



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TEMA:

**Tráiler animado de un Motion cómic basado en el folklore de la
cultura Awá**

AUTOR

Cortés Hincapié, Yanni Leonardo

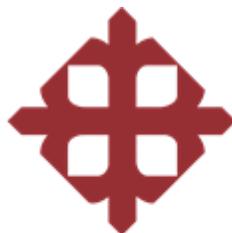
**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIADO EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TUTOR:

Lcdo. Dumani Rodríguez, Alex Salomón, Msc.

Guayaquil, Ecuador

21 de septiembre de 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por el señor **Cortés Hincapié Yanni Leonardo**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

TUTOR (A)

f. _____

Lcdo. Dumani Rodríguez Alex Salomón, Msc.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs

Guayaquil, a los 21 días del mes de septiembre del año 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Cortés Hincapié Yanni Leonardo**

DECLARO QUE:

El trabajo de titulación, **Tráiler animado de un Motion cómic basado en el folklore de la cultura Awá** previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

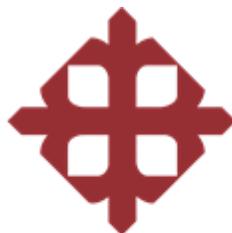
En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 21 días del mes de septiembre del año 2022

EL AUTOR (A)

f. _____

Cortés Hincapié, Yanni Leonardo



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Cortés Hincapié, Yanni Leonardo**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación**, en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Tráiler animado de un Motion cómic basado en el folklore de la cultura Awá**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 21 días del mes de septiembre del año 2022

EL AUTOR

f. _____

Cortés Hincapié, Yanni Leonardo

Guayaquil, 06 – 09 – 2022

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.
Director
Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio URKUND, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con el estudiante: Cortés Hincapié Yanni Leonardo a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** del mencionado estudiante.



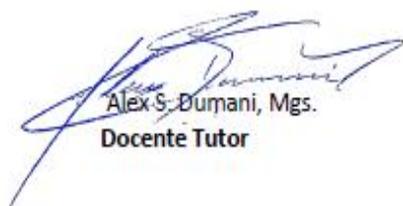
The screenshot shows the URKUND interface with the following details:

URKUND	
Documento	Yanni Cortes - Tesis Urkund 2.docx (D143624550)
Presentado	2022-09-05 10:22 (-05:00)
Presentado por	alex.dumani@cu.ucsg.edu.ec
Recibido	alex.dumani.ucsg@analysis.urkund.com

1% de estas 12 páginas, se componen de texto presente en 1 fuentes.

Navigation icons: PDF, Home, Refresh, Print, Up, Left, Right.

Atentamente,



Alex S. Dumani, Mgs.
Docente Tutor

AGRADECIMIENTO

A Dios por ser la luz incondicional que ha guiado mi camino.

A la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil por ser la sede de todo el conocimiento adquirido estos años.

A mis catedráticos, en especial al Lcdo. Alex Salomón Dumani Rodríguez, Msc, asesor de tesis, quien estuvo guiándome académicamente con su experiencia y profesionalismo.

Un agradecimiento al señor y director de la carrera Lcdo. Víctor Hugo Moreno Díaz por introducirme en este camino de animación digital, a la Miss Jossie Lara por enseñarme lo fundamental y compartir sus enseñanzas, y a Milton y Boris Sancán, por darme la confianza necesaria para seguir adelante a pesar de las dificultades.

A mis maestros por aconsejarme en las varias situaciones que tuve que pasar y a mis amigos por siempre apoyarme en todo el recorrido en la universidad.

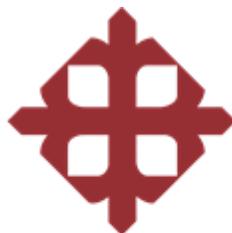
Realmente agradezco su confianza y cariño.

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado:

A mis padres Marco e Inés quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de sacrificio y valentía, de no temer a las adversidades porque Dios está conmigo en todo momento.

A mis hermanos Anya y Marco por su cariño y apoyo incondicional durante todo este proceso, por estar conmigo en cada momento, gracias. A toda mi familia porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra manera me acompañan en todos mis sueños y metas.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcdo. Sancán Lapo, Milton Elías, Mgs.

DIRECTOR DE CARRERA O SU DELEGADO

f. _____

Lcdo. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Mgs.

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Moreno Diaz, Víctor Hugo Moreno, Mgs.

OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CALIFICACIÓN

f. _____

Lcdo. Dumani Rodríguez, Alex Salomón, Msc

TUTOR

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS	XII
RESUMEN	XIII
ABSTRACT.....	XIV
INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA.....	4
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA.....	5
1.3 OBJETO DEL ESTUDIO	5
1.4 OBJETIVO GENERAL	5
1.5 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
1.6 JUSTIFICACIÓN	5
1.7 MARCO CONCEPTUAL	9
1.7.1 MOTION CÓMIC.....	9
1.7.1.1 ULTRAVERSE PRIME CD – ROMIX (1994), ULTRAVERSE OF MALIBU	10
1.7.1.2 CLASIFICACIÓN DE MOTION CÓMICS	10
1.7.2 CULTURA AWÁ.....	13
1.7.2.1 LENGUA	16
1.7.2.2 ECONOMÍA	16
1.7.2.3 POBLACIÓN.....	17
1.7.2.4 ALIMENTACIÓN	17
1.7.2.5 MEDICINA	18
1.7.2.6 VIVIENDA.....	19
1.7.2.7 LOS SUEÑOS DE LOS AWÁ	20
1.7.2.8 MITOLOGÍA	21
CAPÍTULO 2: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	23
2.1 DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO.....	23
2.2 DESCRIPCION DEL USUARIO	23
2.3 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS	24
2.3.1 HARDWARE	24
2.3.2 SOFTWARE	27
2.3.2.1 PHOTOSHOP	27

2.3.2.2 EDITOR DE IMAGEN CLIPCHAMP	28
2.4 GUIÓN/STORYBOARD	29
2.5 DISEÑOS DE PERSONAJES Y FONDOS	32
2.6 DISEÑO DE LAYOUT / LÍNEA GRÁFICA.....	40
2.6.1 PERSPECTIVA Y ÉNFASIS	44
2.7 VALOR COMUNITARIO	45
2.8 VALIDACION DEL PRODUCTO	46
2.9 TÍTULO DEL CÓMIC	47
.....	48
.....	48
2.10 DISEÑOS REFERENTES	49
2.11 ESTÉTICA DEL TRAILER	51
2.12 FUNCIONES EXTRAS DEL APLICATIVO.....	51
CONCLUSIONES	54
RECOMENDACIONES.....	56
BIBLIOGRAFÍA:	57

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ubicación respecto al país	14
Figura 2 Ubicación respecto a la provincia.....	15
Figura 3 Productos elaborados por los Awá.....	16
Figura 4 Joven Awá.....	17
Figura 5 Vivienda tipo.....	20
Figura 6 Wacon Intous Pro.....	25
Figura 7 Laptop	26
Figura 8 Ben 10.....	32
Figura 9 Swamp Thing	33
Figura 10 Chain Saw Man	34
Figura 11 Portada del Cómic.....	36
Figura 12 Jaiván Mîcha	36
Figura 13 Shalí	37
Figura 14 Guardián.....	38

RESUMEN

El presente trabajo consiste en la realización de un tráiler de Motion cómic al estilo manga que se basará en la cultura AWÁ en un entorno del ecosistema ecuatoriano, como narrativa para la idealización de la historia y su forma de expresar el valor intangible de nuestra riqueza cultural que tiene nuestro país.

Además de cómo se puede destruir nuestro hábitat por diversos factores.

A través de este Motion cómic se ha tratado de plasmar la cultura e identidad del pueblo Awá.

La presente investigación plantea al cómic como un arte que sirve de herramienta para la enseñanza cultural.

Palabras claves:

Motion cómic, Web cómic, Manga, Animación, Animación limitada, ilustración, arte, cultura Awá.

ABSTRACT

The present work consists of the development of a manga-style motion comic trailer that will be based on the AWÁ culture, located in an environment of the Ecuadorian ecosystem, as a narrative for the idealization of history and its way of expressing the value of our cultural country wealth, with the added message of how we can destroy our habitat by various factors.

This motion comic tries to envelop this message and the culture and identity of the Awá people.

This research presents comics as an art that serves as a tool for cultural teaching.

Keywords:

Motion comic, Web comic, Manga, Animation, Limited animation, illustration, art, culture Awá.

INTRODUCCIÓN

“Para los auténticos lectores de cómic el concepto de arte es casi una palabrota... los frikis del cómic y los tontos del arte tienen mucho en común, más de lo que les gustaría reconocer.” (Mahler, N., 2012)

Este documento es una sustentación académica del desarrollo de un Motion cómic de la cultura Awá.

En los últimos años debido al crecimiento de la industria audiovisual frente a los medios impresos, ha fomentado el impulso de las historietas animadas movibles.

El motion comic adoptado tiene una perspectiva que parte de una realidad que es la invisibilidad de los pueblos indígenas, por lo que con la narrativa de este motion cómic tocamos aspectos sociales y culturales de la etnia Awá.

Anteriormente el comic impreso era una idea la cual transmitía historias con personajes que mostraban mensajes variados, la cual uno podía identificar y comprometerse en ellos; actualmente el comic impreso ya no es un foco principal para la audiencia en la actualidad.

Debido a esto surgió la idea de combinar la animación con el cómic, formando un híbrido el que llamamos hoy en día Motion cómic.

Las historietas salieron a relucir un nuevo efecto de interacción entre la audiencia y los personajes, debido a que estos son animados con voz y sonidos, llegando a un punto en que las personas se interesen en ese tipo de formato audiovisual.

Un aspecto importante de la cultura de Awá es la tradición oral, que permite que generación tras generación plasmen en sus símbolos e

imaginación su propia cosmología. El mito encarna la esencia de la identidad cultural de estos.

La historia trata de Jaiván, un chico de 13 años de la etnia Awá que vive en el cantón San Lorenzo, provincia de Esmeraldas, en la zona selvática, en el extremo norte de la región litoral del Ecuador, en los bosques muy húmedos de la vertiente occidental de los Andes; desde el río Telembí, en Nariño, hasta Carchi, Imbabura, Sucumbíos y Esmeraldas.

Es descendiente de pueblos milenarios, su vida ha sido algo tranquila, pero todo cambia debido a que una compañía arqueológica fantasma ha intentado abrir un artefacto mágico de origen Awá y ha liberado una maldición que convertirá a todos los animales y plantas del lugar en monstruos de pesadilla, ahora esparcidos por todo el país. Al mismo tiempo, sin saberlo, liberaron a un guardián que protegía dicho artefacto y Jaiván al ser un descendiente de esa civilización, le ayudará para que todo vuelva a la normalidad.

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente los niños y jóvenes no conocen las diferentes etnias que tiene Ecuador. Por eso a través de la realización de este cómic, podrán cumplirse las expectativas de este aprendizaje.

Las historietas, actualmente se encuentran marginalizadas debido al cambio que han sufrido las nuevas generaciones por el aumento de la tecnología (Ballester, 2018).

Las historietas impresas son poco interesantes para los lectores de esta nueva generación debido al aumento de la tecnología de modo digital, ya que en los jóvenes impacta el desarrollo de los Motion cómic en lugar de un cómic impreso, por los movimientos de los personajes, sonidos, las voces, y todo el entorno atractivo audiovisual.

Los desarrolladores de la animación digital no pueden estar al margen de la sociedad para crear, por lo que es fundamental para comprender en profundidad el real valor de los cómics. Los cómics deben ser considerados como una fuente de estudio interactiva bastante valiosa para temas relacionados con la historia. El cómic permite como fuente de estudio entender como la historiografía académica puede o no influenciar en la cultura de los niños y jóvenes.

Lo que se quiere conseguir a través de este trabajo audiovisual es que sirva como una herramienta pedagógica para la enseñanza de una manera entretenida.

1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA

El poco material audiovisual animado sobre las culturas indígenas que habitan en nuestro país.

1.3 OBJETO DEL ESTUDIO

La falta de interés que muestran los niños en el aprendizaje de las culturas indígenas que habitan en el Ecuador. Por ello el aporte con la creación de un cómic animado que sirva como una herramienta de enseñanza dinámica de atractivo audiovisual.

1.4 OBJETIVO GENERAL

Crear un tráiler de un Motion cómic al estilo manga como técnica de ayuda en el aprendizaje de la cultura AWÁ, para motivar a niños y jóvenes en el estudio a través de un formato audiovisual animado con historias, las cuales son mucho más atractivas para una audiencia juvenil (Figuroa, 2017).

1.5 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar de manera exploratoria, la cultura Awá, para recopilación y adaptación de elementos a personajes y tramas en un Motion cómic.
- Crear personajes y temáticas generales para un Motion cómic incorporando elementos propios de la cultura Awá.
- Desarrollar un teaser de motion cómic estilo manga como instrumento de difusión de la cultura Awá.

1.6 JUSTIFICACIÓN

La enseñanza que se imparte a nivel escolar, en muchos casos no tiene en cuenta la integración de elementos de las culturas que existen en nuestro territorio, como su cosmología, mitos, etc.

En particular lo que interesa de la cultura Awá es su percepción sobre el mundo y su naturaleza, abriendo nuevos conceptos sobre la vida y la muerte.

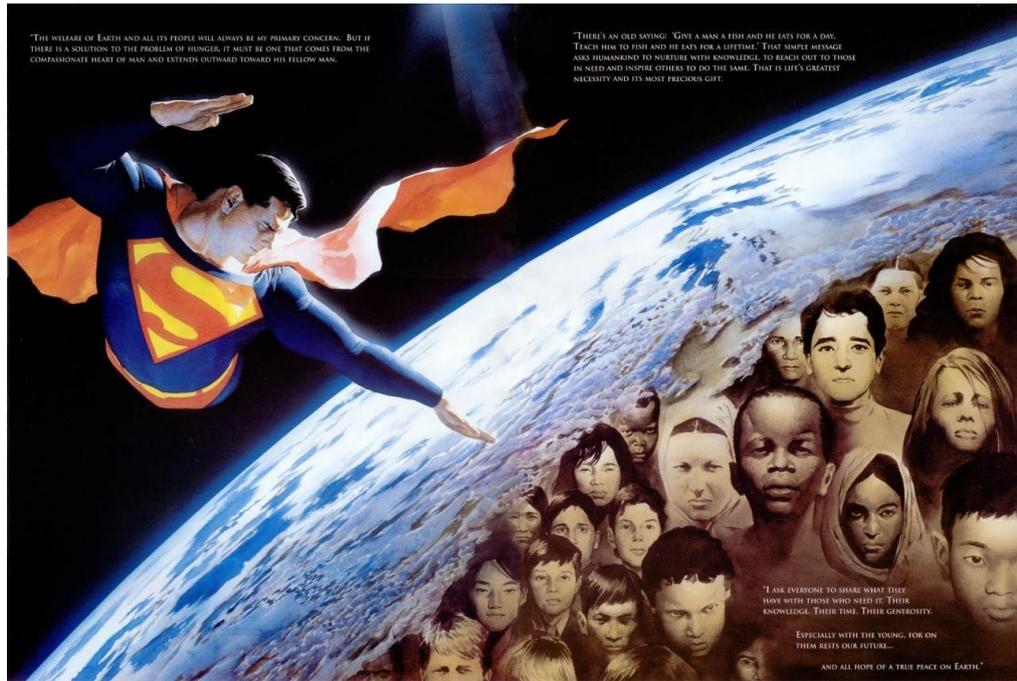
Los cómics han sido fuente de inspiración que ha ayudado a plasmar ideas y conceptos a través de la ilustración, gracias a los personajes que transmiten mensajes que favorecen los valores en una sociedad.

Ejemplos:

- Supermán, con su mensaje de justicia y esperanza.
- Mafalda, con sus críticas sociales
- Capitán América, con su patriotismo y nacionalismo
- Condorito, con su imagen de campesino pícaro y bromista



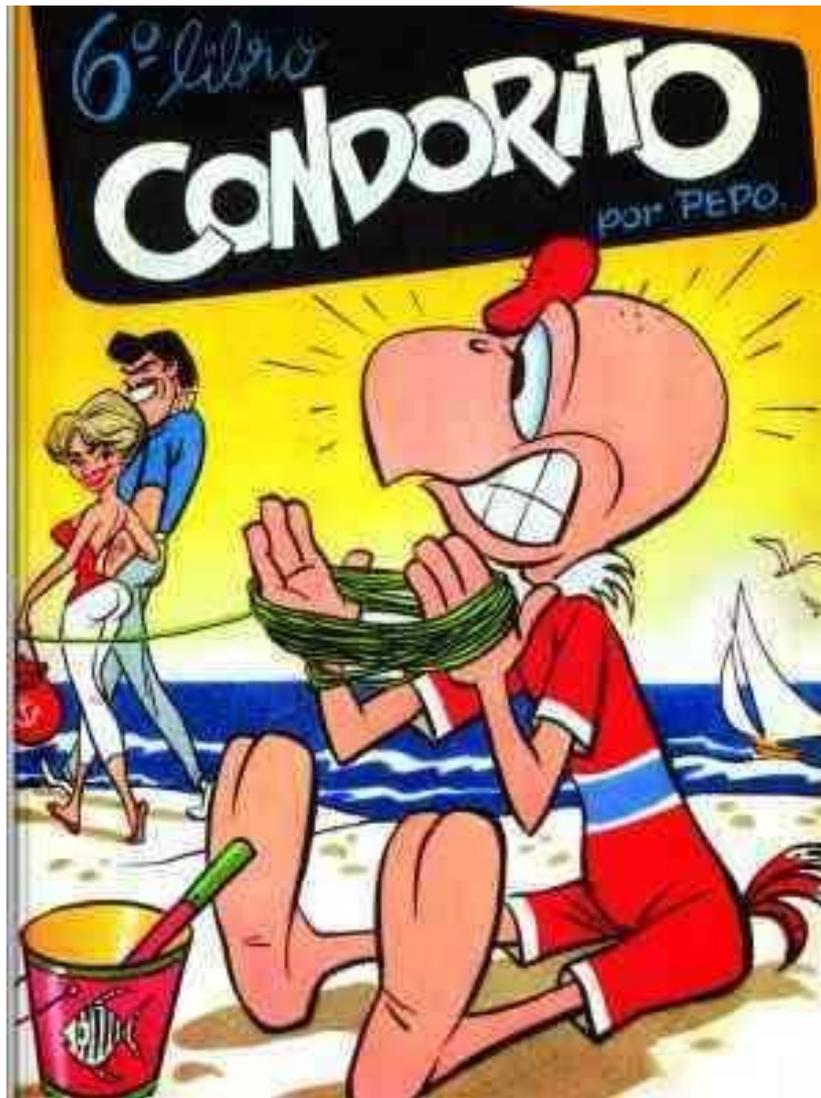
Mafalda. (Quino, 1968)



Superman. (Ross, 1999)



Capitán América. (Simon & Kirby, 1941)



Condorito. (Boettiger, "Pepo", 1949)

1.7 MARCO CONCEPTUAL

Para este trabajo se realiza la investigación de dos ejes: El Motion cómic y la Cultura Awá.

1.7.1 MOTION CÓMIC

El Motion cómic es un elemento de animación en los cómics los cuales se combinan mientras sonidos, voz y efectos son añadidos a su vez, es un soporte híbrido que conjuga la narrativa y el arte con imágenes animadas.

La idea y el concepto nació en 1967 en el libro de “The Zap Gun” (Philip K. Dick), en donde el autor describe un cómic en movimiento.

Dentro de las probabilidades del diseño gráfico, las ofertas audiovisuales siempre son relevantes. La animación, los gráficos en movimiento y el diseño audiovisual en general son parte integral de cualquier medio que utilice este lenguaje, incluido el cine, la televisión, Internet y los videojuegos. Esto lo evidencia Bohórquez (2007, p. 155) en su artículo “El diseño audiovisual”:

“La relación entre diseño gráfico y lenguaje audiovisual es cada vez mayor, al punto de haber llegado a consolidar una forma de comunicación que fusiona los dos campos; de ahí que hayan surgido términos como Motion graphics, diseño audiovisual, design cinema, diseño 4D, diseño gráfico en movimiento, grafismo televisivo, etc.”

El concepto se llevó a cabo en obras independientes como Santos Rotos (2001), el concepto estaba afinándose en la década de 1960, luego siguieron el ejemplo muchas editoriales al utilizar esa técnica tales como: Marvel Cómics en “Los Super Héroes de Marvel” (a mediados de la década de los 60’s) o Detective Cómics en “Batman: Amor Loco” y “Watchmen”. (Aguirre, 2013)

En 1994, la editorial de cómics Ultraverse of Malibu se convirtió en la primera empresa en difundir a través de medios ópticos y digitales. En este caso CD-ROM, esta línea se denomina "CD-Romix". Viñeta a viñeta, los episodios venían con un disco por capítulo, con efectos de voz y sonido, y solo podían verse en una computadora (Aguirre, 2013).

1.7.1.1 ULTRAVERSE PRIME CD – ROMIX (1994), ULTRAVERSE OF MALIBU

En el año 2005, Lionsgate sacó una versión animada del cómic Saw Rebirth.

Entre otras cosas, podemos ver una precuela basada en la serie de videojuegos "Uncharted" llamada "Eye of Indra" lanzada para PlayStation Network.

Los tipos comunes de animación en los cómics en movimiento incluyen las técnicas de animación limitadas utilizadas por Hanna Barbera Studios en la década de 1960 y las técnicas de animación recortadas (utilizando recortes de papel, cartón e incluso fotografías recortadas). Un ejemplo reciente de este tipo de animación se utiliza en la serie South Park de 1997.

Según Eisner (2007) la cantidad de fotogramas permitidos en los cómics es limitada, pero en el cine, las ideas y las emociones se pueden expresar en cientos de fotogramas, con secuencias fluidas y velocidades que imitan el movimiento de la vida real, solo se pueden simular en una página impresa.

1.7.1.2 CLASIFICACIÓN DE MOTION CÓMICS

Durante su evolución, el Motion cómics se ha adaptado a diferentes estilos a este nuevo soporte, se ha reunido diferentes características aquí detallaremos la siguientes.

- **Animación basada en las viñetas:**

La clase más común y popular en los cómics en movimiento son los videos creados a partir de adaptaciones de viñetas y arte original de cómics, complementados con audio grabado, animación simple limitada o efectos visuales y de sonido digitales, un ejemplo es “Marvel’s Astonishing Xmen (2008)”.

- **Animación con Transición viñeta a viñeta:**

En esta clase de cómic en movimiento, los paneles se animan individualmente y puedes ver la transición de un panel a otro. Solo en este caso se anima por separado de cada panel tiempo.

- **Animación de la mayoría de las viñetas visualizándose la página completa:**

En este tipo de cómics animados se conserva el formato original de las páginas del cómic, se conserva la peculiaridad de cada viñeta, consta de páginas animadas, es como mirar múltiples pantallas, un ejemplo es el motion cómic de Ryan Woodward llamado “Bottom of the ninth”, publicado en la app store de Apple en dispositivos móviles Apple.

- **Implementación de los elementos**

Para el desarrollo de este trabajo, el color verde es predominante en la cultura Awá, por lo que se analiza su representación.

El color verde: El verde representa en su relación con la salud y con el poder propio de la naturaleza y las propiedades curativas de las plantas y su armonía con el equilibrio emocional.

Si tomamos en cuenta que las historias de Awá tienen una conexión directa con el entorno sería una buena implementación para las paletas de colores del Motion cómic.

Según Mimenza (2018) la psicología del color verde es la naturaleza, que suele representarse con el verde, se considera bella y llena de vida. “Por otro lado, tiene un lado oscuro, lleno de muerte, sangre, persecución y crueldad. En ese sentido, el símbolo verde también contiene estos elementos negativos. Entre ellos se recalca la conexión entre veneno y toxicidad, seguramente en la coloración de muchas plantas y animales, como serpientes y ranas, y en el uso de un tinte verde hecho a base de cobre, que resultó ser venenoso”.

- **Estilo Manga:**

Es utilizada debido a que últimamente el cómic japonés también conocido como manga se ha alzado con bastante fuerza en el mercado y en la lectura de jóvenes. Según Flores (2010) La estética que más se resalta, tanto a nivel mundial como regional, es la del manga, que hoy por hoy está cobrando impulso y tiene una gran acogida en la historieta ecuatoriana.

Existe una gran cantidad de géneros en el mercado de los cuales nombraremos algunos:

- **SHÔNEN:** Trata de un joven inmerso en un mundo de acción, aventura y combate.

- **SHÔJO:** Se caracteriza por centrarse en relaciones románticas, emociones, humor y protagonistas femeninas.

- **SEINEN:** Su contenido está dirigido a hombres jóvenes y adultos, utiliza temas como: ciencia ficción, drama, política, violencia abierta o pornografía.

- **JOSEI:** Cómics dirigidos a mujeres jóvenes y adultas, a menudo compartiendo temas con chicas adolescentes, pero utilizando una perspectiva más madura, agregando elementos de drama, erotismo o acción, y un personaje principal inmerso en el mundo laboral.

- **KODOMO:** Estas obras son leídas por niños y niñas, y las historias sencillas suelen estar llenas de humor, aventuras y lecciones morales.

1.7.2 CULTURA AWÁ

Los Awá son una nacionalidad indígena del Ecuador que están ubicados en la región costa y sierra del Ecuador que limita al norte con Colombia y al sur con el municipio de Rita Cantón Ibarra (provincia de Imbabura) (Conaie, 2014).

Están dispersos en pequeños poblados y casas en la profundidad de la selva, en la frontera sur de los departamentos de Nariño y Putumayo (Colombia), y en las provincias del Carchi, Imbabura y Esmeraldas (Ecuador) (Conaie, 2014).

Los orígenes del grupo étnico son desconocidos y confusos, ya que investigaciones arqueológicas indican que las costas tanto de Colombia como de Ecuador fueron habitadas por la cultura Tumaco. Tras la llegada de los españoles en el año 1525, los relatos hablan de un grupo indígena seminómada con un nivel de progreso muy bajo en comparación con otras etnias de la región andina (Onic, 2022).

Su ubicación es uno de los ejes de comunicación entre la costa y el altiplano andino, lo que ha tenido una gran influencia en la formación de su territorio y, además de una amplia infraestructura, ha provocado un auge minero, guerras civiles, ganadería, madera y tala ilegal, añadiendo la construcción de carreteras (Onic, 2022).

Desde la década de 1960, cuando aumentó la afluencia de colonos, mineros y productores de aceite de palma, muchos pueblos indígenas han tenido que iniciar nuevamente el proceso migratorio (Onic, 2022).

Hace 300 años partieron del territorio de México rumbo a Centro y Sudamérica, llegando a Colombia donde se produjo la dispersión de la comunidad por el ambiente selvático del territorio. Por esta razón el conflicto llamado guerra de los 1000 días, han logrado mantener la personalidad como pueblo, las relaciones familiares, de intercambio, la lengua, tradición oral, etc (Conaie, 2014).

Según sus antepasados su nacionalidad es descendientes de los Mayas de México (Conaie, 2014).

La comunidad Awá, se encuentra habitada por aborígenes que mantienen sus tradiciones culturales dentro de una vegetación semi - selvática con grandes bosques y llanuras y una montaña llena de flora y fauna ideal para la observación de aves, propias de la región (Conaie, 2014).



Figura 1 Ubicación respecto al país
Fuente: <https://www.voceseimagenes.org>

Mapa de Autoidentificación de la Nacionalidad Awá a Nivel Provincial con Desagregación Cantonal

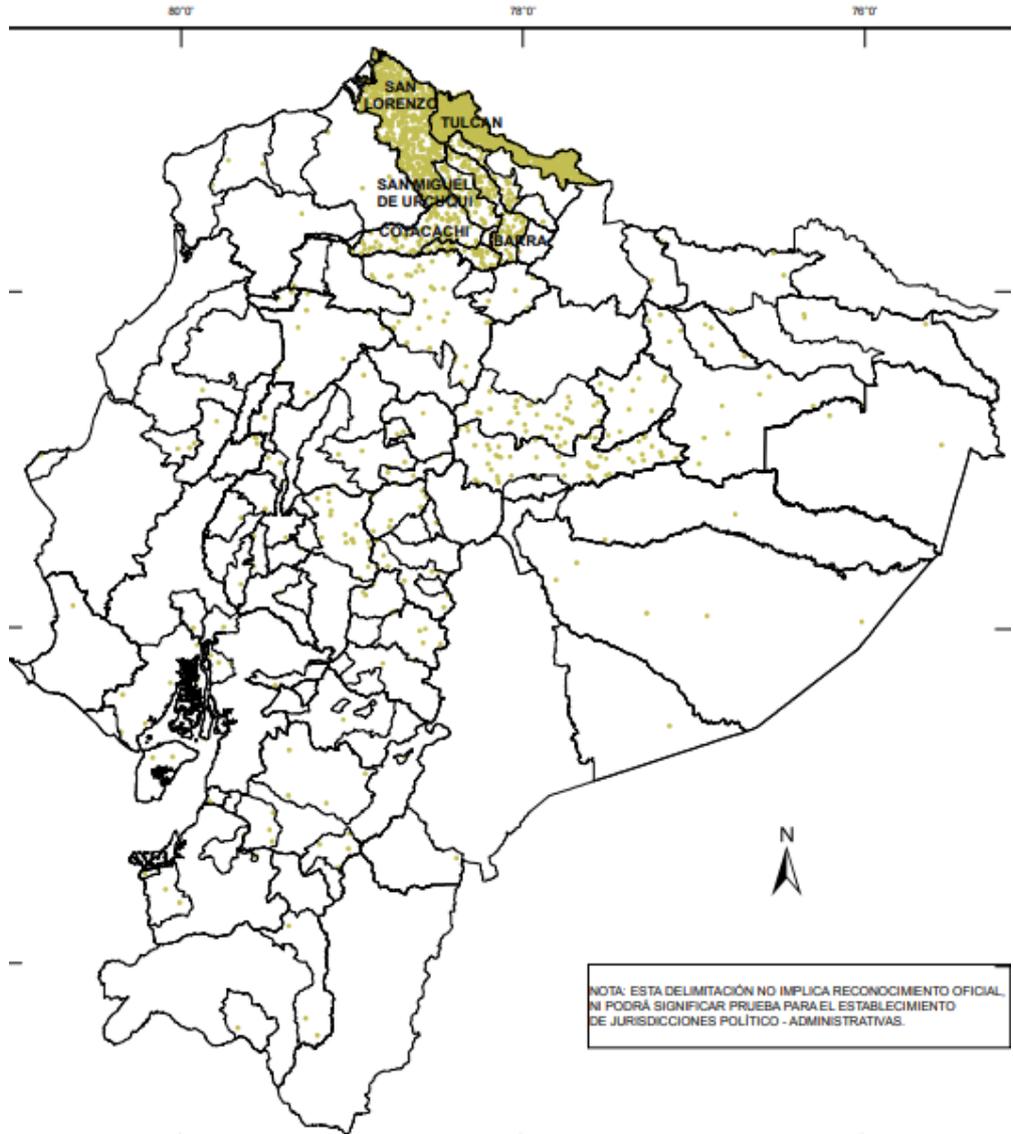


Figura 2 Ubicación respecto a la provincia
Fuente: <https://www.voceseimagenes.org>

1.7.2.1 LENGUA

Su lengua es el Awapít, que significa “gente de la montaña”. La lengua Awapit es hablada por la nacionalidad Awá, originarios de Colombia y que migraron hacia el Ecuador hace unos 80 años debido a la presión de los colonos sobre su territorio ancestral (Conaie, 2014).

1.7.2.2 ECONOMÍA

Su principal economía se basa en la agricultura, complementada con la caza, la pesca y la ganadería. Sus productos agrícolas más cultivados son la yuca, el banano, el frijol, el maíz, la caña de azúcar, la chanta dura y el chile, entre otros productos propios de los climas tropicales (Pineda, 2009).

Se dedican a la producción de canastas de yare, alimentos, balsas, cucharas de madera, lanzas, bodkeras, shiglas, artesanías que les permiten hacer tamagua y producción (Conaie, 2014).



Figura 3 Productos elaborados por los Awá
Fuente: <https://www.conaie.org>

1.7.2.3 POBLACIÓN

Tiene alrededor de 3.500 habitantes y está ubicada en 13 municipios: San Marcos, Taravita, Ixpi, Gualpibajo, Zaballero, Galle, Pailon, Aguanha, Rio Tigre, El Novoso, Rio Verde, Palmira del Toctoni y San Vicente (Conaie, 2014).



Figura 4 Joven Awá
Fuente: <https://www.conaie.org>

1.7.2.4 ALIMENTACIÓN

La alimentación está basada fundamentalmente en la caza, la pesca y la agricultura; los productos de mayor consumo son el plátano, el maíz, y la yuca, algunos también cultivan caña de azúcar (Pineda, 2009).

El consumo de ciertos productos y plantas silvestres que contienen un alto potencial nutritivo también contribuye a la diversificación de la dieta alimenticia en la mayoría de las familias Awá, sin embargo, estas costumbres corren el riesgo de desaparecer por el ingreso de productos foráneos y su influencia que minimiza de alguna forma a la cultura Awá (Pineda, 2009).

Actualmente se ha generalizado el consumo de enlatado como el atún y las sardinas, ya sean adquiridos por ellos mismos en los mercados locales o entregados por los paquetes de asistencia tanto del Estado, como de los organismos no gubernamentales (Conaie, 2014).

1.7.2.5 MEDICINA

Medicina ancestral, la medicina practicada por los curanderos del lugar, generalmente son los ancianos quienes conocen las dolencias y que plantas se pueden utilizar para tratarlas (Conaie, 2014).

Nombre de la enfermedad	Causas	Consecuencia
Chutún	<p>Si la persona come maduro, que estaba comido por una iguana.</p> <p>Si se comen frutas del suelo (guayaba, banano etc.), porque el espíritu del chutún está dentro de la fruta.</p> <p>Es un espíritu que tiene forma de sapo, iguana. No se lo mira, pero entra en la persona y se enferma.</p>	Invalidez Muerte
Mala hora	<p>Le da a la persona que sale a la montaña a las 6:00 de la mañana, a las 12:00 de la noche y a las 6:00 de la tarde.</p> <p>A esas horas está comiendo el diablo. Por tanto, hay visiones y espantos sueltos en la montaña</p>	Muerte
Mal viento	<p>Cuando la persona se baña en el río a las 6:00 de la tarde o a las 6:10 de la tarde, porque a esa hora viene un espíritu en forma de niño desnudo que se está ahogando: con solo verlo pasar, estando metido en el río, la persona se enferma.</p> <p>Cuando una persona duerme en la montaña pasa el espíritu y le pega el mal.</p> <p>Cuando alguien está o pasa por el cementerio luego de las 6:00 de la tarde.</p> <p>Cuando la madre va por la montaña, el espíritu está mirándole el seno. Y si en</p>	Muerte

	ese momento le da el seno al niño éste se enferma de mal viento. Cuando los niños u otra persona no les hacen caso a los padres o a los mayores y se van a la montaña, les da el mal.	
Espanto	Cuando hombre o mujer se asusta: por agua, por animal o por otra persona o por caída. Cuando el niño se asusta de algo que le desagrada o cuando se cae de cualquier lugar	Muerte
Ojeado de piedra	Si alguien va por una quebrada que no conoce, a cualquier hora. Cuando una persona se baña con frío o miedo o solamente tocando con miedo o frío el agua o piedra.	Muerte
Ojeado de tunda	Da cuando el espíritu llamado Vieja del monte pasa al lado de una persona. Cuando se come piña caliente, porque en esa piña se encuentra el espíritu de la tunda.	Ceguera

1.7.2.6 VIVIENDA

Las casas tradicionales Awá están construidas de chonta y madera y tienen techos de bijao. Las columnas, paredes y pisos de la casa están hechos de chonta. Las casas son altas para prevenir el peligro y la humedad. (Pineda, 2009).

Solo hay una habitación, con cocina a un lado, donde la familia se reúne alrededor de la estufa después del trabajo para hablar sobre temas cotidianos del hogar, intercambiar aventuras e historias, y los niños pequeños comparten cuentos e historias de sus abuelos (Conaie, 2014).

La vivienda de los Awá está construida en forma de palafitos con el fin de defenderse de los reptiles que pueden amenazar la intimidad del hogar.



Figura 5 Vivienda tipo
Fuente: <https://www.conaie.org>

1.7.2.7 LOS SUEÑOS DE LOS AWÁ

Los sueños para esta nacionalidad son los elementos simbólicos que anuncian acontecimientos que pueden pasar en un futuro cercano como ejemplo:

Soñar un caballo rojo, es ahogarse en un río.

Soñar una canoa, es muerte de algún familiar.

Soñar un helicóptero, es ver a un muerto.

Soñar volando, es la cargada de un muerto.

Soñar bailando, es enterrar a los muertos.

Soñar a las cucarachas, es estar en un velorio de algún familiar (Conaie, 2014).

1.7.2.8 MITOLOGÍA

Las creencias son reguladoras de las relaciones sociales y reproducen los valores culturales. Actualmente han adoptado el catolicismo, aunque conservan sus propias costumbres, es decir, se combina una cosmovisión tradicional animista con los rituales católicos. Los awá conciben un mundo superior poblado de seres con poderes especiales (Conaie, 2014).

"Dentro de la cosmovisión awá el mundo está poblado por seres sobrenaturales. La magia cumple un papel importante en sincretismo con los rituales católicos. Algunas de las divinidades relevantes en el panteón awá son: chutún, deidad maléfica del bosque; señor de Kuaiquer, imagen de Cristo venerada por los awá; y Cueche, espíritu dañino del bosque; además del "hojarasquín", el "duende", y el "cocopollo" (Conaie, 2014).

Hubo varios mitos y leyendas que han pasado de generación en generación, hablaremos de algunas de ellas:

La gente de la Montaña

Una fábula heredada de la tradición que guía cada etapa de la vida de los Awá, en su día a día, nos muestran los pros y los contras de sus actividades y costumbres. Estas pasan a ser las normas de conducta que dependen directamente de los mitos y leyendas.

La leyenda cuenta el nacimiento de Atim Awá, y como aquel hombre aprendió a vivir en la "montaña" y uno de sus dones era de hablar con los árboles, pero los años pasaron y el primigenio comenzó a envejecer ocasionándole una profunda tristeza, brotó el primer árbol Atim Awá y

comenzó a desarrollarse la barbacha en donde al tocar tierra tomó la forma de una mujer, la primera Ashampa.

Cosmovisión Awá

Es la concepción del mundo Awá la que representa una distinción similar entre los árboles y la vida humana, una relación tan fuerte que el mito del origen nació cuando los primeros Awá brotaron del árbol primordial.

Si bien puede asimilarse en cierta forma una circularidad de la vida de los Awá a través de su existencia, donde el árbol es principio y fin, donde se crea y recrea el mito.

Cosmovisión Vertical

Ya existe una verticalidad donde se pueden ver los cuatro mundos debido al cambio a la cosmovisión circular de regresión ambiental.

MUNDO	SU	CARACTERÍSTICA
Primer Mundo	Masa Su	Mundo poblado por personas pequeñas que come humo
Segundo Mundo	Pas Su	Mundo habitado por los Awá
Tercer Mundo	Kutña Su	Mundo de los Muertos. Una casa enorme donde habitan todos los Irits muertos
Cuarto Mundo	Ampara Su	Donde reside el creador

CAPÍTULO 2: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

2.1 DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

El tipo de Motion cómic utilizado para la realización del teaser estilo manga, es de una viñeta, por la forma simple de hacer los movimientos.

El diseño referente que se ha utilizado, para los personajes y fondos son de la obra Chainsaw Man creado por Tatsuki Fujimoto. Este diseño utilizado es debido a su estilo libre y fácil lineado grueso que sirve para mostrar escenas de composición complejas.

Para la realización de este teaser estilo manga se utilizó el software Photoshop y un editor de imagen llamado Clipchamp.

De equipo se utilizó una laptop con un sistema operativo Windows, con un procesador Intel (R) Core (TM) i7 – 5500U CPU@2.40GHz

El fin de este trabajo es que el Motion cómic estilo manga, sirva como un instrumento de enseñanza en la educación de niños y jóvenes.

2.2 DESCRIPCION DEL USUARIO

Este teaser está dirigido a los niños y jóvenes que están interesados en ese tipo de formato audiovisual con historias con un estilo japones.

Este Motion cómic será interesante porque servirá como pausa para implementar una herramienta que servirá para mejorar la educación a través de un teaser animado e interactivo que, puede versar en muchas temáticas.

Estos animé se convierten en una influencia en niños y jóvenes debido a una de sus principales características que son sus gestos estrambóticos y su accionar exagerado, representando al pie de la letra el género de animé al cual pertenecen.

Esto quiere decir que, si son del género acción, todo, absolutamente todo su accionar, hablar y sentir será acción.

El principal factor influyente en los adolescentes que les apasiona el animé es la violencia explícita que se observa. Así como la expresión visual exagerada de emociones y sentimientos que son propios de la adolescencia y que, en muchos casos, no son socialmente permitidos expresarlos de la manera en que desean.

El estilo japonés hoy en día es más aceptable por la variación de estilo en que un autor puede implementar en su historia.

En los últimos tiempos la relación de los jóvenes con los medios convencionales, especialmente con la prensa escrita, ha sufrido un gran deterioro, por la llegada de las tecnologías digitales y, sobre todo, de Internet que ha contribuido a que los jóvenes se trasladen al entorno online en busca de una nueva forma de comunicarse y de entretenerse, pero también de consumir contenido informativo.

2.3 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Dentro de la tecnología para la creación del Motion cómic estilo manga, se utilizará los siguientes:

2.3.1 HARDWARE

El hardware son aquellos elementos físicos o materiales que constituyen una computadora o un sistema informático. Es decir, son aquellas partes físicas de un sistema operativo tales como sus componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos, mecánicos y cualquier elemento físico que esté involucrado.

Para la creación de nuestro Motion cómic estilo manga utilizaremos con hardware: Wacom Intuos pro y Laptop Windows.

Wacom Intuos pro

Wacom es la contracción en idioma japonés de las palabras «Wa» (armonía o círculo) y «Komu» (computadora). Es uno de los mayores y más importantes fabricantes de tabletas digitalizadoras.

El **Intuos**, aunque es un nivel de entrada, es perfecto para mi trabajo **como** fotógrafo e ilustrador. Me ahorra mucho tiempo durante el retoque fotográfico o el dibujo con máscara o lo que sea. A este precio, vale la pena intentarlo y el precio es bueno si consideramos que un buen ratón es apenas la mitad.

El pen **Tablet** creativa **Intuos Pro** brinda 2048 **niveles** de sensibilidad a la **presión** de lápiz y reconocimiento de inclinación, para que puedas crear con la misma precisión de los pinceles y lápices tradicionales.



Figura 6 Wacom Intuos Pro
Fuente: Wacom

Con **Wacom Intuos Pro** podemos crear y refinar ilustraciones digitales en el ordenador sin que nos veamos obstaculizado por cables.

Laptop Windows

Una laptop es una computadora portátil de peso y tamaño ligero, con un sistema operativo, es decir, un programa de software que admite funciones básicas, como la administración de archivos y la ejecución de aplicaciones, y que usa dispositivos periféricos, como la impresora, el monitor, el teclado y el mouse.



Figura 7 Laptop
Fuente: Amazon

2.3.2 SOFTWARE

Software es un término informático que hace referencia a un programa o conjunto de programas de cómputo, así como datos, procedimientos y pautas que permiten realizar distintas tareas en un sistema informático.

En este caso se utilizó un software llamado Photoshop y un editor de imagen llamado Clipchamp.

2.3.2.1 PHOTOSHOP

Adobe Photoshop es un programa para la edición de fotos creado por Adobe Systems Incorporation. Utilizado principalmente para retoque fotográfico y gráfico, su nombre significa "taller de fotografía" en español.

De hecho, Photoshop ha sido el estándar para el retoque fotográfico casi desde sus inicios, pero también se usa ampliamente en muchas áreas del diseño y la fotografía, incluidos los gráficos de video y, básicamente, cualquier actividad que requiera la manipulación de imágenes digitales.

Photoshop ya no es solo una herramienta utilizada por los diseñadores, se ha convertido en una herramienta ampliamente utilizada por fotógrafos profesionales de todo el mundo, llevando los procesos de retoque y edición digital solo a través del laboratorio. impresos.

REQUISITOS DEL SISTEMA

Para el uso del software Adobe Photoshop se necesita de los siguientes requerimientos mínimos:

- Procesador de sexta generación de Intel o superior o equivalente AMD con compatibilidad con SSE4.1.

- Microsoft Windows 10 versión 2004 o posterior (versión 21H1 recomendada); Microsoft Windows 11 (versión 21H2).
- 12 GB de espacio disponible en el disco duro para instalar las aplicaciones; 16 GB adicionales para descargar todo el contenido opcional.
- Controlador de pantalla y sonido compatible con Microsoft DirectX 12
- Reproductor de Windows Media (necesario para importar y exportar formatos de Windows Media)
- Grabadora de DVD compatible necesaria para grabar DVD

2.3.2.2 EDITOR DE IMAGEN CLIPCHAMP

El programa Clipchamp Create es un creador de vídeos actual que añade todos los instrumentos de edición primordial que se necesita para ejecutar en sus proyectos de vídeo. Las características utilizables comprenden de recorte, corte, control de velocidad y rotación. Entre sus ventajas esta el cambio en el formato del video saliente.

Disminuye los tamaños de los archivos de cada vídeo. Además, permite una grabación de 5 minutos por vídeo, puedes comprimir, editar y compartir desde tu navegador. Por último, ofrece la opción de crear nuevos videos desde el computador ya que consta de una sencilla interfaz.

HERRAMIENTAS

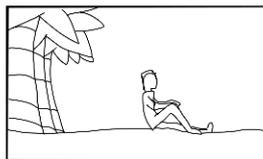
- Edición
- Girar
- Recortar
- Grabar video con webcam
- Grabar la pantalla

- Superposición de vídeo
- Aplicación para móviles
- Vídeo en bucle y GIF

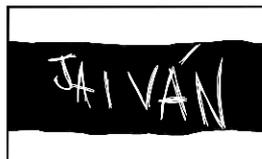
VENTAJAS

- Cambia el formato del vídeo saliente.
- Reduce los tamaños de los archivos de vídeo.
- Permite grabar 5 minutos de vídeo, desde tu navegador para compartir, comprimir o editar.
- Brinda la opción de crear vídeos desde el navegador con una interfaz sencilla.

2.4 GUIÓN/STORYBOARD



Plano general (Fade in)



(Fade in) Tipografía



Primer plano de perfil



Plano detalle de la mano



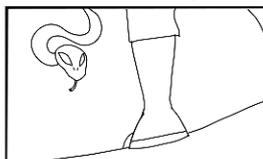
Primerísimo primer plano, ojo mirando hacia arriba



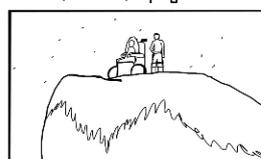
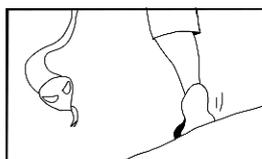
(Fade in) tipografía



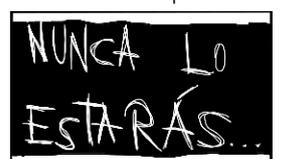
Se abre transición de plano detalle



Plano detalle, protagonista empieza a atacar



Gran plano general centrado en los personajes



(Fade in) tipografía



Plano Americano, Shali dando bienvenida



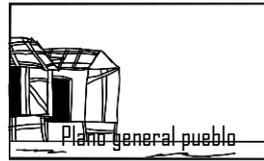
Plano medio corto, Jaivan mirando



(Fade in) tipografía



Primer plano estático, mostrando expresión



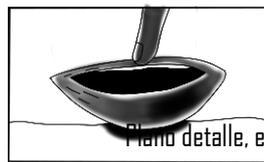
Plano general pueblo



Plano medio largo, personajes hablando



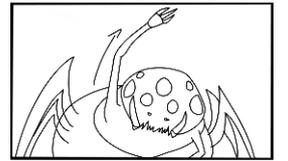
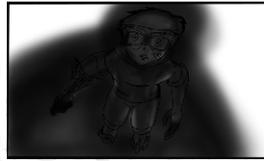
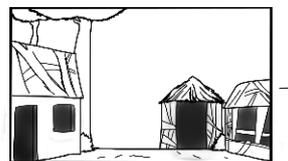
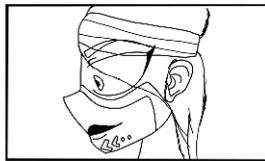
Primer plano entre los personajes



Plano detalle, el dedo se mete en la vasija

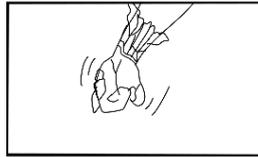


TRANSICIÓN

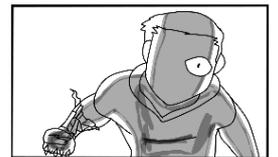
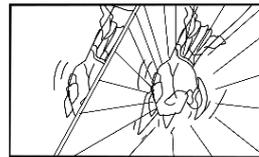




Plano Americano, Jaivan esquivando



Plano detalle, protagonista listo para luchar



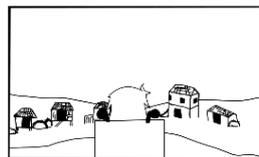
Plano medio



(Fade in) tipografía



Plano medio, Guardián aparece



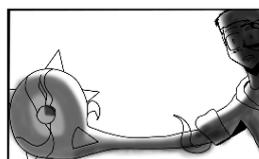
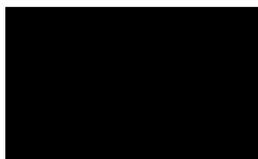
Plano medio, Shalí admira pueblo



Plano general, Ave maligna



Plano medio corto, valentía del personaje La escena transcisiona en negro



Plano medio centrándose en el brazo mutado



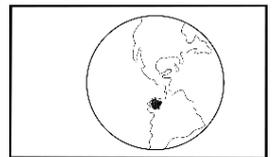
Primer plano, Ave derrotada



Plano medio



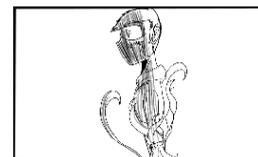
Plano medio



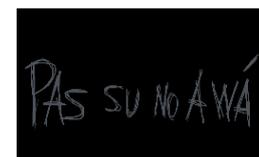
Plano general mostrando la tierra



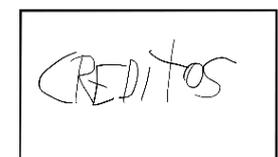
Plano general Jaivan desatado



Plano medio el ojo de Jaivan voltea



Titulo



2.5 DISEÑOS DE PERSONAJES Y FONDOS

El Motion cómic, será del género de acción y aventura, que contara una historia que al principio se muestra inocente, pero a medida que va avanzado la trama se vuelve cada vez más cruda y un poco violenta. La mayoría de la narrativa será centrada en la cultura Awá y su entorno, tales como la flora y fauna que nos rodea haciendo un uso con esas variaciones que el personaje puede mutar partes de su cuerpo a la de otros animales o como los enemigos son las maldiciones que andan suelta por todo el Ecuador y nuestro héroe tendrá que acabar.

La estética de la serie será inspirada en 3 obras del entretenimiento sobre los cuales se encontró inspiración para este trabajo:



Figura 8 Ben 10

Fuente: Cartoon Network

Por la forma en que la serie seguirá de manera antológica al formar parte de un público joven, además de que se centra en un chico joven en la que algunos se podrán identificar con el protagonista.

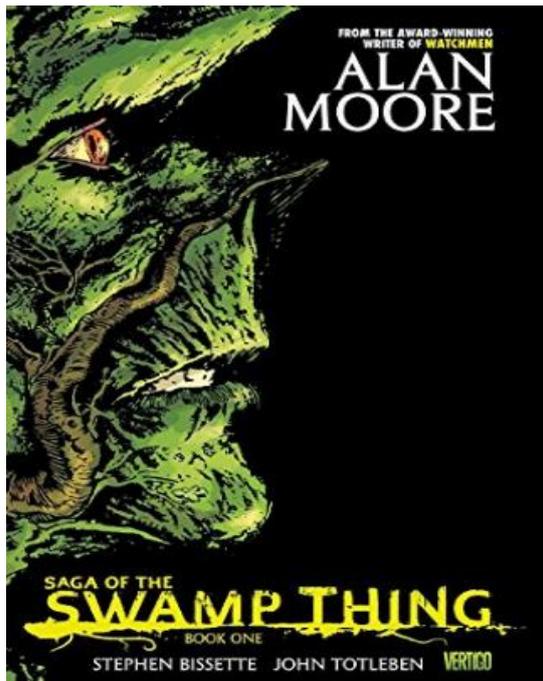


Figura 9 Swamp Thing
Fuente: Editorial Vértigo

Su trama se centra en lo ecológico y en sus elementos de horror que sirve de ayuda para dar un mensaje de preservar lo poco que queda como cultura y cómo ayudar al medio ambiente que poco a poco el ser humano va destruyendo por las enormes industrias.



Figura 10 Chain Saw Man
Fuente: Editorial Shonen Jump

Este trabajo fue referenciado más por la estética que tendrá el Motion cómic en la cual complementa con el tema de la serie que tendrá una estética un poco alocada, divertida y frenética, además del elemento de suspenso y horror basado en historias de H.P. Lovecraft.

Visual Principal del Cómics manga y Diseño de personajes



Figura 11 Portada del Cómic



Figura 12 Jaiván Mícha

Jaiván es el **Protagonista** de esta historia, es un chico de 13 años que, obtuvo los poderes del “Campeón Maya” debido a que su descendencia es también mexicana, lo cual le dio habilidades del entorno en que está situado, tiene la habilidad de metamorfosis cambiando algunas partes de su cuerpo en animales como el jaguar, el papagayo de Guayaquil y también como las plantas de Sábila, de Peregrina y entre muchas formas de vida de la flora y fauna que hay en el Ecuador.

Su personalidad es de un chico alegre y cariñoso con la gente tanto como la de su aldea como la de exterior.



Figura 13 Shalí

Shalí es la amiga de infancia de Jaiván, ambos han compartido momentos felices y también tristes; siempre ha estado dispuesta a ayudarlo en todas las aventuras que él siempre ha emprendido, como cazando las maldiciones para que todo vuelva a la normalidad, pero parece que oculta algo.



Figura 14 Guardián

Es el legendario guardián de la aldea Awá, es la cultura y prosperidad en sí y su forma de característica lo hace un compañero perfecto que ayuda en la travesía de nuestros héroes y la mayor fuerza principal que guiara a Mícha en este duro viaje.

2.5.1 PROCESO DE DISEÑOS DE PERSONAJES

Diseño original



Boceto del nuevo diseño



Diseño final



Diseño original



Boceto del nuevo diseño



Diseño final



2.6 DISEÑO DE LAYOUT / LÍNEA GRÁFICA



Línea artística estándar, se interpretará de manera sencilla para mostrar momento de paz y melancolía debido a que el Motion cómic será atenuado para demostrar una faceta muy diferente de la historia.

El trazo es grueso para remarcar el diseño del personaje y a su vez es muy sencillo a la hora de animar el Motion cómic.

El contorno es la parte básica de la ilustración. A veces se muestra que el boceto se ve mejor que la versión final. Sin embargo, las líneas pueden tener tanta personalidad como los personajes, y son muy útiles para enfatizar partes de la ilustración, dirigir la mirada del espectador y crear movimiento.

Existen digitalmente miles de pinceles cada uno con técnica diferente, por lo que no hay una respuesta correcta para indicar que pincel utilizar. Esto depende de lo que el artista quiera hacer.



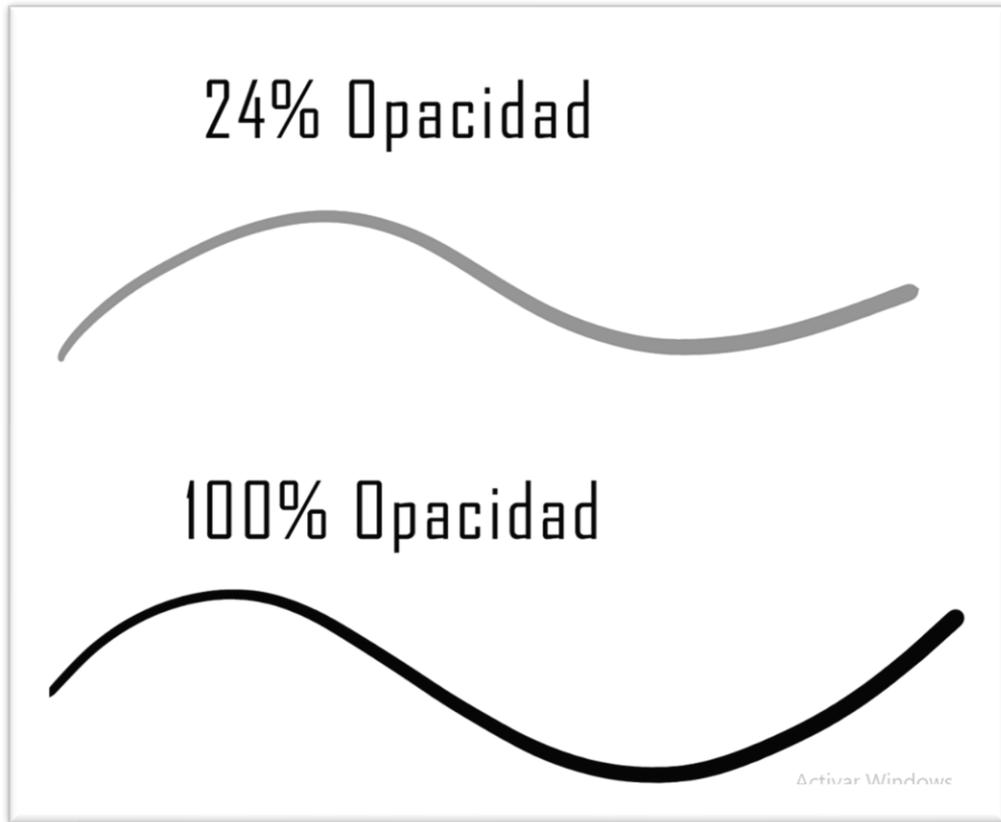
Tipo de pincel utilizado

Ilustración propia

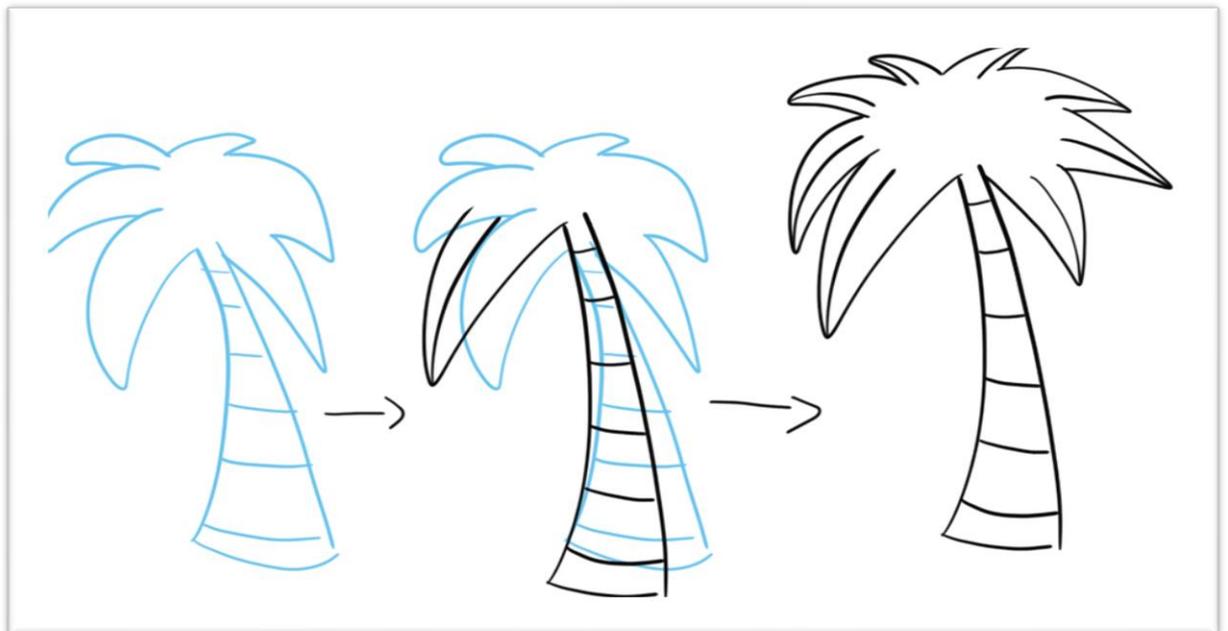


Trazos de algunos de los pinceles usados

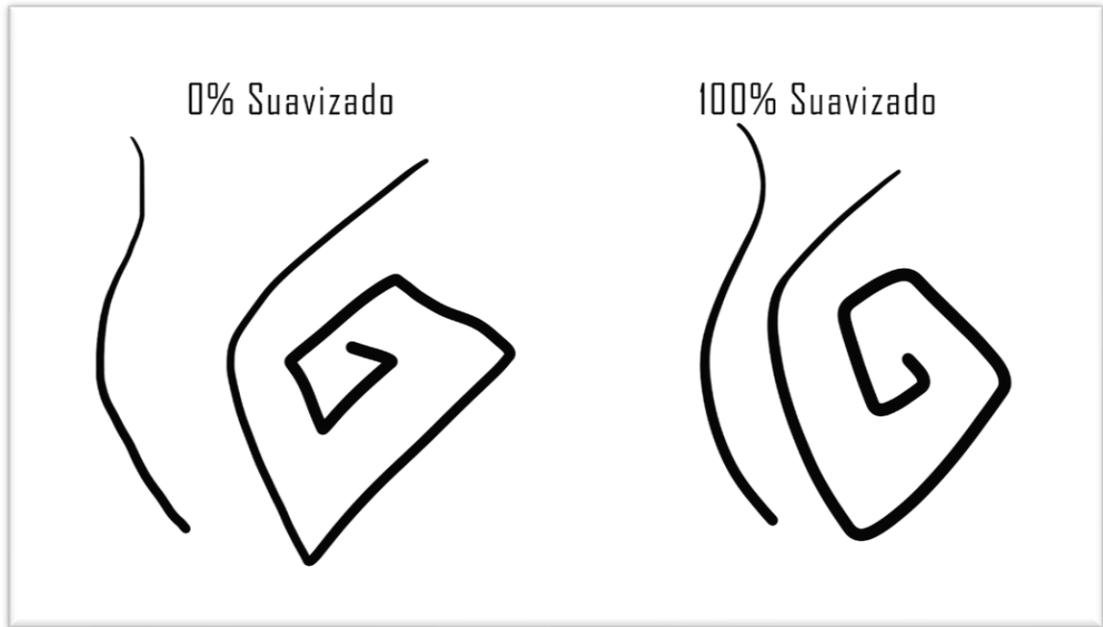
Ilustración propia



Opacidad del trazado
Ilustración propia

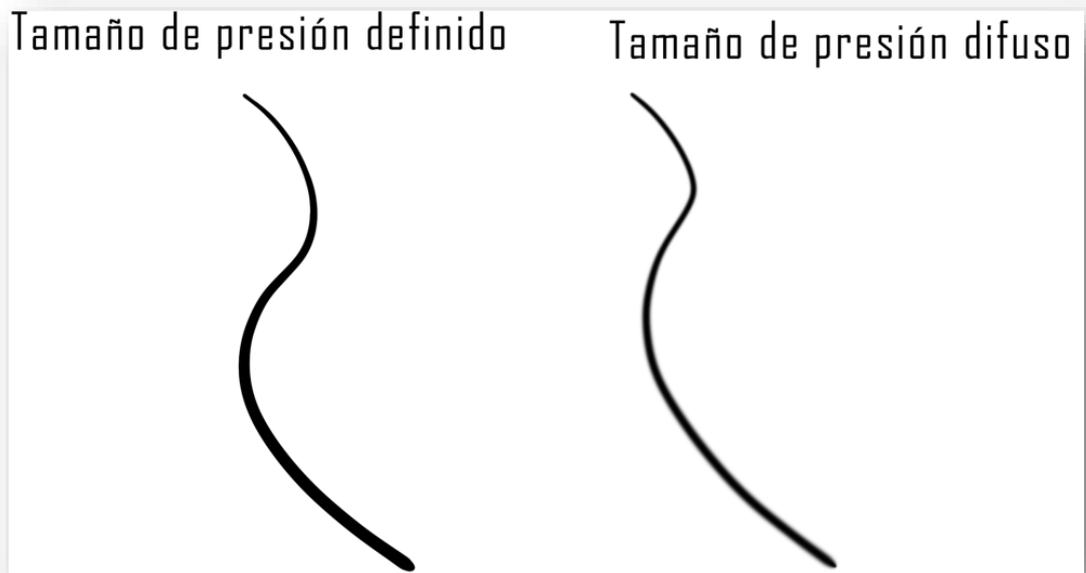


Proceso de ilustración
Ilustración propia



Proceso de suavizado

Ilustración propia



Tamaño de presión del pincel

Ilustración propia

Las líneas son capaces de representar materiales, de cualquier tipo y de cualquier volumen, basta únicamente con variar su grosor, dirección y actitud.

Con los diferentes trazos de los pinceles sean estos rectas o círculos, se puede dar a demostrar las diferentes características que el dibujo puede tomar, esto depende de que se quiere demostrar.

Estas características pueden ser las siguientes:

- **Según el trazo**

- Cuando un trazo es fuerte, este puede demostrar agresividad
- Cuando un trazo es firme, este puede demostrar control
- Cuando un trazo es suave, este puede demostrar inseguridad

- **Según la forma**

- Cuando la forma es clara y definida, puede implicar control
- Cuando la forma no es clara y definida, puede implicar falta de control

2.6.1 PERSPECTIVA Y ÉNFASIS

Se puede ayudar a la composición a destacar un objeto, las líneas pueden ser ligeramente más definidas o más gruesas, así guiará el ojo del espectador hacia el contenido propuesto.

El caso contrario: líneas difusas y delgadas para los objetos que acompañan la composición pero que no son protagonistas, para que no distraigan al espectador de los elementos principales o destacables en el cuadro.

2.7 VALOR COMUNITARIO

Con este trabajo, se pretende crear un Motion cómic acerca de la etnia Awá, con lo que buscamos preservar la cultura indígena.

En este Motion cómic se habla de un protagonista cuyo deseo es proteger el hábitat y a su gente de los problemas que conlleva el modernismo y como este influye negativamente en sus costumbres de la etnia.

A través del Motion cómic se utiliza el estilo manga debido a que es una forma de arte reconocible y que puede abarcar a una audiencia más amplia.

Con esta tesis se busca brindar a la comunidad conocimientos sobre la cultura Awá, acerca de las costumbres, mitologías, vestimentas, tipo vivienda, entre otros.

El Motion cómic se puede usar como una técnica de enseñanza para aprender la historia de las etnias y otros temas de forma entretenida y divertida.

Existen muchos temas que pueden despertar un interés extraordinario en los niños y jóvenes, pero en estos tiempos existe un poco de interés debido a que se imparten de una manera ilustrativa impresa. Por eso si se usan medios audiovisuales en la enseñanza esta puede enriquecer la imaginación extraordinaria de los niños y jóvenes. Estos Motion cómic como instrumento de enseñanza también puede despertar la imaginación temprana de los niños con la riqueza de los preciosos eventos del pasado y de desarrollar un maravilloso mundo de fantasía basado en esa riqueza de eventos.

Se Utiliza el Motion cómic como un medio para mostrar las costumbres de los Awá a las personas.

El Motion cómic habla sobre la cultura Awá que existe en nuestro país, y es para darle más protagonismo e importancia para preservar la identidad de los grupos que se siguen expresando en su propio idioma.

Se espera que a través de este manga sea una fuente de inspiración para futuros trabajos artísticos considerando la parte cultural.

Como aporte académico se pretende que, sea un medio de comunicación y enseñanza cultural, con el objetivo de promover una mayor valoración de la cultura de los pueblos indígenas.

2.8 VALIDACION DEL PRODUCTO

El cómic se lo puede utilizar como un medio de comunicación que se lo puede emplear para entretener y enseñar a niños, niñas y jóvenes, sobre culturas indígenas de nuestro país. Como autor, tiendo a representar de una manera llamativa de transformar “pas su no awá”, en un Motion cómic con animación y sonidos, para despertar el interés en los espectadores antes mencionado.

La imagen debe estar presente en la enseñanza que vaya dirigida hacia niños y jóvenes, en todos los campos del conocimiento, en la actualidad se organizan los que transmiten el saber organizan sus pensamientos en palabras, dejando a las imágenes como una parte no integral de la comunicación entre el facilitador y los niños.

Los medios audiovisuales en estos tiempos se consideran una de las herramientas más populares para situar de forma rápida y frecuente a los niños frente a otros entornos.

Medios como las imágenes impresas, diapositivas, etc. no favorecen a la imaginación de los niños ya que estos no se pueden situar en los personajes y paisajes.

Al contarse con este tipo de instrumentos de enseñanzas, también van ayudar en la transmisión de conocimientos por parte de los facilitadores, que en resumen ayuda a su salud.

El género que se ha utilizado es el:

- **Shonen:** que trata de un joven inmerso en un mundo de acción, aventura y combate.

Se utilizó este género porque va dirigido a chicos y adolescentes y esta cargado en muchas ocasiones de situaciones jocosas y dosis de compañerismo entre los integrantes de un equipo.

2.9 TÍTULO DEL CÓMIC



The title 'PAS SU NO AWÁ' is written in a stylized, hand-drawn font. The letters are primarily green, with some purple accents. The 'P' has a purple swirl, and the 'S' has a purple dot. The 'A' has a small green leaf on top. A thick green underline is drawn below the text.

Para la composición del título de este teaser de Motion cómic estilo manga, se escogió palabras de la cosmovisión de la etnia Awá, en cuanto mundo donde habitan, combinada con terminología japonesa, por el estilo manga.

A continuación, se describe el significado de cada una de estas.



The title 'PAS SU' is written in a stylized, hand-drawn font. The letters are primarily green, with some purple accents. The 'P' has a purple swirl, and the 'S' has a purple dot. A thick green underline is drawn below the text.

Significa “segundo mundo”, el mundo donde vive el Awá, de acuerdo a su cosmovisión.



NO

Significa “de” o “del”, en el idioma japonés.



AWÁ

Significa “gente de la montaña”, en idioma Awapít, que es la lengua de la etnia.

2.10 DISEÑOS REFERENTES



ChainSaw Man, 2019

Este diseño fue obtenido de la obra ChainSaw Man como un referente para la creación del teaser de Motion cómic estilo manga, debido al trazado grueso en la línea de los personajes, la cual remarca sus personalidades.



Girl's Last Tour, 2014

Esta ilustración se tomo como referente debido a su sencillas en los diseños de los personajes, la cual puede ser identificable a primera vista.

Esta ilustración fue obtenida de la obra Girl's Last Tour.



ChainSaw Man, 2019

Este diseño fue obtenido de la obra ChainSaw Man como un referente para la creación del teaser de Motion cómic estilo manga, debido a la escena de combate, donde se mostrará composiciones y perspectivas complejas que aumenta el dinamismo de las escenas.

2.11 ESTÉTICA DEL TRAILER

La estética del tráiler usara elementos de terror psicológicos puro y duro que juega con la mente del espectador. Se centra en crear un ambiente de inquietud en la trama de la historia.

2.12 FUNCIONES EXTRAS DEL APLICATIVO

- **Monetización (No):** El tráiler será accesible totalmente al público, debido a que se mostrará en YouTube de manera gratuita. La ganancia del trailer estará en las visualizaciones y generación de interés por parte de audiencia y empresas para el desarrollo posterior del motion cómic completo.

- **Auspiciante (No):** Por ahora no hay un auspiciante concreto a elegir para el tráiler, por esa razón se desarrollará de manera independiente y a todo público.
- **Difusión – Socialización:** Difundir por medio de las redes sociales tales como: Facebook, Instagram y Twitter.
 - **Facebook.** Es una de las plataformas de comunicación más usadas, y por medio de la cual se puede promocionar un producto o una marca aumentando el valor de la marca o producto.



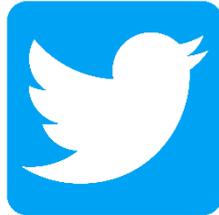
Símbolo de Facebook

- **Instagram.** Al ser una plataforma gratuita, tiene un gran número de receptores, por lo que apunta al público correcto, por lo cual los clientes tienen una mejor atención.



Símbolo de Instagram

- **Twitter.** Es una red social sencilla y educativa porque te permite conocer cualquier cosa que te interese, como barrios, personas famosas o simplemente desconocidos que conoces. Todo debe estar escrito en 140 caracteres, lo que hace que las redes sociales sean simples y convenientes.



Símbolo de Twitter

REFERENCIA DEL TRAILER:

https://www.youtube.com/watch?v=tVG_sBhNcr0

El tráiler mostrará paneles de un punto de la historia las cuales empleara una situación para los personajes sin revelar, lo que realmente la trama enfocándose en su estética y como lucirá, incluso mostrando escena fuera del lugar para confundir y que los espectadores se interesen en qué forma se va desarrollar la trama.

Sonido o como sonará el Tráiler:

<https://www.youtube.com/watch?v=RgQBOqOWye4>

El modelo de la canción se basará en la melodía compuesta por Leo Rojas en la cual se reflejará la ambientación de la historia y como se planea mostrar al público utilizando un sonido suave que a medida que pasa el tráiler se va volviendo más frenética la canción.

CONCLUSIONES

Las conclusiones de la creación de este Motion cómic está íntimamente ligada a la falta de conocimiento de la cultura Awá, pues a partir de ello es que surge la idea de dar a conocer de su existencia.

Buscar la información relevante sobre tradiciones y costumbres de la cultura Awá para poder realizar la creación de los segmentos del motion cómic, desarrollo de los personajes y temáticas, para difundir de manera sucinta dicha cultura.

De la cultura Awá se ha aprendido como a sobre llevado sus tradiciones a lo largo del tiempo, a pesar del modernismo

Este trabajo es una alternativa interactiva para conocer a la cultura Awá.

La incursión de este tipo de medios audiovisuales dentro del ámbito educativo no debe parecer un hecho extraño y mucho menos arbitrario. Los seres humanos, por el increíble desarrollo de las nuevas tecnologías y los medios masivos de comunicación, reciben una enorme cantidad de información de todo tipo a través de ellos.

Las nuevas tecnologías han cambiado los patrones de consumo de información y otro tipo de contenidos entre las generaciones más jóvenes, quedando a un lado los medios tradicionales, especialmente los impresos.

El alejamiento de los jóvenes por los diarios impresos como las revistas, es la falta de interés por los contenidos que ofrecen estos medios, muy alejados de sus necesidades y muy poco atractivos.

El uso de la animación sirve como una herramienta para estimular y motivar el interés de los niños y jóvenes por temas como la historia de un pueblo, su cultura, etc., enfatizada por la invisibilidad en la que se encuentran muchos pueblos autóctonos.

Con el Motion cómic como herramienta se captará la atención de los estudiantes y estimulará su curiosidad despertando su interés en la información contenida en el mismo, permitiéndoles buscar libros de texto, hacer preguntas.

El punto más importante de este teaser, es mostrar que los Motion cómics pueden transmitir su mensaje de manera más efectiva; por su propia naturaleza, son un medio que anima a los niños y jóvenes a mostrar el interés en diferentes temas, como ejemplo la historia y la cultura de un pueblo, facilitando el descubrimiento del conocimiento, sin ser por eso menos educativo.

En el desarrollo del Motion cómic se fortalece el conocimiento de la cultura Awá en cuanto a sus costumbres y forma de vida.

El cómic se lo puede utilizar como un medio de comunicación que se lo puede emplear para entretener y enseñar a niños, niñas y jóvenes, sobre culturas indígenas de nuestro país.

Considerando que el Motion cómic como historieta queda como una propuesta pedagógica y comunicacional, se deberían hacer gestiones ante el Ministerio de Educación a fin establecer alianzas con las Universidades que tengan carreras de medios audiovisuales, para plantear su inclusión como medio de enseñanza entretenida que permitirá el despertar de la curiosidad del alumnado por el tema que se trate.

RECOMENDACIONES

Con base a los hallazgos en la realización de este trabajo, es importante considerar la aplicación de los principios identificados y destacados como las herramientas principales que mejor adoptan las alternativas a los cómics en movimiento y permiten enfoques para el consumo de cómics clásicos. Lo atrayente del Motion cómic es que permite su aplicación a diferentes exigencias lo que le da una alternativa a este formato en temas diversos.

Desde un punto de vista práctico y alternativo en el campo del diseño y la animación, también es importante considerar la posibilidad de promover formalmente la implementación de esta alternativa multimedia, que combina arte, ilustración y tecnología de diferentes disciplinas.

Tener un personal interdisciplinario que forme parte en distintas áreas si decides hacer un trabajo de teaser relacionado al Motion cómic, como en el área de bocetos e ilustración, en el movimiento de los objetos y personajes, y en la elaboración del vídeo junto con los efectos de sonidos y la música.

Se considera un aporte importante pedagógicamente en varios niveles educativos, encaminados a captar de manera interesante el conocimiento sobre las etnias que aún subsisten en nuestra región.

Incitar a reflexionar a los educadores en el rol importante que tienen con los niños y jóvenes, sobre el papel de la educación en la cultura.

Recomiendo que para la elaboración de este tipo de teaser se debe trabajar interdisciplinariamente, a fin de que la participación de estos se centre en las diferentes etapas que lleva un Motion cómic estilo manga.

Se debe contar con un ordenador y wacom, como también los softwares como Photoshop y un editor de ilustración de imagen.

BIBLIOGRAFÍA:

- Aguirre, J. (2013). Motion Cómico: El nuevo soporte del cómic. Universidad Politécnica de Valencia. <https://riunet.upv.es>
- Awá: Ubicación, Características, Costumbres, Cultura y Más. (s. f.). Conozcamos Todas Las Etnias Que Hay En El Mundo. <https://etniasdelmundo.com/c-ecuador/awa/>
- Bohórquez, M. (2007). El diseño audiovisual. Universidad de Valle (p. 155). <https://hdl.handle.net>
- Conaie. (2014). Confederación De Nacionalidades Indígenas Del Ecuador. Awá. <https://conaie.org/2014/07/19/awa/>
- Figueroa, F., Figueroa, F., & Rojas, G. (2017). *El motion cómic como técnica de enseñanza en el aprendizaje por la historia de Venezuela. Caso batalla naval del lago*. Impacto Científico. <https://biblat.unam.mx/hevila/Impactocientifico/2017/vol12/no2/5.pdf>
- Flores, C. (2010). *Repositorio Institucional Universidad de Cuenca: El cómic en el Ecuador y una propuesta de cómic*. UCUENCA. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/3209>
- Levy, J. (2002). Ecuador: experiencias de la Federación Awá en el manejo y conservación de su territorio | Movimiento Mundial por los Bosques Tropicales. Movimiento Mundial por los Bosques Tropicales. <https://www.wrm.org.uy/es/otras-informaciones/ecuador-experiencias-de-la-federacion-awa-en-el-manejo-y-conservacion-de-su-territorio>
- Mimenza, O. (2018). *¿Qué significa el color verde? Su simbología y emociones asociadas*. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/psicologia/que-significa-el-color-verde>
- Onic - Pueblos. (2022). Organización Nacional Indígena de Colombia. <https://www.onic.org.co/pueblos>
- Philip, K. (1965). *The Zap Gun*. Google Books. https://books.google.com.pe/books?id=Fm0fxJ52_foC&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false

- Pineda, J. (2009). Organización, territorio y conservación de las comunidades Awá del Ecuador. Universidad Flacso. https://flacsoandes.edu.ec/web/imagesFTP/10172.Prooyecto_JPineda_01.pdf
- Rojas, L. (2013). El Cóndor Pasa. Letras.com. <https://www.letras.com/leo-rojas/el-condor-pasa/>
- Woodward, R. (2018). *Bottom Of The Nint*. Screendiver. <https://screendiver.com/directory/bottom-of-the-ninth-interactive-comic/>



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Cortés Hincapié, Yanni Leonardo**, con C.C: # **0802818559** autor del trabajo de titulación: **Tráiler animado de un Motion cómic basado en el folklore de la cultura Awá**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **21 de septiembre de 2022**

f. _____

Nombre: **Cortés Hincapié, Yanni Leonardo**

C.C: **0802818559**

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Tráiler animado de un Motion cómic basado en el folklore de la cultura Awá		
AUTOR(ES)	Yanni Leonardo, Cortés Hincapié		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcdo. Alex Salomón, Dumani Rodríguez, Msc.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Artes y Humanidades		
CARRERA:	Licenciatura en Animación Digital		
TITULO OBTENIDO:	Licenciado en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	21 de septiembre de 2022	No. DE PÁGINAS:	58
ÁREAS TEMÁTICAS:	Teaser promocional, Motion cómic		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Motion cómic, Web cómic, Manga, Animación, Animación limitada, ilustración, arte, cultura Awá.		

El presente trabajo consiste en la realización de un tráiler de Motion cómic al estilo manga que se basará en la cultura AWÁ en un entorno del ecosistema ecuatoriano, como narrativa para la idealización de la historia y su forma de expresar el valor intangible de nuestra riqueza cultural que tiene nuestro país. Además de cómo se puede destruir nuestro habitat por diversos factores. A través de este Motion cómic se ha tratado de plasmar la cultura e identidad del pueblo Awá. La presente investigación plantea al cómic como un arte que sirve de herramienta para la enseñanza cultural.

ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR(ES):	Teléfono: +593-988634619	E-mail: yannicortes894@gmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Ing. Sara Cabanilla Urrea, Mgs	
	Teléfono: +593-984511945	
	E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec	

SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA

Nº. DE REGISTRO (en base a datos):	
Nº. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):	