



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

**Diseño de filtros para stories en Instagram sobre la  
Cosmovisión Andina del Ecuador**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Diseñadora Gráfica

Autora:

Gabriela Carolina Gómez Siranaula

CI: 0105861710

Correo electrónico: holagabrielag@gmail.com

Director:

Dis. David Andrés Jaramillo Carrasco, Mgst.

CI: 0301448098

**Cuenca, Ecuador**

01-febrero-2022



## Resumen

La propuesta tecnológica parte del análisis de la cosmovisión andina del Ecuador e indaga en los elementos que forman parte de la principal deidad andina y símbolos que de alguna manera dan significado y valor estético, espiritual e histórico a las culturas ancestrales. Sobre estos referentes conservando la lógica ritual, se elige a la máscara como vehículo principal para llevar la cultura ancestral a la contemporaneidad. Sabiendo que una de las plataformas de redes sociales más influyentes en los jóvenes es Instagram, utilizamos una de sus herramientas como los filtros para crear mascararas de realidad aumentada.

Así se concluye con una serie de 3 filtros interactivos funcionales con sus respectivas variaciones partiendo de la reinterpretación de los elementos mencionados anteriormente, moldeados desde una metodología aplicada al proceso creativo y por otra parte, el manejo de software Spark AR desde el conocimiento de Paul Brown, para construir los filtros, todo esto con la finalidad de profundizar a breves rasgos en la identidad y el alter ego de las nuevas culturas, configurado la obra final en un usuario en la red social Instagram:

@l\_gaia.

**Palabras Clave:** Filtros. Cosmovisión. Instagram. Realidad Aumentada.



## Abstract

The technological proposal is based on the analysis of the Andean worldview of Ecuador and it investigates the elements which are part of the main Andean deity as well as the symbols that somehow give meaning, aesthetical value, spiritually and historically to ancestral cultures. On these referents, conserving the ritual logic, the mask has been chosen to as the main vehicle to bring ancestral culture to contemporaneity. Knowing that one of the most influential social media platforms on young people is Instagram, we've used one of its tools such as filters to create augmented reality masks.

This concludes with a series of 3 functional interactive filters with their respective variations based on the reinterpretation of the elements mentioned above, molded from an applied methodology to the creative process and on the other hand, the application of the software Spark AR from the knowledge of Paul Brown, to build the filters, all this with the purpose of delving briefly into the identity and alter ego of the new cultures, configuring the final work in a user on the social network Instagram:

@l\_gaia.

**Keywords:** Filters. Worldview. Instagram. Augmented Reality.



## ÍNDICE

	Resumen	2
	Agradecimiento	8
	Introducción	9
	Objetivo general y específicos	11
<hr/>		
<b>Capítulo 1.</b> <b>Exploración de las</b> <b>culturas ancestrales</b> <b>en universos</b> <b>modernos</b>	1.1. Inmersión en las culturas ancestrales	14
	1.1.1. Elementos y representaciones que construyen una cosmovisión	15
	1.2. Wiraqucha	18
	1.2.1 Elementos que conforman a Wiraqucha	19
	1.3. De la máscara ritual a la digital	22
	1.4. Nuevos paradigmas de las redes sociales	23
	1.4.1. Instagram, la red social visual	24
	1.5. Filtros	26
	1.6. Posibilidades del software spark ar studio	27
	1.6.1. Elementos básicos y layout del programa	27
1.7 Brief creativo	33	
<hr/>		
<b>Capítulo 2.</b> <b>Creación y</b> <b>manifiesto gráfico</b>	2.1. Influencias y/o inspiración	39
	2.1.1. Referentes de concepto	39
	2.1.2. Referentes de tecnología	45
	2.2. Ingenio	50
	2.2.1. Elementos y símbolos	51
	2.2.2. Estilo gráfico	52
	2.2.3. Código Creativo	52
	2.3. Selección de ideas	52
	2.3.1. Moodboard	55
	2.3.2. Bocetaje / figuraciones	55
2.4. Propuesta 2D	57	
2.5. Aplicación en el software	59	



**Capítulo 3.  
Implementación /  
eclosión digital**

3.1 Muestra	63
3.1.1. Cromática	63
3.1.2. Configuración	64
3.2 Pruebas	66
3.3 Validación	68
3.4 Implementación	69

---

Conclusiones	71
Bibliografía	74
Anexos	76
Referencias figuras	81



### Cláusula de Propiedad Intelectual

---

Gabriela Carolina Gómez Siranaula, autora del trabajo de titulación "Diseño de filtros para stories en Instagram sobre la Cosmovisión Andina del Ecuador.", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 01 de Febrero de 2022

Gabriela Carolina Gómez Siranaula

C.I: 0105861710



### Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

---

Gabriela Carolina Gómez Siranula en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Diseño de filtros para stories en Instagram sobre la Cosmovisión Andina del Ecuador.", de 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 no 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. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 01 de Febrero de 2022

Gabriela Carolina Gómez Siranula

C.I: 0105861710



A la Mamá y hermano;

Al amor, la paciencia, la magia, la energía, la  
inspiración, la conexión, la confianza y el tiempo.

Por lo aprendido y lo que aún queda...

conectando hacia nuestra raíz.



## Introducción

“El sentido y el valor de la modernidad deriva no sólo de lo que separa a naciones, etnias y clases, sino de los cruce socioculturales en que lo tradicional y lo moderno se mezclan”

Nestor Canclini.

Nos encontramos en una etapa de acelerado progreso en la tecnología, en plena era digital. A pesar de que muchos de los usuarios y creadores de tecnología nacieron cuando todo era análogo, hoy por hoy se atraviesa una sobrecarga de información y de influencias culturales globales que pueden hacer difícil un rescate de las culturas ancestrales.

Este proyecto tiene como principal directriz el motivar a la juventud a mirar a las culturas ancestrales que ocupan un mismo territorio, con su valor espiritual, estético e histórico, generando así una nueva identidad cultural, lo que Canclini llama *Culturas híbridas*, que a su vez daría una perspectiva única a nuevas generaciones.

Es indudable que no se trata de “rescatar la cultura”, de manera tradicional, extrayendo signos de piezas arqueológicas. Al ser el Ecuador pluricultural y multiétnico, con 14 nacionalidades indígenas existentes en las tres regiones del país, datos obtenidos por el CODENPE (Consejo Nacional de Desarrollo de Nacionalidades y Pueblos del Ecuador), intentamos generar un código de reconocimiento de un hipotético significado desde la cosmovisión, mediante herramientas



de identificación de signos y la reinterpretación simbólica nos permita ver esta “riqueza del mestizaje cultural” como lo menciona Vanessa Zúñiga, para así colocarlas dentro de un contexto contemporáneo y entrar en uno de los lenguajes más utilizados y familiares para los jóvenes empleando los medios digitales, específicamente una red social como Instagram y sus filtros.

En primera instancia, estudiamos a las culturas ancestrales para tener un entendimiento de sus raíces, su forma de vida cotidiana, sus tradiciones, sus espacios y sus creencias, que servirán como bases para el proyecto.

A continuación, desarrollamos un sistema gráfico y visual utilizando las herramientas y procesos de diseño, considerando estilos gráficos que se crean en base a un diseño para usar como una forma de expresión en una conexión con el universo y el mundo.

Por último, presentamos la producción de filtros para Instagram. Hay que advertir que estos son nuevos escenarios de oportunidades para crear y llevar técnicas convencionales a escenarios más interactivos. Por otro lado cabe señalar que la creación de filtros en la plataforma Spark AR están sujetos a ciertos parámetros en la utilización del software, pasando por la tecnología del reconocimiento facial, *tracking* de superficies, así como también la utilización de imágenes en 2D, finalizando con políticas de autorización de filtros para hacer uso de ellos en Instagram.

Es así que demostramos el porqué de las decisiones a las que nos enfrentamos, todo con el propósito de poner al Diseño como una herramienta para el cambio y conocimiento de una realidad inmanente.



**Objetivo general:**

Producir tres filtros en Instagram, reinterpretando elementos de las culturas ancestrales desde la cosmovisión, para aportar y profundizar en nuestras raíces dentro de un contexto contemporáneo.

**Objetivos específicos:**

Rendir tributo a las culturas para la difusión en las nuevas generaciones manteniendo su raíz.

Investigar la cosmovisión y el campo visual, tomando de ello; principios de geometría, cromática y simbología de interés, para proponer una gráfica con un valor espiritual y estético.

Utilizar medios digitales para entrar en los lenguajes más utilizados y familiares para los jóvenes generando interés hacia el conocimiento de nuestra cultura y raíces.

# 1.

## Exploración de las culturas ancestrales en universos modernos



En esta primera parte es necesario definir a las culturas ancestrales de los Andes y entender cómo se construyeron y cuál ha sido su interpretación del mundo (*cosmovisión*). A partir de esto, se realiza una clasificación de una serie de elementos representativos en relación a la principal deidad andina. Para conservar la lógica ritual se elige a la máscara como vehículo principal para llevar la cultura ancestral a la contemporaneidad digital.

Por último, se selecciona a la red social de mayor crecimiento entre la población joven, en este caso *Instagram*, que además tiene la herramienta precisa para llevar esta propuesta a los universos modernos, es decir, los filtros de realidad aumentada realizados a través del *software Spark AR*, todo esto recopilado en un brief creativo.



## 1.1. INMERSIÓN EN LAS CULTURAS ANCESTRALES

Las culturas se definen como el fruto de la razón humana que conforma el modo de vida de un pueblo, la relación que existe entre los sujetos y sus experiencias; un conjunto de ciertos aspectos como el lenguaje, el pensamiento, la costumbre, la tradición, la herencia, etc. Sin embargo, no se puede hablar de cultura enfocándonos meramente en lo que es notorio: vestimenta, lengua, festividades; sino también en las manifestaciones simbólicas como manera de expresión.

Al respecto conviene citar al antropólogo Pablo Guerrero Arias quien afirma que es “esa construcción que hizo posible que el ser humano llegue a constituirse como tal y a diferenciarse del resto de los seres de la naturaleza”. (2002: p. 51). Por lo tanto, se puede decir que existe una infinidad de culturas diferentes unas de otras, y que cada una es única dependiendo de su entorno y la forma en que se han adaptado al mismo.

De estas circunstancias nace el hecho de que las culturas van desarrollando sistemas de comunicación diversos, dentro de este contexto el arqueólogo Alfredo Narváez señala que:

[...] Existe un código social que reconoce ciertos elementos iconográficos, signos y símbolos, que se constituyen en un lenguaje común para todos los miembros de una sociedad, en todas las culturas del mundo. Cada una de ellas reconoce un sistema de signos y símbolos que consolidan un sistema de valores que coinciden en su función de cohesión religiosa, política y social. La forma expresiva de este conjunto de signos- símbolos es diversa y pasa por todos los elementos de la cultura: arquitectura, textiles, cerámica, orfebrería, patrones de entierro, alimentación, etc. (2004: p. 5)

Este conjunto de lenguajes define un sistema de valores que se le puede atribuir el significado de cosmovisión que hace referencia a la interpretación y el modo que tiene un pueblo de ver al exterior (mundo), así se fundamenta para construir sus convicciones, su ideología, su lógica y su accionar.

Dentro de esta construcción, existe una figura de personas estudiosas, por lo general ancianos sabios que cumplían también el rol de líderes espirituales y se encargaron de estructurar estas miradas particulares de las culturas ancestrales. El texto de *Qhapaq Amaru* revela que “así empezaron a surgir lo que hoy se conoce como chamanes y así surge la cosmovisión, antecesora de la religión que viene a ser la vida social organizada de acuerdo a la cosmovisión.” (2012: p. 6)



No solo en las culturas prehispánicas sino en otras culturas milenarias de todo el mundo se destaca la importancia de los chamanes que son capaces de interpretar y hasta predecir los fenómenos naturales. Es así como se convierten en la voz, médicos y guías espirituales de las primeras tribus humanas. Sus maneras de entender y compartir con sus pueblos, su mirada del mundo y los primeros ritos que se practican, ésta concepción ligada a estas relaciones entre personas, con la naturaleza y con las fuerzas superiores, se convierten en la cosmovisión de cada pueblo.

En el territorio (*Abya Yala*) que es hoy América, antes de la llegada de los europeos, existían varios pueblos, algunos de ellos muy grandes y con importantes estructuras sociales e infraestructura. Éstos han sido ampliamente estudiados y descifrados desde las ciencias, y por otro lado se han sostenido gracias a los herederos y sobrevivientes con este acontecimiento histórico. En otras partes del mundo, el legado de las culturas ancestrales que ocupaban los territorios es exaltado y rememorado, e incluso sigue siendo parte esencial de las culturas propias de cada lugar en la actualidad.

Ante esto, surge la pregunta, ¿Por qué en la región Andina se ha desestimado el valor y trascendencia de los pueblos que la habitaban?. Quizá se debe a la manera en que se dio la ocupación europea, y la situación precaria en que quedaron los pueblos sobrevivientes dentro de una lógica occidental y cristiana. Estos hechos ocasionaron que se pierda la vasta relevancia y la memoria de las culturas ancestrales de este territorio. Sin embargo, se ha evidenciado en las últimas décadas un intento de revalorizar, brindar tributo y retomar su legado. En las nuevas generaciones este interés está en permanente conflicto con la cantidad de información globalizada y hegemónica que llega a través de las redes de comunicación, pero quizá éstos podrían ser elementos que se pueden comulgar.

### **1.1.1. Elementos y representaciones que construyen una cosmovisión**

Tomando como punto de partida los signos emitidos por las culturas y el hecho de que han trascendido en el tiempo, se puede hablar de una manera conceptual en la que cada objeto tiene su discurso visual, por consiguiente, se puede definir al signo según Charles S. Peirce, como algo producido por un sujeto que está en lugar de algo y que es entendido o tiene algún significado para alguien que interpreta tal sustitución.

Entonces, estos conjuntos de signos que han quedado como evidencia en distintos soportes de lo que fue el asentamiento humano más importante de la región



andina prehispánica, son la manera de descifrar e interpretar el imaginario social y por tanto el sistema de creencias de estos pueblos. Es así que, en los objetos de uso doméstico, así como los de uso ritual, y en sus vestigios arquitectónicos encontramos una serie de símbolos e íconos que se repiten y definen un pensamiento, una relación de los sujetos individuales y de la comunidad con su entorno. Esto se entiende como:

[...]La cosmovisión, la cosmogonía y la cosmología son formas de explicación conceptual, filosófica, mística, mágica o poética, donde el hombre y todo lo que le rodea está identificado, situado explicado y entendido como parte de un sistema integrador y totalizador. (Durand, 2002: p.12)

A partir de esto, el cronista indio Don Juan Santa Cruz Pachakuti Yamqui Salca Maygu hace una representación gráfica que explica el relato mítico en que se basa el mundo Andino para interpretar al cosmos.

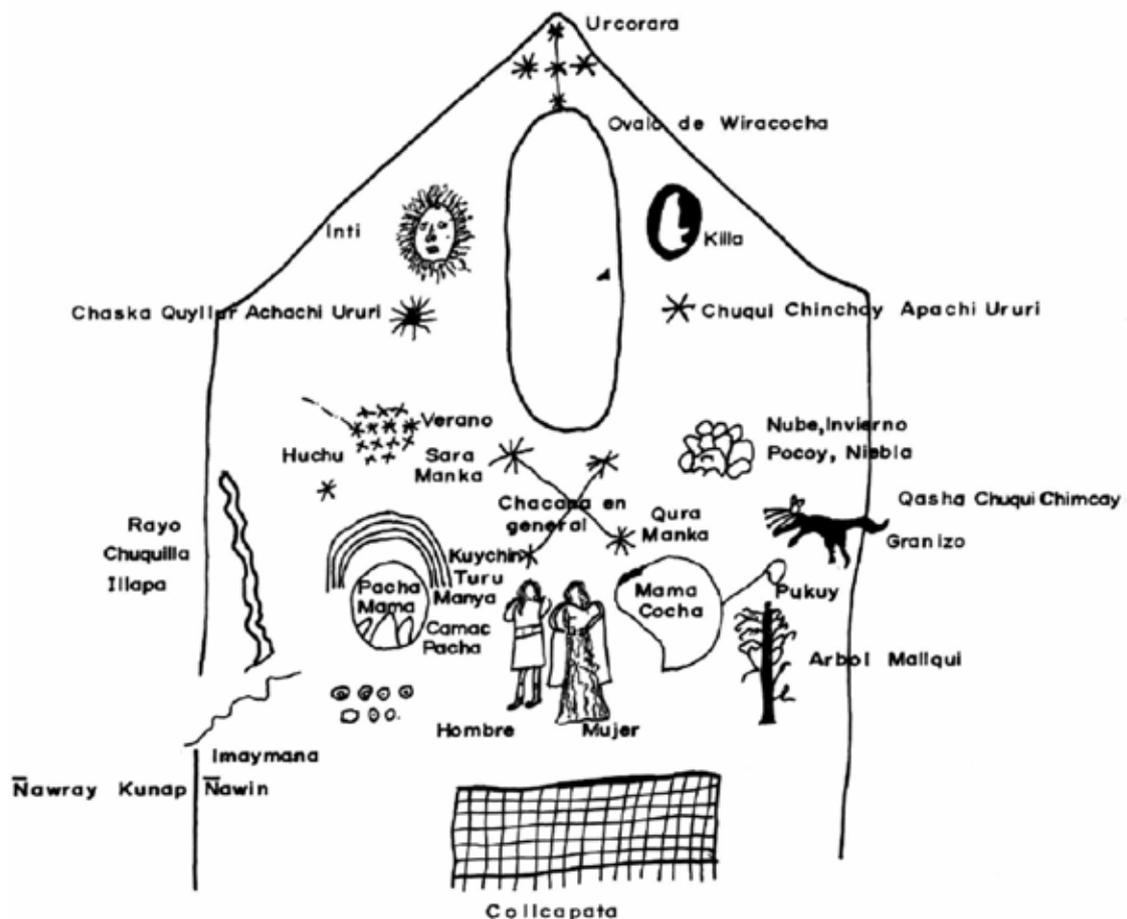


Figura 1. Dibujo del Altar Curicancha-Intihuasi según Juan de Santa Cruz Pachacuti Yamqui Salcamayhua. Zadir Milla Euribe. 1990.



En el altar vemos una presencia que está por encima de todo y tiene relación con las estrellas, por lo tanto, las constelaciones, el paso del sol y la luna por éstas. A esta energía superior la llaman *Wiraqucha*, es la que envuelve a las demás deidades en el mundo andino. Aquí vale la pena hacer una pequeña digresión, estamos hablando de presencias y deidades y no son llamados dioses debido a que en *kichwa* no existe un traducción para dios, y quizá sería más preciso no pensarlos como los dioses de las religiones occidentales, sino cómo estas fuerzas y energías que son parte esencial para la vida y por lo tanto es necesario entenderlos, respetarlos y rendirles homenaje. En la ilustración de Santa Cruz, por debajo de *Wiraqucha* encontramos al *taita Inti*:

[...] al Sol, primera deidad que conoció la humanidad, pues veían todas las mañanas nacer al Sol desde el oriente, llegar a su máximo esplendor al medio día y morir hacia el poniente, trayendo tras su muerte “la oscuridad” que asociaron con el mal, el maligno, lo malvado[...] (Amaru, J.Q., 2012: p.17)

Al otro lado está la Luna, *Quilla*, la compañera del Inti, símbolo de fertilidad y de lo femenino. En medio de estos dos, está una forma circular que representa el cosmos, el todo absoluto.

Se aprecia también otro elemento fundamental, el maíz (*mama zara*). Es el alimento y el cultivo principal, ha sido consumido en una variedad de formas y se han elaborado distintos procesos para su conservación. Está presente en todas las ceremonias, en las comidas, como en su forma de bebida fermentada, la chicha, que puede ser alcohólica o no según para lo que se necesite, y tiene gran valor medicinal para combatir las enfermedades transmisibles por el agua, mejora la asimilación de nutrientes y sus fermentos contribuyen a estabilizar la acidez estomacal. En fin, todo eso le da un valor tan grande y sagrado, como señaló la cantante *Taki Amaru* en una tertulia, “el maíz es el verdadero tesoro de los runas.”

Finalmente, el último signo que tomaremos en consideración, tiene que ver con la única forma de registro del mundo andino de la que se tiene evidencia. El *kichwa* existió como una lengua oral y no escrita, es reciente el hecho de que se la escribe desde el alfabeto español. Sin embargo, existía una manera de llevar registros numéricos por medio de nudos, llamada quipus. Este era un sistema complejo, por medio de cuerdas de lana o algodón de distintos colores, cada uno con sus significados específicos. Se cree que había alrededor de ocho millones de posibles combinaciones de cuerdas y nudos que daban el mensaje deseado por lo cual se sostiene que era mucho más que un sistema de contabilidad. Lamentablemente, en la ocupación europea, los quipus como muchos otros elementos del entonces imperio Inca, fueron destruidos y prohibidos por ser considerados parte



de la cultura idólatra y no cristiana de los indígenas.

## 1.2. WIRAQUCHA

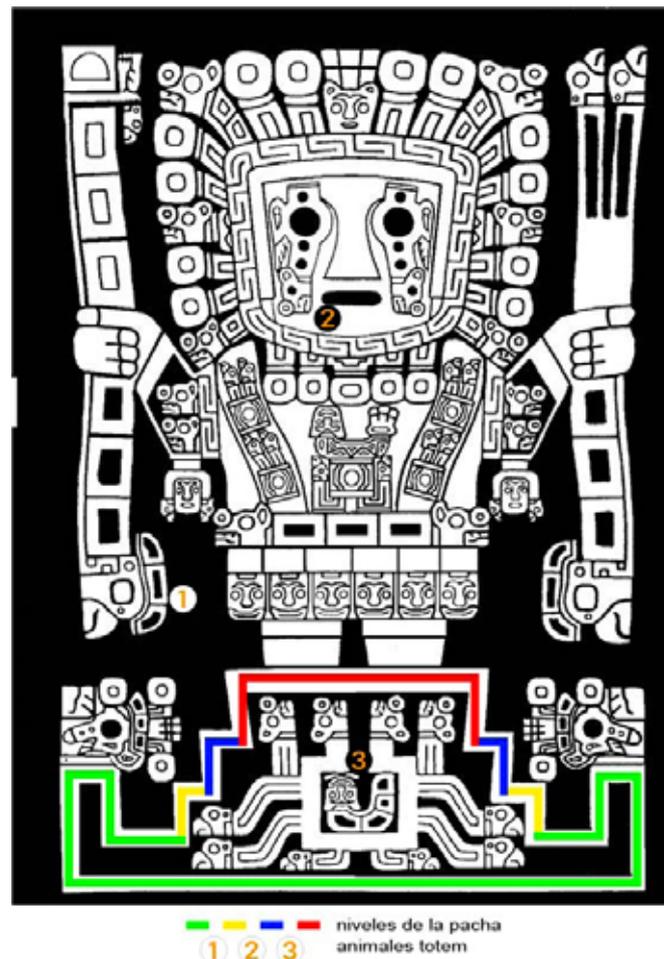


Figura 2. Wiracocha, Viracocha, Huiracocha, Wiraqucha, creador del mundo y sus criaturas según la religión incaica. "Wiracocha creador del mundo".

*Wiraqucha* es la deidad más importante, es la creadora del Sol y la Luna, y todo lo que existe en el mundo terrenal, por eso se la considera por encima de las demás, en sus varias representaciones podemos configurar la estructura del pensamiento andino. Se la muestra como una figura antropomorfa parada encima de unos escalones, los cuales simbolizan a los mundos, los distintos niveles de espacio-tiempo



[...]“-HANAN PACHA Et. Espacio-tiempo superior = SUPRACONCIENCIA -KAY PACHA Et. (Este) Espacio-tiempo (de aquí y ahora) = CONCIENCIA -UHKU PACHA Et. Espacio-tiempo interior = SUB CONCIENCIA -HAWA PACHA Et. Espacio-Tiempo (Exterior) = MÁS ALLÁ DE LA CONCIENCIA” (Amaru, J.Q., 2012: p. 32



Figura 3. Los tres niveles del cosmos. Tatzo, Alberto y Rodríguez, German. 1998.

Estos niveles se los interpreta en el plano individual pero también en un sentido comunitario y colectivo, es así que el • Hanan pacha, es el mundo de arriba, que existe por encima de los hombres, dónde está la fuerza, la magia y la presencia de los seres divinos, el • Kay pacha es lo que habita en la superficie de la Tierra, los hombres y su mundo, todo lo tangible, el • Ukhu pacha es lo que está por debajo de la Tierra, donde habitan otras fuerzas y divinidades, relacionadas con la muerte pero también con la fertilidad y el germen de la vida, finalmente el • Hawa pacha, es el mundo que está más allá del espacio y tiempo alcanzables para el hombre, son las fuerzas del universo que no vemos.

### 1.2.1. Elementos que conforman a Wiraqucha

En la figura 2 presentada anteriormente:

[...]observamos la cabeza de Wiraqucha, en ella sobresalen ciertas cabezas que simulan ser cabellos de Wiraqucha, en ellos de abajo arriba tenemos los tres primeros fácilmente identificables, figuran: El felino, el ave, la serpiente, los animales totem [...] (Amaru J.Q., 2012: p. 37)



La relevancia de estos animales se debe a que representan el mundo de los distintos niveles de la pacha (el cosmos). ❶ El kuntur es el cóndor, animal del aire y de las alturas, viene a ser el mundo superior o Hanan pacha. Es además, el mensajero de los Apus (espíritus de las montañas), es el portador de la luz del sol y de la luna.

Se dice que el puma está presente incluso en el rostro de Wiraqucha que tiene una apariencia felina en algunas representaciones. (Figura 4) ❷ El puma representa el Kay pacha el aquí y ahora, el mundo donde viven los humanos, y donde se asientan los poblados y ciudades. ❸ El amaru es la serpiente cósmica, es otro de los animales presentes en la cabeza de Wiraqucha, simboliza el principio de la vida, el alma, la libido y la fecundidad, así como la sabiduría y el conocimiento. La serpiente es el Ukhu pacha o mundo interior y subconsciente, que está debajo de la tierra.

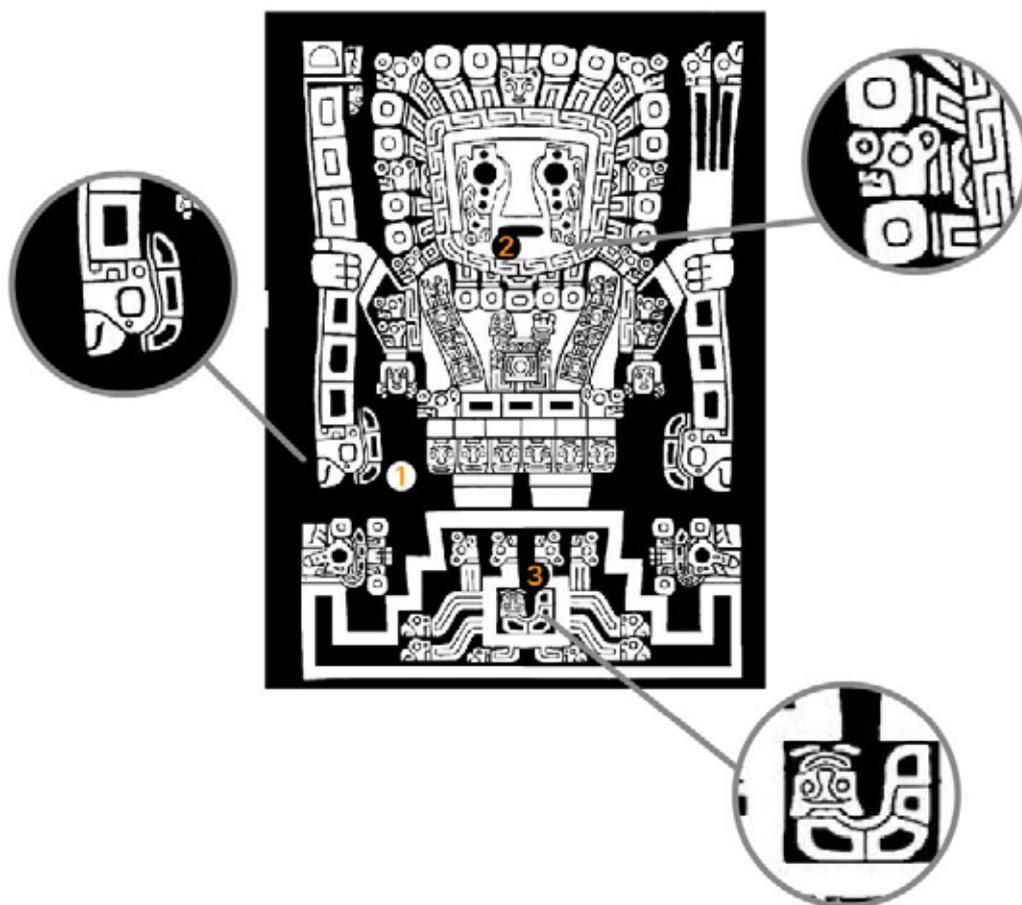


Figura 4. Wiraqucha, animales totémicos. [Gráfico]



Retomando la representación de Santa Cruz, en la parte de arriba, justamente donde se ubica *Wiraqucha*, se observa una cruz formada por estrellas. Es la constelación conocida como la cruz del sur. Es dónde el sol permanece en su punto más alejado de la Tierra, y marca para el hemisferio sur el solsticio de verano. Esta cruz en el mundo kichwa se llama *chakana*.

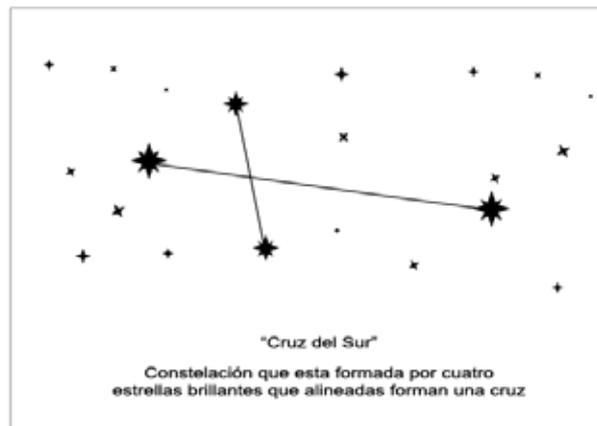


Figura 5. Cruz del Sur, Chakana . [Gráfico]

La *chakana* está representada por una cruz en la que sus puntos se unen con formas de escalera, la palabra *chaka* en kichwa significa escalera o puente. Al igual que en otras representaciones en forma de escalera, tiene que ver con los distintos mundos de la cosmovisión andina, y en este caso representa la unión y el paso entre los mundos de los hombres y de sus divinidades, del submundo, la tierra y el sol, viene a ser una escalera hacia lo más elevado.

Cabe aclarar que este es un análisis breve y sucinto de ciertos elementos y conceptos del mundo andino, específicamente del imperio Inca el cual agrupaba a todas las comunidades kichwas. Sin embargo, la comprensión de estos temas requiere de estudios mucho más profundos, y de las voces de sus actores para abarcar de manera más amplia todas las implicaciones sociales, históricas, políticas y espirituales que el tema merece.

Luego de este análisis se puede hablar sobre la identidad y de cómo se va construyendo a partir de estos componentes; a medida que la persona va creciendo dentro de estas condiciones, contextos, costumbres y tradiciones, se define por afinidad u oposición, quién es y cómo se muestra ante los otros. Este es un proceso que se da de manera orgánica y en la mayoría de los casos sin pensarlo demasiado, comprende un acomodarse y apropiarse de una forma de ser, de verse, de mostrarse, y así construir la identidad. Ocurre de manera individual, pero también colectiva y existen manifestaciones rituales que hacen explícita esta consolidación



de una identidad comunitaria.

### 1.3. DE LA MÁSCARA RITUAL A LA DIGITAL

La máscara constituye un elemento fundamental para este proyecto en el que se propone una serie de máscaras virtuales. A éstas, se las encuentra en muchas culturas distintas pero siempre guardan la característica de definir y proporcionar cierta identidad diferente a la propia de un individuo. Al respecto, el artista Quezada, en su trabajo acerca de las máscaras menciona que “cada una de las culturas les han dado sus rasgos propios de identidad, con una materialidad que corresponde al lugar de su hábitat y donde inclusive terminan dándole a los colores su propia interpretación.”( 2016: p. 22 ). Es decir, cada detalle de una máscara tiene un valor cultural, estético y semiótico que define minuciosamente su significado, origen y relevancia. Además, por el hecho de cubrir el rostro, que de por sí es el rasgo más evidente de un individuo, cambia esa identidad y la reemplaza por una deseada y elegida para un momento específico.

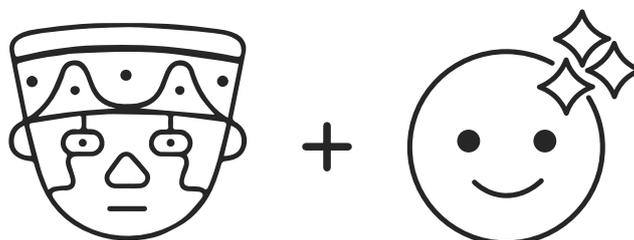


Figura 6. Mascara y filtro . [Gráfico]

Existen distintos tipos y usos de las máscaras, desde el teatro, pasando por el simple disfraz ocasional, hasta el uso de la máscara ritual. Ésta última fue significativa en el mundo andino en celebraciones y rituales como el *Inti Raymi*. En este festejo que honra al Sol durante el solsticio de verano los danzantes encarnan a deidades y otros personajes representados con vestuarios y máscaras. Éstas cumplen un doble propósito, por un lado la persona deja su propia identidad para convertirse en lo que está representando y a la vez, puede explorar libremente ciertas cualidades o verdades de sí mismo escudado bajo la protección de esa máscara. Conviene decir que “reconocer la máscara como objeto ritual significa aceptarla en su doble función: encubrir y mostrar, por lo tanto capaz de resolver su ambigüedad en favor de la creación de una identidad auténtica.”(Cánepa G.,1998: p. 53 )



Esta manera de entender la máscara nos interesa especialmente, ya que por un lado se trabaja con los mismos elementos divinos para el mundo andino. Pero además, en ese juego con la identidad de cada individuo resulta interesante preguntarse si ¿Está en la condición humana la necesidad de esconder su verdadero rostro y ampararse en un alter ego para lograr mostrar plenamente quién es?, es así que la máscara, o en este caso, las máscaras virtuales llamados filtros, proporcionan una nueva identidad desde sus características y a la vez nos permiten develar algo verdadero de nosotros mismos.

En este punto conviene señalar a qué nos referimos con el término filtro:

[...] Esta palabra ha tomado un nuevo concepto a raíz del crecimiento de la cultura digital, normalmente utilizamos filtros diariamente para hablar, en las imágenes que utilizamos y en las noticias. En la comunicación digital de hoy, los filtros se han convertido en una metáfora de esto, que a través de sus algoritmos pueden, editar, remover y alterar, el contenido de las imágenes que se comparten. (Rettberg, J.W.,2014: p. 22. traducción propia)

Tomando esta definición moderna dentro del contexto de la cultura digital, se habla de los filtros que editan, modifican, alteran y suman elementos a fotografías o vídeos, especialmente de rostros, con el fin de brindarles otro valor que el de su forma original.

#### **1.4. NUEVOS PARADIGMAS DE LAS REDES SOCIALES**

A raíz del surgimiento y la popularización de los teléfonos inteligentes y las aplicaciones de estos, se da un cambio de paradigma con respecto a la comunicación, en especial en las nuevas generaciones. Se dice que ahora el mundo es más pequeño, esto es en gran parte por la información y el alcance de la comunicación, gracias al internet y a la diversidad de dispositivos móviles, nos enteramos de sucesos y accedemos a información de cualquier otra parte del mundo de manera inmediata, y así mismo podemos entrar en contacto con otras personas en cualquier otra latitud. Las redes sociales son las principales responsables de este fenómeno y dentro de estas la de mayor crecimiento entre jóvenes, y la que ha provocado un cambio cultural es *Instagram*.



### 1.4.1. Instagram, la red social visual

Instagram es una de las aplicaciones más populares en la actualidad, con 4,02 millones en total en Ecuador (Ponce, 2020), Véase (fig.7).



Figura 7. Tabla de usuarios de internet y redes sociales en Ecuador. J. Ponce 2020. [Gráfico]

Ha logrado reinventarse hasta convertirse en lo que los usuarios buscan. Es básicamente una plataforma para publicar fotografías, y en sus inicios no fue especialmente novedosa en relación con otras redes. Sin embargo, Hochman y Manovich en su artículo *Zoom into an Instagram City* ofrecen una simple explicación para su éxito:

[...] Lanzado en Octubre del 2010, Instagram no parecía ofrecer nada realmente nuevo comparado a otros servicios para compartir fotografías, tenía herramientas para manipular las imágenes, locación de la foto, y la posibilidad de compartir instantáneamente. Sin embargo, es la congruencia en la operación de estos elementos en una misma aplicación móvil cómo ésta, permite a los usuarios crear, compartir y organizar la información, lo que puede explicar lo rápido y masivo que el público adoptó Instagram, y como pasó a ser parte de las tendencias culturales [...] (2013: p. 4)



Además, durante los años se ha dado un proceso adaptativo de parte y parte, de la red a los usuarios y viceversa, que ha logrado una comunidad virtual en la que suceden varias situaciones que influyen en el mundo real provocadas desde *Instagram*. Es así que la aplicación a través del tiempo ha ido mejorando funciones como los *posts*; perfiles de usuarios, *feeds*, *stories*, *lives*, destacados, *hashtags* y locaciones, sumando formas de interacción como *taggear*, dar *like*, y compartir; estas contribuyen a la construcción de identidad de cada usuario y consecuentemente a incrementar el uso de esta red.

Justamente la creación de una identidad digital es uno de los puntos fuertes de Instagram, al respecto de esto teoriza Goffman:

[...] la identidad no es algo intrínseco que una persona tiene de manera fija y permanente, sino que es una construcción social que va cambiando con el tiempo. La describe como una máscara con que uno se representa a sí mismo, según el entorno, por lo tanto, la máscara varía con el tiempo y según a quienes está presentándose. (Seibel, Bailey, 2019: p. 12. traducción propia)

Inevitablemente, las redes sociales permiten que exista una realidad paralela, que muchas veces afecta y construye el mundo real. Al ser Instagram una red social basada en fotografías y videos; es decir en imágenes, los usuarios van edificando su propia identidad, que es fuerte precisamente por esta característica visual. Además, tiene otras funciones que aportan a esta identidad digital, como la foto de perfil, el nombre que es a libre elección y la descripción. Consecuentemente, al ocurrir esto dentro de la comunidad de usuarios, esta identidad se sigue construyendo colectivamente, “identidad como una forma de comunicación que se internaliza y se actúa por parte de un individuo como comportamiento social.” A través de Instagram interactúan ciertos usuarios que encuentran cosas en común, hasta formar comunidades virtuales con sus propias prácticas y tendencias.

A medida que se ha dado este crecimiento, algunas de sus funciones se han convertido en las más utilizadas, esto refresca y hace aún más interactiva a esta red. Cuando surgieron las *stories*, que son videos o fotos, con posibilidad de intervenir con filtros, texto, emoticones, stickers animados y música, tuvieron gran acogida entre los usuarios. El hecho de que duren 24 horas, les da una cualidad de inmediatez y de interacción en el día a día que interesa. Poco después, se añadieron los filtros de realidad aumentada, en los que ciertas figuras, colores y animaciones, interactúan con el movimiento en especial las caras de los usuarios. Esta función que inició como una novedad, y que los usuarios adoptaron como un juego, ha ido tomando otros objetivos y ha sido utilizada con fines publicitarios, artísticos y educativos.



## 1.5. FILTROS

Los filtros de realidad aumentada son una nueva función que abre un nuevo mundo de posibilidades. Estos efectos brinda todo un espectro que no había sido explorado de formas de expresión y un reto creativo para las personas que producen los filtros. Más allá de fotos o videos; con filtros, textos y sonido, esto aporta toda una experiencia visual, pero también emocional al usuario. Así es que, además de poder jugar y divertirse, permite nuevas maneras de esta búsqueda de una identidad digital más auténtica, más cercana a lo que uno quiere decir y mostrar de uno mismo. En poco tiempo, la realidad aumentada ya ha mostrado una vasta gama de posibilidades y la capacidad de afectar el mundo real. A esto se mencionan algunas categorías según las características y funciones que propone los efectos y/o filtros como; raros y espeluznantes, ciencia ficción y fantasía, animales, *fandom* (fanáticos), color y luz, estilos de cámara, estados de ánimos, AR del mundo, juegos, apariencia y selfies, etc. De esta manera los usuarios y los creadores pueden encontrar cierto tipo de efecto según su intención.

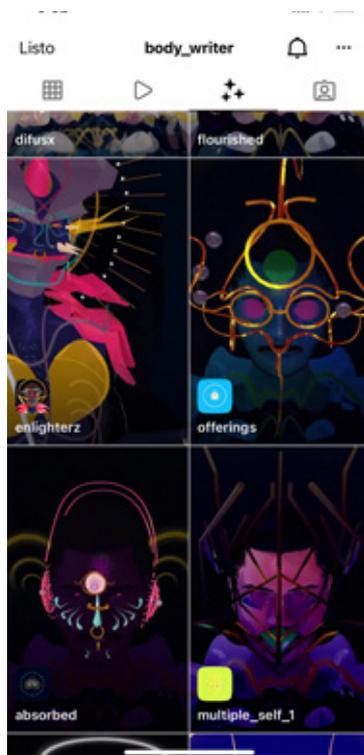


Figura 8. Exploración de filtros en Instagram. [Captura]



Con las experiencias anteriores que ha tenido Instagram de cómo introducir una nueva tecnología a sus usuarios, esta vez se ha optado por generar un *software* libre y establecer una comunidad de creadores desde el principio. Con este fin se abre la plataforma *Spark AR*, que es, por un lado, la aplicación que permite crear los filtros de realidad aumentada, y por otro lado comunica a un sin número de creadores y creadoras para que puedan interactuar entre sí compartiendo ideas, técnicas y a su vez desarrollar, publicar y administrar efectos.

## 1.6. POSIBILIDADES DEL SOFTWARE SPARK AR STUDIO

Spark AR se puede definir a breves rasgos como un software completo donde se fusionan ciertas herramientas del Ilustrador, Photoshop y 3D, creadas tanto para desarrolladores de JavaScript, modeladores 3D y diseñadores 2D y efectos visuales, sin necesidad de experiencia en codificación. Es por eso que los efectos avanzan en complejidad y posibilidades a una velocidad sin precedentes. Lo más destacable es que cada filtro se puede convertir en una experiencia para el usuario, involucra de tal manera que proporciona un nuevo sentido y nuevas lecturas a una imagen.



Figura 9. Programa Spark AR , por Facebook.

### 1.6.1. Elementos básicos y layout del programa

El *software* funciona principalmente con cuatro escenas o rastreadores (*trackers*), que permiten desarrollar los efectos. Los rastreadores son: *Face tracker*, *Plane tracker*, *Target tracker* y *Hand tracker*.

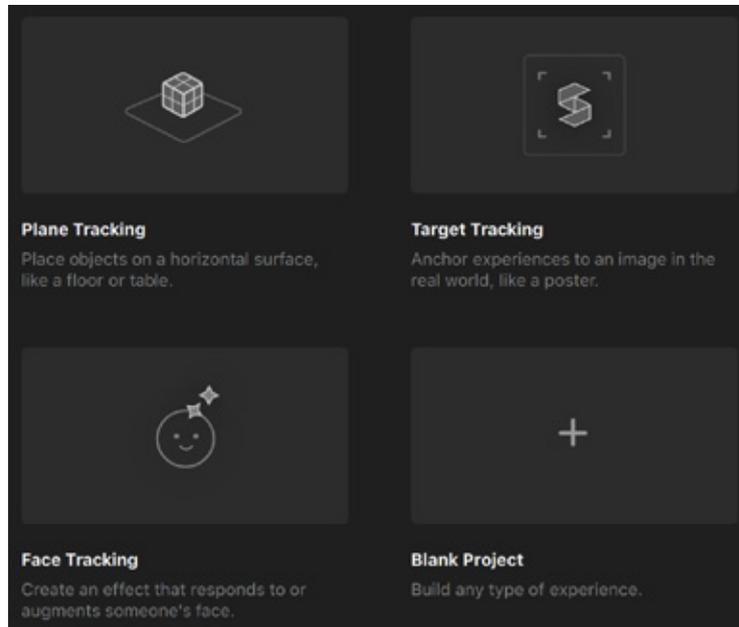


Figura 10. Funciones principales de Spark AR. [captura del software]

El *Face Tracker* es el más utilizado y además es el más relevante para este proyecto, como su nombre lo indica se trata de un rastreador de reconocimiento facial, para así aplicar máscaras, maquillajes y otros efectos.

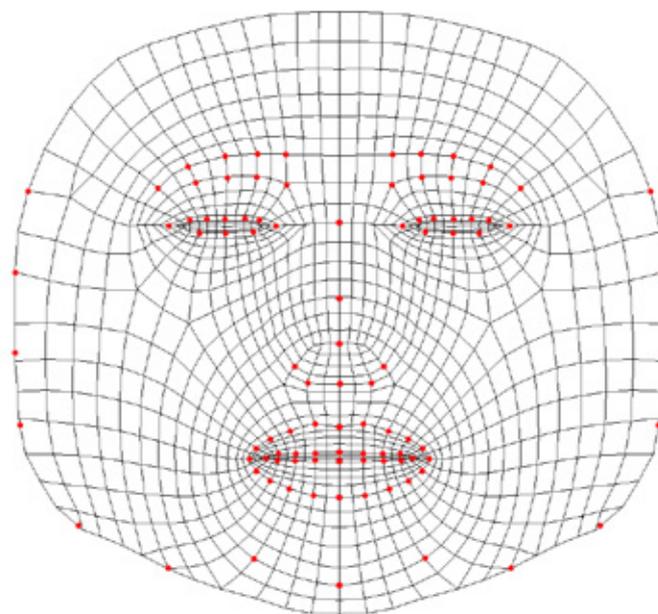


Figura 11. Face mesh tracker, Spark Ar.



Funciona buscando puntos específicos para detectar el rostro, y así poder colocar el efecto correctamente sobre distintas caras. Para esto el software reconoce hasta ochenta puntos específicos, por ejemplo la punta de la nariz, la base de la nariz en el tabique, los contornos de la boca, los extremos del mentón, los párpados y los puntos donde inician las cejas, y así muchos más hasta determinar la forma precisa de un rostro. En Photoshop se puede equiparar los puntos del rostro con la máscara que se está creando y así ajustarla a este mapeo, que es una malla tridimensional expresada de una manera bidimensional sobre la que se puede trabajar como referencia.

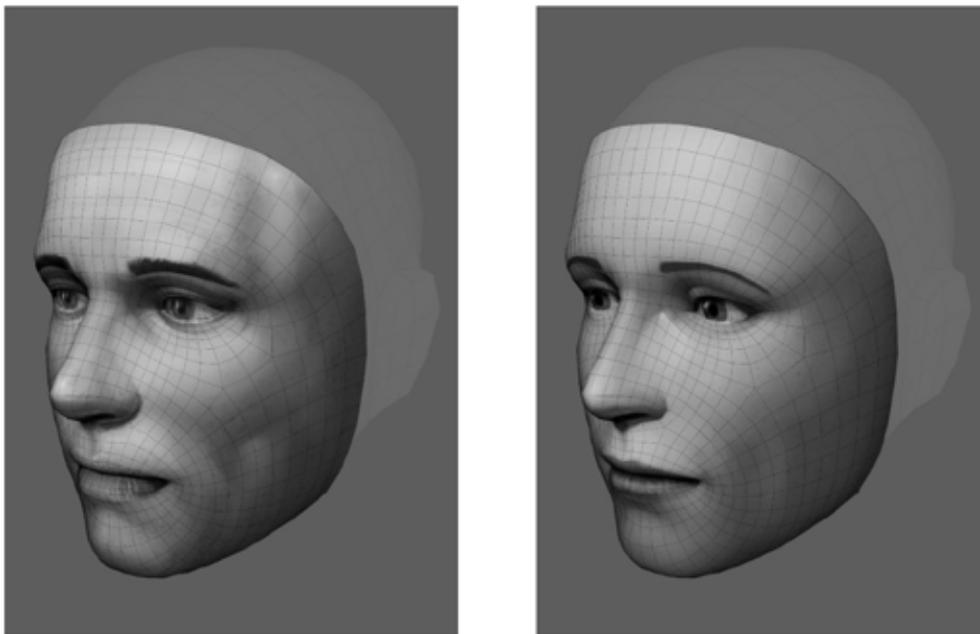


Figura 12. Activos de referencia facial de Spark AR Studio.

Este es un mapeo a base de puntos conforman el *mapa UV*, sobre el cual se puede trabajar para crear el efecto deseado y realizarlo correctamente. El Spark luego lo reconocerá sobre un rostro.



Figura 13. Malla facial, Spark AR Studio.

El *Plane tracker* reconoce distintas superficies: pisos, techos, paredes, mesas; y así puede colocar objetos o personajes encima. El *Target tracker* busca textura específicas e interactúa con ellas, puede ser una foto o un poster. El *Hand tracker* reconoce manos y de esta manera puede colocarles relojes o pulseras, o quizá emitir partículas de ellas. Las posibilidades son infinitas con estas herramientas puntuales.

La interfaz del *Spark* se asemeja a los programas para trabajar 3D, para ir probando los efectos, se encuentra una representación de la cámara del celular y la proyección es lo que se ve a través de la misma. Además, existen clips predefinidos de rostros reales con los que se ve diferentes tipos de personas, así se puede probar cómo queda el filtro en distintas caras, y se va perfeccionando para mejorar el efecto. Por si fuera poco, este *software* en su página web contiene



diferentes materiales para modificar ciertos elementos de la escena, también están añadidas algunas plantillas bases prediseñadas para personalizar los efectos rápido y fácilmente, por último está la biblioteca de activos con personalizaciones y controles avanzados para crear nuevos proyectos.

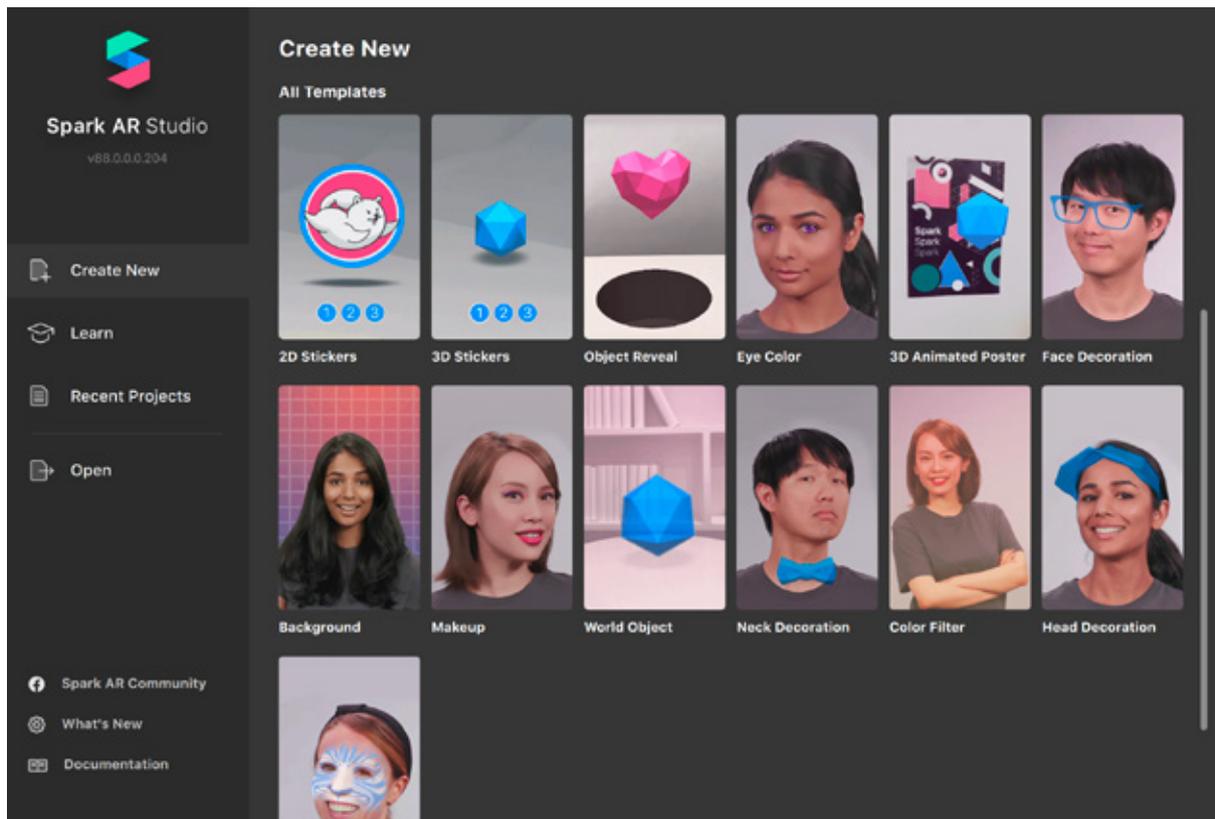


Figura 14. Plantillas de Spark AR Studio.

Por otra parte, los *assets*, son los objetos y texturas que se utilizan para ir creando los efectos, es el material de trabajo. El patch editor, es donde se va hacer la programación visual, funciona por la interactividad en base a nodos visuales, es decir, se conectan unos a otros, lo que permite un flujo de información para crear los efectos con varios parámetros a la vez.

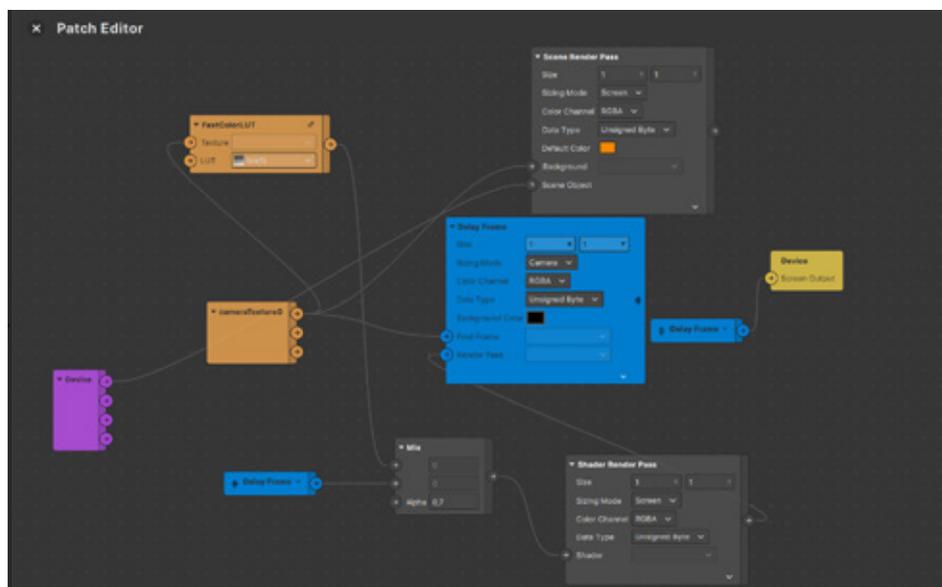


Figura 15. Patch Editor, programación visual.

Si hay algo que considerar de todos estos elementos es que existen ciertas resoluciones, tamaños y formas que son límites tanto en el recuento de objetos en la escena, la resolución de textura y el conteo de triángulos para objetos 3D con la finalidad de optimizar y lograr un equilibrio entre la calidad y el rendimiento del filtro.

Existe una vasta cantidad de funciones que se encuentran disponibles para generar experiencias de realidad aumentada, además, están siendo actualizadas constantemente en la plataforma permitiendo así mejorar los efectos. Es así que, hace poco se ha perfeccionado el seguimiento facial, las respuestas a los movimientos y gestos del rostro o cuerpo, por ejemplo ahora detectan interacciones como abrir la boca, parpadeos, guiños etc. Así mismo, se puede colocar objetos en una posición fija en el entorno de la persona o activar un efecto cuando la cámara detecta una superficie, permitiendo de esta manera crear animaciones para objetos 3D y 2D. Además de agregar textos y editores de textos dinámicos a todos los elementos, crea profundidades en la escena con los diferentes tipos de iluminación y también brinda la posibilidad de agregar clips de audio o efectos de distorsión en los dispositivos móviles. Otra función novedosa permite utilizar un sistema de partículas que se muestra y se mueve en varias cantidades y por último están los retoques faciales enlazando texturas tanto en la escena como en los diferentes rastreadores. Todas estas opciones convergen en la información táctil de los teléfonos móviles creados desde el patch editor con script como puente a



la prueba del filtro en Instagram.

Mediante la aplicación *Spark AR Player* todos los creadores pueden obtener la vista previa y probar el efecto o vincular directamente una cuenta de Instagram asegurando que el efecto funcione bien en varios dispositivos. Una vez finalizado el filtro se lo exporta y antes de que los cibernautas puedan utilizarlo, se revisa para asegurar que se cumpla con las políticas de la red mediante una de las opciones en la página web llamada *Spark AR Hub*, aquí se llenan datos específicos del filtro para posteriormente ser revisado comprobando el rendimiento y en donde todavía se podrían solicitar cambios.

Es oportuno recalcar que los temas tocados en esta sección son los que se han puesto a prueba al generar las diferentes propuestas de los filtros que se vienen trabajando, sin embargo el *Spark AR*, ofrece un sin número de posibilidades que no se mencionan y además está en constante evolución. Lo interesante es entender que se trata de programación visual incorporada a la interactividad con el usuario que desarrolla una lógica y un lenguaje con los efectos.

## 1.7. BRIEF CREATIVO

Esta herramienta codifica toda la información recolectada en la primera etapa, reflejada en un documento que se toma en cuenta para las siguientes fases del proyecto. Destaca los puntos claves como el objetivo del proyecto, los elementos de diseño a utilizarse, la puesta a prueba del software *Spark AR Studio* y el segmento de mercado al que va dirigido.



CLIENTE		
<b>NOMBRE DEL PROYECTO</b>	Diseño de filtros para stories en Instagram sobre las culturas ancestrales del Ecuador.	
<b>NOMBRE DEL CLIENTE</b>	Filtros para stories en Instagram	
<b>PRODUCTO</b>	filtros	
<b>INFORMACIÓN DE CONTACTO</b>	<b>NOMBRE</b>	Gabriela Carolina Gómez Siranaula
	<b>TELÉFONO</b>	0992275686
	<b>E-MAIL</b>	gaby19981213@hotmail.com
	<b>DIRECCIÓN</b>	Autopista San Joaquín
<b>FECHA:</b>	<b>ELABORADO POR: Gabriela Góme</b>	
PROYECTO		
<b>PROPÓSITO   ¿por qué?</b>		
Busca la experimentación puesta en valor en el repertorio de gráfica ancestral y la relación con la cosmovisión andina de las culturas ancestrales del Ecuador, abriendo nuevas perspectivas		
<b>OPORTUNIDADES   ¿impacto deseado?</b>		
Uso masivo del filtro en instagram Brindar tributo a las culturas Difusión en las nuevas generaciones de símbolos y lenguaje inspirado en lo ancestral		
OBJETIVOS		
<b>¿Qué se quiere lograr con el proyecto?</b>		
Interpretar y experimentar la gráfica ancestral llevando a un contexto contemporáneo Aporte a la construcción de nuevas identidades		



REFERENCIAS | *investigación, inspiración y estilos*

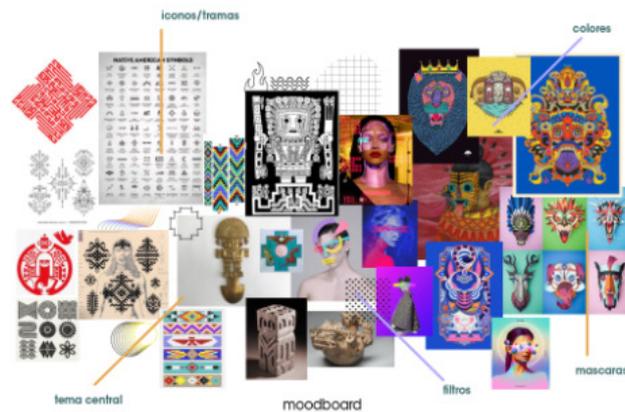
- Ines Alpha



- Björk / James Merry



- Moodboard



**MENSAJE** | *¿Cuál es la idea clave que tiene que ser recordada?*

Tributo hacia la gráfica ancestral, esparcir la cultura y transformarla manteniendo su raíz.

**ESLOGAN** | *copy, palabras clave, tema o concepto*

Filtro, culturas, instagram

**REQUERIMIENTOS DE IMAGEN**

**GRÁFICA ANCESTRAL**



Elementos de representación:

-cosmovisión

Wiraqucha

3 niveles espacio-temporales

registro numérico -quipus

animales principales -amaru/serpiente- puma- kuntur/cóndor

chakana

pachamama/ tierra

sol

luna

base de alimentación/ maíz

#### FILTROS

Familia de 3 filtros , con sus respectivas variaciones , denotando en cada uno expresividad.

#### MULTIMEDIA

Adobe Illustrator, Photoshop, Pocreate, Spark AR Studio.



## **2.** **Creación y manifiesto gráfico**



Esta segunda parte comprende la ejecución de la idea creativa que parte del estudio de referentes, influencias y/o inspiración tanto directa e indirectamente. A partir de esto, se realiza una lluvia de ideas, explorando los elementos representativos mencionados anteriormente, éstas atraviesan un proceso de bocetaje en la que van transformándose hasta consolidarse en diez propuestas seleccionadas con una línea gráfica definida.

En base a prueba y error se detectan las herramientas y funcionalidades del *software Spark AR* para así conocer cuales son las características que definen a cada filtro y la interactividad que tendrá con el usuario unificando ciertos elementos de efectos visuales, este proceso concluye en un conjunto de 3 filtros.



## 2.1. INFLUENCIAS Y/O INSPIRACIÓN

Resulta enriquecedor revisar proyectos como referencia que ponen en perspectiva a lo que nos enfrentamos. En este caso hay dos tipos de inspiración, una analogía indirecta en cuanto a la forma, pero similar en el aspecto conceptual y de contenido. Encontramos algunos creadores (contemporáneos) de otras disciplinas; como la música, arte visual y por qué no la indumentaria, que por su parte están trabajando con la misma fuente de inspiración: las culturas ancestrales y las están reformulando en nuevos lenguajes expresivos. Por otro lado, no podemos dejar de analizar proyectos similares en la utilización de técnicas de vanguardia y tecnológicas que son un modelo a seguir, pues de manera creativa entregan al público un discurso específico y por ende comunican una idea, que conforman un componente esencial de este trabajo. Sería imposible pensar que estos dos mundos de la cultura ancestral y la moderna no se crucen con total naturalidad y de esto surjan nuevas propuestas.

### 2.1.1. Referentes de concepto

Irving Ramó



Figura 16. Irving Ramó, colaboración para Adidas ph: Enrique Aviles Photo.



Para determinar ciertas prácticas tanto técnicas como estéticas, tuvimos un emotivo encuentro con el artista multidisciplinario Quiteño, Irving Ramón, Director de arte de la banda Swing Original Monks, que ha realizado; escenografía, visuales (vj) y diseño gráfico, quien en sus propuestas explora una reinterpretación de ciertos signos y símbolos que provienen de la estética prehispánica y a partir de esto crea un sistema propio que tiene una fuerte presencia en sus obras. Para él, la inspiración viene de ciertas figuras y patrones que se encuentran y se repiten sobre todo en piezas prehispánicas y del mundo, lo que llevó a crear una suerte de nuevo sistema de signos y lenguaje.



Figura 17-18. I: POA - Irving Ramón - Berlín (2018) | D: OFRENDA - Irving Ramón - ARTEX

En la creación de visuales como el video *mapping* en el performance de los vocalistas, su propuesta hace que trascienda la sonoridad y que se convierta en una experiencia en la que los espectadores experimenten todos los sentidos, dice en una entrevista para El telégrafo que “todo es como un infinito de coincidencias y un flujo de conceptos que se van llevando de diferentes superficies. Pienso en cómo lo visual dialoga con el vestuario y cómo esto genera cierto fluido y comunicación en la performance que se ve en el escenario y en macro”.

Irving cree que de cierta manera esto puede “reforzar la memoria de algo que estuvo antes y que suele ser demasiado frágil”, y pretende encontrar “respuestas y darle un lugar prioritario” a estos elementos históricos, siente que no tienen la importancia que merecen. En este sentido, sin hacer una referencia explícita ni ob-



via, propone esta reinterpretación como un tributo y considera que de esta manera sutil contribuye a la memoria y la valoración de lo ancestral.

### Vanessa Zuñiga



Figura 19. Vanessa Zuñiga - Behance.

Conocida como *Amuki*, (ceremonia del silencio), es quien produce un sin número de formas, colores y palabras heredadas del pensamiento conceptual de las culturas prehispánicas. Una de sus tantas propuestas que llama la atención se centra, dice ella, en “la tipografía no verbal o *dingbat*. Es un lenguaje visual que en vez de letras, se compone de módulos para escribir y dibujar patrones”, con el fin de formar identidades a gusto que convergen en diferentes productos y técnicas que enriquecen y fortalecen la identidad visual latinoamericana.

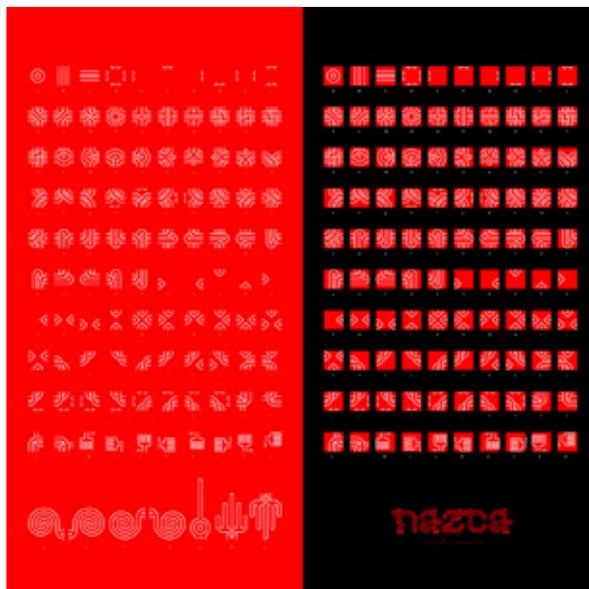


Figura 20. Registro Abya Yala Nro. 72 y 73 Registro de módulos Nazca - Behance.

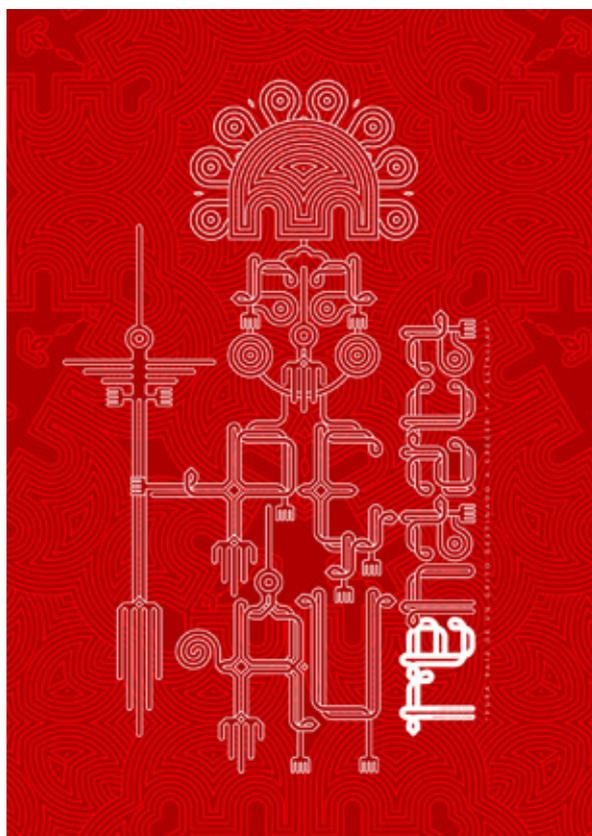


Figura 21. Registro Abya Yala Nro. 72 y 73 Registro de patterns - Nazca - Behance.



En la constante y minuciosa investigación desde el 2004 hasta la fecha que refiere a los signos visuales de las culturas ancestrales de América Latina, el más amplio llamado *Crónicas Visuales de Abya Yala* cuenta con más de 50 tipografías experimentales (modulares); más de 10000 patrones, ilustraciones, iconos, carteles, señales visuales y también motion graphics.



Figura 22-23. I: Crónicas Visuales del Abya Yala | D: Módulos y tipografías - Behance.

Estos mismos nacen de la experimentación que ha recopilado desde las piezas arqueológicas, artefactos, textiles y demás, bajo un proceso de recontextualización permite celebrar y amplificar la memoria histórica.

### **Mafiandina**

En el marco y base de estos proyectos no hacen sino dar paso a otro ámbito como lo musical, que ha resonado y aportado para este proyecto, La *Mafiandina*, fusionando estilos actuales como el hip-hop y electrónica con sonidos y ritmos andinos, así como el español con el kichwa y la cosmovisión andina. De esta manera, la cantante, Taki Amaru, rinde un tributo y realza la importancia de la sabiduría, la espiritualidad y la historia que guarda esta lengua y esta cultura. Al hacerlo a través de este medio y estos géneros llega a nuevas generaciones que están preparadas para escuchar y entender este producto como algo orgánico y así



compenetrarse sin esfuerzo con sus discursos.



Figura 24. Taki Amaru - La Mafiandina - Ph. Quarzofilms

Iniciaron el año 2021 con su primer trabajo discográfico “Pukapacha” consolidado desde la sabiduría, un repertorio que armoniza los oídos, alimenta el corazón y siembra conciencia andina en un día de Kapak Raymi, solsticio que nos induce en ocho temas en conexión y musa para la creación de este proyecto, la inspiración misma desde su portada; los colores que homogenizan y representa un ritual, fortaleciendo la raíz al ritmo del maíz.

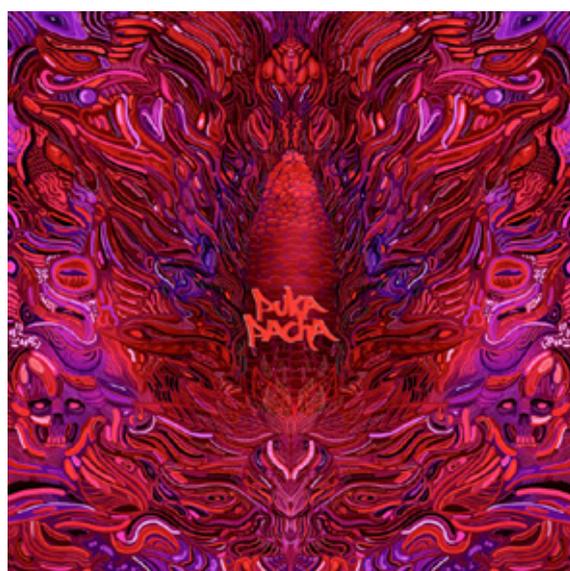


Figura 25.  
Portada “Pukapacha” - La Mafiandina -  
Arte. Laripse la Artne



Está claro que desde disciplinas muy distintas, convergen en una misma inspiración y en una intención de preservar lo ancestral. Al igual que este proyecto, estos artistas coinciden en el problema de que una cultura tan importante que pertenece a este territorio está en peligro de extinción y en que la forma de mantenerla viva es haciéndola parte de nuevos lenguajes.

### 2.1.2. Referentes de tecnología

Nos interesa explorar además, otro tipo de aristas y experiencias, que en contenido nada tienen que ver con los temas que tocamos, pero son un modelo a seguir en cuanto han sabido utilizar tecnologías nuevas de manera creativa para entregar al público un discurso específico.

#### **Björk**

Una artista icónica que ha estado siempre en la vanguardia de la tecnología es la islandesa Björk. Ha llegado para conducirnos a un plano existencial superior, realizando reediciones de uno de sus álbumes "*Vulnicura*", como una experiencia de realidad virtual y con videos de 360 grados y audio espacial 3D proporcionado por los especialistas en el campo, cuando estas tecnologías estaban apenas saliendo al público.



Figura 26. Una impresión de un avatar de Björk de la experiencia de realidad virtual "Familia", parte de la exposición "Björk Digital" - por: Andrew Thomas Huang



Es así que ha sabido mezclar su música con estas tecnologías de tal manera conceptual que el propósito se reformula y sus procesos creativos desafían los límites tanto en la producción musical y hasta nuestro modo de percibir y concebir el arte en un espacio de reflexión hasta donde han podido llegar las nuevas tecnologías.

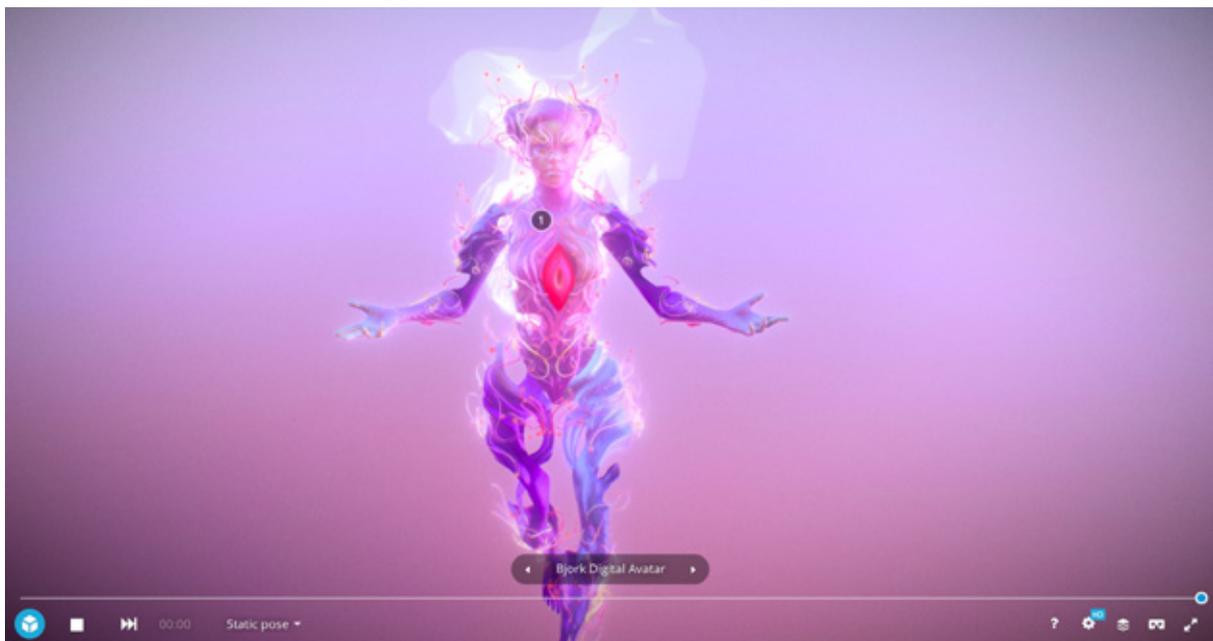


Figura 27. Avatar de Björk en una plataforma interactiva de modelos CG Sketchfab de la experiencia de realidad virtual “Familia”, parte de la exposición “Björk Digital” - por Andrew Thomas Huang

Ejemplos como este cuenta una historia de una mujer desde la angustia, la curación y el empoderamiento que está inmerso en su sentir con la naturaleza; la ciencia, las formas, la matemática del diseño, la expresión, que por ende ha logrado con total libertad conseguir tal personaje interconectando y creando una forma que sea relevante para el mundo en el que vivimos.

En su libro *“Björk: archives”* cuenta el significado especial para ella sobre las máscaras, con el uso de un avatar o imagen de perfil, con diferentes materiales y la capacidad que tiene para crear un personaje u “otro”, disponiendo de luminosidad, fluorescencia y extravagancia, los fluidos y piel. *James Merry* (artista visual) es quien hace realidad el imaginario creativo de Björk en sus máscaras, que actualmente llevo dos de estas en versión digital, esculpidas en 3D para filtros de Instagram.

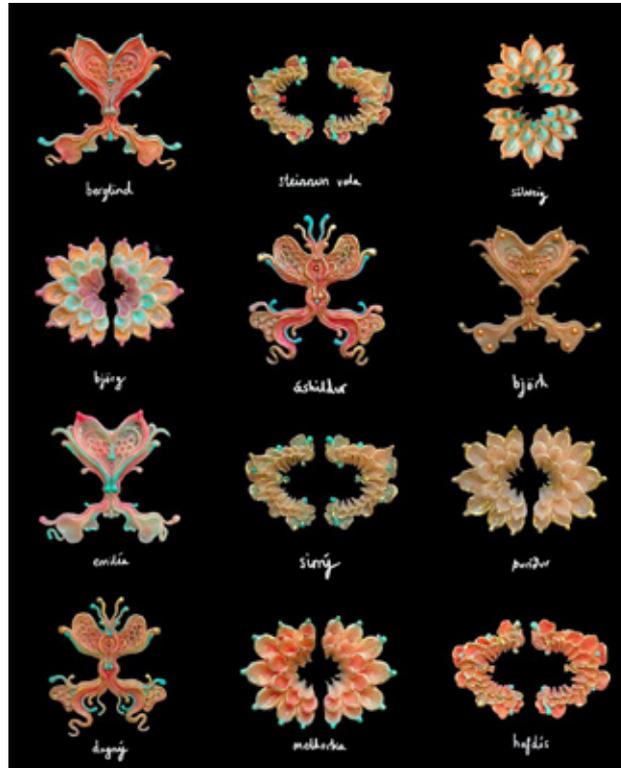


Figura 28. Máscaras de silicón creadas por James Merry, para las flautistas en el video de "Utopía" de Björk.



Figura 29. James Merry, creador de las máscaras de Björk.



Lo más cautivador, que además se aspira en este proyecto, es que Björk no utiliza esto como una novelería, ella dice que es necesario “darle humanidad y dotar de alma a la tecnología.” Es decir, tenemos estos recursos disponibles, lo importante es qué vamos a hacer con ellos, para qué los vamos a utilizar y qué es lo que queremos transmitir desde nuestro punto de vista y qué queremos brindar a quien lo experimente.

### Ines Alpha

Entre aletas translúcidas que brotan por los pómulos, metal líquido que dibuja patrones orgánicos, colores vibrantes sobre la piel, hacen que la realidad parezca más fantástica, creando experiencias de AR inmersivas. Ser parte de una generación de diseñadores digitales como Alpha hacen de sus creaciones una redefinición compatible hacia la percepción de identidad, belleza, autoexpresión y la relación con las redes sociales.

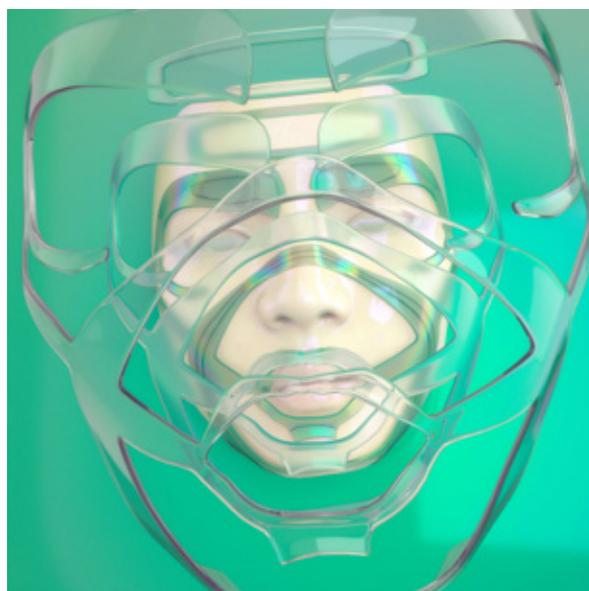
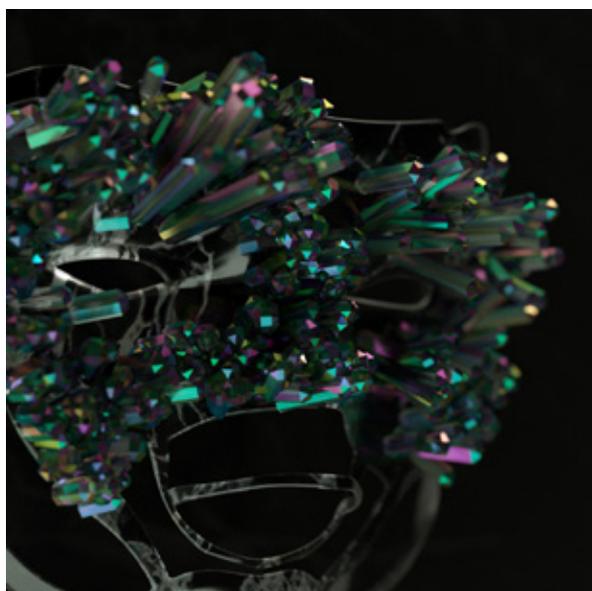


Figura 30-31. I: Bodegón de Ines Alpha 'Philosophic Girl' | D: Bodegón de Ines Alpha 'Kostill'.

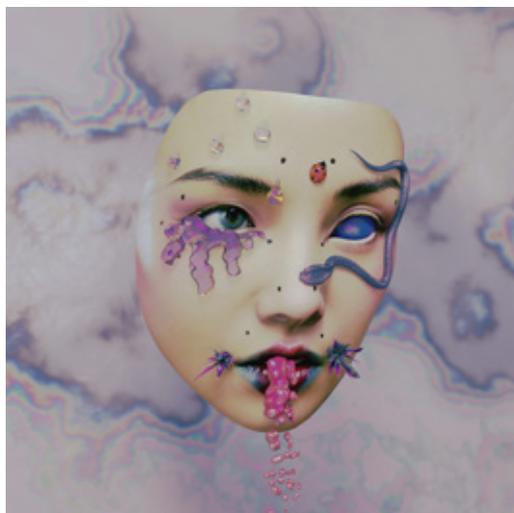


Figura 32. Bodegón de Ines Alpha 'MLMA'

Afirma ella que “al combinar el maquillaje y el arte en 3D” que son dos cosas que le apasionan “accidentalmente estaba creando maquillaje del futuro” pues estas producciones digitales de tipo futurista atraen la atención al colectivo de la humanidad digital y física. Anteriormente a esto, solo los desarrolladores internos de Instagram y Snapchat conocían el complejo proceso creativo que hay detrás de cada pieza, esto cambió a partir del 2017 cuando el software se lanzó al público y pudieron jugar y experimentar con esta última tecnología creando sus propios filtros, lo que requiere mucho ensayo y error.

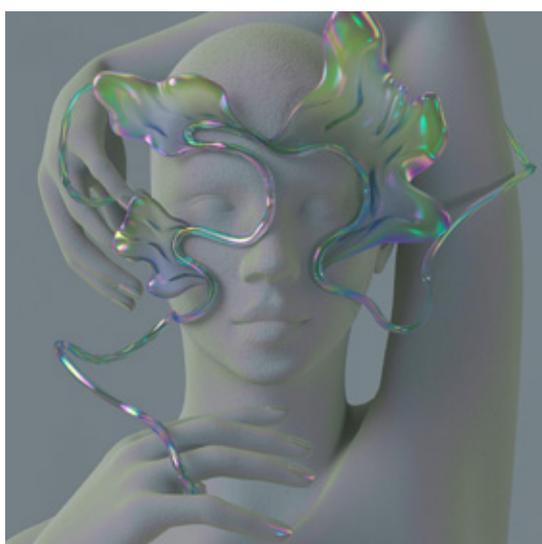


Figura 33-34. I: Bodegón colaboración con Cinci para Impulstanz | D: Bodegón 'Still Life' para Lil Miquela



Figura 35-36. Captura de video, Maquillaje 3D, Ines Alpha

Empieza con el modelado 3D en diferentes software como Blender, ZBrush, animación y renderizado en Cinema 4D, la composición de todo en After Effects y para los filtros en Spark AR y Lens Studio, moviendo parámetros al azar mágicamente empieza a dotarse de autenticidad; colores, brillo, texturas holográficas con movimientos fluidos y sonidos.

Hace una importante reflexión en desarrollar formas inteligentes para comunicarse con el mundo digital experimental, salir de la belleza tradicional y entrar en un mundo inspirador de fantasía y futurista donde lo real parezca más integrado a lo tangible sin problema.

## 2.2. INGENIO

La Idea parte siguiendo a Sisa Pacari Vacacela (2002):

[...]Para el hombre indígena, “la realidad” está presente en forma simbólica y no tanto representativa o conceptual. Porque el primer afán no es la adquisición de un “conocimiento” teórico y abstractivo del mundo que le rodea, sino la inserción mítica y la representación cültica y ceremonial simbólica de la misma [...].



Es por eso que gira en torno a la selección de elementos mencionados en el primer capítulo, este sistema gráfico representará una palabra, acción y elemento de una forma abstracta para que sea mucho más acertada con la información recopilada.

### 2.2.1. Elementos y símbolos

Cosmovisión	Niveles del pacha	Cosmovisión
Wiraqucha	Hanan	Kuntur / Cóndor
Quilla / Luna	Kay	Puma
Inti / Sol	Uku	Serpiente / Amaru
Vida	Hawa	
Ritual		
Pueblo		
Elementos		



Figura 37. Animales Tótem; cóndor, puma, serpiente.

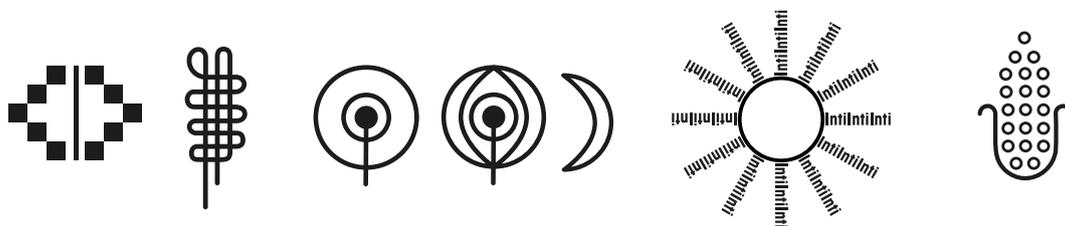


Figura 38. Algunos elementos de la cosmovisión; chakana, quipu, fases de la luna, sol y el maíz.



### 2.2.2. Estilo gráfico

Con esta clasificación se define el repertorio de la gráfica, que contribuyen al imaginario visual actual con modelos estilizados en 2D a base de vectores.

Gráfica	Trazo	Cromática	Efectos
<ul style="list-style-type: none"><li>- geométrica</li><li>- orgánica</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- mediano</li><li>- grueso</li><li>- patrones</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- contrastantes</li><li>- duocromas</li><li>- complementarios</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- movimientos fluidos</li><li>- texturas</li><li>- fluorescencia</li><li>- luz / oscuridad</li></ul>

Tabla 01. Características a tomar en cuenta para la elaboración de la gráfica.

### 2.2.3. Código Creativo

*Instagram* proporciona una serie de experiencias al usuario con los filtros. La clave está en dotar a estos filtros como una versión fresca y hasta un tanto femenina con el sentir hacia la lógica del ritual. Simples gestos para conectar con el usuario y que exista una interactividad; como tocar la pantalla, abrir la boca, el descubrir y sentir con la misma esencia en un bucle sobre la piel desnuda. Re-asignando nuestra relación con las redes sociales y cambiando la percepción con lo que vemos las cosas.

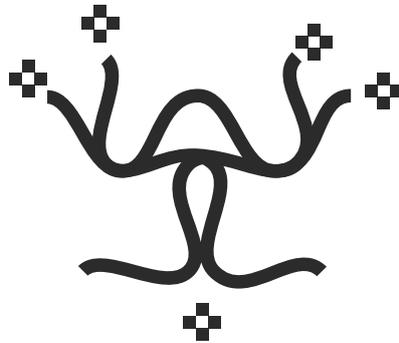
## 2.3. SELECCIÓN DE IDEAS

El sistema gráfico demuestra que no tuvo como base símbolos andinos existentes, sino que radica en el conocimiento, estudio y re-descubrimiento implícito en la cosmovisión de las culturas ancestrales y sus múltiples aspectos con una propuesta traducida hacia un contexto actual.

Las siguientes categorías aportan conceptos amplios para abarcar la magia de la cosmovisión.

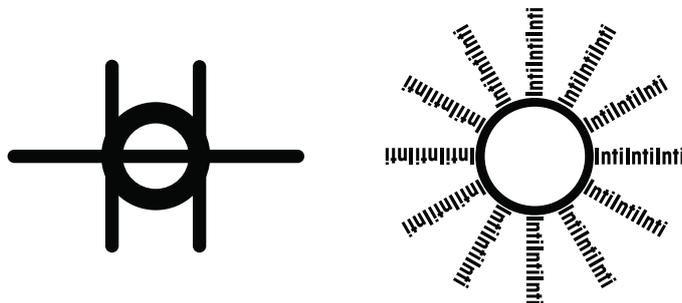


## Rito



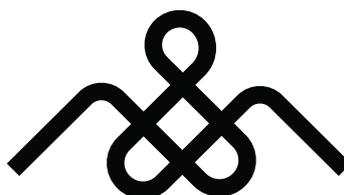
El espacio de encuentro sagrado de la plenificación del ser, la materia y el cuerpo, en sí mismo, en relación con lo que le rodea. Dar y recibir, conversación y convivencia entre todos aquellos que buscan el encuentro.

## Solsticios y equinoccios



División del año en 4 secciones, verano en el norte y el sur más frío, el retorno de un punto al mismo punto por igual en los equinoccios, corresponde a dos fiestas rituales Inti Raymi y Kapac Raymi da origen al encuentro de equilibrio y complementariedad.

## La línea se transforma en vida (quipu)





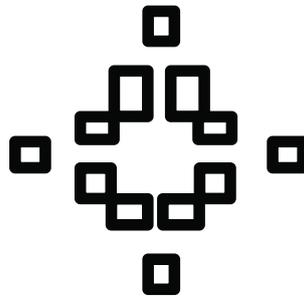
El entretrejado de los reinos de la naturaleza y el número, esa agrupación armónica de vidas que se sostienen entre sí, la línea ha alcanzado a ser tejida con la vida misma. Claridad y fluidez, precisión como espontaneidad.

### **Llatunka (efecto espejo)**



Además de referirse al número 9, comprende un espejo o reflejo de lo que pasa en nuestro interior. Acción, reacción e interacción, la capacidad de buscar el origen de lo acontecido en uno mismo. Una línea divisoria central; lo que forma arriba de la línea se repite debajo de ella de forma simétrica, más allá de los colores, vemos la presencia de Llatunka y empezamos a comprender la causa profunda.

### **Esencia**



Una de las categorías notables es la esencia, toma una fuerza visual con la unidad que se repite puede crear por sí misma una especie de patrón, introduciendo variación y complejidad puede resumirse en una resonancia entre lo divino (el todo) y la naturaleza (las partes). Dotandonos de medios para sentir y expresar para estar en sintonía en la búsqueda de la identidad transmutando hasta alcanzar el estado espiritual. Estas estructuras se conjugan con diferentes atributos para generar la gráfica.



### 2.3.1. Moodboard

Esta herramienta denominada moodboard, nos permite definir elementos para su posterior creación, nos guiará en la cromática, el tema, la línea gráfica y sus efectos en el filtro siendo lo más fiel posible conjunto con la primera y segunda etapa del proyecto, buscando y seleccionando que todo parte del tema central.

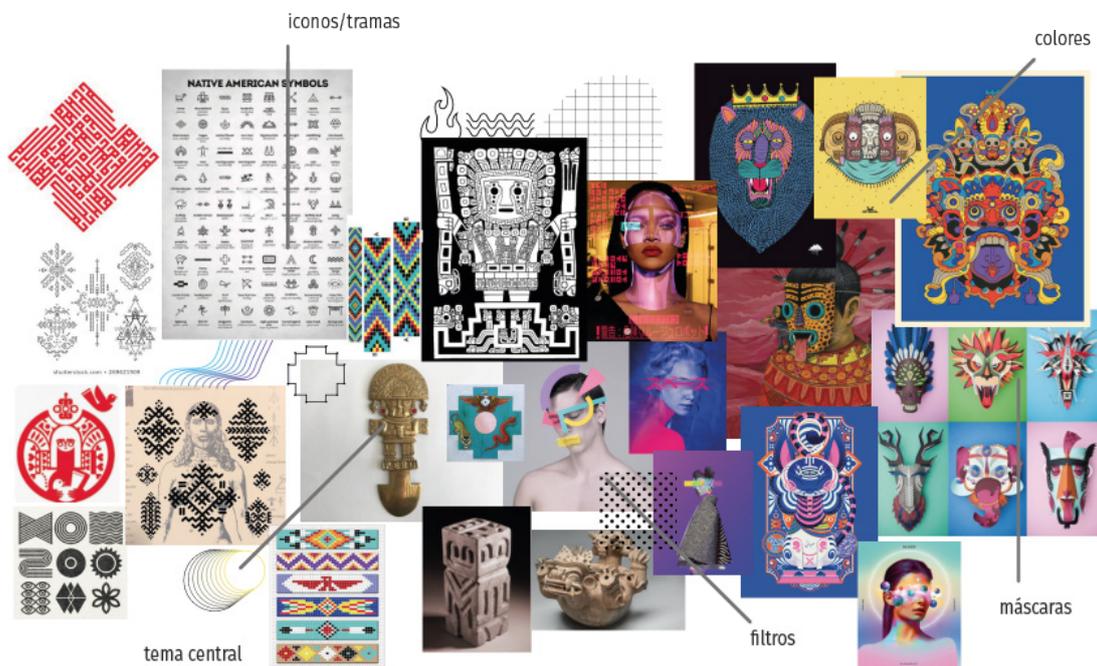


Figura 39. Moodboard

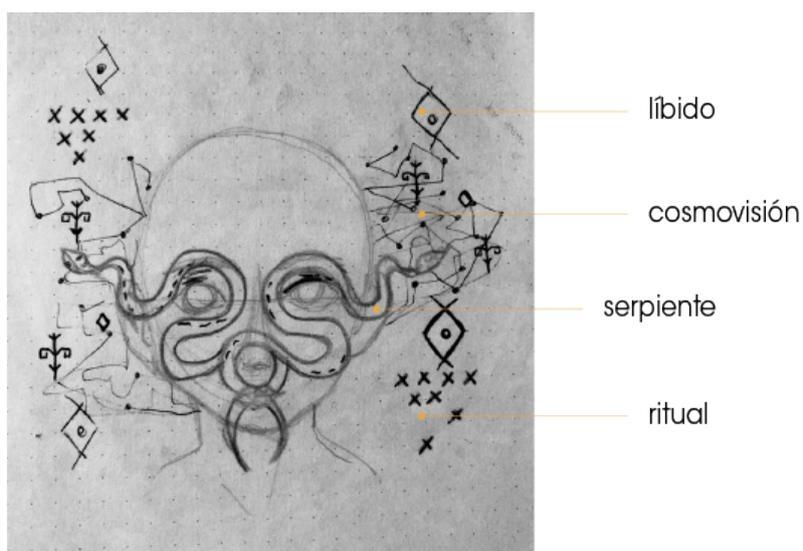
### 2.3.2. Bocetaje / figuraciones

Plasmar y dar forma a la idea que se tenía en mente parte del punto y la línea, del trazo rápido y sin precisión. Dos etapas en las que la primera a manera de collage; recortando rostros, se dibuja sobre ellos para jugar un poco con la forma y los símbolos.



Figura 40. Bocetaje, primera etapa, [Collage]

Para seguir obteniendo resultados la segunda etapa se planteó la idea de realizar 15 bocetos totalmente a mano; proponiendo iconos, personificando a los animales tótem y dándoles una especie de categoría.



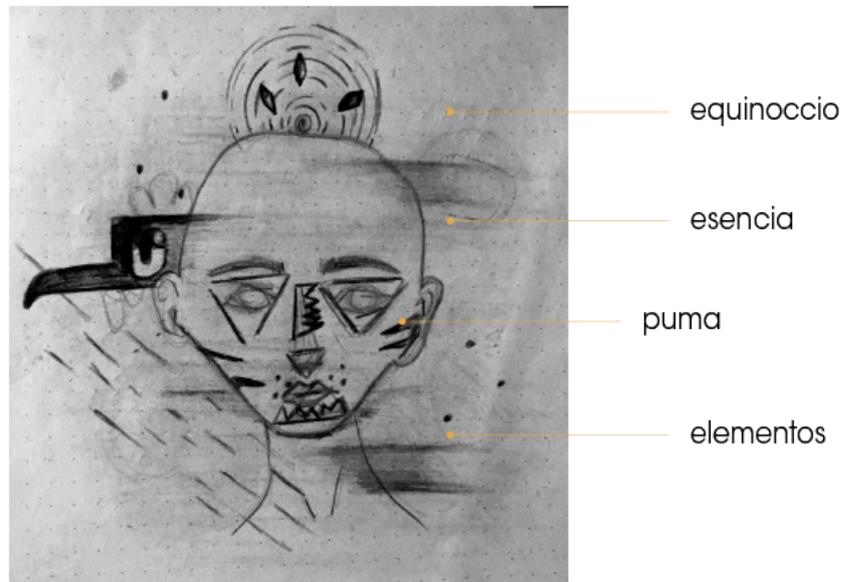


Figura 41-42 . Bocetaje, segunda etapa.

De esta manera se fueron puliendo las ideas, proponiendo cambios de elementos en sí, texturas, grosores de línea, posición, ambientación y cromática.

### 2.3. PROPUESTA 2D

En este acercamiento más tangible hacia la digitalización usando el software de Adobe *Illustrator* llevamos a cabo la composición de cada filtro. Uno de ellos es "*Divinidad*" que pasa del boceto a mano al digital como propuesta final. En el apartado (Anexo 1-2) se representa otra serie de bocetos para los demás filtros.



Figura 43-44. Proceso de bocetaje para la propuesta digital, serie "Divinidad", [vectorizado]



Figura 45-46. Propuesta digital, serie "Divinidad", [vectorizado]

Se toma en consideración que algunos elementos que compondrán cada filtro, deben estar separados a manera de capas para su uso óptimo.

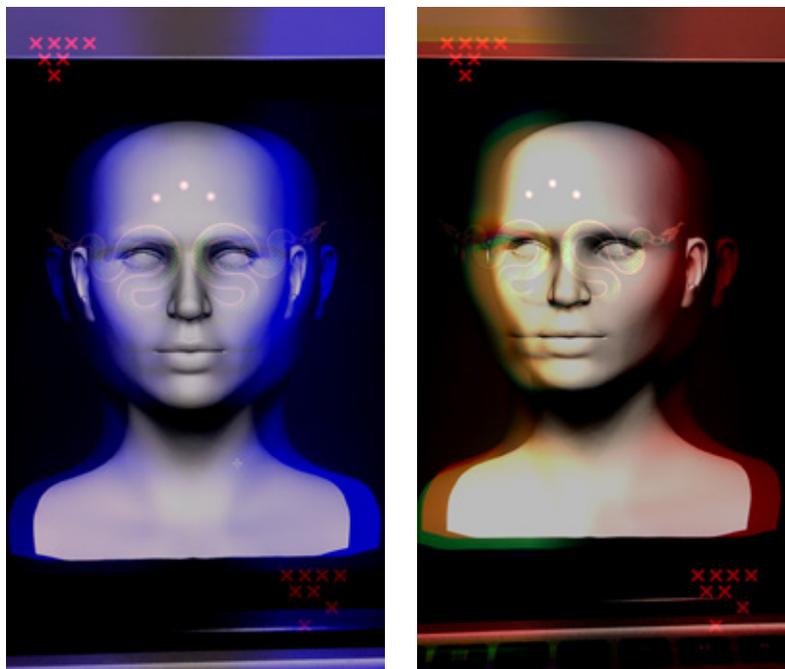


Figura 47. Prototipo digital, serie “Divinidad”, [fotografía]

## 2.4. APLICACIÓN EN EL SOFTWARE

Las vías lógicas de codificación visual necesarias que se tomaron para obtener el efecto deseado se basó en ciertos elementos implementando color y los restantes haciendo su respectiva modificación ya en el software.

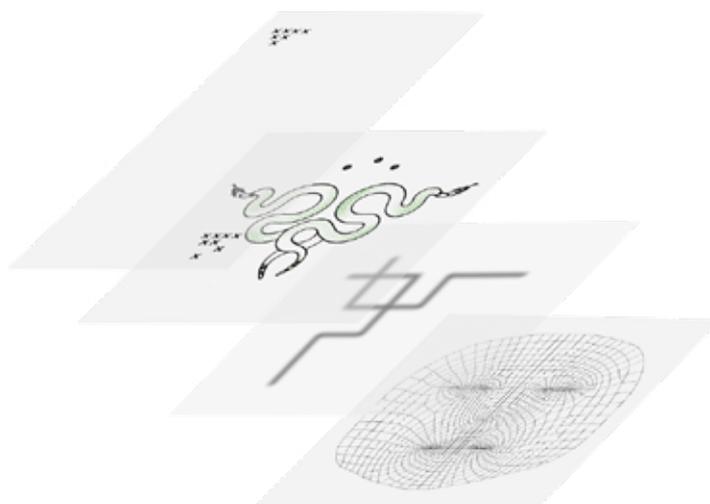


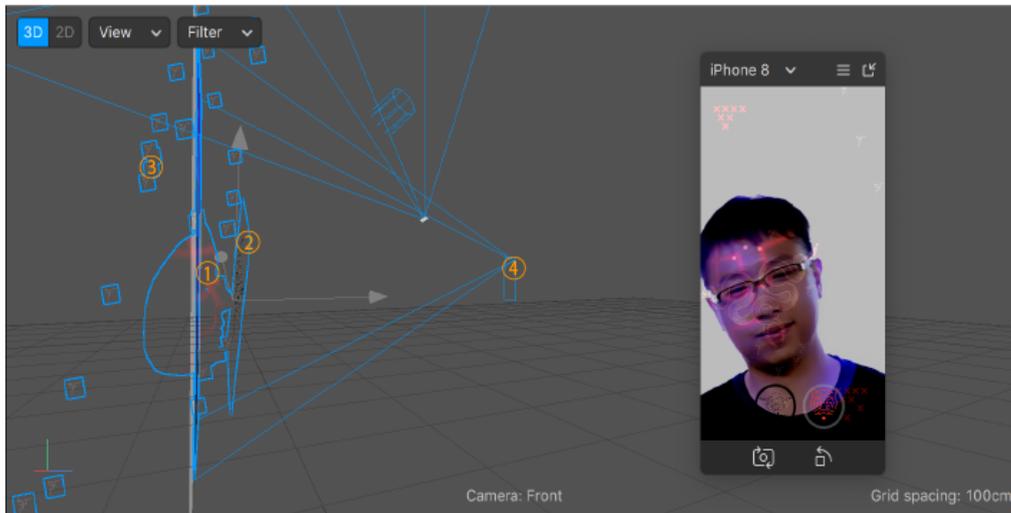
Figura 48. Visualización por capas, serie “Divinidad”



Antes de llevar a cabo el trabajo de ensamblado, ya con los elementos correctos, la confección del diseño con las formas y patrones se visualiza de esta manera para identificar qué elemento compone el nivel en la estructura del filtro. Si bien cada elemento funciona como material en el software sabremos a qué rastreador corresponde.



Figura 49. Prueba de ensamblado en la serie “*Divinidad*”



- ① malla facial    ② plano rectangular    ③ partículas    ④ dispositivo

Figura 50. Vista lateral, visualización de elementos en la serie "Divinidad"



Figura 51. Vista frontal, ensamble, serie "Divinidad"



# 3. Implementación / eclosión digital



### 3.1. MUESTRA

En las siguientes páginas se mostrará el resultado de todas las herramientas utilizadas hasta este punto, la unión del bocetaje y el *brief* conjugado en la línea gráfica detalladas como la cromática, los elementos de composición y el formato en cada filtro.

#### 3.1.1. Cromática

No existe una paleta de color exacto para cada filtro, bajo la intunción se tomó el código de color RGB ya que es la recepción que suele tener el computador; dispositivos, cámaras digitales, TV, etc. para interpretar la luz, es así como las máquinas replican técnicamente todos los colores y aun más del espectro visible por el ojo del ser humano.

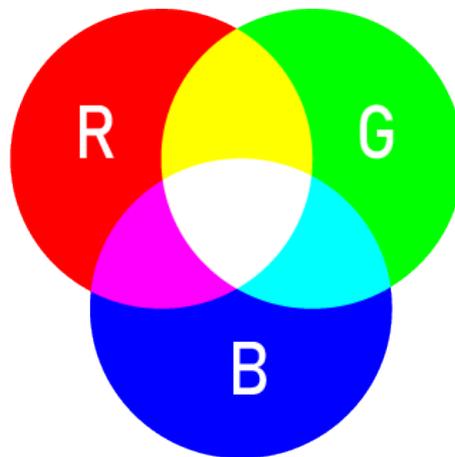


Figura 52. Código RGB

Lo que se quiere generar es un estímulo y un contraste, refiere también hacia la magia, la atracción y hasta un tanto la excentricidad como experimento.



### 3.1.2. Configuración

Las directrices técnicas constan de la resolución de una textura de 1024px x 1024px. En la escena se debe agregar no más de 50 objetos, ya que el peso de todo el filtro se comprime a un tamaño de 4 MB. A su vez se toma en cuenta que mientras se agregue más capacidades de efecto ya sea seguimiento facial o de audio mayor será el impacto en el rendimiento del filtro. Estas pautas técnicas son otorgadas por el *software*.

Se describe cada una a continuación:

#### Divinidad

Esta primera muestra llamada “*Divinidad*” (Anexo 5) hace referencia hacia las deidades y su bondad la serpiente, el puma y el cóndor. Los ornamentos que se aplican varían de acuerdo a cada nivel de la Pacha que representan, alcanzan su máximo esplendor y la sutileza del espejo forma superficies brillantes para estimular la visión conjunto con los colores editados desde el software. Estos espíritus guardianes no se representan de manera natural, nos inclinamos hacia la estilización por medio de arcos, líneas, curvas y nudos para destacar su espíritu. Para el uso del efecto mediante la acción de toque, se puede interactuar con cada elemento y cambiar de color.

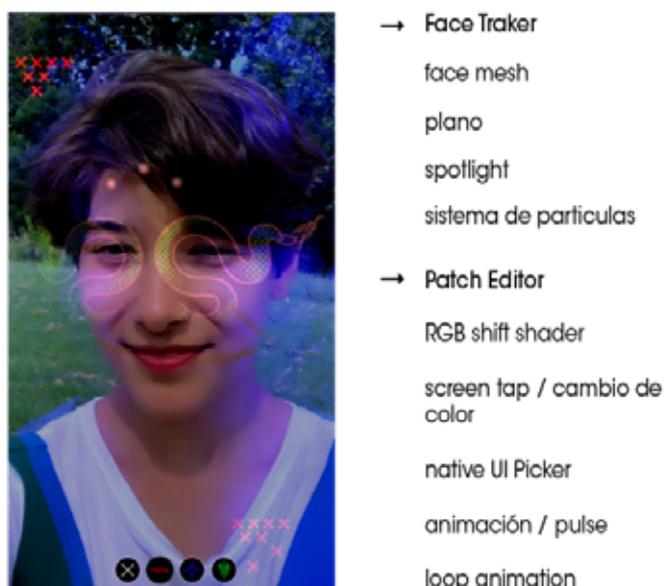


Figura 53. Descripción técnica, serie “*Divinidad*”



## Azares

Tejer es transformar la línea en nudo, por debajo y por encima haciendo que el grosor del trazado altere su tamaño, un experimento que termina en patrones distorsionados, con la práctica se puede distinguir que durante años fueron fuente de codificación de información por el tipo de nudo mediante cuerdas de colores (quipus). Se generan interminables posibilidades a partir de la unidad. Las permutaciones pueden cambiar, entrelazar, desplegar para crear variedad de proyecciones gráficas como un video mapping. (Anexo 6). El color de la gráfica aleatoria es el predominante.



- Face Tracker
- face mesh
- retouch
- canvas
  
- Patch Editor
- colorLUTs
- animación de secuencia
- distorsión de textura
- camera texture

Figura 54. Descripción técnica, serie "Azares"

## Ecos

Para esta serie se optó por texturas estáticas en la escena, involucrando las modificaciones de color llamados colorLUT para la cámara (Anexo 7). Sin duda el pasado resuena, se adhiere y está presente por medio de fracciones en superficies con alusión a la entrada del Sol y salida de la Luna. Sin embargo no tienen una relación clara, figuras en distintas escalas abarcan diferentes bordes de la escena evocando historias de quien las use. La mujer está presente por medio de la fertilidad y en este caso también de la naturaleza, demostrando lo importante que es la improvisación visual para la vida.



- Face Traker
  - retouch
  - canvas
  
- Patch Editor
  - colorLUTs
  - animación de secuencia
  - camera texture

Figura 55. Descripción técnica, serie “Ecos”

### 3.2. PRUEBAS

Este ha sido el punto clave para tomar decisiones que saldrán a la luz, el testeo de cada filtro se basó en poner, quitar, hacer y rehacer, la prueba y error estuvo presente durante cada ensayo. Es destacable que las figuraciones aparezcan diferentes, el experimentar con las herramientas puestas a prueba desde el primer día y sondeando las posibilidades del *Spark AR* han sido la base y confiando en el proceso antes que el resultado, sin saber la posible forma final.

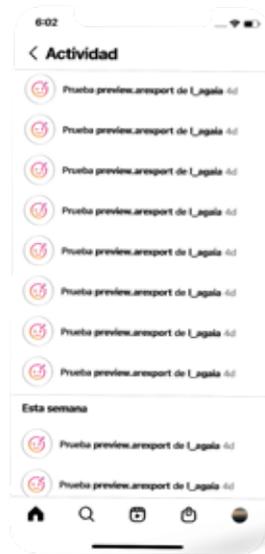


Figura 56. Archivo del filtro exportado a la plataforma de Instagram.

Las previsualizaciones son constantes gracias a la plataforma de *Spark AR Player*, mediante la conexión con el dispositivo móvil o un link generado desde el software para probar el efecto que llegará a la cuenta vinculada de Instagram. De esta manera se puede configurar y corregir errores que surgen en la creación para un mejor rendimiento en los diferentes dispositivos. En el almacenamiento de cada filtro se guardaron versiones de los test hasta quedar satisfecho para su posterior publicación.

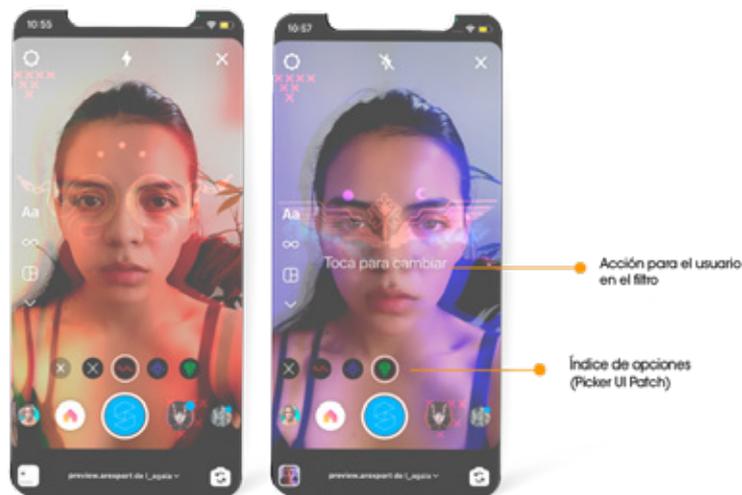


Figura 57. Prueba del efecto.



### 3.3. VALIDACIÓN

Un detalle importante es verificar y hacer uso de los parches (Patch Editor) que son los que permiten la interacción y lógica del efecto. Descrito en el primer apartado del documento, estos reciben la información para hacer que las cosas sucedan en el filtro mediante comandos sin necesidad de codificar y así llegará la información a los dispositivos para su uso.

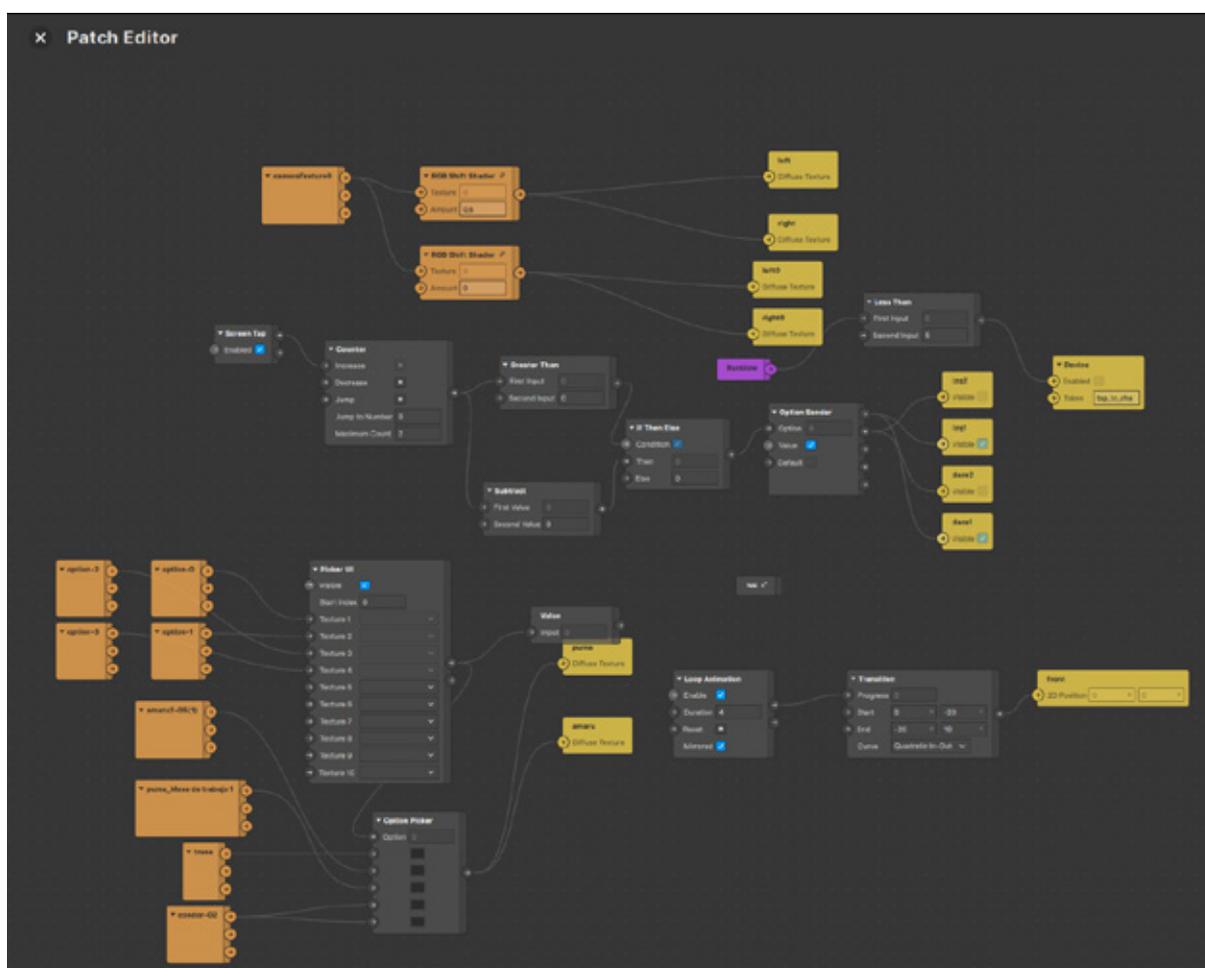


Figura 58. Patch Editor, serie "Divinidad".



Con todo y lo anterior una vez que está listo exportamos el archivo en formato *.areexport* y enviamos a *Spark AR Hub* para completar el proceso de publicación hasta ser aceptado bajo las normas y políticas del software.

### 3.4. IMPLEMENTACIÓN

El proceso para publicar los efectos una vez exportados concluyó en la plataforma de *Spark AR Hub*, es aquí donde se digitan datos como; el nombre del filtro, la categoría y palabras claves, un video de demostración y un icono para cada filtro. Así también eligiendo la fecha de publicación del mismo mientras se espera ser aceptado por la plataforma.

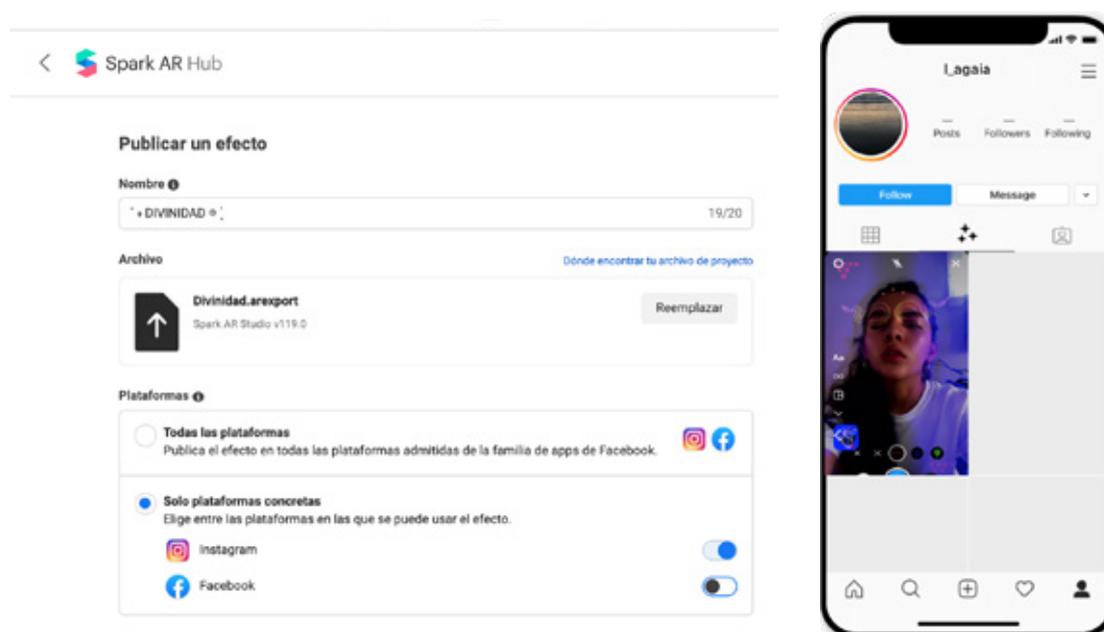


Figura 59. Proceso de publicación de la serie “Divinidad”.



Los efectos están bajo el perfil del respectivo usuario personal ( @l\_agaia ). Al llenar este formulario se completa con varios ítems como la categoría del filtro entre las opciones se optaron por; Envolvertes, Selfies, Raros y espeluznantes y Color y luz. A su vez el icono del filtro con un demo del efecto.



Figura 60. Icono para la plataforma de Instagram de la serie “Divinidad, Azares, Ecos”



## Conclusiones



Recapitulando lo anterior, está claro que para estudiar y realizar cualquier proyecto o investigación, los requisitos previos al desarrollo son la sinceridad, el entusiasmo y la seriedad, de esa manera entenderíamos mucho mejor el significado profundo en este caso de la cosmovisión. Uno de los aspectos que se destacan en este proyecto es el hecho de utilizar una herramienta que se usa de manera banal como los filtros de Instagram, convirtiéndose a ser fuente de inspiración con un propósito profundo y significativo hacia la comunidad digital.

Existe una percepción colectiva de lo ancestral como parte de algo romántico que vive en el pasado, y que es inmutable y tiene un aura de “sagrado” en su estado puro. Sin embargo, los pueblos descendientes de las culturas originarias, llevan y mantienen ese legado que inevitablemente habitan el mundo de hoy con todos sus matices. Las coincidencias nacen del juego hacia la búsqueda de extender la memoria y su posibilidad de vida.

Los principios teóricos no limitan la creatividad, más bien inspiran diversos e imaginativos resultados llevando consigo el eco de la semilla. La intención artística ha sido concreta desde su concepción, todo es materia significando, o sea que todo está cargado de sentido.

Ha sido notable encontrar otras experiencias de un uso diferente y sustancial. El conocimiento y la puesta en práctica acumulada como Diseñadora se aplica en el documento desde lo visual y argumentativo. La búsqueda de estas interpretaciones con un lenguaje artístico sin lugar a duda es el reencuentro con nosotros mismos y lo que hacemos. Pues este proceso está alimentado de varios factores, una buena agenda, el briefing, dedicar tiempo a la investigación visual y repertorio profesional y personal, desbloqueando y cuidando el potencial que tenemos como humanos.



Un énfasis también en la comunidad virtual en la que suceden varias situaciones que influyen en el mundo real provocadas desde la red social; en el ser otro o incluso no ser ninguno y disfrutar el espectáculo que no comparte espacio físico ni social, llega a ser maleable e híbrido, diversificado al alcance de uno. Estas posibilidades de la red están en constante cambio y crecimiento, al adaptarse constantemente parece no perder vigencia, pues depende de la creatividad con que se la utilice. Se puede encontrar contenido superficial así como cuentas con contenido específico de arte; ciencia, marcas, emprendimientos locales que crean comunidades y redes sin límites de locación, así también en la parte tecnológica que los efectos / filtros se debe reiterar que no están disponibles para todos ya que, en algunos sistemas operativo de cada uno de los dispositivos móviles del usuario, varían las actualizaciones. Sin embargo, utilizando estas herramientas, desde otros lugares y propuestas, sin lugar a duda puede llegar a mover otras fibras en los usuarios y proponer dentro del mismo lenguaje nuevos elementos que inviten a otras reflexiones.



## Bibliografía



- Amaru, J. Q. (2012). INKA PACHAQAWAY – Cosmovision andina. Lima: PACHAYACHACHIQ – Investigacion y Estudios Inkasicos.
- Arias, P. G. (2002). La cultura: Estrategias conceptuales para entender la identidad, la diversidad, la alteridad y la diferencia. Quito: Ediciones Abya-Yala.
- Canclini, N. (1989). Culturas hibridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad. Mexico: Grijalbo.
- Gisela Cánepa Koch. (1998). Máscara: Transformación e identidad en los Andes. Lima, Fondo editorial de la Pontificia Universidad Católica de Perú.
- Millones, L., Tomoeda, H., & Fujii, T. (2003). Cabeza y cola: expresión de dualidad, religiosidad y poder en los Andes. Tradición popular: Arte y religión de los pueblos del norte del Perú, 43, 5.
- Narváez Vargas, A. (2004). Cabeza y cola: expresión de dualidad, religiosidad y poder en los Andes. In Tomoeda, H., Fujii, T., & Millones, L. (Eds.), Entre Dios y el Diablo : Magia y poder en la costa norte del Perú. Institut français d'étu des andines. doi :10.4000/books.ifea.4859
- Rettberg, J.W. (2014). Filtered Reality: Seeing Ourselves Through Technology: How We Use Selfies, Blogs and Wearable Devices to See and Shape Ourselves. (p. 20-32.). Palgrave Macmillan, Londres.
- Civallero, E. (2008). Culturas ancestrales en universos modernos. *Digitum*, (10), 1-6.
- Zebadúa Carbonell, J. P. (2011). Cultura, identidades y transculturalidad. Apuntes sobre la construcción identitaria de las juventudes indígenas. *LiminaR*, 9(1), 36-47.
- Seibel, B. (2019). Insta-Identity: The Construction of Identity Through Instagram.
- Hochman, N., & Manovich, L. (2013). Zooming into an Instagram City: Reading the local through social media. *First Monday*, 18(7). <https://doi.org/10.5210/fm.v18i7.4711>
- Manovich, L., Stefaner, M., Mehrdad, Y., Baur, D., Goddemeyer, D., Tifentale, A., & Chow, J. (2014). *SelfieCity*.(2014).
- Seibel, Bailey, (2019). "Insta-Identity: The Construction of Identity Through Instagram". University Honors Theses. Paper 747.

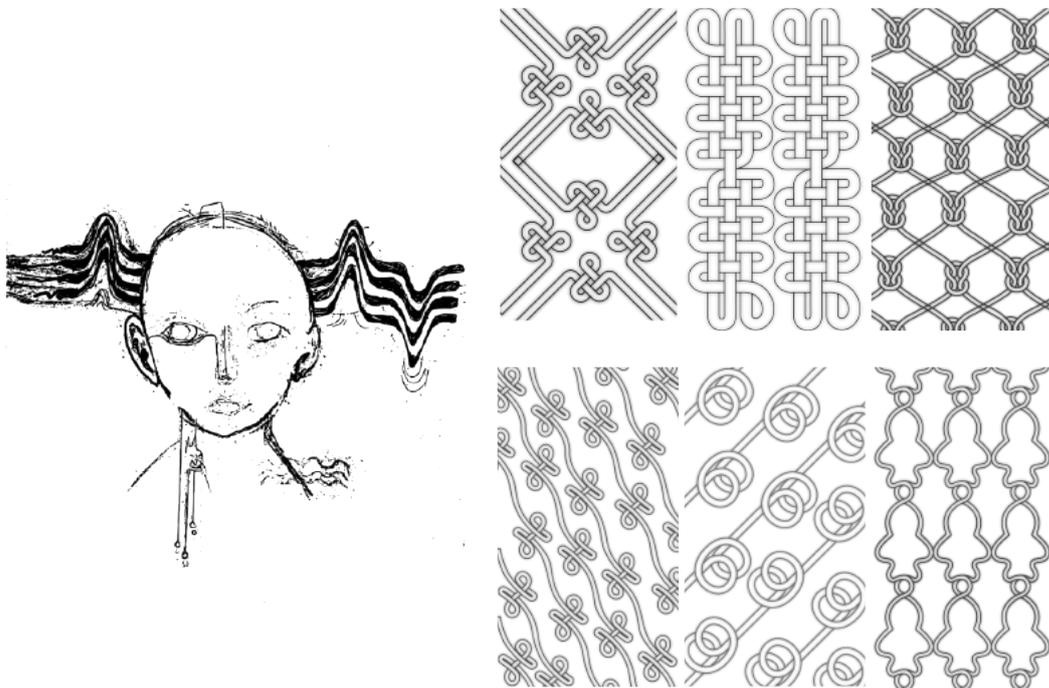


**Anexos**



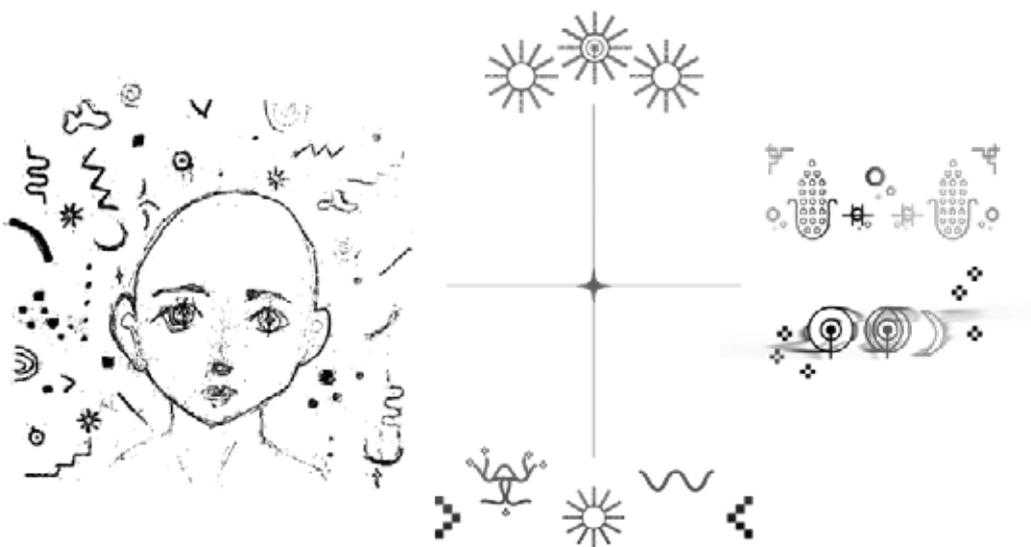
### Anexo 1.

Proceso de bocetos serie "Azares"



### Anexo 2.

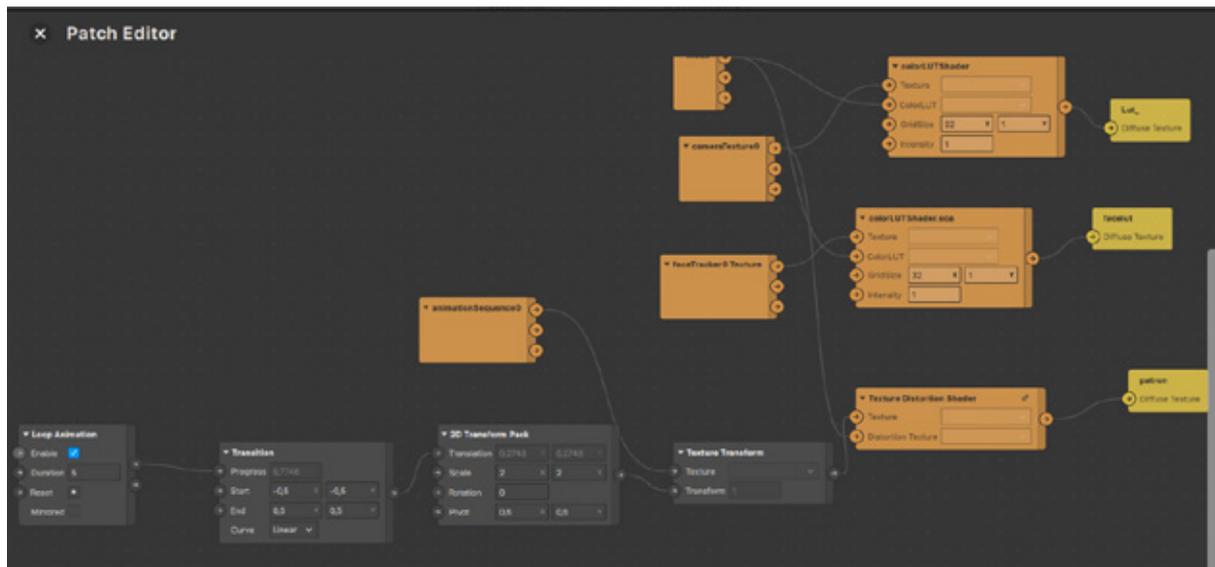
Proceso de bocetos serie "Ecos"





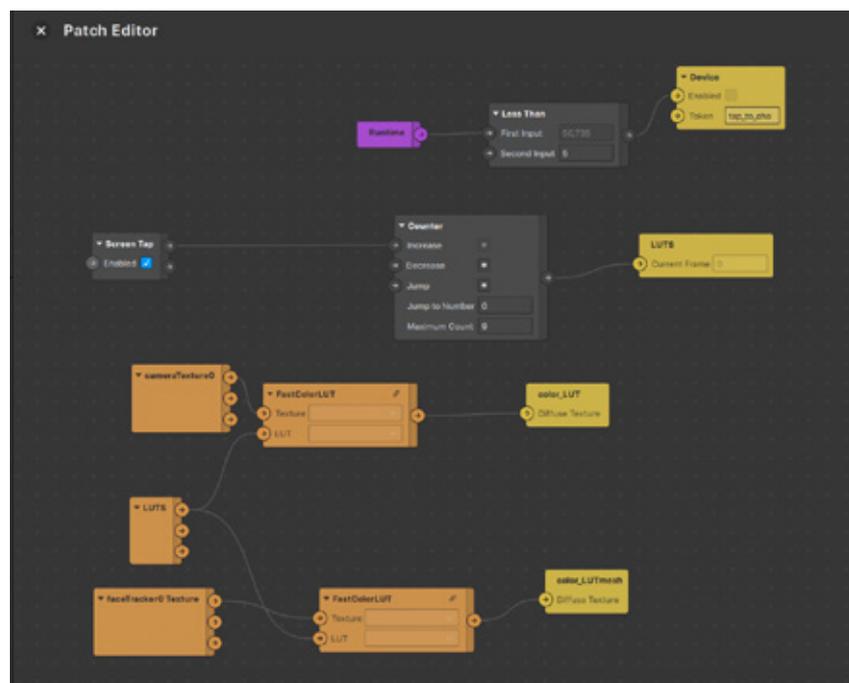
### Anexo 3.

Editor de Patch, serie "Azares".



### Anexo 4.

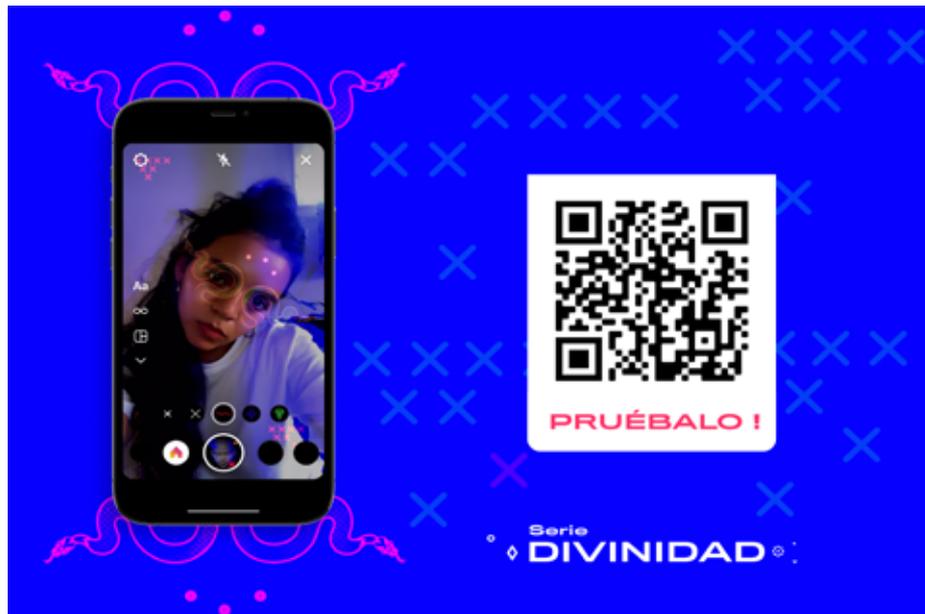
Editor de Patch, serie "Ecos".





**Anexo 5.**

Filtro serie "Divinidad".



**Anexo 6.**

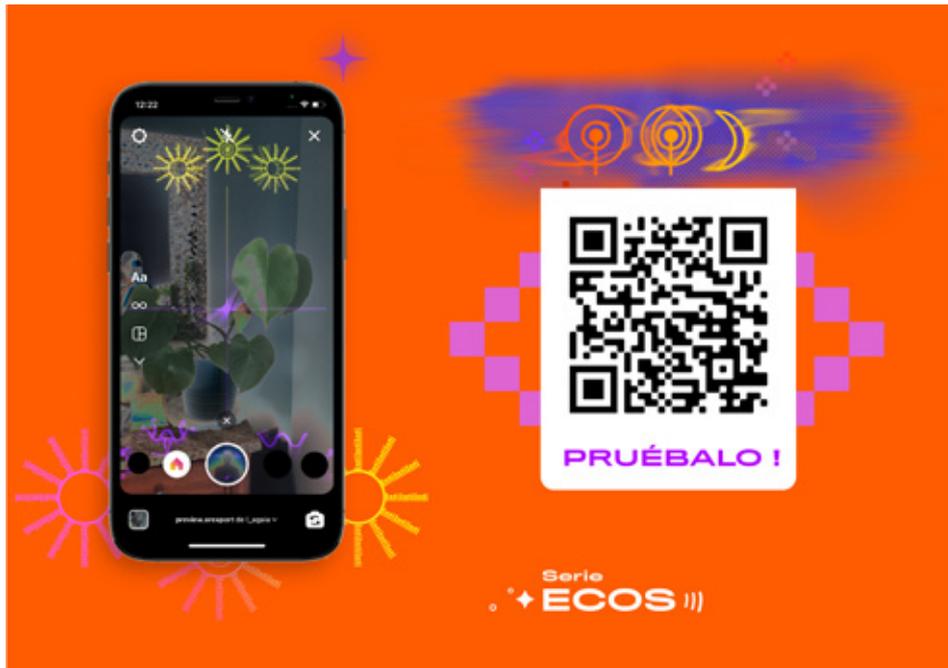
Filtro serie "Azares".





**Anexo 7.**

Filtro serie "Ecos".





**Referencias  
figuras**



## Tablas

Tabla 01. Características a tomar en cuenta para la elaboración de la gráfica.

## Figuras

Figura 1. Dibujo del Altar Curicancha-Intihuasi según Juan de Santa Cruz Pachacutic Yamqui Salcamayhua. Zadir Milla Euribe. 1990. "Introducción a la Semiótica del Diseño Precolombino". p.10.

Figura 2. Wiracocha creador del mundo: <http://www.huancainos.com/dioses.htm>

Figura 3. Los tres niveles del cosmos. Tatzó, Alberto y Rodríguez, German. 1998. "Visión cósmica de los Andes". Abya-Yala. Quito. p. 72

Figura 4. Wiraqucha, animales totems. [Gráfico] Editado por la autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 5. Cruz del Sur, Chakana. [Gráfico] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 6. Mascara y filtro . [Gráfico]

Figura 7. Tabla de usuarios de internet y redes sociales en Ecuador. Ponce, J. 2020. [Gráfico] Recuperado de [www.blog.formaciongerencial.com](http://www.blog.formaciongerencial.com)

Figura 8. Exploración de filtros en Instagram. [Captura] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 9. Programa Spark AR , por Facebook. <https://sparkar.facebook.com/ar-studio/>

Figura 10. Funciones principales de Spark AR. [captura del software] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 11. Face mesh tracker, Spark Ar. [captura del software] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 12. Activos de referencia facial de Spark AR Studio. [captura del software] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 13. Malla facial, Spark AR Studio. [captura del software] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca



Figura 14. Plantillas de Spark AR Studio. [captura del software] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 15. Patch Editor, programación visual. [captura del software] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 16. Irving Ramó, ph:Enrique Aviles photo. <http://www.quitotimes.com/event/to-de-irving-ramo-2-2019-05-11/#jp-carousel-21028>

Figura 17. OFRENDA - Irving Ramó - ARTEX

[https://www.artex.ec/exposiciones/irving\\_ramo/obra/irving\\_ramo\\_ofrenda](https://www.artex.ec/exposiciones/irving_ramo/obra/irving_ramo_ofrenda)

Figura 18. POA - Irving Ramó - Berlín <https://www.instagram.com/p/BkaoxwDD-tKD/>

Figura 19. Vanessa Zuñiga - Behance. <https://www.behance.net/amuki>

Figura 20. Registro Abya Yala Nro. 72 y 73 Registro de módulos Nazca - Behance. <https://www.behance.net/gallery/34341227/Nazca-Illustrated-Alphabet-and-Patterns>

Figura 21. Registro Abya Yala Nro. 72 y 73 Registro de patterns - Nazca - Behance.

<https://www.behance.net/gallery/34341227/Nazca-Illustrated-Alphabet-and-Patterns>

Figura 22-23. Crónicas Visuales del Abya Yala - Módulos y tipografías - Behance. <https://www.behance.net/gallery/18879821/Cronicas-Visuales-del-Abya-Yala>

Figura 24. Taki Amaru - La Mafiandina - Ph. Quarzofilms <https://www.instagram.com/lamafiandina/?hl=es>

Figura 25. Portada "Pukapacha" - La Mafiandina - Arte. Laripse la Artne

<https://lamafiandina.bandcamp.com/album/pukapacha>

Figura 26. Una impresión de un avatar de Björk de la experiencia de realidad virtual "Familia", parte de la exposición "Björk Digital" - by Andrew Thomas Huang <https://www.latimes.com/entertainment/arts/la-et-cm-bjork-digital-20170518-htmstory.html>

Figura 27. Avatar de Björk en una plataforma interactiva de modelos CG Sketchfab de la



experiencia de realidad virtual “Familia”, parte de la exposición “Björk Digital” - by Andrew Thomas Huang <https://www.latimes.com/entertainment/arts/la-et-cm-bjork-digital-20170518-htmlstory.html>

Figura 28. Máscaras de silicón creadas por James Merry, para las flautistas en el video de “Utopía” de Björk. <https://bjorkmexico.tumblr.com/post/168433964508/m%C3%A1scaras-de-silic%C3%B3n-creadas-por-james-merry-para>

Figura 29. James Merry creador de las mascararas de Björk. <https://indiehoj.com/noticias/conoce-al-artista-los-extravagantes-vestuarios-bjork/>

Figura 30-31. I: Bodegón de Ines Alpha ‘Philosophic Girl’ | D: Bodegón de Ines Alpha ‘Loki’ <https://medium.com/aiga-eye-on-design/how-the-fantastical-futuristic-art-of-ar-face-filters-is-subverting-traditional-notions-of-beauty-b2ab1041ed68>

Figura 32. Bodegón de Ines Alpha ‘MLMA’ <https://medium.com/aiga-eye-on-design/how-the-fantastical-futuristic-art-of-ar-face-filters-is-subverting-traditional-notions-of-beauty-b2ab1041ed68>

Figura 33-34. I: Bodegón colaboración con Cinci para Impulstanz | D: Bodegón ‘Still Life’ para Lil Miquela <https://www.instagram.com/p/Bw93eTalmgK/?fbclid=I-wAR0bmLMLWQzaO2pOA1m-YxK1KKKcl5B-KFhoiB0UHaN520voNekTbIVONZc>

Figura 35-36. Captura de video, Maquillaje 3D colaboración para Lambert Duchesne. <https://www.facebook.com/ines.alpha.data/videos/333004627444023/>

Figura 37. Animales Tótem; cóndor, puma, serpiente. [Gráfico] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 38. Algunos elementos de la cosmovisión; chakana, quipu, sol, safes de la luna y el maíz. [Gráfico] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 39. Moodboard, [Gráfico] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 40. Bocetaje; primera etapa, [Collage] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 41-42. Bocetaje; segunda etapa, [Lápiz de color] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 43-44. Proceso de bocetaje para la propuesta digital, serie “Divinidad”, [vectorizado] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca



Figura 45-46. Propuesta digital, serie “Divinidad”, [vectorizado] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 47. Prototipo digital, serie “Divinidad”, [fotografía] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 48. Visualización por capas, serie “Divinidad”. Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 49. Prueba de ensamblado en la serie “Divinidad”. Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 50. Vista lateral, visualización de elementos de la serie “Divinidad”. [captura] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 51. Vista frontal, ensamble, serie “Divinidad”. [captura] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 52. Código RGB. Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 53. Descripción técnica, serie “Divinidad”. [captura] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 54. Descripción técnica, serie “Azares” [captura] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 55. Descripción técnica, serie “Ecos” [captura] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 56. Archivo del filtro exportado a la plataforma de Instagram. Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 57. Prueba del efecto. Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 58. Patch Editor, serie “Divinidad”. [captura] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 59. Proceso de publicación de la serie “Divinidad”. [captura] Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca

Figura 60. Icono para la plataforma de Instagram de la serie “Divinidad, Azares, Ecos”. Elaboración por autora de proyecto de titulación. Cuenca