



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

TEMA:

Teaser de una serie animada 2D, inspirada en la cultura Manteño-Huancavilca para jóvenes mayores de 13 años en Guayaquil.

AUTORES:

**Pérez Moreno, Mauricio Sebastián
Sánchez Orozco, Wilson Armando**

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

TUTORA:

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Msc.

**Guayaquil, Ecuador
26 de febrero del 2026**



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Pérez Moreno, Mauricio Sebastián y Sánchez Orozco, Wilson Armando**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

TUTORA

f. _____

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Msc.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Moreno Díaz, Víctor Hugo, Ph.D.

Guayaquil, a los 26 días del mes de febrero del año 2026



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Pérez Moreno, Mauricio Sebastián

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Teaser de una serie animada 2D, inspirada en la cultura Manteño-Huancavilca para jóvenes mayores de 13 años en Guayaquil** 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 26 días del mes de febrero del año 2026

EL AUTOR

f. 

Pérez Moreno, Mauricio Sebastián.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Sánchez Orozco, Wilson Armando**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Teaser de una serie animada 2D, inspirada en la cultura Manteño-Huancavilca para jóvenes mayores de 13 años en Guayaquil** 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 26 días del mes de febrero del año 2026

EL AUTOR

f. _____

Sánchez Orozco, Wilson Armando.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Pérez Moreno, Mauricio Sebastián**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Teaser de una serie animada 2D, inspirada en la cultura Manteño-Huancavilca para jóvenes mayores de 13 años en Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 26 días del mes de febrero del año 2026

EL AUTOR:

f. 

Pérez Moreno, Mauricio Sebastián.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

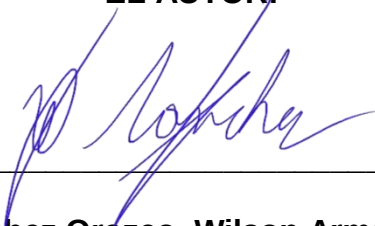
AUTORIZACIÓN

Yo, **Sánchez Orozco, Wilson Armando**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Teaser de una serie animada 2D, inspirada en la cultura Manteño-Huancavilca para jóvenes mayores de 13 años en Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 26 días del mes de febrero del año 2026

EL AUTOR:

f. 
Sánchez Orozco, Wilson Armando.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

Reporte Compilatio

Guayaquil, 24 - 02 - 2026

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 COMPILATIO, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con los estudiantes: SÁNCHEZ OROZCO, WILSON ARMANDO; PÉREZ MORENO, MAURICIO SEBASTIÁN. a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** de los mencionados estudiantes.

**CERTIFICADO DE ANÁLISIS**
magister

Teaser de una serie animada 2D, inspirada en la cultura Manteño- Huancavilca para jóvenes mayores de 13 años en Guayaquil

1%
Textos
sospechosos

Nombre del documento: Teaser de una serie animada 2D inspirada en la cultura Manteño-Huancavilca para jóvenes mayores de 13 años en Guayaquil.docx	Depositante: Jossie Cristina Lara Pintado	Núm
ID del documento: 4cc219625b4d59699f6ffa256484640631451ecf	Fecha de depósito: 24/2/2026	Núm
Tamaño del documento original: 25,34 MB	Tipo de carga: Interface	
	fecha de fin de análisis: 24/2/2026	

Atentamente,



Jossie Cristina Lara
Pintado



Lcda. Jossie Cristina Lara Pintado, Msc.
Docente tutora

AGRADECIMIENTO

A mis padres, por estar siempre ahí para mí y apoyarme en este largo viaje, por creer siempre en mí, en mis sueños, y por hacer posible mi formación profesional. A mis hermanas, por estar siempre tan interesadas en lo que hago y por apoyarme siempre que lo he necesitado. A mi familia, por estar siempre ahí para guiarme en todos los pequeños éxitos y en todas las dificultades.

A mis maestros, Jossie Lara y Milton Sancán, quienes no solo fueron grandes mentores y guías a lo largo de mi formación, sino también piezas esenciales del desarrollo de este trabajo. Así pues, su acercamiento y recopilación de información mediante su visita al Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo fue fundamental para la producción.

A todos los expertos involucrados, quienes amablemente compartieron su tiempo y conocimientos con nosotros para llevar a cabo el proyecto. Sus opiniones y recomendaciones proporcionaron una gran ayuda para el desarrollo y la culminación de este trabajo.

A los actores y actrices de doblaje, sin cuya ayuda no habría sido posible hacer realidad la visión del reparto coral. Su talento nos permitió dar vida a nuestros personajes. Así como la compositora Dayanara Pérez, quien con su brillante banda sonora dotó al proyecto de la energía necesaria para tomar vuelo.

Finalmente, a mis amigos, quienes siempre contribuyeron con sus opiniones sinceras durante el desarrollo y me permitieron mantener los pies en la tierra y centrarme en el alcance del proyecto.

Pérez Moreno, Mauricio Sebastián

AGRADECIMIENTO

A Dios, por todas las bendiciones recibidas, por llegar a esta etapa de mi carrera con salud y rodeado de grandes personas que han contribuido a mi formación personal y profesional. A mi hermana, mis padres y abuelos, por siempre estar junto a mí, guiándome y apoyándome en cada etapa de mi vida, celebrando cada uno de mis logros y aligerando mis tropiezos.

Quiero agradecer a mis docentes Jossie Lara y Milton Sancán, quienes formaron parte de una investigación y recopilación de información sobre la cultura Manteño-Huancavilca mediante revisión de libros y una visita al Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo, que facilitó el acceso a las referencias visuales empleadas en el teaser.

A el Mgs. Ramón Alfonso Sánchez Macías, quien mediante entrevistas en varias etapas del desarrollo de este trabajo proporcionó su opinión y recomendaciones para acercar de una manera atractiva y respetuosa la imagen de este teaser a la cultura Manteño-Huancavilca.

A mis compañeros y amigos, John Duque, Eli Granda, Melissa Mejia, Juan Montenegro y Dayanara Pérez por prestar su tiempo y voz durante la producción del teaser para dar vida a los personajes.

Finalmente, agradezco a Dayanara Pérez por su colaboración con la composición y mezcla de una banda sonora original para el teaser, creando un complemento impecable para el mismo.

Sánchez Orozco, Wilson Armando

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi madre, Liliana Moreno Parra, quien siempre ha sido mi guía en cada paso del camino. Mi brillante ejemplo de perseverancia y dedicación al trabajo, cuyo apoyo a lo largo de los años lo ha sido todo para mí. Su compromiso y ayuda me han permitido llegar hasta aquí.

A mi padre, Mauricio Pérez León, quien siempre me inculcó la búsqueda por la excelencia y me animó a seguir mi pasión desde mi infancia, alimentando mi amor por el medio de la animación. Su apoyo inquebrantable y su interés genuino por mi trabajo impulsaron la búsqueda de mis sueños.

A mis hermanas, quienes me han ayudado enormemente en este viaje y siempre han sido mis mayores defensoras. Sus esfuerzos, junto con su energía contagiosa para llevar a cabo las cosas, siempre me inspiran para alcanzar mis metas.

Al resto de mi familia, quienes han mostrado entusiasmo y orgullo por mi trayectoria. Siempre brindándome consejo y cariño cada de vez que lo necesité.

Finalmente, a mis queridos amigos, que han estado conmigo desde que tengo memoria, quienes a pesar de varios estar dispersos por todo el mundo, siguen apoyándome en las buenas y en las malas, haciendo que cada día sea una aventura memorable.

Pérez Moreno, Mauricio Sebastián

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi hermana Daniela Sánchez Orozco, quien siempre ha sido un ejemplo de esfuerzo, perseverancia, humildad y éxito en mi vida. Quien ha mostrado entusiasmo y orgullo en mi crecimiento como artista desde mis primeras etapas y me ha dado confianza para seguir adelante.

A mi madre Carmen Orozco Roggiero, quién ha sido mi base y guía de conducta y disciplina durante toda mi vida. Quien me ha dado la libertad de centrarme en mi futuro y siempre ha estado pendiente de mí, siendo mi red de seguridad.

A mi padre Wilson Sánchez Macías, por ser quien me inculcó tanto el amor por el arte como el deseo de aprender y mejorar constantemente desde mi niñez, y ha sido pilar fundamental en mi formación académica.

A mis abuelos, Laura María Roggiero, Ángel Armando Orozco, y Alba Jacoba Macías, quienes me han cuidado y educado durante toda mi vida, brindándome cariño constante y siendo quienes más espero disfruten de mis trabajos.

A Melissa Mejia Almeida, por estar para mí durante todo el proceso de este trabajo, siendo no solo un hombro en el que apoyarme en cada momento, si no una guía en las diversas complicaciones que se presentaron en el desarrollo del mismo.

Y finalmente, a mis amigos más cercanos, que han estado expectantes de mis logros y espero enorgullecer, desde el fondo de mi corazón.

Sánchez Orozco, Wilson Armando



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Moreno Díaz, Víctor Hugo, Ph.D.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Veloz Arce, Alonso Eduardo, Ph.D.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Msc.
OPONENTE



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

CALIFICACIÓN

f. _____

Lcda. Lara Pintado, Jossie Christina, Msc.

TUTORA

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO I	3
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	7
1.3 OBJETO DE ESTUDIO	7
1.4 OBJETIVO GENERAL.....	7
1.5 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	7
1.6 JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN	8
1.7 CRONOGRAMA.....	11
1.8 AMBIENTE OPERACIONAL SOFTWARE Y HARDWARE	12
1.8.1 HARDWARE	12
1.8.2 SOFTWARE	12
1.9 BENEFICIOS TANGIBLES E INTANGIBLES.....	13
1.9.1 BENEFICIOS TANGIBLES.....	13
1.9.2 BENEFICIOS INTANGIBLES	13
1.10 MARCO CONCEPTUAL	14
1.10.1 EL PATRIMONIO CULTURAL INDÍGENA COSTEÑO	14
1.10.2 ACEPTACIÓN DEL PÚBLICO JOVEN GUAYAQUILEÑO HACIA LOS PRODUCTOS CULTURALES	17
1.10.3 ANIMACIÓN 2D	18
1.10.4 DIMENSIONES ESTÉTICAS Y SU IMPORTANCIA.....	20
1.10.5 IMPACTO DE LA ANIMACIÓN 2D EN LOS JÓVENES.....	22
1.10.6 ANÁLISIS DE TEASER TRÁILERES	24
1.10.7 TENDENCIAS.....	27
1.10.8 CLIP STUDIO PAINT.....	28
CAPÍTULO II	30
2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	30
2.2 USUARIOS A LOS QUE VA DIRIGIDO	31
2.3 PRESUPUESTO DE INVERSIÓN	31
2.3.1 COSTOS DE HARDWARE	32
2.3.2 COSTOS DE SOFTWARE	33
2.3.3 COSTOS OPERACIONALES.....	33
2.3.4 COSTO TOTAL	34
2.4 DOSSIER (BIBLIA DE ANIMACIÓN)	35

PREPRODUCCIÓN	38
2.5 CONCEPTUALIZACIÓN	38
2.6 HISTORIA DE LA SERIE	40
2.6.1 MUNDO DE LA SERIE	41
2.7 RESUMEN DE LOS EPISODIOS.....	43
2.8 ESTRUCTURA DEL TEASER TRÁILER	47
2.9 DESARROLLO DE LÍNEA/MARCA GRÁFICA.....	48
2.10 DISEÑO DE PERSONAJES	50
2.11 DISEÑO DE ESCENARIOS.....	66
2.12 GUIÓN DEL TEASER	75
2.13 STORYBOARD DEL TEASER	81
2.14 COLOR SCRIPT	85
PRODUCCIÓN	86
2.15 ANIMACIÓN	86
2.16 COLORIZACIÓN.....	88
POSTPRODUCCIÓN.....	90
2.17 COMPOSICIÓN Y EDICIÓN DE VÍDEO	90
2.17.1 ILUMINACIÓN Y CORRECCIÓN DE COLOR.....	90
2.3.1 COMPOSICIÓN FINAL	91
2.18 DISEÑO DE SONIDO Y BANDA SONORA.....	93
2.18.1 EFECTOS DE SONIDO	93
2.18.2 GRABACIÓN DE VOCES	94
2.18.3 BANDA SONORA.....	95
2.19 VALIDACIÓN Y PROPUESTA DE VALOR	97
2.19.1 ENTREVISTAS A EXPERTOS	97
2.19.2 PROPUESTA DE VALOR	101
2.20 CONCLUSIONES.....	102
2.21 RECOMENDACIONES	103
REFERENCIAS	104
ANEXOS.....	107
3.1 GUIÓN DEL EPISODIO PILOTO (DOSSIER)	107
3.2 ENTREVISTA EXPERTO SOBRE LA CULTURA MANTEÑO-HUANCAVILCA	128
3.3 ENTREVISTAS - RESPUESTAS DE LOS EXPERTOS	129
3.3.1 ENTREVISTA 1.....	129
3.3.2 ENTREVISTA 2.....	130
3.3.3 ENTREVISTA 3.....	131

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 - Cronograma de actividades – Elaborado por Pérez & Sánchez	11
Tabla 2 - Especificaciones de Hardware - Elaborado por Pérez & Sánchez	12
Tabla 3 - Especificaciones de Software - Elaborado por Pérez & Sánchez	12
Tabla 4 - Costos de Hardware - Elaborado por Pérez & Sánchez	32
Tabla 5 - Costos de Software - Elaborado por Pérez & Sánchez	33
Tabla 6 - Costos Operacionales - Elaborado por Pérez & Sánchez	33
Tabla 7 - Costo Total Producción - Elaborado por Pérez & Sánchez	34
Tabla 8 - Gastos Software - Elaborado por Wilson Sánchez	36
Tabla 9 - Gastos Servicios por Temporada - Elaborado por Wilson Sánchez	37
Tabla 10 - Gastos Servicios Únicos - Elaborado por Wilson Sánchez	37
Tabla 11 - Gastos Personal Humano - Elaborado por Wilson Sánchez	37
Tabla 12 - Gastos Registros del SENADI - Elaborado por Wilson Sánchez	38
Tabla 13 - Presupuesto Inicial - Elaborado por Wilson Sánchez	38
Tabla 14: Conceptualización Serie - Elaborado por Autores	39
Tabla 15 - Tres pilares de la historia - Elaborado por Autores	41
Tabla 16: Reparto de actores de Voz - Elaborado por Wilson Sánchez	94
Tabla 17 - Lista de expertos - Elaborado por Wilson Sánchez	97

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Figura 1 - Vasija Manteño-Huancavilca - Fotografiado por MAAC.....	16
Figura 2 - Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo - Fotografiado por Jossie Lara	16
Figura 3 - Interior Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo - Fotografiado por Jossie Lara.....	16
Figura 4 - Patrones extraídos - Elaborado por Jossie Lara.....	17
Figura 5 - Mural con Información - Elaborado por Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo	17
Figura 6 - Mood board Serie – Elaborado por Mauricio Pérez	48
Figura 7 - Logo de la Serie - Elaborado por Mauricio Pérez	49
Figura 8 - Line up Personajes - Elaborado por Mauricio Pérez.....	50
Figura 9 - Diseño de Ichik - Elaborado por Mauricio Pérez	52
Figura 10 - Mood board diseño Ichik - Elaborado por Mauricio Pérez.....	53
Figura 11 - Diseño Rawa - Elaborado por Mauricio Pérez	54
Figura 12 - Mood board diseño Rawa - Elaborado por Mauricio Pérez	55
Figura 13 - Diseño Tatu – Elaborado por Mauricio Pérez.....	56
Figura 14 - Mood board diseño Tatu - Elaborado por Mauricio Pérez	57
Figura 15 - Diseño Suyai - Elaborado por Mauricio Pérez	58
Figura 16 - Mood board diseño Suyai - Elaborado por Mauricio Pérez.....	59
Figura 17 - Diseño Ohru - Elaborado por Mauricio Pérez.....	60
Figura 18 - Mood board diseño Ohru - Elaborado por Mauricio Pérez	61
Figura 19 - Diseño Víctor Cárdeno - Elaborado por Mauricio Pérez.....	62
Figura 20 - Mood board diseño Víctor - Elaborado por Mauricio Pérez.....	63
Figura 21 - Diseño Centinela - Elaborado por Mauricio Pérez.....	64
Figura 22 - Mood board Centinela - Elaborado por Mauricio Pérez.....	65
Figura 23 - Replica de Asentamiento en el Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo - Fotografiado por Jossie Lara	66
Figura 25 - Representación Asentamiento - Elaborado por El Universo	66
Figura 24 - Representación Asentamiento - Elaborado por Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo	66
Figura 26 - Metaphor: ReFantazio - Elaborado por Atlus.....	67
Figura 27 - The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom - Elaborado por Monolithsoft	67
Figura 28 - Muestra de escenario – 1 - Elaborado por Pérez & Sánchez.....	68
Figura 29 - Muestra de escenario -2 - Elaborado por Wilson Sánchez	69
Figura 32 - Esculturas – Fotografiado por Jossie Lara	69
Figura 31 – Fotografiado por Jossie Lara	69
Figura 30 - Esculturas - Fotografiado por Jossie Lara	69
Figura 33 - Muestra de escenario – 3 - Elaborado por Wilson Sánchez	70
Figura 34 - Muestra de escenario – 4 - Elaborado por Wilson Sánchez	70
Figura 35 - Muestra de escenario – 5 - Elaborado por Mauricio Pérez	70
Figura 36 - Muestra de escenario – 6 - Elaborado por Pérez & Sánchez.....	71
Figura 37 - Muestra de escenario – 7 - Elaborado por Mauricio Pérez	71
Figura 38 - Escultura – Fotografiado por Jossie Lara	71
Figura 39 - Muestra de escenario – 8 - Elaborado por Mauricio Pérez	72

Figura 40 - Interiores - Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo - Fotografiado por Jossie Lara	72
Figura 41 - Muestra de escenario – 9 - Elaborado por Mauricio Pérez	73
Figura 42 - Muestra de escenario – 10 - Elaborado por Mauricio Pérez	73
Figura 43 - Muestra de escenario – 11 – Elaborado por Mauricio Pérez	73
Figura 44 - Muestra de escenario – 12 - Elaborado por Wilson Sánchez	74
Figura 45 - Muestra de escenario – 13 – Elaborado por Mauricio Pérez	74
Figura 46 - Muestra de escenario – 14 - Elaborado por Wilson Sánchez	74
Figura 47 - Storyboard parte 1 - Elaborado por Pérez & Sánchez	81
Figura 48 – Storyboard parte 2 - Elaborado por Pérez & Sánchez	81
Figura 49 - Storyboard parte 3 - Elaborado por Pérez & Sánchez	82
Figura 50 - Storyboard parte 4 - Elaborado por Pérez & Sánchez	82
Figura 51 - Storyboard parte 5 - Elaborado por Pérez & Sánchez	83
Figura 52 - Storyboard parte 6 - Elaborado por Pérez & Sánchez	83
Figura 53 - Storyboard parte 7 - Elaborado por Pérez & Sánchez	84
Figura 54 - Storyboard parte 8 - Elaborado por Pérez & Sánchez	84
Figura 55 - Color Script Secuencias - Elaborado por Mauricio Pérez.....	85
Figura 56 – Dimensiones de Trabajo - Elaborado por Pérez & Sánchez	86
Figura 57 - Trayectoria Personaje en Animatic - Elaborado por Mauricio Pérez.....	87
Figura 58 - Lineart Animación Cuadro a Cuadro - Elaborado por Mauricio Pérez	87
Figura 59 - Personaje Coloreado - Elaborado por Pérez & Sánchez	88
Figura 60 - Personaje + Fondo coloreado - Elaborado por Pérez & Sánchez.....	88
Figura 61 - Color Inicial - Clip Studio Paint - Elaborado por Pérez & Sánchez	90
Figura 62 – Iluminación Final - After Effects - Elaborado por Mauricio Pérez	90
Figura 63 - Lumetri Color - After Effects - Elaborado por Wilson Sánchez	91
Figura 64 - Comparación Iluminación - Elaborado por Pérez & Sánchez	91
Figura 65 - Muestra de composición final - Elaborado por Pérez & Sánchez	92
Figura 66 - Ejemplo de rotulación en la composición - Elaborado por Pérez & Sánchez	92

RESUMEN

El patrimonio cultural indígena del Ecuador se suele utilizar en el desarrollo de producciones audiovisuales, las cuales representan o informan sobre dichas culturas de manera explícita. Sin embargo, existe lugar para producciones animadas transformativas que lleven dichas culturas a un público joven, resaltando de manera imaginativa el interés por las mismas. De esta manera, se propone utilizar la animación 2D como un medio para desarrollar un teaser tráiler junto a un dossier (biblia de animación), planteando la propuesta de una serie animada que maneje la cultura Manteño-Huancavilca como base de inspiración creativa para desarrollar personajes y mundos ficticios atractivos para una audiencia de mayores de 13 años. Es decir, aprovechando los recursos que da la animación 2D como el uso de color, composición, fluidez, diseño de personajes y escenarios que transforman y renuevan los elementos de la cultura Manteño-Huancavilca, se pretende sostener esta propuesta de serie animada junto al interés que puede despertar la misma.

Palabras clave: *Teaser, tráiler, dossier, animación 2D, patrimonio indígena, Manteño-Huancavilca.*

ABSTRACT

Ecuador's indigenous cultural heritage is often used in the development of audiovisual productions, which explicitly represent or inform about these cultures. However, there is room for transformative animated productions that bring these cultures to a young audience, imaginatively highlighting interest in them. Thus, we propose using 2D animation as a means to develop a teaser trailer along with a dossier (animation bible), proposing an animated series that uses the Manteño-Huancavilca culture as a basis for creative inspiration to develop characters and fictional worlds that appeal to an audience over the age of 13. In other words, by taking advantage of the resources offered by 2D animation, such as the use of color, composition, fluidity, character design, and settings that transform and renew elements of Manteño-Huancavilca culture, the aim is to sustain this animated series proposal alongside the interest it may generate.

Key words: *Teaser, trailer, dossier, 2D animation, indigenous heritage, Manteño-Huancavilca.*

INTRODUCCIÓN

Este proyecto emplea la animación 2D e ilustración para desarrollar un teaser promocional y un dossier (biblia de animación) con el fin de plantear una serie animada que utilice el patrimonio cultural indígena de la ciudad de Guayaquil, la cultura Manteño-Huancavilca, como base de inspiración creativa para la producción de personajes, ámbitos e historias atractivas para una audiencia joven.

De la misma manera, se detalla los elementos utilizados de la cultura en los procesos de diseño de personajes, diseños de escenarios, conceptualización del ámbito y la historia. Así pues, las culturas indígenas del Ecuador poseen una vasta y rica historia e identidad visual de la que inspirarse, por lo que es necesario establecer líneas de referencia claras junto con elementos principales a emplear.

Asimismo, se respalda la decisión del público objetivo con las observaciones e investigaciones de expertos, quienes establecen el rango de edad de la adolescencia como el período principal para el desarrollo de la identidad cultural, además de ser un público que consume y valora en gran medida la esencia de la animación 2D.

Del mismo modo, este proyecto define los pasos empleados para la conceptualización de una serie animada y el desarrollo de su teaser tráiler, desde el establecimiento de la premisa, hasta el desarrollo del entorno y los personajes, junto a un dossier (biblia de animación) para su propuesta. Además, se establecen las etapas de la producción animada, desde el storyboarding y scripting hasta los procesos de animación como el animatic y la animación pose a pose, culminando con un teaser para la serie como tal.

CAPÍTULO I

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La ausencia de producciones animadas que tomen como fuente de inspiración transformativa el patrimonio cultural indígena de la cultura Manteño-Huancavilca deja un vacío en el mercado de estas y los efectos positivos que pueden traer a nivel social y psicológico para los jóvenes de la ciudad de Guayaquil.

A nivel nacional, el rico patrimonio cultural indígena del Ecuador es utilizado en el desarrollo de producciones como cortometrajes y documentales que representan elementos de la cultura ecuatoriana con todos sus detalles. Sin embargo, esta inspiración se maneja mayoritariamente de manera explícita, es decir, representación literal de las mismas a modo de documental o reconstrucciones realistas.

Uno de estos casos de producciones es “Ñakomasira”, un cortometraje lanzado en 2019 por cineastas de la cultura Siekopai, Ribaldo Piaguaje y Jimmy Piaguaje. Así pues, un artículo realizado por Amazon Frontlines (2024) destaca cómo el cortometraje a través de la animación de pinturas en lienzo cuenta una vieja historia Siekopai.

En efecto, con este cortometraje animado los hermanos Piaguaje deseaban mantener y representar una historia de su patrimonio. Es decir, el corto fue producido con la intención y finalidad “de contar esas mismas historias a través de otros medios” (Amazon Frontlines, 2024).

Por otra parte, está el caso de “Picchu”, un cortometraje lanzado en 2022 animado en 3D del director y escritor ecuatoriano Amaru Zeas, el cual en un artículo por el periodista de animación Rahim Zahed (2022) es descrito como un corto que sigue el viaje de una niña andina llamada Mayu y el apoyo incondicional de su madre.

Asimismo, en el artículo Zahed (2022) entrevista a Zeas, estableciendo cómo el corto es una representación de su experiencia con su patrimonio y su familia. Del mismo modo, Zahed (2022) cita a Zeas afirmando que Picchu es un cortometraje que trata sobre la determinación para acceder a la educación en una sociedad desigual.

Es decir, la producción no emplea el patrimonio indígena de manera transformativa, más bien, lo emplea como base para contar su historia y transmitir su mensaje, no obstante, no va más allá de su uso como telón de fondo y ambientación general para representar sus raíces.

De la misma manera, existen festivales de cine como el Festival Kanua, descrito por la periodista Beatriz Miranda de The Guardian (2023), como un espacio en donde creadores pueden exhibir sus producciones basadas en el patrimonio indígena.

Dicho esto, Miranda (2023) señala que las producciones presentadas abordan temas comunes, como los derechos de los indígenas, la preservación del medio ambiente y otras cuestiones de justicia climática, todos por medio de documentales o dramatizaciones que representan a las culturas indígenas como tal.

Miranda (2023) establece que las producciones son dirigidas a las culturas indígenas, junto a la intención de preservar sus costumbres, exhibir sus dificultades y su modo de vida. No obstante, debido a su público objetivo, esto resulta en una exclusión del resto de las audiencias generales produciendo una falta de accesibilidad a sus contenidos.

Así pues, la doctora en psicología de las artes y profesora en cine Maria Fernanda Miño Puga (2023) expone en su artículo, “Por un cine ecuatoriano para el siglo XXI”, un intento de definir lo que caracteriza a las producciones ecuatorianas en esta época, tanto en términos nacionales como culturales.

Sumado a ello, Puga (2023) establece a las producciones ecuatorianas como una industria cinematográfica que carece de una producción a gran escala y de una amplia atención, como demuestran los esfuerzos sostenidos de los cineastas locales con un apoyo limitado.

Puesto que, afirma que la industria audiovisual está determinada en gran medida por las fuerzas del mercado, especialmente el sector de la exhibición, favoreciendo a lo llamativo y el clamor de las audiencias generales (Puga, 2023).

Con el conjunto de estos elementos, Puga (2023) perfila la producción audiovisual ecuatoriana como una industria que la mayoría del tiempo persigue sus raíces

culturales, con la mayoría de los casos dejando de lado las tendencias e influencias de la industria global.

Del mismo modo, Guayaquil, la ciudad más grande de Ecuador, ha hecho progresos en el ámbito cinematográfico, como la celebración del Festival Internacional de Cine de Guayaquil desde 2015. No obstante, los relatos presentados a menudo pasan por alto las historias que utilicen su patrimonio indígena, como inspiración para la creación de nuevas historias.

Adicionalmente, los expertos en estudios audiovisuales Diana Coryat y Noah Zweig (2019) señalan que esta omisión es notable dada la proximidad de la ciudad a diversas comunidades indígenas y sus propias raíces históricas entrelazadas con la cultura Manteño-Huancavilca.

En efecto, Coryat y Zweig (2019) mencionan como su análisis determina que los cineastas se caracterizan por producir narrativas mestizas ficticias, dejando de lado el patrimonio indígena.

Asimismo, el periodista del diario El Expreso, Freddy Rodríguez (2024) establece que, la visualización de estos relatos enfrenta desafíos significativos, ya que, se evidencia una falta de interés colectivo en ofertas culturales.

Del mismo modo, mediante una encuesta realizada por Guayaquil Como Vamos en mayo de 2024 en las 19 Áreas de Gestión Administrativa (AGA) de la ciudad de Guayaquil, se determinó que alrededor de 81 % de los jóvenes guayaquileños no interactúan activamente con ofertas culturales (Guayaquil Como Vamos, 2024, citado por Rodríguez, 2024).

Dicho esto, se puede establecer que la industria audiovisual ecuatoriana, sobre todo la guayaquileña, carece de producciones que utilicen su patrimonio cultural indígena como base creativa para el desarrollo de historias transformativas, que fomenten el interés de los jóvenes.

Así pues, tomando en consideración los casos descritos anteriormente, junto con la investigación de la doctora Puga (2023) y las observaciones de los expertos Coryat y Zweig (2019), se puede afirmar que la industria audiovisual ecuatoriana emplea el patrimonio indígena de forma representativa, las cuales son un positivo neto para la difusión de elementos de sus culturas.

No obstante, esto significa que a su vez existe una escasez de producciones de naturaleza transformativa, es decir, que tomen los elementos culturales y se construya sobre ellos creando historias y conceptos nuevos, pero manteniendo la esencia y vida de los mismos.

Así pues, tomando en cuenta estas producciones, se puede ver cómo una mayoría de las producciones nacionales que utilizan como fuente de inspiración el patrimonio cultural indígena, se centran en representar dicho patrimonio de una manera fiel y realista.

Sin embargo, la falta de un añadido imaginativo podría repercutir negativamente en la aceptación que tienen las mismas en el público juvenil, quedando como producciones que si bien, pueden ser reconocidas por organismos cinematográficos, no consiguen hacerse un lugar en el colectivo ecuatoriano.

No obstante, existen producciones como el cortometraje 2D “Capitán Escudo, El Origen Del Superhéroe Tricolor” lanzado en 2020, dirigido por Valencia, B y Castillo, D, utilizando elementos de todo el patrimonio ecuatoriano de forma transformativa, creando su propio universo ficticio, con personajes y una ambientación para contar sus historias.

Es decir, el cortometraje utiliza como inspiración características del patrimonio indígena para desarrollar parte de la dirección de arte y la dirección narrativa de su producción. Sin embargo, no aprovechan plenamente esta naturaleza del desarrollo creativo, recurriendo a su inclusión a nivel superficial, en lugar de comprometerse con un mundo ficticio plenamente realizado e inspirado con los elementos autóctonos.

Aun así, la recepción de las audiencias generales del Ecuador, sobre todo la audiencia juvenil, frente al cortometraje fue muy positiva. Demostrando que producciones de esta naturaleza en la industria 2D del Ecuador poseen una audiencia que se puede cultivar y desarrollar.

Dicho esto, se puede afirmar que existe una escasez de proyectos animados dirigidos a una audiencia joven que empleen como base creativa el patrimonio indígena guayaquileño/costeño de manera transformativa.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo implementar los recursos culturales Manteño-Huancavilca en el desarrollo narrativo y audiovisual de una serie animada 2D dirigida a los jóvenes de Guayaquil?

1.3 OBJETO DE ESTUDIO

Utilizar de manera transformativa el patrimonio cultural Manteño-Huancavilca para proponer una serie animada 2D dirigida a los jóvenes mayores de 13 años en Guayaquil. Buscando resaltar los elementos más icónicos.

1.4 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un teaser de una serie animada en 2D dirigida a jóvenes mayores de 13 años de la ciudad de Guayaquil, empleando el patrimonio cultural indígena Manteño-Huancavilca.

1.5 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar los elementos a utilizar del patrimonio indígena Manteño-Huancavilca como inspiración para el desarrollo de la serie.
- Desarrollar la propuesta con sus personajes, escenarios e historia mezclando inspiración cultural y elementos de ciencia ficción y aventura.
- Implementar lo desarrollado a la estructura audiovisual 2D.
- Mostrar el teaser a expertos en áreas afines al público objetivo.

1.6 JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN

En el panorama contemporáneo de desinterés por par de los jóvenes guayaquileños por su patrimonio indígena y la ausencia de producciones que utilicen dicho patrimonio de manera transformativa, el potencial de la animación 2D como vehículo para contar historias y como puente cultural es muy alto.

Así pues, un artículo desarrollado por Levitate Media en 2025 señala que la animación 2D es excelente para descomponer ideas complejas en imágenes fáciles de digerir. De igual manera, el artículo afirma que esto la convierte en una herramienta eficaz para transmitir información compleja con claridad.

Del mismo modo, un artículo publicado por Whizzy Studios en 2024 establece que una de las principales ventajas de la animación 2D es su capacidad para representar emociones fuertes y narraciones convincentes.

De esta manera, su flexibilidad artística permite diseñar personajes con expresiones exageradas y movimientos que reflejan claramente sus sentimientos y personalidades. En efecto, Whizzy Studios (2024) afirma que esto hace de la animación 2D una poderosa herramienta para crear historias que conecten profundamente con el público.

Por consiguiente, la animación ofrece un medio de narración y entretenimiento visual que puede proporcionar placer e información a personas de todas las edades en cualquier parte del mundo (Disney, como se citó en Zupanic, 2007).

Las películas y los programas de animación 2D son atemporales, presentando personajes inolvidables cuyas expresiones y lenguaje corporal comunican más de lo que podrían hacerlo los diálogos. Esta fuerza de la narración visual define la animación 2D y sigue encantando al público de todas las generaciones.

Esto es pertinente porque existe una escasez de producciones animadas que utilicen el patrimonio cultural de la ciudad de Guayaquil, dando lugar al desarrollo de un teaser para una propuesta de serie animada 2D abordando el mismo.

Como se ha establecido previamente por el periodista Rodríguez, en el 2024 alrededor del 81 % de los jóvenes guayaquileños no interactúan activamente con ofertas culturales. Dicha cifra se convierte en un problema clave a nivel de sociedad, y es uno que se debe abordar de la forma más eficiente.

Centrarse en la cultura Manteño-Huancavilca, en lugar de varias o en todas las culturas del país, permite que el proyecto tenga un enfoque claro. Al mismo tiempo, establecer la base del proyecto en la ciudad de Guayaquil respalda la elección cultural y ayuda a mantener la escala del proyecto manejable y alcanzable.

Del mismo modo, optar por una audiencia objetivo de mayores de 13 años se debe a que la adolescencia es un período formativo para el autodescubrimiento y la orientación cultural. Puesto que, según el autor David Buckingham (2007) en su libro “Youth, Identity and Digital Media”, los adolescentes suelen buscar medios que reflejen sus experiencias vividas, sus valores y sus aspiraciones.

De la misma manera, la autora Marie Battiste (2000) establece que, cuando los adolescentes encuentran contenidos animados que incorporan símbolos culturales, lenguaje o tradiciones familiares, pueden despertar un interés más profundo por sus propias raíces.

Por lo tanto, el proyecto no sólo serviría como forma de entretenimiento, sino también como herramienta de desarrollo que refuerza la identidad cultural durante “una etapa crítica del crecimiento personal” (Erikson, 1968). Dicho esto, se reimaginaría el patrimonio, símbolos, estética visual, vestimenta y elementos culturales de la cultura Manteño-Huancavilca de forma accesible e inspiradora.

Asimismo, el análisis de Coryat y Zweig (2019) establece que, el desarrollar historias de esta naturaleza ayudan al fomento de la creatividad y el cultivo de diversos creadores y audiencias en el Ecuador, sobre todo en los contenidos dirigidos a los adolescentes.

Así pues, este proyecto destacaría el valor de tomar inspiración en el patrimonio indígena Guayaquileño como enfoque artístico para la creación de nuevas historias que fomenten el orgullo cultural y el compromiso en desarrollar la identidad cultural en los jóvenes.

Dicho esto, el producto principal es un teaser tráiler, junto a un dossier (biblia de animación) que valgan como gancho para plantear una serie animada que emplee elementos de la cultura Manteño-Huancavilca en su creación. En efecto, un proyecto como este ofrece la oportunidad de traer a la luz tradiciones, costumbres, mitología, junto con despertar el orgullo y la curiosidad entre los adolescentes por su historia.

Mediante una narración respetuosa, auténtica e imaginativa, una serie animada en 2D puede convertirse en un poderoso agente de continuidad y revitalización cultural.

Por otra parte, no se realizará un piloto animado completo, guiones para toda la temporada o planes de difusión y estrategia, pues irían más allá del alcance del proyecto. Puesto que, se propone plantear una serie animada, no desarrollarla. Los productos establecidos presentarán la idea y el potencial de una serie con personajes reconocibles e icónicos, una historia sencilla de digerir y un ámbito característico.

1.7 CRONOGRAMA

Análisis (24/05/2025 hasta 01/07/2025)	Revisión Bibliográfica de la Cultura Manteño-Huancavilca. (24/05/2025) Entrevista a experto del área en historia y educación. (03/06/2025) Planteamiento del tema de investigación, título, justificación, problema y objetivos, descripción y público. (26/05/2025 - 24/06/2025) Análisis del contexto. (01/07/2025)
Preproducción (08/07/2025 hasta 26/08/2025)	Conceptualización de la narrativa mediante guion y storyboard. (08/07/2025) Diseño de los personajes y escenarios. (15/07/2025) Desarrollo de animatic. (05/08/2025)
Producción (26/08/2025 hasta 30/11/2025)	Contacto a externos para el desarrollo de banda sonora. (26/08/2025) Grabación de voces de los personajes. (27/08/2025) Desarrollo de las escenas de animación cuadro a cuadro. (27/08/2025) Colorización de las escenas de animación. (30/10/2025)
Postproducción (30/11/2025 hasta 28/12/2025)	Finalización de escenas con software de postproducción. (30/11/2025) Edición de audio y sincronización de banda sonora. (14/12/2025) Composición y edición del render final multiplataforma. (21/12/2025)
Evaluación (28/12/2025 hasta 02/02/2026)	Contacto con expertos y muestra teaser. (28/12/2025) Evaluación final y Resultados. (12/01/2026)

Tabla 1 Cronograma de actividades – Elaborado por Pérez & Sánchez

1.8 AMBIENTE OPERACIONAL SOFTWARE Y HARDWARE

1.8.1 HARDWARE

Cantidad	Equipos	Características	Ubicación
1	Tableta gráfica	Xp-pen artist 13.3 pro	Domicilio
1	Tableta gráfica	Wacom One 13 Pen Display	Domicilio
1	Estación de Computador Personal	- DESKTOP-NV6PRSF - Sistema operativo Windows 10 Pro for Workstations 64 bits - Procesador Intel Core i7 2.90 GHz 32 GB de RAM - Tarjeta Gráfica NVIDIA GeForce RTX 3060	Domicilio
1	Laptop	- Victus HP Gaming Laptop 15 - Sistema operativo Windows 11 64 bits. - Procesador Intel Core i5 13th Gen 2.10 GHz 32 GB de RAM - Tarjeta Gráfica NVIDIA GeForce RTX 3050	Domicilio

Tabla 2 Especificaciones de Hardware - Elaborado por Pérez & Sánchez

1.8.2 SOFTWARE

Nombre	Versión	Descripción
Clip Studio Paint EX	Ver. 3.0 (Perpetual License)	Software de suscripción/licencia perpetua para ilustración y animación cuadro a cuadro.
Clip Studio Paint EX	Ver. 2.0 (Perpetual License)	
Adobe After Effects	CC (2024)	Software de suscripción para la postproducción de video.
Adobe Premiere Pro	CC (2025)	Software de suscripción para la edición de video.

Tabla 3 Especificaciones de Software - Elaborado por Pérez & Sánchez

1.9 BENEFICIOS TANGIBLES E INTANGIBLES

1.9.1 BENEFICIOS TANGIBLES

- Tener un material audiovisual con una reinterpretación contemporánea de la estética Manteño–Huancavilca sin representación literal, que se podrá compartir por los diversos medios de comunicación que usan los jóvenes tales como YouTube, Instagram y X.
- Poseer un ejemplo de cómo utilizar la riqueza cultural del patrimonio indígena costeño como una base de inspiración creativa para diseños de personajes, escenarios y construcción del mundo en la producción de series animadas.
- Actuar como un gancho visual que recuerde los elementos culturales costños a los jóvenes con bajo consumo de contenidos culturales locales.
- Funcionar a modo de guía para futuras producciones con enfoques similares al contar con guiones, mundo, personajes, escenarios y presupuesto, y como carpeta para gestión de producción dirigida a productoras locales y festivales.

1.9.2 BENEFICIOS INTANGIBLES

- Crecimiento de la apreciación a la identidad cultural Manteño-Huancavilca por parte del público objetivo del proyecto.
- Ofrecer un producto de entretenimiento donde lo cultural mantiene una integración narrativa y visual coherente mediante el uso de sus símbolos y construcciones.
- Acercamiento por parte de la audiencia a la historia de Guayaquil apoyándose en las tendencias y preferencias del público objetivo.

1.10 MARCO CONCEPTUAL

1.10.1 EL PATRIMONIO CULTURAL INDÍGENA COSTEÑO

La ciudad de Guayaquil es una de las más grandes de la región costa del Ecuador, por ende, la presencia de la cultura Manteño-Huancavilca a nivel histórico de la misma es considerable. Para obtener información sobre el patrimonio cultural indígena costeño, se realizó una entrevista al magíster Ramón Alfonso Sánchez Macías (ver anexos), con especialización en Historia y Geografía. De esta forma se logró obtener un primer acercamiento sobre los elementos a emplear en el proyecto.

El magíster estableció que las culturas Manteño y Huancavilca suelen tratarse como un conjunto, ya que son esencialmente la misma cultura. Explicó que, los investigadores españoles que documentaron la época de la conquista dividieron los diversos territorios de esta cultura al documentarla.

Así pues, el magíster afirma que la parte manteña está más adaptada a la zona costera, mientras que la huancavilca se refiere más al ámbito del campo, por eso mismo, afirma que se dedicaron más a la pesca y a la agricultura respectivamente.

Además, complementó estableciendo que los integrantes de esta cultura eran una mezcla entre los descendientes de la cultura Valdivia y los miembros de los pueblos andinos que huían de la conquista del Imperio Inca. En efecto, añadió que la cultura estaba dispersa por todo el territorio, especialmente en la época de la conquista española debido a las huidas y las luchas.

Asimismo, explicó que el nombre Manteño viene de las mantas que el pueblo tejía con regularidad. En contraste, añadió que el nombre Huancavilca viene del kichwa significando olla grande, afirmando que ellos perfeccionaron su cerámica en comparación a sus predecesores. De la misma manera, afirmó que no se cuenta con registros claros sobre cuál era su dialecto debido a su pérdida de documentación tras la conquista española, añadiendo que se estima que su mayoría hablaba kichwa.

Cabe recalcar que, en Ecuador se utiliza el término Kichwa (o Quichua) para referirse a la variante local de esta lengua indígena. Es una de las 14 lenguas ancestrales y lengua oficial de relación intercultural. El Kichwa de Ecuador se

diferencia del quechua de Perú/Bolivia por utilizar únicamente tres vocales (a, i, u) y ser una variante (Ñuka Kichwa, 2020).

Además, el magíster Sánchez añadió que, la cultura contó con una economía basada en el trueque, y que contaban con una división urbana de clases sociales. El cacique estaba en la cima de cada comunidad, y las clases iban bajando en lejanía. Además, contaban con la idea de propiedad privada.

Por otra parte, el magíster afirmó que el territorio más fuerte fue la Isla Puná. Puesto que fueron grandes navegantes en balsas sin velas, hechas de troncos y amarras, usando las corrientes marinas y remos para movilizarse (ver anexos). También, estableció que manejaron la metalurgia como herramientas y ornamentos, usando el oro, plata y cobre para hacer máscaras, lanzas, anzuelos, arpones, etc.

Del mismo modo, a lo que se refiere a la vestimenta, sus edificaciones y entorno, se realizó una revisión de la documentación “Los pueblos navegantes del Ecuador prehispánico” de Jorge G. Marcos (2005) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

En efecto, realiza una exhaustiva descripción de los elementos que conformaron la cultura, reforzando lo antes expuesto por el magíster Sánchez. A su vez, estableciendo que, la cultura era abundante en Guayaquil, pero que existían múltiples asentamientos derivados a lo largo de la zona.

Dicho esto, Marcos cita las descripciones de Pedro Cieza de León y Pedro Pizarro afirmando que vestían en túnicas sin mangas junto a fajas, plumas, y pintura en base a plantas y barro. Además, menciona que las mujeres vestían faldas cortas con una punta hacia atrás, y algunas se cubrían los hombros con otra pieza de tela (León & Pizarro, 1978, como se citó en Marcos, 2005).

A su vez, la estatura de los nativos es descrita como mediana, mencionando como tatuaban sus cuerpos en el lado derecho, principalmente en sus brazos y cara. “Los tatuajes son definidos como diseños elaborados que cubrían la mayor parte de sus miembros con configuraciones estrechas” (Marcos, 2005).

De la misma manera, menciona que algunos nativos también vestían chales de algodón y telas sin mangas a modo de camisetas o vestidos. Asimismo, afirma que

se adornaban de accesorios de oro y con sartas de cuentas chaquiras elaboradas con *Spondylus* rojo.

Por otra parte, la documentación del arqueólogo Estefan Bohórquez en 2014 de las piezas de la cultura Manteño Huancavilca expuestas en el Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo de Guayaquil (MAAC) expone las herramientas empleadas, como hachas, dagas, anzuelos y lanzas, además de esculturas y vasijas.

Así pues, Bohórquez expone a las vasijas como una olla restringida grande de boca amplia, con decoraciones geométricas en la mitad superior del cuerpo. En efecto, el arqueólogo describe la cerámica con patrones y formas característicos y reconocibles (Ilustración 1).



Figura 1 - Vasija Manteño-Huancavilca - Fotografiado por MAAC

Del mismo modo, se realizó un acercamiento con información y referencia visual proveída por el Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo, la cual permitió extraer elementos visuales con mayor precisión, como lo son las edificaciones, patrones, ambientación y vestimenta (Ilustración 2).



Figura 2 - Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo - Fotografiado por Jossie Lara



Figura 3 - Interior Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo - Fotografiado por Jossie Lara

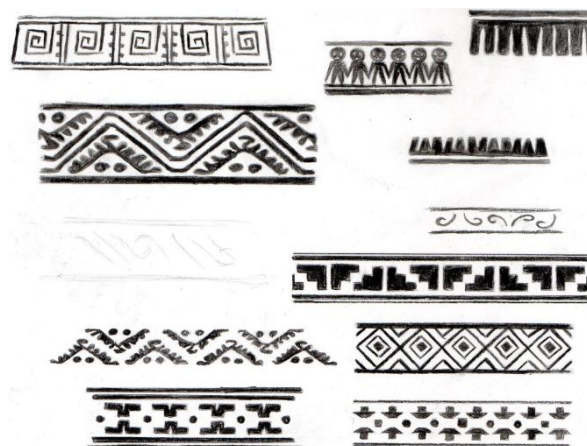


Figura 4 - Patrones extraídos - Elaborado por Jossie Lara

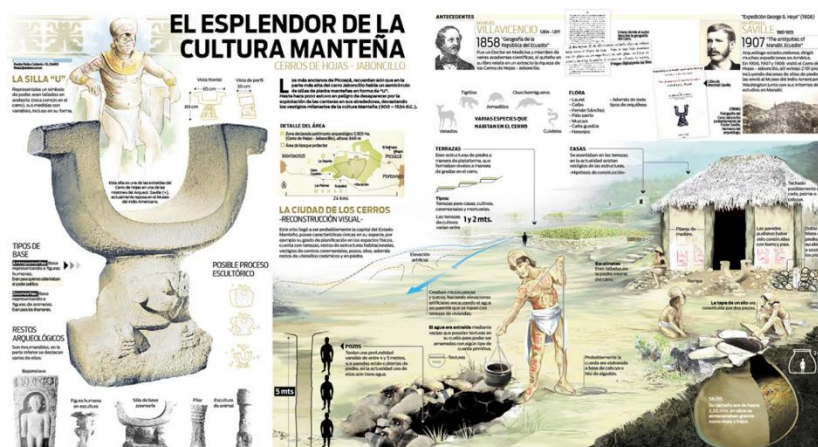


Figura 5 - Mural con Información - Elaborado por Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo

1.10.2 ACEPTACIÓN DEL PÚBLICO JOVEN GUAYAQUILEÑO HACIA LOS PRODUCTOS CULTURALES

Los jóvenes guayaquileños suelen mostrar un desinterés por los contenidos culturales locales y patrimoniales transmitidos a través de medios audiovisuales tradicionales, como la televisión abierta, cine y teatro.

Según una encuesta de consumo cultural realizada por K. B. Andrade en la Revista Internacional de Gestión Innovación y Sostenibilidad Turística en 2024, aproximadamente el 38 % de jóvenes guayaquileños señalan un parcial desinterés, total desinterés o desconocimiento como principal motivo para no consumir las ofertas culturales.

A pesar de que el 62 % afirma estar satisfecho con la preservación y presentación de la cultura, Andrade distingue “una brecha entre la percepción positiva y el verdadero compromiso con contenidos culturales” (Andrade, 2024).

Esta falta de interés refleja la ausencia de consumo, lo que sugiere una estructura mediática con baja presencia de contenido cultural local. Pues, en la actualidad, existe una oferta limitada de series animadas ecuatorianas; en su lugar predominan los formatos de entretenimiento de baja carga cultural, lo que dificulta construir valor cultural en la audiencia joven.

Al no contar con una puerta de entrada cultural a través del entretenimiento, la aceptación o interés hacia producciones de esta índole es muy baja, por lo que se propone un producto promocional que capte su atención e incentive la curiosidad por profundizar en la cultura por ellos mismos.

1.10.3 ANIMACIÓN 2D

El ámbito de la animación es un medio dinámico que permite dar vida a personajes, historias e ideas a través de una narrativa visual que crea la ilusión de movimiento. Permitiendo crear mundos enteros y transmitirlo a diferentes audiencias.

Entre los estilos de animación existentes, la animación 2D constituye una técnica visual que consiste en la creación de movimiento a partir de la secuencia de ilustraciones planas. Es decir, utilizando dibujos secuenciales los artistas dan vida a personajes, escenarios y situaciones.

Tradicionalmente, la animación 2D era desarrollada a mano en papel o en acetato, pero gracias a los avances tecnológicos, las producciones son realizadas mayormente mediante software de ilustración y animación digital que facilita la creación, edición y reproducción de los elementos animados (Williams, 2001).

De la misma manera, el estilo visual de la animación 2D ofrece una gran versatilidad estética. Puesto que, su naturaleza ilustrada puede adaptarse a una amplia gama de tonos narrativos, desde lo ligero y cómico hasta lo más melancólico y dramático.

En efecto, su naturaleza estilizada facilita la creación de mundos únicos que no necesariamente buscan imitar la realidad, sino transmitir emociones o atmósferas específicas en la audiencia.

Así pues, esta cualidad convierte a la animación 2D en una herramienta adecuada para contar historias con una fuerte identidad visual o cultural, como sería el caso de una serie animada inspirada en tradiciones o contextos locales (Wells, 1998).

Además de su versatilidad técnica y estética, la animación 2D posee un fuerte valor cultural e histórico en la evolución del medio audiovisual. Ha sido base del desarrollo del ámbito de la animación como un arte y forma narrativa desde su concepción.

Entre las producciones icónicas se encuentran cortos y largometrajes de Disney y las producciones de estudios japoneses como Toei Animation. En efecto, esta herencia le otorga un carácter reconocible y nostálgico al medio, el cual continúa siendo apreciado por las audiencias de todas las edades, incluso en la era digital.

Así pues, muchas de las producciones recurren al 2D para así conectar emocionalmente con una audiencia joven de manera rápida, efectiva y consistente, estableciendo a la animación 2D como un medio eficaz y memorable para un teaser. Manteniendo un lenguaje visual que remite a la tradición pero que también puede reinventarse continuamente (Wells, 1998).

Por otra parte, la animación 2D permite una mayor accesibilidad para los artistas que desean experimentar y desarrollar historias sin necesidad de grandes inversiones en infraestructura tecnológica.

Puesto que gracias a software como Toon Boom Harmony, OpenToonz o Clip Studio Paint, es posible desarrollar producciones profesionales desde estudios pequeños o de manera independiente. Impulsando el crecimiento de contenidos originales, haciendo el 2D no solo viable, sino también una puerta de entrada para nuevas voces creativas (Beiman, 2012).

Dicho esto, su costo de producción es menor en comparación a otras técnicas y estilos como la animación 3D o el stop motion. Es decir, al requerir menos recursos técnicos y humanos, el 2D es más accesible para los estudios independientes o

proyectos con presupuestos ajustados para desarrollar una producción de alta calidad (Furniss, 2008).

Además, los tiempos de producción pueden ser más rápidos, especialmente si se utilizan bibliotecas de movimientos y herramientas automatizadas que permitan reutilizar elementos como planos, escenarios y efectos (Beiman, 2012).

En definitiva, la animación 2D permite una mayor expresividad en los personajes y en la narrativa visual, gracias a su enfoque artístico más directo a diferencia de sus contemporáneos. Así pues, facilitando la conexión emocional con el público, especialmente en contenidos dirigidos hacia jóvenes o niños (Thomas & Johnston, 1995).

En efecto, elegir este medio para una serie animada no solo es una decisión estratégica desde el punto de vista económico y técnico, sino también creativa, ya que permite construir un lenguaje visual único y accesible que puede destacarse fácilmente en un mercado saturado de propuestas audiovisuales.

1.10.4 DIMENSIONES ESTÉTICAS Y SU IMPORTANCIA

Las dimensiones estéticas del arte aplicadas a producciones animadas abarcan aquellos elementos que conforman la experiencia perceptiva, emocional e intelectual del espectador. En el ámbito de la animación, estas dimensiones incluyen el color, la forma, la composición, el ritmo visual, el estilo y el uso del símbolo.

Dicho esto, el emplear estos principios de manera intencionada a el diseño de personajes, escenarios e identidad visual son aspectos que no solo embellecen la obra, sino que actúan como portadores de significado, generando una relación entre la experiencia visual y la narrativa. No se limita a lo superficial; funciona como herramienta de comunicación, impactando directamente la manera en la que una historia animada es comprendida y sentida.

En efecto, una estética bien definida puede ser tan poderosa como un buen guion, sobre todo en producciones como teaser tráileres, donde el tiempo es corto, la estética suele comunicar más rápido que la exposición narrativa, influenciando

profundamente la percepción del mundo ficticio y la conexión del público con los personajes y sus conflictos (Williams, 2001).

De la misma manera, la estética actúa como una extensión del lenguaje narrativo. A través de elecciones artísticas como el color script y la marca gráfica, definiendo una paleta de colores y una línea gráfica consistente en la producción, se puede establecer la naturaleza tonal de una historia, reforzar temáticas y transmitir sentimientos que complementan o incluso contrastan el diálogo y la acción en escena.

Asimismo, la implementación planificada y coherente de las dimensiones estéticas en la animación, permite explorar estilos visuales que no serían posibles en medios audiovisuales tradicionales, como el live action, creando ficciones únicas donde cada elemento visual forma parte del discurso narrativo.

En efecto, esta libertad artística convierte las dimensiones estéticas en un recurso clave para proporcionar originalidad y definir una clara identidad para el proyecto (Wells, 1998).

Asimismo, las dimensiones estéticas facilitan la representación simbólica o abstracta de ideas complejas. Por ejemplo, el empleo de figuras estilizadas, fondos minimalistas o cambios de color repentinos expresar estados mentales, emociones o conceptos filosóficos sin necesidad de largos fragmentos de diálogo.

Así pues, esta capacidad de sintetizar lo emocional y lo conceptual a través del lenguaje visual es una de las fortalezas más características de la animación como arte, y demuestra cómo lo estético no solo embellece una obra, sino que también estructura y potencia el contenido narrativo y creativo (Eisenstein, 1988).

Por otra parte, las dimensiones estéticas pueden influir en la producción y en el consumo del contenido. Es decir, un estilo visual bien claro y definido permite optimizar procesos técnicos, estandarizar el diseño de personajes y escenarios, y facilita la comunicación entre los miembros del equipo creativo.

En cuanto al punto de vista del espectador, una estética consistente y reconocible puede ser determinante en la decisión de ver o compartir una serie animada, elemento clave en el impacto y éxito del proyecto.

Puesto que, en un entorno saturado de contenido como lo es la era digital, los proyectos que se destacan visualmente no solo captan la atención del espectador, sino que también permanecen en la memoria de las audiencias generales, consolidando así su huella en el mercado.

Conviene subrayar que, basado en el análisis previo del contexto de los proyectos de animación del Ecuador, las dimensiones estéticas se incorporan a cada uno de ellos por la naturaleza del medio, debido a la naturaleza del desarrollo de una obra artística. Así pues, no hay indicios de que se pretenda desarrollar un estilo característico que cautive al público joven.

Dicho esto, es esencial proponer las dimensiones estéticas como fuerza motriz de nuestro proceso de desarrollo. Puesto que, en los proyectos animados, las dimensiones estéticas no solo refuerzan el contenido narrativo, sino que construyen su identidad visual icónica.

1.10.5 IMPACTO DE LA ANIMACIÓN 2D EN LOS JÓVENES

Según la autora e investigadora académica Haejoang Cho (2015), la animación 2D posee un impacto notable en los adolescentes, ya que, gracias a su accesibilidad para abordar temáticas, esta ofrece historias y personajes que logran resonar con sus propias experiencias de desarrollo.

La adolescencia es un período esencial de la formación de la identidad, marcado por la intensidad emocional y la búsqueda de pertenencia (Erikson, 1968). Dicho esto, a menudo las series animadas en 2D logran reflejar estos procesos internos a través de narrativas metafóricas y estilos visuales expresivos.

Es decir, la naturaleza simbólica de la animación 2D permite exteriorizar sentimientos complejos, como el aislamiento, la ansiedad o la esperanza, de una manera que resulta segura y fácil de identificar para una audiencia adolescente (Cho, 2015).

De la misma manera, el autor Paul Wells (1998) destaca que la naturaleza abstracta de la animación 2D logra reflejar los estados emocionales internos de

manera más efectiva que los medios realistas, lo que proporciona a los adolescentes un reflejo emocional significativo.

Por otro lado, la inspiración proporcionada por contenidos de animación 2D influye en el crecimiento personal de la audiencia adolescente. En las producciones animadas, tales como la serie propuesta en este proyecto, al presentar personajes que se enfrentan a dilemas morales, superan adversidades y crecen a través del autodescubrimiento.

Estas narrativas logran guiar a los jóvenes en el desarrollo de sus propios marcos éticos e inteligencia emocional (Cho, 2015). Así pues, muchas series de animación occidental o japonesas exploran temas como la responsabilidad, la compasión y la cultura a través de historias fantásticas, pero emocionalmente realistas dirigidas a un público adolescente.

En efecto, como sostiene Buckingham (2000), los medios de comunicación que se consumen durante el periodo de la adolescencia moldean la manera en la que los jóvenes piensan sobre su identidad, los valores y las relaciones no solo con otros sino con su historia y entorno, lo que convierte a la animación 2D en una parte vital de su desarrollo cognitivo y moral.

De la misma manera, la identidad cultural y personal también se están profundamente influenciadas por la representación que ofrecen los contenidos animados en 2D.

Cuando los adolescentes ven personajes que reflejan sus orígenes culturales, identidades de género o conflictos emocionales, es más probable que se sientan vistos, validados y con mayor sentido de pertenencia y autoestima por los contenidos. Así pues, esta visibilidad fomenta un sentido de pertenencia y autoestima.

En efecto, Cho (2015) afirma que los medios animados en 2D sirven como puente cultural, conectando a los adolescentes con su patrimonio y experiencias compartidas, y a su vez, se les presentan nuevas perspectivas.

De la misma manera, y como se ha establecido previamente, la estilización de la animación 2D amplifica aún más este efecto, ya que las elecciones de diseño simbólico enfatizan rasgos que los adolescentes pueden interiorizar como parte de su propio concepto de sí mismos.

Se puede establecer que la animación 2D impacta en los jóvenes gracias a su capacidad para despertar la imaginación y motivar la autorreflexión. Puesto que, los mundos vívidos, los diseños expresivos de los personajes y las narrativas emocionales logran alentar a los adolescentes a pensar de forma creativa y a soñar más allá de sus circunstancias inmediatas.

Estas historias pueden ayudarles a imaginar diferentes versiones de sí mismos, enfrentarse a sus miedos y a explorar nuevas formas de entender el mundo. De este modo, la animación se convierte en algo más que entretenimiento: se convierte en un recurso de acompañamiento simbólico en el proceso de madurez, ofreciéndoles una reflexión significativa e inspiración (Wells, 1998; Buckingham, 2000).

1.10.6 ANÁLISIS DE TEASER TRÁILERES

Para obtener una referencia y base para la producción del teaser a desarrollar, se realizó una investigación y comparativa de 20 teasers de series animadas que comparten el género aventura y tono juvenil del mismo modo que la propuesta planteada. Los teasers analizados fueron:

- Adventure Time: Fionna and Cake (2023)
- Arcane (2021)
- Chainsaw Man (2022)
- Cyberpunk Edgerunners (2022)
- DanDaDan (2024)
- Demon Slayer (2019)
- Devil May Cry (2025)
- Dragon Ball Daima (2024)
- Hazbin Hotel (2024)
- Invincible (2021)
- Jojo's Bizarre Adventure: Golden Wind (2018)
- Jujutsu Kaisen (2020)
- Mashle (2023).

- My adventures with Superman (2023)
- My Hero Academia (2016)
- Rise of the TMNT (2018)
- Scott Pilgrim Takes Off (2023)
- Spy X Family (2022)
- The Amazing Digital Circus (2023)
- The rising of the Shield Hero (2019)

En el caso de Devil May Cry, Cyberpunk: Edgerunners, Scott Pilgrim Takes Off y Arcane, son producciones disponibles en Netflix. Los teasers de estas producciones cuentan con planos llamativos tanto de los personajes principales como de los escenarios emblemáticos de la serie. Otro punto que resaltar es cómo el acompañamiento musical suma a la energía potente y rápida que llegan a tener estos teasers en su punto más alto.

En Devil May Cry y Arcane, la historia se introduce mediante diálogos variados de los personajes principales, dando al espectador piezas que le permiten entender cómo está construido el mundo de la serie, y las dinámicas de sus personajes. También se mezclan escenas de acción en las que se presentan los poderes que existen en el mismo mundo.

My adventures with Superman, Rise of the TMNT, Adventure Time: Fionna and Cake y Spy X Family, son series que incluyen acción, sin embargo, el foco central es su guión y sobre todo las interacciones de sus personajes. Estas series están orientadas a un público preadolescente en adelante.

Estos teasers muestran los momentos clave de la serie, aquellos con tonos más serios, en medio de planos en los que se centra la comedia. De esta manera no solo se logra plasmar el rango de emociones que transmite la serie, sino que permite ver las diferentes facetas de los personajes. También estos teasers terminan en un tono positivo relajado, ya que no se tocan temas muy oscuros de manera explícita.

Hazbin Hotel y The Amazing Digital Circus son series cuyo público es el adolescente y adultos jóvenes. Esto se debe a que los temas que tocan y el humor utilizado es sugerente y por ende la clasificación de edad de estos shows. Ambos teasers utilizan la comedia para relajar el tono hacia el espectador.

En el caso de Hazbin Hotel, parece incorporar planos y diálogos de toda la temporada, no obstante, no se revelan los puntos de inflexión ni el desenlace de la trama.

My Hero Academia, Demon Slayer, DanDaDan, Dragon Ball Daima, The rising of the Shield Hero y Mashle, son producciones animadas japonesas, anime, pertenecientes al género Shōnen. Esto se ve reflejado en cómo el foco principal es la acción y las peleas con coreografías llamativas e incluso transformaciones y poderes mágicos.

Estos teasers hacen poco énfasis en la trama general, y más presentan el mundo que se mostrará en la serie, y el poder y fuerza de los personajes. También giran en torno a los protagonistas, siendo estos quienes más tiempo en pantalla ocupan.

Invencible, Jujutsu Kaisen y Chainsaw Man tienen un énfasis muy claro en su tono maduro y fuerte, ya que las escenas explícitas en combate e incluso el sufrimiento de sus personajes es parte de lo que la diferencia de otras series animadas.

Viendo los teasers se puede apreciar que son realizados con el objetivo de sentar las bases del mundo en que ocurren, más no revelar muchos detalles sobre sus personajes ni la trama general. De esta manera se transmite la historia como algo más grande y despierta intriga en el espectador.

En el caso particular de Jojo's Bizarre Adventure: Golden Wind, el teaser solo cuenta con los personajes entrando en escena a modo de presentación, y el logo de la temporada. Sin diálogos ni escenarios. Esto funciona ya que es una producción con cuatro temporadas previas las cuales han creado una comunidad de fanáticos previa, pero es una estrategia que no se puede aplicar en un producto nuevo.

Posterior a la revisión y análisis de los teaser trailers previamente mencionados, se pudieron extraer las piezas clave para la organización del teaser a desarrollar.

Así pues, las escenas introductorias pretenden mostrar misterio, buscando un enganche con el espectador. Por ende, se decidió utilizar planos cerrados, que generan tensión, evitando revelar mucho del personaje en escena, potenciando intriga en la audiencia.

Del mismo modo, el personaje principal se presenta posteriormente en planos amplios para construir identificación con el protagonista y variar el ritmo visual, que

relajan la emoción del teaser, exhibiéndose como un personaje jovial que pueda dar pie a que el público se identifique con él.

Continuando la línea narrativa, se muestra el conflicto de la serie seguido de los personajes secundarios, se plantean planos variados entre cerrados a abiertos, brindando un dinamismo que mantiene un ritmo rápido pero fácil de seguir. Además, se logra hacer énfasis en el apartado cómico y juvenil de la serie.

Para finalizar, el punto más alto del teaser exhibe el conflicto general mediante planos rápidos de acción, empleando impact frames (fotogramas de impacto), suspenso narrativo y movimientos de cámara a lo largo de la secuencia. A su vez, el teaser concluye con acción descendente, dejando al espectador con el personaje principal o el elenco de personajes como cierre.

Dicho esto, empleando todos los elementos mencionados, se espera tener un teaser que maneje un estándar de calidad visual y narrativa comparable a los de la industria de la animación, lo cual se contrastará mediante la validación con expertos, creando una genuina expectativa por la serie.

1.10.7 TENDENCIAS

En los últimos años se ha podido ver cómo se han mezclado la animación occidental y la animación oriental, creando influencias mixtas para todos los medios. Esto se observa mediante las diferentes producciones que han tenido los servicios de streaming, con el 60 % del contenido animado actualmente generado por dichas plataformas (Global Growth Insights, 2025).

Anteriormente, la animación en ciertos contextos se percibía como un género de entretenimiento exclusivo para niños o contenido familiar, pero en los últimos años el público adolescente ha crecido significativamente, esto se debe tanto a la facilidad para acceder a dichas producciones como a que estas series están desarrolladas en base a los intereses de la generación actual (Sobrino & Fernández, 2012).

Al producirse con estos servicios en mente, las series animadas hoy en día siguen patrones en su estructura como su ritmo, arcos de personaje y duración. La duración estándar por capítulo de estas series y animes suele estar entre los 20 y 25 minutos.

Para la cantidad de episodios por temporada, las producciones orientales mantienen una tendencia de 12 o 24 episodios, mientras que las series occidentales se manejan con un rango de 8 a 10 episodios por temporada (Sobrino & Fernández, 2012).

Las tendencias de las series animadas actuales demuestran una inclinación hacia la creación de una identidad visual propia. Esto lo logran de diversas maneras, en el caso de animes Shōnen utilizan diseños más serios, acercándose más a las proporciones realistas del cuerpo humano, y llevan animación fluida y con un enfoque más cinematográfico en sus secuencias de acción, como se ha implementado en las secuencias de combate y tensión en la serie propuesta.

1.10.8 CLIP STUDIO PAINT

Clip Studio Paint es un software de ilustración y animación digital que resulta adecuado y versátil para la producción de un teaser en animación 2D. Es desarrollado por la empresa japonesa Celsys, originalmente lanzado como Manga Studio, el software ha evolucionado hasta convertirse en una de las herramientas más completas y populares entre artistas digitales, especialmente en los campos del cómic, manga, ilustración y animación 2D.

El programa ofrece una gran variedad de pinceles personalizables, herramientas de entintado y estabilización de trazo, manejo de texto y funciones específicas para la narrativa visual secuencial (Celsys, 2023). En efecto, su interfaz está diseñada para facilitar tanto el trabajo artístico tradicional como el flujo profesional de producción editorial (Digital Arts Online, 2022).

Del mismo modo, una de las características más destacadas de Clip Studio Paint es su capacidad para combinar la ilustración con la animación cuadro a cuadro, permitiendo a sus usuarios desarrollar desde simples gifs hasta escenas animadas complejas dentro del mismo entorno.

Además, cuenta con soporte para capas vectoriales, herramientas de perspectiva en un ambiente 3D con modelados y compatibilidad con tabletas gráficas, que permite dar volumen realista a los escenarios y una anatomía consistente a los

personajes del teaser, lo que convierte a Clip Studio Paint en una plataforma versátil tanto para principiantes como para profesionales (Creative Bloq, 2023).

En efecto, gracias a su enfoque en el dibujo expresivo y el control artístico, Clip Studio Paint se ha establecido como una alternativa enfocada en arte narrativo y secuencial, especialmente entre quienes buscan una experiencia más enfocada en el arte narrativo y secuencial (Parkin, 2021).

Dicho esto, es relevante destacar que a diferencia de los softwares de Adobe y sus alternativas como Toon Boom Harmony, Clip Studio Paint ofrece modalidades de licencia perpetua y/o suscripción en su versión orientada a la animación, Clip Studio Paint EX, la cual permite acceder a la gran variedad de características de sus contemporáneos, y a su vez, una mayor cantidad de opciones y control sobre el ambiente de trabajo.

De la misma manera, el programa cuenta con su propio repositorio de assets en línea, de donde se obtienen los pinceles que se utilizarán en el teaser, semejante a programas como Unreal Engine de Epic Games, en el cual los usuarios pueden obtener pinceles, herramientas y modelos para estandarizar y facilitar el proceso de desarrollo, por lo que se considera conveniente realizar el proyecto con este software, además, por contar con 4 años de experiencia usándolo para producciones animadas.

CAPÍTULO II

2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Proyecto de investigación y desarrollo de naturaleza práctica que, mediante el análisis de investigaciones y reportes arqueológicos, y entrevistas con expertos recopilará información relevante sobre los patrones, costumbres y prácticas de navegación de la cultura Manteño-Huancavilca, y cómo aplicar estos elementos junto a los principios de animación 2D en una serie animada en el contexto social del público local con proyección general.

Por otra parte, su desarrollo contendrá la documentación de la producción de un teaser como pieza promocional audiovisual, y un dossier como biblia de animación a modo de propuesta de una serie animada 2D, cuya identidad visual y narrativa utilice elementos del patrimonio indígena guayaquileño como inspiración para desarrollar un mundo ficticio completamente realizado.

Pretendiendo así alimentar el interés por la identidad cultural en la audiencia, con la supervisión y guía de expertos en áreas como pedagogía, historia y animación. A su vez, buscando aportar un ejemplo de cómo utilizar la riqueza cultural del patrimonio indígena guayaquileño como una base de inspiración creativa en la producción de series animadas.

El teaser es un producto audiovisual animado en 2D con una duración de 1:55 min que propone una serie que emplea la cultura Manteño–Huancavilca como patrimonio costeño con incidencia histórica y simbólica en el imaginario local como su base de inspiración creativa, deseando promover el interés de los jóvenes guayaquileños por sus raíces y así enriquecer su imaginación con las posibilidades para contar historias con elementos del patrimonio indígena ecuatoriano.

Del mismo modo, el dossier es un producto a modo de biblia, que muestra el potencial alcance de la serie animada propuesta, resaltando todos los componentes de la propuesta de serie, contando con elementos como los diseños de personajes, locaciones, argumento, guion, propuesta de valor y un presupuesto referencial de la producción de una temporada de esta.

2.2 USUARIOS A LOS QUE VA DIRIGIDO

El proyecto va dirigido hacia jóvenes de 13 a 17 años, mayoritariamente de colegios de la ciudad de Guayaquil, la costa y todas las personas interesadas en la temática a tratar.

2.3 PRESUPUESTO DE INVERSIÓN

Al momento de producir un material audiovisual como un teaser, es crucial tener un presupuesto claro que desglose los distintos apartados necesarios para el desarrollo correcto y eficiente del mismo. Esto incluye tanto el hardware como software utilizado por el equipo creativo.

2.3.1 COSTOS DE HARDWARE

Equipos	Características	Costo
Tableta gráfica	Xp-pen artist 13.3 pro	\$199,49
Tableta gráfica	Wacom One 13 Pen Display	\$293,99
Estación de Computador Personal	- DESKTOP-NV6PRSF - Sistema operativo Windows 10 Pro for Workstations 64 bits - Procesador Intel Core i7 2.90 GHz 32 GB de RAM - Tarjeta Gráfica NVIDIA GeForce RTX 3060	\$1.500,00
Laptop	- Victus HP Gaming Laptop 15 - Sistema operativo Windows 11 64 bits. - Procesador Intel Core i5 13th Gen 2.10 GHz 32 GB de RAM - Tarjeta Gráfica NVIDIA GeForce RTX 3050	\$929,99
McBook	Macbook pro m1 2021	\$900,00
Interfáz de audio	Focusrite Scarlett 6i6 2nd generation	\$250,00
Audífonos	Audio-technica ATH-M30x	\$80,00
Micrófono	Rode NT1-A	\$250,00
Trípode	Trípode para micrófono	\$40,00
TOTAL		\$4.443,47

Tabla 4 Costos de Hardware - Elaborado por Pérez & Sánchez

2.3.2 COSTOS DE SOFTWARE

Equipos	Costo
Clip Studio Paint EX - 3.0	\$200,00
Clip Studio Paint EX - 2.0	\$200,00
Adobe Creative Cloud (Adobe After Effects – 2024 y Adobe Premiere Pro – 2025)	\$29.99 * 2 meses
Abelton Live 12 Standard	\$439,00
Kontakt Factory Library	\$20,00
Reaper Comercial License	\$225,00
Lincencia Envato	\$16,50
TOTAL	\$1.160,48

Tabla 5 Costos de Software - Elaborado por Pérez & Sánchez

2.3.3 COSTOS OPERACIONALES

Etapas	Personal	Cantidad	Sueldo Total
Análisis	Investigadores	2	\$40,00
	Experto/Docente/Historiador	1	\$60,00
Preproducción	Artista de Storyboard	2	\$200,00
	Guionista	1	\$150,00
	Diseñador de Personajes	1	\$150,00
Producción	Animador	2	\$680,00
	Colorista	2	\$300,00
	Músico de Banda Sonora	1	\$150,00
Postproducción	Editor de Video	1	\$100,00
	Diseñador de audio	1	\$100,00
TOTAL			\$1.930,00

Tabla 6 - Costos Operacionales - Elaborado por Pérez & Sánchez

2.3.4 COSTO TOTAL

Costos	Valor
Hardware	\$4.443,47
Software	\$1.160,48
Operacionales	\$1.930,00
TOTAL	\$7.533,95

Tabla 7 - *Costo Total Producción - Elaborado por Pérez & Sánchez*

2.4 DOSSIER (BIBLIA DE ANIMACIÓN)

Acompañando al teaser, se desarrolló un dossier como parte de la propuesta de serie 2D. El desarrollo del dossier es parte fundamental de la preproducción de una serie animada ya que documenta y sustenta la propuesta de serie y su viabilidad.

El uso del dossier es beneficioso para un equipo de producción ya que permite mantener una coherencia visual y narrativa en la producción. De igual manera, permite a potenciales inversionistas comprender la visión que hay detrás del desarrollo, y permite visualizar los distintos elementos por separado, dando pie a presupuestos claros con el de financiación evaluando la viabilidad de producir la serie en su totalidad.

Los apartados del dossier son:

- Introducción
- Conceptualización
- Argumento
- Propuesta de valor
- Locaciones
- Personajes
- Episodios
- Guion Piloto
- Plan de Financiación

La conceptualización y el argumento facilitan analizar qué se busca transmitir mediante la serie, a qué público va, por qué medio busca distribuirse, y qué temas busca abarcar y explorar. Sumado a esto, la propuesta de valor permite contemplar cómo puede afectar de manera positiva al público objetivo, lo cual se respalda con entrevistas a expertos en distintas áreas (ver anexos).

Los apartados de locaciones y personajes dan pie a hacer un desglose de la identidad visual del mismo, mostrando así el atractivo de la serie y el nivel de

complejidad de su estilo artístico. Aquí sumando el guion se puede conectar cómo funcionan en conjunto las partes narrativas y visuales del mundo que se plantea para la serie.

Para finalizar el dossier, se detalla un plan de financiamiento en el cual se plantean los costos de equipos físicos, software, personal, servicios legales, servicios únicos y servicios por temporadas. Dando una visión clara del coste total que se estima para la producción de una temporada finalizada.

Estos costos a modo de presupuesto planteado tienen la función de plantear y delimitar el nivel de producción que tendría la serie propuesta en caso de desarrollarse una temporada de esta de 10 episodios. Mediante este presupuesto se facilita la negociación con potenciales patrocinadores o productoras.

Se incluyen costos de hardware, software y personal humano que incluyen las diferentes etapas de producción, tanto para el apartado narrativo y audiovisual de la misma. Además, se añaden costos referenciales de servicios únicos y servicios por temporada como el registro de las propiedades intelectuales en el SENADI.

Gastos de Software			
Cant.	Descripción	Costo unitario	Costo total
1	Abelton Live 12 Standard	\$439,00	\$439,00
1	Kontak Factory Library	\$20,00	\$20,00
1	Reaper Comercial License	\$225,00	\$225,00
1	Lincencia Envato	\$16,50	\$16,50
1	Clip Studio Paint EX - 3.0	\$200,00	\$200,00
1	Clip Studio Paint EX - 2.0	\$200,00	\$200,00
1	Adobe Creative Cloud	\$60,00	\$60,00
TOTAL			\$1160,50

Tabla 8 - Gastos Software - Elaborado por Wilson Sánchez

Gastos de servicios por temporada			
Cant.	Descripción	Costo unitario	Costo total

7	Actores de voz	\$100,00	\$700,00
3	Actores de voz invitados	\$50,00	\$150,00
TOTAL			\$850,00

Tabla 9 - Gastos Servicios por Temporada - Elaborado por Wilson Sánchez

Gastos de servicios únicos			
Cant.	Descripción	Costo unitario	Costo total
1	Composición musical banda sonora	\$150,00	\$150,00
1	Asesoría de investigación cultural	\$300,00	\$300,00
TOTAL			\$450,00

Tabla 10 - Gastos Servicios Únicos - Elaborado por Wilson Sánchez

Gastos de personal humano			
Cant.	Descripción	Costo unitario	Costo total
1	Director	\$800,00	\$6000,00
1	Asistente de producción	\$360,00	\$360,00
1	Artista de Storyboard	\$720,00	\$720,00
1	Guionista	\$360,00	\$360,00
2	Ilustradores	\$360,00	\$720,00
1	Diseñador de Layout	\$2500,00	\$2500,00
1	Diseñador de personajes	\$700,00	\$700,00
1	Director de animación	\$400,00	\$400,00
1	Animador principal	\$5000,00	\$5000,00
3	Animadores	\$1500,00	\$4500,00
1	Editor de sonido	\$2500,00	\$2500,00
1	Post Productor	\$1000,00	\$1000,00
TOTAL			\$24760,00

Tabla 11 - Gastos Personal Humano - Elaborado por Wilson Sánchez

Gastos registros del SENADI			
Cant.	Registro de marca	Costo unitario	Costo total
1	Registro de signos distintivos (Logotipo)	\$116,00	\$116,00
1	Registro de la marca (Nombre del programa)	\$252,00	\$252,00
1	Registro de la marca (Nombres de personajes)	\$252,00	\$252,00
10	Búsqueda Fonética Signos Distintivos	\$16,00	\$160,00

	Derechos de autor		
10	Registro de Obra Literaria (Guion)	\$12,00	\$120,00
1	Registro de Obra Audiovisual (Programa)	\$20,00	\$20,00
7	Registro de Obra Audiovisual (Dibujo del personaje)	\$12,00	\$84,00
9	Registro de Obra Musical (Canciones)	\$12,00	\$108,00
1	Búsqueda Fonética Derechos de Autor	\$16,00	\$16,00
TOTAL			\$1128,00

Tabla 12 - Gastos Registros del SENADI - Elaborado por Wilson Sánchez

Presupuesto inicial	
Costos base	Costo
Gastos equipos físicos	\$4694,47
Gastos de software	\$1160,50
Gastos registro SENADI	\$1128,00
Servicios únicos	\$450,00
Gastos regulares por temporada	
Gastos personal humano	\$24760,00
Gastos de servicio por temporada	\$850,00
TOTAL	\$33042,97
IVA	\$4956,45
TOTAL	\$37999,42

Tabla 13 - Presupuesto Inicial - Elaborado por Wilson Sánchez

PREPRODUCCIÓN

2.5 CONCEPTUALIZACIÓN

Para empezar, se conceptualizó a la serie con el nombre SUMAQ, tomado de la frase kichwa “sumaq kawsay”, que significa existencia espléndida o magnífica (Ministerio de Educación del Ecuador, 2009). El nombre SUMAQ no solo resulta lo suficientemente corto como para ser fácilmente recordado, sino que, a su vez, es fácil de pronunciar y posee una característica fónica, es decir una sonoridad y ritmo con facilidad de recordación.

Se tomó el nombre no solo por su trasfondo y origen en el kichwa ecuatoriano, sino que también provee un nombre que puede resultar icónico, junto a la simbología temática del mensaje que tratará la serie.

Además, se empleó palabras del kichwa junto con palabras formadas por su fonología (estructura silábica) para los nombres de locaciones y personajes (Ministerio de Educación del Ecuador, 2009), debido a que no hay registros claros sobre el dialecto de la cultura Manteño-Huancavilca, pero expertos creen que su mayoría hablaba kichwa (ver anexos).

Se decidió que la serie exploraría el choque entre el deseo de un mundo perfecto y la esencia imperfecta de la libertad humana. Temática que refleja el mundo lleno de problemas y el deseo de cambiarlo es constante.

Es decir, este concepto se desarrolló en una premisa donde un forastero captura a los dioses de ese mundo para crear el mundo perfecto que anhela, con un grupo de jóvenes alzándose para defender la libertad de los pueblos.

La serie presenta a este grupo de jóvenes quienes por su lado desean que el mundo fuera distinto, sin embargo, se ponen en conflicto con el antagonista quien al querer un mundo perfecto está dispuesto a pasar sobre el resto y sus libertades.

Título	SUMAQ
Concepto (Mensaje)	Cambiar el mundo no es imponer absolutos, sino avanzar sin sacrificar a los demás.
Premisa	Cuando un forastero captura a los dioses para crear un mundo perfecto, un grupo de jóvenes se alzarán para defender la libertad de los pueblos.
Sinopsis	Un joven marinero es rescatado por una misteriosa chica, viéndose envueltos en una lucha que unirá a los miembros de distintas tribus. Juntos desafiarán al forastero que promete paz a cambio de libertad, desatando una batalla entre la perfección impuesta y el espíritu indomable de la humanidad.

Tabla 14: *Conceptualización Serie - Elaborado por Autores*

En efecto, la serie es apta para un público de mayores de 13 años en adelante, dado que esta es la audiencia objetivo, pues los ejes temáticos y elementos de

lenguaje/violencia que superan el nivel de complejidad para una clasificación para todo público o niños.

Del mismo modo, la serie sería de tipo serializado, con una trama general a lo largo de toda una temporada que se va desarrollando progresivamente. Así pues, el poseer una historia transversal permite al público sumergirse en el mundo, sus personajes y sus dificultades.

Además, la historia de la serie impulsa a los personajes, y por extensión a la audiencia, a salir de su zona de confort, a cuestionar su entorno y a encontrar significado en tomar riesgos y luchar por sus ideales. En efecto, la sumatoria de estos elementos narrativos crean una ficción atractiva con la que se espera el público objetivo sea cautivado.

Número de Capítulos: 10 episodios.

Duración de los Episodios: 20 minutos.

De la misma manera, la serie como tal estaría compuesta por diez episodios de una duración de veinte minutos, pues temporadas cortas con episodios de dicha duración son habituales, ya que mantienen el interés del público gracias a su ritmo eficaz y se adaptan a las realidades de producción, especialmente en el caso de las series de animación 2D.

Género: Acción-Aventura

Por otra parte, la serie sería del género de acción y aventura, pues como se ha establecido previamente, este es un género acogido universalmente por la audiencia objetivo, el cual combina elementos tanto de acción como de aventura, con protagonistas que se embarcan en emocionantes travesías a través de situaciones desafiantes y peligrosas.

2.6 HISTORIA DE LA SERIE

Para establecer la historia de la serie se dividió la idea inicial en tres partes (tres pilares): Introducción, conflicto y resolución.

ACTO I	ACTO II	ACTO III
Un chico navegante desea tener una vida tranquila, pero queda náufrago después de que su tripulación es atacada por el antagonista. Él despierta en una costa dónde lo encuentra una chica y su armadillo, juntos empiezan un viaje en el que conocerán a otros jóvenes, quienes los ayudarán a combatir los planes del antagonista para su mundo perfecto.	El elenco se aventura por el territorio enfrentándose a las fuerzas del antagonista. Creando lazos de amistad entre ellos, desarrollando una comprensión mutua de las circunstancias de cada uno y ayudando a los asentamientos por los que pasan, dándose a conocer como el grupo que trae cambio. No obstante, el antagonista logra derrotarlos.	La derrota no fue suficiente para desanimarlos, y tras descubrir una nueva verdad sobre su mascota, deciden entrenar un nuevo poder que logran adquirir. Sin embargo, el entrenamiento se interrumpe cuando el grupo descubre que el plan maestro del antagonista está en marcha y se dirigen directamente a la capital para detenerlo de una vez por todas.

Tabla 15 - Tres pilares de la historia - Elaborado por Autores

2.6.1 MUNDO DE LA SERIE

Para desarrollar la serie no solo se conceptualizó la historia como tal, sino también el mundo en el cual habitará dicha narrativa. En efecto, era prudente elaborar un mundo cohesivo para que la audiencia sea capaz de sumergirse en la serie.

El trasfondo de la Historia

Situado en una versión ficticia y fantástica de la antigua costa ecuatoriana, el territorio de Ayres está formado por varios pueblos y ciudades habitados por una sociedad tribal, la cual en tiempos ancestrales era protegida por deidades de forma animal.

A pesar de proyectar armonía, la mayoría de las tribus viven dispersas debido a desacuerdos o conflictos. No obstante, hay una gran capital donde viven habitantes de todas las tribus, con el sueño de poder alcanzar la unidad.

Frente a las costas de Ayres se encuentra un gigantesco barco volador, con un general idealista que, junto con su tripulación de forasteros, llegan al territorio para alcanzar su sueño de un mundo perfecto usurpando el poder de los animales ancestrales que solían cuidar del territorio.

El entorno de Ayres

Ayres está conformado por varios asentamientos y ciudades costeras, siendo la más importante la capital, Ahkan. Esta capital es un gran centro vital donde se reúnen todas las diferentes tribus, y su ciudadanía es la más numerosa. Ahkan está formada por grandes edificios y enormes estatuas construidas en honor a los animales ancestrales.

Por otra parte, está el pueblo de los guerreros Chanume, una localidad formada por altos árboles de guayacán y emblemática por sus astutos pescadores. Así pues, esta tribu es sinónimo de sus habilidades para la caza y la pesca, propias de los antecedentes de su cultura.

En lo profundo del bosque de ceibos se encuentra un asentamiento recluso de chamanes, los Tumbaya. Esta aldea oculta se ha aislado del mundo por temor a los invasores forasteros. Valoran las costumbres tradicionales y representan el lado más espiritual de su sociedad. Además, cuentan con templos y lugares de culto hacia las deidades.

Finalmente, tenemos la ciudad de Manduy, otro gran asentamiento que se caracteriza por sus elevados ingresos comerciales basados en el trueque. Esta ciudad, a pesar de no ser tan masiva como Ahkan, es sinónimo de la economía dinámica a base del trueque, junto al poderío mercantil emblemático de la sociedad de Ayres.

Los forasteros, los Intaris

Procedentes de una tierra desconocida, los extranjeros llegaron con su nave voladora con la intención de «salvar el mundo», con los lugareños dándoles el sobrenombre de Intaris.

Basada en la palabra kichwa «Inti», que significa «sol», la palabra «Intari» es utilizada por los lugareños para referirse a estos seres que vinieron de los cielos, algunos como descriptor y otros como burla hacia estos aspirantes a héroes.

2.7 RESUMEN DE LOS EPISODIOS

Al momento de plantear una producción animada con diferentes capítulos, es pertinente estructurar cada episodio con su sinopsis, esto permite construir de manera coherente sobre la historia sin dar lugar a agujeros en el guion o en la continuidad de esta.

Capítulo 1 (Piloto) - El náufrago y la guerrera.

Un general y sus soldados se adentran en un antiguo templo, allí despiertan el espíritu de un tigrillo gigante y lo capturan. En las costas del territorio, un joven navegante que desea una vida tranquila se ve arrastrado a un conflicto cuando su barco mercante es atacado por los mismos invasores del viejo mundo.

Tras sobrevivir al ataque y ser rescatado por una chica, el muchacho trata de obtener apoyo para luchar contra los invasores, sin embargo, solo la chica le brinda su ayuda. Al emprender su búsqueda por los chamanes, son interceptados por el centinela de los invasores, pero son salvados por una chamán peculiar.

Capítulo 2 - Una alegre chamán

La chamán los lleva a la aldea, donde los protagonistas se enteran que los invasores han estado talando los árboles de ceibo, ellos terminan interviniendo y luchan para echarlos del lugar. Eso genera conflicto al inicio con los demás chamanes, pero al ver que los invasores huyeron, lo celebran y les agradecen.

Al mismo tiempo, la chamán se une a ellos y menciona que los invasores han estado aprovechándose de los animales ancestrales para sus planes, sin embargo, conoce de una flauta que puede controlar el poder de los animales ancestrales para hacerles frente. El protagonista afirma conocer un lugar donde pueden hacer trueque y conseguir material para construir la flauta.

Capítulo 3 - Un ladrón carismático

Al llegar a la ciudad, se encuentran con que están persiguiendo a un ladrón, el equipo lo sigue como ayuda para el cacique y lo logran interceptar, sin embargo,

descubren que es un guardia de aquel asentamiento, el cual descubrió que se iba a ofrecer un tributo a los Intaris, entre todo lo que se ofrecía había un armadillo, el cuál decidió robar y escapar.

El grupo empatiza con el ladrón y exponen los planes del cacique, viéndose envueltos en una lucha contra varios de los guardias. Como agradecimiento, el pueblo los ayuda a construir la flauta, pero deben conseguir los materiales.

Capítulo 4 - Un grupo muy peculiar

El grupo recién completo emprende una búsqueda por el bosque para conseguir los materiales para la flauta. La chica explota en un momento ya que las personalidades del ladrón y la chamán son muy caóticas para ella.

El protagonista tomará el liderazgo para salir de un acantilado, y después defenderse de los animales del bosque. Al luchar juntos, todos pueden apreciar cómo funcionan en armonía y se cubran la espalda entre ellos. Al volver al asentamiento, logran construir la flauta, pero el general llega y empieza un ataque.

Capítulo 5 - Espíritus

El grupo decide unirse a la lucha, eventualmente, se enfrentan el centinela y el protagonista, este logra romper su máscara, y antes de poder dar el golpe final, descubre que todo este tiempo fue un nativo. El general interviene y ataca al protagonista, destruyendo la flauta y dejándolo herido de gravedad.

El general le muestra la realidad de su derrota, y le explica el supuesto origen de los animales ancestrales, diciendo que solo son espíritus que han ganado fuerza por la fe de un pueblo desesperado.

Los invasores se retiran, a buscar al último animal ancestral en la capital. La chica encuentra al protagonista malherido, y sin saber cómo sanarlo, pero el armadillo lame sus heridas, creando una coraza que lo sana. El armadillo no es un armadillo cualquiera.

Capítulo 6 - El origen

Los protagonistas ven a los ojos al armadillo, y se ven perdidos en un mundo astral, una figura se les acerca, les dice que es un conjunto de la voluntad de todos los animales ancestrales. Les explica que aquel poder, nació con el tiempo mismo, y que cada parte del mundo en el que habitan, ha sido formado por ellos. Y que ahora necesitan de su ayuda.

Ambos reaccionan en el mundo real y desbloquean los poderes ancestrales de Tatu que comparte con su equipo, juntos se proponen proteger la capital cueste lo que cueste.

Capítulo 7 - Fuerza y unión

El grupo decide acortar camino navegando hasta una zona más cercana a la capital. En este viaje empiezan a luchar entre ellos y pescar usando sus nuevos poderes para ponerlos a prueba.

Durante el viaje se encuentran con una tormenta, en la cual descubren el poder de la defensa del armadillo. De esta manera logran desembarcar a salvo en la costa, pero encuentran máquinas de los invasores. Con sus nuevos poderes, logran abrirse paso fácilmente, por lo que avanzan juntos hacia la capital.

Capítulo 8 - Ahkan

El grupo se encuentra con el desastre que van dejando los invasores y sus máquinas, al luchar descubren que pueden extraer la energía de esas máquinas, dándole fuerza al armadillo y a ellos mismos. El grupo se cuestiona si los cinco podrán detener a los invasores, sin embargo, están dispuestos a darlo todo por su tierra.

Llegan a la capital, viendo los restos de la lucha que ha tenido el pueblo antes de ellos, viendo cómo varios pueblos vecinos ayudan en la pelea incluso estando en desventaja. Utilizan sus poderes para dar cara a los soldados y máquinas, pero el centinela aparece.

Capítulo 9 - El cóndor

Los protagonistas luchan contra el centinela, pero el ladrón y la chamán deciden encargarse de él para dejarlos avanzar hacia el general. Ambos logran llegar al templo en la cima de la ciudad donde encuentran al general sentado en la silla U del cacique proclamando su victoria de manera anticipada

El general les menciona que con el último animal podrá invocar al cóndor, el animal ancestral legendario, y que, con su poder, podrá transformar esa tierra de acuerdo a sus ideales. Así pues, el general señala que ha notado que poseen el poder del último animal y les agradece por haberlo traído hasta él, comenzando la batalla final.

El centinela cae, y reflexiona sobre la voluntad de los jóvenes que están luchando. Mientras que el general derrota a los chicos y usando la energía del armadillo logra invocar al último animal.

Capítulo 10 - Sumaq

El general toma la energía del cóndor, pero no logra aprovecharla, ya que se transforma en un híbrido de los diferentes animales que ha absorbido, perdiendo su voluntad propia y solo buscando caos.

Todo parece perdido hasta que los protagonistas escuchan las voces de todos los ciudadanos unidos alentándolos, mostrando como todos los pueblos que ayudaron tienen sus esperanzas en ellos dándole al armadillo un poder comparable o mayor al del cóndor, Sumaq, el poder de vida en armonía.

Así pues, el armadillo presta su poder nuevamente, y logran derrotar al general liberando su energía al mundo y retornando a los animales ancestrales a sus formas originales y dejando al general sin poder y desmayado. El grupo decide perdonar la vida del general y el centinela, pero encerrándolos como castigo por lo sucedido.

Posterior a la batalla, el pueblo celebra. El grupo es reconocido como héroes por todos los pueblos, oficialmente formando una tripulación de navegantes para protegerlos de cualquier futura amenaza.

2.8 ESTRUCTURA DEL TEASER TRÁILER

Duración del Teaser: 1 minuto 55 segundos.

Basado en el análisis previo, el contenido del teaser tendrá una duración cercana a los dos minutos. Esta es una duración habitual que logra mostrar lo suficiente para despertar interés en la audiencia sin revelar mucho sobre su narrativa, manteniendo la expectativa sin revelar giros clave y sin estropear las sorpresas.

En efecto, al igual que los tráileres analizados, las escenas seleccionadas para formar parte del teaser serán tomadas en su mayoría del episodio piloto con respecto en lo que se refiere a la fase de introducción y preparación. Ya que constituye un punto clave de presentación de los personajes y la premisa.

Por otro lado, la segunda mitad del teaser estaría conformado por escenas hipotéticas de contenido más adelante en la temporada, enfocándose en el conflicto principal con escenas de pelea contra los antagonistas, mostrando el componente de acción de la serie junto con coreografía dinámica para captar la atención a la audiencia joven, así mostrando el tono de acción sin explicar motivaciones o resultados evitando caer en spoilers.

2.9 DESARROLLO DE LÍNEA/MARCA GRÁFICA

Para empezar, se desarrolló un mood board que contiene todas las inspiraciones visuales y estéticas para la producción de la línea gráfica junto con la identidad de la serie (Ilustración 6). Por ello, se desarrolló un estilo no solo sencillo de animar, sino también atractivo y capaz de resonar con la audiencia.

Por un lado, se estableció que los colores vivos y contrastantes son un elemento clave de la identidad visual que se deseaba construir, esto se evidencia en el color script (Ilustración 55). Puesto que se aprovecha la psicología del color para apoyar emociones mediante iluminación estilizada, es una característica de la experiencia estética que se desea aprovechar.

En efecto, las decisiones tomadas como mantener una luz de recorte vibrante y constante en los personajes, brindando legibilidad a sus siluetas y a la vez que estableciendo un estilo visual distintivo. Junto a tener dos colores en degradado que conformen el cielo, brindan una armonía fantástica y refuerzan la intención emocional de la escena en el espectador.

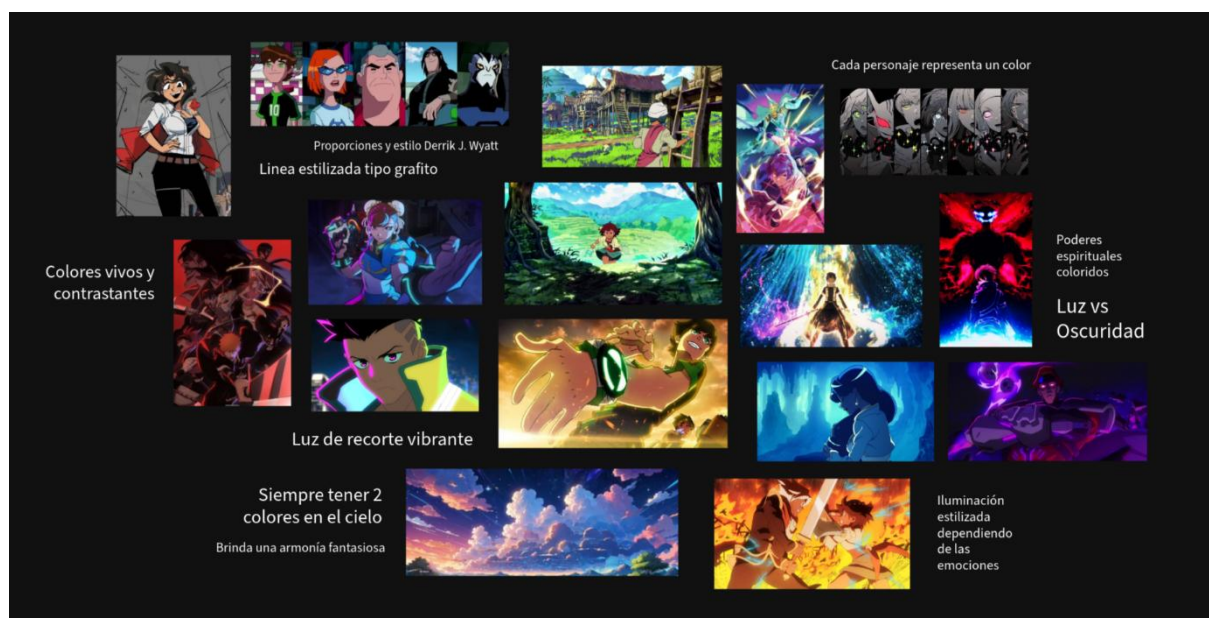


Figura 6 - Mood board Serie – Elaborado por Mauricio Pérez

Además, se definió una línea gráfica estilizada, similar al grafito, pues se desea mostrar una cualidad rugosa, artesanal y orgánica en la estética visual de los personajes y escenarios. En efecto, con líneas texturizadas y ligeramente irregulares que muestran variaciones de peso de línea con el pincel HAM de Clip Studio Paint a un grosor de 3 pts para los personajes y un grosor de 2 pts para escenarios, aportando calidez, naturalidad y cercanía.

Del mismo modo, se diseñó un logo (Ilustración 7) con letras gruesas y desgastadas, mostrando un acabado artesanal. Y a su vez, reflejando un contraste con el significado del nombre Sumaq (armonía) y las visuales robustas del logo como tal (acción).



Figura 7 - Logo de la Serie - Elaborado por Mauricio Pérez

En efecto, el logo presenta de manera frontal el tono narrativo, la ambientación y la identidad visual de la serie, trabajando como un primer vistazo a su mundo. Su diseño no solo busca ser reconocible, sino también lograr transmitir sensaciones relacionadas con la historia y el mundo que representa, como aventura, misterio y energía.

La apariencia robusta, irregular y rugosa de la tipografía proyecta fuerza, movimiento y una estética orgánica que sugiere aventura, rudeza y conexión con elementos de la naturaleza. Esta textura visual invita a la audiencia a percibir la serie como una experiencia enérgica y emocionalmente cargada, vinculando la identidad gráfica con sus elementos temáticos.

Por otra parte, la gradiente de color amarillo desempeña un papel crucial en la comunicación del espíritu de la serie. Así pues, este color es asociado con la luz, el calor y la vitalidad, reforzando una atmósfera optimista y dinámica, que a la vez evoca la energía del sol y el entorno costero o tropical propio del contexto narrativo.

2.10 DISEÑO DE PERSONAJES

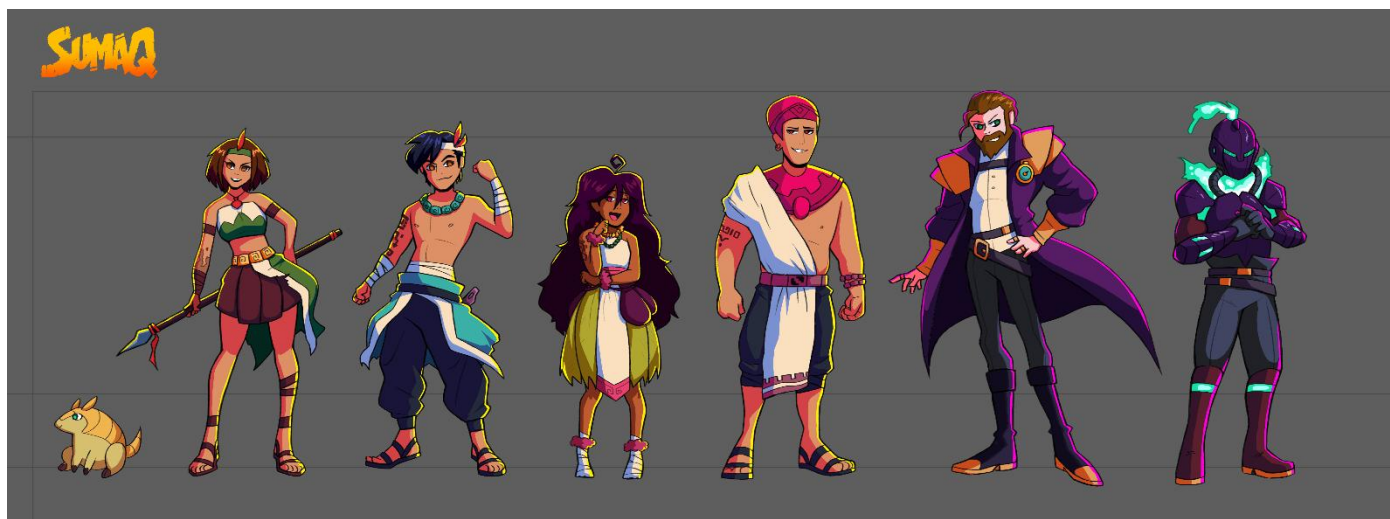


Figura 8 - Line up Personajes - Elaborado por Mauricio Pérez

Para el elenco recurrente se optó por cuatro personajes y una mascota que formarían parte del repertorio regular de la serie, junto a dos personajes villanos (Ilustración 8). Es decir, nuestro elenco está conformado por un protagonista, una coprotagonista, un personaje mascota y dos personajes secundarios.

Además, la serie cuenta un villano principal que será el motor del conflicto, y a su lado estará un personaje secuaz que actuará como el desafío constante para el elenco. En efecto, los antagonistas de la serie tendrían la dinámica del maestro y la mano derecha. Donde el uno actúa como el planificador o estratega y el otro es el ejecutor o amenaza física.

Cabe mencionar que, gracias al acercamiento con el magíster Ramón Alfonso Sánchez Macías (2025), junto a la información proporcionada por el Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo y los escritos del autor Jorge G. Marcos (2005), se obtuvieron insumos y referencias visuales que sirvieron de inspiración para el diseño de los personajes.

Así pues, los diseños de los personajes inspirados en la iconografía/estética Manteño–Huancavilca están basados en una combinación entre vestimenta típica de los Manteño-Huancavilca y su versión moderna vestida por sus descendientes contemporáneos, junto a toques de licencia creativa para obtener un resultado reconocible y coherente con la identidad visual.

Además, los diseños de ambos antagonistas tienen raíces en el steampunk y el género de fantasía, con abrigos, botas y armaduras que evocan una mezcla entre la estética de la época victoriana y la fantasía medieval. Esto se debe a que los antagonistas contrastan visualmente con el elenco y su mundo, representando industrialización, control y ruptura frente a la organicidad, tradición y libertad del elenco.

Por otra parte, como se mencionó anteriormente, al no tener un registro fiel y concreto del idioma utilizado por la cultura Manteño-Huancavilca, se optó por emplear palabras del kichwa junto con palabras formadas por su fonología (estructura silábica) para establecer los nombres de los personajes del elenco.

El criterio para los nombres estuvo basado en sonoridad, facilidad de pronunciación y respeto cultural. Los nombres emplean fonología del kichwa haciendo referencia a palabras como chico, fuego, esperanza y guardar.



Figura 9 - Diseño de Ichik - Elaborado por Mauricio Pérez

Nombre: Ichik

Tipo de personaje: Protagonístico

Arquetipo: El Héroe

Objetivo: Explorar el mundo en libertad

Conflicto: Miedo a la pérdida

Ichik es un joven parte de una tripulación de mercantes de la capital Ahkan, quien desea vivir libre y sin preocupaciones. Su vida era una rutina navegando entre los diferentes pueblos, hasta que es forzado a entrar en conflicto con los Intaris. Ichik es perseverante y valiente, pero puede llegar a tener un poco de exceso de confianza.

Diseño:

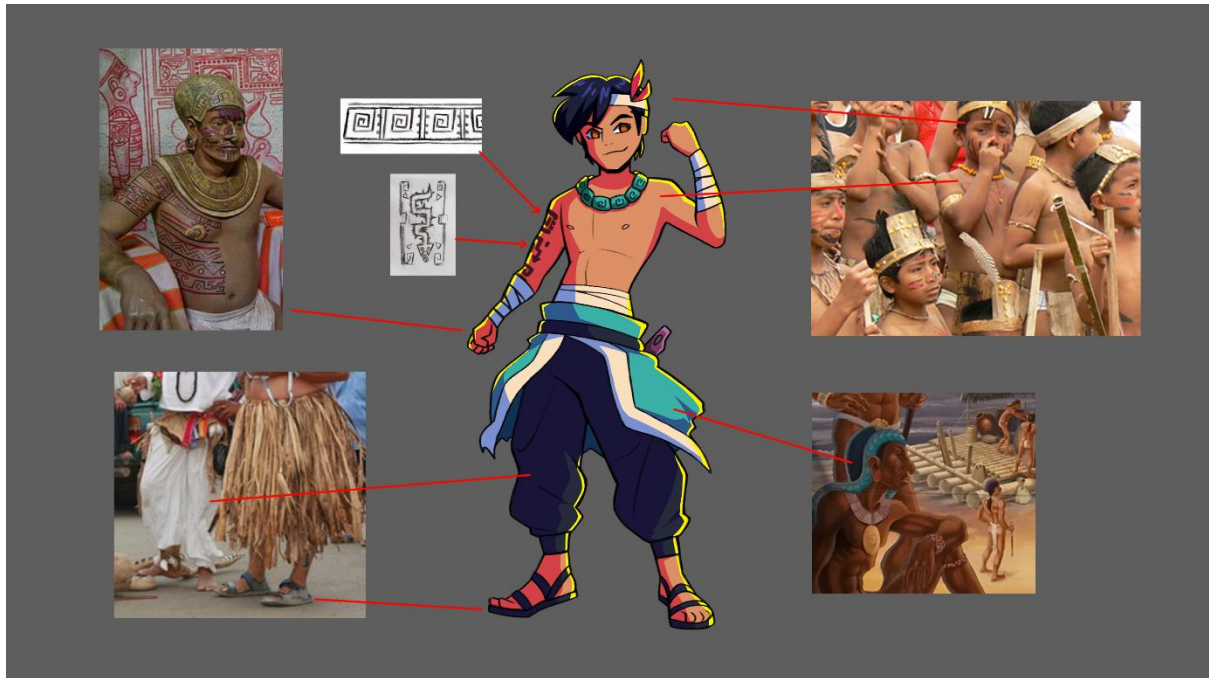


Figura 10 - Mood board diseño Ichik - Elaborado por Mauricio Pérez

Ichik es un joven de cabello negro un poco largo y descuidado para mostrar su actitud despreocupada, al igual que varios atuendos de jóvenes manteños, él luce una cinta en la cabeza con plumas rojas simbolizando su mentalidad decidida y su valentía.

De la misma manera, en su cuello carga un collar de conchas junto a un patrón en espiral cuadrado característico de los Manteño-Huancavilca. Igualmente, en su brazo derecho posee una manga de tatuajes basado en las descripciones de la cultura y sus reproducciones.

Asimismo, las bandas en sus brazos se basan en las utilizadas por la cultura, pero con un toque de exageración para darle una identidad aventurera. También, posee una falda tipo manto y un pantalón holgado con sandalias, mezclando la apariencia antigua con la moderna utilizada por los practicantes actuales.

Además, sus colores principales siendo el celeste y blanco hacen una sutil referencia a los colores de Guayaquil, así como al color representado en las pinturas de la cultura. El color celeste y blanco también se prestan para representar confianza, seguridad, propósito, bondad y sencillez, elementos clave del personaje.

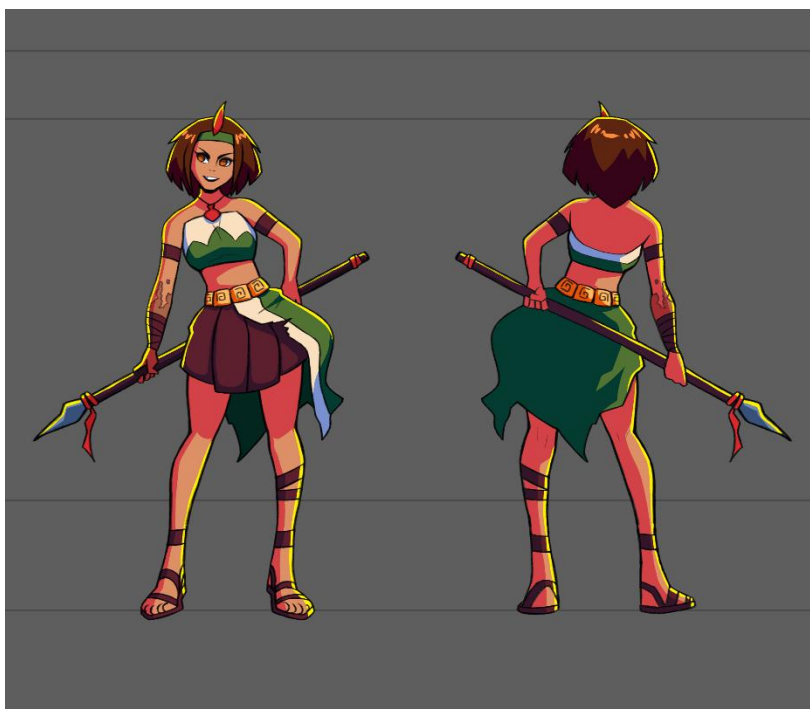


Figura 11 - *Diseño Rawa* - *Elaborado por Mauricio Pérez*

Nombre: Rawa

Tipo de Personaje: Principal Secundario

Arquetipo: El forajido

Objetivo: Vivir a su manera.

Conflicto: Exceso de confianza en su fuerza.

Rawa es una joven guerrera de la aldea Chanume, quien desde pequeña fue entrenada por sus mayores en el arte de la caza y la pesca. Al ser parte de una sociedad llena de lineamientos y normas, Rawa trata de vivir bajo sus propias reglas y resulta ser bastante escéptica, con un temperamento fuerte y apasionado.

Diseño:



Figura 12 - Mood board diseño Rawa - Elaborado por Mauricio Pérez

Rawa es una joven de cabello castaño con toque rojizo, al igual que Ichik, luce una cinta en la cabeza con una pluma roja centrada junto a un collar de una concha roja, simbolizando su actitud testaruda y apasionada. Su cabello es corto con formas puntiagudas para reflejar su actitud de forajida, junto al no poseer ningún tatuaje.

Asimismo, su vestimenta es basada en una mezcla entre lo antiguo y moderno, con un top corto que cubre su pecho, junto a una falda de paja con adornos de oro que poseen el patrón de espiral. También, lleva un manto como falda superior al igual que Ichik, pero está rasgado y dañado para mostrar su faceta de cazadora y guerrera, además de cargar consigo una lanza con punta de cobre y una cicatriz en su brazo derecho.

En efecto, estos elementos tienen raíces más modernas de los atuendos femeninos de la cultura manteño huancavilca, con cabellos cortos, menos énfasis en los tatuajes y más cobertura.

Igualmente, la falda posee una punta en la parte de atrás como lo menciona Jorge G. Marcos (2005) en la vestimenta femenina, elemento que no solo brinda diferenciación con el manto de Ichik sino también crea una silueta más reconocible.

También, Rawa viste las sandalias y las bandas en los brazos e incluso en una pierna dándole un aire de que ha visto su dosis considerable de batalla. Así pues, sus colores principales son el verde y el café rojizo, representando los aspectos de fiabilidad, naturaleza, pasión y rebeldía.



Figura 13 - *Diseño Tatu – Elaborado por Mauricio Pérez*

Nombre: Tatu

Tipo de personaje: Principal Secundario (Mascota)

Arquetipo: El cuidador

Objetivo: Restaurar el orden del mundo.

Conflicto: Desconexión con los espíritus.

Tatu es un armadillo amigable y el acompañante de Rawa, quien lo encontró en una de sus expediciones de pesca y cacería, él la apoyó y rápidamente se volvieron compañeros. Nadie puede explicarlo, pero Tatu presenta un mayor nivel de conciencia que un armadillo normal, pues tiene una personalidad vivaz y es muy leal.

Diseño:

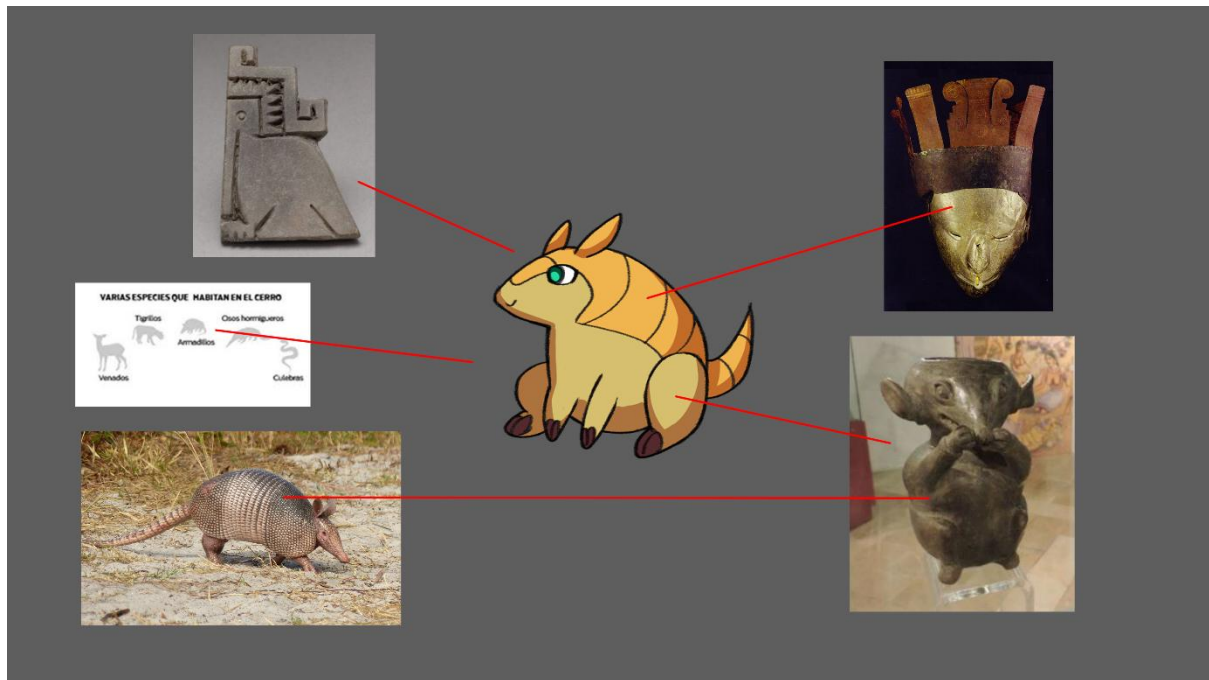


Figura 14 - Mood board diseño Tatu - Elaborado por Mauricio Pérez

Tatu es un pequeño armadillo de color amarillo con una apariencia redonda y robusta. Así pues, basado en las especies endémicas de la región costa, junto a las vasijas y estatuillas recopiladas, recreadas y expuestas por museos como el Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo, se seleccionó a un armadillo como mascota del grupo.

En efecto, el diseño de Tatu es bastante simple pero efectivo, su postura de arco resuena con los jarrones, pero también a las representaciones en piedra de animales similares como el oso hormiguero, brindándole un aspecto adorable y amigable con su forma.

Además, sus colores se basan en máscaras y adornos de oro exhibidos en los centros arqueológicos, haciendo alusión a su verdadera naturaleza. Asimismo, el color amarillo simboliza la luz del sol, el optimismo y su carácter amigable, a la vez haciendo conexión con el logo de la serie.



Figura 15 - *Diseño Suyai* - *Elaborado por Mauricio Pérez*

Nombre: Suyai

Tipo de Personaje: Secundario

Arquetipo: El inocente

Objetivo: Explorar sus poderes.

Conflicto: La responsabilidad viene con ellos.

Suyai es una chica aprendiz de chamán de la aldea Tumbaya, toda su vida ha pasado dentro de la aldea estudiando las artes e historia ancestral, por lo que se emociona mucho cuando se trata de cosas del mundo exterior. Suyai está llena de energía, es muy entusiasta y puede resultar un poco ingenua.

Diseño:

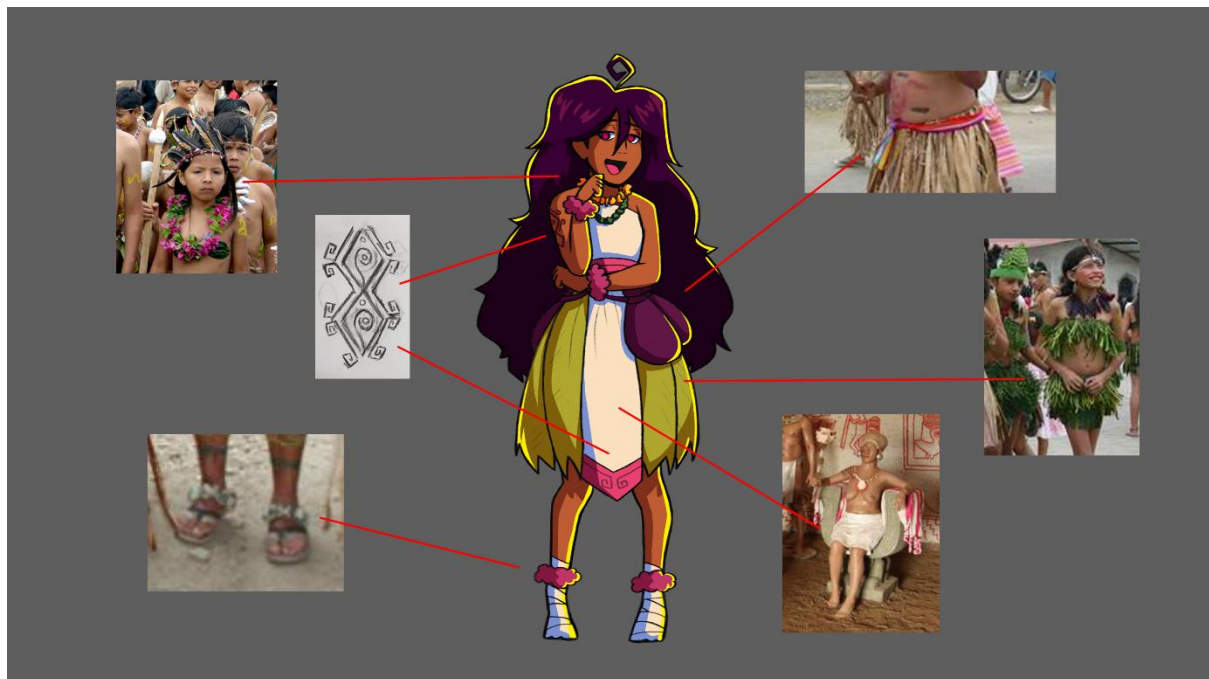


Figura 16 - Mood board diseño Suyai - Elaborado por Mauricio Pérez

Suyai es una chica de cabello castaño oscuro largo, elemento basado en las descripciones de Jorge G. Marcos (2005) pero llevado a la exageración. Así pues, el cabello de Suyai cubre la mayoría de su tamaño, enfatizando su vida de reclusa junto con una silueta que logra distinguirla del resto. Además, posee un mechón de pelo que se asemeja al patrón de espiral para darle una cualidad icónica.

De la misma manera, luce collares de concha y flores al igual que las representaciones antiguas de los Manteño-Huancavilca. No obstante, también posee pulseras de flores en las muñecas y tobillos como varios practicantes actuales. Asimismo, su falda está hecha de hojas de palma y carga una cinta con sacos donde lleva varios materiales.

Además, carga un manto al igual que Ichik y Rawa, pero posee un diseño basado en otro de los patrones encontrados en los artículos de los Manteño-Huancavilca. Asimismo, este patrón lo tiene tatuado en su brazo derecho como en las descripciones y representaciones de la cultura.

Por otra parte, los colores principales de su diseño de personaje consisten en el amarillo, rosado y blanco. Así pues, con ellos se pretendía resaltar la amabilidad, alegría, optimismo, inocencia y jocosidad que constituyen su personaje.

Cabe resaltar que, a diferencia del resto de personajes, Suyai tiene los pies cubiertos de bandas debido a que se deseó tener a uno de los personajes descalzo, para tener variedad en los diseños y utilizar el aspecto de que en la antigüedad no usaban sandalias. No obstante, se optó por este diseño ya que no solo generaba un buen contraste de color sino también brindaba originalidad al personaje.

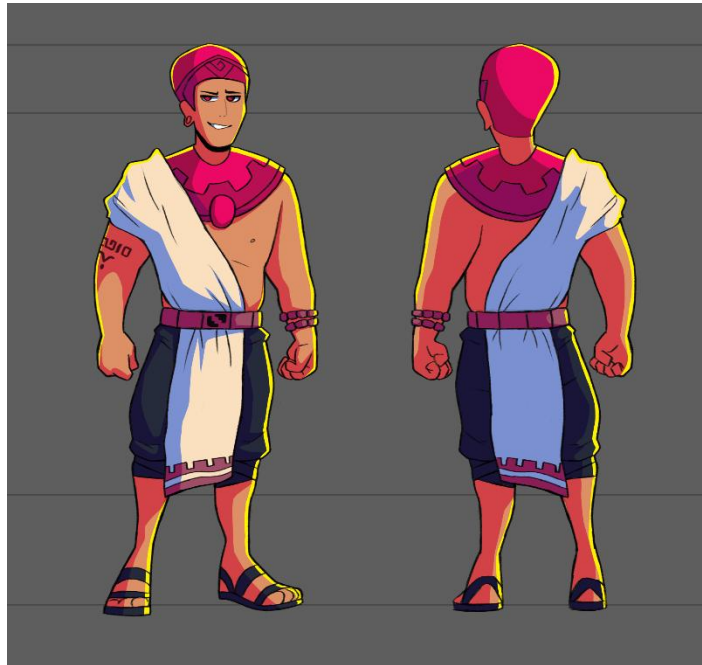


Figura 17 - *Diseño Ohru - Elaborado por Mauricio Pérez*

Nombre: Ohru

Tipo de Personaje: Secundario

Arquetipo: El bufón

Objetivo: Ser aclamado por su pueblo.

Conflicto: Dejar su zona de confort.

Ohru es un joven guardia de la ciudad Manduy, quien, tras haber sido asignado brevemente a su puesto, llega a creerse una celebridad. Ohru es carismático, excéntrico y perspicaz, tratando de llamar la atención a toda costa ya que cree que es su deber proteger a los demás.

Diseño:

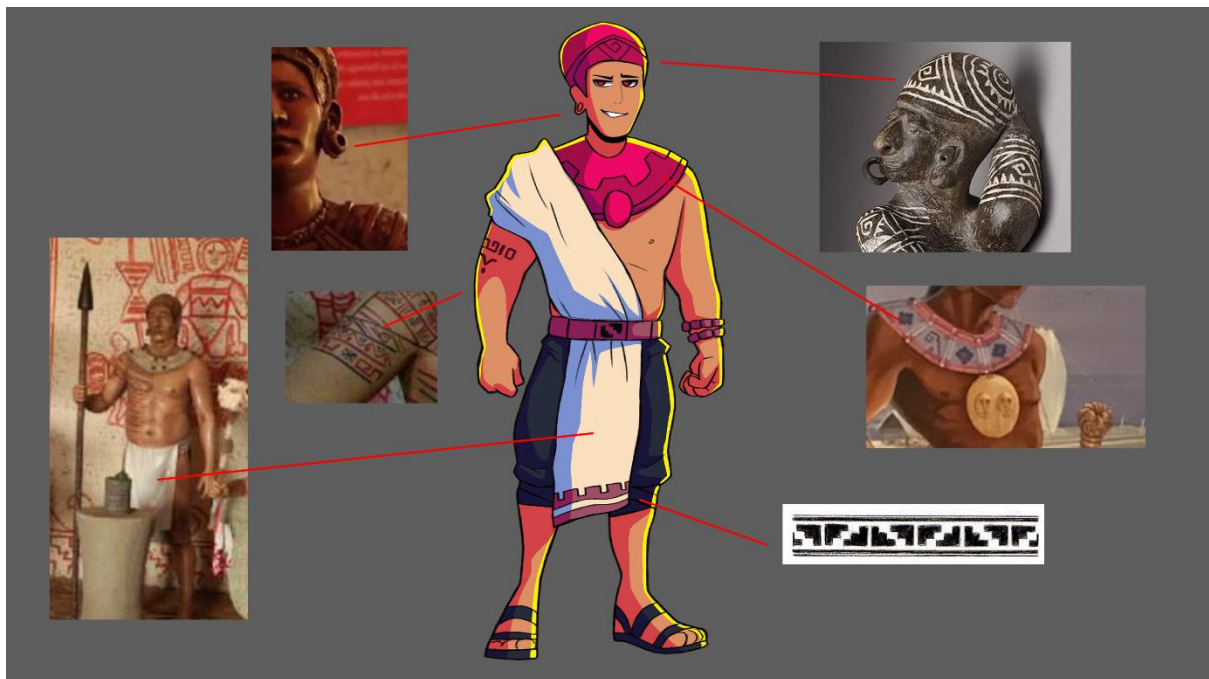


Figura 18 - Mood board diseño Ohru - Elaborado por Mauricio Pérez

Ohru es un joven adulto robusto y alto, a diferencia del resto del elenco, el luce un gorro en su cabeza basado en el gorro que llevaban varios de los Manteño-Huancavilca en sus representaciones, junto con la pieza que cubre alrededor del pecho y hombros. Así pues, su apariencia es aterrizada a la representación de un guardia en la cultura.

En efecto, Ohru posee los tatuajes de patrones Manteño-Huancavilca en su brazo derecho junto al manto que cubre su parte baja. No obstante, su manto se diferencia por cubrir parte de su torso, debido a la característica narcisista de su personaje. Así pues, hace alusión a una toga heroica.

Del mismo modo, Ohru posee vestimenta modernizada como las sandalias y el pantalón, además de unas pulseras de concha y aretes circulares para acentuar su actitud excéntrica. Además, su vestimenta luce varios patrones basados en los encontrados en estatuillas y vasijas.

Por otra parte, sus colores principales son el rojo, negro y blanco, debido a que con su diseño se deseaba transmitir fuerza, sofisticación, honestidad y pasión. Así pues, Ohru es un personaje con una actitud extravagante, pero es firme y fuerte por los demás.



Figura 19 - Diseño Víctor Cárdeno - Elaborado por Mauricio Pérez

Nombre: Víctor Cárdeno

Tipo de personaje: Villano Principal

Arquetipo: La Sombra

Objetivo: Crear su utopía soñada.

Conflicto: El rechazo de los habitantes.

Víctor Cárdeno es el líder de los Intaris, a veces referido como «el general» por los demás personajes. Los orígenes de Víctor son desconocidos, pero es un estratega astuto y excéntrico que anhela el control de las cosas a su alrededor. Así pues, Víctor es una figura carismática que quiere crear un mundo perfecto, creyendo que es el héroe que el mundo necesita.

Diseño:



Figura 20 - Mood board diseño Víctor - Elaborado por Mauricio Pérez

Víctor Cárdeno es un adulto esbelto y alto, quien luce una barba tupida al igual que figuras como Francisco Pizarro, su cabello es castaño y está bien cuidado, a diferencia del resto del reparto principal, lo que marca una sutil diferencia visual. Además, posee un mechón que sobresale para darle un aspecto vanidoso.

Asimismo, viste un abrigo largo morado similar a la vestimenta victoriana, así como brazaletes y hombreras doradas, lo que denota su complejo de superioridad y su complejo de héroe. También, lleva unos pantalones de tela gris junto a botas largas negras con acentos dorados, basados en atuendos de fantasía medieval.

Del mismo modo, su camisa de botones, múltiples cinturones exagerados y un manómetro de válvula/reloj en el pecho se inspiran en la estética steampunk, logrando una apariencia preparada y regia que brinda presencia al villano principal.

Cabe mencionar que, a pesar de basarse en la estética y concepto de los conquistadores, se han tomado estas decisiones de diseño para acercar más al personaje al ámbito de la fantasía, para así mantener las inspiraciones del contexto cultural indígena con un antagonista que sea auténtico a los temas a tratar en la historia, sin establecer a un país o grupo de personas reales como villanos.



Figura 21 - *Diseño Centinela - Elaborado por Mauricio Pérez*

Nombre: El centinela

Tipo de personaje: Súbdito del villano/Mano derecha

Arquetipo: El guardián del Umbral

Objetivo: Hacer realidad sus ideales.

Conflicto: Una fe ciega en su “maestro”.

El centinela es una figura misteriosa que siempre está al acecho del elenco de protagonistas. Nunca habla y lanza miradas intimidantes a través de su casco cubierto, siendo una fuerza casi imparable y muy habilidosa. El centinela sigue las órdenes de Víctor sin cuestionarlo, pero parece ocultar un secreto sobre su pasado.

Diseño:



Figura 22 - Mood board Centinela - Elaborado por Mauricio Pérez

El centinela lleva una pesada armadura púrpura con detalles en los brazos y un casco inspirado en las máscaras faciales y las máscaras antigás del steampunk. Así pues, su aspecto general es el de un caballero medieval de fantasía, que evoca a un inquisidor.

Asimismo, lleva unos pantalones y botas similares a los de Víctor, lo cual lo vincula visualmente, además de compartir el mismo color principal del morado. En efecto, los antagonistas visten de morado para evocar poder y ambición con su presencia, además de ser un color relacionado con lo no convencional, el engaño y el misterio.

Del mismo modo, su apariencia se presta a la exageración y a la fantasía, con detalles de llamas verdes que emite su armadura. Así pues, inspirado en los cascos con plumaje del medioevo y a las capas cortas de los atuendos victorianos, estas llamas hacen ilusión a ellos de manera fantástica, a su vez que muestra de forma visual el poder e intimidación del personaje.

2.11 DISEÑO DE ESCENARIOS

Por otra parte, se realizó un análisis de los componentes de las viviendas de la cultura Manteño-Huancavilca, sus materiales, estructura, decoración y escala. Recreaciones expuestas por el Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo (Ilustración 23), al igual que representaciones gráficas reportadas por el diario El Universo (Ilustración 24) contribuyeron al desarrollo de las locaciones principales de la serie, como Ahkan, el asentamiento Tumbaya y el templo ancestral.



Figura 23 - Replica de Asentamiento en el Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo - Fotografiado por Jossie Lara

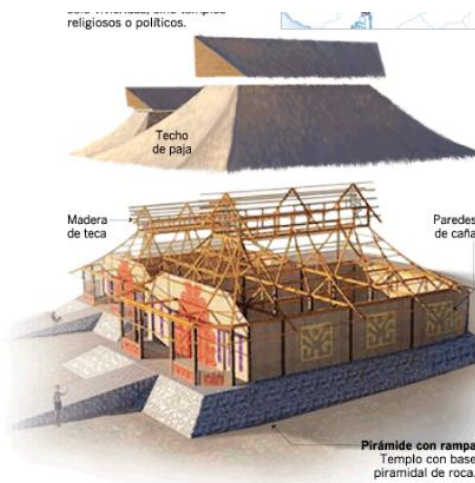


Figura 24 - Representación Asentamiento - Elaborado por El Universo



Figura 25 - Representación Asentamiento - Elaborado por Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo

De esta manera se identificaron elementos clave como los techos de paja, cimientos conformados por rocas, el uso de pilares de madera para dar soporte a las estructuras, la técnica para representar animales en esculturas y patrones pintados como decoración en los muros. Dichos patrones se simplificaron y se repitieron a lo largo de las edificaciones en los escenarios, variando en escala, e integrándose con la línea gráfica.

Además, se tomó como referencia producciones internacionales como *Metaphor: ReFantazio* de Atlus (Ilustración 26) y *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* de Monolithsoft (Ilustración 27), en la forma en la que empleaban la inspiración en culturas indígenas como la Azteca o Maya en la silueta de arquitectura y el tratamiento de materiales, para poder desarrollar estética indígena costeña estilizada sin perder su identidad de origen.

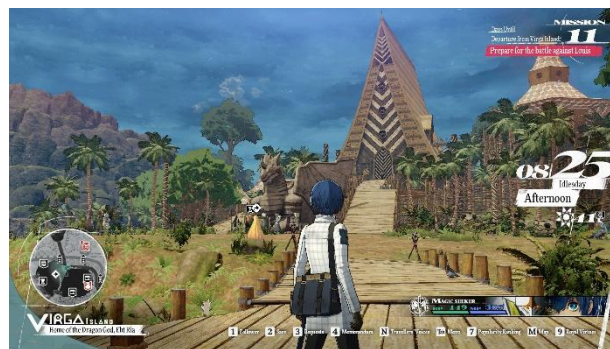


Figura 26 - *Metaphor: ReFantazio* - Elaborado por Atlus



Figura 27 - *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* - Elaborado por Monolithsoft

De esta manera, se logró construir un mundo en el que se acopla la estética tanto de los personajes como de su entorno. Para el mundo de SUMAQ, se crearon las dinámicas de cada locación y un diseño acorde a cada una.

Dicho esto, para los escenarios se incorporaron los elementos determinados en los asentamientos de los Manteño-Huancavilca, contando con los techos de paja, paredes de barro, pilares de madera, fundaciones rocosas, etc. pero llevados a la exageración en lo que se refiera a su densidad, proporciones y siluetas.

En efecto, se estableció que el número de casas y rocas sería abundante, agrupándolos de forma estilizada para mejorar lectura de planos, sensación de escala y profundidad, y reforzar identidad visual (Ilustración 28). Además, locaciones que comprenden ciudades como Ahkan marcan el uso de licencia creativa en lo que se refiere a la exageración y estilización.

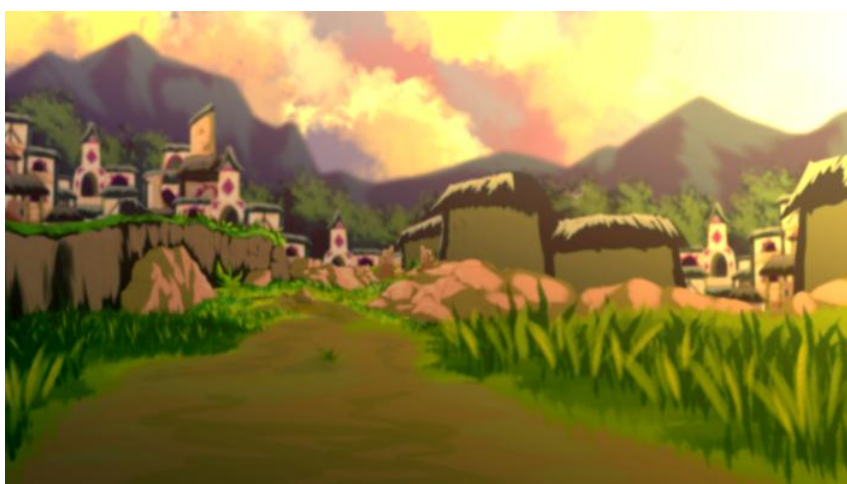


Figura 28 - Muestra de escenario – 1 - Elaborado por Pérez & Sánchez

Así pues, estos escenarios comprenden edificaciones que se asemejan a una ciudad moderna en cuanto al skyline y la organización urbana, manteniendo los principios que constituyen la construcción de los asentamientos de la cultura (Ilustración 29). De esta manera, se logra aplicar los mismos elementos previamente establecidos, pero dando un toque moderno y vivo al ambiente.



Figura 29 - Muestra de escenario -2 - Elaborado por Wilson Sánchez

Además, el ambiente de las locaciones incorpora esculturas de animales expuestas en el Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo de Guayaquil (Ilustración 30) junto con el Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo (Ilustración 32), de forma exagerada, como estatuas gigantes.

Es decir, estas esculturas están presentes con el resto de los asentamientos y alrededores, creando de manera sutil un ambiente donde el culto a estos animales aparte de ser espiritual es un elemento cotidiano del mundo.



Figura 32 - Esculturas - Fotografiado por Jossie Lara



Figura 31 – Fotografiado por Jossie Lara



Figura 30 - Esculturas – Fotografiado por Jossie Lara



Figura 33 - Muestra de escenario – 3 - Elaborado por Wilson Sánchez



Figura 34 - Muestra de escenario – 4 - Elaborado por Wilson Sánchez



Figura 35 - Muestra de escenario – 5 - Elaborado por Mauricio Pérez



Figura 36 - Muestra de escenario – 6 - Elaborado por Pérez & Sánchez



Figura 37 - Muestra de escenario – 7 - Elaborado por Mauricio Pérez

Asimismo, escenarios como el templo ancestral (Ilustración 37) no solo utilizan los elementos mencionados anteriormente, sino también emplean como referencia principal una escultura de un asentamiento expuesta en el Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo (Ilustración 38).



Figura 38 - Escultura – Fotografiado por Jossie Lara

Así pues, se tomó libertad creativa en trasladar dicha edificación. Su silueta y su fachada en general evocan a la cultura, pero mantiene un toque fantástico al poseer un techo sólido junto con un arreglo de patrones y componentes que emplean las referencias antes descritas, pero con un toque de estilización.



Figura 39 - Muestra de escenario – 8 - Elaborado por Mauricio Pérez

De la misma manera, para escenarios como el asentamiento Tumbaya (Ilustración 39), su diseño es más aterrizado a representaciones de los templos Manteño-Huancavilca (Ilustración 24), puesto que esta parte del mundo retrata una comunidad más tradicional, en medio de toda la ambientación fantástica.

Además, la ambientación de los pocos interiores presentes fue nuevamente inspirada por las exhibiciones del Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo (Ilustración 40). Así pues, incorporan la silla en U, patrones en las paredes, mantos colgantes, tableros, vasijas, etc. que apoyan al tono de espiritualidad y a la lectura de misticismo en la escena.



Figura 40 - Interiores - Arqueomuseo del Parque Arqueológico Cultural Hojas-Jaboncillo - Fotografiado por Jossie Lara



Figura 41 - Muestra de escenario – 9 - Elaborado por Mauricio Pérez

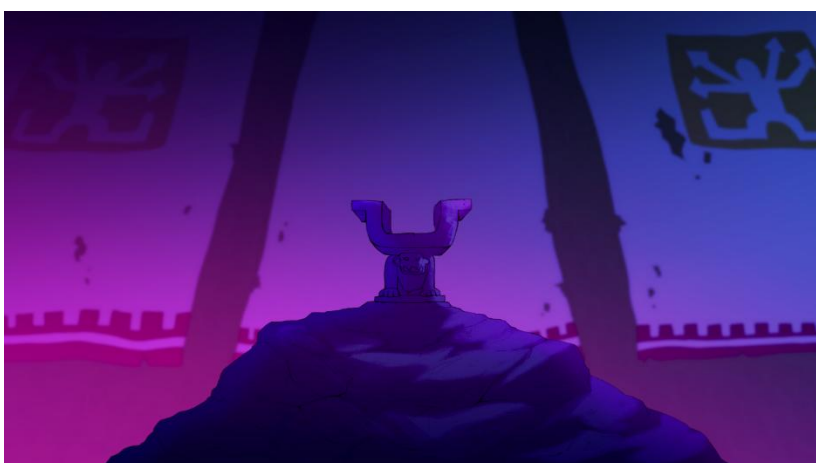


Figura 42 - Muestra de escenario – 10 - Elaborado por Mauricio Pérez



Figura 43 - Muestra de escenario – 11 – Elaborado por Mauricio Pérez

Finalmente, la ambientación de escenarios exteriores costeros enfatiza dónde transcurre la historia, además de incorporar no sólo los orígenes de la cultura, sino también sus costumbres como navegantes y comerciantes, con elementos como la balsa manteña junto con mantos, vasijas, etc.



Figura 44 - Muestra de escenario – 12 - Elaborado por Wilson Sánchez



Figura 45 - Muestra de escenario – 13 – Elaborado por Mauricio Pérez

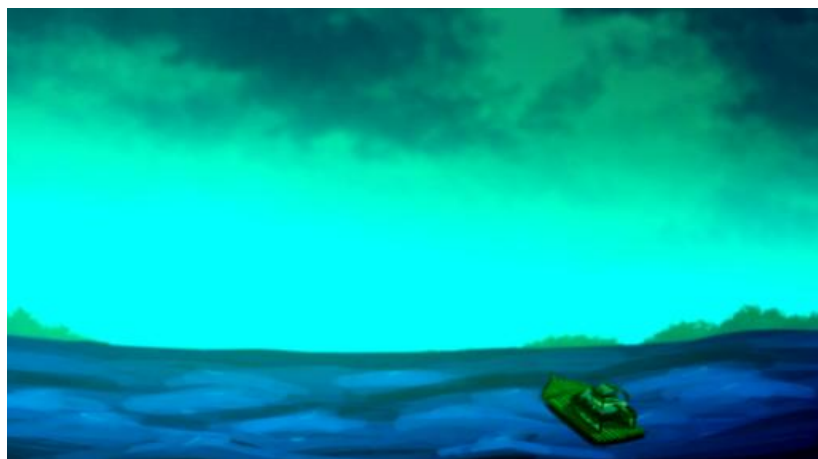


Figura 46 - Muestra de escenario – 14 - Elaborado por Wilson Sánchez

2.12 GUIÓN DEL TEASER

1. EXT. TEMPLO ABANDONADO. NOCHE

El general avanza y pasa su mano sobre la pared con símbolos.

GENERAL
Dicen que los dioses se cansaron
de los hombres...

El general avanza y se detiene.

GENERAL
Pero estos espíritus, ¿me darán
el mundo que anhelo!

El general contempla una estatua de un tigrillo, cuyos ojos empiezan a brillar.

GENERAL
Un mundo sin errores...

El espíritu gigante del tigrillo se levanta y ruge.

GENERAL
Un mundo perfecto.

2. EXT. AHKAN. DIA

Ichik trota a través de una calle de la ciudad, viendo a los distintos ciudadanos. Una voz en off le habla.

CAPITÁN
Ichik, ¿me recuerdas por qué te
uniste...

Ichik y el capitán se encuentran en la balsa, en esta misma el capitán le está hablando.

CAPITÁN

... A la tripulación de
mercantes?

Ichik sigue viendo al océano y voltea hacia el capitán.

ICHIK
Quiero dejar que me lleve la
marea.

3. EXT. EJÉRCITO. NOCHE.

Se ven soldados con sus armas levantadas, y sobre una
elevación, está el centinela Intari de espaldas.

El centinela se gira hacia la cámara.

Ichik mira hacia el océano, transición con su pestañeo a
una escena futura donde en medio de una tormenta ven llegar
el barco volador, el cual se refleja en su iris.

La balsa se mueve por las olas.

La balsa se mueve y las hélices del barco generan viento.

4. EXT. BAJO EL AGUA. NOCHE.

Ichik cae y se hunde bajo el agua.

5. EXT. COSTA. DÍA.

Ichik se encuentra desmayado en la arena, sobre él está un
armadillo que lo lame. Ichik se despierta y el armadillo se
baja de encima.

ICHIK
¡Ah!

Ichik sentado en la arena, con Tatu viéndolo. Una chica le
habla y muestra su lanza.

RAWA
O eres el marinero más atrevido,
o el más tonto que he visto.

La cámara se enfoca en Rawa, y se refleja la luz del sol.

RAWA
¡Soy Rawa!

Se ve a los 3 personajes en la arena.

La cámara se enfoca cerca de la pierna de Ichik, detrás de la cual se levanta Tatu.

RAWA
Oh, él es Tatu.

TATU
¡Tatu!

6. EXT. RUINAS. NOCHE.

Los tres personajes corren cerca de las ruinas, Rawa salta sobre una roca en su camino, y Tatu va rápido y rodando.

Los personajes se ponen alerta.

RAWA
No hay que bajar la guardia.

Una chica de cabello largo y esponjado se asoma.

SUYAI
¡Suyai a su servicio!

Suyai se arrima en el hombro de Ichik, y los incomoda a Ichik y Rawa.

SUYAI
Me lo agradecen más tarde.
(MÁS)

SUYAI (CONT.)
(Ichik y Rawa se ríen
incómodos)

7. EXT. BOSQUE. DÍA

Un hombre está de espaldas, y se gira hacia la cámara.

OHRU
¡Están en buenas manos!

El fondo se vuelve lleno de color y se escuchan aplausos.

Ohru posa frente a todos, Suyai le aplaude asombrada, mientras que Ichik y Rawa los ven.

OHRU
¡Soy demasiado apuesto para morir!

SUYAI
¡Woo!

RAWA
Sinceramente...lo dudo.

Tatu se tapa la cara por vergüenza.

TATU
Taatu.

8. INT. TEMPLO DE AHKAN.

El general se encuentra sentado en la silla U que hay dentro del templo de la ciudad.

GENERAL
Libertad...
(Burlón)

GENERAL
La mayor enemiga de la paz.

9. EXT. COSTA. DÍA.

Rawa habla con Ichik de forma burlona.

RAWA
¿Qué? ¿Pretendes luchar?

10. EXT. CAMPO DE BATALLA. TARDE

Ichik se encuentra herido y agitado, en medio de la lucha.

ICHIK

Si no... ¿quién lo hará?

Ichik está en posición de guardia con su daga, y se escucha como voz en off al general.

GENERAL

¡Dime niño! ¿Qué buscas de la marea?!

11. EXT. CAMPO DE BATALLA. TARDE

El centinela avanza y se cubre.

Ichik y centinela luchan, Ichik se mueve de un lado a otro, atacando con su daga y esquivando las espadas del centinela.

Ichik salta y ataca desde arriba, a lo que el centinela se cubre y lo agarra y arroja hacia atrás.

Ichik cae al piso y frena su desliz clavando su daga al piso.

Ichik grita y se abalanza hacia el centinela.

Ichik y el general chocan sus armas.

12. EXT. CAMPO DE BATALLA. TARDE

Rawa corre esquivando los ataques a distancia del general.

Rawa salta para tomar altura, se ve al general en el suelo tratando de apuntar hacia ella.

Rawa cae con su lanza en un ataque aéreo.

13. EXT. CAMPO DE BATALLA. TARDE

Ohru carga un puño potente utilizando los nuevos poderes.

Suyai carga una flecha de poder espiritual.

14. EXT. ACANTILADO. DÍA.

Ichik clava su daga entre las paredes del acantilado.

Los personajes están por caer a un acantilado, sosteniéndose entre todos, Ichik carga con el peso de todos, usando su fuerza para no soltar la daga, Ohru grita con terror sosteniendo a Suyai, Suyai grita emocionada, y Rawa se aferra a las piernas de Suyai enojada. Mientras tanto, Tatu los observa desde arriba.

ICHIK
(Grita con la boca
cerrada por el
esfuerzo)

OHRU, SUYAI, RAWA

¡Ahhhh!

15. EXT. BOSQUE. DÍA

Ohru abraza todos, Ichik y Rawa se incomodan un poco, Suyai y Tatu están alegres.

SUYAI
¡Esto será genial!

2.13 STORYBOARD DEL TEASER

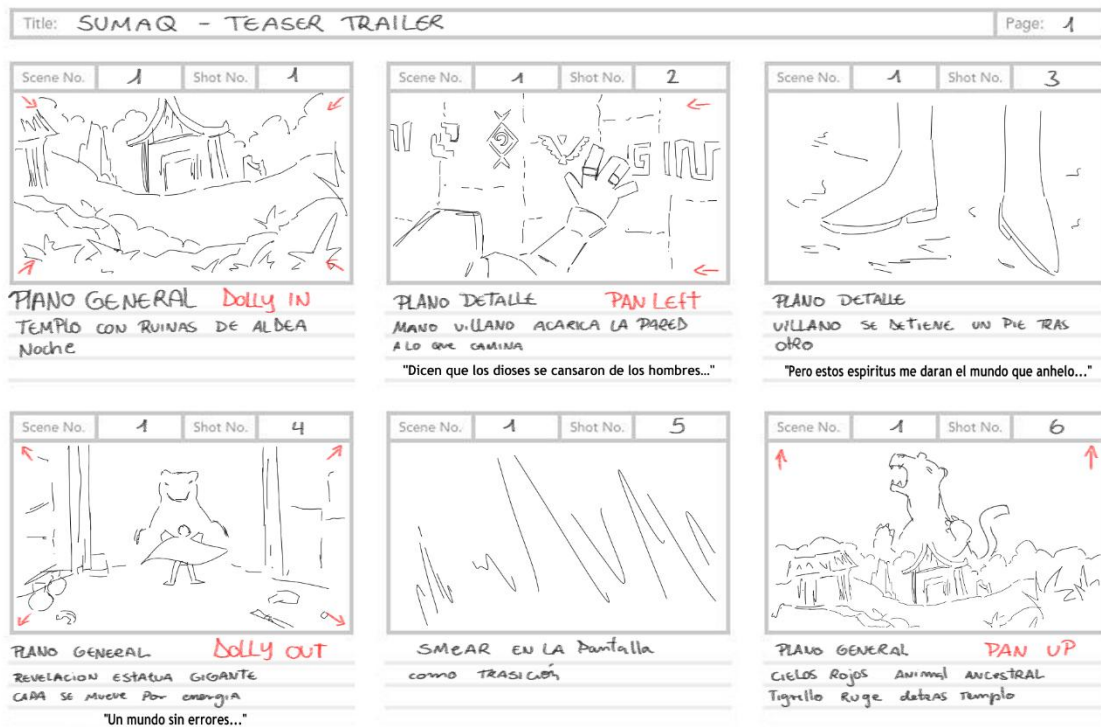


Figura 47 - Storyboard parte 1 - Elaborado por Pérez & Sánchez



Figura 48 - Storyboard parte 2 - Elaborado por Pérez & Sánchez



Figura 49 - Storyboard parte 3 - Elaborado por Pérez & Sánchez

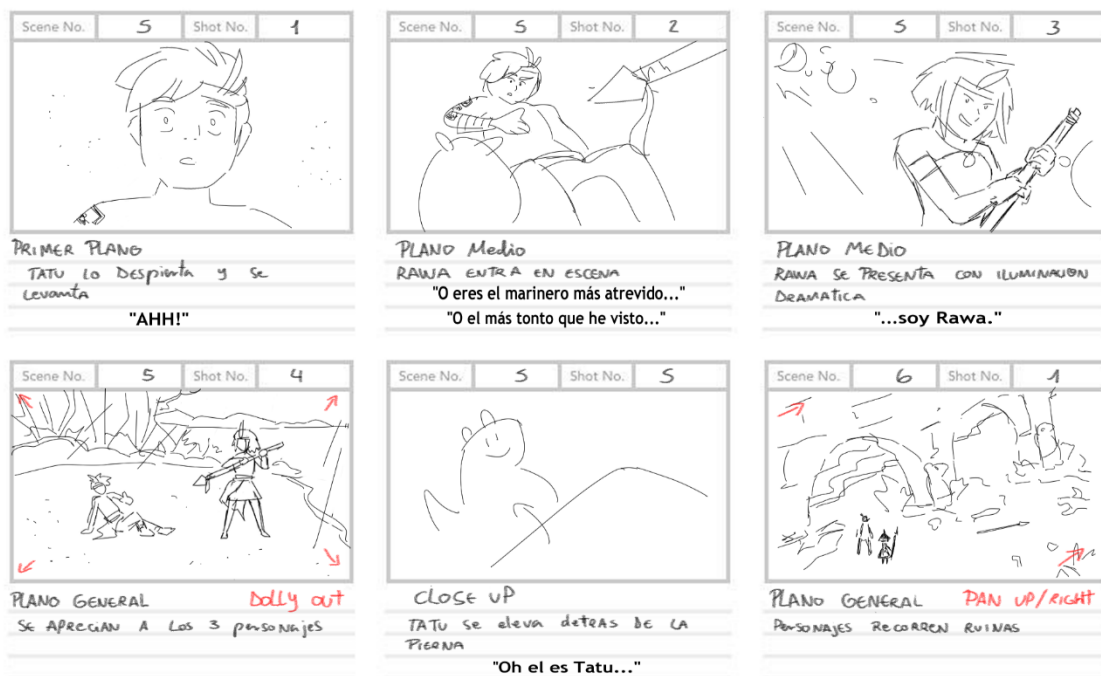


Figura 50 - Storyboard parte 4 - Elaborado por Pérez & Sánchez



Figura 51 - Storyboard parte 5 - Elaborado por Pérez & Sánchez

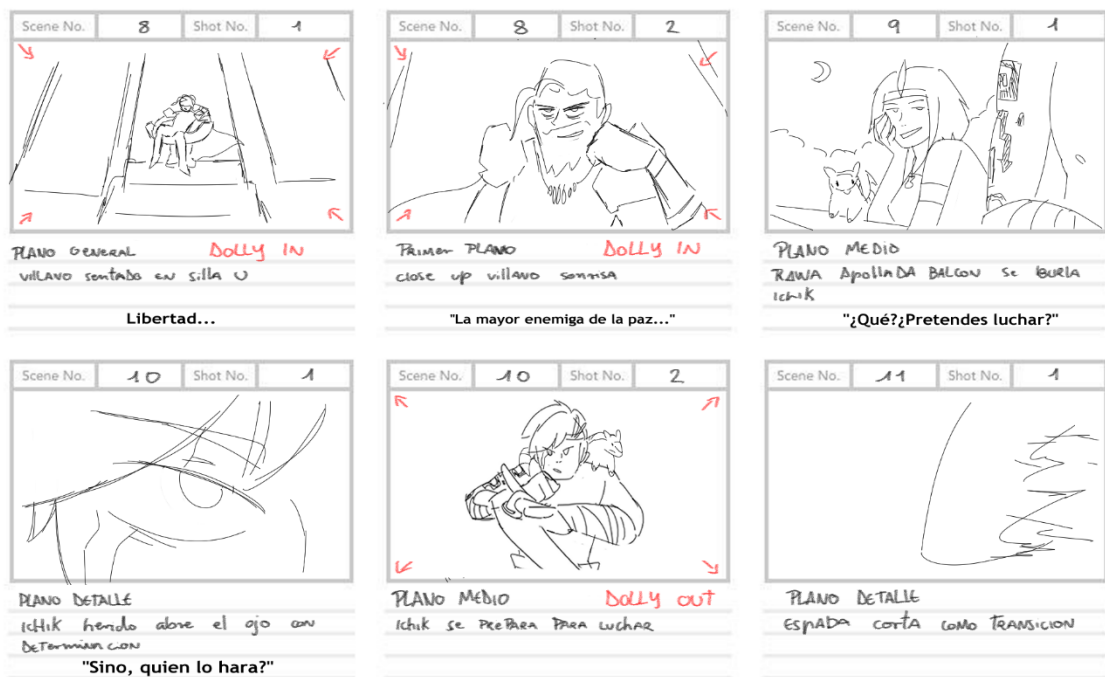


Figura 52 - Storyboard parte 6 - Elaborado por Pérez & Sánchez

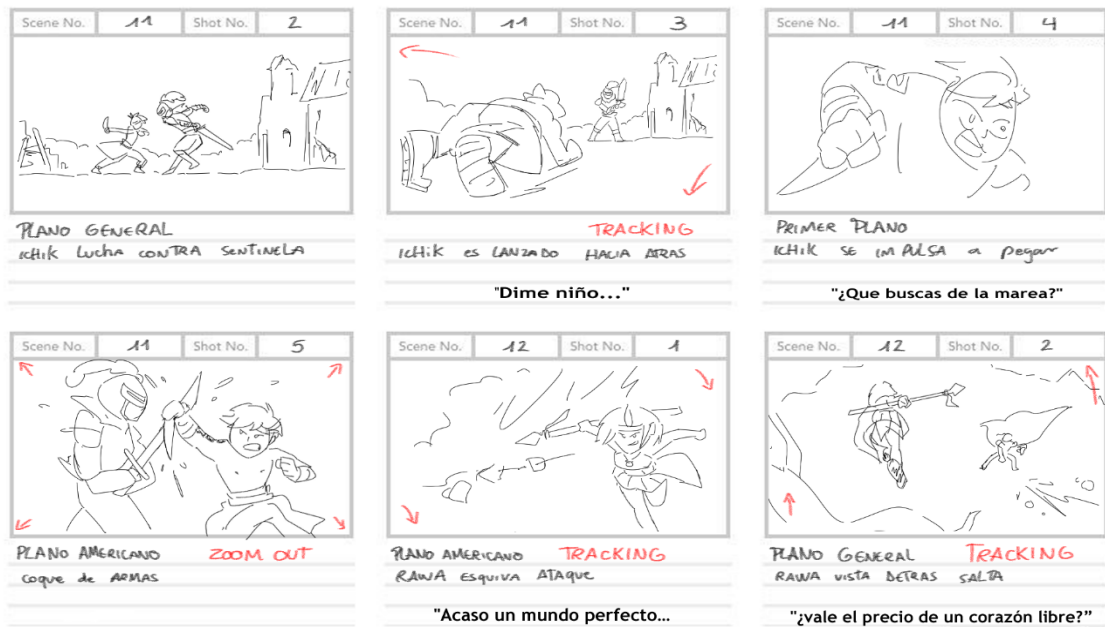


Figura 53 - Storyboard parte 7 - Elaborado por Pérez & Sánchez

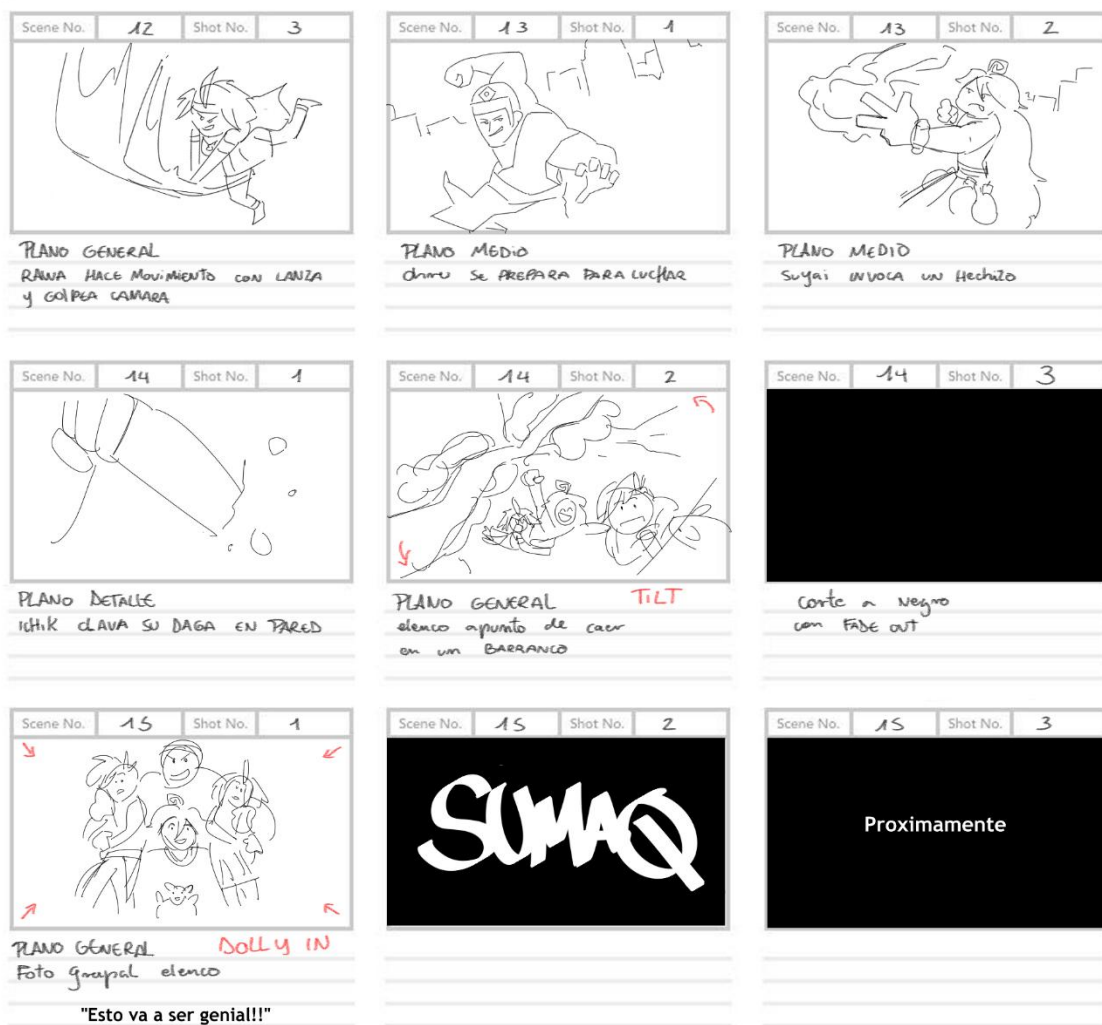


Figura 54 - Storyboard parte 8 - Elaborado por Pérez & Sánchez

2.14 COLOR SCRIPT

De la misma manera, una vez concretados el guion y el storyboard del teaser, se procedió al desarrollo de un color script (Ilustración 55). Conformado por una viñeta por toma clave del storyboard, así estableciendo 30 viñetas de la secuencia total enfocadas en los colores de cada bloque narrativo.

De esta forma centrándose exclusivamente en el color, la luz y el tono que tendrían las escenas, estableciendo una guía para la intención de las secuencias y transmitir la historia de manera más efectiva.

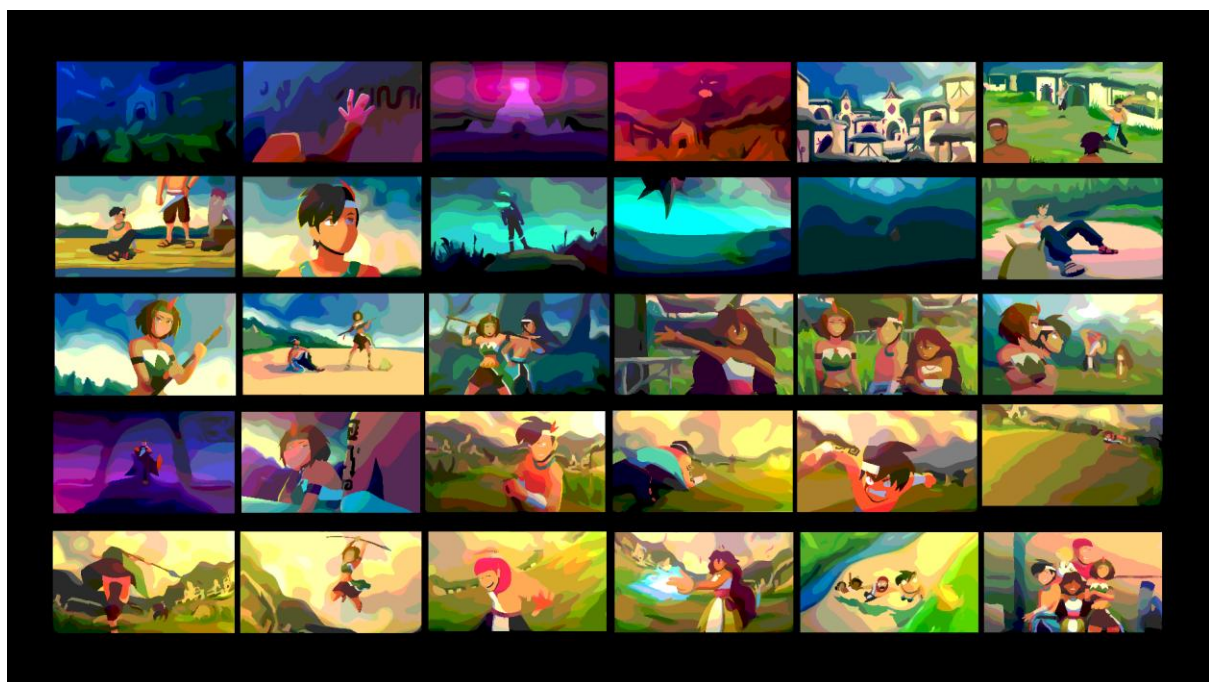


Figura 55 - Color Script Secuencias - Elaborado por Mauricio Pérez

La evolución del color a lo largo de un teaser, donde el tiempo es corto, es esencial para ayudar a guiar rápidamente la emoción y el conflicto. Por lo que, las escenas iniciales en las primeras cuatro viñetas, al querer transmitir misterio y amenaza emplean tonos sombríos y rojizos, seguidos de tonalidades cálidas y acogedoras durante la introducción del protagonista Ichik, en las tres viñetas siguientes.

Además, las secuencias en las tres viñetas subsecuentes contrastan rápidamente al presentar tonalidades verdosas que transmiten corrupción, contaminación y decadencia, anunciando la llegada de los villanos en la narrativa, incidente que activa el viaje del héroe.

Asimismo, los colores cálidos y naturales en la tercera fila de viñetas a continuación establecen un ambiente heroico y esperanzador frente al agrupamiento de los personajes y su lucha contra la adversidad. El paso de tonalidades sombrías a tonos optimistas y joviales logra crear una atmósfera para reforzar la intención emocional de cada secuencia.

PRODUCCIÓN

2.15 ANIMACIÓN

Por otra parte, como se estableció previamente la animación se realizó en el programa de animación e ilustración 2D Clip Studio Paint de Celsys, debido a la experiencia del equipo con el software.

Así pues, las dimensiones a trabajar serían de 3840x2160 px (UHD/4K) (Ilustración 56). El teaser tráiler sería animado a una alta resolución, adoptada para facilitar exhibición en pantallas de alta resolución.

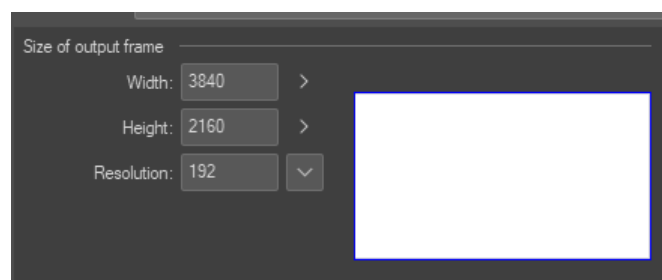


Figura 56 – Dimensiones de Trabajo - Elaborado por Pérez & Sánchez

Del mismo modo, la animación 2D se realizó cuadro a cuadro a 12 fps con el teaser exportado a 24 cuadros por segundo, medida utilizada por series animadas ya sean japonesas como el anime o algo más tradicional caricaturesca, permitiendo obtener un resultado fluido y consistente. Esto se conoce como “animar en 2s”, técnica de animación en la que cada dibujo se mantiene durante dos fotogramas en lugar de uno.

Dicho esto, el proceso de animación consistió primero en desarrollar un animatic a base de los planos establecidos en el storyboard, ilustrando las poses clave

con un poco más de detalle, pero manteniendo un nivel de simplicidad para establecer la trayectoria del movimiento con una línea de acción (Ilustración 57).

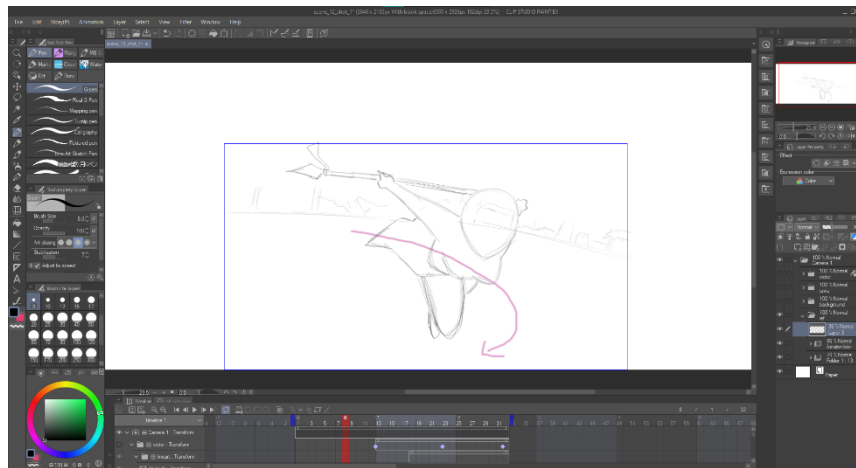


Figura 57 - Trayectoria Personaje en Animatic - Elaborado por Mauricio Pérez

Una vez desarrollado el animatic completo, se procedió a animar pose a pose (keyframe a keyframe) cada escena de forma individual. Produciendo inbetweens para cada keyframe y realizando el proceso de limpieza para la línea final.

Además, se trabajó un archivo por escena, nombrándolos según su escena y plano respectivamente, así manteniendo una organización coherente y eficaz, permitiendo aprovechar los recursos del programa y mantener un enfoque claro en cada escena.

Del mismo modo, la animación cuadro a cuadro fue ilustrada con el pincel HAM semejante al grafito a 3 pts de grosor, así consiguiendo la línea orgánica deseada para la estética establecida de la serie junto a visuales con un buen acabado (Ilustración 53).

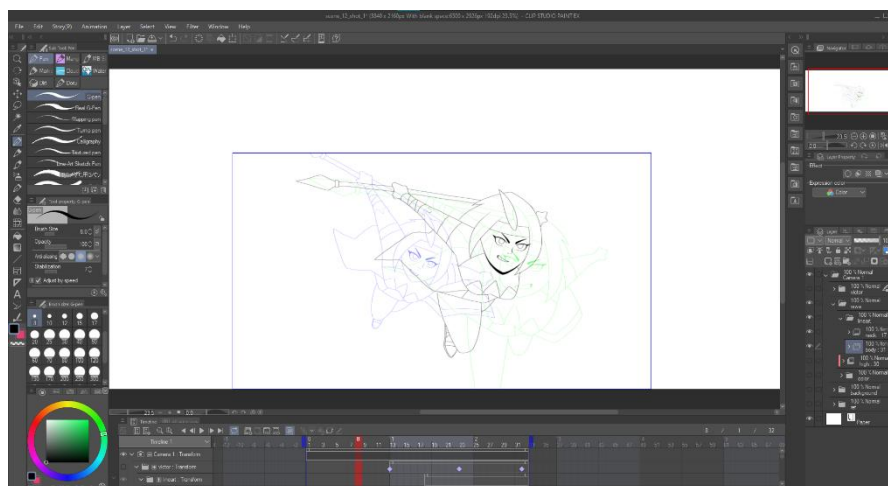


Figura 58 - Lineart Animación Cuadro a Cuadro - Elaborado por Mauricio Pérez

2.16 COLORIZACIÓN

De la misma manera, ya completada toda la animación a línea limpia, se continuó con la colorización escena por escena a cada uno de los personajes. Al ser los personajes los elementos clave y en movimiento de cada escena se priorizó su colorizado.

Cada personaje se trabajó con capas de color base, capas de sombra y capas de rim light (Ilustración 59). Es decir, se trabajó cada componente por separado, lo que permitió mayor versatilidad y un mejor control de la apariencia de los personajes.



Figura 59 - Personaje Coloreado - Elaborado por Pérez & Sánchez

Por otra parte, los fondos primero fueron establecidos a boceto mientras se realizaba la animación de personajes, para luego ser refinados a línea limpia y poder llevarlos a color después de finalizar a los personajes. Es decir, los fondos fueron secundarios del proceso de color.



Figura 60 - Personaje + Fondo coloreado - Elaborado por Pérez & Sánchez

No obstante, el establecer una jerarquía de trabajo entre los personajes y los fondos parecería restar importancia o calidad a alguno de los 2 elementos. Por el contrario, esta distribución facilita el flujo de trabajo y permite brindar un profundo nivel de atención a cada elemento, a diferencia de trabajarlos al mismo tiempo.

Cabe resaltar que, en todas las escenas los personajes fueron coloreados con sus colores establecidos en los turnarounds, mientras que los elementos en los escenarios fueron coloreados con los mismos tonos dependiendo de la vegetación, edificación, etc. Es decir, se mantuvo una guía de color estándar para así garantizar una rápida y eficaz línea de desarrollo.

POSTPRODUCCIÓN

2.17 COMPOSICIÓN Y EDICIÓN DE VÍDEO

2.17.1 ILUMINACIÓN Y CORRECCIÓN DE COLOR

Una vez finalizado el proceso de color inicial (Ilustración 61), se procedió a importar las escenas al programa Adobe After Effects 2025. Así pues, como se mencionó previamente, los colores de las escenas base fueron desarrollados de manera uniforme. Por lo que, para obtener el acabado deseado se debe emplear herramientas como Lumetri Color junto con capas de ajuste (Ilustración 62).

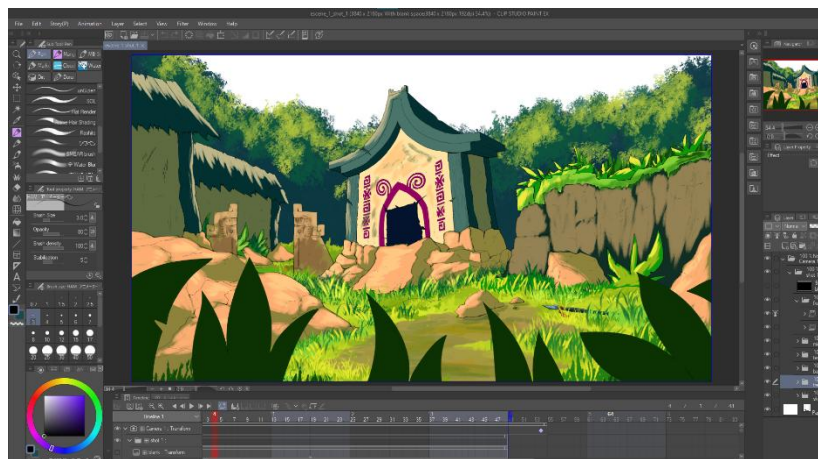


Figura 61 - Color Inicial - Clip Studio Paint - Elaborado por Pérez & Sánchez

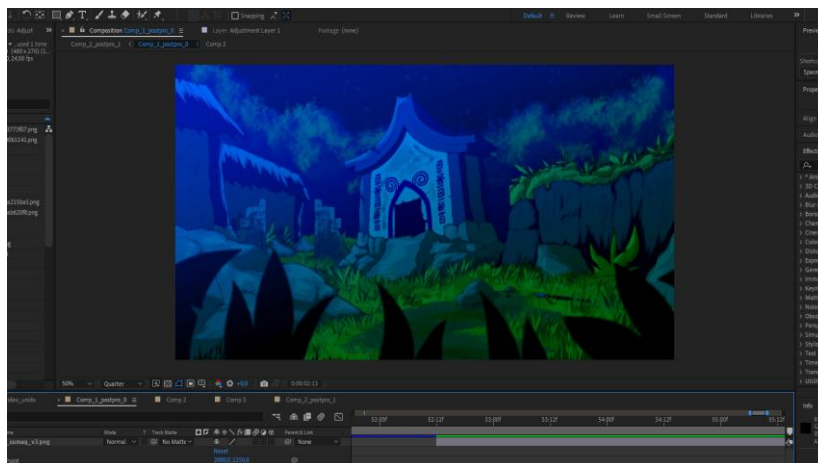


Figura 62 – Iluminación Final - After Effects - Elaborado por Mauricio Pérez

Dicho esto, Lumetri Color (Ilustración 63) resultó en una herramienta muy conveniente y eficaz, pues con sus propiedades y ajustes se pudo modificar la iluminación y el color a los parámetros requeridos para cada escena. Ya sea una ambientación a medianoche, un atardecer cálido o un día radiante en la playa.

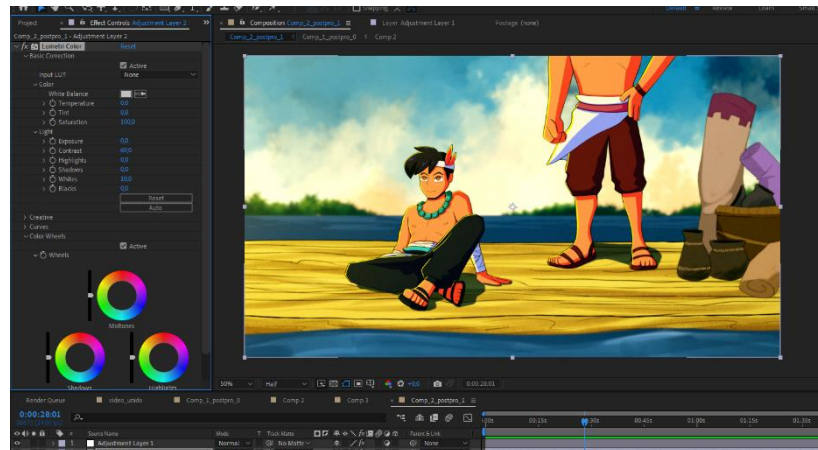


Figura 63 - Lumetri Color - After Effects - Elaborado por Wilson Sánchez

Del mismo modo, la ubicación de luces 3D en la composición permitió obtener una imagen más vívida, así como una mayor representación de la profundidad en la imagen, con sombras y enfoques de luz (Ilustración 64).

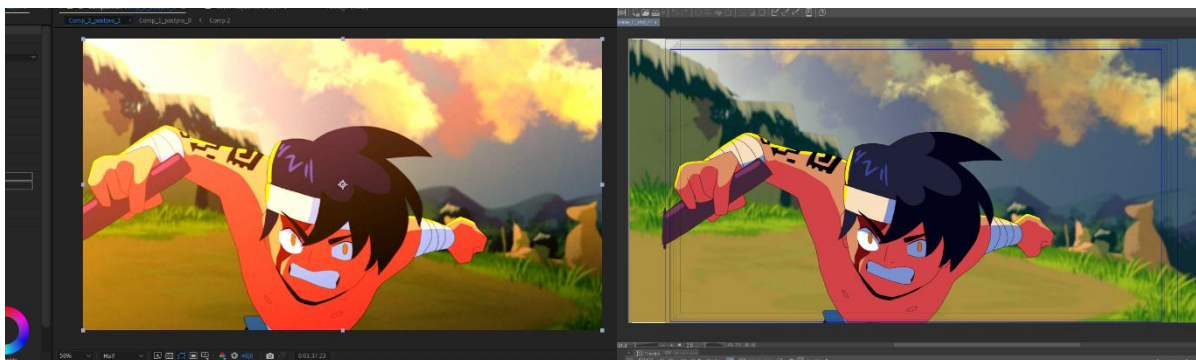


Figura 64 - Comparación Iluminación - Elaborado por Pérez & Sánchez

Asimismo, la composición final del render del teaser fue efectuada en After Effects, recopilando y uniendo todas las escenas en una sola composición, proporcionando una corrección de color final, junto a efectos de CC Particle World y

una capa de ajuste de granulado animado para brindar la atmosfera y textura deseada en el acabado (Ilustración 65).

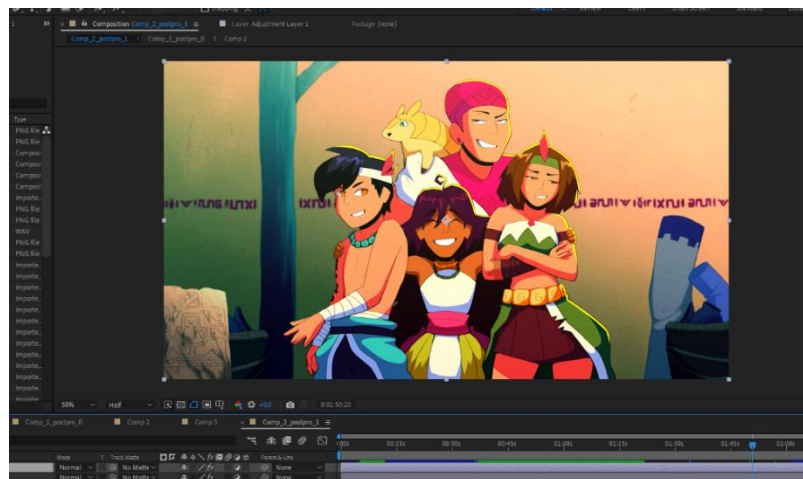


Figura 65 - Muestra de composición final - Elaborado por Pérez & Sánchez

Además, se agregó rotulación a las pantallas en negro de la secuencia junto a una luz animada de fondo (Ilustración 66), así dando más atractivo al producto en general, además de reforzar la narrativa de la secuencia.



Figura 66 - Ejemplo de rotulación en la composición - Elaborado por Pérez & Sánchez

Cabe mencionar que, al producir el render final, varias de las secuencias de las escenas individuales fueron reordenadas, acortadas o alargadas de tiempo acorde al timing percibido de la secuencia final. Así pues, esta edición de video fue necesaria para obtener una composición final con un ritmo efectivo para que conecte con la audiencia.

2.18 DISEÑO DE SONIDO Y BANDA SONORA

La producción de audio para el teaser se realizó mediante software adquirido por el equipo. Se pudo realizar mediante la colaboración de miembros externos para obtener un resultado agradable en el reparto de voces de los personajes y de la banda sonora.

2.18.1 EFECTOS DE SONIDO

La producción de los efectos de sonido utilizados en el teaser fue realizada mediante el programa Reaper, los audios empleados fueron en mayor parte extraídos de la página web Envato. En esta página se pudieron seleccionar los audios más adecuados para mezclarse con el tono del teaser.

A cada efecto de sonido se le aplicaron efectos de ecualización que permitieron que la mezcla de audio sea uniforme y realista para acompañar la imagen de la manera más adecuada. Posteriormente, cada efecto de sonido se pasó por un filtro de volumen para asegurarse de que no opacaran las voces de los personajes. Para estos procesos se utilizó el programa Reaper.

Dentro de estos efectos de sonido se encuentran los foley de viento y ambiente, olas del océano, vegetación y fauna, golpes para escenas de pelea, y efectos para representar los poderes sobrenaturales de algunos personajes.

2.18.2 GRABACIÓN DE VOCES

Previamente se realizó un guión para el teaser, en el que se especificaron las líneas a usar, su duración, y la emoción que se buscaba transmitir. Se realizó una audición para obtener las mejores voces para los personajes, dando como resultado el siguiente reparto:

PERSONAJE	ACTOR DE VOZ
Ichik	John Duque Castro
Rawa	Dayanara Pérez Maldonado
Suyai	Melissa Mejía Almeida
Ohru	Wilson Sánchez Orozco
Tatu	Juan Montenegro Santos
Víctor Cárdeno	Eli Granda Chalén

Tabla 16: Reparto de actores de Voz - Elaborado por Wilson Sánchez

Las grabaciones se realizaron de igual manera mediante Reaper y el uso del micrófono Rode NT1-A, que, al ser un micrófono de condensador de buena calidad, produce poco ruido blanco propio, y permite captar de manera nítida las ondas de una voz. En estas se utilizó el espacio en que se trabajó gran parte del teaser en un cuarto acondicionado para obtener una alta fidelidad de audio.

Se dio feedback continuo durante las grabaciones a modo de dirección para orientar a cada actor a decir las líneas de la manera más acercada a la visión que se tenía en mente. A esto se debe la naturalidad de las voces desde las escenas más cotidianas hasta las escenas de acción.

Las sesiones de grabación duraron en total 8 horas, repartidas entre los distintos personajes y escenas. Posterior a la elección de las tomas finales de cada línea se aplicaron efectos de ecualización para mantener un realismo en cada escena y acoplar las voces al ambiente de cada una.

2.18.3 BANDA SONORA

Para el desarrollo de la banda sonora se contactó a la señorita Dayanara Pérez Maldonado, estudiante de noveno período de la carrera Producción musical en la UEES. Fue seleccionada ya que se guarda una relación cercana y dió pie a reuniones y conversaciones para aterrizar la visión que se tenía de la banda sonora para el teaser.

Para grabar el arreglo musical para el trailer de “Sumaq” se utilizó el DAW Ableton Live 12 Suite. Todos los instrumentos dentro de la banda sonora son instrumentos digitales, en este caso se utilizó una librería de plugins de Kontakt llamada “Factory Library”. Los instrumentos utilizados en la banda sonora incluyen Grand Piano, Contrabajo, Violines, Shakuhachi, Tuba, Trombón, Marimba, Bongos, Congas, Daf-Dayereh, Taikos y Timpani.

Previo a comenzar la composición, se dialogó sobre la visión de los directores del sonido y tono de la misma. Se dejó clara la inspiración de los sonidos más clásicos y tribales del Ecuador y el uso de instrumentos de viento como elemento principal de la obra. Además, la importancia de una percusión más folclórica que acompañase todo, por esa misma razón, no se utilizaron plugins de batería moderna.

Se le asignó un instrumento a los cuatro personajes principales que tienen más tiempo en pantalla durante el tráiler:

- Ichik: Flauta
- Rawa: Marimba
- Centinela: Tuba
- Víctor Cárdeno: Violín/Contrabajo

Al ser Ichik el personaje protagonista se decidió usar la flauta como lead voice durante toda la pieza. Añadido a esto, a partir de la mitad del trailer, el contrabajo y la tuba siempre acompañan a la melodía principal haciendo alusión al conflicto y persecución de los antagonistas.

En las escenas donde interactúan Rawa e Ichik, la marimba y la flauta se acompañan para expresar tanto en el apartado visual como musical la conexión de ambos personajes.

En el guion de la propuesta de serie existe un “plot twist” que cambia la perspectiva de Ichik, cuando se entera que el Centinela que lo ha estado persiguiendo es un nativo de la región de Ayres igual que él. Se decidió que la melodía del Centinela estuviese conformada por las mismas notas que el main theme del tráiler, a modo de sutil “foreshadowing” de ese suceso.

Al inicio del tráiler la música es misteriosa, usando el violín y el piano siendo ambos instrumentos extranjeros, con melodías un poco tétricas para acentuar el misterio del posible peligro que se avecina.

Cuando Ichik entra en escena lo acompañan la percusión folclórica y la flauta, con una melodía más amigable y cómoda para introducir el ambiente tranquilo antes de la tormenta. Al entrar el Centinela de forma imponente la tuba se encarga de intervenir a la flauta, resaltando la llegada del peligro.

Se buscó evocar curiosidad y emoción con el main theme, una melodía sencilla pero eficiente al entretener, influenciada en las melodías que se podían escuchar en la época precolombina en el Ecuador. De igual manera, la percusión aumenta sus elementos para darle más cuerpo al arreglo.

Cuando el tráiler continúa y aparecen los demás personajes, la melodía principal se desarrolla más allá del main theme para agregarle más emoción a la pieza. La percusión va aumentando sus elementos hasta que concluye el tráiler.

Para concluir el proceso de la mezcla de audio final, se realizó en Reaper la mezcla y edición final de la música con los distintos audios de voces y efectos.

Esta mezcla incluyó ecualización extra, control de volúmenes y el uso de compresores digitales, para obtener un máster mix final que se pueda exportar y mover a el programa donde se acoplará con la versión final de la imagen del teaser.

2.19 VALIDACIÓN Y PROPUESTA DE VALOR

2.19.1 ENTREVISTAS A EXPERTOS

Posterior a finalizar la etapa de postproducción del proyecto, se buscó contactar con expertos de las áreas de psicología, animación e historia para obtener su retroalimentación sobre el teaser desarrollado y poder comprobar que resulta ser un aporte positivo para el público objetivo. Estas recomendaciones permiten construir y reforzar los aspectos positivos del teaser y crear una propuesta más completa y de mayor impacto.

Estas entrevistas se realizaron con el consentimiento y aprobación de cada uno de los involucrados. Las preguntas se enviaron por texto y las respuestas se registraron en notas de voz mediante WhatsApp, las cuales se encuentran transcritas como anexo. Los expertos entrevistados para evaluar el impacto psicoeducativo, la calidad técnica animada, y fidelidad cultural son:

Experto	Especialidad
Lcda. María Lozado	Psicología pedagógica
Lcda. Arianna Tapia	Animación Digital
Mgs. Ramón Alfonso	Historia y Geografía

Tabla 17 - Lista de expertos - Elaborado por Wilson Sánchez

Lcda. María de los Ángeles Lozado Guillén

1. ¿Qué tipo de impacto emocional puede generar en jóvenes un teaser animado que combina fantasía con elementos culturales ancestrales?
2. Desde la psicología educativa, ¿cómo influye la representación de culturas originarias en la construcción de identidad y autoestima en adolescentes?
3. ¿Considera que el estilo narrativo y visual del teaser es adecuado para captar la atención de un público juvenil sin generar sobreestimulación?
4. ¿De qué manera un producto audiovisual como este puede fomentar el interés por la historia y cultura local en jóvenes?
5. ¿El teaser da pie a una interpretación negativa del patrimonio cultural?

Conclusiones:

El uso de elementos y patrimonio cultural como fuente de inspiración para el teaser genera un impacto positivo en los jóvenes ya que aporta al desarrollo de su identidad personal y autoestima. El estilo visual y narrativo empleado capta efectivamente la atención del público balanceando sus diferentes elementos.

Además, el teaser no presenta una reinterpretación negativa del patrimonio cultural, en su lugar, lo muestra como algo vivo y vigente.

Lcda. Arianna Mariuxi Tapia Navia

1. ¿Cómo evalúa la fluidez de la animación en relación con el estilo 2D propuesto?
2. ¿Los movimientos de los personajes le resultan creíbles y expresivos para el tipo de historia que se presenta?
3. ¿Qué tan atractivo considera el diseño de los personajes?
4. ¿El teaser mantiene una coherencia entre animación, ritmo y narrativa visual?
5. ¿Qué mejoras técnicas recomendaría para elevar la calidad animada en una futura producción completa?

Conclusiones:

La fluidez de la animación y los diseños de personajes son de alta calidad, aprovechando el uso de diversos recursos disponibles en la animación 2D como efectos parallax y cycles entre otros recursos.

Presenta un buen acting para los movimientos de los personajes, y se resaltan en escenas de acción mediante un buen uso de impact frames. Esto refuerza la capacidad del teaser como pieza de pitch.

Mgs. Ramón Alfonso Sánchez Macías

1. ¿Qué tan acertada considera la inspiración en la cultura Manteño-Huancavilca dentro del teaser animado?
2. ¿Los elementos culturales presentados reflejan adecuadamente el contexto histórico y simbólico de esta cultura?
3. ¿Percibe una reinterpretación respetuosa de la cultura o elementos que podrían caer en estereotipos?
4. ¿Qué tan importante considera la asesoría histórica en proyectos audiovisuales de este tipo?
5. ¿Qué recomendaciones daría para mejorar la fidelidad cultural sin limitar la creatividad artística?

Conclusiones:

Se presenta a una cultura joven, colorida, con sueños, despertando interés en el público. La calidad visual del producto permite acercar a los jóvenes a la cultura. Elementos culturales como patrones, cerámicas y construcciones se ven reinterpretados de manera respetuosa.

La producción de la serie da pie a poder mostrar y reimaginar más elementos como sus cultivos, sus hábitos de pesca, la apariencia del peninsular antiguo, sus ritos y posibles danzas, para abarcar más elementos culturales que se puedan complementar entre sí.

2.19.2 PROPUESTA DE VALOR

La propuesta de la serie animada 2D SUMAQ mediante su teaser prueba que puede generar un impacto positivo en los jóvenes mayores de 13 años de la ciudad de Guayaquil, dando pie a aportar en su identidad personal como su autoestima, y que conozcan y se interesen de manera emocional y cognitiva sobre sus raíces.

Al realizar una reinterpretación respetuosa y viva de la cultura Manteño-Huancavilca, da pie a popularizar sus costumbres y darle un lugar merecido en la mente de los jóvenes. Mediante la asesoría de profesionales en el área de historia, se puede crear un acercamiento mayor a la indumentaria, danzas y creencias de estos, convirtiendo el apartado cultural de la serie en no solo una fuente de inspiración y ambientación, sino, en una celebración de esta.

El diseño de personajes, escenarios, y la fluidez y calidad del dibujo y animación dan la impresión de una serie cuya producción se encuentra en una etapa avanzada, mostrando el potencial que hay detrás de la misma. El tono comunicacional de la serie queda claro y juvenil, y el acompañamiento musical da el toque final a la producción dándole una identidad totalmente propia.

CONCLUSIONES

Basado en el análisis de los resultados, el desarrollo de este teaser junto al dossier para una serie animada 2D, demuestran que el patrimonio cultural indígena tiene el potencial para ser una poderosa fuente de inspiración y base creativa para producciones dirigidas a jóvenes en el país.

Puesto que, el manejo delicado, detallado y transformativo aplicado a la cultura Manteño-Huancavilca, permitió crear un mundo completamente ficticio y lleno de posibilidades sin alejarse de sus raíces. En efecto, una serie completa puede introducir de manera fantástica diversos elementos de esta cultura a las nuevas generaciones, despertando un interés genuino.

Al promocionar la serie propuesta mediante el teaser, se puede dar pie a los beneficios psicoeducativos que pueden tener los jóvenes de Guayaquil, y despertar su interés y curiosidad sobre sus raíces indígenas.

Además, producir un dossier al proponer una serie permite ver en una escala realista el proceso de creación que hay detrás del proyecto, consecuentemente siendo una guía para futuras producciones animadas que siguen una corriente similar, al igual que ser un documento formal para potenciales inversionistas.

La línea gráfica del y la definición de esta permite consolidar un producto reconocible que aumenta el potencial de la serie, proyectándose como un producto con una aceptación fuerte entre los jóvenes y un homenaje al patrimonio indígena costeño.

RECOMENDACIONES

Al finalizar el proyecto, se pudieron reflexionar varias recomendaciones sobre el proceso de producción, al igual que los procesos de validación.

Así pues, la etapa de preproducción es esencial, tener un guion claro, fichas de personajes y un mundo realizado permite establecer claramente las identidades icónicas de la serie. Al mismo tiempo, el manejo organizado de capas separando escenarios, personajes, e iluminación es crucial para obtener un resultado de alta calidad.

Del mismo modo, al momento de desarrollar la serie completa, se puede explorar de forma más extensa los elementos culturales de la cultura Manteño-Huancavilca, incorporando más de sus hábitos, como la pesca, ritos y danzas, en varios aspectos del mundo de la serie o inclusive haciéndolos parte de la narrativa principal.

Además, producir una banda sonora especialmente para el proyecto permitió encontrar un sonido único que acompañe minuciosamente a la imagen, para así conectar más profundo con la audiencia. No obstante, la banda sonora para la serie como tal puede incorporar melodías características o “leitmotifs”.

Finalmente, a pesar de que entrevistas con expertos permiten evaluar la viabilidad del proyecto, se recomienda realizar una prueba de campo con el público objetivo para validar en un ambiente real la efectividad del proyecto, siendo todavía más efectivo tener un episodio piloto producido que pueda distribuirse. Sin embargo, debido a fuerzas mayores no se pudo realizar una prueba de esta naturaleza.

REFERENCIAS

- Amazon Frontlines. (marzo de 2024). *Indigenous filmmaker Ribaldo Piaguaje Uses Art to Fight for his Land*. Obtenido de Amazon Frontlines: <https://amazonfrontlines.org/chronicles/indigenous-filmmaker-ribaldo-piaguaje-uses-art-to-fight-for-his-land/?utm>
- Andrade, K. B. (2024). Los bienes patrimoniales de las parroquias urbanas de Guayaquil, una mirada desde la percepción de los visitantes. *Revista Internacional de Gestión Innovación y Sostenibilidad Turística*, 4(2), 15–29. <https://doi.org/10.51260/rigistur.v4i2.490>
- Angulo, R. (2020). *Tremendas Leyendas*. Obtenido de Costa Rica Festival Internacional de Cine: <https://www.costaricacinefest.go.cr/produccion/tremendas-leyendas>
- Battiste, M. (2000). *Reclaiming Indigenous Voice and Vision*. Chicago: UBC Press.
- Beiman, N. (2012). *Animated Performance: Bringing Imaginary Animal, Human and Fantasy Characters to Life*. AVA Publishing.
- Beiman, N. (2012). *Animated Performance: Bringing Imaginary Animal, Human and Fantasy Characters to Life*. AVA Publishing.
- Bohórquez, S. (2014). FICHAJE FINAL DE LA SELECCIÓN DE PIEZAS MUSEABLES DEL MAAC (GUAYAQUIL): ESTADO; DESCRIPCIÓN E ICONOGRAFÍA MANABÍ - PICOAZÁ. REGISTRO Y PUESTA EN VALOR DEL PATRIMONIO DE LA CULTURA MANTEÑA DE LOS CERROS HOJAS, JABONCILLO, NEGRITA, BRAVO Y GUAYABAL. Centro de Investigación Hojas - Jaboncillo. Recuperado de: <http://www.hojas-jaboncillo.gob.ec/descargas/stefanfinal2014.pdf>
- Buckingham, D. (2000). *After the Death of Childhood: Growing Up in the Age of Electronic Media*. Polity Press.
- Buckingham, D. (2007). *Youth, Identity, and Digital Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Celsys. (2023). *Clip Studio Paint Features*. Obtenido de <https://www.clipstudio.net/en/promotion/>
- Champutiz, E. (20 de agosto de 2023). *Indigenous Audiovisual Producers of Ecuador: An Integral Practice of "Cosmovivencia"*. Obtenido de Springer Nature Link: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-32018-7_4?utm
- Cho, H. (2015). *Youth empowerment through animation: Voices of Korean adolescents in media production*. *Visual Arts Research*, 41(1), 5–18.
- CLIP STUDIO PAINT. (s.f.). Estilos e ideas para el diseño de personajes. Recuperado de <https://www.clipstudio.net/es/characterart/art-style/>
- Coryat, D., & Zweig, N. (diciembre de 2019). *Nuevo cine ecuatoriano: pequeño, glocal y plurinacional*. Obtenido de Research Gate: https://www.researchgate.net/publication/353547083_Nuevo_cine_ecuatoriano_pequeno_glocal_y_plurinacional
- Creative Bloq. (2023). *Best digital art software in 2023*. Obtenido de <https://www.creativebloq.com/features/best-digital-art-software>
- Digital Arts Online. (2022). *Clip Studio Paint review*. <https://www.digitalartsonline.co.uk/reviews/creative-software/clip-studio-paint/>

- Dirección de Investigaciones y Museos (2016). PROYECTO: K011 CCA - Registro y puesta en valor del patrimonio de la cultura Manteña de los cerros Hojas, Jaboncillo, Negrita, Bravo y Guayabal. CCA - Corporación Ciudad Alfaro: Ficha Informativa de Proyecto 2016. Recuperado de: <http://www.ciudadalfaro.gob.ec/planificacion/septiembre2016/fichasept2016.pdf>
- Eisenstein, S. (1988). *La forma del cine*. Ediciones Akal.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity, youth and crisis*. Nueva York: W. W. Norton & Company.
- Estrada, E. (1957). Los Huancavilcas: Últimas Civilizaciones Prehispánicas de la Costa del Guayas. Guayaquil: Museo Víctor E. Estrada.
- Fiore, B. (15 de septiembre de 2021). *Ecuador's Kichwa youth arts collective*. Obtenido de Atlas of the Future: <https://atlasofthefuture.org/project/napash-purina/?utm>
- Furniss, M. (2008). *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash*. Laurence King Publishing.
- Ginsburg, F. D. (2002). *Screen Memories: Resignifying the Traditional in Indigenous Media*. Obtenido de University of California Press: <https://as.nyu.edu/content/dam/nyu-as/faculty/documents/Ginsburg-ScreenMemories.pdf>
- Global Growth Insights (2025). Análisis del mercado de animación. <https://www.globalgrowthinsights.com/market-reports/animation-market-103248>
- Hearne, B. (2007). *Native American Storytelling: A Reader of Myths and Legends*. Wiley-Blackwell.
- Jiménez Gonzalo, 2025, CNN Español. <https://cnnespanol.cnn.com/2025/10/14/entretenimiento/demon-slayer-record-pelicula-extranjera-eeuu-orix>
- Johnston, F., & Thomas, O. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions.
- Kant, I. (2007). *Crítica del juicio* (S. Rábade, Trad.). Editorial Tecnos. (Obra original publicada en 1790)
- Levitate Media. (2025). *2D Animation: Everything You Need to Know to Help You Get Started*. Obtenido de Levitate Media: <https://levitatemedia.com/learn/2d-animation?>
- Marcos, J. G. (2005). *Los pueblos navegantes del Ecuador prehispánico*. Quito: Ediciones Abya-Yala
- Merchán, J. (marzo de 2025). *Reflexiones sobre el cine ecuatoriano: escasez, calidad y audiencia*. Obtenido de Monda y Lironda: <https://mondaylironda.cceazuay.gob.ec/2024/04/26/reflexiones-sobre-el-cine/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2009). Kichwa – Castellano: Runa shimi – Mishu shimi: Mishu shimi – Runa shimi: Castellano – Kichwa [PDF]. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/RK_diccionario_kichwa_castellano.pdf
- Miranda, B. (06 de diciembre de 2023). 'Cinema is like a bridge': the Amazon's first floating film festival brings Indigenous stories to the big screen. Obtenido de The Guardian: <https://www.theguardian.com/global-development/2023/dec/06/cinema-is-like-a-bridge-the-amazons-first-floating-film-festival-brings-indigenous-stories-to-the-big-screen>
- Nippon.com. (2024). Industria de anime hoy. <https://www.nippon.com/es/in-depth/d01174/>

- ÑUKA KICHWA. (2020, 17 de julio). UNIFIED KICHWA - ECUADOR | DIALECTS | Basic Explanation [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5M8yqovVOps>
- Parkin, S. (2021). Why artists are switching to Clip Studio Paint. ArtStation Magazine. <https://magazine.artstation.com/2021/03/why-artists-are-switching-to-clip-studio-paint/>
- Platón. (2008). *La República* (P. García Yebra, Trad.). Gredos. (Obra original escrita ca. 380 a. C.)
- Puga, M. F. (octubre de 2023). *The Case for an Ecuadorian Cinema for the 21st Century*. Obtenido de Research Gate: https://www.researchgate.net/publication/374716267_The_Case_for_an_Ecuadorian_Cinema_for_the_21st_Century
- Raheja, M. H. (2013). *Reservation Reelism*. University of Nebraska Press.
- Rodríguez, F. (17 de agosto de 2024). *Guayaquil: la cultura agoniza por falta de difusión*. Obtenido de Expreso: <https://www.expreso.ec/guayaquil/cultura-agoniza-falta-difusion-210514.html>
- Salto, M. M. (17 de octubre de 2022). *Mahu, el videojuego para enseñar la cultura ecuatoriana*. Obtenido de Forbes: <https://www.forbes.com.ec/innovacion/mahu-videojuego-ensenar-cultura-ecuatoriana-n23532>
- Smith, L. T. (2021). *Decolonizing Methodologies: Research and Indigenous Peoples*. Bloomsbury Publishing.
- Sobrinho, M. Á., & Fernández, I. R. (29 de mayo de 2012). *Los productos de animación japoneses como expresión de un modelo de negocio. El caso de la producción anime*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/1294/129424655011.pdf>
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions.
- Valencia, B., & Castillo, D. (Dirección). (2020). *CAPITÁN ESCUDO, EL ORIGEN DEL SUPERHÉROE TRICOLOR* [Película]. Ecuador. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=xN6H04Uvqcg>
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Routledge.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Routledge.
- Wells, P. (2002). *Animation and America*. Rutgers University Press.
- Whizzy Studios. (24 de mayo de 2024). *Why 2D Animation Still Matters Today*. Obtenido de Whizzy Studios: <https://www.whizzystudios.com/post/why-2d-animation-still-matters-today?>
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber.
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber.
- Zahed, R. (11 de agosto de 2022). *A Rewarding Journey: 'Picchu' Illuminates the Beauty and Resilience of Ecuador*. Obtenido de Animation Magazine: <https://www.animationmagazine.net/2022/08/a-rewarding-journey-picchu-illuminates-the-beauty-and-resilience-of-ecuador/?utm>
- Zupanic, J. (2007). *COSI exhibit explores world of cartoons. The Review*.

ANEXOS

3.1 GUIÓN DEL EPISODIO PILOTO (DOSSIER)

1. EXT. BOSQUE DE NOCHE

Tres soldados y una figura excéntrica se abren paso entre la vegetación, hasta ver un templo abandonado.

GENERAL VICTOR

(Sonríe)

Así que aquí estaba, ya es momento de comenzar.

El general avanza, y sus soldados lo siguen a su espalda. El templo está abandonado, oscuro, y con antiguas ofrendas deterioradas por el tiempo.

SOLDADO 1

¿Esto es un templo? Parece una casa común y corriente.

CENTINELA

(Voltea y mira sin decir nada al soldado)

GENERAL VICTOR

(Burlón)

Eso demuestra lo poco que logras ver pequeño.

(Abre una puerta)

El hecho de que este templo esté abandonado, ¡es la razón de todo!

El general se emociona y extiende sus brazos, y retoma su caminata. Caminan por un pasillo, que los lleva al pie de una estatua de un tigrillo.

GENERAL VICTOR

Dicen que los dioses se cansaron de los hombres...

El general se para frente a la estatua.

GENERAL VICTOR

Pero estos espíritus, ¡me darán
el mundo que anhelo!
Un mundo sin errores

Los ojos de la estatua se iluminan, un terremoto empieza en ese momento, estremeciendo todo el templo. Escombros caen, pero el centinela protege a todos. En una forma astral, un tigrillo gigante se levanta y ruge, alertando a los animales de la zona.

CENTINELA
(Libera las espadas que
lleva ocultas en sus
brazos)

El centinela se abalanza sobre el espíritu del tigrillo, utilizando sus espadas bloquea sus garras, y empieza a tocar puntos clave del tigrillo, mostrando en esos lugares los símbolos que estaban en las paredes del templo. Cuando llega a tocar la frente del tigrillo. El espíritu irradia una luz potente, antes de transformarse en una esfera, la cual el centinela le entrega al general.

GENERAL VICTOR
Un mundo perfecto.

2. EXT. CAPITAL AHKAN. DÍA

Se muestra al protagonista corriendo, agitado.

ICHIK
(Agitado)
Ahhh, no voy a llegar no voy a
llegar!

Ichik se choca con ciudadanos mientras se apresura a llegar a la costa.

CIUDADANO 1
¡Hey! ¡Mira al frente mocoso!

ICHIK
¡Perdón tengo prisa disculpe
perdón!

Ichik se frena, ya que se le cruza la anciana Maywa

MAYWA

¡Ichik! ¿Cómo estás querido?

ICHIK

¡Muy bien señora Maywa, pero
tengo mucha pri...

Maywa lo agarra de los cachetes

MAYWA

¡Has crecido tanto! Aún recuerdo
cuando te cuide y odiabas bañarte

ICHIK

Ah sí, pero eso fue hace mu...

Maywa le golpea el estómago

ICHIK

¡Uf!

MAYWA

¡Estás muy delgado! Así no puedes
ir a ningún lado. ¡Ten!

Le pone un pan a la fuerza en la boca empieza a caminar

MAYWA

Cuídate mucho cariño, el mar es
bravo

ICHIK

(Avanzando y con el pan
en la boca)
¡Gracias Maywa!
(Traga el pan)
Delicioso como siempre.

Ichik corre hasta salir del plano de la cámara.

3. EXT. MUELLE DE AHKAN. DÍA

TRIPULANTE 1

Este muchacho siempre se atrasa.

CAPITÁN

Vamos no seas tan duro, es solo
un niño.

TRIPULANTE 1

Ese es el problema, no se toma nada en serio.

CAPITÁN

Ese es su privilegio, y tal vez su mayor virtud.

Se escucha un grito acercarse.

CAPITÁN

Y ya lo invocaste.

Ichik llega corriendo, casi sin aliento

ICHIK

Buenas ... (inhala) capitán ...
(inhala) estoy listo ... (inhala)
para...

CAPITÁN

(Risas)

Está bien, está bien, respira muchacho. ¿recuerdas el plan de hoy?

ICHIK

(Confuso)

Ahhh...

El tripulante le da un golpe a Ichik en la cabeza

TRIPULANTE 1

Hoy zarpamos a los territorios del norte, y no veo que estés preparado.

ICHIK

JA, yo siempre estoy preparado.

TRIPULANTE 1

¿Y tú equipaje?

ICHIK

A (queda en blanco)

CAPITÁN

Bueno, no hay tiempo que perder, ya te las arreglas pequeñín.
¡Preparen todo!

La tripulación empieza a cargar las balsas, para emprender su viaje.

4. EXT. BALSA. TARDE

La flota formada por 5 balsas se encuentra en medio del océano, cada tripulante cumpliendo su función, algunos pescando, otros contando mercancía, otros remando, y el capitán marcando el rumbo a seguir. Ichik rema también, aunque sus brazos no le permiten aportar mucho.

CAPITÁN

(Sarcástico)

Wow Ichik, no tan rápido, podemos llegar en dos días, no es necesario llegar hoy.

ICHIK

JA, eso dices ahora, pero mira

(Ichik flexionando el bíceps)

¡Ya me estoy poniendo en forma!

El capitán y el tripulante miran sin asombro.

TRIPULANTE 1

¿En forma para servir de carnada?

El capitán se ríe e Ichik frunce el ceño.

TRIPULANTE 1

De verdad capitán, este chico solo se meterá en problemas.

CAPITÁN

Ahí entras tú.

TRIPULANTE 1

¿Ah?

CAPITÁN

Tu prioridad de este viaje es ver que esté a salvo.

TRIPULANTE 1

¡¿Qué?! ¡¿Pero por qué yo?!

CAPITÁN

Porque será más divertido así.

El capitán se ríe y el tripulante se enoja y sigue con su trabajo. El capitán se acerca más a Ichik.

CAPITÁN

Ichik, ¿me recuerdas por qué te uniste a la tripulación de mercantes?

ICHIK

(Titubear)

Pues para comer mejor capitán.

El capitán lo mira en silencio.

CAPITÁN

Nunca te he visto interesado en algo, ser despreocupado es ventaja de los jóvenes, Pero en ti es algo muy grande, vamos, dime la verdad muchacho.

Pone la mano en el hombro de Ichik.

ICHIK

(Suspira)

Verá, siempre es igual, la gente del sector bajo solo se levanta a comer, vender al de al lado y comprar al del otro, y dormir para hacer lo mismo el día siguiente. Eso no es para mí. ¡Quiero dejar que me lleve la marea!

CAPITÁN

(Carcajada)

Si eres un chico interesante, solo espero que cuando tengas tu territorio nos dejes visitarte de vez en cuando.

ICHIK

(Burlón)

Si me lleva mercancía con gusto lo recibo.

Se escuchan gritos de otros tripulantes.

TRIPULANTE 2

(Gritando)
¡Capitán!

Los miembros de la balsa del capitán se ponen de pie preocupados.

CAPITÁN
¿Qué sucede?

TRIPULANTE 2
(Asustado)
Son reales, los Intaris, ¡están aquí!

Toda la tripulación se preocupa, Ichik no termina de entender lo que pasa. El capitán preocupado, mira a Ichik y disimula.

CAPITÁN
¡Tranquilos! Si lo que dicen es cierto, los Intaris son grandes mercantes como nosotros ¡Denme lo mejor de lo mejor para ellos!

Los tripulantes empiezan a buscar y separar mercancía. El tripulante 1 le da una mirada a Ichik, por lo que él también ayuda a buscar.

Los Intaris bajan por cables desde su barco volador, frente a ellos, caminan el general y el centinela.

GENERAL VICTOR
¡Buenas tardes! ¡Veo que la marea les ha sido favorable! ¡Cuénteme de dónde vienen!

CAPITÁN
Venimos desde Ahkan.

El general se queda en silencio, pues no logra recordar exactamente cuál región es esa.

GENERAL VICTOR
¡Oh! ¡Qué hermoso lugar! Claro, Ahkan, mi montaña favorita. ¿Cómo puedo llegar allá?

CAPITÁN
¿Por qué el interés?

El general se queda pensativo un momento, y decide hablar.

GENERAL VICTOR

(Deja una sonrisa)

Bueno, me gustaría experimentar algo. Verá, este mundo tiene un gran problema, todo lo que usted ve, todo lo que esta luz toca, dejará este mundo algún día.

El general toma del hombro al capitán.

GENERAL VICTOR

¿No es doloroso?

El capitán muestra confusión.

CAPITÁN

Supongo que si...

GENERAL VICTOR

¡Exacto! El final de las cosas es algo tan doloroso y triste. Es por eso que tengo una misión.

El general muestra con orgullo sus máquinas, algunas de ellas siendo energizadas mediante animales corriendo en ruedas.

GENERAL VICTOR

Este es solo un prototipo, ¡Pero mire el potencial de todo esto! Solo necesito energía.

El general se acerca al oído del capitán. Haciendo que solo él lo escuche.

GENERAL VICTOR

Mire lo que estos animalitos logran, imagine lo que esos gigantes pueden hacer.

El capitán se aleja empujando un poco al general. Dejando confundida a la tripulación, y haciendo que el centinela saque sus espadas.

GENERAL VICTOR

¡Wow! Tranquilo tranquilo
(Dice al centinela)

Me intriga saber el porqué de su reacción.

CAPITÁN

¡No tiene derecho a usarlos!

El general cambia a una expresión seria.

GENERAL VICTOR

El derecho es algo que se obtiene a la fuerza, amigo.

El general se da la vuelta.

CAPITÁN

¡Alto! ¡No permitiré que se vaya de aquí!

El ambiente se pone frío y tenso.

GENERAL VICTOR

Qué lástima, de verdad, lo que más odio es ver sufrimiento, cada noche que pasa, puedo ver cómo hay menos vida que en la mañana, es un pesar que llevo. Pero mi sueño, es más grande que las pequeñas mentes de los ignorantes como usted.

(El general voltea a ver al capitán)

Espero pueda perdonarme, pero le aseguro, que su gente entenderá todo, cuando todo termine.

El centinela ataca repentinamente al capitán, tirándolo al suelo, los tripulantes se ponen alerta.

ICHIK

¡Capitán!

El tripulante lo agarra.

GENERAL VICTOR

No quiero dejarlos a estos tripulantes sufriendo...

(Centinela)

Que no quede ninguno por favor, yo necesito tomar aire.

El general empieza a subir al barco, mientras el centinela lucha contra los demás tripulantes.

ICHIK

¿A dónde crees que vas?!

El general voltea a ver de reojo a Ichik.

GENERAL VICTOR

¡Solo me lleva el viento niño! ¡Y
el viento aguarda un futuro
espléndido!

Ichik enfurecido, y sin entender lo que dice el general, agarra uno de los objetos de la balsa y lo arroja al general, pero fallando el tiro.

El centinela ve a Ichik a los ojos desde lejos, Ichik se paraliza, hasta que lo toma el tripulante 1.

TRIPULANTE 1

¡Tú vienes conmigo!

ICHIK

¿Qué está pasando?! ¡El
capitán...

TRIPULANTE 1

! Tú te vas de aquí!

ICHIK

¿Qué?! Pero...

TRIPULANTE 1

¡Por una vez obedece órdenes!

Ichik queda en silencio un momento.

TRIPULANTE 1

Se me encomendó protegerte, así
que lo haré de la única forma que
puedo pensar ahora.

ICHIK

¡No! ¡No no no!

TRIPULANTE 1

¡Mocosos!... Encuentra tu lugar,
espero poder verlo desde el más
allá.

El tripulante 1 lanza por la borda a Ichik con todas sus fuerzas, Ichik sabe nadar, pero con el cansancio de remar, no tiene fuerza para ganarle a la marea. Antes de empezar a ahogarse, logra ver al centinela llegando con el tripulante, pero pierde la conciencia antes de poder ver algo más.

5. EXT. PLAYA DESCONOCIDA. DÍA

Se ve todo negro, Ichik siente una presión en el pecho, y una molestia en su cara. Encima de él tiene un armadillo que lo lame.

ICHIK
(Se levanta de golpe)
¡Ahhh!

El armadillo se sale de su pecho rápidamente.

RAWA
O eres el marino más tonto o el
más atrevido que he visto. ¡Soy
Rawa!

Ichik sube la mirada, y ve a una chica que sostiene una lanza. Después presta atención al armadillo

RAWA
Oh, él es Tatu.
Ichik recuerda todo lo sucedido.

ICHIK
¡Dónde está el capitán!

RAWA
Wow, cálmate ¿De dónde vienes?

ICHIK
¿Qué?... eh, vengo de Ahkan, Pero
eso no es lo importante, ¡no sé
qué le pasó a mi tripulación!

Trata de levantarse rápido, pero empieza a toser.

RAWA
Despacio, despacio..., ¿qué
sucedió?

ICHIK

Unos hombres pálidos, en ropas
extrañas, subieron a las balsas,
y...

La chica se pone seria, y el armadillo baja las orejas
mostrando nervios.

RAWA
Intaris, que mala suerte.

ICHIK
¿Los conoces?

RAWA
Para nosotros los Intaris no son
nada nuevo, mi pueblo ha tenido
que lidiar más de una vez con
ellos

ICHIK
¿Eh?

RAWA
Ven conmigo, estoy segura que en
algo te podremos ayudar, además
no es como que puedas quedarte
aquí en la arena.

Ichik toma su mano y se levanta. En ese momento el
armadillo empieza a subir sobre su espalda hasta llegar a
su hombro.

ICHIK
¡Ah!

RAWA
Es un poco juguetón, no le des
importancia.

6. EXT. BOSQUE. DIA

Ichik y Rawa caminan por el bosque, el armadillo sube y
baja del hombro de Ichik jugando por el camino.

ICHIK
Ahora que lo pienso, me estás
llevando a... No sé dónde.

RAWA
Oh, verdad.

(Clava la punta de su
lanza en el suelo,
asustando un poco a
Ichik)
Soy una orgullosa guerrera de la
aldea de los Chanume.

ICHIK
Espera, ¿los Chanume?, No sabía
que de verdad existían.

RAWA
Parece que tu ciudad no estaba
muy atenta al mundo real. Mi
pueblo es el más fuerte de todos.

Siguen caminando, Rawa coloca su lanza apoyada en sus
hombros.

ICHIK
Entonces... ¿Me dices que tú
pueblo ya los conocía? A los
Intaris.

RAWA
Si, suelen ser algo pacíficos,
aunque destruyen mucho nuestros
bosques, por eso hemos tenido
problemas.

ICHIK
Wow, ¿de verdad?

RAWA
¡Exacto! ¡Y yo pronto me uniré al
frente, y defenderé a mi pueblo!
Eso es lo más valioso que podemos
hacer con nuestras vidas

ICHIK
Supongo...

RAWA
Bien, ¡ya llegamos!

ICHIK
.. ¿A dónde? Literalmente sólo
hay arbustos aquí

RAWA
Si quieres hacerte por ti mismo

(abre los arbustos)
Debes ver más allá de lo evidente

Se revela la aldea oculta de los Chanume, casas entre los árboles, subiendo en estos, poleas hechas con lianas, carreras, una ciudad preciosa que Ichik jamás habría imaginado.

ICHIK
¡Wow! ¡Esto es increíble!

RAWA
¿Es la mejor ciudad verdad?
Aunque bueno yo no he viajado
nunca... En fin, ven, te llevaré
con el jefe.

7. INT. SALÓN GENERAL DE LOS CHANUME. TARDE

Juntos entran al salón general, un espacio dentro de las raíces del árbol más grande de toda la aldea, está lleno de decoraciones, pinturas, y con una silla U, dónde está sentado el jefe con guardias a su lado.

JEFE
¡Ohh ahí estás! Ya se me hacía
raro que no vinieras a hablar
sobre tus grandes aventuras el
día de hoy.

RAWA
¡Ay papá!
(Ichik muestra un poco de
sorpresa)
Mira, hay algo importante aquí,
este chico de aquí es...

JEFE
¡¿Ah?!
(Se pone de pie)
¡¿Un chico?!
(Corre hacia ellos)
¡Tú eres muy joven para estar en
una relación, niña!

RAWA
¡¿Qué?! N..no

JEFE

Yo sé que todas tus amigas ya
tienen esposo a esta edad, ¡Pero
qué pena! ¡Tú todavía no!
(Voltea a ver a Ichik)
Además, mira a este escuincle!
(MÁS)

JEFE (CONT.)
(Le abre la boca)
¡Mira estos dientes de bebe!
¡Nonono, definitivamente no!
(Agarra a Tatu)
No te subas a este mocoso.

RAWA
¡Ay papá! ¡No es por eso que
vinimos! Lo encontré desmayado en
la costa y...

JEFE
¿Además es un mal nadador? Seguro
encuentras un mejor partido Rawa.

RAWA
(Seria)
Estaba náufrago, los Intaris
atacaron su flota.

El ambiente se vuelve serio.

JEFE
(Voltea a ver al chico)
Lamento mi actitud, chico. debes
estar pasando por un momento muy
duro, no fueron apropiadas mis
palabras.

El jefe agacha la cabeza, los guardias en forma de respeto
también lo hacen. El ambiente sigue tenso.

ICHIK
No sé preocupe señor, más bien
espero no le moleste que le pida
un favor.

JEFE
¡Claro muchacho! Puedes quedarte
en nuestro pueblo, no somos
extraños a la solidaridad.

ICHIK

La verdad, esperaba un apoyo más fuerte.

El jefe muestra confusión.

RAWA

¡Debemos luchar papá!, no podemos permitir que los Intaris causen más daños.

ICHIK

Exacto señor, no quisiera que haya más pérdida...

JEFE

Cada vez que hemos luchado, ha habido un costo muchacho... Cada lucha que hemos tenido ha sido para mantener este pueblo, este santuario a la vida, y mantenerlo en secreto, para que cada hombre, mujer, y niño, pueda estar en estos árboles sin miedo al día que sigue. Tú me pides que ataquemos, y yo te digo, como vas a pagar por las pérdidas que esa lucha significa.

ICHIK

Yo...

JEFE

La gente que perdiste, ¿te encomendaron la lucha que buscas? ¿O es algo que te has impuesto tú mismo?

Ichik queda en silencio, sorprendido y confundido por las palabras del jefe

RAWA

¡Somos fuertes! Podemos ganarles si planeamos bien antes de atacar.

JEFE

Puedo entender tu enojo, pero no sacrificaré ninguna vida en vano. Ichik... Puedes quedarte aquí, puedes disfrutar de la paz de

estos árboles, mañana estaré
listo para darte un lugar entre
nosotros, descansa, lo necesitas.

8. EXT. CENTRO DE LA ALDEA. TARDE

RAWA

¡Ah! ¿Por qué tiene miedo?!
¡Este territorio es nuestro, no
nos ganarán aquí!

Patea una roca, y ve a Ichik callado, con Tatu viéndolo.

RAWA

Lo lamento, de verdad pensé que
mi padre te apoyaría, Pero
supongo que solo queda seguir
aquí entre estos estúpidos
árboles.

ICHIK

(Guarda silencio unos
segundos)

No... No es lo único que queda,
es más, no es opción, voy a
salir, y buscaré ese Intari, y no
voy a descansar hasta
encontrarlo.

RAWA

¿Qué? ¿Pretendes luchar?

ICHIK

¡Si no, quién lo hará!
(Apreta el puño)

RAWA

(Risas)

ICHIK

(Se enoja)

Mira, gracias por todo, pero si
ahora solo te queda burlarte pues
no es necesario.

RAWA

Lo que digo es que te voy a acompañar.

ICHIK
¿Qué? ¿Pero por qué? Esta lucha no es tuya.

RAWA
La lucha será de todos en algún momento.

Se quedan en silencio.

ICHIK
Está bien, pero bueno, qué hacemos ahora entonces, no sé ni dónde estamos y no creo que podamos pedirle a tu papá una balsa sin que sospeche algo.

RAWA
Solo nos queda una opción si no queremos que mi papá intervenga, debemos cruzar el bosque prohibido, y desde ahí, podemos avanzar hasta el pueblo de los chamanes, ellos tienen habilidades extrañas, seguramente sabrán donde se encuentran esos Intaris que te atacaron.

ICHIK
¿De verdad te parece buena idea cruzar el "bosque prohibido"?

RAWA
¿Tienes una mejor idea?

ICHIK
¡Pues al bosque prohibido vamos!

9. EXT. BOSQUE PROHIBIDO. NOCHE

Ichik y la chica caminan por el bosque de noche, alumbrados por una sola "linterna". Rawa lleva su lanza, e Ichik lleva una daga que ella le dio, Ichik va jugando con la daga, cortando cojas y moviéndola con el brazo.

RAWA

No es un juguete.

ICHIK

No estoy jugando, estoy
entrenando.

RAWA

¡Ja! Ese tipo de entrenamiento es
nuevo para mí, ¿cómo se llama?
¿Hacer el tonto?

ICHIK

Se llama: "cállate".

La chica se ríe.

ICHIK

Es más, ¿por qué una daga? ¿Fue
lo único que encontraste?

RAWA

Las lanzas requieren agilidad, la
espada fuerza, y el arco fuerza y
puntería, y tú...

(Señala a Ichik con la
lanza)

Tú estás bien con la daga

ICHIK

Entonces piensas que soy débil y
por eso me das el arma más
pequeña que encontraste.

RAWA

No dije eso, y además, ya estás
entrenando no? Quien sabe, tal
vez la próxima te daré una daga
más grande (burlona)

Escuchan el crujido de unas ramas, se voltean rápidamente,
la chica apunta su lanza, el chico apunta con la linterna y
su daga, y el armadillo se sube en su hombro otra vez, pero
ven que se trata de una pequeña guanta, que los mira y
sigue avanzando.

ICHIK

Bueno, al menos estamos
despiertos.

Al voltearse, se topan cara a cara con el centinela, gritan, y retroceden.

RAWA
¿¿Qué es eso?!

ICHIK
¡Él! ¡Él es el soldado gigante
que te mencioné!

RAWA
¿¿Esa cosa es humana?!

ICHIK
¡No sé!

Tatu empieza a hacer ruido para intentar alejar al centinela. El centinela saca su espada, mira a los ojos a Ichik.

CENTINELA
No debe quedar ninguno...

Ichik se paraliza, mientras el centinela alza su espada y prepara para atacar, Ichik no se mueve, justo antes de recibir el ataque, la chica bloquea el ataque con la punta de su lanza.

RAWA
¡No te quedes ahí parado idiota!

Aparta la espada del centinela y toma la linterna, la lanza a los ojos del centinela, este retrocede. La chica agarra a Ichik del brazo y corre entre los arbustos.

ICHIK
¿¿Qué haces?!

RAWA
¡Ya te lo dije! ¡El terreno es
nuestra ventaja!

Deja a Ichik en un arbusto, y le levanta la mano con su daga.

RAWA
Esto no es un juguete, úsala como
se debe.

La chica sale del arbusto para subir a un árbol. La cámara muestra al centinela buscando a los chicos, la chica se lanza sobre él, golpeando con su lanza. La lanza no logra penetrar su armadura, por lo que el centinela agarra su lanza y se la quita de encima. La chica cae al suelo. El centinela empieza a correr hacia ella. Antes de atacar la, Ichik bloquea el ataque con su lanza, de esta forma evitando un ataque fatal, pero sale disparado junto con la chica unos metros atrás.

CENTINELA

No hagan esto más difícil, niños.
No es nada personal.

El centinela avanza raspando el filo de la espada en el suelo, Ichik ve escenas de su flota, y se pone en guardia, la chica todavía no se recupera del todo de la caída, Pero toma su lanza. Antes de que el centinela pueda acercarse más, una estela azul flota cerca de ellos, y se convierte en una luz poderosa que logra cegar a todos. Cuando el centinela recupera la visión, los chicos han desaparecido, y este gritó con frustración.

10. EXT. ZONA DESCONOCIDA. NOCHE

Los recuperan la orientación y se encuentran fuera del bosque, confundidos toman sus armas y corren avanzando.

RAWA

¡No hay que bajar la guardia!

Escuchan ruidos y una risa, ambos se detienen y toman una posición de guardia. De los arbustos, sale una figura que parece un propio arbusto viviente.

ICHIK

¿Quién eres tú?!

La figura sé acerca y se ilumina, es una chica con cabello largo desarreglado, y con varios artefactos en su cintura.

SUYAI

¡Suyai a su servicio!

La chica se acerca a ambos, incomodándolos.

SUYAI

Me lo agradecen más tarde.

Los chicos se miran entre ellos, confusos, pero al mismo tiempo relajados por encontrarse a uno de ellos.

3.2 ENTREVISTA EXPERTO SOBRE LA CULTURA MANTEÑO-HUANCABILCA

Modalidad: Presencial

Situación: Entrevista semiestructurada

Entrevistada: Mgs. Ramón Alfonso Sánchez Macías

Propósito: Recopilar información relevante de la cultura Manteño-Huancavilca para enfocar la producción del teaser trailer.

Transcripción de la entrevista

Entrevistador: Para empezar, ¿las culturas Manteño y Huancavilca eran realmente diferentes entre sí?

Magíster: En realidad, la teoría más aceptada es que se trata de la misma cultura. Lo que ocurrió fue que los españoles llegaron en distintos momentos a diferentes territorios y las nombraron de formas distintas. Los Manteños eran los mismos Huancavilca, pero más adaptados a la zona costera, mientras que los Huancavilca estaban más ligados al campo, por eso unos se dedicaron más a la pesca y los otros a la agricultura.

Entrevistador: ¿Se conoce el origen o evolución de esta cultura?

Magíster: Se teoriza que los Huancavilca fueron sucesores de los Valdivianos, básicamente los mismos pueblos que fueron cambiando con el paso del tiempo. También se cree que se desplazaron desde la sierra ecuatoriana para escapar de la conquista del Imperio Inca, por lo que ambas culturas fueron contemporáneas.

Entrevistador: ¿De dónde provienen los nombres Manteño y Huancavilca?

Magíster: El nombre Manteño se asocia a las mantas que tejían con frecuencia. Hay otra teoría que lo relaciona con la mantarraya, pero suele descartarse por la poca presencia de este animal en la zona. En cambio, Huancavilca viene del kichwa y significa “olla grande”, haciendo referencia al alto nivel que alcanzaron en la cerámica frente a sus predecesores. Aún así, no hay registros claros sobre cuál era su dialecto debido a la pérdida de documentación y la rápida extinción de su lengua tras la conquista española, pero se cree que la mayoría hablaba kichwa.

Entrevistador: ¿Cómo era su organización social y su forma de vida?

Magíster: Al tener comercio y trueque, ya contaban con una división social clara. El cacique estaba en la cima y el linaje era sanguíneo y patriarcal. Tenían noción de propiedad privada y su territorio más fuerte fue la Isla Puná. Eran sedentarios y vivían en casas de caña guadua con techos de hoja de bijao o palmera, generalmente de un solo ambiente, sin ventanas ni piso.

Entrevistador: ¿Qué creencias religiosas y espirituales tenían?

Magíster: Su culto principal estaba dedicado a la diosa Umiña y a la luna. También creían en representaciones divinas en animales como serpientes, lagartos, zorros y en elementos naturales como los ríos. Tenían monolitos, siendo el más conocido Viritude, al que las mujeres bailaban para pedir fertilidad o mejores cosechas. Además, creían en animales espirituales que guiaban la personalidad desde el nacimiento.

Entrevistador: ¿Qué tan desarrollados estaban en comercio y navegación?

Magíster: Fueron grandes navegantes. Hay registros de sus productos incluso en Centroamérica, lo que demuestra que eran una cultura fuerte. Navegaban en balsas hechas de troncos amarrados, sin velas, utilizando remos y las corrientes marinas. También dominaron la metalurgia, trabajando oro, plata y cobre para herramientas y ornamentos.

Entrevistador: ¿Cómo fue su relación con otros pueblos y con los españoles?

Magíster: Tuvieron conflictos con los incas y con pueblos cercanos, aunque no eran guerreros. Al intentar evadir la conquista inca, vieron a los españoles como una esperanza. Fueron de los pueblos más amables con ellos, llegaron a convivir, comerciar e incluso aprender el idioma. Sin embargo, existió un grupo rebelde llamado los Chonos, que provocó incendios y revueltas contra las fundaciones españolas.

3.3 ENTREVISTAS - RESPUESTAS DE LOS EXPERTOS

3.3.1 ENTREVISTA 1

Modalidad: Virtual

Situación: Entrevista semiestructurada

Entrevistada: Lcda. María de los Ángeles Lozado Guillén

Propósito: Evaluar el impacto que puede tener el teaser 2D de la propuesta de serie hacia los jóvenes a nivel psicológico y pedagógico

Transcripción de la entrevista

Entrevistador

¿Qué tipo de impacto emocional puede generar en jóvenes un teaser animado que combina fantasía con elementos culturales ancestrales?

Licenciada

Puede provocar un impacto positivo y significativo en los jóvenes, ya que la fantasía actúa como un estímulo emocional, mostrando atractivos que despiertan curiosidad, imaginación y asombro. Los elementos culturales ancestrales favorecen también el proceso de identidad y de pertenencia.

Entrevistador

Desde la psicología educativa, ¿cómo influye la representación de culturas originarias en la construcción de identidad y autoestima en adolescentes?

Licenciada

La presentación de las culturas originarias influye de manera significativa en la construcción de la identidad y la autoestima en los adolescentes. Es la etapa clave para el desarrollo del autoconcepto y el sentido de pertenencia, permitiendo que los jóvenes reconozcan y conecten con sus raíces culturales, promoviendo identidad, orgullo cultural y resiliencia.

Entrevistador

¿Considera que el estilo narrativo y visual del teaser es adecuado para captar la atención de un público juvenil sin generar sobreestimulación?

Licenciada

Sí, el estilo narrativo y visual puede considerarse adecuado para captar la atención del público juvenil, siempre que se mantenga un equilibrio entre el estímulo y la claridad. Teniendo la narrativa dinámica y simbólica y visualmente atractiva para estimular la curiosidad y la atención sostenida, este estímulo es de interés emocional y cognitivo.

Entrevistador

¿De qué manera un producto audiovisual como este puede fomentar el interés por la historia y cultura local en jóvenes?

Licenciada

Los recursos audiovisuales son atractivos y de interés para los jóvenes ya que muestra historia y cultura. Los conecta con el contenido cultural con un lenguaje narrativo y visual cercano a su realidad. Los jóvenes también reconocen y se activan sus procesos de identificación y pertenencia, realizando un vínculo con la historia. Este vínculo también fortalece su memoria, la reflexión y el deseo de profundizar en el tema.

Entrevistador

¿El teaser da pie a una interpretación negativa del patrimonio cultural?

Licenciada

No, no da pie a una interpretación negativa del patrimonio cultural, siempre que su representación sea respetuosa y contextualizada que favorezca a una relectura positiva. El patrimonio también puede representarse como algo vivo y significativo y vigente para ellos, que refuerza una percepción de orgullo.

3.3.2 ENTREVISTA 2

Modalidad: Virtual

Situación: Entrevista semiestructurada

Entrevistada: Lcda. Arianna Mariuxi Tapia Navia

Propósito: Evaluar la calidad visual de la animación en el teaser 2D

Transcripción de la entrevista**Entrevistador**

¿Cómo evalúa la fluidez de la animación en relación con el estilo 2D propuesto?

Licenciada

Con respecto a la fluidez de la animación, me pareció súper chévere, porque veo que con todos los recursos que puede proveer el estilo de anime 2D, han usado todas las cartas que uno aprende durante el tema de animación, los walk cycles, el efecto parallax, toda esa parte está súper chévere. Compensa por sobre todo partes en donde quizá no puede haber mucho movimiento, ya sea por un efecto cómico o por el mismo efecto del guión pero lo compensa súper bien.

Entrevistador

¿Los movimientos de los personajes le resultan creíbles y expresivos para el tipo de historia que se presenta?

Licenciada

Va muy de la mano con la primera, no sé exactamente cuáles fueron las referencias que tomaron en cuestión, si es que hubo acting de parte de ustedes o alguna referencia de anime, pero se nota mucho y, no es un comentario negativo por cierto, es un comentario muy positivo porque en la animación se usa bastante lo que es el acting ya sea de otras escenas o de escenas que van a ser los mismos animadores. Se ve súper genial por esa parte y también me gusta mucho como la animación se vuelve mucho más potente en los momentos tensos del teaser que es las partes de las batallas, el uso de impact frames, eso es un detalle muy genial y añade al peso visual de lo que es el teaser.

Entrevistador

¿Qué tan atractivo considera el diseño de los personajes?

Licenciada

Sobre el diseño de los personajes, sé un poco de lo que es la cultura Manteño-Huancavilca por una colaboración que hice dentro de la universidad de un proyecto que iba más o menos con ese tema, y que pues veo que han utilizado esos elementos visuales autóctonos de la

cultura a su favor sin complicar lo que es la animación y a su vez haciendo llamativa a los personajes. Me gustó por sobre todo la segunda y la tercera personajes introducidos. Veo que tienen bastantes elementos sin llegar a sobresaturar su diseño y eso me gusta bastante.

Entrevistador

¿El teaser mantiene una coherencia entre animación, ritmo y narrativa visual?

Licenciada

Un teaser, me imagino yo que cuando se trata de un proyecto hipotético, triunfa en el momento en que me hace creer que es un proyecto que ya está avanzado y está a punto de lanzarse. Y me gusta eso, en la parte narrativa uno puede imaginar que son diferentes etapas de una temporada, momentos graciosos, momentos de introducción, momentos de tensión, las peleas y todo con coherencia temporal. Tomando en cuenta que es un teaser, o sea, todo mantiene el sentido, mantiene y uno puede como seguir captando de qué va la trama sin preguntarse a uno de qué trató esto, que es un problema que a veces pasa con el espectador.

Entrevistador

¿Qué mejoras técnicas recomendaría para elevar la calidad animada en una futura producción completa?

Licenciada

Pues yo diría que ciertos fondos, aunque la verdad no me gustaría decir nada de los fondos porque me gustó mucho el efecto que hicieron, sobre todo en las escenas de batalla y todo ello, y la animación de efectos de burbujas en el mar y todo eso. Toda esa parte me encantó bastante y hace muy buen balance visual. Lo que sí pues me imagino yo que ciertos fondos en donde no hay tantos elementos visuales como por ejemplo la escena del villano se le podría dar más detalle como tal, porque en los proyectos de animación tipo anime 2D usualmente ahí está bastante trabajado el fondo con un renderizado completo, no necesariamente tan complicado pero un poquito más sobre todo en escenas así para que mantenga como tal ese ritmo visual con las otras escenas por ejemplo que tienen igualmente más esfuerzo visual en los elementos que tienen.

3.3.3 ENTREVISTA 3

Modalidad: Virtual

Situación: Entrevista semiestructurada

Entrevistada: Mgs. Ramón Alfonso Sánchez Macías

Propósito: Evaluar el uso correcto de la inspiración cultural Manteño-Huancavilca en el teaser

Transcripción de la entrevista

Entrevistador: ¿Qué tan acertada considera la inspiración en la cultura Huancavilca dentro del _____ teaser _____ animado?

Magíster: Analizando ya con más detalle lo relacionado a la cultura huancavilca, o manteño-huancavilca, porque en realidad estamos hablando prácticamente de la misma cultura, sí creo que la inspiración es buena, pero que se pudo haber tomado un poco más de elementos propios de su contexto cultural específico. Ellos estaban muy ligados a la agricultura, la pesca, la navegación en el caso de los manteños, al trabajo en cerámica, y a una indumentaria más cercana a lo que se usaba en la época, como los taparrabos. Si se incorporan más estos aspectos, se podría identificar de manera más clara la cultura representada.

Entrevistador: ¿Los elementos culturales presentados reflejan adecuadamente el contexto histórico _____ y _____ simbólico _____ de _____ esta _____ cultura?

Magíster: Yo diría que sí, pero va de la mano con lo que comentaba antes. Los elementos están presentes de forma general, pero si se quisiera reforzar ese contexto histórico y

simbólico, sería recomendable trabajar un poco más la indumentaria, los objetos y las actividades que caracterizaban a estos pueblos, como la caza, la pesca, la agricultura y la vida comunitaria.

Entrevistador: ¿Percibe una reinterpretación respetuosa de la cultura o elementos que podrían caer en estereotipos?

Magíster: Yo considero que la reinterpretación es respetuosa. La intención del video es mostrar una cultura viva, con gente joven, con sueños, con mucho colorido, y eso genera interés. No se muestra una cultura en decadencia ni sin valores, al contrario, se proyectan aspectos positivos, y eso ya habla de respeto. Ahora bien, también es cierto que no se conoce todo sobre estas culturas, entonces hay que evitar presentar las cosas como inmutables o definitivas. En ese sentido, la recreación que se hace es interesante porque no cae directamente en estereotipos rígidos.

Entrevistador: ¿Qué tan importante considera la asesoría histórica en proyectos audiovisuales de este tipo?

Magíster: Es muy importante, sumamente importante. La asesoría histórica es lo que puede guiar el trabajo para no salirse del formato ni de los esquemas culturales, y ayuda a capturar esos elementos que identifican claramente lo que se quiere proyectar. La idea es que, con solo unas cuantas imágenes, el espectador pueda reconocer de qué cultura se está hablando.

Entrevistador: ¿Qué recomendaciones daría para mejorar la fidelidad cultural sin limitar la creatividad artística?

Magíster: Yo recomendaría, si se dispone de tiempo, rediseñar un poco aspectos como la indumentaria y la fisonomía de los personajes, buscando rasgos más propios del peninsular de esa época. También apoyarse en lo poco que se conoce de estas culturas: su cerámica, sus actividades, su religión, su organización social. La creatividad del trabajo es excelente, eso es indiscutible, pero quizás se podría acoplar o reorientar un poco hacia lo que culturalmente implican estos pueblos ancestrales. La historia siempre va a ser un aporte fundamental para poder dibujar, en imágenes, lo que representa una cultura sin perder libertad artística.

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Pérez Moreno, Mauricio Sebastián**, con C.C: **0931291470** autor del trabajo de titulación: **Teaser de una serie animada 2D, inspirada en la cultura Manteño-Huancavilca para jóvenes mayores de 13 años en Guayaquil** 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, **26 de febrero de 2026**

f. 

Nombre: **Pérez Moreno, Mauricio Sebastián**

C.C: **0931291470**

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Sánchez Orozco, Wilson Armando**, con C.C: **0930952056** autor del trabajo de titulación: **Teaser de una serie animada 2D, inspirada en la cultura Manteño-Huancavilca para jóvenes mayores de 13 años en Guayaquil** 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, **26 de febrero de 2026**

f. _____

Nombre: **Sánchez Orozco, Wilson Armando**

C.C: **0930952056**

EPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN			
TEMA Y SUBTEMA:		Teaser de una serie animada 2D, inspirada en la cultura Manteño-Huancavilca para jóvenes mayores de 13 años en Guayaquil.	
AUTOR(ES)		Pérez Moreno, Mauricio Sebastián Sánchez Orozco, Wilson Armando	
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)		Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina MSc.	
INSTITUCIÓN:		Universidad Católica de Santiago de Guayaquil	
FACULTAD:		Facultad De Artes Y Humanidades	
CARRERA:		Carrera De Licenciatura En Animación Digital	
TÍTULO OBTENIDO:		Licenciado en Animación Digital	
FECHA DE PUBLICACIÓN:		26 de febrero de 2026	No. DE PÁGINAS: 131 p.
ÁREAS TEMÁTICAS:		Animación Digital, Identidad Cultural, Manteño-Huancavilca, Producción audiovisual, Educación cultural.	
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:		Teaser, tráiler, dossier, animación 2D, patrimonio indígena, Manteño-Huancavilca.	
RESUMEN/ABSTRACT: El patrimonio cultural indígena del Ecuador se suele utilizar en el desarrollo de producciones audiovisuales, las cuales representan o informan sobre dichas culturas de manera explícita. Sin embargo, existe lugar para producciones animadas transformativas que lleven dichas culturas a un público joven, resaltando de manera imaginativa el interés por las mismas. De esta manera, se propone utilizar la animación 2D como un medio para desarrollar un teaser tráiler junto a un dossier (biblia de animación), planteando la propuesta de una serie animada que maneje la cultura Manteño-Huancavilca como base de inspiración creativa para desarrollar personajes y mundos ficticios atractivos para una audiencia de mayores de 13 años. Es decir, aprovechando los recursos que da la animación 2D como el uso de color, composición, fluidez, diseño de personajes y escenarios que transforman y renuevan los elementos de la cultura Manteño-Huancavilca, se pretende sostener esta propuesta de serie animada junto al interés que puede despertar la misma.			
ADJUNTO PDF:		☒ SI ☐ NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:		Teléfono: +593 95 922 5907 +593 98 526 9800	E-mail: cheviperez@gmail.com wilson.sanchez2207@gmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):		Nombre: Cabanilla Urrea, Sara Maria Auxiliadora Teléfono: +593 98 451 1945 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):			