



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**“INTERPRETACIÓN DE LA COSMOVISIÓN DE LA
CULTURA PURUHÁ A TRAVÉS DE UN CORTOMETRAJE
ANIMADO DE FICCIÓN”**

Tesis de grado presentada para optar al grado

Académico de:

INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTORES: COBO OBREGÓN MARIO ANTONIO

RONQUILLO NAULA DAVID RICARDO

TUTOR: LIC. RAMIRO SANTOS POVEDA

Riobamba - Ecuador

2015

©2015, David Ricardo Ronquillo Naula & Mario Antonio Cobo Obregón

Se Autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE INGENIERIA EN SISTEMAS

El Tribunal de Tesis certifica que: El trabajo de investigación: “INTERPRETACIÓN DE LA COSMOVISIÓN DE LA CULTURA PURUHÁ A TRAVÉS DE UN CORTOMETRAJE DE FICCIÓN”, de responsabilidad de los señores David Ricardo Ronquillo Naula y Mario Antonio Cobo Obregón, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal de Tesis, quedando autorizada su presentación:

Ing. Gonzalo Samaniego Ph.D

DECANO FACULTAD
INFORMÁTICA Y
ELECTRÓNICA

.....

Lic. Fabián Calderón

DIRECTOR ESCUELA
DE DISEÑO GRÁFICO

.....

Lic. Ramiro Santos

DIRECTOR DE TESIS

.....

Lic. Diego Tapia

MIEMBRO TRIBUNAL

.....

Nosotros Mario Antonio Cobo Obregón y David Ricardo Ronquillo Naula., somos responsables de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta Tesis de Grado y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

MARIO ANTONIO COBO OBREGÓN
DAVID RICARDO RONQUILLO NAULA

DEDICATORIA

A mi padre que con su ejemplo de decisión, constancia y sacrificio, nos tomó de la mano por la vida y solo la fría muerte lo pudo detener.

Mario

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo investigativo a toda mi familia por ser la inspiración que me llevó a culminar una etapa más en el desarrollo de mi vida. A mis amigos David Morales, Erick Vélez, Mario Cobo, Christian Guzmán y Susana Robalino, por estar presentes en todo momento. A mi hermano Carlos por el apoyo y confianza otorgada en mi estudio.

David

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi familia y amigos que con su incondicional apoyo y confianza han hecho de mí un ser humano anhelante de un futuro esplendoroso

Mario

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi familia por el apoyo brindado a lo largo de mi vida, especialmente a mi madre Sonia, a mi tía Mónica y a mi hermano Carlos. Ustedes fueron la fuerza para seguir mi formación profesional sin desmayar en el camino. A Susana Robalino por la fe y el cariño expresado a mí ser, indudablemente una persona especial en mi vida que me ha dado su apoyo incondicional. Una inmensa gratitud a mi tutor de tesis Lic. Ramiro Santos, por los conocimientos impartidos a lo largo de mi carrera y por ayudar a encontrar en el 3D una pasión como aprendizaje.

David

TABLA DE CONTENIDO

Páginas

RESUMEN	XVIII
ABSTRACT	XIX
INTRODUCCION	1
ATECEDENTES	2
JUSTIFICACION	4
OBJETIVOS	5
1. MARCO TEÓRICO	6
1.1 El Diseño Gráfico	6
1.2 Animación	6
1.2.1 Tiempo y espacio en la animación	6
1.2.2 Principios básicos en la animación	7
1.2.2.1 <i>Estirar y encoger</i>	8
1.2.2.2 <i>Anticipación</i>	8
1.2.2.3 <i>Puesta en escena</i>	9
1.2.2.4 <i>Acción directa y pose a pose</i>	9
1.2.2.5 <i>Acción continua y superposición</i>	9
1.2.2.6 <i>Entradas lentas y salidas lentas</i>	10
1.2.2.7 <i>Arcos</i>	10
1.2.2.8 <i>Acción secundaria</i>	10
1.2.2.9 <i>Ritmo</i>	11
1.2.2.10 <i>Exageración</i>	11
1.2.2.11 <i>Dibujos sólidos</i>	11
1.2.2.12 <i>Personalidad o apariencia</i>	12
1.2.3 Modelado 3D	12
1.2.3.1 <i>Bocetos</i>	12
1.2.3.2 <i>Modelado manual</i>	13
1.2.3.3 <i>Modelado software 3D</i>	14
1.2.3.4 <i>Texturizado e iluminación</i>	15
1.3 El cortometraje	15
1.3.1 El argumento	15
1.3.2 Los personajes	16
1.3.2.1 <i>La ficha de personaje</i>	16
1.3.3 El Storyboard	17

1.4	Adolescencia y juventud.....	19
1.5	Semiótica.....	20
2.	INVESTIGACION DE LA CULTURA PREHISPÁNICA EN LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO.....	22
2.1	La Provincia de Chimborazo.....	22
2.1.1	<i>División Política de la Provincia de Chimborazo.....</i>	22
2.1.2	<i>La Ciudad de Riobamba.....</i>	23
2.1.3	<i>El Pueblo Puruhá.....</i>	25
2.1.3.1	<i>Vestimenta.....</i>	26
2.1.3.2	<i>Prácticas productivas.....</i>	26
2.1.3.3	<i>Prácticas medicinales.....</i>	27
2.1.4	<i>Costumbres, símbolos y creencias.....</i>	28
2.2	Historia.....	28
2.2.1	<i>Cronología.....</i>	28
2.2.2	<i>Economía.....</i>	29
2.2.3	<i>Alimentación.....</i>	30
2.2.4	<i>Cosmovisión.....</i>	31
2.2.4.1	<i>Viracocha o Pachacamak.....</i>	32
2.2.4.2	<i>Inti.....</i>	33
2.2.4.3	<i>Sapa-Inca.....</i>	33
2.2.4.4	<i>Los Eclipses.....</i>	33
2.2.4.5	<i>La luna y las estrellas.....</i>	33
2.2.4.6	<i>La madre tierra.....</i>	33
2.2.4.7	<i>El trueno.....</i>	34
2.2.4.8	<i>El año solar.....</i>	34
2.2.4.9	<i>El folklore.....</i>	35
2.2.4.10	<i>La refacción solar.....</i>	35
2.2.4.11	<i>Arquitectura.....</i>	35
2.2.4.12	<i>Las clases sociales.....</i>	35
2.2.5	<i>Cosmogonía del mundo andino.....</i>	35
2.2.5.1	<i>Pensamiento Teológico.....</i>	36
2.3	Símbolos.....	36
2.3.1	<i>Colección Casa Escobar.....</i>	36
2.3.2	<i>Museo Ministerio de Cultura y Patrimonio Riobamba.....</i>	39
2.3.3	<i>Museo Paquita de Jaramillo.....</i>	42
2.3.4	<i>Inventario de piezas robadas INPC.....</i>	44
2.3.5	<i>Colección privada Señor Almeida y Señor Marco Cruz.....</i>	45

2.4	Mitos y Leyendas	45
2.4.1	<i>El ojo volador</i>	46
2.4.2	<i>El fuego</i>	46
2.4.3	<i>El sol que llora</i>	46
2.4.4	<i>El guerrero danzante</i>	46
2.4.5	<i>Pachacamak y los Gigantes</i>	46
2.4.6	<i>La creación del mundo Inca</i>	47
2.4.7	<i>Batalla de los dioses</i>	47
2.5	Interpretación de la cosmovisión Puruhá en la Provincia de Chimborazo	48
2.5.1	<i>Análisis e interpretación de la historia</i>	48
2.5.2	<i>Análisis e interpretación de los símbolos</i>	49
2.5.2.1	<i>Los tres mundos</i>	50
2.5.2.2	<i>La cuatripartición</i>	51
2.6	Análisis e interpretación de las leyendas	51
3	DESARROLLO DEL CORTOMETRAJE	53
3.1	Creación del argumento	53
3.1.1	<i>Prólogo Maestro Yachak</i>	53
3.1.2	<i>Argumento Maestro Yachak Demo</i>	53
3.2	Creación de personajes	54
3.2.1	<i>Ficha de Personaje de personaje principal</i>	55
3.2.2	<i>Ficha de Personaje de personaje secundario</i>	56
3.2.3	<i>Ficha de Personaje del Yachak</i>	57
3.2.4	<i>Ficha de Personaje del Gigante</i>	58
3.3	Creación del Storyboard	59
3.4	Modelado en 3D	72
3.4.1	<i>Modelado de personajes</i>	72
3.4.1.1	<i>Modelado en 3D de personaje principal</i>	72
3.4.1.2	<i>Modelado en 3D de personaje secundario</i>	73
3.4.1.3	<i>Modelado en 3D del Yachak</i>	73
3.4.1.4	<i>Modelado en 3D del Gigante</i>	73
3.4.2	<i>Modelado y texturizado de personajes y objetos</i>	74
3.4.2.1	<i>Modelado y texturizado de indumentaria del personaje principal</i>	75
3.4.2.2	<i>Modelado y texturizado de indumentaria del personaje secundario</i>	75
3.4.2.3	<i>Modelado y texturizado de indumentaria del Yachak</i>	76
3.4.2.4	<i>Modelado y texturizado de indumentaria del Gigante</i>	76
3.4.3	<i>Modelado de escenarios</i>	76
3.5	Animación	79

3.5.1	<i>Rastreo De Movimiento</i>	79
3.6	Renderizado	82
3.7	Edición de video	83
4	VALIDACIÓN	86
4.1	Hipótesis	86
4.1.1	<i>Proceso de validación</i>	86
4.1.2	<i>Técnicas utilizadas para la validación</i>	86
4.1.3	<i>Proceso de selección del panel de expertos</i>	86
4.1.4	<i>Desarrollo de la validación</i>	86
4.2	Análisis del resultado	86
4.2.1	<i>Tabulación de resultados</i>	86
4.3	Conclusión de la validación	86
	CONCLUSIONES	95
	RECOMENDACIONES	96

ÍNDICE DE ABREVIATURAS

GAD: Gobierno Autónomo Descentralizado.

GADM: Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal.

GADCH: Gobierno Autónomo Descentralizado de la Provincia de Chimborazo.

GADMR: Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal de Riobamba.

COPROBICH: Corporación de Productores y Comercializadores Orgánicos Bio Taita
Chimborazo.

FX: Special effects

FPS: Frames per second

ÍNDICE DE TABLAS

	Páginas
Tabla 1-1: Periodos en el desarrollo del ser humano.....	19
Tabla 1-2: Parroquias urbanas.....	24
Tabla 2-2: Parroquias rurales.....	24
Tabla 3-2: Distribución del pueblo Puruhá.....	25
Tabla 4-2: División del pueblo Puruhá.....	25
Tabla 5-2: Periodos del desarrollo de la sociedad en América.....	28
Tabla 6-2: Deidades Puruhá.....	32
Tabla 7-2: Los nombres de los meses.....	34
Tabla 8-2: Colección Casa Escobar.....	36
Tabla 9-2: Museo Ministerio de la Cultura y Patrimonio Riobamba.....	38
Tabla 10-2: Museo Paquita de Jaramillo.....	41
Tabla 11-2: Inventario de piezas robadas INPC.....	43
Tabla 12-2: Colección privada Señor Almeida y Señor Marco Cruz.....	44
Tabla 1-4: Pregunta 1.....	86
Tabla 2-4: Pregunta 2.....	87
Tabla 3-4: Pregunta 3.....	89
Tabla 4-4: Pregunta 4.....	90
Tabla 5-4: Pregunta 5.....	91
Tabla 6-4: Encuesta dirigida a expertos.....	93

INDICE DE GRÁFICOS

	Páginas
Gráfico 1-1: Pelota rebotando.....	6
Gráfico 2-1: Espacio de los rebotes.....	7
Gráfico 3-1: Tiempo y espacio.....	7
Gráfico 4-1: Estirar y encoger.....	8
Gráfico 5-1: Anticipación.....	8
Gráfico 6-1: Puesta en escena.....	9
Gráfico 7-1: Acción directa y pose a pose.....	9
Gráfico 8-1: Acción continua y superposición.....	9
Gráfico 9-1: Entradas lentas y salidas lentas.....	10
Gráfico 10-1: Arcos.....	10
Gráfico 11-1: Acción secundaria.....	10
Gráfico 12-1: Ritmo.....	11
Gráfico 13-1: Exageración.....	11
Gráfico 14-1: Dibujos sólidos.....	11
Gráfico 15-1: Personalidad o apariencia.....	12
Gráfico 16-1: Boceto de Hombre Lobo.....	13
Gráfico 17-1: Modelado manual de Hombre Lobo.....	14
Gráfico 18-1: Modelado 3D de Hombre Lobo.....	14
Gráfico 19-1: Texturizado e iluminación de Hombre Lobo.....	15
Gráfico 20-1: Ficha de personaje.....	17
Gráfico 21-1: Storyboard The Simpsons.....	18
Gráfico 22-1: Storyboard.....	19
Gráfico 1-2: Mapa político de la Provincia de Chimborazo.....	22
Gráfico 2-2: Parque Maldonado.....	24
Gráfico 3-2: Vestimenta Puruhá.....	26
Gráfico 4-2: Agricultores Puruhá.....	26
Gráfico 5-2: Yachak Puruhá.....	27
Gráfico 6-2: Estrecho de Berling.....	29
Gráfico 7-2: Concha Spondylus.....	29
Gráfico 8-2: Cultivo de papa andina.....	30
Gráfico 9-2: Volcán Chimborazo.....	31
Gráfico 10-2: Vicuñas del Chimborazo.....	31
Gráfico 11-2: Adorno funerario.....	49
Gráfico 12-2: Recipiente ceremonial.....	49

Gráfico 13-2:	Adorno funerario vector.....	50
Gráfico 14-2:	Recipiente ceremonial vector.....	50
Gráfico 1-3:	Ficha de personaje Principal.....	54
Gráfico 2-3:	Ficha de personaje Secundario.....	55
Gráfico 3-3:	Ficha de personaje Yachak.....	56
Gráfico 4-3:	Ficha de personaje Gigante.....	57
Gráfico 5-3:	Storyboard Maestro Yachak pag1.....	58
Gráfico 6-3:	Storyboard Maestro Yachak pag2.....	59
Gráfico 7-3:	Storyboard Maestro Yachak pag3.....	60
Gráfico 8-3:	Storyboard Maestro Yachak pag4.....	61
Gráfico 9-3:	Storyboard Maestro Yachak pag5.....	62
Gráfico 10-3:	Storyboard Maestro Yachak pag6.....	63
Gráfico 11-3:	Storyboard Maestro Yachak pag7.....	64
Gráfico 12-3:	Storyboard Maestro Yachak pag8.....	65
Gráfico 13-3:	Storyboard Maestro Yachak pag9.....	66
Gráfico 14-3:	Storyboard Maestro Yachak pag10.....	67
Gráfico 15-3:	Storyboard Maestro Yachak pag11.....	68
Gráfico 16-3:	Storyboard Maestro Yachak pag12.....	69
Gráfico 17-3:	Storyboard Maestro Yachak pag13.....	70
Gráfico 18-3:	Modelado 3d Personaje principal.....	71
Gráfico 19-3:	Modelado 3d personaje secundario.....	72
Gráfico 20-3:	Modelado 3d Yachak.....	72
Gráfico 21-3:	Modelado 3d Gigante.....	73
Gráfico 22-3:	Textura personaje principal.....	74
Gráfico 23-3:	Textura personaje secundario.....	74
Gráfico 24-3:	Textura Yachak.....	75
Gráfico 25-3:	Textura Gigante.....	75
Gráfico 26-3:	Volcán Chimborazo vista satelital.....	76
Gráfico 27-3:	Boceto del escenario.....	76
Gráfico 28-3:	Escenario 3D, 01.....	77
Gráfico 29-3:	Escenario 3D, 02.....	77
Gráfico 30-3:	Escenario 3D, 03.....	78
Gráfico 31-3:	Rastreo de movimiento de rostro base.....	79
Gráfico 32-3:	Rastreo de movimiento de rostro aplicado.....	79
Gráfico 33-3:	Errores en el rastreo de movimiento de rostro.....	80
Gráfico 34-3:	Correcciones del rastreo de movimiento de rostro.....	80
Gráfico 35-3:	Movimiento de personajes.....	81

Gráfico 36-3:	Render de escena 01.....	81
Gráfico 37-3:	Proceso de render.....	82
Gráfico 38-3:	Edición de video.....	83
Gráfico 39-3:	Edición de audio.....	83
Gráfico 1-4:	Pregunta 1, Porcentajes de representatividad.....	86
Gráfico 2-4:	Pregunta 1, Sumatoria de Porcentajes de representatividad.....	87
Gráfico 3-4:	Pregunta 2, Porcentajes de representatividad.....	88
Gráfico 4-4:	Pregunta 2, Sumatoria de Porcentajes de representatividad.....	88
Gráfico 5-4:	Pregunta 3, Porcentajes de representatividad.....	89
Gráfico 6-4:	Pregunta 3, Sumatoria de Porcentajes de representatividad.....	89
Gráfico 7-4:	Pregunta 4, Porcentajes de representatividad.....	90
Gráfico 8-4:	Pregunta 4, Sumatoria de Porcentajes de representatividad.....	91
Gráfico 9-4:	Pregunta 5, Porcentajes de representatividad.....	92
Gráfico 10-4:	Pregunta 5, Sumatoria de Porcentajes de representatividad.....	92
Gráfico 11-4:	Encuesta dirigida a expertos.....	93

RESUMEN

El desarrollo de esta investigación tiene como objetivo la interpretación de la cosmovisión de la cultura Puruhá a través de un cortometraje animado de ficción en 3D, aprobado por un grupo de expertos dentro de diferentes áreas, tales como, turismo, medicina andina, diseño gráfico e historia. Para realizar la interpretación se analizó las características históricas de los pueblos Puruháes en el periodo de integración con el pueblo Shiri y el Imperio Inca, dentro de esta investigación se determinaron elementos como, médicos-sacerdotes (Yachak), soldados (Guerreros Orejones), historias sobre gigantes, dioses, métodos de construcción y cultivo para la subsistencia. Con estos datos se procedió a elaborar un guion en el cual se integró todos los elementos hallados, para luego adherir aspectos de ficción mezclando así elementos reales con los mitos y leyendas y obtener una historia fantástica. Luego de creado el guion se realizó el storyboard, bocetaje de personajes, modelado de personajes en 3D en el software Hakehuman, modelado de objetos y escenarios en 3D, texturizado de personajes, luces, animación del cortometraje y renderizado de escenas en el software Blender. Para este proceso se utilizaron los laboratorios de la Escuela de Diseño Gráfico. Con la animación en 3D lista, se procedió a integrar los diálogos grabados en la Radio de la Escuela de Diseño Gráfico obteniendo el cortometraje animado. La validación fue llevada a cabo por el panel de expertos mediante encuestas que reflejaron un 76% de representatividad del cortometraje con la cultura Puruhá. Como conclusión se señala que la cultura Puruhá tiene una riqueza cultural e histórica que puede ser ambientada en una historia paralela de ficción y se recomienda el estudio profesional de software 3D para obtener una animación impecable.

Palabras claves: <CORTOMETRAJE ANIMADO 3D> <CULTURA PURUHÁ>
<SOFTWARE [BLENDER]> <SOFTWARE [MAKEHUMAN]> <ESCUELA DE DISEÑO
GRAFICO> <MODELADO 3D> <MEDICO ANDINO [YACHAK]> <COSMOVISIÓN
ANDINA>

ABSTRACT

The development of this research aims to interpret the cosmovision of the Puruhá culture through an animated short film of fiction in 3D, approved by a group of experts in different areas, such as: tourism, Andean medicine, graphic design and history. For performing the interpretation, was analyzed the historical characteristics of the peoples Puruháes in the period of integration with the Shiri People and the Inca empire, inside of this research, were determined elements, such as: doctors - priests (Yachak), soldiers (Guerreros Orejones), stories about giants, gods, construction methods and cultivation for the subsistence. With these data, we proceed to develop a scenario in which all found elements were joined, then adhere fiction aspects thus mixing real elements, with the myths and legends, and get a fantastic story. After created the script, it was performed the storyboard, modeling character in 3D, in the software Hakehuman, object modeling and sceneries in 3D, textured characters, lights, animated short film and rendering of scenes in the Blender software. For this process were used the laboratories of the Graphic Design School. With animation in 3D ready, it was proceeded to integrate the recorded dialogues in the Radio of the Graphic Design School, obtaining the animated short film. The validation was carried out by the panel of experts, through surveys which reflecting a 76% of representativeness of the short film with Puruhá culture. In conclusion, it is noted that the Puruhá culture has a rich culture and history, which can be set, in a parallel fictional story and it's recommended the professional studio about 3D software, for an impeccable animation.

< 3D ANIMATED SHORT FILM > < PURUHÁ CULTURE > <SOFTWARE [BLENDER] >
< SOFTWARE [MAKEHUMAN] > < GRAPHIC DESIGN SCHOOL > < 3D MODELING > <
ANDEAN DOCTOR [YACHAK] > < ANDEAN COSMOVISION >.

INTRODUCCION

La cultura Ecuatoriana prehispánica debió haber constado de una riqueza cultural exquisita, sin embargo los varios años de conquista diezmaron la cultura aborigen, y ella adaptándose a las nuevas condiciones en las que se encontraban debió mimetizarse y transformarse a sus nuevos días.

Gracias a que existieron grupos que se mantuvieron en el aislamiento debido a sus condiciones geográficas, algunas de sus costumbres se mantienen vigentes, como la medicina natural o las fiestas típicas de la época.

Otro factor determinante en la conservación de la memoria indígena, son los historiadores, que se han dado a la tarea de transcribir sus investigaciones, dando luces para conocer el pensamiento de los antepasados indígenas.

Actualmente el fenómeno social de la comunicación global, da campo libre para que las nuevas generaciones de niños y jóvenes abracen a las culturas extranjeras y dejen de lado las creencias y mitos de su propia tierra.

Tomando en cuenta esto e intentando mantener viva la tradición de nuestros antepasados y comunicarla no solo a la nueva generación de niños y adolescentes indígenas, sino también a las generaciones de las etnias que se consideran mestizas, para esto debemos considerar si una historia basada en este contexto histórico y simbólico puede ser adaptado a un cortometraje de ficción, de esta manera podemos darle un nuevo impulso a la conservación de la Cultura Ecuatoriana y sobre todo a la Cultura Puruhá.

ANTECEDENTES

En el homo sapiens se conjuntan tres memorias: el ADN, la memoria individual y la memoria cultural. (Estañol B., 2001, p.16)

Hablar de cultura es mantener vivos los conocimientos, ideas, tradiciones y costumbres de cada pueblo, esta se encuentra plasmada en la fauna y flora, así también como en su gente, todos ellos encierran la cultura de un lugar sin saber que son guardianes silenciosos de un gran tesoro, pero el olvido colectivo de la sociedad actual está aislando con la indiferencia a todos estos elementos, perdiendo su identidad.

Pero ¿por qué es necesaria la cultura en nuestras sociedades? Amartya Sen Autor de la revista letras libres asevera que:

“El Desarrollo incluye el enriquecimiento de las vidas humanas por medio de las artes y las práctica culturales, que valoramos.”(Amartya S, 2014, www.letraslibres.com)

Julio César refiriéndose a un acaudalado y exitoso senador llamado Casio menciona que él que no escucha música: sonrío poco. Esto es una reflexión profunda en pocas palabras, muestra que el hombre está directamente vinculado con el arte, el cual se conserva y desarrolla con la cultura manteniendo así existente la identidad propia del individuo, de tal modo el hombre ya no es un ser desolado.

Mirando hacia otros países ricos en cultura encontramos a la cultura japonesa con sus costumbres milenariamente arraigadas, debido a la segunda guerra mundial los nipones dieron un giro en su estilo de vida, sin embargo conservan su cultura ancestral en la actualidad interpretadas en comics, animes, manga y películas que demuestran la riqueza que aún vive entre sus calles y ciudades manteniendo así la identidad de su gente.

En Europa tienen el recuerdo de su gloria en las primeras etapas de la historia universal, escritores como Sócrates y Platón que construyeron los fundamentos de la civilización misma en la ética.

Como el crisol de tantas culturas que se mezclaron para resurgir como una, en el renacimiento, a manos de Miguel Ángel o Raffaello Sanzio entre tantos otros artistas. Estas memorias viven y son el fundamento para que estas sociedades se encuentren en estados de desarrollo y bienestar mucho más altos que nuestras regiones.

El Ecuador posee una gama diversa de culturas, por aquel motivo englobar la cultura ecuatoriana en un solo grupo es una tarea muy complicada, simplemente Ecuador es diversidad. La identidad de las culturas nativas del Ecuador es histórica, mística, gastronómica, musical, medicinal y gráficamente ricas, aun así la identidad de cada cultura se está dejando a un lado por la modernización, proceso en el cual se está abandonando el origen de cada individuo dando como resultado un Ecuador con ciudadanos sin identidad.

Para crear conciencia de pertenencia y patriotismo hacia Ecuador en septiembre del 2006 en la novena edición de la revista “Ele” llamada “Vamos a cambiar el Ecuador” nació el “Capitán Escudo” de la mano del ilustrador Israel Pardo, personaje que lucha contra los problemas que atacan al país, sin embargo no existe un personaje que dé vida e imparta pertenencia en las diferentes culturas.

La Escuela Superior Politécnica del Chimborazo en la ciudad de Riobamba almacena tesis enfocadas en las culturas de la provincia de Chimborazo como: “Guía Virtual para la Creación de Comics Multimedia Aplicado a la Leyenda del Génesis Puruhá para el 3er. Curso del Colegio San Felipe, autores Merino Logroño Cristian David y Cuenca Sarango Santos Fabián”, “Rescate de la gráfica Puruhá mediante su aplicación en un sistema señalético para el Gobierno Descentralizado de la Provincia de Chimborazo, autora Alvarez Romero Belisa Alexandra” e “Investigación y compilación de la iconografía Precolombina en la provincia de Chimborazo y su registro en un libro impreso, autor Santos Castro Jimmy Xavier.”

Dentro de estos temas se desarrolla el estudio del modo de vida que tuvieron estas culturas, ahí se encuentra su cromática acompañada del desarrollo gráfico encontrado en objetos de uso cotidianos como vestimenta, accesorios, utensilios, cuencos y jarrones mientras se enfocan en la riqueza cultural de la región, sin embargo el salvaguardar la cosmovisión de estas culturas no es su objetivo principal.

JUSTIFICACION

En la actualidad las culturas nativas de las regiones del Ecuador están siendo dejadas a un lado por las nuevas generaciones, la identidad cultural propia del Ecuador es empequeñecida ante diversas culturas que llegan desde otros países, causando una aculturación.

La asimilación de los rasgos, de las culturas prehispánicas es fácilmente captada por los descendientes directos de estas culturas debido a su parecido físico y cultural sin embargo esto no es de gran ayuda debido a que apenas el pueblo indígena representa el 7% de la población del Ecuador, mientras que la mayoría de la población ecuatoriana (71.99%) se considera mestiza. Por lo tanto es lógico que debamos considerar las tendencias actuales y los gustos que ya son parte de la cultura mestiza ecuatoriana.

La cosmovisión de las diferentes culturas autóctonas en el Ecuador es un cofre que encierra un sin número de deidades y creencias, todo esto es envuelto en un gran misticismo que en menor medida es apreciado por la sociedad, el cual adecuadamente manejado es potencialmente cautivador y pudiendo ser fácilmente difundido.

Rescatar el patrimonio intangible conlleva a conservar la identidad cultural, el hecho de mantener piezas invaluable y recrear escenarios del modo de vida de cierta cultura dentro de un museo es lo mínimo que se puede hacer hoy en día. En la actualidad el entorno que nos rodea ya no es inerte, la tecnología crece desmesuradamente y lo que hace un par de décadas era un gran atractivo para la sociedad ahora es menospreciado.

De acuerdo con las políticas implementadas en el PLAN DEL BUEN VIVIR 2013 – 2017 en el Objetivo 5, se menciona lo siguiente en el artículo 5.2: “Preservar, valorar, fomentar y resignificar las diversas memorias colectivas e individuales y democratizar su acceso y difusión.” Así también como parte de las metas en el inciso 5.4 menciona, “Incrementar el número de obras audiovisuales de producción nacional a 18.” Por tal motivo la presente tesis tiene el respaldo de las políticas vigentes del Gobierno Nacional y promocionará la iconografía y cosmovisión de la cultura precolombina de la provincia de Chimborazo.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Interpretar la cosmovisión de la cultura Puruhá del período de integración a través de un cortometraje de ficción.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Investigar la cosmovisión de la cultura Puruhá del período de integración.
- b) Interpretar la cosmovisión de la cultura Puruhá del período de integración.
- c) Desarrollar un cortometraje de ficción.
- d) Comprobar el nivel de representatividad del cortometraje de ficción.

HIPÓTESIS

El cortometraje de ficción representa la cosmovisión de la cultura Puruhá del período de integración.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 El Diseño Grafico

El diseño gráfico es la ciencia que estudia la comunicación visual, realizando un proceso de indagación, recopilación y análisis de la información que se desea transmitir así como del emisor y receptor, para elaborar el mensaje en el formato adecuado de manera estética y funcional.

1.2 Animación

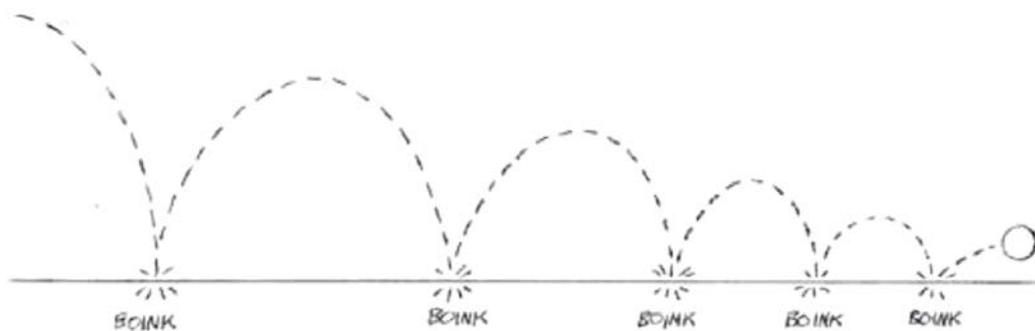
Al hablar de animación no hay mayor diferencia si se menciona de animación 2D o animación 3D. La animación 2D se realiza a mano, también conocida como animación tradicional, es el primer tipo de animación con el cual Disney en sus inicios creó sus películas; existe también la animación en 2D realizada mediante software, método usado en la actualidad. La animación 3D se desarrolla únicamente con software 3D, este tipo de animación ofrece un ahorro mayor de recursos aunque presente un grado de complejidad alto, su incursión en el cine actual es la productora de escenas que solo ocurren en nuestra imaginación con el beneficio de mostrarse tan reales que el espectador se sumerge en la trama.

1.2.1 *Tiempo y espacio en la animación*

Según Grim Natwick “Animación, esta todo en el tiempo y en el espacio”, las palabras de uno de los más grandes animadores involucrado en la animación de Blanca Nieves y los Siete Enanitos indica que para lograr la naturalidad de los movimientos en la animación es necesario tener en cuenta el tiempo y el espacio.

El ejemplo de la pelota es usado frecuentemente debido a que muestra distintos aspectos de la animación. La pelota cae de lo alto y empieza a rebotar hasta quedarse estática en un punto.

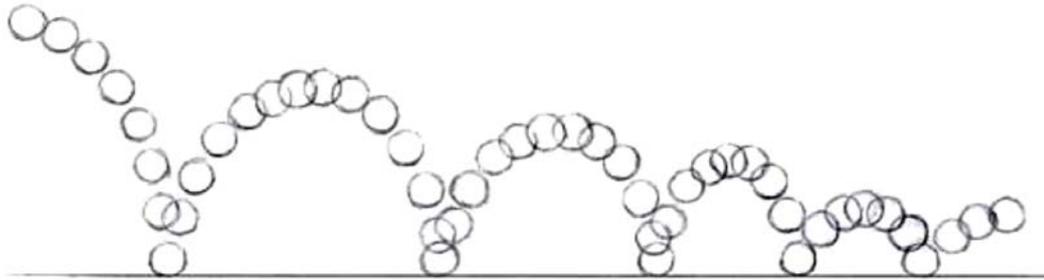
Gráfico 1-1: Pelota rebotando.



Fuente: Kit de supervivencia del animador.

Cuando la pelota rebota se pueden establecer los tiempos, es decir cada impacto establece el espacio de la pelota en el piso marcando un ritmo de acción en el que las cosas suceden.

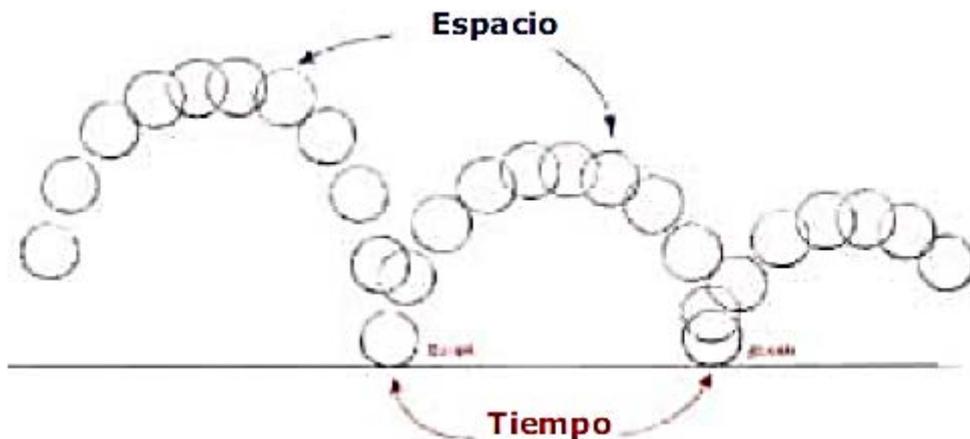
Gráfico 2-1: Espacio de los rebotes.



Fuente: Kit de supervivencia del animador.

Cuando la pelota cae más rápido posee mayor espacio en el arco, pero cuando la pelota va más lenta se superpone a sí misma y esto es notable en los arcos más pequeños del trayecto de rebote.

Gráfico 3-1: Tiempo y espacio.



Fuente: Kit de supervivencia del animador.

Los dos elementos básicos de la animación son el tiempo y el espacio, al interactuar con estos elementos se personaliza la acción; es decir, si con la trayectoria de la pelota se muestra a una pelota lenta, rápida, errática, precavida e incluso triste o alegre. No hay que olvidar que se está dando vida a un objeto por lo tanto el objeto en cuestión es dotado de un sinnúmero de características que harán visible su vitalidad.

1.2.2 Principios básicos en la animación

Una vez comprendido la importancia del tiempo y del espacio en la animación es necesario sumergirse en los principios básicos de la animación pero, ¿qué son los principios básicos de animación?. Si el manejo correcto del tiempo y el espacio da vitalidad al objeto que se está

animando para que este no permanezca inanimado, los principios básicos de la animación ayuda a caracterizar, mostrar propiedades y proporcionar personalidad al objeto animado.

Como sabemos Disney es precursor en la animación, sus primeras películas fueron animadas a mano por un grupo gigante de artistas muy hábiles y genios como solo ellos, en aquel entonces no existía una escuela de la animación es por este motivo que los artistas encabezados por Ollie Johnston y Frank Thomas encargados de realizar las películas de Disney crearon un libro titulado “The Illusion of Life: Disney Animation” en el que muestran una recopilación de los principios básicos de la animación, describiendo un total de 12 principios para que un dibujo de la sensación de estar vivo sin importar el nivel de realismo de los trazos.

1.2.2.1 Estirar y encoger



Gráfico 4-1: Estirar y encoger.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

La deformación de los objetos indica flexibilidad, esto da un efecto más animado dando la sensación de movimiento, sin esto el objeto es inerte.

1.2.2.2 Anticipación

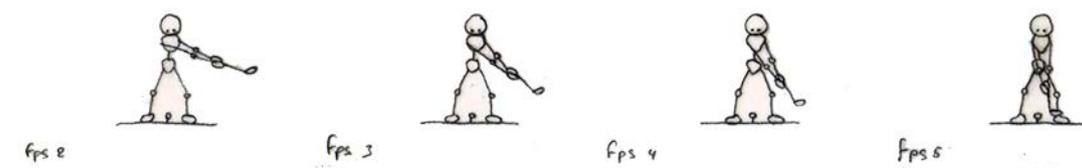


Gráfico 5-1: Anticipación.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Es adecuado anticipar los movimientos, de esta forma se guía la mirada del espectador hacia lo que va a pasar. Este principio prepara la acción del objeto.

1.2.2.3 Puesta en escena

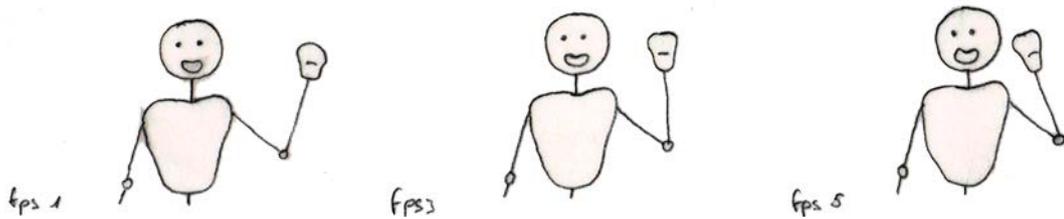


Gráfico 6-1: Puesta en escena.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Se muestra el ambiente y las intenciones específicas del objeto para definir la naturaleza de la acción contando una historia. El objeto crea una cadena de acciones.

1.2.2.4 Acción directa y pose a pose



Gráfico 7-1: Acción directa y pose a pose.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Es la acción paso a paso que desarrolla un planteamiento de poses claves determinado por el número intermedio de poses. El objeto adquiere fluidez de movimiento.

1.2.2.5 Acción continua y superposición

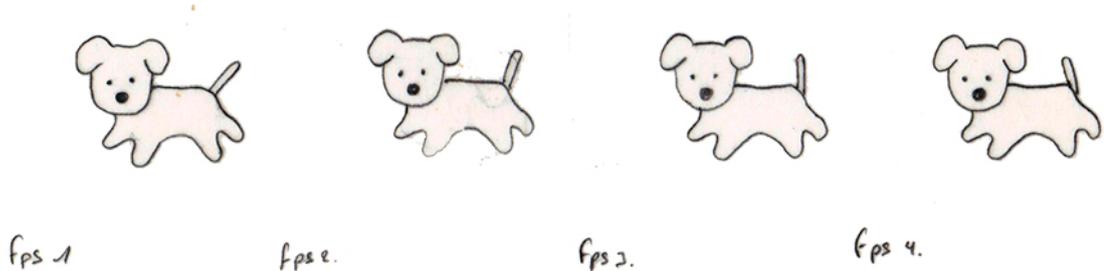


Gráfico 8-1: Acción continua y superposición.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Estas acciones otorgan detalles al evento, el objeto se mueve después de la acción principal y se mezclan movimientos múltiples, de esta forma luego de una acción el objeto no permanecerá estático. El objeto expresa dinamismo.

1.2.2.6 Entradas lentas y salidas lentas

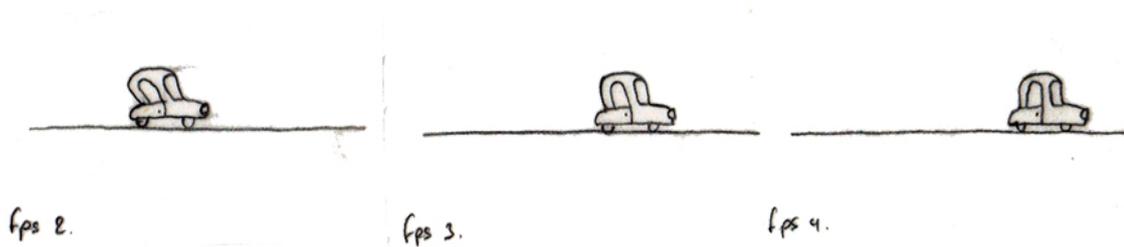


Gráfico 9-1: Entradas lentas y salidas lentas.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

El objeto desacelera al entrar en acción, en el desarrollo de la acción acelera y vuelve a desacelerar en el final. Estas acciones ayudan a que las acciones del objeto se puedan apreciar de mejor forma.

1.2.2.7 Arcos



Gráfico 10-1: Arcos.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Marcar los movimientos de del objeto con la trayectoria de una arco da naturalidad a las acciones del objeto, en la naturaleza los seres vivos se mueven marcando curvas y nunca en línea recta.

1.2.2.8 Acción secundaria

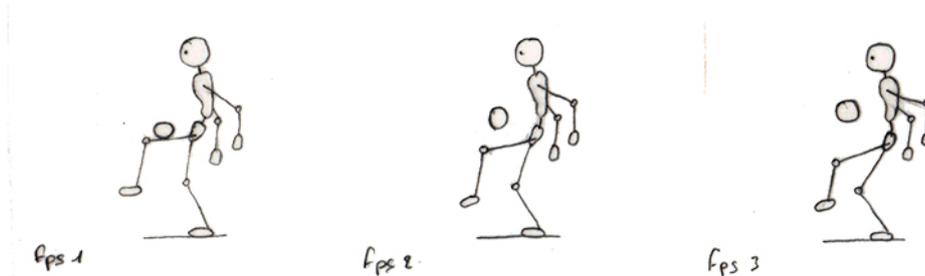


Gráfico 11-1: Acción secundaria.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Son los pequeños movimientos que se dan en consecuencia de la acción principal, es por aquello que son movimientos complementarios y jamás estarán más marcados que la acción principal.

1.2.2.9 Ritmo

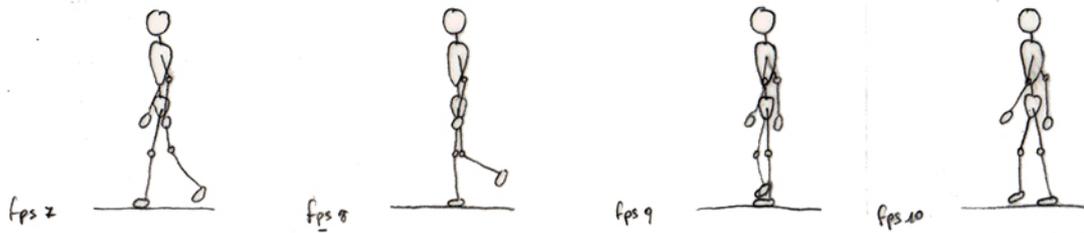


Gráfico 12-1: Ritmo.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Esta acción otorga sentido al movimiento, el interfaz de tiempo del objeto al realizar un movimiento define la acción que realiza; esto ayuda a visualizar pesos, escalas o tamaños de los distintos objetos.

1.2.2.10 Exageración



Gráfico 13-1: Exageración.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Cuando el objeto realiza una acción denotará timidez si no se aplica la exageración, esto generalmente vuelve más creíble una acción debido a que las acciones realizadas por el objeto son mayormente marcadas.

1.2.2.11 Dibujos sólidos

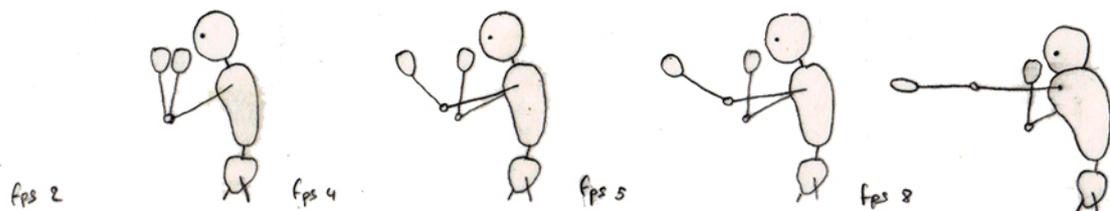


Gráfico 14-1: Dibujos sólidos.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Teniendo en cuenta factores como el peso, profundidad y equilibrio del objeto evitaran complicaciones en el desarrollo de la animación por personajes modelados de forma poco adecuada. Hay que tener un sistema solido en el modelado.

1.2.2.12 Personalidad o apariencia

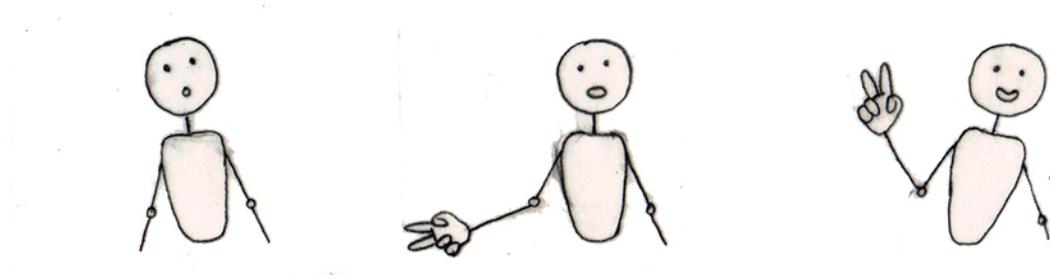


Gráfico 15-1: Personalidad o apariencia.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

La forma de ser del personaje debe cautivar al espectador creando un nexo emocional, para lograrlo el personaje debe ser coherente con la naturalidad de las acciones que realiza.

1.2.3 Modelado 3D

Es el proceso en el cual se recrea a un objeto en un software 3D, este software trabaja con tres dimensiones las cuales son largo, profundidad y altura; representados en los ejes X, Y y Z. Para el desarrollo del modelado en 3D primero se realizan bocetos del objeto que deseamos crear, luego se procede al modelado manual para finalmente recrearlo en un software 3D.

1.2.3.1 Bocetos

Esta es la primera fase en el proceso del modelado en 3D, en esta fase se crea al objeto mediante un boceto plasmando características y personalidad. Mientras plasmen más detalle será de mayor ayuda para recrear al objeto en un software 3D.



Gráfico 16-1: Boceto de Hombre Lobo

Fuente: top1walls.com, 2015

La creación de indumentaria en el personaje y una serie de artefactos no impedirá la recreación en el software 3D, todo depende del grado de complejidad que se desee alcanzar en el modelado 3D.

1.2.3.2 Modelado manual

Este paso pone a prueba la habilidad del modelador, puede resultar fácil realizar un boceto y proporcionarlo de una cantidad considerable de detalles; no así el realizar un modelado manual de objetos. No es necesario modelar al objeto con su indumentaria y objetos, primero es necesario tener la forma básica del objeto para luego ir agregando los objetos secundarios que posee.

Los materiales que se usan para el modelado manual son la plastilina, masa de pan, arcilla para modelar, masa para modelar; los cuales podemos encontrar en una diversa gama de presentaciones y marcas.



Gráfico 17-1: Modelado manual de Hombre Lobo

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

1.2.3.3 Modelado software 3D

Con ayuda del modelado manual se puede recrear al objeto en un software 3D, es un apoyo principal y muy importante por ser una representación fidedigna del objeto, he ahí la importancia de un buen modelado manual. Teniendo al objeto en nuestras manos se puede recrear al objeto en el software 3D con mayor exactitud.



Gráfico 18-1: Modelado 3D de Hombre Lobo.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Cuando se realiza el modelado en 3D es aconsejable trabajar con la vista frontal y lateral del objeto que se está recreando, de esta forma podemos plasmar las dimensiones adecuadas del objeto.

1.2.3.4 Texturizado e iluminación

Luego de tener listo el modelado en 3D se procede a aplicarles materiales y texturas para luego unir en un solo escenario los objetos creados, así conformar el ambiente necesario para recrear una escena.

Las luces juegan un roll importante en la animación, estas provocan la percepción del tiempo es la escena mostrando si es de día o noche. La correcta ubicación de luces puede ayudar a calcular incluso la hora en la que se está desarrollando la animación.



Gráfico 19-1: Texturizado e iluminación de Hombre Lobo.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

1.3 El cortometraje

Es un género cinematográfico de corta duración el cual se caracteriza por su tiempo de duración que no supera los 30 minutos. Este formato es un reto para el director debido a su duración, esto pone a prueba la originalidad y capacidad creativa para mostrar una historia con una presentación adecuada de personajes e historia, desenvolverse en una trama interesante y terminar atrapando al espectador.

Para comenzar a la creación de un cortometraje la “idea” es sin duda el punto de inicio. Al comenzar la creación de una animación primero hay que tener en claro el mensaje que se quiere transmitir, luego establecer la idea que se va a transmitir así contar la historia que se mostrará.

1.3.1 El argumento

La Real Academia Española de la Lengua define al argumento como sumario que, para dar breve noticia del asunto de la obra literaria o de cada una de las partes en que está dividida, suele ponerse al principio de ellas.

El argumento es el resumen de la historia contada, mostrando el hilo principal de la trama que se ha de tratar. Se expone la idea general de la obra literaria obviando detalles de los hechos que se desenvuelven menormente en el desarrollo y cuya eventualidad no representan un cambio drástico a la línea de la historia del contexto general.

En otras palabras el argumento es la parte en donde definimos la historia a contar, es el resumen de una serie de eventos y sucesos que se pondrán en contacto, todo esto debe plantearse con las siguientes interrogantes: ¿dónde?, ¿cómo?, ¿con quién? y ¿cuándo sucede?.

1.3.2 Los personajes

La construcción de personajes es determinante de inicio a fin en la historia, este elemento debe estar caracterizado con rasgos distintivos tales como personalidad, físico y anhelos. Aunque en una trama unos personajes posean mayor importancia que otros en general todos los personajes deben poseer cualidades definidas para ello existen recursos útiles que con aconsejables utilizar.

1.3.2.1 La ficha de personaje

La creación de las fichas de personaje son herramientas originarias del cómic, pero también tienen mucha acogida tanto en la animación como en juegos de roll donde el desarrollo del personaje es registrado para no perder la pista. En el lugar de la animación los diferentes dibujantes y animadores requieren información de los personajes para poder representar a los distintos personajes y elementos, por lo cual es muy importante que exista una referencia común.

La ficha de personaje no posee un estándar debido a que se modifica acorde a la función que va a cumplir, para el desarrollo de este cortometraje animado se ha establecido la siguiente ficha.

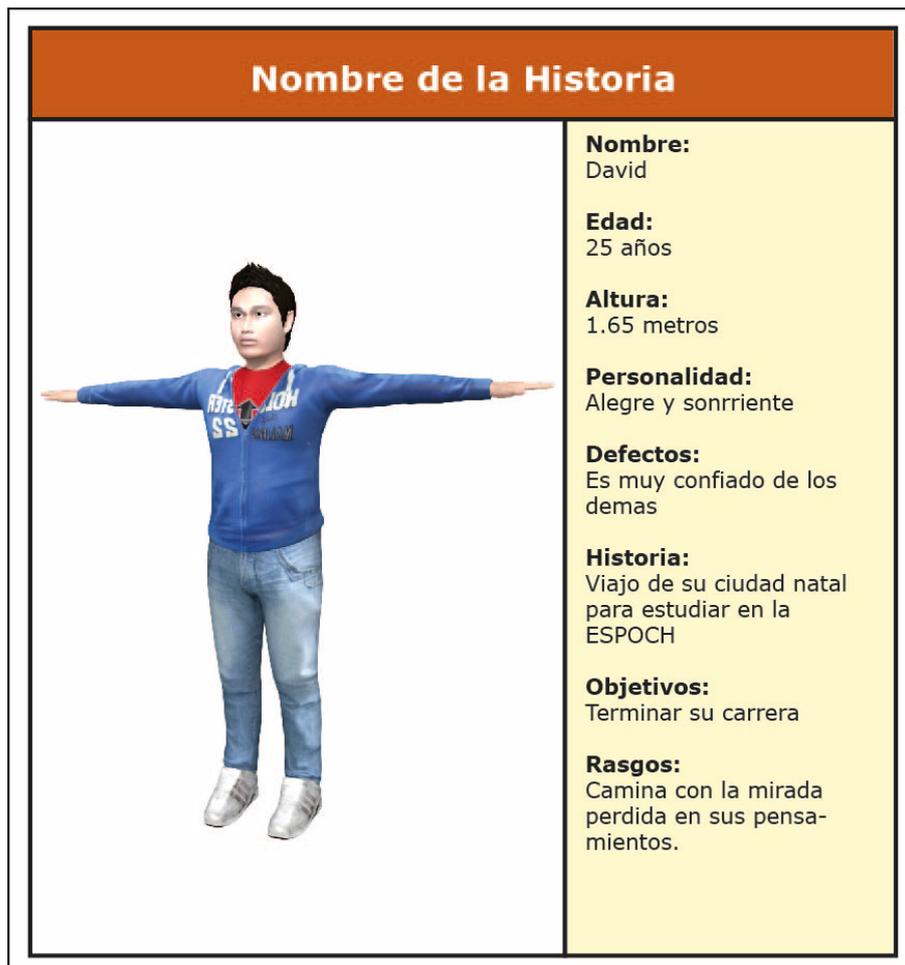


Gráfico 20-1: Ficha de personaje.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

1.3.3 El Storyboard

Conocido por ser una sucesión de imágenes en secuencia de tal manera que se pueda apreciar una animación, en otras palabras es un guión gráfico con la gran ventaja de tener los detalles de cada plano y escena.

Es un guion grafico que nos ayuda a tener una mejor idea de los planos de cada escena y también una idea correcta de la narrativa y el ritmo de la historia. El guion grafico es muy importante debido a que es el primer contacto con la película a través de unas imágenes en secuencia.

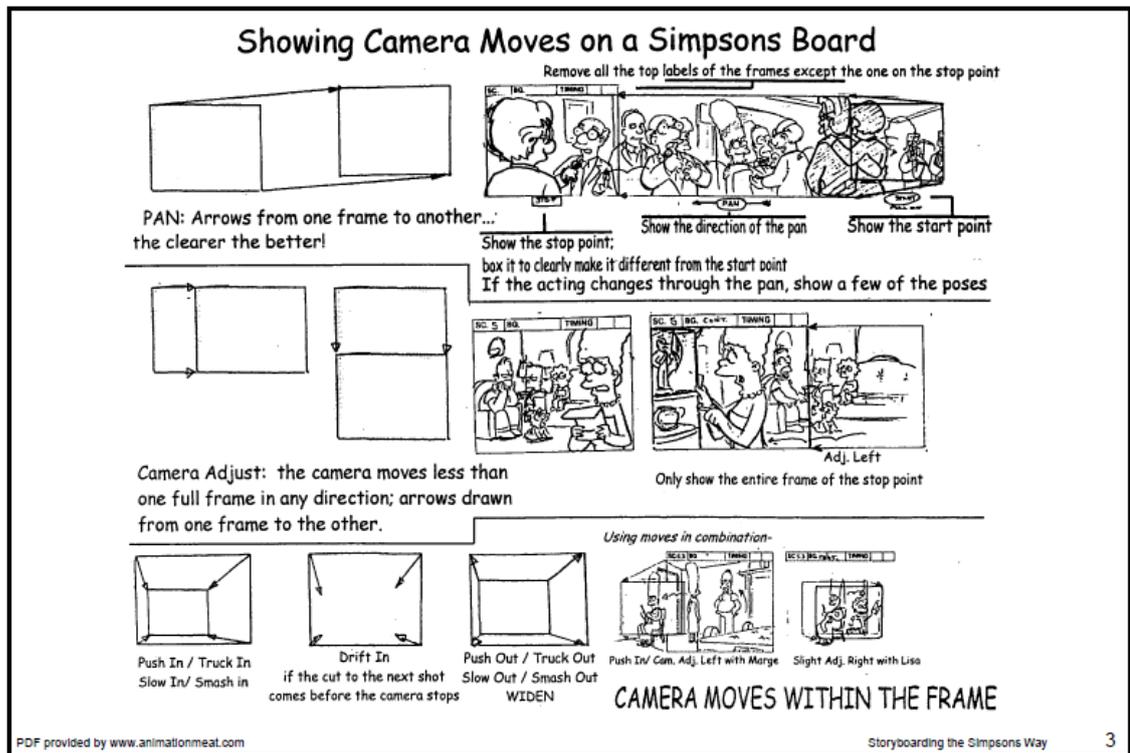


Gráfico 21-1: Storyboard The Simpsons.

Fuente: animationmeat.com, 2014

En el hiStoryboard se bosqueja cada plano en un recuadro con su respectivo nombre de escena, dentro del recuadro están esbozados los personajes u objetos tal y cual como se indica en el guión, las expresiones de los personajes deben representarse acorde al estado de ánimo en el que debe estar el actor. Debajo del recuadro se describirá la acción que está realizando el personaje las cuales pueden ser hablar, gritar, reír, correr, saltar y así muchas más; el dialogo también está presente luego de la acción de este modo se dará un seguimiento adecuado a la historia. Como último punto en cada plano se incluye el apartado FX Audio el cual no es más que los efectos especiales de audio, estos son los sonidos que se deben incluir para ambientación.

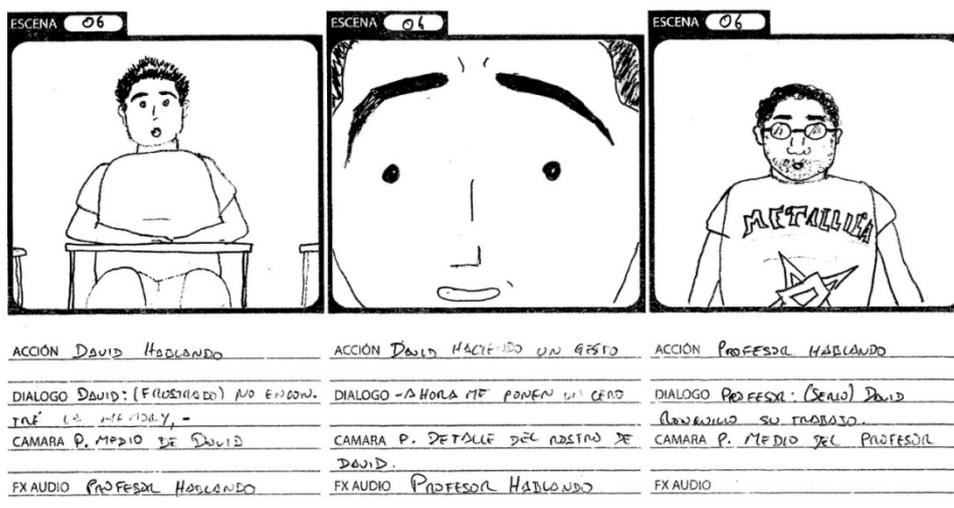


Gráfico 22-1: Storyboard.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

1.4 Adolescencia y juventud

La adolescencia es una de las fases de la vida más fascinantes y quizás más complejas, una época en que la gente asume nuevas responsabilidades y experimenta una nueva sensación de independencia. Los jóvenes buscan su identidad aprenden a poner en práctica valores aprendidos en su primera infancia y a desarrollar habilidades que les permitan convertirse en adultos atentos y responsables. (UNICEF, p. 3)

Varios estudios se han dedicado al desarrollo del ser humano analizando el comportamiento humano desde su nacimiento hasta la adultez. Para establecer las etapas del desarrollo psicológico del ser humano no existen rangos de edad establecidos como universales, es por este motivo que estos rangos de edad varían según el estudio.

Los rangos de edad asignados a cada etapa del crecimiento humano más comunes se muestran a continuación:

Tabla 1-1: Periodos en el desarrollo del ser humano.

PERIODOS EN EL DESARROLLO DEL SER HUMANO	
Infancia	Periodo del desarrollo que se extiende desde el nacimiento hasta los 24 meses de edad.
Niñez temprana	Periodo del desarrollo que se extiende desde el fin de la infancia hasta los 6 años de edad.
Niñez intermedia y tardía	Periodo del desarrollo que se extiende desde los 6 años de edad hasta los 11 años de edad.
Adolescencia	Periodo del desarrollo que se extiende desde los 11 años de edad hasta los 18 años de edad.
Juventud	Periodo del desarrollo que se extiende desde los 18 años de edad hasta los 24 años de edad.

Joven Adulto	Periodo del desarrollo que se extiende desde los 24 años de edad hasta los 28 años de edad.
Adultez	Periodo del desarrollo que se extiende desde los 28 años de edad hasta la vejez del ser humano.

Realizado por: Santrock, J.

Fuente: Desarrollo infantil. 2007

La adolescencia es la etapa en la que el ser humano establece su libertad emocional y psicológica, empiezan a entender su sexualidad. Son muchos los cambios que experimenta el ser humano pudiéndose dar resultados perturbadores teniendo en cuenta que es una etapa sentimental que se muestra como un tornado de emociones.

En la juventud el ser humano se encuentra en una fase de fortalecimiento, el individuo trata de encontrar su identidad por lo cual se integra a un grupo con el que comparte su ideología, cada grupo lucha por diferenciarse de los demás. La necesidad de identificarse y diferenciarse de otros lleva al joven a pertenecer a grupos de tribus urbanas o grupos sociales.

“Un hijo será lo que se le ha enseñado” (proverbio swahili) hace referencia a lo perceptivos que son los individuos en su crecimiento y lo influyente que resulta la información que se le administra y que encuentra en su camino. Los adolescentes y los jóvenes pertenecen a este grupo de individuos por el motivo de estar en la etapa en la que el ser humano se descubre a sí mismo, descifra su entorno, entiende su roll en la sociedad y desarrolla el sentido de pertenencia con su ideología.

1.5 Semiótica

La semiótica es la ciencia que estudia los signos y como la sociedad reacciona ante estos signos. A través de la semiótica se indaga para concluir el significado que poseen los signos, de esta manera se puede entender cómo funciona el pensamiento y así comprender el entorno que nos rodea.

También otros definen a la semiótica como la disciplina que estudia los signos en general, los que están relacionados con la escritura y su significado son los signos lingüísticos, así como también existen los semióticos que son los signos de la naturaleza que de igual manera comunican algo. El primero de estos signos es decir el lingüístico es el lazo en los sistemas comunicativos, porque está formado por un significante que es la imagen de los signos y se la expresa por grafías, por el significado que es la idea del signo que se tiene en mente y por el referente impuesto por Peirce y alude a ver si el signos es real o imaginario. Y todas estas características sirven para generar comunicación entre las personas y su entorno. (Serrano L, p.3)

Según Saussure, “la lengua es un sistema de signos que expresan ideas y, por esa razón, es comparable con la escritura, el alfabeto de los sordomudos, los ritos simbólicos, las formas de cortesía, las señales militares, etc.”

A esta aseveración Umberto Eco resuelve “Así pues, podemos concebir una ciencia que estudie la vida de los signos en el marco de la vida social; podría formar parte de la psicología y, por consiguiente, de la psicología general”. Es por esto que la semiótica es una ciencia primordial en el camino de la interpretación, que no se liga únicamente a un solo campo, es todo lo contrario, es indispensable en todas las ciencias que traten con la comunicación.

CAPÍTULO II

INVESTIGACION DE LA CULTURA PREHISPÁNICA EN LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO

2.5 La Provincia de Chimborazo

Según el Gobierno Autónomo Descentralizado de la Provincia de Chimborazo, la provincia se ubicada en la zona central del callejón interandino del Ecuador. Altas y hermosas cordilleras forman su marco natural, dando lugar a una gama infinita de paisajes, encerrados en grandes y pequeños valles, en profundas depresiones, en mesetas, colinas y cordilleras en las que los chimboracenses han hecho su vida desde la antigüedad.

Fue creada políticamente el 25 de junio de 1824, en la Presidencia de la Gran Colombia, el Libertador Simón Bolívar.

2.5.1 División Política de la Provincia de Chimborazo

La provincia de Chimborazo está dividida en 10 cantones y posee 45 parroquias. Es limitada al norte con la provincia de Tungurahua, al sur con las provincias de Guayas y Cañar, al este con la provincia de Morona Santiago y al oeste con la provincia de Bolívar. Posee un área de 6.600 kilómetros cuadrados.

La capital de la provincia de Chimborazo es la ciudad Riobamba conocida como "Sultana de Los Andes". Sus cantones son: Penipe, Guano, Riobamba, Chambo, Colta, Guamote, Pallatanga, Alausí, Chunchi, Cumandá

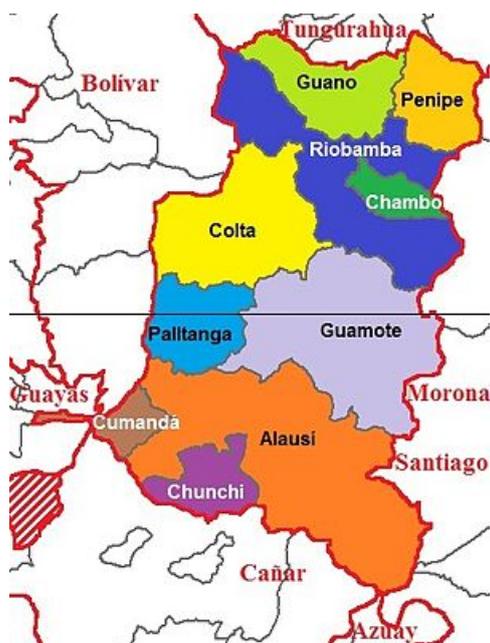


Gráfico 1-2: Mapa político de la Provincia de Chimborazo.

Fuente: GADCH.

La provincia de Chimborazo es conocida como “La provincia de las altas cumbres”, nombre que se le otorga por poseer el volcán Chimborazo con una altura que alcanza los 6,310 metros, además del nevado El Altar que llega a los 5,320 metros y el pico Quilimas con 4,919 metros. La superficie se eleva desde Cumandá a los 320 metros sobre el nivel del mar hasta llegar a los 6,310 metros sobre el nivel del mar.

Debido a su geografía la provincia alberga una gran variedad cultural y étnica, es posible pasar del calor del subtrópico al frío de sus nevados mientras observamos ríos, cascadas, lagunas, páramos, valles, mesetas, etc.

2.5.2 La Ciudad de Riobamba

Según el GAD Municipal de la ciudad de Riobamba, es llamada la ciudad de las primicias ya que ha sido protagonista de hechos fundamentales en la vida de la patria, a continuación algunas de las primicias:

- La primera ciudad española en el Ecuador.
- Primer Escudo de Armas.
- El primer cabildo municipal.
- El primer convento.
- El primer historiador. Juan de Velasco es el primer historiador de Ecuador.
- La primera insurgencia femenina en Ecuador.
- La primera radiodifusora. Radio el Prado 1925.
- La primera iglesia del país. La iglesia de Balbanera.
- Primer tranvía del país. De tracción animal: inicios del siglo XX.
- El primer estadio olímpico, primeras olimpiadas y el primer campeón de fútbol.
- La primera Constituyente y la primera Constitución del Ecuador. La fecha escogida, el 14 de agosto de 1830, 16 de los 20 diputados electos, se reúnen en el Palacio del jefe de Estado en Riobamba

El escritor guayaquileño José Antonio Gómez sostiene que “el 15 de agosto de 1534, Diego de Almagro, ante la amenaza de Pedro Alvarado (que venía desde Guatemala en pos de encontrar el Dorado), asistió a Sebastián de Benalcázar (Belalcázar), se vio obligado a fundar en Liribamba la ciudad de Santiago de Quito” esta ciudad pasó a convertirse en la ciudad de Riobamba, luego de que la zona no reuniera las condiciones exigidas por la Real Cedula del 4 de mayo de 1534, por lo que fue trasladada en el lugar donde que hoy se halla dentro del territorio de Quito, el 6 de diciembre de 1534.



Gráfico 2-2: Parque Maldonado.

Fuente: Radio Mundial., 2014

Hoy en la actualidad la ciudad de Riobamba es una de las ciudades más representativas en el Ecuador debido a los distintos eventos históricos que se suscitaron en la misma, convirtiéndola en la ciudad de las primicias.

La ciudad ha participe en la prosperidad y desarrollo de su gente, lo cual ha llegado al crecimiento demográfico. Riobamba consta de cinco parroquias urbanas y de once parroquias rurales, que dan como resultado una ciudad rica en cultura y hermosa en su diversidad que muestra numerosos mercados donde sus campesinos ofertan los productos que traen desde sus bastos sembríos.

Tabla 1-2: Parroquias urbanas.

Parroquias Urbanas
Lizarzaburu
Maldonado
Velasco
Veloz
Yaruquíes

Fuente: GADM Riobamba, 2014.

Tabla 2-2: Parroquias rurales.

Parroquias Rurales
Cacha
Calpi
Cubijés
Flores
Licán
Licto
Pungalá

Punin
Quimiag
San Juan
San Luís

Fuente: GADM Riobamba, 2014.

2.5.3 El Pueblo Puruhá

En la actualidad el pueblo Puruhá se encuentra distribuido en la provincia de Chimborazo de la siguiente manera.

Tabla 3-2: Distribución del pueblo Puruhá.

Cantón	Parroquia
Riobamba	Riobamba, Yaruquíes, Cacha, Calpi, Flores, Licto, Pungalá, Punín, Quimiag, San Juan y San Luis; Alausí, parroquias Alausí, Achupallas, Guasuntos, Multitud, Pumallacta, Sibambe, Tixan.
Colta	Cajabamba, Santiago de Quito, Sicalpa, Cañi, Columbe, Juan de Velasco.
Chambo	Chambo.
Guamote	Guamote, Cebadas y Palmira.
Guano	La Matriz, El Rosario, Ilapo, San Andrés, San Isidro de Patulu y Valparaíso.
Pallatanga	Pallatanga.
Penipe	El Altar y Matus, Puela, San Antonio de Bayushig y Bilbao.
Cumandá	Cumandá.

Fuente: GADM Riobamba, 2014.

La población Puruhá está organizada en alrededor de 780 comunidades sumando un aproximado de 200000 habitantes, su lengua madre es el kichwa y también hablan español.

El pueblo Puruhá posee una variedad de subgrupos que requieren de estudio cultural, histórico y lingüístico con el fin de que cada grupo tenga su propia identidad.

Tabla 4-2: División del pueblo Puruhá.

División del pueblo Puruhá
Cachas
Coltas
Lictos
Guamotis

Fuente: GADM Riobamba, 2014.

2.1.3.1 Vestimenta

La vestimenta típica del pueblo Puruhá consta de ponchos de diversos diseños generalmente de color rojo, camisa blanca, sombrero de paño y alpargatas para los hombres. En las mujeres es

muy común el uso de anacos en colores variados, blusas de mangas y cuellos bordados, el sombrero de paño es complementario en su indumentaria.



Gráfico 3-2: Vestimenta Puruhá.

Fuente: Revista Vistazo..

2.1.3.2 Prácticas productivas.

La agricultura y la ganadería son una de las actividades más importantes para el pueblo Puruhá, en la agricultura se emplea el abono orgánico y técnicas artesanales como el arado y yunta para cultivar hortalizas y cereales para llevar al mercado local y provincial. La elaboración de artesanías es parte sustentable de la productividad de este pueblo, confeccionando ponchos, shigras, y diversas prendas de vestir.



Gráfico 4-2: Agricultores Puruhá.

Fuente: es.coprobich.com., 2014

2.1.3.3 Prácticas medicinales.

El pueblo Puruhá es conocido por sus Yachak los cuales poseen un rico conocimiento medicinal que utiliza únicamente a la naturaleza para curar innumerables males, limpian desequilibrios

energéticos utilizando animales para diagnosticar estados de salud, como el cuy. El baño en las cascadas se lo realiza como tratamiento para curar los nervios y mantener la salud.

De igual manera hacen uso de medicamentos genéricos y remedios químicos, acuden al hospital de la localidad si se presenta gravedad en la salud.



Gráfico 5-2: Yachak Puruhá.

Fuente: www.elcomercio.com, 2014

Costumbres, símbolos y creencias.

Su alimentación se mantiene en la costumbre de productos ligados a la madre tierra, es por este motivo que su dieta se basa en cereales y hortalizas como el arroz de cebada, machica, morocho, zanahoria y brócoli; así como también de frutas y carnes.

El pueblo Puruhá está vinculado a la iglesia católica por lo cual ha adquirido sus costumbres y creencias, hoy en la actualidad se entremezclan con prácticas propias que se reflejan en la religiosidad natural en donde el vínculo místico con la naturaleza se vuelve simbólico.

2.6 Historia

Podemos encontrar la máxima recopilación de historia del Ecuador en los escritos del Padre Juan de Velasco, sin embargo algunos cronistas como Jiménez de Espada (cronista de la corona española) a los cuales no les convenía mostrar una etnia organizada en los territorios ocupados, esto, con el fin de no considerarlos como iguales y mantener la conquista.

Sin embargo el reino de Quito definitivamente existió y bajo estudios arqueológicos y geológicos, se ha logrado comprobar si no todo, al menos gran parte de las piezas fundamentales de estos escritos.

Por último Piedad y Alfredo Costales, nos sugieren que al desconocer las tradiciones en las que nuestros territorios se basaron previos a la conquista española, y únicamente cobijarnos bajo la bandera del Tahuantinsuyo, es una muestra de sometimiento y dependencia.

2.6.1 Cronología

Podemos reconocer dentro de la historia de los pueblos aborígenes que yacían dentro del territorio nacional, y principalmente dentro de la provincia de Chimborazo dos etapas de historia, la etapa Pre-Inca e Inca.

Federico González Suárez y Jacinto Jijón y Caamaño establecen una división:

Tabla 5-2: Periodos del desarrollo de la sociedad en América.

Periodos del desarrollo de la sociedad en América	
Período Paleolítico o Precerámico	De 9000 a.C. a 3500 a.C., en este período de tiempo es caracterizado por sociedades humanas de cazadores y los recolectores.
Período formativo	De 3500 a. C. A 500 a.C., Sociedades sedentarias como agricultura de subsistencia.
Período de desarrollo regional	De 500 a. C. a 500 d.C. Sociedades de agricultura, excedentes y poblaciones semi-organizadas.
Período de integración	De 500 d.C. hasta la invasión española, está caracterizado por poseer centros urbanos.

Fuente: Gonzalez y Jijón, 1924

Las dos teorías aceptadas de la manera en cómo se pobló el continente americano y principalmente nuestro actual territorio nacional están divididas en forma, sin embargo se basan en que los primeros pobladores provinieron de Asia.

Tanto la teoría del cruce por el estrecho de Bering así como la del cruce de los polinesios por medio de barcas son aceptados.

Analizando por ejemplo la leyenda de los hermanos Quitumbe y Otoyá, este último, según cuenta la leyenda, fue asesinado por gigantes y luego su hermano Quitumbe fundó las ciudades de Tumbes en honor de su padre y después de saber de la muerte de su hermano navegó al norte y fundó Quito. Según el Padre Juan de Velasco el jefe Carán llegó a Quito y se impuso como el señor de todos (Shiri) y conquistó a los Imbayas.

¿Cómo llegaron los Imbayas a estas tierras? Si Tumbes, sus hijos y el jefe Caran llegaron por mar los Imbayas ya vivían en estas tierras, entonces ellos vinieron del norte, lo cual apoya la teoría del cruce por el estrecho de Bering.

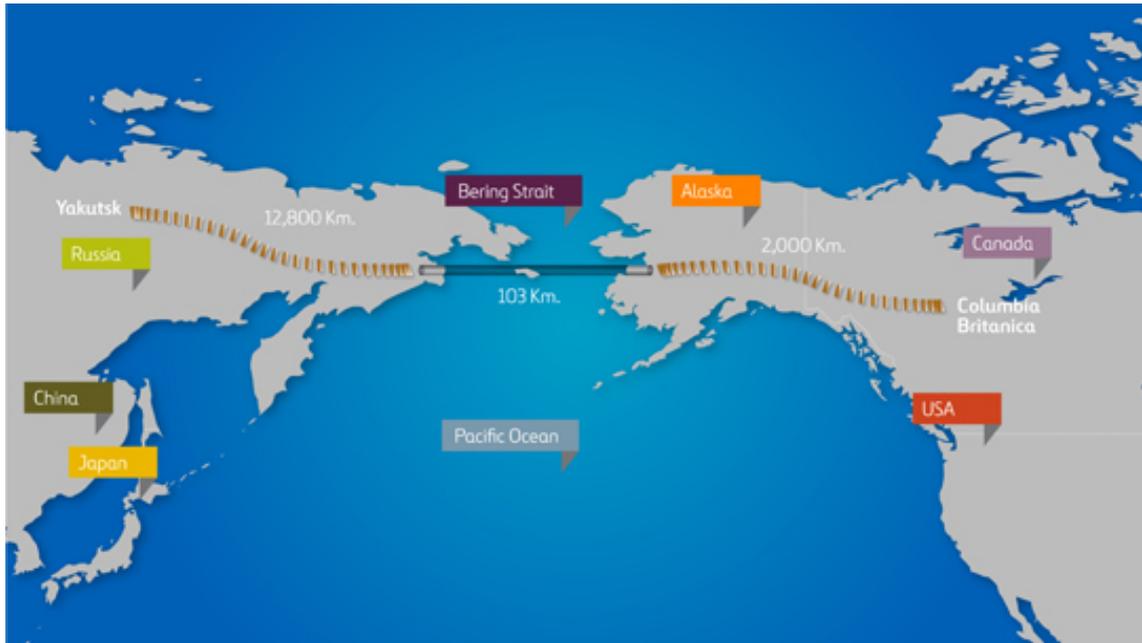


Gráfico 6-2: Estrecho de Berling.

Fuente: blog.ferrovial.com, 2014

Otro dato aunque no verificado es la aseveración hecha por Alan Larrea, curioso investigador de la ciudad de Riobamba, que afirma que los pobladores de esta zona específicamente provienen del este, debido a los parecidos étnicos, culturales y lingüísticos con los habitantes de la selva Amazónica que yacen en esas tierras desde tiempos inmemoriales.

2.6.2 *Economía*

A la economía de estos pueblos, está basado en el uso de la concha Spondylus, que era obtenido en el sector de la costa, después de un duro proceso de inmersión, ésta era usada como moneda para el intercambio con otros productos. Es interesante acotar de la concha Spondylus tenía un carácter sagrado, es por eso que en el sector de Ingapirca en los cuerpos encontrados en un rito de sacrificio al parecer la persona más importante del mismo poseía una de ellas.



Gráfico 7-2: Concha Spondylus.

Fuente: conchaspondylus.blogspot.com

Otra manera importante que el desarrollo económico de estos pueblos, fue el trueque que hasta finales del siglo xx aún se conservaba en el área de Tzalarón, en el cantón Riobamba.

2.6.3 Alimentación

La alimentación de los pueblos andinos estaba basada en una dieta, principalmente de papas y maíz, este último proveniente de Centroamérica, lo cual deja entrever el comercio que existía en toda la costa de América del Sur con la región de Centroamérica.

Estos productos fueron salvación para los pueblos europeos que a través de los conquistadores y piratas las popularizaron en sus tierras.

Las 12 variedades de que actualmente se siembran en el país son apenas una fracción las 1000 variedades de papa que existen en la región andina, sin embargo apenas unas 200 son aptas para el consumo humano.



Gráfico 8-2: Cultivo de papa andina.

Fuente: andina.com.pe

Fueron los pueblos de los Andes los que domesticaron estas variedades durante miles de años y crearon una rica gastronomía alrededor de ellos, así tenemos por ejemplo las papas enteras (papas con cáscara) consideradas entre los españoles a parte de apetitosas, también muy buenas para la digestión y el “llapigachu” que es papa aplastada como puré y sofrita.

2.6.4 Cosmovisión

Las creencias en el pueblo Puruha, en cuanto a un Dios creador, las dirigen hacia Viracocha o Pachacamak siendo este último un nombre más popular en la zona norte del imperio del Tahuantinsuyo, ya que al momento de la llegada de los ejércitos Incas en nuestro territorio nacional actual, los consideraron como iguales, debido a que adoraban a los mismos dioses que ellos.

El culto estaba basado en una concepción animista, esto quiere decir que consideraban a todos los seres como portadores de un alma divinal, el culto al sol era muy popular así también como

a la luna y a las estrellas, también las montañas eran símbolos de veneración, es así que el pueblo Puruhá se consideraban hijos del Chimborazo y del Tungurahua.



Gráfico 9-2: Volcán Chimborazo.

Fuente: viajeecuador.es, 2014

Quizá esta concepción viene dada debido a su imponente presencia en toda la región y que incluso durante el siglo XVIII se le consideró la montaña más alta del planeta, aseveración que no es del todo falsa debido a que medido desde el centro del planeta es el punto más cercano al sol.

Por otro lado es un dios palpable, es el dador de agua así como el que provee de alimento ya que antaño era el lugar donde se albergaban grandes cantidades de camélidos (vicuñas, llamas y alpacas) por último estos animales no solo servía como alimentación sino también para rituales de sacrificio, como se pudo constatar en las ruinas del Templo Machay en las faldas del Chimborazo.



Gráfico 10-2: Vicuñas del Chimborazo.

Fuente: ecuadoronline.ec, 2014

Los fenómenos naturales eran considerados como deidades, lastimosamente el nombre de los dioses que poblaron las creencias se han perdido en los anales de la historia, sin embargo se han podido conservar el nombre de los dioses en la parte del imperio Inca, es por tal motivo que para el presente estudio utilizaremos dichos nombres para la construcción de un esquema de las deidades para la que los pueblos Puruhaes trabajaban.

Tabla 6-2: Deidades Puruhá.

Deidades Puruhá	
Dios principal	Viracocha o Pachacamak
Sol	Inti
Luna	Mama Quilla
Tierra	Pacha Mama
Maíz	Mama Sara
Rayo	Illapu
Arcoiris	Chuychú
Diablo	Supay

Fuente: josealbertojimenez.wordpress.com, 2014

2.6.4.1 *Viracocha o Pachacamak*

Según Cieza de León Viracocha o Pachacamak es un ser inmaterial, eterno, infinitamente perfecto, creador de los otros dioses y que todas las otras cosas del universo.

Podía ser representado en forma humana como un muchachito de diez años o como un venerable anciano. Podemos encontrar referencias como el Dios de Tiaguanaco.

Después del diluvio universal se había retirado el cielo por la impiedad de los hombres, dejando como ministros suyos a los demás dioses, para que ellos se encargaran del gobierno de todo lo creado, excepto en casos de gran crisis entre los hombres.

2.6.4.2 *Inti*

Hijo primogénito de viracocha se lo representaba como un rostro humano rodeado de rayos, todo lo que la naturaleza ostenta el color amarillo, conservaban las huellas sagradas del Padre sol. El curiquingue era un ave sagrada, las flores amarillas como el cholan y el oro debía entregarse a los sacerdotes o funcionarios del estado, eran consideradas las lágrimas del sol.

Miguel de Estete acerca de los templos relata que " dio otro edificio cuadrangular que medía 350 pasos de esquina a esquina, enteramente cubierto de oro".

De esta manera podemos darnos una idea del tipo de construcciones que tenían.

2.6.4.3 *Sapa-Inca*

Es el Emperador, se les consideraba el hijo del sol y su naturaleza era ciento por ciento divina.

El Padre sol le había enviado una legión de guerreros celestiales y cuando ya no hizo falta, les convirtió en piedras que bordeaban uno de los caminos al cuzco a esto se lo llamaban los dioses pururaucas.

Los ejércitos peleaban por fe al Dios sol y llevaban estandartes y figuras que los representaban.

2.6.4.4 Los Eclipses

Como en muchas culturas antiguas los eclipses eran considerados de mal augurio, en el caso de los incas era porque algún príncipe o personaje importante iba a morir.

2.6.4.5 La luna y las estrellas

La luna era la Madre de los hombres “Mamaquilla”. Los eclipses de luna eran toda una conmoción parecida a los del sol, pero se consideraba que sucesos venturosos estaban por venir. Aunque algunos otros creían que había un monstruo gigantesco, que la atacaba y quería devorarla. Al igual que el templo del sol estaba recubierto pero no por oro si no por plata. Había una diosa estrella para cada animal y plantas.

2.6.4.6 La madre tierra

Todos los trabajos del cultivo eran para cubrir la desnudez de la diosa es por eso que se tenían grandes cosechas debido a su fe religiosa para trabajar la tierra. Cuando abandonaban sus tareas agrícolas y se marchaban a la guerra que entonces tenía los terremotos y las erupciones volcánicas.

2.6.4.7 El trueno

Daban a éste el tercer lugar entre los dioses. Imaginaron que era un hombre que estaba en el cielo, formado de estrellas, o una masa en la mano izquierda dio una honda en la derecha, vestido de luz y gas ropas, las cuales daban a que el resplandor de relámpago.

Cuando se revolvía para tirar la honda y el estallido causaba los truenos, los cuales daban cuando querían que cayese el agua. Decían más, que por medio del cielo atravesaba un río muy grande, el cual señalaba ser aquella cinta blanca que vemos desde acá abajo, llamada vía láctea. El rayo caía sobre los incrédulos o pecadores y este castigo se cumplía sólo cuando viracocha se lo mandaba.

2.6.4.8 El año solar

Tenía doce meses y habían fijado por medio de la luna y sus diferencias mensuales. La única diferencia con el calendario español era que el primer mes no era el enero si no diciembre.

Las dos víctimas importantes son los solsticios el 24 de junio y el 24 de diciembre

Tabla 7-2: Los nombres de los meses.

Los nombres de los meses	
Diciembre	Raymi
Enero	Uchug pucuy
Febrero	Hatun pucuy
Marzo	Paucar huatay
Abril	Ayrihua
Mayo	Aymuray
Junio	Aymoray
Julio	Anta-Citua
Agosto	Cápac Citua
Septiembre	Uma Raymi
Octubre	Ayarmaca
Noviembre	Capay Raymi

Fuente: Haro S.,2002

Sin embargo este calendario no debe ser tomado en cuenta debido a que el calendario de Quito y el del cuzco no coincidían debido a que en Perú existen cuatro estaciones y en Ecuador tan sólo dos debemos encontrar el calendario lunar de los Quitus.

2.6.4.9 El folklore

La melodía del San Juanito es sagrada es una marcha el mundo es del sol, pues es realiza siempre caminando, a la manera del danzante Puruhá

2.6.4.10 La refacción solar

Se rendía culto a las descargas y estalactitas de hielo que como brillante pedrería cuelgan de las grutas y cuevas de nuestros nevados así también como los saltos de agua del Tungurahua y de la iridiscencia caleidoscópica del vecino carácter de los Altares al caer la tarde.

2.6.4.11 Arquitectura

Conclusiones hechas principalmente de cangahua, de piedras lajas en Chimborazo (Guano) de piedra bruna de río y contra vientos de bahareque de paja, en Chimborazo Tungurahua y Cotopaxi. De cangahua pishilata plomiza y volcánica en Chimborazo.

2.6.4.12 *Las clases sociales*

Primero estaba en inca, segundo los sacerdotes y las vírgenes del sol las “mamaconas” que vivían en la casa de las Escogidas. La tercera categoría de nobles eran los orejones que habían escogido la carrera de las armas como distintivo de su nobleza tenían perforado el lóbulo de su oreja derecha y dentro se colocaban una esmeralda.

2.6.5 *Cosmogonía del mundo andino*

Otro nombre de viracocha es Illa Tecce que quiere decir la luz eterna

La representación luminosa de este habría sido Pillallaju o la escritura luminosa, el rayo ser antropozoomorfo, mitad tigre mitad cóndor El tigre de la pintura o rayas divinas, pintado con huit.

El cóndor, el ave del trueno, ave del relámpago, garganta o voz centro de trueno. El tigre simboliza la noche de Illa Tecce envía el rayo-cóndor y la luz y hiere las sombras, hacer y será un paso hacia el conocimiento.

La luz divina, el día o punchoa, vence a las tinieblas de la noche y surge el conocimiento, la verdad, el anhelo de liberación, quispirina. La luz que atraviesa los cielos como arco iris

2.6.5.1 *Pensamiento Teológico*

Tiksi qaylla wira qucha maypi kanki? ¿hanaq pachapichu? ¿ukhu pachapicchu? ¿quylla pachapichu? ¿kay pacha kamaq runa ruray maypi kanki? Uyariway (Señor fundamental presente ¿Dónde estás? ¿En el lugar superior? ¿En este mundo? ¿En la tierra interior? ¿En la tierra cercana? Creador del universo hacedor del hombre ¿Dónde estás?... ¡Óyeme!) (Haro S, p.93)

No es admisible bajo ningún punto de vista, que Huiracocha y sus variantes correspondan tan solo a la civilización cuzqueña es decir de los incas. Creemos y ese es nuestro criterio vertebral, como lo creyó Guamán Poma de Ayala, que el mundo andino era uno solo y por lo mismo, de Norte a Sur o viceversa participó de una sola condición cultural iniciándose en lo que el mismo llama con mucho acierto los Uira Cocha runa.

2.7 **Símbolos**

La manera que los diseños prehispánicos han llegado a conservarse en museos o colecciones privadas en de las cuales conocemos las siguientes:

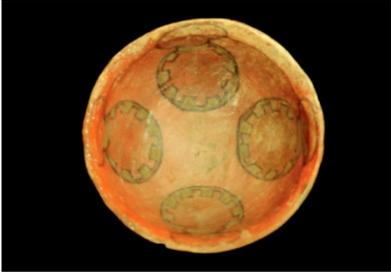
- Colección Casa Escobar
- Museo Ministerio de Cultura y Patrimonio Riobamba
- Museo “Paquita de Jaramillo”
- Inventario de piezas robadas INPC
- Colección privada Señor Almeida y Señor Marco Cruz

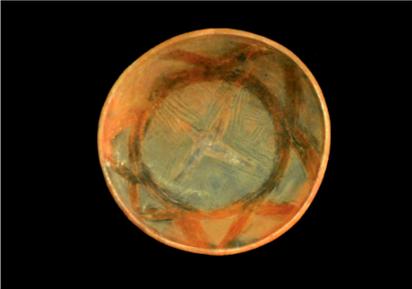
En estas se cuentan entre las más importantes cuarenta y cuatro piezas las cuales enumeramos a continuación.

2.7.1 Colección Casa Escobar

Tabla 8 - 2: Colección Casa Escobar.

Nº	BIEN CULTURAL	POSIBLE USO
1	 CANTARO / VASIJA	RECIPIENTE PARA CONSERVAR ALIMENTOS
2	 CANTARO / VASIJA	RECIPIENTE PARA CONSERVAR ALIMENTOS
3	 CUENCO	RECIPIENTE PARA ESPECIAS
4	 VASO	RECIPIENTE PARA BEBER LIQUIDOS
5	 OLLA TRIPOIDE	RECIPIENTE PARA COCINAR ALIMENTOS

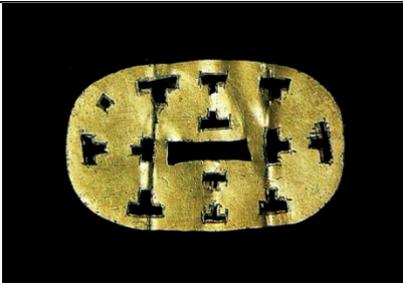
6	 <p data-bbox="523 517 703 546">OLLA TRIPOIDE</p>	<p data-bbox="922 439 1385 468">RECIPIENTE PARA COCINAR ALIMENTOS</p>
7	 <p data-bbox="515 846 711 875">CUENCO / PLATO</p>	<p data-bbox="930 703 1377 732">RECIPIENTE PARA SERVIR ALIMENTOS</p>
8	 <p data-bbox="579 1234 647 1263">VASO</p>	<p data-bbox="946 1167 1361 1196">RECIPIENTE PARA BEBER LIQUIDOS</p>
9	 <p data-bbox="400 1581 829 1610">VASIJA / CANTARO ANTROPOMORFO</p>	<p data-bbox="970 1413 1337 1480">RECIPIENTE PARA CONSERVAR ALIMENTOS</p>
10	 <p data-bbox="539 1928 687 1957">COMPOTERA</p>	<p data-bbox="1002 1783 1305 1812">RECIPIENTE CEREMONIAL</p>

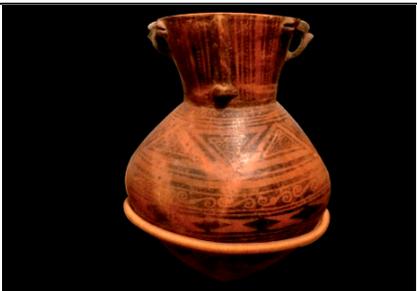
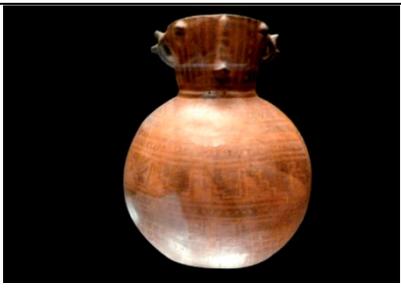
11	 <p data-bbox="512 495 715 521">CUENCO / PLATO</p>	RECIPIENTE PARA SERVIR ALIMENTOS
12	 <p data-bbox="539 853 687 880">COMPOTERA</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL
13	 <p data-bbox="539 1211 687 1238">COMPOTERA</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL

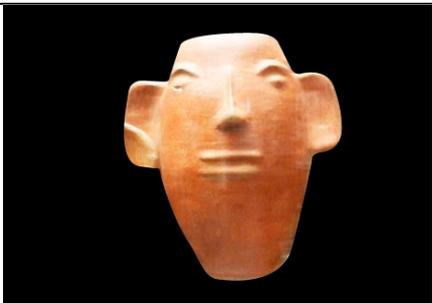
Fuente: Santos J.,2013

2.7.2 Museo Ministerio de Cultura y Patrimonio Riobamba

Tabla 9-2: Museo Ministerio de la Cultura y Patrimonio Riobamba.

N°	BIEN CULTURAL	POSIBLE USO
1	 <p data-bbox="451 1787 780 1814">COLGANTE PARA OREJERAS</p>	JOYERIA

2	 <p data-bbox="539 495 692 521">COMPOTERA</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL
3	 <p data-bbox="512 842 719 869">TUPO DE CABEZA</p>	ADORNO DEL FARDO FUNERARIO
4	 <p data-bbox="539 1189 692 1216">COMPOTERA</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL
5	 <p data-bbox="507 1538 724 1565">VASIJA / CANTARO</p>	RECIPIENTE PARA CONSERVAR ALIMENTOS
6	 <p data-bbox="403 1874 829 1901">VASIJA / CANTARO ANTROPOMORFO</p>	RECIPIENTE PARA CONSERVAR ALIMENTOS
7		RECIPIENTE CEREMONIAL

	 <p>VASO ANTROPOMORFO</p>	
8	 <p>VASO ANTROPOMORFO</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL
9	 <p>VASO ANTROPOMORFO</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL
10	 <p>VASO ANTROPOMORFO</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL
11	 <p>VASO ANTROPOMORFO</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL

12		RECIPIENTE PARA CONSERVAR ALIMENTOS
	VASIJA / CANTARO ANTROPOMORFO	
13		RECIPIENTE PARA CONSERVAR ALIMENTOS
	VASIJA / CANTARO ANTROPOMORFO	
14		RECIPIENTE PARA CONSERVAR ALIMENTOS
	VASIJA / CANTARO ANTROPOMORFO	
15		RECIPIENTE PARA CONSERVAR ALIMENTOS
	VASIJA / CANTARO ANTROPOMORFO	

Fuente: Santos J., 2013

2.7.3 Museo Paquita de Jaramillo

Tabla 10-2: Museo Paquita de Jaramillo.

Nº	BIEN CULTURAL	POSIBLE USO
1		RECIPIENTE PARA CONSERVAR ALIMENTOS

	VASIJA / CANTARO ANTROPOMORFO	
2	 <p>COMPOTERA</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL
3	 <p>COMPOTERA</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL
4	 <p>COMPOTERA</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL
5	 <p>COMPOTERA</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL
6	 <p>COMPOTERA</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL

7	 <p>COMPOTERA</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL
8	 <p>COMPOTERA</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL
9	 <p>COMPOTERA</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL

Fuente: Santos J., 2013

2.7.4 *Inventario de piezas robadas INPC*

Tabla 11-2: Inventario de piezas robadas INPC.

Nº	BIEN CULTURAL	POSIBLE USO
1	 <p>VASIJA / CANTARO ANTROPOMORFO</p>	RECIPIENTE PARA CONSERVAR ALIMENTOS
2	 <p>COMPOTERA</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL

3	 <p data-bbox="539 439 692 461">COMPOTERA</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL
---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------

Fuente: Santos J., 2013

2.7.5 Colección privada Señor Almeida y Señor Marco Cruz

Tabla 12-2: Colección privada Señor Almeida y Señor Marco Cruz.

Nº	BIEN CULTURAL	POSIBLE USO
1	 <p data-bbox="539 987 692 1010">COMPOTERA</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL
2	 <p data-bbox="539 1272 692 1294">COMPOTERA</p>	RECIPIENTE CEREMONIAL
3	 <p data-bbox="539 1574 692 1597">COMPOTERA</p>	RECIPIENTE PARA CONSERVAR ALIMENTOS
4	 <p data-bbox="402 1872 829 1895">VASIJA / CANTARO ANTROPOMORFO</p>	RECIPIENTE PARA CONSERVAR ALIMENTOS

Fuente: Santos J., 2013

2.8 Mitos y Leyendas

Aunque el mito es ficticio se trata de una ficción inconsciente. La mente primitiva no se daba cuenta de sentido de sus propias creaciones al análisis científico corresponde revelar este sentido” el mito es la expresión de un sentimiento.

La leyenda es un relato fantástico nacido de la fantasía y creencias de los habitantes en una sociedad, generalmente estos relatos conllevan significados históricos además de narrarse como sucesos reales, en varias ubicaciones llegan a poseer ubicación cronológica.

2.8.1 *El ojo volador*

El sol muere en el ocaso para regresar por debajo del plano de la tierra o del Ucu-pacha y subir a su trono del Janac-pacha.

2.8.2 *El fuego*

Somos los rayos del sol, tal como en las láminas de viracocha, Padre del sol y la luna, héroe solar asociado al fuego que “salió del pueblo de Cacha que se quemó y se abrazó con fuego que envió Dios del cielo”

2.8.3 *El sol que llora*

Corresponde al sol de aguas que produce la lluvia culto al agua como en los petroglifos de Lucero Jaca, o en las vasijas Puruhaes y Panzaleas

2.8.4 *El guerrero danzante*

El danzante en sol o el mítico Bochica llamado “manto de luz” lleva una máscara con un ojo o raya en el centro. Además trae un Poncho o una manta que decía nada para la danza éstas tienen dibujos escalerados que forman triángulos o sea las alas del sol.

Creció mucho más el asombro de Huayna Capac cuando vio practicando en Quito su misma religión, el mismo modo de vestir de las gentes y varios otros usos y costumbres. Creyó que aquella nación provenía de un mismo origen que la suya.

2.8.5 *Pachacamak y los Gigantes*

Viracocha formó un género de gigantes deformes en grandeza, pintados o esculpidos para ver si sería bueno hacer los nombres de aquel tamaño. “no es bien que las gentes sean tan crecidas; mejor será que sean de mi tamaño”

Cuando cayeron estos hombres en transgresión subían, los confundió y maldijo. Y luego fueron unos convertidos en piedras y otros en otras formas, a otros tragó la tierra y otros del mar y sobre todo los envió un diluvio en General el cual llaman huno pachacuti que quiere decir agua que trastorno la tierra.

“Después de viracocha creyó todas las gentes, niñez encaminando, griego, cientos. Y se habían congregado muchos hombres de los por él criados; éste el lugar se llama agora el pueblo de cacha. Y viracocha archivo allí, ni los habitantes de extrañarse en el hábito y trató, murmuraron de él y propusieron de la matar desde un cerro que allí estaba. Y tomando las armas para ello, fue entendida su mala intención por Viracocha. El cual hincando de rodillas de un llano, levantadas las manos puestas y rostro al cielo, bajo fuego de lo alto sobre los que estaban en el monte y abrazó todo aquel lugar; y ardía la tierra y piedras como paja. Y aquellos malos hombres temiesen aquel espantable fuego, bajaron del monte y echándose a los pies de viracocha, pidiéndole perdón de su pecado. Y movido viracocha a compasión, fue al fuego y con el bordón lo mató. Más el cerro quedo abrazado de manera que las piedras quedaron tan leves por las quemazón”

2.8.6 La creación del mundo Inca

Wiracocha Dios Supremo creador del mundo, antes de concebir el mundo q tenemos actualmente construyó varios mundos, el primero mundo era habitado por gigantes muy fuertes que pasaban en guerra constantemente por ello los destruye con un diluvio; el segundo era diferente los humanos convivían unos con otro y con los animales, se convierte en mendigo para ver el comportamiento de los seres que él había creado se dirige al pueblo de cacha donde tratan de asesinarlo, Wiracocha los castiga por su egoísmo y desobedientes, levantó las manos e hizo llover fuego que exterminó el mundo, la oscuridad reinaba, solo existía e Titi un puma salvaje y divino q vivía en la cima del mundo, del pelaje del Titi emanaba un luz; Wiracocha emerge de las aguas para erigir el mundo, su compañero un picaflor de oro conocedor del pasado, presente y futuro llamado Inti. Comienza su labor en el mundo antiguo Ñaunpa Pacha y talla en las piedras la forma de los primeros humanos, los sitúa a los hombres en sus lugares correspondientes y les da nombre, les da vida, ellos viven en oscuridad, Wiracocha posterga la creación del mundo y los humanos viven en oscuridad. Ahora ubica a sus hijos, el picaflor es ubicado en el cielo para convertirse en el sol Inti, a su esposa la luna Mama quilla. Wiracocha ordena a sus ayudantes Tocapu Wiracocha y Maimana Wiracocha que entrenan las rutas del este y oeste de los andes para q den vida y nombre a las plantas y animales a su paso, al terminar llegan a la orilla de mar para que así se pierdan en las aguas caminando en una espuma de mar.

2.8.7 Batalla de los dioses

Pachamana es la diosa de la tierra, su historia es una tragedia, era codicia por los dioses, Wacon el dios del fuego quería desposarla, pero Pachamama elige a Pachacamac hermano de Wacon. Ambos mantenían el equilibrio de los hombres, la elección de Pachamama abre una disputa entre los hermanos, Pachacamac acusa a Wacon y la pelea empieza, mientras ellos pelean en el Hanan Pacha la superficie de la tierra cambia, vence Pachacamac, Wacon ha perdido y vive en

la miseria, baja a la tierra y se va a vivir a una cueva representado a la oscuridad, tinieblas y a la muerte.

Pachacamac baja a tierra a pelear con Wacon debido a que este está causando desastres en la tierra con inundaciones y sequias, Pachacamac venció, ahora junto a Pachamama son los dioses del mundo. Tuvieron dos hijos gemelos, un niño y una niña conocido como los Wilca, como hijos del cielo y la tierra ellos serán los próximos gobernantes del mundo. Recorren sus dominios y ante la mirada de su familia Pachacamac cae al mar del Burin y muere convirtiéndose en una isla, junto con el la luz desaparece y el Hanan Pacha ya no es el hogar de Pachamama, está sola en la tierra y con el mundo a oscuras buscando la luz, en el camino monstruos terribles los acechaban. A lo lejos el Wilca varón vio una luz y se dirigen hacia allá, son atrapados por monstruos, con valor continúan y se dirigen a la luz, sin saberlo llegan a la cueva de Wacon en la región de Canta-Lima, cansados llegan a la cueva, un hombre al que no lo reconocen les invita a pasar junto al fuego, Pachamama les cuenta su historia, Wacon los reconoce y se gana su confianza para cobrar su venganza. Wacon manda a los niños a traer agua con una vasija rota, era una trampa, Wacon intenta seducir a Pachamama, ella no accede, Wacon lleno de ira y rencor mata a Pachamama y la descuartiza para finalmente comérsela. El espíritu de Pachamama se transforma en un cerro.

Los niños llegaron y Wacon dijo que él los iba a cuidar, su destino está cerca, en unos días los niños lloran preocupados por su madre, los animales conscientes de la injusticia deciden intervenir, llega a la entrada de la cueva un ave que anuncia el día el Huanchau y les cuenta lo que le sucedió a su madre, les dice también q huyan de ahí pero primero q amarren a Wacon de los cabellos a una roca grande.

Wacon se despierta, está furioso, sabe que los niños escaparon y sale corriendo a buscarlos entre las montañas. Los Wilca se encuentran con la madre de los zorrillos el Añan, ellos le cuentan lo sucedió, entonces les da refugio en su madriguera. En el camino un cóndor, un jaguar y una serpiente son interrogados por Wacon, pero ninguno dice nada sobre ellos. Llega a la zorra y le pregunta sobre los Wilca, la zorra es inteligente y burlona, el Añan le miente y lo manda a subir a un cerro y que ahí cante imitando la voz de Pachamama, es una trampa, Wacon convencido corre, en la oscuridad Wacon se tropieza y salta, cae en una piedra floja la cual fue puesta por los animales, Wacon cae al vacío y muere produciendo un fuerte terremoto que se siente en todo el valle. Ahora el Añan los cuida, sus padres viendo todo desde el cielo los premian por su valor, con una cuerda sube a sus hijos al cielo convirtiéndose en el sol y la luna.

Por esto Pachamama decide transformarse en la cuidadora de la naturaleza y los animales en agradecimiento por la ayuda de los animales.

1.6 Interpretación de la cosmovisión Puruhá en la Provincia de Chimborazo

1.6.1 Análisis e interpretación de la historia

Después de revisar la historia prehispánica se concluye fácilmente que la cultura o culturas que existieron en esta región sufrieron un proceso de mestizaje cultural, que se debió no solo a la superioridad numérica de los ejércitos incas que los conquistaron si no al fenómeno de los mitimaes. Método muy utilizado por el imperio para conseguir una mejor dominación de los territorios anexados, esto contribuyó a una forma rápida de la conformación de un imperio como se puede apreciar en el caso inca y su rápida expansión a lo largo del continente americano en tan corto tiempo.

De esta manera los pueblos que les circundaban podían intercambiar métodos de construcción, cerámica, vestimentas, comida y así mismo estos grupos los mismos que de esta manera se formaba y se enriquecía la cultura aborigen con nuevos elementos.

Se divisa el orden jerárquico existente en los pueblos comparándose fácilmente con un estado feudal, sin embargo debe anotarse el hecho de que en el "feudo" inca no existieron recaudación de impuestos en la riqueza por dos razones principales:

La inexistencia de una moneda formal. Tanto la concha spóndyllus como los fragmentos de cobre o plata hechos para el trueque no eran un sistema monetario estandarizado y por lo tanto no se podía dar uso como una forma de recaudación de riqueza para el imperio.

La instauración de una parcela propia para cada familia. Este terreno era exclusivo para el uso únicamente de las personas que vivían en aquel lugar garantizando el alimento de esta familia.

Sin embargo las personas se veía obligadas a colaborar en la construcción de caminos, sembríos para el imperio.

El imperio estaba dividido por el cacique, sus sacerdotes, los guerreros y el pueblo.

Tanto sacerdotes como guerreros recibían entrenamiento para llegar a ser expertos en su rama. Así la unidad elite Inca es el Guerrero Orejón y sus sacerdotes son conocidos como Yachak, este último hasta la actualidad se conserva como médico alternativo.

1.6.2 Análisis e interpretación de los símbolos

Existe un abanico de artesanías existentes dentro los museos que corresponden al periodo Puruhá y la integración Inca dentro del estudio de Jimmy Santos que lleva por tema "INVESTIGACIÓN Y COMPILACIÓN DE LA ICONOGRAFÍA PRECOLOMBINA EN LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO Y SU REGISTRO EN UN LIBRO IMPRESO" podemos encontrar una serie de imágenes tomadas de dichos artículos en los cuales constan las diferentes piezas arqueológicas con una pequeña información acerca de su posible uso.



16

Gráfico 11-2: Adorno funerario.

Fuente: Santos J., 2013



42

Gráfico 12-2: Recipiente ceremonial.

Fuente: Santos J., 2013

En la revisión realizada hemos encontrado vasijas e instrumentos de cerámica cuyo uso era principalmente alimentación, sin embargo existen algunos que se usaron como utensilios ceremoniales, y por lo cual de estos tomamos los que se pueden considerar los más representativos de los cuales se procede a darles una interpretación de acuerdo con las creencias de la época.

1.6.2.1 Los tres mundos

La cosmovisión andina estaba basada en la creencia de los 3 mundos. El mundo de los dioses, el inframundo y el mundo terrestre. Este diseño está separado en 3 partes dejando la inferior para un diseño libre que en este caso viene a ser la cara del difunto, las otras 2 partes deben ser una representación de los otros planos, si hablamos de la dualidad por su simetría como menciona Estelina Quinatoa en su interpretación:

“El mundo andino se maneja tradicionalmente la división dual en todos los espacios, distribuidos arriba – abajo, izquierda – derecha, y en dos colores opuestos.”

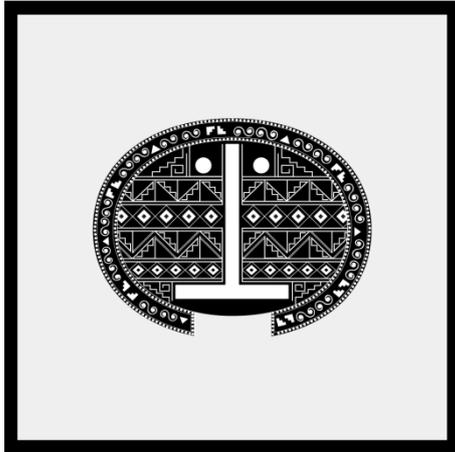


Gráfico 13-2: Adorno funerario vector.

Fuente: Santos J., 2013

1.6.2.2 La cuatripartición

Un diseño de animales aparentemente de pájaros en un plato ceremonial seguramente se utilizó para el llamado de los espíritus de dichos animales y algo remarcable es su Cuatripartición que Estelina Quinotoa interpreta así:

"Su diseño representa una cuatripartición cósmica, donde el cruce de los brazos define las mediatrices de cuatro cuadrantes. El centro cuadrangular representa el sitio de partida, la propia situación espacial y centro ritual; el lugar desde donde la comunidad organizaba su situación en el universo"



Gráfico 14-2: Recipiente ceremonial vector.

Fuente: Santos J., 2013

Quinotoa interpreta así:

"Su diseño representa una cuatripartición cósmica, donde el cruce de los brazos define las mediatrices de cuatro cuadrantes. El centro cuadrangular representa el sitio de partida, la

propia situación espacial y centro ritual; el lugar desde donde la comunidad organizaba su situación en el universo"

1.7 Análisis e interpretación de las leyendas

Considerando lo antes expuesto podemos anotar los siguientes puntos que resultan ser remarcables y que a posterior pueden ser usados dentro de un argumento para los propósitos del presente estudio. Existe una creencia básica hacia el mundo espiritual, ante esto el teocentrismo resulta importante en la cultura que existió en el territorio previo a la venida de los españoles, con un marcado politeísmo debido a su concepción animista del universo. De esta manera podemos encontrar como actores principales y talvez más temidos a los dioses que llevan por nombre Viracocha (dios creador), a Illapa (dios del rayo) y el Chimborazo (la montaña de hielo) en cual es padre de los pueblos que los circundan, que por su impresionante altura y belleza que como ya hemos señalado anteriormente debido a su concepción animista resulta ser un ser superior por encima de las demás montañas a su alrededor.

Se pudo también analizar los escritos del Padre Cobo, el cual transcribe la creencia de los nativos acerca de la existencia de antiguos gigantes, relato que concuerda con los mitos de las antiguas creaciones de Viracocha, de esta manera acordamos que en el folklore popular de antaño resulta una creencia talvez que se mantenía en la memoria colectiva, vista con cierto recelo y miedo, como podemos observar que sucede comúnmente en cualquier grupo humano y para prueba de ello tenemos toda la historia de la época medieval tanto de Europa como de Asia, con total diferencia en apariencia pero de un trasfondo muy similar.

CAPÍTULO III

DESARROLLO DEL CORTOMETRAJE

3.1 Creación del argumento

3.1.1 *Prólogo Maestro Yachak*

La historia contempló drásticos acontecimientos, sucesos que cambiaron la forma de ver al mundo pero, hay historias que nadie conoce.

Wiracocha creó al mundo y al hombre, eran gigantes y muy fuertes, egoísta y desobedientes; trató de enseñarles pero fue imposible. Levantó su furia sobre el mundo y destruyó todo, solo reinaba la oscuridad y el Titi el espíritu puma que destruyó todo rastro de vida luego de la destrucción, Wiracocha emergió de las aguas y creó a Inti quien se convertiría en el sol para luego dar inicio a la creación, para dar origen a nuestro mundo.

Esta historia ha transcurrido de generación en generación sin embargo no todo fue así, después de haber destruido a los gigantes unos pocos sobrevivieron y escaparon del Titi el cual los devoraba de manera feroz, se sumergieron en las profundidades de la tierra esperando su venganza.

Miles de años después el Imperio Inca se estableció a lo largo de la cordillera de los andes imponiendo su poder en todas las culturas a su alrededor, en su camino se dieron cuenta que las creencias no distaban de las suyas como si fuesen los conocimientos conservados de un imperio colosal que reinó América del Sur.

Hechos aberrantes están por suceder mientras la lucha interna de los Incas por el poder a la sucesión del trono debilita su reino, leyendas anuncian la llegada de los dioses desde tierras lejanas e incautos no esperan la llegada de la venganza de los gigantes quienes emergen de las fauces de la oscuridad para romper su anonimato y tomar a un joven aprendiz de YachaK llamado Sanapa el cual será el medio para alcanzar su anhelo, una gran aventura espera por Sanapa quien es atrapado en una lucha de venganza y por la obligación de salvar a su pueblo.

3.1.2 *Argumento Maestro Yachak Demo*

Todo comienza en una noche despejada, un joven aprendiz de Yachak llamado Sanapa se encuentra contemplando el cielo mirando cuidadosamente como si tratase de encontrar algo, de a poco el manto del sueño cae sobre él, logrando que sus párpados se cierren lentamente. Poco tiempo transcurrió para que su mente se sumerja en lo más profundo de sus fantasías, observaba desde el valle al imponente Chimborazo con sus grandes nevados al girar vislumbró su pueblo

ser destrozado por gigantes, no puede hacer más que correr hacia las casas para prestar ayuda pero solo es un sueño y despierta.

Al amanecer Sanapa necesita contar su sueño al maestro Yachak, en el camino se encuentra con su amigo Pinha quien decide acompañarlo. Luego de pasar la apachita los jóvenes ven como el Yachak es asediado por un gigante, si era como en su sueño; el gigante esta en busca de Sanapa. De inmediato Phina corre velozmente hacia el gigante para embestirlo mientras Sanapa usando sus conocimientos como aprendiz de Yachak invoca a los elementos para poder encadenar al gigante, pero aun es un aprendiz y su conocimiento no es lo suficiente para contener al gigante que se libera fácilmente y golpea a Phina preparándose para capturar a Sanapa.

3.2 Creación de personajes

Tomando en cuenta el guion creado se determinaron que para este cortometraje era necesaria la creación de 4 personajes principales:

- Sanapa (Protagonista)
- Phina (Compañero)
- Yachak (maestro de Sanapa)
- Gigante (antagonista)

Una vez establecido los personajes se ha procedido a bocetar en base al roll que cumplirán cada uno de ellos en el desarrollo de la historia para proceder a la creación de la ficha de personaje de cada uno.

3.2.1 Ficha de Personaje principal

Maestro Yachak	
	<p>Nombre: Sanapa</p> <p>Edad: 17 años</p> <p>Altura: 1.60 metros</p> <p>Personalidad: Tranquilo y pensativo</p> <p>Defectos: A menudo se distrae con facilidad</p> <p>Historia: Estudia para ser el sucesor Yachak</p> <p>Objetivos: Convertirse en Yachak para proteger a su aldea</p> <p>Rasgos: Se lo ve cansado en el día debido a que por las noches estudia las estrellas.</p>

Gráfico 1-3: Ficha de personaje principal.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

3.2.2 Ficha de Personaje secundario

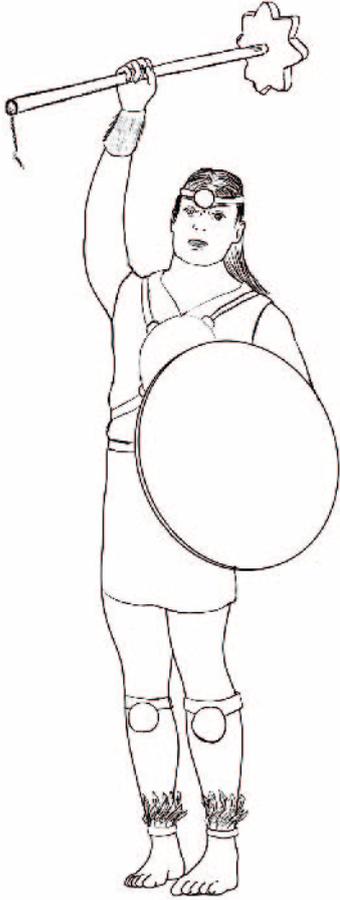
Maestro Yachak	
	<p>Nombre: Phina</p> <p>Edad: 20 años</p> <p>Altura: 1.65 metros</p> <p>Personalidad: Euforico y alegre</p> <p>Defectos: Realiza sus actos sin medir las consecuencias.</p> <p>Historia: Sigue la senda del guerrero para ser como su padre</p> <p>Objetivos: Volverse el guerrero más fuerte de todo el imperio</p> <p>Rasgos: Le gusta comer y competir para medir su fuerza</p>

Gráfico 2-3: Ficha de personaje secundario.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

3.2.3 Ficha de Personaje del Yachak

Maestro Yachak	
	<p>Nombre: Yachak</p> <p>Edad: 60 años</p> <p>Altura: 1.65 metros</p> <p>Personalidad: Serio e inexpresivo</p> <p>Defectos: Testarudo</p> <p>Historia: A cuidado la espiritualidad del pueblo como Yachak</p> <p>Objetivos: Cuidar a su pueblo del asecho de los gigantes</p> <p>Rasgos: el pasar de tiempo se nota en sus pasos y postura</p>

Gráfico 3-3: Ficha de personaje Yachak.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

3.2.4 Ficha de Personaje del Gigante

Maestro Yachak	
	<p>Nombre: Gigante</p> <p>Edad: Desconocido</p> <p>Altura: 3.50 metros</p> <p>Personalidad: Gruñon y grosero</p> <p>Defectos: Le gusta torturar a sus victimas bajando su guardia</p> <p>Historia: Proviene de una raza de gigantes de una civilización antigua</p> <p>Objetivos: Cumplir con la venganza</p> <p>Rasgos: Da pasos torpes tratando de destruir todo a su camino</p>

Gráfico 4-3: Ficha de personaje Gigante.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

3.3 Creación del storyboard

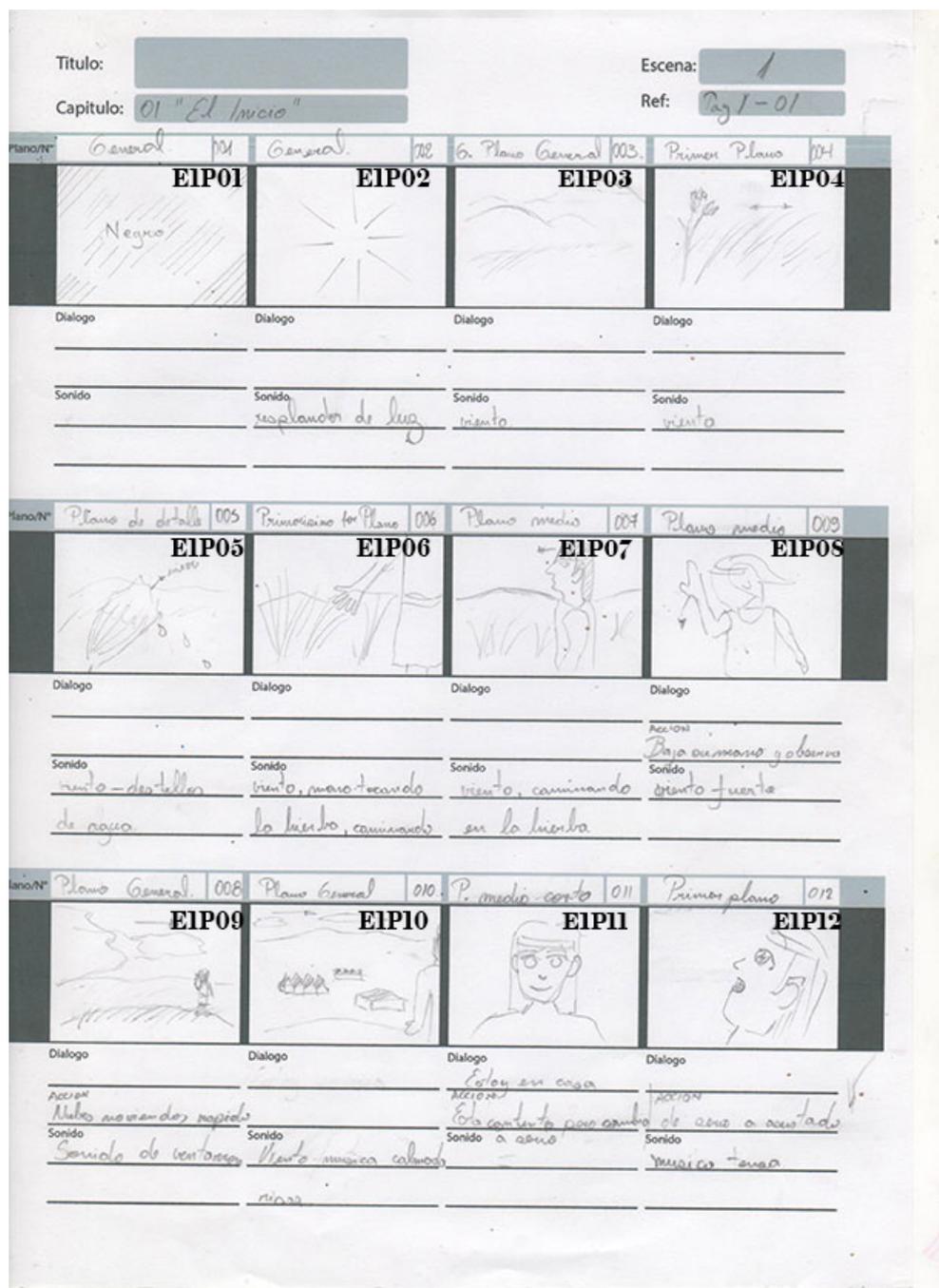


Gráfico 5-3: Storyboard Maestro Yachak pag 1.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

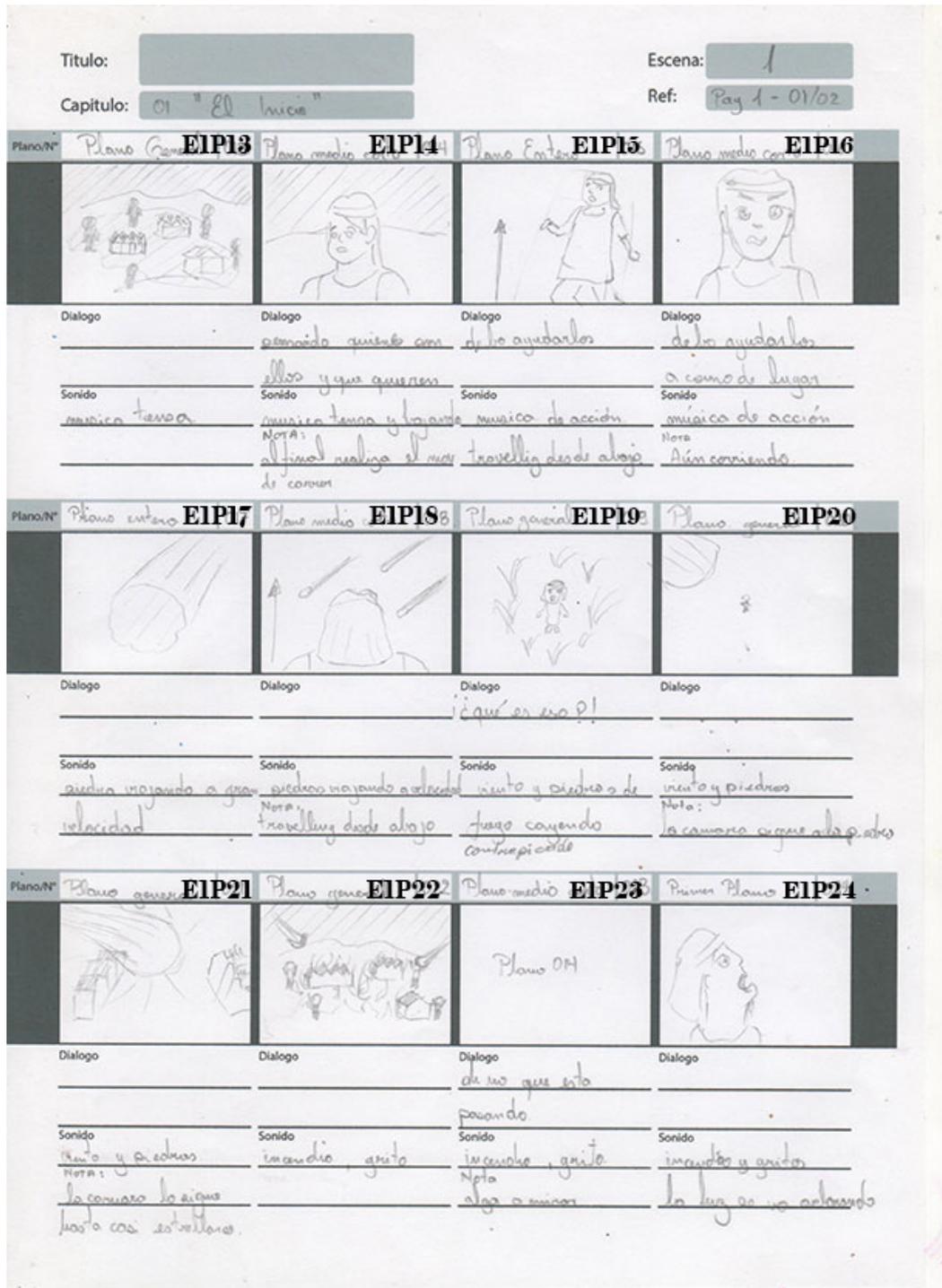


Gráfico 6-3: Storyboard Maestro Yachak pag2.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

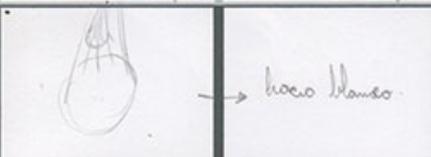
Título:		Escena: 1		
Capítulo: 01 "El inicio"		Ref: pag 1 - 02		
Plano/N°	EIP25	EIP26	EIP01	EIP01
				
Dialogo	Dialogo	Dialogo	Dialogo	
Sonido	Sonido	Sonido	Sonido	
	<i>risas cayendo</i>			
Plano/N°	EIP01	EIP01	EIP01	EIP01
Dialogo	Dialogo	Dialogo	Dialogo	
Sonido	Sonido	Sonido	Sonido	
Plano/N°	EIP01	EIP01	EIP01	EIP01
Dialogo	Dialogo	Dialogo	Dialogo	
Sonido	Sonido	Sonido	Sonido	

Gráfico 7-3: Storyboard Maestro Yachak pag3.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Título: Escena: 2

Capítulo: Ref: Pag / ref 03

Plano/Nº	Plano Entero E2P01	Plano general E2P02	Primer plano E2P03	Plano entero E2P04
				
Dialogo	(respiración agitada)	(respiración agitada)	(codo con movimiento)	trigo ciego que me ha dado hambre
Sonido		sonido (que ha dicho)	sonido	sonido
Accion	Se levanta y toca su cara (Sonapa)		de crujidos estomacal	sonidos de personas a lo lejos
			gira la cabeza y mira	NOTA HABE como el chocolate
Plano/Nº	Plano Entero E2P05	Primer plano E2P06	Plano de detalle E2P07	E2P08
				<p style="text-align: center;">Escena 1</p> <p style="text-align: center;">Plano 22</p>
Dialogo			que significa eso	eso que debo
Sonido	Sonido de oficina y de ruido de chocolate	Sonido	Sonido	Sonido
	NOTA transición a plano			
Plano/Nº	Primer Plano E2P09			
				
Dialogo	pero pero a comer			
Sonido	sonido de chocolate	Sonido	Sonido	Sonido

Gráfico 8-3: Storyboard Maestro Yachak pag4.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Titulo: Escena: 3
 Capitulo: 01 "El Juicio" Ref: Pag 1 - 04-05

Plano/Nº	Plano completo E3P01	Plano oblicuo E3P02	Plano de detalle E3P03	Plano general E3P04
Dialogo	Es el oprendio del	cuasi en la aldea	Todos realizan	para que la aldea
Sonido	chamán	"Algunos"	en la labor	
	Mica de arena	piados contra piedras	canada contra	Nota
		+ Sonido ambiente	tierra	Plano horizontal
Plano/Nº	Plano general E3P05	Plano general E3P06	Primer plano E3P07	Plano Entero E3P08
Dialogo	mentando el grupo	yo	Tengo que proteger	
Sonido	tengo libertad		la aldea	
	ambiente del pueblo		Nota	
			Expresion de determinacion	
			caida	
Plano/Nº	Plano detalle E3P09	Primer Plano E3P10	Plano medio E3P11	Primer Plano E3P12
Dialogo		me algo que air	Ey! Apunlan y todo	sucesos un
Sonido	cuando lo tiene	nada sucede	trabajo y tú apenas despar	castigo
		aparaciendo	trao	
		Nota		
		Plano a pocos minutos		
		Sempre hablar		

Gráfico 9-3: Storyboard Maestro Yachak pag5.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Título: Escena: 3

Capítulo: Ref:

Plano/Nº	Plano medio E3P13	Plano Medio E3P14	Plano Medio E3P15	E3P16
				
Dialogo		Ah Ah dub dub	Vaya así que	Vaya que es difícil
Sonido	Protonando la cabeza	La la lo te lo meo	Se te meo los asuntos	en el aprendizaje de Quino
Plano/Nº	Primer Plano E3P17	Primer Plano E3P18	Primer Plano E3P19	Primer plano E3P20
				
Dialogo	y apuro tardajes	No es tan fácil a	Por cierto tu no	pero esa es la razón
Sonido	y hasta te hundía todo	tonde por estudiar	entrenando con los	que te traía desde
		los estrellas	demás Gueros Oregon	personal.
Plano/Nº	Primer Plano E3P21	Primer Plano E3P22	Primer Plano E3P23	Plano medio E3P24
				
Dialogo	un que?	Pues como parte del	de un ser?	Si amigo de luy
Sonido		entre sus miembros de	de un guardia de algún	en adelante estamos
		importante		unos y ayos los dicos.
				indefensas y tener su
				extensa gratitud
				cual será lo muerde
				...mas

Gráfico 10-3: Storyboard Maestro Yachak pag6.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

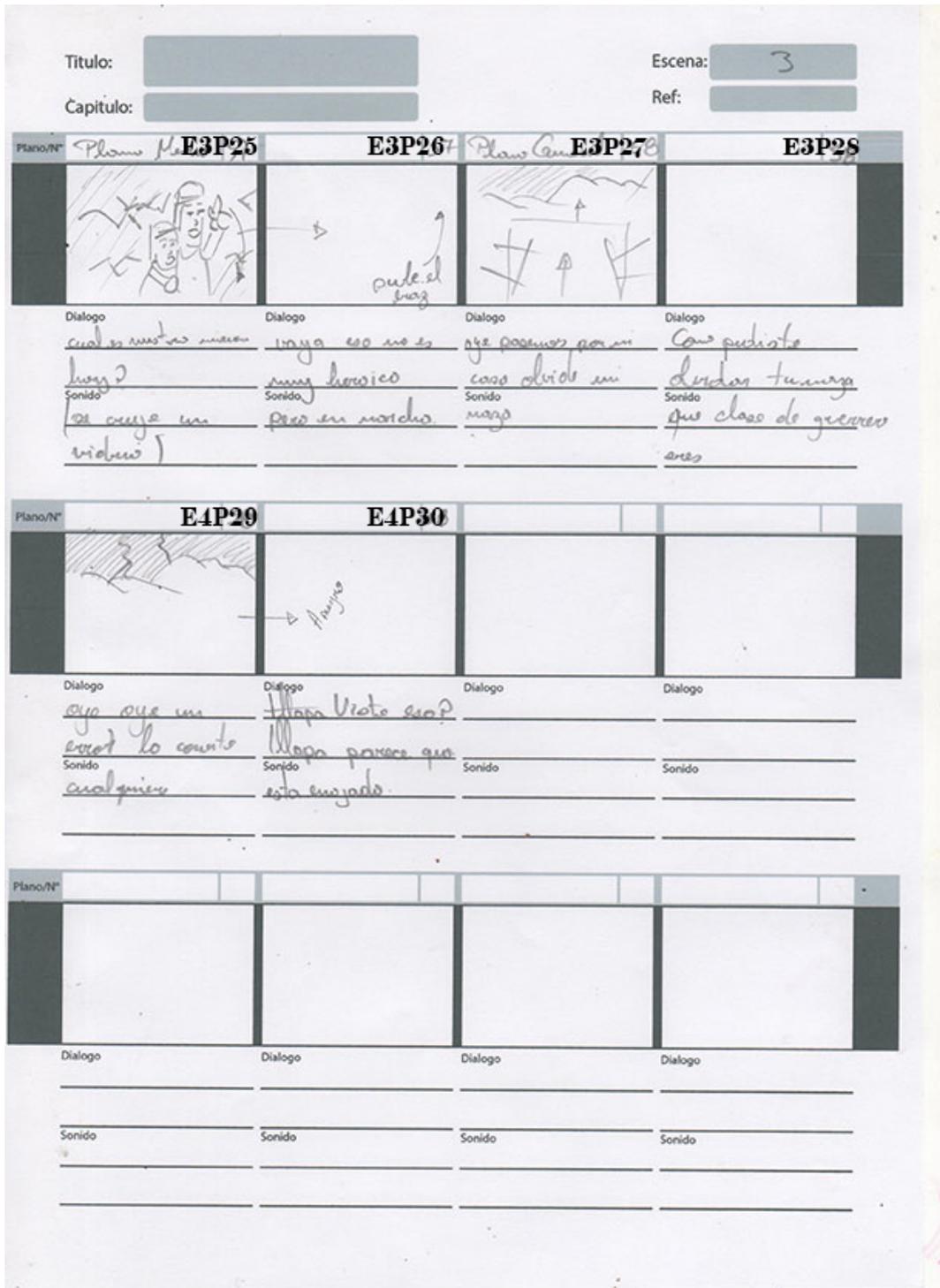


Gráfico 11-3: Storyboard Maestro Yachak pag7.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Título: [Redacted]

Escena: 4

Capítulo: [Redacted]

Ref: [Redacted]

Plano/Nº	Plano Entero E4P01	Plano Detalle E4P02	Plano Detalle E4P03	Plano Detalle E4P04
Dialogo		El muchacho Aun no esta listo	tranquilo viejo lo están	dejo que todo pase como esto
Sonido	como se oye pero incomprensibles			predicho
Plano/Nº	Primer Plano E4P05	Plano Detalle E4P06	Plano de Perfil E4P07	Primer Plano E4P08
Dialogo	espirito de los montaños enticojó	Preparate	ya esta aqui	
Sonido				
Plano/Nº	Plano Entero E4P09	Plano Entero E4P10		
Dialogo		Hayo al momento Hayo		
Sonido				

Gráfico 12-3: Storyboard Maestro Yachak pag8.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Titulo: Escena: 5
 Capitulo: Ref:

Plano/Nº	Plano Detalle E5P01	Plano Entero E5P02	Plano Entero E5P03	Plano General E5P04
				
	Dialogo	Dialogo	Dialogo	Dialogo
	Sonido	Sonido	Sonido	Sonido
	golpe piedra en la mano	camionando		
Plano/Nº	Plano de detalle E5P05	Plano Entero E5P06	Plano Entero E5P07	Plano Entero E5P08
				
	Dialogo	Dialogo	Dialogo	Dialogo
	Sonido	Sonido	Sonido	Sonido
		espíritu de la montaña acepta nuestra ofrenda y damos buena fortuna en nuestro camino	y no permitas que el viento y la lluvia nos haya retrasados	y no permitas que llaga contigue un rayo a Phino por destruir tu opochita
Plano/Nº	Primer Plano E5P09	Plano Entero E5P10		
				
	Dialogo	Dialogo	Dialogo	Dialogo
	Sonido	Sonido	Sonido	Sonido
		esta piedra estaba aqui y todo eso que era		

Gráfico 13-3: Storyboard Maestro Yachak pag9.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

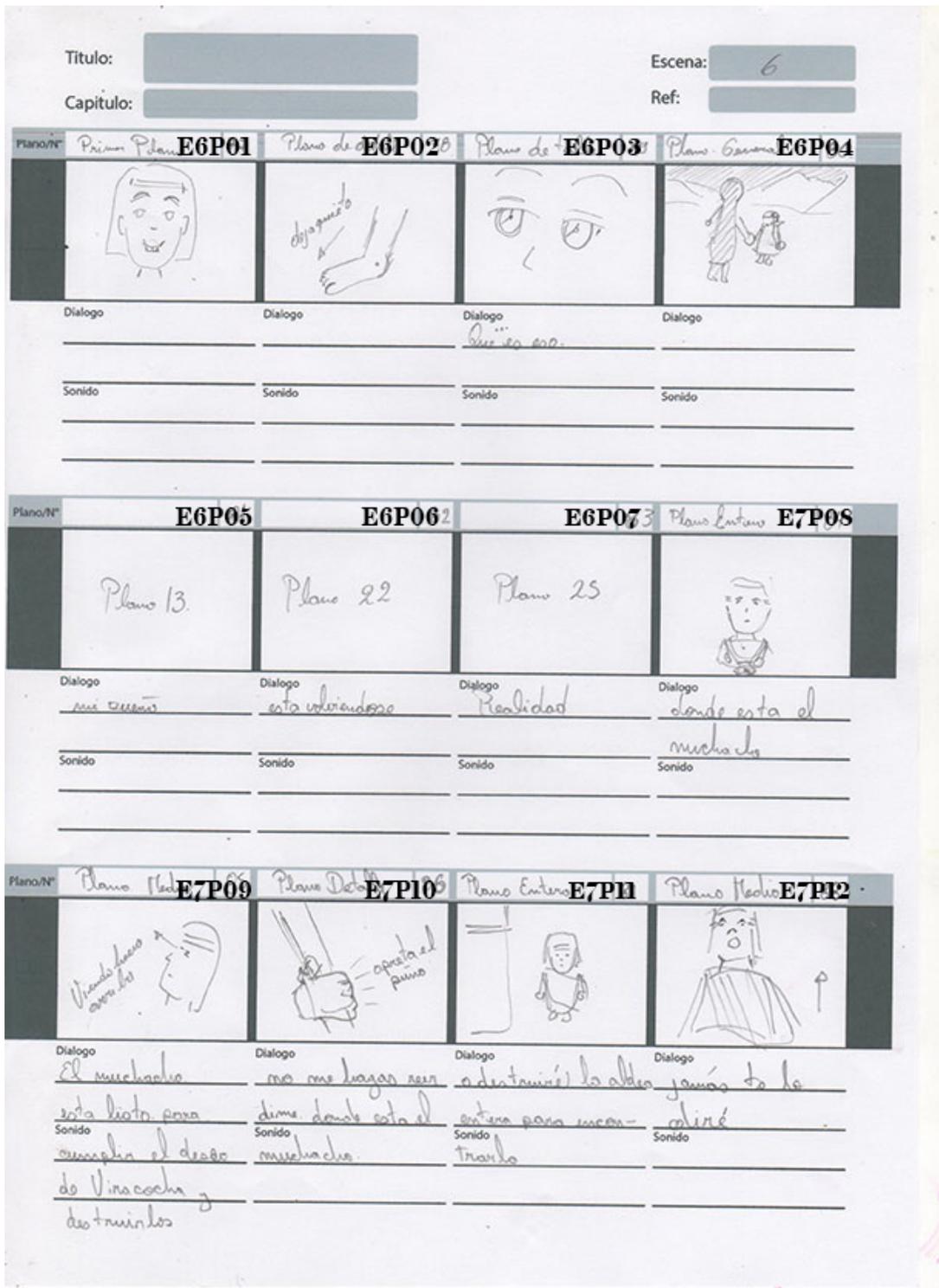


Gráfico 14-3: Storyboard Maestro Yachak pag10.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Título: _____ Escena: _____
 Capítulo: _____ Ref: _____

Plano/Nº	Plano General E6P13	Primer Plano E6P14	Plano General E6P15	Plano medio E6P16
Dialogo	quedo mejor de lo que esto ha antes	¿hacia mis	sonido del viento	-Papa: un Gigante.
Sonido	manos limpiándose		musica tensa	-Sampa: habías visto uno antes?
Plano/Nº	Primer Plano E6P17	Plano de medio E6P18	Primer Plano E6P19	E6P20
				15, 18, 22 flash de imagen
Dialogo	No para el general siempre me dice que		(en un caso más quieto)	
Sonido	estamos preparados para el regreso			
Plano/Nº	Primer Plano E6P21	E6P22		
	E6P19	E6P15		
Dialogo	significa que	han vuelto		
Sonido				

Gráfico 15-3: Storyboard Maestro Yachak pag11.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Titulo: Escena:

Capitulo: Ref:

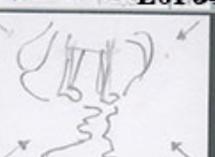
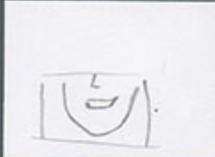
Plano/Nº	Plano Med. E6P23	Plano Gen. E6P24	Plano Det. E6P25	Plano Plano E6P26
				
Dialogo	no se que me quieres			que demonios !!
Sonido	hablar, tu lo pediste		cheque en t'bol	
	aca boro contigo			
Plano/Nº	Plano detalle E6P27	Plano Medio E6P28	Plano Gen. E6P29	Plano Entero E6P30
				
Dialogo		de llave !!		
Sonido	se oca el parche		golpe y arrastrando tierra	arrastrando tierra
				agitación
Plano/Nº	Plano medio E6P31	Plano Det. E6P32	Plano Ent. E6P33	Plano de full E6P34
				
Dialogo	Dejalosen Paz			
Sonido		manos cotando el viento	arruido de la tierra	congiendo la tierra

Gráfico 16-3: Storyboard Maestro Yachak pag12.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Titulo: Escena:

Capitulo: Ref:

Plano/Nº	Plano Anterior E6P35	Plano E6P36	Plano Entero E6P37	
				
Dialogo	ahá! que es esto	¡¡¡ lucha Sangre	¡!!!	¡je!!
Sonido		ahora es mi turno		

Plano/Nº	Plano Gancho E6P39	Plano Entero E6P40	Plano medio E6P41	Primer Plano E6P42
				
Dialogo			¡¡¡ Pluma !!	así que el melchido
Sonido	golpe con magia	rodando en el suelo		está aquí

Plano/Nº	Plano Medio E6P43		Plano Medio E6P45	Plano Gancho E6P46
		E6P30	E6P40	
Dialogo	me has ahorrado la molestia de buscarlo			a mi hermano
Sonido	musica tema	musica tema	musica tema	musica tema

Gráfico 17-3: Storyboard Maestro Yachak pag13.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

3.4 Modelado en 3D

3.4.1 Modelado de personajes

El software usado para la realización de modelados de personajes en 3D es MakeHuman, en el cual mediante herramientas predeterminadas se crean los personajes. MakeHuman es un software libre que se desarrolló mediante tecnología per-vertex animation, el modelo establecido es un cuerpo estándar al cual se lo puede modificar por medio de controles para obtener el personaje deseado.

Con la ayuda de las fichas de personajes se procedió al modelado en 3D de cada uno de los personajes teniendo en cuenta la edad, sexo y complejión física alcanzando los resultados deseados.

3.4.1.1 Modelado en 3D del personaje principal

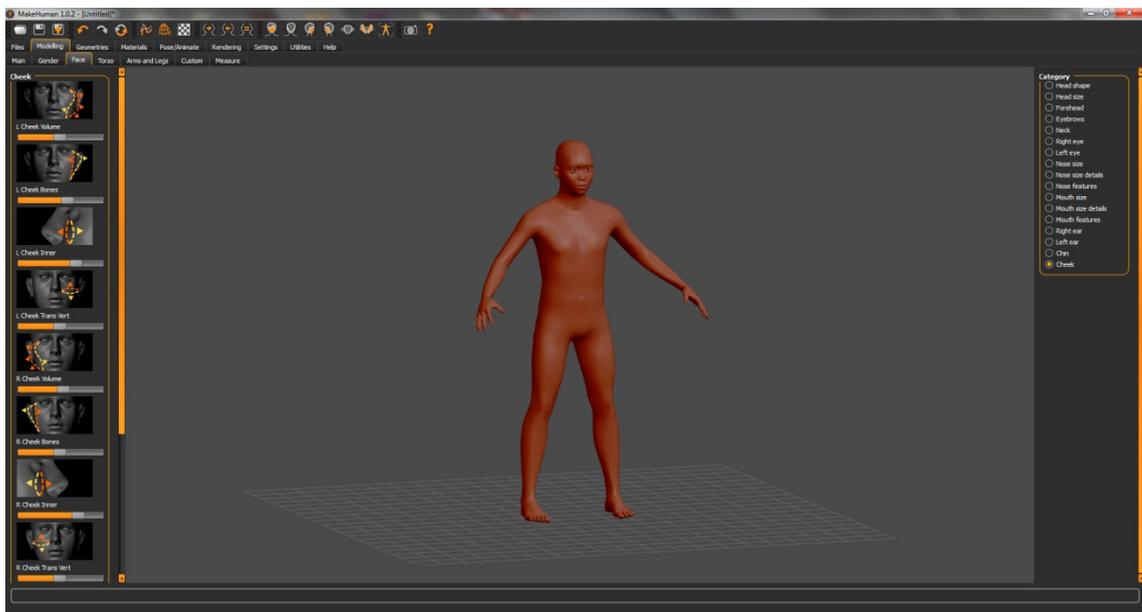


Gráfico 18-3: Modelado 3d del personaje principal.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

3.4.1.2 Modelado en 3D de personaje secundario

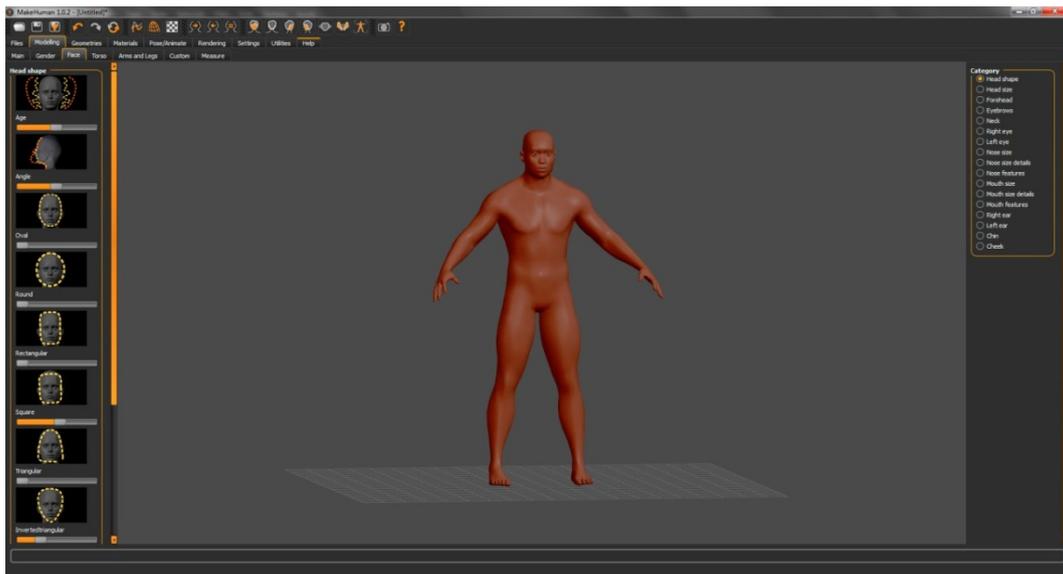


Gráfico 19-3: Modelado 3d de personaje secundario.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

3.4.1.3 Modelado en 3D del Yachak

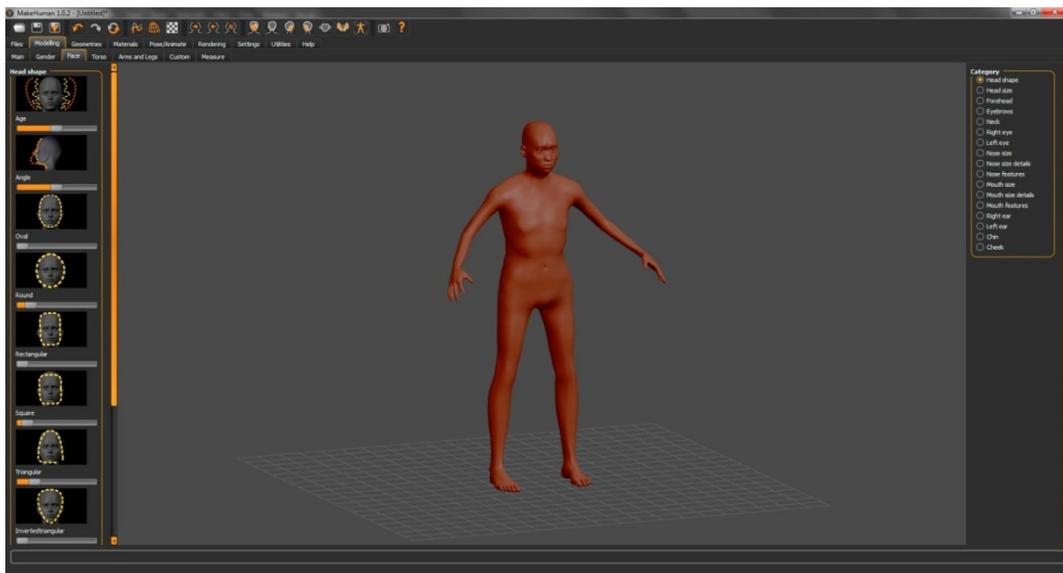


Gráfico 20-3: Modelado 3d Yachak.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

3.4.1.4 Modelado en 3D del Gigante

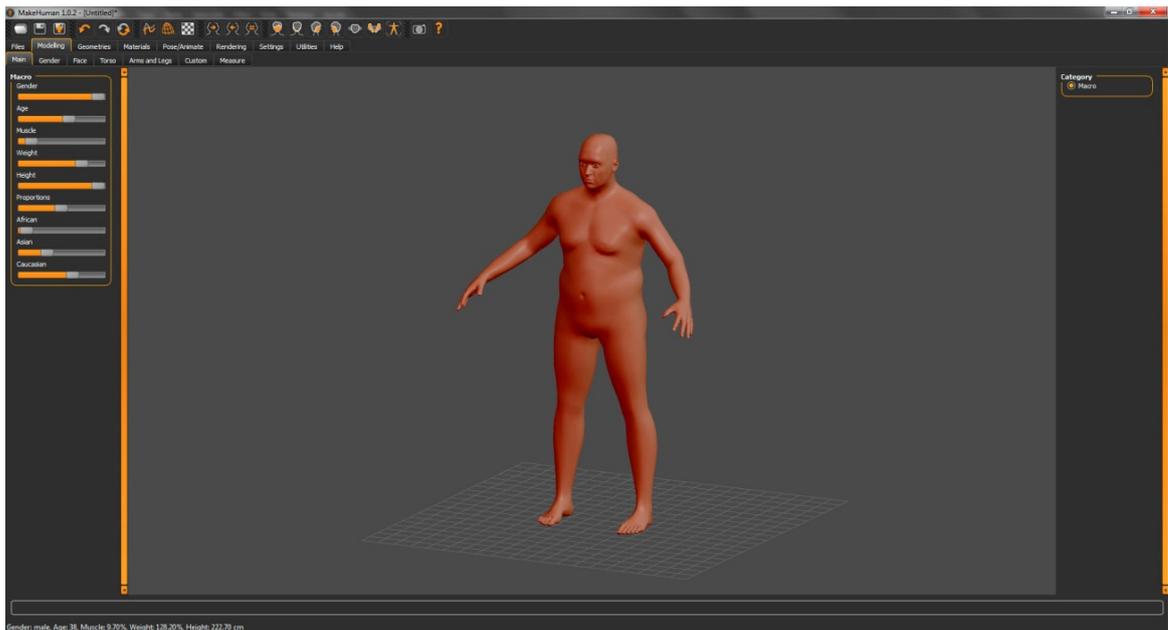


Gráfico 21-3: Modelado 3d Gigante.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

3.4.2 Modelado y texturizado de personajes y objetos

Para la elaboración de los modelados de objetos se importó los personajes modelados a Blender software libre multi plataforma usado para modelado, iluminación, renderizado, animación y creación de gráficos tridimensionales.

En este software se procedió a modelar la indumentaria de los personajes, también se introdujo la textura y materiales a los objetos. Cada objeto posee un material distinto para crear una diferenciación visual adecuada, la indumentaria, adornos, paredes, techo, suelo, plantas y demás modelos tienen su propia caracterización de texturas.

3.4.2.1 Modelado y texturizado de indumentaria de personaje principal



Gráfico 22-3: Textura personaje principal

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

3.4.2.2 Modelado y texturizado de indumentaria de personaje secundario



Gráfico 23-3: Textura personaje secundario.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

3.4.2.3 Modelado y texturizado de indumentaria del Yachak

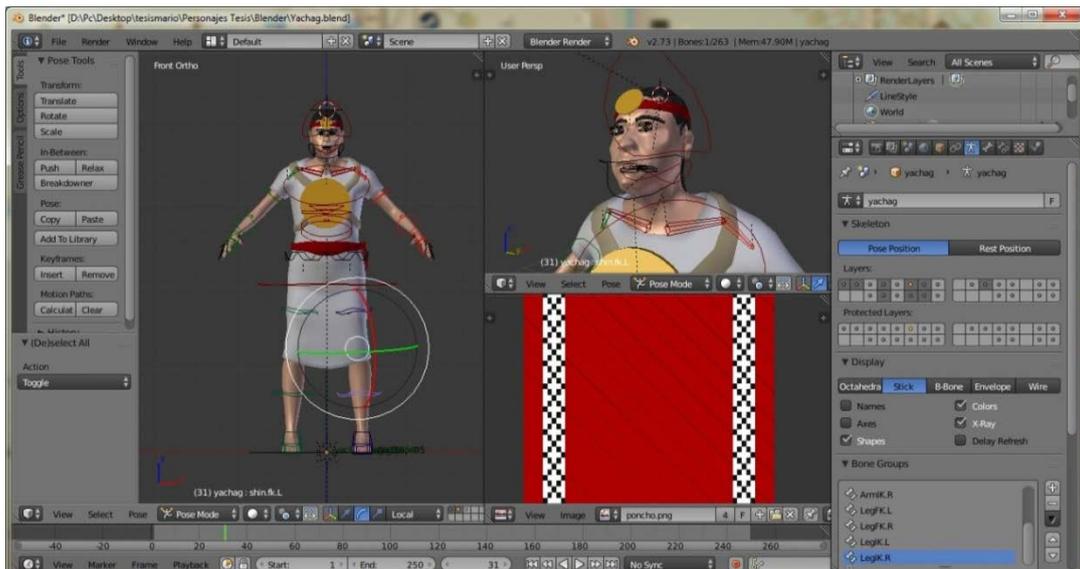


Gráfico 24-3: Textura Yachak.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

3.4.2.4 Modelado y texturizado de indumentaria del Gigante



Gráfico 25-3: Textura Gigante.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

3.4.3 Modelado de escenarios

La creación de escenarios es de gran importancia para el desenvolvimiento de los personajes en la historia, el escenario es el entorno en el cual se visualiza la cultura, sociedad, ubicación espacial y cronológica enriqueciendo la animación.

Para elaborar el escenario se tomó como referencia la geografía real de la montaña de Chimborazo ubicando al pueblo en la zona más adecuada para el desarrollo de una comunidad.

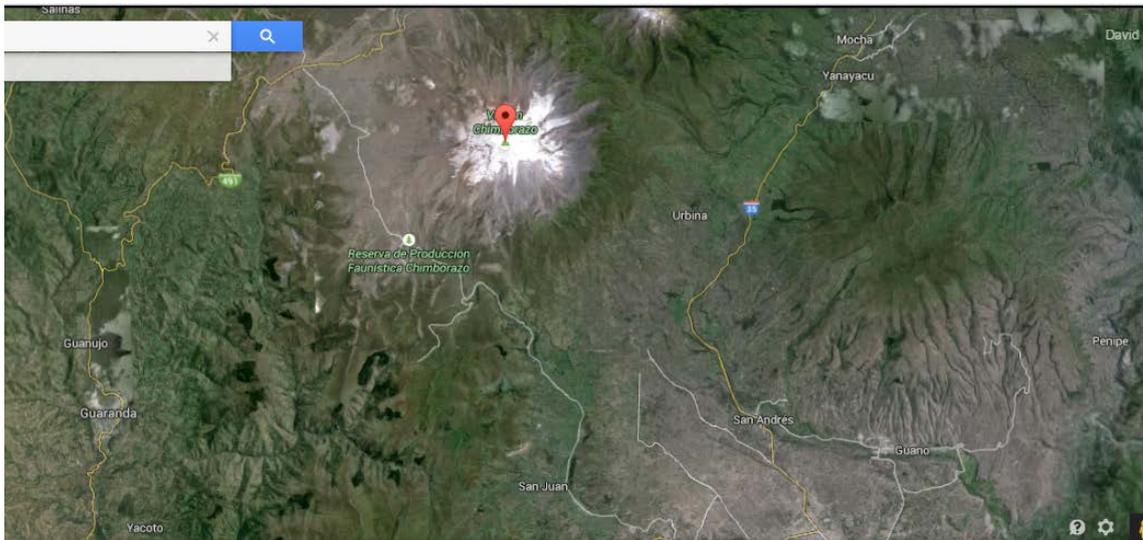


Gráfico 26-3: Volcán Chimborazo vista satelital.

Fuente: Google maps., 2015

Una vez ubicado geográficamente el lugar en el que ira el pueblo se procede a bocetar las casas y el plano de la ciudad acorde a la información adquirida en la investigación realizada.

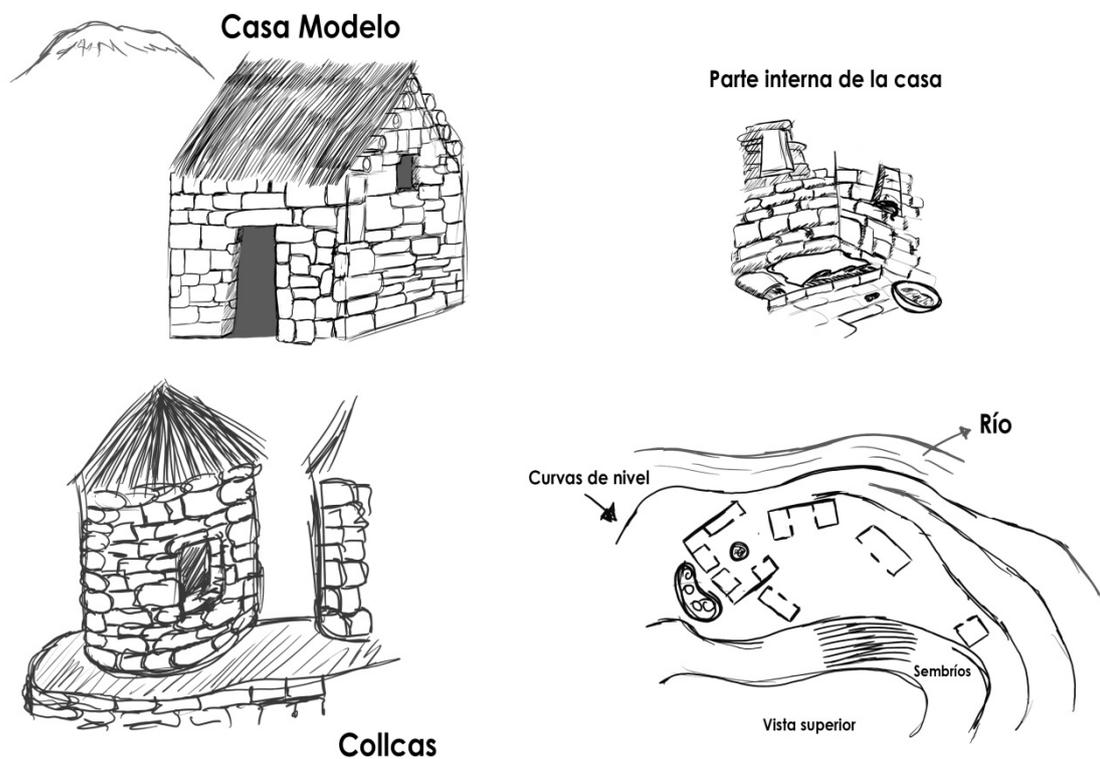


Gráfico 27-3: Boceto del escenario.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

El escenario en el cual se desarrolla la historia se recrea en 3D usando Blender, de igual manera que los personajes a los escenarios se les dio textura y materiales. La ubicación de luces e

iluminación representan un papel principal en el momento de la animación debido a que esta mostraran la tridimensionalidad de personajes y objetos en el escenario.

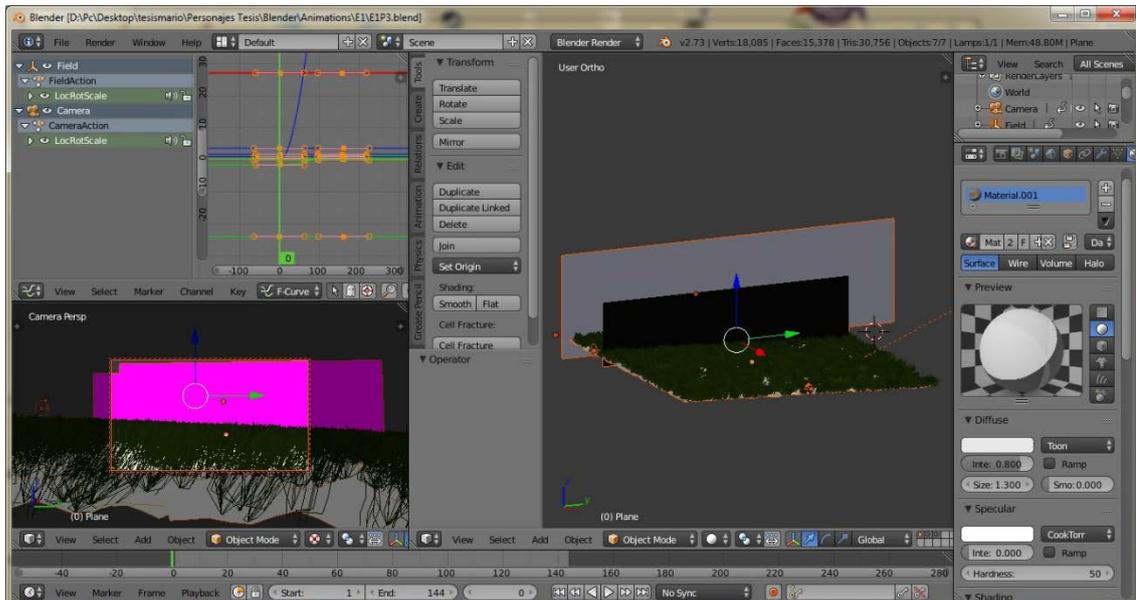


Gráfico 28-3: Escenario 3D, 01.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

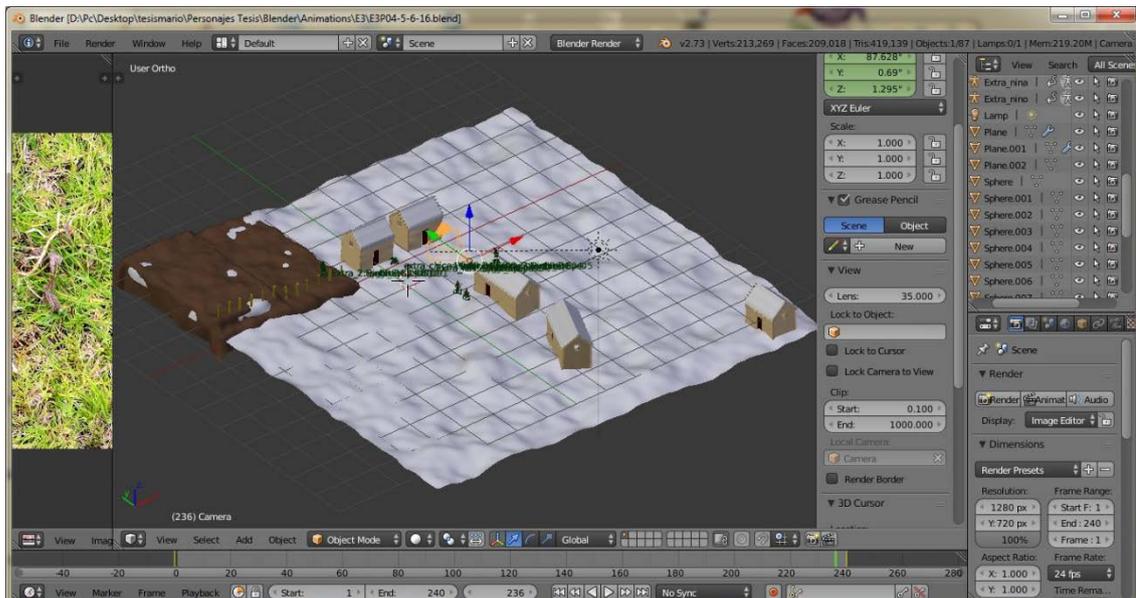


Gráfico 29-3: Escenario 3D, 02.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

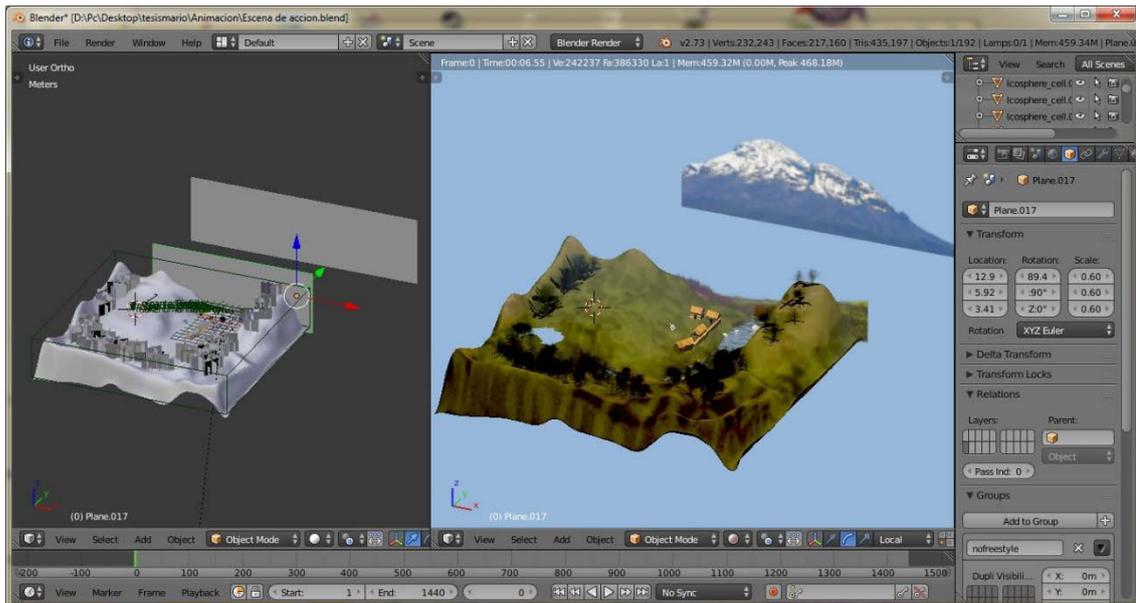


Gráfico 30-3: Escenario 3D, 03.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

3.5 Animación

La animación 3D combina los distintos elementos elaborados anteriormente para formar los diferentes planos descritos en el hiStoryboard, una vez juntado todos los elementos de un plano se procede a realizar la animación por medio de fotogramas clave.

A los personajes se les asignan posiciones cada cierto número de fotogramas de este modo en el transcurso que recorre de un fotograma clave hacia otro el software interpreta el movimiento que el personaje u objeto realiza.

3.5.1 *Rastreo De Movimiento*

El rastreo de movimiento es una técnica de animación en la que mediante video capturamos movimientos reales de un actor y que posteriormente mediante las herramientas de captura de video y rastreo de objetos en el software 3D, dan la sensación de fluidez en las expresiones.

Cada uno de los puntos de rastreo tienen que coincidir con los puntos de influencia en el sistema de huesos que da el movimiento a la malla de polígonos que definen la forma, en este caso facial, del personaje. Sin embargo suele existir cierta diferencia entre la topología del rostro del actor con la del personaje. Este contratiempo es fácilmente sorteable debido a que los puntos de influencia que actúan en el mallado, después de ser colocada su respectiva influencia en la malla, pueden ser colocados libremente en cualquier parte del espacio sin que este afecte a su libre movimiento, ya que existen dos niveles independientes en los que actúan los puntos de influencia.

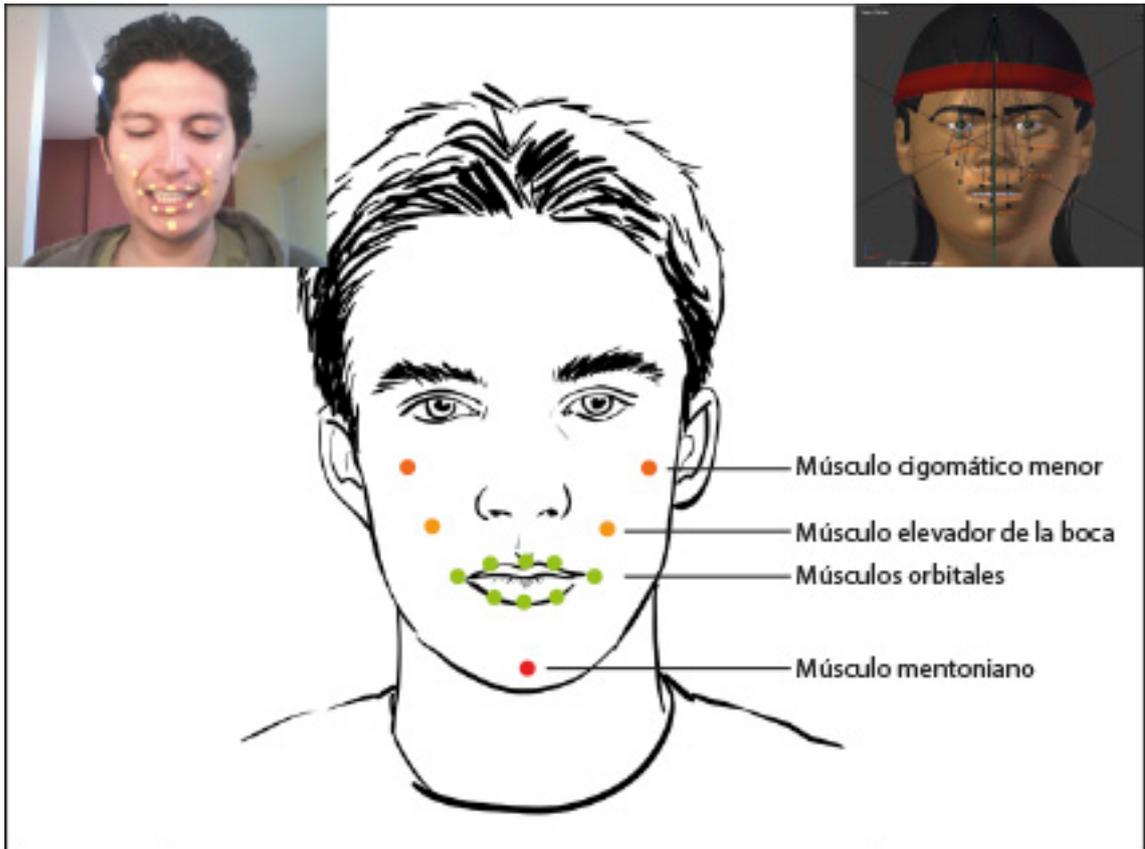


Gráfico 31-3: Rastreo de movimiento de rostro base.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

El primero es el modo objeto, en el que se coloca dicho punto de influencia e indiferentemente de donde este se encuentre no afecta en el movimiento de la malla poligonal. El segundo modo es el de pose, que sirve para animar la malla poligonal y que bloquea todas las funciones de edición.

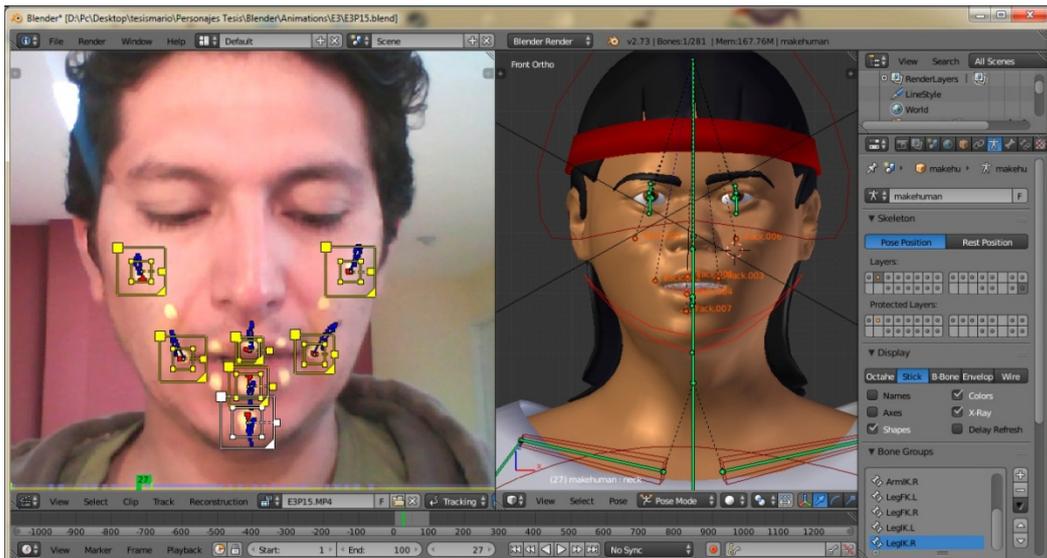


Gráfico 32-3: Rastreo de movimiento de rostro aplicado.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

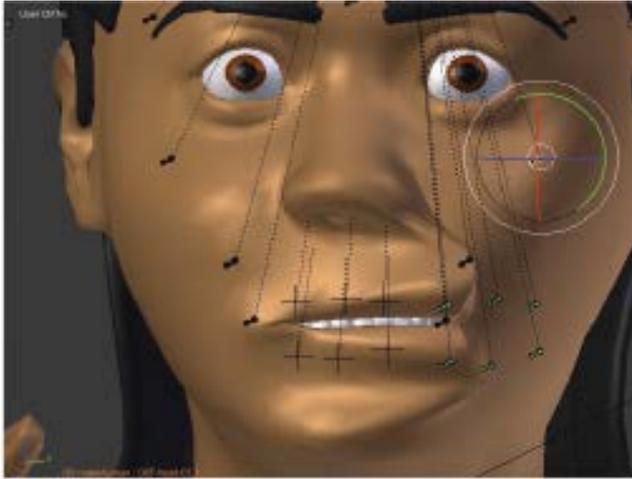


Gráfico 33-3: Errores en el rastreo de movimiento de rostro.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Como podemos observar en la imagen los puntos que se encuentran rastreados tienen un desfase con respecto a los otros pero esto no afecta a la malla de una manera incorrecta.

De esta manera los puntos de rastreo se muestran como puntos vacíos los cuales pueden ser vinculados a los objetos de la escena, aunque suele tener ciertos problemas a la hora de animar el objeto en cierta dirección por lo cual debe hacerse con precaución para no tener errores de visualización.



Gráfico 34-3: Correcciones del rastreo de movimiento de rostro.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015



Gráfico 35-3: Movimiento de personajes.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

3.6 Renderizado

Es el proceso por el cual se convierte un ambiente 3D generado en un software a una imagen mediante el cálculo de la iluminación. Este término técnico es utilizado dentro del área de animación o productores audiovisuales.

Como se puede observar en cualquier programa 3D los resultados finales solo pueden ser apreciados posterior al proceso de renderizado, por lo cual cualquier error puede costar un tiempo significativo y en el caso de ser una producción con un presupuesto, su costo se refleja en dinero, por lo cual debe realizarse un seguimiento exhaustivo para no caer en estas complicaciones.

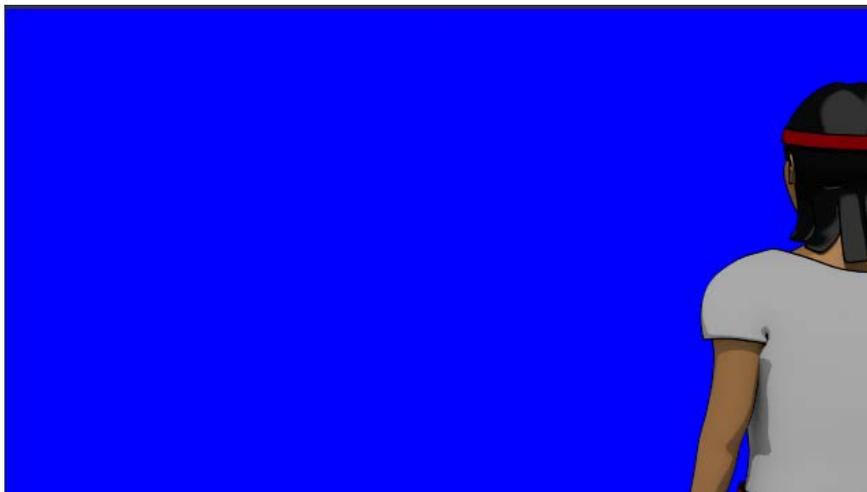


Gráfico 36-3: Render de escena 01.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Se puede obtener por resultado dos tipos de archivos: el primero es una imagen en formato .png que al unirla con las subsecuentes imágenes nos presenta una secuencia animada la cual será unida a posterior en un programa de edición de video en calidad de 24 imágenes por segundo. El segundo tipo de archivo es una secuencia animada en formato de video Dvix de 24 imágenes por segundo, en este último a posterior debe ser tratado en edición por croma, en la que se

retirar el fondo para colocar un ambiente, de esta manera se puede acelerar el proceso de animación debido a que no existen elementos en el ambiente por lo tanto menos polígonos que deben ser calculados.

Existe una manera eficiente de realizar este proceso a lo cual se le llama Render Farm que a la traducción del español sería Granja de renderizado, que no es más que un grupo de computadoras y en algunos casos con capacidades de software bastante altas, que se encargan del proceso de renderizado para acortar este al menor posible.



Gráfico 37-3: Proceso de render.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

En este caso para el proceso de renderización se utilizaron un total de veinte computadoras de los laboratorios de la Escuela de Diseño Gráfico en el cual se trabajaron durante nueve días durante dos horas diarias. Si realizamos un cálculo determinamos que el tiempo de renderizado fue de 360 horas, que vendría a ser un total de 45 días si se desearía hacer en una sola computadora con las mismas características sin embargo debe tomarse en cuenta que estas computadoras tienen características fuera de lo común.

De esta manera podemos decir que si se desea un proceso de la misma magnitud se necesitaría recursos monetarios bastante elevados.

3.7 Edición de video

La edición de video es el proceso en el cual se toman los distintos elementos multimedia para unirlos mediante un software de video obteniendo un video como producto final.

Luego de haber terminado el renderizado de las escenas en 3D se procede a la edición del video proceso necesario para la creación del cortometraje. Con la ayuda del software de video se unen los diferentes planos para obtener cada escena no sin antes haber realizado la ubicación de los

efectos especiales, utilizando la herramienta “incrustación ultra” se elimina el fondo verde de este modo se procede a ubicar las montañas, el cielo y las nubes.

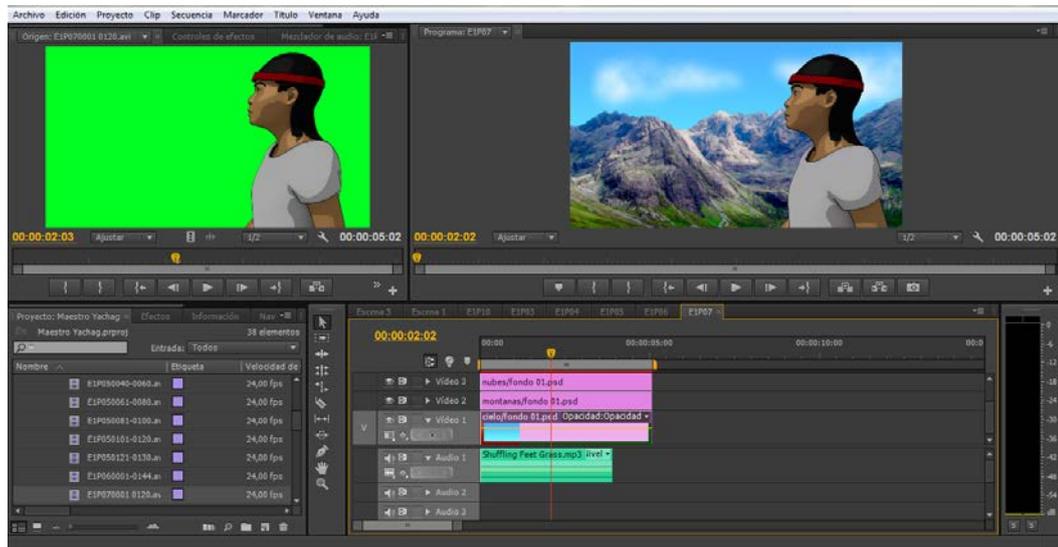


Gráfico 38-3: Edición de video.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

El audio es editado en un software diferente, se elige la pista con la mejor vocalización del actor, se la copia en otro archivo para continuar con la edición eliminando ruidos y estableciendo los silencios. Los efectos especiales de audio también son agregados en este proceso, al culminar con la edición el archivo es guardado en un formato mp3 y posteriormente se importa al software de video para incorporar el audio en la línea de tiempo de cada plano.

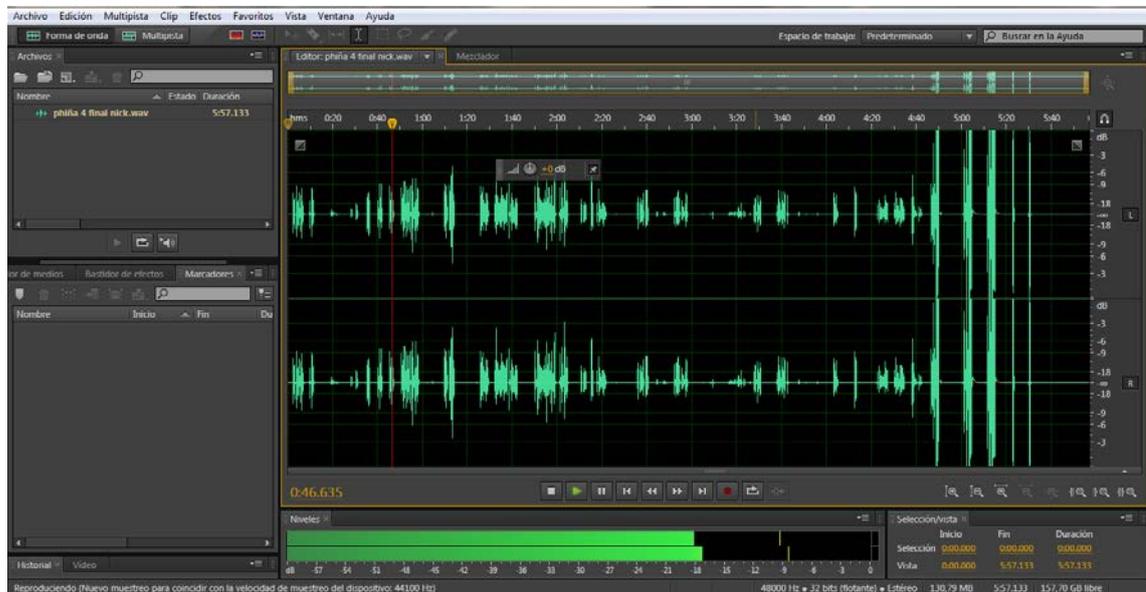


Gráfico 39-3: Edición de audio.

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Una vez terminadas las escenas se procede a incorporar a todas en una sola secuencia, para evitar el cambio brusco de escenas se agrega un efecto de transición el cual fusiona fotogramas.

Se verifica que los audios de las diferentes escenas estén en el mismo nivel de decibeles y posteriormente se agrega la música de fondo.

El proceso final es importar la secuencia o cortometraje en un formato de video, para este cortometraje se usó el formato H.264 en una calidad de HD 720 a 29,97 fps.

CAPÍTULO IV

VALIDACIÓN

4.1 Hipótesis

El cortometraje de ficción representa la cosmovisión de la cultura Puruhá del período de integración.

4.1.1 Proceso de validación

Para comprobar la hipótesis se explicó la finalidad de la tesis y posteriormente se procedió a mostrar el cortometraje animado, por último se realizó la encuesta.

4.1.2 Técnicas utilizadas para la validación

Se empleó la técnica de la encuesta dirigida a un panel de expertos (**Anexo 1**) con el fin de comprobar que los expertos evalúen el nivel de interpretación de la cosmovisión de la cultura Puruhá del periodo de integración en el cortometraje de ficción.

4.1.3 Proceso de selección del panel de expertos

Los expertos son conocedores de la historia de la ciudad Riobamba y de la historia de la cultura Puruhá del periodo de integración. Para la selección de este panel de expertos se procedió a la búsqueda de historiadores de la cultura Puruhá en la Casa de la Cultura de la ciudad de Riobamba en donde se obtuvo una lista de historiadores con sus respectivos contactos, de igual manera se procedió con la búsqueda de autores de libros en los cuales se investigó, un libro recientemente publicado es “Riobamba en la historia del Ecuador” del Dr. Daniel Pazmiño Guadalupe. No se pudo dejar pasar por alto la evaluación de uno de los mejores expositores de la historia de la ciudad de Riobamba, gran conocedor, catedrático e investigador Lic. Fausto Chiriboga.

4.1.4 Desarrollo de la validación

Luego de contactar a los expertos y haber obtenido la autorización para realizar la encuesta se llevó a cabo el desarrollo de las encuestas a un panel de expertos. Dadas las circunstancias y debido a la poca disponibilidad de tiempo de los expertos las encuestas se realizaron individualmente.

A cada experto se le explicó brevemente el tema de la tesis y los objetivos que se desean alcanzar, posteriormente se les presentó el cortometraje animado en una computadora portátil, finalmente se realizó con la encuesta.

4.2 Análisis del resultado

La presente tiene como finalidad determinar el nivel de interpretación de la cosmovisión cultura Puruhá del periodo de integración en el cortometraje de ficción.

4.2.1 Tabulación de resultados

Mediante la siguiente encuesta se identifica el grado de representatividad del Corto Animado de Ficción, siendo 5 la mayor puntuación y 1 la menor.

Pregunta 1.- La vestimenta de los personajes es adecuada a la cultura Puruhá

Tabla 1-4: Pregunta 1

Escala de interpretación	1	2	3	4	5	Total
				x		1
			x			1
					x	1
					x	1
					x	1
Total	0	0	1	1	3	5
%	0%	0%	20%	20%	60%	100%
$\Sigma\%$	20%		80%			100%

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

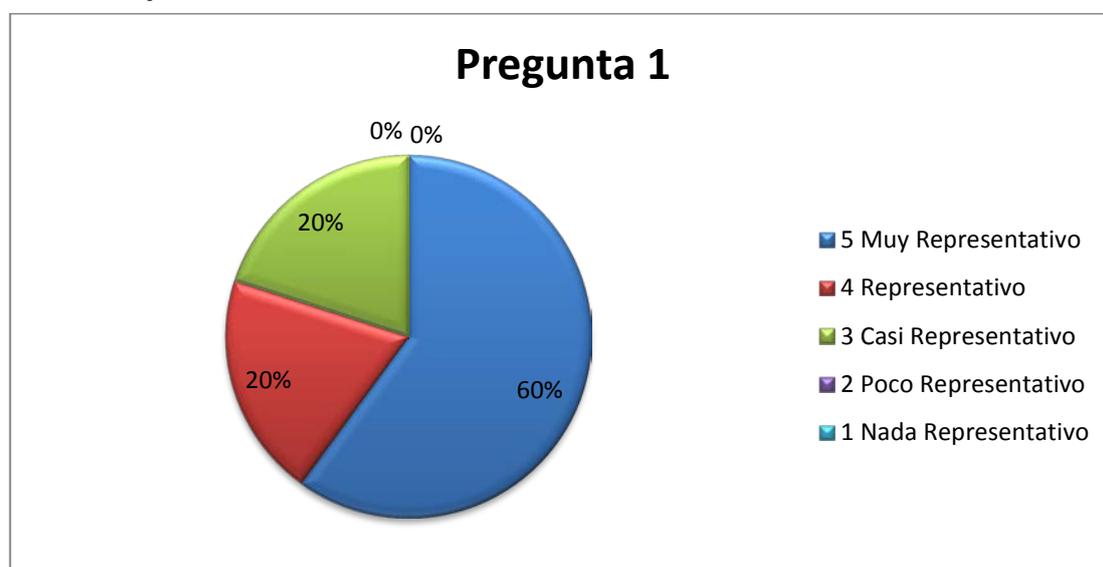


Gráfico 1-4: Pregunta 1, Porcentajes de representatividad

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

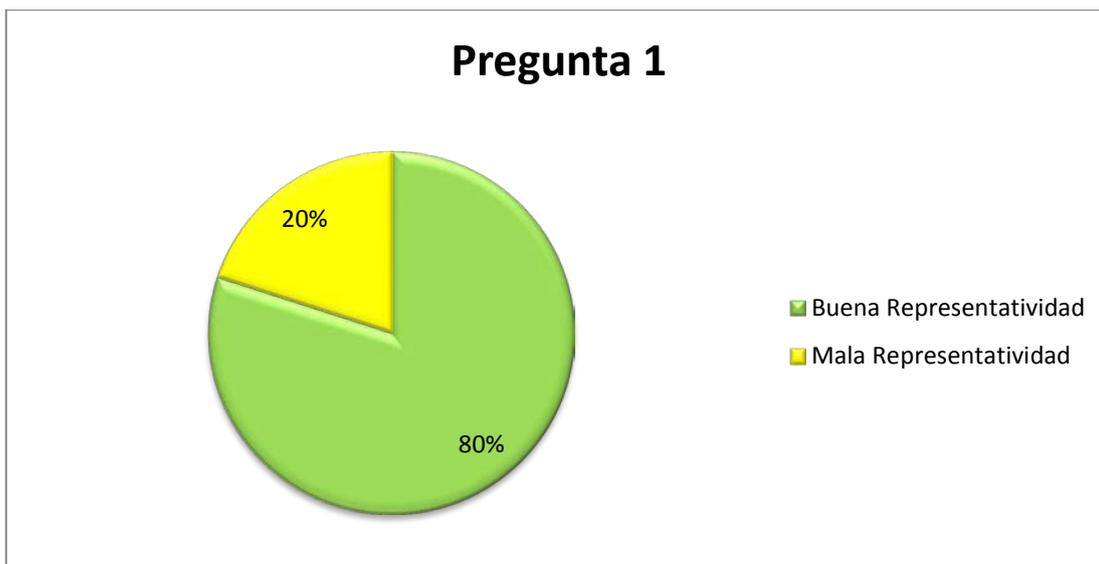


Gráfico 2-4: Pregunta 1, Sumatoria de Porcentajes de representatividad

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Análisis:

La vestimenta de los personajes alcanza el 80% de representatividad de la cultura Puruhá del periodo de integración en el cortometraje de ficción.

Pregunta 2.- Las Construcciones son adecuadas para la cultura Puruhá

Tabla 2-4: Pregunta 2

Escala de interpretación	1	2	3	4	5	Total
	x					1
					x	1
					x	1
					x	1
			x			1
Total	1	0	1	0	3	5
%	20%	0%	20%	0%	60%	100%
Σ%	40%		60%			100%

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

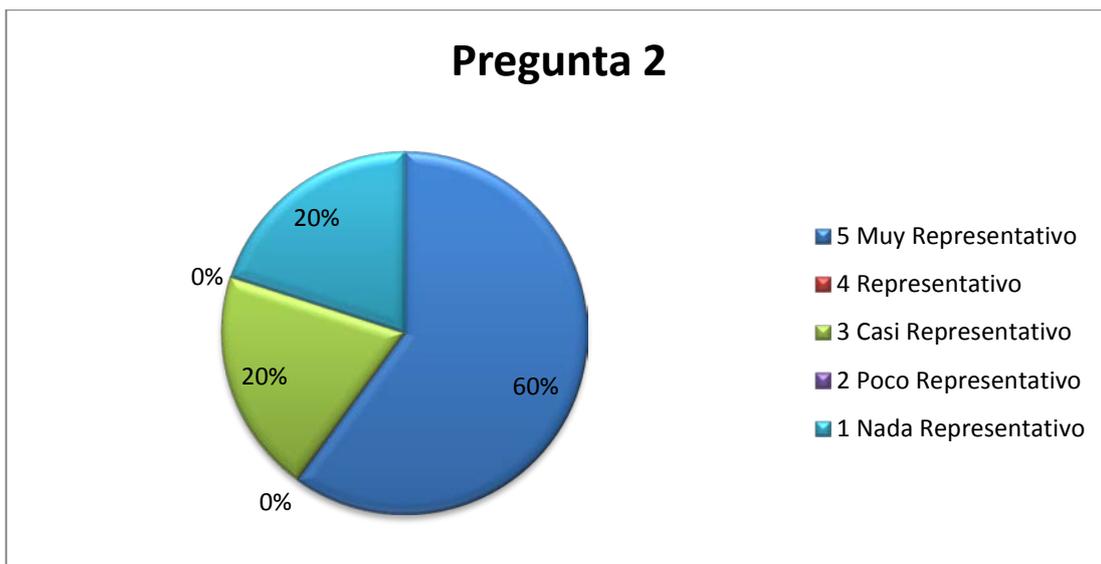


Gráfico 3-4: Pregunta 2, Porcentajes de representatividad

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

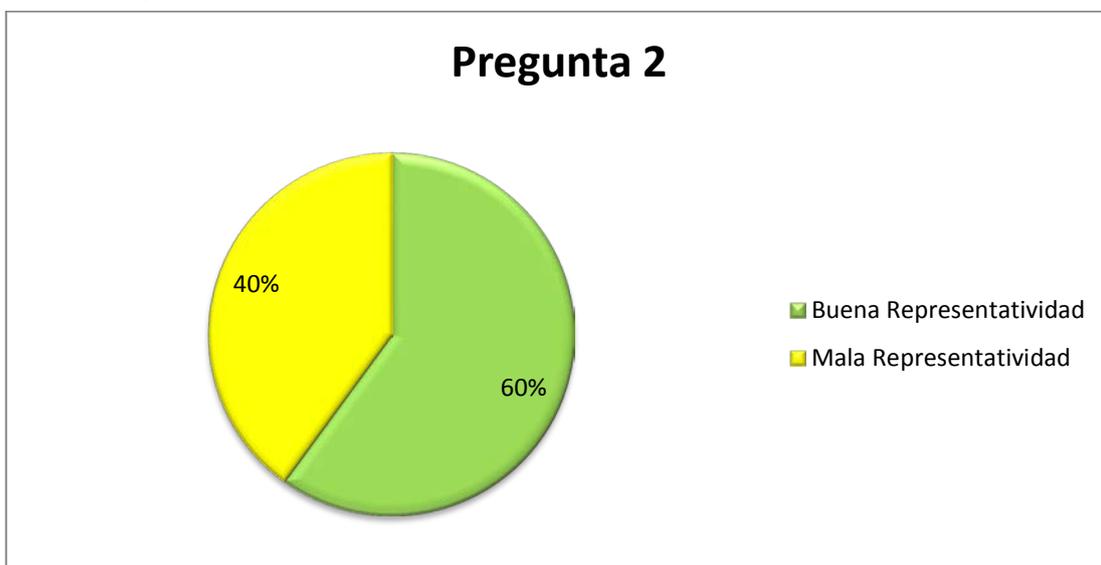


Gráfico 4-4: Pregunta 2, Sumatoria de Porcentajes de representatividad

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Análisis:

Las construcciones alcanzan el 60% de representatividad de la cultura Puruhá del periodo de integración en el cortometraje de ficción.

Pregunta 3.- Se percibe la división de trabajo existente en la cultura Puruhá

Tabla 3-4: Pregunta 3

Escala de interpretación	1	2	3	4	5	Total
					x	1
		x				1
					x	1
					x	1
				x		1
Total	0	1	0	1	3	5
%	0%	20%	0%	20%	60%	100%
$\sum\%$	20%			80%		100%

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

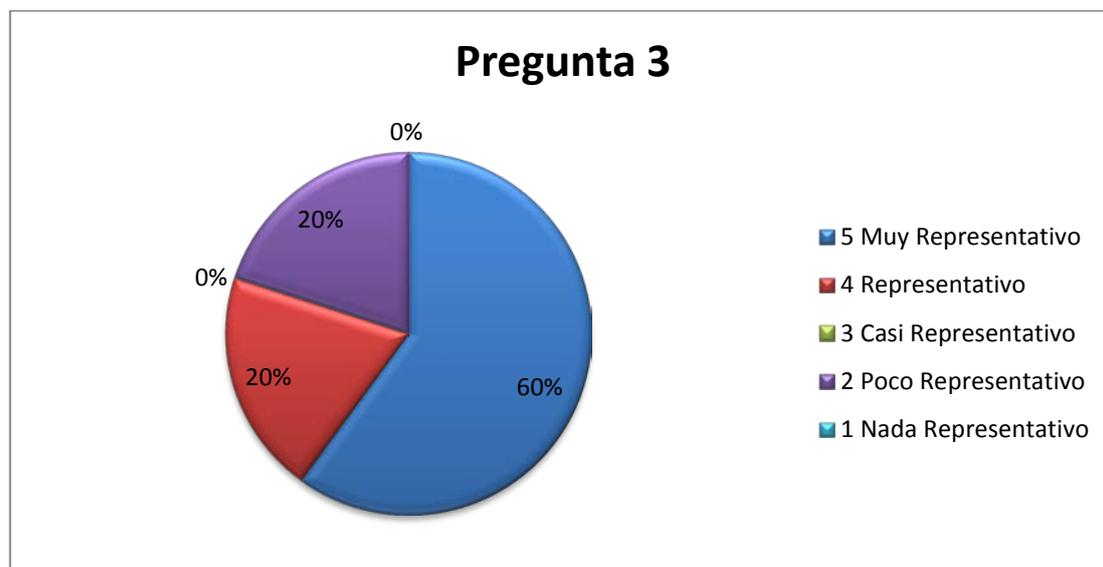


Gráfico 5-4: Pregunta 3, Porcentajes de representatividad

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

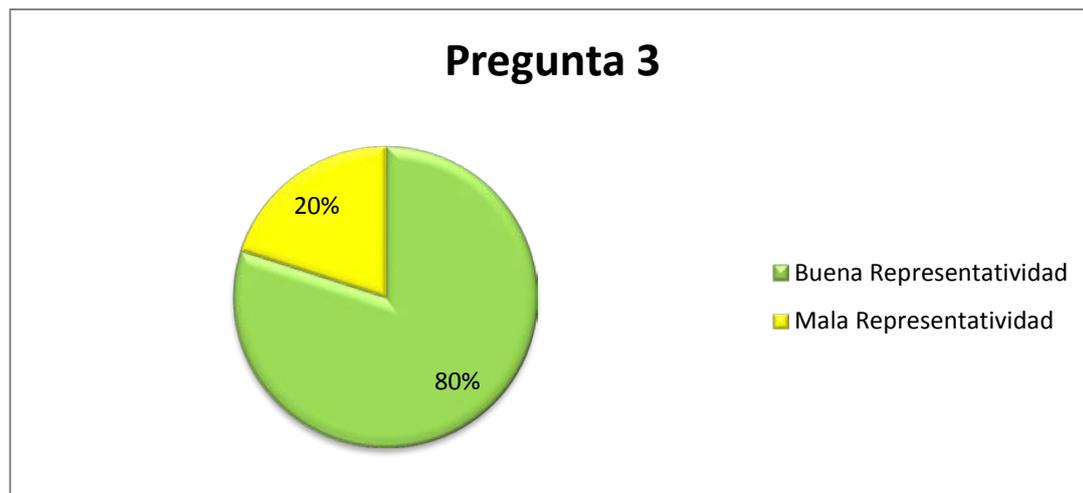


Gráfico 6-4: Pregunta 3, Sumatoria de Porcentajes de representatividad

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Análisis:

La división del trabajo alcanza el 80% de representatividad de la cultura Puruhá del periodo de integración en el cortometraje de ficción.

Pregunta 4.- Se demuestra en el cortometraje la presencia de seres espirituales superiores (dioses) de la Cultura Puruhá

Tabla 4-4: Pregunta 4

Escala de interpretación	1	2	3	4	5	Total
					x	1
					x	1
		x				1
					x	1
			x			1
Total	0	1	1	0	3	5
%	0%	20%	20%	0%	60%	100%
$\Sigma\%$		40%		60%		100%

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

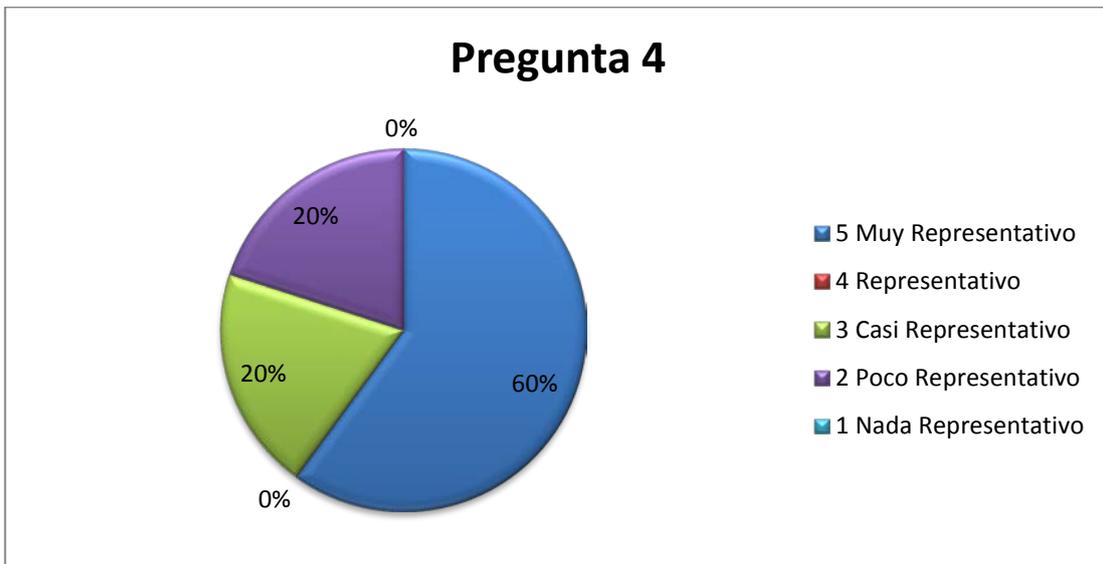


Gráfico 7-4: Pregunta 4, Porcentajes de representatividad

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

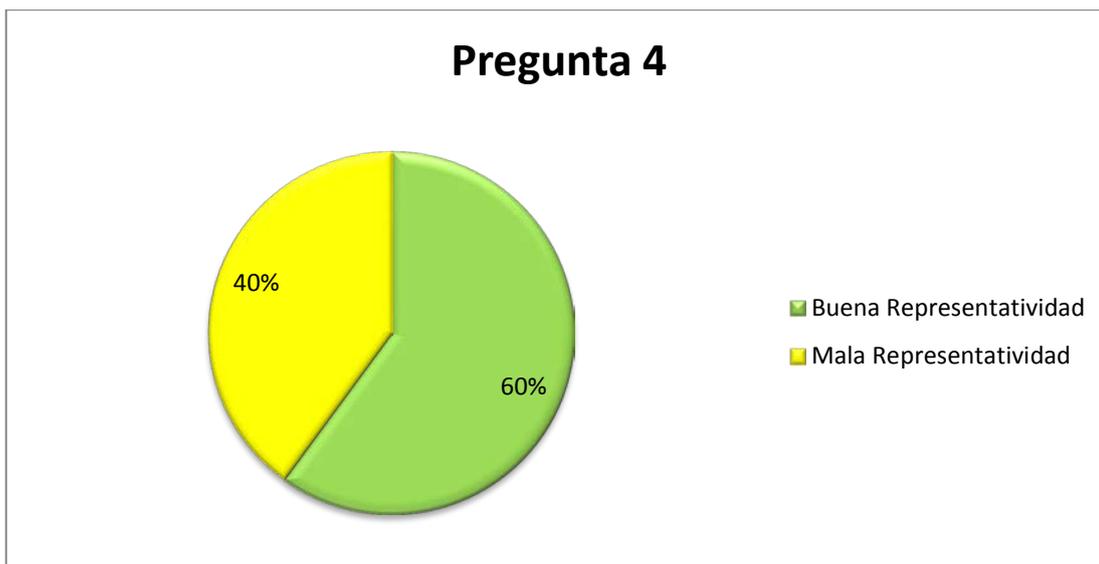


Gráfico 8-4: Pregunta 4, Sumatoria de Porcentajes de representatividad

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Análisis:

La presencia de seres espirituales (dioses) alcanza el 60% de representatividad de la cultura Puruhá del periodo de integración en el cortometraje de ficción.

Pregunta 5.- Se demuestra en el cortometraje la presencia de simbología abstracta acorde con el estilo andino

Tabla 5-4: Pregunta 5

Escala de interpretación	1	2	3	4	5	Total
					x	1
					x	1
					x	1
					x	1
					x	1
Total	0	0	0	0	5	5
%	0%	0%	0%	0%	100%	100%
∑%	0%			100%		100%

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

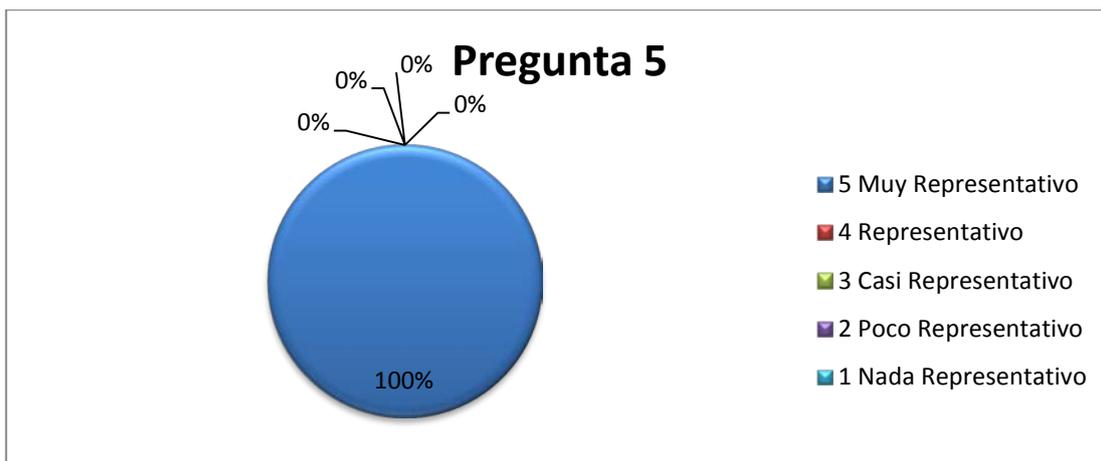


Gráfico 9-4: Pregunta 5, Porcentajes de representatividad

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

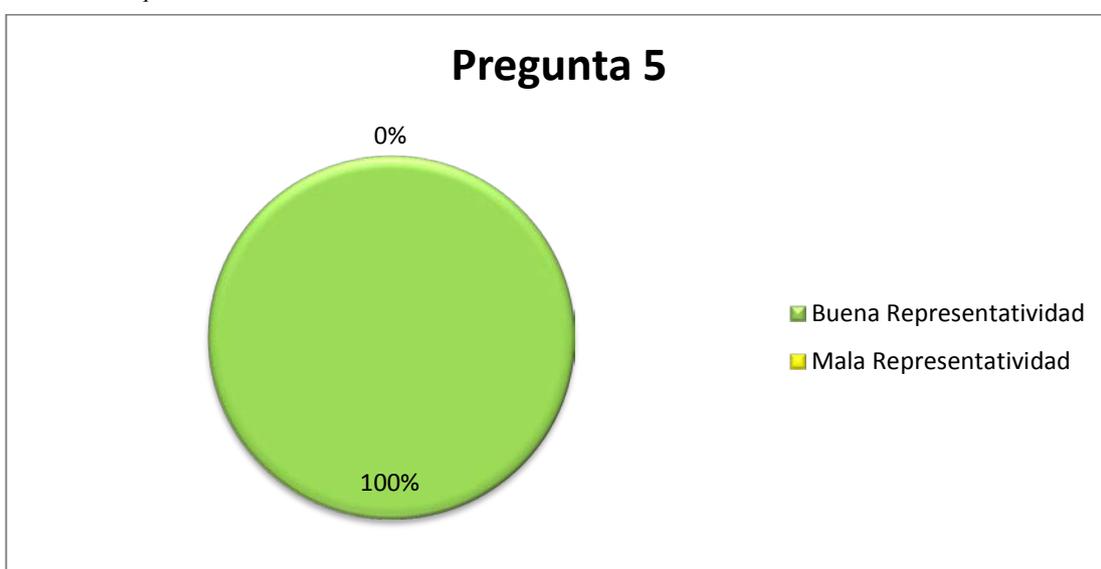


Gráfico 10-4: Pregunta 5, Sumatoria de Porcentajes de representatividad

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

Análisis:

La presencia de simbología abstracta acorde con el estilo andino alcanza 80% de representatividad de la cultura Puruhá del periodo de integración en el cortometraje de ficción.

4.3 Conclusión de la validación

Los expertos se mostraban interesados e inmersos en la historia mientras observaban el cortometraje de ficción, siendo notable el gusto por el producto de la tesis.

Del resultado de las encuestas se concluye que las cinco preguntas referentes a la representatividad de la cultura Puruhá del periodo de integración en el cortometraje de ficción alcanzan el 72% de representatividad.

Tabla 6-4: Encuesta dirigida a expertos

Encuesta a expertos	%
Pregunta 1	80%
Pregunta 2	60%
Pregunta 3	80%
Pregunta 4	60%
Pregunta 5	100%
Nivel de representatividad	76%

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015



Gráfico 11-4: Encuesta dirigida a expertos

Fuente: D. Ronquillo, M. Cobo., 2015

CONCLUSIONES

- La cultura Puruhá en el periodo de integración del tiene una vasta riqueza cultural, e histórica, tanto en sus símbolos como en su gente, siendo totalmente posible la creación de una historia paralela ambientado con el simbolismo de esta, y que sea esta atractiva a un público objetivo.
- La cultura Puruhá en el periodo de integración cumple con los rasgos básicos de una sociedad similar al periodo feudal de la edad media europea, con ropas típicas, simbolismos, mitos, tradiciones, artesanías, tecnología y un sistema administrativo político-religioso marcado y estructurado.
- La cultura Puruhá en el periodo de integración nos muestra el culto a varias deidades en su entorno como montañas, lagos y demás accidentes geográficos, junto con el panteón de dioses (seres rectores del mundo) una concepción animista y un politeísmo el cual era el regente de su destino y por lo tanto debía rendirle culto y dedicarle arduo trabajo para ser recompensados en sus destinos.
- Es totalmente posible desarrollar un cortometraje basado en la cultura Puruhá en el periodo de integración, dándole un tono fantástico para que sea atractivo sin que deje de representar las raíces mismas de la cultura
- El nivel de detalle dentro de un cortometraje animado en 3d es una variable fundamental para que este se vea atractivo, debido a que la cultura actual es una cultura visual altamente sofisticada, por lo tanto una especialización más profunda en este campo es necesario para crear un producto más atractivo y comercial
- Del resultado de las encuestas se concluye que las cinco preguntas referentes a la representatividad de la cultura Puruhá del periodo de integración en el cortometraje de ficción alcanzan el 76% de representatividad.
- Al crear un guion basado en la cultura Puruhá tomando como pautas los diferentes elementos, como simbología, tradiciones, vestimentas, leyendas, se crea un cortometraje que puede ser usado para transmitir dichos elementos al público y de esa manera incorporarlos dentro de la memoria colectiva.

RECOMENDACIONES

- Se debe incrementar el nivel de detalle en cuestión de modelado para que exista mayor nivel visual del producto.
- Las animaciones requieren mayor trabajo, para que estas sean más fluidas, así mismo no se debe abusar de planos inmóviles para que el producto no se torne aburrido
- Para realizar capturas de movimiento para rostros por medio de videos, la iluminación y la calidad del video son claves, ya que debido a estos pueden generarse errores en el rastreo de rostros
- El nivel de orden dentro de los archivos para un producto de este tipo debe ser muy estricto, debido a la cantidad de objetos que se comparten entre si y un reordenamiento posterior de los mismos desemboca en fallas con texturas, videos y/u objetos
- Es menester sugerir la creación de una escuela de especialización para esta área ya que, aunque, el modelado y animación 3d es parte del pensum de carrera este tipo de proyectos requieren una mayor cantidad de preparación si se desea alcanzar estándares internacionales.

GLOSARIO

Yachak: Medico Ancestral Puruña que usa medicina natural y conocimientos mágicos.

Shigra: Bolso tejido de hilo resistente usado por los Puruña para llevar objetos.

Render: Vocabulario informático que hace referencia al proceso de generar mediante un software una imagen o video.

Fotograma: Es cada una de las imágenes que conforma la secuencia de un video.

PNG: Portable Network Graphics o Graficos de Red Portátiles, es una extensión de formato grafico que usa un algoritmo de compresión sin pérdida.

Dvix: Sistema de compresión de video de gran rendimiento

Cronista: Persona que escribe sobre hechos históricos que ha presenciado en el orden cronológico en el que sucedieron

Tahuantinsuyo: Fue un estado sudamericano con el dominio más extenso en la historia de la América precolombina dominado por el imperio Inca

Spondylus: genero de molusco de la familia Spondyliade, bivalvo, de concha fuerte y espinas exteriores, de color que va desde el blanco al purpura intenso

Cangahua: roca sedimentaria de origen volcánica de textura no foliada porosa, compuesta generalmente de cuarzo y feldespato, aglomerada por calcita, arcilla y sílice

Transfondo: Situación o intención que subyace tras la apariencia externa y visible de una acción o una situación

BIBLIOGRAFÍA

- **PÉREZ, A.**, Los Puruhayes., Quito – Ecuador., Editorial Casa de la Cultura Ecuatoriana., 1969., pp. 11, 37, 50, 125 – 422.
- **HARO, S.**, Puruhá Nación Guerrera., Quito – Ecuador., Editorial Nacional., 1977., pp. 29 – 32, 40, 58.
- **CASTILLO, J.**, La Provincia de Chimborazo en 1942., Riobamba – Ecuador., Talleres Gráficos de la Editorial., 1942., pp. 68 – 73.
- **BOTERO, L.**, Chimborazo de los Indios., 1a. ed., Quito – Ecuador., Ediciones ABYA-YALA., 1990., pp. 11 – 12, 15 – 24, 49 – 62.
- **ESPASA - CALPE SA.**, Enciclopedia Universal Ilustrada - Europea Americana., Madrid – España., Editorial Espasa Calpe., 1993., pp. 379.
- **QUINOTOA E.**, Representaciones ancestrales y colores del cosmos Diseños de los platos del Carchi., Quito – Ecuador., Editorial Nuevo Arte., 2013., pp. 13 – 14, 16 – 17, 19 – 22, 31 – 32.
- **MAGNI R.**, Civilización Andina., Valencia – España., Mas-Ivars Editores S.L., 1972., pp. 21 – 24, 47, 49 – 52, 89.
- **PARRAMÓN, J.**, Como dibujar figura humana., 6a. ed., Barcelona – España., Parramón Ediciones., 1999., pp. 10 – 14, 20, 62 – 80.
- **PARRAMÓN, J.**, El gran libro del dibujo, 1a. ed., Barcelona – España., Parramón Ediciones., 1999 pp. 154 – 157, 160 – 161, 164.
- **SIMONDS, B.**, Blender Master Class., 1a. ed., San Francisco – Estados Unidos., Inc. 38 Ringold Street., 2013., pp. 30 – 65, 110 – 245.

- **GEERTZ C.**, The interpretation of Cultures., New York – Estados Unidos., Basic Books Inc., 1973., pp. 4 – 29, 34 – 40, 55 – 60, 87 – 90, 126 – 128.
- **VELASCO J.**, Historia Antigua del Reino de Quito en la América Meridional., Quito – Ecuador., Casa de la Cultura Ecuatoriana., 1978., pp. 27 – 31, 40 -46.
- **COBO B.**, Historia del Nuevo Mundo., Madrid – España., Gráficas Bachende., 1964., pp. 72 – 73, 75.
- **ECO U.**, Tratado de la semiótica general, 5ta. ed., Barcelona - España., LiberDuplex, S.A., 2000., pp. 17 – 19, 23 – 24, 26, 31 – 33, 35.
- **WILLIAMS R.**, Kit de Supervivencia del Animador., New York - Estados Unidos., Faber and Faber., 2002., pp. 35 – 39, 46 – 60, 84 – 90.
- **GRAÇA R.**, Produzindo Animações Com Softwares Livres., 1a. ed., Rio de Janeiro – Brasil., RME Comunicação e Idiomas LTDA ME., 2012., pp. 26 – 29, 33 – 35, 46 – 47, 49 – 50.
- **UNICEF.**, Adolescencia una etapa fundamental, División de Comunicaciones., New York - Estados Unidos., 3 United Nations Plaza, 2002., pp. 1 – 2, 5.
- **SANDERS C.**, La ciencia de la semiótica, Buenos Aires – Argentina., Ediciones Nueva Visión., 1978., pp. 15 – 16, 21 – 25, 45 –50, 55 – 56.
- **PAZMIÑO D.**, Riobamba en la Historia del Ecuador, 1a. ed., Riobamba – Ecuador., 2015., pp. 13 – 15, 22, 32 – 33, 35, 43, 49, 85.
- **UNA CONSTRUCCIÓN DE PICTOGRAMAS Y SUPERFORMAS**
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/4709>
 10/05/2014

- **“ANÁLISIS COMPARATIVO ENTRE EL DISEÑO ICONOGRÁFICO ANDINO PRECOLOMBINO Y ACTUAL DEL ECUADOR CON EL PERÚ Y BOLIVIA”**
<http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/149/1/78T00053.pdf>
11/05/2014
- **“DISEÑO DE UN FOLLETO INFORMATIVO CON CONTENIDO ILUSTRADO COMO UN APORTE GRÁFICO AL RESCATE DE LA CULTURA ZÁPARA”**
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/390>
05/06/2014
- **DEL MITO AL CUENTO: ADOLFO COLOMBRES ANTROPÓLOGO ARGENTINO.**
http://www.lacult.org/docc/oralidad_06_07_19-22-del-mito-al-cuento.pdf
29/08/2014
- **DIFERENCIA ENTRE MITO Y LEYENDA: DIFERENCIANDO MITOS DE LEYENDAS.**
http://www.cuco.com.ar/diferencia_mitos_y_leyendas.htm
29/08/2014
- **ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LA OBRA LA LUNA NÓMADA DE LEONARDO VALENCIA.**
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/4644/1/TESIS.pdf>
18/04/2015
- **BLENDER TRAINING**
<https://www.youtube.com/user/4ap21>
26/04/2015

ANEXOS

ANEXO 1. Encuestas dirigidas a expertos



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



**“INTERPRETACIÓN DE LA COSMOVISIÓN DE LA CULTURA PURUHÁ
DEL PERÍODO DE INTEGRACIÓN A TRAVÉS DE UN CORTOMETRAJE
DE FICCIÓN”**

Modelo de encuesta dirigida a un panel de expertos

Objetivo General: La presente tiene como finalidad determinar el nivel de interpretación de la cosmovisión cultura Puruhá del periodo de integración en el cortometraje de ficción.

Instrucciones:

Mediante la siguiente encuesta identifique el grado de representatividad del Corto Animado de Ficción, siendo 5 como la mayor puntuación y 1 la menor, a cada una de las interrogantes que a continuación se enumera.

1. La vestimenta de los personajes es adecuada a la cultura Puruhá

1 ___ 2 ___ 3 4 ___ 5 ___

2. Las Construcciones son adecuadas para la cultura Puruhá

1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5

3. Se percibe la división de trabajo existente en la cultura Puruhá

1 ___ 2 3 ___ 4 ___ 5 ___

4. Se demuestra en el cortometraje la presencia de seres espirituales superiores (dioses) de la Cultura Puruhá

1___ 2___ 3___ 4___ 5 x

5. Se demuestra en el cortometraje la presencia de simbología abstracta acorde con el estilo andino

1___ 2___ 3___ 4___ 5 x

6. Comente acerca del cortometraje

Es muy bueno en el video los cultivos andinos de Puruhá

7. Recomendaciones sobre el cortometraje

Valorizar tanto la cultura y la medicina ancestral hacia el futuro



Maria Nieves Morocho



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



**"INTERPRETACIÓN DE LA COSMOVISIÓN DE LA CULTURA PURUHÁ
DEL PERÍODO DE INTEGRACIÓN A TRAVÉS DE UN CORTOMETRAJE
DE FICCIÓN"**

Modelo de encuesta dirigida a un panel de expertos

Objetivo General: La presente tiene como finalidad determinar el nivel de interpretación de la cosmovisión cultura Puruhá del periodo de integración en el cortometraje de ficción.

Instrucciones:

Mediante la siguiente encuesta identifique el grado de representatividad del Corto Animado de Ficción, siendo 5 como la mayor puntuación y 1 la menor, a cada una de las interrogantes que a continuación se enumera.

1. La vestimenta de los personajes es adecuada a la cultura Puruhá

1___ 2___ 3___ 4 5___

2. Las Construcciones son adecuadas para la cultura Puruhá

1 2___ 3___ 4___ 5___

Celso
Trigo
con lana.

3. Se percibe la división de trabajo existente en la cultura Puruhá

1___ 2___ 3___ 4___ 5

4. Se demuestra en el cortometraje la presencia de seres espirituales superiores (dioses) de la Cultura Puruhá

1__ 2__ 3__ 4__ 5

5. Se demuestra en el cortometraje la presencia de simbología abstracta acorde con el estilo andino

1__ 2__ 3__ 4__ 5

6. Comente acerca del cortometraje

Sembrar al conocimiento y no dejarlo perder.

7. Recomendaciones sobre el cortometraje

Mostrar más la cultura, alargar el ambiente y enseñar toda la cultura para una mejor apreciación.



Mariano Atupña

Riobamba 4 de julio de 2015

Lic. Fausto Chiriboga

Por medio de la presente le hacemos llegar nuestros mas cordiales saludos, el motivo de la presente es para solicitarle de la manera más comedida se digne validar el cortometraje de ficción de la cultura Puruhá que es resultado de nuestro proceso de investigación dentro la tesis titulada "INTERPRETACIÓN DE LA COSMOVISIÓN DE LA CULTURA PURUHÁ DEL PERIODO DE INTEGRACIÓN A TRAVÉS DE UN CORTOMETRAJE DE FICCIÓN", a sabiendas de su alto conocimiento en esta cultura gracias a su trayectoria como historiador de la ciudad de Riobamba.

Atentamente



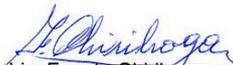
David Ronquillo

CI. 1722304563



Mario Cobo

CI. 0603215666


Lic. Fausto Chiriboga



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**



**“INTERPRETACIÓN DE LA COSMOVISIÓN DE LA CULTURA PURUHÁ
DEL PERÍODO DE INTEGRACIÓN A TRAVÉS DE UN CORTOMETRAJE
DE FICCIÓN”**

Modelo de encuesta dirigida a un panel de expertos

Objetivo General: La presente tiene como finalidad determinar el nivel de interpretación de la cosmovisión cultura Puruhá del periodo de integración en el cortometraje de ficción.

Instrucciones:

Mediante la siguiente encuesta identifique el grado de representatividad del Corto Animado de Ficción, siendo 5 como la mayor puntuación y 1 la menor, a cada una de las interrogantes que a continuación se enumera.

1. La vestimenta de los personajes es adecuada a la cultura Puruhá

1___ 2___ 3___ 4___ 5_ X

2. Las Construcciones son adecuadas para la cultura Puruhá

1___ 2___ 3___ 4___ 5_ X

3. Se percibe la división de trabajo existente en la cultura Puruhá

1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5 X

4. Se demuestra en el cortometraje la presencia de seres espirituales superiores (dioses) de la Cultura Puruhá

1 ___ 2 X 3 ___ 4 ___ 5 ___

5. Se demuestra en el cortometraje la presencia de simbología abstracta acorde con el estilo andino

1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5 X

6. Comente acerca del cortometraje

*Alta creatividad y análisis muy bueno de los
tránsicos de la "Cultura Puruhá".*

7. Recomendaciones sobre el cortometraje

Disfundirlo, especialmente, en el sector estudiantil

Nombre: Leandro Chiriboga Larrea

Cédula: 170294013-9

Firma: *Leandro Chiriboga Larrea*

Riobamba 30 de junio de 2015

Sr. Raul Tenemaza
Guía Nativo Reserva Chimborazo

Por medio de la presente le hago llegar mi más cordial saludo, el motivo de este particular es para solicitarle de la manera más comedida se digne validar el cortometraje de ficción de la cultura Puruhá que es resultado de mi proceso de investigación dentro la nuestra tesis titulada "INTERPRETACIÓN DE LA COSMOVISIÓN DE LA CULTURA PURUHÁ DEL PERÍODO DE INTEGRACIÓN A TRAVÉS DE UN CORTOMETRAJE DE FICCIÓN", a sabiendas de su alto conocimiento en esta cultura gracias a su trayectoria desempeñándose como guía autorizado por el ministerio del ambiente del Ecuador.

Atentamente



David Ronquillo

Ci:1722304563



Mario Cobo

Ci:060321566-6



Raul Tenemaza

Guía Nativo

06042788-3



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



**“INTERPRETACIÓN DE LA COSMOVISIÓN DE LA CULTURA PURUHÁ
DEL PERÍODO DE INTEGRACIÓN A TRAVÉS DE UN CORTOMETRAJE
DE FICCIÓN”**

Modelo de encuesta dirigida a un panel de expertos

Objetivo General: La presente tiene como finalidad determinar el nivel de interpretación de la cosmovisión cultura Puruhá del periodo de integración en el cortometraje de ficción.

Instrucciones:

Mediante la siguiente encuesta identifique el grado de representatividad del Corto Animado de Ficción, siendo 5 como la mayor puntuación y 1 la menor, a cada una de las interrogantes que a continuación se enumera.

1. La vestimenta de los personajes es adecuada a la cultura Puruhá

1__ 2__ 3__ 4__ 5 X

2. Las Construcciones son adecuadas para la cultura Puruhá

1__ 2__ 3__ 4__ 5 X

3. Se percibe la división de trabajo existente en la cultura Puruhá

1__ 2__ 3__ 4__ 5 X

4. Se demuestra en el cortometraje la presencia de seres espirituales superiores (dioses) de la Cultura Puruhá

1___ 2___ 3___ 4___ 5 X

5. Se demuestra en el cortometraje la presencia de simbología abstracta acorde con el estilo andino

1___ 2___ 3___ 4___ 5 X

6. Comente acerca del cortometraje

Se vio muy bien el video, se aprecia mucho como son las culturas antiguamente

7. Recomendaciones sobre el cortometraje

Se debe hacer énfasis en agricultura, medicina y educación

Nombre: Juan Paul Llanusa
Cédula: 060141788-5
Firma: Juan Paul Llanusa

Riobamba 24 de julio de 2015

Arq. Ximena Idrovo

De mis consideraciones

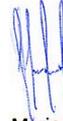
Por medio de la presente le hacemos llegar nuestros más cordial saludo, el motivo de la presente es para solicitarle de la manera más comedida se digne validar el cortometraje de ficción de la cultura Puruhá que es resultado de nuestro proceso de investigación dentro la tesis titulada "INTERPRETACIÓN DE LA COSMOVISIÓN DE LA CULTURA PURUHÁ DEL PERIODO DE INTEGRACIÓN A TRAVES DE UN CORTOMETRAJE DE FICCIÓN", a sabiendas de su trayectoria tanto en el campo del DISEÑO GRÁFICO como dentro de la CULTURA ANDINA.

Atentamente



David Ronquillo

CI. 1722304563



Mario Cobo

CI. 0603215666

Arq. Ximena Idrovo

RECIBIDO 24 JULIO 2015
Juel
8:45 AM.



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



**“INTERPRETACIÓN DE LA COSMOVISIÓN DE LA CULTURA PURUHÁ
 DEL PERÍODO DE INTEGRACIÓN A TRAVÉS DE UN CORTOMETRAJE
 DE FICCIÓN”**

Modelo de encuesta dirigida a un panel de expertos

Objetivo General: La presente tiene como finalidad determinar el nivel de interpretación de la cosmovisión cultura Puruhá del periodo de integración en el cortometraje de ficción.

Instrucciones:

Mediante la siguiente encuesta identifique el grado de representatividad del Corto Animado de Ficción, siendo 5 como la mayor puntuación y 1 la menor, a cada una de las interrogantes que a continuación se enumera.

1. La vestimenta de los personajes es adecuada a la cultura Puruhá

1__ 2__ 3__ 4__ 5_

2. Las Construcciones son adecuadas para la cultura Puruhá

1__ 2__ 3_ 4__ 5__

3. Se percibe la división de trabajo existente en la cultura Puruhá

1__ 2__ 3__ 4 X 5__

4. Se demuestra en el cortometraje la presencia de seres espirituales superiores (dioses) de la Cultura Puruhá

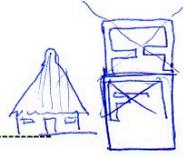
1__ 2__ 3 X 4__ 5__

5. Se demuestra en el cortometraje la presencia de simbología abstracta acorde con el estilo andino

1__ 2__ 3__ 4__ 5 X

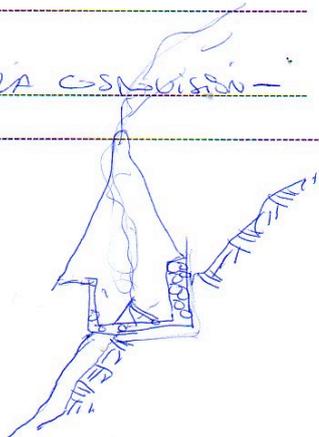
6. Comente acerca del cortometraje

LAS EDIFICACIONES SE REPRESENTAN COMO UN TAWA



7. Recomendaciones sobre el cortometraje

PROFUNDIZAR SOBRE LA COMPOSICIÓN



Nombre: XIMENA JORDAN

Cédula: 060968265

Firma: [Signature]

ANEXO 2. Proceso de creación del Cortometraje

