

UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN Y ECONOMÍA
ESCUELA DE DISEÑO E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA
DISEÑO MULTIMEDIA



**DISEÑO ANIMADO PARA PROMOVER Y DIFUNDIR EL
PATRIMONIO CULTURAL POR MEDIO DE UNA
LEYENDA ANDINA DE LA COMUNA DE PUTRE**

**Informe de Investigación para optar al
Título de Diseñador Multimedia**

ALUMNO:

Alberto Daniel Garrido Ramos

PROFESOR GUÍA:

Nélida Ramírez Chambi

**Arica – Chile
2021**

ÍNDICE

RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUCCIÓN	1
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.1. Descripción del problema.....	2
1.1.2 Formulación del problema.....	3
1.1.3 Pregunta de Investigación.....	4
1.2. Objetivos.....	5
1.2.1 Objetivo General.....	5
1.2.2 Objetivo Específico.....	5
1.3 Justificación.....	5
1.4 Limitaciones.....	8
1.5 Proyecciones.....	8
2. Marco teórico	
2.1 La Cosmovisión Andina.....	8
2.1.1 Cosmovisión andina frente a la occidental.....	11
2.2 Costumbres y tradiciones como patrimonio cultural intangible.....	12
2.2.1 Cultura e identidad Aymara.....	13
2.2.2 Mitos y leyendas.....	14
2.2.3 Relatos de la Comuna de Putre.....	16
2.2.4 Identificación de la leyenda.....	17

2.3 Difusión a nivel cultural.....	17
2.3.1 La Animación y su definición.....	17
2.3.2 La técnica <i>motion graphics</i>	18
2.4 Antecedentes gráficos.....	19
2.4.1 Animación motion graphics nacionales.....	19
2.4.2 Animación de motion graphics internacionales.....	20
2.4.3 Animación de personajes nacionales e internacionales.....	21
2.4.4 Paleta de colores.....	22
2.4.5 Propuestas tipográficas.....	23
2.4.6 Propuestas de estilo.....	24

3. Metodología

3.1 Metodología Design Thinking.....	25
3.1.1 Empatía.....	26
3.1.1 Definición.....	26
3.1.1 Ideación.....	26
3.1.1 Prototipado.....	27
3.1.1 Testeo.....	27

4. Aplicación de la metodología

4.1 Empatizar.....	27
4.2 Definir.....	30
4.3 Idea.....	31

4.3.1 Estudio de competencias.....	32
4.3.2 Plataformas.....	33
4.4 Prototipo.....	33
4.4.1 Guion de material multimedia.....	33
4.4.2 Diseño de personajes.....	34
4.4.3 Paleta de colores.....	34
4.4.4 Storyboard.....	35
4.4.5 Producción.....	37
4.4.6 Desarrollo web.....	38
4.5 Testeo.....	39
4.5.1 Distribución.....	40
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	41
ANEXOS	41
Anexo A	45
Anexo B	49

INDICE DE FIGURAS

Figura 1	9
Figura 2	19
Figura 3	19
Figura 4	20
Figura 5	20
Figura 6	20
Figura 7	20
Figura 8	21
Figura 9	21
Figura 10	22
Figura 11	22
Figura 12	22
Figura 13	22
Figura 14	23
Figura 15	23
Figura 16	24
Figura 17	24
Figura 18	24
Figura 19	24
Figura 20	25
Figura 21	27
Figura 22	29

Figura 23 31

Figura 24 33

Figura 25 34

Figura 26 35

Figura 27 35

Figura 28 36

Figura 29 36

Figura 30 37

Figura 31 38

Figura 32 39

RESUMEN

Este proyecto intenta demostrar que, a través de la tecnología, se puede difundir y resguardar la cosmovisión andina a través de una animación en una página web, dirigida principalmente a niños de 8 a 13 años. Con este propósito, se aplicó la metodología *Design Thinking* (Brown, 2008), en el relato de “La ñusta de Jurasi”, por lo que se recopiló información de la zona altiplánica de la Provincia de Parinacota en Chile. Además de presentar resultados que indican preferencias en el uso de imágenes en movimiento e interactividad. Por consiguiente, se analizó los comentarios de expertos y usuarios, en relación a la usabilidad y comprensión, de dicha página web y video animado, mostrando así una facilidad sobre la comprensión en cuanto a la representación del relato y zona altiplánica de Chile. Esto debido a la técnica *motion graphic*, diseño y colores simple, que despierta interés en los niños de enseñanza básica.

Palabras clave: Cosmovisión Andina, La ñusta de Jurasi, Animación, *motion graphics*, Web.

ABSTRACT

Keywords: Andean Cosmvision, The ñusta de Jurasi, Animation, Motion Graphic, Web.

This project aims to demonstrate that, through technology, the Andean cosmvision can be disseminated and safeguarded through an animation on a web page, aimed mainly at children between 8 and 13 years of age. For this purpose, the design thinking methodology (Brown, 2008) was applied to the story of "La ñusta de Jurasi", for which information was collected from the altiplanic zone of the Parinacota Province in Chile. In addition to presenting results that indicate preferences in the use of moving images and interactivity. Therefore, the comments of experts and users were analyzed in relation to the usability and comprehension of this web page and animated video, showing an ease of understanding in terms of the representation of the story and the highland area of Chile. This is due to the motion graphic technique, design and simple colors, which would arouse interest in elementary school children.

INTRODUCCIÓN

¿Por qué desarrollar una animación de la leyenda del pueblo de Putre y difundirla por medio de una página web? El interés nace de una observación del patrimonio cultural de la localidad de Putre y el valor del conocimiento acerca de la cosmovisión andina, así como sus creencias, costumbres, relatos o historias y cultura. Por ello, el estudio propone resguardar uno de los relatos más reconocido de la localidad de Putre llamada “La ñusta de Jurasi” adaptada a los nuevos medios tecnológicos.

Ya que según Di Domenicantonio y Vacchino (2010), afirmaríamos que. “Las nuevas tecnologías permiten otros modos de aprendizaje. Las nuevas tecnologías permiten introducir imágenes, animaciones y sonidos que provocan generalmente, en los alumnos, un acercamiento a los temas a estudiar y una motivación del tema a estudiar”.

Por esta razón, surge la necesidad en desarrollar una animación *motion graphics* sobre una leyenda de la localidad de Putre, por ello, el estudio, se divide en cuatro capítulos, abordando en el primer capítulo la necesidad de resguardar el relato de “La ñusta de Jurasi”, lo que conlleva a un marco referencial, más bien sobre la identidad cultural, cosmovisión andina de la zona y técnicas de creación relacionado con la tecnología. En el segundo capítulo está el marco teórico, compuesto de antecedentes teóricos y gráficos. El tercero, la metodología *Design Thinking*, utilizado para el desarrollo de la animación, para posteriormente difundirlo en la página web y el último capítulo, se presentan las fases para el desarrollo del producto multimedial, ya sea el diseño de personajes y paleta de colores.

1. Planteamiento del problema

1.1.1 Descripción del problema

El patrimonio cultural intangible de Chile abarca una amplia diversidad de etnias o pueblos originarios, aportando así al patrimonio en general, resultando ser una cuestión más bien trascendental por generaciones pasadas y futuras en la que pertenecen los bienes, costumbres e ideologías de forma tangible o intangible de una localidad o cosmovisión en la cual las generaciones se reconocen y permanecen en comunidad.

Dichas costumbres e ideologías, serían realizados dentro de la comunidad con cánticos, fiestas, bailes, creencias, juegos, actividades cotidianas, lenguaje, relatos antiguos y arte. Datando en épocas de generaciones pasadas o la era del Inca, en el que se establecieron en zonas suramericanas, llegando a los pueblos precordilleranos y altiplánicos de Chile. Sin embargo, las nuevas generaciones cada vez, pierden más interés por la identidad local o peor aún con los relatos orales de mitos o leyendas.

Como consecuencia de esta falta de interés, la destrucción de un mural artístico que contenía una leyenda aymara ilustrada llamada “La Ñusta de Jurasí”, la cual fue directamente pavimentada con cemento ubicada en Baquedano 301, esquina “La paloma” de Putre dañando así la ilustración tan característico del pueblo, es por eso que se considera resguardar y difundir aquella leyenda como estrategia de rescate y a la vez promover el patrimonio mencionado, con lo que surgiría la siguiente pregunta referente al proyecto, el cual sería ¿Cómo difundir la cosmovisión andina expresada en un relato oral de una leyenda aymara en la comuna de Putre, para su rescate como patrimonio cultural intangible de la nación y transferencia a niños de educación básica de la región de Arica y Parinacota?

Por otra parte, esta pregunta, depende respecto al medio, generación y a las nuevas tecnologías y como tendrían relación en cuanto al reforzamiento de la materia

en cuanto a imagen y texto, en la sociedad, ya sea de inmigrante digital o nativo digital. Dicho eso se plantea lo siguiente.

Tendrían pequeñas diferencias entre inmigrante y nativo digital, Afirmaría. Según Marc Prensky (2010). Por el contrario, pareciera que los inmigrantes digitales no parecen valorar suficientemente las habilidades que los nativos digitales han adquirido y perfeccionado año tras año a través de interacción y práctica, y prefieren moverse dentro de lo que es conocido en virtud de su forma de aprender -que es también la forma en que los enseñaron a ellos.

Por el contrario, esa forma de aprender con tecnología, no pareciera distinguirse por culturas, sino más bien en que Chile ha permanecido centrado en un enfoque mono cultural en la cual solo a partir de la Ley Indígena de 1993, validaría la creación de una unidad programática para conocer y valorar las culturas e idiomas indígenas, en la cual partiría otra creación programática, está siendo centrada en la educación intercultural y bilingüe, según el (PIEB, 2005).

1.1.2 Formulación del problema

Si bien existe una difusión de actividades que se realizan por parte de diferentes etnias a nivel nacional como cntvinfantil.cl, por otra parte, aún no se permite en su totalidad, la de los relatos ancestrales y cosmovisiones diferentes a la cultura globalizada, sino que más bien se siguen conociendo los relatos del centro y un poco al sur del país.

A pesar de que, en la zona precordillerana y altiplánica de Chile, cuenta con una diversidad de relatos andinos, que marcan la identidad regional, estos están aún en etapa inicial en cuanto a metodologías educativas, comunicativas, producción, difusión y adaptabilidad de tecnologías y fomentar las tradiciones andinas.

Por consiguiente, este tipo de comunicaciones facilitaría e incentivaría a los jóvenes hacia la cultura andina, puesto que se relacionarían mejor con respecto a imagen y texto, Por eso mismo surge la necesidad de difusión de una leyenda presente en un mural en la localidad de Putre y como esta se comportaría con los niños de educación básica y frente a las nuevas tecnologías.

Por otra parte, frente a los medios de comunicación de las televisoras en Chile, partiría un poco más tarde a comparación con el resto de países latinoamericanos y el resto de países latinoamericanos. desempeñando un papel importante en este caso, como el tiempo que pasarían los niños frente a los televisores, Por ejemplo, en los años 2016 se realiza un estudio a 500 niños de un rango etario de ocho a doce años por parte del Consejo Nacional de Televisión (CNTV), cuyos resultados señalan que. los niños ven de 3.2 horas diarias de televisión diarios y 4,4 horas los fines de semana. (Bastián, M., 2017).

Por consiguiente, el más conocido a nivel nacional, según, CNTV (2018) afirmaría que la más reconocida en cuanto a industria televisiva en el país sería ANATEL, el cual juntaría a 6 o 7 canales de televisión abierta en Chile, incluyendo a TVN, además de aquello provisionaría iniciativas conjuntas de “interés público”, ya sea debates políticos, elecciones y transmisión de la Teletón.

Ante este estudio se puede evidenciar la importancia que tendría emitir o difundir culturas poco conocidas y no solo de zonas centralistas del país, con este fin de tener un sentido de pertenencia y resguardar leyendas, historias, costumbres y cosmovisiones de los pueblos originarios, ya que según Hevia, (2005) Chile ha permanecido centrado en un enfoque mono cultural en la cual solo a partir de la Ley Indígena de 1993, validaría la creación de una unidad programática para conocer y valorar las culturas e idiomas indígenas, en la cual partiría otra creación programática, está siendo centrada en la educación intercultural y bilingüe del (PIEB).

Finalmente, si bien se han dado algunas oportunidades educacionales tal y como afirma PIEB. (2018) Tendría como objetivo el reconocimiento de comunicativo de las personas indígenas y no indígenas, no se ha potenciado del todo sobre todo en la difusión en los medios de comunicación, lo que conlleva a una sumisa cultura y en constante peligro de pérdidas ancestrales, costumbres y lenguaje. Sobre todo, en las zonas rurales lejanas.

1.1.3 Según, los antecedentes planteados surgen la siguiente pregunta de investigación

¿Cómo difundir la cosmovisión andina de un relato oral acerca de una leyenda aymara en la comuna de Putre, como medio de rescate del patrimonio cultural intangible de la zona y transferencia a niños de educación básica de la región de Arica y Parinacota?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

1. Desarrollar una animación estilo *motion graphics* sobre una leyenda aymara para fomentar el patrimonio cultural intangible del pueblo de Putre para niños de enseñanza básica de Arica y Parinacota.

1.2.2 Objetivos específicos

1. Diagnosticar a nivel regional el conocimiento de los relatos orales aymaras y su necesidad de rescate y difusión.
2. Investigar antecedentes teóricos y gráficos sobre los relatos orales de la zona de la leyenda, patrimonio cultural, su rescate y difusión.
3. Diseñar y elaborar la preproducción de una animación estilo *motion graphics* sobre la leyenda andina “La ñusta de Jurasi” y su difusión por medio de una página web, como estrategia de rescate y difusión, adaptándolo para niños de enseñanza básica.
4. Validar la animación estilo *motion graphics* sobre la leyenda aymara y sitio web con expertos en el campo del diseño, como apoderados y profesores encargado del público objetivo.

1.3 Justificación

La presente investigación se justifica teóricamente debido a la definición misma de la cosmovisión andina, ya que, no estaría establecida al menos de alguna forma explicativa y educativa o escrita en su totalidad por parte del pueblo originario, es por ello que se analizarán los principales aportes en cuanto a cosmovisión andina y como

esta se entiende en comparación con la visión occidental. Además de investigar relatos como “La ñusta de Jurasí”, contada por los mismos habitantes de la comuna de Putre, ya sean abuelas, adultos, niños y niñas.

Frente a lo dicho anteriormente con respecto a la falta de explicación y educación sobre la cosmovisión andina, se justificaría además de una manera práctica, donde, se recopiló información acerca de la cosmovisión andina, principalmente por el Dr. Omar Felix, además de resguardar estos conocimientos, ya que resulta trascendente para este estudio, ya que según Vivian Gavilán (2018) afirma que los procesos migratorios de las zonas rurales hacia las ciudades de la costa en el Norte Grande de Chile, encontró que en los inicios de este siglo 21 habría una disminución de la población en cuanto a la residencia, ubicadas en las localidades rurales y con ello aumentaría su envejecimiento.

Además de mostrar procesos de diseño como de difusión y reproducción, con respecto a un video animado con estilo *motion graphics* el cual relataría la leyenda “La ñusta de Jurasí”, además de aportar en la difusión y a promover la cosmovisión como un proceso evolutivo en el que por generaciones se convive con relación al espacio y naturaleza con el que se desarrolla ideas y conocimientos sobre el mundo, ya que en el vivimos a lo largo de toda nuestra vida y existencia (Dr. Omar Felix, 2015).

Diagnóstico del problema

A través del siguiente diagnóstico se busca conocer la relación de los niños con respecto a la cultura aymara y su interacción con las nuevas plataformas digitales y adaptabilidad que tendrían.

Esta encuesta fue realizada a niños de 8 a 13 años de enseñanza básica, con la supervisión de un adulto responsable, en la que pertenecen a 3 instituciones educacionales, como Santa María, Jorge Alexandri Rodríguez y Cardenal Raúl Silva Henríquez. A través de un diagnóstico *online*, el cual presenta las siguientes preguntas:

Con ello dentro del diagnóstico se preguntó **¿Qué prefieres, leer o ver y escuchar?**

El 77,8% de los encuestados preferirían ver series animadas, películas y cortometrajes, frente a 11.1% que preferirían la lectura de cuentos, mitos y leyendas, por consiguiente, existirían otros que pertenecerían al 10.1% que preferirían otros tipos géneros narrativos ya sean poemas como de terror. Esta información resulta uno de los más importantes dentro del proyecto, ya que, determinaría el producto y formato de la misma.

¿En qué plataforma o producto, ¿Prefieres leer o ver, en tu tiempo libre?

El 69,2% de los encuestados prefieren en su tiempo libre usaría productos, como la plataforma vía internet, en cambio, el 26,9% preferiría obtener los productos en una biblioteca y un 3,8% prefiere directamente comprar el producto como la plataforma a utilizar.

Esta información también resulta importante para el proyecto, ya que la finalidad de la misma sería la difusión vía *online*.

¿Te gustan las historias, mitos o leyendas?

El 57.1% de los encuestados les gustaría bastante los relatos y el 35,7% solo gustarían de manera reducida los relatos.

Este dato resulta relevante para saber a grandes rasgos si a los niños y niñas de enseñanza básica, gustarían de los relatos así poder trabajar con esa preferencia desde una edad temprana.

¿Te gustaría ver alguna leyenda nortina animada?

El 84,6% de los encuestados gustaría de ver una leyenda animada y el 15,4% no sabe con respecto a las leyendas animadas.

Este dato resultaría uno de los más importantes, ya que aparte de ser una aceptación por un lado a la realización del proyecto, se tendría en cuenta este interés para el proyecto y futuros avances dentro de la misma.

En definitiva, resulta preocupante la disminución de difusión cultural y educativa de zonas lejanas a lo largo de todo el país de Chile, ya que este conocimiento ancestral amplía la visión del mundo en base al mundo en el que vivimos o bien impactando en la comuna de Putre y de la región de Arica y Parinacota y El Norte Grande de Chile.

1.4 Limitaciones

Las limitaciones de este proyecto son a continuación:

Siendo la orientación del público objetivo, niños de educación básica, este deberá contener una gráfica exclusivamente para ellos y que corresponda de buena manera, la tipografía, colores e interactividad en base a teoría del color, como en técnicas de animación y desarrollo web.

Por otra parte, el medio en el que se publique los videos animados, serán solo a través del internet y deberá de alguna manera contar con un canal local, así poder ser un aporte pedagógico dentro como fuera del aula, Además de que el narrado de la leyenda sea solo en el idioma en español.

1.5 Proyecciones

Al término de este proyecto, se busca crear un producto de apoyo pedagógico para profesores a niños y niñas de enseñanza básica, siendo de alguna manera una contribución a la difusión y promoción de la cultura local de la ciudad de Arica y Parinacota como de la zona altiplánica de Chile. Además de crear nuevos relatos e incluir el idioma aymara en la narración de los videos y adaptabilidad web.

2. Marco teórico

2.1 La Cosmovisión Andina

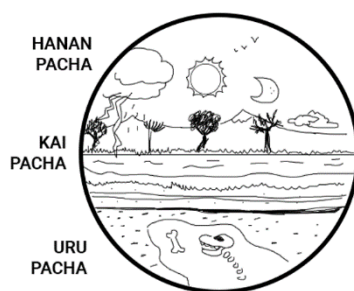
El conocimiento sobre la cosmovisión andina no llegó a ser tan difundida como lo fue la religión-militar por parte de la cultura occidental, esta tendría otra explicación de Dios, como el que se enseña en la biblia, como algo incluso mágico.

Este está relacionado más al espacio o del lugar en donde vivimos como lo muestra la Fig.1. Esta estaría compuesta por los siguientes 3 niveles:

1. Los de arriba Alax-pacha
2. Este mundo donde vive el hombre aka-pacha
3. Los de abajo manqha-pacha

Figura N°1

El Espacio Andino.



Nota. Elaboración propia basada en la Tesis de Dr. Omar Felix.

Alax (Hanaq) Pacha:

El mundo de arriba o celestial, esta relacionado con el cielo astronómico y divino, es definido como Dios creador relacionado al sol (Sol – Thunupa - Wiracocha), La luna, El rayo y los Achachilas.

Aka (Kay) Pacha:

Representa el mundo o la tierra, pero también es lo real, lo tangible y relaciona con el espacio-temporal. Conocido como “Pachamama” o “Madre tierra” se define además según el Dr. Omar Félix (2015) La Pachamama representaría la forma de una diosa femenina de la naturaleza y fertilidad, nutriendo la tierra, protegiéndola y sustentándola a todos los seres que habiten en ella, además de proveer los alimentos en cada espacio de la tierra fértil.

Manqa (Ukhu) Pacha:

Conocido como el mundo de abajo, desconocido y tenebroso según los seres malignos que habitan allí como el genio maligno, la serpiente, supaya y wari. Por consiguiente, frente al tema Víctor Bascopé (2001) afirma que, para el hombre y mujer andino, la muerte no representaría el final del todo sino una continuidad en el universo y toda existencia.

Por lo tanto, en base a esa visión existe también un estilo de vida con respecto a la visión occidental y la andina, siendo un tanto individualista la occidental, denominada (eidemonía = felicidad o búsqueda de la felicidad). Y por otra parte tenemos la andina, la cual se traduce como “El buen vivir” o “Suma Qamaña” centrándose en el colectivo o comunidad siendo en su misma una triadidad, como, por ejemplo:

- Reciprocidad: Entendida como prestación de servicios o intercambios, el cual debe devolver el otro cuando el otro lo necesite, priorizando el sujeto y no con el afán de beneficio.
- Correspondencia: La correspondencia andina es la de corresponder o devolver todo lo recibido del prójimo de la comunidad, actuando de tal manera de contribución y buena permanencia del orden cósmico de las relaciones vitales y si es posible evitar trastornos o corrupción de la misma.

- Complementariedad: Esta relación se aplicaría entre una mujer y hombre llamado (warmi-chacha o chacha-warmi), en la que se traduciría a la armonía entre pareja y el respeto. Además de los deberes que deberán ser recíprocos y a la vez complementarios para la plenitud y bienestar.

Todo ello además del bienestar del Ayllu o Ayni, que se traduce como ayuda mutua en comunidad en la que se realizan sus fiestas, ya sea matrimonios, bailes, etc. En la que se caracterizan por la ayuda mutua de forma comunitaria como ejemplo: una fiesta en casa con comida se efectuará de tal manera en que todo lo recibido tendrá que devolverse al prójimo, todo aquello con el debido respeto hacia el orden cósmico y sus relaciones vitales. (Pachamama).

2.1.1 Cosmovisión andina frente a la occidental

Las cosmovisiones parecieran estar conectadas con las enseñanzas y la forma de trabajar ciertas costumbres o en el caso occidental, con los números y lengua occidental, en ese sentido cada uno define su forma de comunicarse, observar e interpretar el mundo que nos rodea, aunque estemos distanciados (Félix, Q. 2004).

Por consiguiente, al estar distanciados cada uno puede interpretar su visión del mundo dependiendo del lugar donde viva y como se desarrolle conscientemente, pero la conciencia suele ser frágil y cruel a veces, pero el padre de la filosofía Aristóteles y en parte fundo la cultura occidental que nos gobierna actualmente.

Es por ello que Aristóteles plasmo un pensamiento lógico como lo afirmo en su obra excusándola como la verdad conocido como $A = A$, como, por ejemplo:

- El Hombre es mortal (Premisa Mayor).
- Sócrates es Hombre (Premisa Menor).
- Por lo tanto, Sócrates es mortal (Conclusión).

Este escrito origino los principios de la lógica en la que se desgloso en 3 tipos de principios. (Principio lógico de identidad, Principio lógico de no-contradicción y Principio de tercero excluido).

- Principio de Identidad: A es igual A (**A = A**). “El juicio que afirma la identidad de un objeto consigo mismo es necesariamente verdadero “.
- Principio de no-contradicción: A no puede ser noA (**A = -A**). “Dos juicios, de los cuales uno afirma lo que el otro niega, no pueden ser simultáneamente verdaderos”.
- Principio del Tercero excluido: Es A o es B, no puede ser C (**A ó B, no C**). "Entre dos juicios contradictorios, no se da un término medio".

Por consiguiente, estos pensamientos podrían erradicar un choque de culturas a lo largo del mundo, como la conquista española con su religiosidad militar, en la que al observar a los indígenas andinos sudamericano se comportaban de forma introvertida y que no lloraba al menos por fuera, sino por dentro, eso llevo al español con su religión a pensar que carecían de espíritu o alma.

Finalmente se impuso la religión por el cual el nativo solo tenía la opción de reinterpretar esas creencias de forma mítica religiosa con respecto al cristianismo junto al Dios Inti o también conocido como Dios sol papa inti y la Virgen María comparándola con la Diosa Phaxi o Luna. (Dr. Omar Félix, 2015) Dicho suceso llevo a dos diferencias ideológicas sobre la visión del mundo en la que puede estar sumido a una libre interpretación de manera indiferente o inmutable, lo cual surgen antagonismos y contracciones entre la forma de pensar del occidental y la del andino.

2.2 Costumbres y tradiciones como patrimonio cultural intangible

Las costumbres, relatos y tradiciones en comunidad más concretamente la cultural intangible andina estaría de alguna forma en un estado de dependencia y responsabilidad en aquellos que la poseen y como la distribuyen hacia los demás y a

las nuevas generaciones para mantener la cultura en comunidad, por otro lado, puesto en un caso extremo puede llegar a perderse.

Por consiguiente, estaría determinada como todo lo que vemos en la televisión y como esta influiría en nosotros, plantearía Pablo Huneus (2008) afirmando que, la cultura vendría a ser todo lo aprendido por los medios de la comunicación. Es el conjunto de comportamientos que uno asimila de la sociedad.

En definitiva, en el caso de tener la capacidad de manipular la conducta de las personas se podría decir que incluso se generaría una cultura desde cero utilizando el poder de los medios de comunicación. Por el contrario, Espinoza (2008) afirma que la cultura son las artes, las letras y distintas formas de patrimonio, pero también el conjunto de las otras expresiones mediante las cuales una sociedad moldea y reflexiona su convivencia, entre ellas las comunicaciones.

Por lo mismo resulta complicado catalogar la cultura en la que estaríamos la mayoría de las personas y todo lo que conllevaría a lo largo de todo el globo terráqueo, dependiendo de la evolución que tendría a medida que pase el tiempo y surjan patrones para catalogar la cultura que nos rige en el sentido de una cultura globalizada y se entendiéndose más la cultura aymara en el siguiente tema.

2.2.1 Cultura e identidad Aymara

La cultura aymara surge después de la era Inca surgiendo así junto a sus recorridos tradicionalmente en la tierra altiplánicas de la Cordillera de los Andes, teniendo la particularidad además de estar situada en el margen de la precordillera y el altiplano, en el flanco suroccidental del complejo volcánico de Tarapacá, representándose y ser conocido hasta el momento como el valle como una quebrada en la localidad de Putre (Alan, R., Cristián, E. & Alejandro, T. 2017). Esta ubicación, de clima frío, es la que enfrentan los colonos. Putre se caracteriza por sus grandes alturas sobre el nivel del mar. El Centro de Información de Recursos Naturales (CIREN, 2018) indica que en el altiplano se ubican cerca las localidades de los pueblos originarios, es una franja volcánica con una altura de 3.800 metros sobre el

nivel del mar (m.s.n.m.) y con un ancho aproximado de 20 kilómetros (km), extendiéndose entre la Cordillera Central y la Cordillera de los Andes.

Pero al contrario esto no sería peor de los tratados que les proporcionarían a los pueblos originarios de aquella época, debido a la repartición y delimitaciones de los terrenos, en la que situaría esas tierras, provocaría a forzar a los pueblos originarios como a trabajar como mano de obra y ser tratado como esclavo.

Por consiguiente, las colonizaciones en la que América Latina tendría que pasar, se conformarían de reducciones jesuíticas y de trabajo hacia los pueblos originarios vendiéndolos como mano de obra y esclavizándolos, terminando así a una indiferencia de culturas y propiamente tal a sus propios orígenes (Melanie, K. 2018).

Toda esa colonización dividió la población aymara repartidos en 3 países (Perú, Bolivia y Chile), además del surgimiento de la Guerra del Pacífico allá por los años (1879-1883) conocidas por algunos historiadores como “del guano y del salitre” en la cual participaron países como Perú, Bolivia y Chile. En la que concluyo Perú y Bolivia aliados en contra Chile.

Esto llevaría a una conexión distintiva que tendrían por parte de las comunas de Arica y Parinacota a finales del siglo XIX conllevaría a cambios significativos en las comunidades, dificultando los procesos administrativos y políticos, a su vez las relaciones entre comunidades con respecto a los límites geopolíticos (Fundación Altiplano, 2012).

Finalmente llevándolo a la actualidad, encontrándose que la población aymara reside en su mayoría en Chile y se encuentra principalmente en la Región de Arica y Parinacota, como en la región de Tarapacá, por otro lado, la mayoría viviría en zonas urbanas a pesar de que en menor medida una parte de la población permanecería en los valles y tierras a gran altitud en la cordillera. Adoptando así una diversidad de relatos o narraciones presentados en el siguiente tema.

2.2.2 Mitos y leyendas

Los relatos se encontrarían como producto implantada a las nuevas generaciones y distribuidas de manera representativa del lugar de las narraciones provenientes de la cultura originaria por ejemplo en el caso de Chile y su angosta extensión geográfica, presenta una gran diversidad cultural con diferentes etnias y con ello diferentes mitos o leyendas. Esta diversidad permite que las generaciones se adapten a las nuevas sociedades o estilo de vida planteadas a continuación.

Esta diversidad, tendría un impacto para aquellas generaciones de nativos digitales además de tener una influencia en la sociedad, instituciones y conocimiento, en el caso educacional, Di Domenicantonio y Vacchino (2010) afirman que las nuevas tecnologías permiten otros modos de aprendizaje. permitiendo introducir Imágenes, animaciones y sonidos que provocan generalmente, en los alumnos, un acercamiento y motivación a los temas a estudiar.

Esto conlleva al desinterés al ámbito académico, lectura y cultural, ya que, al solo implementar una cultura, crea conflictos para la integridad de las personas en sociedad y comunidad. En la que Blanca Rosales (2006) afirma que la participación de las sociedades civiles en la construcción de la ciudadanía en las regiones sería en si un desafío y una necesidad para el desarrollo e integridad de la región en cuestión, este se referiría a la ciudadanía andina como la regional sudamericana con sus derechos pertinentes, íntegros y responsables.

En ese sentido Henry Jenkins (2003) y Carlos Scolari (2013) Señalan que la naturaleza colectiva de forma distintiva de las narrativas multimediales conllevaría una activa participación y colaboración por parte de los usuarios, es por ello que resultaría conveniente para generar motivación e interés hacia los jóvenes por las narrativas dinámicas e interactivas.

2.2.3 Relatos de la Comuna de Putre

Estos relatos surgen en el norte de Chile en la región de Arica y Parinacota, forjado y originado por conocimientos ancestrales incaicos e hispánicos, conectados de alguna manera con Perú y Bolivia compartiendo descendencia indígena, lo cual conserva como memoria colectiva técnicas, patrones culturales, y manifestaciones como cantos, bailes, mitos, leyendas, poesías, ritos, fiestas, adivinanzas, juegos, creencias, e historias colectivas, todo ello como herencia de sus antepasados.

La memoria colectiva de la gente del pueblo de Putre, se ve reflejado en su estilo de vida. Según Luque (2020) pareciese que la conciencia de la comunidad se concluye con acciones como bailar, beber, cantar ir a los sembradíos o corral de los animales, recorrer en comunidad lugares situados en el pueblo, basándose en la solidaridad comunitaria en dar y recibir, compartiendo en familia y junto a la comunidad.

Además de sus estilos de vida en comunidad, coexisten con los animales, relatándolos, observándolos y estudiando sus comportamientos, como el zorro en el que J.J.M.M. van Kessel (1994) indica que sería de otro mundo y representa el desorden: el cual no debe penetrar en nuestro mundo porque eso sería el colapso del orden y el fin de este mundo.

Esta manera de pensar y ver el mundo, conlleva también el espacio andino que habita. Rosaura A. (2016) nos indica que la gente de Putre se encarga de la cartografía. El agrimensor va más allá del dibujo lineal para levantar planos y mapas a escala de caminos, puentes, ríos, cerros y promontorios; agrega además el color para destacar en el escenario rural agrario, la simplicidad u ornamentada estructura arquitectónica de las casas, corrales, capillas y haciendas, así como la representación de la flora y fauna local.

2.2.4 La leyenda “*La Ñusta de Jurasi*”

La leyenda forma parte del patrimonio cultural intangible y son relatos de los habitantes de la zona de la localidad de Putre, de los niños, jóvenes, abuelos y abuelas que conviven en el pueblo, recopilado gracias a un libro bilingüe llamado “El

Zorro y el Cóndor” (2007). Está relata la historia de una mujer aymara que guarda el secreto de la eterna juventud.(Ver en el Anexo A).

2.3 La Animación

El concepto de “Animación” o “Animar”, se conoce desde la época donde se empieza a desarrollar más la lengua española, gracias al latín en la edad media en donde “anima” representaría a un “espíritu” o “alma”; hasta hoy en día en que se moderniza con el sufijo “ción” de “acción y efecto”. Llegando a la conclusión en que la animación es darle vida a cualquier cosa, dándole acciones, movimientos y efectos varios.

Por otro lado, existe la definición ligada a una secuencia lineal de imágenes o dibujos, fotografías o directamente modificado por la computadora, esta incluye sonidos como voces, musicales, bandas sonoras, todo ello con la finalidad de entregar un mensaje acorde y abarcando los máximos sentidos con respecto al espectador (Adrián, B. 2002).

Además de que este se desarrollaría siempre en dos ejes (X, Y) en un plano bidimensional a diferencia del plano tridimensional que se agregaría el eje Z dándole profundidad y convirtiéndola así en Animación 3D gracias a la evolución tecnológica, a comparación de la animación 2D que su desarrollo dataría de los tiempos en la que nos refugiamos en las cuevas y que la llama del fuego diera una cierta sensación de movilidad.

En definitiva, si bien existe variedad de herramientas para el desarrollo de animaciones tanto física como digitalmente, estas tendrían una forma particular para el desarrollo de calidad de una obra animada y conceptos teóricos, como serían las leyes que interactúan con respecto al objeto o material con el que se tiene animar (Paramon. 2004).

2.3.1 La técnica *Motion Graphics*

Alonso V. (2016) Afirma que “Los *motion graphics* son una técnica con gran capacidad de expresión, y por ello muy utilizada en publicidad, vídeos institucionales, secuencias de créditos, etc. Pueden traducir una compleja idea en un mensaje claro con unos pocos segundos de animación”.

Ahora bien, existen otro tipo de *motion graphics*, según Alonso V. (2016). “*Motion graphics* en 2D son una herramienta en auge que adoptan una estética muy distinta a los ejemplos anteriores cuando se trata de imágenes planas y aparentemente sencillas. En muchas ocasiones tras su apariencia 2D se esconde un modelado en 3D que permite mover la cámara por los escenarios, dando lugar a cambios de perspectiva”.

Finalmente, este tendría diferentes medios en que se relacionaría, no solo en el caso de la imágenes o videos, sino que en cualquier otro medio digital en el que se base la simulación con imágenes, sonidos, escritos, etc. Como por ejemplo un sitio web desarrollado de tal forma en que el diseño cumpla con el lenguaje y forma de expresión de comunicación y representación para la sociedad.

2.4 Antecedentes Gráficos

Se adjuntan imágenes relacionadas a videos animados narrando de alguna manera gráfica, musicalmente y/o voz en *off*, que sirven como guía o referencia para la elaboración del producto de tesis.

2.4.1 Animación *motion graphics* nacionales

Figura 2 <i>Kristel una niña Aymara Serie Pichintún</i>	Figura 3 <i>Capítulo 4: Vacaciones Diego y Glot Temporada 2005</i>
---	--



CNTV, serie *Pichintún*, (2016, Septiembre, 05). *Kristel una niña Aymara* | Serie *Pichintún*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=oFovAI0L1UE>



Diego y Glot, (2020, Mayo, 21). Capítulo 4: *Vacaciones* | *Diego y Glot* | Temporada 2005. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=hWe y7Xs81MQ&t=1443s>

Figura 4

Cortometraje - *Mama Luna*



Diseño Multimedia UTA, (2015, Abril, 21). Cortometraje - *Mama Luna*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=f7Zr9izcwbE>

Figura 5



CUENTA LA LEYENDA - *La Llorona*



Cuenta la leyenda, (2020, Mayo, 21). Capítulo 4: CUENTA LA LEYENDA - *La Llorona* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=o8s s4am5T3k>

Los diseños realizados en los videos son detallistas o simples con técnicas variadas como *motion graphics*, animación 3D o transiciones de imágenes.

2.4.2 Animación de *motion graphics* internacionales

<p>Figura 6</p> <p><i>Abuela Grillo</i></p>	<p>Figura 7</p> <p><i>La leyenda de la coca</i></p>
 <p>Nicobis, E, (2010, noviembre, 04). <i>Abuela Grillo</i>. [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=AXz4XPuB_BM</p>	 <p>Antonio, D, (2019, septiembre, 19). <i>Abuela Grillo</i>. [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ig5FW3IQVIQ&list=LL&index=1&t=9s</p>
<p>Las técnicas de los videos animados suelen ser variadas, ya sea por animación de fotograma a fotograma o bien con uso de materiales y usando <i>stop motion</i>, ahora estos suelen ser detallados en su producción o bien ilustrativos.</p>	

2.4.3 Animación de personajes nacionales e internacionales

<p>Figura 8</p>	<p>Figura 9</p>
<p><i>Leyenda ilustrada por Mitos y Leyendas</i></p>	<p><i>Capítulo 4: Vacaciones Diego y Glot Temporada 2005</i></p>



Mitos y Leyendas, (2021, Mayo, 26).

¡Jurasi! ¡Jurasi!. [Archivo de imagen].

Recuperado de

[https://myl.fandom.com/es/wiki/%C2%A1Jurasi!
Jurasi! %C2%A1Jurasi!](https://myl.fandom.com/es/wiki/%C2%A1Jurasi!_%C2%A1Jurasi!)



Diego y Glot, (2020, Mayo, 21).

Capítulo 4: Vacaciones | Diego y Glot | Temporada 2005. [Archivo de video].

Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=hWeY7Xs81MQ&t=1443s>

Figura 10

CUENTA LA LEYENDA - La Tirana



Cuenta la leyenda, (2017, Septiembre, 23). La Tirana [Archivo de video].

Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=o8ss4am5T3k>

Figura 11

CUENTA LA LEYENDA - La Llorona



Cuenta la leyenda, (2020, Mayo, 21).

Capítulo 4: CUENTA LA LEYENDA - La Llorona [Archivo de video]. Recuperado de



de

<https://www.youtube.com/watch?v=o8ss4am5T3k>

Los personajes más reconocidos dentro de las leyendas a nivel nacional, suelen ser "La Llorona" y "El Trauco", estas han evolucionando en su animación de lo tradicional a lo digital, siendo más detallados y avanzados en cuanto a efectos

digitales y vectores.

2.4.4 Paleta de colores

<p style="text-align: center;">Figura 12</p> <p style="text-align: center;"><i>Comuna de Putre</i></p>  <p>visitchile, (2021, Mayo, 26). <i>PUTRE</i>. [Archivo de imagen]. Recuperado de https://www.visitchile.com/es/putre/fotos.htm</p>	<p style="text-align: center;">Figura 13</p> <p style="text-align: center;"><i>Caminos de tierra de Parinacota</i></p>  <p>visitchile, (2021, Mayo, 26). <i>La Ruta Altiplánica</i>. [Archivo de imagen]. Recuperado de https://www.visitchile.com/es/tours/la-ruta-altiplanica.htm</p>
<p>Los colores de los paisajes suelen ser en su mayoría variantes del color marrón y el cielo entre azulado y rojizo en los atardeceres, con sus respectivos degradados.</p>	

2.4.5 Propuestas tipográficas

<p style="text-align: center;">Figura 14</p> <p style="text-align: center;"><i>Sitio web CNTV infantil</i></p>	<p style="text-align: center;">Figura 15</p> <p style="text-align: center;"><i>Leyenda "Origen de la Coca"</i></p>
---	---



CNTV infantil, (2022, febrero, 19).
Sitio web de CNTV infantil. [Archivo de
imagen]. Recuperado de
<https://cntvinfantil.cl/>



Antonio, D, (2019, Septiembre, 19).
Abuela Grillo. [Archivo de video].
Recuperado de
<https://www.youtube.com/watch?v=ig5FW3IQVIQ&t=414s>

Figura 16

El nacimiento de Angelica



Nidia Faúndez Aguilar, (2022,
Febrero, 20). *El nacimiento de
Angelita*. [Archivo de imagen].
Recuperado de
[https://tiendanifam.cl/producto/
cuento_el_nacimiento_de_angelita/](https://tiendanifam.cl/producto/cuento_el_nacimiento_de_angelita/)

Figura 17

Serie Pichintún



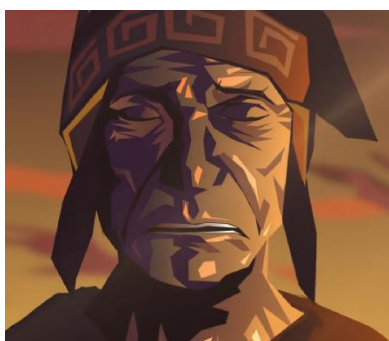
CNTV, serie *Pichintún*, (2016,
Septiembre, 05). *Kristel una niña
Aymara | Serie Pichintún*. [Archivo de
video]. Recuperado de
[https://www.youtube.com/watch?
v=oFovAI0L1UE](https://www.youtube.com/watch?v=oFovAI0L1UE)

Se han detectado una preferencia en el uso de tipografías *san serif*, *bold* y *serif* para portadas de cuentos ilustrados. Siendo simples y con una tipografía bien marcada en los recuadros a usar.

2.4.6 Propuestas de estilo

Figura 18

Leyenda “El origen de la coca”



Antonio, D, (2019, Septiembre, 19).

Abuela Grillo. [Archivo de video].

Recuperado de

[https://www.youtube.com/watch?v=](https://www.youtube.com/watch?v=ig5FW3IQVIQ&t=414s)

[ig5FW3IQVIQ&t=414s](https://www.youtube.com/watch?v=ig5FW3IQVIQ&t=414s)

Figura 19

Serie Pichintún



CNTV, serie *Pichintún*, (2016,

Septiembre, 05). *Kristel una niña Aymara*

| *Serie Pichintún. [Archivo de video].*

Recuperado de

[https://www.youtube.com/watch?](https://www.youtube.com/watch?v=oFovAIOL1UE)

[v=oFovAIOL1UE](https://www.youtube.com/watch?v=oFovAIOL1UE)

Los estilos observados en estas animaciones suelen ser variados, partiendo de imágenes vectorizadas con efectos y movimientos 2D y estilo tridimensional 3D.

3. Metodología

3.1 Metodología *Design Thinking*

Para el desarrollo de esta investigación se utilizó la metodología *Design Thinking* fue desarrollada como la conocemos en la actualidad por (Brown, 2008) el cual creo un método en el que por medio de las ideas innovadoras se logre aprovechar la eficacia y solución en base a las necesidades de los usuarios. Además de no ser lineal, permitiendo avanzar o retroceder para replantearse y mejorar. Trabajando así con 5 fases observadas en la (Fig.20) y cómo los diseñadores realizarían sus productos y como se piensa en cuanto al Diseño.

Figura N°20

Metodología *Design Thinking*.



Fuente: Elaboración propia basada en los colores de soinfantil.

3.1.1 Empatía

La primera fase será esencial para comprender las necesidades de los usuarios y da una solución en base al desarrollo de un proyecto o producto, observando el entorno en el que se desarrollan cualquier tipo de persona y que realidad estaría dentro de sus perspectivas. Con ello la creación de un mapa de empatía para entender de mejor manera al público objetivo.

3.1.2 Definición

Recopila toda la información que se obtiene en la etapa empatía para poder definir un valor que logre y alcance un buen resultado, como solución, como innovación y determinante para obtener el objetivo deseado.

3.1.3 Ideación

Generar varias ideas será determinante para generar diferentes valores y obtener el mejor valor para posteriormente desarrollarlo y obtener el mejor resultado.

3.1.4 Prototipado

Construir un prototipo será fundamental para poder visualizar la o las soluciones que se desarrolle para así mejorar y llegar lo más cerca posible a un resultado final.

3.1.5 Testeo

Probar el prototipo resultaría determinante para una visión final y poder mejorar o cambiar en base a las interpretaciones y ser significativo para aquellos usuarios en el que se está buscando las respectivas soluciones en base a las ideas y las necesidades de los involucrados.

4. Aplicación de la metodología

Primeramente, se aplicará la metodología *Design Thinking* (Brown, 2008) para el correcto desarrollo del producto multimedial.

4.1 Empatizar

La metodología del *Design Thinking* contempla en su primera etapa la fase de empatizar, la cual tiene como fin conocer al usuario, su entorno y necesidades o problemáticas, para lo cual se construye un mapa de empatía. Con este fin hemos aplicado un diagnóstico inicial, el cual queda ampliamente desarrollado en la justificación del problema, dentro del capítulo 1. De tal forma que el mismo arroja la necesidad de conservación de los relatos orales aymaras en el pueblo de Putre. Esto como consecuencia, entre otras cosas, de la pérdida de un mural que ilustraba una leyenda en la comuna de Putre. Al igual que surge la necesidad de rescatar y promover dicha leyenda como patrimonio cultural intangible propia de esa zona y del país.

Se recopiló además información acerca de la cultura del pueblo de Putre, donde la importancia de la investigación del pueblo, resultaron ser más bien la variedad de relatos, celebraciones y costumbres, más concretamente esos relatos que provienen de las abuelas contadas a niños y jóvenes, que tendrían en la evolución del tiempo, lo que conlleva a la creación de un diagnóstico a continuación.

Por consiguiente, se realizó un diagnóstico ya que dicha pérdida influiría en los habitantes, principalmente jóvenes y con ello su interés, además de las personas que provengan de afuera y originarios sanguinos de la zona, afectando en el Arte como dice Luis Espinoza (2008). La cultura son las artes, las letras y distintas formas de patrimonio, pero también el conjunto de las otras expresiones mediante las cuales una sociedad moldea y reflexiona su convivencia, entre ellas las comunicaciones.

Para concluir, se creó un mapa de empatía basado en los diagnósticos realizados a los niños y niñas de 8 a 13 años de enseñanza básica, ver en (Fig.22).

Figura N°22

Mapa de empatía basado en diagnósticos.



Nota. Mapa de empatía, elaboración propia.

4.2 Definir

Si bien el proyecto va dirigido a niños y jóvenes este estaría relacionado con lo anteriormente comentado en el capítulo uno, en la que parte con la base de la problemática por lo que se definiría como una solución más bien adaptativa a las nuevas generaciones y difundirla, ya que en cuanto a patrimonio cultural de las zonas del Altiplano Chileno, más concretamente en la comuna de Putre, habría una pérdida significativa en cuanto a lo que plataformas preferirían los niños y jóvenes y más en casos urbanos y de ciudades como ejemplo Arica y Parinacota.

Después de revisar las preguntas y resultados del diagnóstico realizado posteriormente se concluyó la creación de una animación estilo *motion graphics* y difusión a través de una página web, donde relate la leyenda de “La Ñusta de Jurasi” del pueblo de Putre de alguna manera didáctica y a la vez entregando conocimientos

acerca de la cosmovisión andina a través de un relato gráfico. Con ello la idea de realizar y difundir una animación estilo *motion graphic* de una manera sencilla y fantástica, tomando de ejemplo la leyenda de la coca (Ramos, 2019).

4.3 Idea

En la siguiente etapa surge como solución el desarrollo de una animación - estilo *motion graphics* en 2D – orientada niños y niñas de enseñanza básica de la ciudad de Arica y Parinacota de Chile, para resguardar, rescatar y promover la difusión cultural intangible de la zona del Altiplano Chileno con respecto a la cosmovisión andina y una leyenda aymara.

Por ello, se aplica el método SCAMPER (Fig.23) que favorece y ordena las ideas que van surgiendo en la anterior etapa de definir.

Figura N°23

Tabla método scamper.

MÉTODO SCAMPER	
Sustituir	Medios de difusión Material Gráfica(tipografía, personajes, color)
Combinar	Rescate de la transmisión oral con el uso de la tecnología
Adaptar	Nuevos medios tecnológicos Nativos digitales Contexto de pandemia Educación básica
Modificar	Animación 2D con estilo motion graphics Sonidos adecuados De relato oral a relato gráfico
Poner otro uso	Difusión a través de un canal de youtube Aplicación web
Eliminar	Poca difusión Escaso conocimiento de relatos y leyendas de la zona en la
Educación	Básica.
Reorganizar	Utilizar colores relacionados a la zona Nueva propuesta gráfica

Nota. Tabla método scamper.

4.3.1 Estudio de competencias

La animación estilo ilustrativo y con estilo de animación *motion graphics*, director y Animador: Ariel Adrián Ramos Nina. Esta posee efectos varios y transiciones de fundido, además de movimientos característicos del estilo *motion graphic*.

<https://youtu.be/ig5FW3IQVIQ>

Por otro lado, la página web realizado por CNTV infantil, posee características unicas en base a una página web desarrollada para un público infantil.

<https://www.cntvinfantil.cl>

4.3.2 Plataformas

Para la realización y desarrollo del siguiente producto multimedia se utilizaron software como Adobe Illustrator, After effects y Visual Estudio Code (Fig. 24) que permitirá una vez contar con el material audiovisual y grafico subir posteriormente los archivos de código modificado anteriormente a la página web.

Figura N°24

Softwares de Adobe y editor utilizados.



Nota. Adobe Illustrator 2021, Adobe Premiere 2020, Adobe After Effects 2020 y Visual Estudio Code.

4.4 Prototipo

Frente a lo investigado se optó por la elaboración de una animación con técnica motion graphics en 2D con la música y sonido orientado a niños de educación básica, además de difundirlo y promocionarlo por medio de una página web, donde estaría insertado el relato de la leyenda de “La ñusta de Jurasi” del pueblo de Putre, este entregaría conocimientos de la cosmovisión andina a través de la leyenda y el relato gráfico. Llamándose “S.O. infantil” la página web y contaría con un video narrado y de una duración breve y en 1080p.

4.4.1 Guion multimedia y storyboard

El guion de material multimedia contiene las escenas, descripción de escena, imágenes, animaciones, textos y audio utilizados en el producto multimedial como la narración con respecto a un orden de las escenas de los escenarios, personajes,

acciones, bocetos y dialogo. Se muestra por medio del storyboard incluido en el guion multimedia (Ver en el Anexo B).

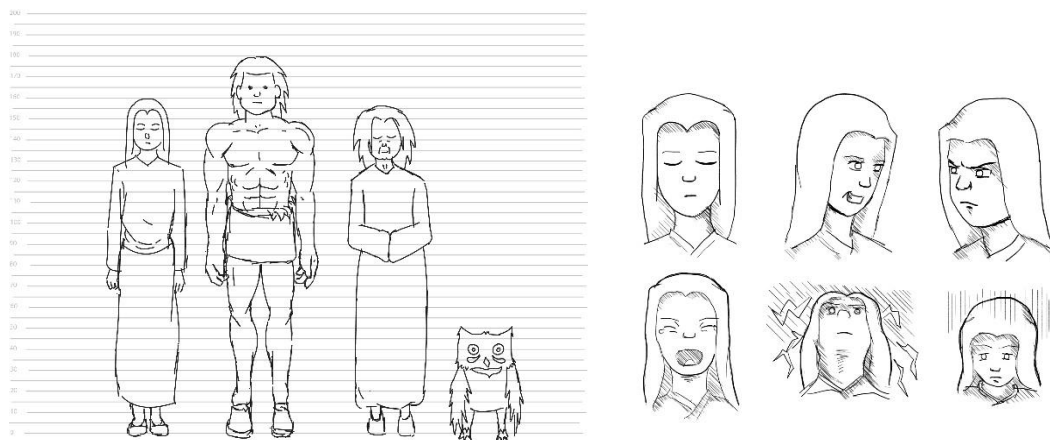
4.4.2 Diseño de personajes

Antes de la realización del diseño de personajes, se investigó la vestimenta de las zonas rurales y eventos de espectáculos de cantantes como Luzmila Carpio. Además de costumbres, elementos, herramientas o tejidos propias del patrimonio cultural de la zona del Altiplano Chileno (aguayo, resortera, etc.).

A continuación, se decidió utilizar el software de Adobe *illustrator* (Fig.24) para bocetear y desarrollar los personajes con un estilo *motion graphic* y simple, ya que la simpleza hace captar la atención de los niños o jóvenes, por lo mismo se rescataron rasgos, expresiones y vestimentas de una manera sencilla en la animación (Fig.25) de la zona como en cosmovisión andina propias de la zona como en lo cultural.

Figura N°25

Diseño de personajes.



Nota. Diseño y expresiones de personajes, elaboración propia.

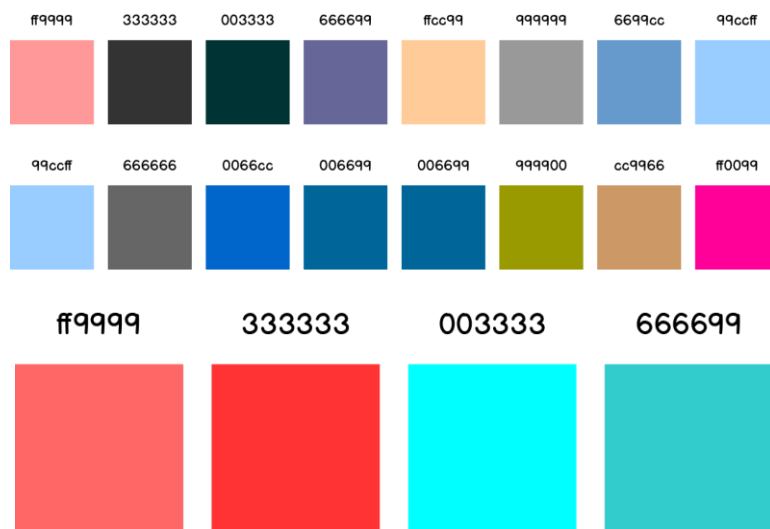
4.4.3 Color

Para esta animación se utilizaron colores identificados en los paisajes de la zona, siendo colores de la naturaleza como degradados de verde, marrón y celeste, siendo

equilibrado con respecto a los colores fríos y cálidos (Fig.26), y para la paleta de colores del sitio web son, siendo colores fríos y simples (Fig.26).

Figura N°26

Colores del video y pagina web.



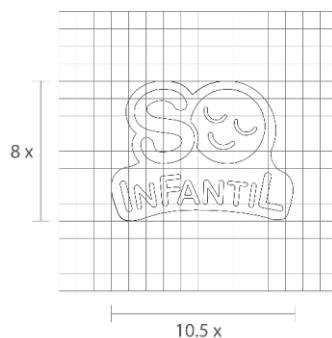
Nota. Colores utilizados en la animación y en la página web.

4.4.4 Imagotipo

El imagotipo se crea una vez establecida la estructura y plataformas digitales utilizadas en la animación, con lo que, se crea un imagotipo con el nombre de S.O.infantil (Fig.27), representando la Libertad, fantasía y virtud. Además de tener los valores como la lealtad y honestidad. Utilizando la tipografía de “Arial Rounded MT bold” (Fig.29), que se encuentra presente en logo (Fig.28) y para los productos multimediales se utilizó la tipografía más acorde a los niños y niñas, llamada “Fredoka One” (Fig.29) y con ello su elección.

Figura N°27

Red de construcción del imagotipo.



Nota. Red de construcción. De elaboración propia.

Figura N°28

Imagotipo normal, positivo y en negativo.



Nota. Imagotipo, positivo y negativo. De elaboración propia.

Figura N°29

Tipografías, colores y herramienta utilizada.

TIPOGRAFÍA

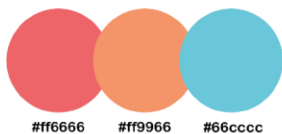
Fredoka One

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Arial Rounded MT Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

COLOR



#ff6666 #ff9966 #66cccc

HERRAMIENTA



Nota. Tipografía,

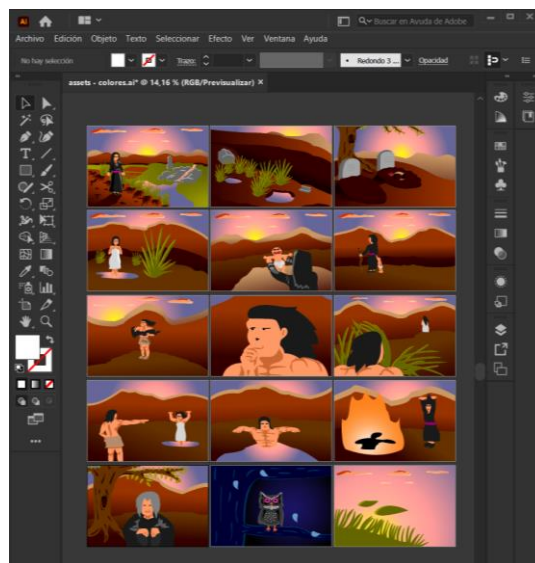
colores y herramienta utilizado en imagotipo. De elaboración propia.

4.4.5 Producción

Se **creo** un prototipo sencillo, así poder visualizar la animación en base al material multimedial, como los guiones, storyboard y demás. Además de utilizar música y sonido para complementar el video animado, así mismo el sonido de la voz en off relatando la leyenda, llegando a la construcción de las escenas vectorizadas, utilizando adobe *illustrator* (Fig.30) y a la producción de los planos o escenas utilizando el software de Adobe *premiere* (Fig.31).

Figura N°30

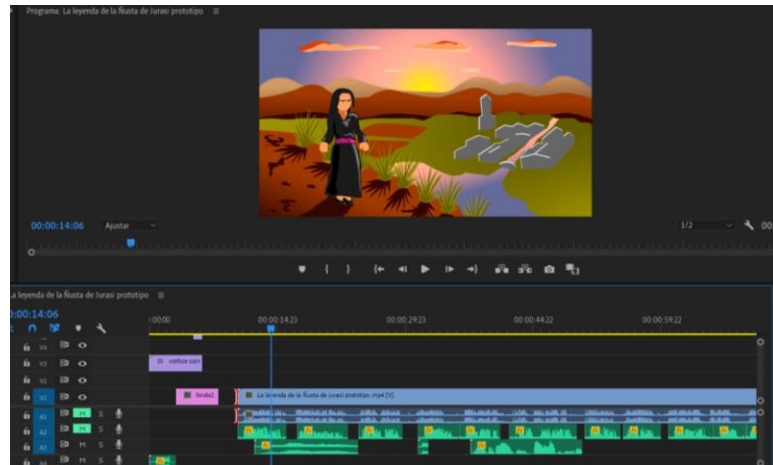
Ilustraciones de las escenas.



Nota. Ilustraciones vectorizadas de las escenas en *illustrator*, elaboración propia.

Figura N°31

Producción en premiere.



Nota. Producción y animación de las escenas en *adobe premiere*, elaboración propia.

4.4.6 Desarrollo web

Se **desarrollo** una página web a código abierto de HTML 5, CSS Y JS. utilizando el software de Visual Estudio Code (Fig.32).

Figura N°32

Desarrollo de soinfantil.cl.



Nota. Desarrollo de soinfantil.cl utilizando editor de código Visual Studio Code, elaboración propia.

4.6 Testeo

Una vez terminado el producto se continuo a exportar la animación en formato mp4 y ser subido a la plataforma de “YouTube” así posteriormente insertarlo en la página web desarrollada y poder visualizarla en cualquier formato, además de ser presentada a la profesora Nélica Ramírez, en el fin de señalar y revisar modificaciones a realizar en el producto. Sin mencionar antes que la resolución se encuentra en 1080p.

Por consiguiente, se realizó un instrumento de validación del producto de Tesis el cual su medida parte en una escala del 1 al 5 con una valoración de “Muy en desacuerdo” (1) a “Muy de acuerdo” (5), siendo un punto medio el número 3.

Al momento de dirigirse a la sección de juego ¿Le es fácil comprender y jugar el ritmo del juego?

Resultado: 22,2% de los encuestados valoraron la facilidad y ritmo del juego como “En desacuerdo” y el 77.8% “Muy de acuerdo” por lo cual se realizó una corrección en cuanto a mejorar la comprensión del juego reduciendo el tamaño de las imágenes de los personajes para visualizar mejor los colores del juego de memorización.

¿Considera útil la difusión y promover el video animado de una leyenda de la localidad de Putre por medio del Sitio Web?

Resultado: El 88.9% de los encuestados considera estar “Muy de acuerdo” en que es útil la difusión con un propósito de promover la leyenda originaria del pueblo de Putre por medio de un sitio o página web. Por el contrario, el 11.1% estaría “Medianamente de acuerdo”.

En cuanto al sitio web como el diseño animado ¿Considera usted que se logra entender el patrimonio cultural de la zona en el que se origina la leyenda?

Resultado: El 66.7% de los encuestados considera estar “Muy de acuerdo” entendiendo en parte el patrimonio cultural de la zona pese a ser fantasioso la animación y característico de una leyenda. Además de contener elementos identificadores de la cultura como aguayo, resortera, etc. Por el contrario, el 22.2% estaría “De acuerdo” y el 11.1% estaría “Medianamente de Acuerdo”.

4.6.1 Distribución

La presentación del producto de Tesis fue mostrada como experiencia de los usuarios así validar en base a expertos y público objetivo a niños de 8 a 13 años o bien por medio de profesores en el aula o vía online. En la cual una vez obtenidas las respuestas se aplicaron los respectivos cambios al producto.

A continuación, el producto a validar se encuentra en el siguiente enlace:

www.soinfantil.cl

4.6 Conclusión

En cuanto al producto de tesis, se concluye que, es una herramienta útil en cuanto a tecnología y promoción la cosmovisión andina por medio de una leyenda “La ñusta de Jurasi” mostrando interés en los niños y niñas de 8 a 13 años de enseñanza básica sobre la cultura intangible y patrimonio del pueblo de Putre, Ya que, el tipo de narrativa gráfica al ser fantástica y de breve duración estaría relacionado con los tipos de producto audiovisual que consumirían los nativos digitales y a su vez el público objetivo, siendo didáctico en cuanto a plataforma web y contar con sus personajes, música y sonido, colores y movimientos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Gavilán. V. (2020). *Prácticas matrimoniales y relaciones de género en dos comunidades aymaras del altiplano del norte de Chile: Estudios Atacameños*. Instituto de Investigaciones Arqueológicas y Museo, Universidad Católica del Norte. Recuperado en: https://www-jstor-org.ezproxy.biblio.uta.cl/stable/pdf/26937275.pdf?ab_segments=0%252Fbasic_search_solr_cloud%252Fcontrol&refreqid=excelsior%3A807da276b92330449d9aa5d98535a4d3 (24/10/20)
2. Felix O. Soliz R. (2015). *Lógica aimara trivalente y cosmovisión andina*. Universidad Mayor de San Andrés, Facultad de Medicina. Recuperado en: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762015000200019(27/10/20)
4. Bascopé V. (2001). *El sentido de la muerte en la cosmovisión andina; el caso de los valles andinos de Cochabamba: Chile*. Universidad de Tarapacá. Recuperado en: https://www-jstor-org.ezproxy.biblio.uta.cl/stable/pdf/27802194.pdf?ab_segments=0%2Fbasic_search_solr_cloud%2Fcontrol&refreqid=fastly-default%3A1d4a0a957b14b94721b5642ccf0abc18(27/10/20)
5. Kessel V. (1994). *El zorro en la cosmovisión andina: Chile*. Universidad de Tarapacá. Recuperado en: <https://www-jstor->

org.ezproxy.biblio.uta.cl/stable/pdf/27802003.pdf?ab_segments=0%2Fbasic_search_solr_cloud%2Fcontrol&refregid=fastly-default%3A1d4a0a957b14b94721b5642ccf0abc18 (27/10/20)

6. Perales A. y Pérez Á. (2007). *Aprender la identidad: ¿Qué ven los menores en TV?:2007-2008 Madrid. Revista científica de educomunicación. Recuperado en:*
http://tv_mav.cnice.mec.es/siglo/50/loaded_movies/guias/04_cyan/06_pdfs/menores.pdf (16/12/20)
7. Espinoza L. (2008). *Estudio de las demandas de desempeño profesional en el campo de la comunicación social. el caso del “videoperiodista” que se desempeña en el departamento de prensa del canal atv de valdivia: 2008. Valdivia de Chile. Universidad Austral de Chile. Recuperado en:*
<http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2008/ffe.77e/doc/ffe.77e.pdf> (16/12/20)
8. Huneus P. (2008). *La cultura huachaca o el aporte de la televisión: 2008. Santiago de Chile. Editora Nueva Generación República de Chile. Recuperado en:*
<https://drive.google.com/file/d/1UeG-abSFmKoygG88b7CegJrI7mpVPBzf/view?usp=sharing>
(16/12/20)
9. INE. (2018). *Conceptos indicadores tablas y gráficos resultados censo 2017: 2018. Chile. Instituto Nacional de Estadísticas. Recuperado en:*
<https://drive.google.com/file/d/1GEInlbTPyBebUov2RiY3K-8yP0tMVEVp/view?usp=sharing> (16/12/20)
10. INE. (2018). *Conceptos tabulados censo 2017: 2018. Chile. Instituto Nacional de Estadísticas. Recuperado en:*
<https://drive.google.com/file/d/1OYnSI9heGk95oWO5rpTEWwQOcKT2emGH/view?usp=sharing> (16/12/20)
11. INE. (2018). *Glosario por temática 2017: 2018. Chile. Instituto Nacional de Estadísticas. Recuperado en:*

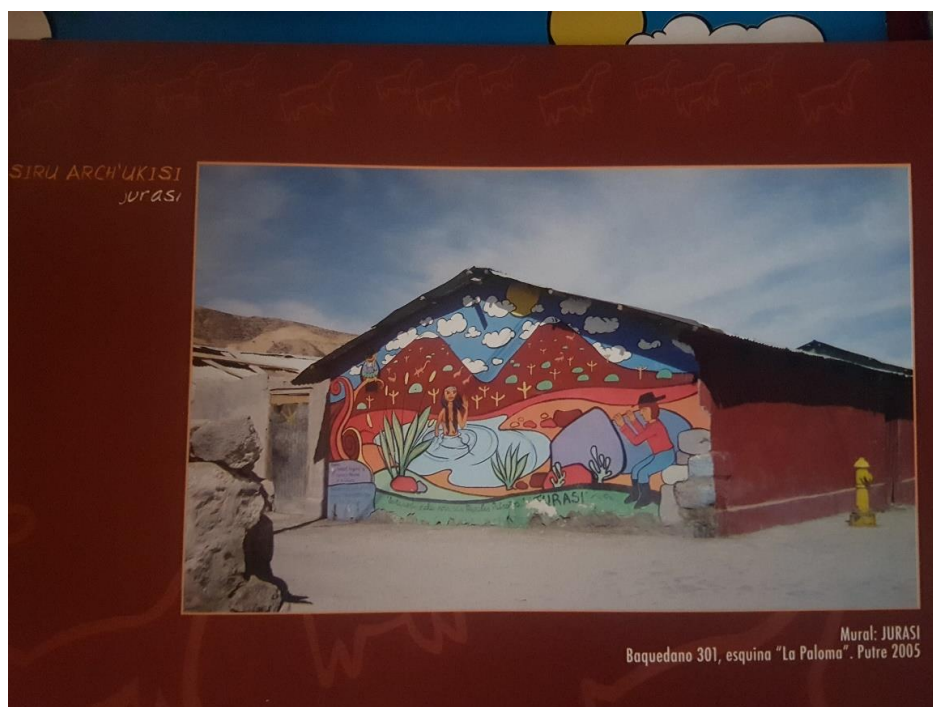
- [https://drive.google.com/file/d/1Rs8FhqqgSX6yxOA_NEr9RyIKj6IAZVDY/view?usp=sharing_\(16/12/20\)](https://drive.google.com/file/d/1Rs8FhqqgSX6yxOA_NEr9RyIKj6IAZVDY/view?usp=sharing_(16/12/20))
12. *Fundación Altiplano. (2012). Proyecto para la Salvaguardia del Patrimonio Inmaterial Musical Aymara. Regiones de Arica y Parinacota & Tarapacá. Chile: 2012. Chile. Fundación Altiplano. Recuperado en: [https://drive.google.com/file/d/1R4PL_gvSyfXdqFgryoia7P1TV_-_G0Imf/view?usp=sharing_\(16/12/20\)](https://drive.google.com/file/d/1R4PL_gvSyfXdqFgryoia7P1TV_-_G0Imf/view?usp=sharing_(16/12/20))*
 13. *INE. (2018). Radiografía de género pueblos originarios en Chile 2017: 2018. Chile. Instituto Nacional de Estadísticas. Recuperado en: [https://drive.google.com/file/d/1EssqfVbTJAKP3OFBNzhVA3FTzTDT-HPX/view?usp=sharing_\(16/12/20\)](https://drive.google.com/file/d/1EssqfVbTJAKP3OFBNzhVA3FTzTDT-HPX/view?usp=sharing_(16/12/20))*
 14. *Siau P. (2015). Rescate de una leyenda de la cultura aymara por medio de un recurso audiovisual educativo orientado a estudiantes de enseñanza básica. Chile. Universidad de Tarapacá. Recuperado en: [https://drive.google.com/file/d/1AFSE8cuOqvDW5RndplxxPaSNsneqHQ81/vi-ew?usp=sharing_\(16/12/20\)](https://drive.google.com/file/d/1AFSE8cuOqvDW5RndplxxPaSNsneqHQ81/vi-ew?usp=sharing_(16/12/20))*
 15. *Kristel M. (2018). Descolonización y música: el pensamiento decolonial en la interpretación de música indígena Boliviana en el piano. Chile. Universidad de Tarapacá. Recuperado en: [https://drive.google.com/file/d/1B_PDiTyWPKoe3p5T_sR7HY3rhSMGBtNn/vi-ew?usp=sharing_\(16/12/20\)](https://drive.google.com/file/d/1B_PDiTyWPKoe3p5T_sR7HY3rhSMGBtNn/vi-ew?usp=sharing_(16/12/20))*
 16. *Prensky M. (2010). Nativos e Inmigrantes Digitales. EDITORIAL SEK, S.A.. Recuperado en: [https://marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf) (12-01-2021)*
 17. *PIEB (2017). Programa de educación intercultural bilingüe 2010 - 2016. Ministerio de Educación. Recuperado en: <http://peib.mineduc.cl/wp-content/uploads/2018/05/20180226-PEIB-2010-2016-Versi%C3%B3n-Final.pdf> (12-01-2021)*

18. Domenicantonio D. (2010). *Material educativo digital como recurso didáctico para el aprendizaje del Cálculo Integral y Vectorial*. *Revista Unión iberoamericana de educación matemática*. Recuperado en: http://www.fisem.org/www/union/revistas/2010/21/Union_021_018.pdf (14-01-2021)
19. Luque M. (2020). *Fiesta patronal de Putre: forma de compartir en familia*. *Atenea 521*. Recuperado en: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/atenea/n521/0718-0462-atenea-521-155.pdf> (14-01-2021)
20. Paramon (2004). *El dibujo animado*. Editorial Norma S.A. Recuperado en: <http://utamed.uta.cl/dwnld/bibliografia/el%20dibujo%20animado%20de%20sergi%20camara.pdf> (14-01-2021)
21. Alan, R., Cristián, E. & Alejandro, T. (2017). “Geomorfología del área de Putre, Andes del Norte de Chile: acción volcánica y climática en su modelado”. *Revista del Instituto de Enseñanza Superior en Lenguas Vivas “Juan Ramón Fernández”*. Universidad de Tarapacá- Arica-Chile. Recuperado en: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rda/n54/0719-2681-rda-54-00007.pdf> (17-01-2021)
22. CIREN (2018). “Región de Putre y Parinacota provincia de Parinacota comuna de Putre recursos naturales”. *Centro de Información de Recursos Naturales*. Recuperado en: https://www.sitrural.cl/wp-content/uploads/2020/03/Putre_rec_naturales.pdf (17-01-2021)
23. Adrián, B. (2002). “Apuntes de clase de la asignatura de Animación (Imagen en Movimiento)” con el Mtro. Skip Bataglia, UDLAP. Recuperado en: <http://exa.unne.edu.ar/informatica/cgrafica/pdf/Animacion.pdf> (18-01-2021)
24. Dra, María, M. (2010). “Análisis de los avances digitales para el desarrollo e integración de la animación tradicional y la animación generada por ordenador en películas históricas “. *Universidad Politécnica de Valencia*. Recuperado en: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/9687/tesisUPV3438.pdf> (18-01-2021)

25. Ramos I. (2015). *Animación en los años 20 y 30. Facultad de belles arts de sant carles- Universitat politécnica de valencia*. Recuperado en:
http://utamed.uta.cl/dwnld/bibliografia/27183_t_jsanhuez_DMa74_12032018_000935.pdf (14-01-2021)
26. Alonso V. (2016). *Qué es motion graphics - Universitat Politècnica de València*. Recuperado en:
<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/4799> (14-01-2021)

Anexos

ANEXO A: LEYENDA



Hace muchos años una Ñusta gobernaba toda la región.

A ella le había sido revelado el poder misterioso del lugar donde vivía.

Las aguas temperadas de aquel lugar le permitían nunca envejecer.

Esta Ñusta enterró muchos maridos; todos se hacían viejos a su lado. Mientras ella mantenía una envidiable belleza y juventud.

Como era de buen corazón, crio a un niño sin hogar y lo educó. Este creció fuerte y robusto. Cuando el niño creció, La Ñusta se enamoró de él y se casaron.


El joven se preguntaba siempre por qué la Ñusta no envejecía. Entonces decidió averiguar la causa de su larga juventud.



La siguió y la descubrió bañándose en una fuente de agua termal... era ese el secreto de su eterna belleza.

Al día siguiente el joven partió a bañarse a la fuente. Cuando la Ñusta lo descubrió empezó a gritar; "¡Jurasi, Jurasi, Jurasi! ", y el agua de la fuente comenzó a calentarse hasta hervir, produciendo vapor. El joven gritó y gritó hasta que murió. La Ñusta no pudo bañarse más, así que envejeció. Al tiempo se convirtió en búho y así murió.

ANEXO B: GUION Y STORYBOARD DE MATERIAL MULTIMEDIAL

Guion y Storyboard de material multimedia

Título: La Leyenda de la ñusta de Jurasi				Destinatarios: Niños de 8 a 13 años.		
Autor/res: - Alberto Garrido				Objetivos: Desarrollar una animación 2D narrada sobre una leyenda aymara para fomentar el patrimonio cultural del pueblo de Putre para niños de 8 a 13 años.		
Resumen: El patrimonio cultural resulta ser una cuestión más bien trascendente por generaciones pasadas en la que permanecen los bienes, costumbres e ideologías de forma tangible o intangible de una comunidad de una localidad o cosmovisión en la cual los individuos se reconozcan y permaneciendo en el patrimonio cultural de uno u otro motivo.				Herramientas de creación: After effects, Adobe Premiere y Photoshop.		
Versión: 01				Requisitos informáticos para el usuario: Computador con Internet.		
Observaciones:				Ubicación: EVEA, asignatura de Seminario de proyecto multimedia, sección biblioteca UTA Utamed. Documento html, La leyenda la ñusta de Jurasi.		
Sugerencias de actividades complementarias previas y posteriores: cursos de lenguajes de programación y divulgación en api con React.						
Esc	imagen	Descripción de la escena	Imágenes o íconos	Animación, enlace o video	texto	audio
1		La ñusta se ve caminando y en el fondo se ve el pueblo aymara.	Capas de ilustraciones animadas estilo parallax del paisaje, ñusta, pasto y demás.	Hierbas o pasto moviéndose con sensación de viento.	Hace muchos años una Nusta gobernaba toda la región que actualmente es Putre.	Música instrumental Autor: José Mullo Título: CORDILLERAS
2		Se muestra el lugar secreto de la Nusta de Jurasi	Capas de ilustraciones animadas estilo parallax del paisaje, pasto, hogar de la Nusta y termas.	Hierbas y vapor de las aguas animadas.	A ella le había sido revelado el poder el poder misterioso del lugar que le permitían nunca envejecer.	Música instrumental Autor: José Mullo Título: CORDILLERAS
3		Se muestra tumbas de los esposos anteriores de la ñusta.	Capas de ilustraciones animadas estilo parallax del paisaje, ataúdes, tierra, etc.	Nubes de fondo animadas.	Esta Nusta enterró muchos maridos; ya que todos se hacían viejos a su lado	Música instrumental Autor: José Mullo Título: CORDILLERAS
4		Se muestra el lugar secreto de la Nusta dándose un baño rejuvenecedor	Capas de ilustraciones animadas estilo parallax del paisaje, Nusta y aguas termales.	Vapor y pelo de la ñusta animadas	Mientras ella mantenía una envidiable belleza y juventud.	Música instrumental Autor: José Mullo Título: CORDILLERAS

4		Se muestra a la Nusta sosteniendo un bebe	Capas de ilustraciones animadas estilo parallax del paisaje, Nusta y de un bebe.	Brazos del bebe animadas con el pelo de la Nusta	Como era de buen corazón, crio a un niño sin hogar y lo educó	Música instrumental Autor: José Mullo Título: CORDILLERAS
5		Se muestra el hombre que crio la Nusta crecido, sosteniendo a la Nusta en los brazos	Capas de ilustraciones animadas estilo parallax del paisaje, Nusta y aguas termales.	Vapor y pelo de la ñusta animadas	Este creció fuerte y robusto, Cuando el niño creció, La Nusta se enamoró de él y se casaron.	Música instrumental Autor: José Mullo Título: CORDILLERAS
6		Se muestra el joven con cara pensativa	Capas de ilustraciones animadas estilo parallax del joven.	El pelo frondoso del joven se animaría junto a la mano con pose pensativa.	El joven se preguntaba siempre por qué la Nusta no envejecía.	Música instrumental Autor: José Mullo Título: CORDILLERAS
7		Se muestra el joven cara a cara con la Nusta	Capas de ilustraciones animadas estilo parallax del joven.	El pelo frondoso del joven se animaría junto a la mano con pose pensativa.	Entonces decidió averiguar la causa de su larga juventud.	Música instrumental Autor: José Mullo Título: CORDILLERAS
8		Se muestra el joven descubriendo a la Nusta y su lugar secreto	Capas de ilustraciones animadas estilo parallax del joven y del lugar de escondite de la Nusta.	El joven se animaría con los vapores del baño de la Nusta.	La siguió y la descubrió bañándose en una fuente de agua termal. era ese el secreto de su eterna belleza	Música instrumental Autor: José Mullo Título: CORDILLERAS
9		Se muestra después al joven tomando un baño en el lugar secreto de ñusta.	Capas de ilustraciones animadas estilo parallax del joven en las termas de Jurasi.	El vapor y el fuego se animarían.	Al día siguiente el joven partió a bañarse a la fuente.	Música instrumental Autor: José Mullo Título: CORDILLERAS
10		Se muestra a la Nusta descubriendo o enojada con su marido.	Capas de ilustraciones animadas estilo parallax de las termas a altas temperaturas.	El agua y vapor se animarían con un intenso.	Cuando la Nusta lo descubrió empezó a gritar; "¡Jurasi, Jurasi, Jurasi! ", y el agua de la fuente comenzó a calentarse hasta hervir, produciendo vapor, El joven gritó y gritó hasta que murió.	Música instrumental Autor: José Mullo Título: CORDILLERAS
11		Se muestra la ñusta envejecida	Capas de ilustraciones animadas estilo parallax de la Nusta envejecida.	El pelo con las ramas de un árbol animados.	La Nusta no pudo bañarse más, así que envejeció.	Música instrumental Autor: José Mullo Título: CORDILLERAS