

Pregrado

Carrera: Diseño Gráfico y Producción Audiovisual

Asignatura (UIC): Trabajo de Titulación

**Trabajo de titulación previo a la obtención del
Título de: Tecnólogo Superior en Diseño Gráfico
Y Producción Audiovisual**

**Tema: Revalorización de Historias Ecuatorianas
a través de la ilustración y modelado 3d del
Personaje “Cuichi” perteneciente a la leyenda
“El Arcoíris”**

Tutor: Lic. Andrés Ossa Paredes.

Fecha: 25/8/2025





Autor: Anthony Danilo Proaño Moreno

Título a obtener: Diseñador Gráfico y Producción Audiovisual

Matriz: Sangolquí - Ecuador

Correo electrónico: soyanthonypro@gmail.com



Autor: Hugo Rodrigo Siza Sanipatín

Título a obtener: Diseñador Gráfico y Producción Audiovisual

Matriz: Sangolquí – Ecuador

Correo electrónico: hugosiza77@hotmail.com

Dirigido por:



Nombre: Wilmer Andrés Ossa Paredes

Título: Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital.

Matriz: Sangolquí -Ecuador

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

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-2-2.3

Sangolquí, 27 de octubre del 2025

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Por medio de la presente, yo, **Anthony Danilo Proaño Moreno** declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado **“Revalorización de leyendas ecuatorianas a través de ilustración y modelado 3d del personaje “El Cuichi / Cuiche ” perteneciente a la leyenda ”El arcoíris””**

de la Tecnología Superior Universitaria en DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL; y a su vez manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui con condición de Universitario 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,



Anthony Danilo Proaño Moreno

C.I.: 0450093489

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-2-2.3

Sangolquí, 27 de octubre del 2025

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Por medio de la presente, yo, **Hugo Rodrigo Siza Sanipatín** declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado **“Revalorización de leyendas ecuatorianas a través de ilustración y modelado 3d del personaje “El Cuichi / Cuiche ” perteneciente a la leyenda ”El arcoíris””**

de la Tecnología Superior Universitaria en DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL; y a su vez manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui con condición de Universitario 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,



Hugo Rodrigo Siza Sanipatín

C.I.: 1002552519

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

CT-ANX-2025-ISTER-3

CARRERA:

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN
AUDIOVISUAL

AUTOR /ES:

Hugo Rodrigo Siza Sanipatín
Anthony Danilo Proaño Moreno

TUTOR (METODOLÓGICO Y ACADÉMICO):

WILMER ANDRÉS OSSA PAREDES

CONTACTO ESTUDIANTE:

0980746009
0967133684

CORREO ELECTRÓNICO:

soyanthonypuro@gmail.com
hugosiza77@hotmail.com

TEMA:

REVALORIZACIÓN DE HISTORIAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE LA
ILUSTRACIÓN Y MODELADO 3D DEL PERSONAJE “EL CUICHE/CUICHI”
PERTENECIENTE A LA LEYENDA “EL ARCOIRIS”

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

RESUMEN EN ESPAÑOL:

La tesis presentada utiliza un enfoque combinado de diseño gráfico y modelado 3D para abordar la leyenda del Cuichi, el mito ancestral de la provincia de Carchi en relación al arco iris. El objetivo principal es dar vida a esta tradición oral con nuevas narrativas, aplicarla a las formas visuales actuales y crear tanto obras gráficas como prototipos en 3D que refuercen la identidad cultural de la región. Se realizó una previa investigación de campo recopilando varias versiones orales de la leyenda a través de narraciones de la localidad y revisiones de referencias existentes. Utilizando este material, se continuó con el desarrollo de bocetos conceptuales y paneles de inspiración (moodboards) que definen la estética de esta leyenda, tales como colores, texturas y formas simbólicas. Al mismo tiempo, junto con el software de modelado 3D (Maya y ZBrush), se estableció el proceso de dar formas tridimensionales a elementos del personaje con su ropa tradicional. Nuestra metodología creativa integra los principios de la semiótica visual y los diagramas de procesos para garantizar que la historia y sus representaciones visuales estén estrechamente vinculadas. Diseñando infografías e ilustrando escenarios estáticos que se puedan animar más tarde. Esto demuestra que el modelado y la impresión en 3D son herramientas viables para combinar tradición y tecnología.

PALABRAS CLAVE:

Animación, ilustración, personaje, leyenda, historia.

ABSTRACT:

The presented thesis uses a combined approach of graphic design and 3D modeling to address the legend of the Cuichi, the ancestral myth of the Carchi province in relation to the rainbow. The main objective is to give life to this oral tradition with new narratives, apply it to current visual forms and create both graphic works and 3D prototypes that reinforce the cultural identity of the region. Previous field research was conducted by collecting various oral versions of the legend through local narratives and reviews of existing references. Using this material, we continued with the development of conceptual sketches and inspiration panels (moodboards) that define the aesthetics of this legend, such as colors, textures and symbolic shapes. At the same time, along with 3D modeling software (Maya and ZBrush), the process of giving three-dimensional shapes to character elements in their traditional clothing was established. Our creative methodology integrates the principles of visual semiotics and process diagrams to ensure that history and its visual representations are closely linked. Designing infographics and illustrating static scenarios that can be animated later. This demonstrates that modeling and 3D printing are viable tools to combine tradition and technology.

KEYWORDS

Animation, illustration, character, legend, history.



Firma del Estudiante (AUTOR)
Hugo Rodrigo Siza Sanipatín
C.I.: 1002552519



Firma del Estudiante (AUTOR)
Anthony Danilo Proaño Moreno
C.I.: 0450093489

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-4

Sangolquí, 27 de octubre del 2025

Sres.-

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Yo **Anthony Danilo Proaño Moreno** , con C.I.: **0450093489** alumno de la Carrera DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL, cedo al INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO, los derechos de publicaciones del presente trabajo de Titulación en el Repositorio Institucional para hacer uso de todos los contenidos con fines estrictamente académico o de investigación.

Atentamente,



Firma del Estudiante

Anthony Danilo Proaño Moreno

C.I.: 0450093489

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-4

Sangolquí, 27 de octubre del 2025

Sres.-

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

Presente

Yo **Hugo Rodrigo Siza Sanipatín**, con C.I.: **1002552519** alumno de la Carrera DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL, cedo al INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO, los derechos de publicaciones del presente trabajo de Titulación en el Repositorio Institucional para hacer uso de todos los contenidos con fines estrictamente académico o de investigación.

Atentamente,



Firma del Estudiante

Hugo Rodrigo Siza Sanipatín
C.I.: **1002552519**

MATRIZ SANGOLQUÍ: Av. Atahualpa 1701 y 8 de Febrero

Telf: 0960052734 / 023524576 / 022331628

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

TEMA

REVALORACIÓN DE HISTORIAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN Y
MODELADO 3D DEL PERSONAJE “EL CUECHE/CUICHI” PERTENECIENTE A LA LEYENDA
“EL ARCOÍRIS”.

Dedicatoria

Dedicatoria Anthony Danilo Proaño Moreno

La dedicatoria de esta tesis fundamental y profundamente es para Dios, por darme las fuerzas, la inteligencia, sabiduría, valentía y paciencia para recorrer cada uno de los procesos académicos en la culminación de esta meta.

A mis padres por cada una de las mañanas, tardes y noches de preocupación, su ayuda, el interés por mirar que su hijo cumpla con uno de sus sueños más grandes, a esos días sin dormir, a esas circunstancias que permitieron que llegue este día.

A mis hermanos por darme el apoyo incondicional en cada uno de los procesos como estudiante, aunque fueron difíciles, dieron fruto.

A cada una de las personas que estuvieron a mi alrededor, no solamente con palabras de aliento o con su apoyo para terminar la carrera, sino aquellas que se alegraban de mis logros incluso mínimos, que se ponían en mis zapatos cuándo había circunstancias difíciles y aún así encontraban la manera de hacerlo con la sinceridad más pura, y aunque algunas de ellas ya no están conmigo, siguen formando parte de este logro, porque más que un título o un papel es el esfuerzo y sacrificio que hubo detrás, los cafés, las noches largas sin saber cómo terminar cada trabajo y de qué manera presentarlo para que puedan aceptarlo mis licenciados, a cada uno de esos días en clase que parecían ser eternos por la sensación de estar detrás de una pantalla y ser consumido de alguna manera aún más por no tener a mis compañeros de manera personal, pero aún en esas circunstancias este logro toma un valor significativo más allá de lo académico, incluso más allá de lo laboral o sentimental.

A los licenciados que tomaban cada segundo, minuto y hora para compartir lo que amaban y cómo apasionarnos de aquello, por cada conocimiento impartido y explicado en la mejor manera posible que alguien pudiera hacerlo, en cada momento brindaron su ayuda, su paciencia y su pasión en lo que trabajan para que mi persona hoy reconozca ese sacrificio y asimismo prestarlo al servicio de cada una de las personas que requieran de este.

Dedicatoria Hugo Rodrigo Siza Sanipatín

A todas las personas que me enseñaron a mirar el mundo de una manera diferente. A mi familia, que fue, es y será color en mis días felices y grises. A mí mismo, por atreverme a dibujar mi propio camino en esta vida.

Agradecimientos

Agradecimiento Anthony Danilo Proaño Moreno

Quisiera comenzar agradeciendo profundamente y orgulloso a mi tutor de tesis, el Mag. Andrés Ossa por brindarme cada conocimiento, su ayuda incondicional y prestar su paciencia para la culminación de este trabajo. Su guía no solamente fue motivacional en momentos de duda, sino también de claridad para impulsarme a seguir adelante y superar cada desafío que se presentó en el camino.

A Dios por brindarme cada pizca de inteligencia, paciencia y amor para guiarme en este proyecto que tuvo dificultades en cada recorrido pero ahora puedo estar culminando de manera exitosa y con alegría, también a mi familia por tener fe en mí y creer que este recorrido no solamente fue mío sino también de ellos porque estuvieron a mi lado siendo piedra angular para no caer ante los sucesos complejos que pasaban, a ellos y cada amigo del Instituto que ahora es como parte de mi familia porque estuvieron en los momentos más oscuros y lograron animarme para continuar con la carrera.

Agradecimiento Hugo Rodrigo Siza Sanipatín

Gracias a la vida por darme la inspiración.

A mis maestros, por guiar mis trazos.

A mis amigos y compañeros, por acompañar en cada boceto de este viaje.

Y a todos los que creyeron en mí: ustedes son parte de este diseño que hoy se vuelve realidad.

Resumen

El presente proyecto tiene como finalidad la revalorización de las historias ecuatorianas a través de la ilustración y modelado en 3D de la figura "El Cueche/Cuichi", perteneciente a la leyenda "El Arco Iris" de la provincia del Carchi. Se propone una intervención estética y cultural que tiene como finalidad restaurar y revivir esta tradición oral local a través de productos visuales contemporáneos, mediante la creación de piezas ilustrativas y un prototipo tridimensional para la impresión de resina, una historia inmaterial se convierte en objetos visuales e historias. Esta materialización facilita la comprensión, la difusión y la apropiación de la leyenda por los diferentes grupos destinatarios. Los resultados esperados a través de las ilustraciones, composiciones visuales, piezas tridimensionales y materiales gráficos complementarios actúan como puente de la transmisión cultural. Hacen accesible la leyenda a un público joven y adulto, fomentan la memoria colectiva y crean nuevos puntos de contacto entre la comunidad y su patrimonio simbólico. La materialización de la figura en formatos tangibles y reproducibles, asimismo permiten su integración en ciclos educativos, ejemplos culturales y plataformas digitales. Esto amplía el alcance de la difusión y promueve el interés generacional en las leyendas ecuatorianas. Desde la perspectiva del diseño gráfico y la producción audiovisual, este trabajo ofrece un modelo de intervención creativa que articula tradición y contemporaneidad. Muestra cómo la ilustración y el modelado en 3D pueden funcionar como herramientas efectivas para preservar y reinterpretar los mitos locales.

Abstract

The present project aims to revalue Ecuadorian stories through illustration and 3D modeling of the figure "El Cueche/Cuichi", belonging to the legend "El Arco Iris" from the province of Carchi. An aesthetic and cultural intervention is proposed that aims to restore and revive this local oral tradition through contemporary visual products, by creating illustrative pieces and a three-dimensional prototype for resin printing. An immaterial story becomes visual objects and stories. This materialization facilitates the understanding, dissemination and appropriation of the legend by the different target groups. The expected results through illustrations, visual compositions, three-dimensional pieces and complementary graphic materials act as a bridge of cultural transmission. They make the legend accessible to a young and adult public, foster collective memory and create new points of contact between the community and its symbolic heritage. The materialization of the figure in tangible and reproducible formats also allows its integration into educational cycles, cultural examples and digital platforms. This broadens the scope of dissemination and promotes generational interest in Ecuadorian legends. From the perspective of graphic design and audiovisual production, this work offers a model of creative intervention that articulates tradition and contemporaneity. Shows how 3D illustration and modeling can work as effective tools to preserve and reinterpret local myths.

Palabras Clave:

Animación, ilustración, personaje, leyenda, historia, investigación, técnica, desarrollo, relato, diseño, empaque, tradicional.

Keywords:

Animation, illustration, character, legend, history, research, technique, development, story, design, packaging, traditional.

Índice de contenido:

INTRODUCCIÓN	18
Planteamiento del Problema	19
Objetivo General.....	20
Objetivos específicos	20
Justificación	21
CAPÍTULO I:.....	25
MARCO TEÓRICO	25
Antecedentes	25
Teorías.....	32
Contexto.....	38
CAPÍTULO II	42
METODOLOGÍA DE AMBROSE Y HARRIS.....	42
CAPÍTULO III.....	45
Documentación Teórica y Justificación.....	45
MOODBOARD	48
Brief Creativo.....	51
Fundamentación del Diseño.....	53
Lore del Personaje.....	54
CAPÍTULO IV	59
PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO TÉCNICO	59
Ilustración	59
Diseño de Empaque	85
Modelado 3D	96

Mockups.....	121
Personajes Y Escenarios Ilustrados Digitalmente.....	132
Modelado 3D del Personaje	135
Diseño de Empaque	136
Conclusiones	139
Recomendaciones	140
Bibliografía	141
Anexos	146

INTRODUCCIÓN

Las leyendas populares y los mitos son una parte esencial del patrimonio cultural de Ecuador, han actuado durante décadas como un puente que conecta con las raíces tradicionales transmitidas oralmente entre las generaciones y es portador de la identidad colectiva y de la memoria histórica nacional. Diversos estudios en comunidades indígenas registran, por ejemplo, una "devaluación de los mitos y leyendas" y una falta de difusión y fortalecimiento de estos elementos. Al mismo tiempo, los trabajos sobre la educación intercultural advierten de que una vez que se han transmitido de padres a hijos, las líneas ancestrales están en declive y representan un grave peligro de pérdida. Estos resultados reflejan una tendencia a nivel general, que las historias populares pierden relevancia social y corren el riesgo de desaparecer si no se aumenta su difusión.

Varios factores explican esta situación, comenzando por la modernización y la globalización que atraen a las nuevas generaciones hacia modelos culturales extranjeros y con frecuencia olvidan las narrativas locales. Incluso se ha observado que los miembros de las comunidades indígenas pueden desvalorizar sus propias tradiciones lingüísticas o narrativas. A nivel institucional y pedagógico, existe a veces una visión elitista de la cultura popular, que le da un trato condescendiente en comparación con otras manifestaciones artísticas. En conjunto, estas dinámicas de cambios culturales y prejuicios han perjudicado de manera significativa por el aprecio social a las leyendas ecuatorianas.

En consecuencia, a pesar del reconocimiento de las leyendas como patrimonio valioso en la historia y política cultural, estas tradiciones orales no son suficientemente difundidas ni apreciadas en la práctica.

Como se menciona, las leyendas son narrativas de personajes o eventos reales que adquieren un significado simbólico para las comunidades.

El personaje "Cuichi" de la leyenda del arco iris es un claro ejemplo de esta categoría, ya que representa una conexión con la identidad cultural indígena de los Andes. Sin embargo, la atención institucional hacia historias como el Cuichi es baja, lo que contribuye al riesgo de su olvido definitivo.

Planteamiento del Problema

El problema central en este proyecto es el escaso valor social y cultural de las leyendas tradicionales en Ecuador, creando un negativo círculo vicioso: la difusión limitada de estas historias entre los ciudadanos refuerza la percepción de su irrelevancia, lo que a su vez reduce los incentivos para su conservación y estudio. El resultado es una creciente brecha entre las narrativas populares y la población, especialmente entre los jóvenes.

Por un lado, muchas leyendas ecuatorianas ya no se difunden en las escuelas y los medios de comunicación; por otro lado, la pérdida de contextos comunitarios para narraciones orales en reuniones familiares o fiestas locales debilita su transmisión generacional. Este tipo de escenarios resultan en que historias simbólicas como el Cuichi (arco iris) sobrevivan solo en publicaciones específicas o en la memoria de su comunidad.

De esta manera es un problema de suma importancia, ya que no solo conduce a la pérdida del patrimonio cultural, sino que también debilita la identidad cultural de Ecuador en general, la falta de difusión y fortalecimiento de las leyendas ha llevado a la pérdida del conocimiento tradicional, lo que afecta a la diversidad cultural de todas las regiones del país. Por lo tanto, es urgente reevaluar estas historias para garantizar su continuidad, de lo contrario, el descuido actual podría hacer que las generaciones futuras desconozcan sus propios mitos y símbolos nacionales, empobreciendo de manera irreparable el patrimonio histórico y cultural del Ecuador.

Objetivo General

REVALORACIÓN DE HISTORIAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN Y MODELADO 3D DEL PERSONAJE “EL CUECHE/CUICHI” PERTENECIENTE A LA LEYENDA “EL ARCOÍRIS”.

Objetivos específicos

- Investigar y seleccionar una leyenda ecuatoriana representativa de una provincia, analizando su contenido y significado cultural.
- Crear ilustraciones acordes al estilo visual y los detalles estéticos de la leyenda elegida, sirviendo como guía para el posterior modelado 3D.
- Desarrollar un modelado 3D de la leyenda en el respectivo software, integrando texturas basada en la ilustración del personaje para ser impreso en resina.

Justificación

La propuesta de este proyecto tiene como objetivo revivir una leyenda andina con herramientas digitales, es dar nueva vida a una antigua leyenda andina a través de los medios digitales contemporáneos, centrándose en los siguientes pilares: ilustración digital, diseño gráfico y modelado 3D. Estas disciplinas son la clave para adaptar nuestro patrimonio cultural a los formatos actuales y hacerlo relevante para nuevos grupos selectos. Por ejemplo, los estudios de animación ya utilizan software 3D (como Autodesk Maya) para crear personajes y paisajes realistas, mientras que los videojuegos modernos muestran cómo los entornos 3D inmersivos cautivan a la audiencia. Con las mismas herramientas, podemos transformar el mito de Cuichi en un lenguaje visual estrecho y atractivo, creando un puente entre la tradición ancestral y la innovación tecnológica.

El poder de la ilustración digital y el diseño gráfico

Las ilustraciones digitales nos permiten reinterpretar los símbolos tradicionales con un estilo visual fresco y accesible. Como en el cine o la publicidad - donde el arte conceptual define personajes y escenarios desde las primeras etapas creativas - podemos capturar la esencia de estas historias con un cuidadoso equilibrio de color, forma y composición. Este enfoque no solo preserva la identidad cultural, sino que también facilita su difusión masiva.

Los cómics y las novelas gráficas han demostrado ser medios adecuados para esto, como lo demuestra el trabajo del Instituto Nacional de Antropología de México, que lleva historias culturales a niños y adolescentes. Las redes sociales refuerzan aún más este impacto: plataformas como Instagram o TikTok permiten a los ilustradores compartir instantáneamente sus reinterpretaciones culturales con una audiencia global. Juntas, estas herramientas transforman narrativas complejas en experiencias visuales atractivas y comprensibles.

Aplicaciones importantes:

Cine y animación: uso del arte conceptual para crear personajes y atmósferas auténticas.

Cómics: adaptaciones gráficas que acercan los mitos andinos a un público joven.

Redes sociales: plataformas digitales (Instagram, TikTok) para la difusión viral de ilustraciones culturales.

Modelado 3D y Tecnología Interactiva

El modelado 3D es el corazón que cobra vida en personajes y mundos digitales. Herramientas como Autodesk Maya permiten a los artistas crear modelos 3D increíblemente realistas de criaturas míticas y paisajes, la verdadera base de las animaciones modernas y efectos visuales.

Los videojuegos actuales se basan en gran medida en esta tecnología y crean universos ricos e inmersivos llenos de entornos complicados, personajes animados y momentos cinematográficos interactivos, este mismo entorno al poder crear mundos creíbles y atractivos lo que hace que el modelado 3D sea tan transformador.

Más allá de las pantallas, tecnologías como la realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR) están revolucionando la forma en que experimentamos la cultura. Los museos y los sitios del patrimonio utilizan cada vez más estas herramientas para ofrecer viajes educativos de profunda importancia. Esto rompe las barreras geográficas y permite que todos se involucren con el patrimonio.

Usando estas herramientas en 3D, podemos reconstruir meticulosamente artefactos andinos simbólicos y paisajes sagrados. Esto asegura que su esencia permanezca mientras se comparte a través de cautivadores formatos modernos conectando personas con tradiciones antiguas en formas profundamente nuevas.

Las principales solicitudes presentadas son:

Software estándar de la industria (Autodesk Maya): crea personajes y entornos realistas con calidad cinematográfica.

Immersive Video Games: Construye mundos 3D detallados con animaciones complejas.

Experiencias VR/AR: ofrece visitas interactivas y educativas a museos y sitios culturales.

Videojuegos Educativos y Participación Juvenil

Los videojuegos interactivos y las aplicaciones ofrecen un poderoso puente para conectar a las generaciones más jóvenes con el patrimonio cultural. Al combinar la narración de historias con el entretenimiento, permiten a los jugadores explorar paisajes 3D e interactuar con personajes en entornos profundamente inmersivos. Este enfoque multimedia promueve el compromiso cultural convirtiendo a los usuarios en participantes activos, no solo observadores. Los estudios confirman que los estudiantes valoran mucho más la inmersión práctica y la conexión emocional que estos juegos basados en el patrimonio crean que el aprendizaje pasivo.

Impacto en el mundo real:

Videojuegos patrimoniales: títulos diseñados para compartir historias culturales y valores medioambientales a través de experiencias lúdicas.

Aplicaciones de AR/VR: tours virtuales inmersivos que cambian la forma en que experimentamos los sitios del patrimonio.

El paso pionero de España para reconocer legalmente los videojuegos como patrimonio cultural ya ha despertado un mayor interés entre los jóvenes por las experiencias digitales interactivas. Las iniciativas globales como los talleres y concursos de tecnología del patrimonio muestran cómo estas estrategias motivan a los jóvenes a proteger y compartir activamente sus raíces culturales.

Esencialmente, los medios interactivos combinan la tradición con la innovación e invitan a los jóvenes a aprender mediante la acción y, en última instancia, a crear su propio patrimonio cultural. Este enfoque multidisciplinario no solo sirve para preservar la tradición, sino que también refuerza activamente la identidad cultural y al mismo tiempo fortalece el talento local, al compartir la información de estas leyendas en formatos tecnológicos conocidos como películas, cómics y juegos, estamos despertando un verdadero interés y orgullo por el legado tradicional cultural.

Al mismo tiempo, el proyecto proporciona a los estudiantes habilidades prácticas en ilustración digital, modelado 3D, narración transmedia y software avanzado, ampliando significativamente sus horizontes profesionales. Los estudios confirman que el desarrollo de videojuegos culturales promueve las competencias digitales artísticas y técnicas de los estudiantes de una manera única.

Lo que hace a este modelo tan poderoso es la adaptabilidad para dar nueva vida a otras leyendas o elementos históricos y crear bibliotecas digitales con símbolos ancestrales reinterpretados para el público actual. En conjunto, estas ilustraciones, animaciones y juegos enriquecen nuestro paisaje cultural y al mismo tiempo posicionan el diseño local como una herramienta importante para la preservación en la era digital.

En definitiva, esta estrategia creativa y pedagógica alcanza dos objetivos duraderos: el fortalecimiento de la identidad cultural y la creación de un precedente artístico-técnico para futuros proyectos.

CAPÍTULO I:

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

El término "leyenda" tiene sus raíces lingüísticas directamente en el latín, proviene de la palabra latina "legenda", que significa "leer". En su construcción original en latín, "legenda" significaba literalmente cosas que deben leerse.

Así de esta manera en la Edad Media un contexto específico y poderoso dentro de la tradición cristiana. En el latín medieval, la leyenda se convirtió en un término formal que se refería principalmente a los relatos escritos sobre las vidas de los santos o popularmente conocidos como textos de hagiografías. Estas narraciones se consideraban, especialmente dentro de las comunidades religiosas, como una lectura indispensable para la enseñanza y la inspiración, sin embargo, estos informes rara vez eran simples registros históricos ya que se tratan típicamente de mezclas complejas de detalles biográficos verificables y adornos piadosos, milagros e historias simbólicas que debían demostrar la virtud y la conexión divina del santo, el propósito era a menudo más reverente y didáctico que puramente histórico.

Precisamente esta fusión característica de elementos potencialmente ficticios con un contenido obviamente fantástico o maravilloso dentro de la "legenda" llevó a un cambio significativo en el significado de la palabra. Debido al uso general del lenguaje, el término perdió gradualmente su relación exclusiva con los textos sagrados obligatorios. En cambio, "leyenda" evolucionó para adquirir un significado moderno: se refiere a una narración tradicional o narrativa que se transmite de generación en generación y cuyo valor central radica más en su significado cultural, poder simbólico o elementos milagrosos que en su estricta veracidad histórica.

Las Leyendas como Piedra Angular Cultural en Ecuador

En Ecuador, el poder duradero de las leyendas está profundamente entrelazado con las tradiciones orales de sus diferentes regiones: Costa, Sierra, Amazonía y las islas Galápagos. Estos relatos locales como la historia de Cantuña en Quito o La Madre Selva en la Amazonía surgieron a menudo después de la conquista española, sin embargo, lo decisivo es que sirvieron como recipientes vitales, conservaron elementos centrales de las concepciones indígenas del mundo y desarrollaron identidades culturales mestizas específicas para cada territorio.

Las leyendas ecuatorianas son mucho más que historias para el entretenimiento y cumplen profundas funciones culturales:

Expresión de identidad colectiva: articula la ideología, la cultura, las creencias y el conocimiento geográfico único de las comunidades que promueven. Son expresiones vivas de cómo la gente entiende su lugar en el mundo y su historia.

Crear continuidad cultural: Como enfatizan los investigadores contemporáneos, la recopilación activa y la difusión de estos relatos tradicionales juega un papel importante en el fortalecimiento de la identidad cultural local y nacional. Las leyendas actúan como una poderosa conexión e integran perfectamente el patrimonio histórico en la vida cotidiana moderna.

Conectan a los ecuatorianos con su pasado y aseguran que las voces y experiencias de sus antepasados sigan siendo relevantes hoy en día.

Reflejar la diversidad regional: los diferentes entornos e historias de la costa, las tierras altas, el Amazonas y las islas Galápagos han dado lugar a temas legendarios únicos.

Ilustración Digital

La ilustración digital es una forma particular de arte visual creada con herramientas tecnológicas, sin embargo, a diferencia del dibujo tradicional, que se basa en medios físicos como

papel y lápiz, las ilustraciones digitales se crean completamente en dispositivos digitales. Este método utiliza software y hardware especializados y permite amplias funciones de edición y aplicaciones versátiles en una amplia gama de campos, como videojuegos, publicación de libros, publicidad, diseño de moda y creación de contenido de redes sociales.

Herramientas del artista digital

El proceso de creación se basa en dos componentes clave:

Software: las aplicaciones estándar de la industria proporcionan el lienzo virtual y las herramientas, estos incluyen Adobe Photoshop (para pintura basada en cuadrículas y manipulación de fotos), Adobe Illustrator (para gráficos vectoriales), Maya (para modelado 3D). Cada uno ofrece características únicas adaptadas a diferentes estilos artísticos y flujos de trabajo.

Hardware: los dispositivos de entrada traducen los movimientos de las manos del artista en marcadores digitales. Las herramientas comunes son tabletas gráficas (como las de Wacom que se usan con una computadora) y tabletas (como el iPad emparejado con el Apple Pencil) que ofrecen una increíble sensibilidad a la precisión. Estas herramientas han incrementado significativamente la producción artística en las industrias creativas modernas y ofrecen una libertad sin precedentes para crear, editar y compartir trabajo en todo el mundo.

Uso de ilustraciones digitales para preservar la leyenda de Cuichi

Para este proyecto, la ilustración digital es uno de los medios más importantes para visualizar la leyenda andina de Cuichi, esto nos permite enfocarnos en ilustrar los elementos clave del mito:

Síntesis visual: el estilo artístico combina deliberadamente los motivos y la estética arraigados en las formas de arte indígenas tradicionales con técnicas digitales contemporáneas. Esta fusión crea una conexión visual que conecta los orígenes antiguos de la leyenda con el presente.

Color y detalle: el entorno intensamente colorido del arcoíris los convierte en motivos ideales para ilustraciones digitales, caracterizadas por la representación de tonos vivos y detalles específicos.

Narrar: La ilustración digital abre una variedad de formatos narrativos. La leyenda se puede adaptar a narrativas visuales cautivadoras como cómics, libros de cuentos ilustrados o animaciones interactivas.

Diseño Gráfico

El diseño gráfico es una herramienta principal para dar forma a la identidad visual y la narración del cuichi, mientras que la ilustración proporciona personajes y escenas cautivadores, el diseño gráfico organiza estos elementos en sistemas de comunicación coherentes: tipografía bien pensada, composiciones equilibradas, paletas de colores culturalmente inspiradas, jerarquías visuales claras y ajustes específicos del formato. En conjunto, estas disciplinas no solo representan el mito; lo hacen funcional y atractivo para las plataformas y los públicos modernos.

Desde el boceto hasta la última pieza: herramientas y flujo de trabajo El flujo de trabajo creativo combina software y hardware especializados que apoyan tanto la creación artística como el diseño editorial/digital. Utilizar el artista:

Herramientas de pintura (por ejemplo, Photoshop) para ilustraciones.

Herramientas vectoriales (como Illustrator) para logotipos y gráficos escalables.

Software de diseño (por ejemplo, InDesign) para el diseño del documento.

Las tabletas y los dispositivos táctiles (Wacom) proporcionan trazos precisos e iteraciones rápidas. Este ecosistema técnico combina bocetos iniciales con activos finales ya sea para redes sociales, materiales de impresión o espacios interactivos.

Identidad visual y reconocimiento: El diseño gráfico formaliza las características visuales del cuichi (símbolos, paleta de colores, logotipo) y hace que la leyenda sea inmediatamente reconocible y consistente en todas las plataformas - crucial para campañas educativas, materiales culturales y productos creativos.

Voz de la tipografía: fuentes cuidadosamente seleccionadas y tratamientos de texto traducen el tono místico, antiguo pero accesible del mito en mensajes legibles y atractivos. La tipografía apoya sutilmente la narración sin competir con las ilustraciones.

Color y composición: las paletas inspiradas en los motivos andinos (espectros arcoíris, tonos tierra) se aplican utilizando reglas de contraste y jerarquía para garantizar la coherencia estética y la legibilidad en cualquier tamaño y formato.

Símbolos reinterpretados: los símbolos tradicionales se interpretan y simplifican en símbolos funcionales (para señalización, aplicaciones o mercancías), manteniendo cuidadosamente su significado cultural.

Narrativa visual integrada: mapas, diagramas, páginas consecutivas (cómic/libros ilustrados) y composiciones de medios sociales guían al público a través del flujo y el viaje de descubrimiento de la historia.

El Desarrollo de la Tecnología 3D

El concepto básico de la tecnología 3D moderna surgió sorprendentemente temprano y se remonta a la década de 1890. Durante este tiempo, el fotógrafo y pionero del cine inglés William Friese-Greene obtuvo una patente para el primer sistema de película estereoscópica (3D). Esta innovación temprana sentó las bases y demostró el potencial de capturar y presentar imágenes con la ilusión de profundidad.

Sin embargo, la aplicación práctica del 3D como lo entendemos hoy en día requiere un conocimiento profundo de la informática. En las décadas de 1950 y 1960, se lograron avances significativos con el desarrollo de los primeros ordenadores y software rudimentarios que podían procesar datos tridimensionales, cabe mencionar que estas herramientas innovadoras permitieron a los diseñadores e ingenieros comenzar a crear modelos digitales en 3D más detallados y efectivos, utilizando principalmente gráficos vectoriales para dichas representaciones.

Los años 80 marcaron una década crucial en la que se desarrollaron aplicaciones de diseño 3D especializadas. Estos primeros sistemas de diseño asistido por ordenador eran lo suficientemente potentes para aplicaciones industriales exigentes, la implementación rápida fue especialmente transformadora en sectores de alta precisión como la industria aeroespacial y automotriz, donde revolucionó el proceso de diseño de componentes complejos como estructuras de aviones y carrocerías de automóviles, permitiendo una mayor precisión y eficiencia.

En la década de 1990, las herramientas 3D se habilitaron para código abierto (o libre acceso para el público). El software se hizo más asequible, más fácil de usar y más potente, ampliando su alcance mucho más allá de la industria pesada. Áreas como arquitectura (para la visualización de edificios), ingeniería (más allá de aeroespacial/ automotriz), medicina (para el modelado de anatomía y dispositivos) y especialmente la industria del cine (para efectos visuales y animación) se han dedicado al diseño 3D. En esta época también surgieron paquetes de software especiales y ampliamente utilizados para crear contenido 3D, como Blender (modelado y animación de código abierto), Maya (película/efectos visuales de alta gama) y 3D Studio Max (3ds Max) (modelado, animación, renderizado). Estas plataformas proporcionan kits de herramientas específicos para el modelado 3D, la texturización y la animación digital, mejorando significativamente los flujos de trabajo de artistas y diseñadores.

A partir de los años 2000, el ritmo del progreso se aceleró dramáticamente, tomando así en cuenta las mejoras continuas en la potencia de procesamiento (CPU, GPU) combinadas con el incesante desarrollo del software 3D han dado lugar a un nivel sin precedentes de realismo visual en los gráficos renderizados. Funciones como simulaciones de iluminación complejas (seguimiento de rayos), motores de física avanzados y texturización altamente detallada se convirtieron en estándar, de esta manera este progreso continuo culminó con la integración de la tecnología 3D en experiencias inmersivas a través de la realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR), cambiando radicalmente la forma en que interactuamos con los entornos e información digitales.

Teorías

La leyenda del Cuichi es un mito indígena andino que tiene gran parte de su origen en las montañas ecuatorianas, en el continuo estudio de las leyendas e historias hispánicas, el arco iris era considerado un ser sobrenatural: en quichua, la palabra Cuichi (del término Cu-inti-churi) se traduce literalmente como "hijo de agua y sol", lo que refleja su estrecha relación con el agua de lluvia y el sol, según los narramientos tradicionales, los nativos temían al arco iris. Por ejemplo, se relata que cuando los nativos vieron un arcoíris se cubrieron la cara por miedo a morir, asimismo los estudios etnográficos amplían este temor y señalan que los indios y mestizos consideraban a los “Cuichi” como una entidad "malvada y diabólica" asociada con deidades prehispánicas con un poder sobrenatural en gran manera desfavorable durante la evangelización.

Esta percepción negativa a menudo se asociaba con la creencia de que Cuichi podría causar enfermedades, especialmente en los órganos oculares o de la piel, aunque también se lo relacionaba a traer mala suerte, en algunas tradiciones andinas se le atribuía un carácter doble o ambivalente y podía actuar como presagio negativo o, más raramente, como signo de la fecundidad del país, y para evitar su influencia perjudicial, se siguieron aplicando prácticas como evitar apuntar directamente al arco iris, no pasar por debajo de su arco (creyendo que esto podría cambiar el sexo de la persona o causar su muerte) o realizar gestos como escupir o poner el signo de cruz. Estas creencias y prácticas rituales de evitación, documentadas en historias o estudios de las costumbres y tradiciones principalmente en Ecuador, muestran la complejidad de la transformación simbólica de una entidad cosmológica sumamente antigua en el contexto colonial y su permanencia en la memoria cultural andina. De esta manera se realizará una descripción de las consecuencias que tenía el acercarse a un arcoíris o Cuichi:

Causante de enfermedades/desgracias: Documentado en estudios antiguos sobre las costumbres de las regiones (por ejemplo, trabajos que se centran en la medicina popular andina y la cosmología) como una creencia común asociada con el espíritu arcoíris.

Carácter dual/ambivalente: Si bien se teme principalmente, algunas variaciones regionales o análisis de personas externas (por ejemplo, el trabajo de reconocidos miembros sobre la cosmología quechua) señalan un potencial, aunque menos relevante sobre el vínculo con la fertilidad debido a su conexión con la lluvia y el sol. Cabe recalcar que la asociación con el Cuichi era negativa en gran manera.

Leyenda de Cuichi en la Provincia de Carchi

En Carchi, el Cuichi (también llamado localmente "Cueche") se lo describe como un espíritu masculino seductor y peligroso, según las investigaciones folclóricas y narraciones de los locales, su figura aparece en las historias como una entidad asociada con la lluvia y la fertilidad. Sin embargo, en esta región, la leyenda advierte en gran manera sobre todo a las jóvenes: después de las tormentas se les prohibía ir solas al campo especialmente vestidas con colores rojizos, porque cuando apareció el arcoíris dijeron que los Cuichis (Cueches) circulaban en busca de una mujer hermosa, aunque también se creía que podía seducir o embarazar a mujeres desobedientes, reafirmando así la advertencia profunda sobre la virginidad.

Los estudios de campo coinciden en que esta tradición local resalta el carácter malvado de Cuichi, una local llamada Amparo Peñañiel documenta que el arcoíris en Carchi es visto como un ser demonizado ya que a este se le da la característica de un ente con poderes malvados y por lo tanto diabólico. Esta visión refleja la continuidad del mito desde los tiempos ancestrales que advertían de esta amenaza hasta la actualidad, las consecuencias del encuentro con el Cuichi iban

más allá del cliché embarazo; también se temía que pudiera causar enfermedades, padecimientos de locura o incluso la muerte en aquellos bajo su influencia, haciendo hincapié en mujeres jóvenes vírgenes. Para protegerse, las prácticas como evitar la mirada directa al arcoiris, no señalar o colocar rápidamente el signo de cruz a la vista se mantuvieron. De esta manera se corría la voz rápidamente para que esta leyenda actuara como un mecanismo de control social que fortaleció las normas de comportamiento femenino y el espacio dado a las mujeres jóvenes y vinculó los peligros sobrenaturales con la transgresión de esas normas. La supervivencia de esta narración en la memoria oral de Carchi, a pesar de siglos de evangelización, muestra cómo las narraciones de las tradiciones y costumbres indígenas han sido revalorizadas mediante elementos ancestrales o divinos (el espíritu asociado con el agua y la fertilidad).

Leyenda de Cuichi en la Provincia de Imbabura (Otavalo y alrededores)

En Imbabura, especialmente en la zona de Otavalo/Peguche, según los locales el Cuichi aparece en los pozos de agua después de la lluvia. Las narraciones locales dicen que se muestra en colores brillantes en laderas y cascadas (como la de Peguche). Asimismo, también se cuenta que tiene poderes de transformación: los testigos han visto al Cuichi transformado en animales que lo siguen, por ejemplo "un burro" o "una manada de cerdos" que ronca y gruñe cazando gente. En estas formas, el Cuichi es atraído en gran manera y ataca a quien lleva un poncho rojo con rayas verdes y especialmente a las mujeres embarazadas. Estos animales con representaciones fantasmales a menudo son descritos con ojos brillantes o apariencias nebulosas, acechando a sus víctimas con la intención de "tocarlas" o "enviarles enfermedades".

Cuando el Cuichi "atrapa" a alguien, la víctima se enferma gravemente con erupciones incurables, "granos y costras" por todo el cuerpo. La medicina tradicional enumera los baños

rituales con la orina del paciente como el único remedio, combinado con rituales de fumar por curanderos, cabe mencionar que este tratamiento tiene como objetivo expulsar la influencia maligna establecida por el contacto con la mente por un elemento físico (la orina, considerada como portadora del ser vivo afectado) se combina con acciones espirituales (generalmente con hierbas como el romero o la ruda, para la limpieza y protección).

En el caso de las mujeres embarazadas, se afirma que los afectados no dan a luz a niños humanos, sino a renacuajos o lagartijas, esta creencia ha ido tomando gran importancia debido a que refleja un profundo miedo a la deformidad y pérdida de descendencia humana, vinculando la influencia del Cuichi con una reversión contraria a la naturaleza de la fertilidad y convirtiendo el nacimiento en algo monstruoso. Popularmente se conocen dos formas de Cuichi: el arcoiris de siete colores (o el llamado "ordinario") y un segundo Cuichi todo blanco que se encuentra en el suelo como una gran manta, este Cuichi blanco, llamado Gualambari, está asociado con la brujería local en la tradición.

De manera similar, la palabra Cuichi se refiere al arcoiris en otras provincias andinas (por ejemplo, las culturas cañaris de Azuay y Cañar). Las investigaciones históricas confirman que esta voz quichua se entiende como "hijo del agua y el sol", lo que indica su origen común en la antigua tradición indígena. En general, todas estas regiones están de acuerdo en salvar el carácter del Cuichi: aunque tiene una belleza multicolor, también representa una advertencia mágica sobre el peligro para la comunidad, especialmente en el campo de la fertilidad y la sexualidad juvenil, este mito en la sierra ecuatoriana se ha conservado hasta el día de hoy a través de informes orales y estudios científicos.

La leyenda del Cuichi describe el arcoíris, que se representa en el folclore andino ecuatoriano, se lo considera como un espíritu asociado con el arco iris a veces malvado o travieso, que recorre las laderas y cascadas después de la lluvia. Por ejemplo, varias fuentes señalan que el "cuichi o arco iris" aparece en pendientes y pacchas (cascadas), especialmente cuando se caza a mujeres embarazadas o con ponchos rojos. En la tradición oral a menudo se dice que alguien que es golpeado por el arco iris tiene sarna y, en el caso de una mujer embarazada, da a luz renacuajos o lagartijas. Estas versiones coinciden ya que el arcoiris (Cuichi) se enamora de una mujer, comienza a perseguirla todos los días. Según locales de las diferentes comunidades de estas leyendas y creadores de los mitos otavales, existen incluso dos clases de cuichi: una con los habituales siete colores y otra completamente blanca llamada "gualambari", asociada a prácticas de brujería.

Adaptaciones en Medios Ecuatorianos

Cómics y publicaciones gráficas: No se han identificado cómics comerciales ecuatorianos dedicados exclusivamente a la leyenda del Cuichi. El mito aparece en antologías folklóricas o libros escolares; por ejemplo, un portal de turismo local reproduce la versión local de la leyenda, y colecciones educativas recogen la narración como narrativa tradicional. También circula en Kulturblogs (por ejemplo, mundoAndino) y páginas de instituciones folklóricas.

Cuentos cortos e impresiones: La historia de Cuichi ha sido recogida en textos literarios y folclóricos. Se menciona en libros de mitología regional y folklore (por ejemplo, compilaciones de antropólogos en Azuay e Imbabura). Estas versiones ofrecen los detalles característicos (nacimientos de guambra sucu, peleas con machete blanco, hijos del arcoíris, etc).

Películas y animaciones: Hasta la fecha, no hay películas ecuatorianas o series de dibujos animados que se centren en los Cuichi. Se han filmado videos educativos y de divulgación (por

ejemplo, canales de YouTube que cuentan la leyenda de Cuichi en forma resumida), pero no hay producciones cinematográficas oficiales.

Adaptaciones de sonido: Sí, hay historias de radio. La estación de radio de la Asamblea Nacional del Ecuador produjo en 2012 una grabación de audio titulada "El Cuichi o Arco Iris" como parte de la serie infantil "Cuentos para antes de dormir - Andinos". Esta versión mantiene el tono de la tradición oral y está disponible con una licencia gratuita.

Videojuegos: en el ámbito digital destaca el videojuego didáctico "Legends of Ecuador" (de KireDev, 2023), que integra varios cuentos populares nacionales. El juego promueve la preservación de la cultura ecuatoriana a través de acertijos y diálogos con los NPCs. Aunque no se indica directamente si contiene la leyenda de los Cuichi, es un ejemplo clave del desarrollo ecuatoriano inspirado en mitos locales.

Estas fuentes han ido desde diccionarios literarios y compendios científicos hasta historias de radio y juegos independientes que proporcionan apoyo teórico para el mito de Cuichi. La colección se centra exclusivamente en las producciones ecuatorianas (oficiales, académicas, estudiantiles o independientes) y muestra cómo esta historia ancestral fue recopilada y reinterpretada en diferentes formatos del país, fortaleciendo su estatus como parte de la herencia ecuatoriana.

Contexto

En las zonas cálidas y más cercanas a los espacios rurales, en donde las leyendas se configuran de elementos tales como los ríos, las lagunas y los caminos, encontramos una tendencia mayor en relación con la mitología que encarna “lo natural”. A través de estos relatos se afinca una manera de interpretar los hechos pasados, sobre todo aquellos sobrenaturales o inexplicables, dotándolos de un sentido mágico. “La expresión oral reúne a la gente, funda auditorios y los somete a rituales, pues donde hay mito (es decir, palabra, relato primordial) hay también rito”. Las características simbólicas que la población le otorga a la naturaleza son de origen arcaico, actualmente incorporan ciertos valores sociales imbricados en las narraciones, como en el caso de la leyenda del Arco Iris. El Cueche es considerado una entidad masculina, peligrosa, seductora; a través de los relatos míticos se mantiene vivo un precepto social frente a lo sexual, en este caso con respecto a las muchachas púberes, quienes deben precautelar su virginidad. “El Arco Iris se siente fuertemente atraído especialmente por aquellas que acostumbran a vestirse de rojo, a quienes persigue para seducirlas y fecundarlas. Cuando esto ha sucedido se dice que el Arco Iris las ha ‘cogido’, en quichua: cuichijapishca. El carácter maléfico y por tanto diabólico que indios y mestizos otorgan al Arco Iris, se explica en tanto el Cuichi y otros fenómenos meteorológicos, constituían manifestaciones de ciertas divinidades en épocas prehispánicas, razón por la cual fueron satanizadas en la labor evangelizadora”. “Dicen que cuando el Cueche está a lado de usted, entonces se enferma llenándose de granos y capaz que no le hallan con ninguna clase de medicina, sino que tienen que buscar vegetales, y con eso le curan”.

De esta manera se puede continuar diciendo que, en las cálidas zonas rurales de Ecuador, la leyenda del Cuichi (o Cueche) vive gracias a la expresión oral alrededor de elementos naturales como ríos, lagunas, calles que siguen siendo escenas de narraciones comunitarias. Allí las historias no solo recrean eventos sobrenaturales o "inexplicables", sino que también actúan como pequeños

rituales colectivos: hablar de Cuichi reúne a la gente, fortalece la memoria común y expone al público a esta mezcla de asombro y advertencias que llamamos mitos. Estas narraciones, que a menudo se transmiten en quichua o español local durante las veladas familiares o pausas en el trabajo agrícola, actualizan constantemente el miedo de los antepasados y aseguran que el conocimiento sobre lugares "peligrosos" relacionados con el arco iris (como ciertos pozos o cruces de carreteras), sigue siendo válido en la Comunidad.

Sobre este trasfondo arcaico, los relatos actuales añaden al mito del arco iris valores sociales contemporáneos, en la Sierra, por ejemplo, las personas todavía consideran a los Cuichi como "un ser varonil, peligroso y seductor", cuyo acoso pone en primer plano las normas de conducta sexual, especialmente en relación con la virginidad femenina. Por lo tanto, el Cuichi sigue siendo "el otro", persiguiendo a los vestidos de rojo y aventurándose sólo en el campo, recordando antiguas sanciones míticas con enfermedades incurables que solo pueden ser aliviadas por los rituales y remedios de la medicina tradicional. Esta persistencia del mito muestra su función social activa: no se trata de una mera memoria folclórica, sino de un mecanismo narrativo vivo que refuerza las normas comunitarias sobre género, espacio y comportamiento bajo el manto de lo sobrenatural.

Podcasts y Producciones de Audio

Los colectivos culturales en las provincias andinas han comenzado a grabar podcasts con leyendas, siendo Cuichi uno de los episodios más demandados. En estas series, la narración dramatizada se combina con música y efectos ambientales (agua, viento, truenos), recreando el ambiente de las laderas y cascadas que acompañan al mito.

La Radiobiblioteca de la Asamblea Nacional publicó en 2022 su grabación "El Cuichi o Arco Iris" con nuevos fragmentos de entrevistas con ancianos de Carchi e Imbabura que vinculan

la voz de los antepasados con las declaraciones de aquellos que todavía tienen miedo a Cuiche en la vida rural.

Videos de YouTube y Redes Sociales

Los canales de difusión folclórica como "Legends of the Sierra" publican cortometrajes animados (2-3 minutos) en los que ilustradores locales representan gráficamente la búsqueda del Cuichi y el remedio ritual. Estos videos visualmente simples acumulan miles de visualizaciones y permiten que el mito se extienda a través de las generaciones y llegue a lugares donde anteriormente solo se difundió por boca a boca.

En redes sociales, los influencers del turismo rural comparten historias cortas sobre el Cuichi mientras filman las cascadas de la región, acompañadas de la advertencia: “¡Ten cuidado si vas solo después de la lluvia!” Esta forma de microhistoria mantiene la función preventiva de la leyenda, pero en un lenguaje adaptado al público urbano y joven.

Paseos Culturales y Turismo de Leyendas

Algunos municipios como Tulcán y San Gabriel (Carchi) han diseñado rutas de leyenda para los visitantes. En los senderos que recorren las laderas, guías locales narran el mito del Cuichi a los pies de las llamativas cascadas del Ángel o El Salado e integran dramatizaciones con actores que representan el espíritu del arco iris.

Estos recorridos combinan narrativas tradicionales con componentes lúdicos: quien lleva una cinta roja recibe la "bendición" de los guías, mientras que quien lleva otra prenda es "advertido" de permanecer en el grupo, restaurando así la dualidad de seducción y peligro de la historia original.

Arte y Performance

Los grupos de teatro comunitario han creado obras cortas (15-20 minutos) en las que el Cuichi actúa como bailarín envuelto en telas coloridas. La puesta en escena suele terminar con un

ritual de limpieza simbólico (baño de flores o baño de humo) que reenfoca la "enfermedad" del mito como metáfora de la necesidad de respetar la naturaleza y la sexualidad responsable.

Las exposiciones de arte contemporáneo en Quito e Ibarra incluyen instalaciones sonoras "al sonido del arco iris", donde se mezclaron grabaciones de lluvia, viento y voces que narran fragmentos del mito para estimular la reflexión sobre la continuidad del mítico en la vida moderna.

Escuela y Proyectos Universitarios

En ciertos sectores universitarios, los estudiantes de diseño trabajan juntos en aplicaciones interactivas que permiten activar el Cuichi con realidad aumentada, apuntando la cámara móvil a zonas acuáticas, aunque estas iniciativas están en fases de prueba, toman la leyenda de su fuente oral y la proyectan en formatos digitales fácilmente accesibles.

Como parte de trabajos más formales como posgrados en ciertas Universidades, se propusieron cortometrajes animados que mezclan estilos tradicionales y digitales de animación para contar la persecución de los Cuichi, estos se basan principalmente en guiones con residentes de Otavalo y Cañar.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA DE AMBROSE Y HARRIS

Tabla. 1.

Pasos que componen la metodología propuesta.

ETAPAS	ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN
Definir	Investigar, recopilar y reunir toda la información posible de la leyenda escogida para tener conocimientos sobre esta y desarrollar un producto acorde al público que está dirigido.	Enlazar de manera estrecha la leyenda “Cuichi” el cuál es un ser que protege la naturaleza, especialmente el agua, y aparece cuando el equilibrio natural está en peligro. Se lo representa como un gran ente de colores brillante. Representa el respeto hacia la naturaleza, y nos recuerda que el maltrato a los recursos naturales trae consecuencias.
Investigar	Consultar diversas fuentes como libros, páginas web y relatos orales para entender su finalidad dentro de la cultura popular. Analizando el contenido, se comprende que esta leyenda tiene un fuerte mensaje ambiental: advierte sobre las consecuencias de dañar el equilibrio natural.	La investigación se centró en conocer el origen, significado y enseñanza de la leyenda del Cuichi, y su historia tradicional. La investigación concluyó que el Cuichi representa el respeto hacia el medio ambiente y la unión entre la sabiduría ancestral y su cuidado.

		Esta leyenda sigue siendo importante hoy como una herramienta educativa para promover los valores ecológicos.
Idear	Se generan ideas sobre cómo representar y comunicar el mensaje de la leyenda del Cuichi. Por medio de la representación en dibujos, bocetos o una versión actual del cuento que destaque la importancia de cuidar la naturaleza y el agua.	Se decidió realizar una actividad de producto digital ilustrado, que presente y explique la leyenda y su mensaje ecológico. La propuesta busca mostrar al Cuichi y su función como guardián de la naturaleza y el agua, usando recursos creativos que ayuden a entender la importancia del respeto del medio ambiente.
Prototipo	Se elabora un producto basado en la idea de la leyenda planteada. Desarrollamos ilustraciones del Cuichi, un escenario adaptando la representación del río donde vive el Cuichi.	El prototipo busca transmitir el mensaje de la leyenda del Cuichi de forma creativa y educativa. Este trabajo combina arte, texto y reflexión ambiental para educar y sensibilizar al público.
Selección	Selección de acuerdo con la actividad creativa para representar la leyenda del Cuichi, en este caso una	En esta etapa seleccionamos la mejor idea desarrollada previamente, considerando la claridad, creatividad y

	ilustración y modelado, adaptado a un hábitat de esta.	conexión con el mensaje de la leyenda. Esta propuesta elegida permite expresar el significado del Cuichi como símbolo de protección de la naturaleza y el agua.
Implementación	Aquí se pone en práctica la actividad seleccionada, como la elaboración digital, modelado 3d y propuestas de escenarios para la leyenda.	Se llevó a cabo la propuesta elegida, organizando el trabajo y preparando el material necesario para presentar el producto final. El objetivo es compartir lo aprendido sobre la leyenda del Cuichi y su mensaje ambiental de forma creativa y significativa.
Aprendizaje	Reflexionar todo lo aprendido mediante una autoevaluación de las mejores propuestas y los conocimientos aprendidos durante toda la carrera.	Concluimos reconociendo y valorando el conocimiento adquirido durante el proyecto. Se reflexiona acerca de la leyenda del Cuichi, su mensaje ambiental y cultural, y cómo ayudan estos aprendizajes en la vida diaria, especialmente en el respeto por la naturaleza.

CAPÍTULO III

Documentación Teórica y Justificación

Toda la documentación acerca de esta entidad mítica conocida como “Cuichi” nombrada de manera mítica en la cosmovisión andina y de la tradición oral ecuatoriana, se debe conocer su simple definición como arcoíris lo cual representa mirar hacia afuera, es importante sumergirse en el trasfondo cultural, espiritual y simbólico que lo rodea para reinterpretarlo a través del arte contemporáneo. Cuichi no es solo un fenómeno natural, sino un ser lleno de ambigüedad: encarna tanto la belleza como la amenaza, la fecundidad y la enfermedad, el amor y la tragedia.

Esta exploración artística está guiada por dos fuentes principales:

El arte andino ancestral transmite el poder simbólico del arco iris como puente entre los mundos, los cuales están íntimamente conectados con el agua y la fertilidad.

Arte contemporáneo ecuatoriano, en el que creadores muy importantes reinterpretaron mitos ancestrales para hablar de sufrimiento humano y tensiones sociales, cabe mencionar de la misma manera, Cuichi puede ser reinterpretado para un contexto moderno no solo como un mito rural, sino también con una profunda similitud con las advertencias, lo peligroso e irresistible.

En el arte andino, el arco iris no es una mera decoración sino un lenguaje espiritual: un significativo símbolo que une cielo y tierra, lo divino y lo humano. Según la leyenda, Cuichi descendió de los manantiales de las montañas, persiguió a las mujeres jóvenes e incluso las embarazó. Este drama encuentra un suceso en el arte colonial donde las miradas son intensas y las expresiones atormentadas, pero aquí se traduce en un mundo mitológico-natural: el arco iris no es objeto de contemplación sino de protección.

Los elementos visuales que acompañan a la figura de Cuichi también son fuente de inspiración: el pañuelo que también parte como una capa en su espalda; las tonalidades de su cuerpo que evocan

al mismo tiempo el sentimiento de protección y cuidado; su cabello en color intenso, acompañado de su arma de madera.

Las herramientas actuales como el arte digital y el modelado 3D nos permiten recrear el mito en un lenguaje social que preserve la integridad de esta historia, al tiempo que incorpora efectos visuales modernos: un báculo de madera con una gema como principal arma, facciones detalladas con rasgos atractivos visualmente, entorno adaptable y una atmósfera inmersiva. Así se puede mencionar que la tecnología no sustituye al mito; lo refuerza y asegura su permanencia como memoria cultural viva.

Cuichi representa la memoria colectiva de un pueblo, una advertencia y un mito. Cuando es reinterpretado a un lenguaje visual digital, en realidad se pretende que el espectador pueda sentirse inmerso: percibir la peligrosa atracción de sus colores, el misterio de su forma, el brillo de su gema en el báculo. Los tonos saturados del arco iris que forman parte de este personaje, combinados con sombras profundas y tonos oscuros, transmiten este contraste entre el asombro y el miedo.

Estilo Visual

Para la reinterpretación visual de este personaje se pensó en un público más joven con la intención de generar interés por la cultura ecuatoriana, se creará una versión amigable y colorida que conserve sus raíces simbólicas. Cuichi se reinterpreta como una entidad protectora conservando su esencia de arcoíris y guardián del agua, con una silueta expresiva y dinámica, ojos grandes y expresivos, piel de un color neutro para destacar sus accesorios. La paleta de colores utilizará tonos de arco iris, de manera que se pueda cautivar visualmente al público objetivo.

A través de su historia y comportamiento, Cuichi promoverá valores como la conservación del ambiente, el respeto por la cultura y la empatía que desempeñan profundas misiones e historias positivas.

Exploración Visual

Para el cuichi proponemos una paleta que refleje de manera intensa su naturaleza ambivalente, a la vez maravillosa y protectora. El cuerpo principal de la criatura tiene un color azulado grisáceo en tonos apagados para lograr una atracción visual clara, mientras que los acentos más llamativos de naranja, verde y amarillo anclan la figura en la tradición y el misterio.

Para transmitir esta presencia del personaje que es misteriosa y protectora, se usaron colores profundamente arraigados con la tradición andina que simboliza el encanto peligroso, de la misma manera estos colores sirven de apoyo para elementos complementarios del personaje, como rocas y texturas ambientales que hagan memoria a los paisajes andinos en los que se desarrolla la leyenda.

Esta combinación viva pero práctica en la figura, sin opacar el entorno permite la preservación cautivadora y esencia del arcoíris, al mismo tiempo lo sitúa en un contexto ritual y ancestral.

La silueta de este personaje debe establecer un equilibrio entre lo simbólico ancestral y lo moderno, se propone una forma limpia y fluida que recuerde las tradiciones ancestrales, con rasgos humanoides, el término correcto para describir a este personaje es un ente antropomórfico con unos pliegues alrededor de su cuello haciendo referencia a una capa.

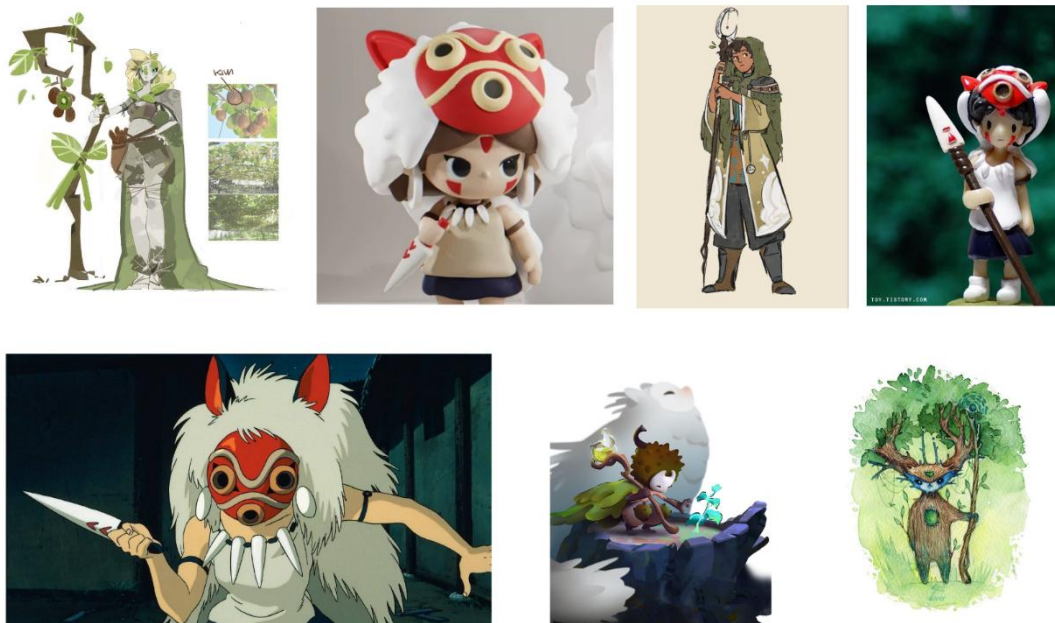
Esto permite que el personaje mantenga en secreto su identidad sin alarmar a un pueblo que aterrado al mirar los arcoíris aguardan en sus hogares.

La postura de la criatura cambia para reflejar su doble naturaleza: ligeramente inclinada cuando persigue o encarna el peligro, y erguida o extendida cuando representa su carácter protector, esta narrativa denota una actitud diferente contribuyendo enormemente a comunicar su carácter narrativo.

MOODBOARD

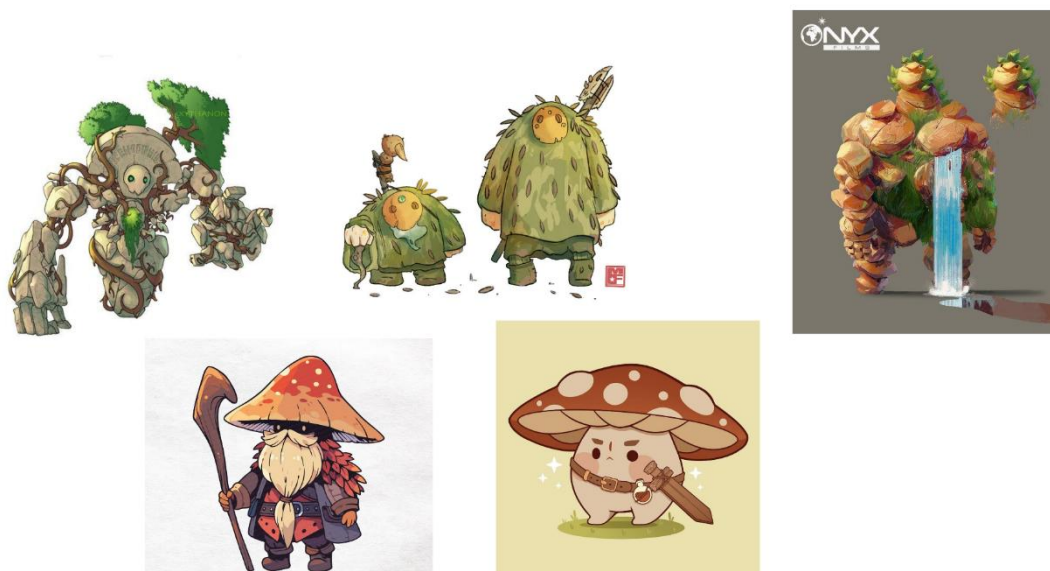
Referencias

1



Estilo

2



¹ Imagen 1: Ilustraciones de Referencia.

² Imagen 2: Ilustraciones de Estilo.

Referencias Bastón del Personaje

3



Referencias Escenario

4



³ Imagen 3: Referencias Estilo Bastón.

⁴ Imagen 4: Referencias Escenario.

Paleta de Colores

5

Colores para Cuerpo



Colores para Complementar



Propuesta de Paleta de Colores

Para la propuesta en este proyecto usaremos colores pasteles verdosos para el cuerpo, incluyendo su ropa y accesorios, los colores del arcoíris serán parte complementaria del personaje.

Referencias de Empaque

6



⁵ Imagen 5: Propuesta Paleta de Colores

⁶ Imagen 6: Referencias para Empaque

Brief Creativo

Título y Descripción

Cuichi, Guardián del Arcoíris

Un ente protector nacido de la unión de los elementos (tierra, agua, aire y fuego), encarnado en un espíritu arcoíris que vela por los páramos y bosques del Carchi. Su misión: inspirar a las nuevas generaciones a cuidar el planeta a través de su presencia luminosa y sus gestos de sanación ambiental.

Metas y Objetivos

1.

Crear empatía ambiental: Que Gen Z y Alpha conecten emocionalmente con la figura de Cuichi y sientan motivación por preservar la naturaleza.

2.

Fomentar acciones concretas: Inspirar a plantar árboles, limpiar ríos y divulgar prácticas de cuidado ecológico.

3.

Facilitar el modelado 3D: Proporcionar un diseño sencillo (capa degradada, formas suaves) que permita una impresión y montaje eficientes.

4.

Fortalecer identidad local: Mostrar al Carchi como un territorio rico en biodiversidad y cultura, poniendo en valor sus páramos y bosques nublados.

Público Objetivo

01 GENERACIÓN Z (NACIDOS 1997-2012)

Edades actuales: 13-28 años.

Características: consumo activo de redes sociales, atraídos por causas sociales y ecológicas, valoran el contenido visual y narrativas con propósito.

02 GENERACIÓN ALPHA (NACIDOS 2013 EN ADELANTE)

Edades actuales: 0-12 años.

Características: expuestos a entornos digitales desde pequeños, sensibles a personajes coloridos y sencillos, aprenden por la combinación de juego y mensaje educativo.

Mensaje y Tono

Mensaje clave:

"Cada acción cuenta: si cuidamos la tierra, el arcoíris de la vida volverá a brillar."

1.

Esperanzador y cercano: Un narrador amable que invita a la acción positiva.

2.

Mágico pero realista: Usa guiños fantásticos (arcoíris viviente) para transmitir lecciones prácticas (plantar, limpiar, respetar).

3.

Juvenil y dinámico: Lenguaje claro, sin tecnicismos, con toques de emoticonos o expresiones de entusiasmo (en caso de usarse en redes).

Fundamentación del Diseño

Narrativa Completa del Personaje

Historia Original del Personaje

La leyenda del Cuichi es un mito indígena andino que tiene gran parte de su origen en las montañas ecuatorianas, en el continuo estudio de las leyendas e historias hispánicas, el arco iris era considerado un ser sobrenatural: en quichua, la palabra Cuichi (del término Cu-inti-churi) se traduce literalmente como "hijo de agua y sol", lo que refleja su estrecha relación con el agua de lluvia y el sol, según los narramientos tradicionales, los nativos temían al arco iris. Por ejemplo, se relata que cuando los nativos vieron un arcoíris se cubrieron la cara por miedo a morir, asimismo los estudios etnográficos amplían este temor y señalan que los indios y mestizos consideraban a los “Cuichi” como una entidad "malvada y diabólica" asociada con deidades prehispánicas con un poder sobrenatural en gran manera desfavorable durante la evangelización.

Esta percepción negativa a menudo se asociaba con la creencia de que Cuichi podría causar enfermedades, especialmente en los órganos oculares o de la piel, aunque también se lo relacionaba a traer mala suerte, en algunas tradiciones andinas se le atribuía un carácter doble o ambivalente y podía actuar como presagio negativo o, más raramente, como signo de la fecundidad del país, y para evitar su influencia perjudicial, se siguieron aplicando prácticas como evitar apuntar directamente al arco iris, no pasar por debajo de su arco (creyendo que esto podría cambiar el sexo de la persona o causar su muerte) o realizar gestos como escupir o poner el signo de cruz. Estas creencias y prácticas rituales de evitación, documentadas en historias o estudios de las costumbres y tradiciones principalmente en Ecuador, muestran la complejidad de la transformación simbólica de una entidad cosmológica sumamente antigua en el contexto colonial y su permanencia en la

memoria cultural andina. De esta manera se realizará una descripción de las consecuencias que tenía el acercarse a un arcoíris o Cuichi:

Causante de enfermedades/desgracias: Documentado en estudios antiguos sobre las costumbres de las regiones (por ejemplo, trabajos que se centran en la medicina popular andina y la cosmología) como una creencia común asociada con el espíritu arcoíris.

Carácter dual/ambivalente: Si bien se teme principalmente, algunas variaciones regionales o análisis de personas externas (por ejemplo, el trabajo de reconocidos miembros sobre la cosmología quechua) señalan un potencial, aunque menos relevante sobre el vínculo con la fertilidad debido a su conexión con la lluvia y el sol. Cabe recalcar que la asociación con el Cuichi era negativa en gran manera.

Historia Complementaria

Lore del Personaje

Cuichi nace en un momento primordial, cuando los cuatro grandes elementos tierra, agua, aire y fuego se unen en un acto de pura voluntad para proteger la vida en el mundo. Nació en el corazón de la provincia de Carchi, en las mesetas cubiertas de frailejones y en los bosques andinos cubiertos de niebla, donde coexiste la fragilidad de los ecosistemas con una riqueza de especies única. Allí el canto lejano de las aves se mezclaba con el murmullo de los arroyos cristalinos, hasta que el desequilibrio causado por la tala indiscriminada de árboles y la contaminación de los ríos hizo necesaria la necesidad de un guardián.

Antes se le reconocía por sus siete colores cada uno un regalo de los dioses de la lluvia y del sol en forma espectral. Sin embargo, con el paso del tiempo Cuichi evolucionó en un ente antropomórfico visible. En esta reinterpretación su capa forma parte de su armadura, esta prenda

ligera crea un escudo invisible para proteger el ecosistema, este refleja la paleta de los colores del arcoíris, recordándonos que el color de la vida surge de la armonía entre todos los seres. Acompañado de su bastón el cual tiene el poder de generar lluvia, dado por los dioses de la tradición ancestral. Fue otorgado a Cuichi después de que los dioses lo adoptaran y lo convirtieran en un ente con poderes sobrenaturales.

Así, Cuichi es al mismo tiempo mito y mensaje: un espíritu que encarna la esperanza y nos invita a restablecer el equilibrio perdido de una naturaleza que clama a gritos. Cuando aparece, su colorida luz tiñe el cielo después de la tormenta y anuncia que la tierra será sanada si le devolvemos el respeto que se merece. Este arcoíris vivo se convierte en un símbolo de acción: nos muestra lo urgente que es plantar un árbol, limpiar un río y comprender que desde pequeños podemos volver a entrelazar el tejido vital que une montañas, bosques y comunidades.

Apariencia y Vestimenta

Figura antropomórfica

Cuerpo con facciones de puma y oso de anteojos los cuáles son parte de la fauna local, rasgos físicos humanos, expresiones formales, cuerpo formidable de mucha fuerza.

Capa protectora

Tiene los siete colores del arcoíris, con ella puede volar a los lugares del ecosistema que están en peligro, la misma funciona como escudo protegiendo zonas específicas.

Bastón como arma

Fue dado por los dioses de la lluvia y el sol como regalo para crear lluvia en medio de los ecosistemas secos y cuándo hay peligro de incendios forestales.

Habilidades

Control del clima y el agua

Puede provocar lluvias suaves o nieblas para regar la tierra y mantener húmedos los páramos. También tiene la capacidad de purificar corrientes de agua contaminadas con un gesto, devolviendo la vida a peces y plantas acuáticas.

Crecimiento vegetal

Donde pisa o roza su capa, las semillas germinan rápidamente: hace brotar flores y árboles jóvenes. Tiene el toque sanador de los ecosistemas, acelerando la recuperación de bosques dañados.

Comunicación con la fauna

Habla en un lenguaje antiguo con los animales de Carchi. Puede convocar bandadas de cóndores o delfines de río para que alerten a la gente de la presencia de plagas o peligros. También protege a especies en peligro, como aves andinas y anfibios de páramo.

Cuerpo antromórfico

Puede manifestarse principalmente después de la lluvia, y sirve para guiar a los viajeros perdidos o llamar la atención sobre zonas necesitadas de protección.

Debilidades

Fragilidad frente a la contaminación

En lugares donde el aire o el agua están muy contaminados, su energía se debilita. Por ejemplo, el humo intenso de fogatas o el aceite derramado pueden obligarlo a retirarse hasta que el lugar se limpie. Esto refleja que no puede sanar un daño irreversible sin ayuda humana.

Necesidad de creencia y cuidado

Si las personas olvidan la importancia de cuidar la naturaleza o dejan de creer en los viejos mitos, Cuichi se vuelve más invisible. Necesita que la gente, especialmente los niños, reciten antiguos cantos o plantaciones rituales para recobrar poder, lo que introduce la idea de herencia cultural.

Cierta inocencia/confianza

Al ser un espíritu bondadoso, a veces confía demasiado en las intenciones humanas y puede resultar engañado si alguien intenta abusar de su bondad. Por eso, ha aprendido a probar la actitud de quienes se le acercan (por ejemplo, ofreciendo sólo ayuda desinteresada).

Fuerza limitada en forma humana

Cuando adopta apariencia humana completa (su forma visible usual), no puede desplegar todo su poder climático. Reservado principalmente para emergencias o cuando protege a los inocentes, en la vida diaria prefiere manifestarse en destellos de luz o señales en la naturaleza.

Personalidad

Amable y paternal

Trata a todos los seres vivientes con cuidado. Con los niños y jóvenes es gentil y juguetón, les regala pequeños milagros (como flores que brotan bajo sus pasos) para motivarlos.

Fuerte sentido de justicia

Aunque es bondadoso, no tolera la destrucción del ecosistema. Puede mostrar severidad ante taladores furtivos o contaminadores. Prefiere dar una lección (por ejemplo, alterando el clima para obstaculizar actividades dañinas) antes que castigar directamente.

Misterioso y encantador

Su presencia es fugaz, lo que lo hace legendario. A veces sonríe con picardía dejando pistas (un arcoíris doble al caer la tarde, el canto lejano de un cóndor), alimentando las historias que cuentan de él.

Sabio y reflexivo

Posee la sabiduría de las montañas y suele aparecer en momentos de calma, transmitiendo mensajes cifrados. Habla poco, pero con sentido: a veces usando proverbios andinos o canciones del viento.

Rol de Protector*Vigilar los páramos*

Protege zonas elevadas donde nacen ríos. Si nota una repentina sequía o tala, envía una señal de lluvia urgente.

Cuidar los bosques andinos

Los bosques de Polylepis y queñuales están bajo su resguardo. Si la flora se enferma (por plagas o fuego), Cuichi ayuda con remedios naturales.

Preservar el agua

En Carchi abundan lagunas y nacientes de río. Cuichi aparece ante comunidades que creen en él para guiarlas a proteger fuentes de agua, a veces mostrándoles visiones de su cuenca limpia o contaminada según sus acciones.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO TÉCNICO

Ilustración

Definir

El presente proyecto de tesis tiene como finalidad mantener la historia viva de este personaje llamado “Cuichi” a lo largo del tiempo, formando parte indispensable en la cultura de la provincia de Carchi, por lo cual a través de la ilustración digital y adaptación visual se busca llegar a un público objetivo conformado por la generación Z y Alpha (entre 12 y 28 años). De esta manera se pretende que este personaje pueda ser llamativo para cautivar la atención y generar una respuesta positiva frente a las leyendas del Ecuador, cabe mencionar que esto puede marcar un precedente para futuros proyectos de esta índole.

Investigar

Esta fase de investigación fue centrada principalmente a recopilar información sobre la leyenda en su contexto cultural y simbólico, gran parte de los relatos coinciden en que “Cuichi” es el arco iris personificado dentro de la tradición andina. Dentro de las historias más antiguas indígenas cuentan, por ejemplo, cómo después de una lluvia "descendió del cielo a las fuentes de agua cada vez que aparecía el arco iris". Las mujeres jóvenes tenían prohibido salir solas, ya que los Cuichi las perseguían. Otro estudio describe que los cuichis cazan específicamente a aquellos que usan un poncho rojo, y mujeres embarazadas.

A continuación, se presentan los principales resultados de esta investigación:

Significado y simbolismo:

Cuichi significa directamente "arco iris." En la tradición inca, el arco iris es una fuerza mística estrechamente relacionada con una gran serpiente de agua. Según la leyenda, nace de manantiales de montaña con un cuerpo brillante y colorido que domina los andes andinos.

Entorno y aspecto:

Cuichi se puede ver típicamente cerca de fuentes de agua como manantiales y cascadas. El mito también describe su capacidad de transformarse en diferentes formas de animales para perseguir a sus presas: un relato cuenta que se convierte en una manada ruidosa de asnos, mientras que otro describe una camada de osos gruñidos.

Interacción del personaje en un entorno humano:

Cuando Cuichi toca a una persona, causa enfermedades graves de la piel como heridas y sarna. En las mujeres embarazadas, su toque conduce a un embarazo terrible y con anomalías catastróficas; después de un mes, dan a luz renacuajos, sapos y lagartijas en lugar de un niño humano.

Historia de mayor relevancia:

Una versión de la leyenda de Cuenca cuenta que el arco iris se enamoró de una mujer y la dejó embarazada sin dolor, al momento de dar a luz la sorpresa es que nace un niño con el pelo rizado y rubio, al ver esto, Cuichi secuestra a su hijo (llamado Chiripa Cuichi) y la madre muere de dolor y hambre. Este trágico drama enfatiza la naturaleza celosa y peligrosa de la criatura.

Variantes legendarias:

Se dice que hay dos tipos de Cuichi: el arco iris multicolor y otro completamente blanco llamado Gualambari, que se extiende por el suelo como un paño drapeado, el gualambari está relacionado con la brujería.

Idear

Durante la fase de búsqueda de ideas, generamos potenciales conceptos creativos basados en nuestra investigación. Se proponen varias direcciones de diseño, entre ellas:

Una interpretación de un mini oso: surge como la idea de ser la cría de un oso debido a que en el bajo frío que se encuentra en la zona esta especie se encuentra de manera reservada y forma una parte fundamental de la fauna local.

7

PROPUESTA 1



El arco iris como un frailejón vestido con piel de venado: representación de Cuichi como un animal antropomórfico combinando la fauna y flora de la zona recalando su identidad de ente mágico con misterio para denotar un personaje más vibrante y cautivador.

8

PROPUESTA 2



⁷ Imagen 7: Propuesta Boceto Personaje

⁸ Imagen 8: Propuesta Boceto Personaje

El arco iris como un venado: la reinterpretación de la leyenda “Cuichi” por medio de un venado simbolizando la fauna de la zona local. Asimismo, siendo un personaje que no llama la atención a las personas para ocultar su identidad de protector en la naturaleza.

9

PROPUESTA 3



El arcoíris como la combinación entre un puma y un oso: la representación del ente mitológico “Cuichi” como el resultado entre un puma y un oso los cuales forman parte de la fauna local y están en constante peligro de extinción al tener un hábitat en riesgo, por lo cuál puede ser una de las mejores propuestas por el impacto en el ecosistema que puede generar. Cargando consigo un arma para proteger y preservar las zonas en riesgo, cuenta con un cinturón y lo que podría llamarse un pañuelo alrededor de su cuello.

10

PROPUESTA 4



⁹ Imagen 9: Propuesta Boceto Personaje

¹⁰ Imagen 10: Propuesta Boceto Personaje

Prototipo

Durante la fase de prototipo, creamos las primeras versiones para probar nuestras ideas, las cuáles fueron mostradas anteriormente. Se crearon dibujos conceptuales con diferentes variaciones de Cuichi, conservando y tratando de permanecer lo más fieles posibles la narrativa visual junto con su historia.

Las principales características de esta fase son:

Bocetos conceptuales: dibujos digitalizados de Cuichi en diferentes poses y estados (coloridos y blancos) como guía para su forma general.

Colorización: aplicación de colores vivos (rojo, naranja, amarillo, etc.) en diferentes pruebas con los distintos escenarios.

Las distintas representaciones del personaje estaban encaminándose acordes a lo que se presenta en la narrativa visual, sin embargo, algunas de las distintas propuestas presentaban pequeños detalles que impedían ser seleccionadas para el prototipado siguiente, por lo cual, acorde a la historia la mejor fue la última propuesta boceteada para experimentar en algunas fases de prueba.

Boceto 1

11



Para esta primera fase inicial de los bocetos se utilizó una lanza que es el arma principal de nuestra leyenda para proteger de manera feroz su ambiente y no permitir que nadie lo ponga en riesgo. Se usaron trazos y líneas limpias con una estructura visual agradable del personaje para que llame la atención del público, como se mencionó anteriormente es un personaje antropomórfico que también lleva consigo un cinturón, hojas como ropa y una especie de pañuelo alrededor de su cuello. La experimentación del arma es por los poderes de la Luna y el Sol que le fueron otorgados a Cuichi como una expresión divina, por lo cuál se pretende simbolizar un fuego como parte principal de esta arma.

¹¹ Imagen 11: Primera Propuesta Boceto Personaje

Boceto 2

12



Asimismo, para esta fase experimental de bocetos también se prosiguió a realizar el personaje con diferentes posturas para adecuarlo a un escenario que también esté acorde con la narrativa visual del mismo, destacando su actitud y carácter de protector.

¹² Imagen 12: Segunda Propuesta Boceto Personaje

Boceto 3

13



Por consiguiente, también se realizaron experimentaciones en el apartado de expresiones faciales para determinar el desarrollo y contexto que tendría el personaje en distintos escenarios que fueran implementados para el mismo.

¹³ Imagen 13: Tercera Propuesta Boceto Personaje

Boceto 4

14



Continuando con la fase experimental del personaje se desfragmenta cada uno de los accesorios que está usando y una pequeña explicación de los mismo a continuación:

Bastón de madera con punta de fuego: es el arma principal del personaje sirviendo como representación de los poderes divinos para ser usados en función de proteger el ecosistema en el que Cuichi se encuentra.

¹⁴ Imagen 14: Cuarta Propuesta Boceto Personaje

Pañuelo alrededor del cuello: de esta manera también el pañuelo que lleva alrededor de su cuello podría funcionar como una parte indispensable ya que puede ser usado para ocultar su identidad al encontrarse rodeado de personas que amenacen con la extinción de su zona.

Cinturón: este cinturón de cuero con hebilla de oro es para cargar consigo cosas que le resulten necesarias en el trayecto de su recorrido por las diferentes zonas que debe mantener en resguardo y protección, también es para cargar con su arma.

Hojas como ropa: estas hojas que parecen ser una especie de prenda inferior son parte de su identidad, ya que representan la naturaleza viva en Cuichi como forma de amor hacia el ecosistema en el que se encuentra.

Boceto 5

15



¹⁵ Imagen 15: Quinta Propuesta Boceto Personaje

Para la continuación de esta fase experimental con los colores, usamos tonos no tan llamativos, colores pasteles que destaquen la esencia del arcoíris en accesorios como el arma y el pañuelo. Los colores para las hojas fueron verdes por la amplia representación de la naturaleza y un café para el cinturón juntamente con el dorado de su hebilla.

Boceto 6

16



¹⁶ Imagen 16: Sexta Propuesta Boceto Personaje

Debido a esta experimentación de colores también se llevó a cabo la desfragmentación en las expresiones faciales para ver cuál era el resultado y conocer a profundidad la expresión e identidad del personaje dentro de los distintos escenarios que se le puedan presentar.

Boceto 7

17



Continuando con la experimentación dentro del apartado de los colores, también se realizó una desfragmentación en el apartado de los accesorios debidamente ubicados para tener mayor apreciación sobre su rol en la narrativa visual que cumple este personaje.

Segunda Propuesta Personaje

Para esta segunda experimentación del personaje se desarrollaron algunos cambios significativos en el apartado del arma y a lo largo del proceso también se podrá ver colores distintos a los antes presentados debido a la cromática y armonía visual que se requiere para ser presentado de mejor manera al público que se espera.

Boceto 1

18



¹⁸ Imagen 18: Primera Propuesta Personaje Final

En este caso se optó por realizar un cambio total del arma que portaba el personaje para adaptarlo a la narrativa visual que se requiere, yendo acorde a la historia y siendo una parte indispensable de la identidad de este.

Boceto 2

19



¹⁹ Imagen 19: Segunda Propuesta Personaje Final

Por consiguiente, también se realizaron distintas pruebas con posturas variadas para experimentar con el nuevo accesorio del personaje, tomando en cuenta que después requiere de su debida colorización.

Boceto 3

20



²⁰ Imagen 20: Tercera Propuesta Personaje Final

En este caso también realizamos una desfragmentación acorde de cada uno de los elementos del personaje para tener una mayor apreciación de estos y estar acorde a la narrativa presentada anteriormente.

Boceto 4

Continuando con la experimentación y futuro prototipado de este personaje se desarrollaron algunas variaciones en los colores para ser presentado con una armonía visual que destaque y mantenga un equilibrio en cada momento que requiera, asimismo, su adaptación al escenario debe mantener un balance visual que permita respirar tanto como al personaje, como a su escenario.

21



²¹ Imagen 21: Propuesta Colores Personaje

Boceto 5

En el presente boceto también podemos denotar la diferencia notable en los colores del cuerpo, el báculo y la gema correspondiente para mantener un equilibrio, presentando una colorización acorde a la historia sin perder la identidad del personaje, manteniendo su carácter, fuerza e identidad imponentes como protector de la naturaleza.

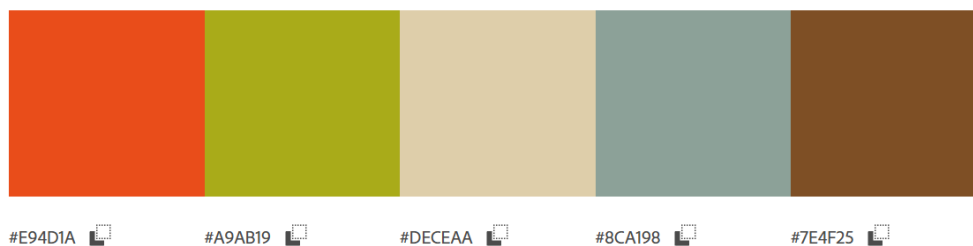
22



Selección Paleta de Colores

Propuesta 1

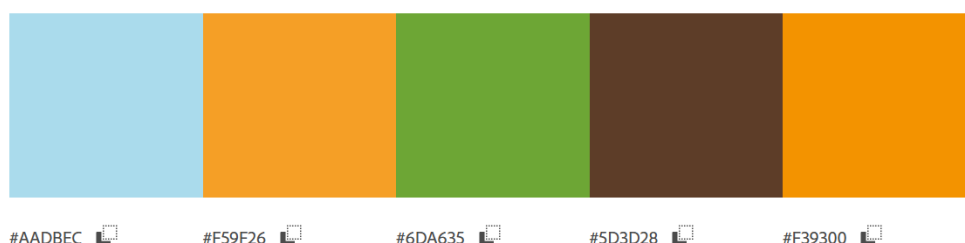
23



²² Imagen 22: Segunda Propuesta de Colores

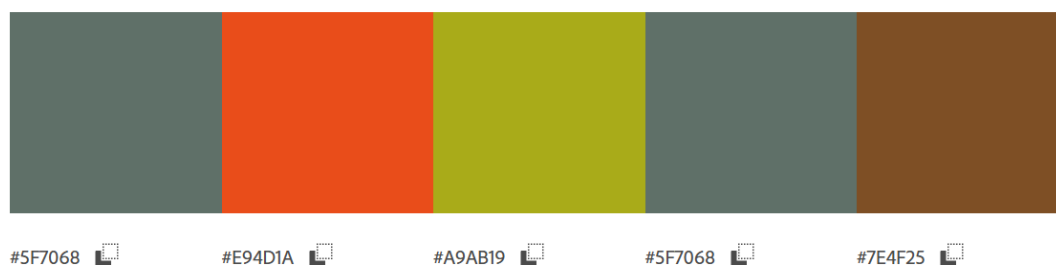
²³ Imagen 23: Primera Propuesta Paleta de Colores

24



Para esta primera fase de experimentación con los colores se usaron diferentes tonos para el cuerpo y para el báculo juntamente con su gema, esta presentación variada y armónica de colores es en base al entorno natural y conservador de la localidad que se quiere expresar para conectar el público, usando colores pasteles que no sean fuertes pero que causen impacto visual.

²⁵ *Propuesta 2*



26



De la misma manera, para la propuesta 2 de la variación de colores se usaron tonos pasteles sin perder la esencia cautivadora de cada tono, usando un equilibrio que pueda mantener un

²⁴ Imagen 24: Primera Propuesta Paleta de Colores

²⁵ Imagen 25: Segunda Propuesta Paleta de Colores

²⁶ Imagen 26: Segunda Propuesta Paleta de Colores

constante atractivo visual para el público, cabe mencionar que cada color representa la naturaleza y que se quiere expresar una identidad única sin perder carácter e imponer una representación misteriosa de este personaje.

Primera propuesta Boceto Escenario

27



Para la primera versión de este escenario usamos como referencia un lago que podría tomar participación en la narrativa visual del personaje, con árboles y un ambiente amigable para que pueda destacar el personaje, tomando en cuenta cada detalle que pueda ser acorde con la historia contada, asimismo el arco iris se pretende realizar en el fondo del escenario para mantener un tono de misterio y asombro en el mismo.

Segunda propuesta Boceto Escenario

²⁷ Imagen 27: Primera Propuesta Escenario



Para esta segunda versión de nuestro escenario desarrollamos con mayor impacto el arcoíris resaltando sobre el resto de los objetos y cualquier cosa que pueda distraer la vista, tomamos en cuenta un lago para que represente de manera fiel a nuestro personaje, asimismo la importancia del ecosistema con árboles y vegetación alrededor para demostrar una experiencia inmersiva de Cuichi en el entorno presentado.

²⁸ Imagen 28: Primera Propuesta Escenario

Selección

En esta fase de selección, la propuesta final se selecciona a partir de los prototipos, dependiendo de cómo cumplen con los objetivos del proyecto.

Como se ha presentado en la metodología, esta fase consiste en seleccionar la solución de diseño propuesta para el desarrollo, la que mejor satisfaga las necesidades y los objetivos expuestos en la propuesta original.

Los criterios presentados a continuación muestran la relevancia de cada apartado para la selección de la propuesta definitiva:

Congruencia con la investigación: aferrarse a la leyenda establecida, como el uso de colores de colores con armonía y equilibrio visual con una clara referencia a la historia.

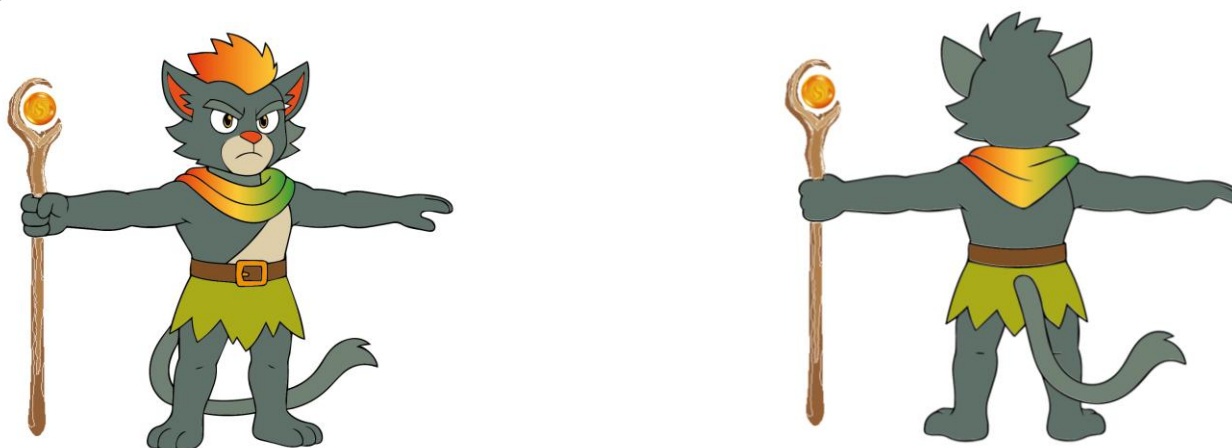
Impacto visual: cómo el diseño contrasta con su entorno y la dinámica de su carácter.

Factibilidad: proceso para determinar las mejores poses y ángulos del personaje sin perder ningún detalle de este y sin opacar nada del escenario.

Narrativa clara: evocar la leyenda intuitivamente sin necesidad de una explicación detallada.

Propuesta Final del Personaje

29



Propuesta Final del Escenario



Así de esta manera se pretende conectar tanto el personaje con su escenario correspondiente para realizar un conjunto visual que sea atractivo para el público encaminado con el propósito de ser implementado con una eficacia absoluta.

Implementación

En esta fase propuesta, la selección final cobra vida, esto incluye la unión del personaje terminado con sus accesorios y detalles, juntamente con el acabado del entorno. Como señalan Ambrose y Harris, en esta etapa se ejecuta la "solución de diseño para la propuesta final", lo que resulta en la presentación de todos los elementos gráficos.

31

Implementación del personaje final 1



Implementación del personaje final 2

³¹ Imagen 31: Personaje Final 1

32



33

Implementación del personaje final 3



Implementación del personaje 4

³² Imagen 32: Personaje Final 2

³³ Imagen 33: Personaje Final 3



34

Implementación del personaje final 5

35



³⁴ Imagen 34: Expresiones Personaje Final

³⁵ Imagen 35: Siluetas Personaje Final

Implementación del personaje final 6

36



Aprendizaje

En la última fase que es el aprendizaje, evaluamos detenidamente cada uno de los procesos del proyecto para recopilar conocimientos y lecciones. Tal y como describen Ambrose y Harris, en esta fase se trata de obtener un "feedback" para determinar lo que ha funcionado bien y lo que podría mejorarse.

Por ejemplo:

Retroalimentación cultural: presentación del modelo ante miembros de la comunidad andina o expertos en folclore para verificar su precisión simbólica.

³⁶ Imagen 36: Detalles Personaje Final

Opinión de los usuarios: si el grupo objetivo incluye a estudiantes o visitantes de museos, evaluamos su comprensión del mito mediante encuestas o entrevistas.

Reflexión interna: documentar los hallazgos del propio proceso creativo. Esto incluye la evaluación de la eficacia de las sesiones de lluvia de ideas, cómo el prototipado ha ayudado a evitar errores y qué partes del briefing podrían haber sido más detalladas.

Esta retroalimentación nos permite refinar futuros proyectos.

Implementación final del personaje con el escenario

37



Diseño de Empaque

Definir

En esta fase inicial, se define el propósito y los objetivos del proyecto para el empaque que va a contener el personaje, para el proyecto de Cuichi, se ha establecido que el empaquetado debe incluir como título principal "Cuichi" y comunicar claramente la leyenda correspondiente. El grupo

³⁷ Imagen 37: Implementación Personaje y Escenario

objetivo son los niños y jóvenes que se encuentran en un entorno educativo, como escuelas o bibliotecas.

También se han establecido directrices visuales que requieren un diseño dinámico y elegante, utilizando una paleta de colores refinados de rojo y naranja. Además, se establecieron parámetros que describen especificaciones como los requisitos del empaquetado, las dimensiones del embalaje y cualquier requisito que requiera estar en el mismo.

Objetivo y mensaje: transmitir la historia de Cuichi de una manera dinámica y práctica.

Destinatarios: niños y jóvenes (para uso académico, expositivo, etc.).

Características: diseño minimalista y elegante, esquema con una paleta de colores rojo/naranjas e inclusión del texto para el personaje.

Investigar

En esta fase se examinan todos los aspectos relevantes para el proyecto: la leyenda de Cuichi, el entorno y el grupo objetivo, asimismo, se recopila todas las fuentes sobre la historia del personaje, incluyendo textos, ilustraciones y relatos tradicionales, así como referencias para el empaquetado educativo o gráfico para niños.

Se analizan qué elementos visuales atraen a este grupo de edad y exploramos métodos para simplificar la información. En los círculos de diseño académico se realiza una investigación a profundidad para seleccionar la información relevante, para nosotros, esto significa identificar los elementos más importantes de la leyenda (sus personajes, trama y narrativa visual) e identificar un lenguaje atractivo para cautivar al público.

También estudiamos ejemplos de empaques modelo para niños, centrándonos en elementos como la tipografía legible, la iconografía sencilla y los detalles que están integrados en el diseño. Todo este conocimiento sirve para informar y enriquecer las siguientes fases creativas.

Idear

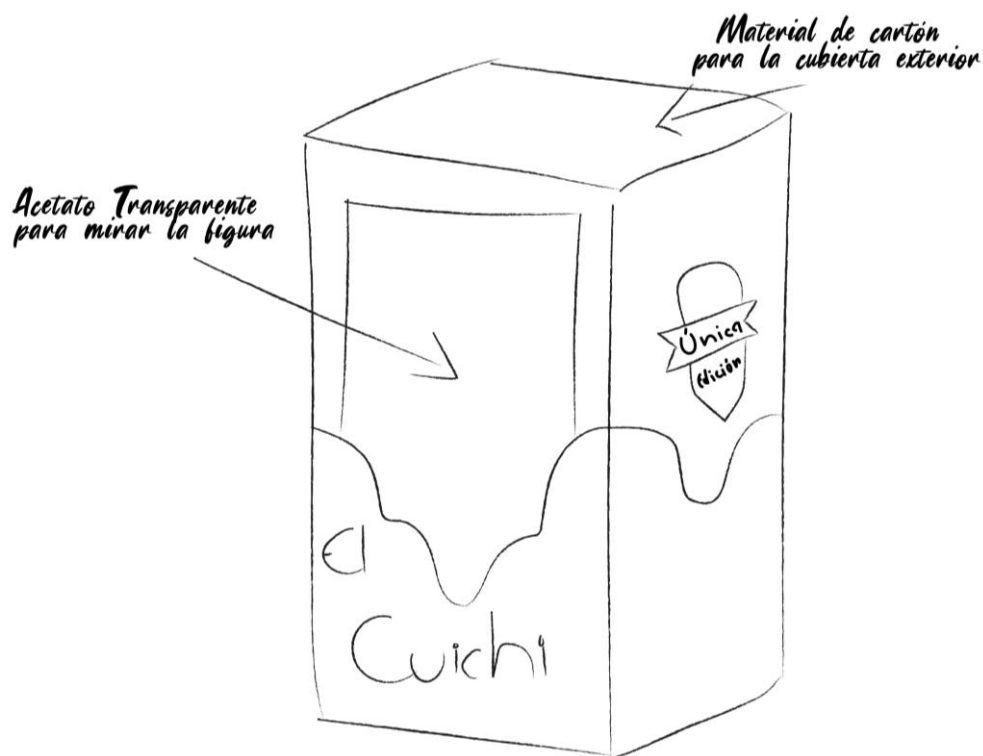
En la fase de ideación se generan diferentes conceptos de diseño, basados principalmente en la profunda y constante investigación, se exploran diferentes formas de integrar la figura de Cuichi y los elementos relacionados, como ilustraciones del personaje acordes a la narrativa visual que se presenta.

Para comenzar con la experimentación de un diseño minimalista es fundamental tener la idea de lo que se va a representar el personaje de Cuichi, acompañado de colores naranjas y rojos con un texto en tonalidad blanca que resalta el nombre de la leyenda y en la parte posterior una breve explicación del personaje.

Esta fase consiste en desarrollar el concepto básico antes de pasar al diseño final, esto incluye la decisión sobre los materiales (como el cartón y las superficies), las capas requeridas para el empaque y la estructura física. Por ejemplo, se proponen diferentes prototipos de caja, teniendo en cuenta cómo se va a incluir el modelo 3D en cada opción.

Durante esta exploración creativa, seguimos las directrices minimalistas y el esquema de color rojo-naranja, siempre buscando un mensaje visual claro y memorable.

Propuesta Prototipado para Empaque



Prototipar

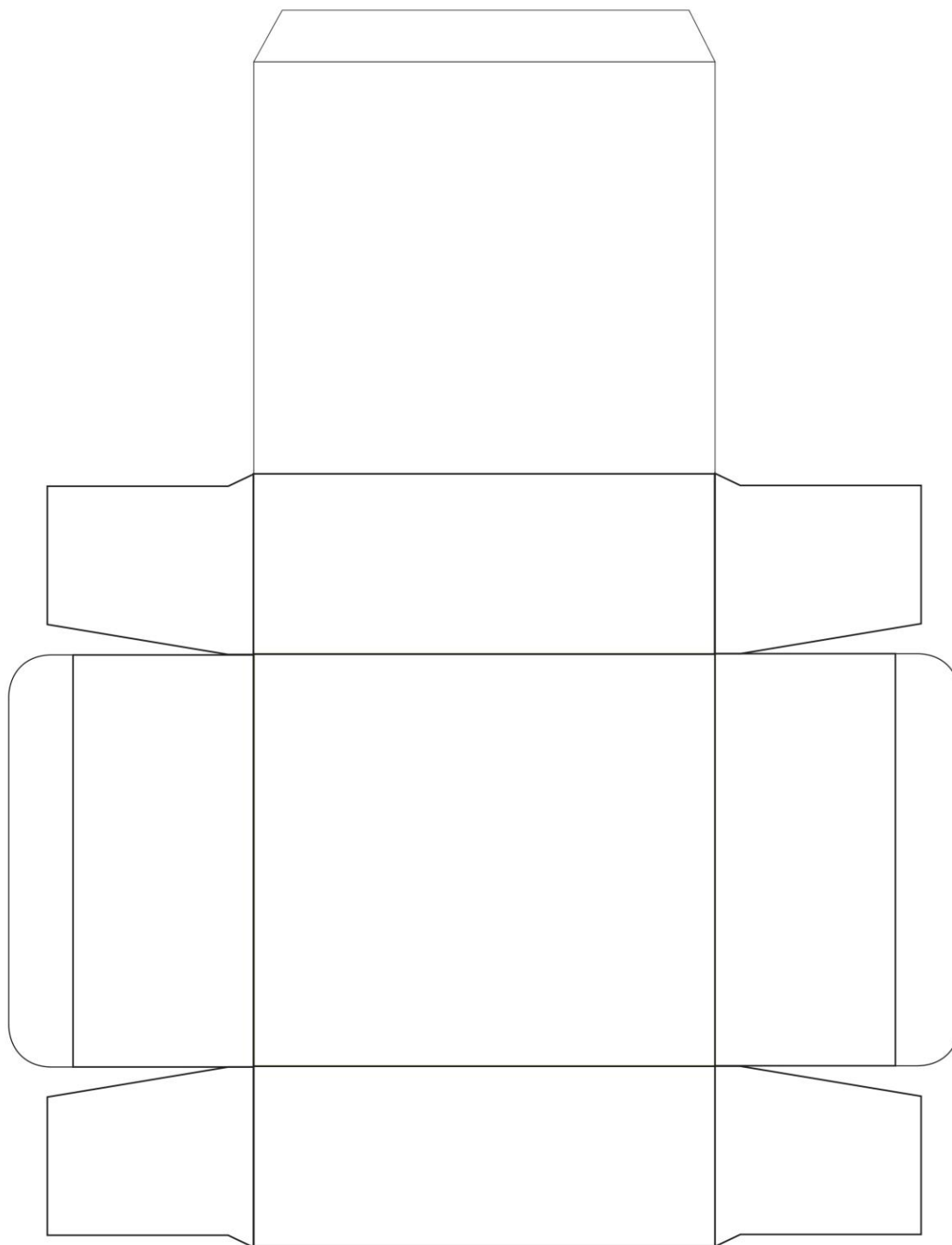
Después de completar los conceptos de diseño, continuamos con la creación de prototipos. Se desarrollan tanto modelos digitales, como físicos (utilizando impresiones de prueba o recortes de papel).

Integramos el modelo 3D de Cuichi dentro del empaque para visualizar cómo será realmente en la estructura final. Por ejemplo, podríamos imprimir un prototipo con la silueta de Cuichi en relieve o con un acabado brillante.

En esta fase también probamos la línea troquelada con un diagrama 2D que traza todos los cortes y pliegues para la caja. El prototipo nos permite evaluar la facilidad de uso del embalaje, siendo

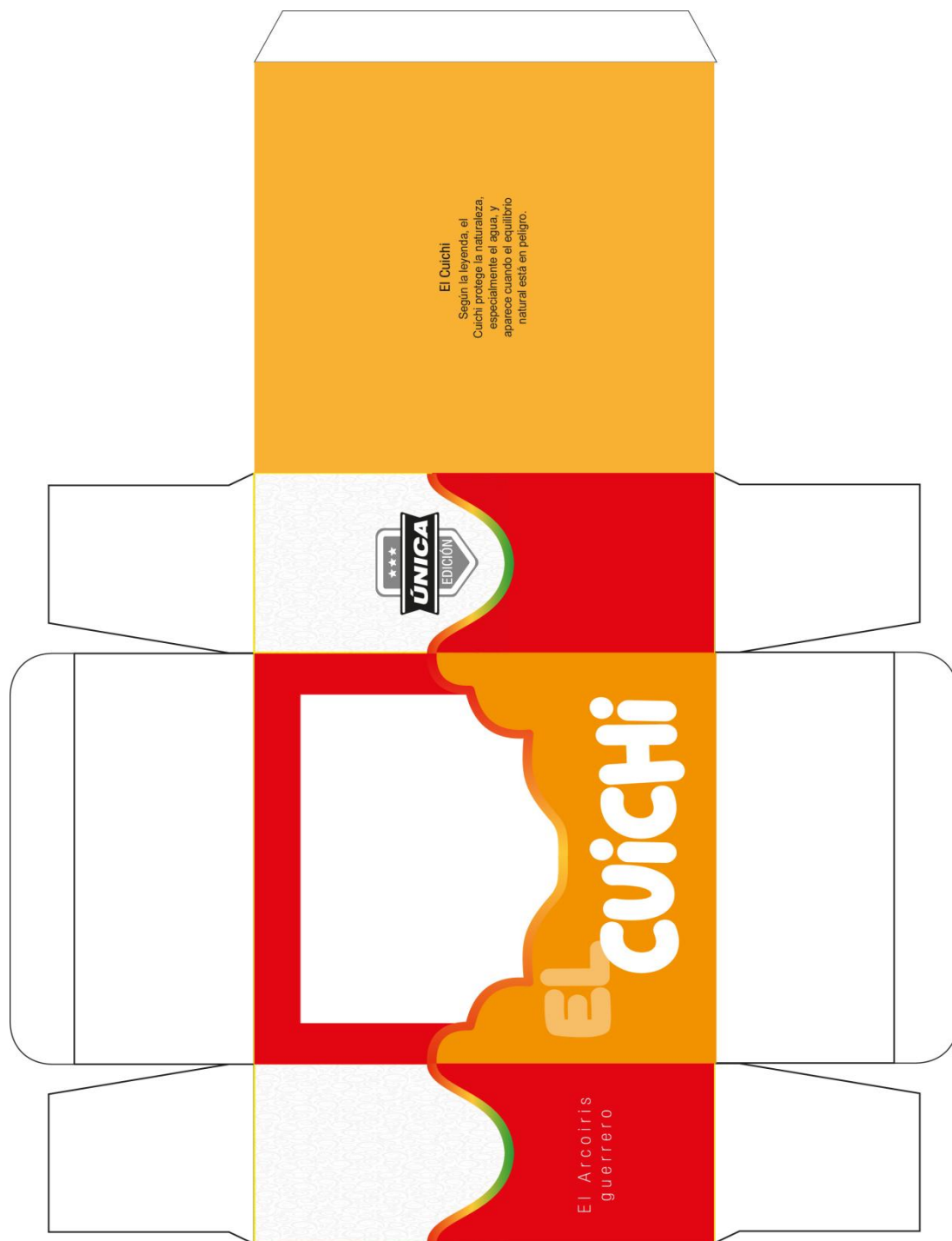
³⁸ Imagen 38: Propuesta Empaquetado

práctica para la usabilidad, funcionalidad contando con buena legibilidad de todos los textos e imágenes.



Propuesta Empaque con Color

40

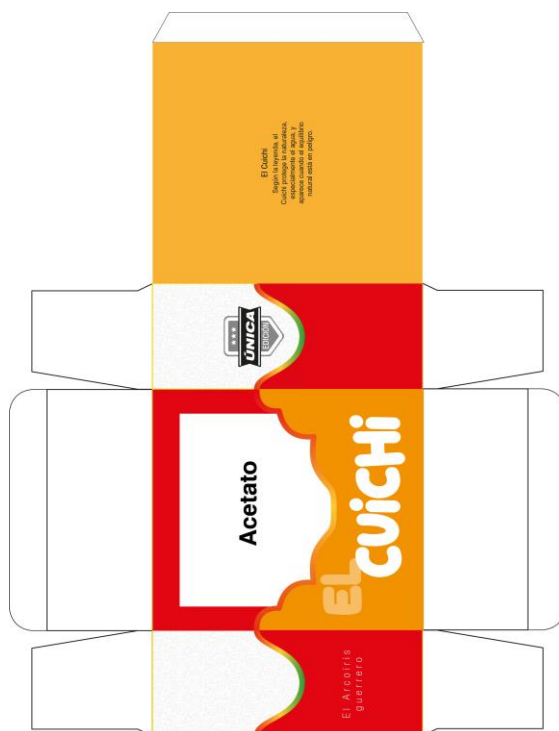


⁴⁰ Imagen 40: Empaque Propuesta Color

Selección

Con los prototipos una vez realizados, se evalúa cada propuesta según criterios claros y definidos, asimismo, se evalúa la efectividad de cada diseño para transmitir un diseño que tenga impacto en la leyenda de Cuichi al público objetivo y pueda cumplir con su propósito educativo. Los factores técnicos también se examinan cuidadosamente, esto incluye asegurarse de que la paleta de color rojo y naranja se traduce bien en la impresión, lo que requiere el uso del modo de color CMYK o Pantone en lugar de RGB. Otra característica clave es la jerarquía de la información: el título del mito con una tipografía amplia y legible, juntamente con el resto de elementos deben colocarse en un orden claro y lógico. Como sugieren el propósito de este empaque es contar con un diseño final que cumpla en comunicarse de manera óptima sin dejar espacio para interpretaciones erróneas por parte del público objetivo. Se seleccionan las versiones que mejor maximicen la claridad, el atractivo visual y la viabilidad práctica. Este paso también puede incluir u obtener comentarios de un público externo para llegar a la mejor opción.

⁴¹Empaque Final con Color



Implementación

Durante la fase de implementación, se finalizará el diseño seleccionado para la producción. Se prepara el archivo digital final asegurándose de que el carácter 3D pueda encajar perfectamente dentro del empaque y todo el texto estén correctamente posicionados según los cortes y pliegues. Se comprueba nuevamente cada uno de los detalles del color rojo y amarillo para que estén ajustados a valores adecuados para la impresión.

Una vez aprobado, el diseño pasa a la fase de fabricación real en colaboración con el ilustrador, modelador 3D, impresor y proveedor correspondiente. El producto final es un paquete elegante, minimalista y colorido que presenta la historia de Cuichi de una manera educativa y atractiva preparado y listo para su uso académico.

Empaque listo para ser armado

⁴¹ Imagen 41: Empaque Final Color

42



Empaque real Armado vista frontal y posterior

43



⁴² Imagen 42: Empaque Final Color Impreso

⁴³ Imagen 43: Empaque Final Color Impreso

44

Empaque en vista posterior y frontal*Empaque final en vistas posterior y frontal*

45



⁴⁴ Imagen 44: Empaque Final Color Impreso

⁴⁵ Imagen 45: Empaque Final Color Impreso

Aprendizaje

En la última fase, se esperó el resultado final al igual que se documentaron los resultados del proyecto.

En base a estos hallazgos, identificamos áreas potenciales de mejora, como suelen señalar los expertos en diseño, los procesos creativos rara vez son lineales; son cíclicos. Por lo tanto, el equipo puede usar esta experiencia para iterar versiones futuras y hacer ajustes en texto, tonos o elementos interactivos.

Este ciclo de retroalimentación enriquece nuestra comprensión y mejora nuestro enfoque para los proyectos subsiguientes, puedan ser completados eficazmente con el uso de la metodología de Ambrose & Harris a través de una fase especial de reflexión y aprendizaje continuo.

Modelado 3D

Definir

Nuestro desafío es crear una pieza en 3D que represente fielmente la leyenda ecuatoriana de "Cuichi" e integre cuidadosamente sus ricos elementos culturales y simbólicos.

Nuestro principal objetivo de diseño es modelar digitalmente una figura que contiene los colores del arco iris y simboliza fielmente la historia de este personaje,

Los requisitos visuales más importantes son:

Captura la paleta del arco iris.

Uso de iluminación realista.

Definir el público objetivo.

Investigar

En la fase de investigación se recopiló la siguiente información:

Versiones documentadas de la historia: múltiples informes sobre la leyenda para entender toda su narrativa y matices.

Referencias visuales: incluyen paletas de colores, texturas textiles e imágenes en las que el Cuichi debe aparecer.

Modelos 3D educativos: ejemplos de cómo otros personajes culturales o míticos han sido modelados con éxito para fines educativos.

Para garantizar la precisión, obtenemos esta información de archivos locales, recopilaciones orales grabadas, imágenes relevantes y trabajos científicos, estos resultados se resumen en un tablero de inspiración coherente, una lista detallada de referencias y una serie de notas culturales revisadas.

Idear

Se generan una serie de variantes estilísticas para explorar diferentes tratamientos visuales. Nos centramos en conceptos rápidos para el brillo, efectos espectrales y elementos de disfraz simplificados para definir la apariencia de Cuichi.

Proceso: Utilizaremos una mezcla de arte conceptual digital y miniaturas rápidas para visualizar estas ideas de manera eficiente.

Objeto de la entrega: opciones conceptuales diferentes, cada una acompañada de una breve explicación en la que se explican sus ventajas creativas y culturales.

Prototipar

Nuestro enfoque se centra ahora en dar vida al concepto en 3D, esto incluye crear un modelo de bajo contenido poligonal, definir sus texturas básicas y realizar pruebas cruciales para lograr este efecto mágico y deslumbrante del arco iris.

Herramientas:

Para el modelado y la escultura utilizamos Blender y Maya. Para texturizar y pintar, utilizamos Substance Painter, se presentan archivos de modelo Low-Poly (en formato .obj o .fbx), mapas de

texturas esenciales (incluidos los mapas de albedo, rugosidad y normal), asimismo, una serie de renderizados para evaluar la apariencia.

Selección

Se pretende esta selección final mediante una matriz de decisión estructurada, esto permitirá equilibrar objetivamente cada concepto con las principales prioridades: fidelidad cultural, claridad visual, costos de producción y rendimiento técnico.

Para establecer un proyecto de calidad y que el modelo sea aceptado por su público y sea culturalmente respetuoso, se realizaran pruebas de render previas. Además, una revisión exhaustiva por parte de expertos en cultura para validar nuestro enfoque.

El resultado de esta fase será una selección final, respaldada por un plan claro para todos los ajustes necesarios antes de comenzar la producción completa.

Implementación

En esta etapa, todo se une, se complementa el modelado final y se aplican técnicas de escultura para detalles, el modelo recibe una textura PBR completa para lograr un aspecto realista, seguido de rigging para la articulación y postura. Finalmente, se optimiza el activo creando un nivel de detalle y todo para la plataforma prevista.

El trabajo se realiza con software estándar del sector: Blender o Maya para modelado, Substance Painter para texturizado y Marmoset Toolbag para la renderización final, todos los activos se exportan en formato OBJ o FBX con texturas consolidadas por razones de eficiencia.

Aprendizaje

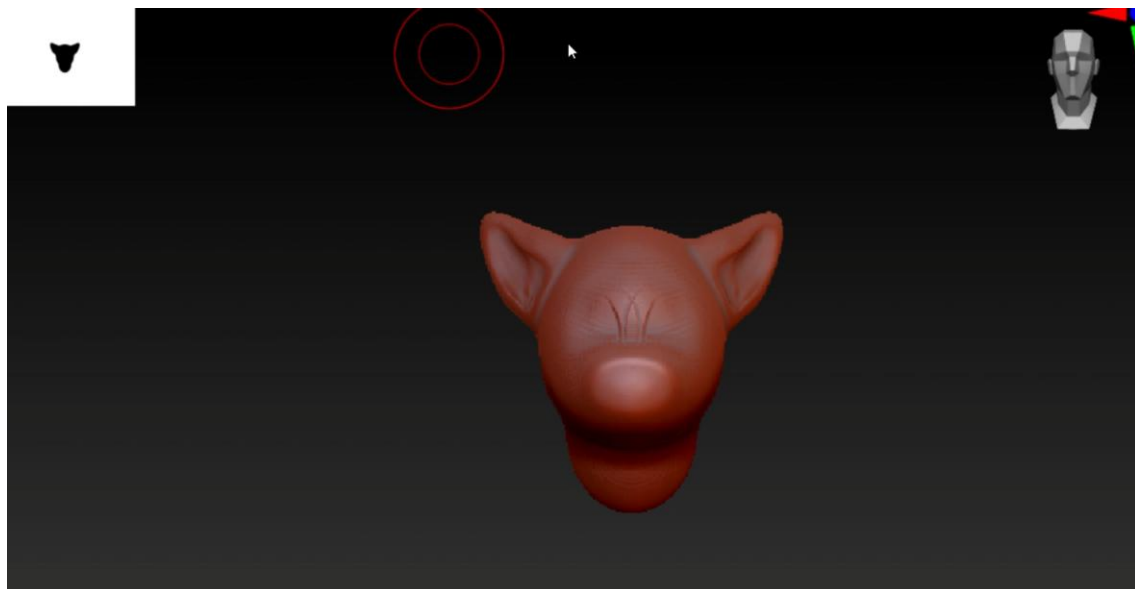
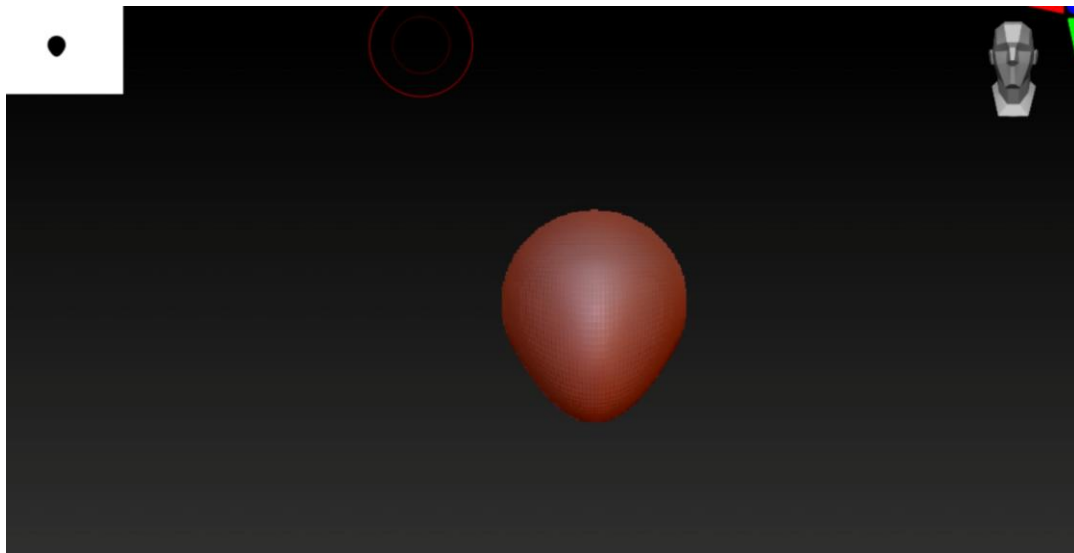
Nuestro objetivo es evaluar la eficacia del proyecto en tres áreas clave:

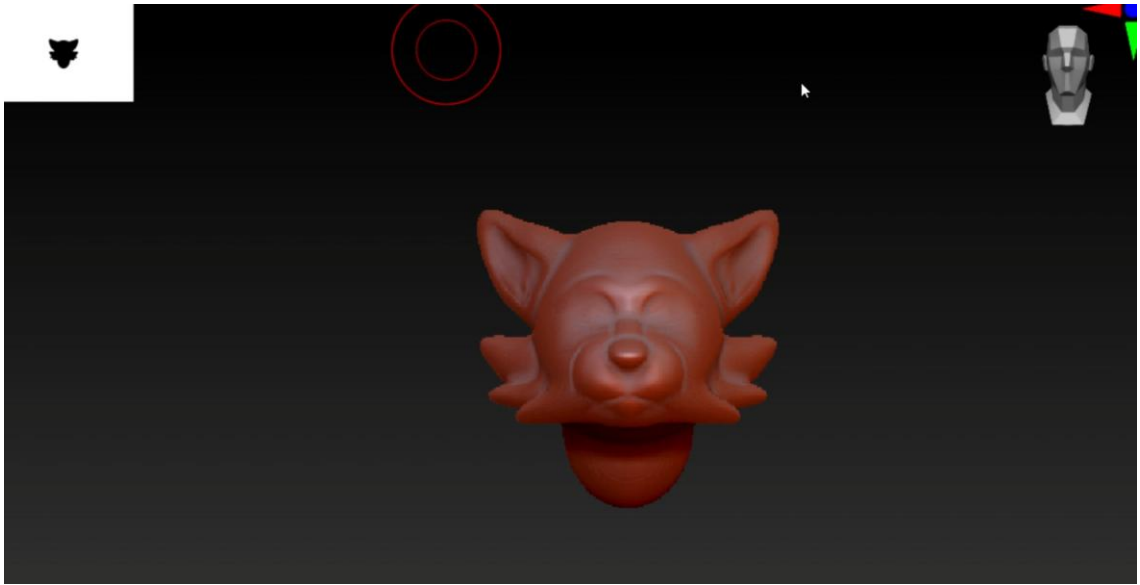
Comprensión del mito, engagement del usuario y rendimiento técnico. Cada uno de estos pasos permitieron que se realice un seguimiento de las métricas de uso, como las interacciones con el

modelado 3D y el tiempo de realizarlo, se recopila comentarios sobre la estabilidad y el rendimiento del modelo.

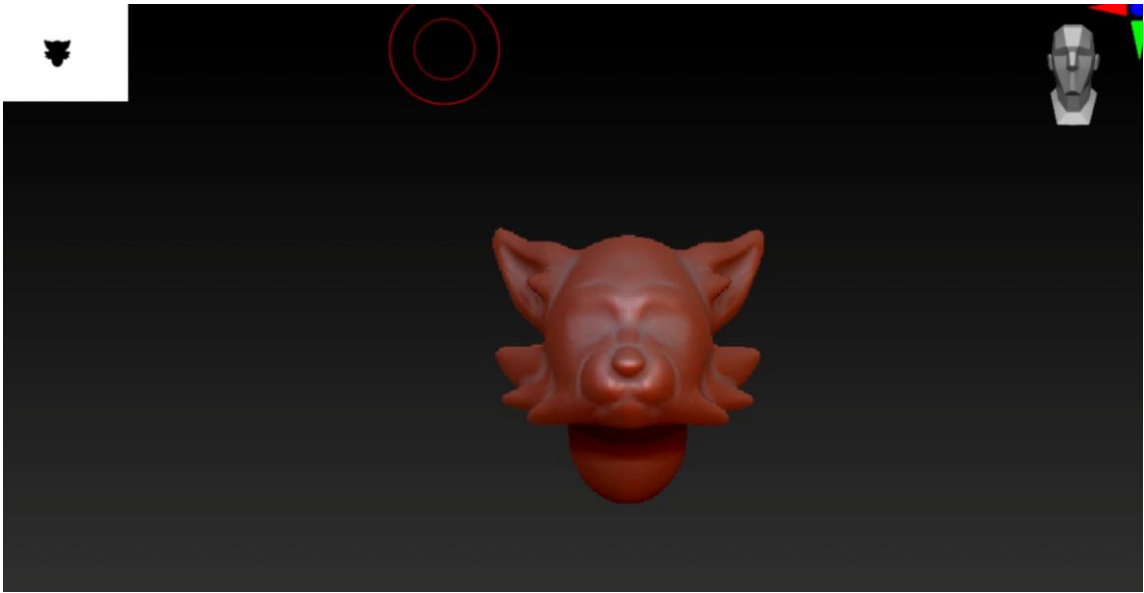
Esta fase se completará una vez que tengamos conclusiones claras en un conjunto de mejoras documentadas que servirán como guía para la siguiente iteración del proyecto.

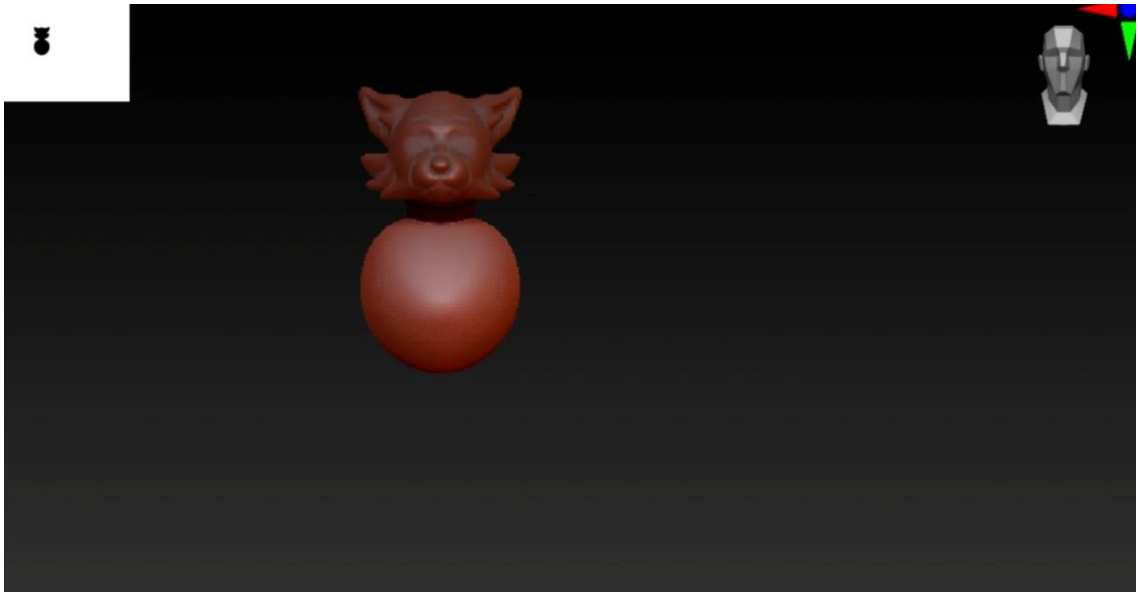
46





47





48





50



51



52



53

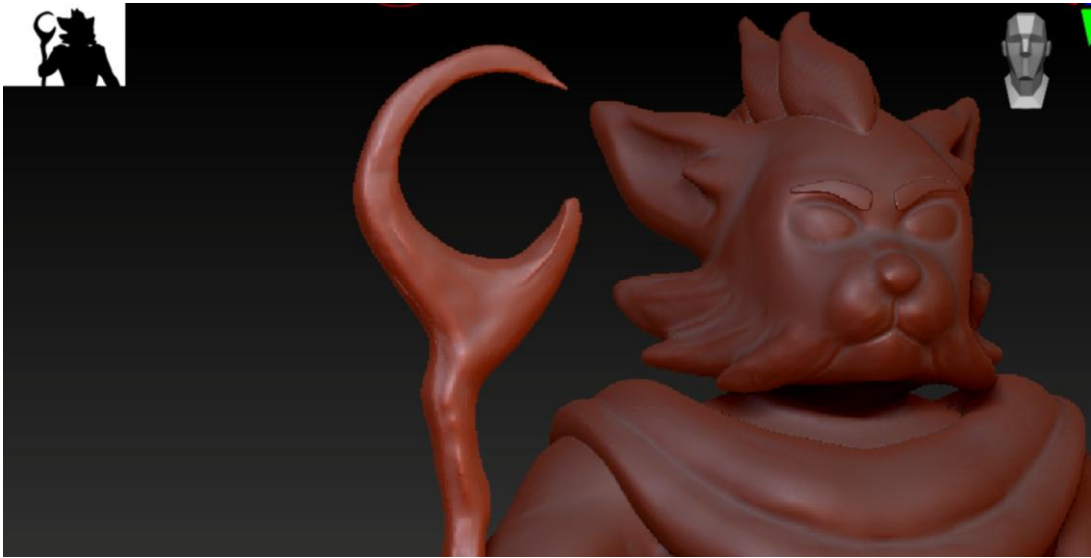




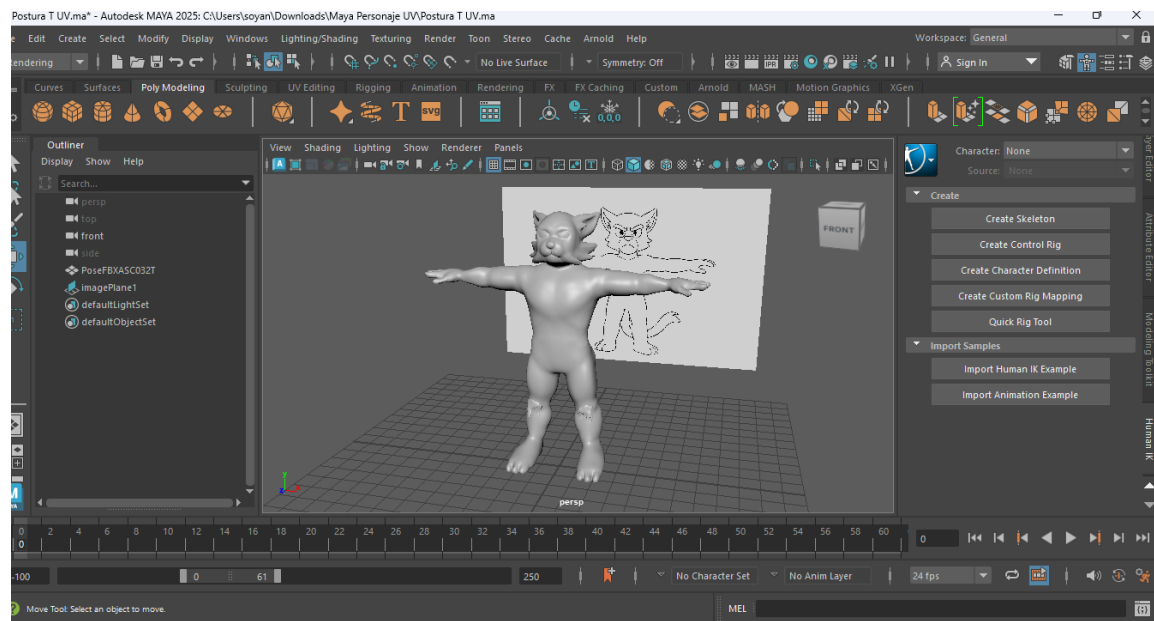
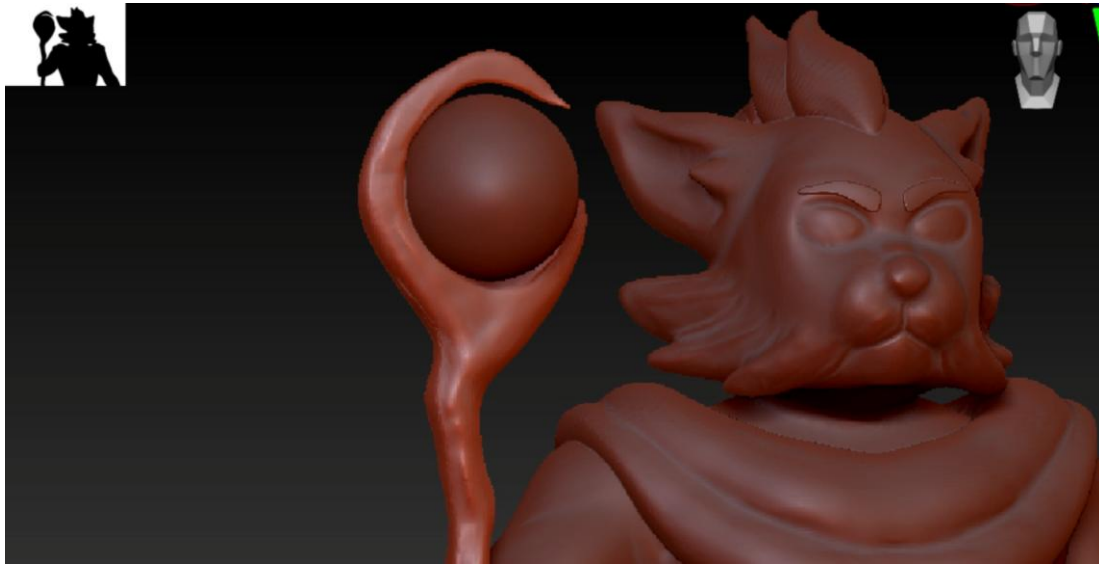
54

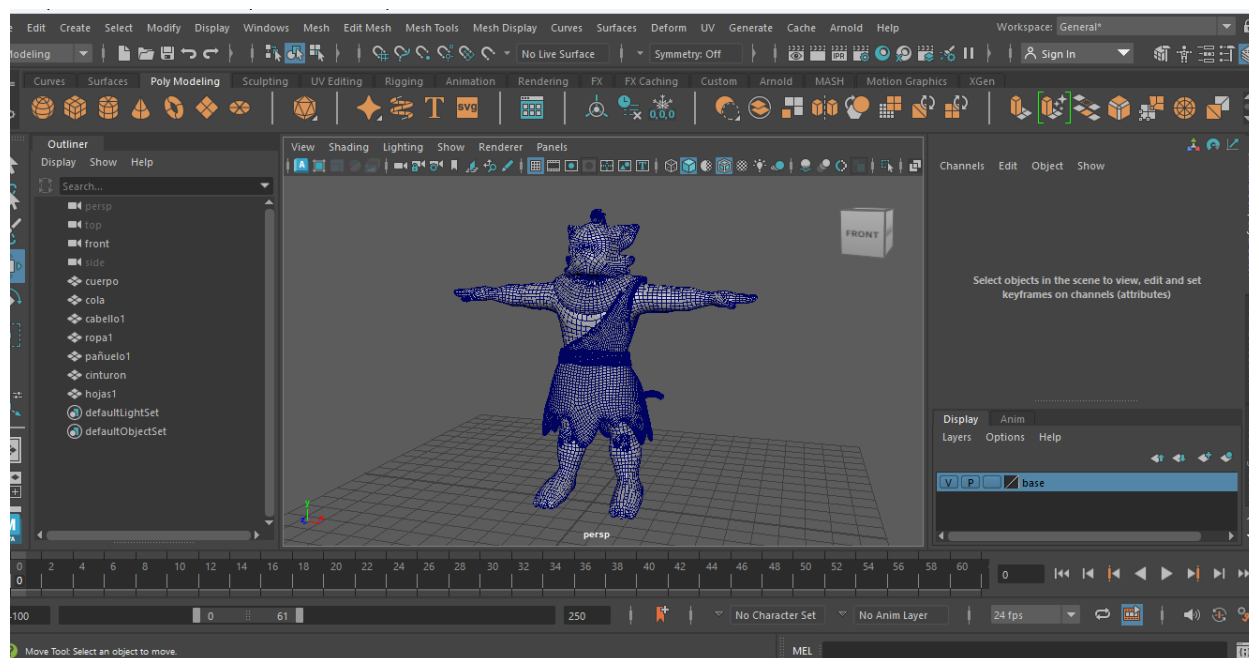


55

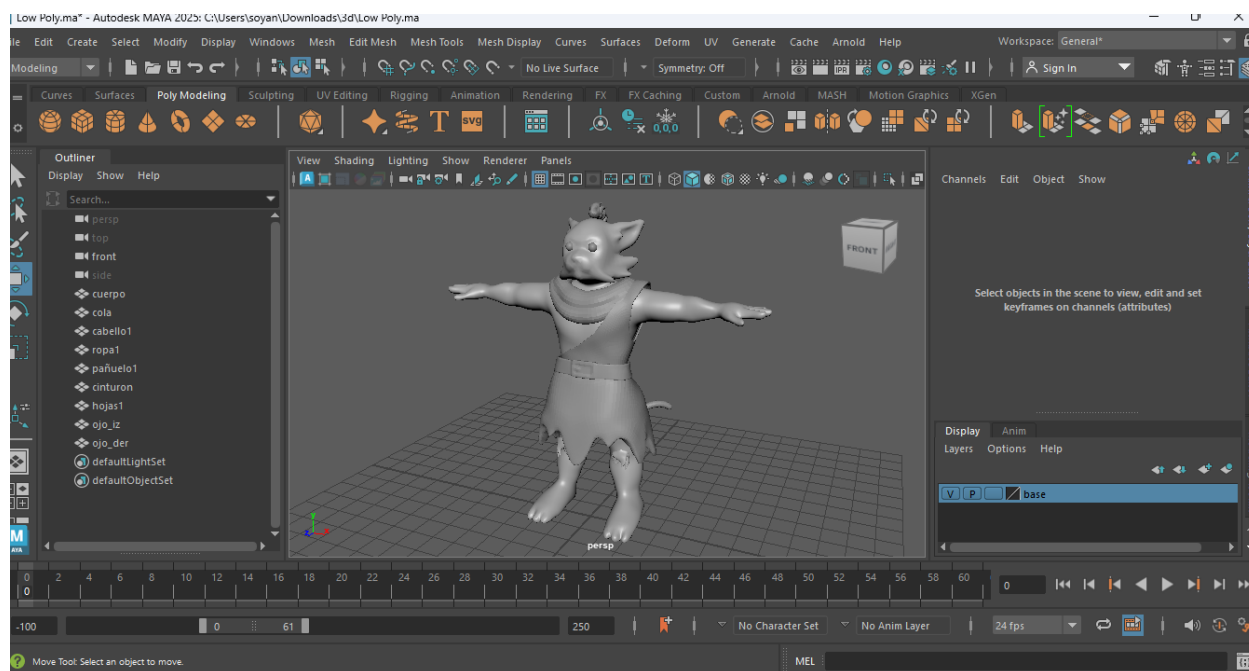


56

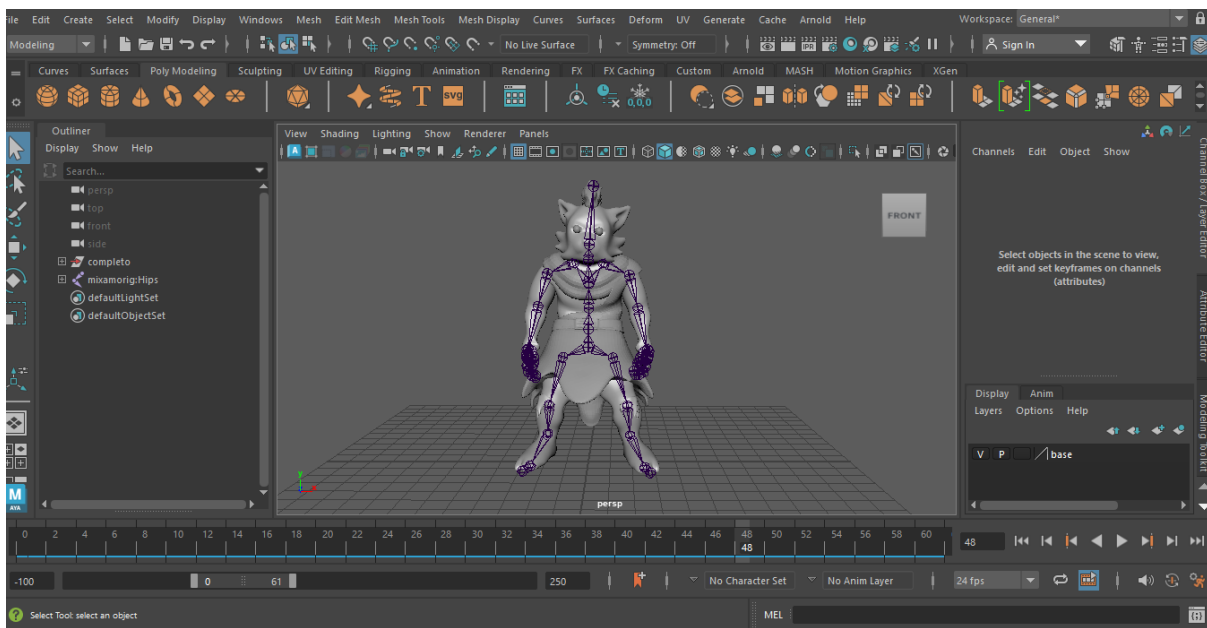
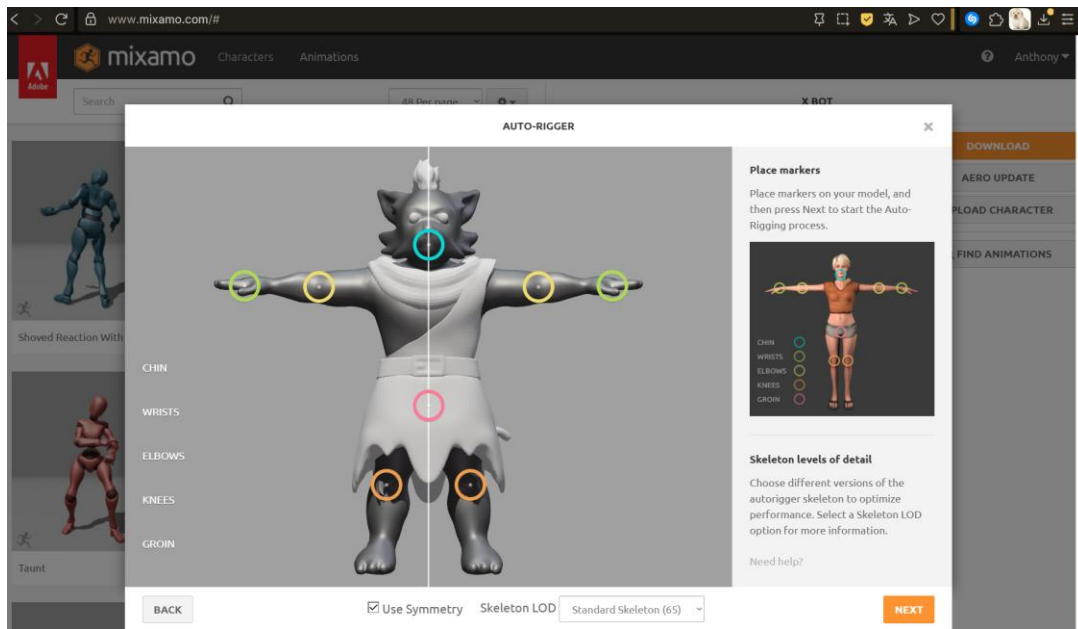




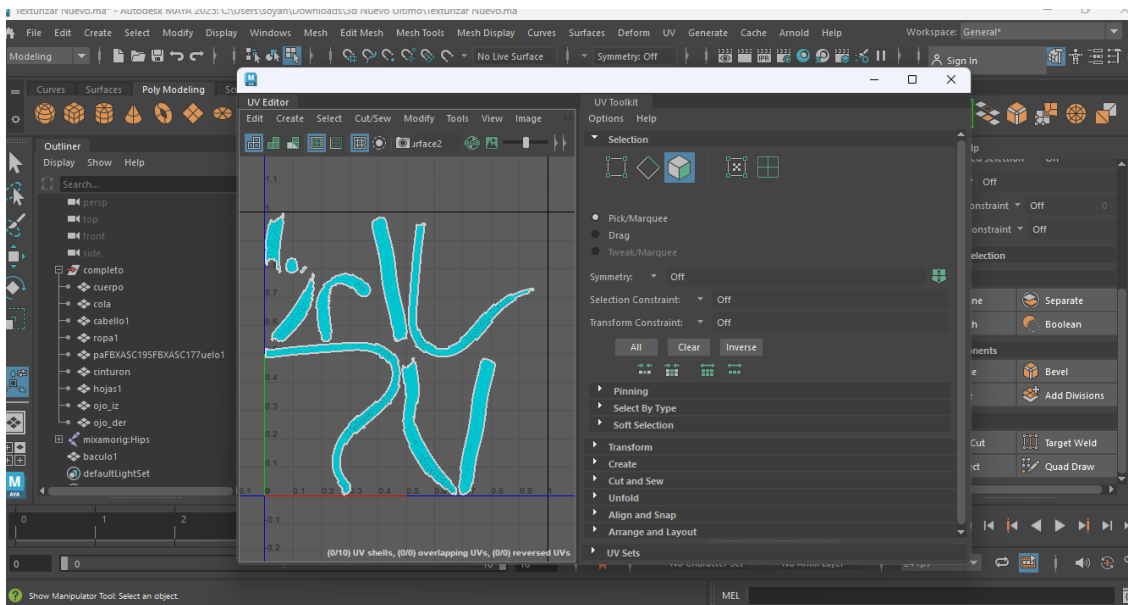
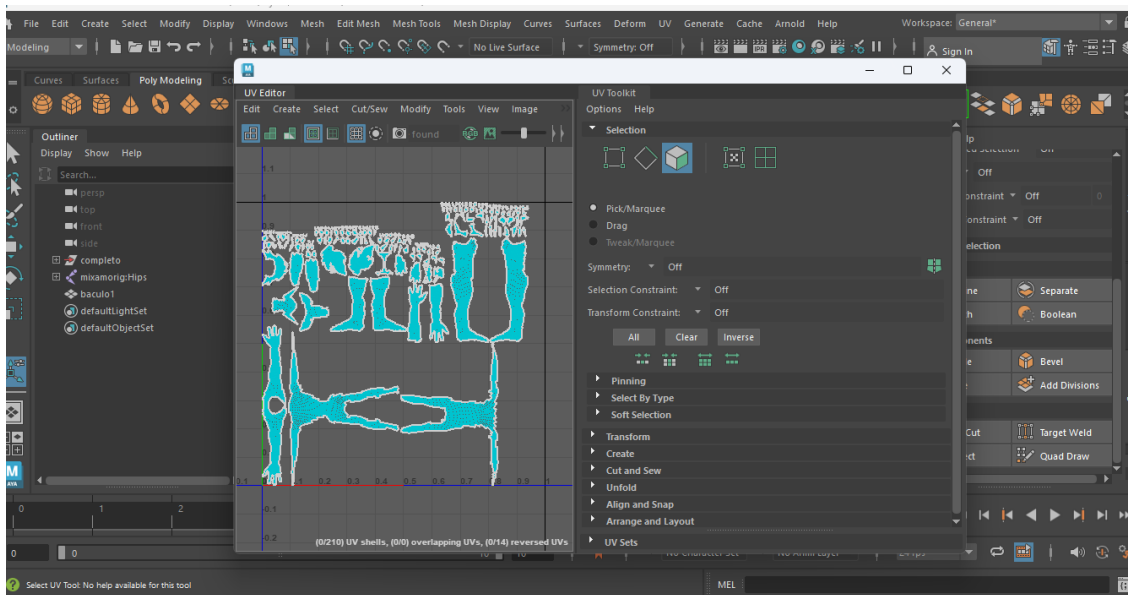
57

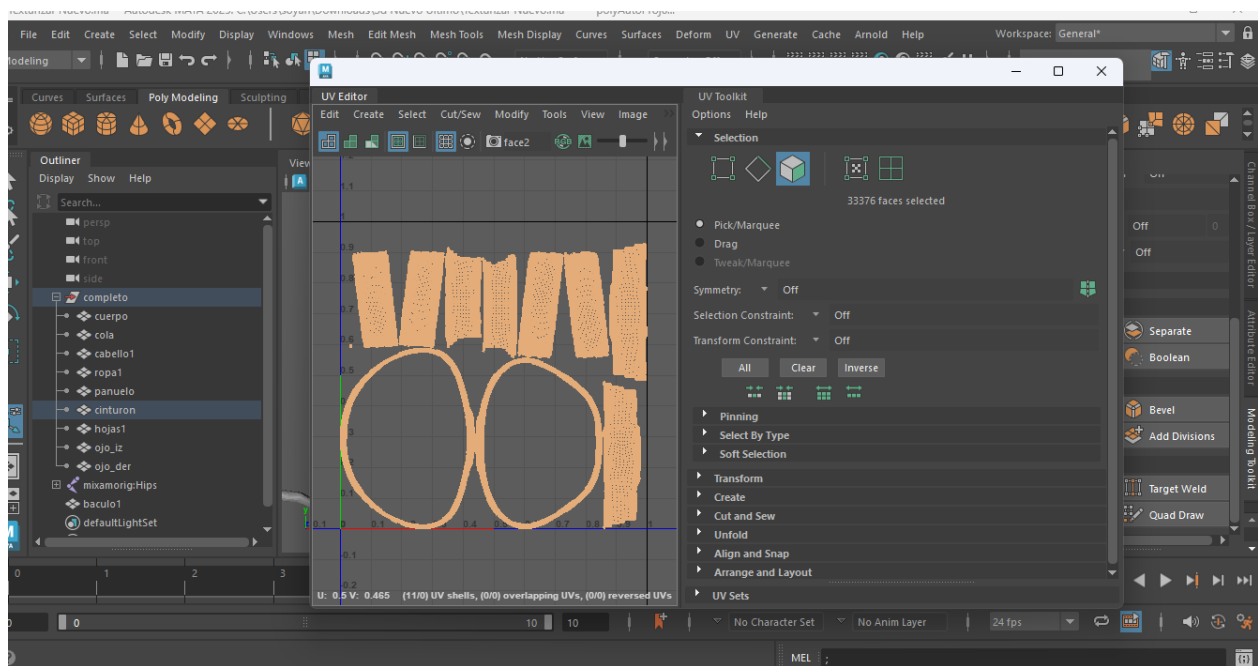
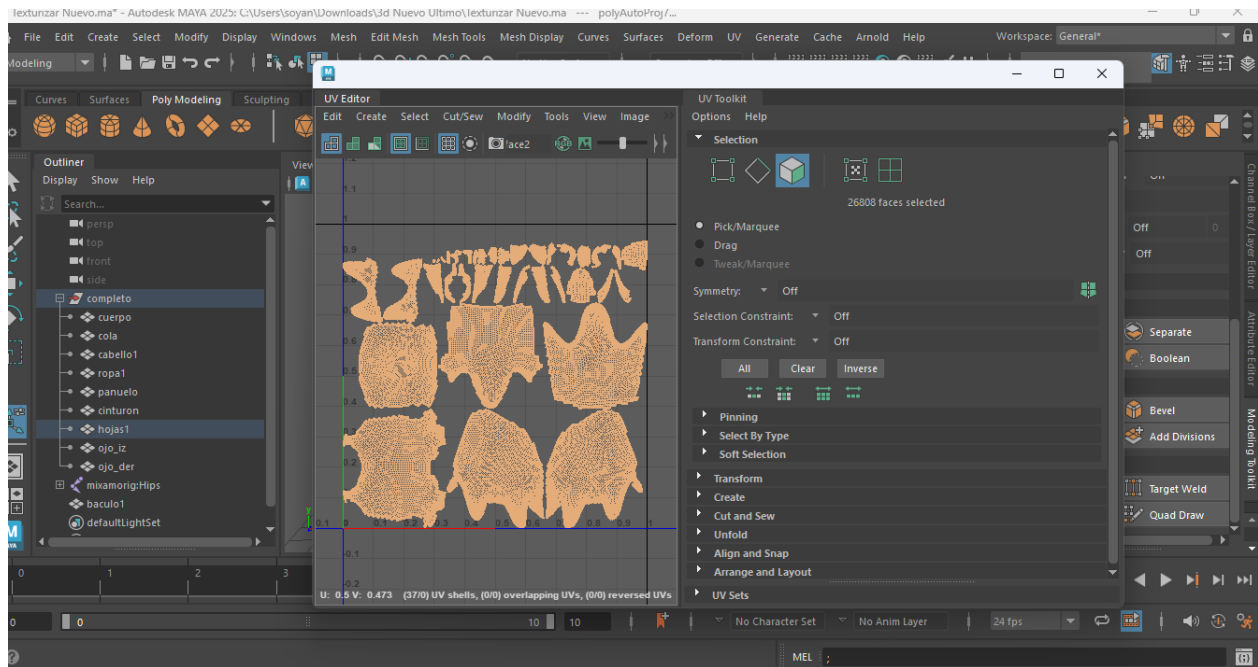


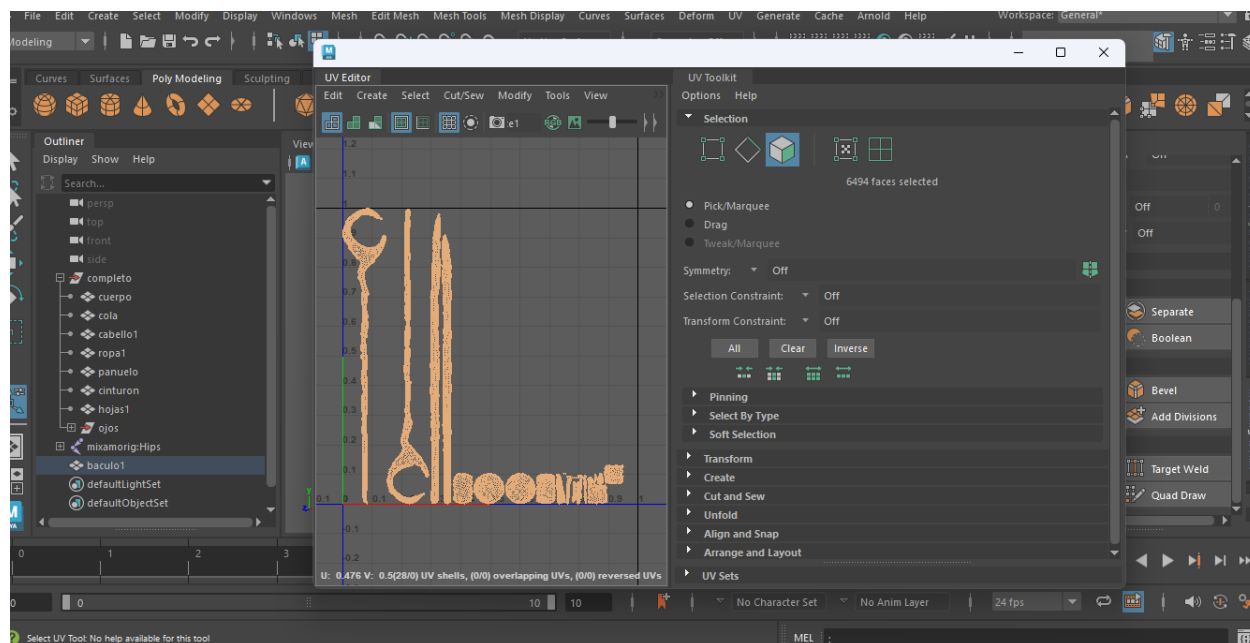
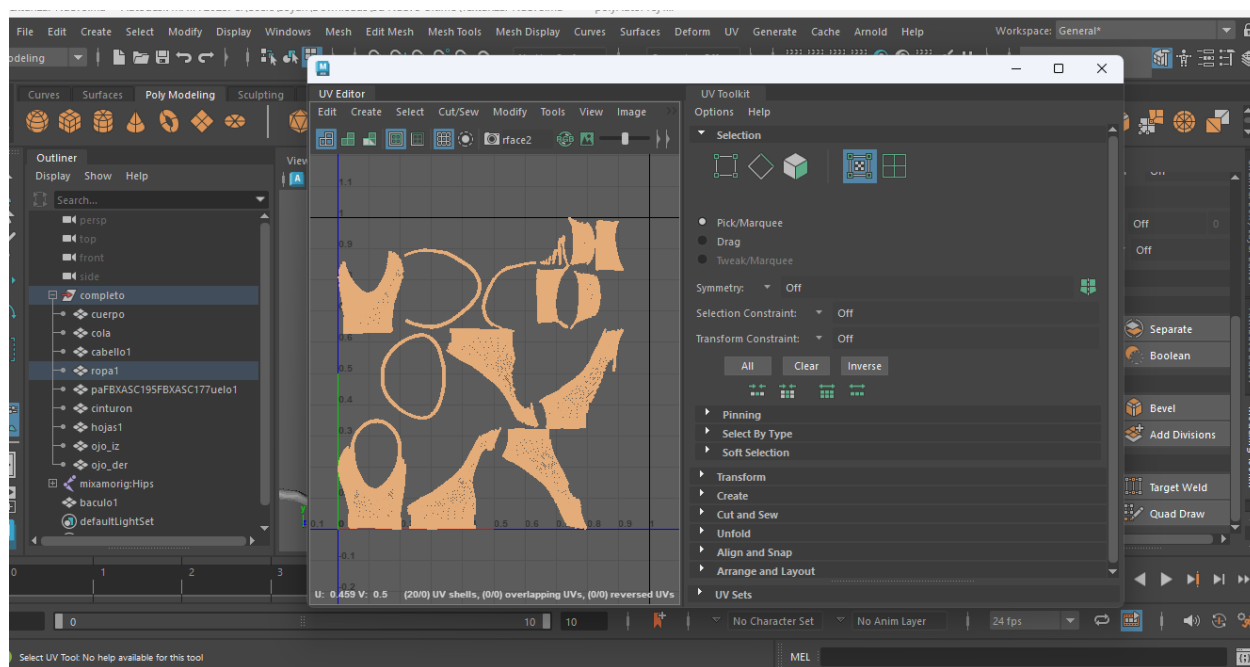
58

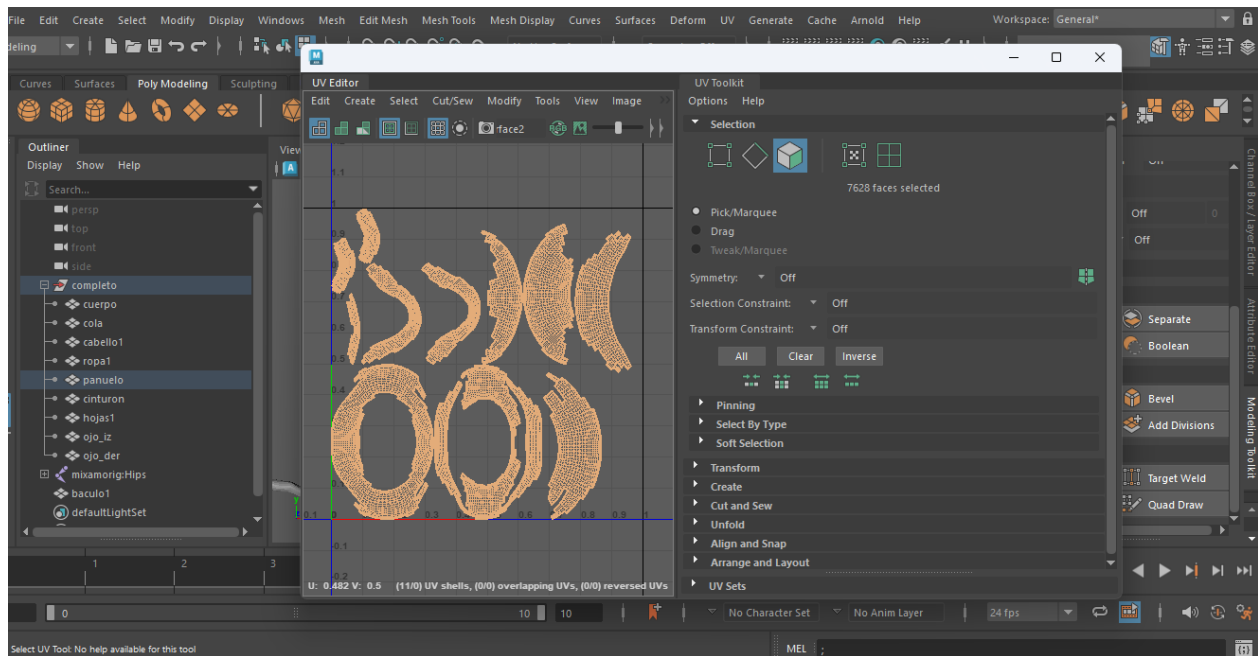


59

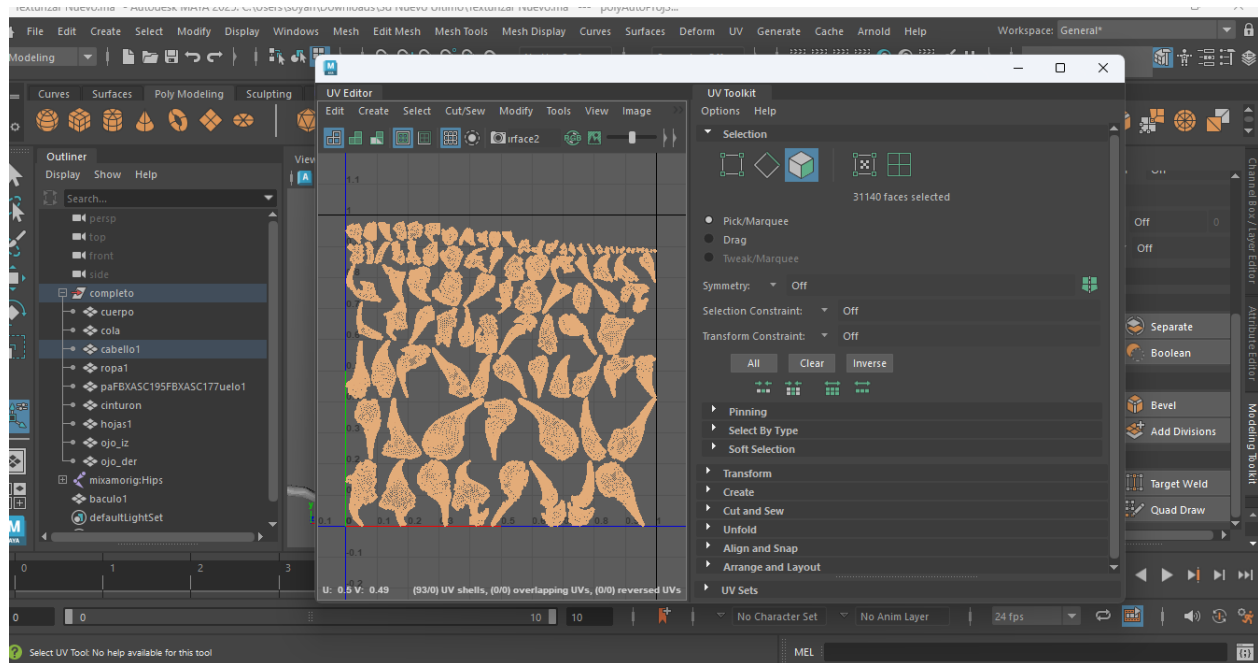


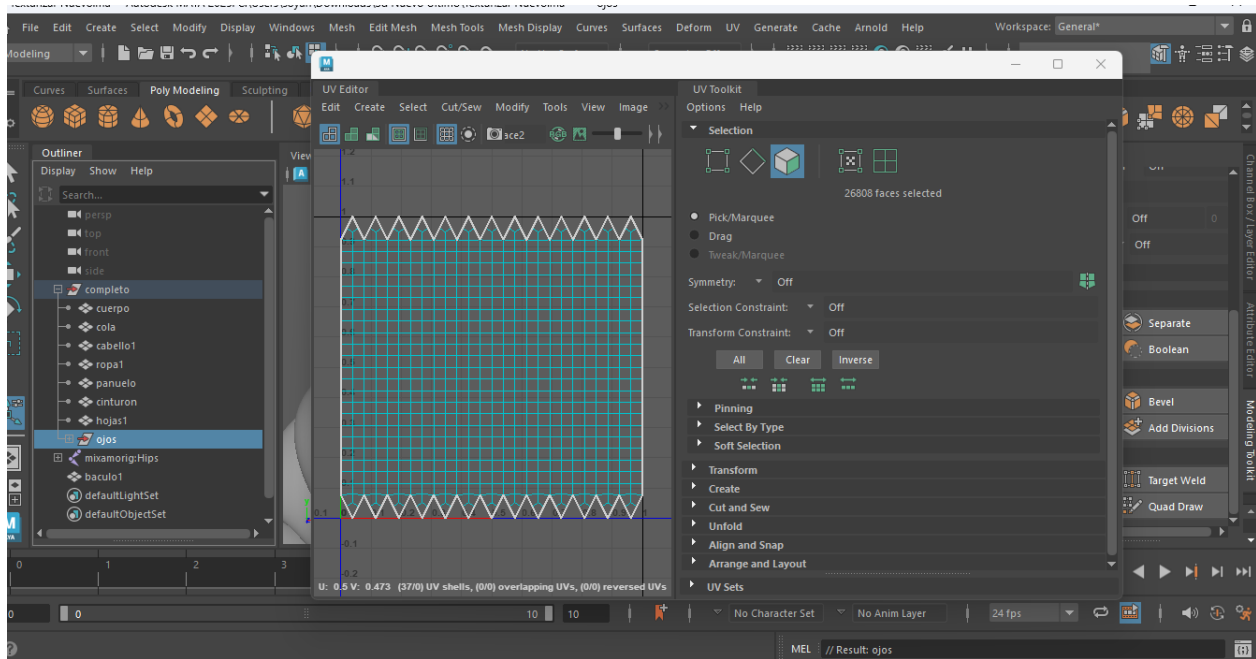






62

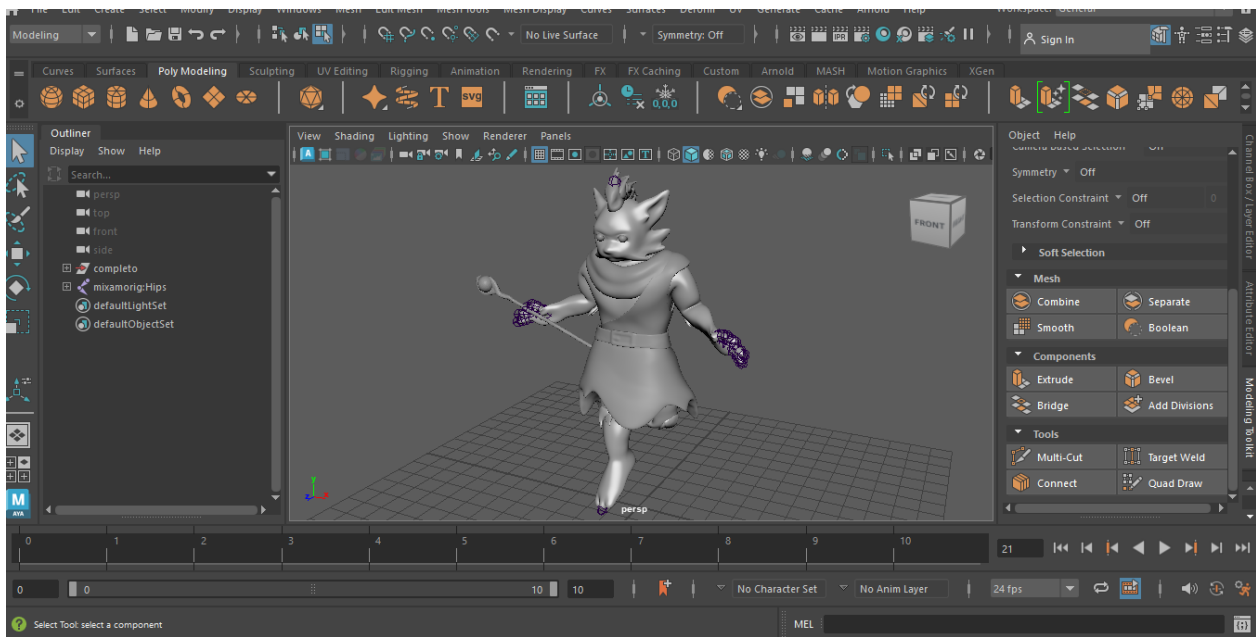




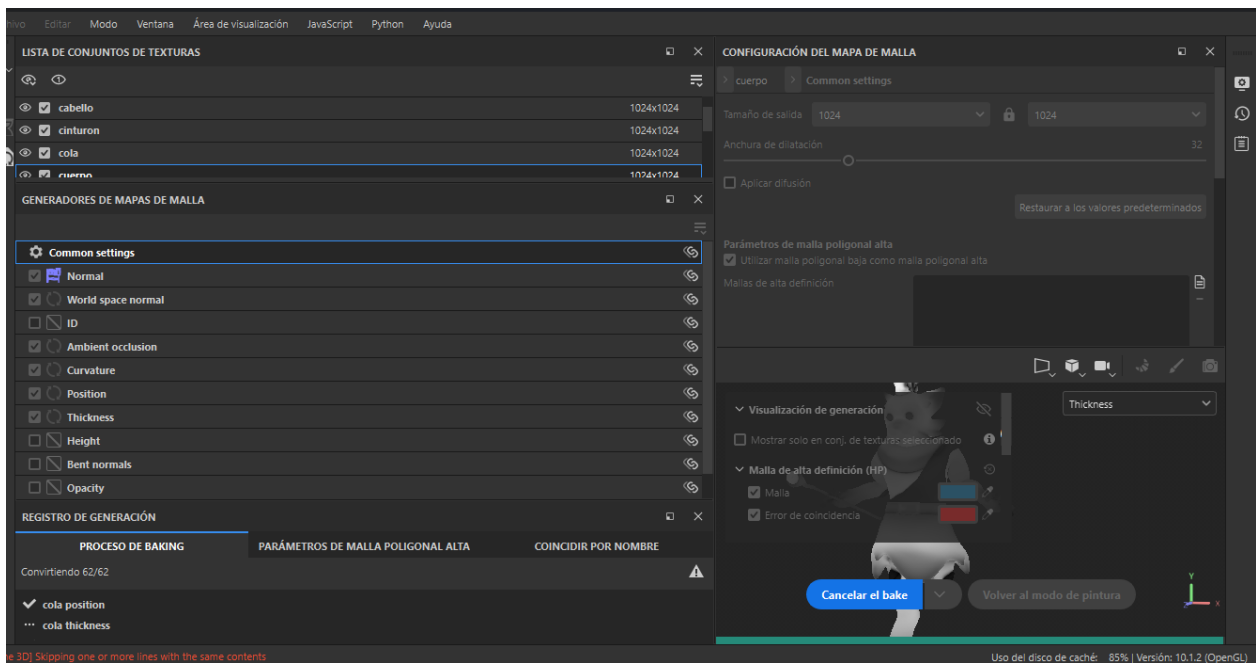
63

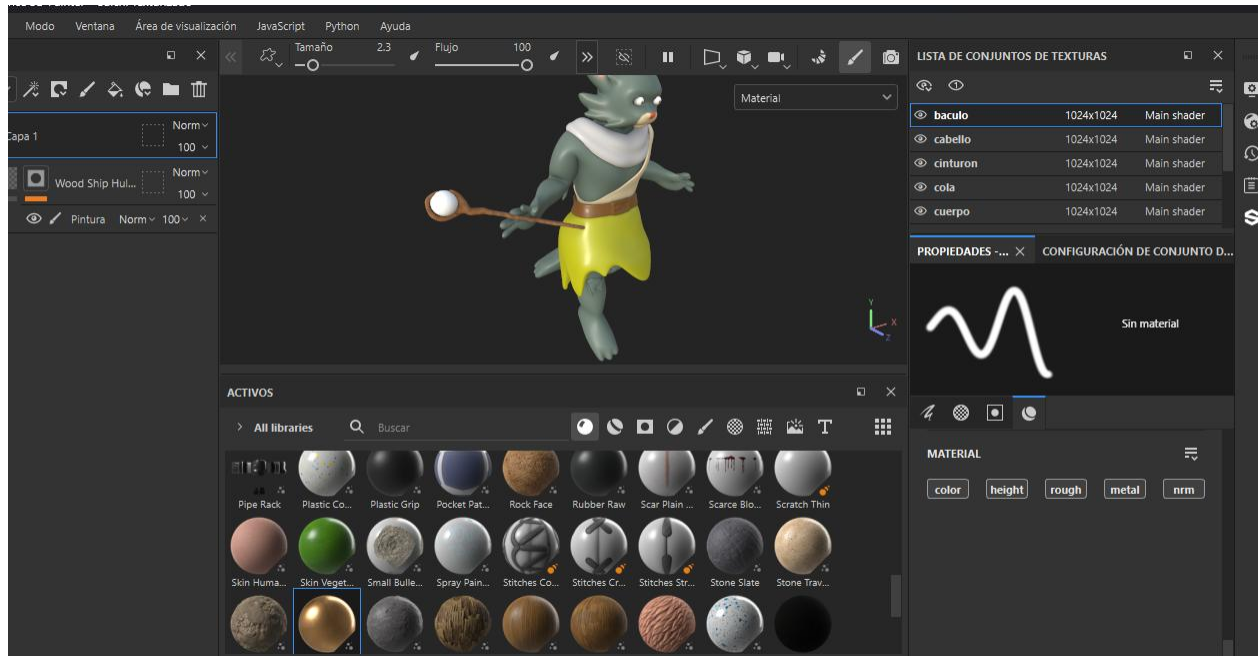


63



64





65





66





Mockups

68



















77



Para el desarrollo de este proyecto se realizaron las propuestas boceteadas de lo que podría ser el personaje para continuar con el método digital, una vez escogida la propuesta que acorde al público al público objetivo del proyecto se realizó la creación de ilustraciones y modelos mediante el uso combinado de software digital de ilustración, renderizado y diseño gráfico. Las principales aplicaciones fueron Adobe Color, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Maya, Adobe Substance 3D Painter, Marmoset Toolbag 5.

En la fase inicial, las ilustraciones vectoriales se utilizaron para diseñar personajes, trajes, accesorios y entornos, el uso de esta técnica fue seleccionada para garantizar la escalabilidad y el trabajo limpio y preciso en medios digitales. Luego se aplicó el color acorde al personaje y el escenario que se iba a disponer para el mismo, desarrollando una paleta armoniosa y consistente tanto para los personajes como para la locación.

Para complementar estos elementos, se ha integrado el modelado 3D para generar recursos y detalles adicionales. Este proceso incluía la construcción de mallas, texturización y montaje, especialmente para detalles que requerían renderizado realista.

Todos los activos audiovisuales, incluidos ilustraciones del personaje, colorización del mismo y el modelado 3D, se desarrollaron conjuntamente para ser realizado en el software correspondiente, de esta manera se logró el renderizado en alta calidad para mostrar cada detalle.

Finalmente, se completó la presentación editorial y el diseño del proyecto en Marmoset Toolbag 5 para crear los renderizados finales del personaje juntamente con su vista 360.

Personajes Y Escenarios Ilustrados Digitalmente

Características de la ilustración digital

Las ilustraciones del personaje se han desarrollado como formatos vectoriales dentro de Adobe Illustrator. Este enfoque se ha elegido para garantizar la precisión, con cada elemento (como la cabeza, las extremidades, los ojos, el cabello y la ropa) cuidadosamente organizado en capas separadas y claramente definidas. Esta estructura de capas es esencial para permitir una importación y manipulación sin problemas durante las fases posteriores.

Las figuras fueron construidas definiendo primero las formas básicas para formar la cabeza, el contorno del cuerpo y las extremidades. A continuación, los detalles se crearon gradualmente mediante una combinación de líneas rectas y curvas de diferentes pesos, desde gruesas hasta finas. Para lograr una estética animada y estilizada que coincidiera con el tono del personaje y el público objetivo.

Las expresiones faciales fueron cuidadosamente diseñadas para transmitir la personalidad y las emociones centrales del personaje. Para el protagonista de nuestra leyenda “Cuichi”, sus líneas y rasgos faciales enfatizan su papel central dentro del contexto histórico y su rol como guardián de la naturaleza. Para el desarrollo de los accesorios también se pensó en destacar los poderes que tiene el mismo usando un bastón de madera el cuál se lo creó a base de líneas suaves para expresar confianza, autoridad y ser tomado en serio o según lo que requiera el conflicto.

El volumen, la profundidad y el sombreado se aplicaron a los contornos para definir las formas del personaje y sus accesorios, se integraron líneas de detalle adicionales para ilustrar elementos como pliegues y arrugas de la ropa, detalles en las expresiones faciales, mientras que las posturas de acción se han utilizado para indicar movimiento y energía, reforzando así el dinamismo de la historia del personaje.

La paleta de colores tendía a tonos pasteles para dar a la historia una calidad más dinámica y animada, a través de este enfoque integral, se logró crear un personaje visualmente atractivo, expresivo y profundamente personalizado, para ser reinterpretado visualmente como la leyenda de Cuichi.

Diseño Ilustración Final sin Color

78



Diseño Ilustración Final con Color

79



Modelado 3D del Personaje

Características del modelado:

1. Concepción de la idea “Cuichi”

1.1 Objetivo artístico

Se definió un estilo animado y estilizado con rasgos suaves porque la leyenda de Cuichi propone una idea con características alegres y dinámicas: tales como rasgos faciales con líneas suaves y marcadas, un traje estilizado acorde al escenario y contexto histórico, una paleta de colores pasteles como guía cromática.

1.2 Investigación y referencias

Colección de referencias (ropa tradicional, textiles, peinados, objetos), ilustraciones populares y gestos.

Creación de un moodboard con diferentes vistas: Frente/Página/3 4 y expresiones clave de Cuichi.

1.3 Bocetos y turnaround

Ilustraciones del personaje en diferentes vistas (frente, lado, parte posterior) y los posibles materiales para sus accesorios (tela, cuero, madera, metal).

Proporciones correctas del personaje (altura, anchura, escala de cabeza) para que el modelado en Maya sea consistente.

1.4 Entregables

Turnaround a escala, lista de assets (ropa, accesorios, objetos), y finalidad (renderizado final con las diferentes vistas y 360°).



Diseño de Empaque

El empaque de la leyenda Cuichi se ha desarrollado cuidadosamente como una ilustración vectorial en Adobe Illustrator, con su aplicación específica al embalaje en el centro del diseño.

Cada componente de este empaque y la organización de este estuvo bien pensada para permitir un resultado sin esfuerzo, pero con excelencia, que simplifique el proceso de troquelado y garantice una transición fluida a los archivos de producción finales.

La estructura de este empaque comenzó a partir de formas básicas y se desarrollaron minuciosamente con trazos de diferentes pesos para lograr una estética viva y dinámica que permanece clara y legible en cualquier tamaño, las sombras y los detalles finos se han logrado mediante tonos específicos de color y técnicas vectoriales para garantizar que las impresiones mantengan su volumen y claridad sin perder nitidez.





82

Conclusiones

1. El proyecto presenta de manera detallada y específica como puede intervenir en gran manera positiva el estudio de la cultura ecuatoriana y sus raíces para impulsar y concientizar a la población de que las leyendas son la base de nuestra historia, lo que nos mueve e identifica internacionalmente.
2. La forma en que se conocía a las leyendas ecuatorianas puede ser manejada de distinta manera e innovar a lo largo del tiempo a través de este tipo de proyectos con una visión y propósito claves para el desarrollo correcto del manejo en la cultura del país.
3. Los conocimientos aprendidos a lo largo de la carrera tales como el diseño gráfico, modelado 3D y similares permitieron lograr que este proyecto sea llevado a cabo con sumo detalle y minuciosidad para motivar e impulsar estas profesiones creativas.
4. El proceso de realización de esta leyenda a través de las ilustraciones, manejo adecuado de paleta de colores y la complementación de diagramación correcta en el empaque permiten que este proyecto pueda ser tomado como un precedente para futuros trabajos de la misma índole.
5. El uso correcto de cada software que se usó para el desarrollo del proyecto como Adobe Ilustrador, Adobe Photoshop, Maya, Substance Painter, etc., permitieron que cada uno de los mismos se complementen en el proceso creativo e investigativo del mismo.

Recomendaciones

1. Desarrollar proyectos que incluyan medios digitales dinámicos, como historias interactivas, animaciones o realidad virtual para la difusión del patrimonio cultural, usando como base el modelado y permitir a las personas conectarse con este patrimonio sin tener que estar físicamente presentes.
2. Permitir la participación directa de los estudiantes y los miembros de la comunidad en el estudio de las leyendas para reforzar la identidad cultural ya que son un vínculo importante con la tradición y ofrecen una visión de nuestros antepasados y crean una conexión más profunda con nuestras raíces.
3. Implementar proyectos para el uso correcto de softwares especializados (como Adobe Illustrator, Photoshop o Autodesk Maya) para lograr resultados detallados y con futuro, proporcionando a los estudiantes una educación práctica en estas herramientas y promover la colaboración entre las disciplinas (diseño gráfico, animación 3D, ilustración).
4. Realizar más investigaciones que incluyan el estudio de símbolos históricos, colores y símbolos en el diseño gráfico para generar una conexión emocional y reforzar el mensaje educativo, para preservar y promover el patrimonio cultural, asimismo, utilizar motivos ecuatorianos auténticos (personajes, patrones populares, adornos tradicionales) en materiales impresos y digitales.
5. Compartir estos proyectos en el entorno académico para aumentar su alcance y utilidad, desarrollar recursos didácticos basados en las leyendas (actividades escolares, presentaciones multimedia, exposiciones) para promover el aprendizaje activo.

Bibliografía

- Acosta, P. E. (14 de Junio de 2019). Obtenido de Página10: <https://pagina10.com/web/el-puente-de-el-cueche>
- Albarracín Espinoza, C. F. (2014). *Repositorio Institucional*. Universidad del Azuay. Obtenido de UNIVERSIDAD DEL AZUAY: <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/3873>
- Avendaño Rodríguez, S. N. (2021). DIFUSIÓN DE LEYENDAS ANCESTRALES, UNA CONTRIBUCIÓN EN LA FORMACIÓN DE LA IDENTIDAD NACIONAL. 25. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20260>
- Campos, I. (02 de Febrero de 2023). Obtenido de El impacto de la tecnología en el diseño gráfico: <https://disenoexitoso.com/blog/el-impacto-de-la-tecnologia-en-el-diseno-graf/#:~:text=Realidad%20Aumentada%20y%20Modelado%203D%3A,Más%20allá%20del%20diseño%20bidimensional>
- Camuñas García, D. (2024). *Los videojuegos como recurso educativo para la enseñanza del patrimonio cultural*. Universidad de Granada. Obtenido de <https://hdl.handle.net/10481/98130>
- Coiaoc. (11 de Mayo de 2017). Obtenido de Revistaingenieriaindustrial: <https://www.revistaingenieriaindustrial.com/2017/05/11/la-tecnologia-3d-como-formula-de-rescate-grafico-del-patrimonio-industrial-2/#:~:text=Design,complemento%20a%20la%20técnica%20tradicional>
- Cursos3dilusion. (s.f.). Obtenido de Cursos3dilusion: <https://cursos3dilusion.com/historia-del-diseno-3d>

EBAC. (07 de Agosto de 2023). Obtenido de Escuela Británica de Artes Creativas y Tecnología:

[https://ebac.mx/blog/que-es-el-modelado-](https://ebac.mx/blog/que-es-el-modelado-3d#:~:text=,entornos%2C%20personajes%20y%20hacer%20cinemáticas)

[3d#:~:text=,entornos%2C%20personajes%20y%20hacer%20cinemáticas](https://ebac.mx/blog/que-es-el-modelado-3d#:~:text=,entornos%2C%20personajes%20y%20hacer%20cinemáticas)

Erazo, A. P. (2011). *Repositorio del Centro de Investigación, Transferencia Tecnológica y*

Emprendimiento. Obtenido de Universidad Politécnica Estatal del Carchi:

[https://repositorio.upec.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a2109ad6-47be-4b54-9e79-](https://repositorio.upec.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a2109ad6-47be-4b54-9e79-3d1f9d6584b4/content)

[3d1f9d6584b4/content](https://repositorio.upec.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a2109ad6-47be-4b54-9e79-3d1f9d6584b4/content)

Eve Museos . (15 de Octubre de 2021). *Tecnologías RV y RA en el Patrimonio Cultural*.

Obtenido de Evemuseografia: [https://evemuseografia.com/2021/10/15/tecnologias-rv-y-](https://evemuseografia.com/2021/10/15/tecnologias-rv-y-ra-en-el-patrimonio-cultural/#:~:text=virtual%2C%20algunos%20más%20complejos%20o,interacción%20como%20un%20medio%20de)

[ra-en-el-patrimonio-](https://evemuseografia.com/2021/10/15/tecnologias-rv-y-ra-en-el-patrimonio-cultural/#:~:text=virtual%2C%20algunos%20más%20complejos%20o,interacción%20como%20un%20medio%20de)

[cultural/#:~:text=virtual%2C%20algunos%20más%20complejos%20o,interacción%20co-](https://evemuseografia.com/2021/10/15/tecnologias-rv-y-ra-en-el-patrimonio-cultural/#:~:text=virtual%2C%20algunos%20más%20complejos%20o,interacción%20como%20un%20medio%20de)

[mo%20un%20medio%20de](https://evemuseografia.com/2021/10/15/tecnologias-rv-y-ra-en-el-patrimonio-cultural/#:~:text=virtual%2C%20algunos%20más%20complejos%20o,interacción%20como%20un%20medio%20de)

García Escudero, M. d. (2007). *El arco iris en la cosmovisión prehispánica centroandina*. Pedro

Gómez. Obtenido de <https://digibug.ugr.es/handle/10481/7046>

GoRaymi. (s.f.). *GoRaymi*. Obtenido de [https://www.goraymi.com/es-ec/azuay/cuenca/leyendas-](https://www.goraymi.com/es-ec/azuay/cuenca/leyendas-cuentos/cuichi-arco-iris-a43227f5e)

[cuentos/cuichi-arco-iris-a43227f5e](https://www.goraymi.com/es-ec/azuay/cuenca/leyendas-cuentos/cuichi-arco-iris-a43227f5e)

Hidalgo, A. R. (20 de Septiembre de 2020). *Ecuador: leyendas, casos y Mitos*. Obtenido de EL

MUNDO DE LA REFLEXIÓN: [https://elmundodelareflexion.com/index.php/leyendas-](https://elmundodelareflexion.com/index.php/leyendas-casos-y-mitos-del-ecuador/sierra/imbabura/571-nacimimiento-del-arcoiris?utm_source=chatgpt.com)

[casos-y-mitos-del-ecuador/sierra/imbabura/571-nacimimiento-del-](https://elmundodelareflexion.com/index.php/leyendas-casos-y-mitos-del-ecuador/sierra/imbabura/571-nacimimiento-del-arcoiris?utm_source=chatgpt.com)

[arcoiris?utm_source=chatgpt.com](https://elmundodelareflexion.com/index.php/leyendas-casos-y-mitos-del-ecuador/sierra/imbabura/571-nacimimiento-del-arcoiris?utm_source=chatgpt.com)

<https://hdl.handle.net/10481/98130>. (2024). *Los videojuegos como recurso educativo para la*

enseñanza del patrimonio cultural. Universidad de Granada. Obtenido de

<https://hdl.handle.net/10481/98130>

ICCROM. (16 de Agosto de 2022). *Noticias*. Obtenido de ICCROM:

<https://www.iccrom.org/es/news/la-participación-de-los-jóvenes-y-la-tecnología-en-la-conservación-del-patrimonio#:~:text=La%20RHH%20se%20centra%20en,protección%20y%20conservación%20del%20patrimonio>

Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2013). *Guía metodológica para la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. Obtenido de

<https://www.patrimoniocultural.gob.ec/guia-metodologica-para-la-salvaguardia-del-patrimonio-cultural-inmaterial>

Jordán, A. (2023). Memoria oral de las leyendas de la ciudad de Mira de la provincia del Carchi y sus implicaciones en la sociedad local moderna. *Uisrael* , 19. Obtenido de

<https://doi.org/10.35290/rcui.v10n2.2023.745>

Lau, P. (15 de Noviembre de 2024). *El arte digital y su presencia en las redes sociales*. Obtenido

de Apreciart.pe: <https://apreciart.pe/articulos/el-arte-digital-y-su-presencia-en-las-redes-sociales/#:~:text=Las%20redes%20sociales%20han%20revolucionado,conectarse%20directamente%20con%20su%20audiencia>

LEYENDAS, L. M. (14 de febrero de 2024). *Mitos y Leyendas*. Obtenido de LOS MITOS Y

LEYENDAS: https://losmitosyleyendas.com/mitos-y-leyendas-de-mira-provincia-de-carchi-ecuador173/?utm_source=chatgpt.com

Machado, B. (2022 de Agosto de 2022). Obtenido de SignosCV: <https://signoscv.com/el-diseno-3d-tendencia-en-el-diseno-grafico-actual>

Manuel Antonio Añapa de la Cruz, J. M. (2013). *Mitos y leyendas de la Nacionalidad Chachi de la Comunidad Rampidal perteneciente a la Parroquia Atahualpa, Cantón Eloy Alfaro*

Provincia de Esmeraldas. Cuenca. Obtenido de

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/20139>

María Lorena Villacrés Pumagualle, C. H. (26 de Julio de 2024). *Ciencia y Desarrollo Social*.

Obtenido de REINCASOL: [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)114-135](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)114-135)

Molía, J. C. (2003). *Mitologías de Imbabura (Tomo I)*. Ibarra: IDENTIDAD GRÁFICA.

Obtenido de

https://portalciudadano.ibarra.gob.ec/PortalCiudadano/_lib/file/doc/gestiondocumental/BIBLIOTECA/MITOLOGIAS%20IMBABURA.pdf#:~:text=Hay%20quienes%20lo%20han%20visto,a%20quienes%20el%20cuichi%20dici

Otavaló. (s.f.). Obtenido de Otavaló:

<https://otavaló.org/cuichi/#:~:text=Los%20indios%20dicen%20que%20el%C2%A0cuichi%C2%A0o%C2%A0arco,present%20se%20bajo%20diferentes%20formas>

Rueda, D. (25 de Agosto de 2024). *Ecuador: leyendas, casos y Mitos*. Obtenido de El Mundo de

la Reflexión: https://elmundodelareflexion.com/index.php/leyendas-casos-y-mitos-del-ecuador/sierra/imbabura/1088-el-cuichi-espectro-y-esplendor?utm_source=chatgpt.com

Sandoval, F. H. (2006). *Por las calles de Otavaló "De arriba abajo"*. Otavaló: Centro de

Investigaciones Interinstitucionales IOA- UO. Obtenido de

<https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/132903-opac>

THE FACTORY SCHOOL. (04 de Diciembre de 2024). *La Historia del 3D: Una revolución que*

transformó el mundo. Obtenido de THE FACTORY SCHOOL:

<https://thefactoryschool.com/blog/la-historia-del-3d>

Unifranz. (29 de Enero de 2024). Obtenido de UNIFRANZ: [https://unifranz.edu.bo/blog/del-2d-](https://unifranz.edu.bo/blog/del-2d-al-3d-que-se-viene-ahora-en-diseno-)

[al-3d-que-se-viene-ahora-en-diseno-](https://unifranz.edu.bo/blog/del-2d-al-3d-que-se-viene-ahora-en-diseno-)

grafico/#:~:text=La%20aparición%20de%20software%20de,para%20la%20narrativa%20
visual%20inmersiva

Zucarelli, S. (23 de Mar de 2022). Obtenido de infobae:

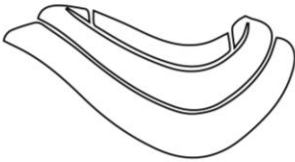
[https://www.infobae.com/latinpower/gaming/2022/03/24/espana-reconocio-por-ley-que-
los-videojuegos-son-patrimonio-](https://www.infobae.com/latinpower/gaming/2022/03/24/espana-reconocio-por-ley-que-los-videojuegos-son-patrimonio-)

cultural/#:~:text=España%20reconoció%20por%20ley%20que,los%20videojuegos%20so
n%20patrimonio%20cultural

Anexos





















CUICHI

"Cada acción cuenta: si cuidamos la tierra,
el arcoiris de la vida volverá a brillar."

