



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes

Carrera de Artes Visuales

**CREACIÓN DE UNA OBRA DE ARTE CONTEMPORÁNEO QUE
RECOPILE TESTIMONIOS DEL MALTRATO ANIMAL, SUSCITADOS EN
LA CIUDAD DE CUENCA**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado de Artes
Visuales

Autor:

Andrés Esteban Guaricela Plaza

Correo electrónico: est.bn@hotmail.com

CI: 0107212243

Director:

Mgst. Santiago Ordóñez Carpio

CI: 0102206711

Cuenca, Ecuador

11-octubre-2021



Resumen:

De un análisis con respecto a la problemática del maltrato animal y negligencia por parte de las autoridades al momento de castigar las contravenciones mencionadas en el Código Orgánico Integral Penal vigente a la fecha en el artículo 56, surgió la presente investigación cuyo producto final pretende aportar a la sociedad y tocar la consciencia de la población cuencana sobre la correcta tenencia y mantenimiento de las mascotas de compañía, así como fauna silvestre mediante la creación de una obra artística integrada por un libro que recopile bocetos, diseño de personajes y dibujos finales en un *Concept Art* para la futura creación de un videojuego; de este modo se representarán hechos de maltrato, eventos de rescate y liberación que han tenido lugar en la Ciudad de Cuenca.

Palabras claves: Maltrato Animal. Concept Art. Crítica Social. Videojuego. Pixel Art.



Abstract:

From an analysis regarding the problem of animal abuse and negligence on the part of the authorities at the time of punishing the contraventions mentioned in the Organic Comprehensive Criminal Code in force to date in article 56, the present investigation emerged whose final product aims to contribute to society and touch the consciousness of the Cuenca population on the correct possession and maintenance of companion pets, as well as wildlife by creating an artistic work consisting of a book that compiles sketches, character designs and final drawings in a Concept Art for the future creation of a video game; In this way, acts of abuse, rescue and liberation events that have taken place in the City of Cuenca will be represented.

Keywords: Animal Abuse. Concept Art. Social Criticism. Video Game. Pixel Art.



Índice

Portada.....	1
Resumen.....	2
Abstract.....	3
Índice.....	4
Cláusula.....	8
Dedicatoria.....	10
Agradecimientos.....	11
Introducción.....	12
Antecedentes.....	13

Capítulo I: Análisis de material bibliográfico existente sobre maltrato animal..... 23

1.1. La Violencia y Maltrato Animal.....	23
1.1.1. Formas de violencia animal según (LOBA).....	24
1.1.2. Características de los animales de compañía.....	25
1.1.3. Maltrato animal en Cuenca.....	26
1.2. Identificación de casos de violencia animal.....	26
1.2.1. Corrida de Toros.....	27
1.2.2. Pelea de gallos.....	28
1.2.3. Pelea de perros.....	29
1.2.3.1. Entrenamiento para pelea de perros.....	30
1.2.1. Organizaciones defensoras de la vida animal.....	31
Fundación Rescate Animal.....	31
Fundación ARCA.....	32
Asociación Protectora de Animales.....	32
Fundación Familia Amor Animal FAAN.....	32

Capítulo II: Abstracción de los casos más representativos pertinentes que tengan el mayor grado de aportación al proyecto..... 33

2.1. Recopilación de material investigativo a partir de entrevistas.....	33
2.1.1. Creación de herramientas de recolección.....	33
2.1.2. Guion de Entrevista semiestructurada.....	33
2.1.3. Elaboración del guion de entrevista semiestructurada.....	34



2.1.4. Segmentación del público entrevistado.....	35
2.1.5. Análisis de los datos recolectados.....	36
2.2. Recolección de datos en redes sociales	43
2.2.1. Creación del logo	44
2.2.2. Pixelado del logo.....	45
2.3. Selección de los casos más representativos de maltrato animal	47
2.3.1. Casos seleccionados	47
Capítulo III: Elaboración del Concept Art que recopile escenas de maltrato animal.....	54
3.1. Conceptualización en base a la información obtenida	54
3.1.1. Elaboración del guión base de la historia.....	54
3.1.2. Mapa conceptual de desarrollo.....	55
3.1.3. Pautas básicas en el proceso del desarrollo gráfico de un videojuego	56
3.1.3.1. Desarrollo de una idea para la creación de un videojuego	56
3.1.4. Consideraciones técnicas.....	58
3.1.5. Diseño de personajes	59
3.1.5.1. Tipologías de personalidad.....	60
3.1.6. Creación de personaje	60
3.2. Pixel Art y su aplicación	61
3.3. Conceptos generales del universo de los videojuegos	62
3.3.1. Cronología de los videojuegos	63
3.3.2. Géneros de videojuegos	66
3.3.3. Referentes e inspiraciones	68
3.3.3.1. Influencia de <i>Earthbound</i>	69
3.4. Consideraciones pre inicio del proyecto de desarrollo.....	69
3.4.1. Distribución de roles para diseñar un videojuego	70
3.5. Bocetaje y diseño de los elementos visuales.....	72
3.5.1. Bocetos rápidos	72
3.5.2. Personajes animales y sus contextos	78
3.5.3. Personajes humanos	81
3.5.4. Creando personajes en pixeles.....	98
3.5.4.1. Creación de la plantilla en pixeles	87
3.5.4.2. Desarrollo de los personajes en pixeles	103



3.5.4.3. Sprites	105
3.5.4.4. Personajes femeninos	106
3.5.4.5. Personajes masculinos	108
3.5.4.6. Personajes animales	110
3.5.4.7. Posibles escenarios	111
3.5.5. Elementos arquitectónicos.....	112
3.5.5.1. Desarrollo de los elementos arquitectónicos en pixelart	112
3.5.5.2. Elaboración de escenarios	121
3.5.5.3. Diseño de niveles dentro de la escena	122
3.6. Elaboración del libro de concept art.....	124
3.6.1. Elaboración del logotipo.....	125
3.6.2. Elaboración de la portada.....	126
3.6.3. Creación de la página web.....	130
Prólogo	132
Conclusiones	133
Bibliografía	135
Webgrafía.....	136
Anexos	139
Glosario de términos.....	144



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Andrés Esteban Guaricela Plaza, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **CREACIÓN DE UNA OBRA DE ARTE CONTEMPORÁNEO QUE RECOPILE TESTIMONIOS DEL MALTRATO ANIMAL, SUSCITADOS EN LA CIUDAD DE CUENCA**, en conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 114 de la Ley Orgánica de Educación Superior

Cuenca, 11 de octubre del 2021.

Andrés Esteban Guaricela Plaza

C.I: 0107212243



Cláusula de Propiedad Intelectual

Andrés Esteban Guaricela Plaza, autor del trabajo de titulación **CREACIÓN DE UNA OBRA DE ARTE CONTEMPORÁNEO QUE RECOPILE TESTIMONIOS DEL MALTRATO ANIMAL, SUSCITADOS EN LA CIUDAD DE CUENCA**; certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuesto en la presente son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 11 de octubre del 2021.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Andrés Esteban Guaricela Plaza', written over a horizontal line.

Andrés Esteban Guaricela Plaza

C.I: 0107212243



Dedicatoria

Esta tesis está dedicada a:

A Dios quien no se ha rendido conmigo cuando muchas veces quise abandonar el camino.

A mi madre Sol que con sus palabras me ayuda a retomar la ruta hacia el éxito.

A mi hermana Kari y mi hermano Pocho quienes siempre han creído en lo que hago desafiándome siempre a ser mejor.



Agradecimientos

Mi profundo agradecimiento a las autoridades de la Universidad de Cuenca y la Facultad de Artes, quienes gracias a su gestión el proceso de investigación pudo completarse.

Al Mgst. Santiago Ordóñez por su sabiduría y dirección en el desarrollo del proyecto; y a sus vastos conocimientos que fueron de vital importancia para el mismo.

Y un especial agradecimiento a los colaboradores que aportaron con sus vivencias que sentaron las bases del objetivo principal del proyecto, en búsqueda de un mejor mundo para las generaciones venideras.



Introducción

El estado de violencia, egoísmo y depresión social que se percibe a nivel mundial es el reflejo de tantos años de negligencia y abuso por parte del ser humano al acaparar los recursos que tiene a disposición para existir.

En este contexto es necesario evidenciar los crímenes cometidos contra el planeta que habitamos; bien se podría hablar sobre calentamiento global, la crisis económica, la rapidez con la que especies vegetales desaparecen sin dejar rastro, etc. Sin embargo, el objetivo central de esta investigación es evidenciar el maltrato que sufren aquellos seres vivos que cohabitan con el ser humano, aquellos especímenes que denominamos animales.

El producto final de este proyecto es la elaboración de un Concept Art, conocido también como Libro de Arte Conceptual, que debería considerarse como una obra de arte contemporáneo debido a la facilidad de aplicación en proyectos creativos a futuro. Además, de constituirse la base para el desarrollo de un videojuego que represente el tema antes mencionado, es decir eventos de maltrato animal (domésticos y silvestres), en la ciudad de Cuenca y locaciones aledañas.

La elección de dicho formato para la representación de estos casos surge de la necesidad de llegar a las personas de una manera sencilla pero efectiva; haciendo uso de la corriente artística conocida como Pixel Art, a través del que se ha dado un estilo que evoca a los videojuegos de antaño. El uso de píxeles para representar personajes, escenarios y ambientes de una manera única afirma la acertada decisión de tomar esta corriente como estilo base para su representación gráfica.

El concept art debe ser visto no solo como el soporte de los bocetos y la información gráfica en concepto de lo que a futuro puede ser; sino que puede ser procesada de manera voluntaria por el espectador como una fuente de inspiración para creaciones propias, resaltando la capacidad de alcance que tienen los medios de creación tanto digital como análoga, rescatando estilos que pueden ser llamados antiguos u obsoletos, y trayéndolos a la vida de una manera fresca y renovada.



Siendo este libro de elementos gráficos una muestra de que, el entendimiento que la sociedad tiene sobre el arte debe ser replanteado, debido a nuevas formas de representación que surgen día a día.

Basta con recordar manifestaciones artísticas como performance, videoarte, o el *ready-made* que no fueron considerados arte como tal en primera instancia; esto nos obliga a reconsiderar, de manera responsable, nuestra concepción del arte, según lo afirmado por los artistas visuales Antonio García Villarán y Fernando Castro Flores en el foro **Enciende las Redes Cajas Canarias** en el año 2020; las implicaciones del uso de medios digitales y sus adyacentes como productos de arte visual, que según los eventos actuales deben por justicia ser tomados como corrientes artísticas emergentes, entre ellos el concept art y el videojuego.

En base a dichas afirmaciones los elementos gráficos que tomaron forma en el mencionado concept art, están a disposición de manera gratuita en formato digital para cualquier usuario mediante un enlace de descarga fijado en los anexos; con la esperanza de que el lector pueda reconsiderar la visión del ser humano frente al cuidado de la naturaleza, en especial de aquellos seres que necesitan protección para subsistir.

Determinando así la correcta aplicabilidad y alcance de este proyecto, se considera que se ha cumplido la función de ser una voz que clama por aquellos que no pueden gritar, una llamada de auxilio y una muestra de la esperanza que tenemos por crear un mundo mejor para las siguientes generaciones, especialmente para el pueblo cuencano con el anhelo de que algún día veamos el pasado de violencia como algo ajeno a nuestra realidad.

Antecedentes

El desarrollo del ser humano como sociedad en sus inicios la dependencia del espacio que habita fue primordial; partiendo de un estado de nomadismo hasta llegar al sedentarismo basado en la agricultura y aprovechamiento de la fauna local.

Lo que inició como una necesidad de subsistencia ha llegado a convertirse en una práctica de abuso y sobreexplotación de los recursos para consumo alimenticio, desarrollo tecnológico, avances farmacéuticos, etc.



A continuación se presentan algunos referentes históricos que ampliarán al lector su conocimiento de la ya mencionada interacción entre el ser humano y los animales, lo que podrá dar una idea clara del significado de maltrato animal y así evitar futuras confusiones al respecto.

Un artículo publicado en la *Nature Communications* (2017) sugiere que la domesticación de las especies caninas ocurrió aproximadamente hace 40.000 años en el continente europeo; debido a que una determinada especie de lobo salvaje presentó rasgos genéticos distintivos que la hacían socialmente adaptable a la vida con el ser humano. Este proceso de domesticación se dio cuando los grupos nómadas dejaban restos de alimento en sus asentamientos, lo que provocó que manadas de lobos se acercaran a los mismos, y de esta manera cohabitar con el ser humano.

Los vestigios encontrados de cazadores en América del Norte datan de hace 12.000 a 13.000 en los que evidencian la caza como una costumbre de supervivencia en la que los principales elementos mega fáunicos fueron: bisonte, mamut, mastodonte, caballo antiguo, perezoso de tierra, tigre diente de sable; pertenecientes al período del Paleoindio que abarca el Pleistoceno final y marcando el comienzo del Holoceno.

Es importante recalcar que la caza de Megafauna dio paso al consumo de lo que se conoce como fauna moderna; es decir fauna Holocénica o Reciente cuyos ejemplares comprenden: venado de páramo, oso de anteojos, tapir o danta, conejo de monte, sachacuy y falsa perdiz.

La práctica común en la cacería con los mamuts era la de acorrallar a las manadas que pastaban cerca de lagos, arroyos o pantanos en su afán de abastecerse con el agua de lugar; era entonces que las organizadas bandas u hordas humanas formadas en el continente americano daban lugar a una bien organizada táctica de persecución, en la que los ejemplares más débiles eran separados del grupo; es así que los cazadores ayudados de lanzas elaboradas con materiales líticos intentaban herir al animal en puntos vitales, siendo el corazón el punto de ataque central.

Es así que los cazadores del Holoceno provocaron la extinción de los mamuts cuando se vieron obligados a cambiar de estrategias para la cacería, desarrollando la técnica que



consistía en acorrallar y despeñar a los objetivos de caza; en este caso pasaron a ser los bisontes los animales de preferencia por los grupos humanos.

Restos de asentamientos humanos más antiguos encontrados en el territorio del actual Ecuador, se encuentran precisamente en los valles andinos (El Inga, Chobshi, Cubilán). Los primeros pobladores fueron cazadores- recolectores, agrupados en bandas nómadas, con asentamientos temporales (Ayala 2008).

El valle de Chobshi ubicado en provincia del Azuay del cantón Sigsig presenta asentamientos humanos de 12.000 años de antigüedad, y cuenta con la conocida Cueva Negra en la que se ha encontrado evidencia de ocupaciones humanas, así también restos líticos y de fauna propia de la época.

Estudios realizados por Thomas Lynch en el año de 1972 con el auspicio del Instituto Nacional de Antropología e Historia sugieren que ese lugar cumplía con la función de cobijo para grupos de paso que subsistían mediante la recolección de alimento y caza de la fauna del sitio; especies animales como: zarigüeya, conejo, puerco espín, sachacuy, perro, tapir, oso de anteojos, perdiz y venado.

Es importante mencionar que los cazadores a lo largo de la historia optaron por la caza de la mega fauna resultando así que en el período del Holoceno aproximadamente hace 10.000 a.C., las especies pequeñas fueran abundantes y por ende de fácil captura, es por esto que los venados fueron altamente cazados en ese entonces.

El historiador Juan Martínez Borrero afirma en su libro *La Pintura Popular del Carmen* (1983), que se pueden encontrar fragmentos de evidencia pictórica colonial recuperada del refectorio perteneciente al inmueble patrimonial.

En una de las pinturas pertenecientes a la cenefa del muro se puede apreciar una escena de cacería de venados; esto demuestra que en la vida cotidiana de las personas la práctica de cacería de fauna local era común, se puede apreciar de igual manera que los perros destinados a la captura de presas eran fuertemente utilizados para la misma.



Imagen No. 1 Fuente: La Pintura Popular del Carmen. 1983. p 33.

En la siguiente imagen se puede apreciar un par de figuras masculinas celebrando la cacería de aves; el “patrón” es diferenciable por su postura y ropa propia de la época quien carga el rifle de cañón largo dispuesto a cazar a un ave que emprende el vuelo, mientras su criado le señala el objetivo. La cacería de aves tuvo su origen como una actividad deportiva de las clases adineradas de Europa que en reuniones familiares disfrutaban del pasatiempo.



Imagen No. 2 Fuente: La Pintura Popular del Carmen. 1983. p 79. 19.

A diferencia de las pinturas del refectorio, los fragmentos encontrados en el Monasterio representan la actividad de los trabajadores, los cuales para transportar cargas de un lugar a otro aprovecharon la fuerza de llamas, por su resistencia y adaptabilidad a los caminos pedregosos.

En la imagen a continuación se aprecia a un mono atado al equipaje lo que demuestra que eran domesticados para convivir con el ser humano; cabe mencionar que para ese

entonces la idea de que los animales tuvieran algún derecho no existía, lo que ocasionó que muchos animales que servían de ornamento en las casas fueran sometidos a tratos negligentes y maltrato en algunos casos.



Imagen No. 3 Fuente: La Pintura Popular del Carmen. 1983. p 126. 33

Una escena que llama la atención de la pintura central del refectorio, es la de Cristo en la última cena, en donde el plato principal es un cordero criado en fincas para el consumo por su característica carne blanquecina y de suave textura.



Imagen No. 4 Fuente: La Pintura Popular del Carmen. 1983. p 153. 46.

Varios estudios realizados y publicados en el año 1996 por el arqueólogo Ross. W. Jamieson en su libro *De Tomebamba a Cuenca* en el cantón Cuenca de la provincia del Azuay; determinan que precisamente en la estancia de Cachaulo, a 6,5 kilómetros al



norte de la ciudad, se encontraron restos óseos de vacas, ciervos y ovejas; siendo estas el principal sustento de la gente que habitó el lugar.

Lo que demuestra que ya en este período de la historia las personas aprovechaban la domesticación de los animales antes mencionados para el consumo humano, siendo algo normal y necesario para la época.

En otra prospección realizada en el mismo año en lo que actualmente se conoce como la Botica Central ubicada en la calle Bolívar del área urbana central de la ciudad de Cuenca se encontraron restos de fauna de contextos mixtos como por ejemplo: cuy, conejo, cerdo, vaca, oveja, cabra, gallina, pez; por lo que se puede deducir que la costumbre de criar animales de corral para el consumo se mantuvo presente.

Actualmente la ciudad de Cuenca se ha caracterizado por ser un espacio de conservación y preservación de costumbres; basta con observar sus formas arquitectónicas y la distribución de los barrios en el área urbana para entender que los habitantes mantienen un ritmo de vida basado en el orden y en cierto sentido, la unidad familiar, barrial, parroquial, etc. Pero, a pesar de esto no es un secreto que nuestra sociedad ha sido testigo de grandes proezas con respecto al cuidado y desarrollo de la vida sea cual sea; de igual manera no podemos negar que nuestra sensibilidad con respecto a la maltrato animal casi ha desaparecido.

Por ejemplo, es normal escuchar que nuestros abuelos asistían a las conocidas peleas de gallos, o hasta incluso tenían un gallo de pelea el cual con gran orgullo ostentaban; por otro lado las corridas de toros tuvieron su auge en la época de la colonia y se intensificaron en nuestro país en la época republicana. Sin ir más lejos actualmente basta con escuchar los relatos populares en los que los perros son utilizados a modo de alarma en las viviendas, generalmente atados con una cuerda lo que impide su movilidad, soportando hambre y la inclemencia del clima en condiciones precarias.

En contexto con lo que acontece puntualmente en el país de Ecuador con respecto a la oposición de grupos animalistas en contra de las corridas de toros como tradición heredada de la cultura española; se han ofrecido propuestas para erradicar la violencia contra la fauna taurina denominada tauromaquia.



No debemos hablar con ligereza con respecto a este tema, ya que ésta costumbre ha llegado a formar parte de los días festivos de nuestro país como resultado de una insensibilización frente a la maltrato no solo de animales, sino de seres vivos provocando que las generaciones en formación desarrollen una cultura de maltrato, el cual se ve reflejado en su actuar con los demás; siendo necesario mencionar de igual modo que dichos eventos están teniendo una oposición más fuerte conforme pasa el tiempo por parte de sus habitantes.

Los investigadores Gleyzer, Felthous y Holzer científicos de la *National Center Biotechnology Information*, realizaron un estudio cuyos resultados determinaron que en el año 2002 los sujetos que presentaron antecedentes de crueldad hacia los animales registraban un perfil de trastorno antisocial de la personalidad.

Hecho que es reforzado en la etapa infantil como lo explica la psicóloga Mireia Leal Molina: “Un niño es capaz de violentar a un animal por varias razones; entre ellas: la falta de empatía, el hecho de ser víctima de abusos, maltrato o abandono” (2009). Cabe mencionar que el rol familiar juega un papel importante en el desarrollo emocional y empático del infante, quien necesita ser guiado para reconocer a los animales como seres vivos, capaces de sentir dolor y sufrir ante el abuso.

Según *The Journal of the American Academy of Psychiatry and the Law* la crueldad animal y los trastornos psiquiátricos están relacionados entre sí; luego de varios estudios realizados en el año 2010, se determinó que el historial de crueldad animal está asociado con el Diagnóstico de trastorno de Personalidad Antisocial (DPA); así también al abuso de sustancias psicotrópicas o estupefacientes múltiples; es importante resaltar el hecho de que un retraso mental, trastornos psicológicos o el abuso de alcohol, no mostraron tal asociación con el problema.

La organización para el desarrollo de proyectos relacionados a la protección animal en Ecuador denominada *TerrAnimal*, compartió en su página web el proyecto recopilatorio de investigación *Maltrato animal y violencia interpersonal*; trabajo que reúne información de actos de violencia animal como resultado de la decisión de la Asamblea Nacional de retirar del Código Penal, el texto relacionado que explica el fenómeno de la violencia animal y sus incidencias en la sociedad.



La Abogada Soledad Vela, quien posee el título de Máster en Derecho Ambiental, afirma que la protección de la fauna es un asunto de ética y responsabilidad social; los objetivos incluidos del Plan del Buen Vivir y lo relacionado a los preceptos constitucionales que promueven los Derechos de la Naturaleza deben ser puesto en práctica; siendo así necesaria la inclusión de un reglamento en el Código Penal que regule el incumplimiento del mismo. Siendo esta una solución viable para contrarrestar la violencia animal en nuestro país.

La National Link Coalition, centro estadounidense que estudia la relación entre la violencia animal y la violencia humana declaró que en los últimos 30 años en territorio estadounidense, la violencia animal está sólidamente relacionada con casos de abuso infantil, violencia intrafamiliar y maltrato a adultos mayores; afirmando que este fenómeno no debe ser considerado como un caso aislado, sino por el contrario deben tomarse las medidas correctivas necesarias para evitar que tal legado de crímenes incremente su nivel de gravedad.

Puntualmente la violencia de género está de igual forma relacionada con el maltrato animal según el proyecto DOMPET realizado por la Dra. Nùria Querol i Viñas en el año 2013; dicho estudio señala que la violencia doméstica es uno de los factores que desencadena la violencia animal; esta información recolectada a partir de un estudio de encuesta en línea que se realizó a 88 centros de refugio animal de España, Colombia, Chile, Argentina, México, Perú, Uruguay y Venezuela.

Un estudio realizado por la *Humane Society* de los Estados Unidos determinó que en el año 2003, existieron 1.373 casos de crueldad animal y 1.682 personas tuvieron relación con estos hechos; de estas cifras el 57% se trató de maltrato intencionado y el 43% restante pertenecía a casos de negligencia. Puntualmente los casos más representativos de maltrato animal se deben a peleas de animales que incluyen a perros y gallos principalmente; estos resultados resumen que son hombres adultos y jóvenes quienes cometen estos delitos.

En un segundo estudio realizado en base a la investigación previa se descubrió que aproximadamente un millón de animales son maltratados cada año en casos de violencia doméstica; según el Departamento de Justicia de los Estados Unidos, el 63% de los casos de violencia familiar contaban con una mascota que fue afectada.

Un hecho importante que veo necesario mencionar, es la casi nula existencia de organizaciones que se encarguen de las denuncias presentadas por parte de los afectados; a pesar de esta dificultad resulta factible realizar una denuncia según el Código Orgánico Integral Penal vigente en el artículo 56, que sanciona el maltrato o muerte de animales de compañía. Sin embargo la poca importancia que se da a su cumplimiento ocasiona que en muchos casos los infractores no asuman la responsabilidad de su accionar, o en varias ocasiones evadan la condena respectiva; esto se suma el hecho que en los procesos de denuncia la falta de prueba haga casi nula su aplicación.

Respectivamente incursionando en lo que al arte se refiere, Wallen Mapondera, un artista africano que rompe los esquemas mentales establecidos por una sociedad en la que la violencia forma parte del día a día de su ciudad. Su producción pictórica evidencia el abuso y violencia que sufren humanos y animales por igual.

Su labor artística hace uso del expresionismo figurativo para retratar estos hechos, mediante la representación de animales ahorcados, gallinas al borde de la inanición, corridas de toros etc.; siendo su crítica social un importante aporte a nuestro proyecto.



Imagen No. 5. “Friends for sale” de Wallen Mapondera.

Tomando como espacio de tiempo limitante a los años del 2010 al 2020, se recopiló información a partir de entrevistas realizadas a personas que sufrieron maltrato, negligencia o violencia animal contra sus mascotas de compañía o animales bajo su



cuidado; de igual manera se tomaron en cuenta testimonios de gente que presencié de alguna manera un acto de abuso animal o fue testigo del desinterés por las autoridades legales encargados de tomar parte en la penalización de los mismos.



CAPÍTULO I: ANÁLISIS DE MATERIAL BIBLIOGRÁFICO EXISTENTE SOBRE MALTRATO ANIMAL.

1.1. La Violencia y Maltrato Animal

Para entrar en contexto y entender las causas y consecuencias de lo que conocemos como actos de violencia; debemos entender en primera instancia lo que es violencia como tal; según el diccionario de la Real Academia Española esta palabra proviene del latín “*violentia*” cuya acción hace referencia a proceder de un modo que no es natural. Acto que de alguna manera inflige un daño ya sea este psicológico o físico, por parte del maltratador hacia la víctima. Es importante hacer una distinción entre la violencia y el maltrato; ya que según la RAE el maltrato es la acción de menoscabar o echar a perder a una persona o cosa.

Según la Declaración Universal de los Derechos del Animal, una propuesta aprobada por la UNESCO conjuntamente con la UNO en el año de 1978, en la que se considera a los animales como seres que deben contar con la protección del ser humano; buscando su protección, libertad y garantizando su existencia en óptimas condiciones.

En caso de que un animal tenga que ser necesariamente sacrificado, es decir por motivos de fuerza mayor; su deceso debe efectuarse de forma rápida en indolora, sin provocar ningún tipo de sufrimiento; puntualmente los animales destinados para el consumo humano deben ser alimentados, nutridos, alojados, transportados y sacrificados sin causarles dolor ni ansiedad.

En cuanto a la ley, ésta debe ser respaldada por las organizaciones gubernamentales en cuanto a la defensa de los derechos animales; siendo de importancia equiparable a los derechos del ser humano; a esto se suma la penalización a la explotación de animales silvestres y domésticos con fines de entretenimiento; así como actos que provoquen sufrimiento en la producción de filmes fotográficos.

De igual manera con respecto a los animales de compañía se declaró que su tenedor (dueño) debe garantizar, y promover su cuidado en óptimas condiciones con la finalidad de la mascota alcance el tiempo de longevidad propia de cada especie.



Una persona que haya presenciado o fue víctima de maltrato hacia su mascota puede apelar a lo determinado por el Código Integral Penal vigente para el año 2018 que determina en el artículo 249 lo siguiente:

“Maltrato o muerte de mascotas o animales de compañía.- La persona que por acción u omisión cause daño, produzca lesiones, deterioro a la integridad física de una mascota o animal de compañía, será sancionada con pena de cincuenta a cien horas de servicio comunitario. Si se causa la muerte del animal será sancionada con pena privativa de libertad de tres a siete días.

Se exceptúan de esta disposición, las acciones tendientes a poner fin a sufrimientos ocasionados por accidentes graves, enfermedades o por motivos de fuerza mayor, bajo la supervisión de un especialista en la materia.” (COIP, pp.85)

Esta ley regula en sí las lesiones físicas a los animales de compañía pero como resultado de la necesidad de un reglamento que integre en su totalidad a la fauna urbana y silvestre que sufre de maltrato surgió la Ley Orgánica de Bienestar Animal (LOBA), como propuesta por parte de animalistas en todo el Ecuador que de igual manera buscan justicia para los animales que son utilizados en espectáculos públicos, así como la comercialización, exposición en vitrinas, y la vivisección con fines investigativos. Temas de igual importancia son mencionados en el proyecto con respecto a la correcta tenencia de las mascotas de compañía que muchas veces sufren de negligencia tanto por alimentación, vivienda y abandono.

1.1.1. Formas de violencia animal según (LOBA)

1. **Violencia Animal Directa:** se considera así a la acción intencionada de provocar un daño físico al animal, con o sin ayuda de un elemento, el cual puede ser un objeto contundente, venenoso, y agresivo al aparato digestivo; se incluyen atropellos automovilísticos, rituales o zoofilia.
2. **Violencia Animal Indirecta:** se considera al actuar con negligencia provocando el abandono, descuidando las necesidades básicas del animal, y de esta manera poner el peligro su integridad física o su propia vida.



Un hecho que debemos considerar para nuestra investigación es lo prescrito por el Código Civil vigente que determina en el Art. 585 lo siguiente: “Muebles son objetos que pueden transportarse de un lugar a otro, sea moviéndose por sí mismas, como los animales (que por eso se llaman semovientes), sea que sólo se muevan por una fuerza externa, como las cosas inanimadas” (pp.31).

Siendo esta la visión legal de nuestro país con respecto a los animales, provocando de alguna manera cierta insensibilidad frente al maltrato por tratarse de bienes o simplemente por ser denominados como meras cosas y no como criaturas vulnerables que sienten dolor.

Debemos que un animal es una forma de vida; básicamente estamos hablando de un ser con necesidades fisiológicas cuya subsistencia se basa en la alimentación y hábitat; partiendo de esta afirmación elemental podemos distinguir a dos grupos de animales según su asociación con el ser humano: animales domésticos y animales silvestres.

Dentro de la clasificación de animales silvestres se encuentran todas aquellas especies que viven en su hábitat natural, es decir criaturas que viven en la naturaleza sin depender de forma alguna del control humano; por otro lado a los animales domésticos se les denomina así por su capacidad de adaptarse a una vida junto al ser humano en una relación de codependencia; de manera en que adquieren ciertas características morfológicas, psicológicas o de comportamiento; cualidades que son hereditarias por el prolongado contacto con el ser humano.

Dentro de la clasificación de animales domésticos podemos encontrar a los animales de laboratorio, animales de crianza o ganado, animales de transporte y animales de compañía; es con el estudio de esta clasificación de animales de compañía en el que basaremos nuestra investigación siempre con la posibilidad de incluir a animales silvestres como casos particulares de maltrato animal

1.1.2. Características de los animales de compañía.

Estos animales se caracterizan por su dócil comportamiento y adaptabilidad a la presencia del ser humano, se distinguen de los animales utilizados en la industria por la razón de no ser forzados a realizar un trabajo, ni ser destinado a fines alimenticios o investigación farmacéutica.



Ante la ausencia de un organismo que reconozca a los animales en general y menos aún los de compañía nos referiremos a lo afirmado por el Convenio Europeo sobre Protección de Animales de Compañía como *“todo aquel que sea tenido o esté destinado a ser tenido por el hombre, en particular en su propia vivienda, para que le sirva de esparcimiento y le haga compañía”*.

Es posible entonces determinar que un animal de compañía es aquel por su domesticidad convive con el ser humano con la finalidad de cumplir un rol de compañía, conducción (en caso de los canes guías de personas no videntes), y ayuda en el tratamiento de ciertas enfermedades.

1.1.3. Maltrato animal en Cuenca

La ciudad de Cuenca no es ajena a tener casos de maltrato, ya sea por un erróneo concepto de cultura o por varias causas tanto legales como sancionatorias.

Como medida para atender a esta problemática se han creado organizaciones autónomas que luchan por la defensa animal; entre ellas podemos encontrar organizaciones como: Fundación Rescate Animal, Fundación ARCA, Asociación Protectora Cuencanimal, FAAN (Familia Amor Animal) como las más representativas.

Su labor consiste principalmente en concientizar a la población a través de campañas y proyectos con respecto a la correcta tenencia de mascotas, defensa y protección de la fauna urbana; de igual manera en respuesta a la sobrepoblación de mascotas en la ciudad de Cuenca se da mayor importancia a campañas de esterilización y control de animales en estado de abandono.

La falta de control con respecto al crecimiento poblacional de animales abandonados incide de manera directa en el problema mencionado en ésta investigación, por la razón de que al haber muchos animales callejeros se dificulta en gran medida su protección y cuidado.

Un factor evidente es la falta de sensibilidad de las personas con respecto a la vida animal, es algo común encontrar en redes sociales publicaciones sobre animales recién



nacidos que fueron encontrados dentro de una bolsa plástica en la calle, o fotografías sobre perros que fueron atropellados o se encuentran perdidos.

1.2. Identificación de casos de violencia animal.

Es necesario para nuestra investigación explicar las costumbres que tiene nuestro país sobre lo que podemos llamar violencia animal; indagar sobre su inicio, evolución y contexto nos ayudará a entender la realidad del pensamiento colectivo y sus implicaciones en la sociedad actual.

1.2.1. Corrida de toros

Según lo dicho por Juan Carlos Fernández en su texto *Orígenes de la Tauromaquia* (2015), esta tradición puede ser más antigua de lo que se piensa; aproximadamente en los años 1400 a.C., en la civilización occidental se rendía culto al “toro bravo” en referencia a leyendas de los dioses míticos, más directamente con relación a la diosa griega *Pasífae* y su esposo el rey *Minos*.

Se han encontrado diversas pruebas que afirman el origen de esta costumbre en Creta según los descubrimientos del arqueólogo A. Evans en 1921 según su libro *El toreo español* (1934), así también se encontraron diversas muestras en Turquía (Anatolia), específicamente en *Catal Hüyük* lugar de rito con representaciones de toros y cuernos dedicados a las deidades antes mencionadas.

La práctica de la tauromaquia o más comúnmente conocida como corridas de toros, hace referencia al acto de una contienda entre una persona denominada “torero” y el toro; según la Real Academia Española se trata del “arte de lidiar con los toros” (RAE, 2018). Según investigaciones realizadas por la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) se determinó que el maltrato que los toros sufren es tanto psicológico como físico.

Dichos eventos consisten con la preparación del animal 24 horas antes de salir al ruedo; el toro es encerrado en un espacio aislado de la luz y sin agua ni alimento, sus orificios nasales son obstruidos con papel periódico al igual que sus oídos, todo eso con la finalidad de que el animal al momento de ser liberado esté en estado de pánico y desesperación por el encierro al que fue sometido.



La corrida transcurre durante tres etapas en la que inicia con lo que se conoce como “El tercio de varas”. El toro es picado continuamente por los rejoneadores (personas a caballo) cuya intención es clavar las “puyas” en los músculos del cuello y nervios de la columna para debilitar al animal, y de esta manera empezar a desangrarlo y debilitarlo.

El Tercio de Banderillas es la siguiente etapa que consiste en que el torero entierra un arpón de 7 cm. Aproximadamente en el animal; esto ocasiona que el toro se desangre y llegue a deshidratarse además de pequeños calambres por el daño que sufre los nervios del cuello y espalda; mientras el toro intente moverse sus músculos se seguirán desgarrando. Es necesario desmentir el mito que habla sobre la falta de dolor por la liberación de adrenalina, ya que ningún estudio realizado demuestra que el toro se vuelva insensible ante el dolor durante la corrida.

Finalmente el acto concluye con el Tercio de Matar en el que el torero clava una espada de doble filo de 80 cm. de largo directamente en el corazón del animal, provocando que el mismo sangre hasta su muerte; es común que la estocada falle desgarrando pulmones, tráquea, bronquios o hígado; es por esta razón que el animal escupe sangre a borbotones mientras se asfixia por el daño producido en su organismo.

Si el toro aún sigue con vida se buscará cortar la comunicación de columna vertebral con el resto del cuerpo clavándole un puñal en el cuello y así incapacitarlo de todo movimiento, es aquí donde el torero cercena las orejas del toro y las muestra al público en señal de victoria.

1.2.2. Pelea de gallos

El término “gallo” proviene de la raíz latina *Gallus*, siendo sus antepasados el *Gallus bankiva* y el *Gallus sonnerati* originarios de Asia menor.

Dicha práctica se inició en la India aproximadamente hace 3.000 años antes de Cristo, según el tratado de la ley moral de Manu, quien es conocido por su sabiduría en la religión hinduista; el cuidado que se daba a este animal con el fin de preservarlo en las mejores condiciones para combatir fue meticuloso, en el sentido en que era alimentado con especies herbáceas seleccionadas directamente de la mano de su cuidador según la costumbre.



De igual manera el gallo recibía limpieza diaria de las plumas, masaje y medicamento con hierbas medicinales para sanar las heridas que sufría durante las luchas. La práctica común de ese entonces era denominada “*doradirzá*”, en la que se ataba un espolón a la pata del animal con una cuerda de algodón, la pelea contaba con 10 pausas de descanso y posiblemente duraría algunos días.

Los ministerios budistas y el incremento del comercio con los países árabes permitieron la expansión de esta práctica a través de Asia, Indonesia, China, y Japón; Italia fue influenciada por los colonos cretenses y fenicios quienes acostumbraban a comerciar con los celtas y etruscos.

La cultura romana en un inicio no tuvo mayor impacto con respecto a la pelea de gallos, pero la misma se popularizó durante los banquetes y termas de la élite a modo entretenimiento; según escritos dejados por Julio César en *De bello Gallico*, aproximadamente en los años 60 antes de Cristo, describe este acto como una costumbre cotidiana en los campamentos militares que visitó durante las guerras de la expansión y conquista romana.

El pueblo fenicio con la necesidad de proveerse de varios materiales de construcción y armamento, entre ellos el estaño y hierro introdujeron los gallos de pelea las islas británicas provocando que esta se convirtiera en un deporte real, preferentemente por los reyes quienes tenían la posibilidad de criar y adquirir los mejores especímenes.

La colonización española durante el siglo XIV y la migración durante el siglo XVI, introdujeron razas de gallos de peleas respectivamente en Sudamérica, Centroamérica y mayormente en Norteamérica como una nueva tradición de entretenimiento y comercialización.

1.2.3. Pelea de perros

En la época del Imperio Romano, el Coliseo cumplió con la función de proveer entretenimiento para el pueblo y las clases elitistas del momento, era común que el emperador organizarse batallas a muerte entre gladiadores, incluso peleas entre mujeres y personas de baja estatura que eran fuertemente solicitadas en ese entonces; los animales no escaparon de la tiranía del “Cesar” en turno, las peleas entre fieras como



osos, leones, toros y perros; estos últimos contaban con un gran parentesco con los lobos salvajes lo que atraía en gran manera a los espectadores.

La práctica de la pelea de perros fue llevada a Inglaterra aproximadamente en el año 800 d.C., pero no perduró mucho tiempo ya que en el año 1835 fue prohibida por el Parlamento en la Ley Humanitaria; de igual manera fue llevada desde tierras inglesas e Estados Unidos en el año 1817, su popularidad provocó que la institución deportiva *United Kennel Club* la considerara como un deporte hasta el año 1860, año en que el público empezó a ver esta tradición como un acto deplorable y violento que fue declarado como una práctica ilegal.

Pese a ser considerado como eventos fuera del ámbito legal, muchas empresas ferroviarias ofrecían el entretenimiento en sus emplazamientos a precios módicos para los trabajadores que utilizaban el transporte diario; como es el caso del ferrocarril de *Ohio y Mississippi*.

Para la década de 1930 las peleas de perros alcanzaron un auge tal que se organizaron a vista y paciencia de las autoridades de control, que en un intento por acabar con los mismos la *United Kennel Club* retiró el respaldo a los entrenadores; para el año 1976 las peleas de perros fueron prohibidas en su totalidad en todos los estados del país, pero pese a dicha prohibición hoy en día se siguen dando en esa parte del mundo.

1.2.3.1. Entrenamiento para pelea de perros

El entrenamiento de los perros de pelea empieza en la edad temprana del can; se inicia con el desarrollo la capacidad cardiovascular y de resistencia por medio de ejercicios en cintas de correr; otro implemento utilizado es el de un sistema mecánico en el que el can es atado a un andador con una serie de tubos los cuales cumplen la función de permitirle correr en círculos, mientras el animal corre tratando de atrapar un cebo que en muchos casos es un gato, conejo o incluso un perro pequeño. Una vez terminada la sesión, el can es compensado con el cebo que perseguía mientras está aún con vida.

Otro ejercicio al que es sometido el animal consta de un sistema de resorte que cuelga de una viga con un pedazo de llanta o piel animal; el objetivo es que el perro muerda el



cebo colocado durante largos períodos de tiempo; esto ocasiona que los músculos mandibulares y las piernas traseras ganen resistencia.

La práctica de colocar cadenas pesadas y pesos adicionales alrededor del cuello del perro es popular entre los entrenadores de pelea, esto con el fin de que la masa muscular gane proporción; el entrenamiento completo suele llevarse a cabo complementado con estas cadenas pesadas.

En muchos casos el uso de drogas y suplementos vitamínicos es común en el entrenamiento, dado que a los perros se les administra: extracto de hierro; extracto de hígado; vitamina B12; suplemento de magnesio; hormonas; Monohidrato de Creatina; y esteroides. El uso de estupefacientes como la cocaína busca que el can llegue a un estado de estrés propenso a la violencia e irritabilidad.

Las peleas se llevan a cabo generalmente en patios o cocheras ajenas a todo control de la policía; los perros son llamados a pelear de dos en dos por turnos individuales en la arena; su entrenador da la orden de permanecer quieto detrás de la línea que se conoce como “línea de rasguño” hasta que el árbitro da la orden de comenzar. Cuando un perro retrocede o ambos no mantienen un agarre por largo tiempo el árbitro es el encargado de separarlos y prepararlos para un nuevo encuentro; el perro ganador es aquél que incapacite a su contrincante o en última instancia le quite la vida.

En caso de que el perro perdedor sobreviva al encuentro su entrenador motivado por la frustración lo mata para recuperar el respeto de las personas que presenciaron la pelea, también es posible que el can sea torturado y mutilado hasta la muerte. Es evidente que el tiempo de vida de un perro de pelea es corto y depende básicamente de las victorias que consiga o no en la arena.

1.3. Organizaciones defensoras de la vida animal

1.3.1. Fundación Rescate Animal

Esta organización independiente centra su labor en defender y luchar en pro de los derechos animales, puntualmente trabajando en campañas de concientización, capacitación, esterilización, adopción, control y manejo de casos de maltrato animal; así



también ha llegado a formar una comunidad pro animal con ayuda de voluntarios que rescatan a animales callejeros con el fin de encontrarles un hogar.

Su objetivo es el de promover proyectos que tengan un alcance significativo para las autoridades de la Administración Pública y de ésta manera luchar por una mejoría constante del bienestar animal del Ecuador.

1.3.2. Fundación ARCA

Trabajando como una fundación privada sin fines de lucro promueve el respeto y solidaridad de la vida animal, con el fin de erradicar las prácticas de violencia que inciden en abuso y explotación de las especies.

1.3.3. Asociación Protectora de Animales

Es la primera organización de voluntarios que inició su labor en la ciudad de Cuenca; en la actualidad trabaja conjuntamente con organizaciones protectoras de animales de España y Europa.

Su meta principal es la de ayudar a animales que fueron maltratados y que sufrieron algún tipo de maltrato, atropellos y negligencia en la mayor parte de los casos; el apadrinamiento juega un papel importante, dado que al ser una asociación sin fines de lucro su sostenibilidad se basa en la contribución de los voluntarios que aportan económicamente con la misma.

1.3.4. Fundación Familia Amor Animal FAAN

Es una organización dedicada a la protección, concienciación y defensa de los derechos de los animales.



CAPÍTULO II: ABSTRACCIÓN DE LOS CASOS MÁS REPRESENTATIVOS PERTINENTES QUE TENGAN EL MAYOR GRADO DE APORTACIÓN AL PROYECTO.

2.1. Recopilación de material investigativo a partir de entrevistas.

Con el fin de profundizar en el tema planteado en este proyecto procederemos a recolectar la información necesaria ya sea por medio de entrevistas de manera personal y por redes sociales.

2.1.1. Creación de herramientas de recolección

Para la recolección de datos pertinente en nuestro proyecto procederemos a elaborar herramientas que permitan la recolección de datos que aporten material importante; para ello utilizaremos el guión de entrevista semiestructurada como base para la recolección de datos.

2.1.2. Guión de Entrevista semiestructurada

Para aplicar de manera correcta esta modalidad de entrevista es necesario plantear el objetivo general con respecto a la información que se quiere obtener del entrevistado, a esto se suma una serie de preguntas básicas planteadas con anterioridad.

Se debe tomar en cuenta que la flexibilidad de las preguntas al tratarse de una modalidad en la que el entrevistado tiene la opción de dar su parecer con respecto al tema; de igual manera no debe descartarse la posibilidad de enlazar otros temas afines al objetivo de la misma.

De igual manera esta semiestructura nos permite clasificar la información adquirida de manera puntual, y las preguntas abiertas nos dan la posibilidad de comprender el pensamiento general de las personas hacia un tema determinado; a la vez que se pueden relacionar conceptos afines al objetivo de la investigación.

Para la elaboración de este guión determinaremos el objetivo del mismo, que en este caso será: recopilar información sobre los casos de violencia animal suscitados en la ciudad de Cuenca. Como un objetivo secundario se requiere indagar sobre el



pensamiento de las personas frente al maltrato animal, su conocimiento de los reglamentos y su disposición de prestar ayuda en caso de presenciar violencia animal.

En la aplicación de la entrevista se debe tomar en cuenta si es posible los antecedentes del entrevistado en cuanto a su profesión, ocupación, preferencias, hábitos y costumbres; ya que de esta manera se puede desarrollar una estrategia eficiente para extraer información requerida.

Para la elaboración del guión de entrevista que se propone realizar se han planteado distintas interrogantes que podrían ser de aporte para nuestro proyecto; de igual manera tomaremos en cuenta que las preguntas son de carácter flexible brindando la oportunidad de ampliar las posibilidades de agregar nuevos interrogantes según el caso lo requiera.

2.1.3. Elaboración del guión de entrevista semiestructurada

2.1.3.1. Muestra de población

El número de entrevistas aplicadas será de cinco por cada segmento de población como mínimo.

2.1.3.2. Tiempo estimado

Para el desarrollo de la entrevista estará dentro del rango de 10 a 15 minutos, con el fin de obtener la mayor cantidad de información de forma precisa y eficiente; de igual manera evitar que el entrevistado se agote existiendo el riesgo de que al ser así la información llegue de forma apresurada e inexacta.

2.1.3.3. Objetivo

Con el fin de que el entrevistado conozca sobre el objetivo de manera rápida y así su información resulte la puntual para nuestra investigación se ha determinado que el objetivo de la misma sea entender el nivel de conocimiento de los ciudadanos de Cuenca con respecto a la violencia animal y los adelantos jurídicos para su protección.



2.1.4. Segmentación del público entrevistado

Se ha considerado la segmentación de los entrevistados de acuerdo a su rol frente a este fenómeno; para ello se han elaborado distintos guiones para los siguientes públicos:

- a. **Población sin vínculo directo con entidades dedicadas a la protección animal:** personas cuyo estilo de vida no está dirigido el rescate de animales ni la práctica de actos que incurran en violencia animal; como una muestra de población que se encuentre en una posición neutral con respecto al tema tratado.
- b. **Población con vínculo directo con entidades dedicadas a la protección animal:** conjunto de personas que se dedican al rescate y protección de animales; es decir que las preguntas se basarán en su rol, y el nivel de conocimiento de los adelantos legales y sistema jurídico.
- c. **Población que realiza o participa en actos directos o indirectos de maltrato animal:** personas cuyo estilo de vida incurre en actos de deriven en violencia animal; las preguntas buscarán información que nos permita conocer el pensamiento de las personas que organizan o asisten a eventos que son considerados manifestaciones culturales y que de igual forma son considerados como violencia.
- d. **Niños:** infantes de 5 a 10 años que evidencien su nivel de conocimiento con respecto al tema del maltrato animal mediante dibujos; con el fin de entender parcialmente la percepción que tienen frente a la violencia animal, sus afectaciones y la dirección impartida con respecto al tema por parte de sus padres o tutores.

Nota: el modelo de encuesta correspondiente a cada segmento de población se encuentra en el apartado de anexos para su revisión.



2.1.5. Análisis de los datos recolectados

Una vez obtenidos los datos se procede a analizar de manera objetiva las opiniones emitidas y simplificarlas de forma concreta para llegar a un acercamiento, que permita la comprensión del pensamiento de la población cuencana con respecto a la violencia animal.

2.1.5.1. Población sin vínculo directo con entidades dedicadas a la protección animal

Según la información obtenida mediante las entrevistas antes mencionadas se determinó que:

La opinión general del grupo de entrevistados determinó que el uso de animales para la producción de alimentos puede ser considerado como maltrato animal en los casos en que estos son sometidos a dolor en el momento de su muerte; en cuanto al uso en la elaboración de productos farmacéuticos surge la controversia de que hay maltrato en la experimentación con animales, sin embargo resulta un mal necesario para la obtención de insumos y avances médicos.

Los eventos como corridas de toros, pelea de gallos o peleas de perros son altamente considerados como maltrato; puede que un factor que apoye esta posición sea la fuerte lucha en contra de estos eventos en nuestro país, dado que en los últimos meses se ha replanteado los estatutos legales que regularizan la penalización de estos hechos.

Un punto importante que debemos analizar es que las corridas de toros y peleas de gallos tienen un trasfondo complejo de tradiciones y costumbres, que no pueden ser señaladas a primera instancia como maltrato sin ser sometidas a un profundo análisis individual en cada caso; debemos recordar que lo que para una persona puede parecer un acto cruel para otra persona puede ser una mera manifestación de cultura por pertenencia étnica. Es necesario aclarar este punto ya que no podemos limitarnos a hablar solamente de tradiciones o herencias culturales, debido a que la situación económica es un elemento que influye y promueve la realización de estos eventos.

Es interesante que a pesar de que nuestra ciudad (Cuenca) está fuertemente vinculada con la cultura no se conozcan muestras artísticas que traten temas de



protección animal, dado que el arte es una herramienta por su potencial de representar la realidad en un determinado contexto, pues debe ser aprovechada por sus prestaciones y capacidad de difusión.

Muy pocas estrategias se conocen en contra del maltrato animal en nuestro país, pero una de ellas y la más significativa es la aprobación de sanciones con más alta penalización contra el maltrato animal y zoofilia, según las recientes reformas al Código Orgánico Integral Penal el 18 de septiembre del 2019.

Sin embargo los entrevistados exponen su malestar con respecto a la falta de conocimiento del proceso de denuncia en caso de presenciar un acto de violencia, desconocimiento que incluye los trámites necesarios y un lugar establecido legalmente para realizar sus denuncias.

2.1.5.2. Población con vínculo directo con entidades dedicadas a la protección animal

Según la información obtenida mediante las entrevistas antes mencionadas se determinó que:

Al tratarse de persona cuya característica principal es la de trabajar en pos del bienestar animal se sobreentiende que tienen contacto con mascotas o animales silvestres; en la mayoría de los casos es común que sean dueños de varias mascotas, por lo general como resultado de rescate o casa de acogida.

El hecho de tener la posibilidad de pertenecer a una organización de rescate facilita el acercamiento a casos de abandono o maltrato, esto deriva en un alto sentido del valor de la vida de los animales; por lo que casi en la totalidad de las entrevistas realizadas se concluye que el uso de animales para la elaboración de alimentos y el testeo para producir elementos farmacéuticos caen dentro de lo que se puede considerar maltrato animal.

Se concuerda en que el maltrato animal ha sido parte del diario vivir en las últimas décadas, sin embargo durante los últimos años se ha visto un incremento en el nivel de importancia que se da al tratamiento para disminuir esta problemática; ya sea



con reformas al Código Penal o por campañas de esterilización y concientización realizadas por organizaciones rescatistas.

Con respecto al arte como una herramienta útil contra el maltrato animal, se propone seguir el ejemplo de la artista visual Priscila Urdiales, quién realizó una exposición de fotografías que relatan atropellamientos de animales en el casco urbano; muestra que tuvo buena acogida entre el público en general; esto demuestra que la correspondencia de un producto artístico en pro de la defensa animal puede ser bien recibida entre los espectadores.

La opinión sobre la relación directa entre el maltrato animal y la pertenencia étnica resulta difícil de definir, por cuanto los entrevistados afirman que el uso de animales para realizar eventos que pueden caer dentro del tradicionalismo debe ser considerados y penados bajo el nombre de maltrato, no podemos rechazar la realidad de una fuerte presencia de costumbres y tradiciones propias de un determinado sector socio demográfico.

Los activistas defensores por lo general trabajan con el apoyo de organizaciones como Rescate Animal o la Fundación ARCA en caso de requerir ayuda con rescates, pero la falta de una entidad plenamente establecida y que trabaje directamente con las denuncias presentadas dificulta en gran parte la ejecución de las mismas. Los principales obstáculos a los que se enfrentan los denunciante son los requerimientos de evidencia necesarios para el proceso legal, en muchas ocasiones no se pueden obtener pruebas fotográficas o los datos de los agresores para efectuarlas.

Las medidas que se han estado aplicando en los últimos años para contrarrestar el maltrato animal han sido las campañas de esterilización y concientización con respecto al correcto manejo y tenencia de animales de compañía, en contraste a estas medidas poco se ha llevado a cabo para evitar que animales silvestres sean afectados por traficantes de especies. Por otro lado el Consejo de Gestión Ambiental es quién se ha encargado de recibir los avisos y denuncias de maltrato animal, así como llamados de rescate de animales silvestres encontrados en la ciudad.

Como conclusión puedo decir que la labor de los rescatistas y personas vinculadas con la defensa animal ha tenido un importante impacto para la sociedad



cuencana en los últimos años, es así que hoy por hoy las personas están ganando conciencia con respecto a la correcta tenencia de las mascotas y el respeto a la vida de los animales silvestres; sin embargo queda mucho camino por recorrer y la esperanza de que nuestra sociedad aprenda a respetar la vida animal depende de la educación que reciben las personas aún en la edad más temprana.

2.1.5.3. Población que realiza o participa en actos directos o indirectos de maltrato animal

No se pudo recolectar información de este segmento, la razón principal es que las personas que se tomaron en cuenta como potenciales entrevistados se negaron a compartir su opinión con el tema a tratar; esto puede sugerir que a pesar de estar de acuerdo con eventos como corridas de toros o peleas de gallos, tienen una idea de que estas manifestaciones están relacionadas directamente con maltrato animal y son reguladas legalmente.

2.1.5.4. Niños

Para recolectar información se determinó seleccionas a un grupo de niños entre 7 a 9 años, se pidió a los mismo que dibujaran en una hoja de papel lo que ellos entendían que era “maltrato animal”; a continuación se resume los resultados luego del análisis de las imágenes obtenidas.



Imagen No. 6. Dibujo entrevista niños.

En la mayoría de los dibujos se puede ver a una persona maltratando a un animal con un objeto ya sea contundente o corto punzante, lo que sugiere que el nivel de comprensión de maltrato de los niños incluyen objetos cotidianos que son usados para hacer daño físico.



Imagen No. 7. Dibujo entrevista niños

Se representan a mascotas como animales maltratados lo que refleja la realidad en la que viven los niños con respecto al alcance del entendimiento del maltrato y sus potenciales objetivos; esto no quiere decir que solo las mascotas pueden ser maltratadas, ya que también se representó a un toro siendo violentado lo que sugiere que las corridas de toros y sus afectaciones son también de conocimiento de los infantes.



Imagen No. 8. Dibujo entrevista niños.

En varias imágenes se puede encontrar signos o íconos en contra de la violencia animal, lo que afirma la posición de algunos niños respecto a la defensa animal, y este puede ser el inicio para generar estrategias de concientización.

Es importante mencionar que uno de los niños representó una escena de cacería lo que puede sugerir que la instrucción que recibe en casa con respecto a la defensa animal tiene un impacto de peso en su forma de pensar y concebir el tema.

A continuación se presentan algunas imágenes recolectadas; por razones de protección de derechos infantiles no se incluyeron nombres de los niños.



Imagen No. 9. Dibujo entrevista niños.

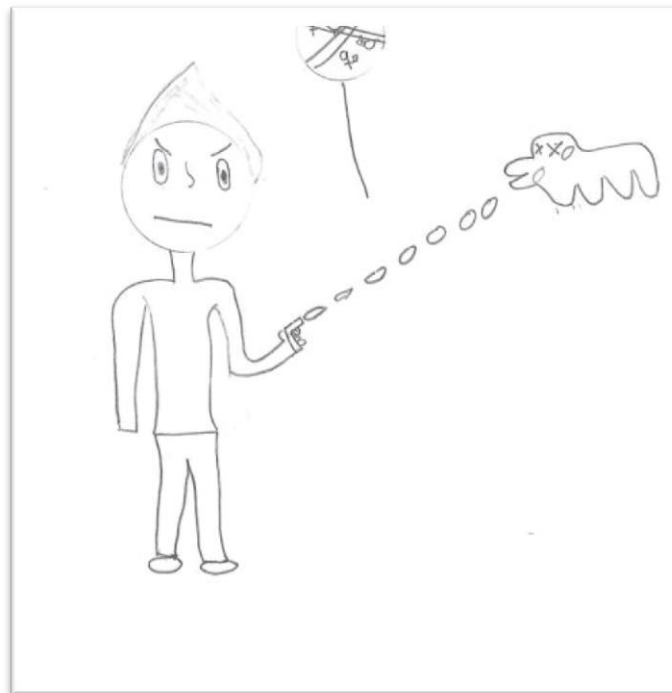


Imagen No. 10. Dibujo entrevista niños.



Imagen No. 11. Dibujo entrevista niños.

2.2. Recolección de datos en redes sociales

Es una realidad que las redes sociales forman parte del diario vivir de las personas, no solo por su versatilidad y fácil acceso para todo aquel que posea conexión a internet y un dispositivo inteligente; sino también por su capacidad de difundir y recolectar información de cualquier parte del mundo.

Es por esto que para efectuar esta sección del proyecto se ha determinado crear una página en la red social *Facebook*, cuyo nombre será Proyecto Denuncia el Maltrato Animal.

Esta elección de nombre está justificada al ser atractivo para los usuarios, pues representa un espacio en el que sus voces serán escuchadas; específicamente se pedirá

que las personas que sufrieron algún evento de maltrato hacia sus mascotas, o conozcan de un caso de maltrato a un animal silvestre, puedan relatar el suceso y hacerlo público ya sea por medio de comentarios públicos o por mensaje interno. En la información de la página se especifica el objetivo de la misma y el uso que se le dará a la información obtenida.

Luego de ser creada la página se procede con la creación de un logo que sea identificable para los usuarios, ya que nuestro proyecto trata el tema de Defensa Animal se buscó que el mismo sea un reflejo del objetivo principal.

2.2.1. Creación del logo

Para la creación del logo de la página se creó un boceto estructural como se ve en la imagen a continuación, posteriormente se añadieron los colores de prueba y la líneas características en pixelart.

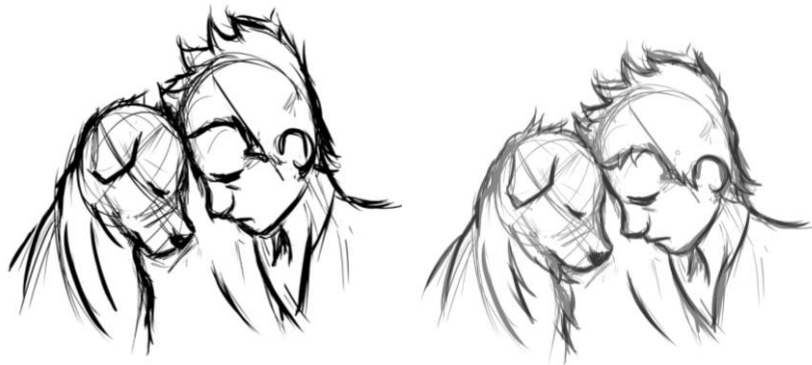


Imagen No. 12. Creación logo, página web. *Adobe Photoshop*



Imagen No. 13. Creación logo, página web. *Adobe Photoshop*

2.2.2. Pixelado del logo

Para crear la imagen en píxeles utilizamos el programa *Photoshop Cs5*. Importamos la imagen a un documento con las medidas: 100x100 en píxeles, a 32 píxeles por pulgada, con una pre configuración de imagen con bordes definidos. Luego vamos retocando con la herramienta de lápiz el dibujo según el color que pertenece a cada píxel.



Imagen No. 14. Creación logo, página web. *Adobe Photoshop*

Una vez obtenido el logo, lo subimos a la página en cuestión

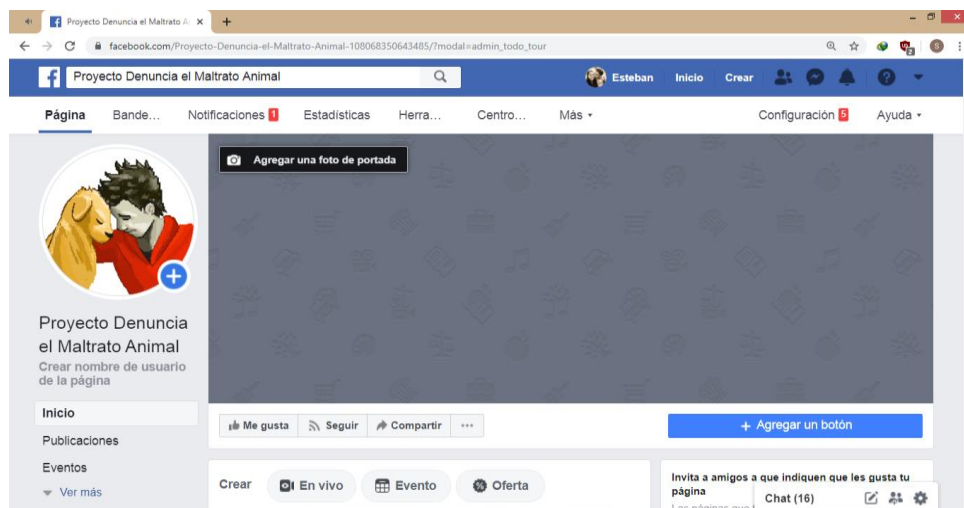


Imagen No. 15. Creación logo, página web. *Adobe Photoshop*

A continuación creamos la imagen que irá en la portada de la página



Imagen No. 16. Proceso de creación, Página Web.



Imagen No. 17. Proceso de creación, Página Web.

La información presentada a los usuarios es la siguiente:

“Este es un proyecto en el cual se recibirán casos de maltrato animal, los que son evidenciados en esta tesis cuyo producto final es un Concept Art. Aquí puedes hacer pública la denuncia de maltrato que pudo haber ocurrido con tu mascota u otro animal; la información obtenida sirve a modo de recopilatorio de casos que son incluidos en un *Concept Art* o Libro de Arte Conceptual. Posteriormente los casos recopilados pasan a formar parte del guión de la historia de un videojuego que tendrá como escenario a la ciudad de Cuenca. Tu denuncia es anónima si así lo deseas, nuestro objetivo principal es que el suceso de maltrato no quede impune sino que sea conocido para que nuestra sociedad actúe ante estos sucesos por el bienestar animal en general.”

2.3 Selección de los casos más representativos de maltrato animal

Luego de recopilar un conjunto de relatos sobre maltrato animal en la red social antes mencionada procederemos a seleccionar los casos importantes y de esta manera generar una base a modo de historial para el desarrollo de la obra que persigue este proyecto.

2.3.1. Casos seleccionados

CASO 1

Denunciante: Mariana Lucero. **Caso:** Perro que vivió encadenado todos los días de su vida.



Imagen No. 18. Casos de maltrato animal, boceto. *Paint Tool SAI*.

CASO 2

Denunciante: Marianne Sinche. **Caso:** Perro raza *pitbull* encadenado.



Imagen No. 19. Casos de maltrato animal, boceto. *Paint Tool SAI*.



CASO 3

Denunciante: Suka Amoroso. **Caso:** Perro encontrado en el sector conocido como Feria Libre; cachorro que no pudo ser vendido y murió en la veterinaria.

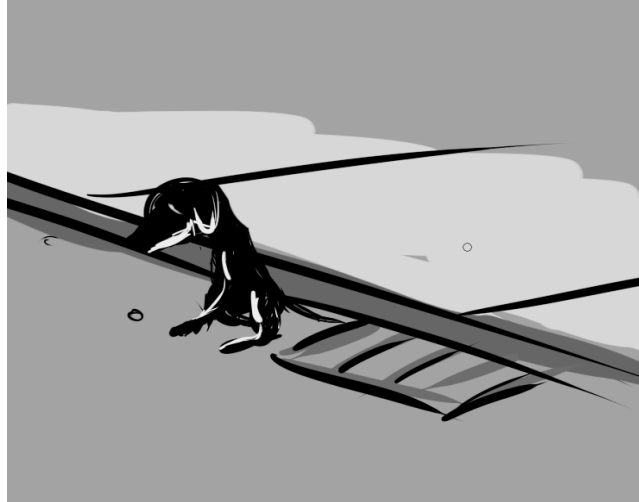


Imagen No. 20. Casos de maltrato animal, boceto. *Paint Tool SAI*.

CASO 4

Denunciante: Anónimo. **Caso:** Perro muere al ser arrastrado por una volqueta por 8 km. Su dueño lo mató, pasará en prisión y debe pagar una multa de 150\$.



Imagen No. 21. Casos de maltrato animal, boceto. *Paint Tool SAI*.

CASO 5

Denunciante: Zoológico Yurak Allpa, Alberto Vele, dueño del zoológico rescata y libera animales silvestres, con autogestión. **Caso:** Monita enjaulada con cadenas cruzadas en el pecho.



Imagen No. 22. Casos de maltrato animal, boceto. *Paint Tool SAI.*

CASO 6

Denunciante: Anónimo. **Caso:** Esponjita, un avestruz pasaba atada en el patio de una casa.

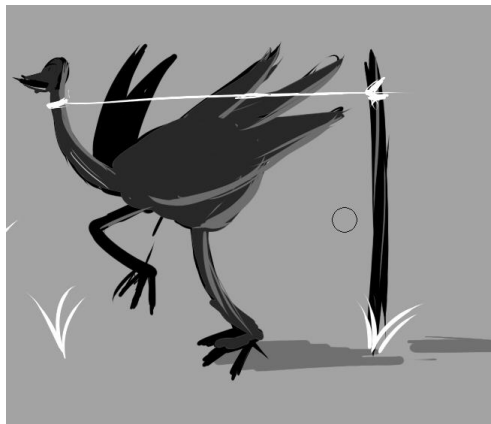


Imagen No. 23. Casos de maltrato animal, boceto. *Paint Tool SAI.*

CASO 7

Denunciante: Alberto Vele. **Caso:** 3 Águilas pechinegras que eran vendidas por el tráfico ilegal fueron liberadas luego de su restauración.

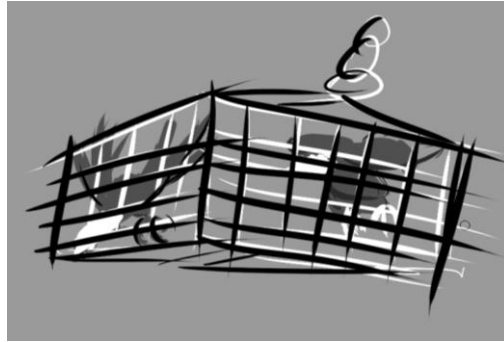


Imagen No. 24. Casos de maltrato animal, boceto. *Paint Tool SAI.*

CASO 8

Denunciante: Zoológico Bioparque Amaru. **Caso:** León Simba uno de 8 leones rescatados de circos que llegaron a Cuenca.



Imagen No. 25. Casos de maltrato animal, boceto. *Paint Tool SAI.*

CASO 9

Denunciante: Zoológico Bioparque Amaru. **Caso:** Cría de zorrillo, conocido como “añas” fue rescatado luego de que su madriguera fuera destruida en la construcción de una carretera vía Pauta en la Provincia del Azuay.



Imagen No. 26. Casos de maltrato animal, boceto. *Paint Tool SAI.*

CASO 10

Denunciante: Zoológico Bioparque Amaru. **Caso:** Tráfico y tenencia ilegal de algunos animales en peligro de extinción, en lo que al del año han sido 150 rescates. La policía de Cañar rescato a 5 (*Pssitácidos*) pericos y loritos, uno de ellos en peligro de extinción. El loro de cabeza roja de bosque Tumbesino (*Aratinga erythrogyas*).



Imagen No. 27. Casos de maltrato animal, boceto. *Paint Tool SAI*.

CASO 11

Denunciante: Zoológico Bioparque Amaru. **Caso:** Cóndor Andino llamado Guambi, que fue disparado por cazadores.



Imagen No. 28. Casos de maltrato animal, boceto. *Paint Tool SAI*.

CASO 12

Denunciante: Zoológico Bioparque Amaru. **Caso:** Dos pericos ala de canario, un búho orejudo y una tortuga Motelo rescatados de lugares en que se lo tenía de mascotas



Imagen No. 29. Casos de maltrato animal, boceto. *Paint Tool SAI*.

CASO 13

Denunciante: Zoológico Bioparque Amaru. **Caso:** Venado fue rescatado de una vivienda por el Sector de la Feria Libre



Imagen No. 30. Casos de maltrato animal, boceto. *Paint Tool SAI*.

CASO 14

Denunciante: Zoológico Bioparque Amaru. **Caso:** Tigrillo estaba enjaulado en una hacienda cerca de Cuenca.



Imagen No. 31. Casos de maltrato animal, boceto. *Paint Tool SAI*.

CASO 15

Denunciante: Zoológico Bioparque Amaru. **Caso:** En San Joaquín parroquia de Cuenca se rescataron 9 aves que vivían enjauladas: Pacharaco (*Ortalis erythroptera*), dos Patos Silvadores (*Dendrocygna bicolor*), dos Añade Cariblanco (*Anas bahamensis*), un Loro Gorriblanco (*Pionus seniloides*), dos Periquitos Ala de Canario (*Brotogeris chiriri*) y un Periquitos inseparables (*Agapornis personatus*); tres reptiles, dos Tortugas Motelo (*Chelonoidis denticulata*) y una Tortuga Patiamarilla (*Rhinoclemmys annulata*); y cuatro mamíferos Sahinos de Collar (*Pecari tajacu*).

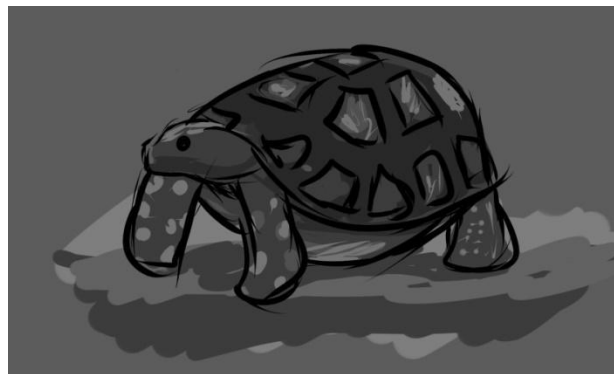


Imagen No. 32. Casos de maltrato animal, boceto. *Paint Tool SAI*.



Imagen No. 33. Casos de maltrato animal, boceto. *Paint Tool SAI*.



CAPÍTULO III: ELABORACIÓN DEL CONCEPT ART QUE RECOPILE ESCENAS DE MALTRATO ANIMAL.

3.1. Conceptualización en base a la información obtenida

3.1.1. Elaboración del guión base de la historia

Una vez que tenemos una base de datos con respecto al maltrato animal, y de igual manera un conjunto de personajes seleccionados procederemos a crear una estructura básica del guión que seguirá el videojuego.

Para ello tomamos con ejemplo la estructura básica de la narración:

- **Planteamiento:** el inicio de la historia que da al espectador la información necesaria para contextualizar la trama del relato
- **Nudo:** la presentación del problema principal que cambia de manera significativa el desarrollo de la historia.
- **Desenlace:** el punto en que la historia queda resuelta; en caso de ser necesario se da un final que aspira a continuar con una secuela.

3.1.2. Mapa conceptual de desarrollo

A continuación se presenta de forma gráfica el desarrollo del guion narrativo así como su contexto temporal y varios aspectos de importancia.

(Ver imagen No. 34)



Imagen No. 34. Mapa conceptual, guión de desarrollo

Como se determinó al inicio de la estructuración de este proyecto el objetivo final es la creación de un *Concept Art*, que recopile información técnica y visual para la futura creación de un videojuego que trate el tema del Maltrato Animal, con la finalidad de que los jugadores y público en general experimenten la realidad de dicho fenómeno y sus afectaciones en la sociedad.



Para el desarrollo de este recopilatorio se ha visto conveniente detallar superficialmente los aspectos que se han de tomar en cuenta para su creación, a continuación se tratarán términos técnicos necesarios para el desarrollo de personajes, así como la conceptualización necesaria para dar sentido a las decisiones tomadas.

3.1.3. Pautas básicas en el proceso del desarrollo gráfico de un videojuego

El siguiente análisis es el resultado del taller de "Diseño de Objetos o Gráficas Contemporáneas Usando Estéticas Prehispánicas", impartido por el artista visual Eduardo Villacís y el diseñador Cristian Mogrovejo en las instalaciones del Museo de los Metales de la ciudad de Cuenca en el mes de Abril del 2019.

3.1.3.1. Desarrollo de una idea para la creación de un videojuego

- a. Tomar con inspiración un lugar conocido:** para la creación y desarrollo de una idea preliminar de cualquier creación o proyecto visual es necesario iniciar comprendiendo el espacio en el que se desarrolla un escenario; así como el contexto temporal, social, político, económico, etc. Esto persigue el objetivo de que la realidad o ficción que vayamos a representar resulte verdadero para el espectador y de esta manera lograr lo que se ha denomina “Resonancia emotiva”.

Este recurso puede ser aplicado efectivamente en nuestro proyecto, ya que en parte al ser dirigido al público cuencano, figuras como la Catedral, el Puente Roto, o el Parque de la Madre son espacios conocidos y por tanto serán emocionalmente identificables para quienes lo experimenten en el videojuego.

- b. Asignar una emoción dominante al lugar conocido:** cuando tengamos un espacio en que la historia será contada, debemos identificar una emoción específica que queremos utilizar en nuestra creación; por ejemplo una persona de Cuenca que haya crecido en el sector del Barrio de San Blas, experimentará la nostalgia de su infancia acompañado de la empatía que le resulta de las características arquitectónicas propias del sitio.



- c. **Encontrar una analogía o metáfora para el espacio elegido:** identificar las características del lugar de nuestra historia es decir sus particularidades comunes y generales, e identificar sus igualdades y diferencias con otros sitios; esto nos permitirá crear una metáfora consistente para evocar la emoción antes mencionada.

Por ejemplo imaginemos que el lugar de nuestro relato se trata de un conjunto urbano lleno de edificios habitados por personas, a este sitio es aplicable la idea metafórica de que “un edificio es como una colmena”.

Es decir que estructuralmente un bloque del edificio es comparable geoméricamente a una colmena por sus patrones; en segunda instancia un edificio puede contener a mucha gente al igual que la colmena de abejas, y por último podemos decir que un edificio puede estar lleno de gente en sus lugares de trabajo al igual que un colmenero con sus trabajadoras y ruidosas integrantes.

Es esencial que el público que analice nuestra idea experimente la metáfora que queremos expresar, pero también debemos tomar en cuenta que nuevas metáforas pueden provenir por parte de nuestro espectador lo que aportará un sentido más complejo a la creación.

- d. **Usar el azar:** ya sea generando manchas en la búsqueda de elementos visuales y tener un banco de referencias sobre proyectos y autores afines a nuestra idea
- e. **Mapeo de Ideas:** la estructuración ordenada de una idea facilitará el trabajo de su creador en gran medida, ya que se pueden realizar mapas conceptuales o diagramas sistemáticos del desarrollo de la idea, partiendo por una idea principal, ideas secundarias y anexos complementarios según sea el caso.



3.1.4. Consideraciones técnicas

La forma más simple para la creación de cualquier proyecto visual es la creación de lo que se conoce como *concept art*, siendo un documento físico o digital que contenga los bocetos, ideas conceptuales, lugares, colores, objetos, miscelánea, etc. De todo lo que contendrá la historia; así como la evolución del estilo gráfico que tendrán los personajes.

a. Bocetaje rápido

También conocido como *Thumbnails*, hace referencia al dibujo de nuestros personajes o escenarios, en esta parte del desarrollo no es necesario entrar en detalles, ya que basta con un esbozo rápido de la figura estructural con líneas que permitan identificar su: altura, postura, y características físicas.

b. Perspectiva Lineal

Técnicamente hablando de la creación de lugares se deben tomar en cuenta aplicaciones como la perspectiva de los escenarios ya que aquí tomará lugar nuestra historia.

c. Perspectiva Atmosférica

Para el artista creador de escenarios es conocida esta regla del dibujo, “la distancia opaca o quita el color”; precisamente es en este punto que se deben tomar en cuenta consideraciones como los planos que tendrán nuestros escenarios.

d. Profundidad Espacial

En un primer plano (*Foreground*) colocaremos los objetos que darán una idea preliminar de la ubicación de nuestro personaje, ya sea con colores vivos o fuertes; en el segundo plano (*Middleground*) se colocará el espacio en que nuestro personaje interactúa con el entorno, utilizando colores o gamas medias que no resulten de igual impacto que el primer plano, aquí se proveer el detalle del contexto y la información necesaria que el espectador necesita para entender lo que sucede.



Por último en nuestro tercer plano (*Background*) provee algunos detalles que comparados al segundo plano carecen de importancia sin dejar de ser necesarios para la correcta lectura del espectador.

e. Indicación de Escala

Determinar el tamaño del personaje en la escena y los objetos que se encuentran en el escenario es esencial, ya que así será más fácil identificarlos y colocarlos en acción.

f. Iluminación

El uso de la luz para enfatizar los elementos importantes de la escena que sean de interés para el espectador.

g. Color Metafórico y constancia del mismo

Es el uso del color que dominará en la escena, es decir estará presente en casi todo el trayecto de la historia; es posible utilizar “choques” de colores para generar contraste en los mismos y así provocar ciertas sensaciones en el espectador, el uso de colores fríos y grisáceos pueden resultar en nostalgia, así como colores cálidos pueden evocar felicidad o ternura según sea el objetivo del diseñador de escenarios.

h. Senderos Visuales

Hacen referencia al trayecto al que es sometido el espectador en la escena, de ello depende la pericia que posea el diseñador para evitar colocar “obstáculos” en la escena que impidan la acción del recorrido visual.

3.1.5. Diseño de personajes

Para esta sección del desarrollo del proyecto debemos entender que los personajes de nuestra historia son únicamente símbolos cuya finalidad es la de



representar una realidad y no son la realidad misma; ya que las personas son complejas, y distintas unas de otras tanto física como psicológicamente.

A pesar de lo mencionado podemos dar características únicas a cada personaje lo que nos ayudará a que sean identificados y así generar empatía con el espectador; para dicho efecto generaremos lo que se conoce como “Constelación de personajes”, es decir determinaremos los personajes que estarán dentro de nuestro relato.

Cada personaje cumplirá un rol específico en la historia y el conjunto de los mismos generará el balance necesario entre tensión y calma que resultará atractiva para el jugador.

3.1.5.1. Tipologías de personalidad

1. **Estereotipo:** es la observación superficial del personaje que nos ayudará a llegar a una conclusión contextual de su estilo de vida, al hacer un análisis de su aspecto físico y comportamientos.
2. **Arquetipo:** se puede definir con una idea que aprendemos a reconocer con el paso del tiempo, identificable como algo que existe en cualquier cultura humana, por ejemplo: una madre, un guardián, un monje, el héroe o el villano.

3.1.6. Creación de personaje

Un personaje generalmente es el resultado del nacimiento de una idea y la representación de la misma, los siguientes pasos nos ayudarán a llegar a esta idea de forma concreta y eficiente:

- a. **Basarse en personas que conocemos** tanto en nuestra vida cotidiana como general, y como un apoyo secundario contar con una base de imágenes que contenga varios estereotipos.
- b. **Usar la emoción principal del personaje** facilitará la identificación de su forma de ser, esto es utilizado para la creación del estereotipo del



héroe valiente que no teme al peligro, y en contraste al villano que quiere dominar el mundo.

- c. **Usar metáforas y analogías** de elementos o situaciones conocidas, un ejemplo de ello es el personaje del típico galán que en secreto resulta ser tímido; el conflicto emocional y contradicción fundamental son elementos importantes en la creación del personaje ya que de allí puede nacer el punto de interés en la historia.

- d. **Elaborar una plantilla en silueta de los personajes** será determinante para comprobar que son fácilmente identificables en su forma física, caso contrario el espectador puede llegar a confundirlos durante escenas en las que la acción y el movimiento vertiginoso puede distorsionar su imagen.

3.2. Pixel Art y su aplicación

Es conocido como una forma de representación artística en el que las imágenes se muestran a nivel de píxeles, variaciones de luz y sombra al igual que los diferentes valores tonales.

Siendo característicos en la creación de videojuegos para la década de los noventa, debido a la limitación de pantalla de los aparatos electrónicos de ése entonces, los desarrolladores se vieron forzados a crear elementos que no ocuparían mucho espacio de memoria de procesamiento para que los mismos funcionaran.

Un limitante fue la paleta de colores que podía ser utilizada en la creación de escenarios; partiendo del hecho que en sus inicios solo se contaba con aparatos que reproducían imágenes en escalas de grises y posteriormente con el uso de colores.

Un *píxel* es la unidad homogénea de color más pequeña que puede ser encontrada en una imagen digital; la sucesión de píxeles generan un elemento visual; mientras más de estos se condensan en una imagen mayor será la resolución de la misma.



En los dispositivos gráficos cada píxel se codifica mediante un conjunto de bits de longitud determinada o también conocida como profundidad de color; es decir un píxel puede ser codificado con 8 bits generando la posibilidad de que cada píxel admita hasta 256 variaciones de color.

El avance antes mencionado desde 1990 dio paso a la posibilidad de generar imágenes de color verdadero en las pantallas para utilizar 3 pixeles, es decir 24 bits; es importante mencionar que si bien las imágenes de 32 bits, hacen uso de 4 pixeles utilizan los mismos 24 bits para reproducir colores, ya que los 8 bits restantes son utilizados para emular transparencias.

El proceso de creación en el *Pixel Art*, parte de una idea en la cual se basará todo el desarrollo de imagen; y al igual que en todo proyecto el artista creador tiene que buscar que su creación sea llamativa sin caer en errores de plagio.

Los referentes son de vital importancia durante el desarrollo de cualquier trabajo creativo, ya que de esta manera el artista puede recopilar, analizar e identificar cuáles son los puntos de interés que impactan de manera efectiva al espectador; de igual modo se puede identificar los puntos débiles y que caminos evitar para garantizar el éxito del producto final.

3.3. Conceptos generales del universo de los videojuegos

Para entender de manera más eficiente la razón de crear un *Concept Art*, y posteriormente un videojuego tenemos que aclarar ciertas inquietudes, una de ellas puede ser los conceptos básicos, historia y requerimientos tanto técnicos como artísticos que requiere su desarrollo.

Según la Real Academia Española un videojuego se considera un elemento en el que un jugador interactúa con elementos de una pantalla mediante los mandos apropiados. Siendo esta definición un poco imprecisa podemos decir que un videojuego es la representación de la realidad mediante la simulación con la presencia o falta de un guión narrativo que induzca al jugador a tener experiencias que no pueden ser experimentadas en la vida real.



La controversia de la existencia de los videojuegos y su afectación en la sociedad ha sido un tema debatido durante los últimos 30 años, ya que al ser un elemento de disfrute la sociedad al no poder manejar su práctica de forma adecuada han llegado a considerarla una forma de adicción frecuentemente para niños y jóvenes.

La Organización Mundial de la Salud ha declarado en el mes de Junio del 2018 que los videojuegos deben ser considerados como un trastorno mental debido a las cifras crecientes de niños y adolescentes que mostraron síntomas de adicción a juegos online en los últimos meses. Cabe aclarar que dichos síntomas fueron producto de largos períodos de juego que iban de 3 a 8 horas seguidas, falta de apetito e interrupción de las actividades cotidianas por el afán de seguir jugando; así como el descenso del rendimiento académico en escuelas y colegios. En casos graves se registró propensión a violencia y falta de distinción entre mundo real con el ficticio.

Ahora bien, debemos aclarar que esta presunta adicción deriva de una falta de control tanto como del jugador como de los padres o tutores a cargo, es importante que la supervisión del uso de estos medios tecnológicos, el tiempo y contenido sea regulado; ya que a falta de esto cualquier elemento que provoque una sensación de placer puede llegar a provocar adicción.

No es sorpresa para nuestra sociedad que la creciente capacidad de obtener un elemento tecnológico provoque cierto tipo de adicción, ya sean estos redes sociales, aparatos electrónicos o contenido audiovisual, el punto de equilibrio es la capacidad que cada persona tiene para regular el tiempo que dedica a cierta actividad, ya sea ésta de ocio o de productividad.

Este es un punto clave que debemos analizar en nuestro proyecto, la necesidad de que nuestro videojuego no resulte solamente en un elemento de disfrute para el video jugador, sino que también funcione como un espacio en que el aprendizaje, la adquisición y desarrollo de conocimientos fluya en paralelo con la ventaja de potenciar valores con respecto al cuidado y apreciación de la vida, tanto animal como humana.

3.3.1. Cronología de los videojuegos

A pesar que en el avance de nuestro proyecto solo llegaremos a la etapa del arte conceptual, debemos analizar algunos antecedentes y términos para entender o que se



necesita para crear un video juego; para ello se señaló a rasgos generales la cronología del desarrollo de videojuegos.

En el año 1952 el desarrollador Alexander S. Douglas crea el primer programa interactivo conocido como *Nought and Crosses*, que trataba de un rudimentario juego de Tres en Raya que logró ejecutarse en el computador EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator). Varios años después Ralph Baer estuvo a cargo del desarrollo del proyecto *Fox and Hounds* que en 1972 fue portado para la consola casera *Magnavox Odessey*.

En 1971 Al Alrcon diseñó un sistema de máquina recreativa llamada *Pong* por parte de la compañía desarrolladora *Atari*; un año después gracias al desarrollo de chips de memoria y microprocesadores más potentes nacen juegos como *Space Invaders* y la consola doméstica *Atari 2600*.

La Compañía Nintendo que en años anteriores se dedicaba a la producción de cartas *Hanafuda* en Japón cambió su enfoque comercial para iniciar con el proyecto de una consola de sobremesa que fue conocida como NES (*Nintendo Entertainment System*) pero mayormente denominada *Famicom* por las familias niponas de la época.

Siendo que en 1983 se lanzó en Japón el videojuego que revolucionó el concepto de los videojuegos llamado *Super Mario Bros*. Para la NES, cuyo *gameplay* se basó en el sistema de saltos.

A inicios de los años 90 la generación de los 16 bits de memoria gráfica dio paso para la creación de consolas como la *Mega Drive*, la *Super Famicom* o *Super Nintendo Entertainment System*, la *PC Engine* también conocida como *Turbografx*, la *CPS Changer* y la *arcade Neo Geo*; es aquí donde la idea de incorporar un lector de discos compactos llamó la atención de las compañías desarrolladoras.

La tendencia de crear juegos en 2D debido a la limitación gráfica de la época impulsa el desarrollo de juegos de “plataforma”, característicos como contar con un escenario lleno de obstáculos en los que el jugador tiene que saltar o agacharse evitando enemigos para llegar a una meta.



Años más tarde el desarrollo de procesadores gráficos más potentes dio la oportunidad de que el concepto del 3D fuera materializado en los escenarios de creación, lo que resultó en el nacimiento de consolas como la *Playstation* de Sony, la *Nintendo 64* de Nintendo, y la *Sega Saturn* de Sega.

En la misma década Nintendo gana espacio en el mercado comercial de las consolas portátiles con la *Game Boy Black and White*, y luego con la *Game Boy Color*; que funcionaban a partir de cartuchos de memoria, por su parte la compañía Sega lanza al mercado su portátil *Game Gear*.

Posteriormente se lanza un rediseño de la *Game Boy Color* conocida como *Game Boy Advance* y luego la *Game Boy SP*; por su parte Sony con su *Playstation* se sitúa en los primeros puestos del mercado ofreciendo juegos como: *Final Fantasy VII*, *Resident Evil*, *Metal Gear Solid*, etc.

Los equipos de computación no se quedaron atrás ya que los nuevos lanzamientos de juegos con la capacidad de conectarse en línea fueron populares, en especial los de tipo MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-playing Game*) con títulos como *Ultima Online (Origin)*. De igual manera surge el término FPS (*First Person Shooter*), para reconocer a los juegos basados en disparos con la cámara en primera persona dejaron juegos como *Quake* y *Starcraft* como los más recordados.

En el año 2000 Sony ofrece a sus consumidores la *Play Station 2*, del mismo modo Sega lanzó la *Sega Saturn* que contaba con un monitor de 14 pulgadas, teclado y altavoces incorporado, mientras tanto Microsoft preparaba el lanzamiento de su revolucionara *Xbox* en 2001.

La nueva *Game Cube* por parte de Nintendo fue el resultado como respuesta competitiva frente a las demás compañías en 2002. Dos años más tarde se desarrolla la *Nintendo DS* cuya característica portátil es la de contar con dos pantallas, una de ellas táctil dirigida mayormente al público infantil con juegos como *Pokémon Diamante y Perla*; Sony por su parte encabeza la lista de ventas con la *PSP (Playstation Portable)*, siendo ésta mucho más potente que su competencia y contando con lectura de CD's miniatura.



En 2005 Microsoft lanza la *Xbox 360* capaz de reproducir disco *HD DVD* y en 2006 Sony sacó a la venta su *Playstation 3* con lector de discos *Bluray*, por otro lado Nintendo apuesta por una nueva forma de jugar con su mejor vendida consola *Nintendo Wii*, que contaba con mandos a base de sensores de movimiento.

En el año 2013 el lanzamiento de la *Playstation 4* abre camino a la octava generación de las consolas con una mejora de gráficos y rendimiento; Nintendo desarrolló un año antes la conocida *WiiU* como una mejora de su antecesora y Microsoft a como de competencia presenta su *Xbox One* como la consola más potente del mercado, lo que ocasionó que la expectativa de los video jugadores y consumidores se elevara gradualmente con cada entrega de sus nuevos títulos.

En 2017 Nintendo lanzó al mercado la *Nintendo Switch* en respuesta a las casi nulas ventas de la *WiiU*, siendo esta nueva consola la más potente de tipo portátil en el mercado; para el 2019 Sony y Microsoft se encuentran en pleno desarrollo de sus consolas individualmente haciendo uso de mejores procesadores, uso de discos duros que minimizan en gran medida el tiempo de carga en las partidas, mayor memoria de almacenamiento y calidad gráfica disponible hasta en 4K.

Algo interesante que vale la pena mencionar es el reciente servicio ofrecido por las empresas desarrolladoras con respecto al sistema de “*streaming*” que puntualmente se basa en el servicio de videojuegos online, en el que el cliente paga una cuota por jugar títulos almacenados en un servidor por internet, siendo esta la forma más usual y futurista que abre nuevas expectativas al mercado de los videojuegos.

3.3.2. Géneros de videojuegos

Cada videojuego pertenece a determinado género por características comunes, dependiendo de su representación gráfica, interacción entre el jugador y la consola, y sistema de juego más comúnmente conocido como “*gameplay*”

Es así que ha sido posible generar una clasificación de los mismos, aunque por el avance que tienen a través de los años se hace cada vez más difícil situarlos en una clasificación porque tienden a compartir características unas con otras.

Entre los diferentes géneros tenemos:



- **FPS** o también *First Person Shooter*, en la que la cámara del jugador se encuentra en primera persona con un *gameplay* basado en disparos.
- **Acción en Tercera Persona**, aquellos en que la cámara principal visualiza al personaje del jugador en la escena, por ejemplo la saga *Call of Duty (Activision)*.
- **Lucha o Pelea**, como su nombre lo dice las peleas son su principal sistema de juego siendo muy reconocibles de esta sagas como *Mortal Kombat (NetherRealm Studios, Electronic Arts)*, *Street Fighter (Capcom)* o *Tekken (Namco)*.
- **Beat them Up**, su principal característica es el Modo Cooperativo entre varios jugadores.
- **Plataformas**, un escenario 2D o 3D, con obstáculos, plataformas y enemigo cuyo objetivo es dificultar al jugador el llegar a la meta final. Juegos como *Super Mario Bros. (Nintendo)*, *Sonic The Hedgehog (Sega)*, *Donkey Kong Country (Rare)* son las más representativas.
- **Infiltración**, con el sigilo y cobertura tenemos a sagas como *Metal Gear (Hideo Kojima)* y *Tom Clancy's Splinter Cell (Ubisoft)*.
- **Simulación**, en la que el realismo juega un papel importante, se pueden identificar varios derivados debido a su naturaleza, de entre ellos están: lucha, deportes, conducción, estilo de vida, cuidado de mascotas, entrenamiento militar, etc.
- **Deportes**, con títulos como *FIFA, NBA, MADEEN NFL (EA Sports)*.
- **Carreras**, con *Gran Turismo (Kazunori Yamauchi)*, *Forza (Xbox Game Studios)*, *Mario Kart (Nintendo)*.
- **Agilidad Mental y Educación**, dirigido al aprendizaje y desarrollo de capacidades mentales como *Big Brain Academy (Nintendo)*.
- **Aventura Clásica**, fueron los primeros en ser jugados en computadores, su característica principal es la de introducir palabras para ejecutar comandos en la historia que se lleva a cabo.
- **Aventura Gráfica**, como su nombre lo dice se basa en una historia en la que el jugador interactúa con varios elementos presentes en la escena para el desarrollo; un ejemplo muy conocido de esto es *The Legend of Zelda* para la NES y su *The Legend Of Zelda: A Link to The Past* ambos títulos de Nintendo.

- **Musicales y Dance**, en los que la consola permite al jugador interactuar con la máquina por medio de música o el baile. estos podemos sumar títulos como: *Just Dance* (Ubisoft) y *Guitar Hero* (Activision), entre otras.
- **Party Games**, aquellos en los que varios jugadores pueden compartir títulos como: *Mario Party*, *Wii Sports* y *Wii Resort* (Nintendo).

3.3.3. Referentes e inspiraciones

Debido a la necesidad de realizar una obra en este caso el libro conceptual del videojuego, se ha tomado como referente a la IP *OCTOPATH TRAVELER*. Desarrollada por SQUARE ENIX CO., LTD. Que tuvo su lanzamiento el 12 de julio del 2018 para la consola Nintendo Switch. Tratándose de un producto que utiliza la visualidad de los nostálgicos 16 bits, hace uso del género RPG y la exploración como elementos principales.

La ambientación que puede encontrarse dentro del juego es similar a la utilizada en las consolas de *16 bits* como la ya antes mencionada *Super Nintendo Entertainment System*, tomando una paleta de colores definida que en nuestro caso pasará a utilizar una paleta de colores cálidos y terrosos en algunos casos y fríos grisáceos en otros.



Imagen No. 35 Fuente: nintendo.com. Autor: Square Enix. Co. Ltda. Octopath Traveler. 2018.



3.3.3.1. Influencia de *Earthbound*

Earthbound es un videojuego producido por Nintendo para la consola de sobremesa *Super Nintendo Entertainment* en el año 1994. Se trata de un RPG de aventura en el que jugaremos con *Ness*, un niño que adquiere poderes psíquicos y que junto a sus amigos debe derrotar al villano alienígena de la historia *Giygas*.

Todo el juego es visto a través de estos niños que debe enfrentar obstáculos aparentemente inocentes, pero no es hasta que el jugador avanza en la historia que las verdaderas pruebas aparecen; en cierto punto de la trama a nuestros personajes no les queda otra opción que pedir ayuda, no importa el nivel de pelea que tengan en el juego, no importa cuántas veces ataquen al enemigo, necesitan ayuda.

Shigesato Ito creador de *Earthbound*; afirma que el objetivo principal de este título es que el jugador experimente abandono y soledad, ya que *Ness* a pesar de tener poderes y ser el héroe de la historia nunca deja de necesitar a su madre. Es éste el punto que debemos analizar como creadores de contenido, todo lo que incluyamos en un proyecto debe tener una razón de ser; y cada elemento de este juego en concreto cumple con el propósito de hacernos sentir solos. *Earthbound* es un grito de auxilio en una sociedad en la que los niños sufren negligencia, desamparo y rechazo.

El juego da miedo porque a veces eso significa ser niño, un adulto por experiencia sabe cómo afrontar estos sentimientos, pero un niño no. Y de eso trata el videojuego, son todos niños, nuestros héroes y el villano; este sufrimiento se muestra de manera sutil y no de forma amarillista como estamos acostumbrados y por eso es que podemos decir que esta historia es un ensayo que cuenta lo que acontece en la actualidad.

3.4. Consideraciones pre inicio del proyecto de desarrollo

A continuación describiremos dos conceptos que son de utilidad en la creación de nuestro *Concept Art* y en el futuro videojuego.

- **El desafío de aprender por cuenta propia:** al no existir una academia en la que aprender a dibujar *Pixel Art* se ha visto viable optar por el aprendizaje propio; esto implica que debemos investigar y recolectar información de todas



las fuentes posibles; para esto podemos acudir a páginas web, libros en línea, foros, literatura física, etc. Es importante reconocer el uso del idioma inglés, ya que mucho contenido que es de utilidad se encuentra en inglés.

Otras de las dificultades de convertirse en autodidacta es la distribución del tiempo y recursos, frente a la realidad de no asistir a una academia o institución en la que tengamos que cumplir un horario establecido, el estudiante debe tomar la responsabilidad de separar un período de tiempo para la investigación, análisis y desarrollo; lo que muchas veces no se cumple a cabalidad por la priorización de actividades como el trabajo o distracciones del diario vivir.

- **Trabajar con eficacia:** el proceso de aprendizaje y retroalimentación debe ser regulado constantemente, para ello se debe analizar el nivel de avance que tiene el autodidacta que en nuestro caso sería la calidad de producción efectiva aplicable en el proyecto; pues aprender debe ser una actividad natural en el mundo de la creación de proyectos.

La necesidad de aprender a dibujar *Pixel Art* se ve satisfecha conforme la a cantidad de dibujos que se realicen y la calidad de los mismos; un método de estudio para avanzar de manera efectiva es profundizar en “cuatro núcleos fundamentales del arte: Profundidad y perspectiva; Color y luz; Composición y por último Análisis de Anatomía, según el texto *Pixel Art Academy (2016)* escrito por *Matej Jan* profesor de arte y especialista en dibujo de píxeles.

3.4.1. Distribución de roles para diseñar un videojuego

Cuando el proyecto evolucione a su segunda etapa, es decir al desarrollo del videojuego necesitaremos considerar lo siguiente:

Todo proyecto destinado a cumplir un objetivo debe estar formado por un variado grupo de trabajo que permita cumplir las metas planteadas; la necesidad de tener un equipo multifacético facilita la distribución de roles durante el desarrollo de un videojuego; la



parte creativa representa una fracción del trabajo, pues hay departamentos encargados para los distintos espacios requeridos.

Los roles varían de acuerdo a los requerimientos dentro del proceso creativo, según su labor podemos encontrar las siguientes:

- **Producción de desarrollo:** se encarga de liderar a los demás departamentos y verificar el cumplimiento de cada una de las tareas asignadas, de igual modo toma la responsabilidad de cualquier percance que pueda ocurrir durante el mismo; por lo general es quien tramita las negociaciones y colaboraciones con empresas externas y posibles auspiciantes.
- **Game Tester:** también conocido como el departamento de testeo de productos en desarrollo, es aquí en donde los avances son analizados en busca de errores de programación y para verificar la calidad que adquiere el videojuego.
- **Sound Designer:** o Diseñador de Sonido, es el equipo encargado de crear la banda sonora y efectos correspondientes a los escenarios y objetos de cada nivel.
- **Artista de Efectos Visuales:** cuya labor es la de crear los efectos de cinemáticas y los eventos del videojuego; esta es una parte importante dentro del desarrollo ya que el espectador debe ser cautivado con lo que ve en la pantalla.
- **Game Designer:** siendo el equivalente al director de cine cumple la difícil tarea de crear los espacios virtuales en los que tendrá lugar la historia; espacios abiertos y cerrados deben compartir armonía y lógica para garantizar el éxito; trabaja conjuntamente con el Productor y muchas veces lidera a los demás departamentos.
- **Engine Programmer:** es el departamento encargado de la jugabilidad y el manejo apropiado de un motor gráfico, el uso de la programación y conocimiento de programación de alto nivel son requeridos.
- **Network Programmer:** en caso de que al jugador se le otorgue la posibilidad de jugar en línea, o que el videojuego requiera conexión a un servidor en internet.
- **Programadores Generales:** es todo el personal asignado para programar las interacciones que tiene el jugador principal con los objetos o *NPC* (Personaje no jugable).



- **Artistas 3D y 2D:** dependiendo del motor gráfico utilizado y el género en que se desarrolla el videojuego, aquí es donde los personajes, miscelánea, armas y demás objetos son creados mediante programas y herramientas de edición.
- **Animadores 3D y 2D:** trabajan conjuntamente con los artistas 3D y 2D para dar vida a los elementos ya creados
- **UI Artist:** toma la responsabilidad de crear los elementos y controles para el jugador, de igual modo se encarga de verificar que la interacción entre el jugador, escenarios y objetos no produzcan errores de programación.
- **Escritores:** al igual que en el cine o el teatro toda historia digna de ser contada es el resultado de horas de planeación, los escritores o guionistas desarrollan la historia del videojuego; siendo este uno de los departamentos más importantes del proceso creativo.

3.5. Bocetaje y diseño de los elementos visuales.

3.5.1. Bocetos rápidos

Como se determinó anteriormente iniciaremos con unos bocetos rápidos de los personajes tanto femeninos como masculinos; además se buscará una forma específica de representar a los personajes siempre tratando que sean diferenciables para el espectador.

Para ello haremos uso del programa de uso libre *Pain Tool SAI*, en el cual realizaremos trazos con una tableta Wacom Intuos 5 Touch, lo que nos permite tener un mayor control de línea así como los puntos de presión en la misma.

Creamos un archivo nuevo que por configuración preestablecida nos da un tamaño de trabajo de 21x29.7cm con una resolución de 300dpi. Ya en la ventana de trabajo creamos una nueva capa y trazamos las primeras líneas de la estructura de nuestro personaje.

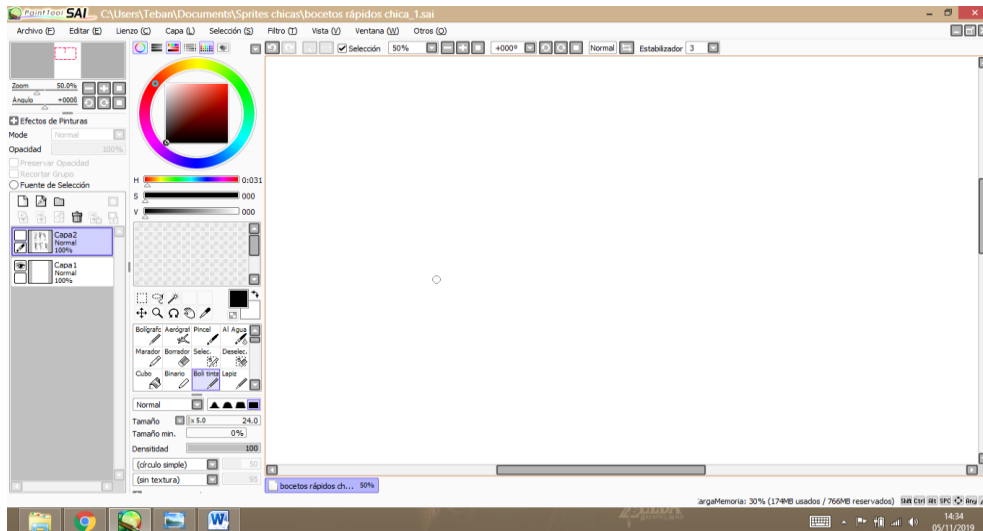


Imagen No. 36. Captura de pantalla. Bocetaje personajes. Adobe Photoshop.

Dibujamos la cabeza proporcionalmente más grande que el resto del cuerpo para dar un estilo característico a todo el proyecto. De igual manera las manos y pies serán de una escala mayor para que al momento de crear los personajes en píxeles sean distinguibles en la pantalla.

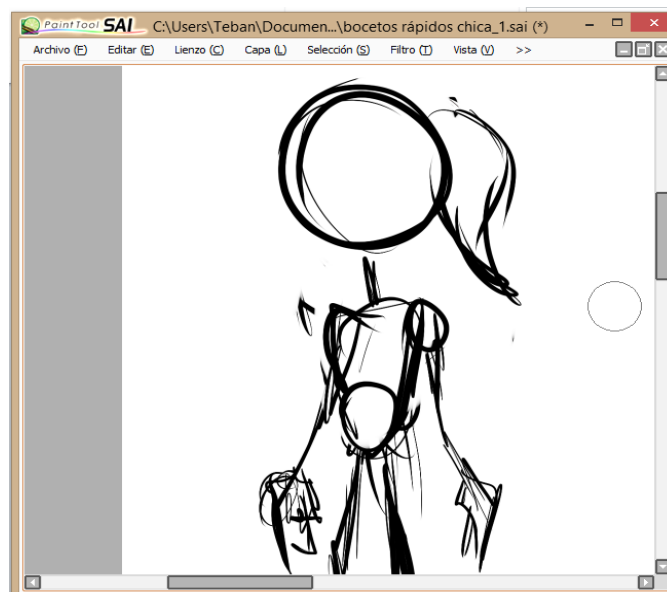


Imagen No. 37. Captura de pantalla. Bocetaje personajes. Adobe Photoshop.

Del mismo modo dibujamos el mismo personaje en distintas acciones para comprobar la funcionalidad visual en la escena, para ello las poses se exageraron un poco.

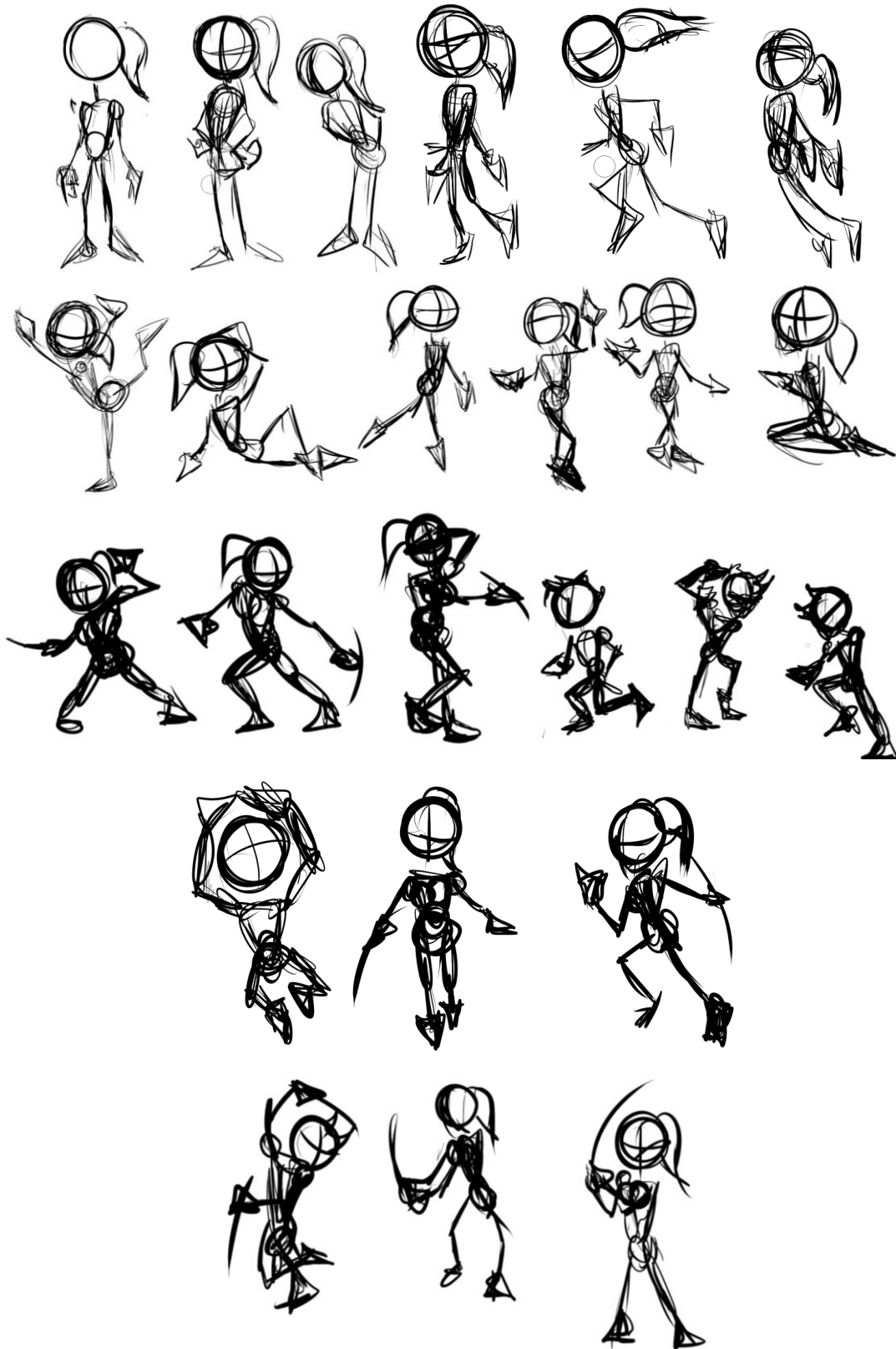


Imagen No. 38. Bocetos estructurales. *Paint Tool SAI*.

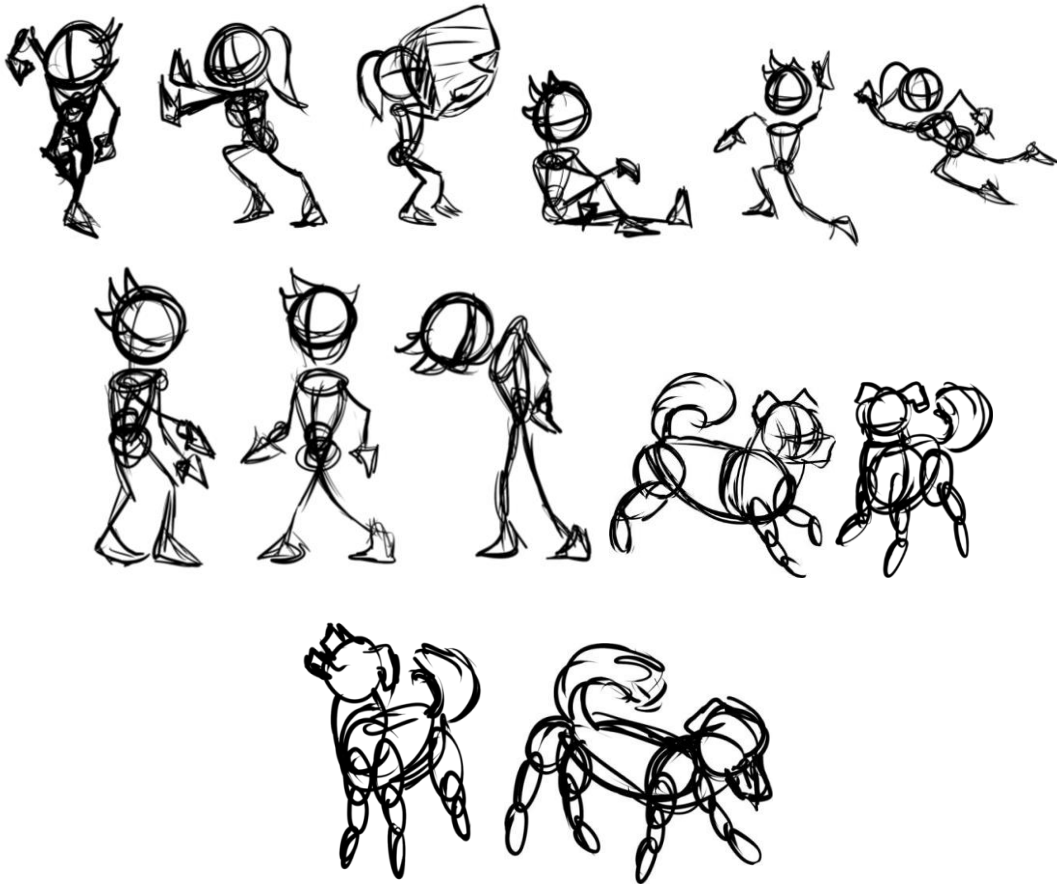


Imagen No. 39. Bocetos estructurales. *Paint Tool SAI.*



Imagen No. 40. Bocetos estructurales. *Paint Tool SAI.*

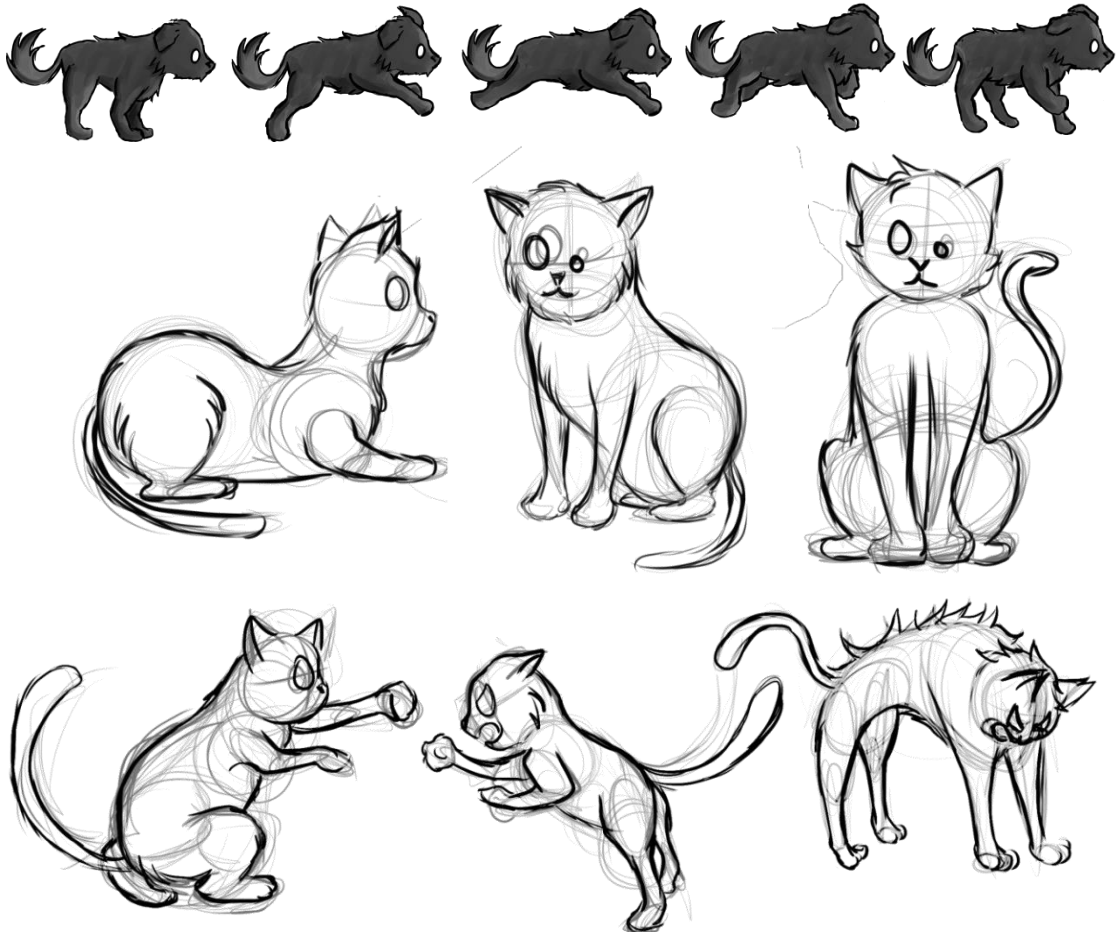


Imagen No. 41. Bocetos estructurales. *Paint Tool SAI.*

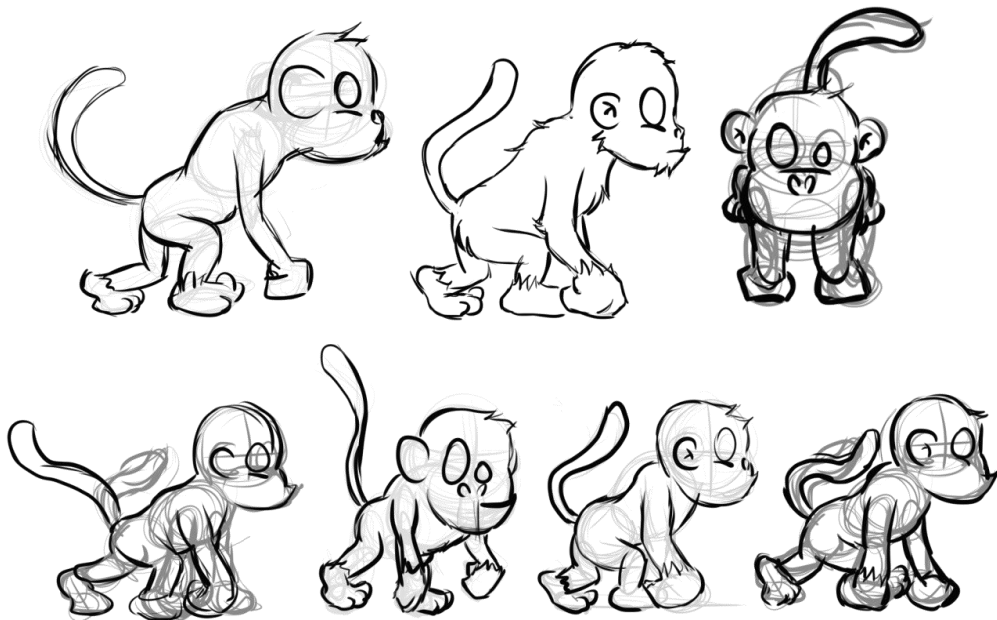


Imagen No. 42. Bocetos estructurales. *Paint Tool SAI.*

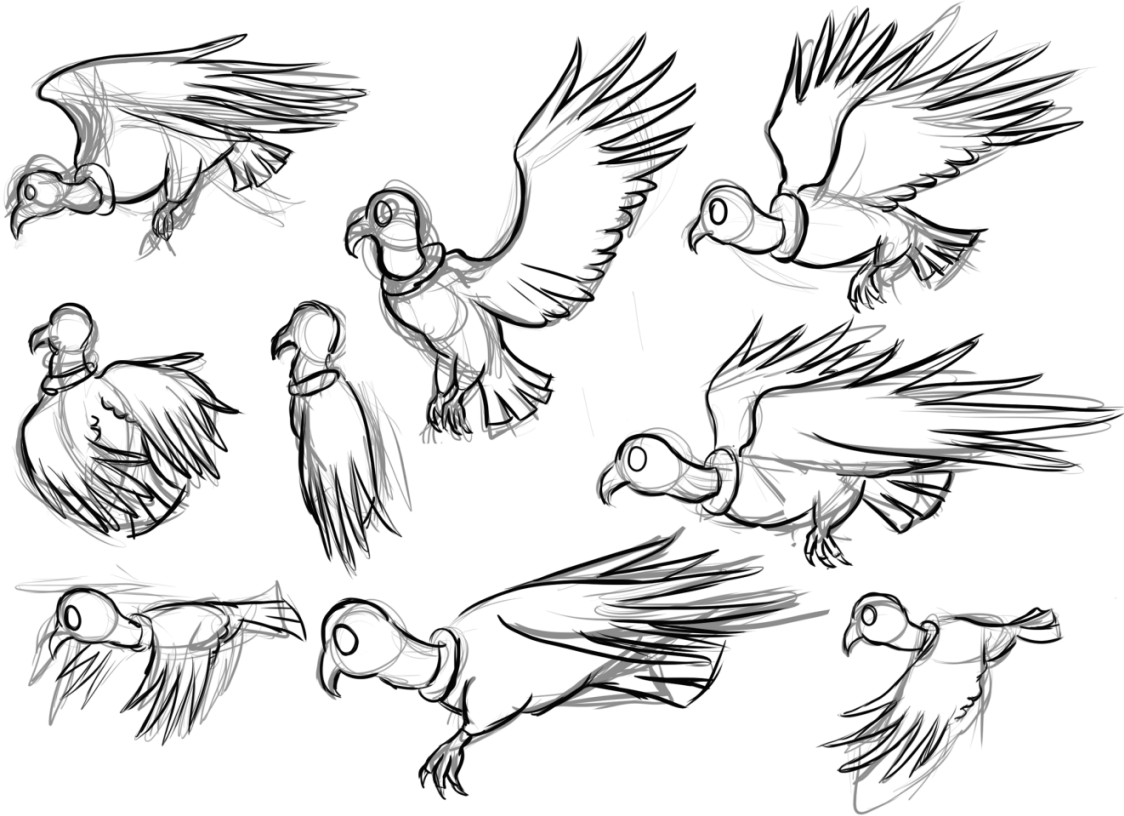


Imagen No. 43. Bocetos estructurales. *Paint Tool SAI.*

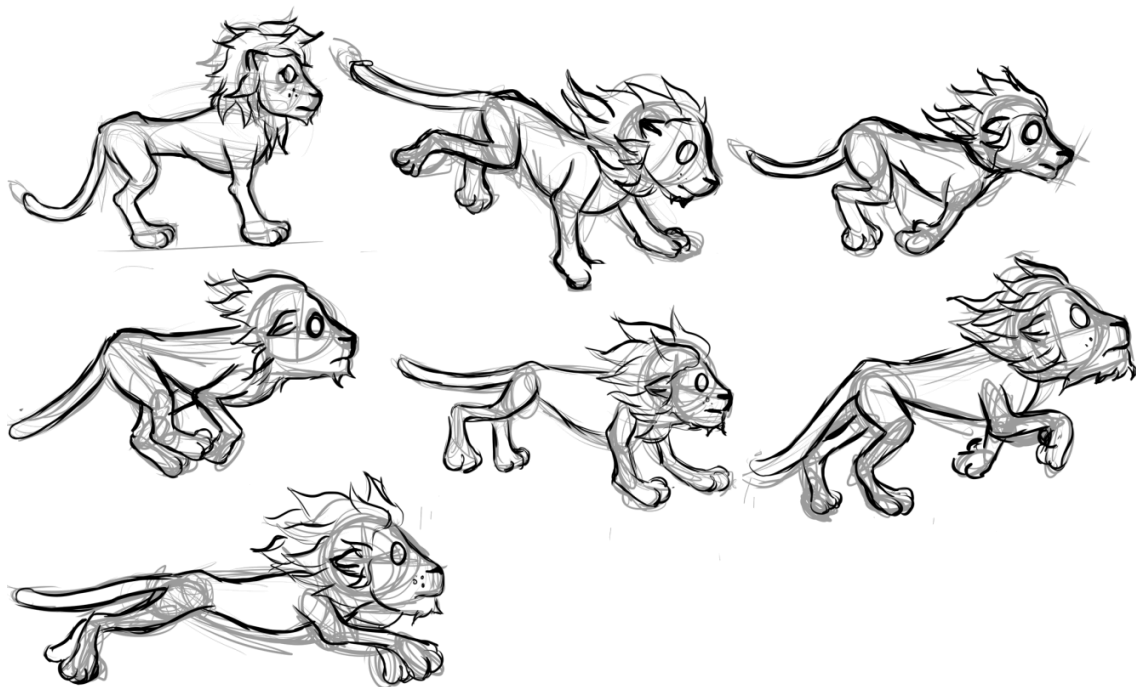


Imagen No. 44. Bocetos estructurales. *Paint Tool SAI.*



Imagen No. 45. Bocetos estructurales. *Paint Tool SAI.*

3.5.2. Personajes animales y sus contextos

Para el desarrollo del guión se incluirán los siguientes personajes de acuerdo a su historia y personalidad

PERRO



Imagen No. 46. Bocetos animal personaje, beta. *Paint Tool SAI.*

La búsqueda de elementos que sean fácilmente reconocidos dio origen a la idea de crear un personaje principal para la historia del videojuego, es así que la imagen de un perro es la más apropiada para dicho propósito, debido a su cercanía y familiaridad a nivel con el humano.



La característica principal de dicho personaje es la de un perro callejero, que no pertenece a raza canina alguna, sino más bien buscando que su visualidad represente lo que en el contexto del habla cuencano es conocido como el típico “firulais”.

Firulais, es un perro nacido en la calle; siendo el quinto cachorro de la camada fue separado de su familia por los azares de la vida; desde muy pequeño tuvo que aprender a buscar comida en los basureros del Mercado 27 de Febrero, muchas veces pasando hambre y frío. Su vida que a pesar de estar llena de momentos grises se ve afectada con la aparición de otro perro que afirma haber pertenecido a la raza de lo que los animales llaman “gritones”.

GATA

Para el personaje secundario se eligió a un gato, animal considerado como una opción alternativa de los perros; debido a su facilidad de domesticación e independencia con respecto a los humanos; es muy probable que esta clase de animal sobreviva con facilidad fuera de un hogar.



Imagen No. 47. Bocetos animal personaje, beta. Paint Tool SAI.

Tomando en cuenta este aspecto se creó a la Fifina gata que fue abandonada por su dueño anterior obligándola a sobrevivir en la calles de la ciudad. A riesgo de caer en el *cliché* de la mascota abandonada nuestro personaje acarrea un profundo resentimiento a los seres humanos.



Imagen No. 48. Bocetos animal personaje, beta. Paint Tool SAI.

MONO

Basándonos en la información recolectada se creó el personaje del mono Martín rescatado por Alberto Veles dueño del Zoológico Yurak Allpa, animal que vivió la mayor parte de su vida atado con una cadena en un poste de madera hasta ser rescatado.

Como característica principal este personaje presenta un comportamiento depresivo y pesimista antes los sucesos que puedan presentarse en la historia.

CÓNDOR

Para este personaje se toma en referencia el rescate y liberación del cóndor andino llamado “Guambi” cuya salud fue restablecida en el Parque Zoológico Amaru del cantón Cuenca.

Nuestro cóndor disfruta de la libertad que ofrece el cielo mientras vuela atravesando nubes infinitas siendo el dueño de ese vasto valle blanco; libertad que se terminó cuando fue disparado por un cazador mientras se alimentaba en las montañas.



Imagen No. 49. Bocetos animal personaje, beta. *Paint Tool SAI*.

LEÓN

Pancho fue rescatado de un circo que llegó a la ciudad de Cuenca; al momento de su rescate se confirmó el deplorable estado de salud en el que se encontraba además de sufrir desórdenes alimenticios que le impedían caminar.

Visualmente vemos un león sumamente delgado que a pesar de haber sufrido tantas adversidades presenta un carácter valiente y dispuesto a defender a aquellos que sufren maltrato animal; nuestro personaje tiende a caer en el estereotipo del héroe en busca de la damisela en peligro.

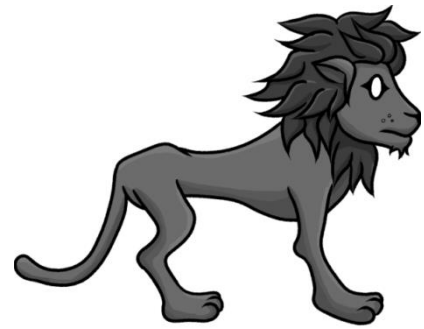


Imagen No. 50. Bocetos animal personaje, beta. *Paint Tool SAI*.

CRÍA DE ZORRILLO



Imagen No. 51. Bocetos animal personaje, beta. *Paint Tool SAI*.

Conocido como “Añas” fue rescatado luego de que su madriguera fuera destruida en la construcción de una carretera vía Paute en la Provincia del Azuay.

Sofía es uno de los personajes secundarios de vital importancia para la historia del videojuego, conociendo en detalle la estructura urbana de la ciudad de Cuenca, de igual manera el funcionamiento social de la misma acompañará a nuestro personaje principal proporcionándole información en las misiones que se presentará durante el desarrollo.

3.5.3. Personajes humanos

Una vez obtenidos los bocetos esquemáticos de un posible personaje se procede a realizar un boceto estructural del mismo, determinando tamaños y características propias de cada personaje; de igual manera se crearán personajes estándar que cumplirán el rol de ciudadanos en la historia del videojuego.

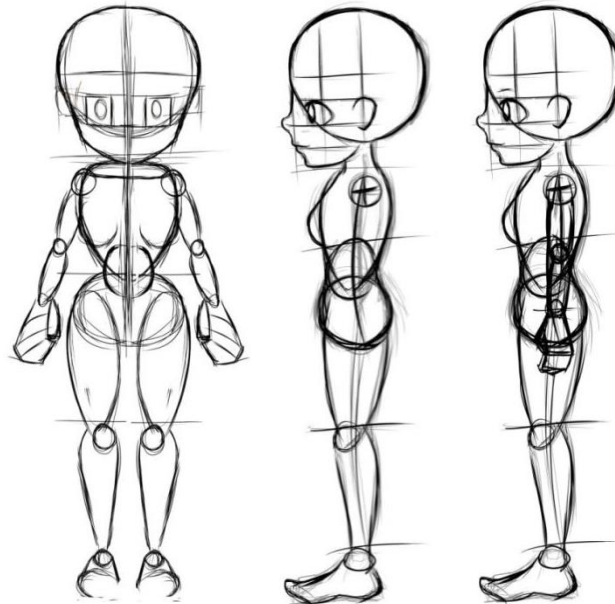


Imagen No. 52. Creación base de personajes. *Paint Tool SAI*.

En el programa *Easy Paint Tool SAI* generamos un nuevo lienzo y colocamos la estructura inicial de base para empezar a dar color.

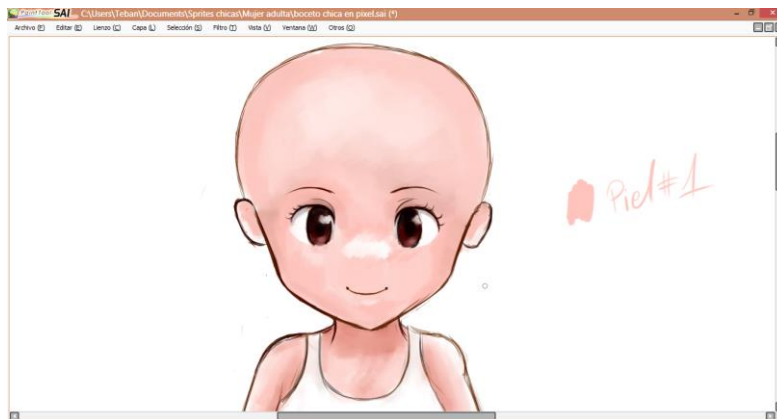


Imagen No. 53. Creación base de personajes. *Paint Tool SAI*.

Con la herramienta de pincel *Copic* seleccionamos un color piel base y vamos generando luces y sombras con distintas variaciones en la barra de tonos; trabajamos los colores en una capa individual con la intención de mezclar los colores en el lienzo.

Y obtenemos los siguientes resultados:

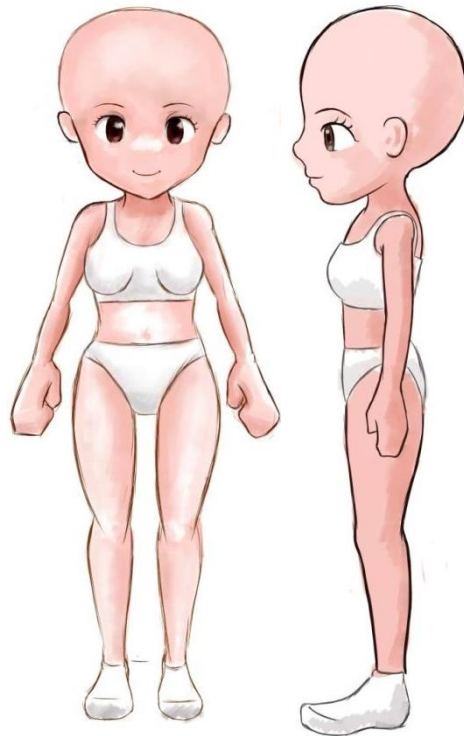


Imagen No. 54. Creación base de personajes. *Paint Tool SAI.*

Para el primer personaje tomamos el modelo base y diseñamos la vestimenta; para ello creamos una capa individual de delineado y otra capa de color para cada prenda.

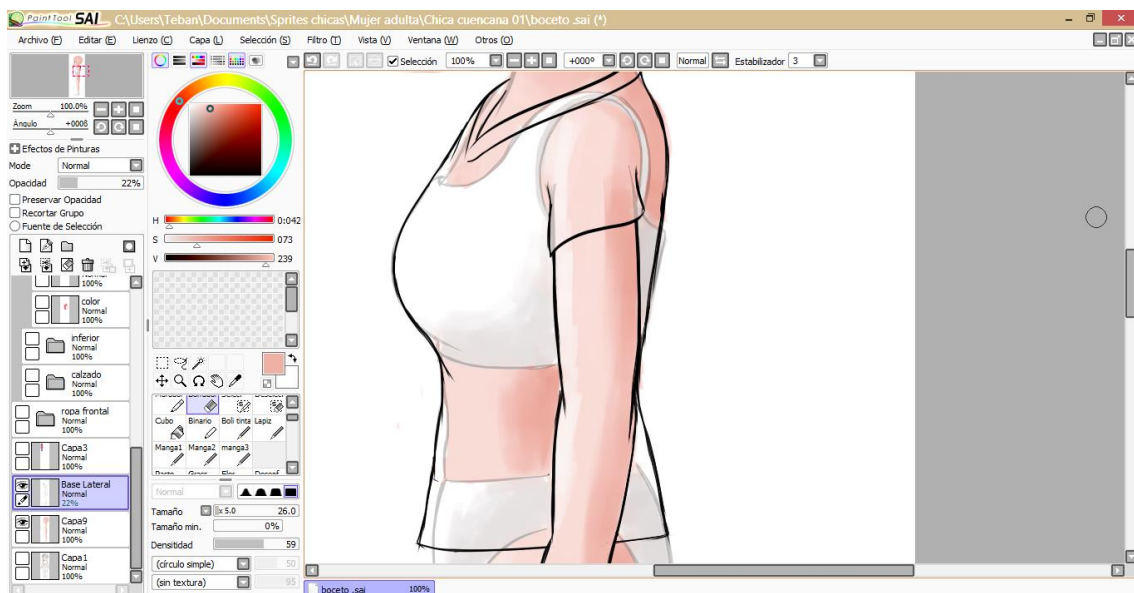


Imagen No. 55. Creación base de personajes. *Paint Tool SAI.*

Para la capa de color cortamos y pegamos en una capa aparte el brazo del personaje y otros elementos que tienen que estar sobre los colores inferiores; esto con la intención de facilitar el trabajo al momento de agregar color y valores tonales.

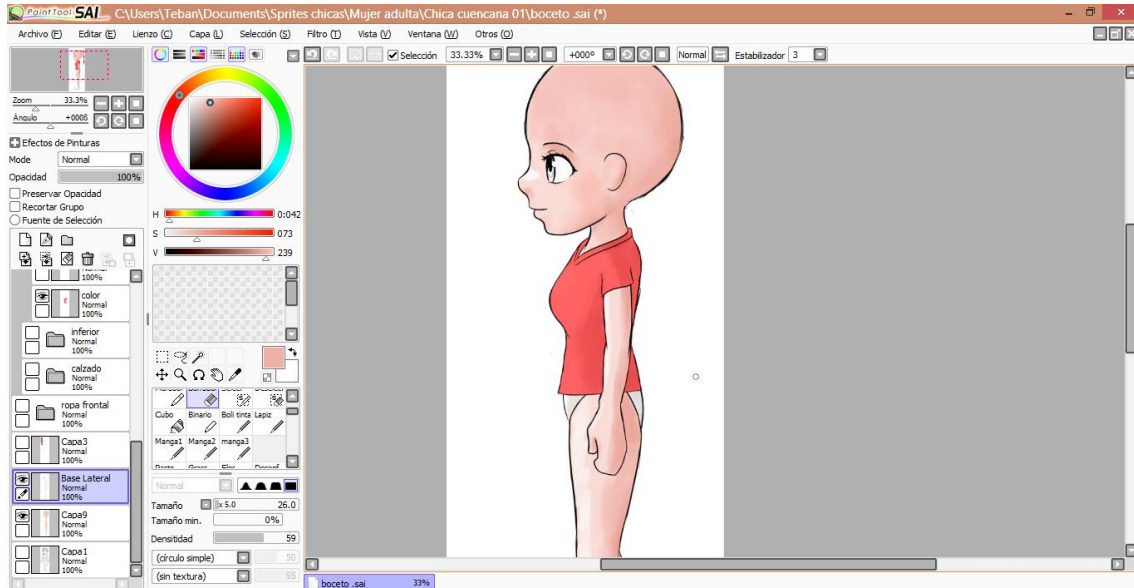


Imagen No. 56. Creación base de personajes. *Paint Tool SAI*.

Seguimos con la vestimenta inferior y el calzado con el procedimiento anterior.

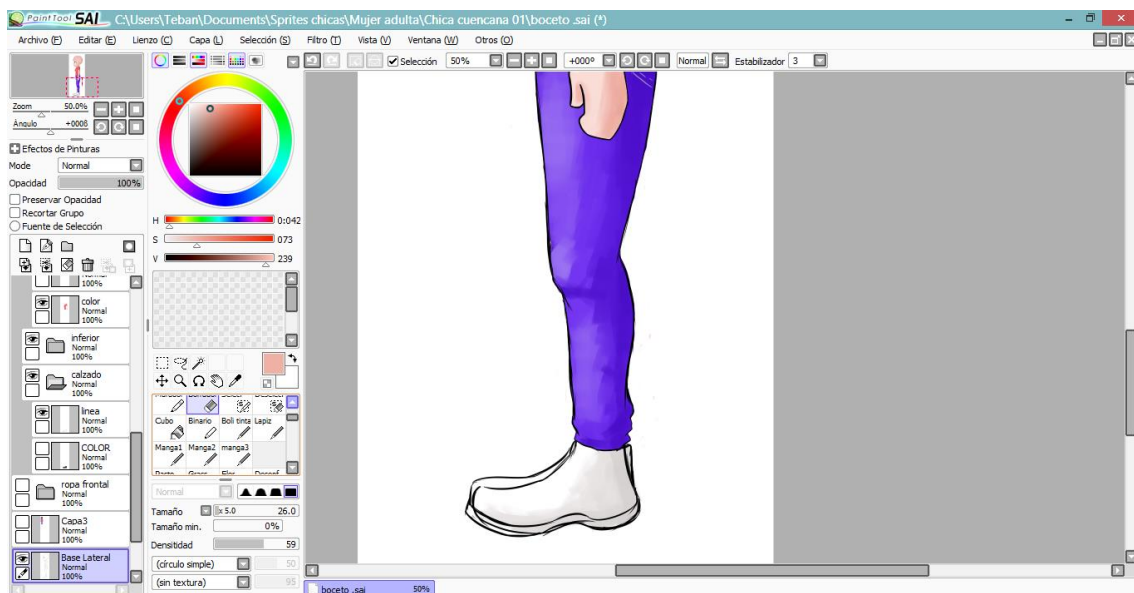


Imagen No. 57. Creación base de personajes. *Paint Tool SAI*.

Una vez terminado tenemos el siguiente resultado, tanto de la vista frontal como lateral para tener una idea de cómo se ven los personajes en los ángulos necesarios para realizarlos en *Pixel Art*.

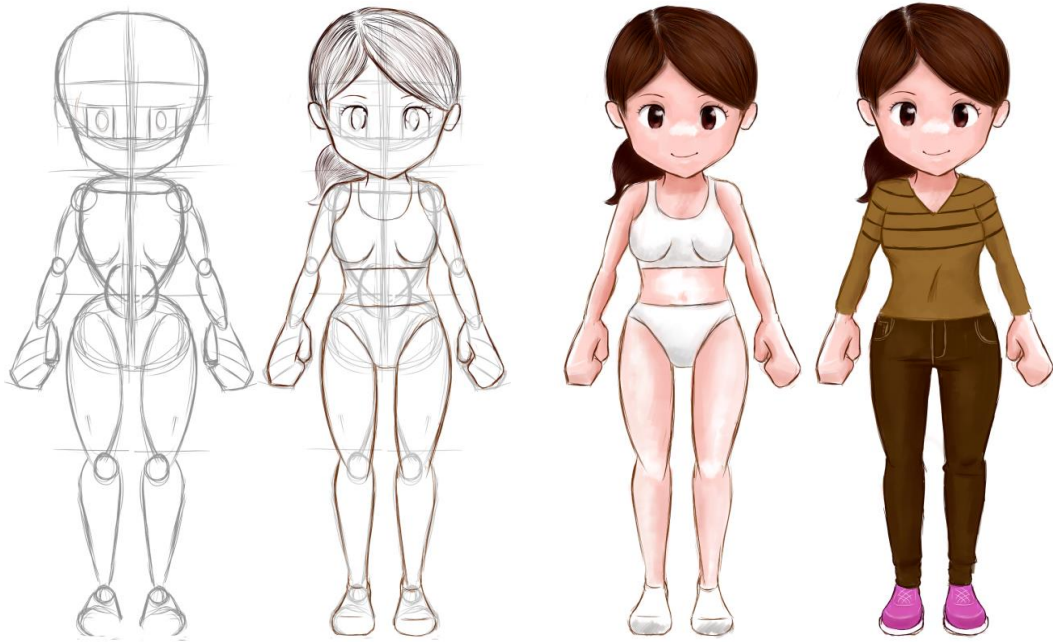


Imagen No. 58. Creación base de personajes. *Paint Tool SAI*.

Personajes terminados

Como último paso se procedió a definir el línea de dibujo en formato de píxeles, manteniendo la configuración predeterminada como Borde Definido para una escala predeterminada sin distorsión.

Mariana Lucero: 24 años, vio cómo un vecino tenía atado a un perro con alambre de púas hasta que el perro murió de inanición, a pesar de poner una denuncia, las autoridades no se hicieron cargo del caso.

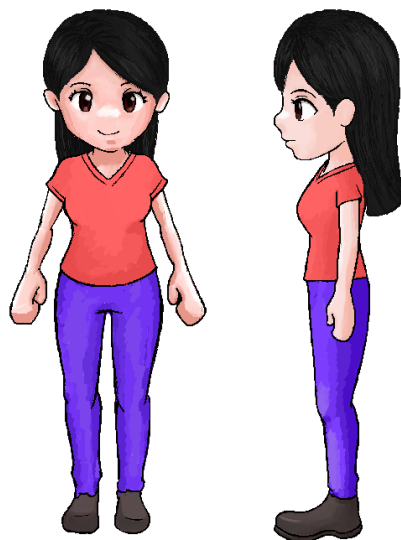


Imagen No. 59. Personajes terminados. *Paint Tool SAI*.

Marianne Sinche: 15 años, un familiar tenía un perro raza pitbull amarrado y lo tenía para peleas de perros; sus familiares no le permitieron hacer la denuncia respectiva.

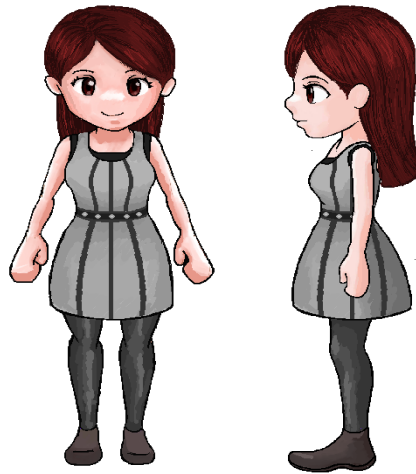


Imagen No. 60. Personajes terminados. Paint Tool SAI.

Teresa: 17 años, quiere estudiar Literatura Inglesa en la universidad; de carácter un tanto nervioso está siempre dispuesta a ayudar a sus amigos animales pese a que las circunstancias sean inciertas.

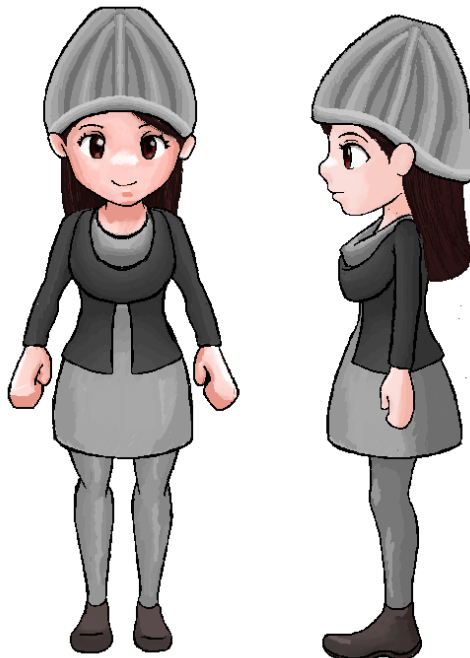


Imagen No. 61. Personajes terminados. Paint Tool SAI.



Daniela: 23 años, estudiante de medicina en la Universidad de Cuenca, a sus 23 años ya ha sido reconocida como una heroína en su carrera salvando gente y varios animales en emergencias.

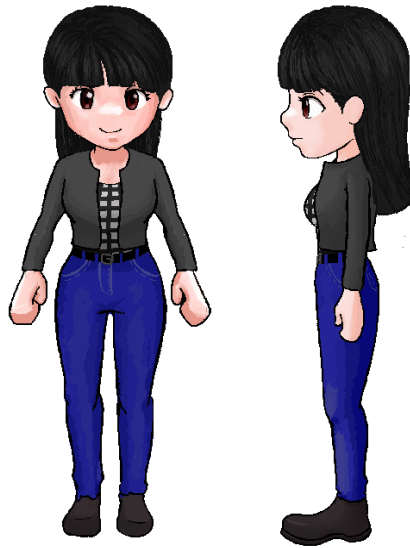


Imagen No. 62. Personajes terminados. Paint Tool SAI.

Samantha: 23 años, vive a las afueras de la ciudad; su familia posee una granja con distintos animales, pero principalmente conejos. Un día conoce a Sebastián pero no de la manera en que cualquiera pensaría, termina siendo un pilar importante en su vida, y para la supervivencia de la sociedad tal y como la conocemos.



Imagen No. 63. Personajes terminados. Paint Tool SAI.



Paula: 18 años, es la hija mayor de una familia adinerada, su padre dueño de una empresa industrial de carnes quiere que su primogénita herede el negocio. Un día cuando era pequeña fue a visitar a su padre en la fábrica y encuentra a un pequeño cerdito a punto de ser sacrificado, luego de mucho llorar y de rogarle a su padre consigue salvarlo y lo adoptó como su mascota.

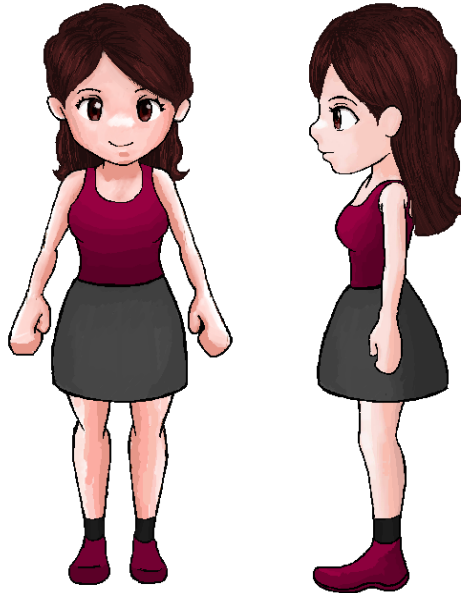


Imagen No.64. Personajes terminados. *Paint Tool SAI.*

Suka Amoroso: 27 años, rescató un perrito cachorro en la cuneta por el sector de la Feria Libre, el perro presentaba heridas en su cabeza y síntomas de parvovirus; el can murió horas después de ser llevado a la veterinaria.

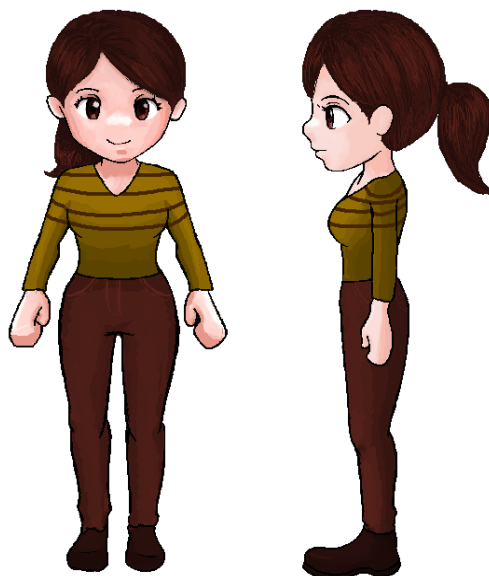


Imagen No. 65. Personajes terminados. *Paint Tool SAI.*

Soledad: 43 años, encargada del Parque Arqueológico Pumapungo, tiene que cuidar a los animales del zoológico mientras dura la cuarentena, lucha por conseguir alimento y patrocinadores para sus animales.



Imagen No. 66. Personajes terminados. Paint Tool SAI.

Cristina: 37 años, es la dueña de un mini mercado que abastece de alimento y provisiones a muchas personas de la ciudad. En su negocio nuestros personajes podrán adquirir comida nutritiva y alimento para animales.

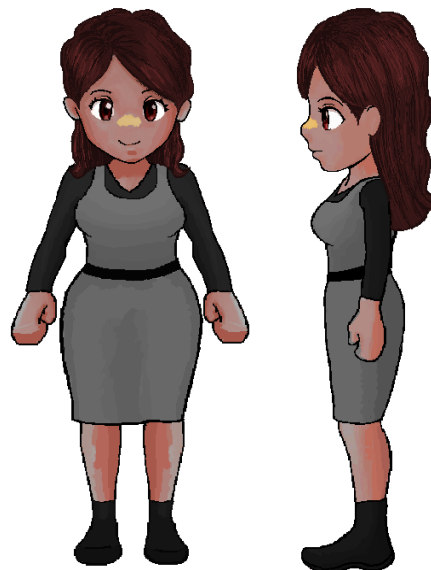


Imagen No. 67. Personajes terminados. Paint Tool SAI.



Cecilia: 20 años, estudiante de Artes Visuales, realiza pinturas y dibujos en defensa de los derechos de los niños, busca representar la injusticia y crueldad a los que son sometidos los niños de hoy en día.



Imagen No. 68. Personajes terminados. Paint Tool SAI.

Alejandra: 32 años, es una de las principales cuidadoras en el zoológico Amaru Bioparque Cuenca; su papel principal es el de administrar el sitio y manejar los casos de rescate con su equipo de apoyo.

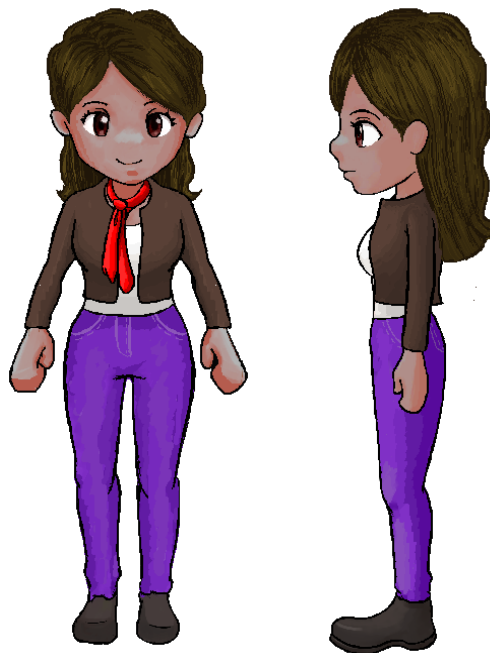


Imagen No. 69. Personajes terminados. Paint Tool SAI.

Rosa: 51 años, madre de 5 niños, lucha por sacar a su familia adelante con la venta de productos agrícolas, divide su día entre trabajar en el mercado 12 de Abril y ayudar a sus hijos a terminar las tareas de la escuela.



Imagen No. 70. Personajes terminados. *Paint Tool SAI.*

Sebastián: 28 años, estudiante de Electrónica utiliza sus habilidades para reparar consolas de videojuegos dañadas para luego venderlas y pagar sus estudios; huérfano de padre y madre vive con su abuela, la vida le enseñó a salir adelante por sí solo, lo que ocasionó que no tenga ningún afecto por lo animales o algún otro ser vivo a parte de su abuela.

Los azares de la vida le llevan a vivir una aventura en la que tendrá que vivir en carne propia las dificultades que enfrentan los animales de la calle.

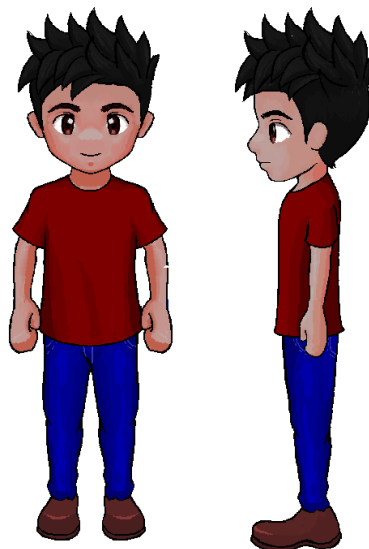


Imagen No. 71. Personajes terminados. *Paint Tool SAI.*



Mateo: 12 años, estudiante de colegio; entrena fútbol por las tardes luego de clases, puede catalogarse como el típico adolescente que prefiere jugar videojuegos en su móvil antes hacer la tarea, pero conforme avanza la historia va aprendiendo la importancia de priorizar responsabilidades.



Imagen No. 72. Personajes terminados. Paint Tool SAI.

Andrés: 30 años, padre de dos niñas gemelas junto con su esposa luchan por sobrevivir a la pandemia que se presenta; de carácter valiente está dispuesto a dar su vida por las chicas de la casa.



Imagen No. 73. Personajes terminados. Paint Tool SAI.

Tomás: 21 años, aspirante a *youtuber* es conocido como uno de los mejores jugadores de *battle royal* en la comunidad de los videojuegos; su influencia en las redes sociales lo hace un potencial líder ante las masas de personas que invierten su tiempo frente a una pantalla electrónica.



Imagen No. 74. Personajes terminados. *Paint Tool SAI*.

Antonio: 42 años, rescató a Esponjita, una avestruz que se encontraba en estado deplorable de una hacienda cerca de la ciudad.



Imagen No. 75. Personajes terminados. *Paint Tool SAI*.



Roberto: 34 años, cumple el rol de oficinista exitoso con una cuenta bancaria tan grande como su ego, dice ser uno de los principales patrocinadores de campañas de rescate animal, pero en el fondo persigue sus propios intereses.



Imagen No. 76. Personajes terminados. Paint Tool SAI.

Xavier: 35 años, ejerce su profesión como abogado especialista en derechos, dedica la mayor parte de su tiempo a investigar una mafia de pelea de perros.

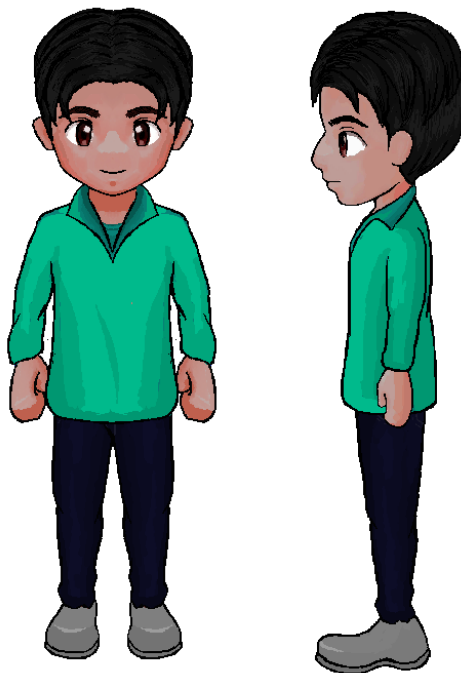


Imagen No. 77. Personajes terminados. Paint Tool SAI.



Joaquín: 21 años, voluntario que trabaja en el zoológico Amaru Bioparque Cuenca; si bien en un inicio empezó su voluntariado impulsado por la belleza de su administradora Alejandra, termina siendo un ferviente protector de la vida animal.



Imagen No. 78. Personajes terminados. Paint Tool SAI.

Kevin: de 26 años, es un aspirante a pastor de una iglesia evangélica luterana, está a cargo de un grupo de adolescentes mientras les instruye sobre el valor de la vida y la responsabilidad del ser humano de cuidar la naturaleza.



Imagen No. 79. Personajes terminados. Paint Tool SAI.

Alberto Vele: 54 años, rescató al mono Martín de una casa por el sector de la Feria Libre, lo tenían encadenado en el patio de una casa; dueño y promotor del Zoológico Yuruk Allpa, resiste ante los intentos de distintas organizaciones gubernamentales que quieren destruir lo que tantos años le formó crear por amor a sus animales.



Imagen No. 80. Personajes terminados. Paint Tool SAI.

Siluetas

Según nuestra anterior afirmación con respecto a presentar a los personajes en siluetas, procedemos a realizar una comparación entre los mismos con el fin de comprobar que pueden ser identificados en la escena.

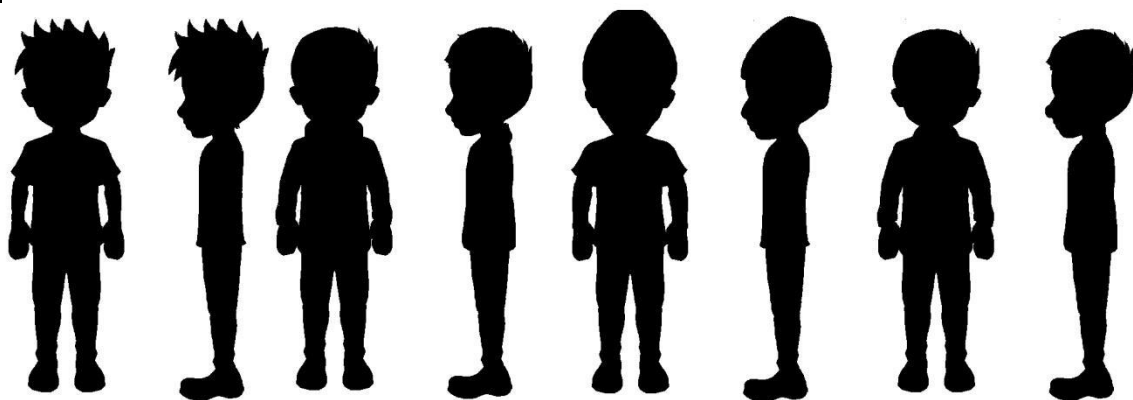


Imagen No. 81. Siluetas personajes. Paint Tool SAI.



Imagen No. 82. Siluetas personajes. *Paint Tool SAI.*

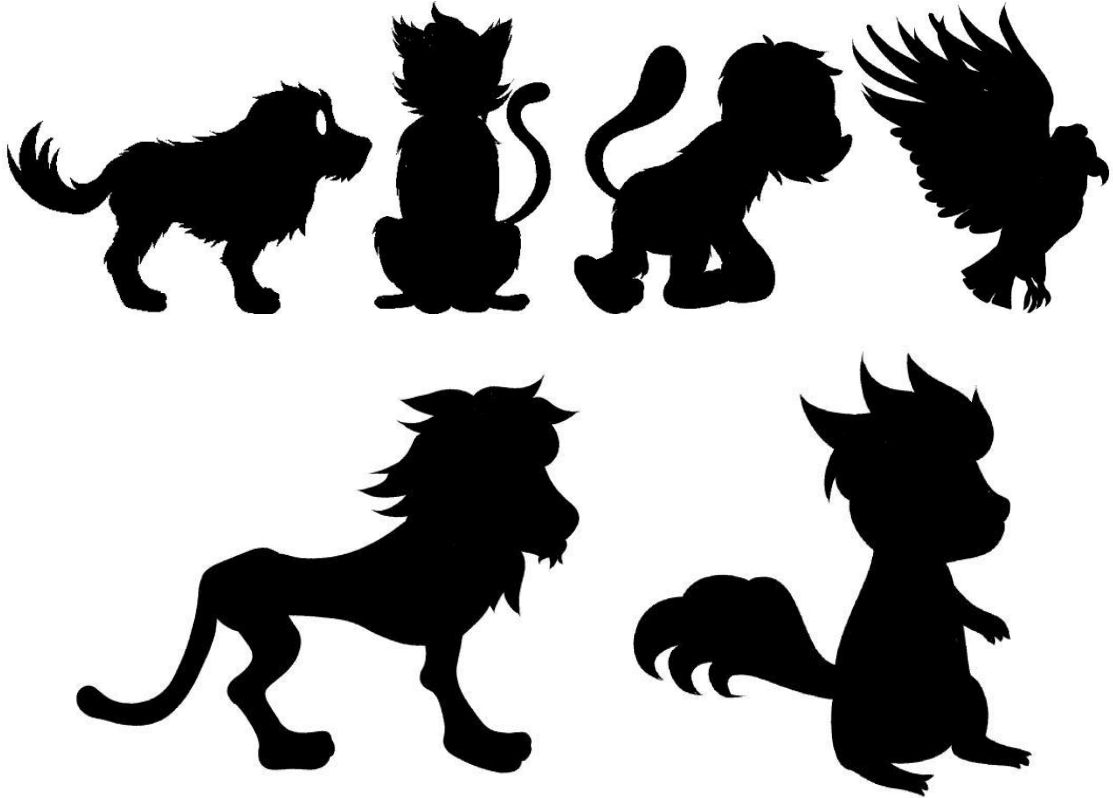


Imagen No. 83. Siluetas personajes. *Paint Tool SAI.*

Expresiones



Imagen No. 84. Expresiones. *Paint Tool SAI.*

3.5.4. Creando personajes en pixeles

Como ya se dijo antes los personajes son creados a partir de los bocetos anteriores: la búsqueda de un estilo propio es de vital importancia, ya que el diseño creativo de todo proyecto puede inspirarse en elementos ya existentes pero no puede caer en plagio.

A continuación podemos ver algunos elementos que surgieron de dicha búsqueda:



Imagen No. 85. Sprites de prueba. *Adobe Photoshop.*

Si bien los personajes creados aparentan ser funcionales visualmente, al momento de crear los *sprites* requeridos para generar movimiento, se determinó que no se veían bien en una pantalla; para lo cual procedemos a re escalar ciertas partes de la anatomía de la estructura base para encontrar una solución a este problema.

Curiosamente se descubrió que en la consola portátil de Nintendo hay un juego llamado *Pixel Paint for 3Ds* desarrollada por *Saunk Games* en 2016, se puede crear imágenes en

píxeles en distintos tamaños; es así que para ahorrar tiempo de creación se hizo uso de este programa para crear las siguientes imágenes:

Se inició un nuevo lienzo con el tamaño predefinido *Extra small (20x15)*. Al analizar el resultado de utilizar un lienzo pequeño y la dificultad de diseñar los detalles de la vestimenta de los personajes, se optó por incrementar el número de píxeles utilizados con el lienzo *Small (40x30)*

Al notar que la calidad visual del personaje incrementa con un mayor tamaño de lienzo, se crea un lienzo en tamaño *Large (160x120)* con el que se trabajará permanentemente en caso de no encontrar una opción más viable.

Tenemos el siguiente resultado con el que se decide pasarlo a Photoshop para retocar la imagen.



Imagen No. 86. Sprites de prueba, 2. Adobe Photoshop.

3.5.4.1. Creación de la plantilla en píxeles

Para crear los personajes iniciales elaboramos una cuadrícula inicial en *Photoshop CS5* por medio de guías, las cuales facilitarán que las medidas de cada píxel seleccionado sean del tamaño requerido.

A continuación numeramos cada espacio de píxel con un número (horizontal) y una letra (vertical) a modo de coordenadas en el lienzo de trabajo; esto nos ayuda a encontrar la localización de cada píxel en caso de ser necesario y así tener un modelo base para todos los personajes del juego. Las variaciones tanto en tamaño como en figura son creadas a partir del modelo antes mencionado

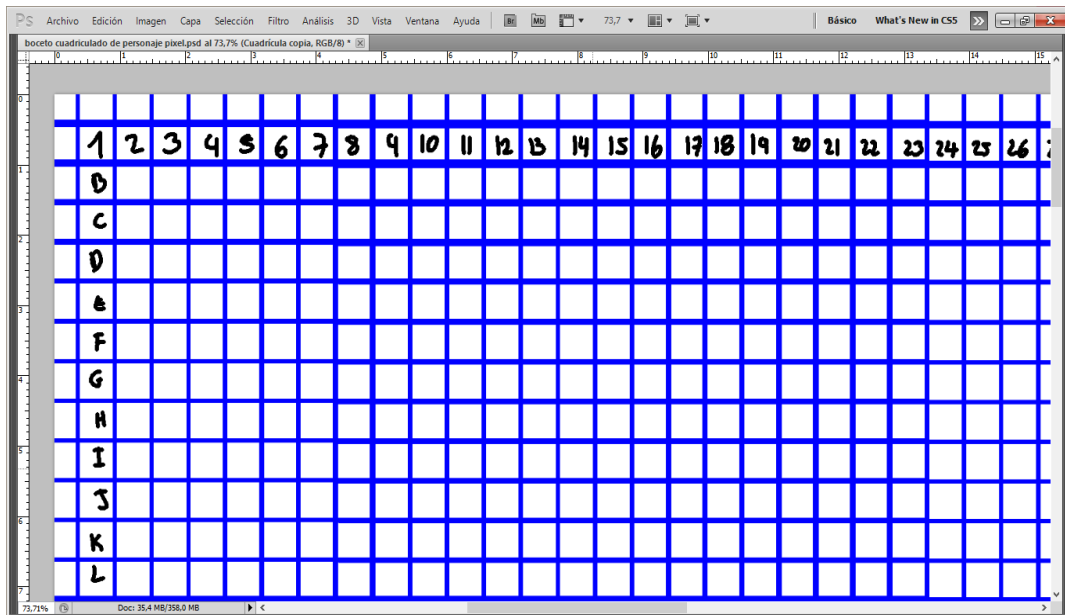


Imagen No. 87. Sprites de prueba. Adobe Photoshop.

Abrimos la imagen del personaje que elegimos como modelo base y realizamos los retoques estructurales necesarios

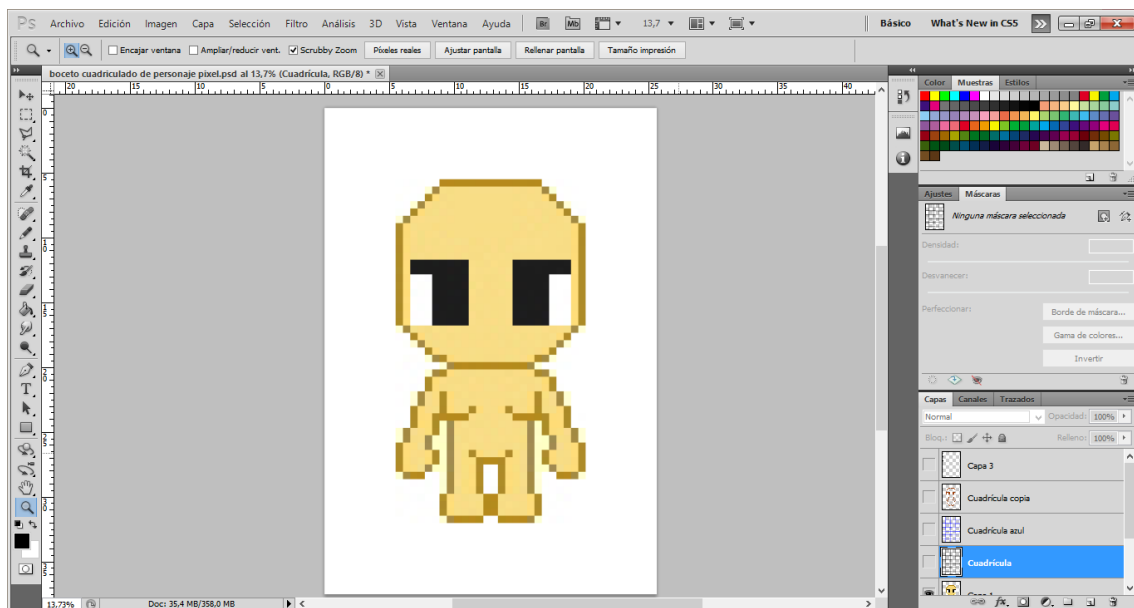


Imagen No. 88. Sprites de prueba. Adobe Photoshop.

Una vez creada la plantilla procedemos a identificar la coordenada de cada píxel del modelo y el número de píxeles en la estructura tanto de manera vertical como horizontal; esto facilitará el trabajo de creación de otros personajes a partir del mismo.

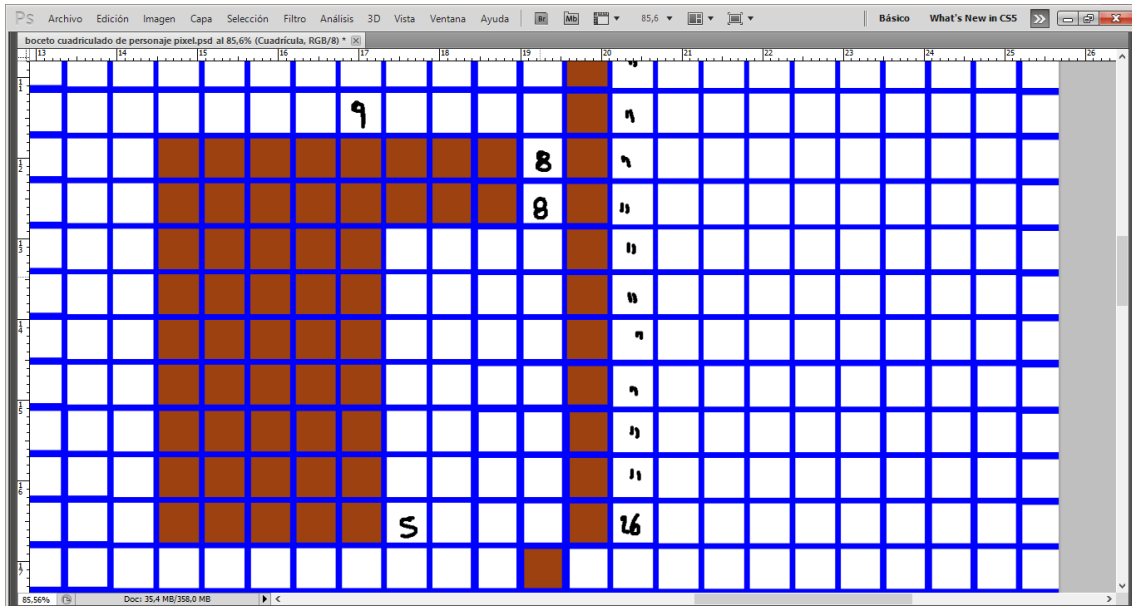


Imagen No. 89. Sprites de prueba. *Adobe Photoshop.*

Luego en el programa de uso libre *Blender* creamos un modelo en 3D con la plantilla que ya tenemos; utilizando las coordenadas creamos la estructura base del personaje y obtenemos el siguiente resultado.

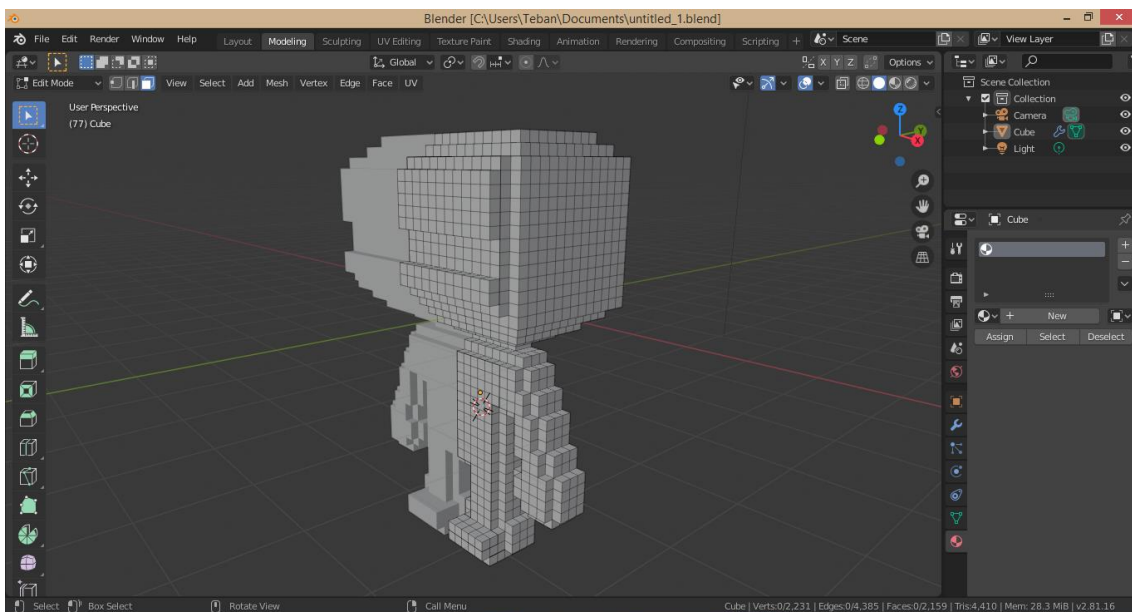


Imagen No. 90. Sprites de prueba. *Adobe Photoshop.*

Este modelo en 3D nos facilitará visualizar los diferentes planos posibles de la estructura base de los personajes, evitando así que al momento de agregar las

características se pierda su forma inicial. A continuación regresamos a nuestra plantilla de *Photoshop* y retocamos la plantilla anterior.

Abrimos un nuevo documento de 50 x 30 píxeles, a 16 píxeles por pulgada y trasladamos el modelo para generar una plantilla definitiva del personaje base.

Personaje base masculino

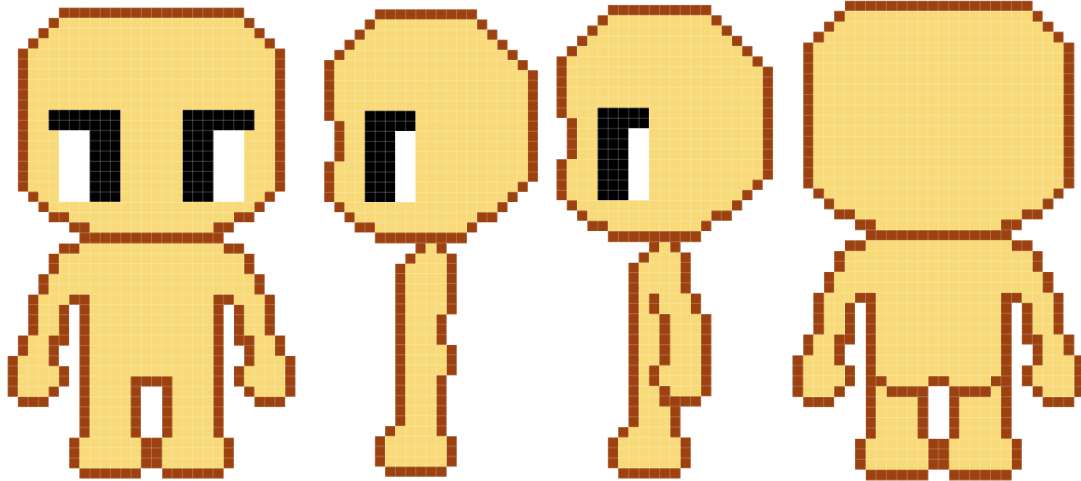


Imagen No. 91. Personaje base, masculino. *Adobe Photoshop*.

Personaje base femenino

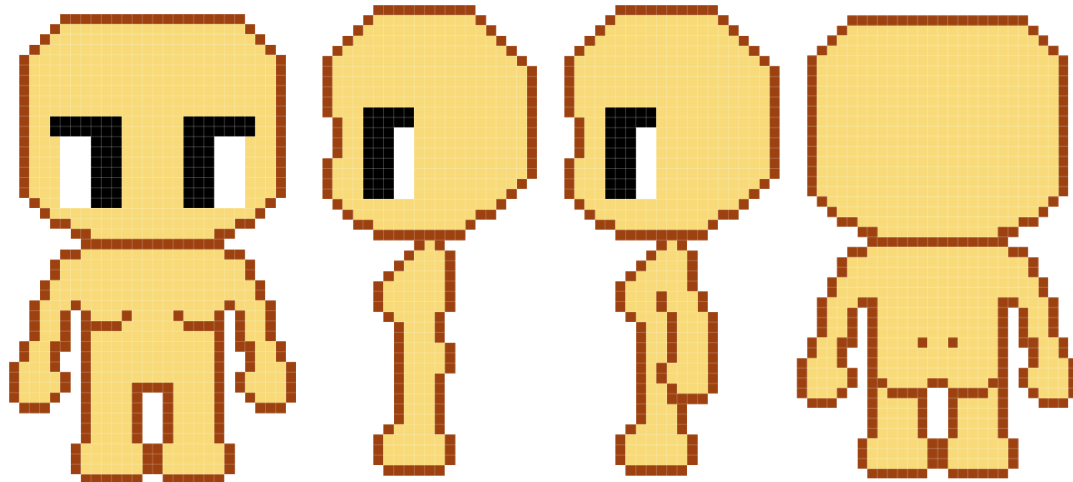


Imagen No. 92. Personaje base, femenino. *Adobe Photoshop*.

De igual modo se delimita la paleta de colores HTML- RGB con el programa *Just Color Picker* y tenemos la siguiente tabla.

Píxel de Color	Código HTML
Delineado de la piel	9C410F
Piel base clara	F8DA78
Ojos base negros	000000

Imagen No. 93. Tabla: código de colores utilizados.

3.5.4.2. Desarrollo de los personajes en pixeles

En *Photoshop* utilizamos el proyecto con el modelo base ya creado y creamos un nuevo grupo para cada personaje, vamos a crear subgrupos para las diferentes vistas: frontales, laterales y posteriores. Dentro de cada subgrupo creamos una capa para el cabello del personaje, vestimenta superior, vestimenta inferior y calzado; las características de cada personaje corresponden a las personas seleccionadas para ser representadas en el capítulo anterior.



Imagen No. 94. Creación de personajes en pixel. *Adobe Photoshop*.

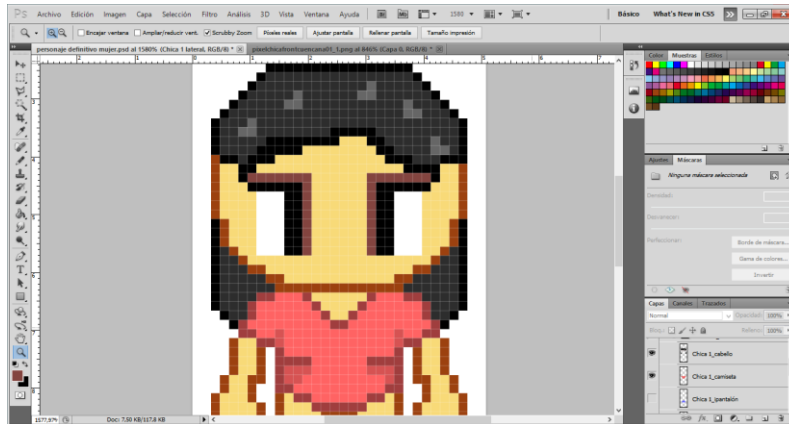


Imagen No. 95. Creación de personajes en pixel. *Adobe Photoshop.*

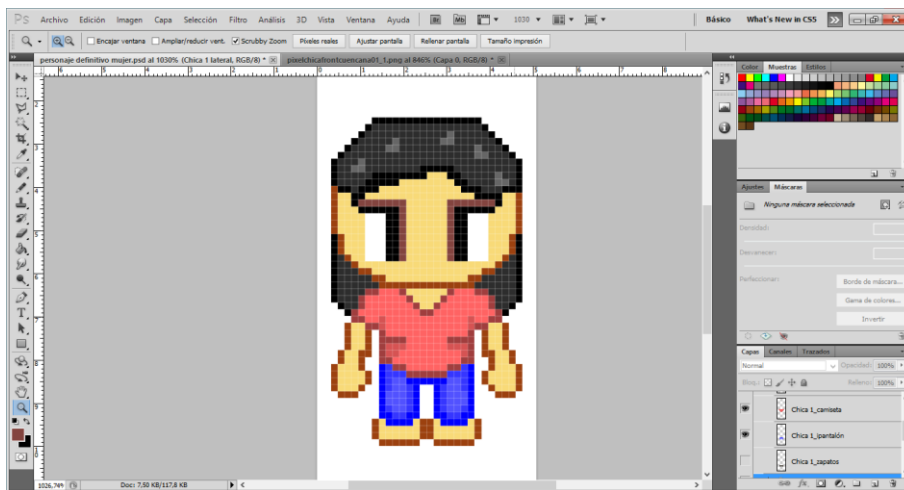


Imagen No. 96. Creación de personajes en pixel. *Adobe Photoshop.*

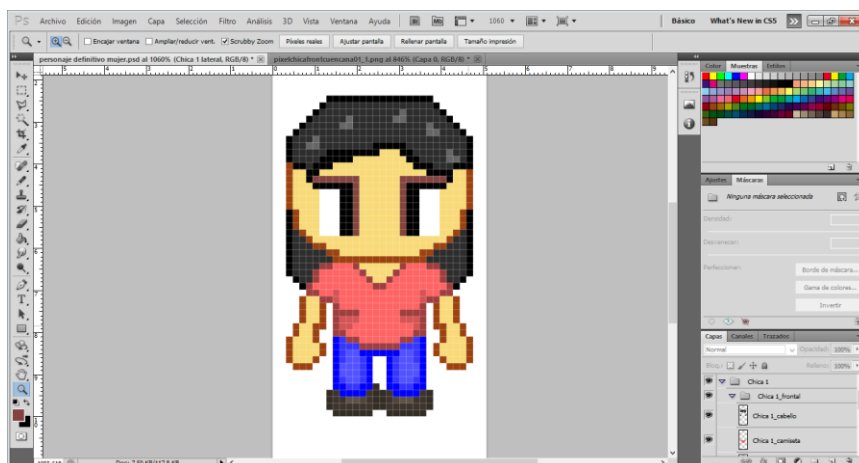


Imagen No. 97. Creación de personajes en pixel. *Adobe Photoshop.*

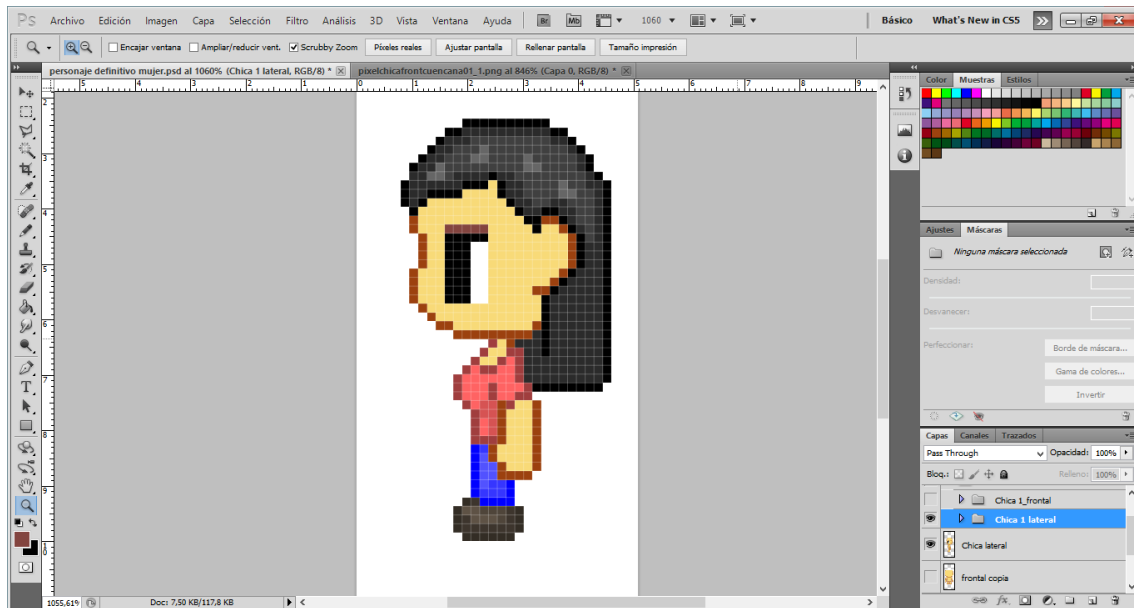


Imagen No. 98. Creación de personajes en pixel. *Adobe Photoshop*.

Una vez obtenido un grupo de capas para los diferentes ángulos del personajes tenemos la posibilidad duplicar los grupos y dibujar sobre los pixeles obtenidos para crear las diferentes variaciones de vestimenta, así como las variantes de cabello.

3.5.4.3. Sprites

Son el conjunto de fotogramas correspondientes a una animación, la rápida sucesión de los mismos hace posible que el espectador aprecie el movimiento del personaje; a manera a continuación se presentan los *sprites* necesarios para dar vida a nuestros personajes.

Para su creación se tomó en cuenta la intención de que sean identificables conforme a su forma de ser como individuo, algo que se ve representado gráficamente en su vestimenta y en el desarrollo de personaje y animación.

Debido a que el proyecto busca mantener una sensación de pixel de antaño, se han eliminado elementos del personaje como: boca, nariz, forma detallada de manos y pies; de igual manera se logró que los elementos que se verán en pantallas de baja calidad no pierdan definición visual.

3.5.4.4. Personajes femeninos



Imagen No. 99. Creación de personajes en pixel. *Adobe Photoshop.*



Imagen No. 100. Creación de personajes en pixel. *Adobe Photoshop.*

3.5.4.5. Personajes Masculinos



Imagen No. 101. Creación de personajes en pixel. *Adobe Photoshop.*



Imagen No. 102. Creación de personajes en pixel. *Adobe Photoshop.*

3.5.4.6. Personajes animales



Imagen No. 103. Creación de personajes en pixel, animales. *Adobe Photoshop.*

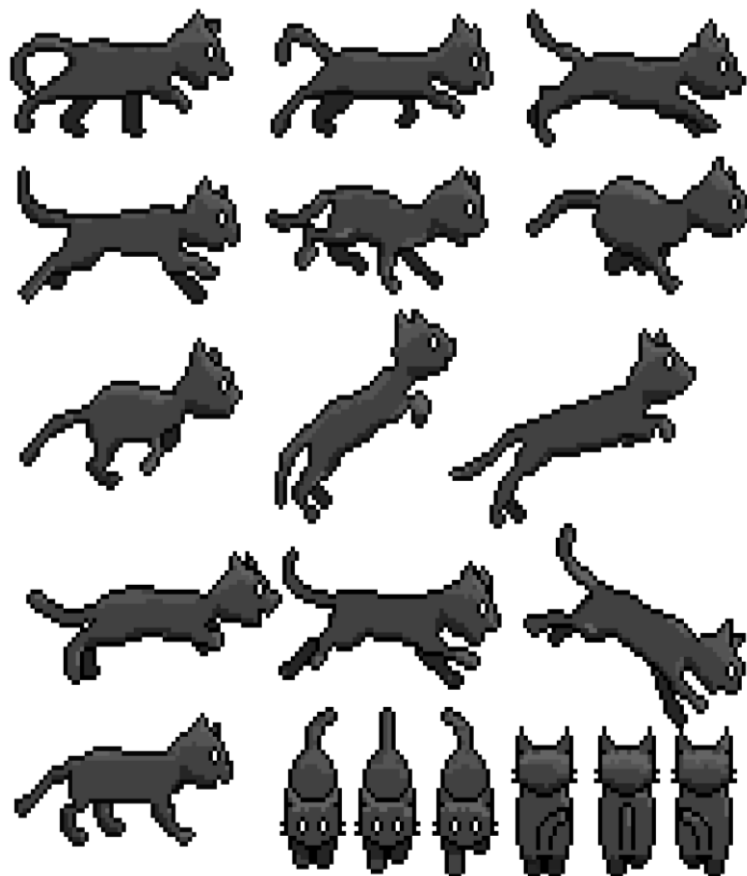


Imagen No. 104. Creación de personajes en pixel, animales. *Adobe Photoshop.*

3.5.4.7. Posibles escenarios



Imagen No. 105. Posibles escenarios. *Adobe Photoshop.*

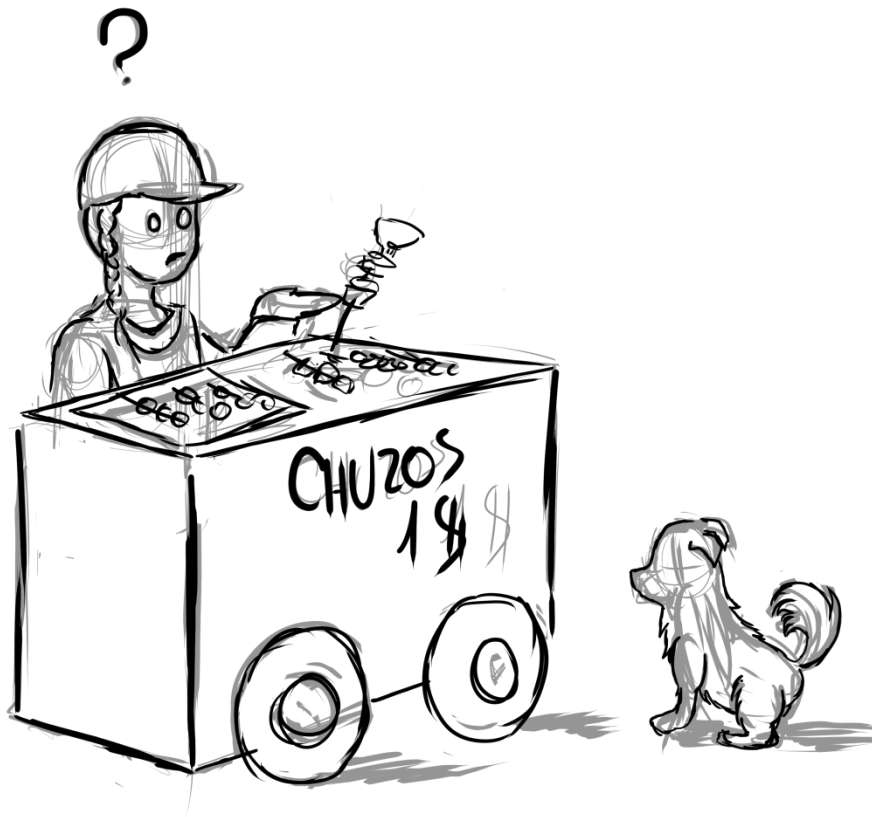


Imagen No. 106. Posibles escenarios. *Adobe Photoshop.*

3.5.5. Elementos arquitectónicos

Aquí realizamos los espacios arquitectónicos que estarán ubicados los personajes, para ello se tomó en cuenta varios aspectos descritos en la publicación *Guía de Arquitectura Cuenca Ecuador* (2007), dirigida por María Isabel Calle Medina; en la que se detallan formas visuales de representar las tendencias de construcción de la época colonial.

De igual modo procedemos a analizar visualmente la formación estructural de las casas del espacio central de la ciudad de Cuenca, para ello utilizamos la herramienta de uso libre *Google Maps* para dicho efecto.

Para seguir un orden geográfico en la distribución de los espacios tomaremos como referencia la distribución parroquial de la ciudad; es así que iniciamos con la representación del espacio correspondiente a la parroquia de San Blas, específicamente con las casas de la “Calle Larga”.

3.5.5.1. Desarrollo de elementos arquitectónicos en *pixel art*.

Con la intención de ampliar las posibilidades creativas se utilizó el software de uso y creación libre *Piskel* en su versión 0.14 desarrollada por Julian Descottes en el año 2017 para la creación de *sprites* en estilo de píxeles.

Iniciamos con un nuevo proyecto en resolución de 300 x 300 píxeles por pulgada; creamos una paleta de colores que se asemejen al color real de las tejas características de las casas de la ciudad de Cuenca, de igual manera se busca que la variación tonal conserve el estilo característico ya mencionado.



Imagen No. 107. Desarrollo de elementos arquitectónicos en pixelart. *Adobe Photoshop*.

Una vez obtenida la capa de textura de teja que formará el techo de la mayoría de casa se procede con la realización de elementos como ventanas y puertas.



Imagen No. 108. Desarrollo de elementos arquitectónicos en pixelart. *Adobe Photoshop.*

Con la intención de mejorar la calidad gráfica de los sprites añadimos el valor correspondiente obteniendo el siguiente resultado; posteriormente creamos varios elementos necesarios para cada casa, nótese la evolución visual resultante del estudio de cada elemento.

Puertas

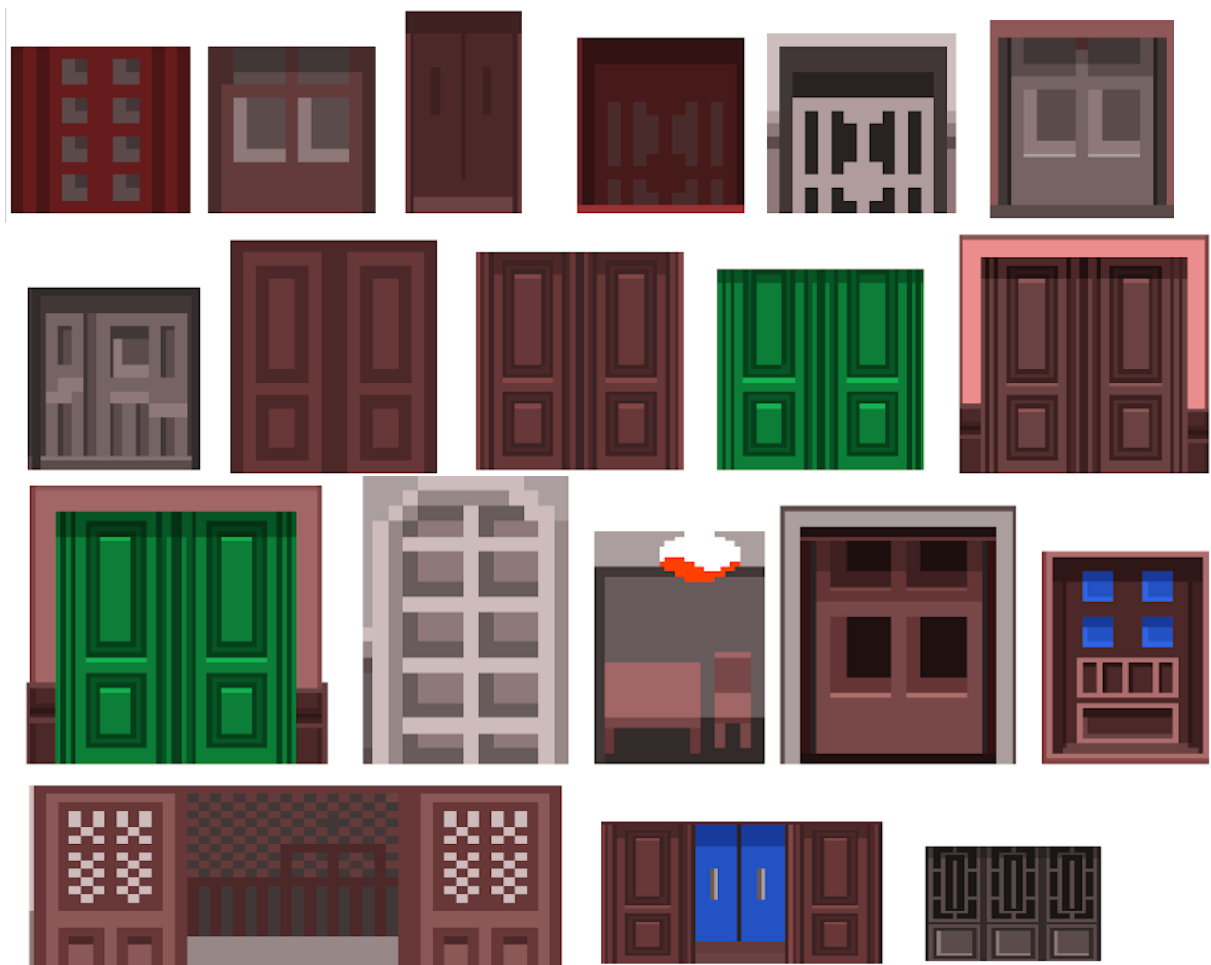


Imagen No. 109. Desarrollo de elementos arquitectónicos en pixelart. *Adobe Photoshop.*



Ventanas y balcones



Imagen No. 110. Desarrollo de elementos arquitectónicos en pixelart. *Adobe Photoshop.*

Casas y arquitectura

A continuación se muestra el resultado de la creación de los espacios urbanos con los elementos adquiridos anteriormente; se incluyeron algunas de las calles más representativas de la ciudad de Cuenca.



Calle Larga y Alfonso Jerves

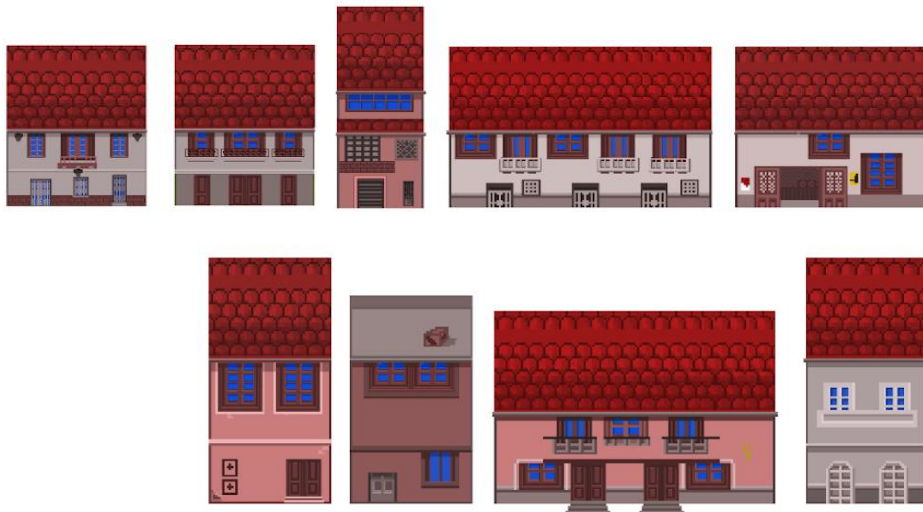


Imagen No. 111. Desarrollo de elementos arquitectónicos en pixelart. Calle Larga y Alfonso Jerves, Cuenca.
Adobe Photoshop.

Calle Larga y Mariano Cueva

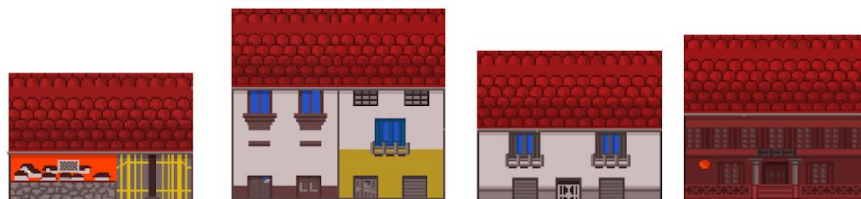


Imagen No. 112. Desarrollo de elementos arquitectónicos en pixelart. Calle Larga y Mariano Cueva, Cuenca..
Adobe Photoshop.

Calle Larga y Hermano Miguel



Imagen No. 113. Desarrollo de elementos arquitectónicos en pixelart. Calle Larga y Hermano Miguel, Cuenca.
Adobe Photoshop.

Calle Larga y Luis Cordero

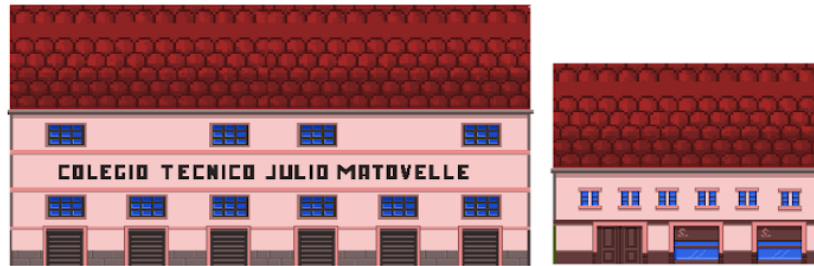


Imagen No. 114. Desarrollo de elementos arquitectónicos en pixelart. Calle Larga y Luis Cordero, Cuenca
Adobe Photoshop.

Calle Larga y Benigno Malo

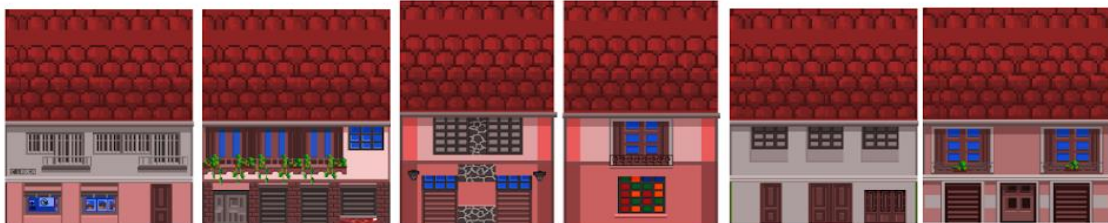


Imagen No. 115. Desarrollo de elementos arquitectónicos en pixelart. Calle Larga y Benigno Malo, Cuenca.
Adobe Photoshop.

Calle Larga y Alfonso Malo

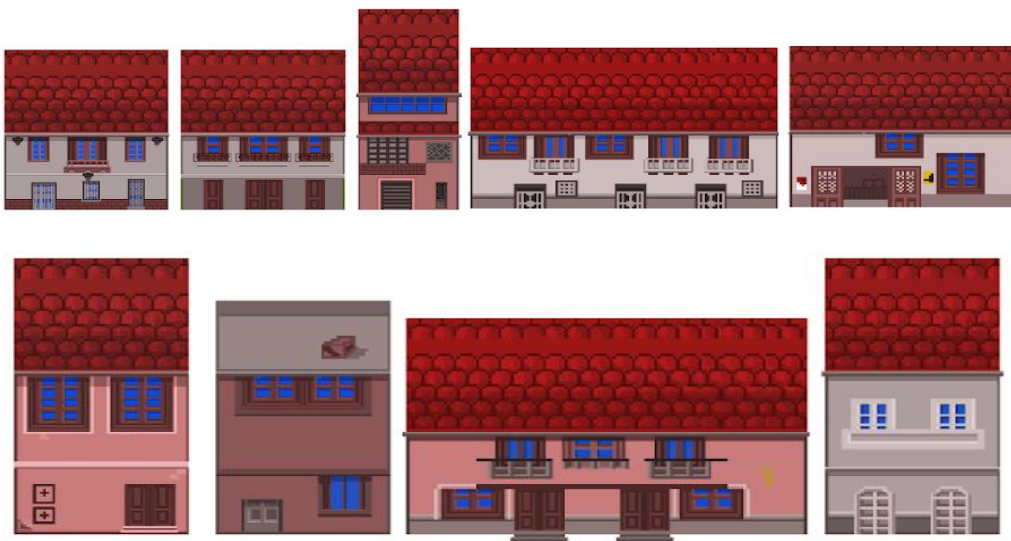


Imagen No. 116. Desarrollo de elementos arquitectónicos en pixelart. Calle Larga y Alfonso Malo, Cuenca.
Adobe Photoshop.



Calle Larga y Padre Aguirre



Imagen No. 117. Desarrollo de elementos arquitectónicos en pixelart. Calle Larga y Padre Aguirre, Cuenca. *Adobe Photoshop.*

Calle Larga y General Torres

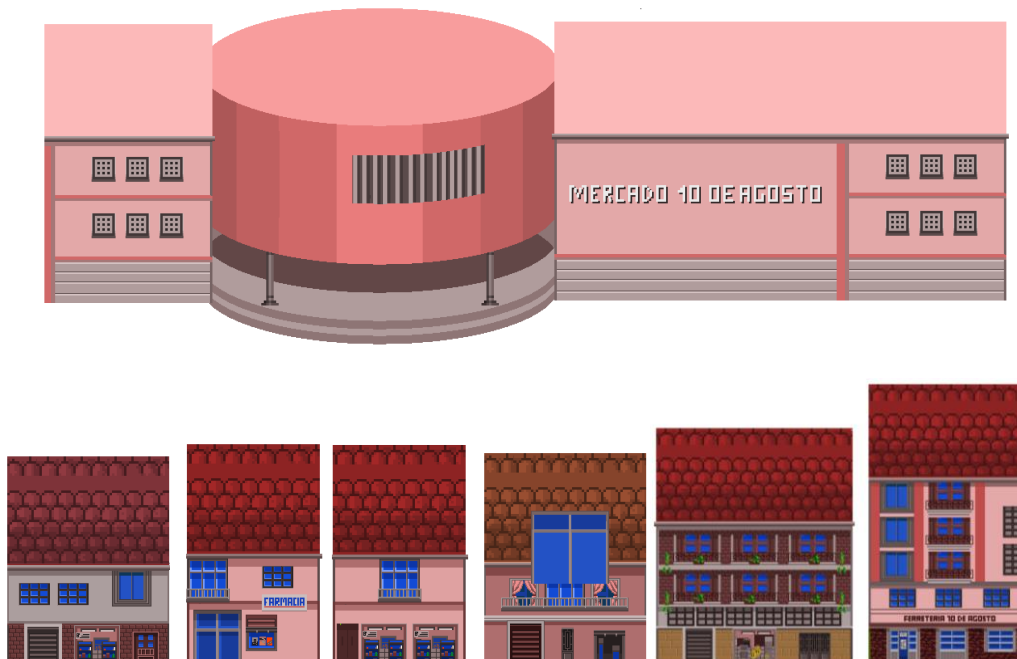


Imagen No. 118. Desarrollo de elementos arquitectónicos en pixelart. Calle Larga y General Torres, Cuenca. *Adobe Photoshop.*

Calle Larga y Tarqui

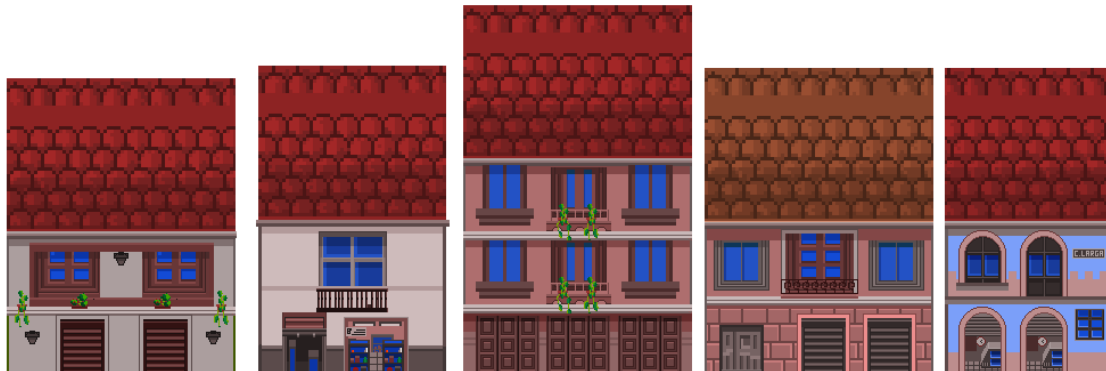


Imagen No. 119. Desarrollo de elementos arquitectónicos en pixelart. Calle Larga y Tarqui, Cuenca. *Adobe Photoshop.*

Calle Larga y Tomás Ordoñez

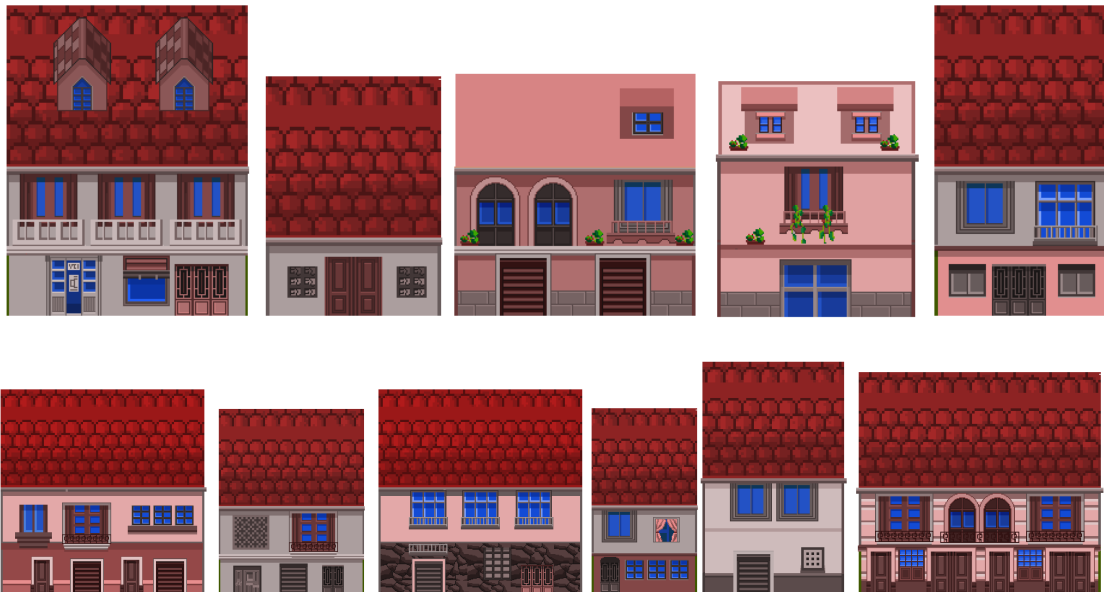


Imagen No. 120. Desarrollo de elementos arquitectónicos en pixelart. Calle Largo y Tomás Ordoñez, Cuenca. *Adobe Photoshop.*

Con la intención de que nuestro proyecto adquiriera interés para un público extranjero se recreó las edificaciones características de la ciudad de Cuenca; entre ellas tenemos la Iglesia Matriz también conocida como la Catedral Vieja, la Catedral de la Inmaculada, la Iglesia de San Blas y el Puente Roto. Cabe recalcar que la vista frontal semi cenital se mantiene para visualidad del espectador.

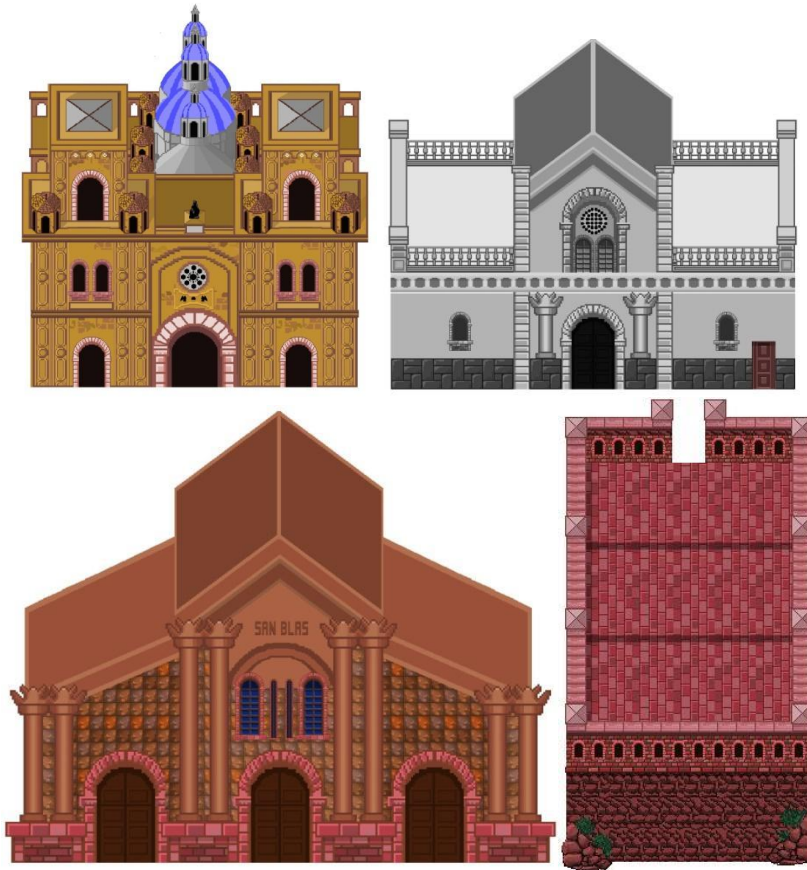


Imagen No. 121. Edificaciones importantes. *Adobe Photoshop.*

Vehículos para espacios arquitectónicos

En esta sección se crearon distintos medios de transporte; partiendo de una estructura básica se agregan detalles con la finalidad de no incurrir en problemas de marca o *Copyright* de algunas marcas de automóviles.

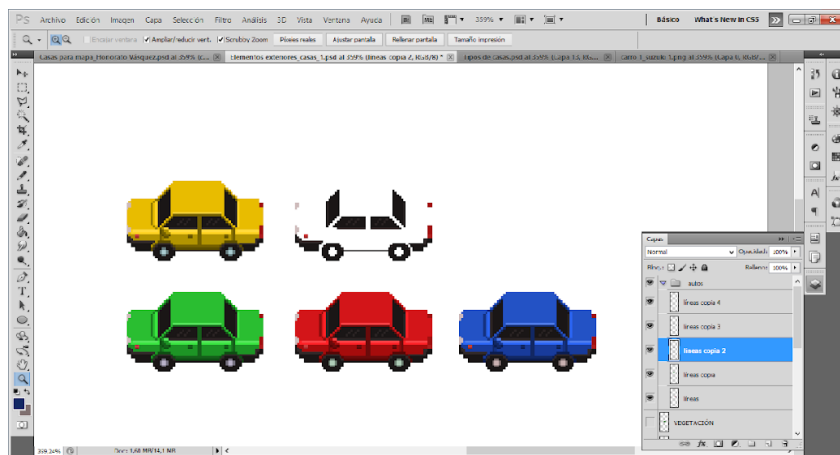


Imagen No. 122. Vehículos. *Adobe Photoshop.*

Como se aprecia en la imagen creamos una capa de líneas generales que no cambiarán durante el manejo de colores; creamos una capa inferior que podremos modificar en los tonos para crear varios automóviles.

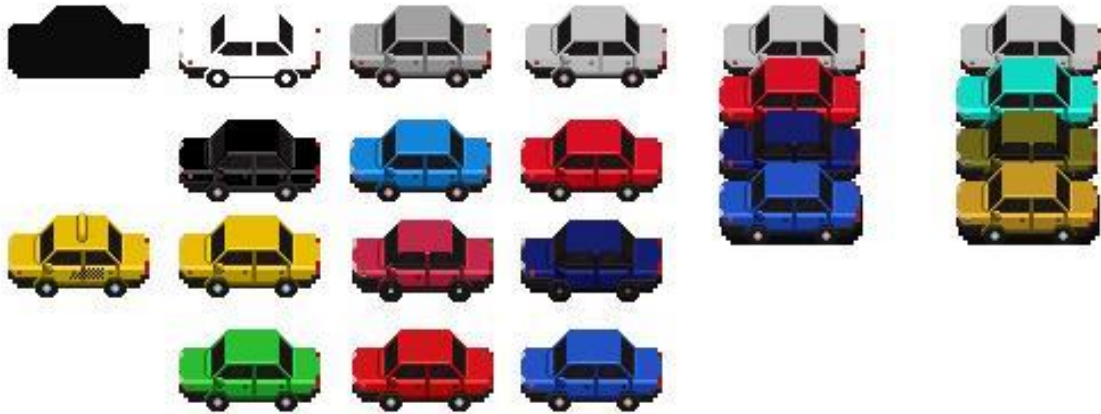


Imagen No. 123. Vehículos. *Adobe Photoshop.*

Vegetación para espacios arquitectónicos

Para la creación de varias especies de árboles, arbustos, follaje y plantas en general se tuvo como referencia a la publicación de Danilo Minga Ochoa y Adolfo Verdugo Navas con su libro *Árboles y arbustos de los ríos de Cuenca* (2016), en la que se detallan varias especies vegetales que se pueden encontrar en la ciudad

Para su desarrollo utilizamos el programa *Piskel*, con una forma genérica para empezar y se agregaron detalles con variación de tonos, luces y sombra respectivamente.

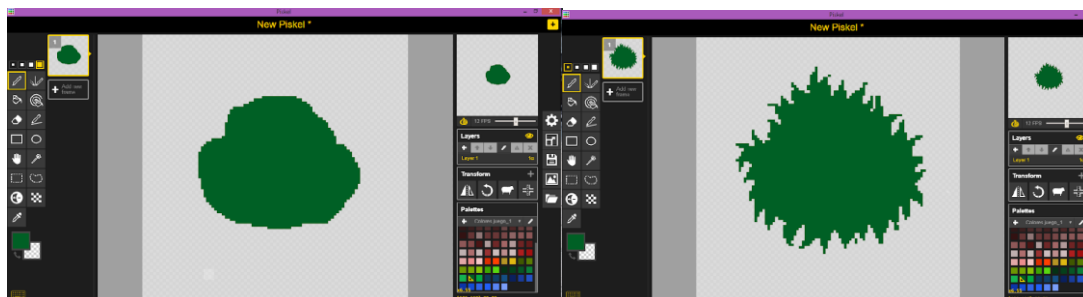


Imagen No. 124. Creación de la vegetación. *Piskel.*

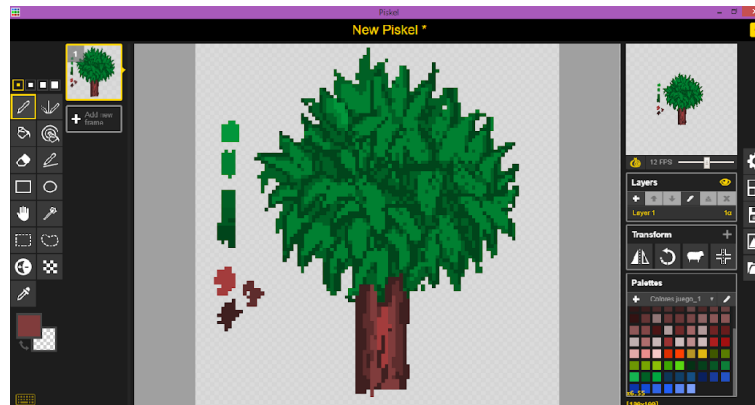


Imagen No. 125. Creación de la vegetación. *Piskel*.



Imagen No.126. Creación de la vegetación. *Piskel*.

3.5.5.2. Elaboración de escenarios

Para la elaboración de los escenarios generamos un proyecto en *Photoshop* en el que añadimos cuatro grupos de capas que serán divididos en 4 secciones: primer, segundo tercer y cuarto plano.

En el primer plano colocamos al personaje principal el cuál va a interactuar con los NPC y los objeto de la escena; en el Segundo Plano se encuentran las casas y habitaciones que cumplen el rol de dar ambiente en general; en el Tercer Plano están las casas que dan un sentido de profundidad en contraste con el segundo plano; y por último en el Cuarto Plano colocamos el color de fondo y aquellos suelos, azulejos o tapicería del ambiente correspondiente.

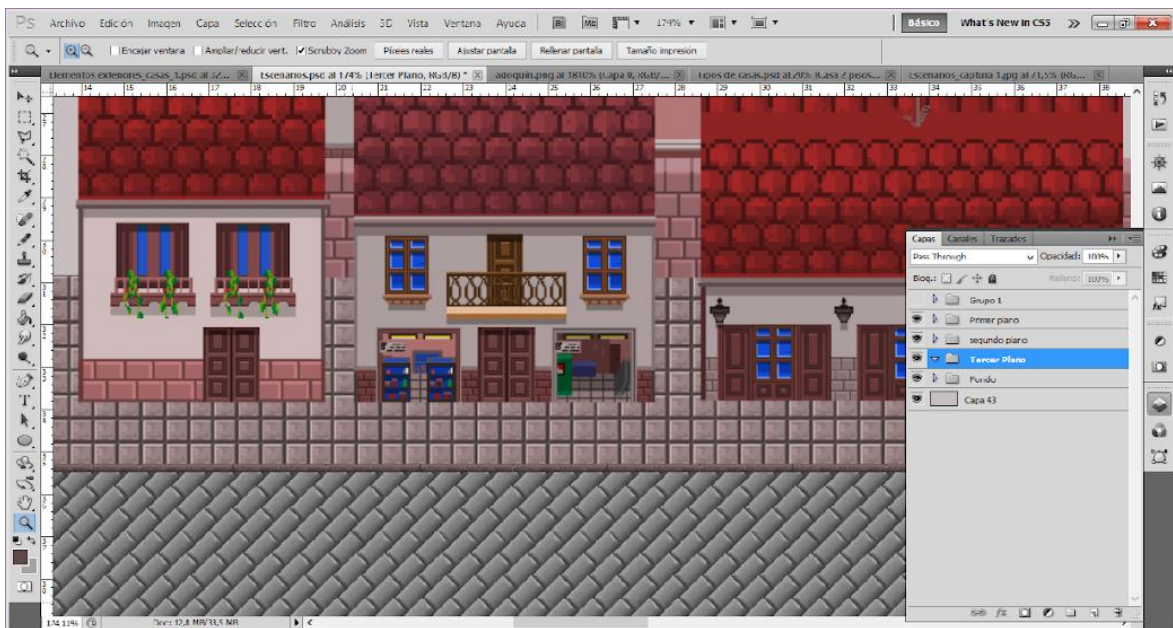


Imagen No. 127. Elaboración de escenarios. *Adobe Photoshop.*

3.5.5.3. Diseño de niveles dentro de la escena

En lo que a la estructura y posibilidades que van dentro de la escena se realizó el siguiente proceso; el personaje principal que corresponde al jugador tiene la capacidad de moverse en el escenario con el cursor en los ejes X y Y del plano, configuración que se efectuará en un *engine* o motor gráfico que lo permita.

De igual manera el personaje podrá interactuar con distintos objetos, personajes o lugares específicos mediante lo que en lenguaje de programación se conoce como “colisión”

Los objetos como alimentos entre otros pueden ser adquiridos en tiendas que manejarán la moneda de cambio oficial es el “Sucre”, dinero que se consigue con el cumplimiento de misiones y puede ser encontrado en los lugares escondidos dentro de la ciudad.

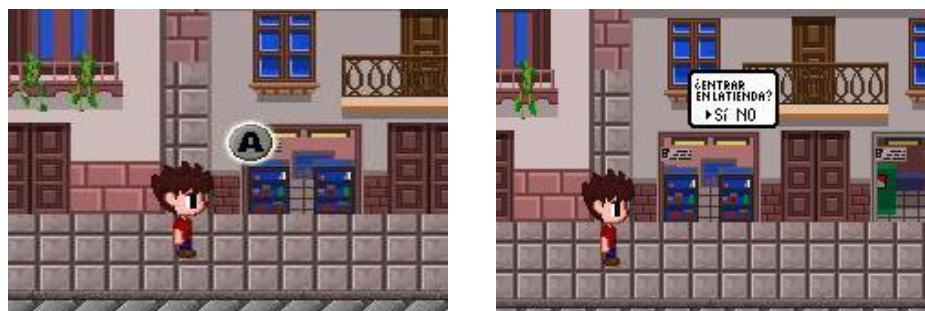


Imagen No. 128. Elaboración de escenarios. *Adobe Photoshop.*

Del mismo el jugador podrá interactuar con los NPC del escenario e iniciar misiones principales o secundarias dentro de la historia; las misiones secundarias no tienen influencia directa en el desarrollo de la historia principal, pero representan la posibilidad de conseguir logros y trofeos.



Imagen No. 129. Elaboración de escenarios. *Adobe Photoshop.*

3.6. Elaboración del libro de concept art

Para la elaboración del soporte impreso de nuestro Concept Art se determinó que el tamaño a utilizar sería el formato A5 148 x 210 mm, espacio en el que no se han considerado espacios extras para la impresión, con la intención de añadir los mismos una vez finalizado el proyecto pre impresión; de igual modo el lienzo a utilizar es de 72 pp. (Píxeles por pulgada) que será ampliado a finalizar a 300 pp.

Se delimitó el espacio de trabajo con un marco negro de 0.5 centímetros en la partes superior, inferior y lateral derecha; y de 1 centímetro en el lateral izquierdo con la finalidad de dejar un espacio sobrante para el encuadernado.

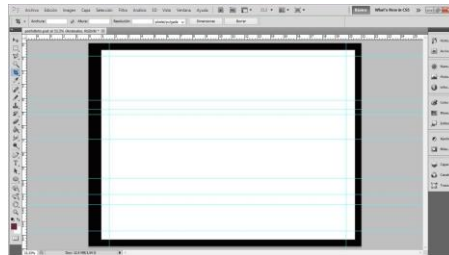


Imagen No. 130. Elaboración del libro. Adobe Photoshop.

Se determinó la siguiente división del folleto en las siguientes secciones: Bocetos, personajes animales, personajes humanos, espacios arquitectónicos y objetos en general.

El diseño de las páginas de cada personaje consta de un fondo con el personaje en dibujo lineal en segundo plano, el mismo que se encuentra superpuesto con el personaje en estilo *pixel art* con sus respectivos *sprites*.

De igual modo procedemos a crear una plantilla que estará en la capa superior de todas las páginas en la que se introducirá el número de página y la sección correspondiente.



Imagen No. 131. Elaboración del libro. Adobe Photoshop.

3.6.1. Elaboración del logotipo

La conceptualización del mismo surgió como resultado del proceso de creación de la historia que seguirá el juego, siendo la premisa principal un virus que convierte a las personas en animales, el gobierno declara el estado de emergencia sanitaria en el que las personas serán obligados a quedarse en casa; llegando a un punto en que ningún ciudadano puede salir de sus hogares al declararse una cuarentena total en toda la región.

Es así que en base a esta premisa el título de 40 DÍAS se analizó en su forma gráfica y las posibilidades que el estilo de *pixel art* lo permite.

The image shows the text '40 DÍAS' rendered in a pixel art style. The characters are composed of black and white pixels, giving it a blocky, digital appearance. The '4' and '0' are on the left, followed by 'DÍAS' on the right.

Imagen No. 132. Elaboración de logotipo. *Adobe Photoshop.*

Una vez obtenido el isotipo potencial se eligió crear una imagen que represente el estilo visual de los personajes utilizados en la creación de abanico de NPC's.



Imagen No. 133. Elaboración de logotipo. *Adobe Photoshop.*

Para que el logo y el isotipo se consoliden en una sola imagen se modificó lo números para que lleguen a formar los ojos de la cabeza (logo) antes mencionada.



Imagen No. 134. Elaboración de logotipo. *Adobe Photoshop.*



Obteniendo el siguiente resultado, cabe recalcar que el imagotipo generado puede estar sujeto a futuros cambios conforme sea necesario.



Imagen No. 135. Elaboración de logotipo. Adobe Photoshop.

3.6.2. Elaboración de la portada

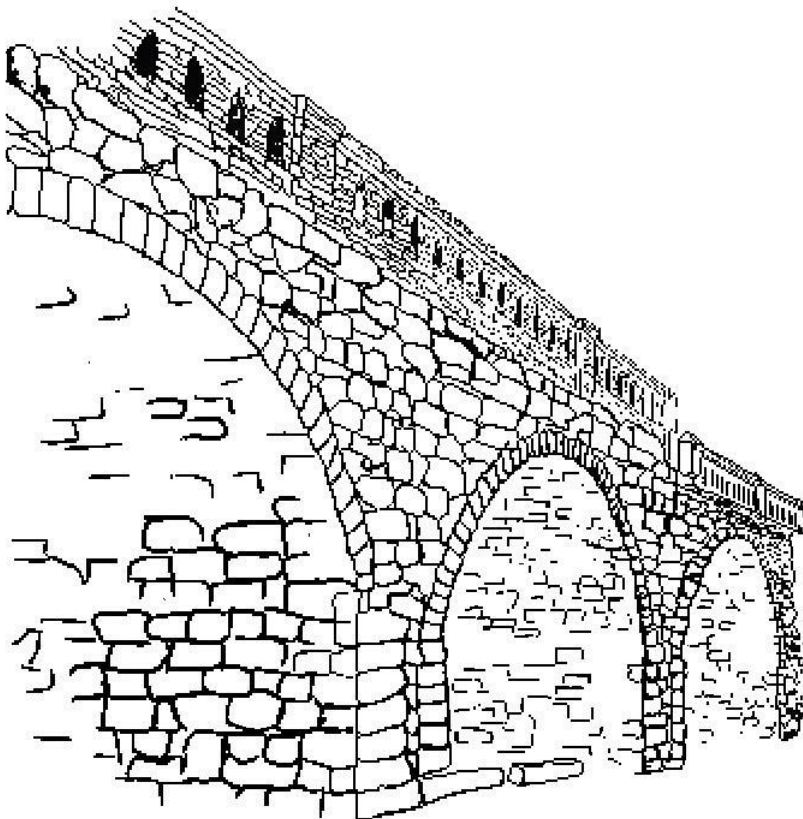


Imagen No. 136. Elaboración de la portada. Adobe Photoshop.

Una vez obtenida la capa de boceto en píxeles procedemos a rellenar de color el dibujo utilizando tonalidades opacas.



Imagen No. 137. Elaboración de la portada. *Adobe Photoshop.*

Procedemos a dibujar un boceto del personaje en primer plano con las características lineales antes mencionadas; la composición resultó en la clásica distribución de los elementos en “x”, con la intención de que la mirada del espectador fluya desde el primer plano, luego por el segundo y finalice en el tercer plano directamente en la zona central de la imagen.

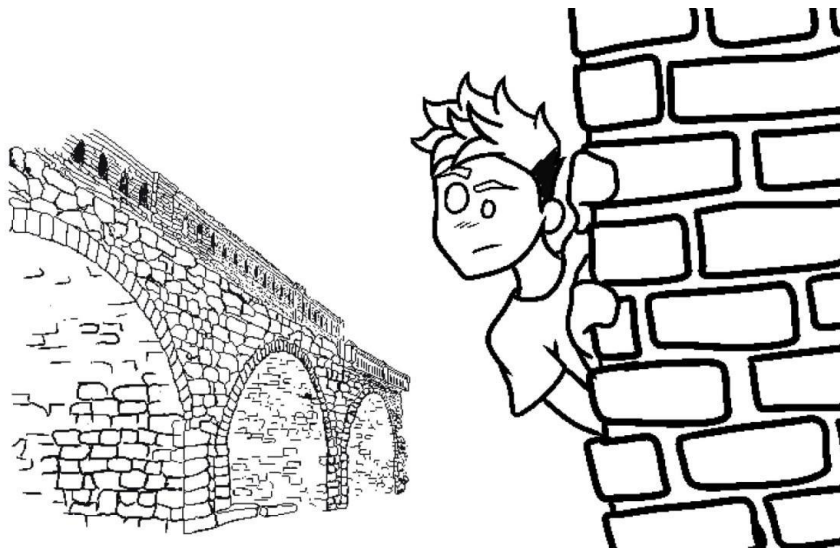


Imagen No. 138. Elaboración de la portada. *Adobe Photoshop.*



Imagen No. 139. Elaboración de la portada. Adobe Photoshop.

Se generó una capa de fondo para dar contraste entre los colores utilizados, posteriormente agregando en el tercer plano una serie de montañas para dar profundidad y consolidar la imagen total. Con la herramienta de Voltar Horizontalmente se cambió la dirección de la imagen para dar más sentido en el momento de la impresión.



Imagen No. 140. Elaboración de la portada. Adobe Photoshop.

Se generó una capa en color negro superpuesta a la capa correspondiente al dibujo del Puente Roto, posteriormente se eliminó color en los bordes para dar la sensación de reflejos de la luna. Se añadió un segundo plano con la silueta de edificaciones representativas de la ciudad de Cuenca.



Imagen No. 141. Elaboración de la portada. *Adobe Photoshop.*

Luego se agregó una capa de filtro con la opacidad reducida para dar la sensación de profundidad de ambiente, así como el imagotipo del juego.



Imagen No. 142. Elaboración de la portada. *Adobe Photoshop.*

Para finalizar se añadió un menú de inicio que será añadido en el proceso de programación.

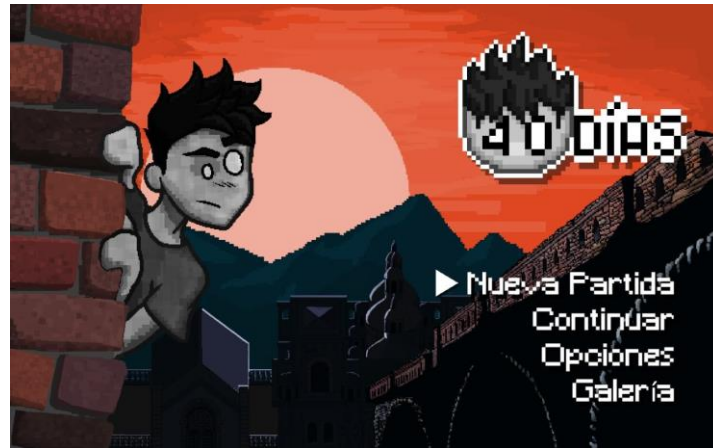


Imagen No. 143. Elaboración de la portada. *Adobe Photoshop.*

3.6.3. Creación de la página web

En esta sección del proyecto como proyecto en fase se beta es optó por hacer uso de la plataforma WIX de uso libre bajo término limitados de licencia, sitio que en un futuro será adquirido con derechos completos en la segunda fase de desarrollo.

Para su creación se utilizaron los elementos obtenidos anteriormente como: bocetos, estructurado, y presentaciones finales de los personajes; así como objetos arquitectónicos y de diseño de niveles requeridos para el desarrollo planteado. Del mismo modo se incluyó a breve rasgo el guión de cada personaje en base a la información previamente obtenida.

Como se ve en la siguiente imagen la página de inicio representa la pantalla de nueva partida haciendo referencia a los juegos denominados como “retro”:

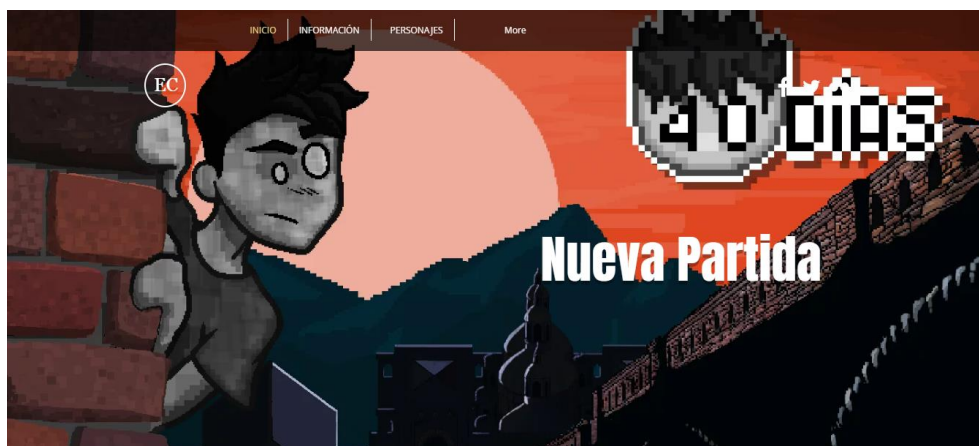


Imagen No. 144. Creación de la página web. *Adobe Photoshop.*

A continuación se insertó el apartado de los personajes femeninos, masculinos y animales con la información gráfica e histórica contextual de cada personaje incluido:

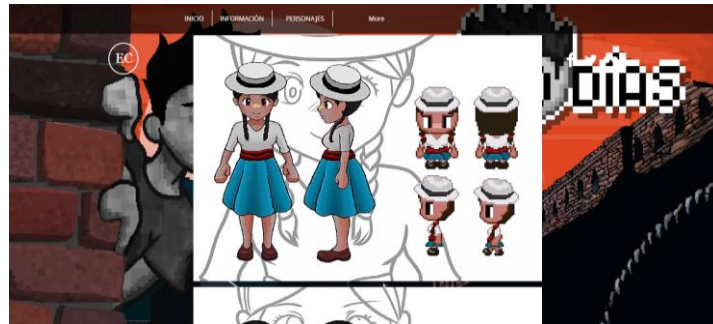


Imagen No. 145. Creación de la página web. *Adobe Photoshop.*

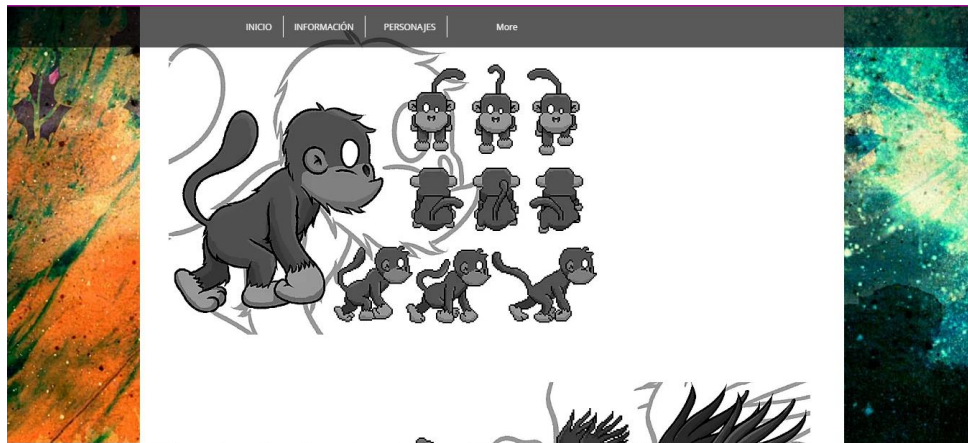


Imagen No. 146. Creación de la página web. *Adobe Photoshop.*



Imagen No. 147. Creación de la página web. *Adobe Photoshop.*



Prólogo

En el año del 2019 se empieza a percibir un ambiente extraño en la calles de la ciudad de Cuenca – Ecuador; cada vez hay menos gente en las calles, y las personas que quedan muestran una actitud cada vez más hostil.

No es hasta que un joven de 28 años llamado Sebastián empieza a experimentar cambios físicos cuando descubre la razón de estos fenómenos; un virus ha sido liberado en el continente Americano a manos de un grupo de científicos desconocido, un virus que lleva a la población a perder su humanidad y los vuelve cada vez más salvajes, al punto de que físicamente son irreconocibles.

El suspenso se percibe en el aire, algo no está bien, algo asecha entre las sombras, algo que no se ve a plena vista pero está ahí para atacar, y cambiar a todos...



CONCLUSIONES

Una vez terminado el proyecto se puede tener una visión más amplia de los resultados, así como el proceso de desarrollo, tanto sus complejidades como facilidades y así comprender de manera precisa el concepto general de esta investigación.

Como se determinó en un principio el objetivo general fue crear una obra artística que trate directamente temas de maltrato y defensa animal, haciendo uso de las capacidades y destrezas adquiridas en los años de aprendizaje universitario en la carrera de Artes Visuales de la Universidad de Cuenca.

Para ello luego de un análisis personal con respecto a inclinaciones artísticas de mi persona se determinó realizar un proyecto que resultaría en la realización de un Libro Conceptual o *Concept Art*, que serviría a modo de guía para la futura creación de un videojuego. En este libro se incluyeron bocetos de personajes, lugares, miscelánea y varios elementos necesarios en la conceptualización de un videojuego cuya finalidad es la de reflejar el maltrato animal de la fauna doméstica y silvestre de la ciudad de Cuenca y sus alrededores.

Es así que los personajes tanto animales como humanos poseen características de personalidad específicas y fácilmente identificables, lo que permite al espectador y jugador relacionarse de manera inmediata; si bien el proyecto está claramente inspirado y direccionado a los habitantes de dicha ciudad, personas de otros lugares tienen la posibilidad de conocer la sociedad cuencana de una manera poco inusual, en este caso jugando.

Juegos ya mencionados como *Undertale*, *Octopath Traveler*, *Earthbound* fueron las principales fuentes de inspiración para el apartado visuales, siendo así que luego de analizar la información recolectada de distintas personas que fueron testigos de maltrato animal se optó por utilizar el estilo *Pixel Art*, con la intención de retomar la gráfica retro en la jugabilidad para abarcar un público que tuvo importancia en la década de los 90 y jugadores de la actualidad.

El proceso creativo se originó como resultado de la encuesta realizada a un grupo de niños quienes supieron interpretar su idea de maltrato animal, la encuesta al ser realizada en formato de dibujo sugirió la idea de crear personaje de atractivo para el público infantil, al mismo tiempo que se consiguió que fuera compatible con un público más adulto. Seres un poco caricaturescos surgieron de los bocetos preliminares, así como la paleta de colores característica del *Pixel Art*.

En la búsqueda de las formas características de los personajes se tuvo que interpretar los mismos en dos estilos específicos para su representación; la primera fue realizada para las cinemáticas con estilo *Cartoon* y la segunda en pixeles para ser animados en la etapa de la creación del videojuego ya mencionado.



En un principio la plantilla primaria en pixeles de los personajes reflejaba una figura humana más detallada, pero luego de ser analizadas en comparativa con los modelos de videojuegos de la década de los 90 se optó por simplificar sus formas con la intención de que el videojuego fuera compatible con pantallas de 720p. y de menor resolución sin perder su forma.

El proyecto dio como resultado un libro digital (Concept Art) que estará a disponibilidad del público de manera gratuita en la página web oficial del proyecto, en el que se detalla el abanico resultante de personajes y elementos que serán incluidos en un futuro en el desarrollo de niveles del videojuego; de igual manera se hace referencia a rasgos generales el rol de cada personajes según el contexto histórico al que pertenece. Es importante mencionar que no se incluyó el guión histórico con la intención de no permitir que los futuros jugadores sepan el final de la historia sin haber terminado el juego. De igual manera se incluye un enlace a la página web oficial del proyecto que incluye el mismo contenido que el libro digital.

Como se dijo en un principio el objetivo principal es que el espectador pueda experimentar de manera personal la situación de maltrato animal que se vive en la ciudad de Cuenca y de esta manera apelar a un cambio de pensamiento con respecto a la vida animal; siendo importante que el ser humano aprenda a convivir con las especies que lo necesitan, buscando siempre su bienestar sin dañarlo.

La continuación del proyecto deberá ser sometido a un análisis de aplicabilidad en su segunda etapa, con el fin de mejorar los modelos gráficos propuestos así como su respectiva ejecución; se tomará en cuenta la creación de un equipo humano de desarrollo para los distintos departamentos así como los requerimientos del caso.

Dicho esto puedo afirmar que en base a los resultados obtenidos con el producto final del Concept Art se consiguió un elemento de fácil distribución digital de fácil acceso y descarga; de esta manera el alcance de la población cuencana es garantizado y por consiguiente llegar al pensamiento de los mismos. Y así influir en las personas para generar un cambio de pensamiento en pro de la defensa animal para que nuestra sociedad disminuya sus eventos de maltrato animal.



Bibliografía

- Alvarado, R. (2015). *Semiótica I. Objetos Singulares*. Cuenca Ecuador.
- Belli, S. López, C. (2008). *Breve Historia de los Videojuegos*. Barcelona. Universidad Autónoma de Barcelona. ISBN: 1578-8946.
- Calle, M., Corral, G. (2007). *Guía de Arquitectura. Ilustre Municipalidad de Cuenca. Junta de Andalucía*. Dirección editorial. Junta de Andalucía, Consejería de Obras Públicas y Transportes. Dirección General de Arquitectura y Vivienda, Fomento de la Arquitectura. ISBN: 978-84-8095-506-5.
- Farga, M. (2008). *Historia del Arte*. Pearson Educación. México
- Fernández, J. (2005). *Orígenes de la Tauromaquia*. Universidad Pablo de Olavide. Sevilla, España.
- Fortuny. M. (1994). *Grabados y Dibujos*. Electa España. Madrid
- Gombrich, E.H. (1997). *La Historia del Arte*. 16ava ed. Phaidon: New York.
- Guasch, A. (2003). *El arte ultimo del siglo XX. Del postminimalismo a lo multicultural*. 5ta ed. Editorial Alianza: Madrid.
- Little. S. (2004). *Ismos para entender el Arte*. Madrid, España. Turner. Publicaciones S.L.
- Loomis, A. (1952). *Dibujo tridimensional*. Buenos Aires: Argentina
- Martínez, J. (1983). *La Pintura Popular del Carmen*. Identidad y Cultura en el siglo XVIII. CIDAP. ISBN: 8489420020.
- Merz-Perez, L., Heide, K. M., & Silverman, I. (2001). *Childhood cruelty to animals and subsequent violence against humans*. International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology, 45, 2001
- Minga, D y A. Verdugo. (2016). *Árboles y arbustos de los ríos de Cuenca*. Serie Textos Apoyo a la Docencia Universidad del Azuay. Imprenta Don Bosco. Cuenca.
- Phillips, S. (2013). *Ismos para entender el arte moderno*. España: Turner.
- Pijoan, J. (1976). *Historia del Arte*. Salvat Editores. Barcelona.



- Salvat, E. (1976). *Arte Ecuatoriano*. Salvat editores Ecuatorianos. Ecuador.
- Suárez., Pacurucu. H, Martínez. S, Abad. C. (2014). *Mapas del Arte Contemporáneo en Ecuador*. Ecuador: Objetos Singulares. Facultad de Artes.

Webgrafía

- García, A., Castro F. (2020). *Foro Enciende las Redes Caja Canarias*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=8RbVJTvGzSM&list=LL&index=3>
- Alvarado, E. (2018). *Tortura, nervios, asfixia: la UNAM documenta la crueldad animal e ilegalidad en corridas de toros*. Sin Embargo.com. Recuperado el 3 de agosto del 2019. <https://www.sinembargo.mx/10-11-2018/3496051?fbclid=IwAR1B0bZx5vH2E2IEGPPqmQk2JFC1x-RgR2E0h-CM7fBmMIGb7czawfYyZco>
- Castellanos, M. (2019). *Asamblea aprobó sanciones más duras contra el maltrato animal en Ecuador*. EL COMERCIO. Recuperado el 20 de julio del 2019. https://www.elcomercio.com/tendencias/sanciones-coip-maltrato-animal-asamblea.html?fbclid=IwAR0AqzTW0wriYJxD6T_MC_FF6YTNCARaGrYwccW0Z-j9YSYF58ZqJ44LVN0
- Champ. (2018, agosto, 02). *Earthbound: La Controversia Necesaria de los Juegos*. Plano de juego. Recupero de https://www.youtube.com/watch?v=NMFoMJihJiw&list=LLc_4QVIBLfa19Ej1U9Zf9hw&index=2666
- Champ. (2018, junio, 11). *El Mejor Personaje de los Videojuegos (Psicología - The Last of Us)*. Plano de juego. Recupero de <https://www.youtube.com/watch?v=XgUWI7s1JYI>
- Champ. (2019, diciembre, 10). *Por Qué se Siguen Haciendo Juegos con Pixel Art*. Plano de juego. Recupero de <https://www.youtube.com/watch?v=XgUWI7s1JYI>
- Flores, R. (2018). *Adicción a los videojuegos*. El médico interactivo. <https://elmedicointeractivo.com/la-adiccion-los-videojuegos-ya-se-considera-un-trastorno-mental/>



- Gibson, H. (2005). *Detailed Discussion of Dog Fighting*. Animal Legal And Historical Center. Michigan State University College of Law. <https://www.animallaw.info/article/detailed-discussion-dog-fighting>
- Hernández, J. (2019). *16 Programas para pixel art*. EMEZATA.COM. <https://www.emezata.com/articulos/16-programas-para-pixel-art>
- Jan, M. (2016). *Pixel Art Academy Learning, Design and Technology*. Master's Project. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/318307131_Pixel_Art_Academy_-_Learning_Design_and_Technology_Master's_Project
- Kopf, J. Lischinski, D. (2010). *Depixelizing Pixel Art*. The Hebrew University. Microsoft Research. Recuperado de: <https://johanneskopf.de/publications/pixelart/paper/pixel.pdf>
- Manpondera, W. (2017). *Friends for sale.2013*. Recuperado de: <https://wallenmapondera.wordpress.com/18-2/>
- Parente, D. (2014). *Roles en la creación de videojuegos*. DeVuego Blog, Recuperado el 25 de noviembre del 2019. <https://www.devuego.es/blog/2014/12/18/roles-en-la-creacion-de-videojuegos-i-el-diseno/>
- Queral, A. (2018). *La crueldad hacia los animales enseña la crueldad hacia los humanos*. Abogacía Española. Recuperado de: <https://www.abogacia.es/publicaciones/blogs/blog-de-derecho-de-los-animales/la-crueldad-hacia-los-animales-ensena-la-crueldad-hacia-los-humanos/>
- RAE. (2020). *Definición de Videojuego*. Real Academia Española. Recuperado de: <https://dle.rae.es/videojuego>
- S/N. (2019). *Octopath Traveler*. Nintendo. Recuperado de <https://www.nintendo.com/games/detail/octopath-traveler-switch/No.game-info>
- S/N. (2019). *Pelea de perros y de 'fauna urbana', con penas duras con las reformas al COIP*. Recuperado el 19 de octubre del 2019 <https://www.elcomercio.com/actualidad/pelea-perros-fauna-urbana->



[coip.html?fbclid=IwAR2zdtFeSVDtz0wIvqjtJvBSxB620P4KcUnACIGA2_FV9E4dcJ7Ba_HX9AA](https://www.eluniverso.com/noticias/2019/09/18/nota/7524214/prision-quienes-maltraten-maten-animales-ecuador)

- S/N. (2019). *Prisión de hasta tres años para quienes maltraten y maten a animales en Ecuador*. El Universo. Recuperado el 15 de noviembre del 2019.
<https://www.eluniverso.com/noticias/2019/09/18/nota/7524214/prision-quienes-maltraten-maten-animales-ecuador>
- S/N. (2019). *Yunda pide que maltrato y asesinato de animales sea delito, no contravención*. VISTAZO. Recuperado de:
https://www.vistazo.com/seccion/vida-moderna/ambiente/yunda-pide-que-maltrato-y-asesinato-de-animales-sea-delito-no?fbclid=IwAR1COIDwkp_vpTGSCzQy0PsPvK6pXf9dvTaTvsGbeVQqtME5P-uRb9yppyI
- Silber, D. (2016). *Pixel Art for Game Developers*. CRC Press. Taylor and Francis Group. Recuperado de
https://www.academia.edu/39866324/Pixel_Art_for_Game_Developers_PD_FDrive.com
- Vela, S. (2013). *MALTRATO ANIMAL Y SU RELACIÓN CON LA VIOLENCIA*. Terranimal.ec. Recuperado de:
http://www.terranimal.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=55:maltrato-animal-violencia-social&catid=17&Itemid=106



ANEXOS

Estructura del guión de entrevista semiestructurada

Segmento A: (Información general)

- a. **Etnia:** se considera conveniente conocer la preferencia étnica del individuo para analizar si ésta tiene alguna influencia en su modo de pensar y actuar.
- b. **Cargo público y actividad relacionada al tema:** en el caso poseer un cargo relacionado en cuanto a su estilo de vida; por ejemplo, una persona dedicada al rescate animal puede estar vinculada a una institución gubernamental que ejerza un cargo político por la defensa animal.

Población sin vínculo directo con entidades dedicadas a la protección animal (Población Común)

Segmento B: (Preguntas generales)

- B1.** ¿Tiene usted una mascota o ha tenido algún contacto con un animalito?
- B2.** ¿Usted considera que el uso alimenticio / para la elaboración de medicamentos/ transporte/ trabajo de especies animales cae en la categoría de maltrato animal?
- B3.** ¿Por qué el tratamiento del tema de la protección animal es importante en nuestra sociedad?
- B4.** ¿Usted considera que la violencia animal es un fenómeno generalizado en nuestra región?
- B5.** ¿Usted considera que la violencia contra los animales es un hecho asociado con un estrato social o una pertenencia étnica?
- B6.** ¿Usted considera que han existido adelantos jurídicos en contra de la violencia animal en el cantón Cuenca?



B7. ¿Considera usted que las corridas de toros, pelea de perros o peleas de gallos pueden ser considerados como manifestaciones culturales?

B8. ¿Considera usted que el arte podría ser una herramienta que aporte a **evitar el maltrato animal**?

B9. ¿Conoce de alguna experiencia en la que el arte haya sido una herramienta útil en el campo de contrarrestar el maltrato animal?

Segmento C: (Preguntas específicas)

C1. ¿Desde su experiencia personal, ¿Cuáles han sido los obstáculos frente a la defensa de los derechos animales en nuestra región?

C2. ¿Usted conoce de experiencias de protección animal que deberían ser imitadas en nuestra región?

C3. ¿Podría usted relatar un caso de violencia animal que la haya marcado?

C5. ¿Sabe usted a quién debe acudir en caso de presenciar un acto de violencia animal?

Segmento D (Conclusiones)

Un comentario que resuma todo lo que se ha tratado y la opinión del entrevistado acorde al tema.

Población con vínculo directo con entidades dedicadas a la protección animal

Segmento B: (Preguntas generales)

B1. ¿Tiene usted una mascota o tiene contacto con algún animal?

B2. ¿Por qué el tratamiento del tema de la protección animal es importante en nuestra sociedad?

B3. ¿Usted considera que la violencia animal es un fenómeno generalizado en nuestra región?



B4. ¿Usted considera que la violencia contra los animales es un hecho asociado con un estrato social o una pertenencia étnica?

B5. ¿Usted considera que el uso de animales con fines Alimenticio / Farmacéutico/ Transporte/ Trabajo, cae en la categoría de maltrato animal?

B6. ¿Usted opina que los usos tradicionales (Culturales) que incluyen animales como corridas de toros, peleas de gallos y pelea de perros pueden caer bajo la categoría de maltrato animal?

Segmento C: (Preguntas específicas)

C1. ¿Usted considera que han existido adelantos sobre la protección animal en el cantón Cuenca? (Relacionada con B2)

C2. ¿Desde su experiencia personal, ¿Cuáles han sido los obstáculos frente a la defensa de los derechos animales en nuestra región?

C3. ¿Usted conoce de experiencias de protección animal que deberían ser imitadas en nuestra región?

C4. ¿Podría usted relatar un caso de violencia animal que haya marcado su visión sobre este tema? / ¿Podría relatarla?

C5. ¿Cómo usted ha asociado su rol social (Profesión / Función / Actividad) con la lucha en defensa de los animales?

C6. ¿Considera usted que el arte podría ser una herramienta que aporte a evitar el maltrato animal?

C7. ¿Conoce de alguna experiencia en la que el arte haya sido una herramienta útil en este campo?

C8. ¿Podría hablarnos de una acción desde el activismo por los derechos animales en el que se hayan logrado efectos positivos reales?



C9. ¿Conoce usted alguna entidad local u organización en la que se pueda presentar una denuncia en caso de presenciar maltrato animal de mascotas o animales silvestres?

Segmento D (Conclusiones)

D1. ¿Podría usted en base a toda nuestra conversación crear una síntesis que remarque los puntos centrales de su visión sobre el tema del maltrato animal desde lo personal?

Población que realiza o participa en actos directos o indirectos de maltrato animal

Objetivo: Comprender el pensamiento de la población que defiende las prácticas implique en uso de animales para la producción de alimentos, farmacéutica, fuerza de trabajo o entretenimiento.

Segmento B: (Preguntas generales)

B1. ¿Considera usted que la recuperación de manifestaciones culturales son importantes?

B2. ¿Diría usted que el uso de animales para alimento, farmacéutica, fuerza de trabajo o entretenimiento se puede considerar como maltrato animal?

B3. ¿Considera usted los eventos de tauromaquia o pelea de gallos una manifestación que forma parte de nuestra cultura?

B4. ¿Usted considera que la violencia animal es un fenómeno sobrevalorado en nuestra región?

B5. ¿Qué opina usted con respecto a las medidas legales tomadas en contra de los eventos culturales, como por ejemplo la corrida de toros?

Segmento C: (Preguntas específicas)

C1. ¿Considera usted que el arte podría ser una herramienta que aporte a recuperar este valor cultural?



C2. ¿Conoce de alguna experiencia en la que el arte haya sido una herramienta útil en este campo? En referencia a la recuperación de los valores culturales.

C3. Desde su experiencia personal, ¿Cuáles han sido los obstáculos frente a la defensa de la recuperación de este valor cultural?

C4. Podría hablarnos de una acción desde el activismo por la recuperación de estas manifestaciones culturales en el que se hayan logrado efectos positivos reales.

Segmento D (Conclusiones)

D1. ¿Podría usted en base a toda nuestra conversación crear una síntesis que remarque los puntos centrales de su visión sobre el tema de la recuperación de los valores culturales antes mencionados?

Niños. Objetivo: en este caso se ha tomado la decisión de utilizar al dibujo como una herramienta de representación en cuanto al pensamiento del infante; esto nos ayudará a entender la forma en que el niño percibe el maltrato animal, así como también tener una idea en cuanto a la crianza que recibe en sus hogares.

También se tomará en cuenta que el tiempo de la entrevista no superará el rango entre los 5-7 minutos para evitar que el niño desvíe su atención de la entrevista.

Segmento B: (Preguntas generales)

B1. ¿Tienes una mascota en casa?

Segmento C: (Preguntas específicas)

C1. ¿Puedes dibujar a tu mascota? (Relacionado con B1)

C2. ¿Puedes por favor dibujar una vez que viste que tu mascota o un animalito fueron maltratados?

Segmento D (Conclusiones)

D1. ¿Puedes explicarme lo que acabas de dibujar por favor?

**Glosario de términos**

Término	Significado
Animal silvestre	Todo animal que nace, crece y habita en su hábitat natural, fuera de toda intervención humana.
Bit	Es la unidad mínima de información, que puede tener solo dos valores (cero o uno)
Boceto	Dibujo rápido de un esquema potencial de un elemento.
Concept Art	Conocido también como Libro de Arte Conceptual, es un soporte físico o digital que reúne información gráfica y escrita que describe el desarrollo de concepto de un proyecto.
DPI	Acrónimo de Dots per inch (puntos por pulgada), no debe ser confundido con pixel.
Engine Programmer	Persona que desarrolla el motor gráfico de un videojuego.
Esterilización	Acto premeditado de incapacitar la reproducción de un ser vivo
Game Designer	Persona encargada de liderar el desarrollo de niveles de un videojuego
Game Tester	Persona encargada para probar la funcionalidad de un videojuego y encontrar posibles errores de juego.
Logotipo	Símbolo que está formado por una imagen o letras que puede ser identificado con facilidad
Mascota	Animal que debido a su crianza es o llega a ser domesticado para coexistir con el humano
Motor gráfico	Software que se encarga del funcionamiento global de un videojuego
Nes	Abreviatura de consola <i>Nintendo Entertainment System</i>
Píxel	Unidad mínima de una imagen digitalizada en pantalla a base de puntos de color (RGB) o en escala de grises.
Pixel Art	O arte de píxel, es una forma de arte digital creada a través de medios electrónicos mediante el uso de programas de edición de gráficos rasterizados, donde las imágenes son editadas al nivel de píxel
Red social	Espacio cibernético alojado en un servidor en el cual determinado grupo de personas interactúa unas con otras.



Refectorio	Sala en conventos, monasterios y ciertos colegios que se utiliza como comedor común
Resonancia emotiva	Emoción que experimenta una persona cuando es expuesta a un estímulo visual, gustativo, táctil, olfativo, auditivo; que provoca recuerdos de nostalgia, felicidad, añoranza, etc.
Snes	Abreviatura de consola <i>Super Nintendo Entertainment System</i> , o conocida el territorio japonés como <i>Famicom</i>
Sound Designer	Persona que desarrolla los sonidos y banda sonora de un videojuego
Sprite	Se denomina así a un fotograma que será precedido por un similar para generar la sensación de movimiento de una imagen
UI Artist	Persona que desarrolla el control de los elementos y jugabilidad de un videojuego
Videojuego	Juego electrónico que se visualiza por medio de una pantalla
Violencia animal	Acto que inflige daño físico o psicológico a un ser vivo del reino animal; ya sean estos domésticos o silvestres.
Violencia interpersonal	Es el comportamiento de la pareja o ex pareja que causa daño físico, sexual psicológico; puede manifestarse como daño físico, coacción sexual o conductas de control.
Zoofilia	Considerada una perversión sexual debido a su atracción por los animales.
Zoológico	Espacio determinado en el que los animales son clasificados por especie bajo el cuidado y protección constante del humano