



## **UNIVERSIDAD DE CUENCA**

### **Facultad de Artes**

#### **Carrera de Diseño**

Concept Art adaptado de la novela “A la costa”  
de Luis A. Martínez para su uso en medios visuales

Trabajo de titulación previo a la obtención del título  
de Diseñador Gráfico

#### **AUTOR:**

Guillermo David Paredes Landi

#### **CI:**

0106802465

Correo electrónico

foxriviera@hotmail.com

#### **DIRECTOR:**

Mgt. Roberto Fabián Landivar Feican

#### **CI:**

0103789582

**CUENCA-ECUADOR**

31 de Enero de 2020



# RESUMEN

El presente proyecto de titulación está orientado a la creación de los conceptos de arte, recursos utilizados como base para la producción de medios digitales. Se ha tomado a la ilustración como herramienta indispensable, para el proceso de interpretación y demostración de los aspectos más importantes de la novela A la Costa de Luis A. Martínez.

Para esto se ha desarrollado un vasto estudio sobre el contexto histórico en el cual se basa la novela, y en donde se explica la relación entre el diseño y el arte, y de cómo estos se convirtieron en precursores de las culturas modernas digitales, así también de cómo esta relación ha creado una afición a los medios visuales como películas animadas y videojuegos, creación de briefs en base a aspectos implícitos no declarados, estudio de homólogos y sus características más importantes, y la selección de los elementos de diseño a utilizar.

Finalmente se demuestra la adaptación gráfica publicando los procesos que parten desde el estudio, interpretación e ilustración de los aspectos más relevantes dentro de la novela.

# PALABRAS CLAVE:

Creación de Personajes. Adaptación de obras Ecuatorianas. Mate painting. Dibujo Digital. Reinterpretación Ilustrativa. Ilustración de conceptos. Diseño y culturas digitales. Videojuegos y animación. Concept art. Herramientas digitales.



# ABSTRACT

The present project is oriented to the creation of the art concepts, resource used as base for the production of digital media. Illustration has been taken as an indispensable tool for the process of interpretation and demonstration of the most important aspects of the novel A la Costa by Luis A. Martínez.

For this, a vast study of the historical context on which the novel is based has been developed, and where the relationship between design and art is explained, and how they became precursors of modern digital cultures, and also how this relationship has created a love to visual media such as animated films and videogames, briefs creations based on implicit aspects not declared, study of counterparts and their most important characteristics and the selection of design elements to use.

Finally, graphic adaptation is shown by publishing the processes that start from the study, interpretation and illustration of the most relevant aspects within the novel.

# Keywords:

Character creation. Adaptation of Ecuadorian literature pieces. Matepainting. Digital Drawing. Illustrative Reinterpretation. Concept Illustration. Design and digital cultures. Videogames and animation. Concept art. Digital tools.



# ÍNDICE

## Introducción

Agradecimiento	9
Introducción	10

## Capítulo I

### Literatura y Diseño

1 La Novela	11
1.2 Literatura contemporánea siglo XX	12
2. Luis A. Martínez, precursor del Realismo Nacional y su novela “A la costa”	13
2.1 Biografía y Obras.	13
2.2 Novela “A la Costa” publicada en 1904.	14
3. Características de la literatura ecuatoriana de la segunda mitad del siglo XIX: El Realismo como género literario selecto.	15
3.1 El realismo Nacional	15
3.2 Breve resumen del argumento de la novela.	17
3.3 Contexto de la Época	19
3.4 Conceptos de Grupos Sociales	20
3.5 Liberales y Conservadores en el Ecuador	20
3.6 Migración de la época	23
3.7 La literatura Ecuatoriana como elemento de la formación social y cultural.	24
4. Diseño y Cultura	24
5. Cultura e identidad	25
6. EL Diseño como nueva forma de cultura	25
7. Ilustración	27
7.1 Solución en relación diseño e ilustración	27
7.2 El Concept Art	28
7.3 El estudio de los Homólogos	28
7.4 El Briefing	29

## Capítulo II

### Empatización

2.1 Introducción al Análisis de Homólogos	31
2.2 Estudio de Homólogos	
2.2.1 Homólogo de Forma: Bloshosck Infinite	32
2.2.2 Homólogo de Tecnología: Deponia	35
2.2.3 Homólogo de Función: La Viuda del Tamarindo	37
2.2.4 Finalidad Vincularía	39



2.3 Análisis investigativos	
2.3.1 Construcción del Brief	40
2.3.2 Diferencia entre cliente y consumidor	40
2.3.3 Diseño de Persona	41
2.4 Definición de Elementos de Diseño	44
2.4.1 Técnicas Digitales	44
2.4.2 Fundamentos de la ilustración análoga	45
2.4.3 Recursos de Diagramación	47

## Capítulo III

### Concept Art “A la Costa” de Luis A. Martínez

Introducción	50
Agradecimiento	51
A la Costa	52
Procesos	53
Desarrollo del personaje	55
<b>Mariana Ramírez</b>	
MOOD BOARD	56
Collage de Referencias	58
Bocetos	59
Adaptación Ilustrativa	60
Forma Física	61
Vestimenta	62
Expresiones	63
Fonemas	64
Diseño de escenario	67
Paletas Cromáticas	68
<b>Salvador Ramírez</b>	
MOOD BOARD	69
Collage de Referencias	71
Bocetos	72
Adaptación Ilustrativa	73
Forma Física	76
Vestimenta	77
Expresiones	78
Fonemas	79
Diseño de escenario	82
Paletas Cromáticas	83

**Luciano Pérez**

MOOD BOARD	84
Collage de Referencias	86
Bocetos	87
Adaptación Ilustrativa	88
Forma Física	89
Vestimenta	90
Expresiones	91
Fonemas	92
Diseño de escenarios	96
Paletas Cromáticas	97
 Uso de Herramientas digitales	98
Proceso de Ilustración	100
Pieza 3D	101
Complementos	102
Environments	105
Escenografías Generales	106
Casa de los Ramírez	108
San Miguel de Chimbo	110
El Claustro, "EL Tejar"	111
Concept Board	112
Índice de imágenes	114
Bibliografía	116



## Cláusula de Propiedad Intelectual

Guillermo David Paredes Landi, autor del trabajo de titulación “Concept Art adaptado de la novela “A la costa” de Luis A. Martínez para su uso en medios Visuales”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 31 de enero de 2020

Guillermo David Paredes Landi

C.I: 0106802465



## Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Yo, Guillermo David Paredes Landi en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “Concept Art adaptado de la novela “A la costa” de Luis A. Martínez para su uso en medios Visuales”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 31 de enero de 2020

Guillermo David Paredes Landi

C.I: 0106802465



# AGRADECIMIENTO

Con la más profunda Gratitud que una persona puede tener, retribuyo todo el gentil sentimiento de agradecimiento a las personas que inspiraron y ayudaron a construir en mí a un profesional competente, a mis abuelos, padres, maestros, amigos y compañeros. Personas quienes en su gran bondad, han prestado lo más valioso de su ser con el fin de guiarme en la culminación y alcance de mis objetivos.

Ha ellos dedico el fruto de mi arduo trabajo, de las largas horas en las que he llegado a amar y odiar mi propias decisiones, ha ellos quienes incluso en mi mente ya no los tengo presentes, aquellos espectros de un pasado inexistente e irreal, cuyos nombres recuerdo con un gesto extraño, a todos aquellas personas quienes me mostraron el camino y del cual hoy puedo jurar que llevo su entendimiento y esperanzas.

A Mis Abuelos, padres, maestros, amigos, compañeros, las personas cuyos nombres ya no recuerdo, a todos aquellos entes de los cuales tome prestado su conocimiento y experiencia; les doy el más honesto sentimiento de agradecimiento y al cual sumo mi juramento del no defraudarlos.

**AUTOR:** Guillermo David Paredes Landi

**TUTOR:** Magister. Roberto Landivar

**DISEÑO Y DIAGRAMACION:** Guillermo Paredes L



# INTRODUCCIÓN

La literatura ecuatoriana, independiente de cualquier libro, nos incita a recordar o conocer a lujo de detalle una época arraigada al proceso formativo de la república, rodeado de un contexto social, un estilo de vida, unas tradiciones y creencias firmes y endebles, impuestas por décadas de enseñanzas y adoctrinamientos. Dichas novelas, ensayos y escritos, han sido creadas con el motivo de impedir que el tiempo borre las acciones, buenas y malas, cometidas por hombres y mujeres ejemplares de la comunidad Ecuatoriana.

La información vertida en estos documentos históricos, descansan hoy bajo la tenue luz de los pasillos, en los grandes estantes en las bibliotecas, esperando calmadamente y evitando el importuno olvido de las generaciones modernas, y aunque, ante la imposible calma siempre están gustosos de recordar a los lectores, los hitos del pasado.

La literatura como tal, es un arte muy importante e influyente ya que esta ha marcado nuestros hábitos educativos, siendo sus textos la brújula que ha establecido y guiado: a los movimientos políticos, a las identidades ideológicas y a los adoctrinamientos disciplinarios. Y, además, es una ventana al pasado, que tiene, como único fin, la educación de las generaciones modernas, en ciertos casos señalando los errores que jamás se deben volver a repetir y acciones que merecen ser recordadas en áreas del progreso comunitario.

Si algo caracteriza, principalmente, a los escritores ecuatorianos es su forma costumbrista y realista de narrar los hechos, lo que ha desembocado en un tipo de novela dedicada a documentar las problemáticas sociales, convirtiendo, al ciudadano común, en un personaje de su propio mundo rodeado de todo lo bueno y lo malo que la vida puede ofrecer.

La novela ecuatoriana y junto a sus otros escritos, se ha conservado como un patrimonio gracias a los literatos quienes han brindado un esfuerzo por conservar la cultura y la historia de todo un país, más debido al avance tecnológico y un mundo más globalizado, el hábito de leer se ha visto opacado por actividades diversas y un mundo de entretenimiento más diverso y variado.

Por tal razón, este proyecto, intenta llevar a la literatura ecuatoriana de regreso a su público adaptándolo a un medio de entretenimiento totalmente moderno, sumiéndose y siendo fiel al contexto narrado por el escritor transformando así un relato en una experiencia animada o videojugable.

Esta nueva forma de cultura de entretenimiento rápido que avanza y se escabulle en los jóvenes modernos, ha demostrado ser, una herramienta, no muy convencional pero efectiva, al momento de enseñar cultura antigua de países extranjeros, junto con la incorporación de otros idiomas, además esta práctica moderna, ha ayudado a agilizar la destreza mental y la concentración.



# Capítulo I

# LITERATURA Y DISEÑO

## La Novela

Es una narración en prosa que relata una historia real, ficticia o una combinación de las dos, esta se escribe con normativas estandarizadas y es totalmente extensa, dicha historia puede divergir en diferentes temáticas o géneros muy a gusto o preferencias del escritor, con el único fin de otorgar al lector: entretenimiento, placer estético o reflexión e introspección.

La novela ecuatoriana ha tenido como su más grande distintivo su costumbrismo nacional, siendo sus textos una clara visión del Ecuador de antaño. Sus escritos han contado la historia de una manera fiel, verídica e inmutable, siendo marcado siempre por un contexto arraigado en la época de formación de la república, denotando y exaltando como personajes principales a sus ciudadanos. Dichos hombres o mujeres, se reencarnan en la literatura como personajes principales de una narración, mostrando en sus aconteceres diarios, el drama que una persona simple la cual puede llegar a asumir, todo, en el único propósito de sobrevivir de día a día.

“La literatura ecuatoriana se ha caracterizado por ser esencialmente costumbrista y, en general, muy ligada a los sucesos exclusivamente nacionales, con narraciones que permiten vislumbrar cómo es y se desenvuelve la vida del ciudadano común y corriente.” (Pérez, 2001)

Para simplificar el análisis de la literatura es necesario dividir en tres secciones, esto tiene como fin establecer un estudio objetivo y abreviado sobre los períodos que dieron forma a la narrativa ecuatoriana, para lo cual tomaremos como referencia el libro de Rojas F, la novela ecuatoriana 2007 y Pérez Rene, la literatura del Ecuador 400 años 2001, en los cuales se estipula y se argumenta que: la novela ecuatoriana parte de la época colonial, el neoclasicismo y como es menester señalar que, antes de la llegada de los españoles, no existía ningún tipo de literatura establecida y ante esta carencia la civilización Inca usaba como método la transferencia de su conocimiento llegado a través de herencias y estas, desde luego, prevalecían de generación en generación.



En la época colonial, la única forma de texto capaz de ver la luz en América Latina es el kichwa, y a pesar de ser esta una lengua dominante en la región, no pudo generar un sistema narrativo complejo debido a la ausencia de pictogramas similares a las letras. Debido a esta carencia, el Imperio Inca, estableció el sistema de los quipus, estos eran nudos colocados en un hilo y cuyo único propósito era la de transmitir mensajes cifrados. Posterior a su origen y durante la ocupación española, se empiezan a crear los primeros escritos que en su mayoría eran poemas de temas vernáculos de autoría indígena de la región.

Perteneciente, a este periodo, la literatura tomó un auge romanticista, traído de las lejanas tierras de Europa de finales del siglo XVIII. El aura y esencia de este movimiento es su vital exaltación de los sentimientos, dicho movimiento estuvo arraigado con el costumbrismo de manera simultánea por un periodo de tiempo medianamente largo, posterior a esta convivencia pacífica y de acuerdo a las circunstancias sueltas en el país, estas se distanciaron. Estos dos movimientos asentaron bases y conformaron nuevos movimientos, por su parte el romanticismo se vio fuertemente vinculado al movimiento conservador y el costumbrismo formo parte del nuevo movimiento liberal.

El modernismo en la época llegó con notable retraso en relación a los demás países de Latino América, esto se debe a las constantes luchas: por el poder, el regionalismo, y las guerras civiles, ocasionadas por dos movimientos conservadores y liberales.

La literatura en este periodo se caracterizaba por ser de índole mística y de un trágico apego a las tristezas o dramas que el espectro mortuorio podía evocar, si algo caracteriza a este género, era su pulcra y depurada calidad; demostrando así la fineza de textos que rayaban en la impecabilidad todo este movimiento transitorio (1880-1920) fue inspirado en el género del modernismo francés.

El realismo nacional fue un periodo de auge liberal, el cual es inaugurado con la novela "A la costa" de Luis A. Martínez impresa en 1904 y popularizada después de 5 años de su publicación, a este evento se suma el deceso de su Autor.

La literatura en esta época está destinada a contar de modo real y obviamente de una manera elegantemente bien narrada, toda la crudeza de la vida misma.

## 1.2 Literatura contemporánea del siglo XX

En la actualidad la literatura ha reducido terreno dentro del país, debido a un mundo más globalizado que facilita la adquisición de nuevos libros y como subsecuente deriva en un nuevo pensamiento filosófico, el cual influencia en la mentalidad del escritor, con nuevos conceptos e ideologías.

Esta mescolanza de ideologías se ha visto reflejada en los escritos de actualidad, en ciertos casos aún conservan en parte la cruel realeza del naturalismo mezclada con la belleza de los adjetivos costumbristas junto de un olvidado romanticismo el cual dificulta y exalta la lectura de ciertas obras de la modernidad; los enmarcados ensayistas han evolucionado y son, actualmente, articulistas de diarios de la ciudad que no temen a las censuras del gobierno de turno.

La literatura ecuatoriana ha sido fomentada por hombres y mujeres intelectuales por más de 400 años desde su origen, y a pesar de que ésta se ha visto modificada por: tendencias, movimientos políticos e incluso es una forma hermosa y maquillada de ver el mundo. Todo este enunciado sigue siendo un hito logrado, que siendo importante nos ha enseñado el pasado tormentoso y arduo que los valerosos literatos han retratado con tal veracidad, recordando así de manera perpetua los actos buenos y malos realizados por hombres que creían que sus ideales eran pertinentes para el buen vivir.

## 2. Luis A. Martínez, precursor del Realismo Nacional y su novela “A la costa”

### 2.1 Biografía y Obras.



Img 1. Luis A. Martínez, realizó su autorretrato, aparte de sus cualidades de escritor eran también un pintor muy hábil.

Luis A. Martínez, Ambato el 23 de junio de 1869

De Luis A. Martínez hay varias biografías en la red que lamentablemente carecen de fuentes, toma la información más pertinente de Tituaña D. (2011)

Nombrado Teniente Político para velar por los indígenas y hacerles justicia, luchó en 1895 por la causa liberal, asistiendo en 1898-1899 al Congreso Nacional como Diputado por la provincia del Tungurahua.

El talento de Luis A. Martínez se manifiesta por primera vez en algunos cargos públicos, en los cuales supo imprimir el sello de su personalidad creadora.

Ostento el cargo de Gobernador del Tungurahua; Subsecretario del Ministerio de Instrucción Pública, meses más tarde designado Ministro de Instrucción Pública, administrador del Ingenio Azucarero Valdés de Milagro, provincia del Guayas.

Martínez, hombre activo y vigoroso se entregó de lleno a trabajar; después de las faenas agrícolas y así enseñaba a los peones a leer y escribir.

En el año 1902 cayó enfermo de “paleneuritis malarica”, trasladándose a Piura por prescripción médica, en donde fue recuperándose, poco a poco, siendo en este lugar en donde inicia su trabajo literario con la obra “Disparates y Caricaturas”, que apareció en Ambato en 1903. Este es el momento culminante de su vida, cuando dictó a su esposa la inmortal novela “A la Costa”, en donde se sensibilizó muchísimo por el papel del protagonista llamado Salvador que representaba al mismo Luis A. Martínez, siendo este motivo suficiente para derramar lágrimas cuando se describían pasajes que constan en la novela.

#### Obras

Entre sus obras más importantes se destacan:

- “Disparates y caricaturas” (1903)
- “A la costa” (1904)
- “Catecismo de la agricultura”
- “Camino al Oriente”
- “Soledad Eterna”
- “Réquiem”

## 2.2 Novela “A la Costa” publicada en 1904.

Una de las novelas más importante de la época producida por Luis A. Martínez, que trata de un texto literario narrado de manera realista perteneciente un periodo costumbrista, esta novela radica y goza literariamente de notoria importancia debido a que en sus textos se halla el origen o las bases del movimiento literario calificado como realista.

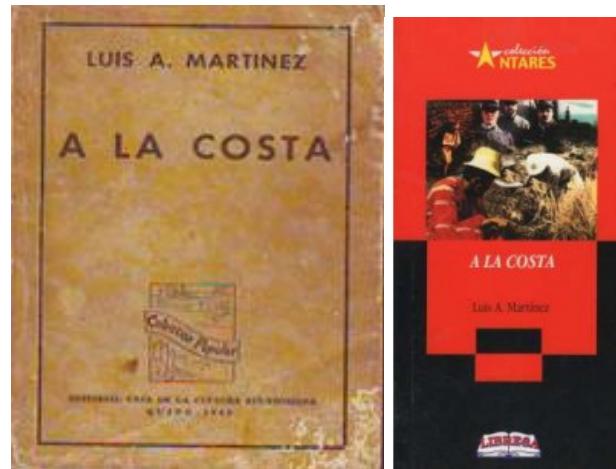
Como es costumbre de los nuevos libros de la época y debido a los estudios de Diego Araujo en su re-edición de la novela “A la Costa” del año 2013, el cual cuenta con un estudio crítico referente a aspectos que están relacionados con la historia de la novela como tal, aquí se encuentran citas, críticas y un estudio filosófico de muchos de los casos.

Hay que señalar también la importancia de como se respeta el orden cronológico de las épocas, la substancia principal de la novela es alimentada de periodos históricos reales, dentro del territorio ecuatoriano, en el cual toma parte: el terremoto de Ibarra en 1868, fecha que ayuda a enmarcar y delimitar la historia, seguida por el clímax de la primera parte, dada por la revolución del 5 de Junio de 1895 y la batalla entre liberales y conservadores sucedida en San Miguel de Chimbo y demás, hechos históricos vividos por parte de los protagonistas de la historia hasta el año de 1900.

### Principales motivos y composición

Continuando con el análisis de los escritos de Sánchez (2001) la re-edición de “A la Costa” dividido en dos partes: la primera narra una antítesis entre dos pueblos hermanos, costa y sierra, la segunda parte la novela respeta la línea histórica perteneciente a la cronología del país.

“Tanto en este presente como hacia atrás, en el pasado, las páginas de “A la Costa” registran episodios, personajes y lugares de nuestra historia.” (Araujo, 2013, p. 10)



Img 2. Libro original y re-edición de la novela, la primera cuenta con el texto original y la segunda cuenta con un estudio inicial, dicho estudio siempre resulta de mucha ayuda al lector al momento de empezar.

La novela maneja tres tipos de crisis imperantes y notorias del país, estos a su vez han impactado en la psique de los protagonistas y del pueblo. La naturaleza también toma el papel de protagonista, debido a que sus acciones influyen en el reaccionar de los seres humanos, siendo esta admirada y temida.

### La lucha por la vida

Es notorio referirse en este literal la alusión al concepto que se refiere al significado de inteligencia que dice; ser inteligente no significa saber demasiado, sino adaptarse de una manera adecuada para la supervivencia y en la época de antaño, esto no era diferente. En contraposición y en palabras de Martínez “el ser débil, en cambio, fracasa y, a la postre, es destruido”.

### El trabajo en la costa

En el estudio introductorio del libro de “A la costa”, se narra también un núcleo sociológico perteneciente a una de las problemáticas situaciones del tiempo de antaño, dicho problema es el viaje a la región del litoral ecuatoriano, emprendido por parte de uno de los protagonistas; durante este periodo migratorio el peligro y la muerte era latente debido a las dificultades geográficas, y en muchos de los casos la crueldad del terrateniente costeño contra el inmigrante serrano.

### 3. Características de la literatura ecuatoriana de la segunda mitad del siglo XIX: El Realismo como género literario selecto

Para evitar ahondar en el vasto océano de la literatura ecuatoriana es necesario tomar una parte de la historia a la cual el libro de Luis A. Martínez señala y describe de manera directa. A diferencia del romanticismo, la etapa de la literatura liberal se leyó de manera encarnizada y objetiva, dichas características se vieron reflejadas fielmente en las diferentes novelas de la época, imperando así, en este periodo de tiempo la narración realista, que, junto a la ideología desprendida a ataduras cléricales, guiaban al pueblo hacia una nueva era de oportunidades y libre albedrío.

“Un nuevo mundo con nuevos problemas se presenta a la contemplación del literato. La sociedad, la naturaleza se ofrecen a este en forma insospechada.” (Mora,1948, p.71)

#### 3.1 El Realismo Nacional

En el Ecuador el realismo fue un movimiento literario con temperamento filosófico liberal, se hace presente ante la inmediata necesidad de poner freno a la tiranía ejercida por parte de los mandatarios en operación conjunta con la orden religiosa, este movimiento literario hizo que el hombre tome posesión de una visión de la vida alejada de la concepción de Dios como centro del universo, tampoco acepta, ni de la modificación del mundo en base a metáforas oníricas haciendo mejor que el relato, se vea vinculado a la psique personal y social y como estos antecedentes se relacionan y reaccionan con su medio ambiente nacional.

En el género literario de los ensayos realistas se estipula, en su estructura, una forma de narración en párrafo individual concatenado de manera lógica pero semidistante al hilo de la idea, actos de índole importante, siendo una forma primitiva del periodismo moderno y en las cuales el autor o los autores describen acciones realizadas por enemigos y aliados, dando un claro ejemplo de

este tipo de escritura lo podemos encontrar y referir de manera especial, en los ensayos de autoría de José Peralta, en los cuales se narra de modo específico y leal, las acciones emprendidas por el gobierno de García Moreno y su cruzada totalitaria; en dichos escritos se puede sentir su ferviente odio y repudio a los atropellos pertenecientes a la debacle moral provocados por la hegemonía del clero.

En cuanto a las novelas realistas, estas se caracterizan por narrar, exactamente, la vivencia del hombre común, véase: a los campesinos, montubios e indígenas junto con su “jerga colorida”, propios de sus costumbres. Los escritos critican y denuncian los tratos discriminatorios que éstos recibían por ser considerados inferiores, otorgándoles atributos peyorativos como la idea de ser: gente “bruta”, sin alma ni corazón, creados para el servicio del señor feudal. Posterior a este modo de pensar y mientras avanza la caótica época de los años 30, el género literario ahonda y crece, llegando a narrar historias pertenecientes a escritores liberales, y la forma de cómo el gobierno los empieza a cazarlos y perseguirlos con el fin de silenciarlos.

Se puede decir que la literatura de esta época estaba marcada con un contexto histórico que transcendía los límites territoriales, aunque saliéndose del tema central, es una importante lectura que permite conocer el estado del continente americano el cual intentaba ser reconquistado; perteneciente a este tema, autores como Vicente Moreno Mora en su libro, “La evolución de la literatura Americana” del año de 1948 y en el cual hace un extenso ensayo narratorio en el que habla de diversos temas con un tópico central nacional y el cual, de manera introductoria al realismo, dedica un párrafo a la comprensión de la globalización de la época.



“Este ambiente de separación, de atropello ofrece un nuevo panorama para la literatura. Ya no es el gesto heroico el que inspira para la oda, es la tiranía la que enciende para el panfleto airado. La lucha de partidos de círculos lleva, así mismo, a una activa difusión de ideas y a un vivo empeño por cimentarlas. El unitarismo y el federalismo, el conservatismo y el liberalismo viven en un continuo combate. La etapa del realismo en América es de lucha y construcción.”  
(Mora.1948. Pág. 73)

Toda esta situación de dispersión y pugnas ideológicas otorgó, al escritor, una nueva cosmovisión del mundo, siendo la historia un reflejo exacto de la verdad, intentando así, poner fin a la opresión de la curia romana y de algunos grupos de poder.

“Sus hombres se distinguen por un fecundo dinamismo y por su prodigiosa multiplicidad. La etapa del realismo en América es de lucha y construcción. Enemigos de la quietud, recorren los pueblos de Europa y América en una inteligente compresión de su cultura. Casi todos ellos son maestros, literatos, periodistas, soldados. En el espíritu de ellos palpita y resplandece el ideal. El ensayo es la forma predilecta de su pensamiento.” (Mora, 1948, p.73)

La lista de libros históricos es grande, y en todos estos se encuentran claves importantes que nos enseña a entender la personalidad actual que tiene el país ecuatoriano, la información presentada aquí es importante ya que genera un concepto y una impresión del carácter de todo un pueblo, poniendo al descubierto virtudes y defectos, que a posterior simplificarán la tarea de interpretación .

### Modalidades Literarias

Esta forma de escribir derivó en tres importantes subgéneros, y éstos crecieron y se modificaron de acuerdo a las diferentes mentalidades de los autores que dieron luz a sus escritos. Los subgéneros son los siguientes:

- Realismo Lírico el cual contaba añoranzas, de la época costumbrista, el autor era capaz de establecer poesías o narraciones en base a características físicas palpables.

- Realismo Científico el cual fue orientado hacia las ciencias.

- Realismo Sociólogo del cual derribaron un montón de ensayos referentes al estudio de la población.

Grandes ensayistas, sociólogos, literatos u hombres con una máxima conciencia y dominio de estas artes, se han repartido a lo largo de las décadas de funcionamiento de la república y cuyo intelecto ha otorgado un vasto conocimiento sobre la realidad nacional del Ecuador de tiempos lejanos. Sus alegatos y sus modos únicos de escritura glosados y comentados han dictaminado epístolas en las que no solo se centran en alusiones poéticas con ínole revolucionario, sino también aparecen unas narrativas sociológicas documentadas sobre las acciones y procederes que sin duda dieron forma a la época en la cual vivieron estos actores.

En su libro “La Novela Ecuatoriana” de Ángel f. Rojas (s.f) hace un recorrido histórico de la transformación de la novela ecuatoriana en relación al contexto socio-político cuyo resumen hallamos una combinación del género literario del realismo, con el movimiento liberal de la época, aquí se describe el proceso de desapego por parte de la ideología realista de su contraparte y enemigo el régimen conservador, el asentamiento del costumbrismo y su posterior hijo, el liberalismo, la tardanza que hubo debido a las constantes guerras civiles, las disputas, luchas por el poder y la instauración de los derechos humanos.



### 3.2 Resumen del argumento de la novela.

En una mañana de agosto, el doctor Jacinto Ramírez se había dispuesto en su escritorio, sentado se puso a reflexionar y recordar sobre su vida. Recuerdos de su juventud venían a su mente, rememorando cuando él, con sus apenas 22 años, y siendo estudiante de derecho en la Universidad de Quito, se vio obligado a regresar a su ciudad natal, Ibarra, luego de un terrible terremoto que, si bien fue terrible en la ciudad, en Imbabura había arrasado con todo. Tras días de camino, llegó a encontrar su hogar totalmente destruido. Entre los escombros se puso a buscar a su familia, mas al llegar a casa de sus padres, encontró todo destruido y a su familia muerta. Luego de sacarlos y darles sepultura, el joven Jacinto se vio obligado a regresar a Quito para continuar sus estudios. Los tiempos que vivió luego de este suceso fueron sumamente difíciles, sin familia y sin un apoyo económico, más que el de un viejo sacerdote familiar lejano, que le ayudaba con el dinero suficiente para poder comer y pagar la pequeña habitación donde vivía, siguió estudiando los años que faltaban, hasta finalmente poder graduarse.

Con una carrera que lo respaldara, Jacinto comenzó a trabajar con los pocos clientes que tenía. Entre estos, conoció a la que sería su esposa, Camila Quiroz, mujer agriada y devota excesiva. De esta unión, tuvieron dos hijos, Salvador y Mariana, ambos criados en un hogar frío y hostil, regido por la absoluta piedad religiosa de la ciudad de Quito, llena de beatos y monjas.

Salvador era un joven manso y pasivo, débil, de ojos azules y piel pálida, de actitud cobarde y marioneta fiel de su madre, fue un hijo modelo criado en las férreas ideas religiosas y estudiado en los mejores colegios de Quito. Tenía pocos o ningún amigo, pues su carácter tan pasivo era pisoteado por sus compañeros, jóvenes brutos y toscos. Mariana en cambio, era un alma libre, lo contrario de su hermano, una hermosa morena de ojos negros y cabello negro y en-

sortijado, que se podía notar venía de una ascendencia africana. La joven estaba enferma de histerismo, que había tenido toda su vida.

La pequeña familia, era una de las tantas de la ciudad, de apellido noble y de gran orgullo, obviamente católica y creyente hasta la raíz, aunque no eran poseedores de fortuna y riquezas. Pensaba ya el avejentado doctor, que sería de su familia si el muriera, su esposa horaña no trabajaba, su hijo apenas se graduaba de filosofía y empezaba su carrera de doctor siguiendo los pasos de su padre, y la pequeña Mariana, que tampoco aportaba ingresos a la familia. Los pocos ingresos que el doctor ganaba no eran suficientes para mantener a su familia, la casa vieja donde vivían se caía a pedazos, y su esposa prefería dar dinero para la iglesia que usarlo para sus hijos.

En medio de esta penosa situación, estaba doña Rosaura, vieja beata y envidiosa, con un pasado oscuro, pero que actualmente se codeaba con las damas nobles tras el papel de santa y consejera, pero siempre para estar al tanto de chismes y habladurías. Estaba pues, también Luciano, amigo nuevo de Salvador, a quien conoció estudiando leyes y con quien desarrolló una gran amistad. Luciano era un joven provinciano, proveniente de una familia de dinero, de un espíritu libre y de ideología liberal, totalmente opuesto a Salvador, y pese a esto su amistad era sincera y muy grande. El joven había empezado a tener sentimientos con Mariana, a pesar del poco contacto entre los dos, y de igual manera, Mariana correspondía a su cariño.

Al ver esto, doña Rosaura, en su afán de amargar aún más la vida de Mariana, le cuenta a doña Camila de la situación, quien se horroriza ante la idea de que Luciano, un liberal, sea amigo de su hijo y pretendiente de su hija. Al reclamar a Mariana sobre esta información, esta sufre un ataque de histerismo y la familia le prohíbe a Salvador seguir siendo amigo de Luciano.



Tras las prohibiciones de la familia, Salvador pierde a su único amigo, mientras que Mariana, totalmente enamorada, decide no dejar a Luciano, y en una escapada de su hogar, se encuentra con Luciano y se entrega a él.

Pasado los años del encuentro, tanto Luciano como Mariana se alejaron. Y en medio de la pena y la tristeza, y llevada por la maldosa Rosaura, Mariana es llevada a los ejercicios religiosos de la iglesia. Ahí conoce al padre Justiniano, quien, por medio de Rosaura, tiende una trampa a Mariana, y en la vivienda de Rosaura, abusa de ella, deshonrándola. Poco tiempo después, a una edad avanzada, fallece don Jacinto, dejando en la ruina a su familia.

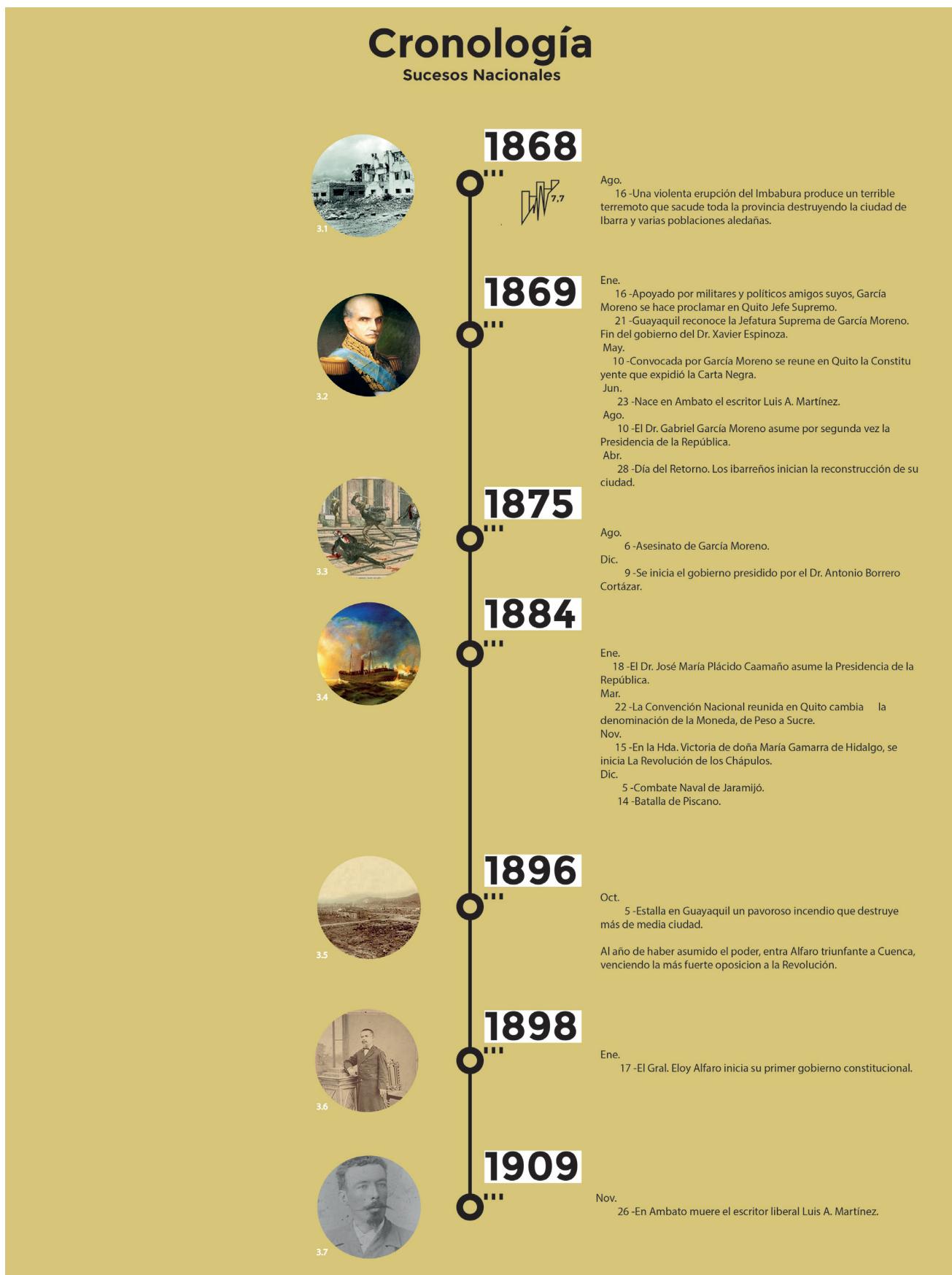
En medio de la situación familiar densa de los Ramírez, la revolución liberal se dispara en el país, y ambos jóvenes, tanto Salvador como Luciano son reclutados para combatir, Salvador con los conservadores y Luciano con los liberales. En medio de la batalla, la cual es ganada por los liberales, los viejos amigos se encuentran y Luciano salva a su viejo amigo.

Pasados varios años, y tras ganar la revolución liberal, todos los conservadores se hallan arruinados y en la miseria, y entre ellos está Salvador y su familia. Mariana se había vuelto prostituta tras convertirse en querida del padre Justiniano y tener un hijo de él, deshonrada vivía en las calles, mientras doña Camila, ya anciana vivía de caridad. Salvador desesperado por salvar a su familia, se dirige a la costa, tierra que se decía tenía trabajo y oportunidades. El muchacho serrano, a través de viejos conocidos, consiguió trabajo como mayordomo en una hacienda cacaotera. No era un trabajo para alguien de sus estudios, pero era lo único que podía conseguir. En el viaje se vuelve a encontrar con Salvador, quien también bajaba a la costa, para embarcarse a Europa a estudiar. Pasaron pues los dos jóvenes los días de viaje, antes de despedirse, sabiendo que tal vez sea la última vez que se verían.

Partió pues, Luciano a las lejanas tierras y Salvador a la subida a la hacienda, en medio de la espesa selva de la costa. Al llegar es recibido por el administrador Fajardo, montubio pobre e inculto, que odiaba a los blancos, y quien odiaba especialmente a Salvador. Salvador halla consuelo en un paisano serrano, Roberto Gómez y en su hija Consuelo. La vida de la costa le resulta muy difícil a Salvador, quien muchas veces cayó enfermo o lastimado por el clima tan difícil. Paso el tiempo y el muchacho se acostumbró a esa dura vida, y comenzó a descubrir sus sentimientos por Consuelo. Con el consentimiento de su padre y bajo el cuidado del dueño de la hacienda, Salvador y Consuelo se disponen a casarse. Pero poco antes de la boda, uno de los peones, guiado por la envidia y la ira, asesina a don Roberto. Salvador intenta matar al peón, pero solo lo lastima, aunque esa herida le causaría la muerte días después. Salvador cuida de Consuelo, hasta el día de la boda, y como regalo de bodas, el dueño de la hacienda le da el trabajo de administrador a Salvador, y así finalmente puede ver una esperanza de sacar adelante a su nueva familia, además de poder cuidar de su anciana madre.

Cuando todo parecía ir bien para la joven pareja, anunciándose que Consuelo está embarazada y que Salvador lleva a la hacienda por buen camino, repentinos dolores comienzan a acechar a Salvador. Preocupada Consuelo lleva a su esposo a Guayaquil, en busca de atención médica, pero ahí se le informa que contrajo una enfermedad muy grave, y que irremediablemente morirá. En sus últimos días, Salvador agoniza de manera trágica y dolorosa, cerca de morir recibe la visita de un viejo amigo, Salvador, que había regresado de Europa. En su lecho de muerte, Salvador le encarga a su esposa y a su anciana madre, y pide decirle a su amada hermana que la perdone. Sin terminar la frase, muere, con la mirada clavada en el Chimborazo y en la sierra ecuatoriana.

### 3.3 Contexto de la Época



Img 3. Cronología histórica del Ecuador, aquí se muestran los sucesos ocurridos durante el periodo de narración, esta infografía fue realizada en base a información web con el motivo de dar contexto al estado anímico de la ilustración.



### 3.4 Conceptos de Grupos Sociales

Estos grupos sociales son retratados por escritores de ideología liberal, en un periodo mediano y tardío dentro de su cronología, pero dichos escritores, en generalidad sociólogos, no los describen con una normativa científica sino de una forma literal y filosófica, intentando reflejar sus características dentro de párrafos y textos en prosa, que con ayuda de la lógica y la investigación se pueden enunciar y anotar sus tipologías para así generar un concepto.

Según los estudios de los textos escritos por diversos autores, no existe como tal un imaginario estereotipo ya que, al estar fuertemente influenciado por el realismo no se da lugar a la imaginación ni a las especulaciones ideáticas de ciertas clases y grupos sociales, recordemos que el relato real, como su nombre lo dice, fue una época en la que se representó todo como es, sin maquillar aspectos: ni físicos, ni sociales, ni culturales.

#### Las Clases Sociales

Dentro de una civilización, en conexión a un determinado país, existen varias formas de cohabitar entre ciudadanos, y en la cual se puede escoger un determinado grupo al cual pertenecer, coincidiendo en abrumadores aspectos tales como: la similitud en hábitos, costumbres e intereses colectivos. Una de estas pautas y el cual está vinculado solamente a una parte independiente de la producción se la conoce como las Clases Sociales, dicho segmento se manifiesta con normas y características que definen una fracción de la población, veamos que dice al respecto Lenin:

“Las clases son grandes grupos de hombres que se diferencian entre sí por el lugar que ocupan en un sistema de producción social históricamente determinado, por las relaciones en que se encuentran con respecto a los medios de producción (relaciones que las leyes refrendan y formulán en gran parte), por el papel que desempeñan en la organización social del trabajo, y, consiguiente-

mente, por el modo y la proporción en que perciben la parte de la riqueza social de que disponen. Las clases son grupos humanos, uno de los cuales puede apropiarse el trabajo de otro por ocupar puestos diferentes en un régimen determinado de economía social”. (Harnecker, 1979, p. 16)

Este enunciado ha bifurcado en varias sub-modalidades como: la clase social alta, media y baja o una combinación de dos palabras, si bien durante la época no existía estos conceptos, las clases sociales eran los feudales y los terratenientes, quienes impulsaban fructuosas economías, y a su par, se encontraba los grupos sociales.

“De todo lo dicho hasta aquí podemos concluir, entonces, que en toda sociedad existen clases sociales y grupos sociales. Las clases sociales son grupos de la sociedad directamente ligados a la producción de bienes materiales que, por el papel que juegan en este proceso, tienen intereses sociales contradictorios. Los grupos sociales, en cambio, están constituidos, por aquellos grupos de la sociedad que no están ligados directamente a la producción de bienes materiales, sino que están al servicio de instituciones de la superestructura (burocracia estatal, fuerzas armadas, profesores, etc.), o de la infraestructura (peluqueros, lavanderas, empleadas domésticas)”; (Harnecker, 1979, pág. 16)

Pero, ¿Por qué es importante distinguir entre clases sociales y grupos sociales? Son dos conceptos totalmente diferentes, de acuerdo a la labor que estos emplean dentro de una sociedad, no puede existir una sin la otra ya que ambas cooperan para mover la economía y la cultura de un país. Dichas palabras pueden ocasionar malos entendidos por la similitud generalizada del concepto.

### 3.5 Liberales y Conservadores en el Ecuador.

#### El movimiento Liberal

El concepto de liberalismo radica en la misma concepción de su palabra, es un movi-



miento con ideologías: políticas religiosas y sociales que tiene como finalidad la propagación del ideal del ser humano consciente de sí mismo y siendo libre y naturalista. Dicho movimiento toma, como su principal antagonista a la tiranía clerical y durante un periodo de tiempo, relativamente largo, se libran guerras por los puntos de vista diferentes.

En el Ecuador el movimiento liberal, es mal visto por las pequeñas burguesías del país y como tal su ideología provoca una conflicto en el mundo. Este periodo fue un cambio caótico para la doctrina católica y los valores romancista de la época.

“La Revolución Liberal significó un gran salto. El predominio político e ideológico del latifundismo clerical fue desmotado por la burguesía y sus aliados, cuyos mecanismos de dominación y reproducción ideológica suponían el establecimiento, al menos en principio, de ciertas garantías y de libertad de conciencia y educación.” (Mora, 1948, págs. 32,33)

Tales valores fomentaban el respeto a las diferentes creencias religiosas, defender los diferentes grupos de hombres intelectuales, libre albedrío del pensamiento y el alimento de las ideas e inventos que beneficien a la humanidad. Si algo denotó este nuevo movimiento es su ambivalencia para: discernir, aceptar y respetar cualquier tipo de creencia religiosa, siempre y cuando ésta se maneje con buenos valores morales.

“La reforma en el Ecuador, no ha tenido carácter sectario alguno; sino meramente social y político, hemos adoptado las libertades humanas que conquistadas por la filosofía y consagradas por la civilización, ha elevado al hombre moderno a la altura que le corresponde” (Peralta, 1911, p. 66)

Este periodo de cambio y las reformas que todo esto dejó sembrado, se ve reflejado en la sociedad moderna del Estado Ecuatoriano, instaurándose la abolición del predominio católico en la enseñanza tomando así los ciudadanos la doctrina laica, ésta se fortale-

ción y estructuró de manera correcta, en las escuelas militares dotándolas de profesores traídos desde el extranjero y promovió la liberación femenina, otorgando la igualdad de competir en un ambiente laboral público. Ante las nuevas reformas, en el Ecuador se sentía un ambiente de separación, debido al choque de clases sociales.

“La clase alta, era demasiadamente soberbia, como para trabajar en oficina pública y menos con la clase baja que era carente de preparación”. (Rojas, 2007, p. 83)

### El Régimen conservador

Conservar y preservar la educación católica, ha sido la ideología de este movimiento, traído desde la época de la invasión española, junto con su modo romanticista de plasmar el arte. Si algo ha caracterizado esta época, en el Ecuador, es sin duda el despotismo brutal del tirano. A este término se le atribuye su origen, como ideología, desde la república fundada por Juan José Flores, que dentro de la historia es descrito como un ser totalitario, abusivo y autócrata en todo el significado de la palabra.

“El Partido Conservador Ecuatoriano es una organización política que se sustenta en principios doctrinarios y en una filosofía política, económica y social cristianas que le permiten orientar y estructurar su acción en beneficio de la colectividad. Entiende a la democracia como un verdadero estilo de vida, como la forma de realizar los valores personales y de participar ordenadamente en las decisiones colectivas que se relacionan con el destino nacional, inspirado en los principios de la doctrina cristiana. Sostiene el Partido Conservador que, siendo la educación un deber del Estado y del hombre ecuatoriano, respeta la libertad y el derecho primario de los padres para dar a sus hijos la educación que escogieren.”

(OEI “Sistemas Educativos Nacionales en el Ecuador”, p.6)



Su gobierno y posteriores mandatarios obedecieron la ley de la esclavitud; leyes que favorecían a los poderosos y auguraban muerte a todos a los que ose criticar su voluntad, dichos acontecimientos quedaron inmortalizados en los ensayos de varios autores, aquí será menester destacar los manuscritos ideados y perennizados por José Peralta en los cuales se explica, con toda claridad las acciones emprendidas por el gobierno de Flores, exponiendo, en forma cruda y real, las decisiones aberrantes tomadas por el mandatario de la época.

"He aquí el fatídico abolengo del Partido Conservador: tiranía y barbarie, degradación y atraso, tinieblas y sangre, fanatismo y crímenes, esclavitud y llanto, formaron la cuna del bando político que tantas desventuras había de causar a la República" (Peralta, 1911, pg. 7)

No hay que olvidar a su predecesor, Gabriel García Moreno quien fue un enemigo de Juan José Flores, dicho mandatario aprovecho el legado de Flores para acomodarlo y perfeccionarlo de acuerdo a su ideología, asentando así el concepto y las bases de la fundación del partido conservador, que quedaba basado en acciones de una política clerical, represiva en la mayoría de casos y aunque, contradiciendo el concepto de su casta, fue el primero en promover la ciencia y la producción, durante sus mandatos que terminaron cuando murió el 6 de agosto de 1875.

Para su régimen se fijó la alianza entre su dictadura y el sacerdocio exaltando las acciones del clero como máxima forma de la solidaridad, haciendo que el fanatismo condujera a su gobierno, a asemejarse al oscurantismo de la Edad Media, en una versión criolla, que, aunque carente de diferencias conserva las similitudes del monaquismo medieval.

El clero y toda su constitución jerárquica que rige para sacerdotes, obispos, diáconos etc. eran los principales gobernantes de todo el pueblo, dicho monopolio sermonea-

do por la iglesia absorbió desde los concejos municipales hasta las escuelas, colegios y universidades.

"Desde entonces no hubo desgracia pública en la que no se divisara una cogulla; y no se abrió brecha alguna en los derechos de la nación, sin que la piqueta no fuese manejada por la mano de un fraile" (Peralta, 1911, p. 9)

Y como tal el oscurantismo, se apoderó de los límites del país, y todo el conocimiento escrito en los libros, toda la sabiduría moderna en aquel tiempo, todo avance filosófico, geológico y astronómico una vez más tenía una cita con la hoguera. Los sacerdotes quienes eran gente intelectual ni siquiera se preocupaban en juzgar el libro por su contenido, sino que seguían órdenes de manera ciega, directas y explícitas de quemarlos, sin duda todos los años vividos de raciocinio humano fueron inhibidos gracias al delirio de un tirano.

### Regionalismo

Como tal, el concepto de regionalismo no hace alusión a nada malo, en general, éste se centra en dictaminar aspectos ideológicos y movimientos políticos pertenecientes a una región, o un país, convirtiendo, al pueblo, en una nación autónoma. El propósito de este aspecto es el mantenimiento y fomento de sus costumbres, diríamos de su cultura.

Todo este asunto nace como una pesadilla al sueño de Simón Bolívar, debido a la codicia de ciertos subordinados regionalistas que condujeron a la separación de la Gran Colombia, con el fin de establecer sus propios reinados terminando así en la concepción del Estado Ecuatoriano.

Era un gobierno de libertad a medias, porque a pesar de liberarse de los españoles, aún conservaba hábitos y costumbres esclavistas impuestas por las clases aristocráticas de la época, sin mencionar el más grave error que fue ceder el poderío de un país



americano, como el nuestro, a un extranjero. Posterior y junto a diferentes mandatos, el país, empezó a dividirse en diferentes provincias junto con sus respectivos cantones, etc, debido a intereses políticos y no a aspectos geográficos, o étnicos.

“Más la guarnición militar de Guayaquil desconoció ese gobierno, para no perder la hegemonía militar Liberal. Friile Zaldumbide no lo era, e inspiraba desconfianza por esa razón. Este fue el comienzo de una guerra civil sanguinaria. Se movieron resortes pasionales que estaban dormidos: los de la rivalidad entre costa y sierra, esgrimidos con éxito ya en otro tiempo. El regionalismo hizo, pues más cruenta esta lucha y en Huigra, Naranjito y Yaguachi. Dio su sangre lo mejor de la juventud de entonces. Vencidos los revolucionarios, la tropa constitucionalista, que había venido luchando desde la sierra, capturó a los cabecillas, Eloy Alfaro entre ellos. Y el 28 de enero de 1912, el Viejo Luchador y sus amigos fueron linchados en la ciudad de Quito. El General Plaza ocupó la Presidencia. No obstante, sus treinta años de gobierno, seguían siendo, en términos absolutos, un electorado en minoría. La sierra es, como lo era en tiempo de Flores, de García Moreno y del Progresismo: conservadora, clerical y fanática.” (Mora, 1948, p. 75)

La sierra se volvió la Meca del movimiento conservador y la costa lo fue del movimiento nuevo y revolucionario. ¿Podría decirse que toda la guerra entre conservadores y liberales era tan solo una cuestión de regionalismo disfrazado de ideologías políticas?, es una pregunta que concierne responder a los sociólogos, pero hay que señalar que la costa pudo tener una modificación de ideas gracias a su contacto con el mundo, ya que dichas ideologías comentadas, susurradas y murmuradas por extranjeros o mercantes pudo influir en la forma en la que los costeños podían vislumbrar el mundo, en contra posición de la sierra, que bajo la imperante mano del adoctrinamiento impartido por el clericalismo de la Iglesia Católica, conservaba aún el credo de García Moreno y Juan José Flores. La cordillera no solo sepa-

raba regiones, sino que, ayudaba a proteger el hermetismo que cada ideología impartía por y para a sus ciudadanos.

Algunos de los estudios o escritos consultados describen, al regionalismo, como causante de la separación nacional, que, al ser una enfermedad, toma posesión de ciertos caciques, quienes bajo la acción de su codicia y el pretexto de la mala atención y olvido por parte del gobierno hacia su zona de habitad, alza y crea parroquias indistintamente, todo con el fin de acaparar riqueza e imponer su predominio político.

### 3.6 Migración de la época

La migración ha sido un suceso que ha marcado todos los siglos de existencia del ser humano, en todo el orbe. El origen de este fenómeno se ha dado comúnmente por diversas problemáticas: ambientales, sociales y culturales, en las cuales un ser humano, ha buscado, un lugar mejor en el planeta con el fin de sobrevivir dignamente.

De migración y mezcla está compuesta la civilización, en la mayoría de casos esta se percibe como una tragedia, tanto del que parte como el del que recibe; según la psique individual.

En el Ecuador dicho fenómeno no le es extraño al ciudadano de la época, pero si puede llegar a ser un problema debido a la difícil movilidad que este cambio puede provocar. Recordemos así que, en la época, descrita en los libros, no existían caminos ni carreteras bien cuidadas de las cuales los municipios y gobiernos de turno hoy en la actualidad se jactan orgullosos y las exaltan como símbolos de progreso, unidad y abolición del regionalismo nacional y extranjero.

En el Ecuador de la época descrita, la naturaleza siempre favoreció al país, con productos de primerísima calidad como: el cacao, el banano, madera de balsa, etc., Dichos productos eran exportados a toda la región, por vías terrestres y ocasionalmente portuarias, hasta la llegada de Alfaro quien abrió un puerto marítimo internacional.



"Al tratar de estas dos regiones y de sus respectivas modalidades económicas del trabajo, destacamos dos hechos importantes las derivaciones policías anotadas aquí. El uno era el de que en la producción serrana prevalecía el régimen de servidumbre feudal. Como el indio y el mestizo como siervos de la gleba mientras que en la producción de la costa que se descomponía a su vez en producción de plantación y de recolección de productos silvestres, ambas exportables predominaba el régimen de asalariado. Y el otro fenómeno traído a cuenta era el desplazamiento de la población serrana hacia la costa, por el empuje de la necesidad económica" (Mora, 1948, p. 77)

La migración para el ciudadano ecuatoriano durante la época, era una tarea dura y peligrosa, el odio regionalista era ferviente, las condiciones climáticas eran inhóspitas y la inestabilidad política no aseguraba un futuro.

### 3.7 La literatura ecuatoriana como elemento de la formación social y cultural.

"A la costa" de Luis A. Martínez es una novela popular perteneciente al género literario realista y como tal intenta relatar la vida de ciudadanos comunes de la ciudad de Quito, tomando en cuenta como personajes principales a entes como la naturaleza, conflictos políticos, enfrentamiento económico sociales.

Toda esa narración no daba paso a ideas imaginarias ya que, el género literario, no lo fomentaba, en casi similitud a las normas del periodismo. Esta forma de representar se limitaba a narrar todo lo sucedido en honor a la verdad, exaltando comportamientos destacables y señalando actos deleznables de muy baja moral.

Los autores seguían estas reglas a rajatabla ya que el poder de la literatura era capaz de engendrar el odio y orgullo nacional, siendo los escritores responsables de los actos de los ciudadanos ya que sus escritos eran capaces de provocar revoluciones o golpes de Estado.

Actualmente dichos escritos pertenecientes al periodo de revolución liberal, son ecos del pasado que han servido para educar a las generaciones modernas, ya que muchos de los métodos de enseñanza instauradas en esa época, se conservan y se enseñan en las escuelas de la actualidad. Siendo un recuerdo de las almas que perecieron durante el proceso de consolidación de la actual república.

Si bien estos libros no son relatos populares, de seres mitológicos de algún tipo de cultura son en esencia un retrato fiel de la realidad que marcó una época de cambios para el bien de todos los pueblos ecuatorianos.

## 4. Diseño y Cultura

Entiéndase como cultura a la mantención y fomento de pensamiento lógico e intelectual por parte del ser humano en una determinada comunidad, obviamente el proceso de formación cultural fue dado por el pasar de los siglos y se mantiene aún en las décadas modernas. En la actualidad la cultura ha tomado un camino muy amplio y ha diversificado e identificado con diversos movimientos. No es raro señalar que el diseño gráfico se ha inmiscuido e interrelacionado con la cultura desde el origen de la materia como dogma, ya que esta disciplina ha creado nuevas formas de percibir a la sociedad y a inducido a los grupos culturales con pensamientos ideológicos.

"Cultura: La mayoría de los diseños tiene como objetivo cubrir una necesidad presente, por lo que una determinada cultura se convierte en una referencia o influencia para una obra cuyo objetivo es atraer a un determinado público. Los diseñadores usan elementos de la cultura popular como los colores, la tipografía, las normas socialmente aceptadas o los tabúes para reflejar la época en la que viven y atraer a su público. En ocasiones, también emplean elementos vernáculos para crear diseño que reflejan a una sociedad en constante movimiento." (Ambrose, 2009)



Como tal la cultura y el diseño gráfico en la actualidad, son dos aspectos que van vinculados de manera fraterna, la cultura usa elementos de contexto gráfico para promulgarse a ante su respectiva comunidad y el diseño Gráfico utiliza la cultura para poder comunicarse, en el caso de este último, también tiene la facultad de crear manifestaciones culturales.

## 5. Cultura e identidad

La cultura genera un sinnúmero de normas y elementos que componen o determinan una generación en relación a un grupo, esta descendencia está marcada por aspectos en los que se determinan la pertenencia a una identidad. Como ser humano uno busca sentirse aceptado e identificado dentro de un grupo, y para esto, el ente, tiene que coincidir con un código visual y gestual. Aquí es donde el diseño realiza su aporte, creando tendencias y estilos visuales, en donde todo un grupo social pueda coincidir en elementos que generen una propia identidad grupal.

El diseño visual ha creado identidades basadas en diversas ideologías grupales y culturales, en la mayoría de los casos se han mejorado y unificado nichos ya existentes o visto desde un punto de vista alterno, se han creado nuevos movimientos culturales en relación a un contexto musical, estudiantil, político etc. La característica principal de estos grupos, es la forma en la que se determina los elementos de identificación, algún color, pictograma o imagen en relación a un simbolismo.

Cultura, diseño e identidad son 3 enunciados que cohabitan dentro de una sociedad, la cultura necesita crear una identidad expansiva y toma como herramientas los fundamentos de la psicología gráfica. El diseño tiene el poder de crear culturas y consigo inducir nuevas identidades y a su vez la identidad busca acoplar elementos culturales de ciertos grupos, para poder expresarlos de formas visuales.

El diseño es un medio que tiene como fin la expresión artística de una forma más simplificada, más sencilla y con un nivel cog-

nitivo más sintético, orientado únicamente a la parte representacional más accesible a un público global. Como tal, el diseño estipuló una nueva forma de cultura vinculada al comercio, ética humanitaria y a la venta de estilos de vida.

## 6. El Diseño como nueva forma de cultura

“El arte siempre ha influido sobre el diseño. Los principios que han definido y guiado los movimientos artísticos se han adaptado e incorporado al diseño sobre todo en la composición y maquetación de páginas, así, la regla de los tercios se utiliza para definir el punto focal mientras que la de los impares se emplea para composiciones más interesantes” (Ambrose, 2009)

El diseño es un representante del arte en los tiempos modernos, ya que sin sus vastos estudios realizado por todos los artistas a lo que va del tiempo, no podría presentarse de modo armónico y coherente a la hora de entenderse. Se podría decir que el diseño es una forma de vender y promover la cultura del arte, de una manera más vanguardista.

Tomando como ejemplo el caso de los videojuegos actuales, estos se han vuelto ya piezas de diseño de gran valor adquisitivo, y podemos compararlo con el arte gracias a un importante concepto que tienen en común “la capacidad de provocar emociones”, esto se debe a que los videojuegos cada vez son más sustanciosos en conceptos profundos, tramas complejas y apartados visuales más deslumbrantes y detallados.

Estos atributos mencionados han generado un grupo cultural muy marcado que aprecia estas nuevas formas de diseño al punto de considerarlo obras de arte.

Los videojuegos, son una forma de entretenimiento no muy comprendida, actualmente es desvalorizado debido a la mala concepción por parte de un sector de la sociedad, incluso tiende a tacharlo de un mal similar a un vicio como lo pueden ser los juegos de azar o en otros casos es mal visto que un



adulto pase su tiempo en cosas que supuestamente le pertenecen a un niño.

Pero más allá de los prejuicios, el desarrollo o creación de un videojuego, denota un gran y arduo esfuerzo, aquí es donde los estudios artísticos han demostrado todo su potencial, ilustrativo, literario, musical, escultural y teatral. Todo de una forma más actual y moderna, ya que para que esculpir o crear un personaje hable o camine se necesita conocer el funcionamiento de las morfologías y aplicarlos en programa de modelado digital.

## Diseño en función de la Interpretación y representación

Interpretar es la forma en la cual una persona concibe el mundo, muchos libros de diversos autores medianamente distantes al arte y al diseño catalogan a la interpretación como parte principal de una causa efecto, en el caso de la disciplina del diseño la causa tendría que ser la representación mental de que es lo que entiende el diseñador, este valor es intrínseco debido al libre albedrío de cada ser humano. Todo este proceso parte en base a un estímulo sensorial de cualquier tipo la cual es complementada con el proceso formativo en la materia y en muchos casos el contexto social.

Cuando se trata de dar solución a un brief de diseño, es necesario leer la cantidad de veces que sean necesarias con el fin de entender a cabalidad toda la idea principal, este es el estímulo mental que el diseñador necesita para gesticular un proceso interpretativo, a esto se le complementara, estudios lógicos, conocimiento previo en base a sus experiencias, homólogos y referencias.

**Diseño Representativo:** consiste en darle una forma gráfica a las ideas ya re-interpretadas por parte del raciocinio del diseñador, es aquí en donde se asientan ya las ideas y se transforman en las primeras “Braining Storm”, se escogen se bosquejan y pasan al proceso de construcción final.

## Análisis Semiótico

La ciencia que se encarga de estudiar en concepto y de forma teórica el proceso de interpretación y representación, que puede de ser abstraído de cualquier tipo de cosa capaz de provocar un estímulo en una persona. Varios autores coinciden en 2 tipos de análisis semiótico, aquí es conveniente y necesario citar los estudios investigativos de Ferdinand Saussure en los cuales divide el estudio de la imagen en dos, uno que hace referencia al estudio de la forma y elementos de composición de la imagen o al texto al cual se lo nombra análisis denotativo y otro en cuanto al simbolismo representado en función a un significado llamado discurso connotativo.

### El análisis denotativo en la lectura

Debido a que el propósito de este proyecto tiene como fin la elaboración de personajes en base a una novela real, para esto se ha de buscar características puntuales que puedan llegar a establecer un concepto hecha idea clara sobre sus aspectos psicológicos, físicos, condiciones habituales, etc.

El análisis denotativo se encuentra intrínseco en toda la novela, ya que describe de forma característica aspectos físicos como forma introductoria, los actores situacionales como: naturaleza, conflictos políticos y diferencias de clases sociales, determinan y dan forma a los aspectos morales, psicológicos y aspectos en relación de cada personaje, si bien todo este discurso denotativo está desarrollado de forma escrita, es menester de cualquier tipo de diseñador o artista ilustrador, generar una idea mental con el fin de crear un concepto visual aproximado.

### Análisis Connotativo

Esta parte concierne a la parte visual representativa propuesta por el diseñador con el fin de brindar una solución correcta a los procesos analíticos de cada característica específica, para esto es necesario revisar cuantiosos homólogos en referencia al tema en cuestión, para perfeccionar y tener un acabado un poco más elaborado, es ne-



cesario recurrir a fuentes externas que pueden llegar a distar mucho de la disciplina. Por ejemplo, representar un hombre afectado por la neurosis, una mujer cuya pasión es la danza, como representar a un científico, etc. Como tal, el proceso creativo abarca una gran cuantiosa e infinita forma de representar un objeto, a través de métodos impartidos por los años de aprendizaje de la disciplina del diseño gráfico, también se puede señalar a todos los aspectos culturales, psicológicos y enseñanzas obtenidas de círculos externos a la materia. Cada persona es capaz de pensar un número alto de soluciones a un mismo problema, y resolverlo con otro número alto de soluciones.

Todos somos iguales, pero con pensamientos diferentes, razonar y solucionar un problema de una determinada forma, es una situación común de todos los días y el diseñador no es ajeno a esto, obviamente cada solución será diferente y responderá a una petición en la cual no todo está dicho y no hay previsión de errores futuros. La individualidad del pensamiento hace un llamado a la manera intuitiva o ingeniosa de resolver un conflicto o incluso una forma de crear un conflicto, transformando un problema en una forma en la que este funcione como un beneficio.

## 7. Ilustración

“La ilustración, a la que nunca se ha considerado del todo una actividad completamente del arte ni tampoco una disciplina artística independiente, ha estado siempre extrañamente a caballo entre dos mundos: el de los artistas y el de los diseñadores” (Barrer, 2009)

La ilustración ha sido una de las ramas del diseño en donde el arte se ha impuesto sobre los nuevos medios de comunicación masiva, obviamente es notorio señalar que el arte ha dado bellos frutos en un nuevo mundo globalizado, valiéndose de nuevas formas de tecnología y conceptos.

Como es notorio el ser humano sigue evolucionando y con ello llegan nuevas formas de comunicarse, el arte buscará de igual forma un sentido en el cual expandir ideas y

conceptos hacia un mundo más globalizado y de fácil consumo.

Tomando en cuenta una problemática local en relación a la ciudad de Cuenca- Ecuador, los diseñadores ilustradores escasean y esto debido a la poca fe que tienen a esta materia, un aspecto interesante y que fue mencionado tiempo atrás en una conferencia de ilustradores es que, en la ciudad de Cuenca, los ciudadanos tienen mucho talento debido a los cuantiosos años relacionados directa o indirectamente con el arte, si bien carecen de la disposición o confianza, son gente con una gran habilidad, esto ha provocado que contratistas o gente que busque una solución ilustrativa tenga que mirar a ilustradores fuera de la ciudad o incluso extranjeros para dar solución a sus necesidades. Siendo realistas el trabajo ilustrativo es una tarea ardua y muy complicada, que tiene frutos muy dulces. Conseguir un título de renombre es una tarea posible si se dedica el tiempo y el esfuerzo correspondiente.

### 7.1 Solución en relación diseño e ilustración

#### Técnicas de ilustración

“El modo en que un ilustrador emplea un medio en cuestión es algo tan único como las huellas dactilares”. (Loomis, 1958)

Cada artista crea su propia técnica mediante el uso de su propio estilo, la técnica es el punto de partida, pero constituye tan solo una parte de la ilustración, el resto es una mezcla de aptitud para el dibujo, de una comprensión del color, de composición y habilidad en el diseño.

Se pone especial atención en el medio y las técnicas que sirven como alternativas a medios tradicionales que permitan acelerar el proceso creativo.

#### Pintura Digital

Se caracteriza por trabajar con herramientas digitales para la realización de la ilustración y conseguir nuevos efectos y estilos visuales, esto se debe a la gran cantidad de



pinceles que se puede encontrar o crear, la pintura digital es un método de solución fácil, efectivo y en cierto punto económico.

Para empezar el tema de la generación de conceptos es necesario remitirse a información colocada en medios de comunicación modernos, esto es debido a la contemporaneidad y lo novedoso que puede ser este tema, ya que es una nueva forma de presentar una idea referente a la interpretación o creación de un personaje en base a un escrito o un brief. Para esto se va a tomar en consideración la información perteneciente a charlas, conferencias y “making off” de varios videos ofrecidos por artistas de la ilustración y entendidos en la materia, tanto en habla hispana como inglesa.

## 7.2 El Concept Art

El concept art es tan sólo un proceso de interpretación de ideas, principales propuestas por el diseñador y el cual entrará en juicios y debates por el director, quien, a la final, es el quien aceptará, modificará o negará las ideas planteadas. Este producto de diseño por lo general queda confinado al uso exclusivo y bajo la propiedad de la compañía solicitante del brief, en la mayoría de los casos, las empresas otorgan estos concepts arts, como un valor agregado a la venta de un producto final, estos rápidamente son aceptados por el mercado coleccionistas.

Para construir el tema central y la esencia del trabajo de titulación, es necesario recurrir al libro “como se hace una investigación” de Blaxter L. & otros del año 2000 en el cual propone el estudio de casos múltiples cuyo propósito de estudio puede ser exploratorio, descriptivo o explicativo. Dicho tipo de estudio es importante debido a que, la información pertinente al tema del concept art como producto final de diseño, es relativamente escasa o muy puntual.

El concept art tiene cuantiosos elementos que pertenecen a otras ramas de especialización, como, por ejemplo: la diagramación de retículas que faciliten la visualización de

imágenes grandes, complejos procesos de ilustración, abstracción y re-interpretación de símbolos e iconografías, modelados 3D, técnicas de animación, representación semiótica, etc.

La forma correcta de realizar un concept art, es remitirse a la observación y re-interpretación propia del diseñador, tomando elementos claves de un sin número de trabajos homólogos que ya han sido creados, la gran variedad es favorable, debido a que esta brinda de muchas características importantes que pueden ser asimiladas.

En conclusión, concept art es un trabajo de diseño que fue dado como resultado de la necesidad de presentar personajes, escenografías, concept Boards y demás elementos que son necesarios para representar y especificar aspectos fundamentales dentro de las materias de animación y producción multimedia (videojuegos, películas, series animadas. Etc.). Como tal este libro de conceptos, es similar a los libros ilustrados, la diferencia radica que el concept art es la primera parte o los primeros pasos a dar para desarrollar una producción visual y los libros ilustrados son el proceso final de una re-interpretación, a su vez dichas ilustraciones sirven de apoyo para el texto, como el concept art en relación a la generación de ideas principales y estilos gráficos que serán determinantes para su acabado final.

## 7.3 Estudio de Homólogos y hojas “MOOD”

Los análisis de homólogos hacen referencia a los estudios por comparación entre elementos similares o cercanamente iguales, estos elementos comparten igualdades en distintas proporciones, estos porcentajes serán determinados por el investigador, dicha paridad se establece en posterior a la selección de tema, concepto o idea.

La función de la comparación de homólogos tiene como finalidad, la abstracción de ideas, intuiciones y lógicas; estas, ayudan a desarrollar y formar, ideas sobre la creación o mejora de un determinado producto final y es importante ya que nos indica las cosas



que ya se han hecho, se han intentado o se han mejorado. Es importante considerar como homólogos, a todos los elementos que han resultado en fallas, estos son importantes ya que nos enseña de los errores para no cometerlos.

## Las Lógicas

Estudiar el conocimiento y la forma de desarrollar una idea es importante cuando no se sabe cómo empezar; aprender a detectar e interpretar el funcionamiento de las lógicas es significativo , ya que estas nos ayudan a entender la finalidad de la composición del objeto en estudio, un ejemplo claro de funcionamiento de las lógicas es la composición de un ensayo, estas presentan, una introducción, ideas principales y una conclusión. Este proceso analítico desemboca en una estructura esquemática creada por el investigador, la cual es un conjunto de ideas principales abstraídas del texto, dichas ideas pertenecen a la forma propia de pensar del autor y de los métodos que utilizo para expresarse y componer el párrafo. Todo este proceso de análisis introspectivo, puede ser aplicado a cualquier tipo de objeto, tales como: análisis de textos, análisis tipográficos, distribución de elementos gráficos y visuales. Etc. En todo caso cuyo producto final sea limpio y excuso. Esta forma de analizar e investigar es útil al momento de crear o mejorar una idea.

Ampliando el tema de análisis de lógicas, en el diseño es importante tomar en cuenta elementos representativos que son conceptos lógicos visuales aplicados en un producto final, recordemos que al estudiar la imagen es necesario preguntarse el porqué de su composición, que es lo que intenta representar, como apoya, representa o magnifica una idea. El diseñador aumenta su capacidad creativa en base a la alimentación de homólogos visuales que actualmente se encuentran regado por toda la red, siendo esta información importante al momento de crear nuevas piezas gráficas. En base a la observación es posible abstraer elementos gráficos, de uno o varios autores, con el fin

de enriquecer su trabajo final. Es muy importante recalcar aspectos tales como citas y referencias, con el fin de evitar atentados en contra de los derechos de autores.

## 7.4 El Briefing

“El briefing es un esquema de los requisitos del cliente. El diseñador, armado de sus herramientas creativas, materiales y habilidades personales responde al briefing con soluciones creativas”. (Ambrose, 2009)

El brief es un documento, cuyo propósito es la de especificar los criterios que un producto de diseño final debe tener, por lo general, es descrito por parte del cliente el cual puede adjuntar referencias o homólogos, este documento es importante para el diseñador ya que este guía el proceso creativo, en algunos casos este brief puede llegar de manera no muy conveniente, similar al contrato verbal, en cualquier forma el cliente presentara un problema y una solución que él cree que es la más exacta, y en la mayoría de los casos es errónea, aquí yace la verdadera habilidad del diseñador para ofrecer alternativas y brindar soluciones efectivas.

### ¿Para quién se diseña?

Como diseñador hay que estar consciente que, al momento de trabajar en la generación de ideas, es necesario conocer e investigar la petición impuesta por el brief, tanto en aspectos técnicos e ideológicos.

En el caso real de esta tesis, el brief sería propuesto por una industria desarrolladora profesional o independiente, la cual contrata diseñadores ilustradores “freelance”, para receptar propuestas.

Estas compañías dedicadas al entretenimiento tienen una forma peculiar de contratar personal, es decir, tienen la necesidad de generar puestos de trabajo constantes y otorgar la oportunidad de ofertas laborales muy firmes. Esta modalidad de trabajo ha creado la oportunidad para que cualquier profesional competente pueda conseguir un trabajo seguro dentro de su institución,



para esta acción la compañía exigirá un portafolio y un currículum.

En la actualidad la compañía contratante trabaja con unas listas rotativas de profesionales aspirantes según su área de especialidad.

Dichas personas son llamadas en base a las necesidades de la empresa o por temporadas.

Este primer capítulo es la prueba fehaciente de un análisis exhaustivo muy útil, que servirá al momento de tomar decisiones y dará potestad al diseñador de brindar una asesoría extra o tomar las riendas del proyecto en totalidad, agilitando así los tiempos de trabajo, cumpliendo con fechas y limitando márgenes de errores.

The screenshot shows a job search interface with the title "OFERTAS DE TRABAJO". At the top, there are four dropdown filters: "Todas las funciones", "Todos los equipos", "Todas las ubicaciones", and "Todos los tipos". Below these, it says "209 vacantes" and has a "Buscar" button. The main content area is titled "Art / Animation" and shows 28 offers. The listed positions include:

Role	Project	Location	Type
3D Character Modeler	Overwatch	Irvine	Full-Time
Character Artist	World of Warcraft	Irvine	Full-Time
Dungeon Artist	Diablo	Irvine	Full-Time
Environment Modeling Artist	Cinematics	Irvine	Full-Time
Environment Texture/Concept Artist	World of Warcraft	Irvine	Full-Time
FX Artist	Diablo	Irvine	Full-Time

Img 4. Es importante señalar que el profesional trabajara en absoluto secreto y evitara dar detalles a terceros sobre su proyecto asignado. Posteriormente a la culminación el profesional deberá entregar su trabajo a su supervisor, renunciando a sus derechos de autor y entregando la autoría a la compañía.

Un aspecto importante y que es necesario señalar, es que, muchas de las veces al momento que una empresa o institución decide realizar un proyecto innovador, como este ejemplo, puede encontrarse con el dilema de “no saber como empezar o como emprender”, en el peor de los casos el de no contar con una idea clara o que su requerimiento no sea una solución mas viable o correcta. Este es un problema muy común y recurrente, el cual se soluciona mediante la comunicación constante entre el solicitante y el diseñador. En la mayoría de los casos este problema de comunicación es resuelto gracias a las múltiples conferencias, reuniones y asesorías impartidas dentro de un grupo de trabajo.

Fuera de esta ayuda vital que proporciona el contratante; el diseñador/ilustrador debe ser capaz de generar su propio material de apoyo. Un análisis exhaustivo sobre la fuente a intervenir, ya que el conocimiento de todos los elementos que conforman el contexto del relato son vitales para la ideación y planificación.



# Capítulo II

## Empatización

### 2.1 Introducción

Entiéndase como empatización, al proceso de empatía personal ante el elemento, la persona o grupo de persona con los que se interactúa y para los cuales se ha de realizar una reacción/solución con el fin de tener un fin satisfactorio, en esta fase se recurrirá a buscar respuestas en soluciones previas de distintos autores y sus obras, convirtiendo esta sección en un proceso de compresión y escrutinio que dará satisfacción tanto a la estructura del propósito , a los solicitantes y a la fuente de estudio, asegurando así que el proyecto refleje el conocimiento adquirido del origen de la información “homólogos” sin caer en defectos como el plagio de ideas, el cumplimiento de los objetivos propuestos y las soluciones correctas a las necesidades del colectivo. Es importante que estos tres aspectos se cumplan todos al mismo tiempo.

Para facilitar el análisis y comprensión de los homólogos se ha tomado 3 aspectos que ayudaran al proceso de construcción del proyecto, cada una de estas pautas intenta masificar las características más importantes y catalogarlas con el fin de manejar de forma más útil la información.

Para este análisis se utilizara los siguientes puntos:

**Forma:** se caracteriza por abstraer ideas y conceptos con referencia al estilo gráfico, el simbolismo de su estructuración y el carácter que posee en relación a un colectivo con el fin de idear la posible representación final. En la mayoría de los casos esto conduce al desarrollo de su propio estilo gráfico.

**Funcionalidad:** Este punto especifica cual es la utilidad real que tiene un elemento, ilustrar una historia, iconizar una advertencia o la disposición en el espacio de un texto, la funcionalidad es la finalidad de una pieza de diseño concluida satisfactoriamente y como esta comunica un mensaje.

**Tecnología:** Hace referencia a los materiales con los cuales se ha realizado el homólogo, en este punto se puede tomar en cuenta tanto materiales físicos de construcción hasta la disposición de contenidos que componen la obra final.

Para este análisis se ha escogido, obras video-jugables y películas modernas, que tiene similitud al fin que se quiere conseguir.



Img 5. Una de las tantas ilustraciones del videojuego “Bioshock Infnite” realizado de manera digital y que introduce al libro de conceptos y es de ayuda al momento de promocionar el videojuego.

## 2.2 Estudio de Homólogos

### Sinopsis

Bienvenido a Columbia Corre el año 1912. Gracias al auge de los Estados Unidos como potencia mundial, la ciudad flotante de Columbia, lanzada con gran pompa ante los vítores de un público entregado, es un importantísimo símbolo de los ideales americanos. Pero lo que empieza como una empresa llena de esperanzas se convierte en un desastre al desaparecer la ciudad entre las nubes. Nadie conoce su paradero actual; el mayor logro de la historia estadounidense se ha desvanecido sin dejar rastro.

El jugador asume el papel de Booker DeWitt, un ex agente de Pinkerton enviado a Columbia para rescatar a Elizabeth, una joven que lleva prisionera allí desde su infancia. Booker establecerá una relación con Elizabeth, que le permitirá aumentar sus habilidades con las de ella para que ambos puedan escapar de una ciudad que se desprende del cielo, literalmente. DeWitt deberá aprender a enfrentarse a sus enemigos en trepidantes combates aéreos tanto en interiores como entre las nubes, y aprovechar el poder de un montón de nuevas armas y habilidades.

Sergiosc. (27 de Marzo del 2013). SINOPSIS Bioshock Infinite. Obtenido de <https://bit.ly/2uoBiSC>

### Homólogo I : Forma

#### BIOSHOCK INFINITE

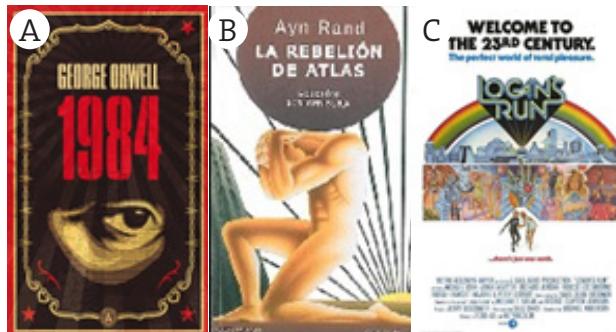
##### Introducción

La finalidad del videojuego “Bioshock Infinite” es la de entretener a un público maduro, ya que cuenta con un lenguaje simbólico y muy filosófico sobre una crítica al mundo y su futuro.

Para la construcción del concepto del videojuego y de su estilo visual es necesario señalar que la elaboración del contexto de esta pieza de diseño fue basada e inspirada en la lectura y estudio de tres novelas : la primera “1984” de George Orwell del año 1949 la cual se caracteriza por ser una novela de ficción con contenido acérrimo hacia la política, temas sociales y los futuros distópicos, dicha novela será referenciada de forma directa y la más preferida para sostener el argumento del juego, segundo “La Rebelión de Atlas” de Ayn Rand de 1957, también de ciencia ficción con énfasis en la filosofía. La tercera referencia es de “Welcome to the 23rd Century Logan’s Run” un film dirigido por Michael Anderson en 1976.

El videojuego y el libro de arte de “Bioshock infinite”, refleja en su línea gráfica muchas características obtenidas del contenido en estos 2 ensayos y en el film citado.

Hay que recordar que el video-juego es la pieza final del diseño a comercializar y el libro de arte es una colección de conceptos idealizados con una línea gráfica concreta y canónica que pueden o no ser parte del acabado final. En cualquiera de los dos casos el libro de arte es comercializado como implemento coleccionable vendido por separado o como parte del producto final.



Img 6. Libros referentes; Trabajar con aspectos referentes a perspectivas es un recurso, en este conjunto de imágenes se muestran 2 libros “1984 y la Rebelión de Atlas” y el cartel de película “Logan’s Run” entre otras no mencionadas, dichas imágenes aquí mostradas son obras consideradas referencias directas y principales que dentro del videojuego se reconocen.

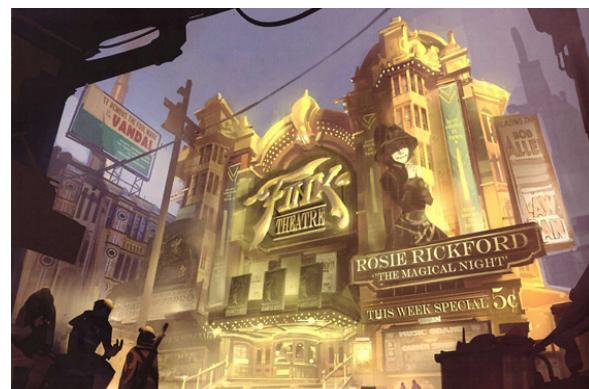
Este videojuego, es el resultado final de un conjunto de ideas tomadas de diferentes libros, películas e ilustraciones de muy reconocidos autores. Es necesario señalar que estas referencias construyen la idea general del videojuego, mas no son seguidas en una totalidad, ya que su único objetivo es la de guiar al proceso de creación de una nueva obra que no precisamente puede ser la de un videojuego, es decir puede ser utilizada para la realización de un cómic, una película o incluso una nueva obra literaria.

## Análisis

Analizando un poco más el concepto gráfico del juego, es menester concentrarse en el aspecto fundamental y principal que dio forma a las ideas finales. Antes de la creación de un juego es necesario entender el brief que la empresa propone, dicho documento establecerá, características que deben verse reflejadas en el personaje y el aspecto que este tendrá (puede ser un juego infantil, suspenso, terror psicológico, histórico etc.).

Los elementos importantes a considerar y que servirán como análisis parten del libro “The art of Bioshock Infinite” de Ken Levine del año 2012, aquí se encuentran elementos importantes e interesante con relación a la creación de personajes, líneas gráficas, escenografías, objetos etc.

## Escenografías:



Img 7. Bioshok infinite esta imagen pertenece a uno de los escenarios del videojuego, esta imagen puede ser encontrado tanto online como en el libro que viene en la versión del coleccionista.

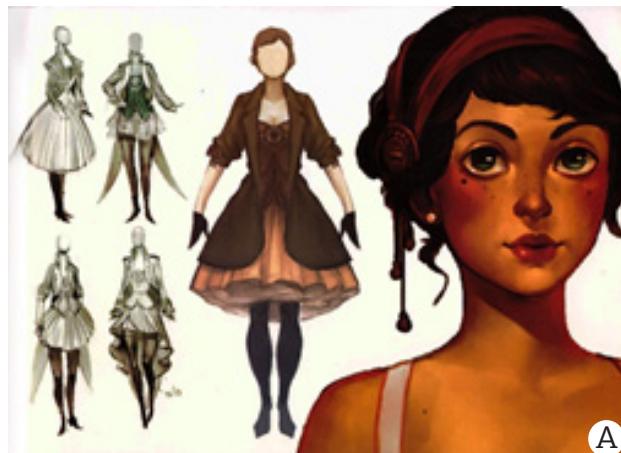
El libro muestra una gran cantidad de escenarios, estructuras complejas pertenecientes a una ucronía , es necesario remarcar que lo que se busca imitar, es la lógica de construcción de un concept art y la distribución de elementos para conseguir un resultado completo, complejo y estructurado. En los escenarios comúnmente se procura mostrar el diseño de estructuras y el desarrollo urbano, siendo así una de las partes más complejas, ya que se deben simular los paisajes de que la ciudad ofrece.

## Diseño de personajes



Img 8. Personaje principal del juego, aquí se muestra las variaciones y diferentes formas que pudo haber tomado el personaje antes de su selección final, en palabras del autor señala que la apariencia escogida cambiara al momento de del juego.

En esta sección del libro analizado, se establece el concepto que llevará un personaje, la línea gráfica, vestimentas, actitudes y poses características de personajes secundarios que fungen como antagonistas en la historia. Lo interesante de esta sección es que muestra personajes que fueron puestos en el diseño final del libro, ya sea que fueron cambiados o negados por el director de arte. Para los personajes principales el desarrollo fue un poco complejo y delicado, en el libro analizado, se puede encontrar un texto que explica que:



A



B

Img 9. Bioschok infinitne, se muestra el proceso selectivo de un rostro (A) y (B) en armonia a una indumentaria apropiada que refleje el concepto y que sea fiel a la idea de la época victoriana y el Steampunk, esta imagen existe tanto online como impresa

“Como un compañero casi constante del protagonista del juego, Elizabeth fue el ícono visual más crítico de todo el juego, en los primeros dibujos la vestimenta de Elizabeth fue bien echada antes de que ella tuviese un rostro, el artista exploró su personalidad a través de la postura y la ropa (...).” (Levin, K, 2013)

Esta frase es importante, ya que nos ayuda a entender, que para crear un personaje se puede partir de elementos secundarios. En la novela “A la costa” los personajes están descritos de una forma de una manera poco usual, saber analizar y detectar elementos puede ser útiles al momento de crearlos. Dentro de este punto y un elemento importante a abstraer es las expresiones faciales, estas otorgan personalidad y dan humanidad a las ilustraciones.



Img 10. Bioschok infinitne. Lo importante y que otorga personalidad al personaje es la muestra de sus expresiones faciales y la reacción ante diferentes estados animicos.



Img 11. Bioschok infinitne (izquierda) reinterpretación de personajes icónicos de la historia norteamericana, se adaptó estas personas en máquinas.



Img 12. Ilustración principal del Juego “la fuga de Deponía” juego de origen alemán que cuenta con varias entregas hasta la fecha, este videojuego esta echo con una ilustración tipo “Cartoon” ya que este estilo estético, embellece el trasfondo y contexto caótico de la historia.

## Sinopsis

El planeta Deponia es un vertedero. Literalmente. “Basura... Basura... Más Basura... La chispa de la vida... Mmm nop. También basura”. Este es el mundo que ve cada mañana el protagonista, Rufus, a través de su ventana. Bueno, de su ventana no; de la ventana de casa de su ex-novia Toni, que es una santa por mantener en su vivienda al torpón y egocéntrico holgazán que manejamos. Rufus, además de ser un patán, tiene delirios de grandeza y sueña con alcanzar el Elíseo, una especie de ciudad flotante paradisiaca alrededor de la cual órbita el planeta basurero. Básicamente, los esfuerzos de Rufus se centran en perpetrar planes descabellados para alcanzar algún transportador que vaya al Elíseo y le permita abandonar de una vez por todas el olvidado estercolero en el que habita y, de paso, el loable objetivo de vivir sin pegar un palo al agua. En uno de esos intentos, que veremos en el prólogo de la historia, una guapa Elísea sufre un “accidente” y cae a Deponia. Nuestro objetivo autoimpuesto (no muy bien visto por el resto de la comunidad Deponia) será llevarla de vuelta a casa y, de paso, obtener un billete de ida al Elíseo, lo cual no será fácil.

Heko. (12 de Enero de 2013). La Fuga de Deponia. Obtenido de <https://bit.ly/2IzL8v8>.

## Homólogo II: Tecnología

### DEPONIA

#### Introducción

El segundo homólogo para analizar es el videojuego llamado Deponia en este homólogo se caracteriza por tener una línea gráfica muy marcada de estilo “Cartoon” con un gran contexto y argumento de fondo en el cual también se señala una concepto social distópico. Como es costumbre de muchos videojuegos el de tomar bases en libros y películas; este ejemplo no dista mucho de otros. La diferencia de Deponia a otros videojuegos es que este tiene una mecánica un poco peculiar llamada “apuntar y clickear” recurso muy utilizado en los juegos de rompecabezas digitales, MOBA, Y juegos didácticos. Esto lo convierte en un videojuego lento y pausado, dando espacio a la apreciación de la animación, ilustración y la calidad de los múltiples diálogos.

Este videojuego de origen alemán producido por Daedalic Entertainment cuenta con ya 3 tres entregas en la cual se completa una saga y ha producido ya para varias plataformas incluso también como aplicación para dispositivos móviles. Esto expansión de la franquicia demuestra la acogida del producto final en un público global, y para el cual se han hecho múltiples traducciones.

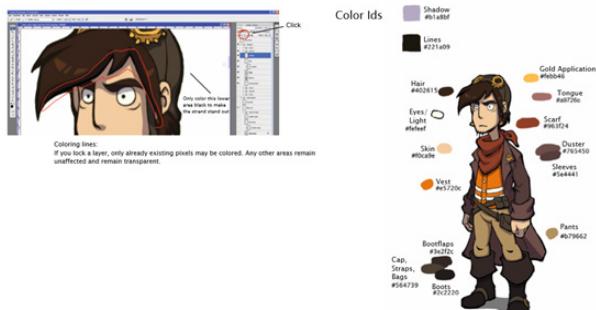
## Análisis

El libro de arte de Deponia cuenta con una construcción física muy sencilla, un estilo muy simple, y una estructuración de elementos muy completa. De aquí se ha abstracto las pautas de estructuración del contenido, dicha estructura es la necesaria para comunicar todos los elementos de diseño que se necesitan para desarrollar un libro de conceptos. Los elementos principales escogidos son:

### Líneas gráficas

El tipo de ilustración de este tipo de videojuegos es de estilo “cartoon”, es un modo gráfico muy popular debido a la sencillez de la forma, lo colorido de sus ilustraciones y la rapidez de producción. Es importante señalar que el estilo gráfico utilizado rivaliza mucho con el contexto del videojuego

### Selección de Colores y Líneas Gráficas



Img 13. Deponia, en este gráfico se establece el manejo de color en la ilustración, dispone de nombres específicos como el Color Flat y las luces y las sombras.

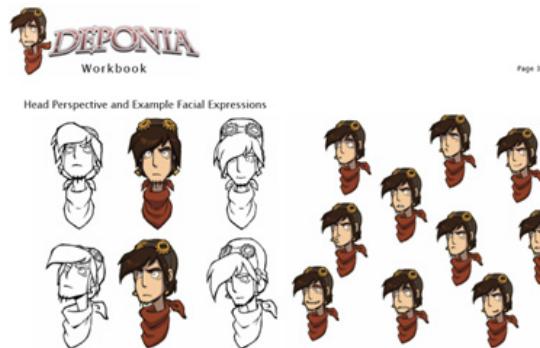
### Morfología



Img 14. Deponia. Trabaja la morfología de un ser humano caricaturizado, de acuerdo al brief y la temática. Muestra la relación entre la vestimenta, postura, estos dos establecen la personalidad y generan una vaga idea de la época en la que se encuentra

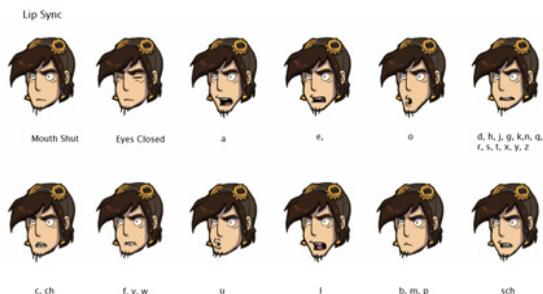
La morfología es un aspecto importante de este homólogo, establece las características que cada personaje importante tiene en relación a su forma física, expresiones y movimientos gestuales, dentro de esta característica se intenta representar las posturas y el movimiento, que son necesarias previa al proceso de modelado o animación, estos recursos guían al resto de equipo para la culminación del proyecto.

### Expresiones Gestuales



Img 15. Deponia. Trabajar con aspectos referentes a perspectivas es un recurso útil debido que aporta contenido substancial a la experiencia del usuario, realizando composiciones un poco más completas

### Fonética



Img 16. Deponia. Dentro de la animación es necesario crear expresiones faciales que corresponda a la relación fonema y gesto, esto ayuda a tener una visión más coherente con el audio.

### Construcción de Dummies



Img 17. Un aspecto importante en la creación de personajes es la construcción de “dummies” los dummies en el diseño son maquetas que simularan el acabado final, este objeto deberá ser fiel a las características impuestas por la línea gráfica seleccionada con anterioridad cuyo fin es el de representar el arte conceptual.



Img 18. Artes de Pedro Benalcázar. Esta imagen es un ejemplo de la funcionalidad existente en relación leyenda nacional ilustración, el artista utilizó el comic para contar una leyenda nacional.

## Sipnopsis

Esta leyenda cuenta la historia de un soldado que había sido asesinado por su esposa, y por esta acción la mujer se condenó a velar eternamente por su esposo junto a un árbol de tamarindo. La mujer aparecía vestida de ropas oscuras y con un velo cubriendole el rostro, a través del cual se podían apreciar ojos brillantes, además cargaba un farol de luz mortecina. Cuando ella estaba junto al tamarindo, de la tierra emergía un ataúd frente al cual la viuda se arrodillaba por unos momentos, luego de esto se dirigía hacia la persona que estuviera presenciendo esto, quien no podía moverse en absoluto, y en un momento la viuda desaparecía al seguir un callejón alterno.

La función real de este tipo de historias era la de infundir terror en las personas, en este caso, especialmente a los hombres jóvenes, a los que se les contaba esta historia para que no estuvieran vagando por los callejones y regresaran pronto a sus hogares.

Comic Club de Guayaquil. (26 DE ABRIL DE 2015). La viuda del Tamarindo. Obtenido de <https://bit.ly/2jhBpcE>.

## Homólogo III: Forma

### La Viuda del Tamarindo

#### Introducción

“La leyenda de la Viuda del Tamarindo fue recopilada por Don Carlos Saona en su libro “Rielando en un mar de recuerdos” y en el 2010, fue adaptada a la historieta, para formar parte del cómic Memorias Guayaquileñas # 10 Leyendas Guayaquileñas vol. 2, parte del Plan Editorial Municipal y que contó con guion del Arq. Alfredo García Baquerizo, arte de Pedro Benalcázar y asesoría histórica del Arq. Melvin Hoyos Galarza.”

#### Análisis

La leyenda forma parte del folclor de la ciudad de Guayaquil, y mediante este cómic, se aborda de una manera más contemporánea la trasmisión cultural, que por costumbre se ha realizado de manera oral, de generación a generación, para ahora es posible a través de un medio gráfico abordar el tema. El cómic sirve como nuevo medio de representación gráfica de la historia, que aporta una nueva perspectiva del tema.

La historieta permite presentar una visión de cómo se interpretarían los personajes, dándoles una apariencia física reconocible.

Además, transmite la intención con la que la historia era contada, ya que la línea gráfica del cómic nos permite notar que los dibujos tienen ese toque oscuro que necesitaba la historia.

Actualmente el hecho de reinterpretar una historia nacional contada y consabida en gran totalidad por parte de la gente de mediana edad en adelante y transferirla a un medio relativamente moderno como lo que es un cómic, refleja la absoluta necesidad de narrar una parte de las costumbres populares de una manera accesible y atrayente al público. Para los jóvenes una novedad interesante y para los entendidos en el tema una exquisitez gráfica digna de colección. Hablando del cómic, los gráficos se representan en tonos sepia para las páginas normales del tomo, con algunas páginas a color, como la portada y algunos gráficos conceptuales del proyecto.

El estilo de línea es muy delicado y suave, y los dibujos son estilizados. En la escenografía dibujada y en los personajes, se representa los modos y costumbres de la gente de la costa, como las viviendas de caña y la vestimenta de los personajes.

Para la trama, se toma como personaje principal a la viuda de la leyenda, además de un hombre joven llamado Carlos, como la víctima del espectro, a su madre y a una vecina como personajes secundarios.



Img 19. En esta imagen se puede apreciar una de las páginas coloreadas del cómic. Por lo general los cómics pueden tener hojas ilustradas con mucho color o hechas a blanco y negro, según decisión de las editoriales.



Img 20. Como homólogos se puede tomar en cuenta las reinterpretaciones dadas a las criaturas mitológicas de la región nacional, regional o extranjeras.



## 2.2.4 Finalidad vincularía

El siguiente texto tiene como propósito agregar información que permita concretar y concluir la importancia de esta selección de homólogos, debido a que en la parte anterior se menciona a estos con un propósito específico del cual se intenta extraer el material más pertinente en relación a un objetivo solicitado.

### BIOSHOCK INFINITE

El propósito de seleccionar este videojuego como referencia, es la de buscar un estilo gráfico adecuado al contexto más óptimo concerniente a la idealización del realismo literario, debido a que en este videojuego presenta las facciones anatómicas del ser humano en un estado ilustrativo aceptablemente real y simplificado, usando la misma lógica se puede aplicar el concepto a animales u objetos que conforman y dan contexto al ambiente o las distintas escenografías. Esta síntesis ilustrativa ayuda al receptor a generar la sensación de inmersión y empatía ante personas y eventos.

Por otro lado una de las características importantes por la cual se seleccionó este homólogo es la forma en la que este videojuego trata temas delicados sobre: el declive físico y mental provocado por las adicciones, ideología política, la religión, clases sociales junto con otros temas referentes a la ciencia ficción. Por consiguiente el videojuego intenta mostrar las consecuencias dañinas y nefastas de los aspectos previamente mencionados que han marcado y marcarán la problemática de esta sociedad. Esta idea de promulgar un dialecto severo, crudo y directo está a la par con el espíritu de realismo literario, el cual divorciado del romanticismo intento narrar y describir de la forma más inclemente el caótico mundo del Ecuador de antaño, en el cual destaca los crímenes de odio, la vulnerabilidad de la mujer, la tiranía del clerical y la debacle moral.

### DEPONIA

Este homólogo fue seleccionado debido a que en su contenido explica la forma del proceso ideario y en cómo se estructuró los métodos de construcción de los personajes principales, esta biblia gráfica sirvió como material de apoyo al momento de determinar, delimitar y planear las posibles pautas que darán sentido a la construcción de cada personaje y serán incluidos en la finalidad del proyecto en cuestión.

Por otro lado el contexto en el cual está envuelto el videojuego también aporta al proyecto de manera conceptual, ya que el contenido de este juego tiene un trasfondo social magnificado y llevado al extremo, puesto que en su trama toca temas sobre la desigualdad social al punto de marcar notoriamente la riqueza y la pobreza. Esto se puede asemejar a la narrativa del realismo lirico Ecuatoriano en donde la ideología política y católica iban juntas de la mano provocando conflictos sociales.

### La Viuda del Tamarindo

Esta obra de origen ecuatoriano fue seleccionada debido a que en ella se refleja claramente la idea de transportar un relato popular a un medio ilustrativo. Dicho relato ha sido reinterpretado en el estilo gráfico de un cómic y en el cual se ha respetado el contexto real de la narración.

Esta acción reinterpretativa es un claro ejemplo de la viabilidad de propuestas similares venideras, obviamente hay que valorar y tener en cuenta siempre a qué tipo de público se orienta las propuestas, ya que en el caso de una historia popular muy bien se puede abarcar un amplio público de todas las edades, en caso contrario una historia nacional de carácter crudo y severo rodeado de temas violentos y lenguaje explícito, puede ser orientado a un público con discernimiento más moderado y que en mucho de los casos depende de un límite de edad.



## 2.3 Análisis Investigativos

### 2.3.1 Construcción del Brief

# Brief

Se necesita diseñar 3 personajes, basados en la novela “A la costa” de Luis A. Martínez. Este proyecto deberá mostrar una línea gráfica fuerte que mejor se adapte al contexto del libro y que sea apetecible para el público en general. Para ello se requiere analizar la obra en búsqueda de los elementos más importantes que ayuden a la creación de dichos personajes.

Cada personaje deberá ser fiel en mayor medida a las características narradas por el autor, se mostrarán escenas que apoyen al contexto de la historia, información sobre indumentarias y morfologías.

Se abstraerá las características en base a una ficha de análisis

#### Físico:

Voz, edad género, raza nacionalidad, altura, complejión, salud, cualidades, defectos, sexualidad, forma de caminar, voz.

#### Psicológico:

Hábitos, inteligencia, temperamento, felicidad, actitudes, auto conocimiento, aspectos inconscientes.

#### Personal:

Riqueza, familia, amigos, colegas, lugar de nacimiento, niñez, educación, hobbies, creencias, valores, estilo de vida, estado civil, religión, profesión, posesiones.

#### Personalidad:

Deseos, negación, esperanzas, miedos, pensamientos, recuerdos, resentimientos, sueños.

#### Prácticas:

Dice, come, viste, compra, trabaja en, juega en

Se buscara también anexar una hoja “mood”(estados anímicos o referencias) para facilitar y agilizar el proceso creación, establecer líneas gráficas, recurrir a contenido histórico para establecer el ambiente de la época y la fidelidad a esta.

A continuación se mostrara enlaces de pro-

yectos similares, que pueden ser utilizados como guías.

Bioshock <http://bit.ly/2FNw3Og>

This war is mine <http://bit.ly/1qNnFig>

Deponia <http://bit.ly/2oCNCZM>

La viuda del tamarindo <http://bit.ly/2jhBp-cE>

Una vez concluido la investigación de las principales características se procederá a la tabulación de datos importantes con el fin de establecer registro, dicho investigación deberá ser compartido con el equipo de trabajo para que al momento de ilustrar, esta sirva como guía general a conveniencia de la empresa, esta información puede ser parte de procesos posteriores.

### 2.3.2 Diferencia entre cliente y consumidor

¿Qué se quiere conocer? Especificación de preguntas en relación a objetivos

El objetivo de esta entrevista y esta encuesta es conocer la opinión de la gente: primero el diseñador especializado que pueda ser capaz de resolver un brief de creación de personajes y concepts arts, dicho diseñador es el encargado de crear un nexo o un canal que sirva para que el cliente pueda vender un producto al consumidor.

El cliente: Es la persona quien solicito el brief, este ente o empresa, es para cual un diseñador trabaja, en base a su información referente a sus aspiraciones y necesidades se puede construir un concepto.

Este proyecto tiene como principal cliente a la empresa desarrolladora profesional, independiente o grupo asociado, quien bajo petición de un brief exactamente detallado, buscara establecer la finalidad del concepto de arte, véase el ejemplo de forma de contratación de la empresa multinacional “Blizzard Entretainmet” esta empresa ha sido famosa por el desarrollo de videojuegos de índole global, esta cuenta con una lista con todos los nombres de diseñadores aspirantes y se actualiza cada cierto tiempo, brindando oportunidades de trabajo a diversos profesionales, se puede ampliar la



información en su propia página web. Otro caso no muy distante es la de trabajar para una compañía independiente la cual busca crear juegos o animaciones no precisamente con ideología comercial.

### EL consumidor:

Este es el destino final al cual llegara nuestro producto. Es la persona a la cual la empresa intenta vender, para llegar objetivamente a este fin es necesario conocer muy bien el segmento con el fin de cubrir una necesidad o crear una. La diferencia de todo esto radica en que el cliente es la persona quien tienen una iniciativa y puede invertir un capital para desarrollar cualquier tipo de propuesta y el consumidor es la persona quien aspira comprar, para ambos casos el diseñador o encargado se verá obligado a entender la forma de pensar del cliente y ayudarlo a mejorar o cambiar la propuesta del brief y a estudiar a fondo al consumidor.

### Segmento

Ciudadanos del país, nacional o extranjero de prioridad para hispanohablantes, de una edad aproximada de 16- 36 años (posiblemente el rango pueda expandirse), para ambos sexos independiente de cualquier cargo u ocupación, una personalidad que esté dispuesta apoyar y promover cultura, literatura e historia del país, orientado hacia todas las clases o grupos sociales del país.

### 2.3.3 Diseño de Persona

Para crear una persona objetivo, se debe analizar en parte un poco del perfil psicológico de esta, tomando en cuenta de que esta persona tendrá que ser perteneciente a las generaciones modernas.

Estas supuestas personas tendrán rasgos específicos que son fáciles de recordar y quienes aportaran gran contenido informativo para el diseño, abstrayendo de ellos una información cualitativa que prime en cantidad abundante sobre la cuantitativa.

Toda este contenido ayuda a tomar información relevante en como el producto de diseño tiene relación entre las actitudes y

conductas de un nicho o segmento de personas. Para esto se debe tomar en cuenta un rango de edades con el motivo de delimitar la investigación.

Una estrategia útil al momento de recabar información es recurrir a herramientas investigativas como entrevistas y encuestas. Estas herramientas son útiles para conocer de forma más específica las necesidades que ni el mismo cliente sabe que lo necesita. Lo más importante de este proceso es el área de la empatización con su nicho respectivo, ya que sus insuficiencias ayudaran al momento de definir un brief, la planeación y la estrategia a tomar será parte del proceso de la idealización en base al paso anterior, todo esto con la intención de construir un prototipo que resuelva en gran parte el problema de diseño y someterlo a un continuo escrutinio de evaluaciones con el fin de perfeccionar la pieza de diseño y hacerla útil para su objetivo.

La investigación del público objetivo tiene como resultado conocer un rango específico de personas a las cuales se les pueda orientar el contenido planteado por el proyecto. Este grupo de personas varia gracias a las distintas características compartidas de cada conjunto (estado social, etnia, cultura. Etc.), Pero con la finalidad de estrechar y delimitar una forma más precisa y sencilla se escogió la clasificación en base a la edad. Actualmente el contenido orientado al entretenimiento viene clasificado por símbolos y números que indican edades y el tipo de contenido aunque en la actualidad en raras ocasiones este sistema se sigue en totalidad.

Con la información obtenida se puede crear las ilustraciones y adaptaciones adecuadas 2 grupos: el grupo de edad ideal y a un grupo probable.

#### Como videojuego

El grupo ideal está conformado en un rango de edad de 18-25

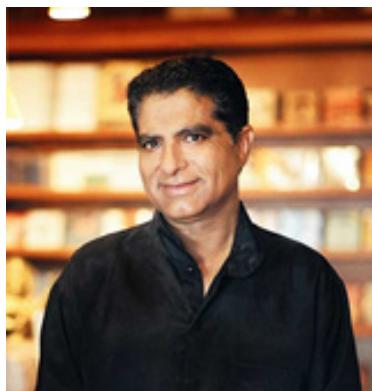
Un público menor en un rango de edad de 16-19

Público probable en un rango 25-32

Público extranjero probable 18-36



## Persona 1



Img 21. Persona Desing 1, imagen utilizada con fines didácticos

Trabaja de ingeniero en una oficina y ya participado en algunas construcciones.

Perfil demográfico	Objetivos y Retos	Comportamientos
<b>Edad:</b> 27 años <b>Género:</b> Masculino <b>Salario:</b> 800 Mensuales <b>Ciudad:</b> Quito <b>Educación:</b> Tercer Nivel Maestría <b>Estado Civil:</b> Soltero	-Trabaja y reunir para obtener vienes diversos  -Tienen como reto principal la creación de una empresa propia	-Esta persona disfruta de entretenimientos modernos, al punto de que su pasatiempo es un hábito importante y continuo. - Este comportamiento es habitual entre sus amigos. -Lectura diversa -Entretenimiento semanal
		<b>Insights</b>
		Está de acuerdo en consumir productos con temáticas nacionales( Entretenimiento regional)
		<b>Quejas y Preocupaciones</b>
		-Su trabajo -hitos culturales -Prospectivas futuras -Entrenamiento con cultura nacional. -Su espacio personal

Figura 22. Análisis de público objetivo 1. fuende propia.

## Persona 2



Img 23. Persona Desing 2, imagen utilizada con fines didácticos

Es un estudiante de la carrera de ingeniería, estudiante promedio quien gusta salir con amigos, juega videojuegos ocasionalmente solo cuando está de vacaciones o realmente tiene tiempo entre semanas.

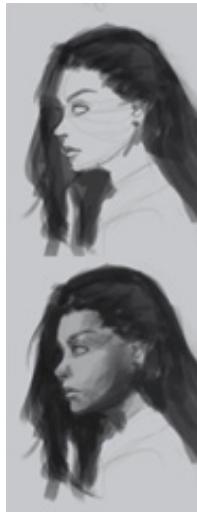
Perfil demográfico	Objetivos y Retos	Comportamientos
<b>Edad:</b> 22 años <b>Género:</b> Masculino <b>Salario:</b> Dependiente <b>Ciudad:</b> Cuenca <b>Educación:</b> Tercer Nivel Maestría <b>Estado Civil:</b> Soltero	-Fuertes creencias nacionalistas.  -Tienen como reto principal la culminación de su carrera y una maestría -Un buen empleo -Divertirse en su tiempo libre con sus amigos	-Esta persona disfruta de entretenimientos modernos, al punto de que su pasatiempo es un hábito importante y continuo. -Este comportamiento es habitual entre sus amigos. -Lectura diversa -Entretenimiento semanal
		<b>Insights</b> Está de acuerdo en consumir productos con temáticas nacionales (Entretenimiento regional)
		<b>Quejas y Preocupaciones</b> -Su trabajo -hitos culturales -Prospectivas futuras -Entrenamiento con cultura nacional. -Su espacio personal
	<b>Valores y Miedos</b>  -Conciencia patriótica, valores políticos -Valora la ilustración como método de expresión -Valor y disfruta mucho el entretenimiento -Les teme a decisiones políticas.	

Figura 24. Análisis de público objetivo 1. fuende propia.

## 2.4 Definición de elementos de Diseño

### 2.4.1 Técnicas Digitales

#### El Boceto Digital



Img 25. Pequeño proceso de ilustración digital, muestra la transición entre el boceto y la ilustración. Esta ilustración pertenece a Xia Taptara un artista digital que enseña sus conocimientos por videos.

El boceto digital es de mucha ayuda al momento de crear bocetos, la facilidad y manejo de los programas para dibujar, ha ayudado que el proceso creativo sea más rápido y efectivo, corregir un error aquí es mucho más rápido y sencillo, sin tener la desventaja de dañar el soporte. Un boceto análogo puede ser traspasado a un soporte digital y trabajarla directamente allí con la acentuación y manipulación del color.

#### Hardware Digital



Img 26. Hardware Digitalizador Wacom Bamboo, esta tableta es cómoda debido a la facilidad de su uso y fácil transportación.

El hardware más recomendable para realizar trabajos de ilustración es una tableta digital debido a que esta herramienta ayuda y facilita al momento de transferir o crear elementos de diseño. El no contar con una herramienta como esta genera una demora y perdida tiempo debido a que usualmente

la gente intenta trabajar con un mouse. El proceso de adaptación a esta medida toma un tiempo prudente, pero una vez hecho se consigue un gran resultado, por lo general esta herramienta va vinculada al proceso de foto manipulación, ilustración digital y trabajos relacionados a vectores.

#### Software Digital



Img 27. Adobe Photoshop, es una plataforma ideal para ilustración digital, photoshop se caracteriza de los demás programas de ilustración debido a la facilidad de incorporar y manipular imágenes para añadirlo a la ilustración.

El software por preferencia será utilizar es Adobe Photoshop, este software esta principalmente enfocado a la foto manipulación de imágenes y su uso en ilustración digital es muy limitado, debido a que en la actualidad existen muchos programas especializados con más funciones específicas orientadas solo a la ilustración, tales como Paint Tool Sai, Paintstorm, Corel Painter entre otros.

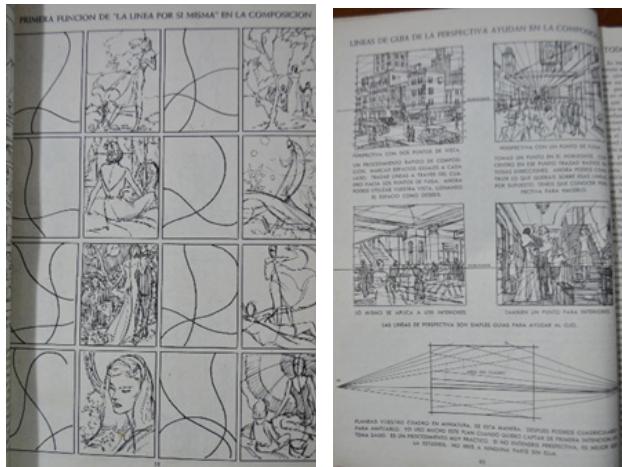
Si bien Photoshop es la primera opción muy recomendable para el principiante, no es la mejor opción para la ilustración profesional, debido a que los demás programas citados con anterioridad cuentan con más opciones destinadas al manejo de la espacialidad y manipulación de las luces de lugar.

Las ventajas de utilizar Adobe Photoshop radica en la facilidad de manejar la interfaz y poder interactuar con los elementos, esta plataforma cuenta también con la posibilidad de manejar ediciones de imágenes más avanzadas como la técnica del Matepainting y la asignación de efectos posteriores a la acoplación de imágenes.

## 2.4.2 Fundamentos de la ilustración análoga

El principio de “áreas, formas y contornos superpuestos” es la base de toda creación pictórica puesto que la línea, es el primer medio para definirlos; nos ocuparemos de este elemento en primer término.

Este principio en la ilustración artística ayuda a que al momento de ilustrar podamos colocar elementos principales referente a las líneas de composición y espacio, la línea denota el recorrido que tendrá que realizar el ojo en el lienzo; también ayuda a que esta composición sea armónica entre subelementos como espacio, luz, personajes y objetos.



Img 28. En el arte de la ilustración, se muestran principios de composición ilustrativa, y como debe estructurarse una composición para que esta se vea armoniosa con el espectador.

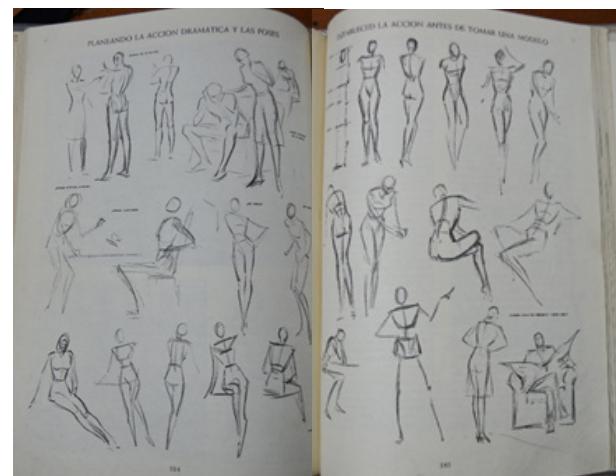
Img 29. Manejo y composición de las líneas de perspectivas. En libro de Lommis se muestra la grilla funciona para la creación de líneas imaginarias de espacialidad, se muestran los puntos de fuga más usados.

### Perspectivas

Al momento de creación de una ilustración análoga o digital es necesario utilizar un manejo de perspectivas, debido a que esta manipulación ayuda al espectador a la percepción de fondo y espacialidad, a esto se le suma la manipulación del espectro lumínico el cual da forma al volumen de los objetos. En la actualidad existen pautas muy remarcadas que ayudan a crear distintos puntos de vista, las mismas pautas ayudan al embellecimiento de una obra pictórica incluso llegar al punto de describir el carácter de una escena. En cuanto al proceso de

establecer las líneas imaginarias que construyen la perspectiva se puede recurrir a diversos trucos o tips, tales como la creación de objetos 3D en un plano cuyo resultado “el render” sirve de imagen base para la ilustración, de una manera más artística se puede utilizar el uso de fotografías, esto ayuda a la obtención de perspectivas más complejas. Si bien no es una regla obligatoria este y otros más trucos son de utilidad porque resuelve de manera rápida problemas dados por la inexperiencia o las fechas de entregas. Es necesario remarcar que cualquiera truco utilizado debe ser primero creado y de total autoría del mismo ilustrador.

### Morfologías

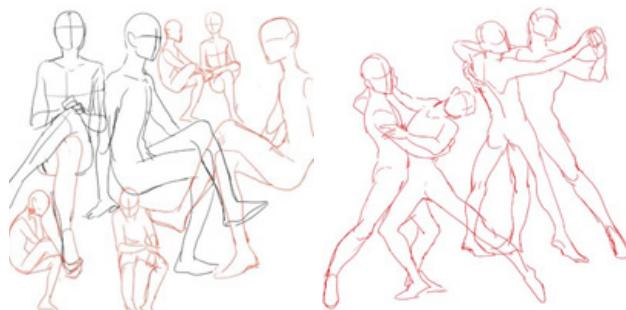


Img 30. Bocetos rápidos para la explicación de la morfología humana y sus diversas posturas.

Dibujar la figura humana de forma completa y precisamente real requiere de un gran conocimiento anatómico, tarea ardua cuyo entendimiento y práctica deviene en grandiosos acabados, dichos resultados generan una ilustración más preciosa y por si, un gran valor estético. Este valor estético puede llegar a ser cotizado y vendido por un gran valor. El primer paso posterior a la disposición de líneas armónicas y dependiente el tipo de ilustración; es la de colocar figuras rápidas, estas figuras son bocetos a mano alzada que representan un “ente”, no siempre es estrictamente un hombre o una mujer.

Estos bocetos ayudan en mayor parte a la construcción de los “dummies” y van de la mano con el estilo gráfico seleccionado, dicho estilo es quien determina las proporcio-

nes de los personajes. La ventaja más notoria es que este manejo de bocetos y líneas rápidas ayuda a la creación de posturas y facilita la ilustración. Con esto se consigue explicar la intención y carácter que poseen los entes y su interacción próxima con sus semejantes y el ambiente.



Img 31. Referencias anatómicas en diferentes formas de interacción.

## Expresiones



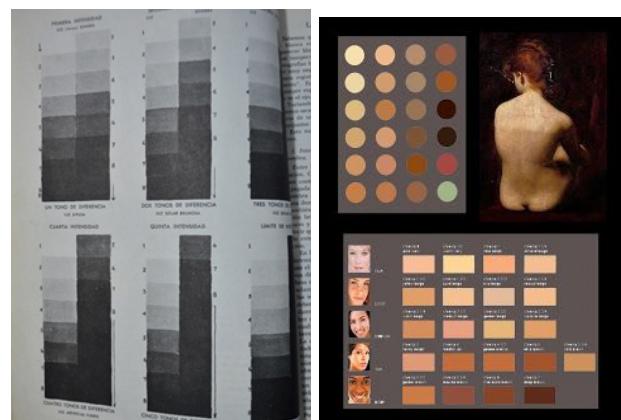
Img 32. Las expresiones otorgan personalidad y espíritu humano a los dibujos.

Las expresiones faciales ayudan a la caracterización de personajes, le entrega personalidad a cada actor y un rostro con el cual se establecerá una imagen identificativa, los rostros en mayor medida reflejan el carácter y el temperamento de la persona. Un aspecto importante a mencionar es que en mayor medio el color de la piel y los rasgos faciales denota etnicidad o pertenencia. Estos rasgos faciales tienden a variar mucho o poco según la población a la cual pertenece. Para la realización de los rasgos faciales y la selección de una correcta paleta cromática para la piel, es necesario conocer la región, pueblo, etnia y demás variantes culturales existentes o ficticias establecidas previamente en el "Mood Board". Este documento exige también de forma estricta el carácter

que los personajes deben tener y expresar muy independientemente de la forma de sus rostros o sus géneros. Una muestra satisfactoria de que el personaje cuenta con los rasgos adecuados es que muchas expresiones pueden ser exteriorizadas en la forma en la que el personaje mira o conversa. La caracterización del personaje es satisfactoria siempre y cuando el observador pueda leer, del rostro del personaje un estatus, una pertenencia o una época.

## Cromática

### Intensidades Tonales



Img 33. el manejo de "VAULE" ayudan con la volumetría de un dibujo, en el libro de Loomis se puede encontrar información ampliada sobre el estudio del Claro / Obscuro.

Img 34. Por lo general el uso de colores depende de la calidad del dibujo que se aspira, unos unas de tres a cuatro colores incluso de 9 o mas sin contar efectos de luces y sombras

En la ilustración digital un aspecto muy importante es la de conocer el funcionamiento de las intensidades tonales debido a que esta manipulación de valores tonales "VALUE" generan en el observador una percepción realista de la interacción entre los objetos y los ambientes circundantes, ya que este manejo del "VALUE" es alterado por el espectro lumínico y la distancia entre objetos. Para ello el manejo de la escala de grises es muy importante ya que ayuda a generar la volumetría mediante la manipulación de luces, luces de ambiente y las luces de rebote.

Recordemos que un concept art o una ilustración puede ser resuelto en un simple blanco o negro y que la utilización del color es una opción según la finalidad de la imagen. Una hito importante también a resaltar es el manejo del color, dentro de esto es necesario tener un conocimiento sobre la

función de los matices y la saturación de colores.

Dichos matices ayudaran a crear las zonas de color que son producto de los reflejos de las luces y rebotes de distintos materiales, la saturación se ve relacionada con el manejo del valor y según dicte la línea gráfica.

### 2.4.3 Recursos de Diagramación

#### Tipografías



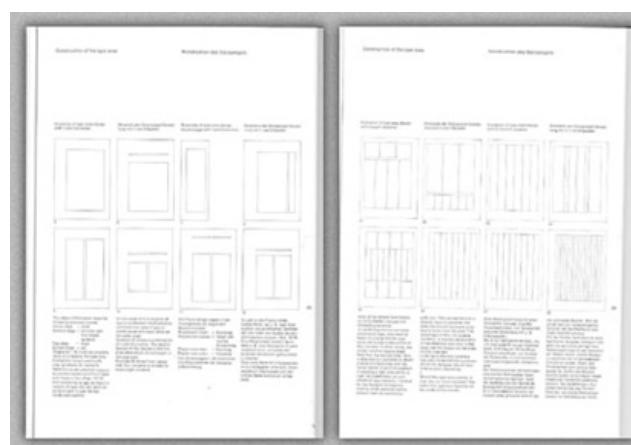
Img 35. Esta familia tipográfica es especial debido a que cuenta con 100 tipo de variaciones

La tipografía dice mucho en un libro, esta facilita la lectura y a la misma vez hace que sea estética, de esta selección adecuada depende la legibilidad de un texto. En la actualidad existe una gran cantidad de tipografías, clasificadas y calificadas con diferentes motivos y usos; que gracias al estudio y manejo diario, estas familias tipográficas pueden ser generalizadas y reglamentadas en varias fórmulas estrictas que mejor se acoplen a sus múltiples o únicas disposiciones, todo con el fin de garantizar una buena relación con su objetivo y la legibilidad del documento. Lo más recomendable es siempre escoger una o un par de familias tipográficas que empaticen armónicamente con el contexto y el fin de una pieza de diseño. Dichas familias tipográficas en conjunción o unicidad debe reflejar y estar acorde a lo que los proyectos intentan comunicar, la se-

lección de un par de tipografías dice tanto como las ilustraciones concebidas dentro de una diagramación.

Estrechando más la verja en el basto terreno de las tipografías, se ha tomado en consideración una familia tipográfica acorde a la solución. Esta tipografía de tipo "Serif" llamada "Thesis" diseñada por Lucas de Groot. Los atributos principales de dicha tipografía son: simpleza y legibilidad, junto a esto es necesario señalar que la fuente cuenta con un total de 100 variantes; es esta diversidad quien la ha convertido en una tipografía muy útil al momento de trabajar títulos, subtítulos, párrafos, etc.

#### Retículas



Img 36. El libro muestra y explica la forma en la que una retícula puede ser funcional y útil al momento de crear.

Las retículas son utilizadas para acomodar el texto, imágenes y de más elementos de manera que la información colocada dentro de las cajas de texto tengan un sentido coherente en relación a la función. En la mayoría de los casos la forma de diagramar las retículas es de la más sencilla, esta característica variara siempre y cuando el contenido lo permita y tenga una justificación para disponer un orden experimental más arriesgado. Si bien existe una gran cantidad de variables al momento de diagramar las retículas, es necesario establecer uno o dos sistemas de retículas que le otorguen un poco de variedad. En la mayoría de los libros ilustrados las retículas enfatizan las imágenes, las diagramaciones están echas para maximizar el aprecio de las ilustraciones y las retículas de los textos se ven minimizadas a una simple explicación o leyenda.



# Capítulo III

## CONCEPT ART



# A LA COSTA

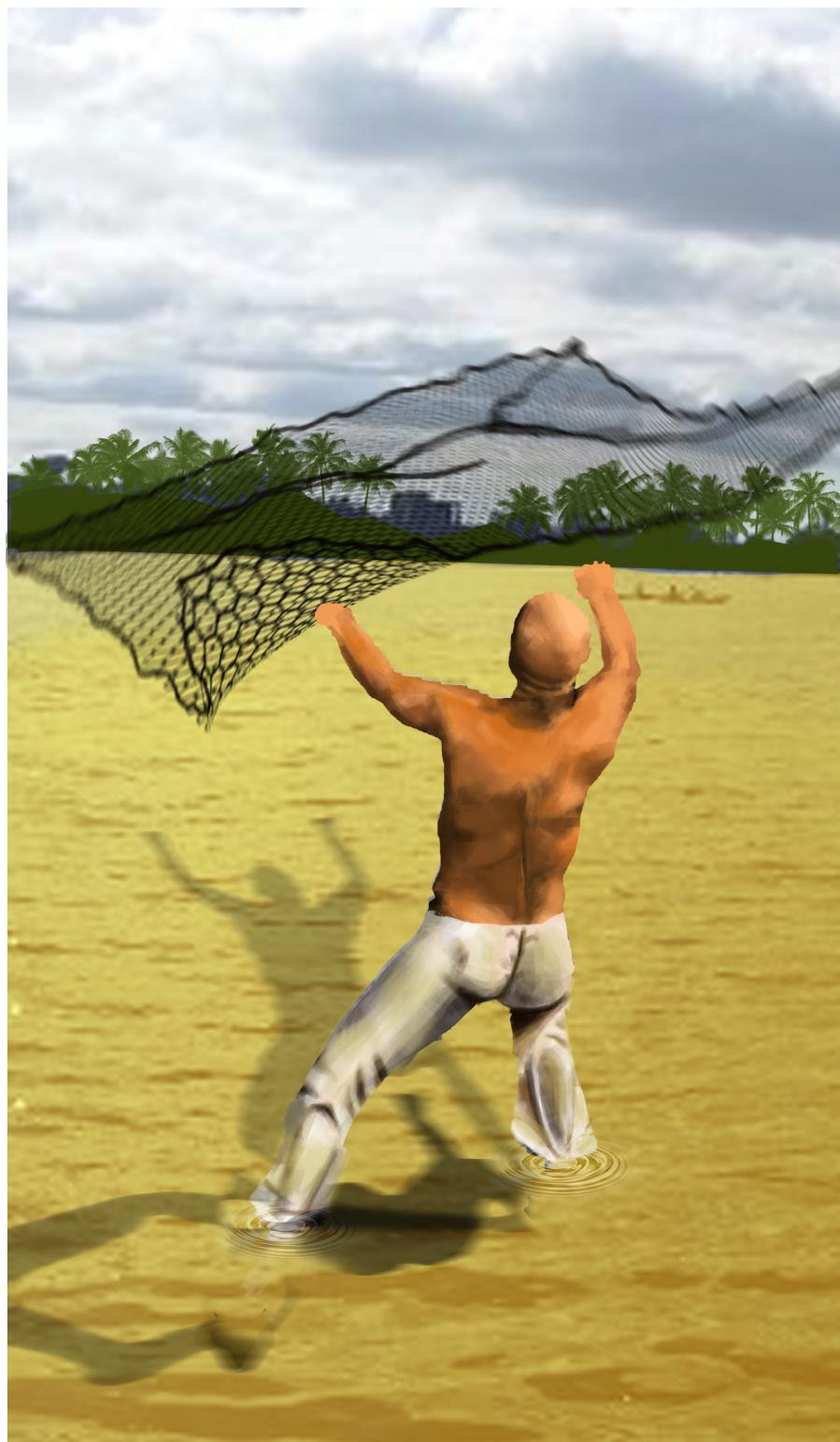
Luis A. Martínez

# Introducción

Los sucesos se sitúan históricamente durante la época de la revolución liberal en Ecuador. En esta situación, tenemos a Mariana y Salvador, hermanos criados bajo un férreo catolicismo y provenientes de una familia considerada noble y de buen apellido, pero que está en la ruina financiera. También tenemos a Luciano, amigo de Salvador, pero de pensamiento liberal, contrario a su amigo. Tras el comienzo de la guerra, los amigos se verán obligados a enfrentarse en bandos contrarios, lo que cambiará a estos personajes y su visión de la vida. La novela cuenta la historia de 3 individuos y después al final se centra solo en la vida de Salvador Ramírez y su dura vida en la costa.

El objetivo principal de este Concept Art es la de transportar la literatura a la nueva cultura visual contemporánea, de manera renovada y fresca accesible a un público más joven. Este contenido apunta a la distribución y enseñanza de sucesos históricos acontecidos dentro de este país; hechos reales narrados de manera verídica, ayudando a comprender la sociedad antigua y actual.

Entiéndase que un concept art es la interpretación dada por la persona o grupo de trabajo como la primera solución al brief solicitado, los conceptos vertidos son tan solo las ideas principales adaptadas a la solución más óptima ajustados a los requerimientos solicitados por la finalidad de la empresa, estos conceptos no siempre son el procedimiento final pero son parte del proceso de prueba y error.

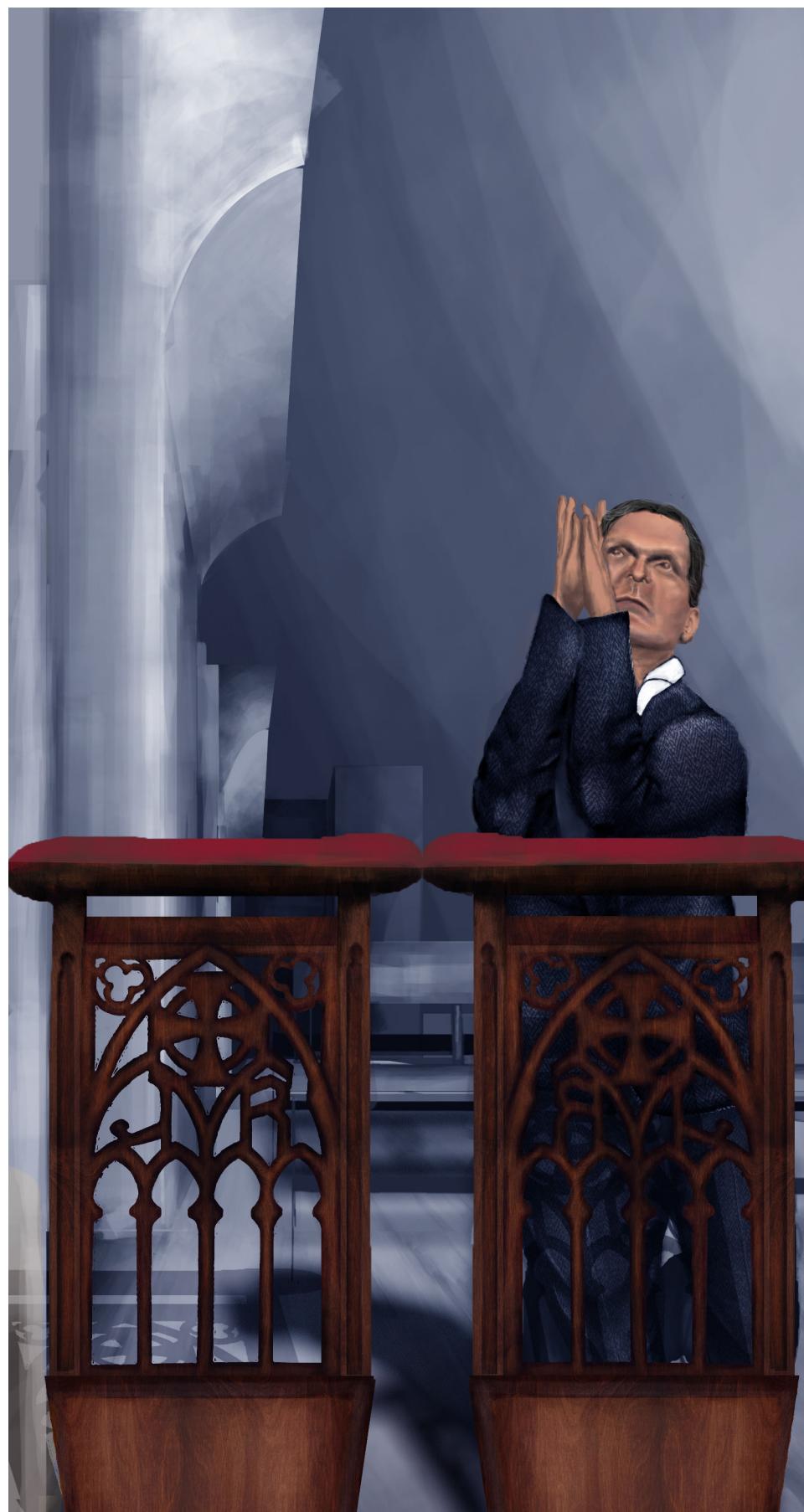


# Agradecimiento

Con la más profunda gratitud que una persona puede tener, retribuyo todo el gentil sentimiento de agradecimiento a las personas que inspiraron y ayudaron a construir en mí a un profesional competente, a mis abuelos, padres, maestros, amigos y compañeros. Personas quienes en su gran bondad, han prestado lo más valioso de su ser con el fin de guiarme en la culminación y alcance de mis objetivos.

Ha ellos dedico el fruto de mi arduo trabajo, de las largas horas en las que he llegado a amar y odiar mi propias decisiones, ha ellos quienes incluso en mi mente ya no los tengo presentes, aquellos espectros de un pasado inexistente e irreal, cuyos nombres recuerdo con un gesto extraño, a todos aquellas personas quienes me mostraron el camino y del cual hoy puedo jurar que llevo su entendimiento y esperanzas.

A mis Abuelos, padres, maestros, amigos, compañeros, las personas cuyos nombres ya no recuerdo, a todos aquellos entes de los cuales tome prestado su conocimiento y experiencia; les doy el más honesto sentimiento de agradecimiento y al cual sumo mi juramento del no defraudarlos.





# A LA COSTA

El concept art puede definirse como la información visual necesaria y básica previa a la elaboración de un videojuego o una animación. Información abstraída directamente de un recurso literario en el cual se intenta componer elementos visuales en base al texto prosado de una o varias fuentes literarias seleccionadas (también las fuentes se pueden ampliar a películas, cine y otros videojuegos, etc.). Esta información o material visual es de principal utilidad para los profesionales, agrupaciones o empresas encargadas de la ilustración final, modelado, interfaz, animación y publicidad cuya final será la de crear el producto visual final.

Para este fin se ha tomado una novela ecuatoriana, caracterizada por el realismo de la época y en la cual se narra todo el contexto histórico del Ecuador de antaño, intentando así promover el conocimiento y cultura de una época antigua con métodos contemporáneos.

Este concept art es solo el primer paso para la creación de un videojuego, pero dentro de todo este proyecto se muestra, el proceso de abstracción de información necesaria para realizar una buena adaptación.



## Procesos

Este concept art empezó con un estudio exhaustivo de la novela, sobre la cultura e identidad ecuatoriana del periodo 1868 hasta 1910 periodo de duración de toda la narración en donde se cuenta la vida real del ciudadano ecuatoriano y acontecen hechos importantes dentro del país en los cuales se cuenta el terremoto de Ibarra 1868, la dictadura de Gabriel García Moreno y la batalla en San Miguel de Chimbo entre liberales y conservadores, y demás acontecimientos pertenecientes a la historia ecuatoriana no mencionados directamente en el libro.

Para mejor el entendimiento sobre la época se recurrió a la recaudación de información de varios libros históricos que señalaban de manera directa o indirecta la situación social, dichos libros se haya en propiedad de la biblioteca Municipal Daniel Córdova Toral (Cuenca - Azuay.)

Este exhaustivo estudio sirvió de manera fehaciente para la elaboración del brief y las ilustraciones y como resultado a esta ecuación se generó una línea gráfica propia "Semi Realista", que responde y se acopla al sentimiento que el género literario intenta transmitir. Un aspecto interesante dentro de la obra es su multiplicidad de historias, pues en la novela se narran desde cuatro perspectivas pertenecientes a 4 personas comunes. La importancia de este tipo de obras aun en la carencia de heroísmo y romance, es la de enseñar un poco de humanismo y fraternidad en base a historias conflictivas y trágicas en donde se pone al descubierto los errores del pasado, el precio del fanatismo, el regionalismo que divide al país, la democracia corrupta, el autoritarismo, las malas decisiones y el peligro de la misma naturaleza.

# El Arte Conceptual

El arte conceptual es la culminación del proceso re interpretativo, es hacer que las cualidades explicitas que definen a una persona, animal o cosa tomen una forma real y visual; existente y comprensible. Si bien el resultado final puede variar o distar mucho del concepto propuesto debido al cambio de orientación del proyecto, una línea gráfica opuesta o un público meta diferente en cualquiera de las situaciones , la idea principal siempre se mantiene presente, el afán de un proyecto que promueva la historia y la cultura.





# Desarrollo de Personaje

## Creación de un Personaje

Físico	Voz Edad Género Raza Nacionalidad Altura	Complejión Salud Cualidades Defectos Sexualidad Forma de caminar
Psicológico	Aspectos Inconscientes Auto Conocimiento Actitudes Felicidad	Inteligencia Hábitos Temperamento
Personal	Familia Amigos Colegas Lugar de Nacimiento Niñez Educación Hobbies	Creencias Valores Estilo de vida Estado Civil Religión profesión Posesiones Riqueza
Personalidad	Deseos Esperanzas Miedos Pensamientos	Recuerdos Resentimientos Sueños Negoción
Prácticas	Dice Come Viste Compra Trabaja en Juega en	

Generationkill. (2014). Creating A Fictional Character A guide to creating a realistic character when writing Remember the five 'P's' V Physical V Psychological V Personal V Personality V Practice[Figura]. Recuperado de <https://bit.ly/35uaz4h>.

Como continuación a la investigación y asentamiento de la idea principal aprendida en el análisis literario se procede a dictaminar y establecer los aspectos más importantes de cada personaje seleccionado, aquí se recolecta información por escrito de las cualidades que componen a la personalidad, la forma física, la psique y de más elementos que le dan vida a cada protagonista y lo traen hacia el mundo real.

Esta metodología de creación de personajes mostrada a continuación fue recuperada de una publicación web; dominio de Josefina Llanos una escritora quien tradujo de la fuente original en inglés al español para una comprensión más cómoda y rápida.

La hoja de referencias “mood”, en este documento, se procede a tomar referentes visuales mas o menos similares a la idea principal, en esta etapa es necesario recopilar todos los elementos necesarios y disponibles para la creación de un personaje, se debe buscar variedad de elementos que se asemejen de una u otra forma al resultado ideal sin perder de la mente el estilo gráfico pautado y la finalidad.

Diversos autores recomiendan la creación de un collage o tener un banco de imágenes por separado en donde se recopile información específica. Este selección de imágenes se pueden destacar por: rasgos físicos concretos, contextura del cuerpo, color de la piel y expresiones gestuales esto es de mucha ayuda para empezar.



# Mood Board

## Mariana Ramirez

### Físico

Voz	Forma de Caminar	Defectos	Cualidades
Hermosa, suave, fina delicada, calmada	Lento, delicado, recatado, temerosa	Indomable inocente crédula tímida temerosa	hermosa, tímida, religiosa, recatada, sensible contrario a su hermano bulliciosa, energica, atrevida
Sexo	Salud	Género	Compleción
Mujer	Enferma de histerismo, delicada, débil	Femenino	Cuerpo débil y delgado morena de ojos negros sangre africana
Raza	Nacionalidad	Altura	
MestizaE	cuatoriana-Sierra	Baja	

### Psicológico

Hábitos	Inteligencia	Temperamento	Aspectos inconsientes
Costura Ocuparse de su casa Ir a la iglesia Rezar	inteligencia normal crédula	Manso y pasivo energica, ardiente, huraña bulliciosa, atrevida, tímida	temerosa, manipulable, enamoradiza, insulta, católica aserrima, atrevida, aura sexual poderosa
Felicidad	Actitudes	Auto Conocimiento	
Leer Ir a la iglesia soñar con su vida fuera de su hogar	Destinada a obedecer a su familia Dedicada a su familia Débil y cobarde temerosa de la fe	Contraparte de su hermano Tímida y callada obediente aunque atrevida y rebelde	



## Personal

Riqueza	Familia	Amigos	Profesión
Familia	Grupo Social Burguesa Tosca y poco cariñosa Padres: Jacinto y Camila	Doña rosaura	Estudiante educación básica ama de casa tejedora
Colegas	Lugar de Nacimiento  Quito Sierra Ecuatoriana	Niñez  Educación en escuelas religiosas	Estado Civil  Soltera
Educación	Hobbies  Lectura tejido	Creencias  Ideología Conservadora Cristiana devota	Estilo de Vida  Hija rebelde enferma aguda religiosa fiel
Valores	Religión  Conservador Católica	Posesiones Riqueza  Estatus Ropa	

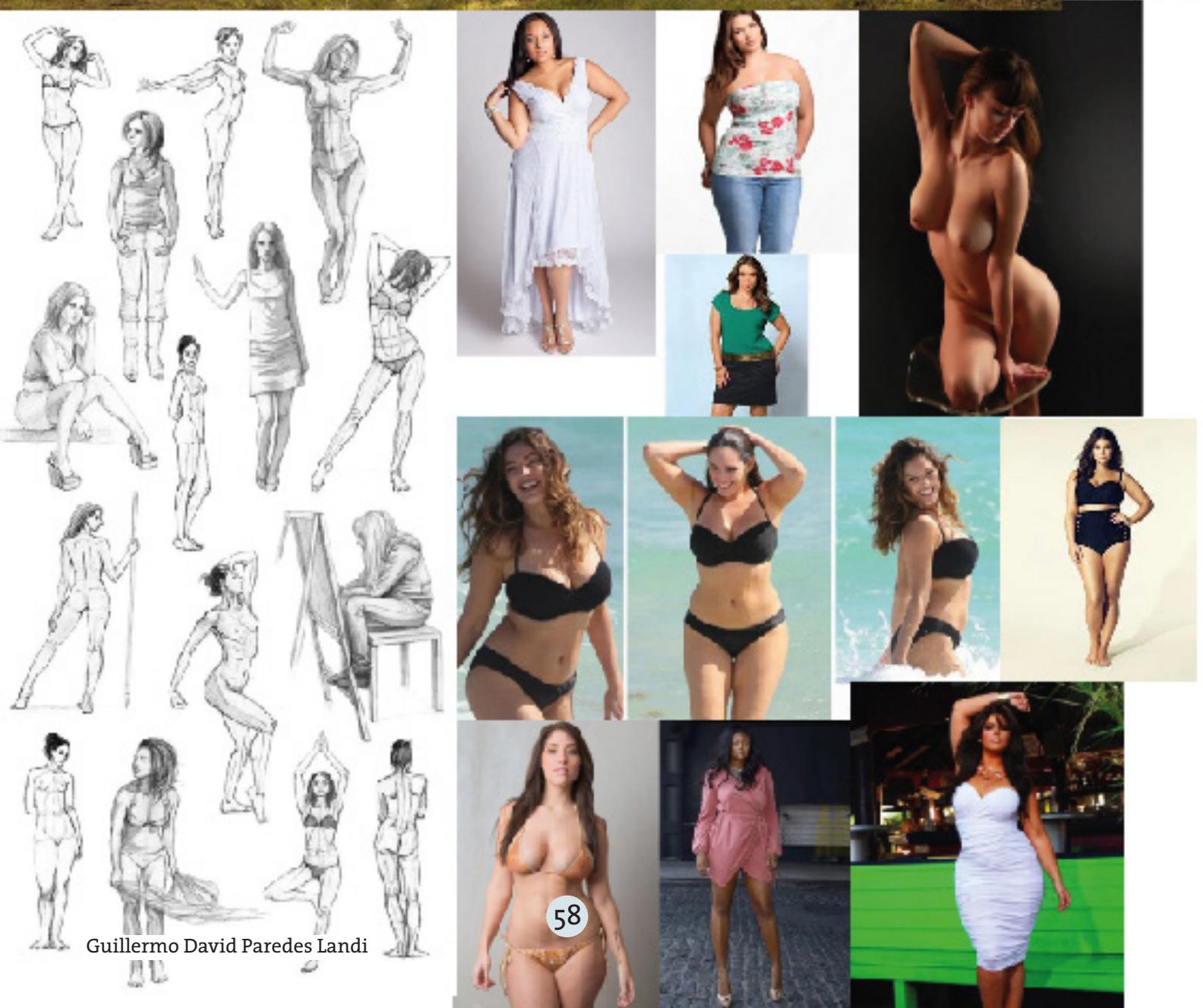
## Personalidad

Deseos	Esperanzas	Miedos	Negación
Liberarse de su familia Amar intensamente Tener un esposo	Ser un alma libre	Su familia Deshonra Vergüenza Infierno Escarmiento publico	Tension sexual Miedo al infierno Huir de sus padres
Pensamientos  Religiosos Conservadores Amorosos Sexuales	Recuerdos  Infancia en la hacienda familiar	Resentimientos  Madre Luciano Padre justianiano doña Rosaura	Sueños  Amar y casarse con Luciano ser libre y sin temer del que diran

## Prácticas

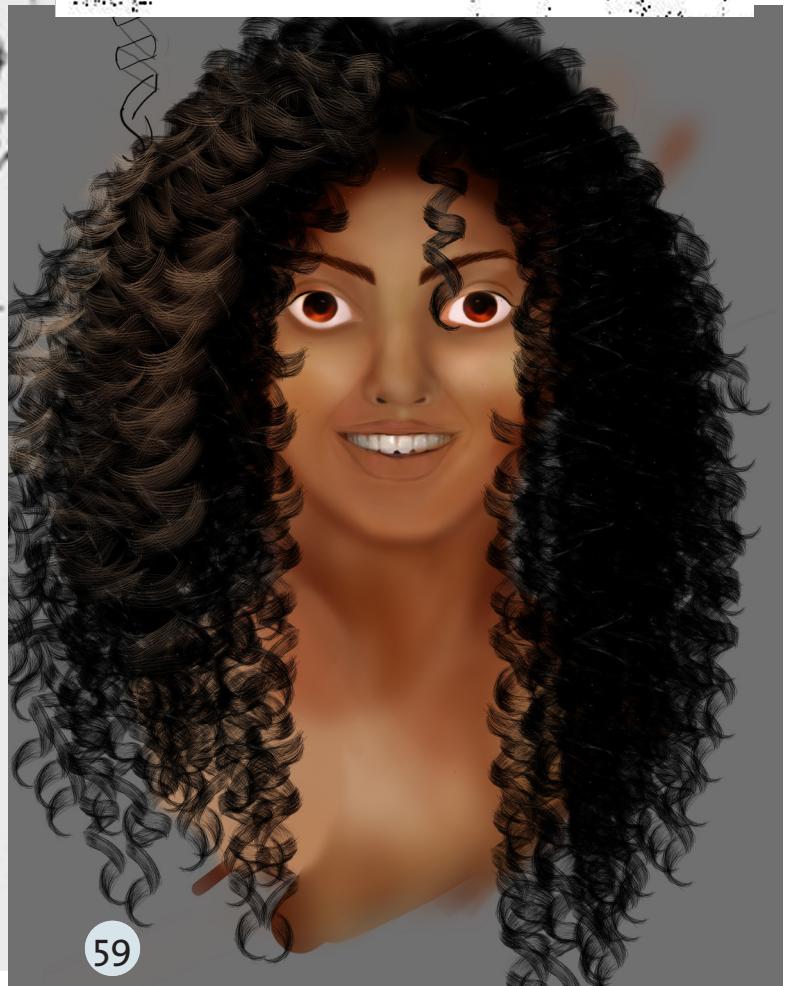
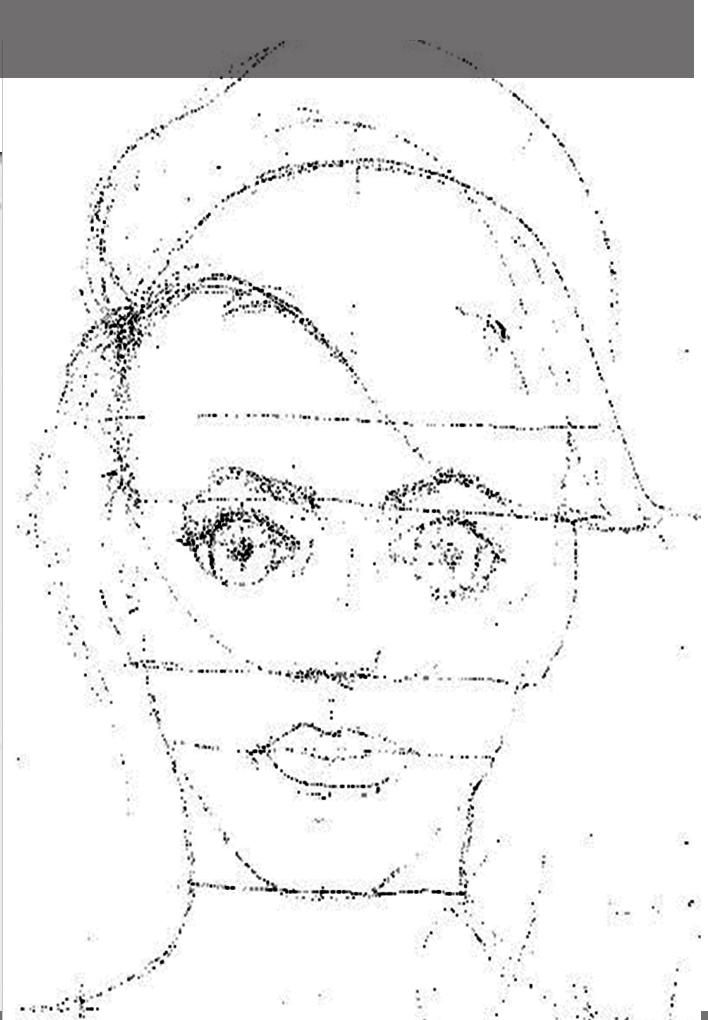
Dice	Come	Viste
Vieja Alcahueta tragahostias Amado Salvador	Comida de la Época	Ropa de señorita Hábito de monja Ropa rota y vieja
Compra	Trabaja en	Juega en
líbros Ropa Comida	Hogar	La hacienda de su infancia

# Collage de Referencias





# Bocetos





# Adaptación Ilustrativa



168 Horas  
de Elaboración



# Cuerpo



168 Horas  
de Elaboración



# Vestimenta



40 Horas  
de Elaboración

# Expresiones



Disgusto



Desilusión



Sorpresa



Ira



Miedo



Llanto



Sonrisa

Risa  
6380 Horas  
de Elaboración

# Fonemas

Se integró el sistema de fonemas con el propósito de ampliar la intención de la ilustración, este sistema se utiliza con el fin de crear animaciones y cinemáticas, las cuales según su fin enriquecen y facilitan el proceso de comprensión de la trama, este método es implementado usualmente en la parte final ya cuando el diseño de los personajes y la línea gráfica es viable.

En relación al proyecto el sistema de fonemas y expresiones es utilizado como una forma demostrativa de la ampliación potencial de la lustración, la cual toma conceptos anatómicos y ejemplos de simplificación de movimientos que usualmente son aplicados en animación.



A



B,M,P



E



F,V



CH,J,S H



D,S,T



GRAN A



K



N



O,Q



T,H



O

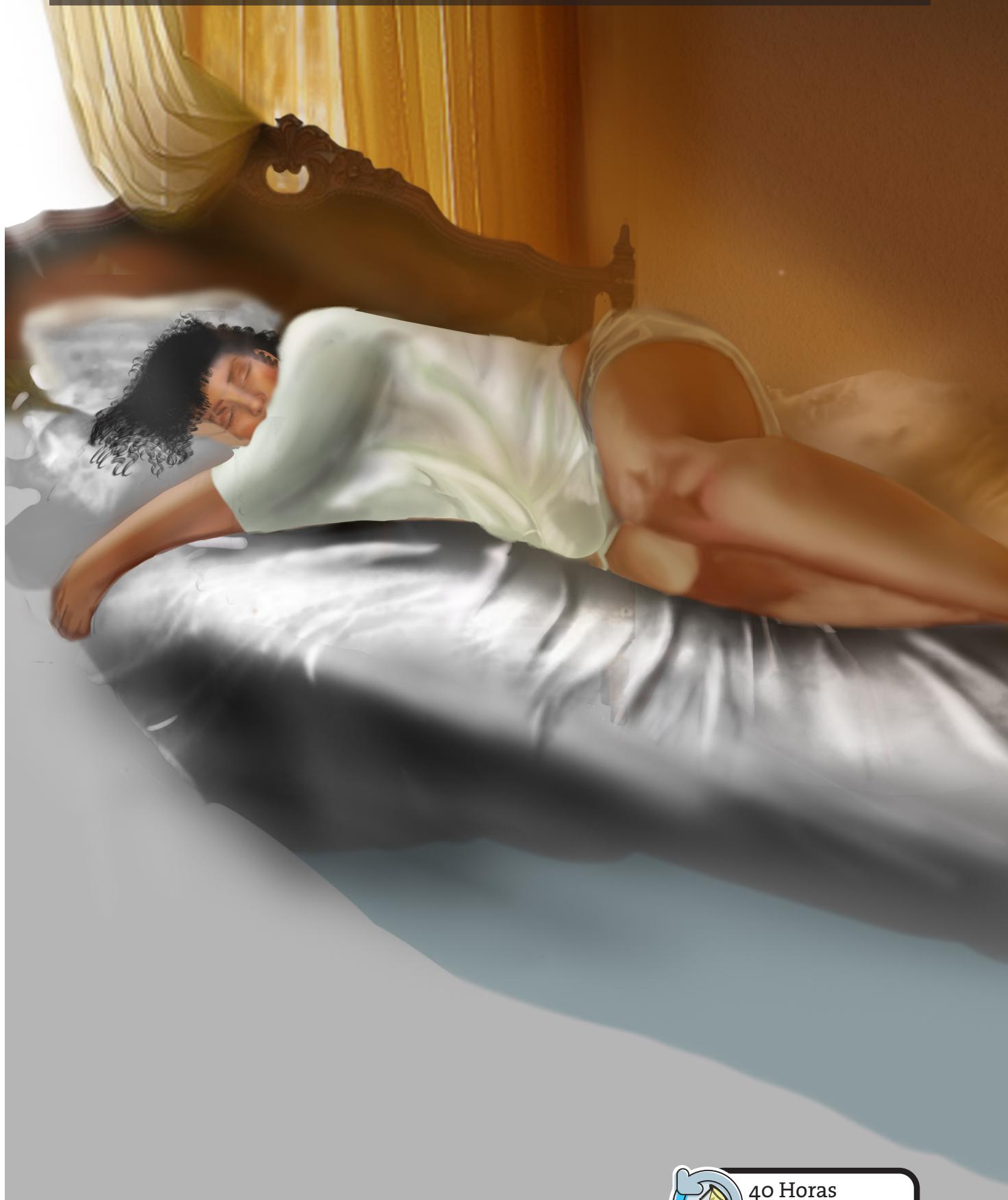


R



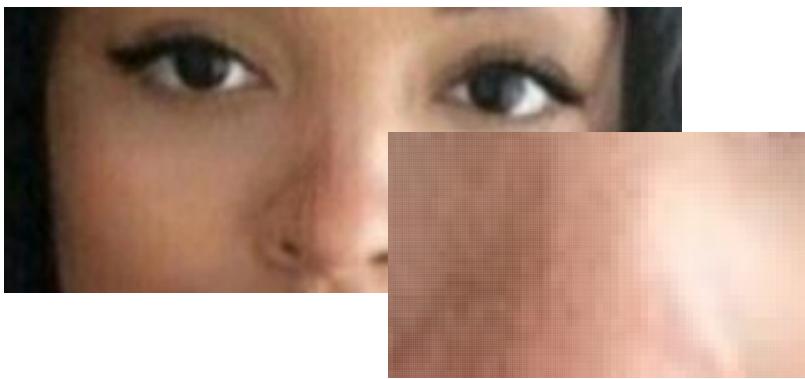
100 Horas  
de Elaboración

# Diseño de escenarios



40 Horas  
de Elaboración

# Paletas Cromáticas



SOMBRAZAS                    ALTAS LUCES



BASE                    MEDIOS TONOS                    CALOR

Navate. (2009). SKIN: a chart- SUPPLEMENT IMG[Figura]. Recuperado [htps://goo.gl/PnMfk2](https://goo.gl/PnMfk2)

Las paletas cromáticas se determinan según el estilo gráfico, por lo general la selección de colores siempre puede iniciar a partir de una fotografía o imagen. Para conseguir los colores necesarios se busca un rango de gamma en el cual se pueda destacar desde las altas luces hasta las sombras más oscuras. En mayor medida estos recursos o información sobre los tonos de piel se pueden encontrar en páginas web. Las ventajas de los sitios web es que brinda información más completa y específica, otorga consejos muy útiles sobre el uso del color gris, el origen de los matices y la reacción de la luz en la piel con el ambiente.

Para este proyecto se tomaron los tonos de piel correspondiente a la descripción de la investigación, esta paleta cromática tiene relación a aspectos característicos de cada raza.

Para crear la piel de Mariana se escogió la paleta de colores "Medium Deep" un color de piel más definida como "Piel Morena" ya que es el tono de piel más acorde a la narración del libro. Es necesario resaltar que esta paleta de colores es una contribución de un usuario en "DEVIAN ART", una de las tantas páginas que tiene como fin compartir información con la comunidad.



# Mood Board

## Salvador Ramirez

### Físico

Voz	Forma de Caminar	Defectos	Cualidades
Seria, tímido, timbre débil, temerosa, asustada	encorvada, tímida, lenta, cabibajo, temeroso, débil, como señorita	debil de caracter cobarde manso obediente	Contraparte de Luciano calmado, religioso noble inteligente educado
Sexo	Salud	Género	Compleción
Hombre	Sano, aunque tenía el aura de quien muere joven	Masculino	Cuerpo débil y delgado débil como señorita cabello rubio y ojos azules frágil
Raza	Nacionalidad	Altura	
Mestizo	Ecuatoriano-Sierra	Alto, distinguido	

### Psicológico

Hábitos	Inteligencia	Temperamento	Aspectos inconscientes
Acérreo católico Preocuparse por su familia cuidar de su familia	Inteligente Prodigioso Aptitudes notables	Manso y pasivo Poco comunicativo Sencillo y obediente Reflexivo Alma tímida, irresoluta y pasiva Apocado y cobarde	Sumiso y cobarde Débil de carácter obediencia ciega temeroso prejuicioso manipulable
Felicidad	Actitudes	Auto Conocimiento	
Leer Estudiar Ir a la iglesia Enseñar Charlar con su hermana	Destinado a obedecer a su familia Dedicado a sus estudios, a su trabajo y a su familia Débil y cobarde	Contraparte de su amigo Timido y callado Obediente y poco comunicativo Cariñoso	



## Personal

Riqueza	Familia	Amigos	Profesión
Familia	Grupo Social Burguesa Tosca y poco cariñosa Padres: Jacinto y Camila	Don Roberto Gomez Luciano	Estudiante Excelente Abogado Soldado
Colegas	Lugar de Nacimiento	Niñez	Estado Civil
Luciano	Quito Sierra Ecuatoriana	Educacion en escuelas religiosas	Soltero
Educación	Hobbies	Creencias	Estilo de Vida
Estudiante de leyes Noble Padres Escuelas Católica	Lectura	Ideología Conservadora Cristiano devoto	Estudiante de Excelencia Intelectual Hijo modelo Rebelde
Valores	Religión	Posesiones Riqueza	
Manso, aplicado, inteligente, buen carácter, calmado, religioso, piadoso, tímido, apocado, tierno, sensible, cariñoso, preocupado.	Conservador Católicos	Estudios Estatus Ropa	

## Personalidad

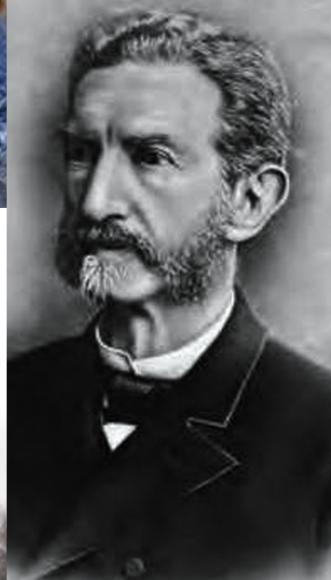
Deseos	Esperanzas	Miedos	Negación
Graduarse Felicidad de su hermana Ayudar a su familia	Amar algún día Ayudar a su familia	Perder a sus amistades Opinión de las personas Su familia La guerra	Liberalismo Amor Temor a su familia
Pensamientos	Recuerdos	Resentimientos	Sueños
Religiosos Conservadores Amorosos	Infancia en la hacienda familiar	Madre Luciano Liberales	Amar a alguna bella mujer y tener una familia Ser capaz de cuidar de su familia

## Prácticas

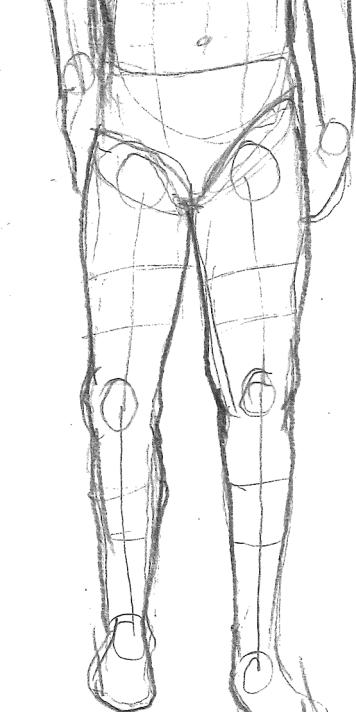
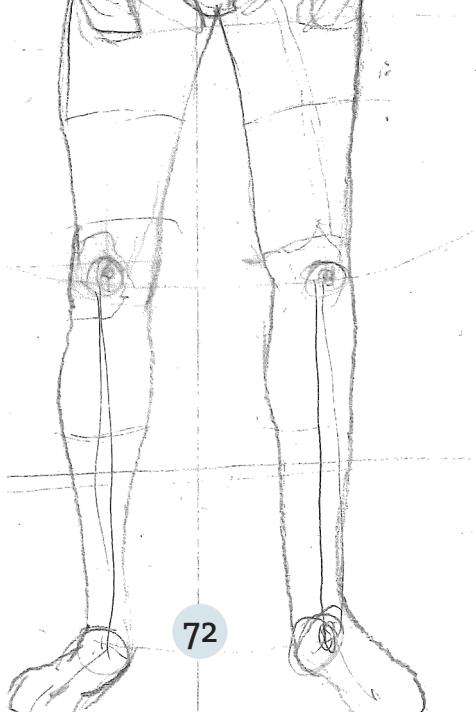
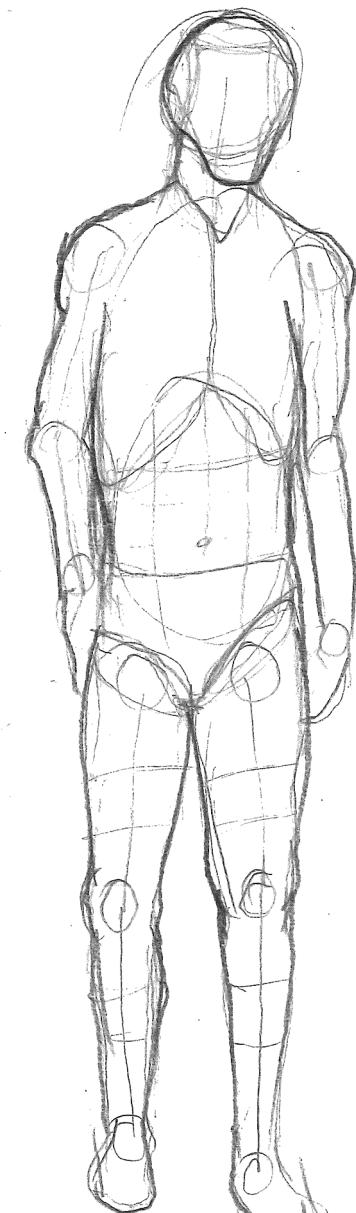
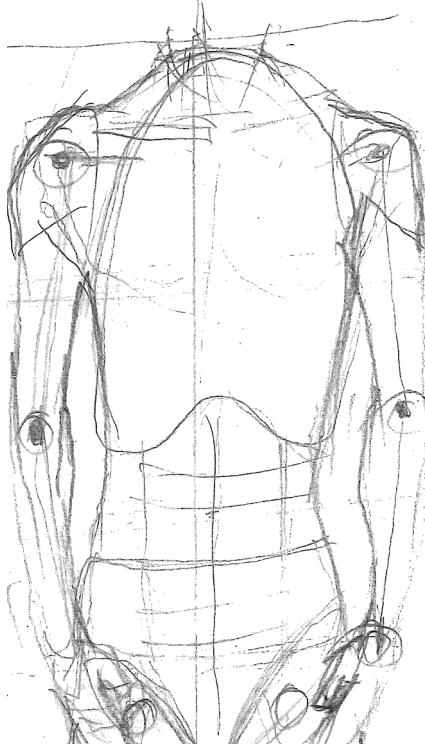
Dice	Come	Viste
¿Y la sociedad? Querido amigo...	Comida de la época Comida propia de la costa	Ropa de estudiante Uniforme de milicia Ropa de trabajo
Compra	Trabaja en	Juega en
libros Ropa Armas Comida	Hacienda Cacaotera Estudiante de excelencia	la hacienda de su infancia



# Collage de Referencias



# Bocetos





# Adaptación ilustrativa



168 Horas  
de Elaboración





40 Horas  
de Elaboración



# Cuerpo



168 Horas  
de Elaboración

# Vestimenta



40 Horas  
de Elaboración

# Expresiones



Disgusto



Risa



Sonrisa



ira



Sorpresa



Miedo



Llanto

Las expresiones de salvador fueron un poco más difíciles de realizar debido su personalidad, cerrada, austera y estoica. Al igual que en todas las ilustraciones, se recurrió al análisis de homólogos en donde se podían ver ciertos rasgos que asemejaban a la idea del concepto.



80 Horas  
de Elaboración

# Fonemas

Los fonemas fueron modificados uno por uno, teniendo en cuenta la poca información del rostro, aunque varía un poco se repiten los mismos patrones debido a las normas del idioma. Se crearía una diferencia notoria si se toma en cuenta la entonación de cada carácter. A diferencia de los rostros aquí no se hace mucho hincapié en mostrar la exaltación de los rasgos faciales



A



BMP



CQU



DST



E



FV



I



N



O

R



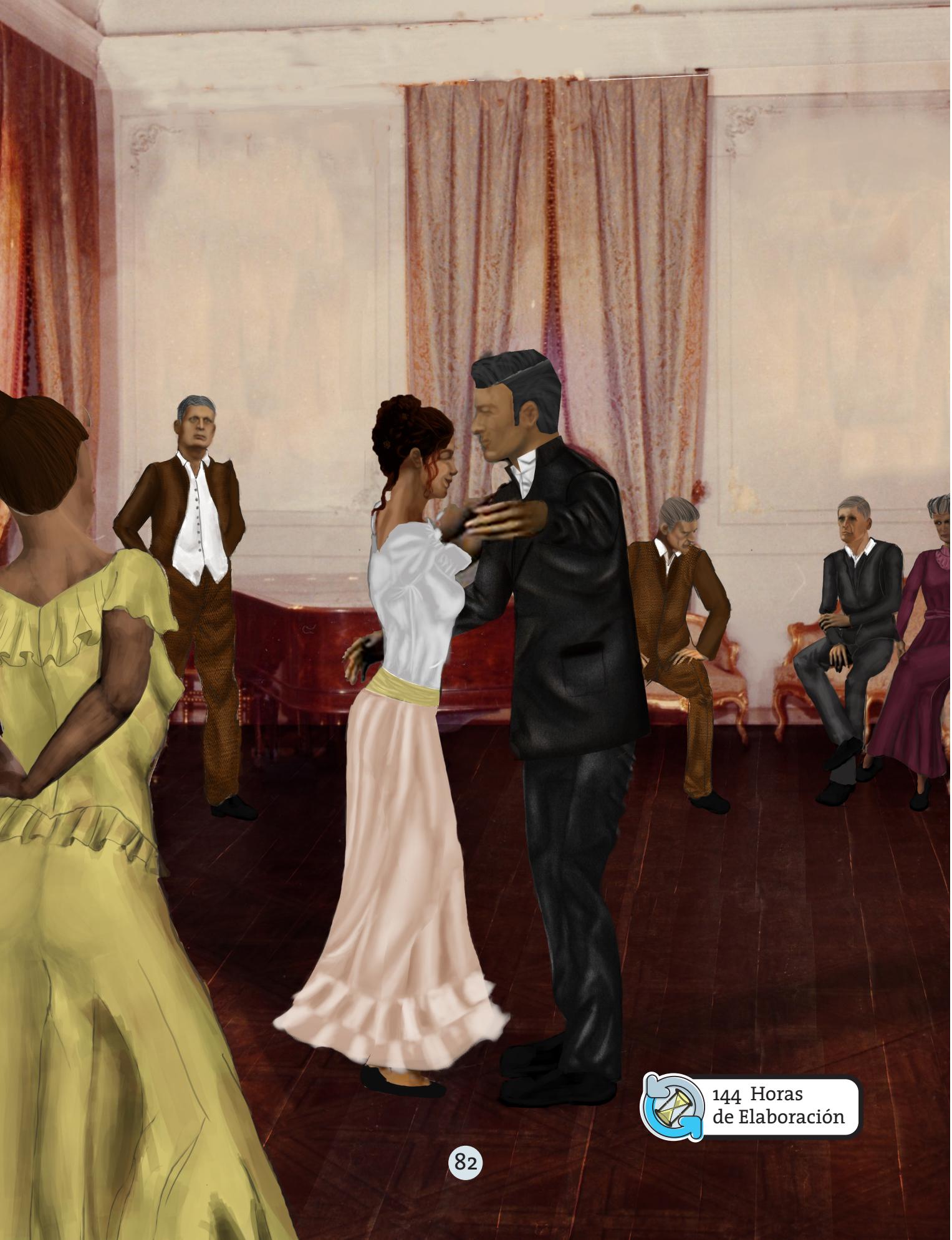
TLH

U



100 Horas  
de Elaboración

# Diseño de escenarios



144 Horas  
de Elaboración

# Paletas Cromáticas



Para salvador Ramírez se optó por escoger una paleta cromática perteneciente a la tonalidad Criolla, este matiz de región por lo general es semejante a la de la población Quiteña de cierto tipo de personas. Si bien en el libro retrata a Salvador en una época infantil como alguien débil, de cabello rubio, ojos azules, delgados y piel blanca, en la mejor descripción del autor “como una señorita”; para el fin de esta adaptación de personaje se optó escoger la forma física de un joven adulto posterior a su graduación y en camino a la guerra.

El personaje de Salvador fue interpretado con rasgos físicos que se acercan a la idea de un ecuatoriano quiteño.

SOMBRA S ALTAS LUCES



Navate. (2009). SKIN: a chart- SUPPLEMENT IMG[Figura]. Recuperado ht-  
[tps://goo.gl/PnMfk2](https://goo.gl/PnMfk2)



# Mood Board

## Luciano Pérez

### Físico

Voz	Forma de Caminar	Defectos	Cualidades
Gruesa, Masculina, Seria, Fria, Directa, seguro Dominante, apasionado, con salud, individual	Erguida, Dominante, Varonil, seguro ,Conquistador Pecho Recto	Necio, Indiscreto Inpaciente Obsesionado Calamitoso	Contraparte de su amigo Amor desinteresado Noble Apasionado Piadoso Clemente
Sexo	Salud	Género	Complejión
Hombre	Fuerte y energico Sano Vigoroso	Masculino	Estructura de Boxeador Robusto Estructura de Hercules Moreno Mejillas Rojas Grandes ojos pardos
Raza	Nacionalidad	Altura	
Provinciano Mulato	Costa	Porte y Esbeltez Gigante	

### Psicológico

Hábitos	Inteligencia	Temperamento	Aspectos inconsientes
Lectura liberal Risa despues del conflicto	Luztrosa Inspirada Consciente Critica	Fuerte y enérgico Admirable, seguro Conquistador, Noble Como un Huracán Apasionado, vehemente Dominante, Rebelde	Misterioso, Simpático Apasionado, Nervioso Activo, Seductor Insumiso, Mirada firme Leve superficialidad
Felicidad	Actitudes	Auto Conocimiento	
Ejercicio, Cabalgatas Paisajes, tranochada Mariana, paseos Escaladas, vida Bohemia caza de venados	Destinado a vencer en todas las luchas de la vida Apasionado, Dominate seguro, Feroz Enojado, alegre Amistoso, Generoso	Contraparte de su amigo Admirable Fúrico Hereje	



## Personal

Riqueza	Familia	Amigos	Profesión
Remesas	Campesina Grupo Social Consentidora Padres:Lorenzo y lucia	Don Jacinto Salvador	Estudiante Promedio Granjero Soldado
Colegas	Lugar de Nacimiento	Niñez	Estado Civil
Salvador	Costa Provinciano	Educación del Campo	Soltero
Educación	Hobbies	Creencias	Estilo de Vida
Estudiante de leyes Noble Padres, campo Colegio de Provincia	Lectura	Ideología libera	Estudiante Azota Calles Intelectual Oscuros antecedentes Rebelde no le importa
Valores	Religión	Posesiones Riqueza	
Enmancipado Destinado a vencer en todas las luchas de la vida Calido,patriota Justo,Desinteresado Juicioso, Cortes, Integro Voluntad Incontrastable, Entusiasta,Honrado y Digno,	Liberal Laico	Granja Estatus Ropa	

## Personalidad

Deseos	Esperanzas	Miedos	Negación
Mariana Mujeres Trabajo en un pegujal Revolución en el país	El Amor Soñador	Su amistad Suegra	Burguesía Religión Gobierno
Pensamientos	Recuerdos	Resentimientos	Sueños
Entusiasta Apasionado Liberales, revolucionarios	La vida en el Campo	Libros, estudio curas, parracos Quiteños los ven Chagras	Predominio Liberal

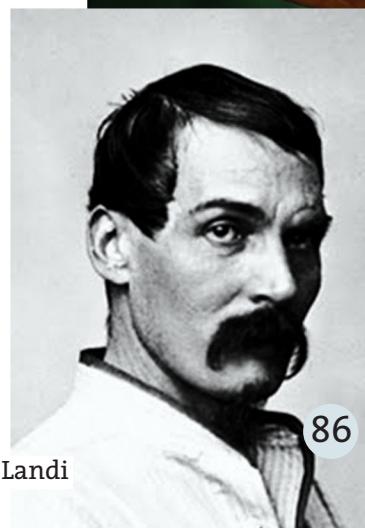
## Prácticas

Dice	Come	Viste
Ajo! El estudio es aburrido	Golosinas Lo que caza Comida de la época	Ropa de estudiante Ropa incomoda Ropa de Combate
Compra	Trabaja en	Juega en
libros Ropa Flores Armas	Estudiante Promedio E	l pegujal



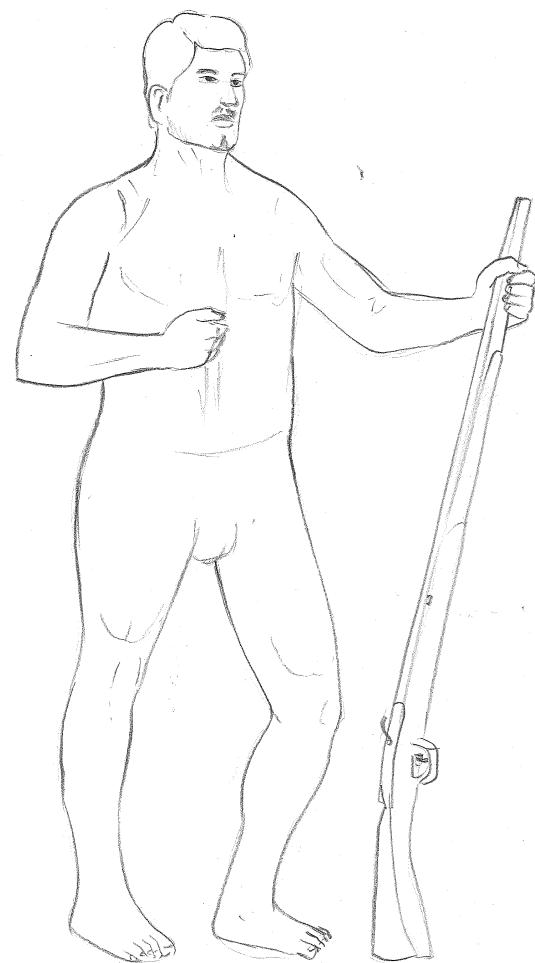
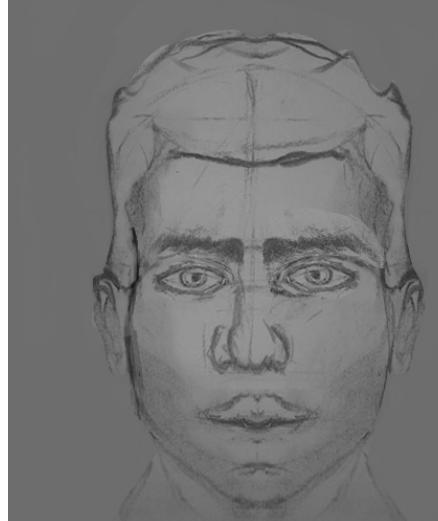
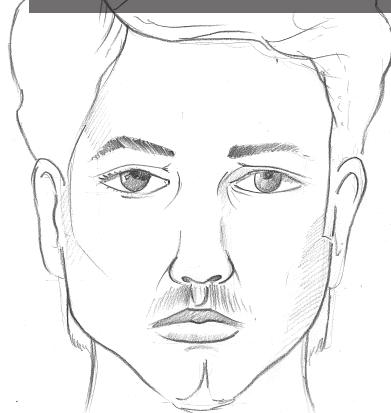
# Collage de Referencias

UNIVERSIDAD DE CUENCA





# Bocetos





# Adaptación ilustrativa



168 Horas  
de Elaboración



# Forma Física



168 Horas  
de Elaboración



# Vestimenta



40 Horas  
de Elaboración

# Expresiones



Llanto



Disgusto



Miedo



Ira



Sonrisa



Risa



Sorpresa

Bajo la misma lógica anterior las expresiones de Luciano son más robustas, puesto que el, dentro de la historia, toma el papel de un campeón de semblante heroico, por ende aunque lleno de vida aún conserva el temple del estoicismo y de bohemio, esa delicada línea entre la seriedad y el desinterés.



80 Horas  
de Elaboración



# Fonemas



A



Big A



CH



DST



BMP



EH



E



FV



I



K



N



QOH



TH



WU



R

Al momento de conjugar los fonemas, y ponerlos en secuencia es necesario agregarles las expresiones previamente mencionadas, puesto que con el debido tono de voz es posible crear una personalidad que se asemeje al sueño de Martínez.



# Diseño de escenarios



144 Horas  
de Elaboración

# Paletas Cromáticas



Para Luciano se diseñó el personaje en base a las descripciones que entrega el libro; como alguien percibido como robusto y fuerte. Su matiz de piel pertenecen en una gran idea general a la del perfil costeño, caracterizado por tener varios tonos una piel café (olivo, oscuro, olivo oscuro y ébano) y rasgos físicos específicos.

Los colores en el tono de piel son descritos dentro del mismo libro como idea de construcción mental de un personaje y con esto tener una personalidad del carácter, aun así los matices de la piel no precisamente son los específicos descritos previamente, en un país con una gran riqueza multi-cultural estos colores varían según la región.



Navate. (2009). SKIN: a chart- SUPPLEMENT IMG[Figura]. Recuperado [htps://goo.gl/PnMfk2](https://goo.gl/PnMfk2)

# Uso de Herramientas Digitales

Para la realización de la ilustración previo a su posterior análisis de características y esbozo se procede a trabajar en la plataforma digital, en este caso se ha escogido un programa universal para cualquier tipo diseñador “Adobe Photoshop”.

Adobe Potoshop es un programa de mucha utilidad gracias a su gran cantidad de funciones que ayudan a la manipulación de imágenes y la ilustración.

## Disposición de Colores Planos

Un recurso fundamental que ayuda a la separación de sectores en una ilustración, estos colores planos tienen un valor de color dominante en el cual se aplicara la técnica del claro oscuro.

Los colores planos cumplen la función de generar espacio y profundidad en la ilustración, el color más fuerte no debe ser un oscuro muy cargado; esta sección se ocupa en ilustrar los elementos más cercanos y con más alto contraste aquí se da información del tipo de paisaje se está retratando, en el segundo plano se coloca la ilustración que describe la imagen en totalidad y da el tema a tratar establece el tamaño y espacio, en el tercer plano pertenece ya a la línea del horizonte, esto otorga perspectiva y profundidad y da sentido a la ilustración y por último el plano final solo se coloca los elementos más lejanos.

Este conjunto de elementos son los más recomendados y utilizados al momento de ilustrar.

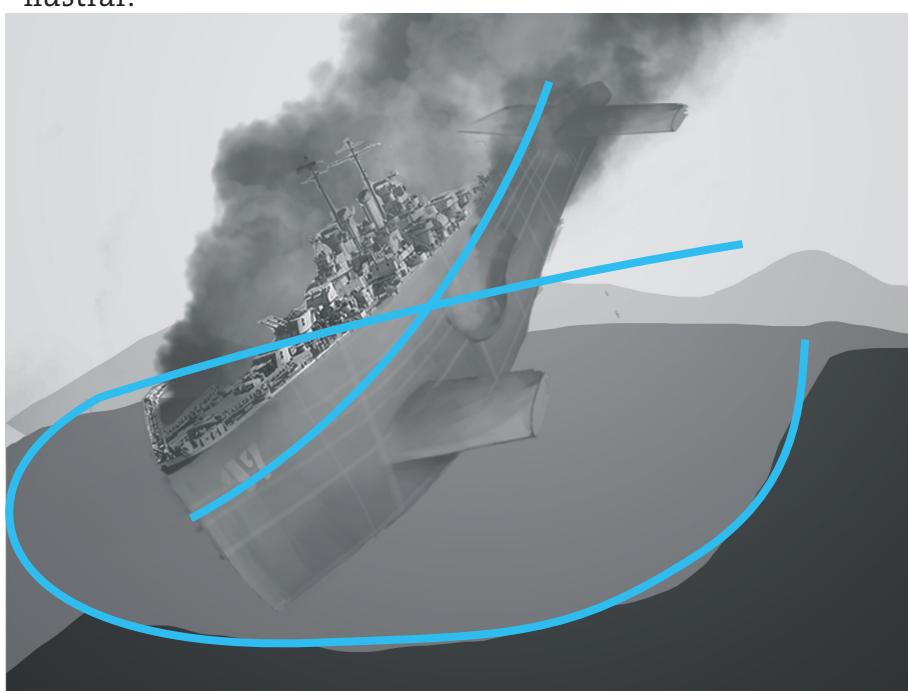
A continuación se presentaran las pautas principales para ilustrar, lo importante de esto es dar detalles complejos siguiendo las reglas.

## Composición

Líneas de composición o líneas de arte son un recurso utilizado en el dibujo artístico para ubicar los elementos de manera armónica y acorde al mensaje y sentimiento que se desea transmitir.

## Transcripción del boceto

Para realizar los bocetos no es precisamente necesario partir de un esbozo análogo hecho con grafito, como dicta el procedimiento tradicional, un ilustrador más experimentado puede trabajar directamente con la manipulación de forma y la corrección de imagen del mismo software, reduciendo el tiempo de elaboración. Lo importante de este proceso es generar un dibujo análogo y hacerlo uno digital; limpio y comprensible.



## Manipulación del “VALUE”

Para que la ilustración demuestre: ancho, alto y profundidad es necesario manejar una escala de valores, estos valores de color generaran la ilusión y sensación 3D en un elemento 2D. Es importante señalar que un color con un valor absoluto es utilizado en menor medida debido a que su alta concentración le quita un poco del realismo a la

ilustración. En la mayoría de los casos estos colores son el negro y el blanco puro.

En ejemplo 1: se muestra una escala de valores puros y concentrados está separado de blanco al negro en 10 pasos, se trabaja solo con los colores 2-8 que están dentro del rectángulo, el blanco y el negro absoluto se excluye.

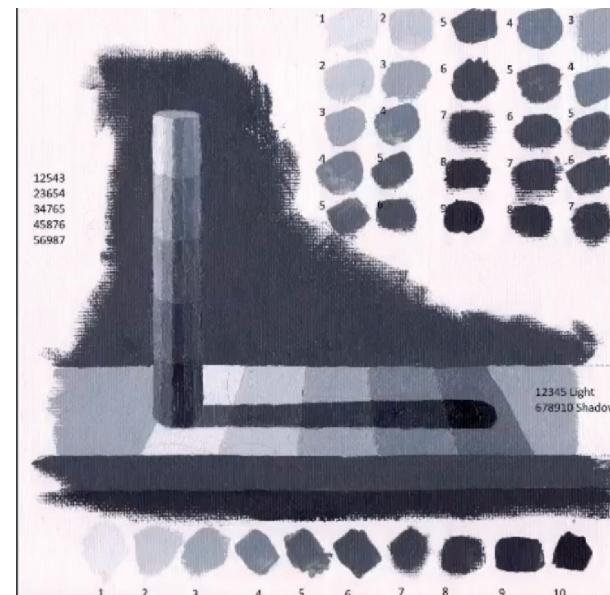


Becker, G. [Gregory Becker].(2016,06,28). Light and Shadow Continuity [Archivo de video]. Recuperado de [goo.gl/pSjQU](http://goo.gl/pSjQU)

En la imagen 3 se muestra un uso más detallado y amplio del claro-oscuro, esta imagen es muy importante ya que indica de manera fácil y concisa el manejo de las altas luces, las sombras, la oclusión ambiental y la luz de rebote.

En el Ejemplo 2: escala de grises más utilizada para las ilustraciones rápidas.

Este procedimiento es utilizado como una base para todo tipo de ilustración, obteniendo así una ilustración dotada de dimensionalidad mediante el manejo del claro oscuro. Para el acabado final o la integración de color muchos autores usan diferentes métodos en relación a su estilo gráfico o el tipo de ilustración requerida (cartoon, manga, realista), por lo tanto la integración de color se realiza como paso posterior.

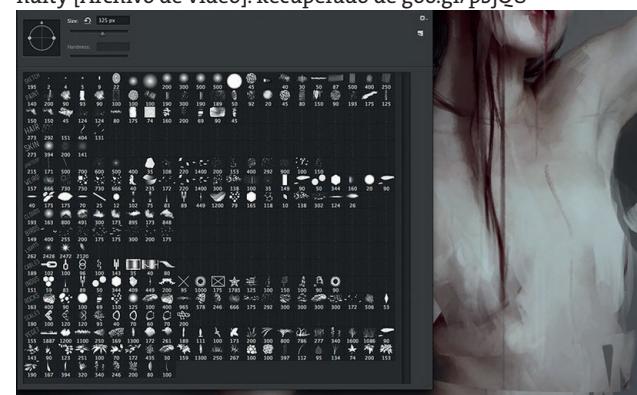


Becker, G. [Gregory Becker].(2016,06,28). Light and Shadow Continuity [Archivo de video]. Recuperado de [goo.gl/pSjQU](http://goo.gl/pSjQU)

## Pinceles

Los pinceles utilizados en el software son importantes debido a que cada uno tiene una forma y textura única, si bien se pueden crear en base a un estilo gráfico, se puede optar por utilizar pinceles de otros artistas que usualmente los comparten en sitios web de forma gratuita.

Las demás herramientas del Software son un complemento, los pinces son los más prácticos.

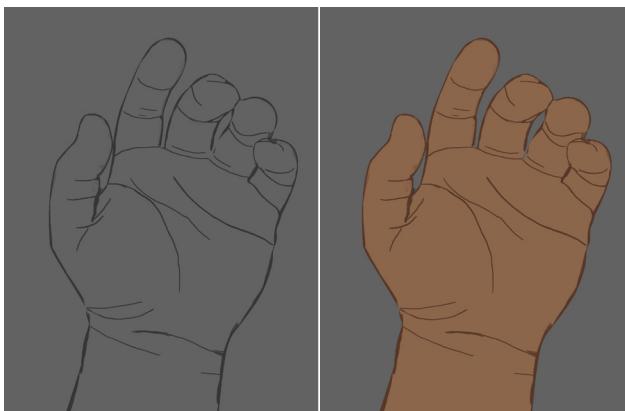


Deharme. (2014). [deharme\\_brushes\\_photoshop\\_cc\\_by\\_deharme-d779u6q](http://deharme_brushes_photoshop_cc_by_deharme-d779u6q)[Figura]. Recuperado de [goo.gl/67tfjs](http://goo.gl/67tfjs)



## Proceso de Ilustración

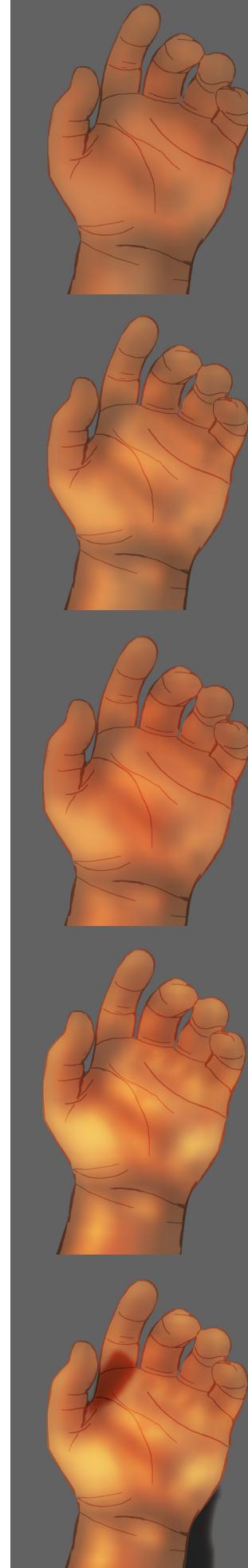
### Boceto y Color Plano



### Sombras



Las sombras suelen ser el primer elemento pintado debido a que ayuda al manejo de la ilustración, es un poco más sencillo ir del color más oscuro al más claro



### Luz de lugar

En general la luz del lugar coloca un color más claro en el cual se intenta captar el lugar de donde proviene la luz, este proceso genera el volumen.

### Luces de Rebote

Las luces de rebote es un efecto visual que genera una luz dentro de la sombra, este fenómeno sucede en la vida real debido al rebote de la luz en el ambiente y demás elementos que lo rodea.

### Luces de Calor

Las luces de calor por lo general hace referencia al sentimiento de calor que transfiere la luz natural, esto provoca un color anaranjado y matiza al color original de la piel.

### Luces Altas

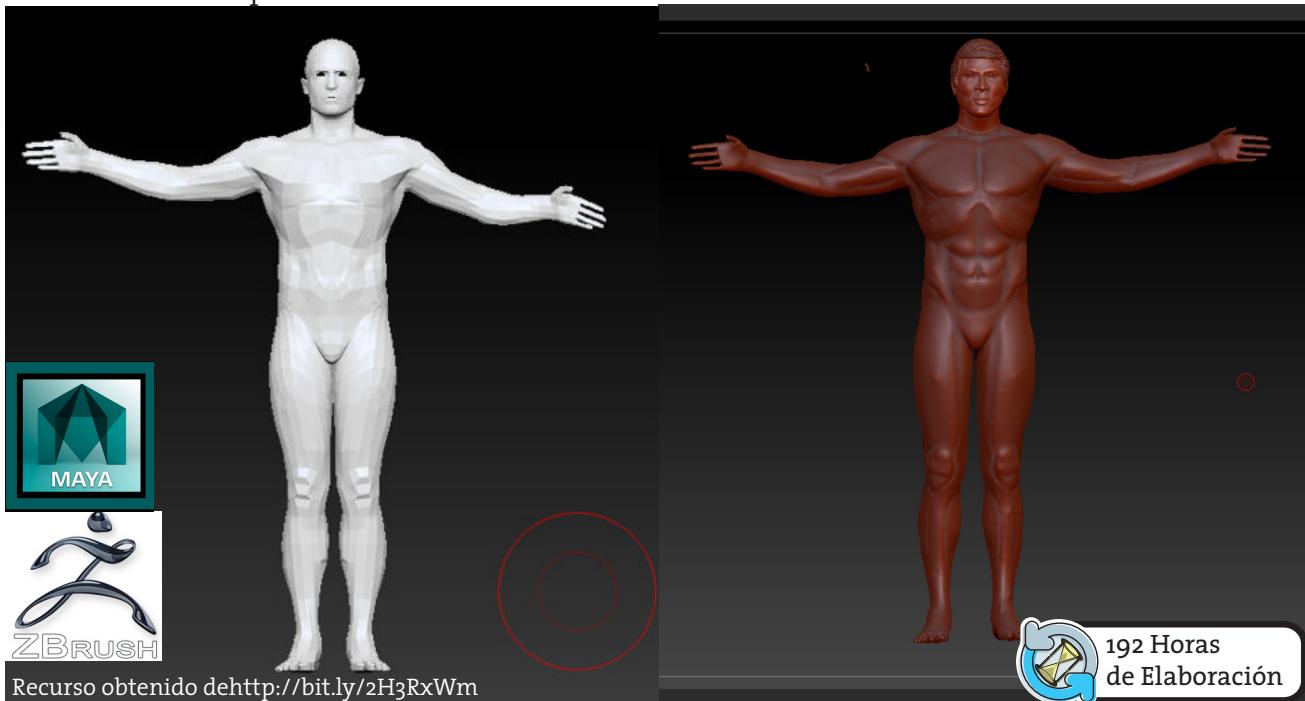
Las luces altas son el punto de máxima concentración de luz, por lo general en este punto el color más concentrado del blanco es utilizado de manera controlada, como por ejemplo para poner puntos y contornos muy iluminados.

### Sombras Proyectadas

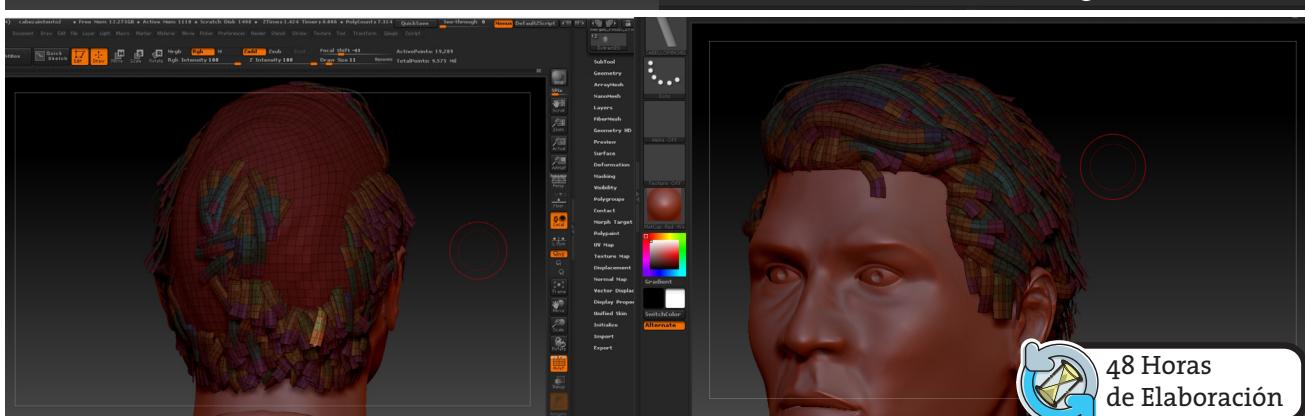
Cada objeto expuesto a la luz genera una sombra, por lo general las sombras proyectadas son del color más oscuro de la piel, nunca se utiliza un negro puro.

# Pieza 3D

Esta pieza 3d de Luciano Ramírez sirve como un complemento al trabajo de creación e Ilustración como ampliación de información.



Recurso obtenido de <http://bit.ly/2H3RxWm>



## Alphas

El manejo de alphas es utilizado para la creación de texturas, en la totalidad de los casos estas texturas son imágenes tomadas de Internet y transformado en escala de grises. Esto ayuda para que el programa lea e interprete como deformar una superficie.

# Complementos

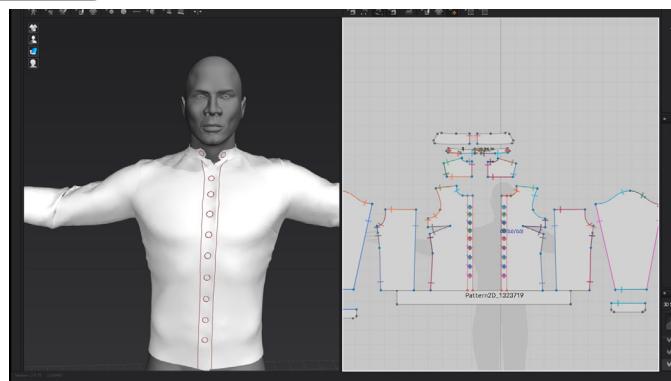
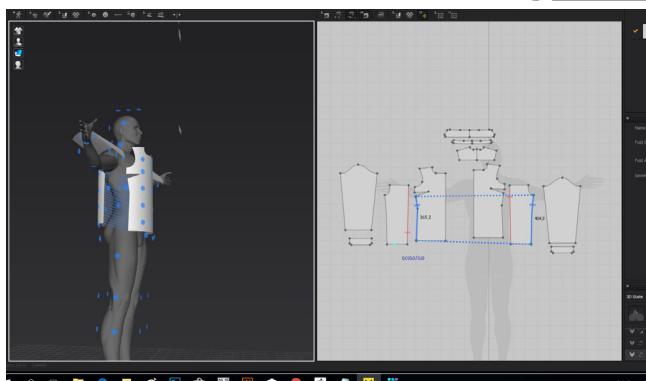
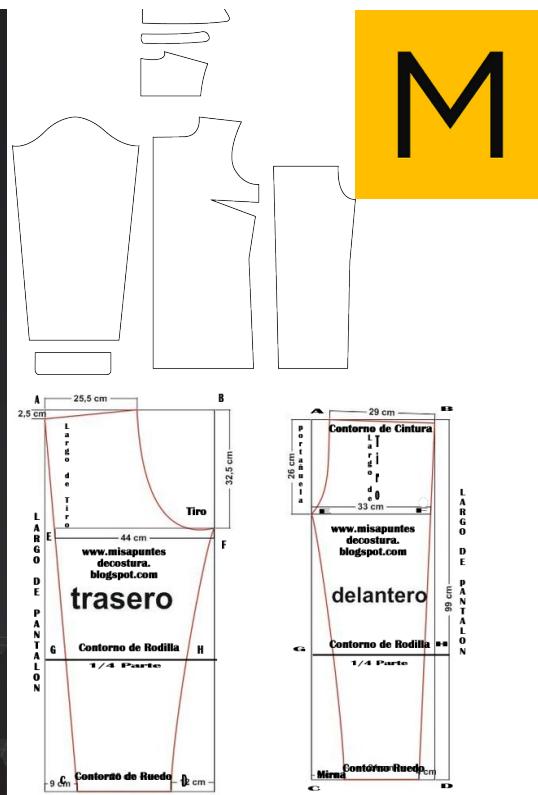
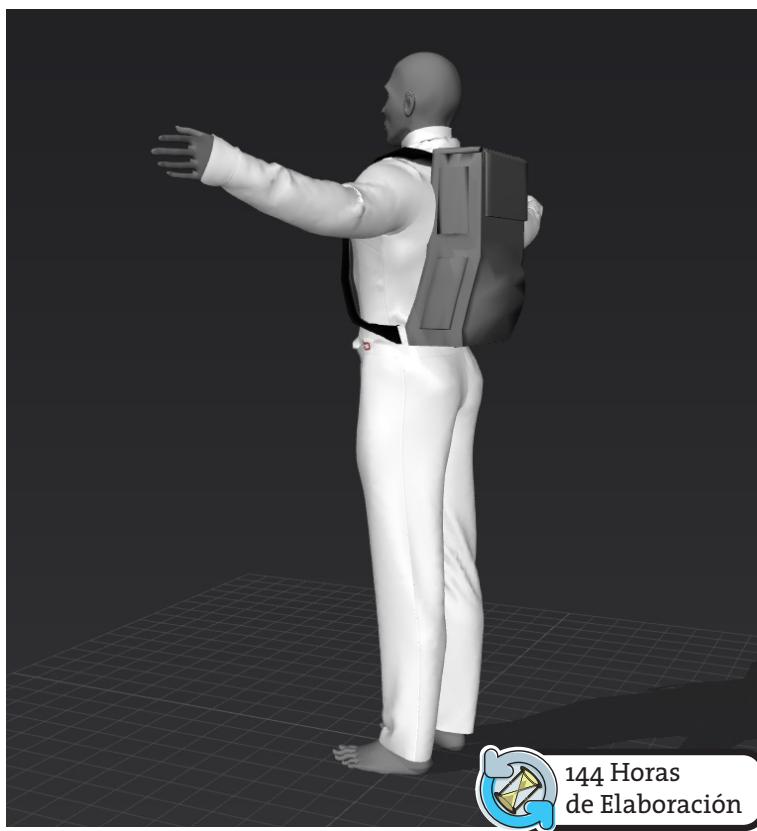
## Indumentarias y Objetos

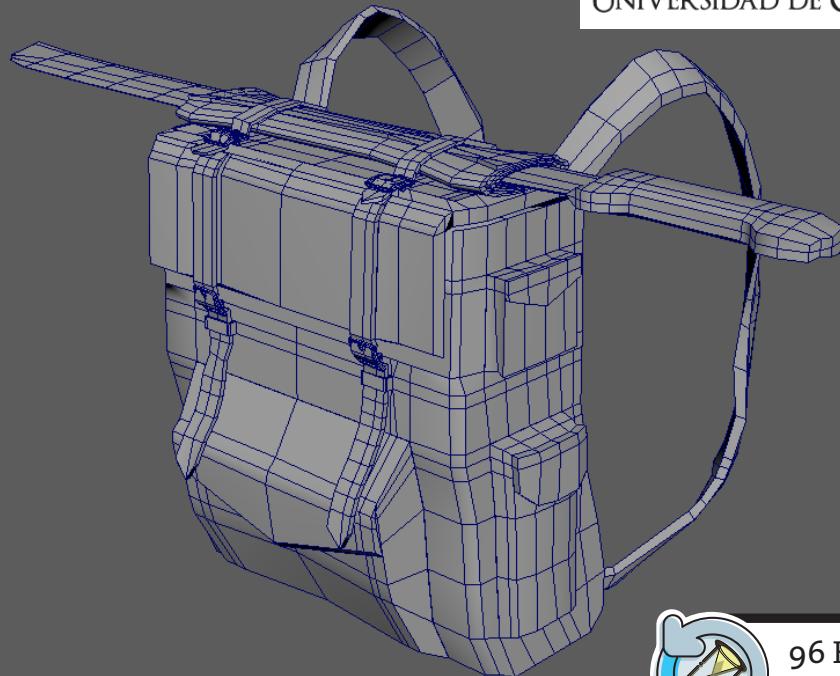
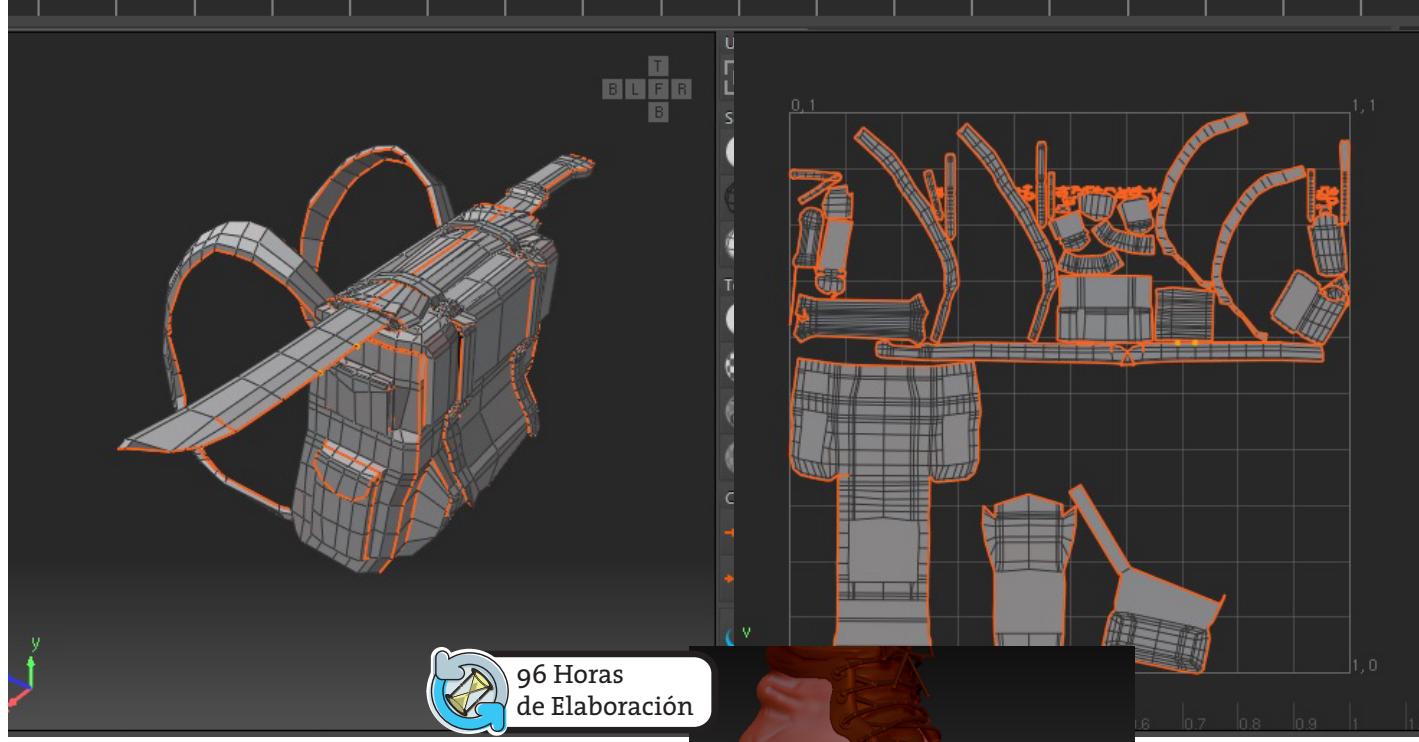
El atuendo y objetos que porta el personaje se basaron en una similitud de la vestimenta sierra/Costeña, la indumentaria siempre va de acorde a la situación y la escenografía en la que se encuentra un personaje interactuando.

El vestuario para esta escena no está muy bien especificada ni definida, pero para intuir una posible vestimenta se tomó en consideración el estatus social de Luciano, sus pertenencias de casa y la información del terreno.

Dentro de la sociedad costeña el atuendo del campesino en mayor medida constaba de un sombrero tejido, una camisa blanca ligera, una pañoleta roja, pantalón blanco y sandalias. Esta indumentaria variaba según la clase a la que se pertenecía.

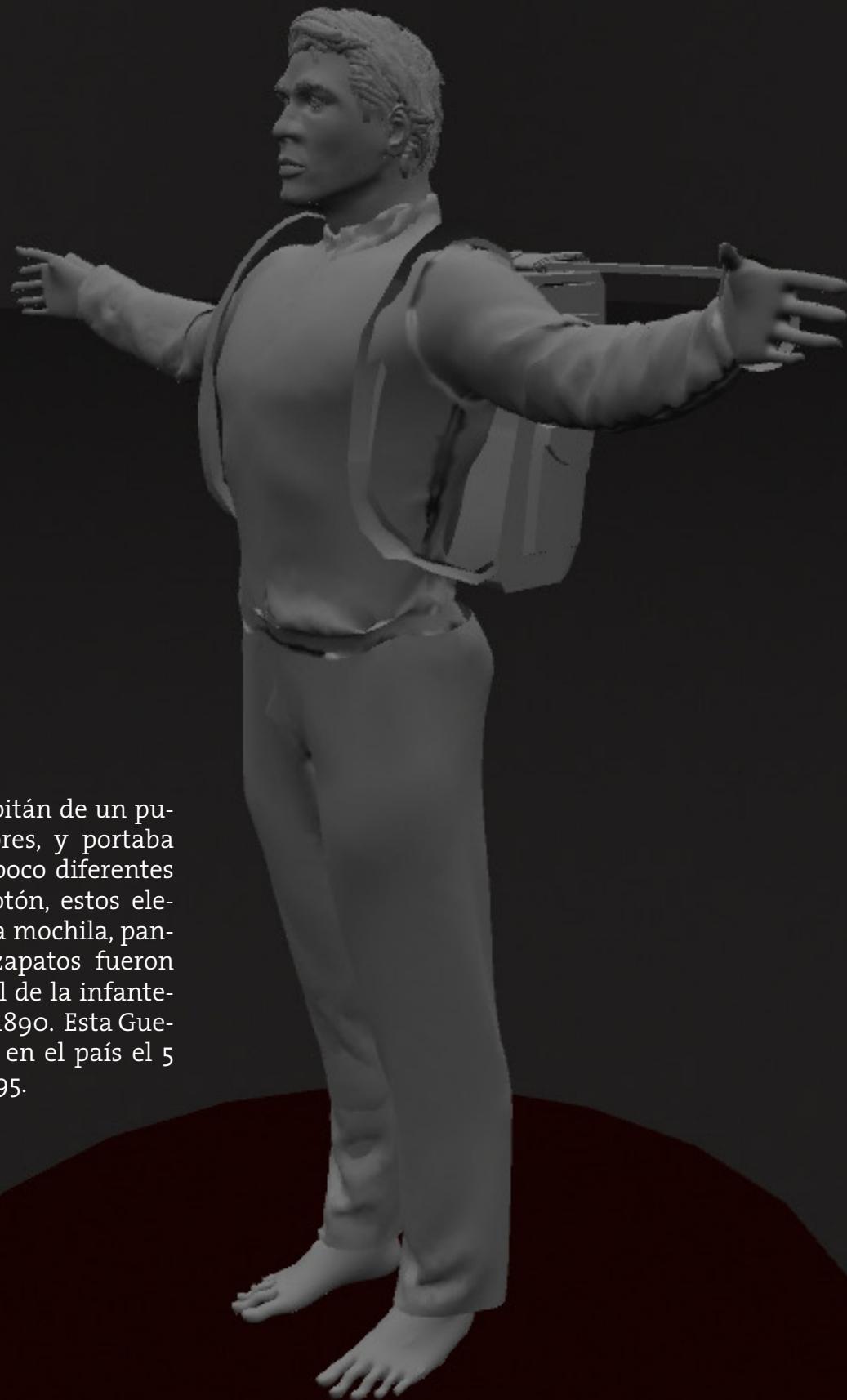
Luciano pertenece a una familia terrateniente costeña donde convivía mucho tiempo en las labores del campo, conocía la selva y con el tiempo se volvió un ávido cazador. Gracias a su acomodada familia tuvo acceso a educación, indumentaria y objetos de muy buena calidad.



96 Horas  
de Elaboración

La forma en la que se trabaja el proceso de integración de un objeto modelado a una plataforma de animación o motor de juego es algo complejo y largo, debido al gran tiempo que demanda. Dichos programas crean objetos 3D que cuenta con una gran cantidad de polígonos, formados al momento de generar detalles o superficies complejas. Una vez terminado el objeto se procede a realizar una “retopología”, proceso en el cual se extraen estos polígonos y se dividen en dos partes: “high poly y low poly”. El

high poly es parecido a una capa que conserva todos los detalles del esculpido y que se superpone al low poly, dicha capa es más parecida a un mapa de guía, en el cual se observa los relieves. El low Poly es la base estructural en donde se asienta.



Luciano fue capitán de un puñado de hombres, y portaba elementos un poco diferentes a la de su pelotón, estos elementos como la mochila, pantalón, fusil y zapatos fueron inspirados en el de la infantería francesa de 1890. Esta Guerra civil estallo en el país el 5 de agosto de 1895.

# Environments





## Escenografías generales

Lo que se intenta reflejar en estas ilustraciones escenográficas es un poco la idea del Ecuador de antaño, representando las casas antiguas los grandes y accidentados caminos que flanquean las montañas, y según descripciones de literatura realista, la similitud de los conventos con antiguos monasterios de la inquisición.

Se puede notar el empleo de piezas modeladas en 3D con el fin de simplificar el manejo de la perspectiva y la luz.

El uso de elementos modelados en 3D por lo general es orientado a la creación de edificaciones y ambientes; con este método se intenta simplificar y economizar el tiempo que se requiere para realizar una ilustración. Este método es una técnica y un “tip” muy recomendado y muy utilizado por muchos artistas del “environments design”





96 Horas  
de Elaboración



6 Horas  
de Elaboración



96 Horas  
de Elaboración



## Casa de los Ramírez

En la narración de la novela, la casa de los Ramírez era mencionada pero no descrita completamente, pero gracias a la información recabada en base al estatus social, se intenta tener una idea aproximada.

La casa es lo más cercano a una casa colonial, cuenta con dos pisos, un gran pasadizo central un patio trasero amplio que permitía albergar caballos. Muchas de las referencias fueron tomadas de la Casa de las Posadas en Cuenca.

Lo que se intenta crear en estos “renders” es una ilusión de una posible semejanza a las casas de la época, esta casa es construida en base a referentes anteriormente mencionadas y con la ayuda de algunas fotografías antiguas de la ciudad.

Al momento de crear la ilustración surgieron algunos problemas, estos problemas a menudo eran con relación a la simplicidad de las construcciones y de su ambiente. En general los concepts arts siempre están rodeados o compuestos por medio ambientes más fantásticos y totalmente irreales, una idea muy distante a la proposición del libro.



Un recurso muy útil en la ilustración de environments es la utilización de piezas modeladas en 3D, muchos ilustradores trabajan con este método debido a que la disposición de objetos ayuda a manejar de manera correcta la perspectiva y la posición de la luz.

En general se trabaja con formas básicas o con piezas de mayor acabado, en cualquiera de los dos casos cumplen el objetivo, recordemos que la finalidad de generar estos objetos es la de pasar al procesos ilustrativo de la manera más cómoda y rápida cumpliendo así la finalidad del concept art, generar una imagen que simbolice un concepto realizado de la forma mas efectiva y en menor de los tiempos.

Dentro de la gran cantidad de software en el que usualmente se realizan piezas de 3D como Maya, zbrush o Blender se optó por escoger un programa que facilita la creación de elementos y estructuras. El programa a usar se llama Archicad muy útil al momento de crear estructuras y para la post producción se utilizó un el programa lumion, un software con un gran motor gráfico utilizado para renders en alta calidad.



GRAPHISOFT  
ARCHICAD

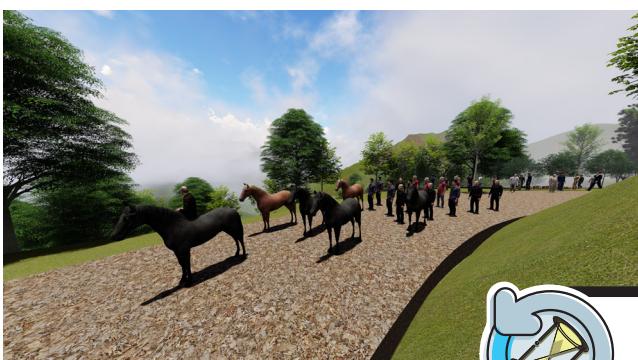


96 Horas  
de Elaboración

## San Miguel de Chimbo

Para realizar esta ilustración fue requerido modelar una forma geométrica de un valle muy característico en el cual se puede notar el llamado mar de nubes visto desde la parte superior de las montañas y un paisaje muy usual y muy visto al momento en el que se desciende desde la cierra hacia la costa, una idea principal fue la de colocar un camino rustico y muy mal formado debido a la inexistencia de caminos muy bien construidos.

Esta escena ilustrada pertenece al momento en el que se emprende la campaña militar por parte del ejército conservador, puesto que las tropas descienden al cantón San José de Chimbo en la provincia de bolívar. Trabajando de misma forma esta vez se trabajó con una forma modelada en maya y renderizada con el lumion.

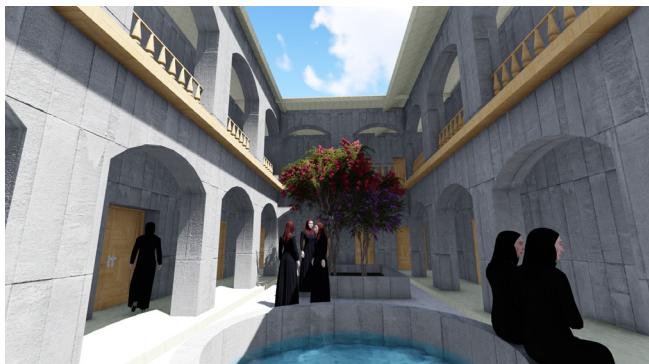


144 Horas  
de Elaboración





96 Horas  
de Elaboración



## El Claustro, “El Tejar”

El claustro es descrito como un lugar lúgubre y tenebroso más similar a una celda. Según libros externos a la novela, estos sitios eran descritos como castillos medievales de la época del obscurantismo, muchas de las personas que vivían dentro de estos claustros tenía un carácter estrictamente conservador, fanático y extremista.

Cada cuarto de cada una de las monjas encerradas dentro parecía celdas carcelarias, en cada celda se encontraba una cama que en general era de propiedad de la mujer encarcelada y junta está un altar.

Esta escena trata de ilustrar el interior de un claustro, rodeado de muros rústicos de piedra pisos a la intemperie.



192 Horas  
de Elaboración

# Concept Board

## A la costa de Luis A. Martínez

Esta es la historia de 3 personas totalmente diferentes, con pensamientos e ideologías que distan mucho de un acuerdo mutuo. Estas tres personas crecieron en un país pequeño con una tierra fértil y con una gran riqueza pluricultural, sujeto a ellos se encarna las enseñanzas y costumbres ancestrales que marcan mucho su sentido de pertenencia a su respectivo grupo social. Es una época en donde Ideologías antiguas y nuevas se confrontan; en donde el carácter rígido y férreo no permite un color intermedio, un lugar en la historia del Ecuador en la cual se considera el punto de quiebre entre la antigua república y el nuevo mundo.

La naturaleza, las personas, el pensamiento y la historia descritos por Luis A. Martínez alguna vez en un tiempo atrás, regresan hoy en un nueva forma de comunicación para un nuevo público contemporáneo con el único fin de promover el conocimiento de la historia.

Interactuar con un videojuego de temática histórica puede resultar la mejor opción para aprender un poco mejor la historia de un país. En la actualidad leer un libro histórico es percibido por el público como una tarea u obligación y por esta razón una gran cantidad de gente no lee por diversión. Este juego histórico puede ser incluido dentro de un libro de ciencias sociales.

Luciano Pérez



Hermanos Ramírez



## Narración de la historia

### Historia de Don Jacinto

### Infancia de los protagonistas

Juventud

El Claustro

Viaje a la costa

Guerra Civil

Conflictos en la hacienda

Re-encuentro



### Recuerdo de Don Jacinto Ramírez

En este capítulo se narra la travesía que el padre de la familia Ramírez debe recorrer a través de la ciudad derruida de Ibarra. En este lugar Don Jacinto deambulara buscando su antiguo hogar y su familia, con la vana esperanza de su bienestar. En el camino Don Jacinto encontrará a gente en peores condiciones que aclamarán por ayuda.

### Infancia de los protagonistas

El capítulo narra la infancia de los protagonistas contados desde diferentes puntos de vista, aquí se trata temas sobre la educación, el comportamiento de la sociedad, los paisajes urbanos y rurales. Este capítulo también marca la importancia de otorgarles sustancia a los personajes, ya que este argumento individual ayuda a desarrollar a los personajes un fuerte protagonismo en la historia con el fin de generar un vínculo de empatía con el consumidor.

### Juventud

En este capítulo de la trama se intenta abarcar un gran sección del libro que va desde la época de la Juventud, época de formación profesional y formación de ideales de los protagonistas hasta la confrontación de la guerra civil; período en donde los protagonistas afrontaban la dura transición de Joven a Adulto.



# Indice de Imágenes

Img 1. Centro Virtual Cervantes. (2018). Retrato de Luis A. Martínez [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2I21JPE>

Img 2. Montalvo, M. (2018). A la costa (Luis A. Martínez)[Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2I21JPE>

Img 3 Juanpch. (2015). Cronología de la Historia Ecuatoriana [Figura]. Recuperado de <https://bit.ly/2jQVqWg>

Img 3.1 El Comercio. (2016). Terremoto de Ibarra [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/36Cym2c>.

Img 3.2 Wikipedia. (2015). Retrato de Gabriel García Moreno [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2U5DAkA>.

Img 3.3 Celia. (2012). Muerte de Gabriel García Moreno [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2O8QR8h>.

Img 3.4 El Telégrafo. (2014). Pintura del combate naval de Jambelí [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2O8QR8h>.

Img 3.5 Wikipedia. (2014). Foto del Gran incendio de Guayaquil [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2O8QR8h>.

Img 3.6 Hazteverecuador. (2019). Retrato de Eloy Alfaro [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2O8QR8h>.

Img 3.7 Wikipedia. (2017). Retrato de Luis A. Martinez [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2GxolsH>.

Img 4. Blizzard Entreteiment.(2018). Ofertas de Trabajo[Imagen]. Recuperado de <https://careers.blizzard.com/es-es/openings>

Img 5. Irrational Games.(2013). Bioshock infinite american symbols videojuegos zehn-games [Imagen]. Recuperado de <https://bit>

<ly/2Gj29UR>

Img 6 a. QBD BOOKS.(2018). George Orwell, 1984 [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2GuosGU>.

Img 6 b. Casa del Libro.(2008). Ayn Rand, La Rebelión de Atlas [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2I9ob9U>.

Img 6 c. InSync Plus.(2013). Logan's Run [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2ul-h5Nv>.

Img 7. Irrational Games.(2013). Bioshock Infinite Concept Art Ben Lo 21a [Imagen]. Recuperado de

Img 8. Irrational Games.(2013). Bioshock Infinite Concept Art: Booker Dewitt [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2pDsF1C>

Img 9 a. Irrational Games.(2013). Bioshock Infinite Concept Art: Elizabeth Costumes [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2uf5EGZ>.

Img 9 b. Irrational Games.(2013). Bioshock Infinite Concept Art: Elizabeth [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2uf5EGZ>.

Img 10. Irrational Games.(2013). Bioshock Infinite Concept Art: Elizabeth [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2uf5EGZ>.

Img 11. Irrational Games.(2013). Bioshock Infinite Concept Art: Elizabeth [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2pEhrZK>.

Img 12. Daedalic Entertainment. (2013). DE-PONIA [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2pDoxeR>.

Img 13. Daedalic Entertainment. (2013). DE-PONIA Workbook [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2G8g24V>.

Img 14. Daedalic Entertainment. (2013). Rufus Turnaraund [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2G8g24V>.



Img 15. Daedalic Entertainment. (2013). Head Perspective and Example Facial Expressions [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2G8g24V>.

Img 16. Daedalic Entertainment. (2013). Lip Sync [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2G8g24V>.

Img 17. Daedalic Entertainment. (2013). Construction Dummies [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2G8g24V>.

Img 18. Comic Club de Guayaquil. (2010). La Viuda del Tamarindo [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2jhBpcE>.

Img 19 a. Comic Club de Guayaquil. (2010). Primera Página del Comic La Viuda del Tamarindo [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2jhBpcE>.

Img 20. Comic Club de Guayaquil. (2010). Páginas del Comic La Viuda del Tamarindo [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2jhBpcE>.

Img 21. Diseño de persona 1. (2017). Rostro de hombre utilizado como ejemplo [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2J7vMqA>.

Figura 22. Análisis de público objetivo 1. fuende propia.

Img 23. DIseno de persona 2. (2010). Rostro de hombre utilizado como ejemplo [Imagen]. <https://bit.ly/2uAoTIj>.

Figura 24. Análisis de público objetivo 2. fuende propia.

Img 25. Taptara,Xia. (2011). how to draw person face side view [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2I1VuLH>.

Img 26. WACOM. (2018). Wacom intuos pro directly digital icon [Imagen]. Recuperado

de <https://bit.ly/2ufYMci>.

Img 27. Fred MacAllister. (2012). Interfaz Adobe photoshop [Imagen]. Recuperado de <https://bit.ly/2ukk9t2>.

Img 28. Loomis, A. (1958). Primera función de la línea por sí misma en la composición. Recuperada de: Ilustración Creadora.

Img 29. Loomis, A. (1958). Líneas de Guía de la perspectiva ayudan en la composición. Recuperada de: Ilustración Creadora.

Img 30. Loomis, A. (1958). Planeado la acción dramática y las poses. Recuperada de: Ilustración Creadora.

Img 31. Loomis, A. (1958). Composición facial y la caracterizacion . Recuperada de: Ilustración Creadora.

Img 32 a. Kelpls. (2018). practicing drawing some waltzes with a couple of random hip hop. Recuperada de: <https://bit.ly/2I67FYb>.

Img 32 b. Kelpls. (2018). practicing drawing some waltzes with a couple of random hip hop. Recuperada de: <https://bit.ly/2D-TKaPl>.

Img 33. Loomis, A. (1958). Intensidades. Recuperada de: Ilustración Creadora.

Img 34. Lauren, K. (2013). Skin tone practice. Recuperada de: <https://bit.ly/2GspWl9>.

Img 35. Groot, L. (2013). Poster de la familia tipografica diseñado por Matias Curti. Recuperada de: <http://luc.devroye.org/fonts-27187.html>.

Img 36. Gonzales,P. (2014). Retículas y sistema de guías de José Muller. Recuperada de: <https://bit.ly/2jr8MEP>.



# Bibliografía

Bardel W, Baskinger . (2014). Drawing ideas: A hand-drawn approach for better design. USA: Watson-Guptill Publications.

Blaxter L, Hughes C, Tight M. (2000). Cómo se hace una investigación. Barcelona: Gedisa.

Charlie B, Derek S. (2015). Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Character. USA: Perseus Books Group.

o`Donell, T. (2008). Sketch Book conceptual drawings from the worlds most influential Designers. En o. T., Sketch Book conceptual drawings from the worlds most influential Designers (pág. 13). Usa: Rockport.

Patrício, J. (2015). Perspective Sketching (Vol. Ill edition). USA: Rockport Publishers.

Plyansemra S, Beverly P. (2015). Explorar el dibujo. Mexico: GUSTAVO GILI.

Robertson S, Bertling T. (2013). How to Draw: drawing and sketching objects and environments from your imagination. USA: Design Studio Press.

S., M. (2005). Esbozar y dibujar. España: BENEDIKT TASCHEN VERLAG.

Simon, P. R. (2007). The Art of Bioshock Infinite. USA: Dark horse Books.

TOTAL, 3. (2013). DIGITAL ART MASTERS VOL. 9. UK: 3DTotal Publishing.

Andrade, R. (?). Pacho Villamar. Guayaquil, Quito- Ecuador: Clasicos Ariel.

Barrer, Y. N. (2009). MAESTRÍA EN DISEÑO DE LA UNIVERSIDAD DE PALERMO. TESIS RECOMENDADA PARA SU PUBLICACIÓN. Colombia.

Barthes, R. (2009). La aventura Semiologica . Barcelona-España: Book print, S.A.

HARNECKER, M. (1979). CLASES SOCIALES Y LUCHA DE CLASES.

Maldonado, M. E. (n.d.). Indígenas y Montubios. Retrieved from Indígenas y Montubios: <https://sites.google.com/site/monografiaindigenasymontubios/conclusiones/narrativa-ecuatoriana>

Martinez, P. (2011). Albunes ilustrados. ETA-PES, 50-60.

Mora, V. M. (1948). La evolucion de la literatura Americana. Cuenca-Ecuador: Talleres el Mercurio.

Peralta, J. (1911). El regimen liberal y el regimen concervador juzgado por sus obras . Quito.

Peralta, J. (1930). El Monaquismo. Guayaquil-Ecuador: Talleres Graficos Alborada.

Peralta, J. (1973). Años de lucha (Vol. I). Cuenca-Ecuador .

Peralta, J. (1974). La moral Teologica. Cuenca-Ecuador: Monsalve.

Peralta, J. (1976). Años de Lucha (Vol. II). Cuenca-Ecuador: Monsalve.

Pérez, G. R. (2001). LIteratura del Ecuador 400 años. Quito-Ecuador: ABYA-YALA.

Rojas, A. F. (2007). La Novela Ecuatoriana. Quito: CROMOGRAF S.A (Clasicos Ariel).

Sanchez, Diego Araujo, Luis A. Martínez. (2013). Estudio Introductorio. In L. A. Martínez, A la Costa (pp. 7-37). Quito-Ecuador: Libresa.