

Pregrado

Carrera: Diseño Gráfico y Producción Audiovisual.

Asignatura (UIC): Trabajo de Titulación.

**Trabajo de Titulación previo a la obtención del
Título en: Tecnólogo Universitario en Diseño Gráfico
Y Producción Audiovisual.**

**Tema: Revalorización de Leyendas ecuatorianas
a través de la ilustración y modelado 3d del
personaje “Duende” perteneciente a la Leyenda “El
Duende de la Cascada de Paluz”**

Tutor: MSc. Wilmer Andrés Ossa Paredes.

Fecha: 25/08/2025.

Autor:



(Alarcón Gavilanez Anderson Andrés)

Título a obtener: Tecnólogo Universitario en Diseño Gráfico

Y Producción Audiovisual

Matriz: Sangolquí - Ecuador

Correo electrónico: anderson.alarcon@ister.edu.ec

Autor:



(Quezada Morales Darwin Ricardo)

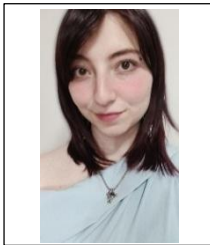
Título a obtener: Tecnólogo Universitario en Diseño Gráfico

Y Producción Audiovisual

Matriz: Sangolquí - Ecuador

Correo electrónico: darwin.quezada@ister.edu.ec

Autor:



(Quiroz Obando Paula Daniela)

Título a obtener: Tecnóloga Universitaria en Diseño Gráfico

Y Producción Audiovisual

Matriz: Sangolquí - Ecuador

Correo electrónico: paula.quiroz@ister.edu.ec

Dirigido por:



Nombre: Wilmer Andrés Ossa Paredes

Título: Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital.

Matriz: Sangolquí - Ecuador

Correo electrónico: andres.ossa@ister.edu.ec

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

©2025 Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui

SANGOLQUÍ – ECUADOR

ALARCÓN GAVILANEZ ANDERSON ANDRÉS

QUEZADA MORALES DARWIN RICARDO

QUIROZ OBANDO PAULA DANIELA

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.

CT-ANX-2024-ISTER-6-6.1

Sangolquí, 9 de julio de 2025

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

MSc. MARJORY CORTEZ
COORDINADORA GENERAL

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI

Presente. -

Por medio de la presente, yo, Anderson Andrés Alarcón Gavilanez declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado Revalorización de historias ecuatorianas a través de la ilustración y modelado 3d del Personaje “Duende” perteneciente a la leyenda “El Duende de la cascada de Paluz”, de la Carrera Universitaria de Diseño Gráfico y Producción Audiovisual; y a su vez manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui, los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.

Atentamente,



Anderson Andrés Alarcón Gavilanez
C.I.: 1727894576

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.

CT-ANX-2024-ISTER-6-6.1

Sangolquí, 9 de julio de 2025

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

MSc. MARJORY CORTEZ
COORDINADORA GENERAL

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI

Presente. -

Por medio de la presente, yo, Darwin Ricardo Quezada Morales declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado Revalorización de historias ecuatorianas a través de la ilustración y modelado 3d del Personaje “Duende” perteneciente a la leyenda “El Duende de la cascada de Paluz”, de la Carrera Universitaria de Diseño Gráfico y Producción Audiovisual; y a su vez manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui, los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.

Atentamente,



Darwin Ricardo Quezada Morales
C.I.: 1003767256

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.

CT-ANX-2024-ISTER-6-6.1

Sangolquí, 9 de julio de 2025

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

MSc. MARJORY CORTEZ
COORDINADORA GENERAL

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI

Presente. -

Por medio de la presente, yo, Paula Daniela Quiroz Obando declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autora del trabajo de titulación denominado Revalorización de historias ecuatorianas a través de la ilustración y modelado 3d del Personaje “Duende” perteneciente a la leyenda “El Duende de la cascada de Paluz”, de la Carrera Universitaria de Diseño Gráfico y Producción Audiovisual; y a su vez manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui, los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.

Atentamente,



Paula Daniela Quiroz Obando
C.I.: 0450093976

MATRIZ SANGOLQUÍ: Av. Atahualpa 1701 y 8 de Febrero

Telf: 0960052734 / 023524576 / 022331628

 **www.ister.edu.ec / info@ister.edu.ec**

FORMULARIO PARA ENTREGA DE PROYECTOS EN
BIBLIOTECA INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO
UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI

CT-ANX-2025-ISTER-1

CARRERA:

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN
AUDIOVISUAL

AUTORES:

ANDERSON ANDRÉS ALARCÓN GAVILANEZ
DARWIN RICARDO QUEZADA MORALES
PAULA DANIELA QUIROZ OBANDO

TUTOR:

WILMER ANDRÉS OSSA PAREDES

CONTACTO ESTUDIANTE:

0998890335

0994976175

0992631864

CORREO ELECTRÓNICO:

andersonalar2@gmail.com

darwinqr3@gmail.com

2dpau.quiroz@gmail.com

TEMA:

REVALORIZACIÓN DE LEYENDAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE LA
ILUSTRACIÓN Y MODELADO 3D DEL PERSONAJE “DUENDE” PERTENECIENTE
A LA LEYENDA “EL DUENDE DE LA CASCADA DE PALUZ”.

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-2
Sangolquí, 9 de julio del 2025

Sres.-

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI.

Presente. -

A través del presente, me permito aceptar la publicación del trabajo de titulación de la Unidad de Integración Curricular en el repositorio digital "DsPace" del estudiante: (Anderson Andrés Alarcón Gavilanez), con C.I.: alumno de la Carrera de DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

Atentamente,



Firma del Estudiante
C.I.: 1727894576

Han sido revisadas las similitudes del trabajo en el software "TURNITING" y cuenta con un porcentaje de; motivo por el cual, el Proyecto Técnico de Titulación es publicable. (EL PORCENTAJE DE SIMILITUD DEBE SER MÁXIMO DE 15%)

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

Fecha del Informe ____ / ____ / ____

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-2
Sangolquí, 9 de julio del 2025

Sres.-
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI.

Presente. -

A través del presente, me permito aceptar la publicación del trabajo de titulación de la Unidad de Integración Curricular en el repositorio digital "DsPace" del estudiante: (Darwin Ricardo Quezada Morales), con C.I.: alumno de la Carrera de DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

Atentamente,



Firma del Estudiante
C.I.: 1003767256

Han sido revisadas las similitudes del trabajo en el software "TURNITING" y cuenta con un porcentaje de; motivo por el cual, el Proyecto Técnico de Titulación es publicable. (EL PORCENTAJE DE SIMILITUD DEBE SER MÁXIMO DE 15%)

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

Fecha del Informe ____ / ____ / ____

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-2
Sangolquí, 9 de julio del 2025

Sres.-

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI.

Presente. -

A través del presente, me permito aceptar la publicación del trabajo de titulación de la Unidad de Integración Curricular en el repositorio digital “DsSpace” del estudiante: (Paula Daniela Quiroz Obando), con C.I.: 0450093976 alumna de la Carrera de DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

Atentamente,



Firma del Estudiante
C.I.: 0450093976

Han sido revisadas las similitudes del trabajo en el software “TURNITING” y cuenta con un porcentaje de; motivo por el cual, el Proyecto Técnico de Titulación es publicable. (EL PORCENTAJE DE SIMILITUD DEBE SER MÁXIMO DE 15%)

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

Fecha del Informe ____ / ____ / ____

DEDICATORIA

A mi padre y madre por ser un gran apoyo y nunca dejarme de lado y ser un claro ejemplo de superación y que en familia todo se puede afrontar.

Anderson Alarcón.

DEDICATORIA

A mi familia por el apoyo incondicional que me han brindado, y también de manera especial a Mirian Espinosa, quien me dio el empujón para creer en mí y seguir creciendo cada día más.

Darwin Quezada.

DEDICATORIA

A mi padre y a mi madre porque creyeron en mí y me apoyaron en cada momento, dándome ejemplos dignos de superación y responsabilidad, porque en gran parte por ellos hoy puedo ver alcanzada mi meta. A mi querida gatita Coquita mi compañera en la vida, la que siempre estuvo presente en mis noches de estudio.

A todas aquellas personas que me han apoyado, inspirado, y motivado durante esta aventura académica, su apoyo ha significado mucho para mí y sin ustedes este trabajo no habría sido posible.

A mi querido Instituto Tecnológico Universitario Rumiñahui y a sus docentes, mi reconocimiento y aprecio por su contribución a mi educación y mi crecimiento.

Paula Quiroz.

AGRADECIMIENTOS

Deseo expresar un profundo y sincero agradecimiento mi padre, por enseñarme con su ejemplo el valor del esfuerzo, la constancia y la responsabilidad. Gracias por ser mi guía silenciosa en los momentos más difíciles, por tu apoyo incondicional y por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Tus palabras y tu ejemplo han sido pilares fundamentales en este camino académico.

A mi madre, por su amor infinito, su paciencia y su fortaleza. Gracias por estar siempre a mi lado con una palabra de aliento, una mirada de comprensión y una sonrisa que me levantaba el ánimo en los días más duros. Sin tu dedicación y cariño, este logro no habría sido posible.

Anderson Alarcón.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis compañeros Ander y Pau, por compartir conmigo este camino lleno de retos y aprendizajes. Su apoyo, compañerismo y disposición hicieron que cada etapa de este proceso sea más llevadera.

Siempre valoraré nuestras conversaciones, el trabajo en equipo y los momentos en los que, a pesar del cansancio, supimos seguir adelante con firmeza.

También un agradecimiento muy especial a Mirian Espinosa, por estar presente en todo momento, con palabras de aliento, confianza y comprensión. Tu apoyo constante fue una luz en los días más difíciles y una fuerza silenciosa que me impulsó a no rendirme. Gracias por creer en mí incluso cuando yo dudaba; este logro también es tuyo.

Darwin Quezada.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis familiares, a mi gatita, personas cercanas, compañeros de tesis, amigos, por su apoyo incondicional, comprensión y motivación en los momentos más desafiantes. Sin ustedes, este logro no habría sido posible.

Quiero agradecer profundamente al Instituto Tecnológico Universitario Rumiñahui, no solo por transmitirme conocimientos, sino por haber sido el espacio donde me equivoqué, aprendí y mejoré como profesional.

Mi gratitud también va para mi tutor Wilmer Andrés Ossa Paredes, por su paciencia y compromiso en el transcurso de finalización de mi carrera.

Gracias por estar, por acompañarme en los días difíciles y celebrar conmigo cada pequeño avance. Esta meta es mía, pero también de ustedes.

Paula Quiroz.

TEMA

REVALORIZACIÓN DE LEYENDAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN Y MODELADO 3D DEL PERSONAJE “**DUENDE**” PERTENECIENTE A LA LEYENDA EL “DUENDE DE LA CASCADA DE PALUZ”.

RESUMEN

El trabajo de titulación propone una revalorización de las leyendas ecuatorianas mediante una propuesta tanto visual como tangible de un Duende de la leyenda “El Duende de la cascada de Paluz”. A través de la ilustración, diseño de su empaque y el diseño de su escenario correspondiente ilustrado, se busca dar vida a nuestro personaje tradicional, resaltando rasgos culturales y su potencial narrativo.

Se realizó también un modelado 3D del Duende junto con su empaque, destacando una estética atractiva y acorde a las tendencias visuales actuales del mercado. Se diseñó y se trabajó en la construcción de la personalidad del duende, la creación se detalla junto con bocetos, facciones, ropas y vistas, respetando siempre la esencia original de la leyenda. Para el procedimiento se ocupó distintos softwares de diseño, en la ilustración usamos Adobe Photoshop y Adobe Illustrator, mientras que para el modelado 3D, texturizado y rigging usamos Blender. Este producto 3d será impreso en material resina, pintado, con sus respectivos colores.

La propuesta responde a una interpretación grupal y creativa, sin alterar el espíritu de la leyenda, con el fin de presentar un producto visual llamativo, versátil y adaptable a distintos formatos, el cual busca avivar el interés de generaciones jóvenes-adultas por las leyendas ecuatorianas, promoviendo la difusión de este valor cultural en el Ecuador. Este enfoque demuestra las habilidades adquiridas durante la formación académica y busca conectar la tradición o relato oral ecuatoriano con nuevas formas de comunicación visual.

Palabras Clave: revalorización, leyendas, duende, ilustración, modelado 3D, tradicional, visual, personaje, tendencias, logotipo, bocetos, original, Ecuador, relato, prototipo.

ABSTRACT

The thesis work proposes a revaluation of Ecuadorian legends through a visual and tangible proposal of the elf, "Duende" from the legend "El Duende de la Cascada de Paluz." Through the illustration, packaging design, and the development of its corresponding scenery illustration, the aim is to bring this traditional character to life, highlighting cultural traits and narrative potential.

A 3D model of the Leprechaun was also created, along with its packaging, stand out an attractive aesthetic in line with current visual market trends. The design, and work were carried to construct the goblin's personality. The creation is detailed with sketches, features, clothing, and appearance, always respecting the original essence of the legend. Various design software was used for the process: Adobe Photoshop and Adobe Illustrator were used for the illustration, while Blender was used for 3D modeling, texturing and rigging. This 3D product will be printed in resin and painted with its respective colors.

The proposal responds to a creative group interpretation, without altering the spirit of the legend. The goal is to present a visual product that is striking, versatile, and adaptable to different formats, this seeks to spark interest in Ecuadorian legends among young and adult generations, promoting the dissemination of this cultural value in Ecuador. This approach demonstrates the skills acquired during academic training and seeks to connect Ecuadorian oral tradition and storytelling with new forms of visual communication.

Keywords: revaluation, legends, elf, illustration, 3D modeling, traditional, visual, character, trends, logo, sketches, original, Ecuador, tale, prototype.

CONTENIDO

1.CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	23
1.1.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	23
1.2.OBJETIVOS	25
1.2.1.OBJETIVO GENERAL	25
1.2.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS	25
1.3.JUSTIFICACIÓN	26
2.CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	28
2.1.ANTECEDENTES	28
2.2.ARGUMENTO	33
2.3.CONTEXTO	37
2.4.Leyenda del Duende de la Cascada de Paluz	39
3.CAPÍTULO III	41
3.1.METODOLOGÍA	41
3.2.Tab. 1.	42
4.CAPÍTULO IV	44
Explicación de la propuesta del proyecto práctico tanto de la ilustración, modelado 3d y diseño de empaque	44
4.1. Documentación teórica y justificación	44
-Investigación previa (referentes artísticos, inspiraciones, estilo visual).	44

-Realización de Moodboards	46
-Brief Creativo	50
-Justificación del diseño (personalidad, rol, contexto narrativo)	51
4.2.LORE	51
4.2.1HISTORIA	51
- Bocetos conceptuales (proceso de ideación): experimentar con 3 propuestas mínimo	54
4.2.2.Desarrollo del personaje	58
4.2.3Bocetos de escenario	62
4.3.Material técnico:	65
Se explicará cada detalle de manera técnica, justificando su utilización en relación al personaje y usuario al que va dirigido.	65
4.4.Hojas de diseño (Model Sheets): Aplicación en el modelo infográfico final Especificaciones técnicas (proporciones, escalas)	76
4.5. Aplicaciones del personaje	78
4.6.DETALLES EXPLICATIVOS:	84
4.7.Personajes y escenarios ilustrados digitalmente:	86
4.8.Modelado 3d de personaje:	88
4.9.Modelado 3d de Escenarios o Diseño de Empaque:	93
5.CONCLUSIONES	94
6.RECOMENDACIONES	95

7.BIBLIOGRAFÍA	96
8.ANEXOS	100

1.CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En Ecuador, en la provincia del Carchi, actualmente las leyendas a pesar de su identificación cultural y educativa han ido disminuyendo o perdiendo su valor, especialmente en los jóvenes ya que no prestan interés en la temática, porque las nuevas generaciones están constantemente en redes sociales, videojuegos, series y plataformas en tendencia. No existen lugares específicos donde se difunda la cultura de los pueblos. (Erazo, 2013).

Es verdad que las leyendas son un recurso que empleado adecuadamente puede ser un desencadenante del turismo cultural histórico (Cortés, 2009). En el cantón Montúfar existe un escenario de incertidumbre, puesto que la población en general desconoce del gran potencial turístico que una leyenda puede representar, y en consecuencia su valoración se ve limitada por el escaso interés que se genera para conservarlas.

La vida moderna, el cambio en las costumbres familiares y la falta de espacios de convivencia comunitaria, han debilitado la transmisión oral de las leyendas que históricamente se realizaban en Ecuador, a veces eran vistas como simples cuentos de viejitos para asustar como forma de advertencia, no se sabe con exactitud si son reales o no, pero la emoción de pensar que las leyendas son verdaderas es algo único, despierta una mezcla de misterio y asombro.

Muchas leyendas solo han sido conocidas de manera oral, algunas nunca han sido recopiladas, estudiadas ni han tenido una difusión adecuada, por lo que el público joven - adulto no ha obtenido accesibilidad a las mismas, como en nuestro caso la leyenda del “Duende de la cascada de Paluz”. Una de las problemáticas que hemos encontrado es la escasez de libros dedicados a leyendas tradicionales, ya sea porque no llegan a ser rentables o porque los portadores

de estas historias no dejan registros o escritos antes de morir, esto ha provocado que muchas leyendas se pierdan o lleguen fragmentadas.

La falta de interés de las nuevas generaciones hacia las leyendas ecuatorianas evidencia una desconexión cultural. El diseño, como herramienta visual y creativa, puede actuar como un puente para reinterpretar y revitalizar estas narrativas, generando una interacción que rescate su valor simbólico y educativo.

1.2.OBJETIVOS

1.2.1.OBJETIVO GENERAL

REVALORIZACIÓN DE LEYENDAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN Y MODELADO 3D DEL PERSONAJE “DUENDE” PERTENECIENTE A LA LEYENDA “EL DUENDE DE LA CASCADA DE PALUZ”.

1.2.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar y seleccionar una leyenda ecuatoriana representativa de una provincia del Ecuador, analizando su contenido y significado cultural.
- Crear un modelado 3d del personaje, reflejando la narrativa y la identidad cultural de la leyenda elegida.
- Desarrollar un diseño de empaque para el personaje que aporte en la narrativa del mismo para potenciar su difusión y valor cultural.
- Desarrollar el diseño de un personaje a través de la ilustración digital y su diseño 3d, el cuál será impreso en resina para revalorizar y difundir una leyenda ecuatoriana seleccionada.
- Emplear técnicas de diseño aprendidas durante el periodo académico, con el fin de promover la identidad cultural y fortalecer las habilidades técnicas en el proceso de creación visual y audiovisual.

1.3.JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de titulación, tiene como finalidad atender a la revalorización de leyendas ecuatorianas mediante uso de tecnologías digitales a través de ilustración, modelado e impresión 3d de un personaje Duende perteneciente a la leyenda “El Duende de la Cascada de Paluz”. Frente a esta realidad el modelado 3D se presenta como una herramienta y proceso innovador, también accesible para reinterpretar y difundir el contenido o significado de estas leyendas de manera llamativa y original. Sin quedar atrás los bocetos, diseños, ilustración del personaje junto con su empaque, entre otros elementos para su creación son importantes para este desarrollo ya que muchos diseñadores y personas atraídas en el tema se inspiran de más proyectos existentes, además el hecho de recrear narrativas que solo existen en la imaginación o en la tradición oral es un reto creativo, no se trata solo de representar un personaje, sino de interpretar emociones, su personalidad entera, atmósferas, paisajes misteriosos y seres fantásticos que han sido transmitidos durante generaciones. Es un proceso que exige conocimiento artístico y profesional, comprensión cultural, investigativa y mucha creatividad.

En la provincia del Carchi específicamente esta revalorización a través de nuestro proyecto permite preservar la identidad cultural de la herencia brindada por nuestros antepasados, en respuesta se realiza la figura modelada del Duende que puede ser usada en ambientes educativos, museos o aplicaciones online, esto tendrá fines pedagógicos, turísticos, artísticos, entre otros, sin ánimo de lucro sino el poder realzar la creencia de las leyendas que son interesantes y cautivadoras para cualquier persona.

Según Robert Álvarez Ochoa las leyendas urbanas son relatos populares que tienen un impacto significativo en las distintas generaciones. Generan curiosidad, miedo o influyen en comportamientos, estas historias forman parte de la identidad cultural de las ciudades y son

transmitidas de forma tradicional o son adaptadas a las nuevas formas de comunicación. (Robert Álvarez Ochoa, Autor., 2024, pág. 9).

La elección de esta leyenda “El Duende de la Cascada de Paluz” considera de manera urgente la preservación de historias que no han sido documentadas en alguna editorial o en registros escritos, ni en formatos visuales modernos en el internet. Muchas de estas narraciones viven únicamente en la memoria de las personas mayores de la localidad o personas que ya han fallecido, lo que implica un riesgo de ausencia en la información de varias leyendas si no se realiza un trabajo fructuoso de compilación y divulgación llamativa a través del diseño gráfico. La nueva valorización de esta leyenda sobre un duende a través de los componentes virtuales y tangibles no solo rescata una parte significativa del patrimonio del cantón Montúfar en la provincia del Carchi, sino que también permite revivir esta tradición y reestablecer la conexión actual entre los jóvenes y sus familias.

En síntesis, este trabajo no solo busca rescatar una leyenda olvidada, sino también devolverle vida a través de un lenguaje presente y entendible, capaz de conectar con los jóvenes sin perder el alma del relato tradicional. La acción hacia la resistencia cultural ante el olvido, es una fuerte propuesta para defender la memoria perteneciente a un pueblo como un recurso vivo, transformable y necesario. En un mundo donde lo local se diluye fácilmente en lo global, este proyecto se propone como un recordatorio de que nuestras raíces tienen más valor del que creemos, y que es posible contarlas de nuevo, de forma creativa y auténtica. Dar existencia a la creación del Duende de la Cascada de Paluz a través de ilustraciones, empaque, modelado 3D y su impresión, no solo puede considerarse diseñar, sino que también, es revivir y renovar una historia que estaba por desaparecer. Gracias al trabajo de titulación, podemos convertir una antigua leyenda en una propuesta visual que educa, emociona y trasciende. Es diseño con alma y raíces.

2.CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1.ANTECEDENTES

Autores como Martos, E. (2007) y Moya, A. (2009), especulan sobre las leyendas como espacios de narración tradicional o popular, estas se encuentran zambullidas en la memoria de un país, ciudad, región, donde los elementos ya sean personajes, lugares, situaciones, entre otros significados, están relacionadas de una manera directa con la realidad histórica o territorial, estas leyendas tienen como características enfocarse en elevar las hazañas realizadas por los protagonistas, también aumentar sus virtudes. Estas pueden abarcar diversos géneros como leyendas escatológicas las cuales tratan temas como la muerte y el fin del mundo, las etiológicas que son las que pretenden explicar el principio de la naturaleza, leyendas locales que son aquellas establecidas en sucesos que ocurren en una localidad específica y son conocidas por una comunidad, leyendas religiosas estas dan a conocer eventos sobrenaturales, y las leyendas urbanas las cuales son más populares que las demás, se basan en hechos ocurridos en su entorno.

Las leyendas sin ser relatos racionalmente verdaderos se convierten en reales. Es así que las leyendas se definen como narrativas en las cuales los personajes, hechos o escenarios entran en una dinámica de posibilidades y alternativas donde cada elemento puede ser real o fantástico.

La estructura de una leyenda consta de un inicio, desarrollo y un cierre abierto o a interpretar, tienen como finalidad engrandecer los elementos que la componen como una hipérbole.

Según Arias (2014), una leyenda popular se presenta actualmente como anónima y limitada a una región particular, es preciso seguir su desarrollo a través del tiempo y del espacio, ver que elementos se infiltran en cada leyenda, cual fue el origen o de qué hechos se deriva, qué influencias han intervenido en su transformación.

Morote (2013) explica acerca de la leyenda cree que es una narración cotidiana considerada de fantasía, pero bella, que se la registra en personas, época y regiones determinadas. Marca en las leyendas una serie de características muy interesantes que hay que tener en cuenta cuando se profundiza en el género, son exageradas, de tipo narrativo, se transfieren de generación en generación, tienen un valor publicitario, pueden ser orales o escritas, historias ficticias o apócrifas a partir de sucesos reales, se centran en personajes históricos y algunas heroicos para recordar, sirven para entretener e informar sobre un tema, algunas exigen conformidad y creencia, son portadores de fe, tiene un paisaje preciso, ocurren en un lugar determinado. Según nos menciona el autor todas las características literarias de una leyenda se enfocan en la tradición oral, confusiones léxicas, anacronismos, etc.; dan un lugar a distintas versiones de las propias leyendas con variantes que ayudan a mejorar la investigación y tener un discernimiento claro, las personas conocedoras del tema tienen un mejor entendimiento y lo transmiten en la sociedad o comunidad.

García, E. (2013) define que las leyendas o historias son precarias contadas en una época, las cuales manifiestan la memoria de un pueblo, mitos y costumbres del mismo, nacen a partir de anécdotas y vivencias de personas o personajes de la época, al trasmitirse o socializarlas de un individuo a otro, la sabiduría pública deja su rastro hasta convertirse en una historia algo real o ficticia. Las leyendas ecuatorianas se originan en la época de la conquista española, especialmente las de América Latina, surgieron como una respuesta a la necesidad de las comunidades indígenas y mestizas de preservar su cultura, explicar el mundo que las rodeaba y, en muchos casos, procesar los cambios drásticos introducidos por la conquista y la colonización.

La ilustración digital también llamado arte digital, es el producto de imágenes y diseños utilizando varias herramientas tecnológicas y dispositivos electrónicos como un mouse, una tablet,

una pc moderna o equipada con softwares especializados para diseño e ilustración por ejemplo programas de la suite de Adobe.

Una ilustración digital no es una fotografía digital, las confunden a menudo. Es una fabricación de cero, con la ayuda de métodos de diseño con algún soporte digital. Después de la segunda guerra mundial, hasta los años 60 no tuvo un avance considerable. En 1962 A. Michael Noll empleó computadores para generar diferentes imágenes mediante algoritmos o patrones. Los usuarios iniciales en utilizar la dicha ilustración digital no fueron diseñadores como se imaginaba, sino científicos e investigadores. En los 80 la ilustración digital se apresuró con la arribada de programas nuevos de diseño, esto facilitó su acogida hasta hoy en día. Poco después aparecerían otros softwares, más económicos e incluso gratuitos. Este tipo de arte ha ido creciendo en diversos aspectos, siempre está en persistente crecimiento gracias al internet. Agustín, P. (2019)

Generar gráficos 3D es una técnica reciente, que se empieza a conocer por el año 1995. En los 60, las investigaciones partieron de artistas que trabajaron en un set famoso de películas, con un computador con gráficos básicos, estos exhibían sus producciones en cortometrajes, cada vez más y más gente se interesaba por los mismos. En poco tiempo estos diseños se encontraron en muchas campañas publicitarias, grafismos y obviamente en el cine. Desde el estreno de la primera película producida al máximo con esta técnica, ha evolucionado con rapidez. En menos de 25 años, hemos pasado de ver gráficos precarios, por así decirlo, a ver gráficos que no siempre somos capaces de distinguir si son reales o no. Parramón Paidotribo, E. (Il.) (2020). Diseño y creación de personajes: desde el boceto hasta su realización en 3D: (1 ed.). Badalona, Parramón Paidotribo S.L.

La creación y diseño de un personaje en 3D significa generar un prototipo tridimensional de un diseño en un ambiente virtual. Parece algo de otro mundo, algo extraño o muy complicado; sin embargo, cada vez es más habitual encontrarnos con esta técnica, hasta tal punto que muchos ya se

han familiarizado con ella. Estos están presentes literalmente en todo lo que podemos observar por distintos medios comunicativos ya sea en videojuegos, internet o cine. No obstante, cabe recalcar que es una tecnología que nació no hace mucho tiempo, de modo que aún le queda un largo camino por recorrer. Parramón Paidotribo, E. (Il.) (2020). Diseño y creación de personajes: desde el boceto hasta su realización en 3D: (1 ed.). Badalona, Parramón Paidotribo S.L.

En el diseño de personajes 3D, resulta imprescindible que el artista conozca a fondo la anatomía humana para poder realizar desde personajes hiperrealistas hasta otros tipos de dibujo. La tecnología avanza a grandes pasos, y a día de hoy tenemos acceso a escaneados tridimensionales que clonan a un sujeto, pero incluso estos escaneados necesitan la mano de un artista que le dé el acabado final. Parramón Paidotribo, E. (Il.) (2020). Diseño y creación de personajes: desde el boceto hasta su realización en 3D: (1 ed.). Badalona, Parramón Paidotribo S.L.

La historia del modelado en 3d inicia en el año 1960 cuando se desarrollaron los primeros programas de diseño asistido por computadora para las industrias aeroespacial y automotriz. En 1970 el modelado de este tiempo, había evolucionado con progresos tecnológicos al integrar la presentación de gráficos, diez años después, también con el aparecimiento de softwares especializados. En el 2025 el modelado 3D se utiliza en una amplia gama de industrias hasta en medicina y en especial en el entretenimiento. El modelado 3D es como esculpir en el mundo digital, donde en lugar de un pincel y martillo, se utilizan modelos matemáticos y algoritmos de programación para dar vida a objetos tridimensionales en un espacio virtual. (Kefren, 2021). El poder de crear personajes con expresiones faciales tan idénticas a una persona que parecen sacados de la realidad. Técnicas innovadoras como la geométrica, aplican puntos clave de algún rostro humano para intentar recrear expresiones con la mejor precisión para lograr la meta deseada. (Zhang et al., 2020). Los modelos en 3D no son solo considerados atractivos, sino que también, son una

recolección de antecedentes que presentan a un objeto que necesita ser realista. Estos datos pueden incluir puntos en el espacio, triángulos, líneas, superficies curvas y mucho más. Se pueden crear a mano, utilizando softwares especializados o incluso escaneando objetos reales.

Según el establecimiento de un programa que se utilice para este propósito, se tiene varias herramientas y la posibilidad de generar bocetos iniciales del objeto o crear una representación creyente del mismo para posteriores análisis (Kefren, 2021).

Chuck Hull, en 1983 planeó un proceso realmente en novedad, mientras trabajaba en una empresa desarrollando recubrimientos para tableros. Había definido una técnica que utilizaba luz ultravioleta para curar y fortificar un recubrimiento protector de resina para la fabricación de mesas específicamente aplicado a la superficie de los tableros. Fijó el término estereolitografía y siguió con su proceso para el documento legal de patente, la cual le fue concedida en marzo de 1986. Aquel año instauró la empresa 3D Systems y la impresión 3D pasó a ser una realidad en el entorno. Definió el proceso como un método para la fabricación de objetos sólidos mediante la impresión continua de capas finas de un fotopolímero líquido. Un haz de luz ultravioleta concentrado se enfoca sobre la superficie de un tanque que contiene el fotopolímero. La luz, es controlada por un equipo de cómputo, el cual dibuja cada sección de un objeto sobre una superficie con el líquido mencionado, causando que el polímero pase de estado líquido a sólido. El ciclo de capas superpuestas establecidas tiene como producto la fabricación de un objeto tridimensional. Hull fabricó el primer objeto impreso en 3d un pequeño receptáculo cilíndrico con impresión 3d el día 9 de marzo de 1983. Jorquera Ortega, A. (2017). Fabricación Digital: introducción al modelado e impresión 3D: (ed.). Madrid, Spain: Ministerio de Educación y Formación Profesional de España.

Conceptos claves: leyendas, tradición, narración, personajes, ficticias, historia, mitos, costumbres, vivencias, ecuatorianas, anécdotas, ilustración, digital, diseños, gráficos, 3D, creación, boceto, tecnología, impresión, novedoso, fabricación.

2.2.ARGUMENTO

La leyenda del Duende en la cascada de Paluz específicamente en Carchi forma parte del acervo mitológico andino, representando una figura traviesa que habita en entornos naturales, su canto y baile hipnótico atraen a los incautos hasta estados de trance o el conocido enduendamiento (Ramírez Muñoz, 2008, p. 121). Estos seres, de estatura pequeña y rasgos estéticos supuestamente agradables, difieren de otros duendes ecuatorianos por su elegancia y atractivo visual. (Ramírez Muñoz, 2008, p. 121).

Según Rosa Cecilia Ramírez en *Memorias de Mira* (2008), Los duendes o el duende en Carchi aparece específicamente en la hora mala a las 6 pm hasta la medianoche 12 pm, cuando su música parece proceder de los mismos coros celestiales y su presencia provoca una sensación física que pone la piel de gallina (Ramírez Muñoz, 2008, p. 122). La escritora también describe cómo estos seres ofrecen pasteles y dulces en ocasiones, que tras el trance revelan ser repulsivos, hechos con ingredientes como majada de ganado. (p. 122).

El investigador Patricio Mena Vásquez, en el escrito *Entre nieblas: mitos, historias y leyendas del páramo* (2009), ubica a estos fenómenos en la tradición oral andina, habla sobre los duendes que actúan como existencias liminales que fusionan características nativas y extranjeras, sus historias se repiten en diferentes comunidades para advertir sobre el riesgo de adentrarse en áreas inseguras sin cautela. (Mena Vásquez et al., 2009, pp. 121–124).

Respecto a las tácticas empleadas contra estas criaturas, Ramírez Muñoz (2008, p. 123) recoge rituales populares como colgar lingotes de ajo, atar al afectado con cuero de vaca bañado o embarrado en sangre, hacer ofrendas falsas en cuevas, estrategias que terminan disuadiendo al duende, considera que este ente siempre regresa a su escondite dejando una última carcajada antes de desaparecer.

Desde el punto de vista narrativo, esta estructura sigue lo descrito en la teoría de Vladimir Propp (1928) aplicada a fábulas populares. se inicia con el equilibrio que puede ser un recorrido en este caso por la quebrada, sigue una ruptura o encuentro la aparición del duende, el reconocimiento cuando la víctima entra en trance, la resolución como rituales y finaliza con un nuevo equilibrio. (Ramírez Muñoz, 2008, p. 124). Este modelo facilita su adaptación a medios como cómics, cine o videojuegos, donde se puede jugar con el syuzhet usando flashbacks o escenarios sensoriales intensos.

En un cómic, por ejemplo, se puede ilustrar la silueta del duende reflejada en el agua antes de revelar su rostro, integrando colores vibrantes para contrastar con la oscuridad de la cascada y usando onomatopeyas para crear una música celestial creyente. En una animación o película, la banda sonora mezclando cantos, trinos y el susurro del agua esta idea intensifica la tensión, apoyada en silencios exactos para acentuar el peligro. (Mittell, 2017; Shklovsky, 2008).

Una adaptación sonora como radioteatros, radionovelas suele recurrir a sonidos de dos canales, se refiere a percibir un sonido por ambos oídos, con una ambientación natural para sumergir al oyente en el entorno de la leyenda, mientras que, en un videojuego el jugador decidiría entre seguir la música o concentrarse en la trama, creando variaciones en las ramas narrativas, de elección y consecuencia (Jenkins, 2006).

Finalmente, según Henry Jenkins (*Convergence Culture*, 2006), esta forma de narrativa transmedia permite recrear el mito del Duende en múltiples plataformas, donde cada medio aporta un fragmento de la experiencia total, sin repetir el mismo contenido narrativo, pero manteniendo su esencia cultural. (Jenkins, 2006, pp. 95–98).

Las leyendas de duendes tienen un impacto comercial principalmente a través del turismo y la artesanía. Leyendas ecuatorianas, como la de duendes de Carchi, forman parte de la zona y su trasfondo sobrenatural, se dice que ha sido transferido en el tiempo, no solo como relatos ilusorios que así se los conoce comúnmente, sino como mecanismos de identidad y atracción social. Estas narraciones permiten comprender cómo una comunidad interpreta fenómenos naturales, el peligro, lo inexplicable y el bien o el mal. Tal como afirma Ruth Moya (2017), dice que las leyendas son transportes culturales que permiten a los pueblos proyectar sus temores, deseos y enseñanzas a través de imágenes simbólicas compartidas (p. 89).

El duende de Carchi, no es un caso aislado, sino que se relaciona con otras figuras legendarias ecuatorianas como la Tunda, la Dama Tapada, el Riviel o el Chuzalongo. Todos estos personajes reconocidos comparten elementos comunes, un entorno natural fuerte, un castigo o advertencia moral, y una forma de representación que tiene fuerte carga simbólica. Estos ejemplos demuestran que las leyendas no son relatos ni pasajeros ni llanos, sino todo un mecanismo narrativo que enuncia secciones culturales intensas. (Salazar, 2012, p. 61).

El impacto social de estas leyendas sirve históricamente como forma de educación oral para evitar riesgos, respetar normas o generar identidad, asimismo, han sido compendios humanos en las fiestas, rituales y expresiones artísticas regionales. Sin embargo, en la actualidad muchas de estas narrativas están en peligro de desaparecer debido a la globalización, la migración cultural y el debilitamiento de la oralidad en las nuevas generaciones. (Chacón, 2018, p. 73). De ahí nace la necesidad urgente de documentar, reinterpretar y representar estas leyendas en nuevos formatos visuales y tecnológicos que capten el interés moderno, especialmente entre jóvenes.

En este contexto, el diseño y la ilustración 3D representan una herramienta súper importante. Gracias a su capacidad expresiva, el 3D permite generar representaciones visuales más dinámicas

y atractivas que pueden conectar emocionalmente con el público actual. Como afirma Manovich (2013), expresa que el lenguaje visual tridimensional ha desplazado a la imagen estática como principal portador de cultura digital. (p. 154). La construcción de personajes legendarios en 3D no solo permite actualizar su apariencia, sino proyectarles en nuevas plataformas de videojuegos, animaciones, empaques o merchandising.

Además, el mercado vigente para este tipo de productos culturales está en crecimiento. Existen festivales, concursos, ferias de diseño, proyectos educativos e iniciativas de gamificación que buscan rescatar el patrimonio local con un enfoque creativo. En Ecuador, encontramos iniciativas como Mis Mitos - Quito, Kawsaypak Samaykuna - Riobamba o los proyectos en las Casas de la Cultura en distintas ciudades muestran cómo las leyendas pueden reinterpretarse mediante ilustración, realidad aumentada o productos interactivos. Según un estudio de Ciespal (2021), el 62 % de los jóvenes en zonas urbanas estaría dispuesto a consumir contenido cultural ecuatoriano si se presenta en formatos visuales atractivos (p. 27).

Además, productos inspirados en leyendas pueden insertarse en mercados globales que valoran la autenticidad, lo exótico y lo artesanal. El simbolismo de personajes como el duende o la dama tapada puede generar aún más valor para comunidades locales, empujando estas historias pasando por un enfoque de diseño ético y llevadero. Como señala García Canclini (2005), la cultura no solo se conserva, se reinventa para ser vivida en presente. (p. 102).

Las leyendas dejan huella, como la del duende, trasciende lo representativo, hoy pueden apreciarse mediante ingenios de diseño como el 3D. Existe una necesidad clara de recuperar estos relatos desde nuevas perspectivas visuales que se inserten en los lenguajes y nichos de mercado, fomentando una cultura activa, viva y compartida.

2.3.CONTEXTO

Las leyendas ecuatorianas forman parte del tejido cultural que define las creencias, costumbres y memorias colectivas de cada región. En la provincia del Carchi, una de las más representativas es la leyenda del duende de Paluz, conocida principalmente en la ciudad de San Gabriel. Esta figura mítica ha perdurado, siendo contada por generaciones de habitantes y rescatada por distintos investigadores del folclore oral. Su presencia es visible incluso físicamente en una figura de duende ubicada junto a una cascada en Paluz, ha alimentado tanto el imaginario local como las posibilidades de nuevas interpretaciones desde el diseño y la digitalidad. Si bien no se tiene un año exacto de creación de la leyenda, se cree que su origen fue en 1970 según la versión recogida en 2021 por Periodismo Público, se remonta a las tradiciones orales indígenas y mestizas que han habitado esta región andina. Varios moradores de Paluz, testifican que la figura del duende ha sido parte de los relatos familiares desde hace muchas generaciones atrás, frecuentemente dicen que es un ser que aparece cerca del agua, en los senderos, o que atrae especialmente a niños o mujeres solas y de cabellos largos hacia el bosque. La investigadora Ruth Moya (2017) explica que, en las comunidades del norte andino del Ecuador, el duende representa a una entidad que protege o castiga, un ser entre lo natural y lo mágico que habita en lugares sagrados como las quebradas, las cuevas o los nacimientos de agua. (p. 102). La figura de un duende el factor más característico de esta leyenda, está sentado al pie de la cascada en Paluz, a la vista para los visitantes y lugareños. Esta escultura no es solo decorativa, sino un símbolo tangible del mito, que se ha mantenido en el lugar turístico gracias a la transmisión oral y a la valoración de las leyendas locales por parte de la comunidad lo que le da más intriga al contexto. Los abuelitos del lugar por costumbre narran a los niños cómo ese duende se aparecía, asustaba o incluso raptaba personas,

luego de días o semanas gente desaparecida, asomaba confundida o enduendada, sin memoria o con comportamientos alterados.

Como señala Ramírez Muñoz (2008), la leyenda del duende en el Ecuador responde a múltiples adaptaciones, combina el miedo, la naturaleza y elementos de la cosmovisión indígena. (p. 124). Por ello, facilita su acceso a nuevos medios narrativos como el cine.

Todavía permanece la leyenda en el recuerdo de los habitantes de San Gabriel y alrededores cercanos, particularmente en el sitio turístico Cascada de Paluz. Aunque su presencia cotidiana ha disminuido por la influencia de medios globales y el debilitamiento de la tradición oral, aún hay personas mayores que la relatan, y jóvenes que la han descubierto mediante iniciativas culturales, escolares o por curiosidad. El rescate de esta leyenda en nuevos formatos es fundamental para evitar que caiga en el olvido. Según Chacón (2018), las leyendas corren el riesgo de desaparecer si no se integran a los lenguajes contemporáneos del arte y la comunicación visual. (p. 73).

El arte de ilustración digital, modelado 3D, realidad aumentada o la animación favorecen para lograr denotar al duende de Paluz si se las usa acertadamente. En otras palabras, permiten proyectar al personaje más allá de lo rural, llevándolo a plataformas educativas, turísticas o culturales. Como afirma Henry Jenkins (2006), las narrativas transmedia permiten que una historia tradicional se expanda y adquiera nuevas dimensiones a través de múltiples medios. (p. 97). Un personaje como el duende puede tener vida en videojuegos, cómics ilustrados, empaques turísticos o cortometrajes, sin perder su raíz cultural.

El duende de Paluz no solo puede ser conservado, sino activamente difundido a través de productos gráficos, animaciones, realidad aumentada, experiencias inmersivas o souvenirs.

Entonces, redibujar al duende de Paluz en 3D, animarlo o incluirlo en nuevas plataformas no es traicionar la leyenda, es salvarla.

En las profundidades del bosque andino, lleno de neblina y sonido relajante de la naturaleza y animales, se encuentra la Cascada de Paluz una majestuosa caída de agua que guarda uno de los misterios más antiguos del cantón Montúfar, la leyenda del duende y el pacto obscuro con el diablo. Aunque existen más duendes en el lugar con nombres desconocidos, el que más llama la atención es el duende en el que se cree que está el espíritu de Pablo.

La leyenda del Duende de la Cascada de Paluz, también conocida como la historia de Pablo Cuantimpaz tiene sus raíces en la década de 1970. Según los relatos populares de San Gabriel - Carchi, se cuenta que alrededor de esa época en la reforma agraria, un hombre llamado Pablo Cuantimpaz, que trabajaba cerca de la cascada, invocó al demonio en un momento de necesidad. Le ofrecieron una fortuna a cambio de su alma, promesa que fue cumplida tras 20 años, desapareciendo misteriosamente junto a un hedor putrefacto que marcó el final de su historia. Maribel Rojas (2024). Extra.ec.

2.4.Leyenda del Duende de la Cascada de Paluz

La cascada de Paluz es un salto de agua de unos 35 metros de altura, ubicada a 4 kilómetros de San Gabriel, cantón Montúfar, provincia del Carchi, rodeada de hermosos páramos y un singular sendero del Duende, decorado con esculturas que representan seres míticos del bosque, como figuras del amor, la abundancia y la maldad.

Durante los años de la reforma agraria aproximadamente en 1970, un peón de dudoso nombre José o Pablo Cuantimpaz vivía cerca de la cascada y se encontraba desesperado por la pobreza.

Una tarde invocó al diablo a orillas de la chorrera de Paluz se creía que era un portal nocturno, justo a las 6 pm de la tarde cuando el sol se oculta. En ese instante apareció un hombre

elegante y terrible de traje negro, cuentan que estaba montado en un caballo sombrío igual de color negro, anunciando la llegada del demonio.

Este diablo le ofreció una gran suma de dinero a Cuantimpaz a cambio de su alma y la obligación de ir a venerarlo diariamente durante 20 años. El campesino aceptó.

Cumplido el plazo de dicho trato, cuando volvió a la cascada nunca más regresó o eso dicen, el diablo se lo llevó y su alma permanece atrapada en la cascada. Se cuenta que en las tardes cerca de las 6 pm se siente una presencia oscura y se percibe un olor pútrido señal de que el alma de Cuantimpaz vaga por la cascada. Muchas personas afirman que el alma de Cuantimpaz está atrapada en un duende que le encanta el dinero, ubicado en la cascada de Paluz.

3.CAPÍTULO III

3.1.METODOLOGÍA

El desarrollo del proyecto se sustenta en la metodología de Ambrose y Harris, la cual proporciona una estructura clara, organizada y flexible para la creación de nuestro producto de manera visual e impresión en 3d con material resina teniendo impacto social y cultural. Partiendo de la problemática de la pérdida de interés en las leyendas tradicionales por parte de los jóvenes, se define como objetivo central la revalorización de la leyenda del Duende de la Cascada de Paluz mediante bocetos, ilustración, modelado en 3d e impresión del mismo junto con su empaque. A través de un proceso de investigación contextual, bibliográfica y oral, se recopila información clave sobre la leyenda, su simbología local, su potencial turístico y su presencia en la memoria colectiva. Esta base permite generar ideas visuales y narrativas acordes al lenguaje a tratar, dando lugar a la conceptualización del personaje del duende desde un enfoque creativo y culturalmente respetuoso.

La metodología permitió desarrollar bocetos, prototipos y pruebas visuales que integran elementos de la naturaleza, el misterio y el patrimonio del Carchi. Tras una etapa de selección participativa, modificaciones y correcciones se implementó un diseño final que fue validado por el público juvenil adulto y la comunidad educativa local. El resultado es una propuesta visual innovadora y original que utiliza recursos digitales como la ilustración y el modelado 3D para conectar emocionalmente con los jóvenes adultos, rescatando el valor simbólico de la leyenda. El proceso concluye con una reflexión crítica sobre el impacto del diseño como herramienta para fomentar el interés por el patrimonio intangible, cumpliendo así los objetivos del proyecto y contribuyendo a la revitalización de las leyendas desde una propuesta efectiva, creativa y con enfoque educativo.

3.2.Tab. 1.

ETAPAS	ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN
Definir	Planteamiento del problema y objetivos del proyecto.	Se identifica la falta de interés en las leyendas ecuatorianas por parte del público joven-adulto y se plantea como objetivo revalorizar la leyenda del duende mediante recursos digitales y físicos impresos en 3d.
Investigar	Recopilación de información oral, bibliográfica y visual.	Se investiga la leyenda del Duende de Paluz, sus versiones orales, contexto geográfico, sociocultural y antecedentes del uso del diseño en narrativas tradicionales.
Idear	Bocetos de ideas para la creación del personaje, ilustraciones, lluvia de conceptos, creación de narrativa, prototipo modelado en 3d, empaque para el personaje y finalmente impresión de la figura del duende en 3d material resina.	Se generan propuestas visuales del personaje del duende, un escenario ilustrado junto con su narrativa para adaptar la figura de la leyenda al modelado 3D, el cual será impreso en resina junto con su empaque para una presentación más agradable y llamativa.
Prototipo	Diseño de personaje, bocetaje, pruebas visuales iniciales, pruebas modelado 3d.	Se elaboran los primeros prototipos del duende ilustrado para continuar al modelado 3D, incluyendo secuencias, bocetos y pruebas de estilo visual.
Selección	Evaluación de propuestas, validación en grupo, objetivo y ajustes.	Se selecciona la propuesta más acorde según retroalimentación de tutor de tesis, docentes, compañeros de proyecto y comunidad universitaria. Se ajustan elementos visuales y narrativos.
Implementación	Producción final del personaje de la leyenda ilustrado e impresión 3D.	Se realiza la creación final del producto ilustrado y su modelado 3d para impresión en resina. El resultado se adapta para ser compartido en medios digitales y educativos.
Aprendizaje	Análisis de resultados, reflexión del proceso creativo y validación del impacto.	Se analiza el alcance del producto en el público objetivo, en este caso jóvenes del Ecuador, y se reflexiona sobre la contribución que se obtuvo a través del proyecto

		de titulación para la revalorización de la leyenda como patrimonio oral y cultural.
--	--	---

4.CAPÍTULO IV

PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO TÉCNICO

Explicación de la propuesta del proyecto práctico tanto de la ilustración, modelado 3d y diseño de empaque

4.1. Documentación teórica y justificación

-Investigación previa (referentes artísticos, inspiraciones, estilo visual).

El diseño visual de Paluzco el Duenducho Arrugado de la Cascada de Paluz se construye a partir de una fusión entre la estética fantástica y los elementos tradicionales de la cultura andina ecuatoriana. La ilustración de este personaje responde a una intención narrativa que combina lo mitológico con lo moderno, usando el humor, lo grotesco, sátira y la crítica social como vehículos expresivos.

Uno de los principales referentes visuales artísticos es la saga de videojuegos The Legend of Zelda, especialmente en sus entregas Majora's Mask y Twilight Princess. En estas obras, los ilustradores Yusuke Nakano y Satoru Takizawa han creado personajes ancianos, mágicos y espirituales que transitan entre lo tierno y lo inquietante, un enfoque que también define a Paluzco. Su mirada vacía, postura encorvada y accesorios llenos de simbolismo lo asemejan a figuras guardianas de la naturaleza, aunque con un toque pícaro y decadente.

Otro referente relevante es el ilustrador Tony DiTerlizzi, reconocido por su trabajo en Spiderwick, donde crea duendes grotescos, expresivos y profundamente enraizados en leyendas. Su estilo influye en la deformación facial y en los elementos fantásticos del personaje, sin perder el sentido de humanidad y sabiduría ancestral.

En el ámbito local, Paluzco toma inspiración del arte textil y los símbolos tradicionales de la Sierra Norte del Ecuador. Su poncho está basado en prendas típicas tejidas a mano con colores naturales, y su sombrero representa el conocimiento campesino y los trabajadores del campo. Este aspecto se complementa con una carga estética más urbana y actual, inspirada en el estilo del muralista ecuatoriano Apitatán, quien representa figuras míticas en contextos modernos, mezclando lo mágico con lo cotidiano.

Finalmente, el estilo visual adoptado es el de la ilustración digital con líneas negras marcadas, uso de colores planos y saturados, y una composición simbólica. Cada elemento la bicicleta oxidada, la botella de aguardiente, la olla de oro, refuerza el carácter especial del personaje sabio y decadente, mágico y cotidiano, protector y embaucador. Paluzco representa un cruce entre lo ancestral y lo actual, siendo reflejo de una identidad cultural que aún sobrevive en medio del olvido y la modernidad.

-Realización de Moodboards



El Moodboard de PALUZCO presenta una estética fantástica y tradicional con fuerte inspiración en duendes, seres mágicos del bosque y artículos de nuevas tendencias como que un personaje lleve una botella de licor en su mano. Predominan los tonos verdes en diversas gamas, acompañados de marrones y ocre que evocan naturaleza, madera y tierra, con acentos de colores vivos como rojo o azul para resaltar detalles mágicos. El estilo gráfico es diverso, combinando ilustración digital, bocetos tradicionales y fotografías intervenidas, con personajes expresivos, orejas puntiagudas, rasgos exagerados y ambientes naturales como bosques y cascadas. En conjunto, transmite un mundo encantado, ancestral y misterioso.

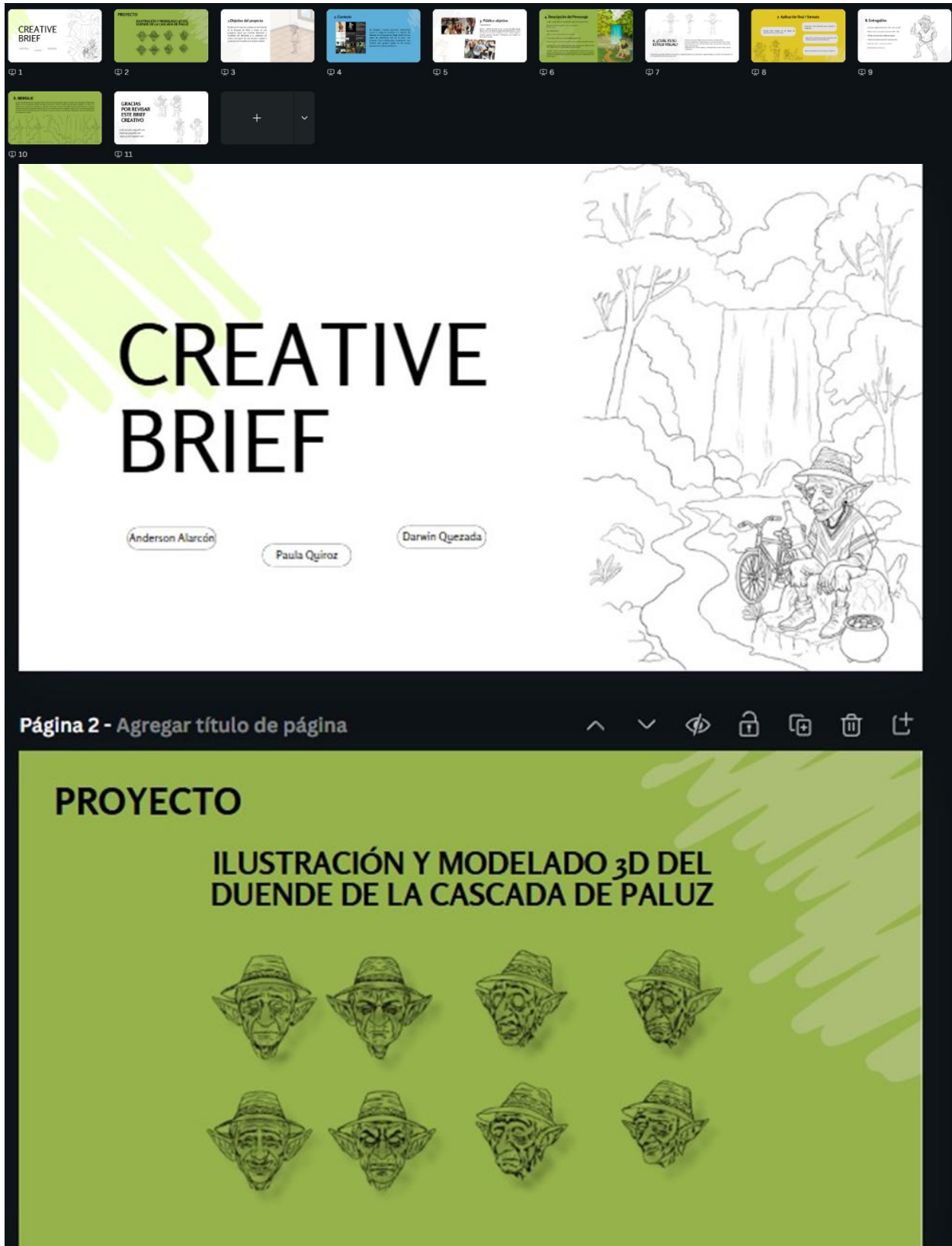


Este Moodboard de los objetos utilizados para nuestro duende combina tres elementos centrales: una olla de oro, la bicicleta y el licor Norteño (aguardiente), todos representados con un enfoque gráfico ilustrativo y variado. Los colores predominantes son cálidos como dorados, amarillos y verdes, que remiten a riqueza y naturaleza, contrastando con naranjas y marrones naturales, y acentos en negro y blanco para equilibrio visual. El estilo es mixto, abarcando ilustración digital con trazos sueltos y caricaturescos. En conjunto, transmite una atmósfera lúdica y simbólica y donde los objetos tienen un valor narrativo en especial de la provincia del Carchi dentro de un universo mágico y popular.



Este Moodboard de Packaging combina una paleta de colores vibrantes y contrastantes, los tonos oscuros y cálidos como el negro, marrón y dorado crean una mezcla entre lo juguetón y lo sofisticado. El estilo gráfico predominante es retro y caricaturesco, inspirado en figuras de acción, cultura pop y juguetes coleccionables, con tipografías llamativas y personajes expresivos. Se observan diseños sencillos o minimalistas y elegantes, lo que aporta variedad y equilibrio visual. Composición en la que se interpreta nostalgia y distinción, captando la atención del público al que queremos llegar jóvenes - adultos y coleccionistas de figuras.

-Brief Creativo



-Justificación del diseño (personalidad, rol, contexto narrativo)

4.2.LORE

DESCRIPCIÓN GENERAL

Nombre completo: Paluzco el Duenducho Arrugado de la Cascada de Paluz

Edad: 319 años, aunque aparenta unos 70 años humanos

Estatura: 60 cm

Raza: Duende Andino

Origen: Cascada de Paluz, Sierra Norte del Ecuador

Primera aparición: Año 1970 – Evento del Relámpago de Paluz

Características: Es un anciano que mezcla sarcasmo, picardía y profundidad espiritual.

Envejecido con un rostro arrugado, ermitaño, ebrio, sabio, gruñón, maldito, travieso, flaco. Tiene ojos huecos, orejas puntiagudas y una nariz larga.

Ubicación: Siempre en las cercanías de la Cascada de Paluz, sentado sobre una roca o banca cercana a la misma junto a su bicicleta oxidada, su olla de oro y su botella de licor en mano.

Aparece mayormente en las noches o a personas completamente solas de mal corazón.

4.2.1HISTORIA

En lo profundo del norte de Ecuador específicamente en la Provincia del Carchi cantón Montúfar, donde la neblina besa los helechos gigantes que cuelgan como secretos junto con orquídeas, existe una cascada mágica llamada Paluz. Cuentan los ancianos que, en 1970, durante una tormenta que desató relámpagos azules, un rayo cayó en medio del salto de agua de casi 40 metros. Esa fue la primera vez que lograron divisar a un ser pequeño, de color verde pálido, maldito, miedoso con una risa macabra...

En 2025, Paluzco o así le llaman sin saber su verdadero nombre todavía, aún vive, pero lo han visto envejecido. La era moderna lo ha afectado. Los turistas ensucian la cascada, las luces eléctricas ahuyentan los espíritus, y el oro ya no llegaba como antes. Paluzco se cansó de esconderse, y ahora se sienta sobre una piedra, junto a su vieja bicicleta oxidada que flota sin hacer ruido, con una botella de norteño en la mano ya que le gusta el licor fuerte, aguardiente, también tiene su olla llena de oro porque la gente se lo da cada vez que lo visitan, posiblemente están enduendados o hechizados, pero al salir de este lugar donde se encuentra el duende, se van mareados, solo recuerdan haber tomado una copita de licor, quién sabe lo que les sucedió, Paluzco simplemente obtiene oro cada día.

Paluzco es distinto a otros duendes usa un poncho pequeño casi por la cintura tejido con hilos de rayos, prenda tradicional de la región sierra del norte del Ecuador el cual lo protege del frío y la lluvia, botas de cuero de culebra encantada que ayudan a saltar charcos y un sombrero trenzado para el sol y el sereno nocturno, este simboliza su sabiduría, común entre los trabajadores del campo. Se decía que conocía el idioma de los animales y los árboles y que podía convertir lágrimas en oro de las muchachas despechadas. Este duende adora coleccionar oro y cosas brillantes es por eso que usa joyas, anillos, collares de oro y un arete en su oreja izquierda teniendo un estilo más moderno y original.

Su misión es custodiar la cascada de Paluz protegiendo su equilibrio espiritual y natural, la cuida de gente con el corazón lleno de codicia, rabia y desprecio, él sabe que son así. A estas personas les confunde o desorienta, les susurra advertencias tenebrosas con la brisa y no les permite volver a entrar a este lugar. Muchos buscaron a Paluzco pero él no aparecía era veloz y astuto ya que iba en su bicicleta perteneciente a un ciclista, este deportista que se adentró en la cascada por curioso, dejó su bicicleta ya que se sentía muy mareado y asustado, nunca volvió a Paluz.

Paluzco...habla solo, se ríe a veces, como si conversara con alguien. Guarda historias del pasado, del presente y te advierte.

Mensaje de la Leyenda

La historia de Paluzco es un reflejo del paso del tiempo y del olvido. Nos recuerda que la magia de la naturaleza se desvanece si no la cuidamos. Hoy, este duende viejo no busca oro, sino compañía. Y si algún día lo encuentras, ofrece una flor en vez de monedas. Quizá, solo quizá, te cuente el secreto verdadero de la Cascada de Paluz.

Frases comunes que dice Paluzco:

“¿Buscas oro? Te va a pesar más que el alma, muchacho...”

“Antes aquí solo se escuchaban grillos... ahora hasta el plástico suena.”

“Si me traes una flor, te cuento dónde duerme el oro. Si me traes basura, te muerdo los tobillos.”

Grito de Paluzco. Lanza un grito ancestral que hace retroceder enemigos y animales hostiles.

Notas de ambientación:

El diseño de Paluzco representa el choque entre lo ancestral y lo moderno. Su botella de licor, su bicicleta y sus ropas reflejan el abandono que ha sufrido la magia natural. Representa el último vestigio del mundo encantado de los Andes.

- Bocetos conceptuales (proceso de ideación): experimentar con 3 propuestas mínimo

Figura 1



Figura 2



Figura 3



¹ **Figura 1.** *Autoría propia.* Boceto 1. Idea Inicial Personaje Duende.

² **Figura 2.** *Autoría propia.* Boceto 2. Idea Inicial Personaje Duende.

³ **Figura 3.** *Autoría propia.* Boceto 3. Idea Inicial Personaje Duende.

Figura 4



⁴ **Figura 4.** *Autoría propia.* Boceto 4. Idea de Personaje Duende.

Figura 5



⁵ **Figura 5.** *Autoría propia.* Boceto 5. Idea de Personaje y accesorios.

Figura 6



⁶ **Figura 6.** *Autoría propia.* Boceto 6. Idea de Personaje y accesorios.

4.2.2.Desarrollo del personaje

- Bocetos iniciales:

De diseño inicial se realizarán variantes de diseño expresiones. 8 expresiones.

Figura 7



Ilustración en postura en T (frente, espalda, lateral)

Figura 8



⁷ Figura 7. *Autoría propia.* Boceto 7. Variación de rostros Personaje.

⁸ Figura 8. *Autoría propia.* Boceto 8. Pose forma T Personaje.

Variantes de postura (experimentación de 6 variantes de posturas: 3 en 3/4 frontal y 3 en 3/4 espalda, se puede realizar postura sentado acostado, etc siempre y cuando sean en 3/4),

Figura 9



⁹ Figura 9. *Autoría propia.* Boceto 9. Variación de Poses Personaje.

Siluetas: realizar un total de 10 siluetas del personaje

Figura 10



¹⁰ Figura 10. *Autoría propia.* Siluetas Personaje.

Bocetos de Detalles

Figura 11



¹¹ Figura 11. *Autoría propia.* Objetos a Detalle Personaje.

4.2.3 Bocetos de escenario

Figura 12



¹² Figura 12. *Autoría propia.* Boceto Escenario Cascada de Paluz.

- Turnaround (giro 360°): Vistas ortogonales del personaje (frontal, lateral y 2, 3/4, posterior.

Figura 13



¹³ Figura 13. *Autoría propia.* Boceto Poses Personaje.

Postura de personaje. Postura que lo caracteriza también llamada pose de héroe.

Figura 14



¹⁴ Figura 14. *Autoría propia.* Personaje Pose de Héroe.

4.3.Material técnico:

Se explicará cada detalle de manera técnica, justificando su utilización en relación al personaje y usuario al que va dirigido.

El desarrollo del personaje Paluzco, el Duende de la Cascada de Paluz, se fundamenta en recursos técnicos que traducen la tradición oral a un lenguaje visual contemporáneo. La narrativa e ilustración digital constituye el primer paso, definiendo la forma, colores y rasgos del personaje. Se utilizan gamas cromáticas relacionadas con la naturaleza andina verdes, azules y tonos tierra, que refuerzan su vínculo con la cascada y el bosque, mientras que los rasgos expresivos aportan misterio y simpatía, acercándolo al público juvenil-adulto.

El modelado 3D, realizado en software especializado, permite generar un personaje dinámico y versátil, adaptable a posible animación, productos interactivos o material educativo. Gracias al rigging y el modelado digital, Paluzco adquiere movimiento y emociones, facilitando una conexión más cercana con el espectador.

De forma complementaria, su aplicación en empaques y piezas gráficas fortalece la memoria visual y convierte la leyenda en un elemento cultural tangible al ser impreso en material resina en 3D. En conjunto, estos recursos técnicos no solo modernizan la narrativa de la leyenda, sino que también construyen un puente entre lo ancestral y lo digital actual, asegurando su preservación y difusión entre nuevas generaciones.

- Paleta de colores: RGB

COLOR BASE DE LA
PIEL DEL DUENDE



R: 175
G: 188
B: 87
#AFBC57

ILUMINACIÓN
DE LA PIEL DEL DUENDE



R: 200
G: 215
B: 105
#C8D769

SOMBREADO
DE LA PIEL DEL DUENDE



R: 87
G: 96
B: 40
#576028



COLOR BASE
DEL SOMBRERO



R: 84
G: 83
B: 82
#545352

ILUMINACIÓN
DEL SOMBRERO



R: 95
G: 96
B: 95
#5F605F

SOMBREADO
DEL SOMBRERO



R: 14
G: 15
B: 15
#0E0F0F



COLOR BASE
DEL PONCHO



R: 17
G: 19
B: 37
#111325

ILUMINACIÓN
DEL PONCHO



R: 27
G: 32
B: 62
#1B203E

SOMBREADO
DEL PONCHO



R: 5
G: 6
B: 8
#050608



COLOR BASE
DE LOS ZAPATOS



R: 75
G: 42
B: 21
#4B2A15

ILUMINACIÓN
DE LOS ZAPATOS



R: 83
G: 46
B: 19
#532E13

SOMBREADO
DE LOS ZAPATOS



R: 41
G: 24
B: 14
#29180E



COLOR BASE
DE LA CAMISETA



R: 153
G: 153
B: 153
#999999

ILUMINACIÓN
DE LA CAMISETA



R: 164
G: 163
B: 164
#A4A3A4

SOMBREADO
DE LA CAMISETA



R: 77
G: 76
B: 76
#4D4C4C



COLOR BASE
DEL PANTALÓN



R: 201
G: 207
B: 151
#C9CF97

ILUMINACIÓN
DEL PANTALÓN



R: 209
G: 215
B: 157
#D1D79D

SOMBREADO
DEL PANTALÓN



R: 159
G: 161
B: 119
#9FA177



COLOR BASE
OBJETOS DE ORO



R: 215
G: 192
B: 13
#D7C00D

ILUMINACIÓN
OBJETOS DE ORO



R: 239
G: 232
B: 105
#EFE869

SOMBREADO
OBJETOS DE ORO



R: 162
G: 146
B: 23
#A29217



COLOR BASE
OLLA



R: 38
G: 38
B: 38
#262626

ILUMINACIÓN
OLLA



R: 43
G: 43
B: 43
#2B2B2B

SOMBREADO
OLLA



R: 12
G: 13
B: 13
#0C0D0D



COLOR BASE
PIEDRA



R: 185
G: 182
B: 174
#B9B6AE

ILUMINACIÓN
PIEDRA



R: 188
G: 185
B: 178
#BCB9B2

SOMBREADO
PIEDRA



R: 111
G: 110
B: 103
#6F6E67



COLOR BASE
BICICLETA



R: 219
G: 14
B: 23
#DB0E17

ILUMINACIÓN
BICICLETA



R: 228
G: 29
B: 32
#E41D20

SOMBREADO
BICICLETA



R: 140
G: 25
B: 19
#8C1913



COLOR BASE
MANUBRIO



R: 153
G: 153
B: 153
#999999

ILUMINACIÓN
MANUBRIO



R: 86
G: 85
B: 85
#565555

SOMBREADO
MANUBRIO



R: 19
G: 20
B: 20
#131414



COLOR BASE
LLANTA



R: 27
G: 29
B: 28
#1B1D1C

ILUMINACIÓN
LLANTA



R: 48
G: 48
B: 49
#303031

SOMBREADO
LLANTA



R: 6
G: 7
B: 8
#060708



DETALLES EXTRAS
SOMBRERO Y PONCHO



R: 252
G: 222
B: 21
#FCDE15

DETALLES EXTRAS
SOMBRERO Y PONCHO



R: 13
G: 139
B: 56
#0D8B38

DETALLES EXTRAS
SOMBRERO Y PONCHO



R: 229
G: 31
B: 39
#E51F27

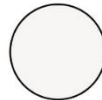


COLOR BASE
CABELLO



R: 227
G: 227
B: 226
#E3E3E2

ILUMINACIÓN
CABELLO



R: 247
G: 246
B: 246
#F7F6F6

SOMBREADO
CABELLO



R: 179
G: 180
B: 180
#B3B4B4



COLOR BASE
BOTELLA



R: 234
G: 196
B: 16
#EAC410

ILUMINACIÓN
BOTELLA



R: 252
G: 222
B: 21
#FCDE15

SOMBREADO
BOTELLA



R: 166
G: 138
B: 19
#A68A13

COLOR BASE
BOTELLA - TAPA



R: 66
G: 66
B: 66
#424242

ILUMINACIÓN
BOTELLA - TAPA



R: 94
G: 95
B: 94
#5E5F5E

SOMBREADO
BOTELLA - TAPA



R: 27
G: 27
B: 27
#1B1B1B



Justificación Cromática.

La paleta cromática seleccionada para el personaje Paluzco responde a una intención simbólica y cultural que busca reforzar la identidad andina de la leyenda y generar un impacto visual atractivo para el público joven-adulto. Los verdes y tierras presentes en el cuerpo y vestimenta del duende evocan la naturaleza circundante de la cascada y el bosque, transmitiendo la conexión espiritual del personaje con el entorno. Estos tonos otorgan autenticidad y cercanía con el paisaje del cantón Montúfar.

El negro y el gris empleados en prendas como el sombrero, el poncho o los zapatos refuerzan el carácter misterioso y enigmático del ser mítico, además de aportar contraste y sobriedad al diseño. A la vez, la incorporación de tonos dorados y amarillos en objetos de valor (monedas, botella, lámpara) simboliza la riqueza oculta y la tentación, elementos frecuentes en los relatos populares donde el duende guarda tesoros.

Asimismo, la inclusión de rojos intensos en detalles como la bicicleta o adornos secundarios aporta dinamismo y energía visual, evitando que la paleta quede apagada y equilibrando la composición con un toque llamativo que atrae al espectador. Los tonos metálicos y neutros en subrayan la relación del personaje con lo cotidiano, vinculando la fantasía con la vida rural.

En conjunto, esta paleta cromática no solo cumple una función estética, sino también narrativa y simbólica, pues cada color elegido refuerza el vínculo entre el personaje y su leyenda. De esta forma, el uso del color contribuye a transmitir el carácter mágico, protector y a veces castigador del duende, fortaleciendo su identidad dentro del imaginario cultural carchense.

- Línea de arte y versiones: Muestras de las ilustraciones en Flat color, sombreado y render final (ilustración final), esto se va a realizar de:

4 vistas de turnaround del personaje.

Figura 15



Una vista de personaje.

Figura 16



¹⁵ Figura 15. *Autoría propia.* Poses de Héroe Personaje a Color.

¹⁶ Figura 16. *Autoría propia.* Duende Paluzco Personaje a Color.

1 Vista de Detalle.

Figura 17



3 posturas de rostro.

Figura 18



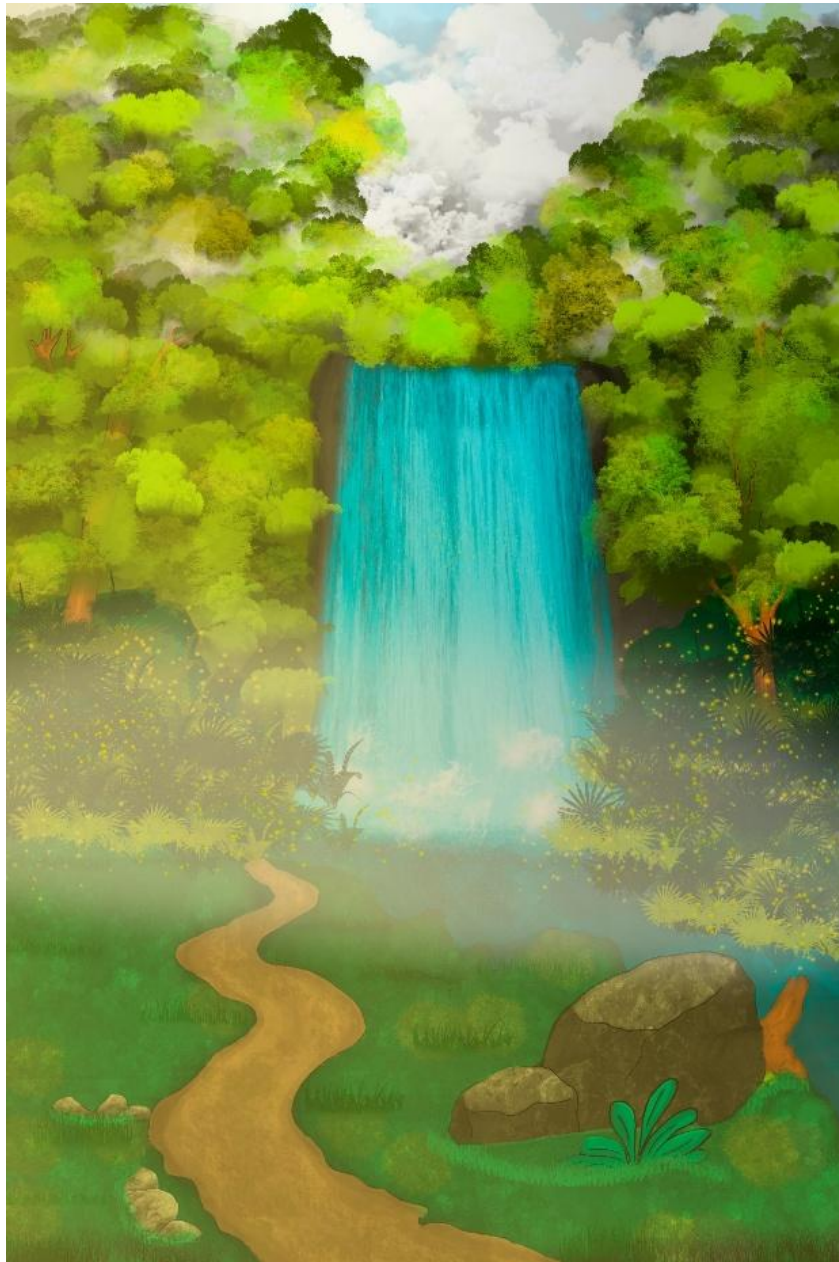
¹⁷ Figura 17. *Autoría propia.* Objetos y accesorios a Detalle Personaje a Color.

¹⁸ Figura 18. *Autoría propia.* Personaje Rostros Variantes a Color.

-Ilustración de escenario: ilustración final de escenario: se entrega: flat color, sombreado, ilustración final y detalles técnicos del escenario (ubicación, detalles de estructuras presentes,)

Cascada de Paluz, Montúfar.

Figura 19



¹⁹ Figura 19. *Autoría propia.* Escenario Cascada de Paluz Final a Color.

El escenario representado corresponde a la Cascada de Paluz, situada a pocos kilómetros de la ciudad de San Gabriel, en el cantón Montúfar-Carchi. Esta ubicación es reconocida como un espacio natural de gran valor paisajístico y cultural, donde se enmarca la leyenda del duende.

En la ilustración se destacan los siguientes elementos estructurales y ambientales:

La cascada ubicada al centro de la composición, se presenta con un flujo de agua abundante en tonos turquesa y azulados, que refuerzan la frescura y energía del entorno. Su verticalidad otorga protagonismo al paisaje y funciona como eje visual del escenario.

La vegetación compuesta por árboles, en tonalidades verdes y amarillas, que evocan la biodiversidad andina. La neblina y el contraste de luces sugieren humedad constante, propia de los bosques montanos de la zona.

El sendero un camino de tierra conduce hacia la cascada, simbolizando la ruta de acceso natural que suelen recorrer visitantes y habitantes. Este elemento refuerza la idea de acercamiento progresivo hacia lo místico.

Las rocas y afloramientos situadas en primer plano, cumplen una doble función estética y narrativa enmarcan la escena y aportan realismo geográfico, recordando las formaciones pétreas presentes en el lugar.

La atmósfera la bruma y los destellos de luz similares a luciérnagas o partículas mágicas añaden un carácter misterioso y encantado, en sintonía con la narrativa del duende que habita en la cascada.

El escenario no solo representa un espacio geográfico real, sino que también incorpora recursos gráficos para transmitir la dualidad natural mágica que caracteriza a la leyenda del Duende de Paluz, fusionando la fidelidad al entorno con una interpretación artística que potencia lo simbólico.

4.4.Hojas de diseño (Model Sheets): Aplicación en el modelo infográfico final

Especificaciones técnicas (proporciones, escalas)

Figura 20



Figura 21



²⁰ Figura 20. *Autoría propia*. Infografía 1.

²¹ Figura 21. *Autoría propia*. Infografía 2.

Las hojas de diseño o model sheets permiten mantener la coherencia visual del personaje en ilustraciones y animaciones. Para Paluzco se elaboraron vistas frontales, laterales, posteriores, expresiones faciales y poses que aseguran uniformidad estética y narrativa.

En lo técnico, el personaje en su pose final sentado se diseñó con una altura de 46,45 cm y anchura de 24,15 cm en alta resolución 420 dpi garantizando proporciones armónicas y escalables a distintos formatos, cabe recalcar que puede variar su tamaño dependiendo de la hoja de trabajo y alguna pose creada para el personaje; mientras que, el escenario tiene una altura de 67,73 cm y anchura de 45,16 cm (espacio de trabajo). Se utilizó el tamaño A3 29,7 cm x 42 cm en vinil adhesivo pegados en sintra para presentar de forma clara sus poses, siluetas y expresiones, lo que facilita su aplicación en el modelo 2D, 3D y en el diseño infográfico final.

4.5. Aplicaciones del personaje

- Ilustraciones finales en contexto (escenarios)

Figura 22



²² Figura 22. *Autoría propia.* Ilustración Final en Contexto junto con Personaje Duende.

- Mockups de aplicación: implementación en: poster, pantalla de juego de videojuego y 3 elementos de merchandising

POSTER

Figura 23



²³ Figura 23. Autoría propia. Mockup Poster Representativo Duende Paluzco a Color.

PANTALLA DE VIDEOJUEGO

Figura 24



²⁴ Figura 24. *Autoría propia.* Mockup Pantalla de Videojuego Final.

Elementos de Merchandising}

Figura 25



²⁵ Figura 25. *Autoría propia.* Mockups Material P.O.P.

- Explicación de herramientas y técnicas usadas (pinceles, iluminación, texturas).

Para la construcción visual del escenario de la Cascada de Paluz y el personaje del Duende Paluzco, se aplicaron diversas técnicas digitales que permiten lograr un resultado estético equilibrado entre lo natural y lo fantástico. Estas herramientas posibilitaron dar realismo a los elementos ambientales y al mismo tiempo potenciar el carácter narrativo de la ilustración.

En el escenario, se utilizaron pinceles especializados que aportan texturas y efectos característicos. Para la vegetación, se emplearon *Leaves* y *Tree Crowns*, los cuales brindan variedad en la forma y densidad de las copas de los árboles, mientras que *Trunks* permitió generar textura en los troncos. La atmósfera mágica se reforzó con *Firefly*, otorgando el efecto de luciérnagas alrededor de la cascada. Para el agua, se usaron *Water Fall* para simular la caída, *Fog* para el texturizado del río y *Water Waves* para sugerir movimiento superficial. El camino de tierra se trabajó con *Dirt*, las rocas con *Stone* y el césped mediante *JaxGrass* y *Grass_Brushes*, que aportan un aspecto natural de pasto crecido. Finalmente, se añadieron *Cloud Brushes* para el cielo y *Plantas Ground* para arbustos de fondo.

En el personaje, se inició con un boceto guía utilizando pinceles de flujo y opacidad de presión, que permiten trazos más orgánicos. Para el *LineArt* se empleó un pincel circular de tamaño controlado por presión, logrando líneas limpias y definidas. El color base se aplicó con un pincel circular definido, asegurando uniformidad en las superficies. La iluminación se trabajó con un pincel circular de opacidad regulada al 75%, mientras que las sombras se generaron con un pincel de flujo y opacidad de presión, configurado al 50%, consiguiendo una integración equilibrada entre luces y contrastes.

Estas técnicas y herramientas digitales permitieron otorgar profundidad, textura y atmósfera mágica tanto al entorno natural de la cascada como al diseño del personaje, contribuyendo a una propuesta visual coherente y atractiva para el espectador.

4.6.DETALLES EXPLICATIVOS:

1.Vista frontal (pose neutra, brazos ligeramente separados). Muestra la postura neutra del personaje, con los brazos ligeramente separados para observar su silueta general.

Figura 26



2.Vista lateral (perfil completo, preferiblemente ambos lados si hay asimetrías). Permite apreciar el perfil completo, incluyendo proporciones y posibles asimetrías.

Figura 27



3.Vista 3/4 (ángulo diagonal para mostrar volumen). Enseña el volumen y profundidad del personaje desde un ángulo diagonal.

Figura 28



²⁶ Figura 26. *Autoría propia.* Vista frontal Duende.

²⁷ Figura 27. *Autoría propia.* Vista lateral Duende.

²⁸ Figura 28. *Autoría propia.* Vista 3/4.

4.Vista posterior (detalles de espalda, cabello, accesorios). Destaca los detalles de la espalda, el cabello y accesorios visibles desde atrás.

Figura 29



5.Opcionales adicionales recomendadas

- **Vista superior/inferior (si el diseño lo requiere).** Vista superior/inferior u otra vista se utilizan cuando el diseño requiere observar al personaje desde alguna perspectiva distinta a la inicial.

- **Close-up de detalles (ojos, manos, texturas).** Resalta elementos específicos como ojos, manos, accesorios o texturas.

Figura 30



²⁹ Figura 29. *Autoría propia.* Vista posterior Duende.

³⁰ Figura 30. *Autoría propia.* Detalles adicionales Duende.

4.7. Personajes y escenarios ilustrados digitalmente:

Características de la ilustración digital:

-Boceto de escenarios y personajes.

Figura 31



Figura 32



³¹ Figura 31. *Autoría propia*. Boceto Escenario Cascada de Paluz.

³² Figura 32. *Autoría propia*. Boceto Escenario Cascada de Paluz junto con Duende Paluzco.

-Redibujo o Vectorización de los elementos.

Figura 33

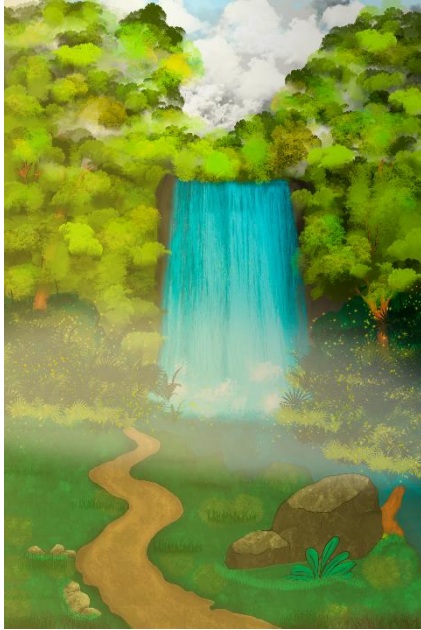


Figura 34



Los personajes y escenarios ilustrados digitalmente, como el duende de la Cascada de Paluz, se construyen a partir de un boceto inicial que define sus rasgos característicos como su tamaño pequeño, orejas puntiagudas y vestimenta vinculada a la tradición local, así como la atmósfera mágica que lo rodea. El escenario, inspirado en la cascada y sus alrededores, se redibuja y vectoriza, incorporando detalles como el agua en movimiento, la vegetación exuberante y la iluminación ambiental que refleja la humedad y el misterio del lugar. Este proceso permite que el personaje y su entorno interactúen visualmente, logrando una ilustración coherente y lista para animación o narrativa digital.

³³ Figura 33. *Autoría propia*. Escenario Final Cascada de Paluz.

³⁴ Figura 34. *Autoría propia*. Escenario Final Cascada de Paluz junto con Duende Paluzco.

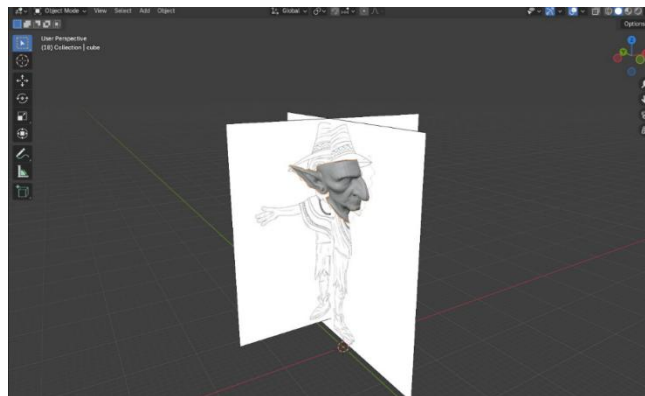
4.8. Modelado 3d de personaje:

Características del modelado:

- Concepción de la idea
- Creación del modelado
- Creación del texturizado
- Creación de la iluminación y renderizado

El modelado 3D del personaje, como el duende de la Cascada de Paluz, inicia con la concepción de la idea, definiendo proporciones, rasgos y expresiones. Luego se procede a la creación del modelo tridimensional, donde se esculpen las formas básicas a partir de cubos y se detallan los elementos del personaje. A continuación, se realiza el texturizado, aplicando colores, materiales y detalles que le dan realismo, seguido de la iluminación y renderizado, que permiten simular cómo la luz interactúa con el personaje y su entorno. Este proceso genera un modelo 3D completo, listo para animación o integración en entornos digitales, en este caso rigging para tomar la postura final (sentado) conservando la esencia visual del personaje y su vínculo con la leyenda.

Figura 35



³⁵ Figura 35. *Autoría propia.* Creación Modelado 3D Duende.

Figura 36

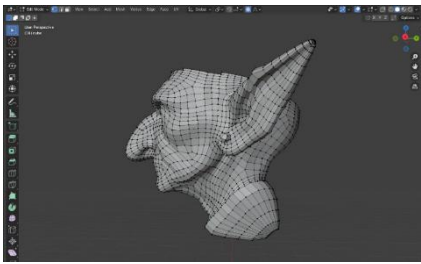


Figura 37



Figura 38

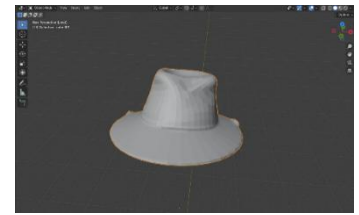


Figura 39

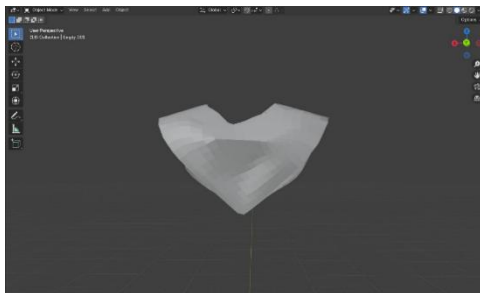


Figura 40



Figura 41



³⁶ Figura 36. *Autoría propia.* Creación Modelado 3D Duende.

³⁷ Figura 37. *Autoría propia.* Creación Modelado 3D Duende.

³⁸ Figura 38. *Autoría propia.* Creación Modelado 3D Duende.

³⁹ Figura 39. *Autoría propia.* Creación Modelado 3D Duende.

⁴⁰ Figura 40. *Autoría propia.* Creación Modelado 3D Duende.

⁴¹ Figura 41. *Autoría propia.* Creación Modelado 3D Duende.

Figura 42

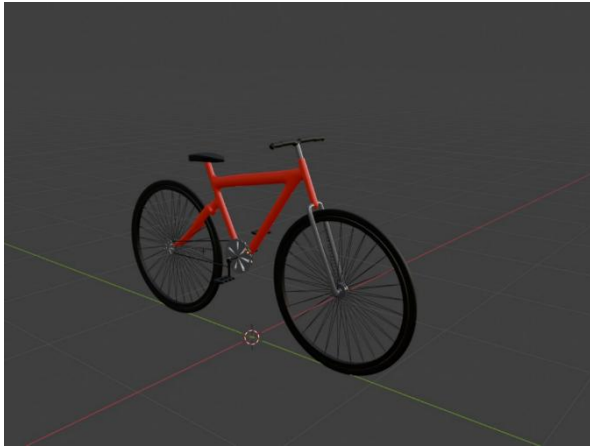


Figura 43

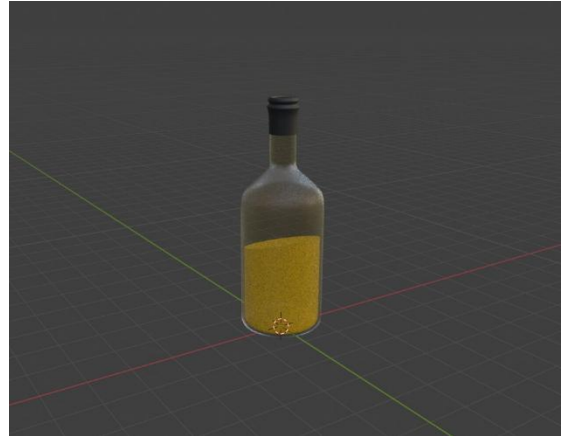


Figura 44

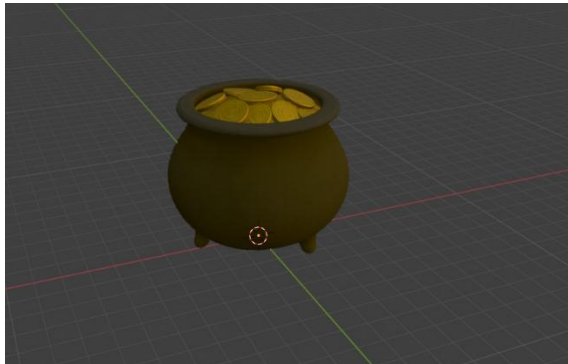


Figura 45



⁴² Figura 42. *Autoría propia*. Creación Modelado 3D Duende.

⁴³ Figura 43. *Autoría propia*. Creación Modelado 3D Duende.

⁴⁴ Figura 44. *Autoría propia*. Creación Modelado 3D Duende.

⁴⁵ Figura 45. *Autoría propia*. Creación Modelado 3D Duende.

Figura 46

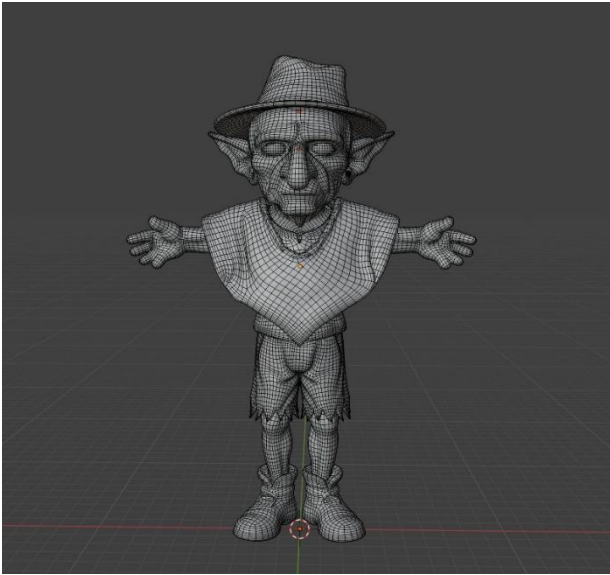


Figura 47



Figura 48



Figura 49



⁴⁶ Figura 46. *Autoría propia*. Creación Modelado 3D Duende.

⁴⁷ Figura 47. *Autoría propia*. Creación Modelado 3D Duende.

⁴⁸ Figura 48. *Autoría propia*. Creación Modelado 3D Duende.

⁴⁹ Figura 49. *Autoría propia*. Creación Modelado 3D Duende.

Figura 50



Figura 51



⁵⁰ Figura 50. *Autoría propia*. Creación Modelado 3D Duende.

⁵¹ Figura 51. *Autoría propia*. Creación Modelado 3D Duende.

4.9. Modelado 3d de Escenarios o Diseño de Empaque:

El diseño de empaque, en nuestro caso, para el personaje del duende de la Cascada de Paluz se realizó pensando en materiales que realcen su estética y funcionen para presentación física o digital como cartón corrugado o cartulina plegable. Asimismo, se puede simular cartón o papel kraft para un empaque ecológico, o plástico transparente para destacar al personaje en su interior, aplicando texturas, colores y acabados que reflejen la atmósfera mágica de la leyenda. Este enfoque permite que el empaque no solo proteja al personaje, sino que también comunique visualmente su identidad y conexión con la narrativa tradicional.

Figura 52

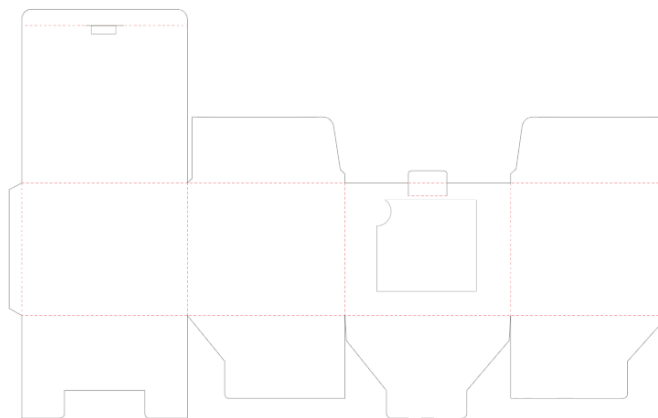


Figura 53



⁵² Figura 52. *Autoría propia*. Troquel de Empaque para Duende Paluzco.

⁵³ Figura 53. *Autoría propia*. Diseño de Empaque para Duende Paluzco.

5.CONCLUSIONES

El diseño gráfico y el modelado 3D representan herramientas efectivas para revitalizar leyendas tradicionales como la del Duende de la Cascada de Paluz, permitiendo una reinterpretación accesible, visualmente atractiva y relevante para las nuevas generaciones, especialmente en contextos educativos y culturales.

El presente trabajo de titulación colabora a la conservación del patrimonio imperceptible del cantón Montúfar, rescatando una ficción local olvidada y transformándola en una propuesta mediante ilustración, empaque y modelado digital en 3d, lo cual ayuda significativamente en el rescate y difusión de la identidad cultural carchense y ecuatorial.

La creación del personaje Paluzco permite convertir elementos orales y simbólicos a un lenguaje gráfico presente, logrando que el público joven se interese y conecte emocionalmente con historias que permanecerían en el olvido o en la memoria de generaciones de personas ya mayores o de edad avanzada.

Esta propuesta demuestra que el diseño gráfico no solo sirve para comunicar, sino también para educar, emocionar y conservar tradiciones, siendo una vía creativa para resistir el olvido cultural frente a las dinámicas globales que priorizan contenidos digitales efímeros sobre las raíces locales.

El rescate del Duende de la Cascada de Paluz mediante tecnologías digitales promueve un diálogo entre lo ancestral y lo moderno, dando paso a una forma auténtica de narrar el pasado desde el presente, fortaleciendo la memoria colectiva e incentivando el desarrollo de proyectos culturales con propósito social y artístico.

6.RECOMENDACIONES

Se sugiere integrar elementos como códigos QR, realidad aumentada o contenidos digitales complementarios que permitan al usuario explorar la leyenda de manera dinámica, interactiva y educativa, favoreciendo el vínculo entre lo ancestral y moderno.

Es recomendable promover el uso del material visual desarrollado en ilustración, modelado 3d y packaking como recurso pedagógico en escuelas, colegios y espacios culturales del Carchi y alrededores, si es posible, en todo el Ecuador, con el fin de reforzar el aprendizaje sobre patrimonio intangible y fortalecer la identidad local.

Para mantener la autenticidad del relato, se aconseja conservar los elementos simbólicos, iconográficos y narrativos originales del mito en cualquier reinterpretación gráfica, asegurando una representación respetuosa y coherente con el imaginario popular.

Se recomienda utilizar medios digitales como redes sociales para compartir tanto el resultado final como el proceso creativo, facilitando el alcance del proyecto a nuevas audiencias y generando interés en otras leyendas ecuatorianas a través de formatos atractivos y contemporáneos.

Se sugiere compilar y sistematizar todo el proceso de investigación, diseño y producción del personaje en este caso el duende Paluzco como un archivo que pueda ser consultado por futuros investigadores, artistas o estudiantes interesados en la preservación del patrimonio intangible mediante medios digitales.

7.BIBLIOGRAFÍA

Álvarez Ochoa, R. I. (2024). *Leyendas urbanas ecuatorianas: Historias de una generación* (Vol. 1). Red Editorial Latinoamericana de Investigación Contemporánea REDLIC S.A.S.

<https://doi.org/10.58995/lb.redlic.30>

Andrade Naranjo, D. S., Quiñónez Bedón, M. F., & Tapia Pazmiño, J. G. (2018). *Ecuador un destino clave para la práctica del turismo alternativo* (Vol. 1). (Á. F. Moreno, Ed.) Sangolquí, Pichincha, Ecuador: ESPE. doi:978-9942-765-31-4

ARIAS F. (2006). El proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica.

Arias, G. (2014). La lectura crítica como estrategia para el desarrollo del pensamiento lógico. Boletín virtual, 86-94.

Chacón, R. (2018). *Narrativas orales del Ecuador: Memoria en peligro*. Quito: Abya-Yala.

Cortés, A., & Espítia, C. (2009). Las leyendas y mitos como detonantes del turismo cultural de la ciudad de Morelia. Recuperado de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2010c/741/Las%20leyendas%20y%20mitos%20como%20detonantes%20del%20turismo%20c>

Erazo Rodríguez, M. E. (2013). *Propiciar el rescate de la tradición oral de los adultos mayores de los cantones Mira y Espejo como aporte al fomento del turismo cultural*. Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Estatal del Carchi. Repositorio Institucional UPEC.

García Canclini, N. (2005). *Consumidores y ciudadanos: Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Grijalbo.

García, E. (2013). Leyendas del Ecuador. Obtenido de <http://www.elmundodelareflexion.com/index.php/leyendas-y-mitos-delecuador/sierra/230-leyenda-el-huina-guiilli>

Grupo Kefren S.A. (2021). Modelado 3D. Características, tipos y más. Recuperado de <https://grupokefren.com/disenio/modelado-3d/>

<https://youtu.be/FGPjjkROwqg?si=rtzgGjnmjRtJGPKF>

https://youtu.be/rC1hWye7f60?si=OUV7L7wrCAg_sPNB

Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: NYU Press.

Jorquera Ortega, A. (2017). Fabricación Digital: introducción al modelado e impresión 3D: (ed.). Madrid, Spain: Ministerio de Educación y Formación Profesional de España.

Manovich, L. (2013). El software toma el mando. Barcelona: UOC.

Martos Núñez, E. (2007). Cuentos y leyendas tradicionales: teoría, textos y didáctica (Vol. 15, Colección Arcadia). Cuenca, España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. ISBN: 978-84-8427-514-5

Mena Vásconez, P, H. Arreaza, T Calle, L.D. Llambí, G. López, M.s. Ruggiero y A. Vásquez (Eds.). 2009. Entre Nieblas. Mitos, Leyendas e Historias del Páramo. Proyecto Páramo Andino y Editorial Abya-Yala. Quito. ISBN: 978-9978-22-794-7.

Mittell, J. (2017). Complex TV: The poetics of contemporary television storytelling (2nd ed.). New York, NY: New York University Press.

https://archive.org/details/isbn_2900814769606

Morote, P. (2013). Las leyendas y su valor didáctico. Actas XL, 391-404.

Moya, A. (2009). Arte oral del Ecuador (Serie Cartografía de la Memoria, No. 1). Quito, Ecuador: Fondo Editorial Ministerio de Cultura. Recuperado de Repositorio Digital FLACSO Andes: <http://hdl.handle.net/10469/23905>

Moya, R. (2017). La selva y la nacionalidad sápara: espiritualidad, conocimientos y biodiversidad. Instituto de Idiomas, Ciencias y Saberes Ancestrales.
<https://repositoriointerculturalidad.ec/xmlui/handle/123456789/32982>

Moya, R. (2017). Tradición oral y cultura viva: relatos del Ecuador. Cuenca: Universidad de Cuenca.

Parramón Paidotribo, E. (Il.) (2020). Diseño y creación de personajes: desde el boceto hasta su realización en 3D: (1 ed.). Badalona, Parramón Paidotribo S.L.

Perez, A. (2022, 24 febrero). ¿Qué es la ilustración digital y para qué sirve? ESDESIGN <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/que-es-la-ilustracion-digital-y-para-que-sirve>

Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale* (L. Scott, Trans.). Austin: University of Texas Press.

Ramírez Muñoz, J. (2008). Leyendas, símbolos y narrativas del Ecuador mágico. Loja: Editorial Universitaria Nacional.

Rojas, M. (2024, 23 de agosto). Magia y aventura alrededor de la Cascada de Paluz en San Gabriel. Extra. <https://www.extra.ec/noticia/provincias/magia-aventura-alrededor-cascada-paluz-san-gabriel-110118.html>

Salazar, E. (2012). Mitos y leyendas del Ecuador andino. Quito: Casa de la Cultura Ecuatoriana.

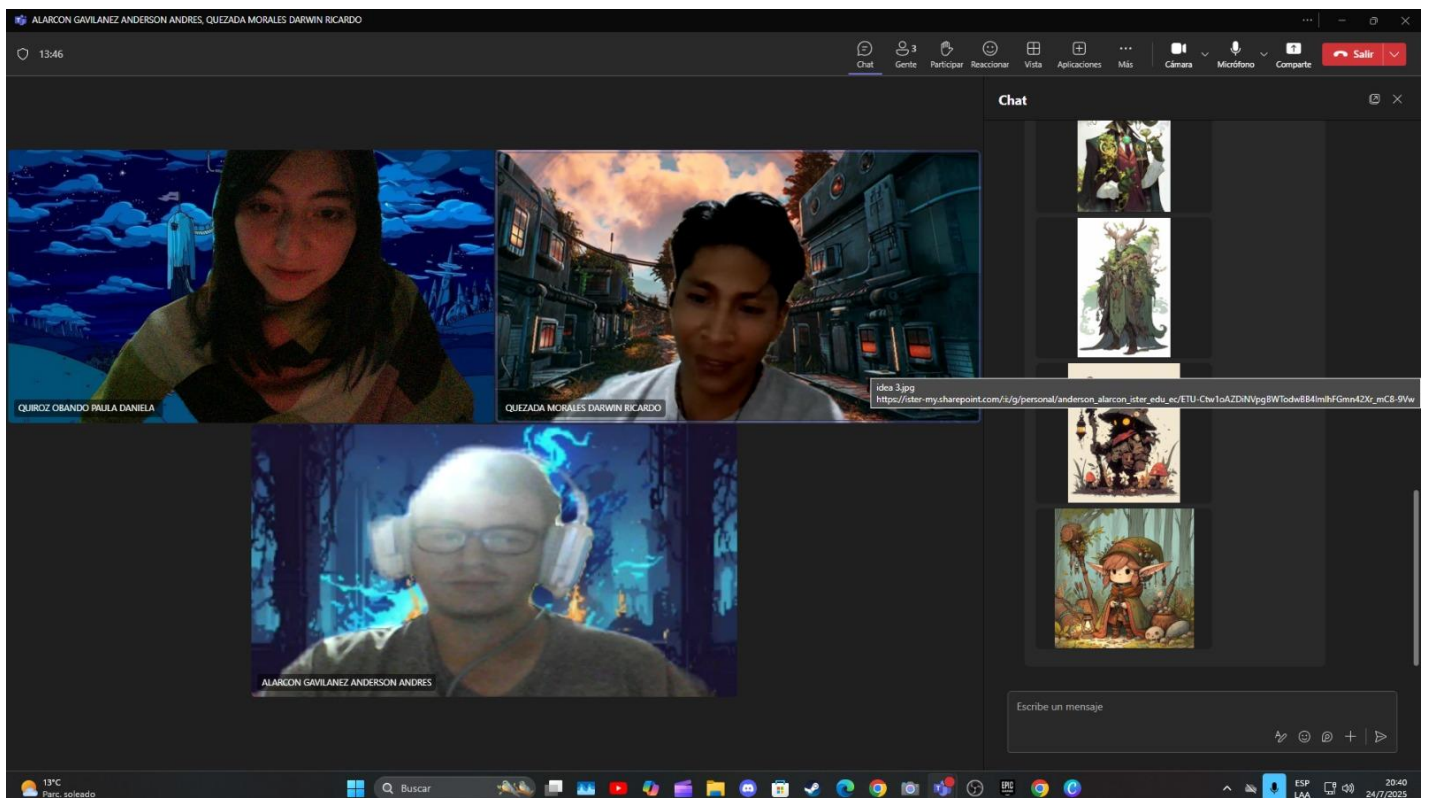
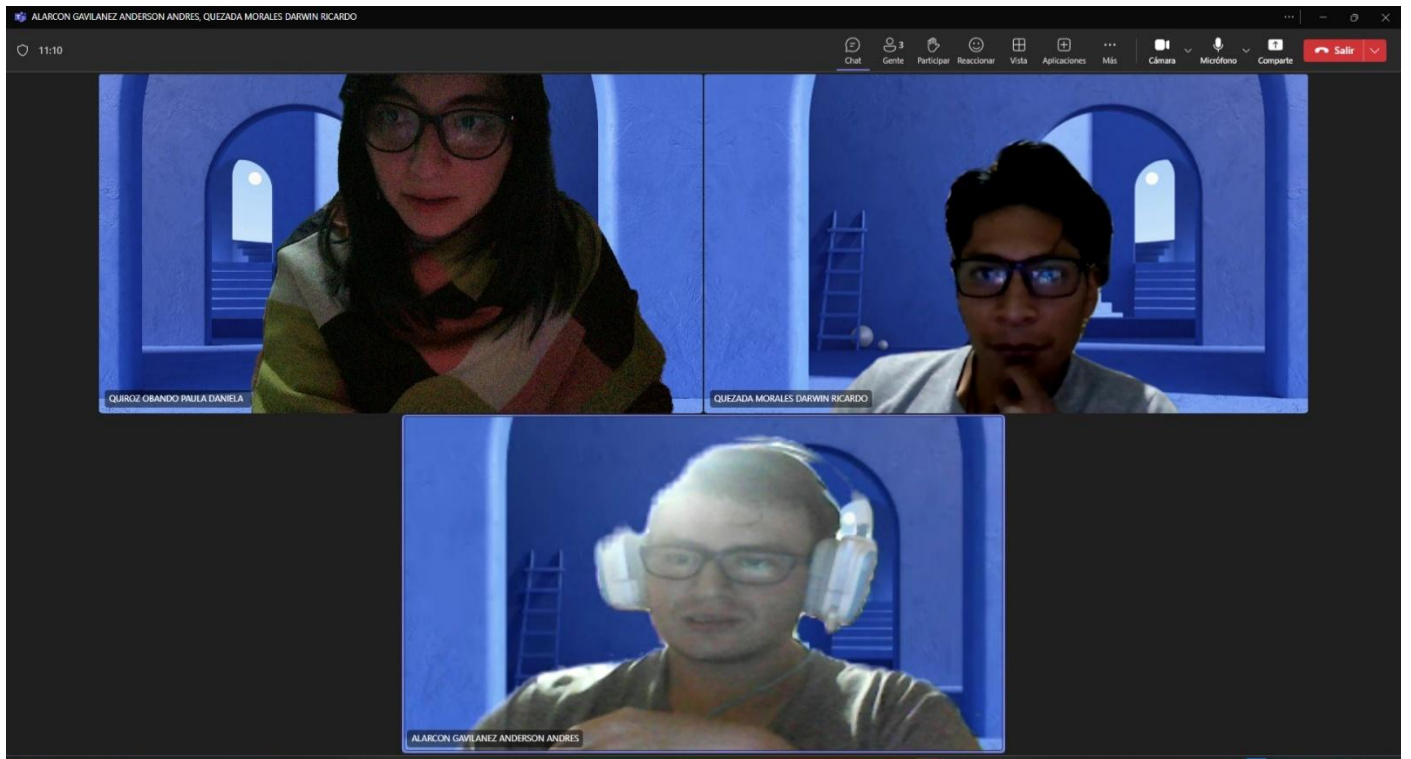
Shklovsky, V. (2008). Teoría de la prosa. Madrid, España: Cátedra.

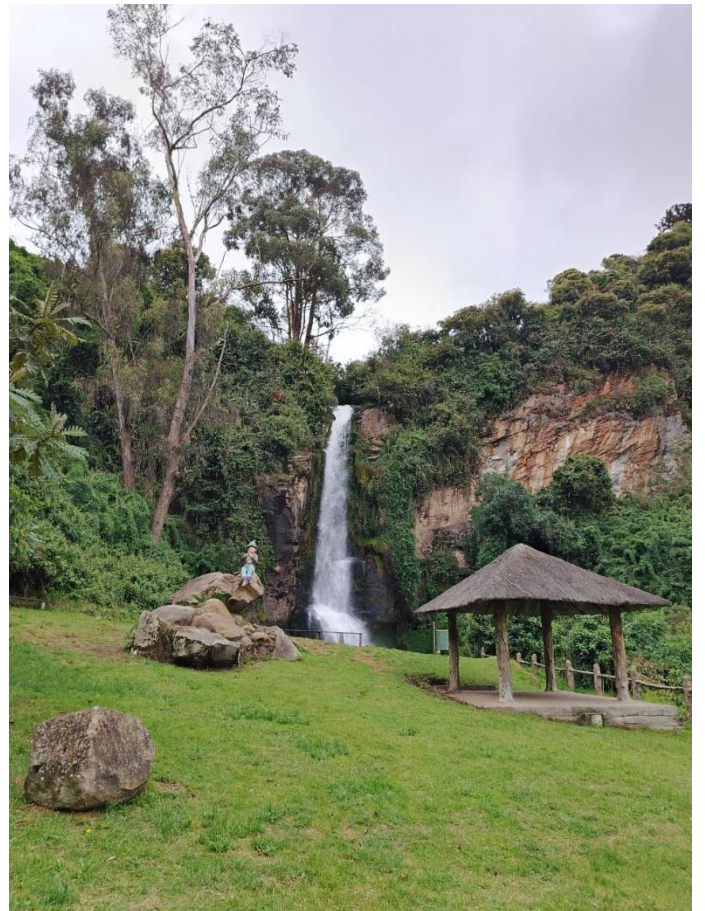
https://is.muni.cz/el/1421/jaro2013/AJ34130/um/Shklovsky_Theory-of-Prose-1.pdf

Villacrés, M., Aguayza, C., Buenaño, P., y López, M., (2024) Modelado 3D como técnica de recreación del personaje de la Diablada de Píllaro para realizar el patrimonio cultural del Ecuador, 3(6), pp. 114-135. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)114-135](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)114-135)

Zhang, J., Chen, K., & Zheng, J. (2020). Facial expression retargeting from human to avatar made easy. Recuperado de <https://arxiv.org/abs/2008.05110>

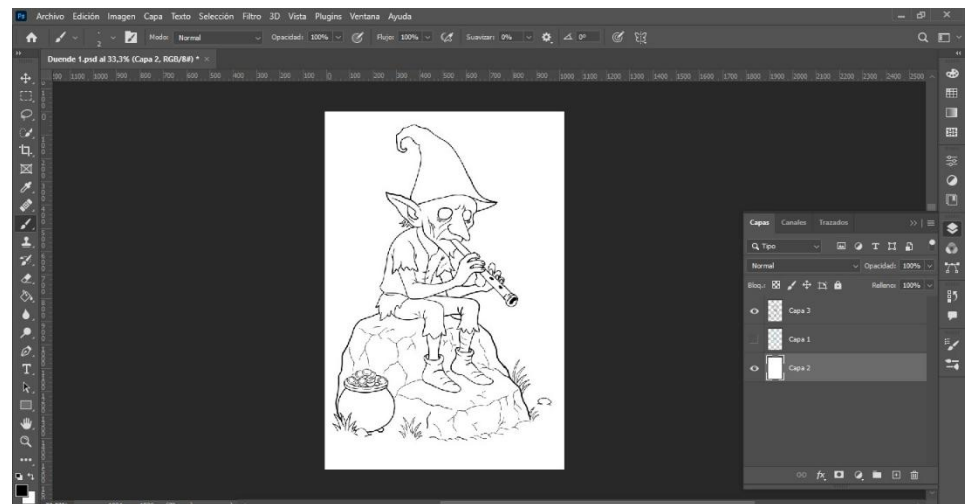
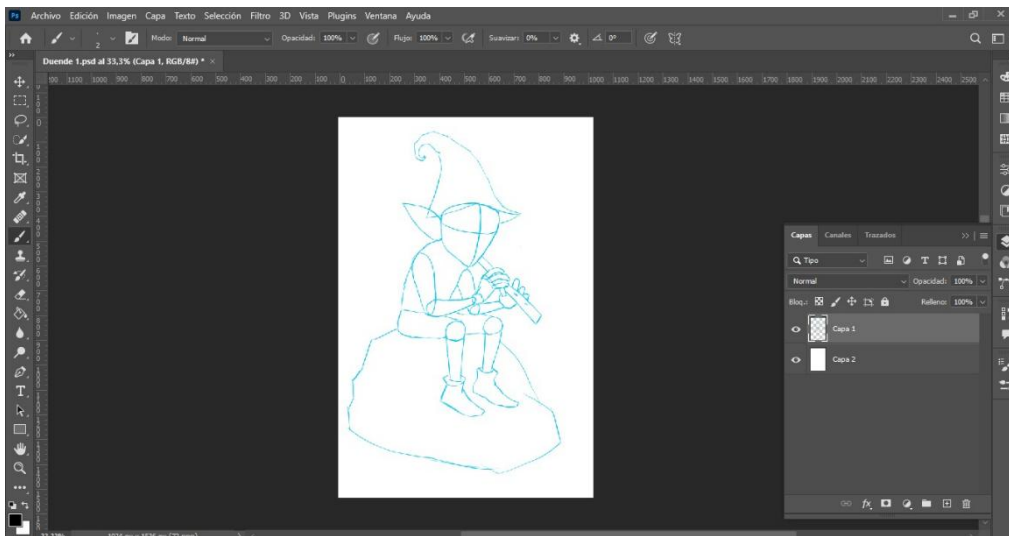
8.ANEXOS

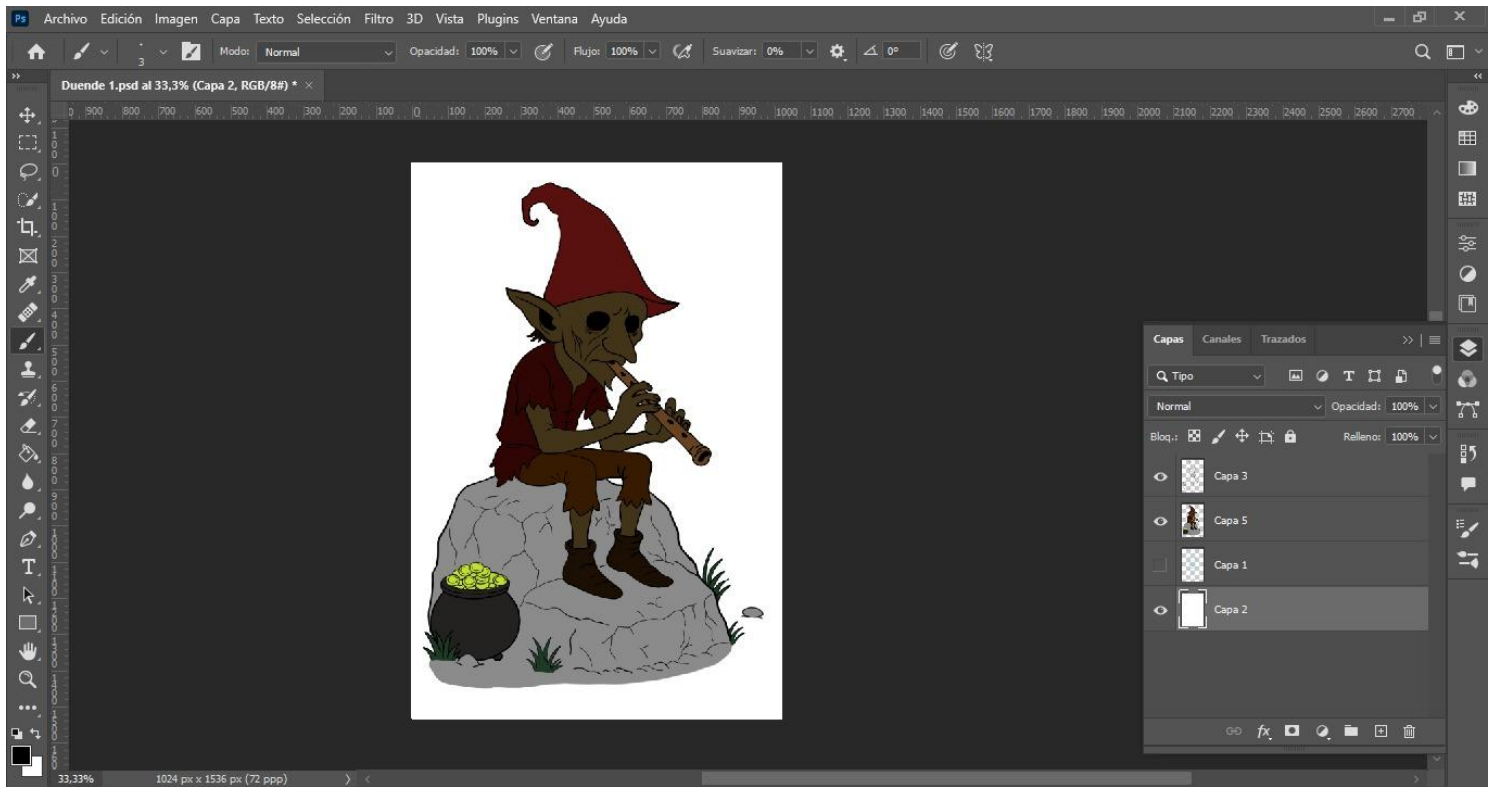


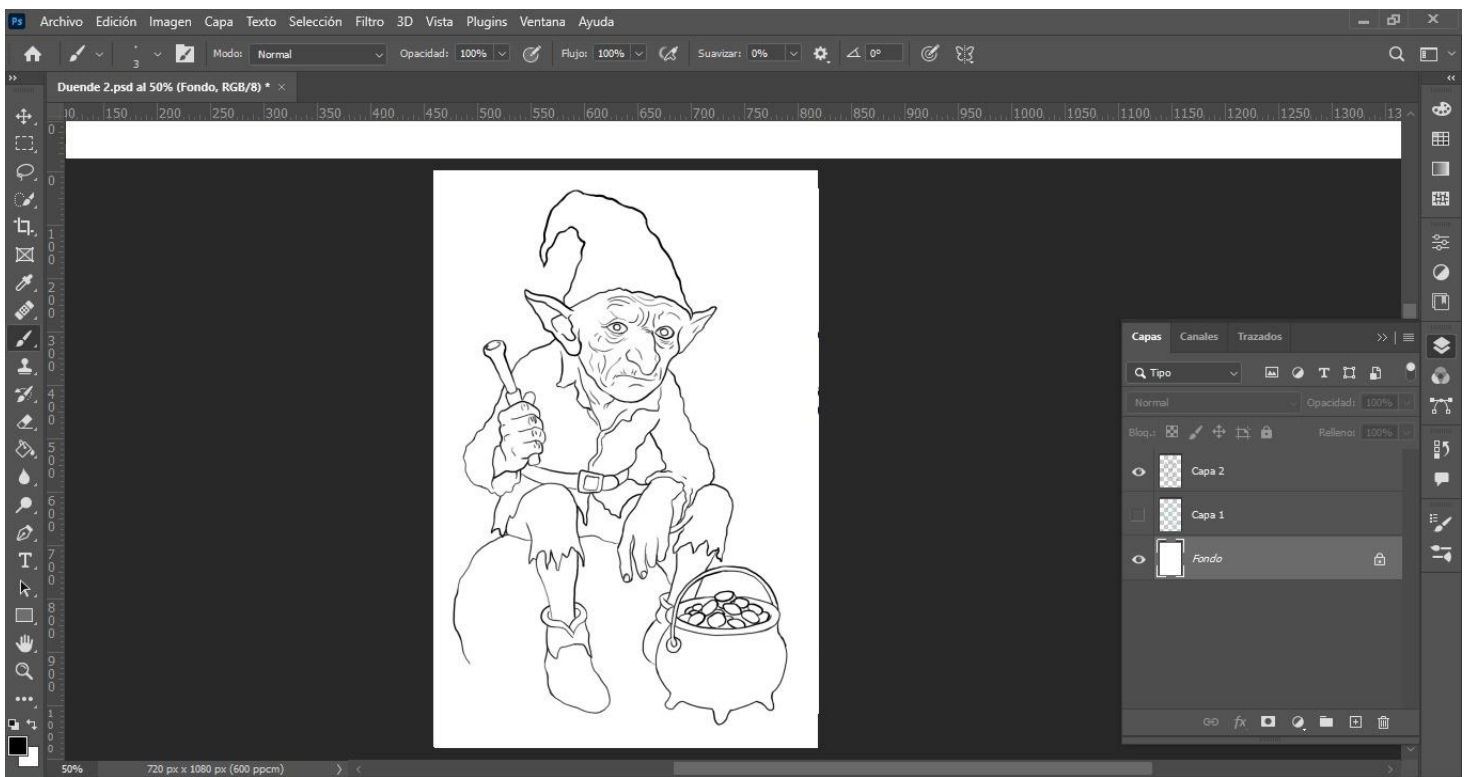
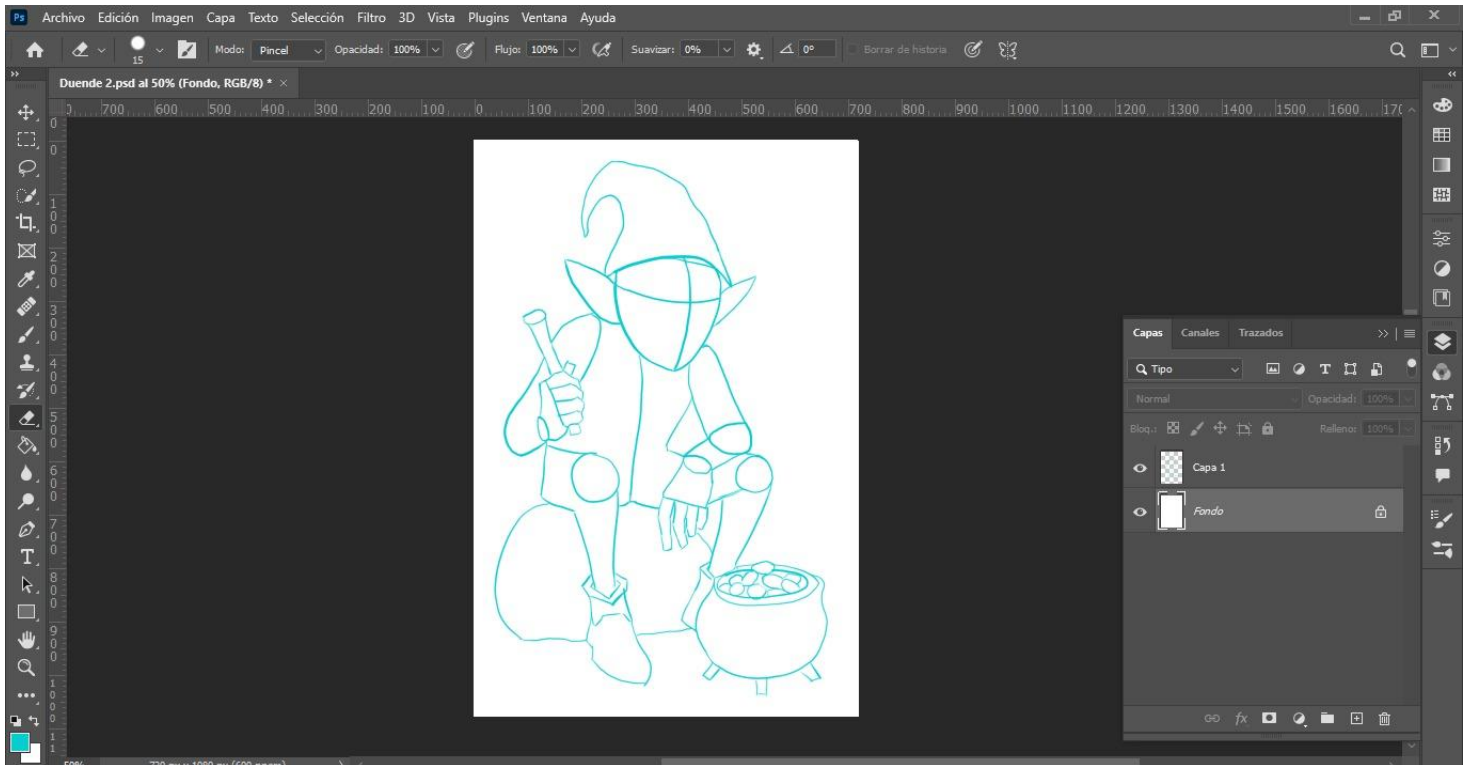


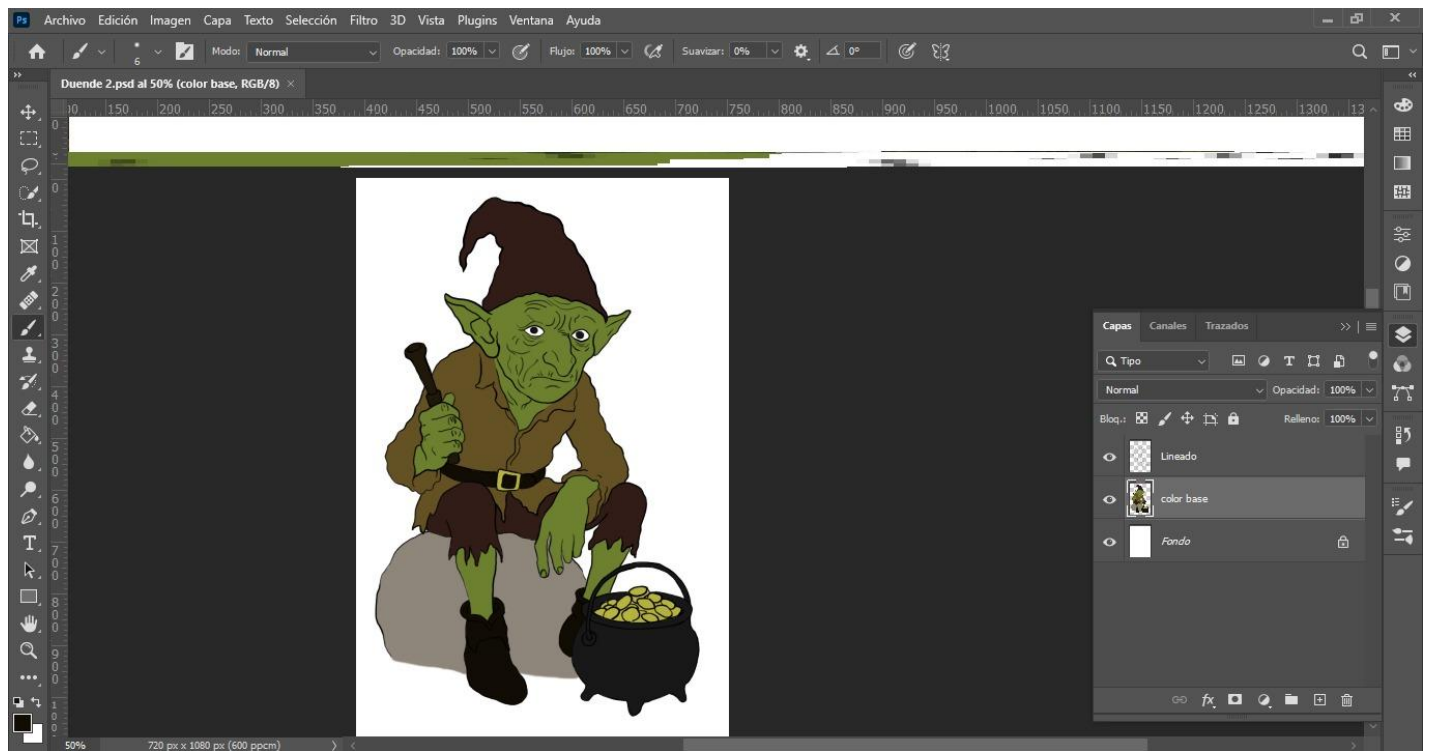


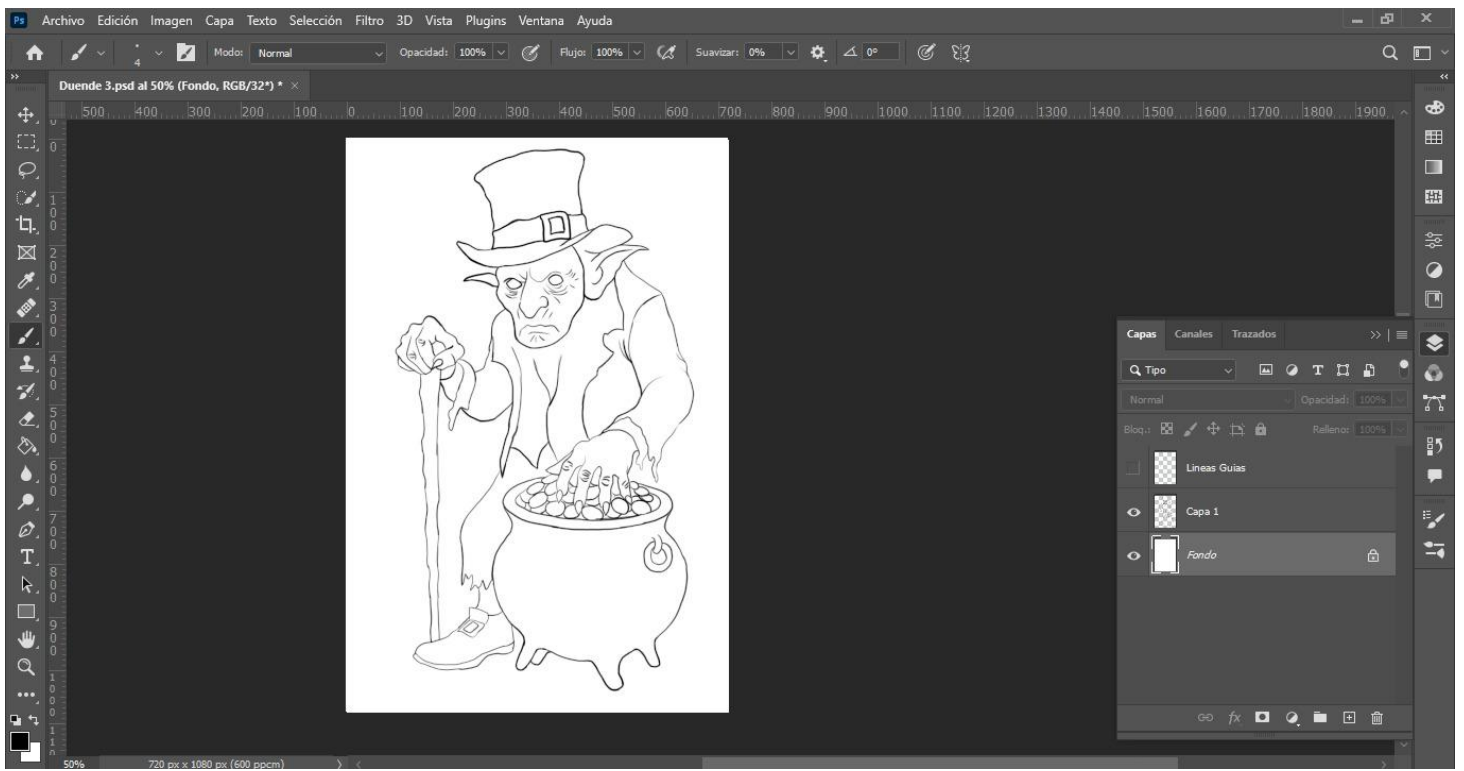
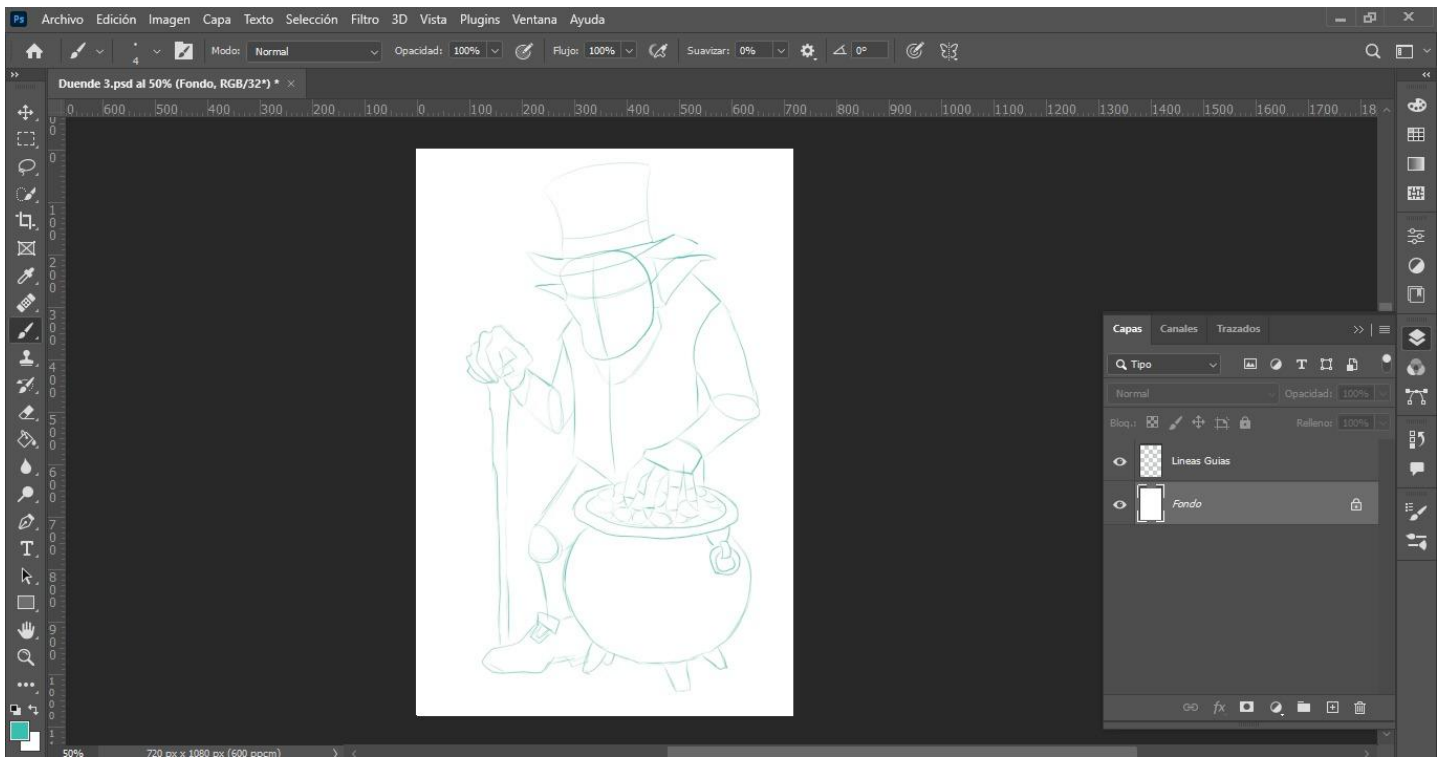


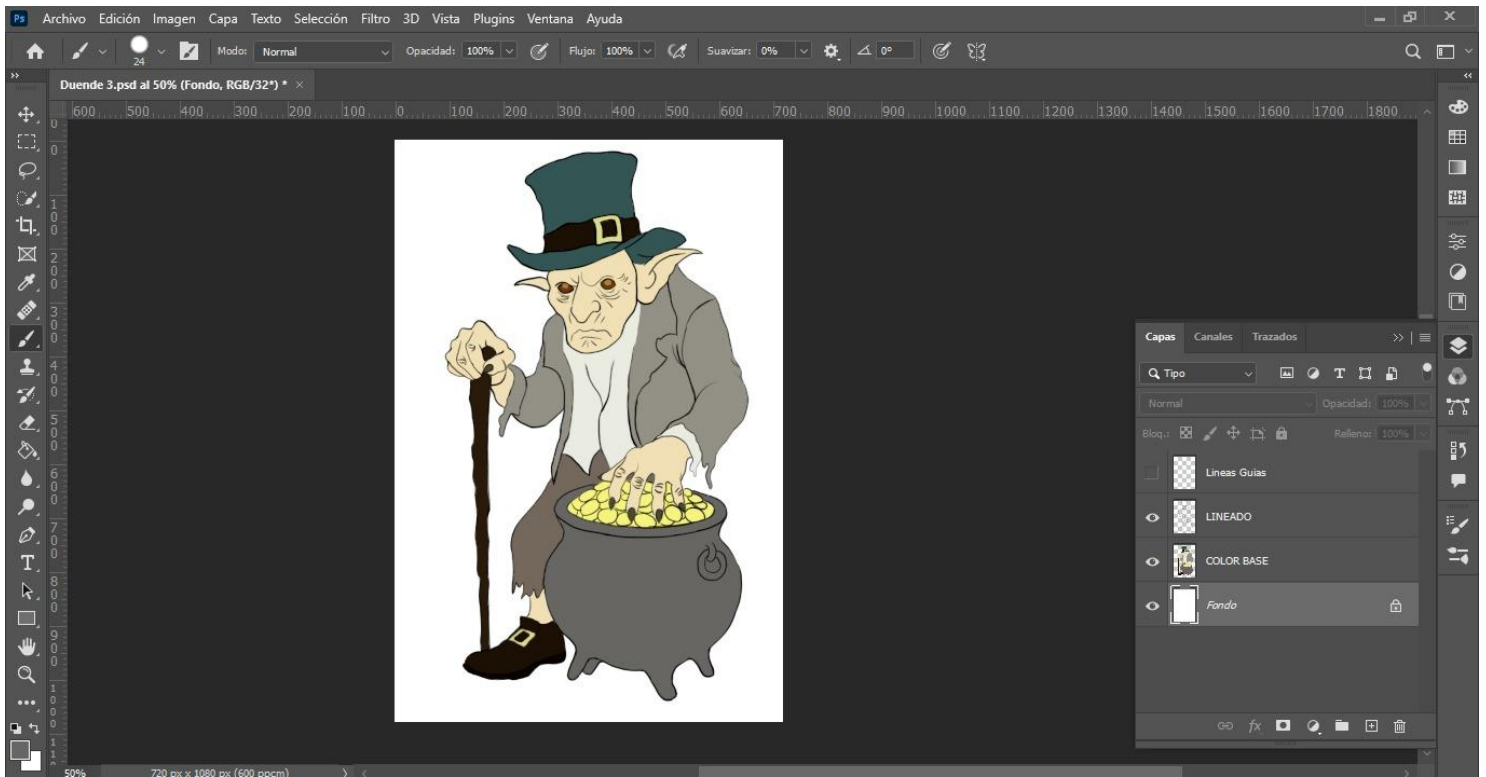




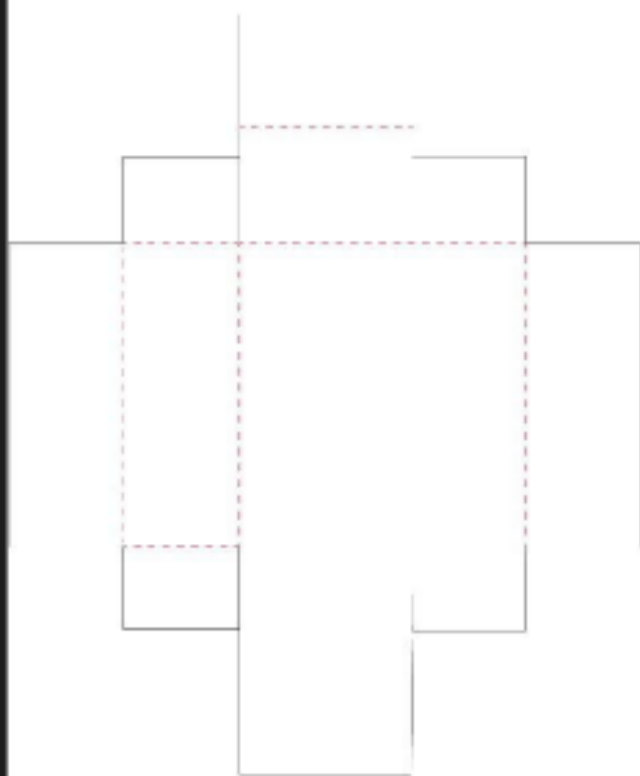




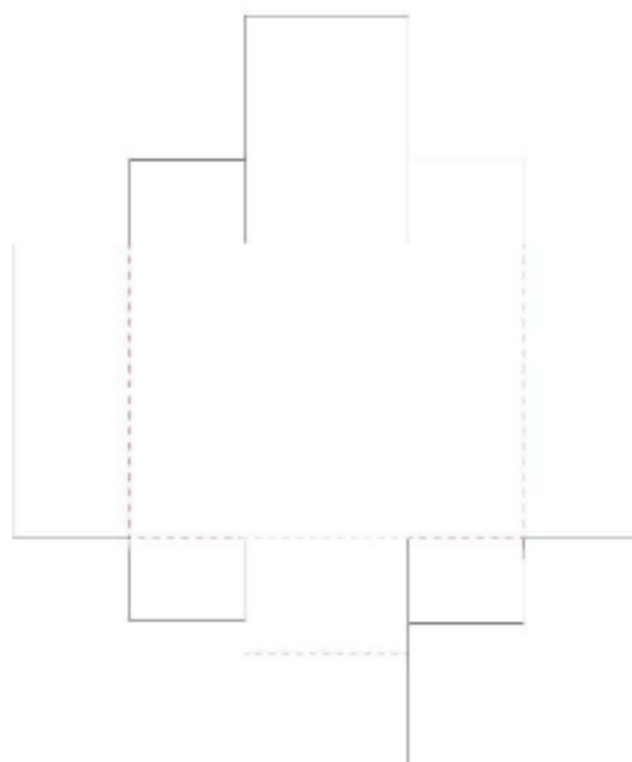




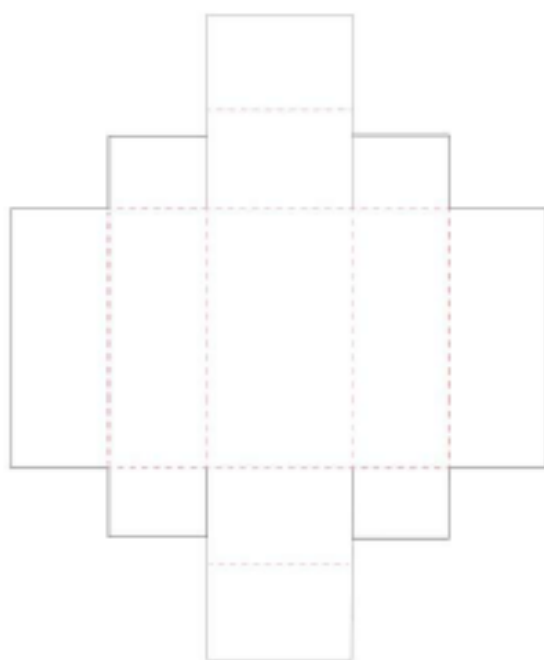
TAPA



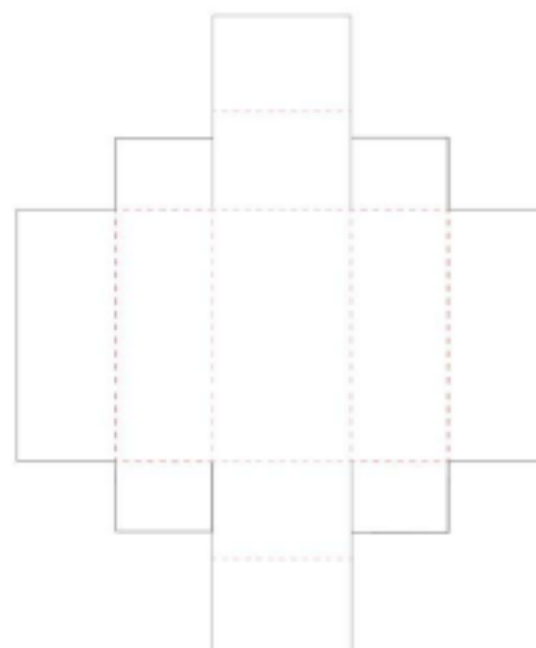
CAJA



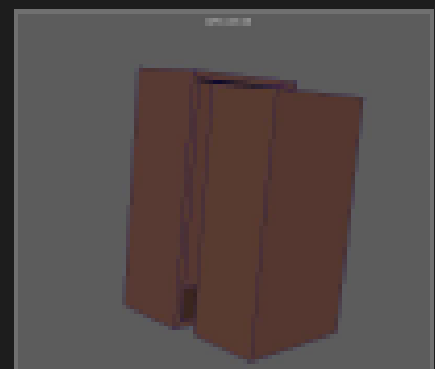
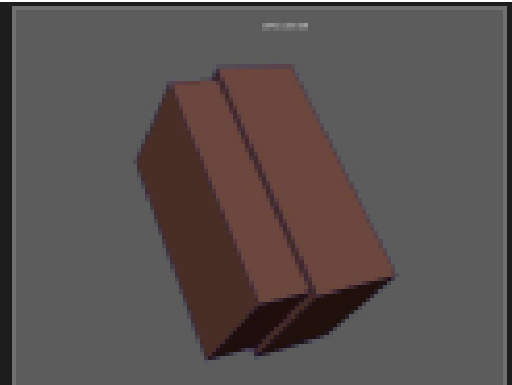
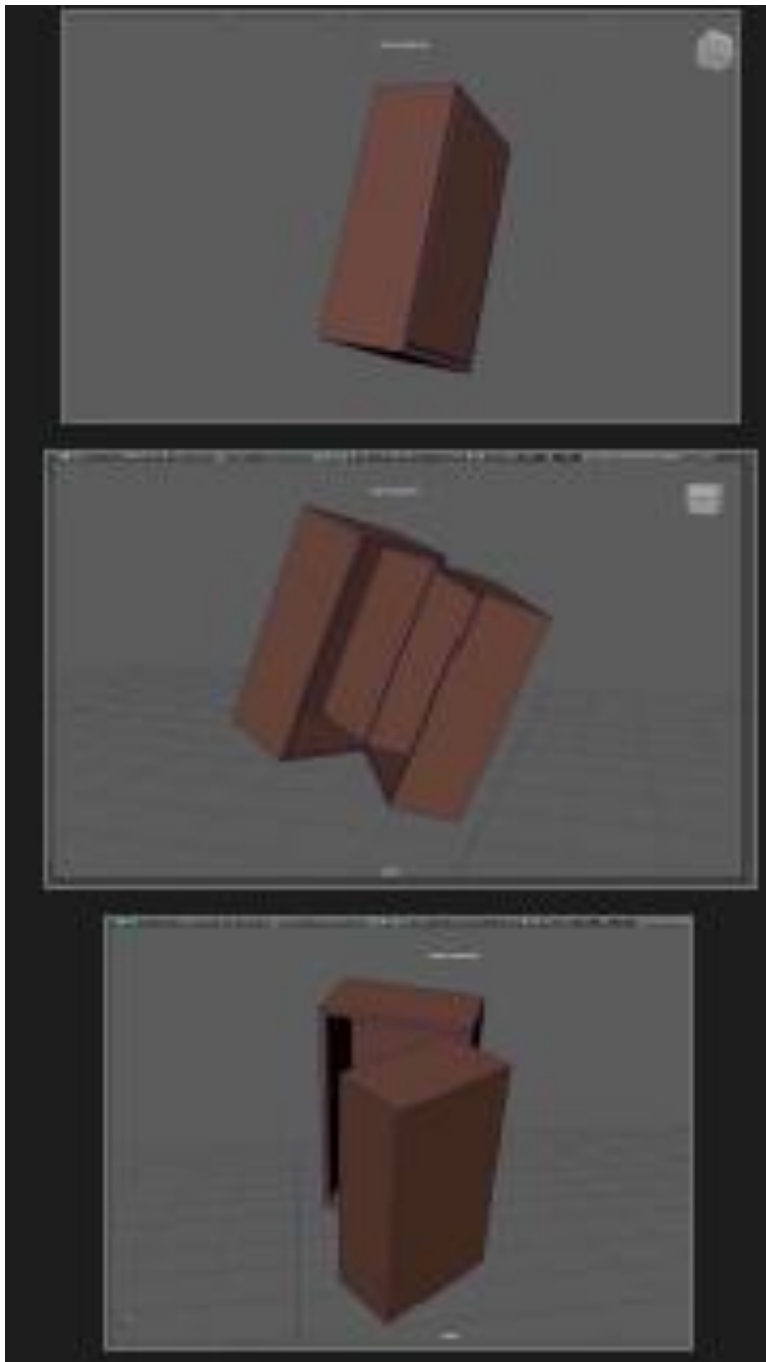
TAPA

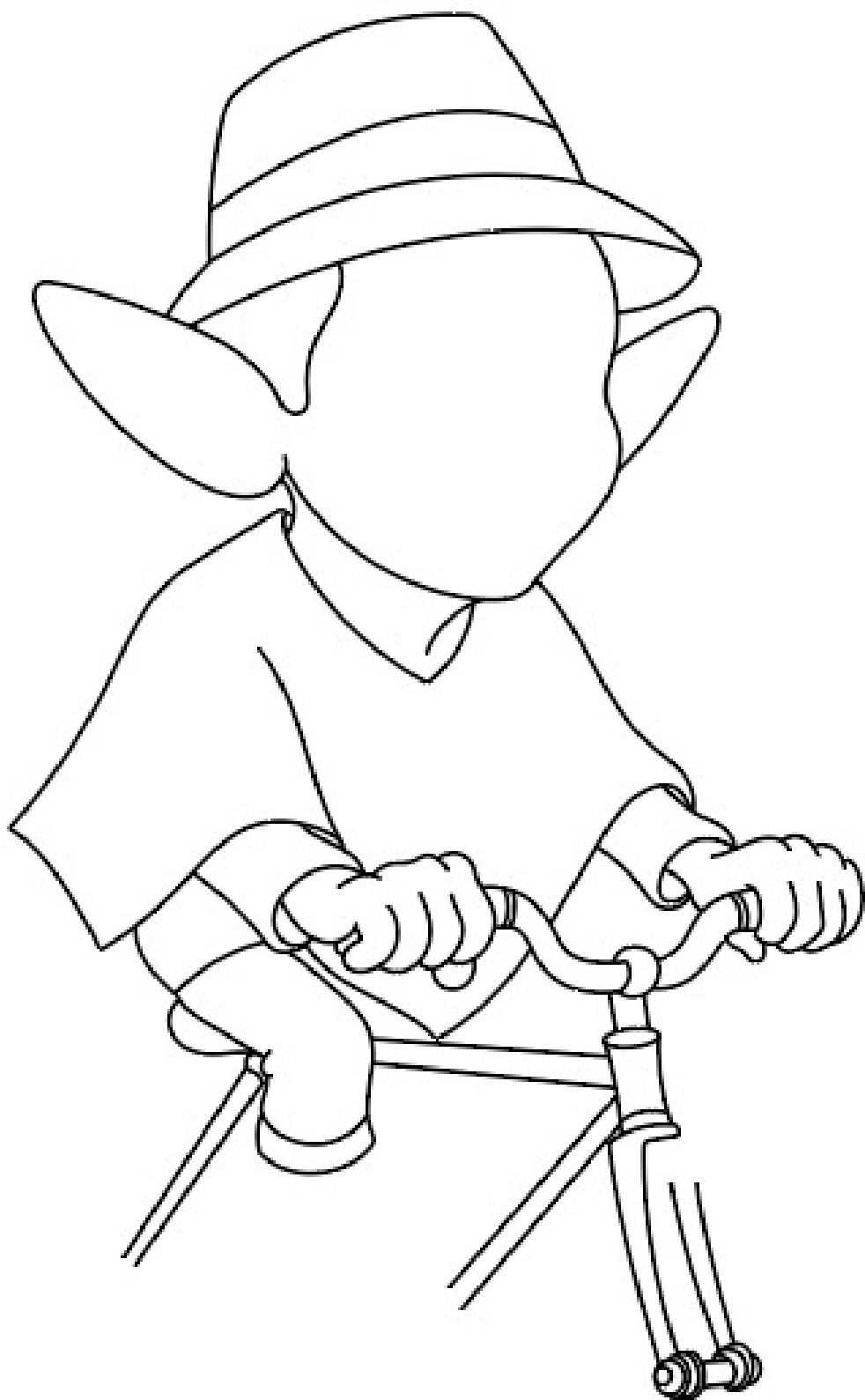


CAJA





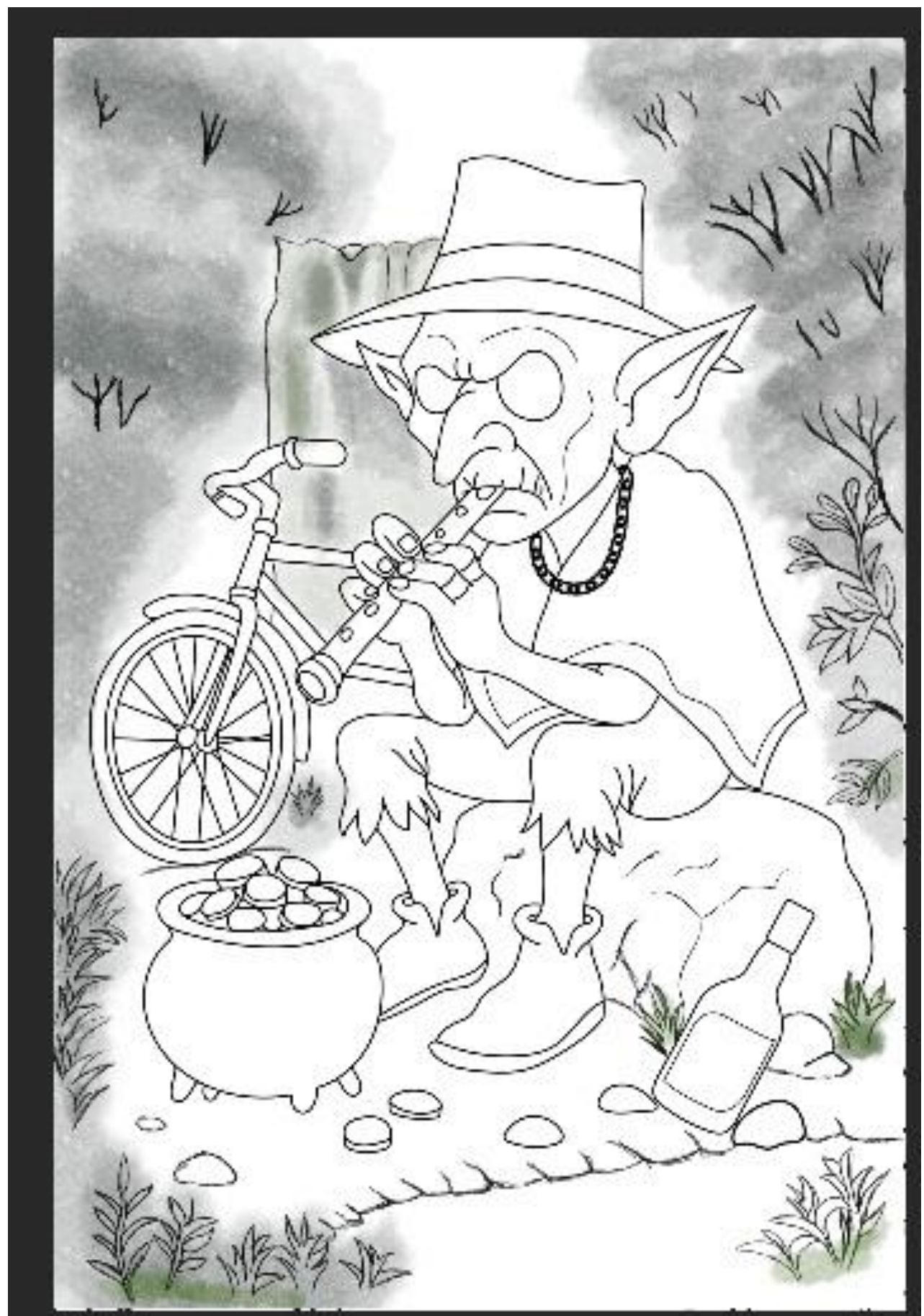


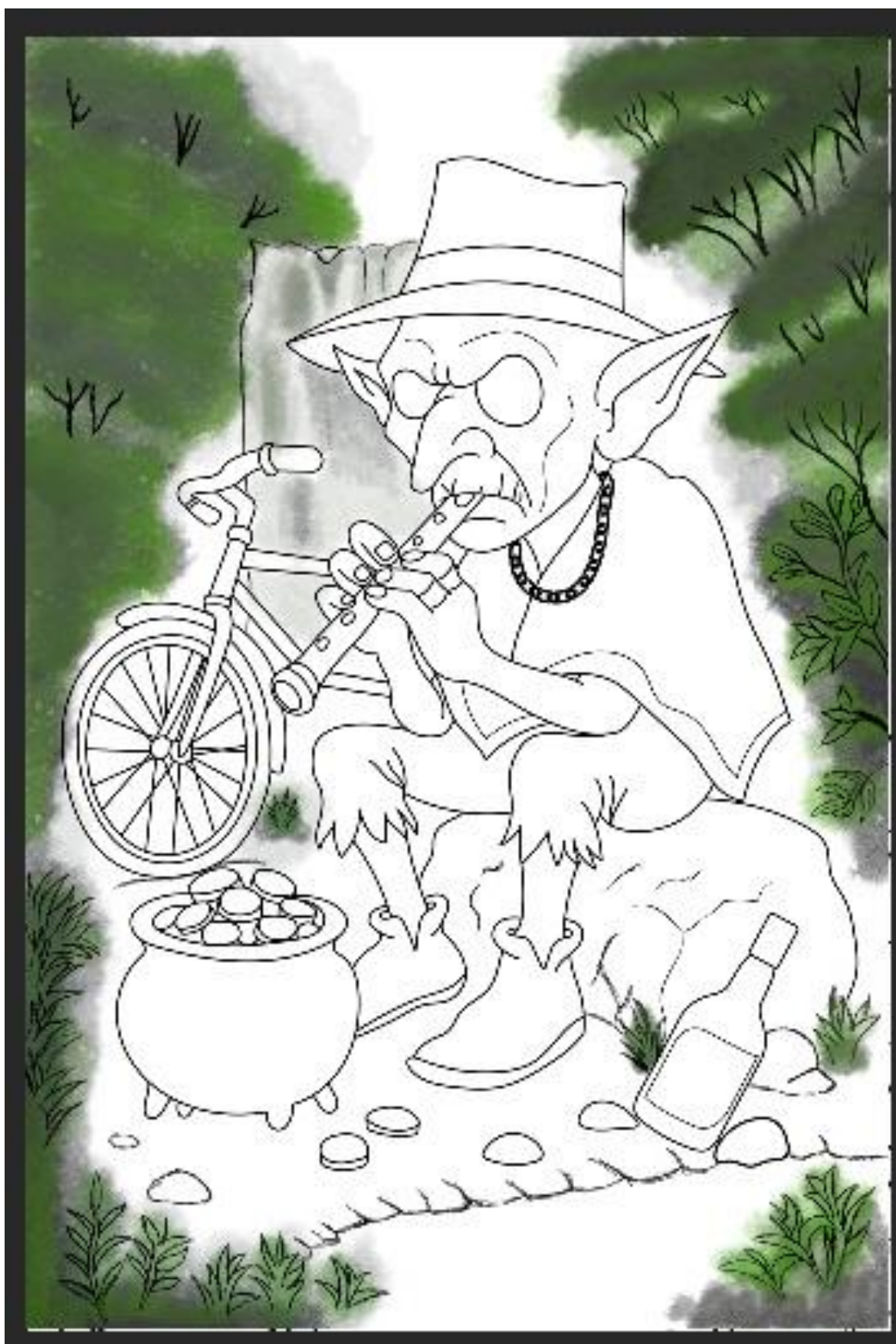








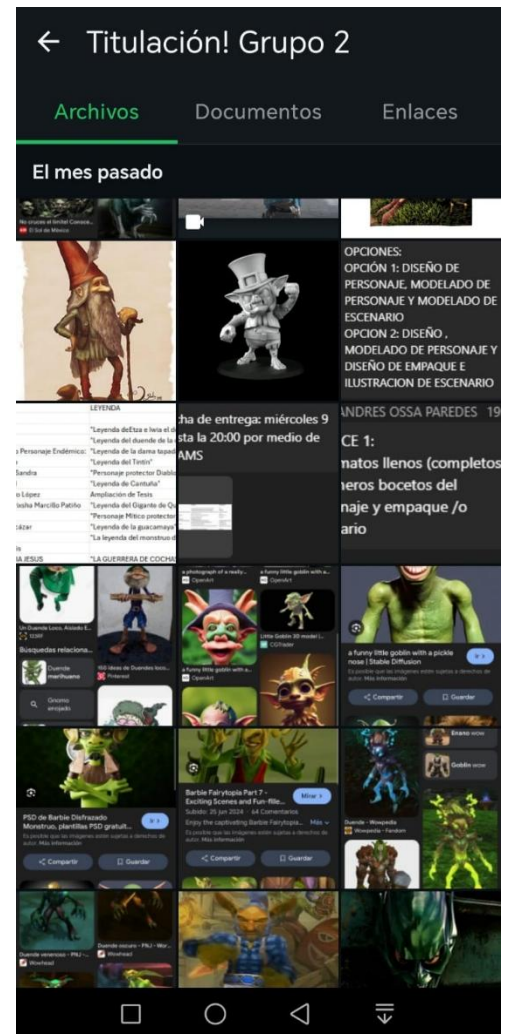
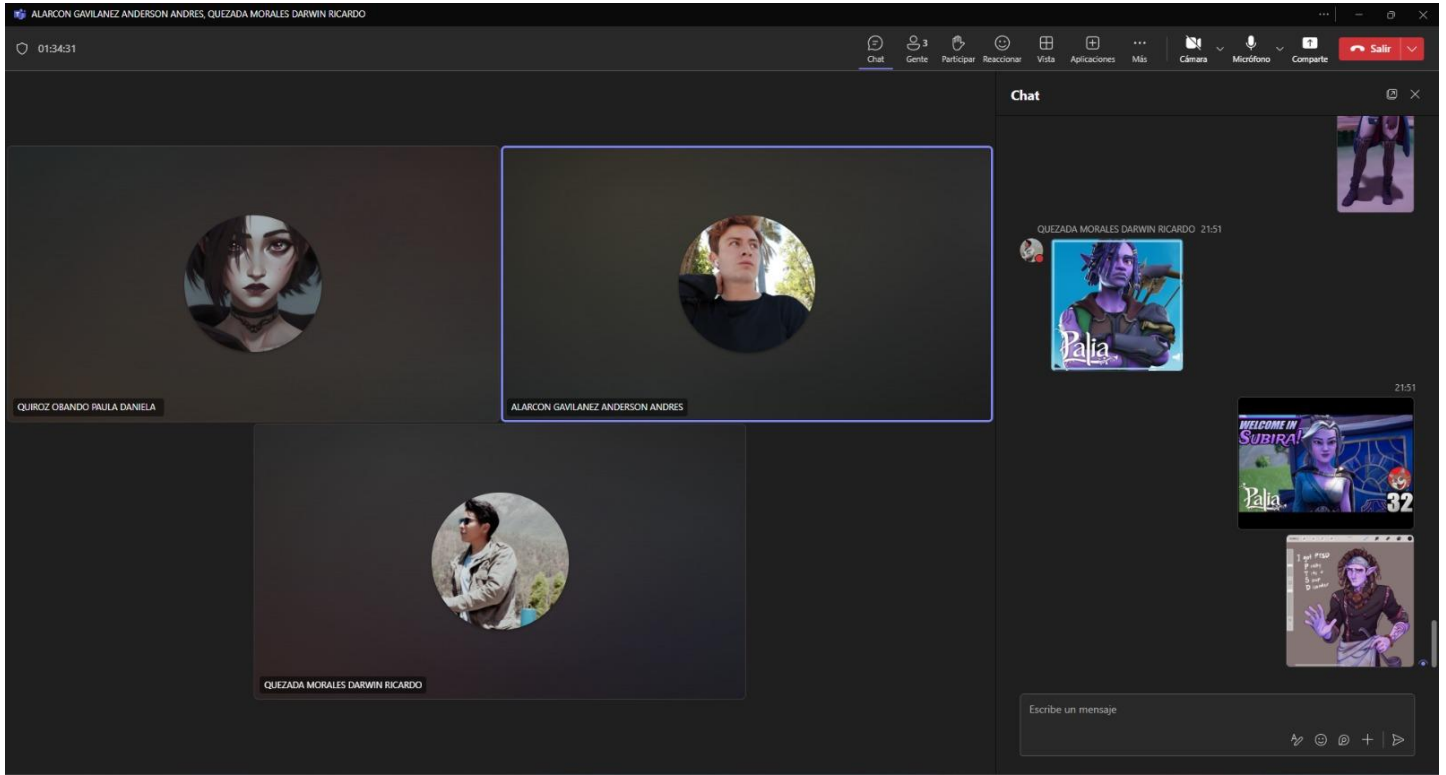




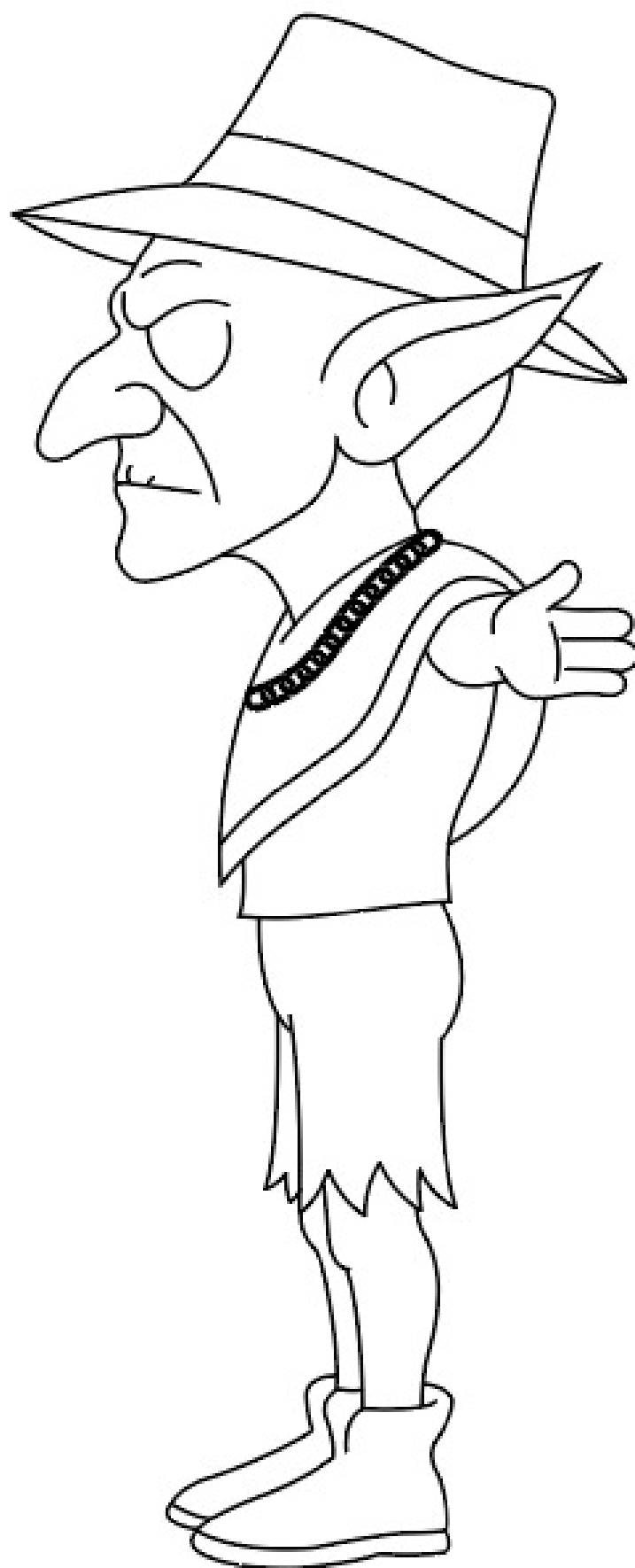


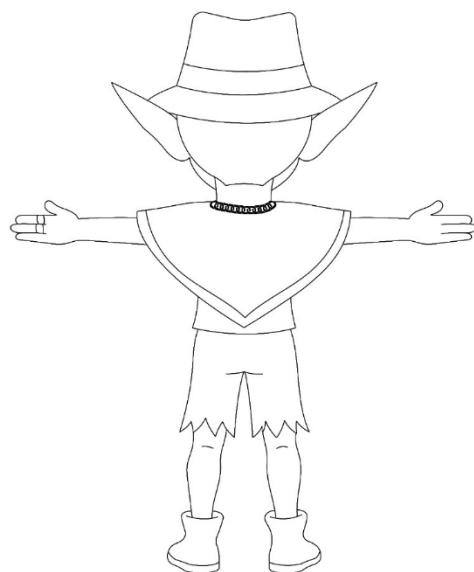
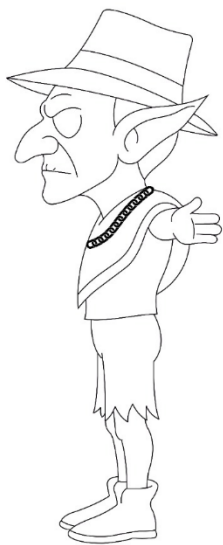






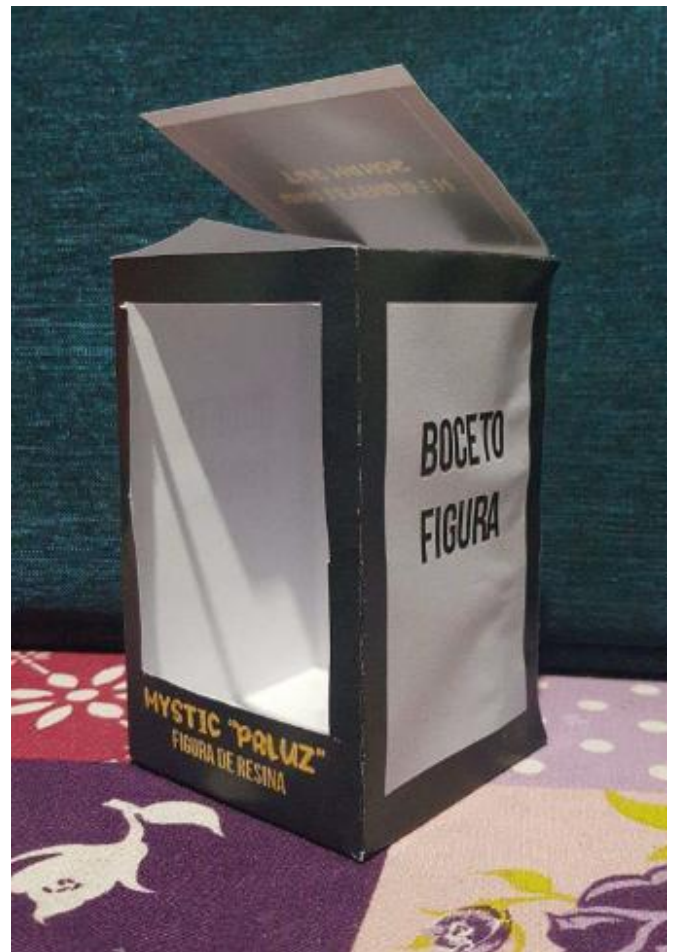
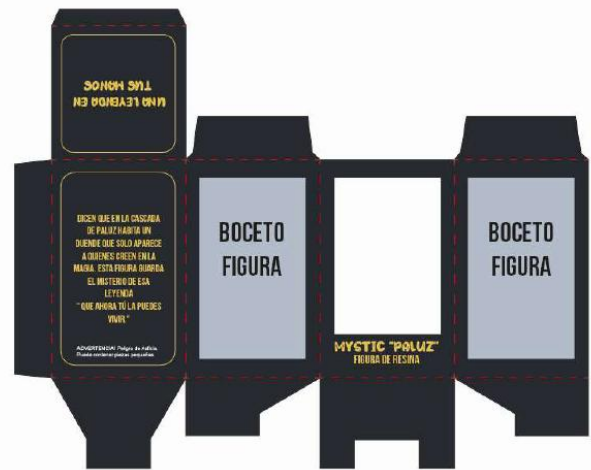
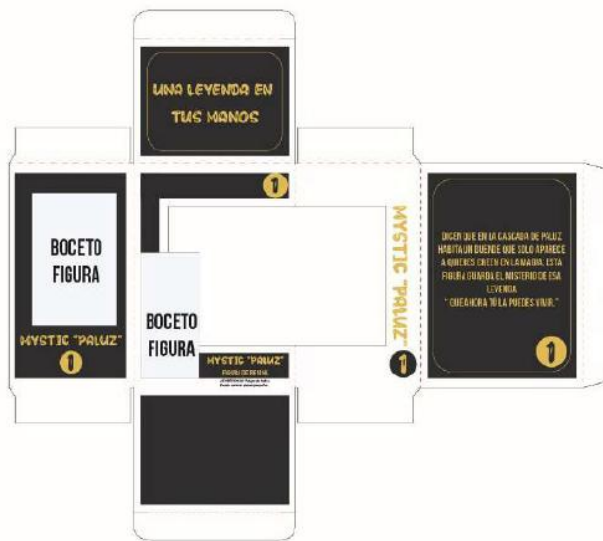


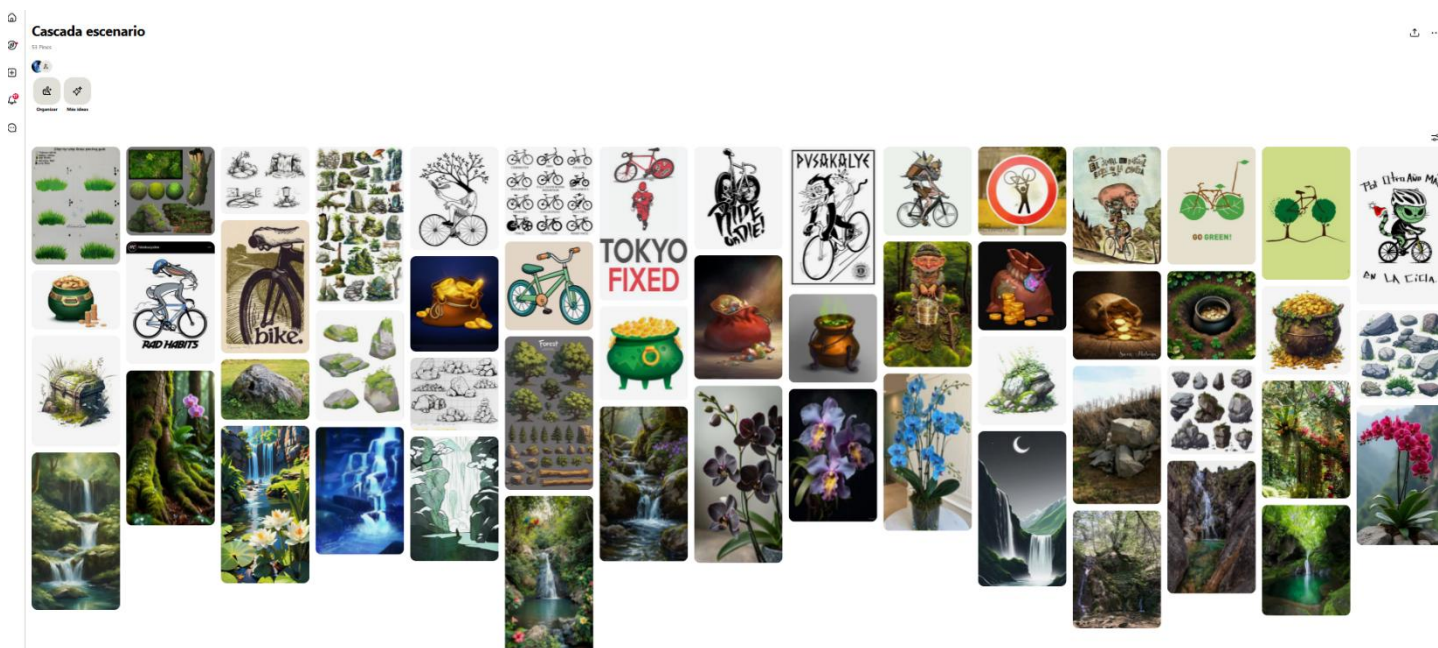
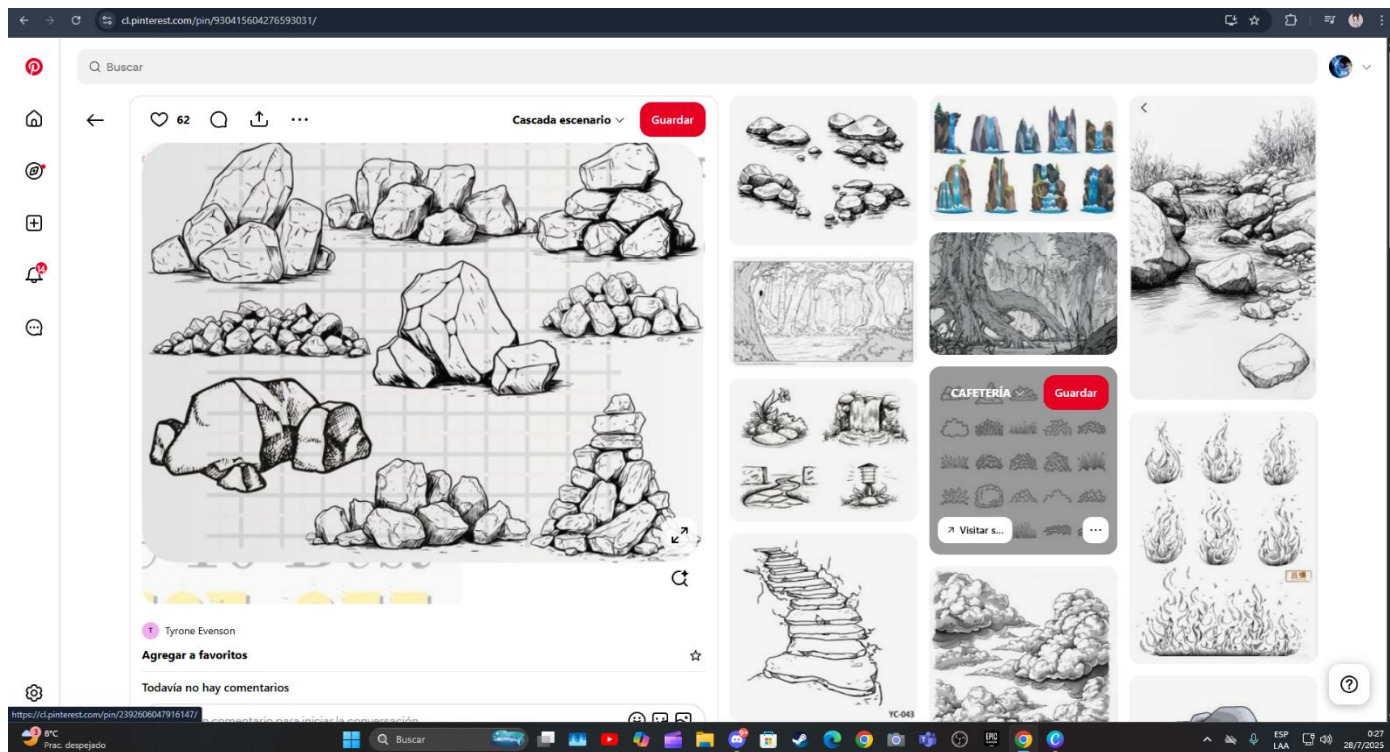


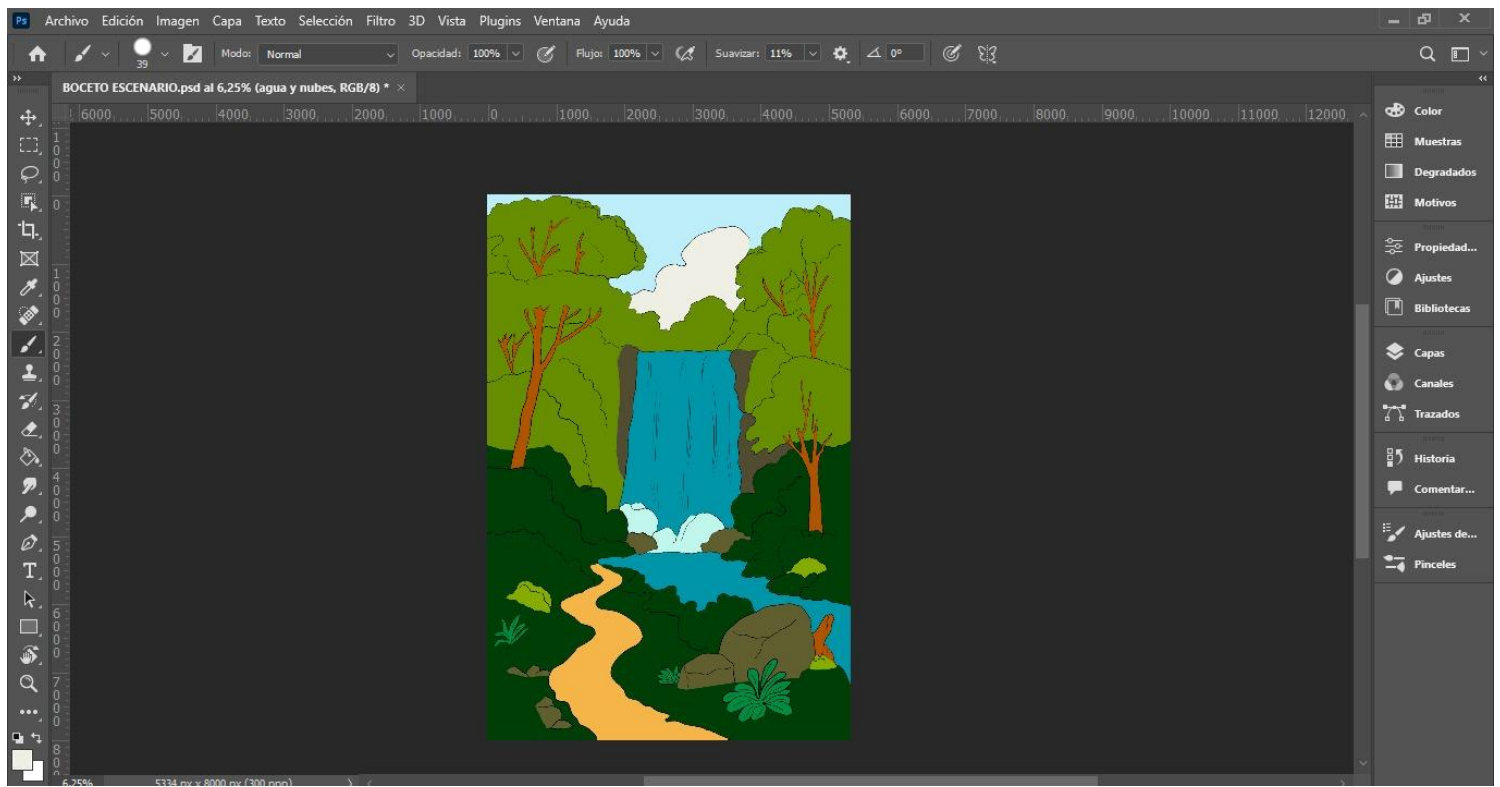
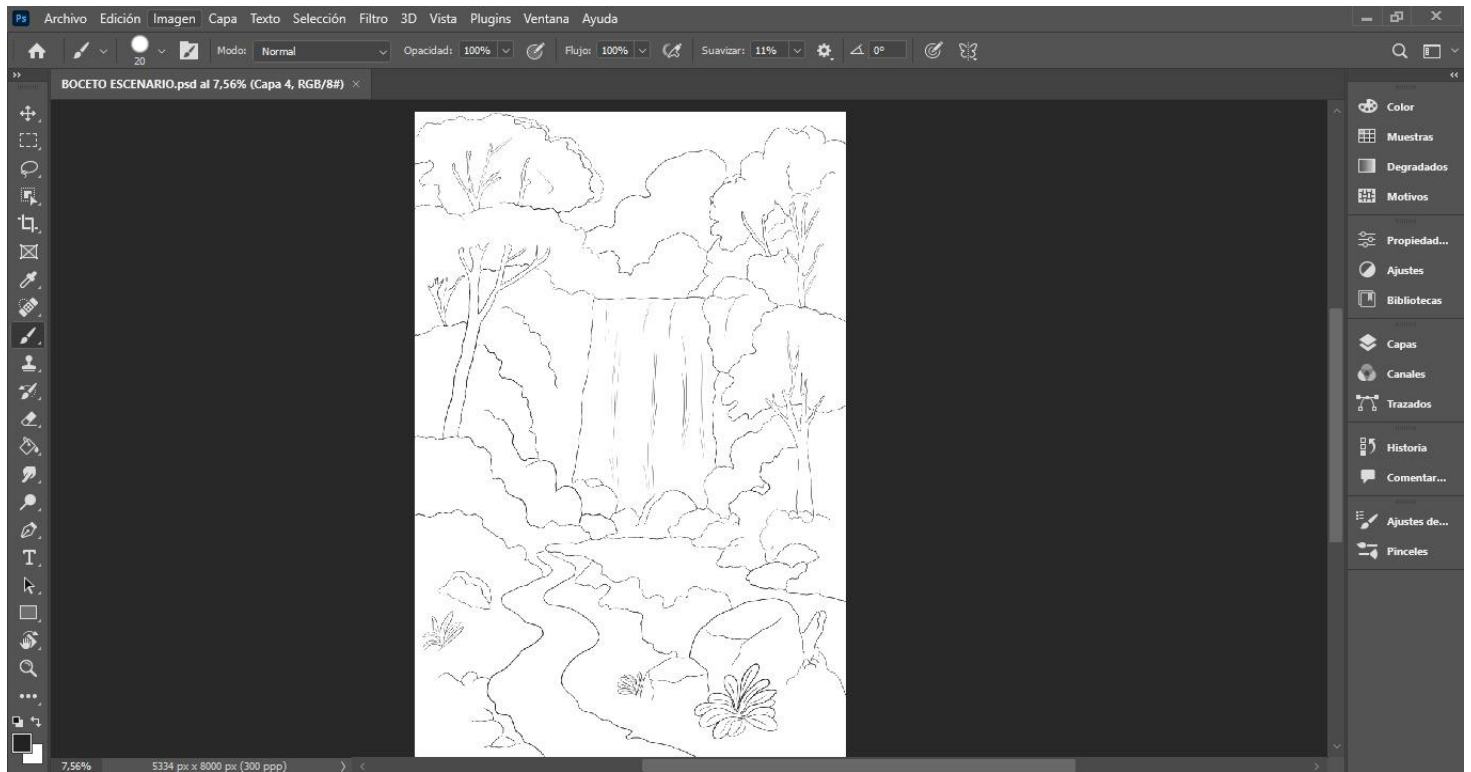


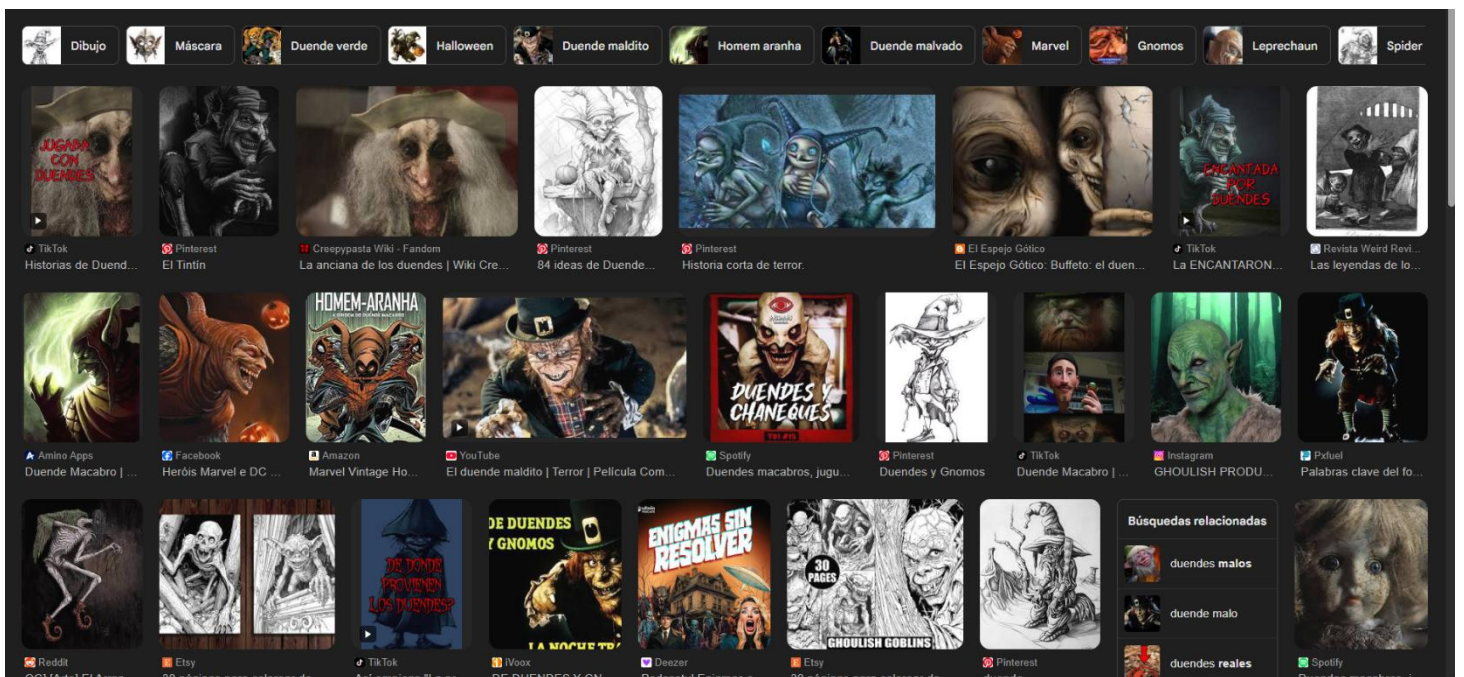
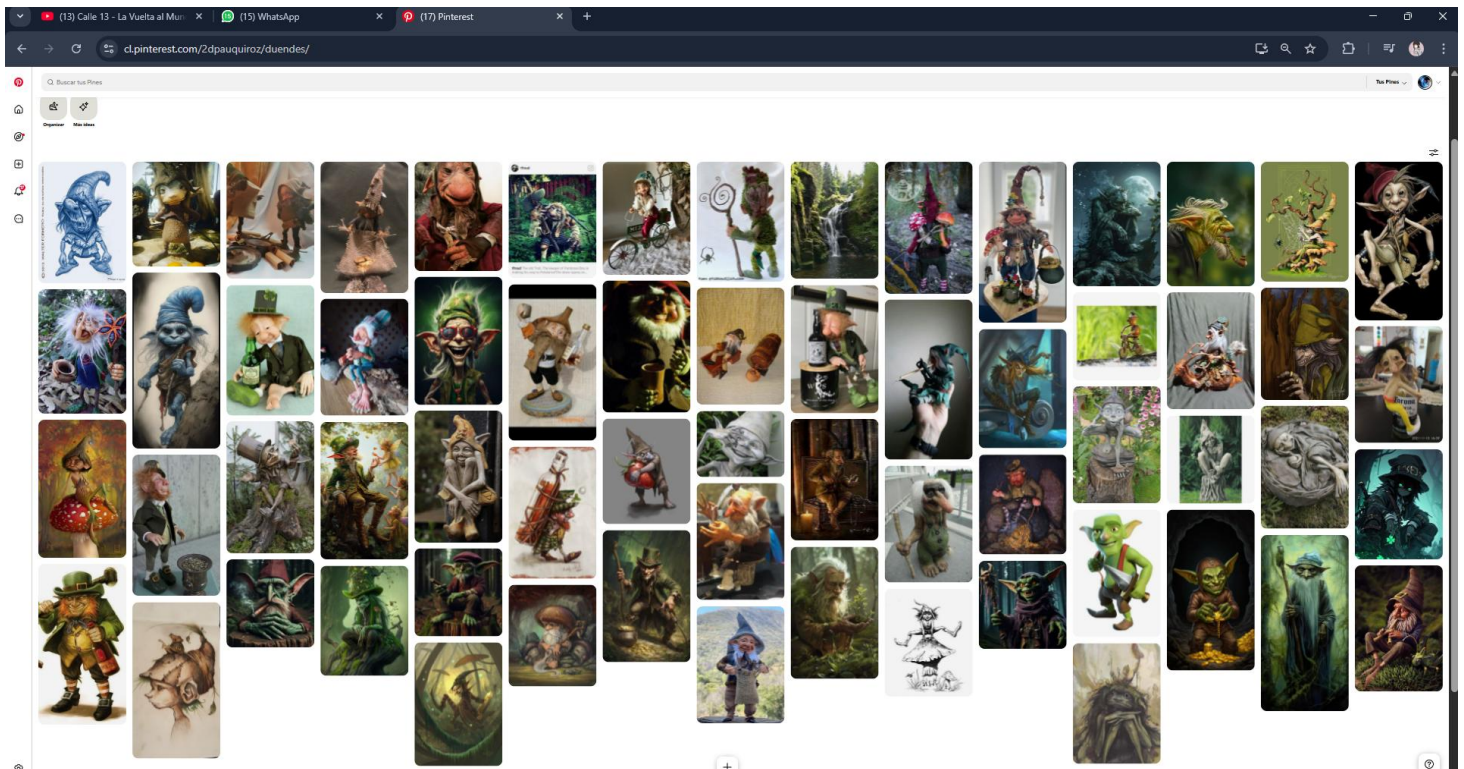












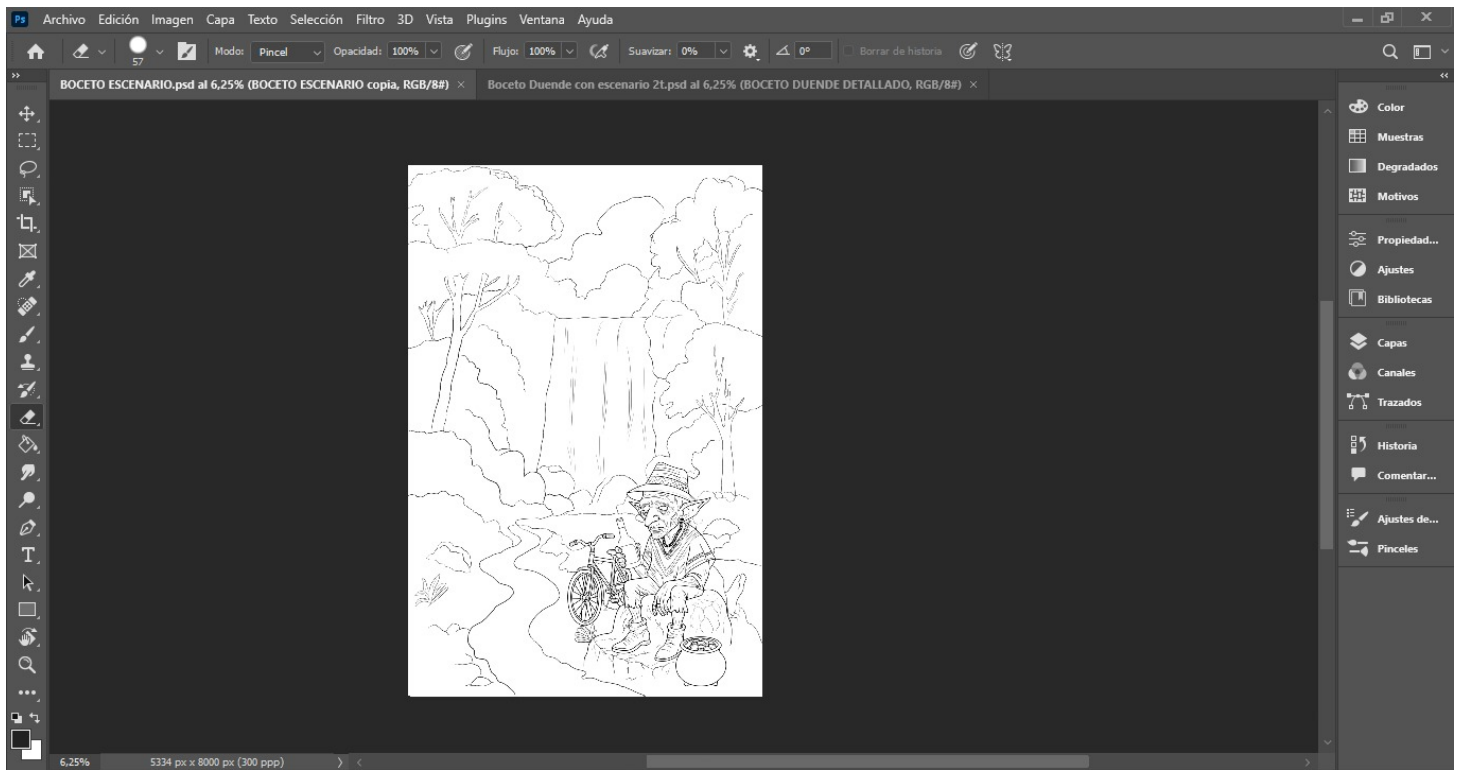






Lorem ipsum dolor sit
amet, consectetur
adipiscing elit, sed
diam nonummy nibh
eiusmod tincidunt ut
laoreet dolore magna
aliquam erat volutpat.





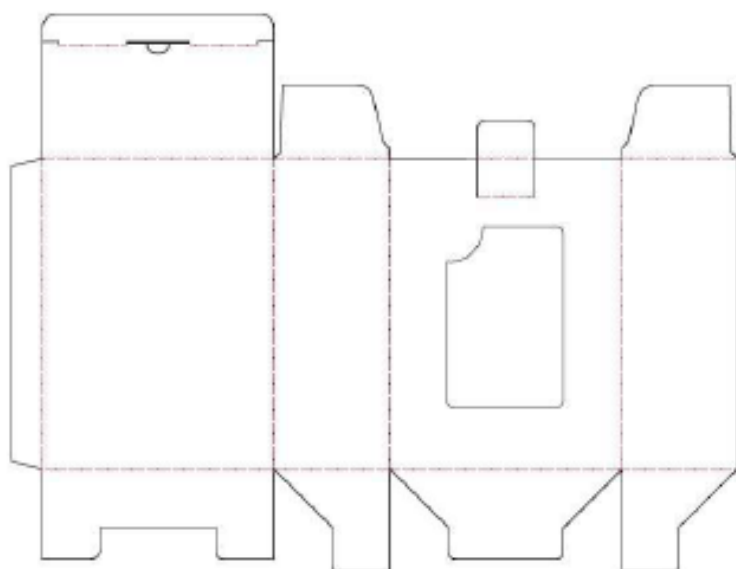


DESCRIPCIÓN GENERAL

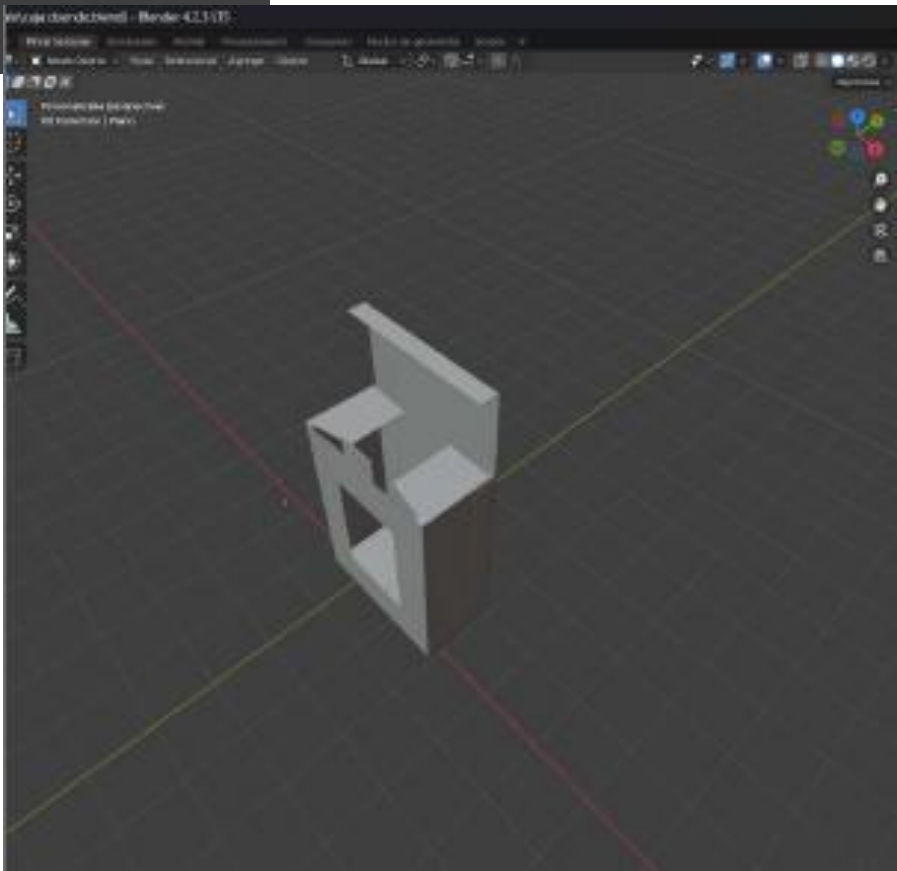
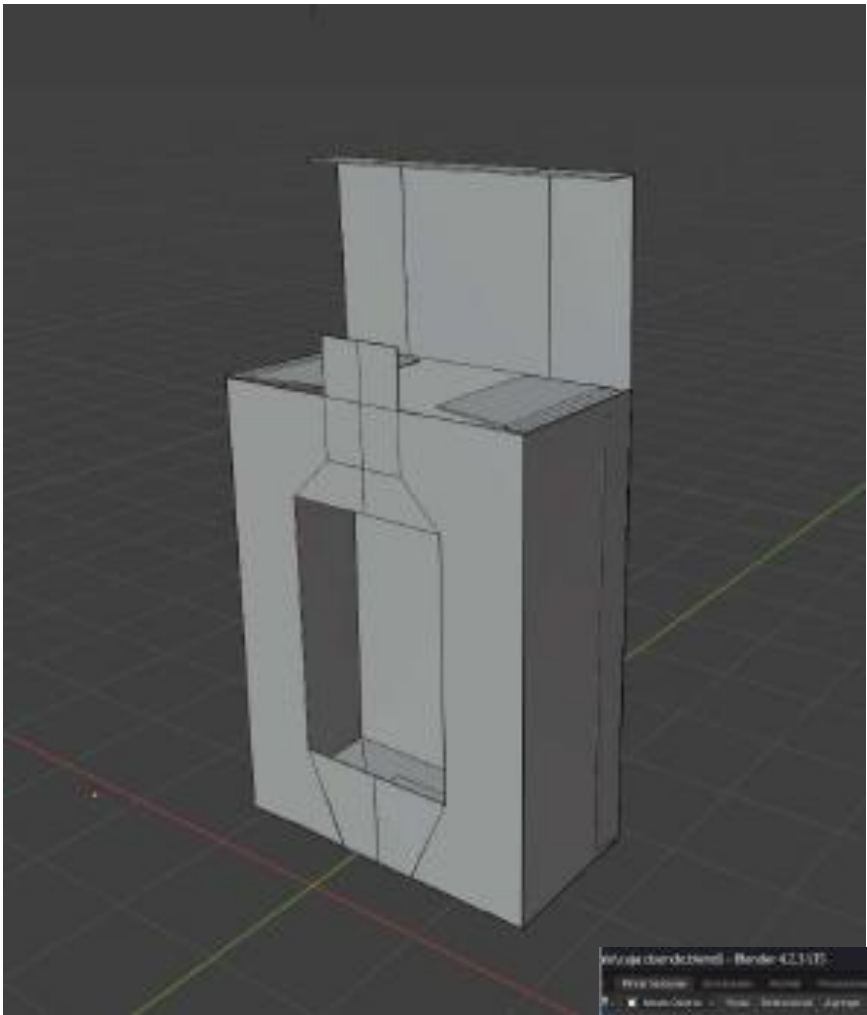
Ubicación: Siempre en las cercanías de la Cascada de Pabru, sentado sobre una roca o banca cercana a la misma junto a su bicicleta oxidada, su olla de oro y su botella de licor en mano. Aparece mayormente en las noches o a personas completamente solas de mal corazón.

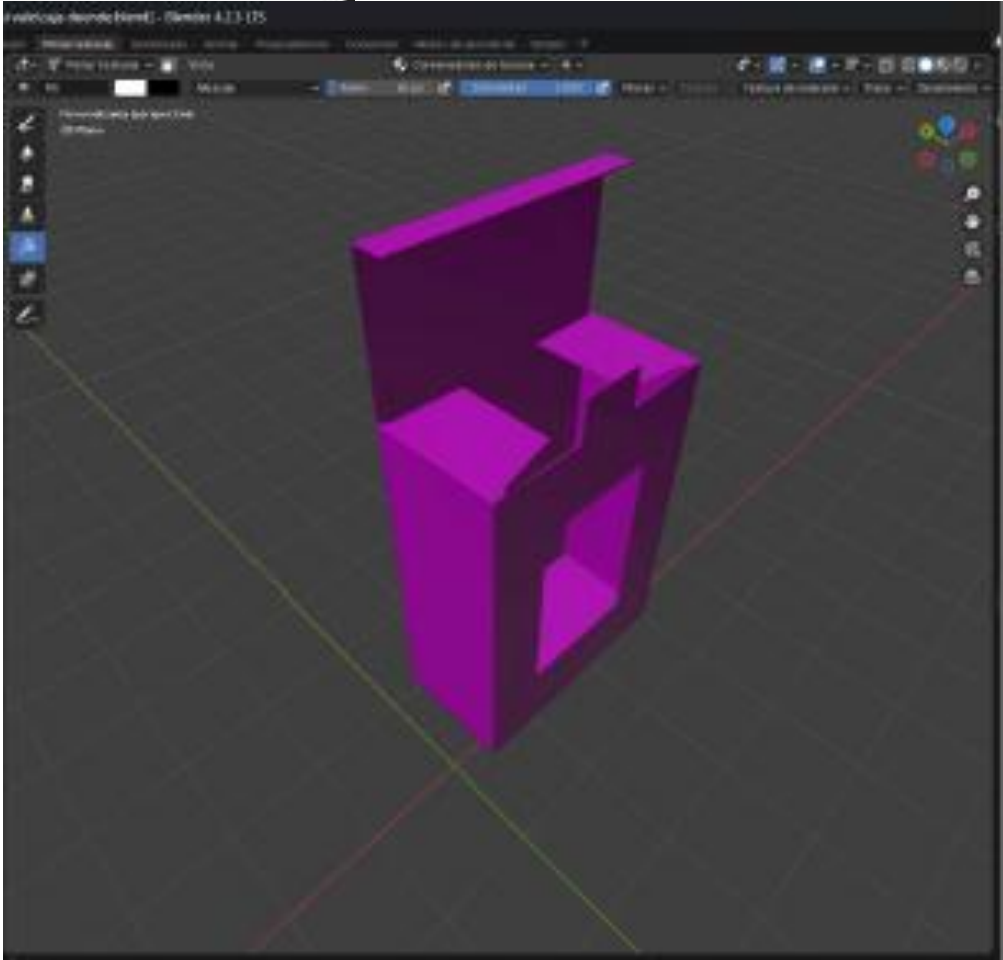
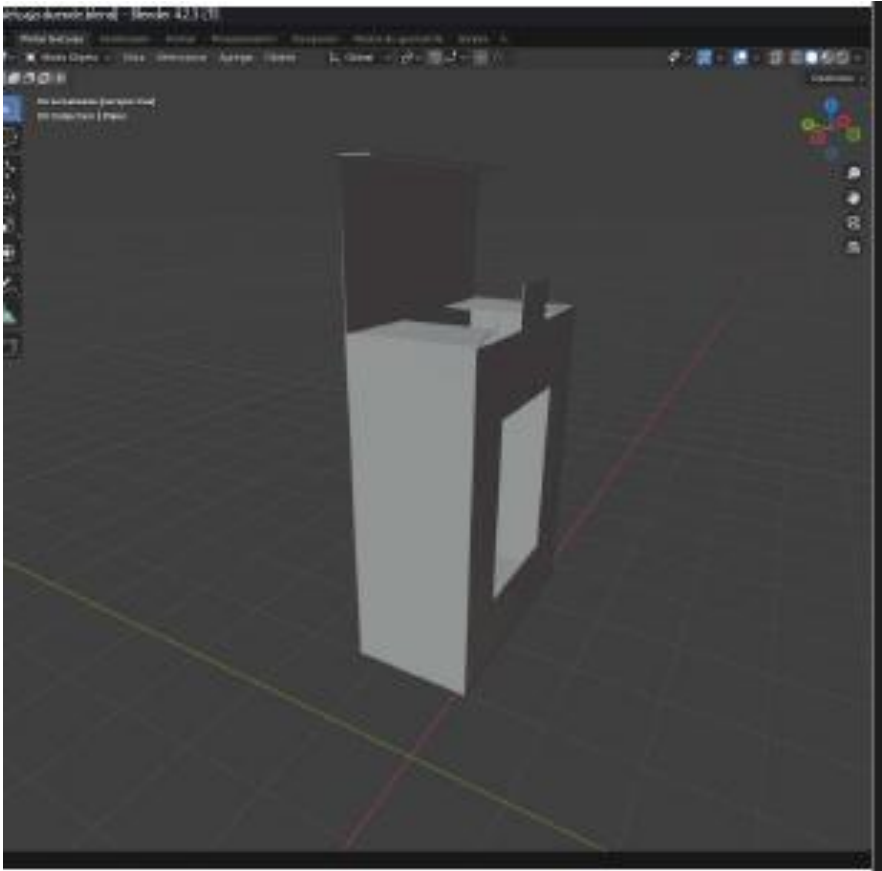
HISTORIA

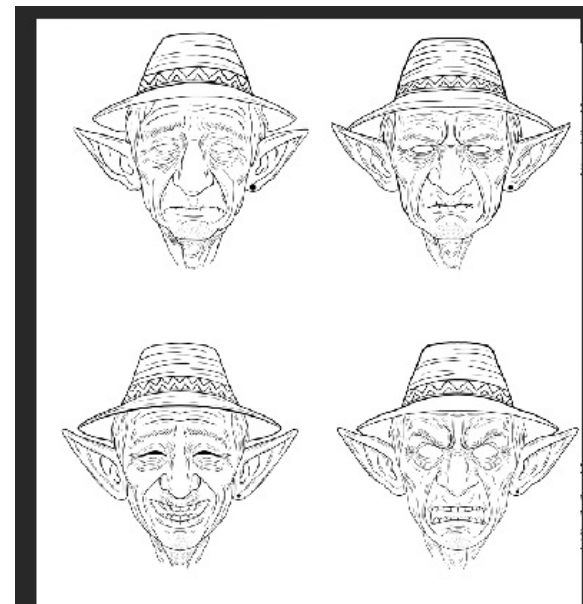
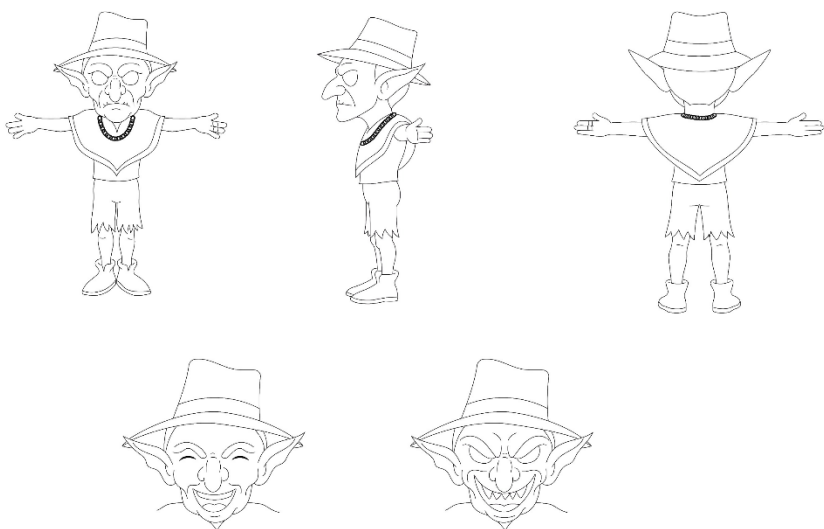
En 2025, ~~Paluzco~~ o así le llaman sin saber su verdadero nombre todavía, aún vive, pero lo han visto envejecido. La era moderna lo ha afectado. Los turistas ensucian la cascada, las luces eléctricas ahuyentan los espíritus, y el oro ya no llegaba como antes. ~~Paluzco~~ se

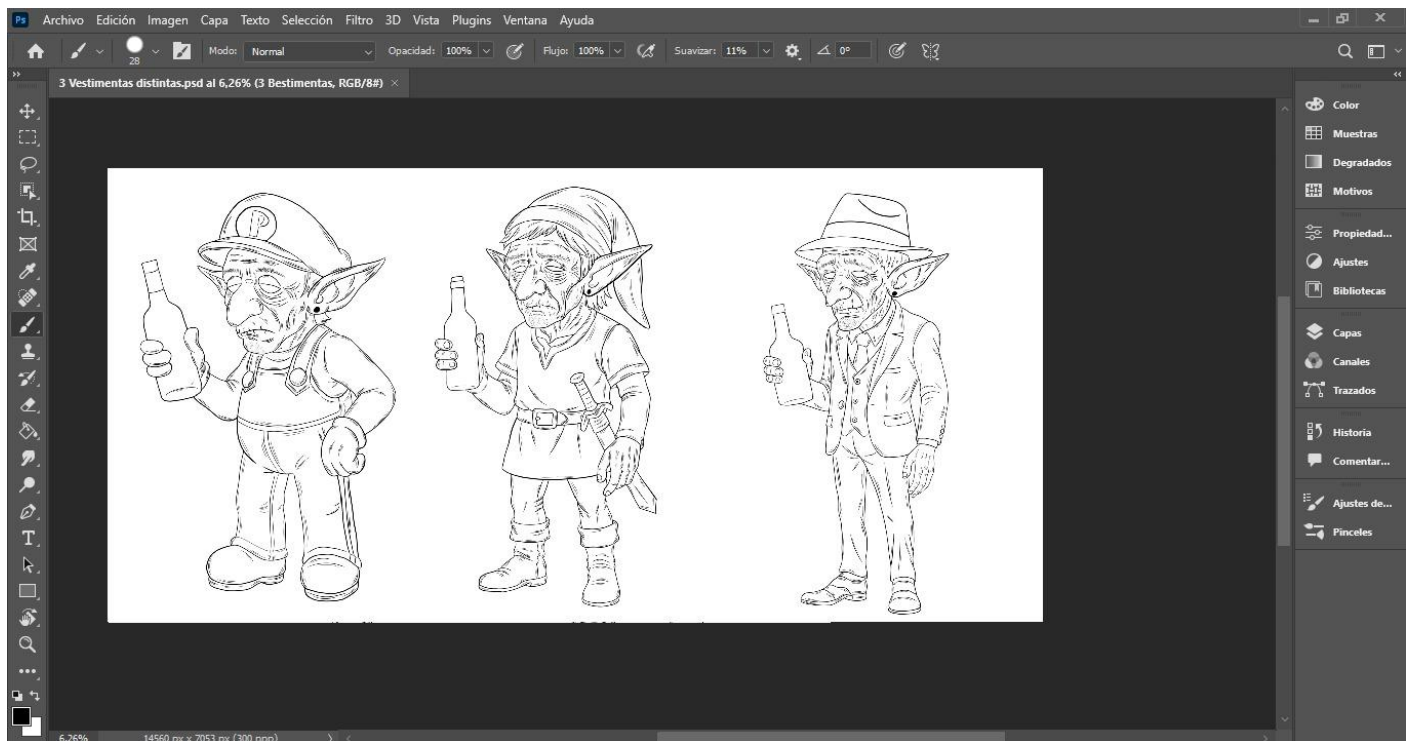
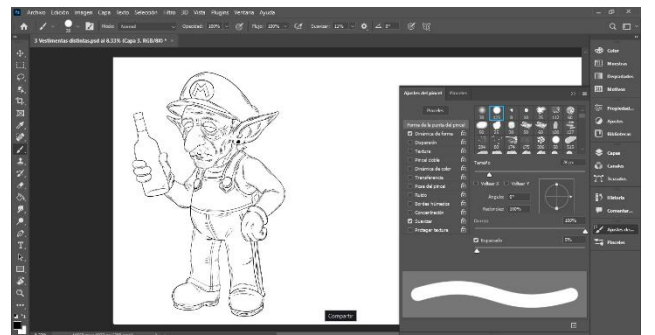
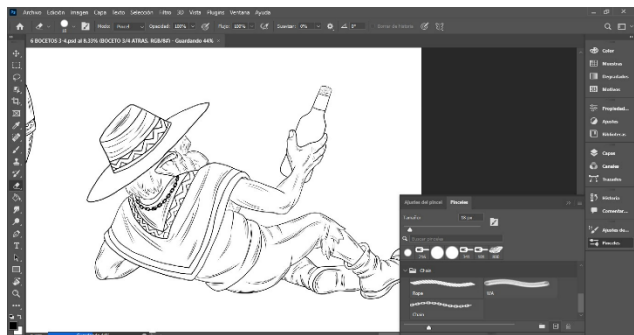


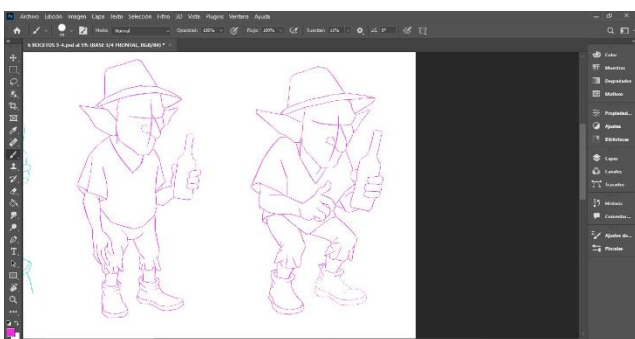
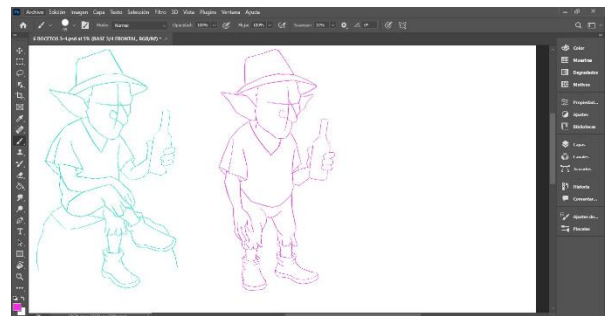


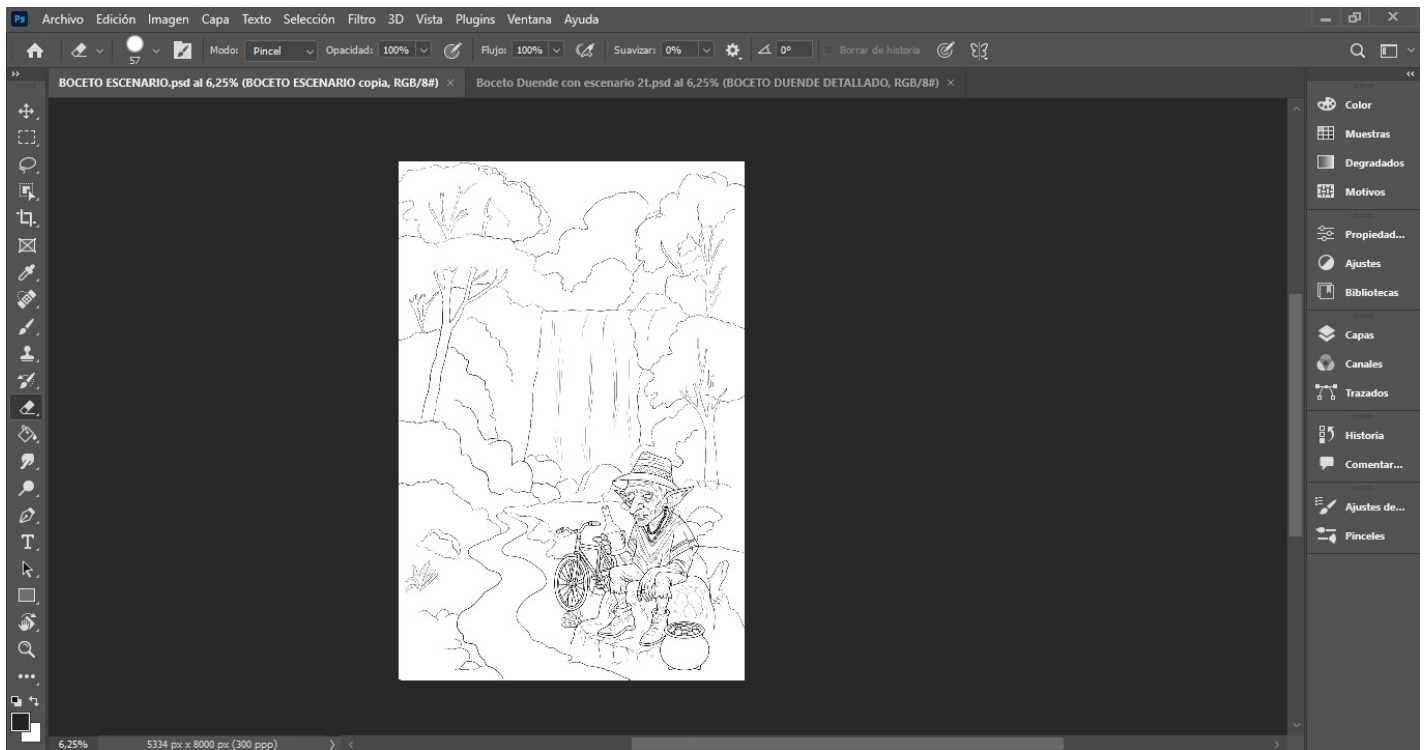
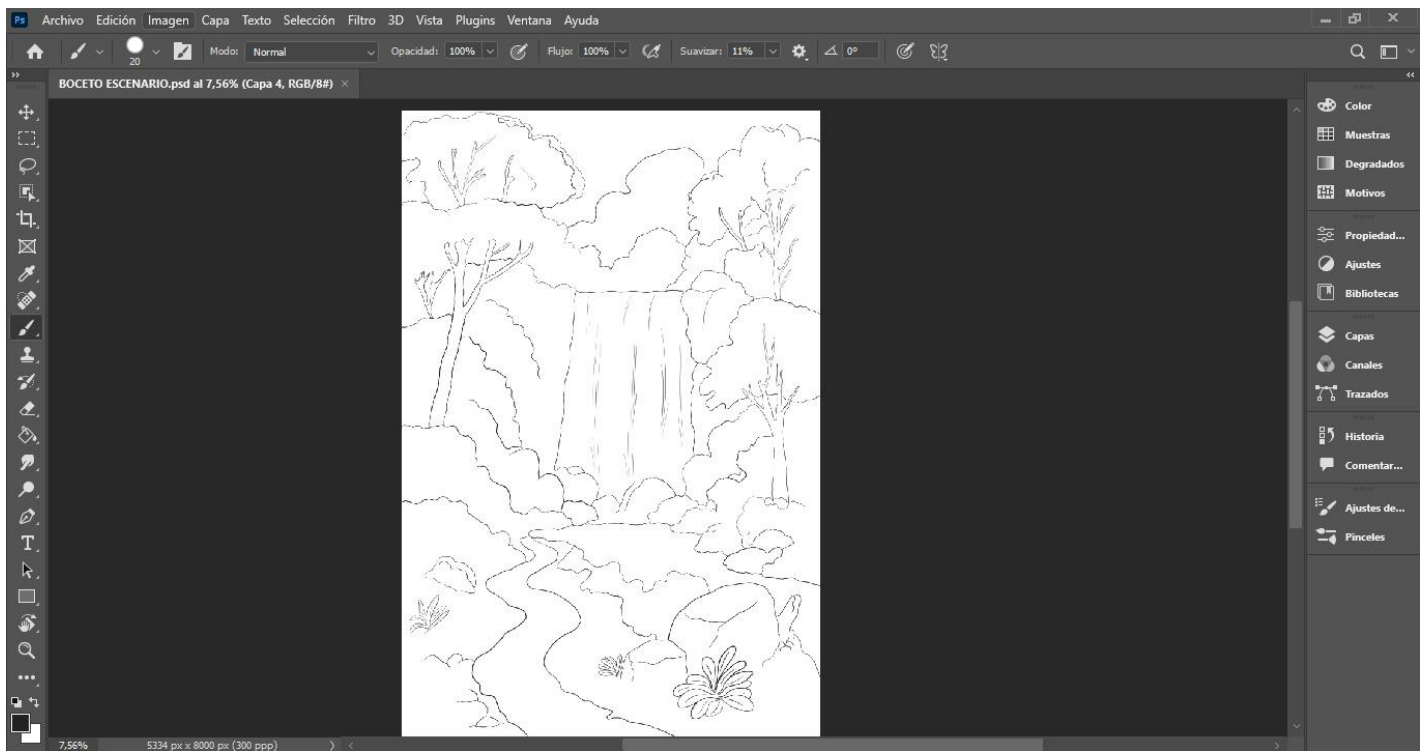


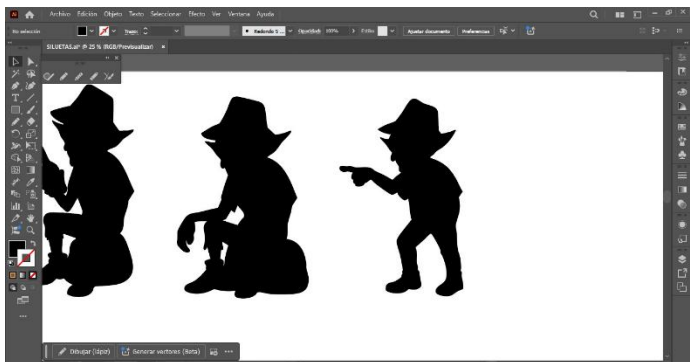
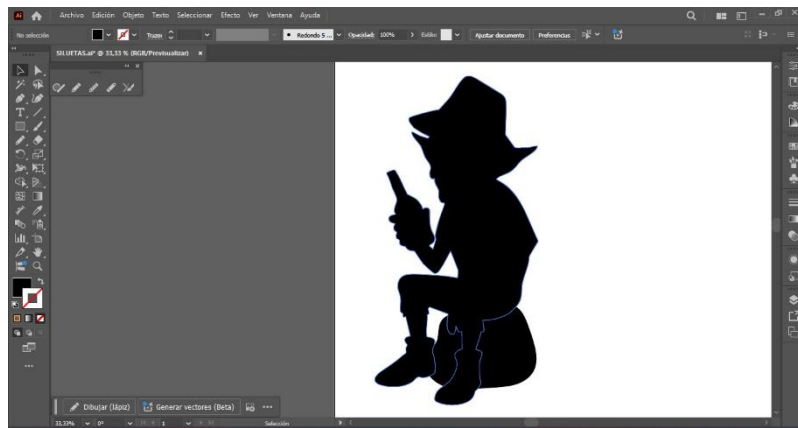
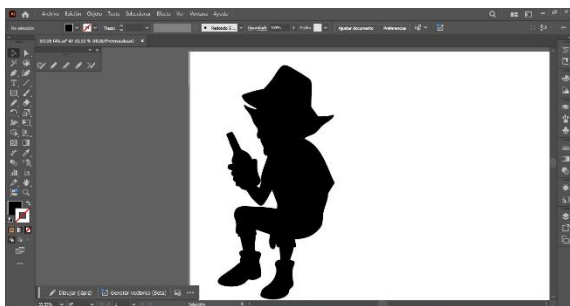










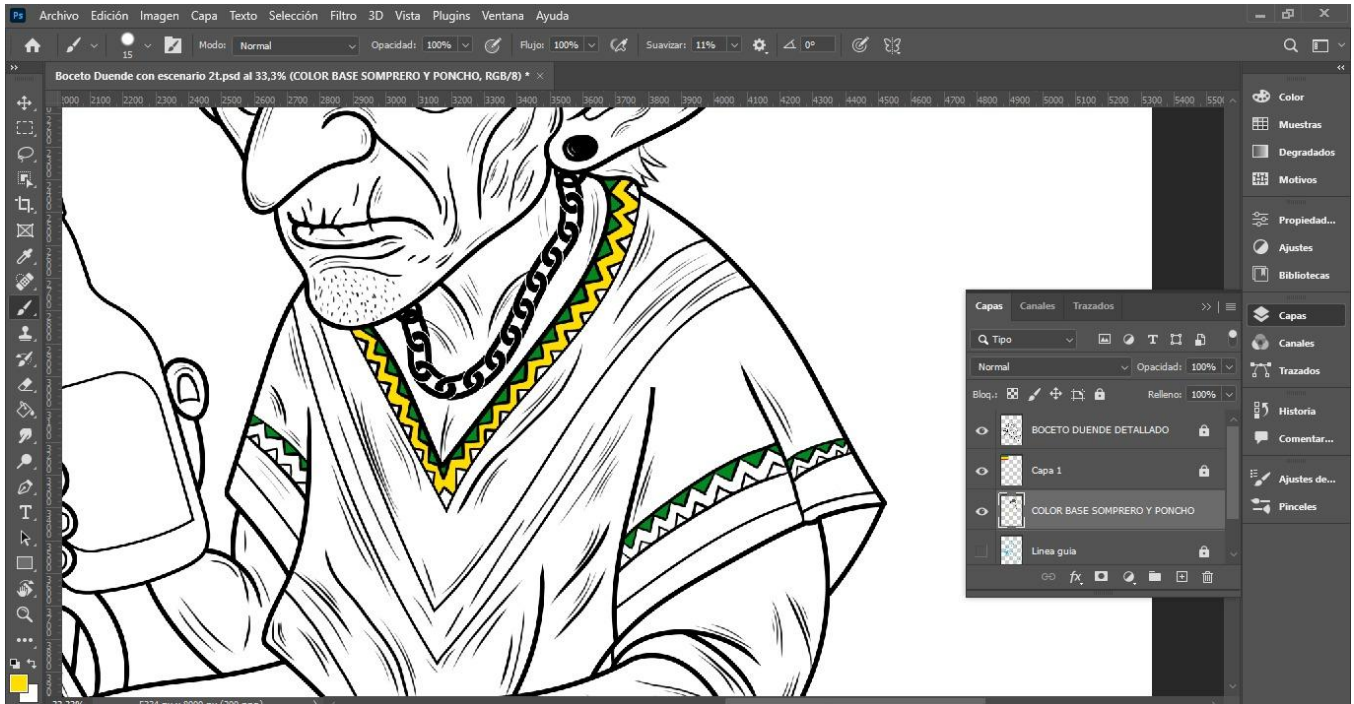
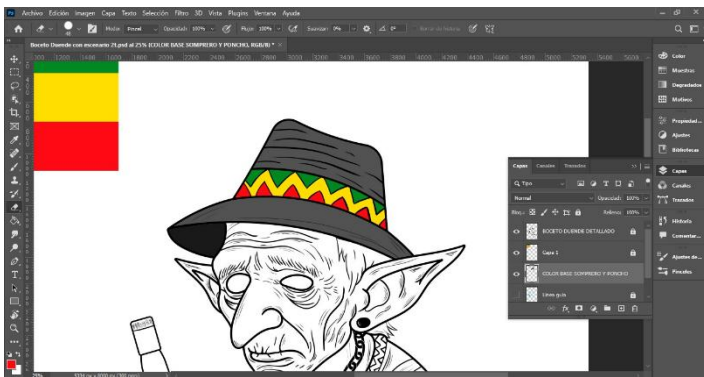


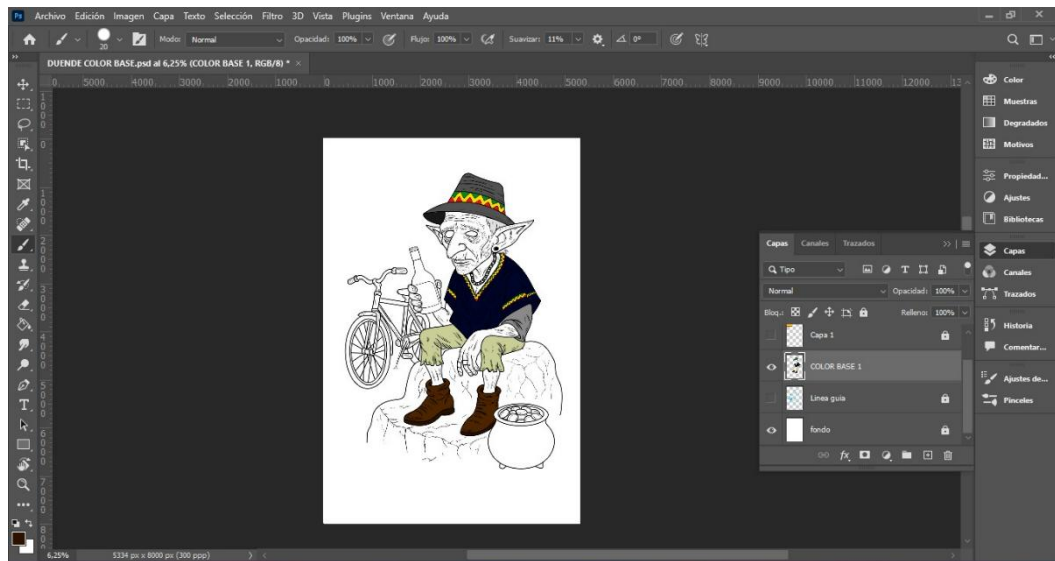


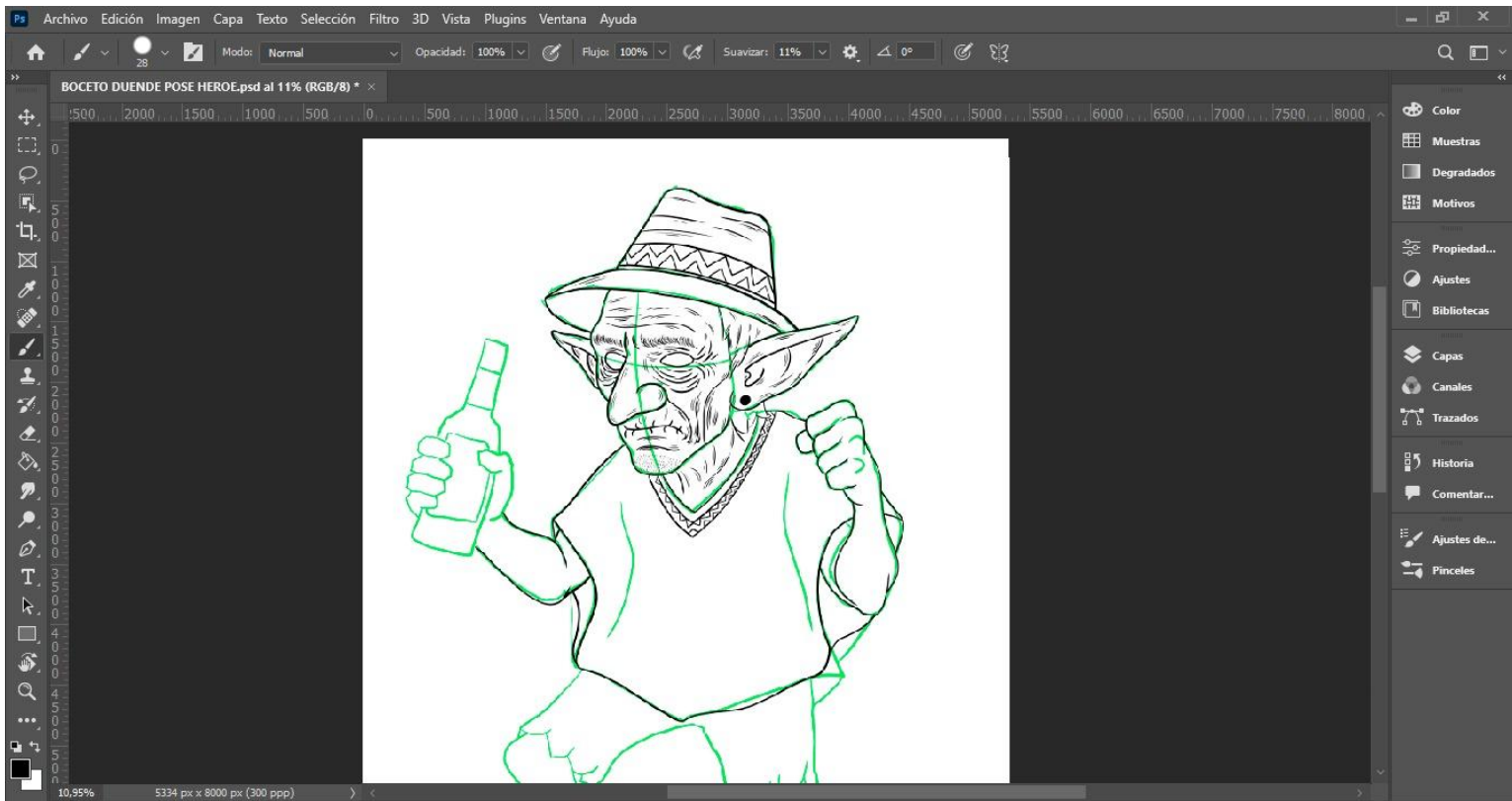
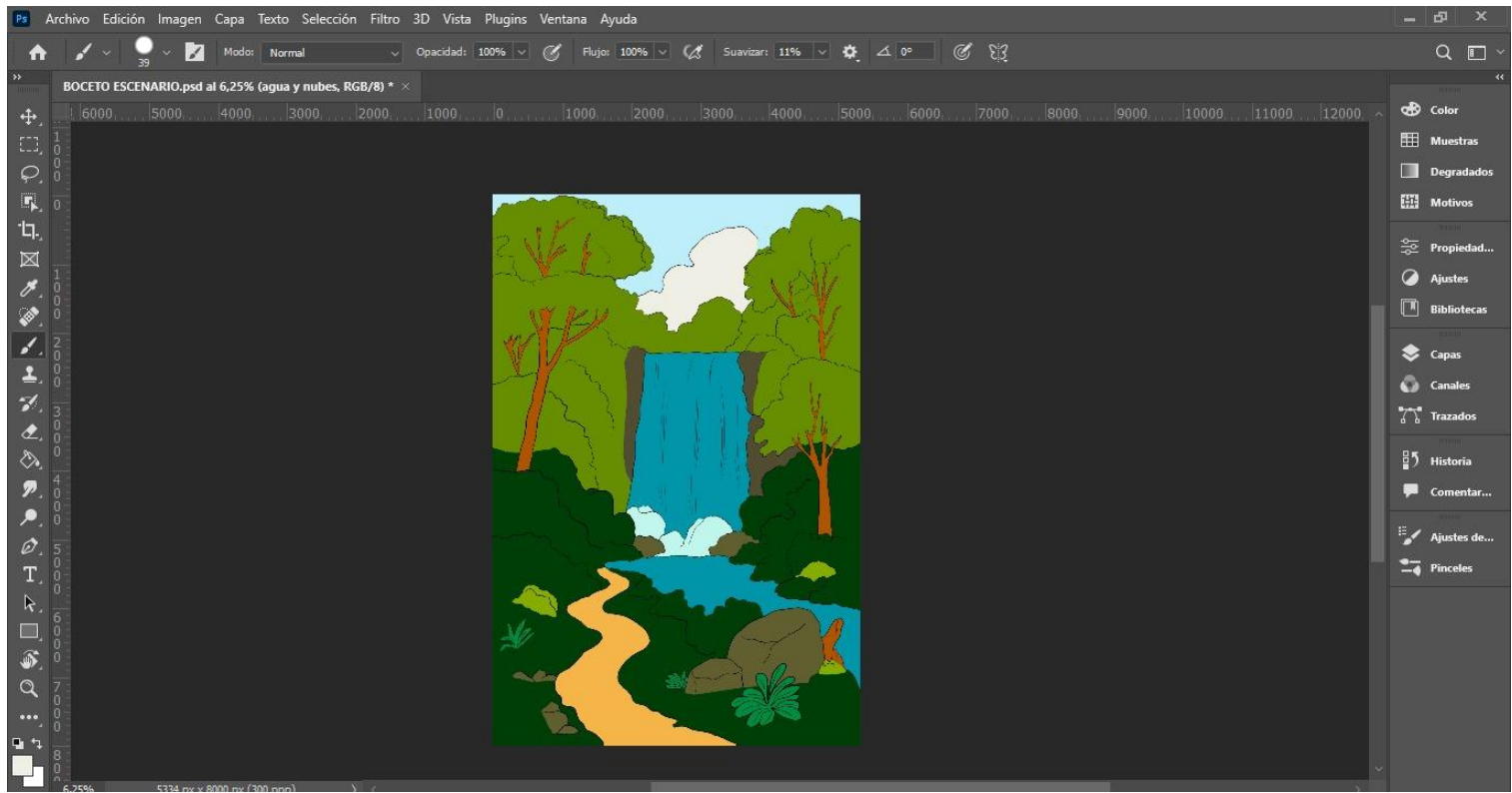


Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.















<https://drive.google.com/file/d/1sngDb8jZfeHYgSIfGxdf1KhmAsnKDQqU/view?usp=sharing>

Mi unidad > PALUZCO EL DUENDE

Tipo Personas Modificado Fuente

Nombre	Propietario	Última modificación	Tamaño de archivo
BRIEF CREATIVO PALUZCO EL DUENDE.pdf	yo	21:56 yo	16,4 MB
ILUSTRACIONES DUENDE PALUZCO.pdf	yo	21:28 yo	3,1 MB
MOCKUPS - MATERIAL P.O.P PALUZCO.pdf	yo	6 ago 2025 yo	745 kB
MODELADO 3D DUENDE.pdf	yo	1 sept 2025 yo	5,4 MB
MOODBOARDS PROYECTO DUENDE DE LA CASCADA DE PALUZ.pdf	yo	21:36 yo	1,2 MB
PASO A PASO PROCESO ILUSTRACIÓN PRODUCTOS FINALES.pdf	yo	21:54 yo	1,2 MB

https://drive.google.com/drive/folders/1cx_LAMEoBguV79Y5hdutCWjnEO6gWKwF?usp=sharing

ing

