

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Uywa: “Bestias Sagradas”**

**Carlos Enrique Dávila Pineda**

**Diseño Comunicacional**

Trabajo de integración curricular presentado como requisito para la  
obtención del título de

Licenciado en Diseño Comunicacional

Quito, 18 de diciembre de 2019.

# UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

## HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Uywa: “Bestias Sagradas”

Carlos Enrique Dávila Pineda

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico.

María Cristina Muñoz Hidalgo

MA Diseño Interactivo

Firma del profesor:

---

Quito, 18 de diciembre de 2019

## Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: \_\_\_\_\_

Nombres y apellidos: Carlos Enrique Dávila Pineda

Código: 00133607

Cédula de identidad: 1722461900

Lugar y Fecha: Quito, 18 de diciembre de 2019

## Resumen

El presente proyecto se basa en la construcción de una narrativa alrededor de los animales en peligro de extinción. Actualmente estos se ven afectados por múltiples amenazas creadas por el hombre, como la contaminación, los cambios climáticos extremos y la caza indiscriminada. Estos factores han deteriorado la condición de vida de muchas especies y acabarán con la vida de otras.

UYWA es una narrativa futurista que especula a través de la recopilación de datos de dos especies extintas: el oso de anteojos y el cóndor andino. Actualmente estos se encuentran en peligro de extinción y es probable que cualquiera de los devastadores cambios que está sufriendo el planeta sea para ellos irreversibles.

**Palabras clave:** Animal, extinción, daño, medio ambiente, investigación, científico, especies.

## Abstract

The present project is based on the construction of a narrative around animals in danger of extinction. These are currently affected by multiple threats created by men, such as pollution, extreme climate changes and indiscriminate hunting. These factors have deteriorated the living conditions of many species and will end the lives of others.

UYWA is a futuristic narrative that speculates through the collection of data on two extinct species: the spectacled bear and the Andean condor. These are currently in danger of extinction and any of the devastating changes the planet is undergoing will likely be irreversible for them.

**Key words:** Animal, extinction, danger, environment, investigation, scientific, species.

## Tabla de contenido

Introducción.....	7
Reflexión Teórica.....	8
Conclusión.....	15
Referencias Bibliográficas.....	16
Anexo A: Piezas.....	17
Anexo B: Evento.....	23
Anexo C: Promoción.....	25

## Introducción

Esta investigación abarca una problemática social y medio ambiental, sobre la realidad que viven muchas especies de animales en peligro de extinción en Ecuador, como el oso de anteojos, el tucán, el cóndor, etc. Estos no tienen la ayuda suficiente ni la protección que se necesita para combatir sus amenazas actuales, como: la caza ilegal, la contaminación de su hábitat y el calentamiento global. El objetivo de este proyecto de exhibición es la conservación de la fauna ecuatoriana, junto con la búsqueda de una conciencia medio ambiental sobre las especies en peligro y sus riesgos.

Actualmente, alrededor de 1250 especies se encuentran en estado de amenaza en el país. De las cuales al menos 114 son vulnerables y 40 están en estado crítico (Ministerio del Ambiente, 2019). Sin embargo, estas cifras no son el único indicador de la gravedad de este problema sino el desinterés y la desinformación de los ecuatorianos hacia el cuidado de nuestra fauna autóctona. A partir de esta problemática, nace UYWA: Bestias Sagradas, que se centra en la idea de visibilizar este problema a través de una exhibición al público, la cuál tiene como concepto el crear una ficción futurista sobre una narrativa no tan alejada de la realidad medioambiental que podemos llegar a presenciar en algunos años. Todas las piezas forman parte de una historia fundamentada en la exageración construida por medio de la investigación científica y en diseño.

## Reflexión Teórica

El primer paso para desarrollar el tema fue plantear un concepto claro en donde cada una de las piezas de la exhibición pertenecen a un espacio en la narrativa general, que se basa en contar un futuro planteado en el año 2146, en donde se han presenciado muchas catástrofes ambientales, sociales y políticas. Que han dejado como consecuencia un mundo destruido, el catastrófico daño es tan masivo que incluso afectó al conocimiento colectivo haciendo que se pierdan muchos registros valiosos de lo que alguna vez fueron especies que habitaron el planeta pero que debido a las grandes pestes, guerras y destrucción fueron los más afectados. En esta historia “Juan Alberto Vásquez” un científico biólogo ecuatoriano intenta recopilar información sobre eslabones perdidos en la fauna de la Cordillera de los Andes, reuniendo datos e información para construir cada una de las piezas de esta exhibición.

### Pieza 1

La primera pieza, son dos ilustraciones científicas creadas en base a la recopilación de datos del oso de anteojos (especie 367) y el condor andino (especie 402), en las que se basa la exhibición. Estas piezas son desarrolladas por Vásquez, quien por medio de una investigación morfológica dibuja una proyección de lo que se cree fueron estas en el pasado. En consecuencia, las ilustraciones se muestran al público a través de una aplicación de realidad aumentada desarrollada para el proyecto, con el fin de conseguir que la gente interactúe con la exposición.

En el caso del oso de anteojos, se presenta un cuadro con el pedazo de una fotografía encontrada por Vásquez, junto con algunos de los datos descubiertos sobre la especie. La ilustración se visualiza con la aplicación al apuntar hacia el cuadro.





Figura 1: Pedazo fotografía enmarcada.

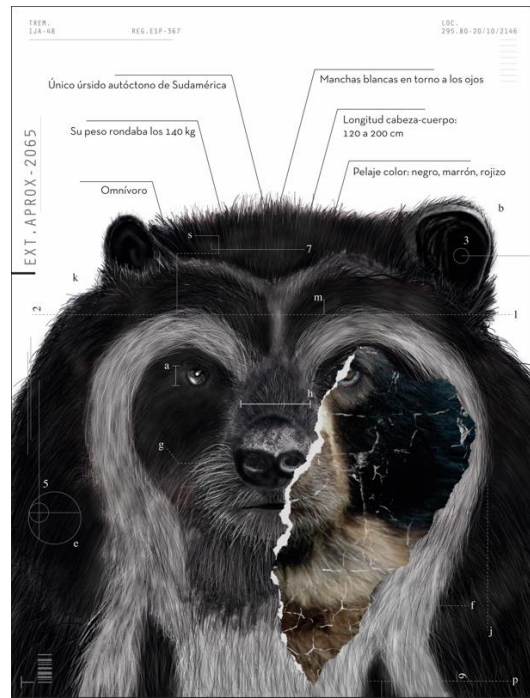


Figura 2: Ilustración completa aplicación.

De igual forma, para el condor andino se presenta la ilustración completa en el cuadro y con la aplicación se pueden observar los datos.



Figura 3: Ilustración enmarcada.



Figura 4: Ilustración completa aplicación.

## Pieza 2

La siguiente pieza, es una reconstrucción de la historia de cada animal a partir de los descubrimientos de Vásquez. El formato de este texto es una impresión de 25cm x 35cm sobre sintra, que se encuentra en un cubo negro frente a la exposición.

## Pieza 3

En tercer lugar se expone un audio bitácora de Vásquez en donde el público puede escuchar varios retazos de sus registros grabados al obtener resultados favorables a la investigación o descubrimientos importantes. Lo que se busca con esta pieza es crear todo un entorno en el que las personas sientan que la historia es real, y que podría dejar de ser ficción en un futuro, esto con el propósito de que la gente reflexione sobre la problemática actual. “El Storytelling nos acerca a lo palpable, a lo real, es una de las mejores herramientas para captar y seducir” (Bonsiepe, 1999, pp. 31).

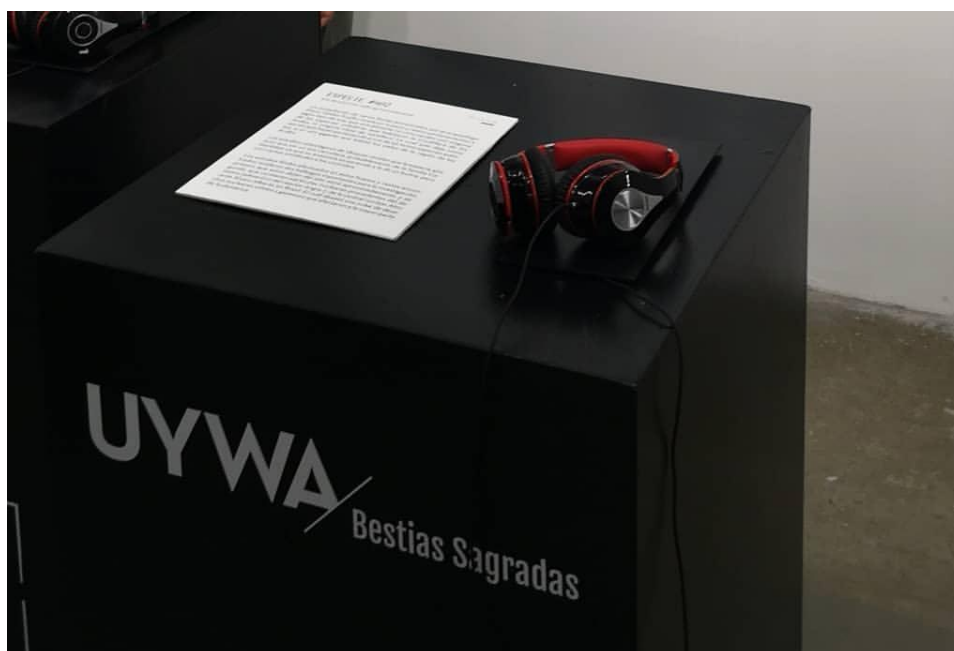


Figura 5: Texto y audio bitácora.

## Pieza 4

Por último, el público tiene la posibilidad de llevarse una tarjeta de la exhibición, en donde se muestran las ilustraciones y datos actuales sobre los animales en peligro de extinción. Siendo esta la cuarta pieza de la obra.

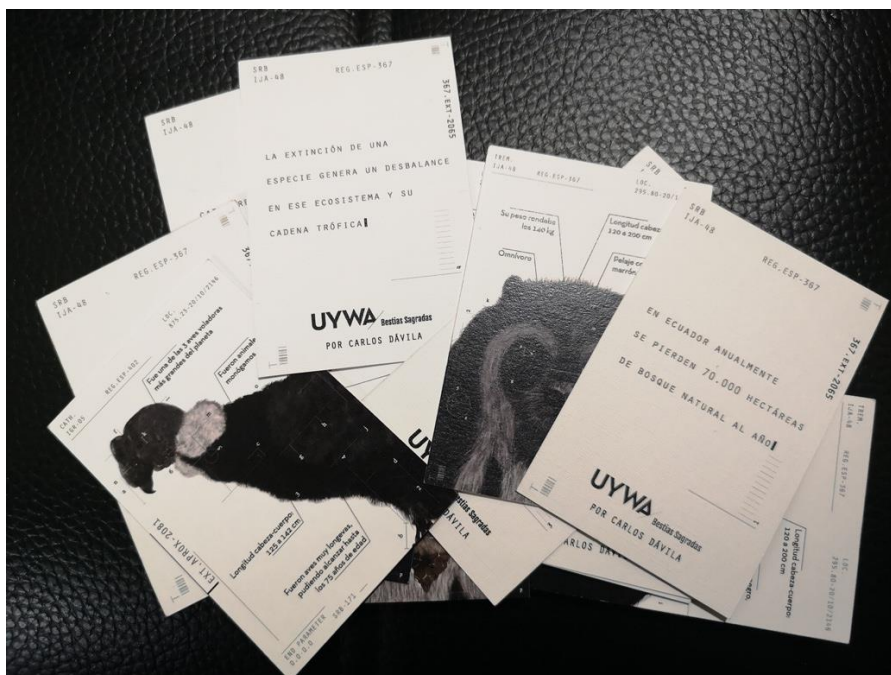


Figura 6: Tarjetas.

Sin embargo, el desarrollo del proyecto no termina ahí sino en el análisis de los resultados obtenidos al crear la narrativa y descubrir la opinión del público sobre la misma, con el fin de conocer si la realización de la obra tuvo un impacto positivo y el diseño de cada pieza estuvo acorde al hilo del relato.

## Proceso de diseño

Al analizar el proceso de diseño, se puede mencionar que se empezó planificando una estrategia en base a la narración creada, y tomando en cuenta que todos los datos recopilados y la investigación deben tener fundamentos científicos que

muestren que todas las piezas coinciden con la historia. En cuanto a la cromática se escogió un estilo minimalista y limpio en donde solo se utiliza la escala de grises creando una estética futurista y sobria en la obra, ya que el propósito es enaltecer y magnificar la existencia de las especies. Además porque esta combinación de colores de una sola gama tienden a generar expectativa y misterio en el público. “Psicología del color, los colores actúan sobre los sentimientos y la razón generando gusto y empatía” (Martinench, 2014).

Ahora, en cuanto al uso de la tipografía y otros elementos gráficos, cabe recalcar que se buscó la funcionalidad en conjunto con la estética de la narrativa, tomando en cuenta el tiempo en el que se da la historia y los cambios sociales experimentados en ese futuro. Todo esto, con el fin de que el diseño comunique lo visualmente necesario de una forma atractiva. “Lo que bien comunica discrepa de la estética, lo funcional necesita siempre ser independiente” (Bonsiepe, 1999, pp.57).

Para las ilustraciones se tomó como referencia la estética de un dibujo científico, que tiene que ser realista y mostrar las proporciones de la especie para ser un registro fiable de lo investigado.

### **Investigación y comunicación**

Al ser una exhibición basada en la comunicación, la investigación de la hermenéutica de los objetos, la representación y los símbolos fueron marcos sumamente importantes para desarrollar un estudio adecuado de cuales serían las mejores piezas para exhibir y cuales podrían no funcionar al interactuar con la gente. Según Baudrillard “el diseño es el medio indispensable para el entendimiento de los objetos, ya que implica el ¿CÓMO?. Se van a interpretar los mismos” (1981, pp.18). Es decir, los objetos comunican y al hacerlo dependen de sus características visuales, por lo que al

crear un entorno gráfico coherente la relación entre cada uno de ellos será concisa y entendible al ojo humano.

Así mismo, como parte de la investigación realizada se incurrió en la búsqueda de teorías que ejemplifiquen la utilización de este tipo de conceptos en los que la narrativa futurista genera misterio e intriga en el espectador, tomando en cuenta que el entendimiento del concepto es clave en la concepción de esta historia. Según Hoang “contar una historia para una producción visual, es la herramienta más poderosa de persuasión, la imaginación crea una proyección en la gente de forma que cualquier tipo de sensación de bienestar o idealización puede hacer que esta sea gustosa y memorable” (2014).

Por otro lado, las técnicas utilizadas en el proceso también fueron investigadas, comenzando por la ilustración científica que se basa en “analizar morfológicamente una especie a partir del dibujo realista” (Hultgren, 1993, pp. 62). En donde no solo se busca la estética sino la funcionalidad, para que en un futuro esta ilustración sirva como un registro detallado y acertado. Así mismo, se investigó sobre las aplicaciones de realidad aumentada, que requieren un proceso de aprendizaje para poder llegar a un fin. En este se buscó la ayuda de un programador experimentado en el tema Darío Ruiz, quien fue de gran ayuda en el proceso y aportó con ideas al proyecto.

Igualmente, se realizaron varias entrevistas. En primer lugar, a Juan Carlos Arosemena (profesor de veterinaria e investigador medio ambiental) de la Universidad de las Américas, con quien se pudo conversar acerca de la problemática que enfrentan actualmente los animales en peligro de extinción, y también muchas de las soluciones y proyectos que han existido anteriormente sobre este tema. “Sería alternar nuestra realidad decir que en Ecuador se ha hecho algo concreto con respecto a la conservación

de las especies, además de que falta mucho para que las personas estén conscientes de que es importante aportar y hagan algo al respecto” (2019).

Por otro lado, Carmen Ávila (Directora Rescate Animal Cuenca) afirma que “actualmente más del 50% de las especies vulnerables han aumentado su nivel de riesgo con respecto a los últimos 5 años, debido a los continuos cambios climáticos y factores externos que afectan su hábitat” (2019). Entre ellas el cóndor y el oso de anteojos, que son dos de las especies con mayor riesgo de desaparecer por la cantidad de amenazas que enfrentan en Ecuador.

## Conclusión

La exhibición desarrollada presenta una obra de cuatro piezas, por medio de las que se desenvuelve una historia futurista que busca llamar a la conciencia del espectador y recrear un escenario apocalíptico al que podríamos llegar a pertenecer si no hacemos algo ahora por la recuperación y cuidado del medio ambiente. Cada uno de los elementos presentados figuran dentro de la obra como momentos recopilados científicamente a través de una investigación exhaustiva, siendo los descubrimientos encontrados de las especies que desaparecieron en el futuro.

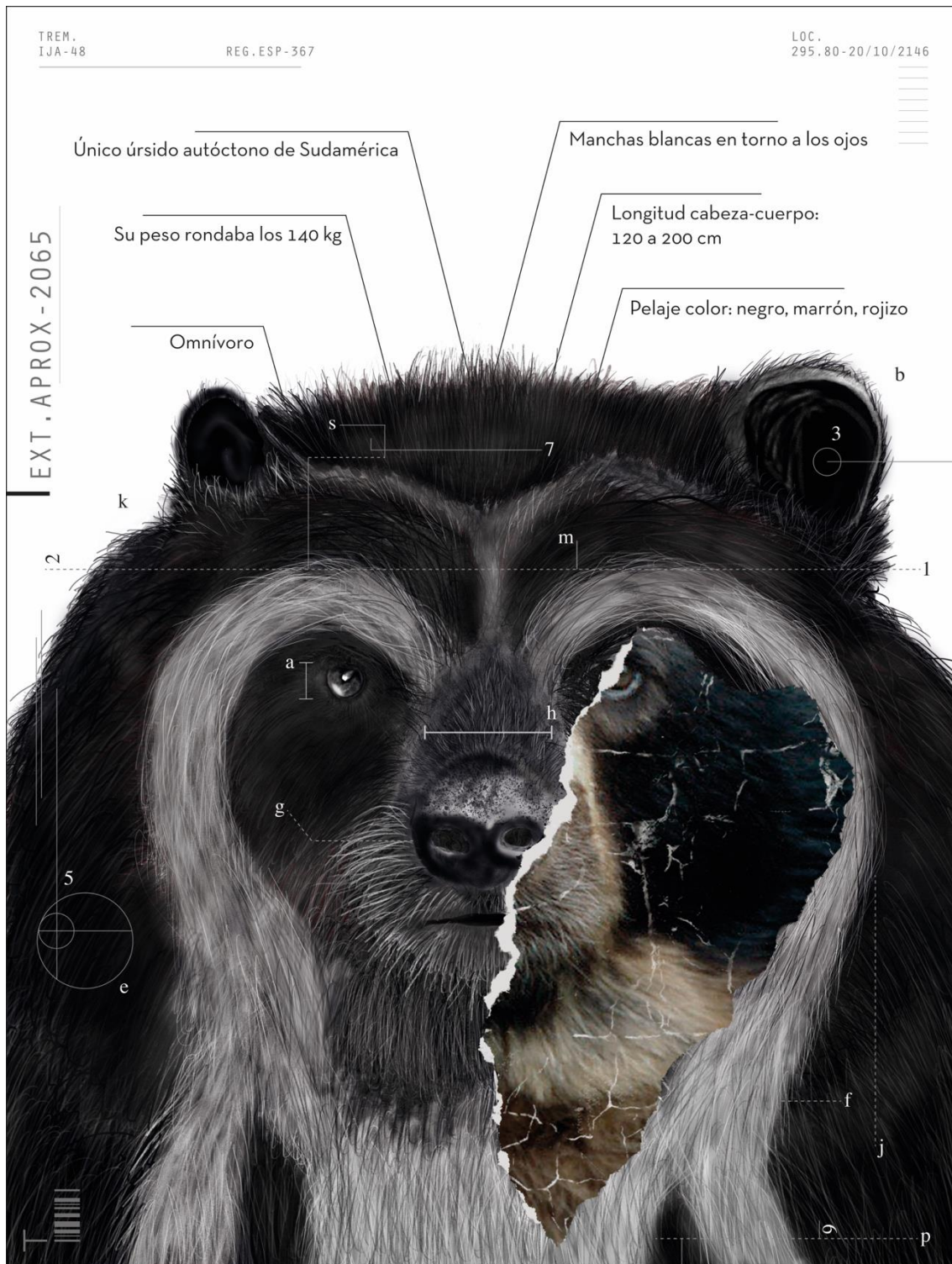
Este trabajo me ha brindado la oportunidad de desarrollar mi imaginación al máximo por medio de la creación de una historia completamente inventada, que en su proceso tuvo muchas dificultades y errores. Sin embargo, este proceso ha sido enriquecedor tanto personal como profesionalmente y me ha dado la posibilidad de adquirir nuevas habilidades y conocimientos de diseño, comunicación e investigación de mucha utilidad para mi futuro.

## Referencias Bibliográficas

- Baudrillard, J. (1981). *El sistema de los objetos*. México: Siglo xxi.
- Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la interfase: mutaciones del diseño* (No. 655.26). Buenos Aires: Infinito.
- Cerrillo, A. (2016). *La Tierra ha perdido el 58% de sus animales en los últimos 40 años*. Recuperado el 10 de diciembre de 2019, de La Vanguardia Sitio web: <https://www.lavanguardia.com/natural/20161027/411372645010/58-animales.html>
- Crespo, C. (2018). *La caza furtiva, el lucro de la extinción*. Recuperado el 15 de diciembre de 2019, de National Geographic Sitio web: <https://www.nationalgeographic.es/animales/2018/09/la-caza-furtiva-el-lucro-de-la-extincion>
- Hoang, T. (2014). *Using storytelling to create impactful video marketing: Case: Music concert" October# Beatz 2017"*.
- Hultgren, K. (1993). *The Art of Animal Drawing: Construction, Action Analysis, Caricature*. Nueva York: Dover Publications.
- Martinech, A. (2014). *Juguetes y artilugios: un corto documental sobre figuras coleccionables y quienes las coleccionan*.
- Ministerio del Ambiente. (2019). *Protege Ecuador, la responsabilidad es de tod@s*. Recuperado el 25 de noviembre de 2019, de Ministerio del Ambiente Sitio web: <http://www.ambiente.gob.ec/11699/>



## Anexo A: Piezas



Anexo 1: Ilustración oso de anteojos.



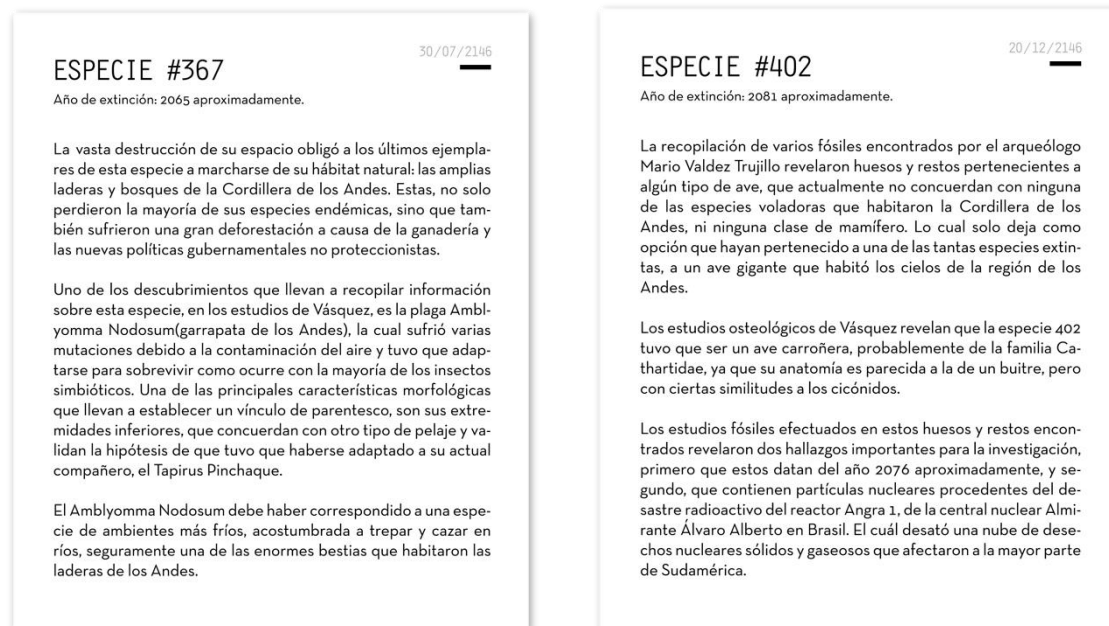
*Anexo 2: Cuadro enmarcado oso de anteojos.*



Anexo 3: Ilustración condor andino.



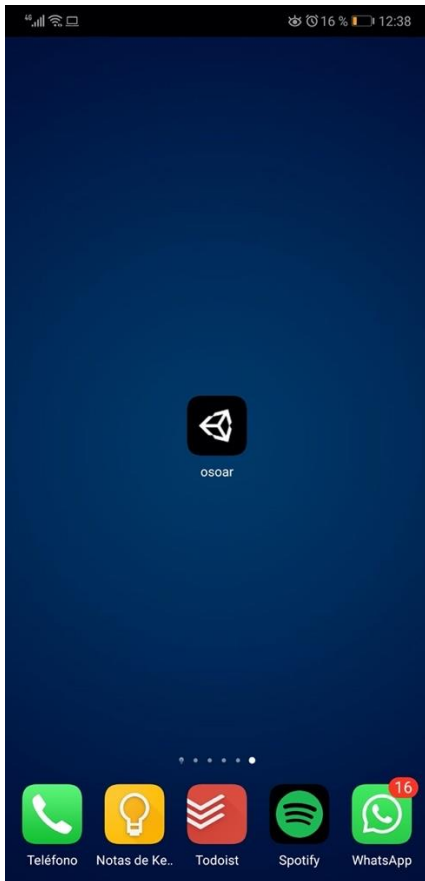
*Anexo 4: Cuadro enmarcado condor andino.*



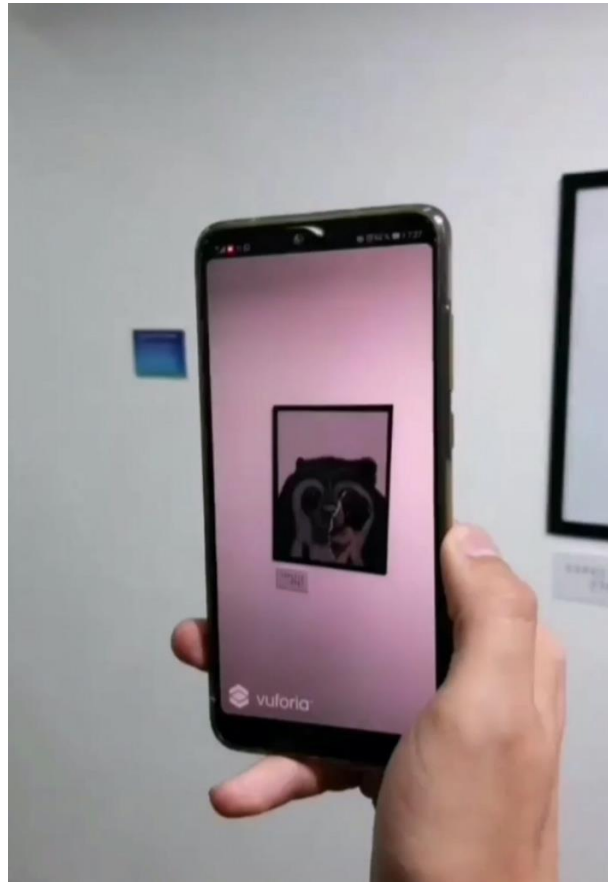
Anexo 5: Textos Oso y Condor.



Anexo 6: Textos y audio armados.



*Anexo 7: Aplicación realidad Aumentada.*



*Anexo 8: Realidad aumentada funcionando.*

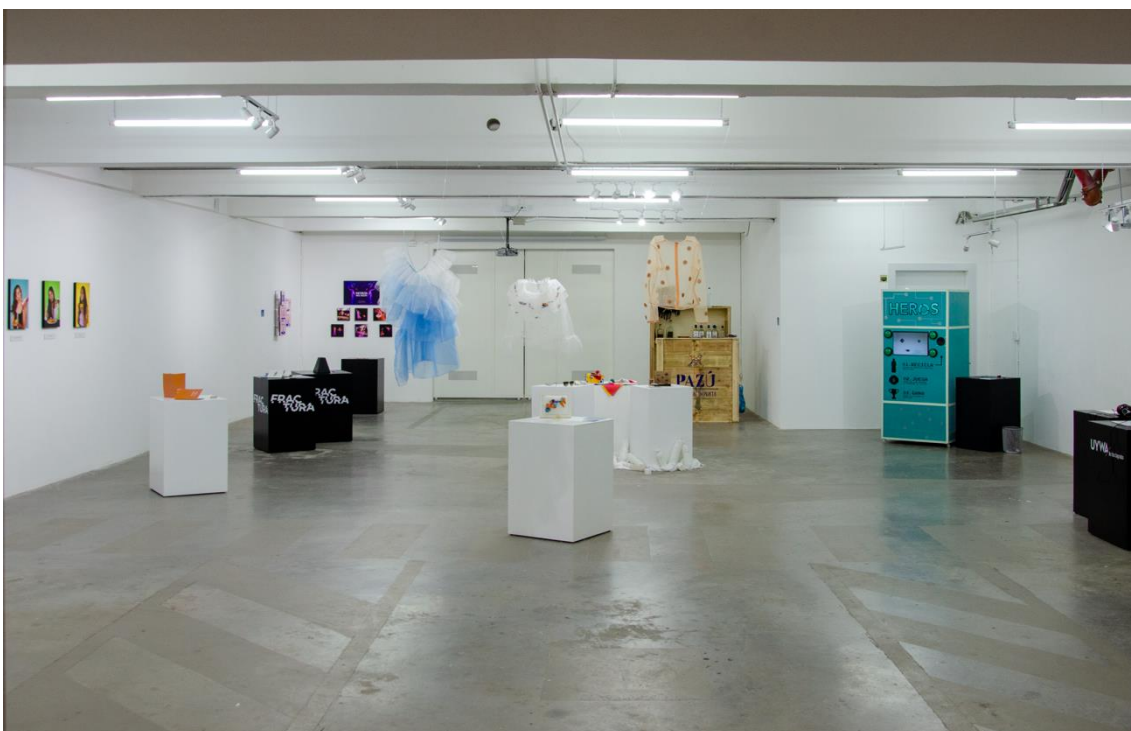


*Anexo 9: Montaje Final.*

## Anexo B: Evento



*Anexo 10: Montaje exhibición.*



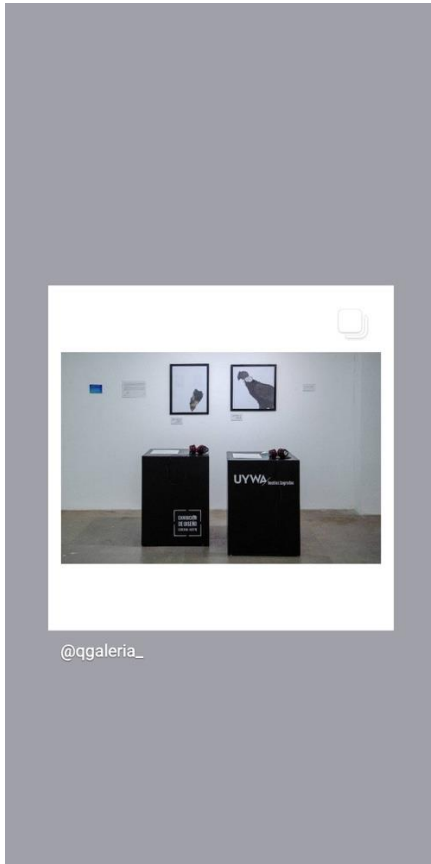
*Anexo 11: Exhibición.*



Anexo 12: Interacciones.



## Anexo C: Promoción



Anexo 13: Promoción Galería Q.

Anexo 14: Evento en Facebook..



Anexo 15: Promoción en Instagram.