

Adaptación de Leyendas Ecuatorianas mediante la técnica de motion comic. Caso aplicado a la “Dama Tapada” y el “Tin Tin”

Autores: Marcelo Costa Sarmiento, Diana Gómez Jiménez, Cristhian Izquierdo Obando

Director de Tesis: MSc. Luis Ocaña Salinas

laocana@espol.edu.ec

Escuela De Diseño y Comunicación Visual

Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)

Campus Gustavo Galindo Km. 30.5 vía Perimetral

Apartado 09-01-5863. Guayaquil-Ecuador

mcosta@espol.edu.ec (1), degomez@espol.edu.ec (2), oizquier@espol.edu.ec (3)

Resumen

Las leyendas forman parte de la cultura de un pueblo, por lo que es importante que perduren en el tiempo y a través de las generaciones. El recuperar y difundir las mismas debe ser una prioridad del estado, ya que están presentes en los adultos jóvenes pero no en los jóvenes, es así como este proyecto busca difundir dos leyendas en especial como son la “Dama Tapada” y “El Tin Tin”. Las leyendas están adaptadas mediante la técnica de motion comic, el cual requiere menos recursos, tanto humanos como de infraestructura, para obtener un resultado de calidad. Este producto audiovisual se adapta muy bien a los dispositivos y aplicaciones multimedia, medios utilizados por las nuevas generaciones, que están en constante búsqueda de conocimiento y entretenimiento que les pueda brindar el internet. La idea de realizar leyendas con la técnica de motion comic es dar una alternativa que resulte atractiva a los jóvenes y así motivar el interés por conocer un poco más de nuestra cultura, costumbres e idiosincrasia.

Palabras Claves: *Leyendas, La Dama Tapada, El Tin Tin, motion comic.*

Abstract

It is important to keep these legends through time and across the generations. To recover and spread these legends must be a priority of the Nation, in seniors and adult people remains the legends but young persons, this project seeks to spread two legends especially like “La Dama Tapada” and “The Tin-Tin”. These legends are adapted by the technology of motion comic, which requires fewer resources, both illustrators and softwares, to obtain a quality result. This audio-visual product adapts very well to the devices and Multimedia applications, used by the new generations, who are in constant search of knowledge and entertainment that Internet could offer to them. The idea of adapting Ecuadorian legends with the technology of motion comic is to provide an alternative which turns attractive to young people and motivating interest to know a little more about our culture, customs and idiosyncrasy.

Key words: *Legends, La Dama Tapada, El Tin Tin, motion comic.*

1. Generalidades

1.1. Introducción

Antaño, historias como las leyendas eran narradas en las aulas de clases. Con el paso del tiempo las nuevas generaciones han mostrado un desinterés hacia las historias del pasado o simplemente no las conocen.

La idea de este proyecto, es recuperar la antigua manera de transmisión oral costeña utilizando un recurso contemporáneo como la animación de cómics (*motion comic*), esta técnica consiste en contar una historieta (cómico) pero de manera audiovisual.

1.2. Planteamiento del problema

Durante mucho tiempo, la manera de transmitir de generación a generación las historias, cuentos y leyendas de nuestra costa ha sido de forma oral, de una persona a otra. Durante las últimas décadas este método de transmisión ha sido reemplazado por medios de comunicación masivos.

Las tendencias del extranjero están desplazando poco a poco la identidad propia de los pueblos, por lo que se considera importante hallar una forma atractiva de conectarse con los jóvenes.

1.3. Descripción del proyecto

Este proyecto pretende adaptar dos de las principales leyendas de la costa (“*La Dama Tapada*” y el “*Tin Tin*”) a un soporte que combina la narrativa del cómic con la narrativa de imágenes animadas, es decir el *motion comic*. Este soporte tiene buena acogida en dispositivos y aplicaciones multimedia, que son utilizados a diario por los jóvenes, que constituyen el grupo objetivo, el cual se pretende captar con este proyecto.

1.4. Grupo objetivo

Esta adaptación de leyendas a *motion comic* es dirigida a jóvenes del Ecuador. Se pretende llegar especialmente a personas cuyas edades oscilan desde los catorce hasta los veinticinco años, que tengan como pasatiempo ver películas, que les interese invertir su dinero en videojuegos y cómics.

1.5. Justificación

El INEC (Instituto Nacional de Estadística y Censo) realizó un estudio sobre hábitos de lectura en el Ecuador (2012). Los resultados revelan, de las personas que no leen, el 56,8% no lo hace por falta de interés; mientras que el 31,7% por falta de tiempo. El 33 % de los jóvenes que leen lo hacen por atender obligaciones académicas, mientras que el 32 % lo hace por conocer sobre algún

tema. En general, ningún grupo etario lee por placer o superación personal.

Teniendo en consideración el bajo índice de lectura y el hecho de que la gente prefiere ver relatos en formato multimedia, se trata de aprovechar las nuevas tecnologías para recuperar parte de nuestras costumbres orales.

1.6. Objetivos del proyecto

1.6.1. Objetivo general

Generar interés en las nuevas generaciones respecto a las leyendas tradicionales ecuatorianas, adaptando estas historias al formato de *motion comic*.

1.6.2. Objetivos específicos

- Narrar las leyendas ecuatorianas utilizando el *motion comic* para captar la atención de los jóvenes.
- Explorar un nuevo campo de animación que no es muy común en nuestro medio.
- Motivar a los jóvenes a conocer las vivencias y enseñanzas de las generaciones pasadas.
- Revalorar el patrimonio cultural oral del país.

2. Marco teórico

2.1. Leyendas y cómics

Los abuelos aún las recuerdan y muchos escritores ecuatorianos realizan una crónica de lo más destacado de estas leyendas, pero el formato literario y de transmisión oral no es suficiente. Debido a que estas leyendas se transmitían oralmente no hay muchos registros físicos para investigar; son pocos los libros que narran con lujo de detalles estos personajes. Esto obliga a viajar y entrevistar gente de edad avanzada que relaten sus experiencias o lo que escucharon de pequeños o de terceras personas. La investigación de cómics nos muestra una pequeña colección de ilustraciones del *Tin Tin* y *La Dama Tapada* que generalmente son utilizadas como contenido gráfico.

La Dama Tapada, espíritu vengador que rondaba los callejones después de la medianoche y antes de las cuatro de la madrugada, sus apariciones como espectro se ubica exclusivamente en la ciudad de Guayaquil, aunque el personaje de *alma en pena* o *espíritu vengador* se repite en otras provincias (en Esmeraldas su versión se llama *la Tacona*) y en otros países sudamericanos como *La Viuda* en Chile o la *Sayona* de Venezuela.

El *Tin Tin*, pequeño hombrecillo de apariencia horrible, son vinculados con cosas mágicas, el folklore le acredita al Duende una facilidad para el idioma, compone música, tiene poderes hipnóticos, invisibilidad, y cambia de forma. Es encontrado en casi todas las

provincias ecuatorianas al igual que sus homónimos en otros países. En Paraguay y Argentina se los denominan *Pombero*, en Venezuela *Momoyes*, en Chile el duende más famoso es el *Trauco*, muy horrible, como un ogro, son pequeñas diferencias las que aparecen en cada versión contada.

2.2. Proyectos similares

2.2.1. Proyectos ecuatorianos

Se han realizado varias adaptaciones en la televisión y en los cómics de leyendas de la costa ecuatoriana con el fin de provocar interés en el público, adaptaciones como: *La Dama Tapada y el Duende (Tin Tin)*, producciones de televisión del canal 8 Gamavisión ahora Gamatv, Programa *Cuentos de la Noche, Rescate de Leyendas Ecuatorianas*, conducidas por Rolando Panchana con la Productora Sueño Digital HD.

2.2.2 . Proyectos extranjeros

Cómics como *Watchmen, Thor and Loki* o *Superman Red Son*, se han adaptado muy bien al *motion comic*, y han recibido una muy buena acogida por parte de los lectores y la crítica.

2.3. Metodología

En la primera fase se utilizó el diseño de tipo descriptivo con encuestas. La encuesta permitió conocer si *La Dama Tapada* (Guayaquil) y *El Tin Tin* tienen mayor preponderancia ante otras leyendas como *La Tunda*, la *Gualgura*, el *Riviel* o el *Bambero* (Esmeraldas), *La Viuda Del Tamarindo* o *María Angula*, de otras provincias de la costa.

En la segunda fase se utilizó el tipo de investigación exploratoria. Se usaron de referencia, libros con fotos antiguas de la ciudad de Guayaquil y Se entrevistó personas que fueron testigos o que escucharon historias relacionadas a las leyendas del *Tin Tin* y *la Dama Tapada* mediante entrevistas online, así como entrevistas en vivo.

2.3.1. Resultados de la investigación

La información obtenida revela que existe interés por conocer las leyendas tales como *La Dama Tapada* y *El Tin Tin*, y que tal vez no ha habido un buen argumento literario al momento de contarlas como para que se quede en la mente de la audiencia joven. La encuesta también informa que los jóvenes prefieren las redes sociales o jugar videojuegos ya que encuentran aburrida la lectura.

El análisis descriptivo, que muestra que hay un 88% de personas a las que les gustan las leyendas ecuatorianas, frente a un 12% que no siente interés debido a que no las

conoce, por lo que se espera que la adaptación a *motion comic* provoque su interés en lo acontecido en el país.

2. Proceso de creación de producto audiovisual

3.1. La Dama Tapada y El Tin Tin

3.1.1. Ficha técnica y Sinopsis de las leyendas

Leyenda: La Dama Tapada

Título: Un Susto De Muerte

Plataforma: Comic Motion

Resolución: HDTV1080p (1920×1080)

Duración: 8 minutos

Género: Terror

La historia tiene como protagonista a Roberto, un tipo mujeriego que visita prostíbulos y Lagarteras. La Lagartera, era conocida como una zona de serenata.

Un día Roberto deambula en estado etílico por las calles, mientras se dirige a su casa se topa con una misteriosa mujer y aplica sus técnicas de galante. La horrible pesadilla se había hecho realidad para Roberto, acababa de conocer al espíritu vengador de la Dama Tapada y acabó muerto por eso.

Leyenda: El duende (El Tin Tin)

Título: Oscura obsesión

Plataforma: Comic Motion

Resolución: HDTV1080p (1920×1080)

Duración: 2 minutos

Género: Terror

La historia relata la experiencia de Sandra con un ente maléfico. Sandra era una niña que era visitada por el *Tin Tin* en Picoaza, Manabí. La madre de Sandra se encargó de alejarla del Duende/ *Tin Tin* para que no la volviera a buscar más.

Pasó el tiempo y Sandra regresa a su casa convertida en una hermosa mujer, y el *Tin Tin* empezó a aparecerse nuevamente, entonces Sandra le pregunta a su mamá si existe alguna manera de poder alejar al ente. La mamá le confiesa que el ente suele presentarse a las mujeres bonitas, jóvenes, velludas y de larga cabellera y que aborrece a las mujeres asquerosas.

Un día Sandra va de cacería y se encuentra con el duende, entonces decide sacar una pequeña bolsa con algo muy fétido y maloliente y se lo traga, el ente creyendo que ella había comido excremento huye despavorido y desaparece de la vida de Sandra.

Pasa el tiempo, Sandra conoce a un chico llamado Marcos y se casa con él, y tienen una hermosa hija. Marcos solía ir en compañía de su hija a visitar a su pariente, en una ocasión se despide y al abandonar la casa de aquellos

parientes, Marcos le pide al guardia que le abra la puerta y avanza con su caballo, el guardia para su sorpresa observa como el Duende lo sigue a una velocidad inverosímil mientras se toma la molestia de saludarlo.

3.1.2. Los personajes

Se presentan las características y descripción de los personajes principales que se desenvuelven en esta leyenda.

3.1.3. Bocetos iniciales

Con la sinopsis se empieza a hacer bocetos para tener una idea de cómo serán los personajes, dónde y cuáles serán los elementos que estarán en las escenas.

3.1.4. Guion Literario y Guion Técnico

En el guion literario se narra la historia, los personajes y todas las acciones e indicaciones para la elaboración del motion comic. El guion técnico contiene un conjunto de información para ejecutar la producción del motion comic, como son el sonido, efectos, planos, secuencias de las escenas, transiciones y montaje final del producto audiovisual.

3.1.5. Storyboard

Al tratarse de un proyecto híbrido (cómic y animación) se empleó el storyboard para facilitar la rápida comprensión del guion, dando una visión única al grupo de cómo se verán las cosas previamente planteadas.

3.1.6. Páginas del cómic

Se empieza dibujando varias viñetas en una hoja formato A4, en caso de que sea necesario ampliar la imagen se opta por dibujar una viñeta por hoja.

Luego se digitaliza y en un archivo de software de edición de imágenes, en este caso Photoshop, se procede a extraer la línea del fondo blanco.

3.1.7. Hojas de diseños de los personajes principales

Para el concepto básico de *La Dama Tapada*, se recurrió primero utilizando imágenes de internet relacionados con el personaje de leyenda como un cráneo, una mujer en velo negro y un rostro femenino utilizando Photoshop. Se realizó una serie de pruebas de cómo se vería el rostro del personaje hasta que finalmente se seleccionó el más indicado para ilustrarlo de esa manera.

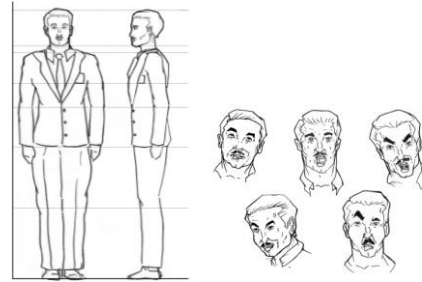


Figura 3-1 Diseño de personaje, Roberto

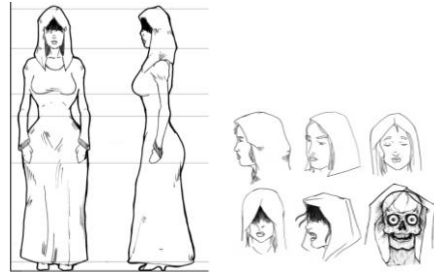


Figura 3-2 Diseño de personaje, La Dama Tapada

En el caso del *Duende* muchos coinciden en describirlo con vestimenta blanca y un gran sombrero que cubre gran parte de su rostro, muy desagradable a la vista, su presencia provoca mucho miedo. Se ilustró al personaje de Sandra con apariencia de una joven hermosa, cuerpo bonito y vestimenta sencilla.



Figura 3-3 Diseño de personaje, Duende

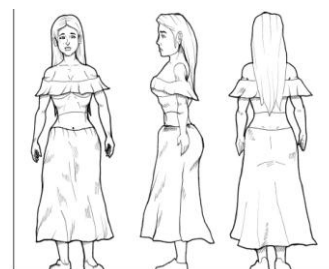


Figura 3-4 Diseño de personaje, Sandra

3.1.8. Rotaciones y Detalles

Entre los colores que se utilizaron se le dio prioridad al amarillo, azul y verde. Esto permite mayor realce cuando se lleve al Software de edición de video y darle un efecto Sepia. Se consideró usar este efecto porque permite crear

un ambiente de antaño que necesita la narrativa del *motion comic de La Dama Tapada*. Para facilitar la animación, algunos elementos como: brazos, manos, dedos y cabeza se los trabaja por separado.

3.1.9. Presentación de las escenas finales

Después de hacer una selección de todas las escenas que se ilustraron, se escogen las escenas definitivas que estarán en la animación.

3.1.10. Workflow audiovisual

3.1.10.1. Grabación de diálogos

En un estudio de audio, se graban los diálogos que después serán montados en la animación. Una grabación en un estudio ofrece un sonido limpio para la animación. Luego que está el audio listo se procede a animar una boca, esta técnica se llama *lipsync*. Se sincroniza el audio de la boca con la animación. Se finaliza guardando el archivo en .wmv.

3.1.10.2. Rough Cut

En el trabajo final, en Photoshop se separa cada elemento, como por ejemplo cada dedo y se exporta en formato .png (siglas en inglés de Gráficos de Red Portátiles) en una carpeta para poder usarlo en After Effects, este formato ofrece una mayor calidad en la imagen, profundidad de contraste y al no poseer fondo permite colocar las imágenes en cualquier escenario posible.

3.1.10.3. Secuencia de viñetas

En Flash se genera la animación mediante interpolación de movimiento y se coloca esta animación en un clip de película. Se abre un archivo en el software de posproducción de vídeo, en este caso se utiliza el Adobe After Effects 2014, y cada elemento que estaba en .png se le da movimiento individual para luego guardarlo como secuencia de imágenes en .png.

3.1.10.4. Animación 2D

En el software Flash se animan las partes del cuerpo de los personajes, el procedimiento le da una sensación de movimiento a los personajes.

En el software de efectos visuales After Effects, se le da movimiento a los elementos que componen las escenas, como cortinas y nubes, esto proporciona ritmo al ambiente e intenta crear intensidad a los acontecimientos que la historia quiere comunicar por medio del *motion comic*.

3.1.10.5. Montaje final

Guardado el archivo en QuickTime se envía al After

Effects para ponerle el efecto de tritono en el caso de *La Dama Tapada*.

Finalizada cada animación en After Effects y Adobe Flash se reúne todo en un software de edición de video donde se editarán las tomas y se use el sonido que requiere cada escena. Se guarda en formato mp4 que preserva la calidad de la imagen así como mantiene un peso mínimo para guardar.

4. Conclusiones y Recomendaciones

4.1. Conclusiones

Se tomó en consideración el paralelismo que presentan estas leyendas ante otras parecidas en las demás provincias al igual que en otros países. Se respeta la esencia de la creencia popular y se reinterpreta a estos seres en cuanto a la manera de alejarlo como amenaza o como se muestra en su apariencia visual. Todo esto con el propósito de respetar la descripción gráfica tradicional y al mismo tiempo aportar algo propio en cuanto a la visión personal que se tiene acerca de estos famosos personajes de leyendas, parte del folklore Ecuatoriano.

El *motion comic* pretende crear un ritmo atractivo en el dinamismo de cómo está planteado el comic original. Viviendo una época de gran avance digital, esta técnica se ha convertido en un medio que rinde una utilidad o un beneficio de manera periódica, siempre y cuando se lo realice con la debida calidad y dedicación que se merece. Más allá de pretender que el *motion comic* sea una animación barata, su intención es ofrecer otra perspectiva de cómo se puede ver un cómic si tuviera vida o movimiento propio.

4.2. Recomendaciones

El diseño de una buena estrategia de marketing y difusión se aprecia como un punto importante, dado el bajo interés inicial del público. La animación en *motion comic* se presenta como una buena oportunidad para que ilustradores nacionales puedan posicionarse en el mercado. Es un nicho poco explotado aun que ha dado muestras de funcionar muy bien en el mercado mundial.

Cualquier medio de conservar el patrimonio oral de la ciudad de Guayaquil es importante. Si existiera un videojuego que trate de las leyendas, este tendría más alcance para hacerle recordar a la juventud un poco del pasado de su ciudad, pero primero hay que dar pequeños pasos como es el caso del *motion comic*.

5. Agradecimiento

Se agradece la colaboración de las personas que compartieron sus anécdotas referentes a las leyendas, al Archivo Histórico de la ciudad de Guayaquil, Biblioteca

Municipal, fueron un aporte valioso para la realización del proyecto. A la ESPOL, el laboratorio de audio de EDCOM por prestar su locación para la grabación de los diálogos de las leyendas. Agradecemos a la MSc. María de los Ángeles Custoja y el MSc. Alejandro Ocaña por brindarnos sus conocimientos para el desarrollo del proyecto de graduación.

6. Referencias

Libros y Revistas

- [1] Chávez Franco M. (1998) *Crónicas del Guayaquil Antiguo. 3era Edición.* Imprenta Municipal
- [2] Conde M. (2005). *La Viuda. Cuentos ecuatorianos de aparecidos.* (pp. 39). Grupo Editorial NORMA.
- [3] Conde M. (2005). *El Tin tin. Cuentos ecuatorianos de aparecidos.* (pp.105). Grupo Editorial NORMA.
- [4] Eberhart, G.M. (2002) *Mysterious Creatures: A Guide to Cryptozoology.* (pp.150-151) Inglaterra. Editorial ABC-CLIO
- [5] Eisner, W. (1994) *El cómic y el arte secuenciado.* NORMA Editorial
- [6] Hoyos Galarza M. D. (2011) *Guayaquil 1880-1920. Historias, costumbres y recuerdos de una generación inolvidable.* Editorial SECTOR PÚBLICO GUBERNAMENTAL
- [7] McCloud, S. (1995) *Cómo se hace un cómic, El arte invisible.* Ediciones B
- [8] SAMAEL AUN WEOR (1998). *Mirando Al Misterio.* (pp. 9-13). México. EDICIONES GNOSTICAS
- [9] Tío Rius. (1969). *Los Agachados Las Historietas: El método más barato para embrutecerse.* (pp.15). México. Editorial Posada.
- [10] Villaquiran, M.L. (1982). *Leyendas y folklore. Lugar Natal De Esmeraldas.* (pp. 39-40). Esmeraldas.

Filmes y Capítulos de Tv

- [1] Garay, G. (Productor, Director) y Panchana (Conductor). (2011). *Promo Leyendas 2011 expect.* Canal 8 Gamavisión ahora Gamatv. Ecuador. [Video file].(2013, Agosto 06) Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=mtwBndgIPa0>
- [2] Garay, G. (Productor, Director) y Panchana (Conductor). (2011). *El TinTin.* Canal 8 Gamavisión ahora Gamatv. Ecuador. [Video file]. (2014, Agosto 01) Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=BJml2Y7Cj8>
- [3] Garay, G. (Productor, Director) y Panchana (Conductor). (2011). *La Dama Tapada.* Canal 8 Gamavisión ahora Gamatv. Ecuador. [Videofile].(2014, Agosto 24) Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=7snd2LH1Ymw>

- [5] Cabrera, E. (Director) y Garcés J. (Productor). (2011). *La Tunda.* Esmeraldas. Ecuador. [Video file]. (2014, Julio 27) Recuperado de http://www.youtube.com/watch?v=QKqce8II_x0
- [6] Cortes E. *Leyenda de La dama tapada final en motion comic,* Leyendas Guayaquileñas #6 de la colección "Memorias Guayaquileñas". [Video file]. (2014, Enero 21) Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=B5fXidCDTVA>

Páginas Web

- [1] (2012). *Hábitos de lectura.* Datos del INEC, Ecuador. Recuperado de: http://www.inec.gob.ec/documentos/varios/presentacion_habitos.pdf
- [2] Aguirre Curiel J.C. (2013). *Motion comic: el nuevo soporte del cómic.* (TRABAJO FINAL DE MÁSTER).
- [3] Universidad Politécnica De Valencia. ESPAÑA
- [4] Recuperado el 28 de agosto de 2014, de
- [5] <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/33705/TFM%20FINAL%20JESUS%20AGUIRE%20definitivo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- [6] (2009). *La Lagartera, aquella zona de las serenatas románticas de Guayaquil.* En el diario EL UNIVERSO. Ecuador. Recuperado de <http://tinyurl.com/qbm39nq>
- [7] García T. (2010). *Motion comics: Historietas audiovisuales.* En neoteo. Recuperado de: <http://www.neoteo.com/motion-comics-historietas-audiovisuales/>
- [8] Notario E. (2009) *¿Se quedarán los motion comics entre nosotros o sólo es una moda pasajera?* En Hipertextual. Recuperado de: <http://hipertextual.com/2009/08/se-quedaran-los-motion-comics-entre-nosotros-o-solo-es-una-moda-pasajera>
- [9] Rodolfo Pérez Pimentel. *Demonios de nuestro folklore.* Tomos de Ecuador Profundo. Recuperado de <http://www.ecuadorprofundo.com/tomos/tomo1/d2.htm>
- [10] Leyendas Sobrenaturales, INPC Instituto Nacional de Patrimonio Nacional. Recuperado de: <http://abacoweb.inpc.gob.ec:10080/inpc/ImtInmaterialPublic.seam?ficha=0&codigo=56933&reporte=imtge01pub&fondo=inmateriales&actionMethod=ImtInmaterialPublic.xhtml%3Areportes.render&cid=92764>