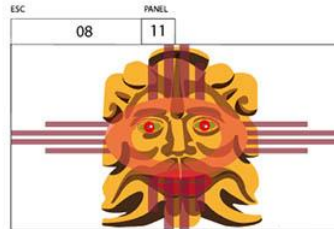
Efectso de trancisión, elementos andinos

AUDIO

FONDO MUSICAL AMBIENTAL.

SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.

tema: ABAKU



ACCIÓN

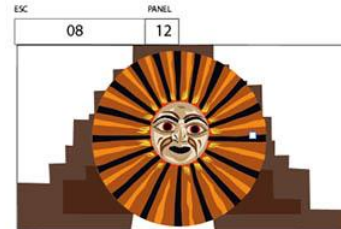
Efectso de trancisión, elementos andinos

AUDIO

FONDO MUSICAL AMBIENTAL.

SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.

tema: ABAKU



ACCIÓN

Efectso de trancisión, elementos andinos

AUDIO

FONDO MUSICAL AMBIENTAL.

SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.

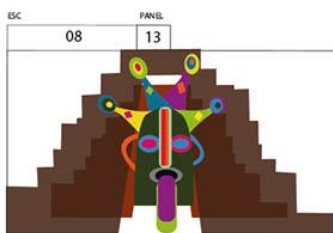
tema: ABAKU



MOTION GRAPHICS PROMOCIONAL DEL HOSTAL ANDINA: "LA CASA SOL"
DIRIGIDO A TURISTAS

STORYBOARD

PAGINA 8



ACCIÓN

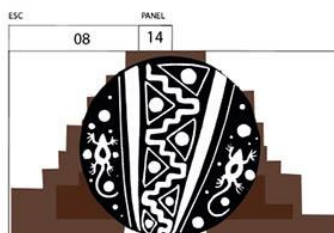
Efectso de trancisión, elementos andinos

AUDIO

FONDO MUSICAL AMBIENTAL.

SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.

tema: ABAKU



ACCIÓN

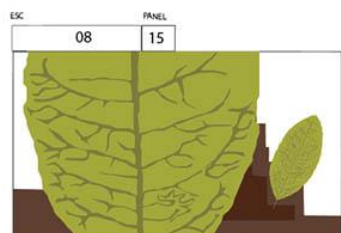
Efectso de trancisión, elementos andinos

AUDIO

FONDO MUSICAL AMBIENTAL.

SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.

tema: ABAKU



ACCIÓN

Efectso de trancisión, elementos andinos

AUDIO

FONDO MUSICAL AMBIENTAL.

SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.

tema: ABAKU



MOTION GRAPHICS PROMOCIONAL DEL HOSTAL ANDINA: "LA CASA SOL"
DIRIGIDO A TURISTAS

STORYBOARD

PAGINA 9

<p>ESC: 08 PANEL: 16</p> 	<p>ESC: 08 PANEL: 17</p> 	<p>ESC: 09 PANEL: 01</p> 
<p>ACCIÓN</p> <p>la sala sol con elementos de la cosmovisión andina, efectos de transición</p>	<p>ACCIÓN</p> <p>muestra de la habitación con elementos de la cosmovisión andina, efectos de transición</p>	<p>ACCIÓN</p> <p>La turista se detiene frente al hostal</p>
<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>	<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>	<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>



MOTION GRAPHICS PROMOCIONAL DEL HOSTAL ANDINA: "LA CASA SOL"
DIRIGIDO A TURISTAS

STORYBOARD

PAGINA 10

<p>ESC: 09 PANEL: 02</p> 	<p>ESC: 08 PANEL: 01</p> 	<p>ESC: 09 PANEL: 01</p> 
<p>ACCIÓN</p> <p>acercamiento a los ojos de la turista</p>	<p>ACCIÓN</p> <p>Efectos especiales en los ojos de la turista</p>	<p>ACCIÓN</p> <p>Los ojos de la turista se cierran</p>
<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>	<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>	<p>AUDIO</p> <p>FONDO MUSICAL AMBIENTAL</p> <p>SONIDO INSTRUMENTAL de HUMAZAPAS.</p> <p>tema: ABAKU</p>

Anexo 07

Fichas de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN		
FICHA #: 1	FECHA: 07.10.2017	TÍTULO: Etisalat hekaya
AUTOR: Tarék Nour		
		
<p>Figura 69. Análisis de video de referencia para motion graphics Tomado de: Faaw, (2016), You Tube</p>		
<p>Estilo: El diseño de la animación muestra de manera simple elementos que sintonizan directamente con el espectador de manera atrayente, se refleja claramente una gráfica que permite comunicarse con toda clase de público.</p> <p>Cromática: La gama de verdes claros contrastan con la de los marrones, sin duda para crear una ambientación sutil que pone de relieve a los personajes frente a un azul que protagoniza sobre los demás.</p> <p>Técnica: Las líneas sinuosas dan la impresión de simplicidad en los trazos, que buscan pasar desapercibidas frente al protagonista, quien es adornado con toda clase de utensilios propios de un conquistador.</p> <p>Mood: La ambientación es creada para favorecer al personaje en su cometido, la gama de cafés le da seriedad y credibilidad, reflejando seguridad y confianza.</p> <p>Narrativa: Cuenta la llegada de un caballero al estilo Don Quijote, quien decididamente va por su objetivo sin complicación alguna, realizándose de una forma que se beneficia en todos los sentidos, por ser un producto de alta calidad y sorprendente utilidad.</p>	<p>Animación: Animación e ilustración 2D, predominan movimientos simples, en poses clave, a diferencia del caballo que al relinchar mueve sus patas en señal de victoria.</p> <p>La composición es plana, carece de complejidad y minuciosidad.</p> <p>Edición: Parte de un plano general a un plano americano, para luego insertarse a primeros planos y plano detalle con el general al final.</p> <p>Efectos: Carecen de efectos que llamen la atención, además de los saltos de cámara en las transiciones, se percibe un blur motion en la trayectoria de la pelota.</p> <p>El texto es irrelevante en la aplicación de efectos, pero transmite dinamismo.</p> <p>Musicalización: La música de fondo ambiental es propia de la región, en este caso Egipto, lo cual impregna identidad, además que la producción se basa en un viejo proverbio egipcio.</p>	

Figura 114. Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN		
FICHA #: 2	FECHA: 08.10.2017	TÍTULO: San Diego Zoo - 'Africa Rocks'
		AUTOR: Gentleman Scholar
<p>Figura 70. Análisis de video de referencia para motion graphics Tomado de: Gentleman Scholar, (2017), vimeo</p>		
<p>Estilo: La Animación se influencia en la psicodelia pura para remontarse a una generación de la experimentación, dirigida a un público que se interesa por la naturaleza, los animales y las aventuras.</p> <p>Cromática: Se aprecian colores puros, vivos, planos, con fuertes tonalidades llamativas donde predominan los contrastes en gamas totalmente claras.</p> <p>Técnica: Esta claramente visible el uso de líneas continuas digitales y continuas orgánicas, valorada orgánica y digitalmente en algunos casos, especialmente en las transiciones o en los ojos flotantes.</p> <p>Mood: Tanto los personajes como los fondos son animados para transmitir una energía que invita a la aventura de los personajes con el espectador, asumir el riesgo de establecer conexiones con lo desconocido.</p> <p>Narrativa: Cuenta sobre el hábitat de los animales salvajes en el África, mostrándolos como se verían en el zoológico de San Diego, EEUU, donde tienen en cautiverio a algunas especies.</p>	<p>Animación: Utiliza técnicas tradicionales de animación, aplicadas digitalmente en 2D, se aprecian los principios de estiramiento, arcos, perspectivas, líneas de horizonte para dar la sensación de profundidad.</p> <p>Edición: Al principio en primer plano aparece el mono araña, de pronto un acercamiento a primerísimo primer plano, hacia una transición de planos generales con varios intervalos de planos medios.</p> <p>Efectos: Las transiciones se enriquecen con efectos psicodélicos cuando los animales bren los ojos o las bocas, además aprovechan los bosques para pasar de una escena a otra, el recurso más utilizado para las transiciones entre escenas son una fuerte cromática de contrastes.</p> <p>Musicalización: La música de fondo ambiental es una fusión de blues, rock, que invita a la acción, al movimiento, a participar activamente de las actividades del zoológico de San Diego - EEUU.</p>	

Figura 115. Ficha de observación


FICHA DE OBSERVACIÓN		
FICHA #: 3	FECHA: 08.10.2017	TÍTULO: Stageproject Amy Marks - "Char'ming dynasty
		AUTOR: In60seconds
<p>Figura 71. Análisis de video de referencia para motion graphics Tomado de: in60seconds. (2017). vimeo</p>		
<p>Estilo: La Animación se caracteriza por influenciarse en ambientaciones orientales, desde sus paisajes de montañas tan prominentes como los Himalayas y sus personajes típicos de la dinastía China.</p> <p>Cromática: Prevalecen fondos tenues en escala de grises azuladas para dar la sensación de lejanía, versus sus personajes entre gamas de cálidos y fríos.</p> <p>Técnica: Existe una combinación entre técnicas de trazados digitales que contrastan con las pinceladas y brochazos en algunos elementos, los protagonistas muy formales en trazados digitales.</p> <p>Mood: Da la sensación de transmitir una disciplina en cada paso de la vida, que hace trascender al personaje por sobre todo lo que la rodea. La sensación de silencio, orden, limpieza, tiene que ver con el fin de trascender.</p> <p>Narrativa: Trata principalmente de contar la historia de un personaje que ha trascendido desde lo más bajo como en un campo de cultivo, hacia lo más alto como un palacio imperial.</p>	<p>Animación: Animación digital 2D, además de la locución, se aprecian animaciones en las gesticulaciones del personaje que se comunica con el locutor, las ilustraciones prevalecen sobre la animación.</p> <p>Edición: A partir de un plano general, los planos americanos resaltan en toda la animación con el fin de poner énfasis en el personaje central poniéndolo en el medio de las escenas.</p> <p>Efectos: Los fondos son tenues con leves desenfoques, los personajes secundarios aparecen en interpolaciones de movimientos, las transiciones carecen de efectos que llamen la atención, en una aparecen estrellas blancas, o luces del sol, con acercamientos a primerísimos planos para pasar a la siguiente escena.</p> <p>Musicalización: La música de fondo ambiental es instrumental típica china, la información de locución prima sobre las imágenes en el relato de la historia.</p>	

Figura 116. Ficha de observación


FICHA DE OBSERVACIÓN		
FICHA #: 4	FECHA: 08.10.2017	TÍTULO: Un lugar - Lucas Masciano - De París a Transilvania
		AUTOR: The Others TV
<p>Figura 72. Análisis de video de referencia para motion graphics Tomado de: The Others TV, (2015), vimeo</p>		
<p>Estilo: La Animación es adaptada y musicalizada en motion graphics a las ilustraciones de Alba Filella y Élia Tobella, evoca una influencia festiva con elementos típicamente europeos a una ambientación otoñal. La animación es lírica y poética.</p> <p>Cromática: Se basa en la aplicación de contrastes con tonalidades cálidas y suaves en las ambientaciones, los personajes visten sutilmente entre una gama de marrones y colores cálidos.</p> <p>Técnica: Los trazados son sinuosos, las líneas van entre digitales y orgánicas, con difuminaciones en el contraste entre los fondos y los personajes.</p> <p>Mood: El mensaje del video transmite la necesidad de priorizar la felicidad y la tranquilidad frente a las inevitables distancias o adversidades que se enfrenten en la vida, ante la ausencia de los lugares propios o seres queridos.</p> <p>Narrativa: Cuentan la historia de un viaje que Lucas Marciano hizo de París a Transilvania, durante el cual conoció a un grupo de músicos que se unieron a él en su aventura musical.</p>	<p>Animación: Animación e ilustración digital 2D, los elementos geométricos que acompañan a los protagonistas ayudan a crear un entorno festivo en interpolaciones de aceleraciones y desaceleraciones lentas y suaves.</p> <p>Edición: Empieza en un plano detalle con la entonación de la guitarra, para luego entrar en un primer plano de los personajes, los planos generales cuentan el trayecto del viaje.</p> <p>Efectos: El uso de elementos geométricos recrean una ambientación festiva y pacífica en los fondos, los personajes en trazos sinuosos se personifican en los bosques a tramos, las transiciones son lentas en los planos detalle a los planos generales.</p> <p>Musicalización: El tema musical de fondo se llama: "Un lugar", del cantante argentino Lucas Masciano.</p>	

Figura 117. Ficha de observación

Anexo 08**Archivo Fotográfico****La Casa Sol****Fachada**

Figura 118. Fachada del hostel

Áreas Social

Acceso principal



Figura 119. Acceso principal

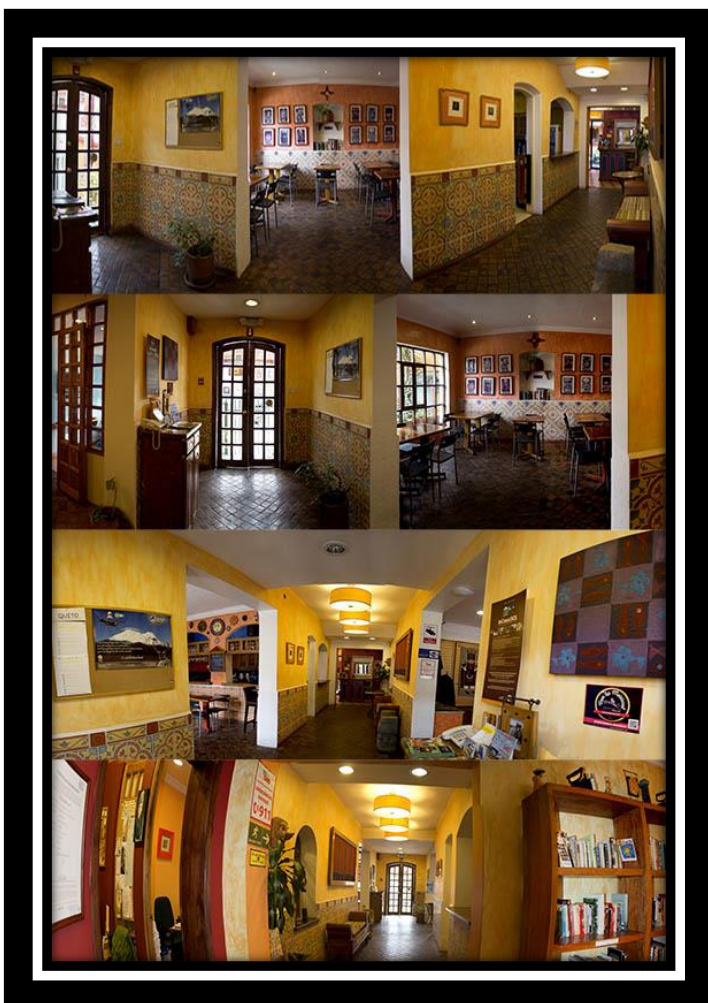


Figura 120. Acceso principal

Cocina



Figura 121. Cocina

Comedor



Figura 122. Comedor

Galería



Figura 123. Galería

Pasillo exterior



Figura 124. Pasillo exterior

Pasillo interior



Figura 125. Pasillo interior

Sala recepción



Figura 126. Sala Recepción

Sala sol



Figura 127. Sala Sol

Habitaciones



Figura 128. Habitaciones



Figura 129. Habitaciones



Figura 130. Habitaciones

Museo de Arte Precolombino “Casa del Alabado”

Figura 131. Museo Casa del Alabado



Figura 132. Museo Casa del Alabado



Figura 133. Museo Casa del Alabado



Figura 134. Museo Casa del Alabado



Figura 135. Museo Casa del Alabado



Figura 136. Museo Casa del Alabado

Fichas Focus Grop

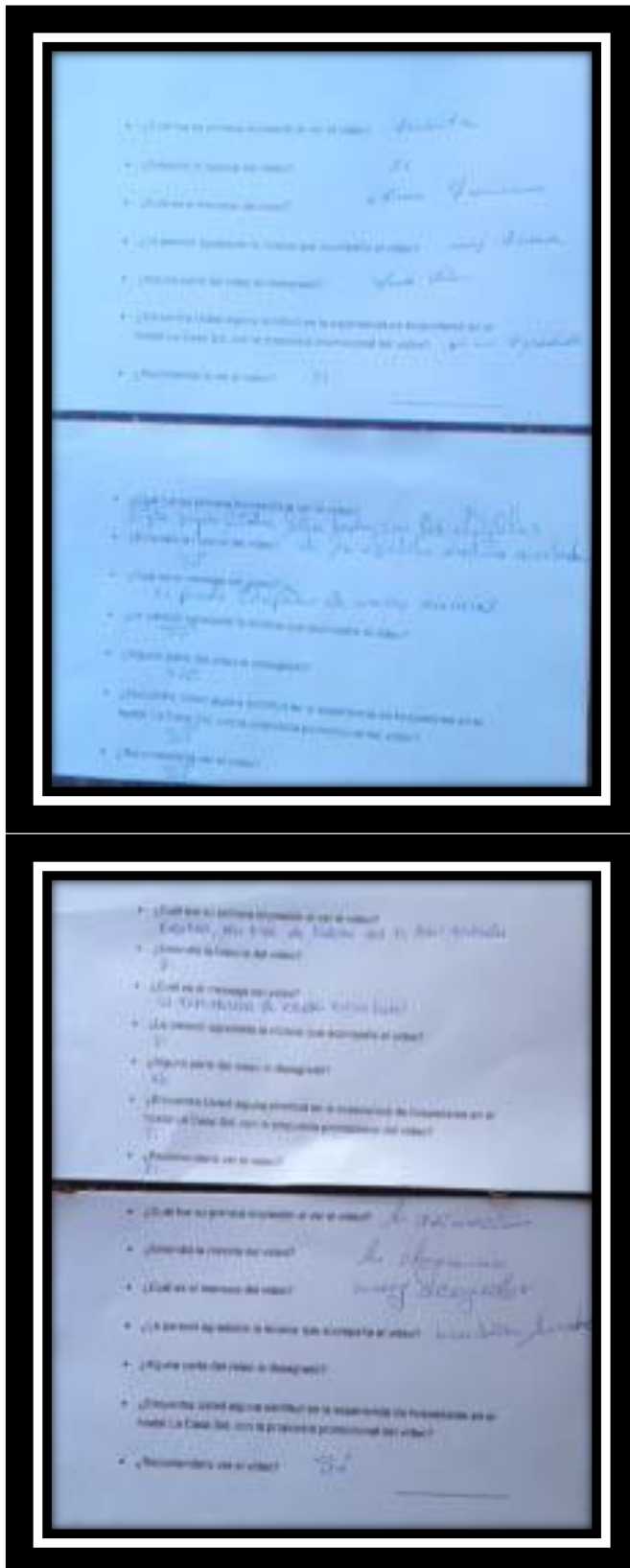


Figura 137. Fichas Focus Group

