



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

**“MITOS Y LEYENDAS DE QUITO: PREVALENCIA DE LA MEMORIA
HISTÓRICA EN EL BARRIO LA TOLA ALTA.”**

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciado en Multimedia y Producción
Audiovisual mención Animación Interactiva

Profesor Guía

Lic. Alexis Neptali Pavón Levoyer

Autor

Andrés Patricio Zanipattini Mata

Año 2016

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

Lic. Alexis Neptali Pavón Levoyer
LICENCIADO EN ARTES DIGITALES
C.C. 1709849812

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

Andrés Patricio Zanipattini Mata

C.C.1718020934

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a todas las personas que de una u otra forma está en mi camino y me hacen ser mejor persona.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres por ser mi soporte, por nunca darme la espalda y confiar siempre en mí.
A todas las personas que formaron parte de este proyecto.

RESUMEN

En la actualidad los jóvenes quiteños han perdido el interés por los mitos, las leyendas así como también la herencia cultural que nos han dejado nuestros antepasados.

La falta de interés y disposición por conocer aspectos importantes sobre cultura, tradiciones han hecho que con el paso del tiempo las historias populares dejen de trascender.

La migración, mundialización y la modernidad han contribuido para que poco a poco nuestra cultura sea cada vez menos marcada. Con el tiempo las leyendas y mitos van perdiendo fuerza y pronto serán desconocidas.

Uno de los factores más importantes es la fuerte influencia de otras culturas y costumbres en el país, esto se debe principalmente al desplazamiento de personas hacia el exterior y la llegada de nuevos hábitos y costumbres a los barrios populares.

En la ciudad de Quito contamos con barrios populares sumamente ricos en tradiciones e historias, muchos de los cuales son muy conocidos, debido a la difusión de sus leyendas. No obstante hay muchos barrios con mucho valor histórico, pero desafortunadamente desconocido como es el caso de La Tola, La Loma Grande, La Libertada entre otros.

En este caso específico se enfocó en el barrio La Tola Alta, situado en una de las lomas que rodeaban la ciudad de Quito, para saber más de este barrio, fue necesario adentrarse en sus calles y conocer a sus moradores, partiendo de aquí se escogió un grupo de jóvenes y adultos mayores que mediante sus experiencias y conocimientos darán a entender el problema sobre la pérdida de memoria histórica, y a su vez descubrir las riquezas culturales que posee este popular barrio.

Se traerá al presente una de esas historia fantásticas que se contaban en la antigüedad, y actualmente no son conocidas, muchas de ellas reales, otras ficticias, pero todas propias de nuestra cultura de la cual debemos sentirnos orgullosos.

Es importante tratar de revivir todo este pasado cultural, ya que así los jóvenes y las futuras generaciones estarán encargadas de mantenerlos vivos a lo largo del tiempo, en cada uno de los barrios de la ciudad de Quito

Con el conocimiento necesario de producción multimedia crearemos una historia que visualmente atraiga a jóvenes a participar de su cultura y a interesarse por aprender más sobre ella.

ABSTRACT

Nowadays, young people from Quito have lost interest in the myths, the legends as well as their cultural heritage left by our ancestors.

The lack of interest and willingness to learn important aspects of culture, traditions have done that with the passage of time the popular stories no longer transcend.

Migration, globalization and modernity have contributed so little by little our culture is becoming less marked. Over time the legends and myths are losing force and soon will be unknown.

One of the most important factors is the strong influence of other cultures and customs in the country; this is mainly due to the displacement of people towards the outside and the arrival of new habits and customs in the neighborhoods.

In Quito we have neighborhoods extremely rich in traditions and stories, many of which are well known, due to the diffusion of its legends in the city. However there are many neighborhoods with much historical value, but unfortunately unknown.

In this case specific we focused in the La Tola Alta neighborhood, located on one of the hills surrounding the city of Quito, to learn more about this neighborhood, it was necessary to venture into the streets and known to its inhabitants, from here we chose a group of young and older adults who will understand the problem about the loss of historical memory through their experiences and knowledge, and at the same time discover the cultural riches that has this popular neighborhood.

Be brought to the present one of those fantastic histories that they were told in ancient times, and currently are not known, many of them real, others fictional, but all from our culture of which we should be proud.

It's important to try to revive this cultural past, since thus young people and future generations will be responsible for keeping them alive over time in each of the districts of the city of Quito

With the necessary knowledge of media production, we will create a story that visually attracts young people to participate in their culture and to be interested in learning more about it.

ÍNDICE

Introducción.....	1
1. Capítulo I. Mitos y Leyendas del Barrio la Tola.....	11
1.1 ¿Qué son los Mitos?.....	11
1.2 ¿Qué son las leyendas?.....	12
1.3 Mitos y leyendas del Barrio la Tola.....	12
1.4 Cultura Quiteña.....	16
1.4.1 Barrios Populares.....	20
1.4.2 Barrio la Tola Alta.....	21
2. Capítulo II. Memoria Histórica.....	27
2.1 Perdida de la Memoria Histórica.....	27
2.2 Identidad Cultural.....	28
2.3 Causas de la Pérdida de la Identidad Cultural.....	29
2.3.1 Modernidad.....	29
2.3.2 Desterritorialización.....	30
2.3.3 Mundialización.....	31
2.3.4 Comunicación Verbal.....	32
2.3.4.1 Barreras de la Comunicación Verbal.....	32
2.4 Culturas y Tradición.....	34
2.4.1 Tradición Oral.....	35
3. Capítulo III. Multimedia y Productos.....	36

3.1	Productos Multimedia.....	36
3.1.1	Adaptación Cinematográfica.....	37
3.1.1.1	Fuentes de Adaptación.....	38
3.1.1.2	Tipos de Adaptación.....	39
3.1.1.2.1	Según la Dialéctica Fidelidad/creatividad.....	39
3.1.1.2.2	Por su Extensión.....	40
3.1.2	Animación Productos Multimedia.....	40
3.2	Animación 3D.....	41
3.2.1	Modelado.....	41
3.2.2	Rigging.....	42
3.2.3	Texturado.....	43
3.2.4	Animación de Personajes.....	43
3.2.5	Iluminación y Renderizado.....	44
3.2.6	Post Producción.....	45
3.2.7	Imagen.....	45
3.2.8	Video.....	46
3.2.9	Texto.....	47
3.3	Educomunicación.....	48
4.	Capítulo IV. Metodología de la Investigación.....	52
4.1	Método y Enfoque.....	52
4.2	Objetivos de la investigación.....	53
4.3	Determinación de la Población.....	53
4.4	Técnicas de la Investigación.....	55

4.5 Sistematización de la investigación.....	56
4.6 Conclusiones de la Investigación.....	57
5. Propuesta Multimedia.....	61
5.1 Pre-Producción.....	61
5.1.1 Sinopsis.....	61
5.1.2 Formato.....	61
5.1.3 Diseño de Personaje.....	62
5.1.4 Diseño de Escenarios.....	62
5.1.5 Bocetos.....	63
5.1.6 Guion.	66
5.1.7 Guion Técnico.....	70
5.1.8 Story Board.....	70
5.2 Producción.....	70
5.2.1 Modelado.....	70
5.2.2 Texturizado.....	72
5.2.3 Rigging y Animación.....	74
5.2.4 Iluminación.....	76
5.3 Post Producción.....	78
5.3.1 Render.....	78
5.3.2 Edición y Composición.	80
5.3.3 Sonorización.....	81
5.4 Presupuesto.....	81
5.5 Equipo Humano.....	82

5.5.1 Recursos Generales.....	83
5.5.1.1 Humanos.....	83
5.5.1.2 Materiales.....	84
5.6 Presupuesto de la Investigación.....	85
5.7 Cronograma de Actividades.....	86
6. Conclusiones y Recomendaciones.....	87
7. Referencias.....	94
8. Anexos.....	97

ANTECEDENTES

En nuestra ciudad se ha ido perdiendo poco a poco nuestra identidad cultural debido a varios factores que nos afectan día a día, la modernización, la migración, la falta de interés en los colegios por nuestra historia, han ido acabando con los mitos y leyendas que hace mucho tiempo eran las más escuchadas en la ciudad.

En la ciudad de Quito en la época preincaica, vivían diversas clases sociales en la ciudad las cuales convivían y compartían su cultura, esto ayuda a que Quito crezca culturalmente y se vuelva un fuerte centro de comercio. La conquista española intervino en la administración de Quito y ayudo a que lo público y religioso se constituyera como característica principal de la ciudad. (Vallejo, 2008)

Desde la fundación de Quito y la colonización española quito a través de la religión y diversos factores han creado mitos y leyendas entorno a ella. Las actividades en el Centro Histórico de la ciudad de Quito siempre han sido de carácter religioso, económico social y cultural, donde hace muchos años la burguesía habitaba, en muchos de estos barrios existe mucha historia, barrios como San Juan, La Loma, La Tola. Pero con el paso del tiempo solo se han convertido en lugares para hacer mercado, para utilizar de bodegas o tener negocios. (Peyronnie, 2002)

El barrio La Tola tenía el origen en los Quitwas que eran los que primero poblaron los territorios alrededor de Quito. “La Tola por el cerro que semeja una sepultura tola de los antiguos Quitwas” (Rubio É. F.)

Las tradiciones, las leyendas y todo lo que conlleva Quito está lleno de nostalgia, ya que son un rastro de nuestra cultura que en estos días está desapareciendo. Encontramos muchos barrios populares de nuestra ciudad donde todavía queda algo de historia. Por ejemplo San Juan un barrio con

historia Inca donde por ser una de las principales lomas era el lugar principal para hacer los sacrificios.

Cuando nuestra capital empezó a crecer y conformarse, la influencia de diversos países comenzó a apoderarse de nuestra cultura, teniendo efecto en los mitos y leyendas que hasta la fecha de hoy tenemos.

Una de las leyendas más populares de nuestra ciudad es la de Cantuña que ha sido contada de varias maneras y por diversos medios.

En el 2009 Daniel Pazmiño revive la leyenda de Cantuña y debido a su proyecto fue ganador del premio Ecuaniméc 2009, esta es una animación completamente hecha en 2D, nos cuenta como el indio Cantuña acepto realizar la obra más grande para la ciudad de Quito, sin darse cuenta que el plazo para esta obra era muy corto y que necesitaría ayuda del diablo para poder completarla, como muchas de la leyendas quiteñas involucramos al mal representándolo como el diablo debido a nuestras creencias religiosas. (Pazmiño, 2009)

Los mitos, las leyendas y cuentos tradicionales ecuatorianos son creados a raíz de nuestra cultura, de nuestras vivencias o son contados por nuestros antepasados y en la mayoría de casos nos sirven para darnos lecciones de moralidad. (Ubidia, 1977)

Adentrarnos en nueve de los principales barrios de la ciudad de Quito y poder observar por medio de análisis y datos como conviven estos barrios, y como manejan su espacio en la ciudad nos ayuda a conocer como estos han ido cambiando con el paso del tiempo.

Buscaremos entender como en los últimos años las personas han sufrido la desmitologización, esto implica que los mitos, las leyendas carecen de interés debido a que las personas modernas ahora utilizamos solo la razón y creemos solo en las cosas que podemos comprobar.

La televisión ha quitado todo el interés a las leyendas ya que el ser humano ahora necesita ver sufrimiento, el dolor de otros para sentirse entretenido, este deseo tendrá consecuencias devastadoras en la sociedad. (Varela, 2014)

Situación del problema

La pérdida de la identidad cultural en los barrios populares de Quito es alarmante ya que muchos adolescentes desconocen de nuestra historia. La modernización y migración han provocado que nuestros niños tengan escasa identidad cultural y que hayan perdido sus costumbres, llevándoles a adoptar las de otros pueblos.

El desplazamiento de los habitantes de estos barrios y la entrada de nuevas personas también ha sido la causa de la pérdida del reconocimiento de nuestra identidad cultural, debido a que ingresan personas ajenas a nuestras costumbres, trayendo consigo diversidad cultural.

Formulación del Problema

En la ciudad de Quito en especial en los barrios populares como es el caso del barrio La Tola la memoria histórica en los jóvenes se ha ido perdiendo debido a la aculturación que existe hoy en día, esto ha llevado a que los jóvenes desconozcan los mitos y las leyendas propios de la cultura quiteña.

DELIMITACIÓN

Delimitación Espacial

Esta investigación se realizara en la Ciudad de Quito en el barrio La Tola que se sitúa en el sector centro de la ciudad. Este tema lo queremos dirigir a los jóvenes de 18 a 20 años del barrio la Tola.

Delimitación Temporal

Esta investigación comenzara con la recopilación de los Mitos y leyendas del barrio La Tola de libros publicados en los últimos 5 años.

La duración de este proyecto será de 10 meses desde su inicio.

La Profundidad

La pérdida de la identidad cultural en los barrios populares de Quito ha ido aumentando, los jóvenes ya no se interesan por nuestras costumbres, debido a que tenemos una cultura rica en tradiciones, mitos y leyendas se va a investigar la causa de la perdida de nuestra memoria histórica.

Con un Producto multimedia buscamos interactuar con los jóvenes para que se sientan a gusto aprendiendo sobre nuestra historia. Que sean parte de la historia interactuado con el producto a desarrollar.

Se van a investigar los mitos y las leyendas que se desconocen en el barrio La Tola, pero que son parte importante de nuestra historia.

JUSTIFICACIÓN

Es importante recordar a la ciudadanía de dónde venimos y cuál es nuestra historia, nuestra identidad y aprender a sentirnos orgullosos de ella. Por lo cual tenemos que rescatar las tradiciones que se han perdido con el paso del tiempo debido a que los jóvenes tienen una relación directa con culturas distintas a la propia, lo cual les causa la pérdida de sus tradiciones y costumbres. (Sarriera, 2003)

Esta investigación servirá para atraer de una manera didáctica a los jóvenes, que por medio de imágenes, animaciones 3D, video y sonido puedan interactuar de una manera entretenida con sus costumbres, con su cultura, y que encuentren que en cada uno de sus barrios existen historias que valen la pena contar, y lograr que perduren.

Las herramientas de la multimedia serán importantes en esta investigación ya que generaremos un entorno de comunicación combinado en un solo sistema toda la información necesaria, involucrando a los jóvenes directamente con la recepción de la información por medio de la interactividad generando un aprendizaje activo ya que los jóvenes podrán ver, oír, e interactuar con la información. (Diego Aguilar, 1994)

Esta investigación aportara información de mitos y leyendas que la gente desconoce, en especial de los barrios populares como es el caso del barrio La Tola que se encuentra situado en el sector Este de la ciudad de Quito, y que está lleno de misterio, y que hasta la fecha conserva su memoria histórica en sus calles. (Evelia Peralta, 2003)

Quito en sus inicios formaba parte del Antiguo imperio Inca, Sebastián de Benalcázar lo fundó como San Francisco de Quito en 1534, así empezando con nuestra memoria histórica. (Zambrano, 2006) . Esta investigación ayudará en los colegios a que los jóvenes tengan un acceso rápido a información sobre los mitos y leyendas de nuestra cultura quiteña, a que aprendan que nuestra historia es amplia y que vale la pena aprender más de nuestro pasado.

Para poder lograr que los jóvenes se interesen en su pasado, en cómo fue antes su ciudad tenemos que mostrarles de una manera lúdica nuestra historia, para captar su interés y que nuestra cultura no se pierda con el paso del tiempo. Con esta investigación se busca lograr que muchos jóvenes se sientan orgullosos de conocer nuestra historia.

Este proyecto tiene como finalidad servir de material didáctico para los jóvenes, ya que va a aportar información sobre nuestra historia, nuestras tradiciones para así crear conciencia histórica en los jóvenes y que se interesen por nuestra cultura, evitando la pérdida del reconocimiento de nuestra identidad cultural como son los mitos, leyendas y costumbres populares de nuestra ciudad.

OBJETIVOS

Objetivo General

Analizar la prevalencia histórica de los mitos y las leyendas en los jóvenes del barrio La Tola con el desarrollo de una propuesta multimedia que permita su continuidad.

Objetivos Específicos

- Determinar los principales mitos y leyendas del barrio La Tola en la ciudad de Quito.
- Reconocer las principales causas que inciden en la pérdida de la memoria histórica en el barrio La Tola.
- Establecer una propuesta multimedia adecuada que apoye la recuperación de la memoria histórica.

Viabilidad y Factibilidad.

Varias fuentes de información sobre el Barrio La Tola existen a nuestro alcance ya seas imágenes, textos, datos vivenciales, lo que hará posible obtener mayor cantidad de contenido.

Se puede recorrer varios sectores del barrio La Tola sin problema alguno para la recopilación de imágenes e información, se puede hablar con los vecinos y con gente que ha vivido ahí toda su vida para narrar sus experiencias y aprender más sobre el barrio.

Se puede consultar en el municipio la historia del barrio La Tola desde sus inicios y cuáles son sus mitos y leyendas.

Financiera

Se buscara el apoyo de colegios situados en el sector La Tola, y de los residentes que aportaran con el conocimiento necesario sobre la cultura de su barrio.

Otra parte será patrimonio personal que servirá para el inicio del proyecto.

Técnica

Para obtener las imágenes y la información necesaria para mi proyecto como recursos materiales poseemos cámaras fotográficas, luces, flashes, trípodes, laptops para ingreso de información. Para realizar el producto multimedia se cuenta con equipo de computación, software para editar imágenes, para crear contenido animado, para diseñar y poner en funcionamiento todo lo necesario para poder transmitir nuestro mensaje con claridad.

Viabilidad legal

El Ecuador se distingue por ser un país intercultural y plurinacional, que posee diversidad étnica, pero nuestra sociedad no ha sido capaz de coexistir

pacíficamente, la propuesta de plan nacional para el buen vivir busca que los pueblos indígenas, blanco-mestizos y afro ecuatorianos puedan convivir en un estado descentralizado y unitario.

Siguiendo los lineamientos del plan nacional del buen vivir encontramos:

Auspiciar la igualdad, cohesión e integración social y territorial en la diversidad.

La globalización en el Ecuador hizo que muchas culturas ancestrales que forman parte de nuestra historia no puedan ejercer libremente su ciudadanía a causa de los nuevos modelos productivos, de la migración de los grupos o de los modelos familiares no tradicionales. Con el plan nacional del buen vivir se busca implementar un modelo orgánico para la repartición equitativa de la riqueza del país, que el respeto, la justicia social y la ciudadanía sea primordial entre los ciudadanos ecuatorianos.

Potenciar la diversidad y el patrimonio cultural.

Después de reconocer que el Ecuador es un país con una diversidad cultural grande, y al ver las diferencias que existen en la coexistencia entre ellas, el plan nacional del buen vivir busca hacer que estas diferencias sean entendidas como un potencial social, y reconstruir un Ecuador más respetuoso, equitativo y justo. Con esto se busca que los diferentes grupos étnicos del Ecuador sean reconocidos como sujetos políticos con derechos propios.

En el Ecuador existen 18 pueblos afro ecuatorianos, indígenas y montubios entre las 14 nacionalidades que conformamos, hablamos 12 lenguas distintas que son desconocidas y que se deberían identificar como patrimonio cultural histórico e identidad ecuatoriana, ya que son una riqueza de valor incomparable para nuestro país.

Ley de comunicación.

En el artículo número 8 nos indica que para mantener la prevalencia de nuestra cultura, tenemos que publicar contenido con carácter informativo, cultural y educativo, y que dichos espacios comunicativos tendrán que llevar derechos y valores a los ecuatorianos.

Plan de Saberes Ancestrales.

En el plan de Saberes ancestrales se busca el promover y recuperar nuestras tradiciones y nuestra cultura, para así planificar estrategias y fomentar a la política pública el rescate de nuestros saberes ancestrales. “Se Fundamentara científicamente la investigación de los saberes ancestrales y se los incorporara a la cultura científica en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía para la consecución del Buen Vivir”. (Rivadeneira, 2012)

CAPÍTULO I.

1. MITOS Y LEYENDAS DEL BARRIO LA TOLA

1.1. Mitos

Los mitos son una manera de conocer el mundo de una manera global, donde los grupos étnicos mediante la experiencia adquirida y su cultura crean relatos pseudo históricos, épicos o legendarios los cuales son interpretados por seres supremos que sobrepasan a los humanos. De esta manera se consideran a los mitos como los relatos de monstruos, héroes o Dioses, que nos llevan a preguntarnos cómo fue su existencia, los mitos tratan de hacer que en un espacio del tiempo los hombres busquen una acción que les lleva un fin. “El mito no incluye ningún elemento de la realidad: plantas y animales, hombres y cosas, lo importante y lo banal, el trabajo y el ocio, lo sagrado y lo profano; todo es explicado de manera compresiva y racional”. (Barrietos, 2008)

Los mitos tienen varios significados, en la religión pueden ser conocidos como ficción alegórica o fabulas, en este significado se encuentra a los personajes épicos a los seres míticos los que sobrepasan a los humanos. También el mito puede ser una narración de algo fabuloso, algo inventado que es una falsedad o imposibilidad. Por otra parte podremos tener mitos que son verdaderos, que nos enseñan el problema socio cultural de las personas. Y por último utilizamos al mito cuando nos referimos de personajes populares de nuestra historia.

El mito tiene por objetivo hacer creíbles contenidos de la historia que no son reales, tiene que hacer que las cosas que parecen intangibles son palpables, hacer de lo invisible algo visible para las personas , para lograr esto al mito se lo sitúa en lugares cotidianos donde la vida transcurre. (Barrietos, 2008)

1.2. Leyendas

Las leyendas están relacionadas con acontecimientos que se basan en lo tradicional mas no en la historia o en la realidad, la leyenda es considerada también como la estructura poética de alguna extensión de la narrativa. En el siglo XVI la leyenda es relacionada con otro tipo de lectura, además de tener un carácter religioso. (Baroja, 1991)

Las leyendas están fundamentadas en personajes que son históricos a los que se le atribuye relatos míticos, estos relatos llegan a las personas a través de la tradición oral que existe en distintas culturas. A diferencia de los mitos las leyendas el heroísmo y otros valores esenciales no son necesarios, y llegan a ser accesorios de la leyenda.

Las leyendas son parte importante de la historia y tiene valores de patriotismo y de nacionalidad, estas nos dan a conocer los valores, las creencias, las costumbres que tienen los pueblos de acuerdo a su raza, cultura o religión. En la leyenda acogemos elementos provenientes de la inclinación de las personas hacia lo maravilloso, las leyendas en su mayoría pasan de boca en boca por cada miembro de una sociedad y son anónimas así conservando la historia por generaciones a través de la oralidad. (Barrietos, 2008)

1.3. Mitos y leyendas del Barrios la Tola

“La monja en la ventana”

“En el siglo pasado cuentan que la Tola era una hacienda de las personas adineradas de Quito y cuentan que ahí había una ventana muy grande donde siempre veían a una monja que estaba ahí parada observando a todo aquel que pasaban por esas calles... Con el paso de los años se enteraron que ella era ciega que no veía nada pero a pesar de eso ella parecería que se piña en la ventana para ver... ella murió pero la gente siempre cuenta que su fantasma vestido de monja se aparecía en esa misma ventana todos los días a la misma

hora... su fantasma vagaba por el barrio la tola”.

“El nicho de la Inmaculada Concepción”

“Este relato es un mito contado de boca en boca hace muchos años. En la actualidad se ha transformado en leyenda que atemoriza a propios y extraños por el apareamiento de la fatal mujer.

En los primeros años de la Conquista, nació Mónica mujer hidalga a la que la naturaleza había compensado la falta de dote con una belleza excepcional que llamaba la atención de todos los que le conocían, vivía en la loma del Itchimbía, en una casa blanca. Tenía a su madre, una suave y delicada mujer viuda y también a su hermano Isidro, hermoso mozo aventurero e intrépido, amante de la alegría, muy opuesto al carácter de Mónica. Para ella la mejor compañía era la soledad; era muy espiritual y adornaba su casa con un bellissimo jardín, además en su cuarto arreglaba con mucha devoción el altar de la Virgen Inmaculada Concepción.

Mónica posó sus ojos en un bravo Mancebo nativo de estas tierras de nombre Anselmo, caballero de ojos negros, de porte altivo, por su valor seguía la carrera militar, distinguiéndose por su arrojo, valor y lealtad.

Cierto día fue notificado que iría a combatir en las selvas, pues se había levantado una tribu. Su partida fue inusitada y solo alcanzó a despedirse de su amada en su casa. Mónica al enterarse de la partida, le colmó de bendiciones y solicitó a la Virgen Inmaculada Concepción, que lo protegiera. Anselmo le comunicó que iría a combatir, llena de espanto Mónica le hizo prometer ante la Virgen que se cuidaría y que regresaría.

Los días pasaron, comenzaron las lluvias torrenciales y en una tarde, como negro augurio, los nubarrones cubrieron el Itchimbía, se desató una tormenta con furia loca, los relámpagos iluminaron el oscuro cielo, los truenos enloquecieron a Mónica, y el blanco manto de granizo se apoderaba de todo,

destrozando completamente el jardín. Al concluir la lluvia, el bello jardín estaba muerto, nada había sobrevivido. Al poco tiempo llegó su hermano Isidro y le dijo, "hermana debes ser valiente, la expedición ha sido un fracaso, solo unos cuantos han sobrevivido. Anselmo a combatido como un valiente, pero ha muerto". Mónica descontrolada por la noticia, corrió a su cuarto y arrojó al suelo las flores del altar de la virgen, y gritando decía: " ¡te lo pedí!, pero tú no lo cuidaste", desmayándose en el acto. Su familia la atendió, pero aquella terrible noticia fue mayor, no tenía ganas de vivir, e igual que sus flores su vida se fue apagando.

Mucho tiempo después de ese fatal suceso, cuando nació La Tola Alta y el Itchimbía era un lugar desolado, los antiguos contaban que en las noches de luna llena, se aparecía una bellísima mujer vestida de blanco, que salía de un enorme hueco que había en el imponente muro de piedra de la calle Valparaíso. Todos huían del lugar, tenían miedo, pero una vez un valiente se detuvo y la enfrentó y se quedó sorprendido de la escandalosa belleza de la mujer, ella al ver que el hombre le tenía miedo le suplicó que le ayudara para ella descansar en paz. Pidió que ese sitio fuera lugar de veneración de la Santísima Virgen, de la cual en vida ella había dudado y, por ese dolor y pecado su alma no descansaba en paz ni podía ser salva.

En el muro de la calle Valparaíso y Chile existe un nicho, dedicado a la Virgen de la Inmaculada Concepción de La Tola, al cual nunca le faltan flores." (Rubio E. F., 2002)

"El llanto de un niño"

"Fue una noche fatal para los que la vivieron. Se dice que por el mes de octubre, mientras pasaba una pareja de enamorados cerca de la casa de hacienda, jurándose amor eterno y haciendo planes de cuántos hijos varones e hijas mujeres iban a tener, comenzaron a discutir. Sin darse cuenta, las horas pasaron y comenzaron a caer las sombras de la noche. Ninguno de los dos

llegaba a un acuerdo. De pronto escucharon el llanto de un niño, que les aterrorizó porque el gemido no era normal. Ellos decían que sonaba como un güilli. Con mucho recelo se fueron acercando poco a poco. El miedo calaba sus huesos. Querían indagar ese llanto y sonidos infernales, pero su curiosidad fue superior y se acercaron más. De pronto divisaron un bulto con la forma de un niño envuelto, reposando en la hierba y entre las ramas. Era un infante que lloraba y al querer tomarlo desapareció. Salieron gritando y corriendo asustados, muertos de miedo. Luego de un momento reaccionaron sobre el tema de su discrepancia y decidieron no volver a discutir y esperar los hijos que Dios les mande.”

Relato de Magdalena Delgado

“El cura sin cabeza de la calle León”

“Los vecinos del barrio tenían la costumbre de esperar el pan calentito de las ocho y media de la mañana de la panadería Estrella. Ésta estaba ubicada en la casa llamada “siete infiernos”. En esa casa, por en la noche, frecuentemente se reunían las jorgas. Sus integrantes tenían discrepancias ya sea por la música, los juegos o por las enamoradas. Por lo que se solían armar broncas entre muchachos de los diferentes clubes. Cuando comenzaban las peleas entre ellos, aparecía el cura sin cabeza. Un hombre muy alto y que vestía sotana negra con capucha bajo la que ocultaba su rostro, realizaba movimientos ligeros tratando de atrapar a los peleones. Los chicos y toda la gente que se percataba de su presencia corrían despavoridos, les aterrorizaba el que los pueda alcanzar. Del miedo se dispersaban y escondían en las casas. El Cura Sin Cabeza, logrando asustarlos, volvía a desaparecer del lugar. Los muchachos ya sin miedo volvían a reagruparse y se daban las manos en señal de paz y seguir siendo amigos. Esto sucedía siempre que había riñas entre clubes. Cuentan que los muchachos y la policía nunca llegaron a comprobar quien era al cura sin cabeza.”

Relato de Silvana Ramos.

“El pogyo de la gallina de los huevos de oro”

“Era un pogyo ubicado donde hoy se encuentra el Centro del Muchacho Trabajador. Al pogyo se tenía acceso por donde hoy es la calle Chile. Relatan los antiguos moradores del barrio La Tola que en La Marín existía una vertiente de agua cristalina donde la gente acudía a lavar la ropa y los niños a jugar y a bañarse. Se comentaba de boca en boca entre los vecinos que en este pogyo, junto a la vertiente, existía una gallina que ponía huevos de oro. Dicen que quiénes se atrevían a seguirla cruzando el pequeño túnel podían encontrar los huevos de oro. Mencionan que para atemorizar a la gente que codiciaba poseer a la gallina de los huevos de oro, tenían que esperar el tiempo propicio, los momentos lúgubres y demoniacos ya que se creía que la gallina solo aparecía en las noches en que merodeaba la caja ronca y los demonios. Narra la leyenda que quienes ambicionaron e intentaron seguir a la gallina para apoderarse de los huevos de oro ¡no vivieron para contarlos!”

Relato por Magdalena Delgado

1.4. Cultura Quiteña

Antes de la fundación española la ciudad de Quito ya tenía sus orígenes, ya que formaba parte del antiguo imperio Inca. Primero fue conocida con el nombre de Santiago de Quito que se encontraba en donde ahora es Riobamba, después Sebastián de Benalcázar el fundo como San Francisco de Quito en el año 1534 sobre la ciudad dejada por Rumiñahui.

Quito fue parte de la Gran Colombia un ideal del Simón Bolívar el cual quería unificar América de Sur, pero en 1830 con su muerte y la disolución de la Gran Colombia, se crea la república del Ecuador y Quito como su capital. (Zambrano, 2006)

En Quito en la época preincaica se concentraban varios señoríos étnicos que estaban dispersos, que a pesar de no compartir ideales políticos tenía afinidades culturales, estos señoríos constituyeron en Quito un poderoso centro de intercambio interregional que tenía un papel económico muy importante, en donde ahora es el centro Histórico.

Uno de los principales acontecimientos que cambiaron la fisonomía de la ciudad de Quito fue la construcción de ferrocarril en 1908, este evento colaboro con un importante flujo migratorio hacia la capital, las personas se desplazaban a pie hasta Chimbacalle para ver esta obra. La plaza de Santa Clara en 1904, fue otra obra que colaboro con la transformación de la ciudad de Quito, ayudo a que las ventas en la plaza de la independencia se pasaran a este nuevo mercado.

Varias fábricas llegan a la ciudad de Quito, en 1910 la tabacalera el progreso se instala en el Valle de los Chillos y la fábrica de espermas Luz de América en el centro de la ciudad, el Molino el Censo empieza su funcionamiento en 1911, la fábrica de telas La Victoria en 1914 y Guitig empieza con la explotación de fuentes de agua en 1921.

En 1895 llega la luz eléctrica una de las transformaciones fundamentales en la ciudad de Quito, este comenzó en el centro de la ciudad, la iluminación era débil pero era más efectiva que las espermas de sebo o las lámparas de queroseno. El alumbrado se amplió en el año de 1908 con la construcción de la planta eléctrica de Guapulo.

En 1914 llega el tranvía eléctrico a la ciudad de Quito, fue fundamental en la cultura Quiteña, era un medio novedoso de transporte q muchos ciudadanos empezaron a utilizar con regularidad. Iniciaba en Chimbacalle en la estación del ferrocarril y de ahí se fue extendiendo poco a poco. Con todos estos eventos la población Quiteña entre los años 1900 y 1920 creció de 80.000 habitantes a 100.000 habitantes.

La iglesia tiene un factor fundamental en la cultura Quiteña, en sus inicios el gobierno se negaba a aprobar los acuerdos hechos con la Santa Sede. La revolución liberal radical establece la escuela Laica que como objetivo principal tenía eliminar a todos los profesores religiosos, e impuso una política antireligiosa y solo en 1906 se declara la separación de la iglesia con el estado, logrando que a finales del siglo XIX se atenuó la persecución religiosa. En Quito el 20 de abril de 1906 ocurre un milagro el cuadro de la virgen dolorosa se manifiesta en el colegio San Gabriel, remarcando la fe de muchos habitantes de la ciudad.

Un factor cultural de la ciudad quiteña fue el nacimiento del fútbol en 1910 con el Club Sport Quito, que durante los próximos 20 años tomo mucha fuerza y gran difusión, permitiendo la construcción del primer estadio llamado “El Arbolito”, ubicado en el parque El Ejido.

El centro histórico en la actualidad constituye para Quito su centro cultural donde la tradición se encuentran en cada calle ya que cuenta con espacios patrimoniales, espacios para la cultura, el comercio y la educación. (Vallejo, 2008)

Quito tiene un gran valor cultural, es por ese motivo que en el año de 1978 se la declaró Patrimonio Cultural de la Humanidad por la UNESCO, esto fue debido a su arquitectura y por tener el centro histórico más grande de América. No solo eso vuelve a Quito una ciudad cultural ya que sus leyendas, tradiciones, esculturas, pinturas y arquitectura engrandecen la riqueza cultural de Quito. (Zambrano, 2006)

Las iglesias son parte importante de la ciudad y estas nacen en la conquista española, ya que esta trajo consigo la evangelización de los indígenas quienes fueron parte primordial de la construcción de cada una de ellas. Las diferencias arquitectónicas en las iglesias de Quito es debido a que los arquitectos traídos fueron Alemanes, Españoles e Italianos, que trajeron el estilo barroco,

manierista y renacentista a nuestras iglesias, entre estas tenemos La Catedral, El Sagrario, La Compañía, San Francisco, La Merced, La Concepción, San Agustín, entre otras. (Zambrano, 2006)

Estas construcciones son parte importante de nuestra cultura y la razón del gran número de quiteños católicos, donde el 80,4 son católicos según el INEC (Instituto Nacional Ecuatoriano de Censos).

Por otra parte tenemos numerosos museos, casa y hospitales que han formado parte de la vida cotidiana de Quito, y muchos personajes que han hecho de su literatura, escultura y arte nombre mundialmente.

Se han escrito muchas tradiciones en torno a Quito todas de muchísimo interés, ya que esta ciudad está repleta de mitos, leyendas, historias que pasan de generación en generación, hay leyendas que nos causan risa, otra que nos asustan, pero todas nos llevan a mirar con asombro y emoción a la maravillosa ciudad de Quito donde los frailes y las viudas tenían un papel predominante. (Paz, 1996)

Una leyenda importante de la cultura Quiteña es La Tradición de la Casa 1028 una historia situada en la calle Chile de la ciudad de Quito.

“La Casa 1028”

“De las leyendas más conocidas de Quito, La Casa 1028 cuenta la historia de una joven llamada Bella Aurora, hija única que junto a sus padres asistió a una corrida de toros a la Plaza de la Independencia, ya que en aquellos tiempos era habitual que se realizaran corridas allí.

Al iniciar el espectáculo, salió un toro negro, muy grande y robusto. Como es normal, el toro dio una vuelta reconociendo la arena. Y luego de mirar a su alrededor, se acercó lentamente y de manera muy extraña hacia donde Bella Aurora estaba y la observó fijamente.

La joven se atemorizó tanto por la actitud y la mirada del toro que cayó al

suelo, desmayada. Sus padres la socorrieron inmediatamente, salieron de allí con la joven en brazos hasta su casa, la casa 1028, donde intentaron curarla del espanto.

Mientras tanto, el toro que permanecía en la Plaza al no encontraba a la joven, salió corriendo enfurecido, saltando la barrera protectora, dirigiéndose hacia la casa 1028, y al llegar al lugar derribó la puerta de la entrada asustando a los criados, subió hasta la habitación donde estaba Bella Aurora, que yacía en su cama. Al verlo ella intentó huir pero no tuvo fuerzas. El toro la embistió y la mató con dureza. Al oír que alguien se acercaba el toro se esfumó.

Nada se pudo hacer por Bella Aurora, la encontraron bañada en sangre, falleció esa misma tarde. Los padres devastados enterraron a su hija y poco después se marcharon de la ciudad

Nunca se supo ni de dónde surgió este toro, ni el porqué de la ofensiva contra la joven. Jamás lo encontraron.” (Pachamama, 2012)

1.4.1. Barrios Populares

Alrededor de la Ciudad de Quito se encuentran los barrios populares que existen desde el siglo XVI, estos se formaron después de la conquista española, la ciudad se encuentra rodeada de los principales barrios como lo son San Juan al norte, San Sebastián y el Panecillo al sur, el Tejar y el placer al oeste, y la Tola, San Marcos y la Loma al este.

El panecillo es el barrio que según historiadores se encuentra en el templo del sol para llegar al panecillo tenemos que pasar la calle García Moreno antes llamada de la Universidad, subir la loma de Yavirac la cual nos lleva a la punta del panecillo donde tenemos una incomparable vista de la ciudad la cual desde tiempos antiguos era el lugar preferido de los quiteños. Aquí podemos encontrar la virgen del El panecillo y también la olla del panecillo donde muchos decía que se encontraba enterrado un tesoro.

El barrio de San Sebastián se encuentra ubicado en las faldas del panecillo, este está situado en la quebrada de Jerusalén, que en la época incaica era el sitio donde se encontraba situada la casa del hijo de Atahualpa y se llamaba Auqui. Este barrio llega hasta donde ahora es conocida la calle 24 de Mayo, este barrio se extendía al este hasta llegar al río Machangara y al oeste al pie de Pichincha.

San Blas es conocido como “La puerta de entrada al centro Histórico”, en este barrio se construyó una de la parroquias urbanas que daba servicios religiosos a los indígenas que venían del norte de la ciudad. La Iglesia de San Blas y su plazuela son su referente histórico más importante y antiguo de este barrio. San Blas está conectado directamente al barrio La Tola por medio de la calle Ríos que es la columna vertebral de estos barrios.

San Marcos es un barrio que lo podemos mirar desde el barrio La Tola y se encuentra pasando una quebrada, este barrio se encuentra distribuido en manzana y en horizontal, aquí encontramos casas de dos pisos en su mayoría. La calle Junín o también llamada “calle larga” atraviesa el barrio San Marcos, este barrio se ha mantenido al pasar de los años y tiene todavía la unión de la mayoría de moradores como en las épocas antiguas. (Evelia Peralta, 2003)

1.4.2. Barrió La Tola

La Tola es un barrio situado en una loma donde antes abundaban las tórtolas y los conejos donde las personas solían cazar, un lugar donde los niños recolectaban fresas silvestres y la vista de la ciudad era como la de un mirador. (Rubio E. F., 2002)

Se encuentra a las faldas del Itchimbia, este sitio es considerado privilegiado ya que posee un mirador, que permite tener una vista de todo su entorno, por esta razón se piensa que tanto La Tola Alta como el Itchimbia eran considerados sitios estratégicos en la época prehispánica, se considera la posibilidad que sirvieron como templos de adoración y cementerios incas.

Los nombre La Tola y el Itchimbia están identificados como nombres preincaicos, se le ha dado diferentes conceptos atribuidos al nombre Itchimbia como referencia a un camino de altura estos nombres son: “camino alto de pájaro negro”, “camino alto de gato montés”, “neblina del camino de altura” y “arriba todo amarillo” este nombre tiene como referencia en actual parque el Itchimbia.

Otro de los hallazgos importantes en el Itchimbia que nos dan a conocer su riqueza cultural incaica es el descubrimiento de una “tumba rica en objetos de oro” hecha por el señor José Rafael Delgado. (Camaño, 1918)

En el siglo XVII con la formación de varios estratos sociales y la confinación a los sectores más pobres a barrios alejados del centro de la ciudad nace el barrio la Tola en la ciudad de Quito, ya que estos pobladores fueron adueñándose de las faldas de las elevaciones más cercanas en Quito. El Padre Cicala en el año de 1743 identifica que en la parte de atrás del barrio San Blas en las faldas del Itchimbia existe un gran número de casas las cuales se identificarían un “suburbio” llamado La Tola, pero en un mapa de 1763 se descubre que estas edificaciones en la falda de Itchimbia eran construcciones más semejantes a fincas rusticas que a suburbios construidos por poblaciones pobres. (Quito, 2005)

En el periodo Garciano la ciudad de Quito experimenta un cambio en el desarrollo arquitectónico debido a la llegada del alcantarillado y las primeras instalaciones eléctricas, una de la primeras fue instalada en lo alto del Itchimbia, esto ayudo a que la ciudad de Quito cambie su perspectiva (Kingman, 1992) y el barrio La Tola crezca.

La Tola ya existía desde 1629, este es un dato importante que el encontró el señor Joselo Cruz Alvear del Hierro, que nos indica que “salieron los católicos de Quito desde la iglesia de Santa Bárbara para pasear en procesión en honor del Señor del Buen Pasaje, y se dirigieron hasta el llamado La Tola por que la fe movía a la población”. Este dato no se puede corroborar debido a la poca

información al respecto, pero es muy posible que el barrio tuviera sus inicios en esta fecha. Un dato importante para saber el origen del barrio, está a mediados del siglo XIX, en un documento en el que constata los bienes adquiridos por una pareja hace referencia al barrio La Tola el documento dice así:

“Una casa situada en La Tola , parroquia de San Blas de esta ciudad , en otra más grande a lado de esta, esta edificada por Muñoz desde los cimientos, en paredes construidas para la formación de otra casa, en una cuadra de terreno anexa a estas casas, en dos tiendas y en un patiecito interior, situados en la placera de San Blas , en una finca denominada San Francisco perteneciente a la parroquia de San Roque, en un terreno situado en Chaupicruz, y por último en varias alhajas, trastos de uso, útiles para labranza, bestias, ganado, etc., según todo consta del respectivo inventario.”

Documento proporcionado por el Señor Carlos Ríos Muñoz

Por otro lado en un plano de Quito de 1888, del señor Gualberto Pérez se descubre que a finales del Siglo XIX, “La Tola estaba atravesada por tres calles en sentido norte sur hacia el Itchimbia: La Carrera Peña (Actual Pedro Fermín Cevallos), la carrera de León y Los Ríos (En la actualidad tienen el mismo nombre), se dividía en grandes cuadras y que su calles poseían muy pocas construcciones.”

Las calles como la Pedro Fermín Cevallos y la calle de Los Ríos ya estaban estimadas en la primera nomenclatura vial del Distrito de Quito en el año de 1880, lo que nos hace entender que el barrio La Tola ya estaba formado para esta fecha, pero no fue hasta a finales de siglo XIX con la llegada de los salesianos al país que La Tola tuvo un gran crecimiento, ya que los propietarios de los grandes terrenos fueron repartiendo sus tierras entre sus familiares y ellos entre otras personas, logrando que el barrio se desarrolle.

En el año de 1888 llegan los primeros salesianos a Quito, gracias a un pedido del presidente Gabriel García Moreno, que se hizo realidad en el Periodo del presidente Placido Caamaño, al cual apoyo firmemente el Arzobispo de Quito José Ignacio Ordoñez, firmado de esta manera un contrato el 14 de febrero de 1887, donde se le permitía el establecimiento de una casa. Los Salesianos trajeron consigo varias obras muy importantes, entre ellas la construcción de la iglesia de la Virgen María Auxiliadora, que es una réplica exacta de la Catedral de la Virgen de Turín, esta fue terminada en 1904 y se logró gracias al apoyo de los que habitaban en ese entonces el barrio La Tola.

El colegio de Artes y Oficios Don Bosco fue otra de las obras salesianas, esta permitió a los religiosos internarse más en la vida de los habitantes del, ya que los niños de La Tola y de otros sectores iban a recibir clases en este colegio.

En el año de 1964 gracias a que los habitantes de La Tola quienes no sentían el apoyo del párroco de San Blas, deciden solicitar al Arzobispo Carlos María de la Torre la creación de la parroquia de Cristo Rey, en un principio la parroquia se llamó San Juan Bosco, pero por poseer el mismo nombre que un parroquia creada al norte de la ciudad se les concedió conservar el nombre de Cristo Rey; Parroquia de la cual estarían a cargo de los salesianos por pedido de sus habitantes. (Quito, 2005)

Así en la actualidad caminando por la calle Ríos llegamos a la Tola un barrio antiguo, que ofrece a las personas que lo conoce una hermosa vista del centro histórico y de su propia arquitectura. En este barrio existe una diversidad inmensa de edificaciones, podemos encontrar casas hermosas, hasta una plaza de toros donde la gente en la actualidad va a eventos artísticos, populares y culturales.

La Tola estaba al sur limitado por una profunda quebrada, todas su casa se encontraban a desnivel por lo cual sus calles tenían grandes escalinatas y pendientes para transitar. (Evelia Peralta, 2003)

En la parte central del barrio la Tola y ocupando una parte considerable encontramos el colegio Don Bosco que es el centro de educación y actividades religiosas más importante de este barrio, y a su alrededor podemos encontrar una variedad de oficios que se realizan en la época.

En el barrio la Tola encontramos diversos lugares tradicionales en los cuales los más destacados son:

La Hacienda Piedrahita, fue construida en 1755 es una de las primeras construcciones del barrio, su dueña fue Josefa Piedrahita y Zumárraga, en la hacienda trabajan alrededor de 15 personas, esta hacienda era la que producía la leche para todo el barrio, Aquí también se construyó la primera planta eléctrica particular a finales del siglo XIX.

Cuando los terrenos de la hacienda se parcelaron se dio paso a lo que ahora llamamos la Tola Baja. La Hacienda Piedrahita fue hogar del canal 6 y 2 (Teletigre) de la televisión Ecuatoriana, en la actualidad la hacienda es usada como oficinas de administración del parque Itchimbia.

Las Gallera de la Tola está ubicada en la calle Chile y Calixto, en sus principios a parte de las peleas de gallos este lugar se utilizaba para peleas de box, donde los jóvenes participantes de las peleas de gallos protagonizaban las peleas de box. Kit Toneta era uno de los espectadores que enseñaban a los jóvenes algunas técnicas de boxeo.

Las peleas de gallos tenían un máximo de duración de 15 minutos, uno de los gallos más famosos era Filo Negro, el cual era propiedad de la gallera de La Tola.

El Coliseo Julio Cesar Hidalgo se fundó en 1953, este escenario deportivo se ha utilizado a lo largo de la historia para diferentes eventos como: partidos de básquet, de vóley, encuentros de box, lucha libre y también se han presentado artistas nacionales entre los que destaca Ernesto Albán y sus estampas Quiteñas.

Entre otros sitios culturales de La Tola tenemos el Mercado Central que resulto de la unión del mercado de la Marín y el mercado de San Blas.

La casa de “El Tenguel” construida en el año 1850 aquí era el lugar donde llegaba todo el ganado para luego ser llevado al camal y ser faenado. Los baños calientes surgieron en 1950 eran el lugar donde todos los habitantes del barrio acudían, debido a que las construcciones de la época no poseían baños. Farmacia y botica Espejo lleva más de 60 años atendiendo las necesidades del barrio su dueño fue Gustavo Hervas Cobo. El Cachascán era en el hall de la calle Olmedo, este sitio era el lugar de encuentro de lucha libre. (Quito, 2005)

CAPITULO II.

2. MEMORIA HISTÓRICA

2.1. Pérdida de la memoria Histórica

Se entiende por pérdida de cultura o aculturación al cambio que sucede cuando un grupo de personas o una persona tienen relación regular con una cultura diferente a la suya, esta cambia modo de vida, sus costumbres, sus tradiciones y esto se da debido al paso del tiempo. (Sarriera, 2003)

En el Ecuador el problema de la pérdida de cultura está fuertemente ligado con la sociedad, en el proceso de desarrollo que vivimos la sociedad ha discriminado y a los indígenas y los afro ecuatorianos, causado que éstas personas sientan vergüenza de su cultura y quieran dejar sus costumbres, valores y tradiciones a un lado, para adoptar los de otras personas. Un ejemplo son los colegios donde los niños indígenas deben dejar su vestimenta tradicional y costumbres para acoger otras ajenas a ellos.

Otro punto que afecta gravemente y colabora con la pérdida de cultura en el Ecuador es el turismo, cuando las personas llegan a nuestro país a hacer turismo no nos vienen a imponer su cultura, vienen a mirar como sus ciudades eran antes de pasar por tantos procesos evolutivos culturales. El problema real del turismo es que los ecuatorianos tratan de adoptar las costumbres de los turistas imitando su lenguaje, su gastronomía, su vestimenta llegando a dejar de lado lo nuestro (Lilyan Benítez, 1993). Esto es llamado exotismo ya que por voluntad propia nos adueñamos de culturas y costumbres extranjeras.

La pérdida de la cultura en los jóvenes tiene relación con los medios de comunicación, el idioma y con grupos a los que ellos pertenecen, estos factores han hecho que los jóvenes opten por integrarse a distintas sociedades o grupos, lo que ocasiona que su cultura propia se pierda. (Pérez, 2010)

2.2. Identidad Cultural

La identidad cultural se puede definir de varias maneras pero para poder entender su significado tenemos que desglosar a la palabra, la identidad se refiere al pensar de cada persona, grupo social, y la cultura es el campo donde se establece dicha identidad.

La identidad cultural también está definida como el pensamiento distribuido entre el grupo de personas que conforman una sociedad. Y desde un punto antropológico “La identidad Cultural tiene que ver con la toma de conciencia por parte de los integrantes de la sociedad, acerca de sus diferencias culturales” (Apolo, 2000)

Adam Kupper nos explica el proceso de transformación del significado de cultura, que empieza en el siglo XVII en Europa, específicamente en Francia donde su concepto venía de la palabra civilización, que eran todas las propiedades que poseía un pueblo ya sean de cortesía, administración, civismo, en Alemania no estaban de acuerdo con que la palabra civilización tenga que ver con la cultura ya que ellos pensaban que la civilización era universal y externa, y que la cultura era algo interno, propio de cada nación.

Antropológicamente la cultura es asociada a la religión, las costumbres y el arte. Y en el siglo XX este significado se extiende a una visión más humanista, que viene asociada al desarrollo espiritual e intelectual de cada persona.

En los años 50 varias personas consideraban a la cultura como un impedimento para el progreso ya que así lo afirmaban expertos de las Naciones Unidas. Pero para los años 90 la UNESCO defendió el concepto de la cultura. La Unesco declara que la cultura es “el conjunto de los rasgos distintivos, materiales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras los modos de vida, los

derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, creencias y tradiciones”

Con el concepto de cultura, la identidad cultural vendría a ser la propiedad de un grupo social para transmitir costumbres, tradiciones, creencias y valores.

La identidad la podemos ver desde dos puntos de vista sea de un grupo o sea individualmente, y es el sistema de creencias y valores que se han fomentado a los miembros del grupo dentro de un territorio. La identidad cultural se puede exponer a raíz del patrimonio cultural. (Molano, 2007)

La cultura ecuatoriana es el producto de un complejo desarrollo histórico, este proceso se ha dado gracias a los diferentes habitantes que se situaron en nuestro territorio como lo son las comunidades indígenas que viven en nuestro territorio en la actualidad, la cultura inca que se propagó en el Ecuador y trajo grandes cambios a nuestra cultura, los españoles que vinieron a conquistarnos y a ocupar nuestro territorio, y que con su llegada también trajeron al pueblo negro que vinieron como esclavos. (Lilyan Benítez, 1993)

2.3. Causas de la pérdida de la identidad cultural

La identidad cultural puede desaparecer por distintos factores propios de las sociedades, estos están ligados a los cambios que continuamente vivimos muchas poblaciones, los factores más comunes son:

2.3.1. La Modernidad

La es una palabra compleja que es interpretada desde varios puntos de vista, en la política la modernización es igual a progreso, mayor productividad y es el tratar de llegar a ser como los países más desarrollados, siempre teniendo como prototipo a los Estados Unidos, por lo cual no se es moderno si se mantiene en lo tradicional y si no se deja el pasado.

Por otra parte la modernidad esta vista como el proceso de cambio social, en el cual pasamos del mito a la ciencia, de la costumbre a la ley, de una sociedad tradicional a una sociedad burócrata, en pocas palabras es el proceso en el que pasamos de el “Estado de Tradicional a otro llamado Moderno o Industrial”. “El significado de Modernización surge en la primera postguerra, se presenta como un concepto ligado a la problemática del desarrollo en las sociedades que eran llamadas subdesarrolladas”. Pero a finales del siglo cuarenta la modernización pasa a ser la maduración de la sociedad, la adaptación a los valores universales y a la búsqueda de la eficiencia en los procesos. (Gimenez, 1995)

La modernización está contemplada con el progreso, el avance en la civilización, pero esta a su vez si no está completa o bien desarrollada, hace que la sociedad no avance, que sea informal y que pierda el efecto de avance o progreso que se quiere lograr. (Ibarra, 1998)

La modernización en la cultural tiene dos impactos, que en primer lugar logra terminar con la cultura tradicional y todo lo que conlleva ello, y por otra parte la modernidad introduce nuevas formas de cultura. (Gimenez, 1995)

2.3.2. Desterritorialización (Migración)

Ecuador a finales de los años sesenta ha tenido grandes oleadas de migración hacia otros continentes, las principales provincias en tener estos índices son Azuay y Cañar, donde la gente se dirige en grandes porcentajes a Estados Unidos.

Esta migración empezó levemente, pero en los años ochenta estuvo en su gran apogeo, donde los ecuatorianos pasamos a ser conocidos en todo el mundo por nuestros altos índices de migración. La mayoría de ecuatorianos se situaron en ciudades como New York, Los Ángeles y Chicago.

A finales de los años noventa y por la problemática política en la que se encontraba el Ecuador, las persona optaron por migrar a España y a otros

países europeos, dejando a un lado la migración a los Estados Unidos, esta sería la segunda gran ola migratoria en el Ecuador. (Gioconda Herrera, 2005)

La migración y la pérdida de la cultura están estrechamente ligadas entre sí para explicar este proceso tenemos el modo Unidireccional de Aculturación que nos explica cómo se lleva el proceso de aculturación, desde que empieza con la cultura anterior que es minoritaria, cuando pasamos a ser biculturales y llegamos a adoptar una cultura nueva que es mayoritaria en nosotros. Este modelo no explica que mientras más nos acercamos a la nueva cultura, más perdemos y nos alejamos de nuestra cultura y sus características.

En este proceso tenemos el biculturalismo que es un proceso en el que los inmigrantes tienen parte de la cultura heredada y a la vez tienen características de la nueva cultura. En este proceso existen varios conflictos de valores entre sus dos culturas, donde el olvidarse de los valores tradicionales ocurre con el paso del tiempo. Pero el biculturalismo no se da en todas las personas de la misma manera ya que muchas personas mantienen una fuerte conexión con su cultura heredada y no la dejan en su totalidad. (Sarriera, 2003)

2.3.3. Mundialización

La mundialización de la cultura significa el trayecto de productos culturales a escala global que promueve reacciones distintas. Algunos lo vinculan con palabras de un mundo agrupado por una cultura universal, un mundo que se encuentra manipulado por los medios de comunicación y la comunicación de varios pueblos que pasan sus vivencias de generación en generación, en otros casos la ven como la causa de una pérdida de identidad de varias culturas.

Los problemas de la mundialización, es por el espacio tan abierto en el cual todos los pueblos y culturas nos desarrollamos, por ejemplo, ¿Cuánto pesan las culturas del mundo, como la de los indígenas de la Amazonia, de los esquimales, de los gitanos, que llevan dentro de sus pueblos relatos históricos, con tradiciones ancestrales desde épocas totalmente lejanas a la nuestra?

La cultura y civilización, es lo que podemos conocer como la totalidad compleja que tiene los conocimientos, las creencias, el arte, las leyendas, la moral, las costumbres y todo aprendizaje o hábito que haya aprendido el hombre siendo parte de la sociedad en la que se desarrolle, sin esto nadie conocería su origen ni su comportamiento .

La mundialización de la cultura es una de las consecuencias del desarrollo industrial que en los últimos años ha tomado más fuerza dentro del desarrollo del ser humano como tal.

2.3.4. La Comunicación Verbal

La comunicación verbal es la herramienta más utilizada por los seres humanos, ya que todas las personas las utilizan para transmitir sus pensamientos, esto lo hacemos con la finalidad de que otra persona pueda entender nuestro mensaje de una manera clara.

La comunicación verbal consta de un proceso de codificación y decodificación donde el emisor debe tratar de enviar el mensaje de la forma más clara y concisa posible para que la persona que recibe el mensaje lo pueda decodificar fácilmente, este proceso es difícil ya que cada persona tiene una forma distinta de sentir, pensar y expresar las situaciones. Para que este proceso tenga éxito el emisor y el receptor deben poseer un buen dominio de vocabulario gramatical con el objeto de que se pueda estructurar de una forma correcta el mensaje. (Ruiz, 2010)

2.3.4.1. Barreras de la comunicación Verbal

En la comunicación verbal existen varios factores que alteran el mensaje y forman barreras impidiendo el correcto uso de la comunicación verbal, entre las barreras más comunes tenemos:

Barreras Semántica

Estas se refieren al mal uso de las palabras o a la falta de vocabulario gramatical, puede fallar el emisor brindando un mensaje incorrecto o el receptor no comprendiendo el significado de las palabras usada.

Barreras Psicológicas

Esta es una de las barreras más complicadas de vencer debido a que cada uno tiene una personalidad distinta, creando obstáculos para la comunicación, las barreras psicológicas más comunes son las diferencias culturales o étnicas entre las personas, los estereotipos que nos formamos por el físico o la comunidad a la que pertenecen, estos problemas logran que el mensaje no llegue de una manera adecuada, impidiéndonos tener contacto con las personas.

Barreras Fisiológicas

Están son debido a problemas que presentan muchos seres humano en algunos de sus sentidos principales, como la falta de audición o problemas al expresarse. El emisor o receptor que tenga algún defecto fisiológico no podrán transmitir o recibir el mensaje de una manera adecuada impidiendo la correcta comunicación.

Barreras Físicas

Las barreras físicas son las que se presentan en el ambiente donde se encuentra el emisor y receptores, estos pueden ser el ruido, los aromas, el clima, etc. Estas interferencias del ambiente deterioran la comunicación.

Barreras Socioculturales

Las barreras socioculturales tienen que ver con la posición económica, la religión, la edad, la educación, etc. Estos factores generan conflictos entre el emisor y el receptor impidiendo una comunicación objetiva. (Alvarado, 2013)

2.4. Culturas y Tradición

Dentro de las culturas y tradiciones del mundo no hay ninguna que no se vincule a una sociedad histórica y que se encuentre geográficamente situada.

No puede haber una cultura que no se transmita independientemente de la sociedad que la nutre de conocimientos, experiencias, y creencias.

No existe ninguna sociedad alguna en el mundo que no tenga su propia cultura. Cada cultura es totalmente singular, extraordinariamente diversa y localizada, y como habíamos dicho antes en la mayoría de los casos esa localización es geográfica.

Dentro de esta también encontramos la cultura viva la cual podemos identificar como los idiomas y los hábitos estáticos, los cuales pueden cambiar ya que están inmersas en las turbulencias de la historia que trascienden de generaciones en generaciones a lo largo de la vida.

Las culturas comprenden todo lo que se refiere a prácticas y creencias religiosas, educativas, alimenticias, artísticas, lúdicas. Competen también las reglas de organización del parentesco, de la familia y de las agrupaciones políticas. Las prácticas y creencias que terminen al cuerpo, la salud, la enfermedad, ocupan un lugar importante en las culturas. Para nosotros el hecho de aceptarlas, transmitir las hace falta tomarse el tiempo necesario, en muchos de los casos no abra explicación alguna, pero eso es lo rico de las culturas del mundo de cada región de cada país. (Warnier, 2001)

2.4.1. Tradición Oral

La tradición oral ha sido utilizada para transmitir el conocimiento de generación en generación, esta se ha utilizado a lo largo del tiempo. Una definición más clara de tradición oral sería la recopilación del conocimiento de las generaciones expresado de forma oral, es sumamente importante ya que trasmite la historia, los mitos, las leyendas y códigos étnicos. Se forma de los recuerdos de épocas pasadas los cuales se transmiten y combinan con experiencias de nuestro presente, y posibilidades de futuro, se forma en las comunidades donde se busca prevalecer al paso del tiempo, evitando que las futuras generaciones olviden su pasado cultural.

“Mantiene un vínculo íntimo con el grupo de personas que la produce con su dinámica social, intelectual y espiritual: de hecho, se adapta de manera flexible sus cambios, sus desarrollos y sus crisis, y se trasmite de forma verbal y personal”. (Civallero, 2012)

La tradición oral ayuda con la consolidación de los lazos sociales, que se mantenga viva la cultural, que los espacios culturales perduren y que esto sirva para la educación de las futuras generaciones. Al ser tramitada de forma oral sufre muchas mutaciones, con el paso del tiempo pierde contenido, en otras se aumentan elementos dependiendo la época y la necesidad de la gente por utilizar su cultura como herramienta de progreso, lucha o conocimiento. Pero el hecho de ser verbal no quiere decir que no esté estrechamente vinculada con gestos y objetos esenciales de las tradiciones de los pueblos, por ese motivo la tradición oral perdura al paso del tiempo.(Civallero, 2012)

CAPITULO III.

3. Multimedia y Productos

3.1. Producto Multimedia

La multimedia abarca todo el contexto de la comunicación que se realiza mediante la interactividad, esta puede ser por medio de imágenes estáticas o en movimiento, también llamadas animaciones, por texto, sonido o procesamiento de datos, todo este sistema nos ayuda a presentar la información de una manera en que el usuario pueda interactuar con la información dada.

La interactividad que ofrece la multimedia juega un papel muy importante ya que el usuario no estará viendo solo pasar imágenes en movimiento, o videos de una forma lineal, si no que el usuario estará involucrado directamente con la recepción de la información.

“La multimedia engloba a todo entorno de comunicación capaz de permitir combinar en un solo sistema de medios toda la información, la multimedia facilita y potencia la difusión de la información, enriquece la comunicación; y admite la utilización de elementos lúdicos y recreativos”.

Al utilizar un producto multimedia le damos al usuario un aprendizaje activo, ya que no solo se podrá oír o ver la información si no podrá interactuar con ella, debido a esto las opciones de su utilización en la educación constituyen una forma valida de enseñanza. (Diego Aguilar, 1994)

La unión de las imágenes, el video, el texto, el sonido y la animación logran que se estimulen los centros emocionales y motores de la mente humana, la multimedia es un elemento que impulsa el, oído, la vista, los dedos y la mente, y para trasmitir esta información la multimedia necesita de una computadora o un medio electrónico para hacerlo.

Para poder crear un producto multimedia se debe tener conocimiento en software y hardware especializado para multimedia, el contenido final del mismo se podrá entregar en un cd o vía internet mediante una página web,

para la realización de cualquier trabajo se tiene que aprender la utilización de herramientas que nos ayuden al desarrollo del proyecto. (Vaughan, 2002)

3.1.1. Adaptación Cinematográfica

Adaptación es el cambio o transformación de un medio a otro diferente, la adaptación se refiere a un proceso que trata de reconceptualizar y repensar la historia, pero sin perder la esencia. “Es como un escultor, a mi Miguel Ángel le preguntaron que necesito para esculpir un ángel tan bello, el contesto: el ángel está ahí encerrado, yo simplemente elimino de ella todo aquello que no es ángel”. Esto hace referencia a que se tiene que suprimir todo lo que no es drama, para que al final se mantenga la naturaleza que está en el interior de la obra.

Para que la adaptación cinematográfica funcione se debe investigar como acoplar el material a los nuevos parámetros de la historia, se debe buscar el inicio y el final de la historia como paso principal. Cuando una historia es corta, el aumentar situaciones, personajes es lo ideal en la adaptación, también es mucho más fácil adaptar un incidente la vida real que toda la historia de una vida. Sin embargo si la historia es muy larga se deben suprimir ciertos personajes y excluir subtramas, sin perder la esencia de la historia original. En la historia se van a realizar cambios, algunos menores pero todos tienen que tener la finalidad de realzar el drama. (Seger, 1993)

A principios de siglo XX el cine de ficción necesito encontrar material para sus películas, buscaban tramas, situaciones o personajes, para encontrar temas de interés, desde el principio se buscó en obras literarias o de teatro, sin importar que se cambiaran, o se redujeran las obras originales, causando una alteración de la misma. La adaptación genera un desafío por que se fundamenta en la transformación necesaria de la obra cinematográfica y la literaria.

En la obra literaria las palabras y la narrativa se imponen con sus propios significados, mientras que en la obra cinematográfica las expresiones y sonidos transmiten su código. “Desde la época de Aristóteles y Platón existe la necesidad de unir las definiciones de la diégesis (relato hecho por el narrador)

y mimesis (imitación hecha por el actor), conjuntamente con temas específicos del arte cinematográfico como el montaje, el encuadre, la luz, el sonido, etc.” (Subouraud, 2009)

Mundialmente las películas que se producen cada año entre un 30% y 40 % se realizan de obras literarias, que llegan a un 50% contando con las biografías o las que se fundamentan en hechos reales. “La adaptación según varios datos recogidos de festivales cinematográficos son adaptaciones: el 85% de filmes galardonados al Oscar a la mejor película son adaptaciones, el 45% de películas realizadas para televisión son adaptaciones, pero el 70% de estas películas reciben el premio Emmy, el 83% del total de las mini series son adaptaciones”. (Seger, 1993)

El crear una adaptación que sea factible y comercial implica que el público pueda seguir con facilidad la historia, se debe proporcionar una estructura comprensible. “El cine normalmente es una experiencia que se vive una vez”. (Seger, 1993)

3.1.1.1. Fuentes de Adaptación

Historia: La adaptación de mitos, leyendas y eventos históricos, es muy común en la industria cinematográfica, para llevar a cabo la adaptación de una fuente histórica es necesario obtener los elementos más característicos de la historia y hacer que funcionen en el desarrollo, con la finalidad de obtener los aspectos narrativos apropiados. Debido a que los eventos históricos no tienen un orden dramático definido, la adaptación debe ordenar a estos hechos.

Otras fuentes para la adaptación cinematográfica son: la música, el ballet, teatro, televisión, musicales, novelas, comics, historias reales y cuentos. (Soto, 2004)

3.1.1.2. Tipos de Adaptación

3.1.1.2.1. Según la dialéctica fidelidad/creatividad

Cuando se realiza una adaptación se analizan los elementos de la historia, tratando de seguir fielmente la obra original o separándonos totalmente de ella, examinando la similitud que tendrán los personajes y acontecimientos, este tipo de adaptación se dividirá en:

Adaptación como ilustración

En este tipo de adaptación sigue fielmente los aspectos originales de la obra tomando los diálogos y los acontecimientos de la historia original.

Adaptación como trasposición

El equilibrio entre la libertad y la exactitud son la base de este tipo de adaptación, el adaptador tiene el trabajo de lograr la autonomía en el guion, usando los elementos fílmicos adecuados para la construcción de una obra literaria.

Adaptación como interpretación

Esta adaptación realiza cambios en los personajes y partes de la historia, pero siempre será fiel a los pensamientos, eh ideas originales de la obra. Esto hace que la obra cinematográfica se posicione sobre la obra literaria.

Adaptación libre

Es todo lo contrario a la adaptación como ilustración, como su nombre lo indica el adaptador está sujeto a realizar cualquier cambio al texto original, modificando en su totalidad las acciones, los personajes, etc. Solo tomando la

referencia original como fuente de inspiración, es tan radical el cambio que la historia no necesita tomar el nombre original de la obra literaria.

3.1.1.2.2. Por su extensión

Este tipo de adaptación toma el número de páginas del texto literario y los transforma a un guion cinematográfico. Se dividen en tres tipos: **Reducción**, se centra en eliminar partes de la obra literaria, la razón es que el texto es muy extenso. **Equivalencia**, el texto y el guion son similares no se cortan tomas, ni personajes, se sigue fielmente la obra. **Ampliación**, se encarga de mediante anécdotas o textos pequeños incrementar la obra cinematográfica, para alcanzar un largometraje. (Soto, 2004)

3.1.2. Animación en Productos Multimedia

La animación en los productos multimedia nos ayudan a darle a nuestro proyecto un impacto visual como un proyecto individual. Para poder entender la animación en si tenemos que conocer varios principios básicos para ver como el usuario interpretar a esta información.

Las animaciones que en su mayoría ofrece la multimedia son acercamientos, barridos, atenuaciones y fundidos consiguiendo así animaciones llamadas primitivas, por ejemplo hacer que una imagen remplace a otra con un efecto de acercamiento. Pero la animación es mucho más que eso, realmente sería un objeto transitando por toda nuestra pantalla entrando o saliendo de ella.

La animación se da gracias a dos fenómenos, el uno es un fenómeno biológico llamado persistencia de la visión y el otro es un fenómeno psicológico llamado phi. Estos dos fenómenos hacen que una imagen sea retenida por la retina por unos momentos, mientras que el otro le da a la mente la necesidad de completar dicha acción, entonces una cantidad de imágenes pasada a alta velocidad va a crear la ilusión de movimiento en nuestra mente.

Para poder lograr una animación tenemos que seguir pasos lógicos, en primer lugar debemos crear un escrito de las actividades que va a tener la animación, después debemos elegir la herramienta que más se adapte a nosotros, después tenemos que experimentar con varios efectos ya sean de iluminación, de color, etc. Y al final tenemos que añadir los efectos sonoros y terminar los detalles de la animación. (Vaughan, 2002)

3.2 Animación 3D

Para realizar una animación 3D vamos a necesitar de una computadora y un software de acuerdo a las necesidades, Animación 3D significa reconstruir, modelar en 3 dimensiones cualquier tipo de elemento y juntarlos para crear una escena. Todas estas formas nos permiten crear el computador y los diferentes softwares que utilizamos, también estos nos ayudan a darle textura, color e iluminación a cualquier superficie, nos da la posibilidad de generar movimientos de cámara para darle vida a la escena.

Para realizar una animación en tres dimensiones tenemos que seguir varios pasos para lograr un producto final de calidad.

3.2.1 Modelado

Para modelar en tres dimensiones se debe estar familiarizado con el software adecuado para modelar ambientes y objetos, es muy común en este proceso utilizar varias combinaciones de herramientas las cuales nos darán diferentes resultados. En las técnicas de modelado utilizamos 3 herramientas comúnmente las cuales son el traslado, la escala y la rotación.

Llamamos modelado a la realización de una escultura, descripción y colocación de objetos virtuales en un espacio tridimensional, para su posterior animación, el modelado implica una serie de pasos y procesos para lograr un objeto

tridimensional, podemos construir objetos mediante números, por medio de vértices, caras y bordes.

3.2.2 Rigging

En la animación 3D el rigging es la manera de agrupar un objeto de manera jerárquica para observar cómo se comportan al momento de animar, al tener un orden jerárquico, habrá objetos que tendrán el control y serán los dominantes de objetos que estén en niveles inferiores.

A los objetos dominantes se los conoce como padres y los que están por debajo se llaman hijos, todos los objetos que están por debajo siempre van a heredar los atributos de los objetos jerárquicamente mayores, una forma de ejemplificar la jerarquía al momento de hacer rigging es como la estructura de un árbol donde el tronco será el de mayor jerarquía, las ramas serán los hijos y así consecuentemente hasta llegar a las hojas. Las estructuras jerárquicas no solo van de la mano con el rigging si no también son utilizados en varios aspectos de la animación 3D como en el modelado, la animación y el renderizado.

La animación rig es una estructura jerárquica que está diseñada especialmente para el control de los personajes en la animación 3D, el rig es lo que ayuda a que el personaje cobre vida, que se mueva. El rig le da al personaje las uniones y todo lo necesarios para que pueda moverse. Un rig básico consta de joins, bones y otros elementos que permiten manipular al rig.

En su mayoría estos controles están identificados por colores para que el rigeador pueda identificar cada control. Para realizar el rigeo de un personaje se necesita una persona llamada rigeador que se encarga de la creación y manipulación de las partes del rig. Cuando se crea un rig se crean controles de animación los cuales son curvas, puntos o superficies complejas.

Otra parte importante del rigging es el Bind Sking el cual unes los joins y bones a una superficie poligonal llamada skin surface, que es una superficie flexible parecida a la piel humana. (Kerlow, 2009)

3.2.3 Texturado

En una producción en tres dimensiones muchos objetos tendrán más que color superficial, la madera, el metal o el plástico son la combinación de varios colores y distribuidos de diferentes maneras. Para lograr esto en una imagen tridimensional tenemos que escanear la textura deseada y colocarla en la imagen que nosotros deseamos obteniendo un acabado con la textura escaneada. A este proceso de escaneo se lo conoce con bitmap y es el poner un mapa de bits sobre una superficie, un paso importante para este proceso es verificar la resolución de la imagen que no se pixele.

En la animación 3D los 4 procesos básicos para texturas son:

Planar: En este procedimiento una de las caras tendrá la textura definida y la otra aparecerá proyectada longitudinalmente.

Cúbico: Este proceso genera imágenes bien definidas en las cuatro caras de un objeto.

Cilíndrico: Es utilizada cuando se textura objetos cilíndricos como sería el caso de una botella.

Esférica: este es el proceso más adecuado para texturizar, balones de futbol, básquet o cualquier tipo de objeto redondo.

Pero no todos los objetos credo siempre tendrán formas geométricas, en estos casos existe un método de textura por mapas UV los cuales son mallas que siguen las coordenadas del modelado , que otorgan al texturador una visión de donde irán las texturas (Vila, 2006)

3.2.4 Animación de Personajes

Para animar un personaje se deben tener en cuenta varios pasos los cuales no son necesarios seguirlos al pie de la letra pero son muy importantes para una

animación adecuada. Una de las formas de animar en tres dimensiones es fotograma por fotograma, esto lo hace el ordenador junto con el software que va almacenando cada parte de la animación en un fichero, esta es la animación más adecuada al momento de buscar un movimiento fluido. La animación interactiva es la que nosotros le damos puntos extremos a la animación y el ordenador es que crea los puntos medios.

La animación vía keyframes es una adaptación de la animación clásica y se utiliza para describir los cambios que existen en los tiempos de la animación, Este tipo de animación tiene como objetivo mediante la edición manual cual es el momento más importante en la escena y colocar un fotograma clave. La información que lleva cada fotograma clave incluye, la posición de la cámara la luz, las propiedades del objeto, todo lo que tiene que intervenir en la escena.

Al momento de tener definida la posiciones clave los interpoladores se encargan de generar las posiciones intermedias, es importante que estas posiciones sean claras, que el movimiento sea fluido y que no exista ningún tipo de salto brusco en la escena. Para obtener una mejor animación lo óptimo es generar más fotogramas claves, y ver que velocidades son las adecuadas en la animación.

3.2.5 Iluminación y Renderizado

Para crear un proyecto en 3D la composición final de este tendrá que ver con el colores, luz y las sombras, lo cual le dará a la escenas varias sensaciones ya sean de tranquilidad o de felicidad, el render crea resultados artísticos en nuestra composición, ya sean de realidad o fantasía, nos ayuda a crear escenarios que expresen emociones o que logren contar historias en lenguaje visual.

En el proceso de renderizado se deben tomar en cuentas varios factores, la composición, la iluminación y la definición de las texturas, colores de superficies utilizadas. Los colores que se utilizan en la animación tridimensional

pueden ser de tipo CMYK (Cian, Magenta, Amarillo, Negro), RGB (Rojo, Verde, Azul) o HSL (Brillo, Luminosidad y Saturación).

Para realizar un proceso de renderizado se deben seguir una serie de pasos, estos pasos no siempre deben seguir un orden estricto. El primer paso es la creación de los personajes, lugares, accesorios y todo lo que va en una escena, con estos modelos tendremos que tener los mapas UV para poder determinar cómo y dónde irán las texturas que hemos creado. Segundo punto es la cámara que este bien posicionada que se encuentre enfocado la parte principal de la escena, que los movimientos de cámara sean claros. Tercero tenemos que observar si la luz nos da el resultado esperado haciendo pequeñas pruebas de iluminación. El siguiente paso es saber específicamente las características que tendrá cada objeto dentro de nuestra composición, que tipo textura, color, transparencia, efectividad y brillo van a tener. Para lograr muchas de las sombras debemos tener un desarrollo personalizado. Al tener estos elementos lo siguiente que necesitamos es hacer pruebas y ajustes de los parámetros evaluar y aprobar.

Finalmente tenemos que observar cómo se va a realizar el render si lo vamos a realizar en diferentes capas o un render general, por lo general el render se separa en diversas capas para después generar la composición en otro programa. (Kerlow, 2009)

3.2.6 Post Producción

La post producción se refiere a todo los elementos que le va a dar la estética final a nuestro trabajo, estas son; las correcciones de color, la sonorización, y el producto final en este caso la unión de todas las imágenes que salen del render para la realización del video.

3.2.7 Imagen

En un producto multimedia vamos a encontrar textos, animaciones, símbolos, botones, gráficos, representaciones en 3D y muchos más, de estos elementos

la mayoría cambiara de tamaño o de posición dentro de la pantalla para hacer que el usuario este tentado por la vista.

Durante el desarrollo del proyecto el diseño de la pantalla cambiara una y otra vez ya q esta es un lienzo en blanco que el diseñador multimedia va a cambiar y a mejorar constantemente, buscando variedad en los colores y en los efectos q se utilizaran.

Las imágenes estáticas pueden ser de varios tamaños, pueden tener variedad en sus colores, se pueden en distribuir de cualquier manera en la pantalla, sea cual sea la forma o la distribución que tengas en nuestro producto multimedia las imágenes se clasificaran siempre en dos tipos los mapas de bits y las ilustraciones.

Primero cuando hablamos de mapa de bits nos referimos a todas las fotografías reales o a dibujos complejos que tiene un nivel grande de detalle. Por otro lado los dibujos vectoriales son utilizados para crear círculos, líneas, puntos, figuras geométricas y otros tipos de figuras q se puedan expresar mediante ángulos, distancias y coordenadas, estos objetos al formase pueden estar llenos de color. A estas dos formas de realizar las imágenes las podemos comprimir mediante un sistema internos que posee algunos programas a JPG, PNG y GIF. (Vaughan, 2002)

3.2.8 Video

A raíz de la primera película muda y la gran fascinación que género en todo el mundo, el video se ha convertido en unos de los medios más populares para captar la atención de los usuarios, reforzar la información que estamos enviando, pero tenemos que tener cautela al momento de realizar una producción en video ya q si esta está incompleta o mal realizada, puede afectar al éxito de nuestro producto multimedia.

A diferencia de las otras piezas de la producción multimedia el video es el que ocupa más memoria en la computadora y requiere más procesamiento, donde

tenemos que tener en cuenta que si una imagen de alta calidad ocuparía un megabyte de memoria el video contendría 30 imágenes secuenciales por cada segundo.

Usar video en una producción multimedia es uno de los factores q puede marcar una diferencia, debido a que nunca será lo mismo leer un texto que pase o una imagen estática con un texto, que una persona en un video hablando el mismo dialogo que tienen las imágenes. Pero antes de poder incluir un video en nuestro trabajo debemos comprender las limitaciones y el costo.

“Cuando la luz es reflejada por un objeto y pasa por el lente de la cámara de video, esta luz se convierte en una señal electrónica por medio de un sensor llamado Charge-coupled device o CCD.” En los CCD contenemos 3 gamas de color verde, rojo y azul (RGB) las cuales se sincronizan y transmiten esta información de color en la pantalla. También un CCD puede emitir dos canales de color y un canal de brillo para producir video por componentes. (Vaughan, 2002)

3.2.9 Texto

Hace 6000 en Egipto, Mesopotamia y babilonia el uso del símbolo y del texto se utilizaron como medio de comunicación, al principio esta comunicación se la realizaba por medio de baldosas de barro la cuales solos las personas de las clases altas y los sacerdotes tenían permitido leer y escribirlos.

Los mensajes de la antigüedad se fueron convirtiendo en textos, los cuales fueron vitales para las sociedades ya sean en los aspectos políticos, religiosos y de negocios, esos textos se volvieron vitales para la sociedades ya que las personas no necesitaban memorizar los mensajes y solo podían ser leídos por las personas que sabían interpretarlos.

En la actualidad el texto es la llave de todo conocimiento y sabiduría, la escritura es considerada una capacidad sumamente necesaria en casi todas

las culturas. Ya que el texto les permite a las personas difundir cualquier tipo de información, más aun con la aparición del internet donde el texto tiene un papel demasiado importante, ya que aquí podemos encontrar desde textos académicos, hasta una simple ilustración con un texto de referencia.

En multimedia los textos son utilizados en los títulos, en los menús y en la ayudas q se prestan en la navegación, cada palabra puede llegar a tener varios significados por lo cual cuando las utilizamos en nuestro trabajo debemos conocer con precisión lo que queremos expresar para no dar significados confusos.

Los fuentes y los tipos de letras tiene muchas variantes ya sean estas en el tamaño o en el estilo grafico de la letra, los etilos gráficos más conocidos y que encontramos en la mayoría de software que utilizamos es la negrita y la cursiva. (Vaughan, 2002)

3.3 Educomunicación

La educomunicación como objetivo desea dar a las personas un desenvolvimiento en la comunicación más creativo y desarrollado. También esta les da a las personas las herramientas para comprender mejora la comunicación, para saber el verdadero significado que trae el mensaje evitando manipulaciones en la comunicación. (Gracia, 2001)

Para lograr una buena educomunicación se debe conocer el contexto sociocultural donde los jóvenes se desenvuelven, que es lo que ven, lo que les gusta, sus nuevos lenguajes audiovisuales, sus nuevas formas de leer, su nueva narrativa, solo así se lograra llegar a los jóvenes con un mensaje conciso y de interés para ellos.

Cuando hablamos de la palabra educomunicación hablamos de dos megatendencias que han sido marcadas por la globalización, ya que enfrenta desafíos nuevos con vincular la educación a los medios de comunicación y la participación los jóvenes en estos medios. (Rojas, 2009)

Los medios de comunicación han sido las causantes de formar a los hombres, más aun que la misma comunicación, el observar para comprender se ha vuelto un proceso obsoleto, el tratar de utilizar las herramientas del pasado para realizar procesos comunicativos en la actualidad es contradictorio ya que si a los hombres se les comunica de una manera nueva tendrán mejores resultados al comprender los mensajes.

Por mucho tiempo el aprendizaje es asociado como poco tratable o rígido, en la época actual tenemos la oportunidad de aprender mediante otros medios, ya sean el humor porque un chiste puede tener “más significación que las banalidades encuadradas entre dos tapas de libro”.

En la educación los niños de hoy están desarrollándose con un pensamiento ilógico, absurdo debido a que tiene que vivir en dos mundos muy distintos el uno del otro, el uno es el hogar donde la información proviene de un aparato electrónico, aquí la información entra sin reglas ni restricciones y la otra es la escuela donde todavía se mantiene un modelo estructurado con poca información, estos dos modelos causan que el niño no sea impulsado a crecer. (McLuhan, 1988)

La tecnología educativa se dice que es cualquier actividad de innovación que este establecida desde la educación, pero este significado es muy amplio y se extiende a un todo, pero la tecnología educativa la podemos ver de diferentes puntos, desde un punto de vista instrumentalista es la utilización de medios audiovisuales para mejorar la educación, a partir de conductismo la tecnología educativa es un tipo de educación que se basa en el análisis experimental del comportamiento, realizado con modelos conductuales planificados. (Cabero, 2001)

El desarrollo Metodológico y teórico de la comunicación en las última década ha sido extraordinario, el adelanto que han tenido los medios de comunicación, las nuevas teóricas sobre el sentido del mensaje, la globalización de la

comunicación, el ejercicio de la comunicación han aportado para que se hayan estructurado los puntos de vista, las proporciones, las categorías los conceptos que dan soporte a la comunicación como un fenómeno de la sociedad. El sociólogo Guy Rocher nos dice el progreso tecnológico que más nos ha afectado a la vida social es la técnica de comunicación en masas, dice que la televisión, la radio, el cine, la internet son técnicas de comunicación en masa que afectan a la mentalidad moderna.

Según McLuhan la comunicación ha pasado por 3 etapas a lo largo de la historia la primera es la comunicación oral, aquí las palabras la forma de comunicación, donde se encontraban los hombres cerca los unos de los otros, en esta etapa la ciudadanía estaba llena de poesía, discursos y emociones, todas las personas expresaban sus sentimientos al mismo tiempo, y las personas tenían responsabilidades y problemas que los asumían.

La alfabetización fue la segunda etapa, y esta empezó hace tres millones de años, haciendo que los hombres se individualizaran creando así la civilización. La palabra que antes predomina pasa a ser parte de la escritura y ahora es visual, lo que ocasiona que poseamos un código visual, esta transición hace que el hombre empieza a pensar de una manera más lógica, ya que la lectura le obligaba a captar las ideas de los escritos., la lectura cambia el pensamiento emocional a un pensamiento lógico donde el hombre ya no necesita estar con su semejante y lo aleja a sumergirse en sí mismo. En esta etapa aparecen los libros los cuales se convierten en medios de educación y de información, los cuales unen a las personas en una sociedad logrando crear el nacionalismo moderno y ayudando al crecimiento urbano.

En la tercera etapa ingresan los sonidos los cuales ya sean emitidos por aparatos eléctricos como televisiones, radios, teléfonos, crean un ambiente totalmente nuevo, dejando atrás la etapa de los libros y de la lectura, vuelve la palabra como medio de comunicación, solo que esta vez el mensaje es entregado de una manera más rápida a las personas envolviéndolas sin que

ellas se den cuenta. La información es instantánea y está a la mano de cualquier persona en cualquier lugar del mundo, volvimos a la primera etapa donde pero en una forma totalmente nueva. (Alvarracin, 2000)

CAPITULO IV.

4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Método y Enfoque

Método

El primer método que utilizaremos para esta investigación será el método histórico ya que investigaremos todo lo que tiene que ver con el pasado cultural de los barrios populares en la ciudad de Quito, y traeremos al presente los mitos y las leyendas más relevantes que existían en el barrio la Tola Alta. Con este método investigaremos el comportamiento del pasado en la actualidad y el por qué se ha ido perdiendo en los jóvenes la memoria histórica con el paso del tiempo.

Utilizaremos el método inductivo ya que a partir de observaciones establecidas de las poblaciones de jóvenes y adultos mayores determinaremos sus experiencias y sucesos. Buscaremos conocer sobre los mitos y las leyendas que conoce cada una de las poblaciones.

Utilizaremos el método analítico ya que separaremos en dos grupos a los jóvenes y a los adultos mayores para entender el por qué los jóvenes perdieron sus pasado cultural y como los adultos mayores tienen en su memoria todos los mitos leyendas y costumbres propias de nuestro pueblo. Y como podemos utilizar esta información en una animación 3d para motivar el aprendizaje de las historia nuestras en los jóvenes.

Enfoque metodológico.

Enfoque Multimodal: Utilizaremos un enfoque multimodal debido a que tenemos que indagar en los valores, las tradiciones que tienen dos poblaciones

de diferentes edades, vamos a analizar lo que cada uno de estos grupos piensa de cómo la cultura ha evolucionado y ha cambiado y el por qué se han perdido la memoria histórica, nos involucraremos con las diferentes poblaciones para entender las situaciones de la pérdida de la memoria histórica.

También veremos el porcentaje de jóvenes que tienen conocimiento de su cultura, por medio de cuestionarios y test que nos ayuden estadísticamente a conocer el número de jóvenes que han perdido su identidad cultural.

4.2. Objetivo de la Investigación

Luego de terminado el proyecto multimedia, los jóvenes del barrio la Tola tendrán a su alcance el primero de una serie de animaciones de mitos y leyendas de su barrio, con el fin de involucrar a los jóvenes con su cultura, que puedan conocer sobre esta y se interesen por aprender más de ella, así logrando que no dejen de lado su memoria histórica para que la cultura quiteña tenga sentido de prevalencia al paso del tiempo.

4.3. Determinación de la Población.

4.3.1. Población.

Población 1

Para esta investigación la primera población que se investigara serán los adultos mayores del Barrio La Tola Alta. En el barrio la Tola Alta se encuentran un total de 92 hombres mayores a los 65 años y 125 mujeres mayores a los 65 años, tomamos a estas personas debido a que ellas tienen la memoria histórica del barrio.

Población 2

La segunda población de estudio serán jóvenes de 18 a 20 años de edad del barrio La Tola Alta para saber cuánto saben de su pasado cultural y como ellos llevan su cultura y sus costumbres en la actualidad. En este grupo se encuentran 200 hombres y 315 mujeres de entre 18 a 20 años.

Población 3

La tercera población que se investigara son las leyendas quiteñas publicadas en libros de los últimos 5 años.

4.3.2. Muestreo

Para la primera población se utilizara un muestreo no probabilístico por juicio ya que seleccionaremos a los adultos mayores dependiendo del nivel de conocimiento que tienen del pasado cultural del barrio La Tola. Y es intencional homogénea ya que nos enfocaremos en grupos pequeños de adultos mayores con conocimiento de la memoria histórica.

Para la segunda población de estudio se realizara un muestreo probabilístico simple, ya que los jóvenes son una población de fácil acceso y en barrio La Tola no existe una población demasiado extensa de jóvenes entre 18 y 20 años.

Para tercera población que son los libros a investigar se utilizara el método no probabilística por juicio ya que seleccionaremos los libros que contengan la información más relevante de los mitos y las leyendas del barrio La Tola. Y es intencional por criterio ya que se van a establecer cuál es la parte que se necesita para esta investigación.

4.3.3. Muestra

Definimos a la muestra como un grupo pequeño de la población total que será investigada, debido a que investigar a toda una población es muy extenso. (Roberto Hernandez, 2010)

Para nuestra primera muestra realizaremos encuestas y cuestionarios a los adultos mayores de diferentes clases sociales y de ambos sexos que habitan en el Barrio la Tola, para poder comprender como ha cambiado el barrio y como nuestra cultura era parte importante del día a día. Se escogerán de 16 a 25 casos para comprender el cambio cultural que se ha dado en el barrio.

Para la segunda población se definirá una muestra homogénea debido a que la población es menor a 10000 unidades. Es importante que la población, el tamaño, la muestra y el muestreo sean adecuados para obtener la información necesaria para aprender sobre el nivel de cultura que tienen los jóvenes.

Para la tercera muestra se definirá un número de libros publicados en los últimos 3 años ya que necesitamos saber a profundidad el tema y los mitos y leyendas que existen en diferentes publicaciones.

4.4. Técnicas de investigación

Para realizar esta investigación ocuparemos técnicas documentales y de campo ya que buscaremos en libros, documentos la historia referente a los barrios más antiguos de Quito, en especial los del barrio la Tola Alta, y buscaremos testimonios vivenciales de personas que vivieron años atrás en este barrio.

Técnicas de Campo

Para nuestra primera población que son los adultos mayores utilizaremos estudios etnográficos, entrevistas de observación donde ellos nos narraran las historias que conocen de su barrio.

Técnicas de Campo

Para la segunda población que son los jóvenes utilizaremos cuestionarios y pruebas de conocimiento para saber cuánto saben sobre su cultura, y por qué han dejado de un lado nuestra memoria histórica.

Bibliográfica o documental

Para nuestra tercera población se revisaran libros, monografías, revistas y tesis referentes a la ciudad de Quito, a los mitos y leyendas más importantes, se buscare textos en los municipios y datos de los censos realizados para la investigación de la población.

4.5. Sistematización de la Investigación

Este estudio es proyectivo ya que mediante la exploración, la descripción, la explicación y la correlación nos ayudaran a resolver el planteamiento de los problemas expuestos y alcanzar los fines necesarios para que funcionen adecuadamente.

Los estudios exploratorios nos facilitaran los datos más relevantes de nuestra investigación, estos serán sacados de libros, revistas, y documentos que nos cuenten las historia de los barrios populares de la ciudad de Quito, en especial de la Tola Alta, y también nos ayudara ya que por medio de entrevistas podremos dar seguimiento a las leyendas más antiguas contadas por moradores del barrio.

Es correlacional ya que el propósito de esta investigación consiste en la relación que tienen variables, categorías o conceptos en un entorno propio. En este tipo de alcance estudiaremos la relación que existe entre la gente de la tercera

edad y los jóvenes de entre 18 a 20 años del barrio La Tola, cuales son sus diferencias y como crecieron en cuanto a la memoria histórica de su barrio.

Es descriptivo ya busca conocer más a fondo las características y propiedades de las personas u objetos de estudio, en esta investigación se describirá cada una de las variables planteadas, se recolectarán datos importantes acerca del barrio La Tola Alta, sobre los mitos y las leyendas y sobre la población que reside ahí.

Es explicativo ya que está empeñado en descubrir la razón del por qué suceden los fenómenos físicos o sociales y en donde aparecen.

Para realizar este alcance necesitamos explorar, describir y asociar todos los datos que hemos obtenido en nuestra investigación para así entender correctamente el fenómeno que estamos estudiando.

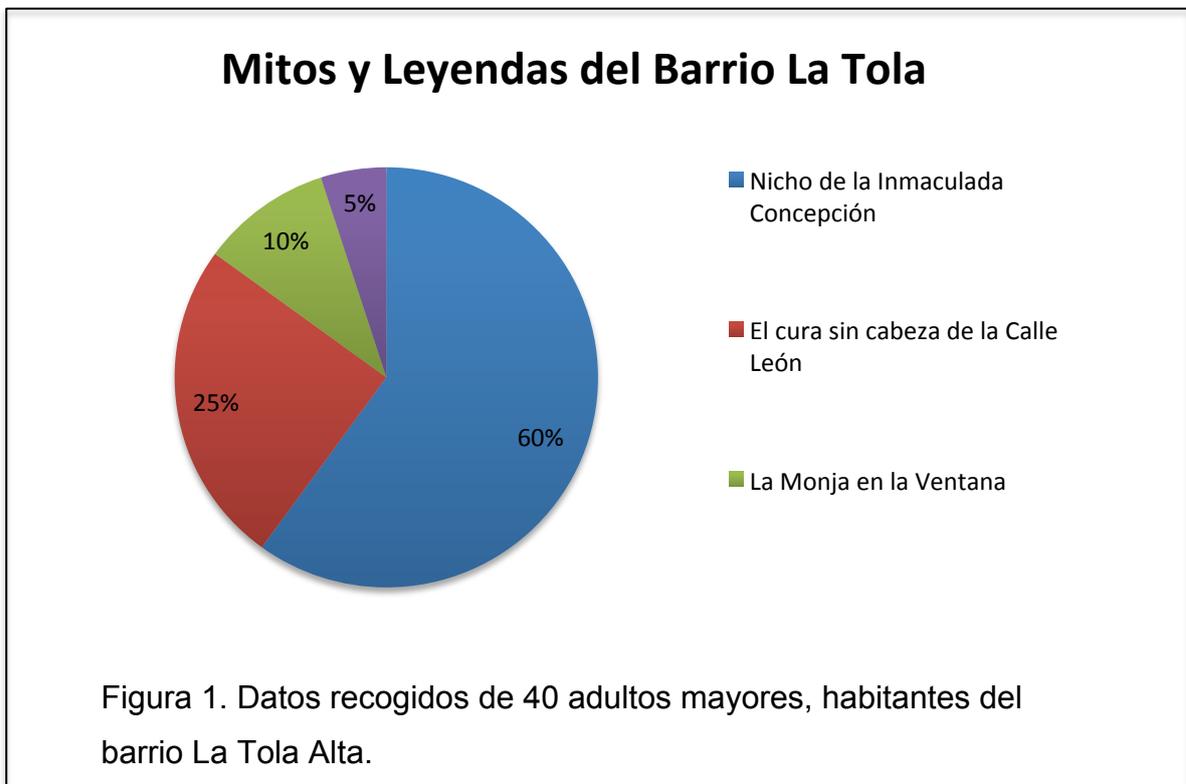
Es explicativo ya que investigaremos como la sociedad perdió su memoria histórica, el por qué los jóvenes han dejado de lado su pasado cultural y ya no se interesan por los mitos y las leyendas propios de nuestra cultura.

Con el alcance explicativo queremos saber cuántos jóvenes conservan su memoria histórica, cuántos de ellos recuerdan o saben alguna leyenda propia de su barrio.

4.6. Conclusiones de la Investigación

Para definir cuáles son los relatos, las leyendas y los mitos más importantes de barrio La Tola se tomó a un grupo de adultos mayores del barrio a los cuales se les preguntó qué historias ellos recordaban del barrio, muchos recordaron dos leyendas y las tomaron como principales, estas fueron el Nicho de la Inmaculada Concepción, que se le dio varios nombres dependiendo de la persona que la narraba y la leyenda del Cura sin Cabeza de la Calle León.

Otros no hablaron sobre la historia de la Monja de la Ventana y el llanto de un Niño. Con estos datos encontramos que la población de adultos mayores del barrio mantiene la memoria histórica y fue la fuente de información importante para la realización de este producto multimedia.



Para conocer los motivos por que la memoria histórica se ha ido perdiendo, fue importante saber que piensan los jóvenes y con qué bases salen del colegio, por este motivo se realizó una encuesta a 45 jóvenes de 18 a 20 años del barrio La Tola Alta, donde se reconoce que la mayoría de jóvenes en la actualidad ya no se interesan por temas culturales.

¿Qué tema le llama más la atención conocer?

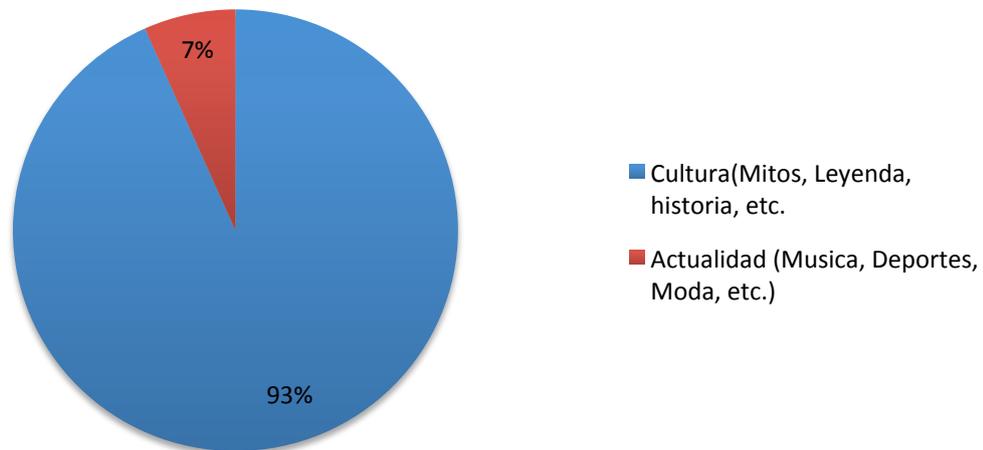


Figura 2. Datos recogidos de 45 jóvenes entre 18 a 20 años

Viendo claramente que solo el 6.6% muestra interés por la cultura, esto nos da a entender que la modernización y los cambios culturales extranjeros han traído consigo contribuyen con la pérdida de la memoria histórica, ya que los jóvenes se interesan más por las nuevas etapas culturales que atraviesa su sociedad y no por su cultura ancestral.

Por otra parte en la investigación documental se encontró que la ciudad de Quito posee mucha riqueza cultural, pero la mayoría de información encontrada fue de los barrios San Blas, San Juan, San Marcos y San Roque, al barrio La Tola solo se la nombraba como referencia para la delimitación de la ciudad de Quito en sus inicios, se tuvo que buscar minuciosamente para encontrar sobre la Historia y trayectoria de este barrio. Se encontró solo una leyenda como principal del barrio La Tola Alta, esta fue el Nicho de la Inmaculada Concepción, que también es conocida como la leyenda de la Virgen del muro. Con la investigación se encontró que el barrio La Tola posee mucha riqueza cultural, se encontraron varias historias, personajes, y lugares importantes que aportaron en el crecimiento de la ciudad de Quito y su desarrollo. Lo cual

muchos de sus habitantes lo desconocen, dándonos cuenta así que la memoria histórica con el paso del tiempo se ha ido perdiendo en las nuevas generaciones. Se conoce muchas historias y leyendas de barrios populares de la ciudad de Quito pero al mismo tiempo se desconoce la historia de varios barrios que aportaron a la ciudad culturalmente.

5. PROPUESTA MULTIMEDIA

5.1. Pre Producción

Para la realización de este producto multimedia se escogió una de las leyendas más influyentes del barrio La Tola Alta, la leyenda se llama El nicho de la Inmaculada Concepción.

5.1.1. Sinopsis

Esta historia se centra en año 1910 cuando la ciudad de Quito y su barrios empezaron a formarse, es la leyenda de una joven mujer que se enamora de un militar en servicio, ella le pide a la Virgen que cuide de su amado que se va a una misión peligrosa y al enterarse que el murió, ella desquita toda su ira sobre la imagen de la virgen la cual la castiga por su ofensa, ella muere y se convierte en fantasma. Para que ella pueda descansar en paz ella tiene que pedir a una persona q le ayude a enterrar su corazón como ofrenda para la virgen y hacer un altar como el que ella destruyo.

5.1.2. Formato

Tipo de Producto Multimedia: Animación 3D

Duración: 2 a 3 minutos

Formato de Producto Multimedia: HD 1920x1080

Formato de Entrega: DVD con compresión H264

5.1.3. Diseño de Personajes

El cortometraje tiene 2 personajes principales, con los cuales se cuenta la historia, sus perfiles psicológicos fueron tomados de la historia ya que se realizó una adaptación de una leyenda popular del barrio La Tola.

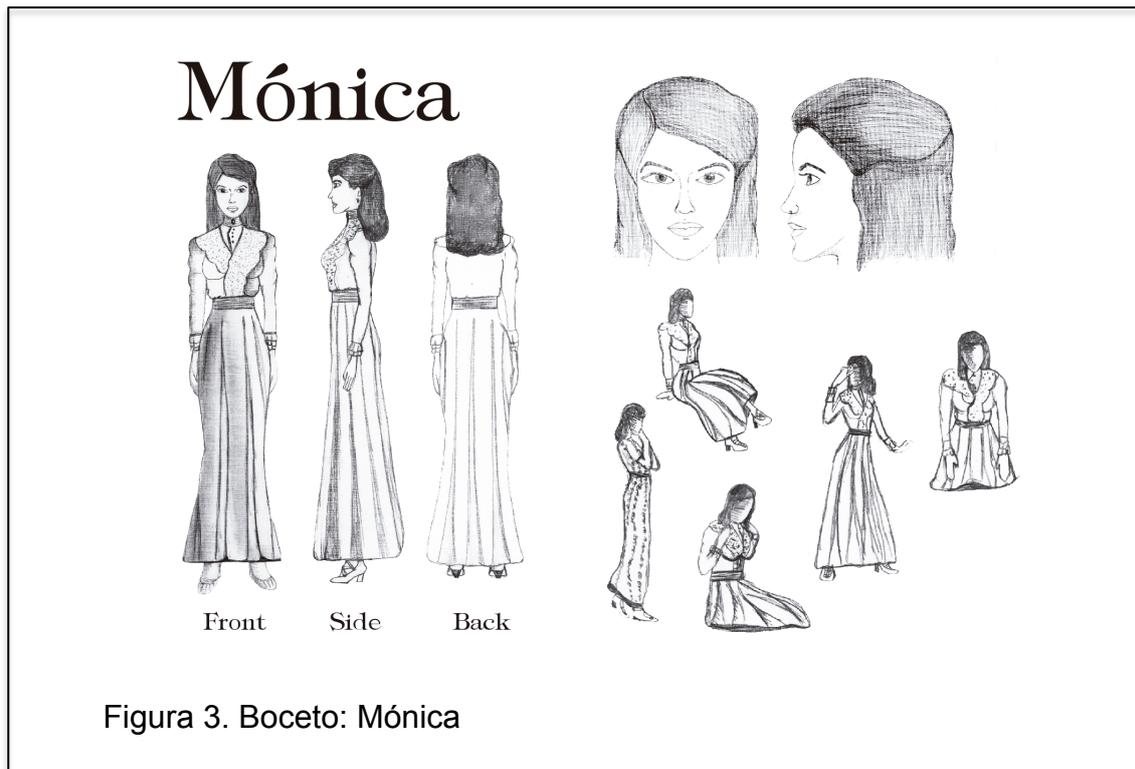
Anselmo es un militar en servicio activo, de clase social alta, es quiteño de nacimiento, vive en La Tola Alta, tiene 32 años, es un hombre serio, de carácter fuerte, noble y apasionado por su carrera, tiene el cabello negro, los ojos cafés, es alto y de contextura gruesa.

Mónica es una mujer de la ciudad de Quito, que vive en una casa en la loma del Itchimbia, es una mujer hidalga, bella, su cabello y ojos son cafés, su tez es blanca, Mónica es una mujer muy devota de la Virgen Inmaculada, es dulce, sencilla y amorosa con su familia, ella entrega su corazón a Anselmo.

5.1.4. Diseño de Escenarios

Por el hecho de ser una adaptación de una leyenda escrita, para los escenarios se buscaron construcciones de la época, se investigó en el barrio La Tola cuales fueron las primeras casas construidas y se las tomó como referencia para la realización de los escenarios de la historia. Se tomaron varias fotos de las construcciones principales del barrio para tener un punto de partida en el desarrollo.

5.1.5 Bocetos



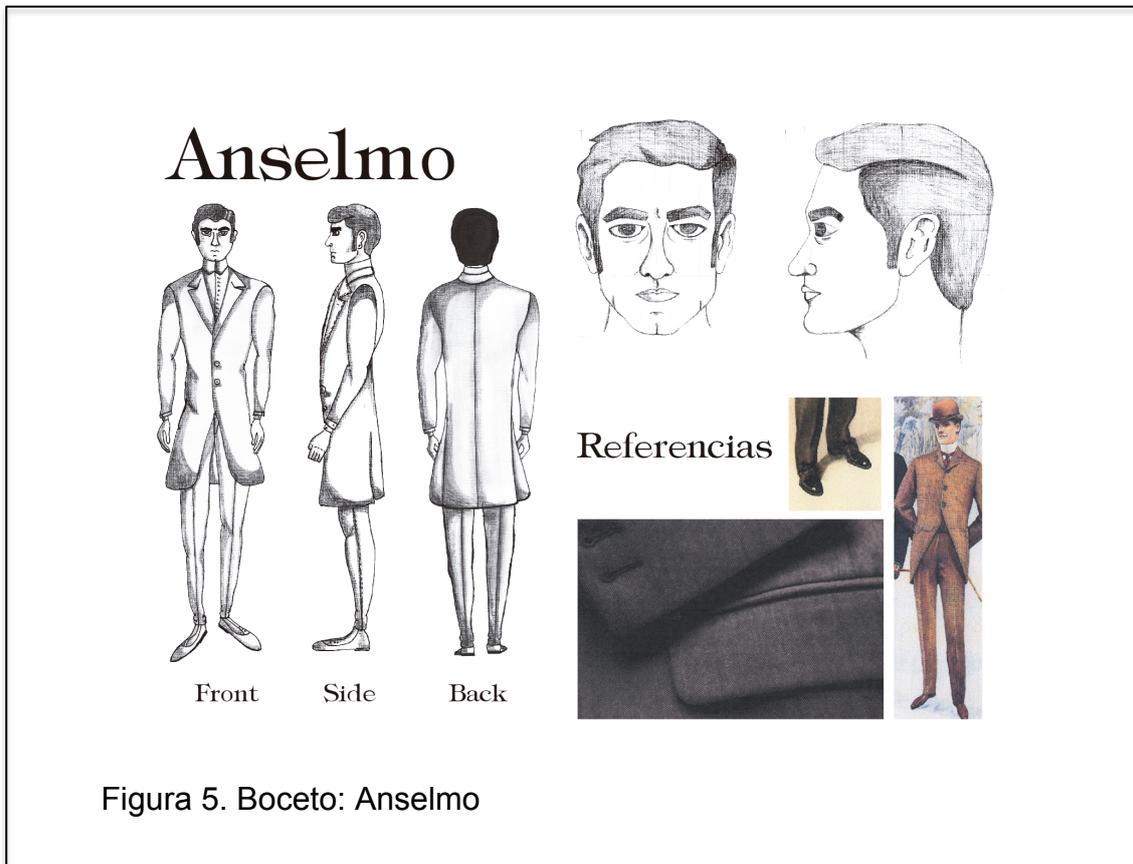


Figura 5. Boceto: Anselmo

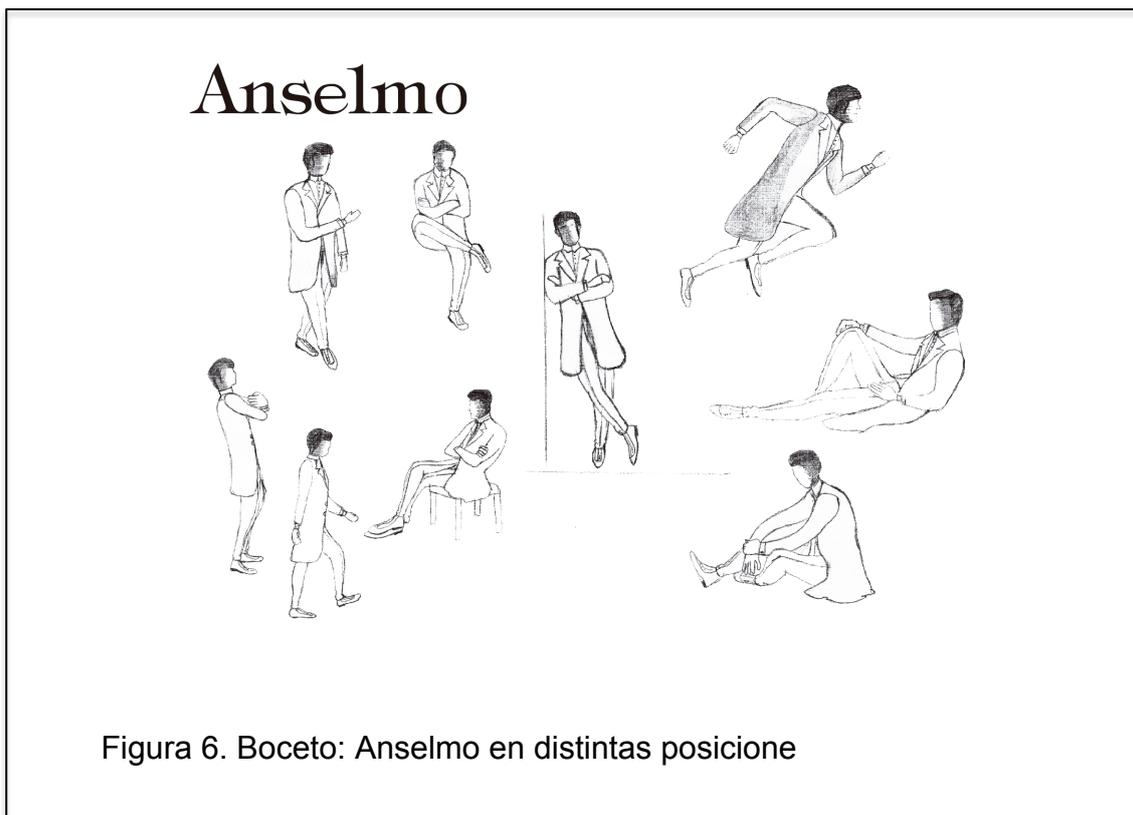


Figura 6. Boceto: Anselmo en distintas posiciones

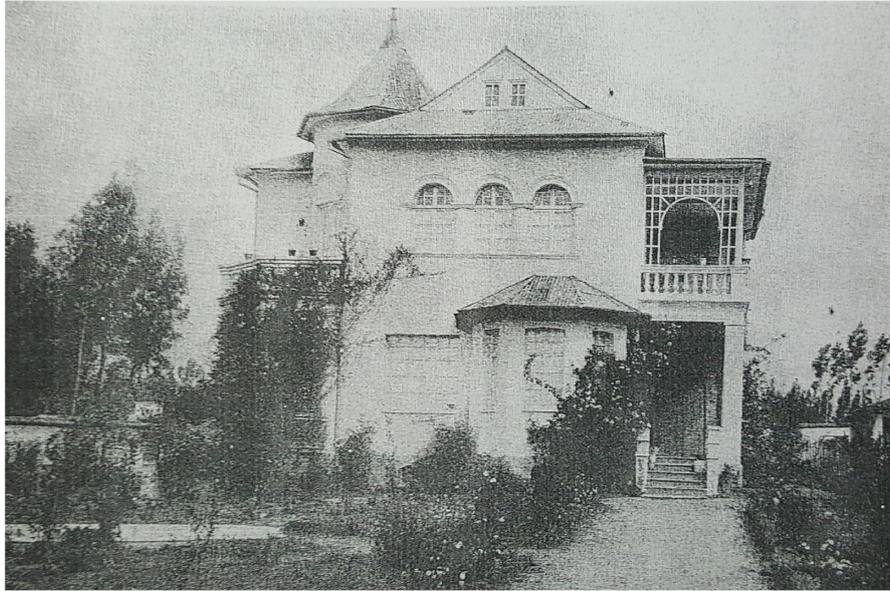


Figura 7. Bocetos: Casa Mónica

Tomada de Un siglo de Imágenes, Ernesto Chiriboga, 2007, p. 249



Figura 8. Bocetos: Imagen de referencia casa 1910

Tomada Un siglo de Imágenes, Ernesto Chiriboga, 2007, p. 187



Figura 9 Bocetos: Imagen de referencia de casas actuales
Fotografía tomada por Andrés Zanipattini

5.1.6. Guion

EL NICHU DE LA INMACULADA CONCEPCIÓN

EXT.INTROMONTAÑA.DÍA

Era el año de 1910 cuando la ciudad de Quito empezó a crecer, muchos barrios fueron tomando forma.

EXT.LOMA DEL ITCHIMBIA.DÍA

En lo alto del Itchimbia en un barrio llamando la Tola Alta existía una de paredes blancas rodeada de un hermoso jardín.

Aquí vivía Mónica una mujer hidalga que poseía una belleza excepcional, ella pasaba arreglando el jardín de su casa, y las flores más hermosas que crecían las colocaba en el Altar de la Virgen Inmaculada de la cual era muy devota.

EXT.CALLE LEÓN.DÍA

Mónica iba a la Iglesia todos los Domingos, un día de estos vio en una esquina a Anselmo un caballero de ojos cafés y de porte altivo, Anselmo al mirarla quedo deslumbrado por su belleza se acercó a ella y así empezó una historia de amor pura y noble.

INT.CASA DE ANCELMO.DÍA

Por su valor Anselmo seguía la carrera militar, distinguiéndose por su arrojo, valor y lealtad, un día Anselmo recibió una llamada del capitán Español de comando.

Capitán

Anselmo dentro de dos días
saldrás en una misión.

Anselmo

Como disponga mi capitán

EXT.CALLE VALPARAISO.DÍA

Anselmo salió de su casa, para contarle la noticia a su amada Mónica

EXT.LOMA DEL ITCHIMBIA.DÍA

Así a pocos paso de la casa de Mónica el levanto la cabeza y vio a su amada que saltando bajaba apresurada a su encuentro, los dos se abrazaron y se dirigieron a sentarse debajo del follaje de un árbol donde hablaron.

Anselmo

Me ordenaron que salga en una
expedición dentro de dos días.

Mónica

¿Regresarás pronto?

Anselmo

Nadie sabe cuánto dure

Pero regresare, porque no podría vivir sin ti

INT.CASA DE MÓNICA.DÍA

Los días pasaron, comenzaron las lluvias torrenciales y en una tarde, como negro augurio, los nubarrones cubrieron el Itchimbia, se desató una tormenta con furia loca, los relámpagos iluminaron el oscuro cielo, los truenos enloquecieron a Mónica, y el blanco manto de granizo se apoderaba de todo, destrozando completamente el jardín. Al concluir la lluvia, el bello jardín estaba muerto, nada había sobrevivido. Mónica durmiendo en sus sueños escucho una voz que decía:

Voz Off

Anselmo ha muerto.

Anselmo ha muerto

Mónica vio como una mancha roja cubría su mente y despertó, Anselmo había muerto. Mónica llorando desesperadamente se levantó y fue donde estaba la imagen de la virgen.

Mónica

Madre mía Abandonaste a

mi amado.

Mónica descontrolada por la noticia, arrojó al suelo las flores del altar de la virgen, y gritando decía:

“ ¡te lo pedí!, pero no lo cuidaste”,

Desmayándose en el acto. Ella empezó a envejecer con las flores de su jardín y murió.

EXT.CALLE VALPARAISO.NOCHE

Mucho tiempo después de ese fatal suceso, cuando nació La Tola Alta y el Itchimbía era un lugar desolado, en las noches de luna llena, se aparecía una bellísima mujer vestida de blanco, que salía de un enorme hueco que había en el imponente muro de piedra de la calle Valparaíso.

Un día valiente se detuvo y la enfrentó y se quedó sorprendido de la escandalosa belleza de la mujer, ella al ver que el hombre que no le tenía miedo le suplicó que le ayudara para ella descansar en paz. Le dijo:

Mónica Fantasma

Caballero necesito que me ayude a descansar en paz,
tiene que enterrar este corazón que está manchado por
el pecado.

Quiero que este sitio sea lugar de veneración de la
Santísima Virgen, de la cual en vida yo había dudado

Y por ese dolor mi alma no descansa en paz

Así lo hizo este hombre y ahora en la calle Valparaíso esta una estatua en honor a la virgen Inmaculada.

5.1.7. Guion Técnico

(Ver Anexo 3)

5.1.8. Story Board

(Ver Anexo 4)

5.2. Producción

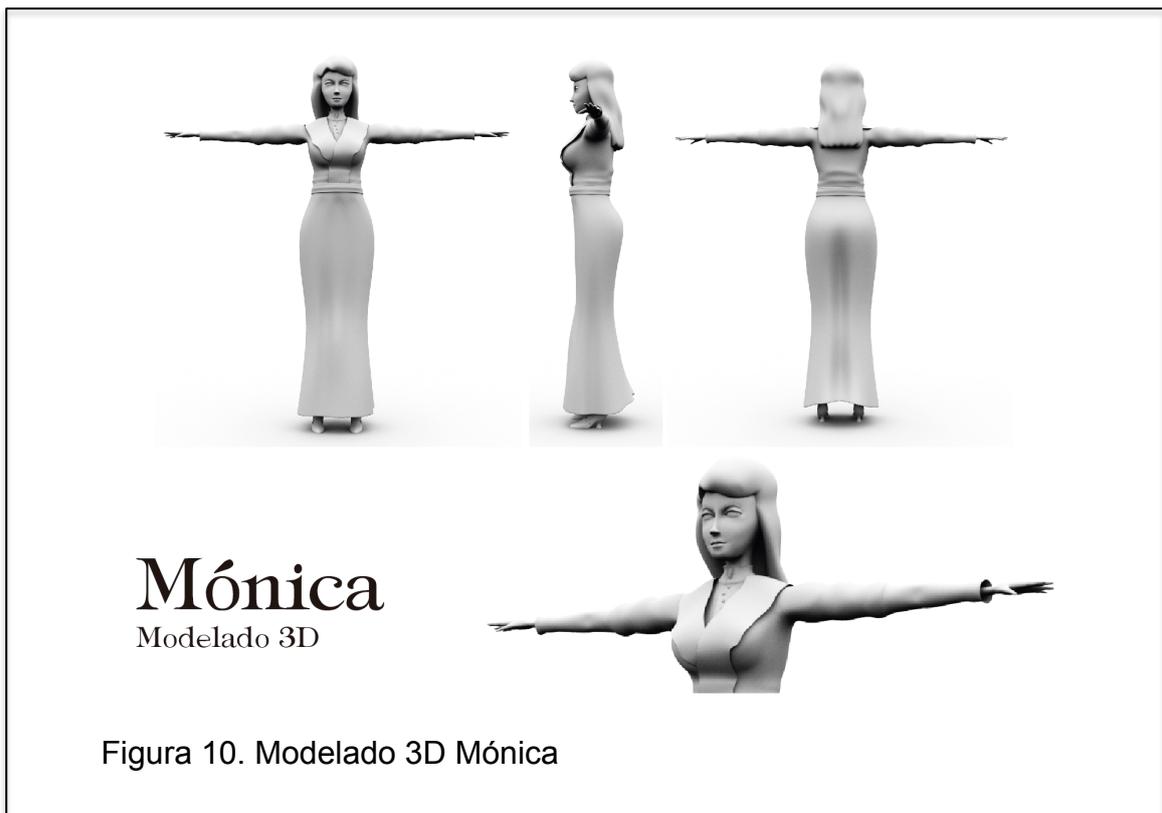
5.2.1 Modelado

Para la adaptación la leyenda “El Nicho de la Inmaculada Concepción”, se tuvo que tomar varias referencias de casas de la ciudad de Quito en el año 1910, partiendo de estas imágenes y con referencias actuales de viviendas del barrio La Tola se comenzó con el modelado de los escenarios, tenemos en total 6 escenarios en los cuales están la Iglesia de María Auxiliadora, la sala de Anselmo, la calle Valparaíso, el cuarto de Mónica, la casa de Mónica y el jardín. Para la creación de los escenarios se utilizó Autodesk Maya 2014, y se partió de figuras poligonales, los detalles de las casas se los modelo por separado para después unirlos a la estructura principal.

La leyenda tiene dos personajes principales Mónica y Anselmo, Mónica fue el primer personaje en ser modelado, se realizó en Autodesk Maya 2014, como referencia de vestuario se sitio el año de 1910, con lo parámetros de moda establecidos en esa época, se tomó como referencia bocetos en 2D en tres posiciones frente, lado y espalda, los detalles del rostro se realizaron en Mudbox 2014, el modelado se realizó por partes separando el vestuario del modelado del cuerpo y la cabeza, Mónica posee dos tipos de vestimenta los cuales se adaptaron a la malla del cuerpo.

Anselmo fue el segundo personaje en ser modelado se realizó completamente en Maya, adicionando al final del modelado algunos detalles del rostro y el traje en Mudbox, se modelaron dos prototipos de Anselmo, con el fin de utilizar el

segundo en la escena final de la leyenda. La cabeza, las manos, los zapatos y el traje se modelaron en partes distintas, omitiendo el cuerpo y tomando el traje como tal. Los detalles de los zapatos y del traje se modelaron por separado, combinándolos después para que sean una sola malla. Para la realización del calzado se buscaron imágenes de zapatos que se utilizaban en 1910 para partir como base del modelado, dándole después el aspecto propio del proyecto.





5.2.2 Texturizado

Terminado el modelado de los personajes en Maya se crearon los mapas Uvs, lo cual nos ayudó con la implementación de las texturas. En el caso de los edificio los mapas UVs se realizaron a partir de Planar Mapping por su estructura cubica, para las paredes fue necesario utilizar Lambert debido a que no emite reflejos y se asemeja más a la textura que se quiere lograr, se utilizaron imágenes conectadas al Bump Mapping para resaltar detalles de la textura, otras necesitaron Displacement Map para lograr el efecto deseado y que la textura sobresalga. Las imágenes utilizadas se las transformaba en Photoshop logrando una Image Tile, que al momento de importarla a Maya utilizando el parámetro Repeat UV modificaba la cantidad de textura en el objeto, haciéndola más pequeña o grande dependiendo la necesidad. En las ventanas y ciertos objetos de madera se utilizó el material Blinn con baja reflectividad, para tener una pequeña refracción y obtener la apariencia de objetos reales.

En los personajes se realizó un Automatic Mapping, para obtener la apertura completa de la malla y poder modificarla en UV Texture Editor hasta lograr el mapa Uvs adecuado para la implementación de la textura. Después de obtener los mapas UVs del rostro y el cabello del Personaje Femenino se exportó la geometría a Mudbox para poder dar detalles de escultura y realizar pintura digital del maquillaje, mediante un paint layer que posteriormente se exportó a Photoshop donde se corrigió la tonalidad del color. Para el resto de personajes para la piel se utilizó el material Blinn, manejando adecuadamente los parámetros de Reflectivity, Specular Shader, Eccentricity, Color y Ambient Color se logró el tono deseado para la piel. La textura de la ropa se basó en referencias de telas y colores que se utilizaban en la época.

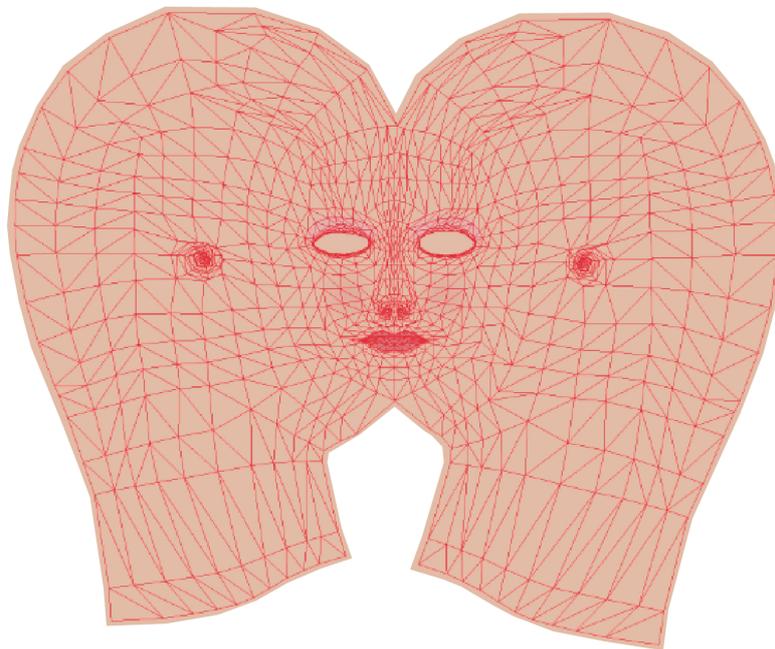


Figura 12. Textura Uvs Rostro de Mónica



5.2.3 Rigging y Animación

Para animar los personajes se realizó un Animatic donde se prepararon las acciones que realizarían cada uno de los personajes según su papel en la historia. Se utilizó un sistema de rig tradicional para que cada personaje sea animado manualmente, cada personaje posee un sistema de huesos unidos con sus respectivos ik y controladores, el personaje puede ser animado en ik(Inverse Kinematics) o fk(Forward Kinematic) por medio de un atributo colocado en el controlador de la muñeca, el rig facial nos ayuda para el movimiento de apertura de la boca, movimiento de las cejas y para que el personaje cierre y abra los ojos, las expresiones y algunas de las vocales que se utilizaron para Lip sync fueron creadas mediante Blend Shapes animados conjuntamente con los controladores del rostro.

El tipo de animación que se utilizó para los personajes fue pose a pose, donde se fijó poses extremas y puntos claves de los movimientos para después

complementarlos con poses intermedias que nos darán la percepción de movimiento, pero antes de empezar con este proceso se realizaron bocetos de poses extremas realizadas para cada uno de los personajes para ver las fluidez que necesitaba en cuerpo en cada pose.

Las cámaras de varias tomas están animadas, con el objetivo de realizar cambios de escena, como la entrada al sueño de Mónica o para seguir parte de la animación de los personajes.

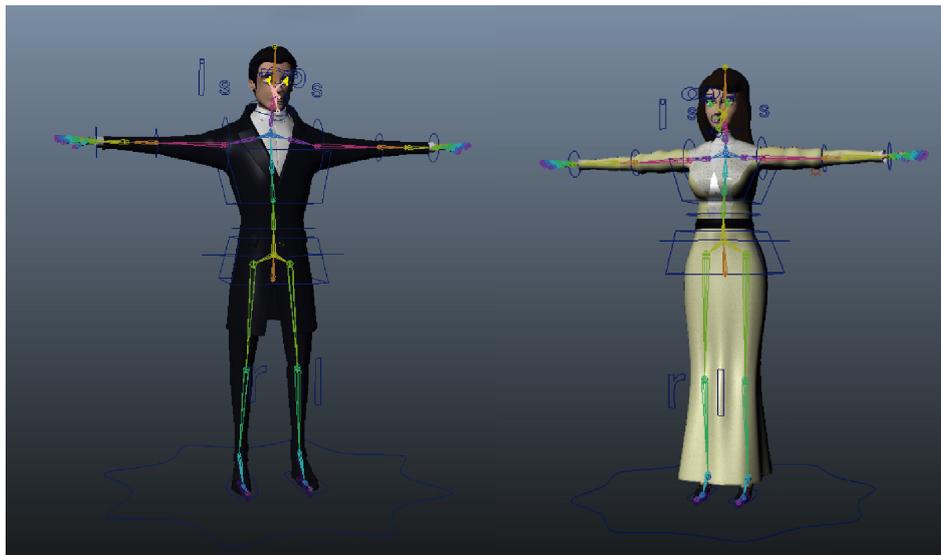


Figura 14. Rigging de Personajes



5.2.4 Iluminación

Para la iluminación de día en escenas exteriores se utilizó Physical Sun and Sky, el cual da un efecto igual al de la luz solar, para tener una mejora amplia de la exposición se adicionó un Gamma Correction a las texturas para que no se quemen con la luz y tengan los colores reales. En las escenas de exterior en la noche se utilizan Spot Lights para simular la luz de los postes y se cambiaron a colores purpura para aparentar la luz de luna, bajando su intensidad para dejar la escena casi a oscuras, en el interior las luces direccionales con Raytrace Shadows simulaban la luz que entra por las ventanas naturalmente. Para los personajes se utilizaron Area Lights para mejorar su iluminación, estas luces no emiten sombras para no interferir con la iluminación principal, algunas de las luces se animaron para que puedan seguir el movimiento según lo necesite cada toma, algunas luces estaban sujetas al personaje y otras puestas mediante Parent a las cámaras.



Figura 16. Iluminación Nocturna Interior



Figura 17. Iluminación Nocturna Exterior



Figura 18. Iluminación Diurna Exterior

5.3. Post Producción

5.3.1 Render

Para comenzar el render se verificó escena por escena la intensidad de las luces, los detalles de las texturas, la posición del personaje y la animación, para que esto no tomara mucho tiempo se utilizó Test resolution al 50% (420 x 270). Al finalizar con la revisión y para cerciorarnos que todo está bien realizamos un render final a la resolución de 1920 x 1080, esto nos ayuda también para conocer el tiempo estimado que tomaría el renderizar el proyecto. El formato que se escogió para el render fue PSD que permite el uso del canal ALPHA y una fácil edición e importación tanto a After Effects como a Photoshop. Se usó un render pass de Oclusion para acentuar las sombras y mejorar los detalles de los objetos dentro de la escena.

Se definió los cuadros de animación que se necesitaba renderizar con Frame Range, se escogió la cámara y se inició un proceso de Batch Render, el cual nos permite seguir trabajando en cualquier escena mientras el render se hace de forma automática, es más rápido que hacer un render desde la ventana Render View.



Figura 19. Toma con render a color

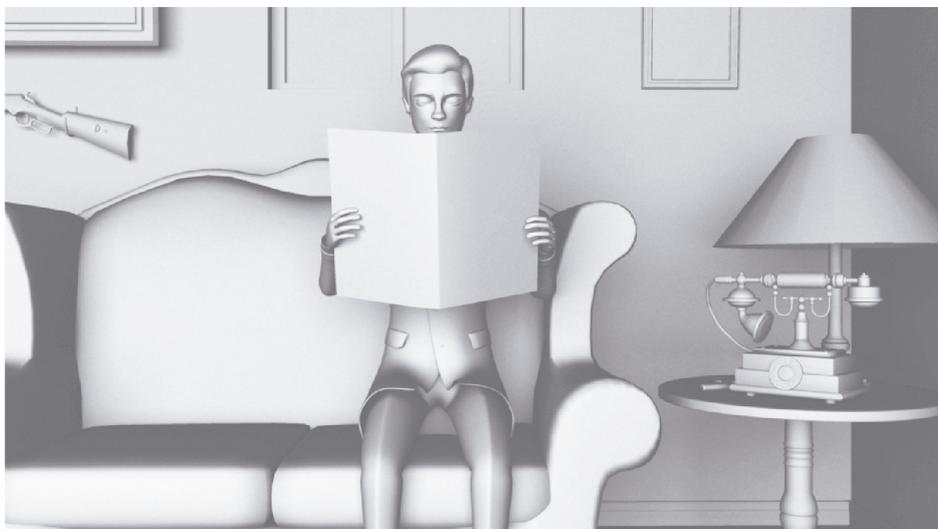


Figura 20. Toma con Pass Occlusion

5.3.2 Edición y Composición

Terminado el render todas las secuencias de imágenes se importaron a After Effects CS6 para convertirlas en composiciones, se fue nombrando cada composición con el número de la escena correspondiente *Ej.: Esc1_INTROMONTAÑA*, se importaron primero los fondos y después los personajes que se renderizaron por separado, en algunas tomas se utilizaron mascarar animadas para que el personajes no se interponga con el fondo.

Se utilizó After Effects para dar efectos especiales como neblina por medio de CC Particular World este se usó en las tomas del fantasma para darle un toque más lúgubre. Se implementaron secuencias en 2D con la ayuda de 3D Layer y movimientos de cámara, se añadió los passes de oclusionion para resaltar las sombras y se realizaron transiciones de tiempo. En las escenas de exteriores se utilizaron Lens Flares para darle un mejor aspecto a la composición.

Terminando con la edición en After Effects se pasó el proyecto a Final Cut para realizar correcciones de color, se cambió la tonalidad del cortometraje a sepia para darle un aspecto más antiguo.

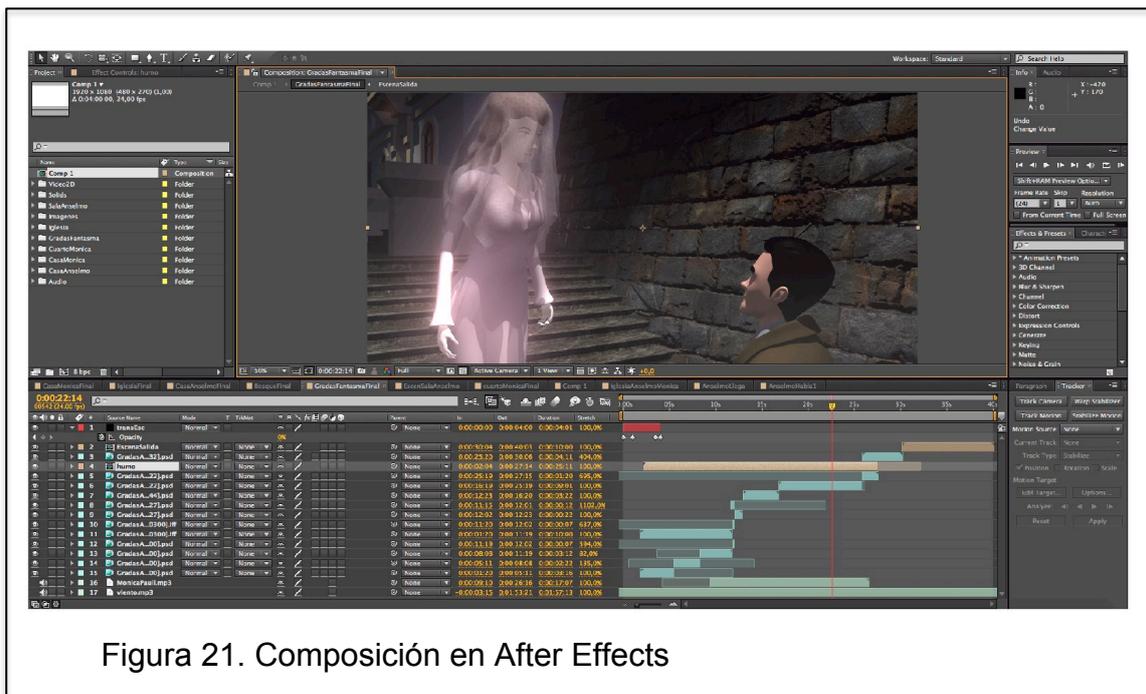


Figura 21. Composición en After Effects

5.3.3 Sonorización

Ya que con este proyecto queremos resaltar la riqueza cultural del Quito, y lograr que las personas se interesen por nuestra cultura, para el sonido de fondo se utilizó música nacional de nuestro país. Como parte de la sonorización se utilizan efectos de sonidos que realcen las acciones de los personajes u objetos dentro de la historia, las voces del narrador y de los personajes se modificaron ligeramente el tono para llegar al audio deseado de cada personaje.

5.4. Presupuesto

Tabla 1. Presupuesto para la realización de cortometraje en 3D

No.					
1	EQUIPO TÉCNICO (Honorarios)	Cuantos	Tiempo	Costo Real	Costo de Tesis
1.1	Productor ejecutivo	1	Por Proyecto	2500	0
1.2	Director	1	Por Proyecto	2700	0
1.3	Asistente de Dirección	1	Por Proyecto	900	0
1.4	Director Creativo	1	Por Proyecto	1000	0
1.5	Guionista	1	Por Proyecto	800	0
1.6	Investigador	1	Por Proyecto	2000	0
1.7	Especialista en Psicología	1	Por Proyecto	1500	800
	PRODUCCIÓN				
1.8	Animador en Jefe	1	Por Proyecto	2500	0
1.9	Animador	3	Por Proyecto	3000	0
1.10	Diseñador	1	Por Proyecto	2000	0
1.11	Director de Arte	1	Por Proyecto	1500	0
1.12	Modelador de Escenarios	1	Por Proyecto	1500	0
1.13	Modelador de Personajes por Personaje	1	Por Proyecto	1000	0
1.14	Iluminador	1	Por Proyecto	1000	0
1.15	Director de Actores	1	Por Proyecto	800	0
1.16	Texturador	2	Por Proyecto	2000	0
1.17	Rigger	2	Por Proyecto	3000	0
	POST-PRODUCCIÓN				
	Post Productor	1	Por Proyecto	2000	0
1.18	Especialista en Render	1	Por Proyecto	1500	0

1.19	Efectos Especiales	1	Por Proyecto	1000	600
	SUBTOTAL			34200	1400
	IMPREVISTOS 10%			3420	140
	TOTAL EN DÓLARES			37620	1540

5.5. Equipo Humano

Tabla 2. Descripción de Equipo Humano

RECURSOS HUMANOS	DESCRIPCIÓN	NUMERO
Productor ejecutivo	Se encarga de gestionar todo el equipo técnico y humano	1
Director	Dirige toda la realización del cortometraje	1
Asistente de Dirección	Asiste al director en todas su obligaciones	1
Director Creativo	Se encarga de generar o aportar ideas para la realización del cortometraje.	1
Guionista	Se encargar de hacer el guion de la historia que se va a contar	1
Investigador	Investigador recolecta toda la información necesaria	1
Especialista en Psicología	Analiza el mercado y el consumismo de las personas para tener un buen grupo objetivo	1
PRODUCCIÓN		
Animador en Jefe	Es el encargado de todo lo referente a la animación, las poses, los movimientos q realiza el personaje	1
Animador	Asiste en todas las obligaciones al jefe de animación	3
Diseñador	Diseña los bocetos de los elementos que tendrá el cortometraje	1
Director de Arte	Se encarga de todo lo referente al diseño artístico y de diseño de producción de toda el proyecto	1
Modelador de Escenarios	Esta encargado de crear en 3d cada uno de los personajes diseñados	1
Modelador de Personajes por Personaje	Crea en 3d todos los escenarios q se utilizaran en el cortometraje	1

Iluminador	Busca los colores adecuados e iluminación para darle realismo al cortometraje	1
Texturador	Le da las textura adecuadas a cada objeto para q se vean reales	2
Rigger	Se encarga de hacer rigs. Los rigs son sistemas de cadenas de huesos y objetos de control, con o sin características interactivas, que sirven para definir deformaciones sobre un objeto geométrico.	2
POST-PRODUCCIÓN		
Post Productor	Maneja todo lo referente a la finalización del cortometraje	1
Especialista en Render	Se encarga de crear imágenes de nuestro proyecto para pasarlo a video	1
Efectos Especiales	Genera efectos de fantasía y visualmente atractivos para nuestro cortometraje	1

5.5.1. Recursos Generales

5.5.1.1. Humanos

Para la realización de este proyecto se necesitaran personas que nos ayuden con la investigación y desarrollo del proyecto como:

Investigador

Expertos en la cultura Quiteña

Adultos mayores y jóvenes del barrio la Tola Alta

Encuestadores

Equipo de Producción Multimedia

Tutor del Proyecto

5.5.1.2 Materiales

Para la realización de este proyecto todos los recursos materiales que se necesitaran son:

Libros de consulta

Revistas

Comercios

Cámara de fotos, tarjeta de memoria

Grabadora de Audio

Automóvil

Copias

Computadoras y software necesario

5.6. Presupuesto Investigación

Tabla 3. Presupuesto del material utilizado en la investigación.

Materiales para la Investigación			
Cantidad	Descripción	Precio (USD)	Total (USD)
20	Libros	8,00	160,00
1000	Fotocopias para encuestas	0,03	30,00
20	Esferos	0,30	6,00
20	Comercios	0.50	10,00
10	Revistas	2,00	20,00
SUBTOTAL			226,00
Equipos			
1	Alquiler de cámara Fotográfica	100,00	100,00
1200	Alquiler de Computadora	0.60	720,00
6	Software	5,00	30,00
1	Grabadora	30.00	30,00
1	Tarjeta de Memoria	40,00	40,00
SUBTOTAL			920,00
Otros Gastos			
5	Gasolina(Automóvil)	5,00	100,00
1	Resmas de hojas blancas	6,00	6,00
2	Anillados	6,00	12,00
1	Empastados	20,00	20,00
1	Matrícula anual	300,00	300,00
1	Imprevistos	40,00	40,00
SUBTOTAL			478,00
TOTAL PRESUPUESTO DE INVESTIGACIÓN			1624,00

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Con este proyecto conocimos las falencias que existen en la trasmisión de la cultura, en especial de los barrios céntricos de Quito que poseen una riqueza cultural extensa, aprendimos sobre las principales leyendas del barrio La Tola y nos dimos cuenta que los jóvenes no conocen sobre su identidad y no se interesan por ella, perdiendo años de memoria histórica.

Se reconoce que la mayoría de los jóvenes, en su proceso de aprendizaje si se involucraron con los mitos y leyendas de la ciudad, pero nunca conocieron o le dieron importancia a los de su barrio. En el barrio La Tola los factores que ha permitido que la memoria histórica se pierda han sido el desplazamiento de las personas a otros barrios y la llegada de nuevos habitantes los cuales no conocen sobre temas relacionados con la historia del mismo, los jóvenes ya no se interesan por la cultura y eso lo mostro una encuesta realizada a los jóvenes donde ninguno de ellos sabían historias del barrio. Conocían leyendas populares como Cantuña, La casa 1028, el Gallo de la catedral pero ninguna referente a La Tola.

¿Cuáles son las leyendas o mitos que usted conoce?

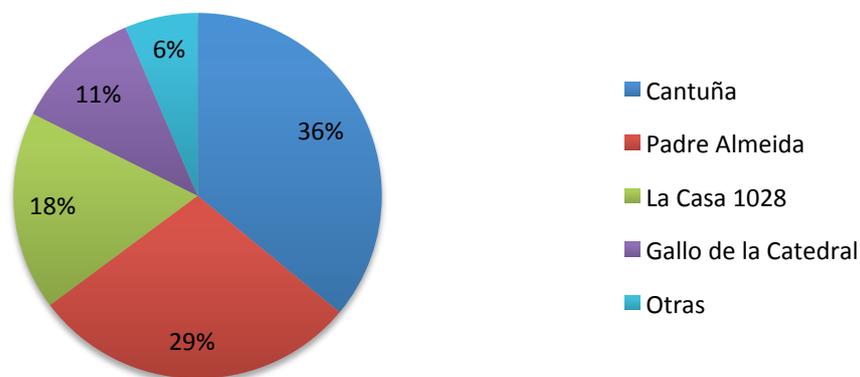
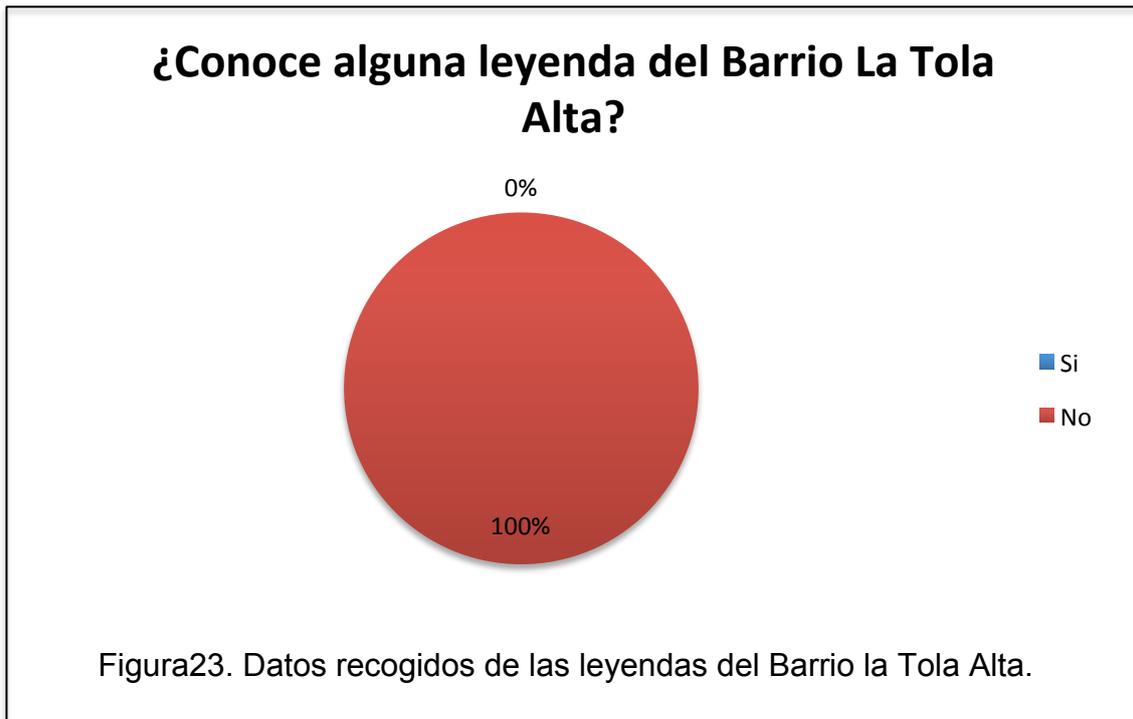


Figura 22. Datos recogidos a jóvenes sobre las leyendas más populares.



Para llegar a los jóvenes y a una población que está en constante cambio debido ha

la modernidad y a las nuevas formas de comunicación y aprendizaje, se creó un producto multimedia que se puede presentar en varias plataformas usadas actualmente como son las redes sociales, así valiéndonos de la modernidad para transmitir nuestros mitos y leyendas. Se preguntó a los jóvenes, cuál sería la manera en la que ellos estarían más cómodos aprendiendo sobre mitos o leyendas de la ciudad o de su barrio, con este análisis se decidió que el producto multimedia a realizar sería una animación en 3D sobre una de las leyendas que tuvo más trascendencia en el barrio La Tola Alta.

¿Cuál sería la manera en la que le gustaría conocer sobre mitos o leyendas?

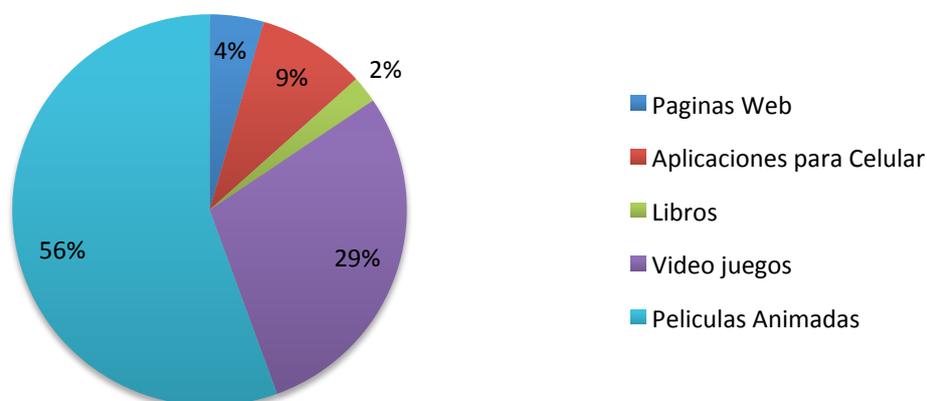


Figura 24. Datos recogidos a jóvenes para conocer el medio Factible para contar una leyenda.

Conociendo el interés de los jóvenes, y con el conocimiento adquirido en la carrera de Multimedia y Producción se recreó una historia basada en una leyenda popular, proponiendo una alternativa diferente, para rescatar la memoria histórica de los barrios de la ciudad de Quito. Con la ayuda de textos y las personas del barrio se reconstruyeron sitios importantes en la historia del barrio, con esta propuesta logramos que la personas que vieron la leyenda se sientan identificadas con varios lugares de barrio ayudándolos a asimilar partes de la historia más fácilmente.

Para conocer si lo jóvenes ya habían tenido contacto con leyendas narradas en animación 3D, se les pregunto si habían visto alguna vez una leyenda de esta manera, concluyendo que la mayoría nunca había visto leyendas así, esto es debido a que la leyendas y mitos son trasmitidos de forma oral y existe una gran carencia de información.



Al mostrar el video a los jóvenes se logró que conocieran algo más referente a su barrio y se interesaran a aprender sobre la riqueza cultural que ellos poseían sin darse cuenta, logramos entender que al mostrarles un producto que está más acorde con la época actual, se volvería interesante y más fácil de transmitir para ellos como lo indican las siguientes gráficas. La respuesta fue muy buena ya que los jóvenes podrían ver esta leyenda en cualquier plataforma utilizada cotidianamente, sin necesidad de desplazarse de lugar donde se encuentran, pudiéndola compartir con todas las personas que ellos quieran.

¿Aporto en algo esta propuesta multimedia para conocer la historia de su barrio?

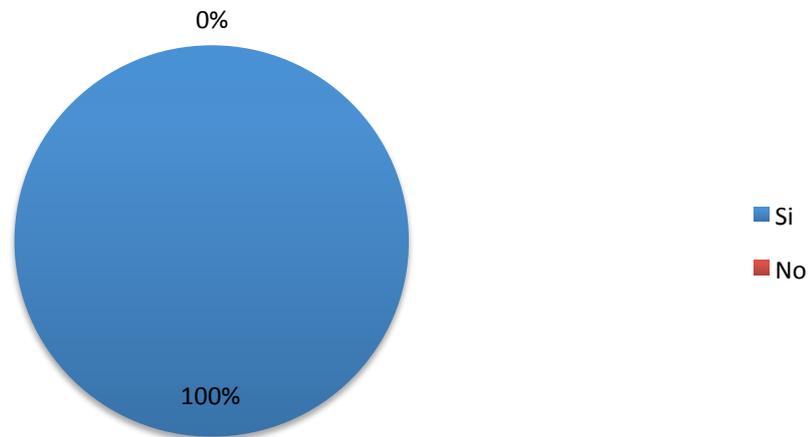


Figura 26. Datos recogidos después de ser vista la leyenda en animación 3D.

¿Cuál es su opinión sobre la Propuesta Multimedia?

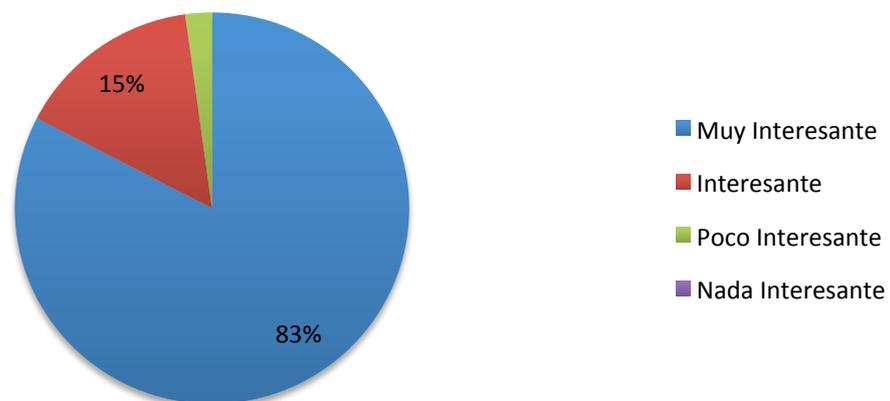


Figura 27. Datos recogidos de opinión sobre el producto multimedia final.

¿Le parece este producto multimedia una propuesta adecuada para transmitir mitos y leyendas?

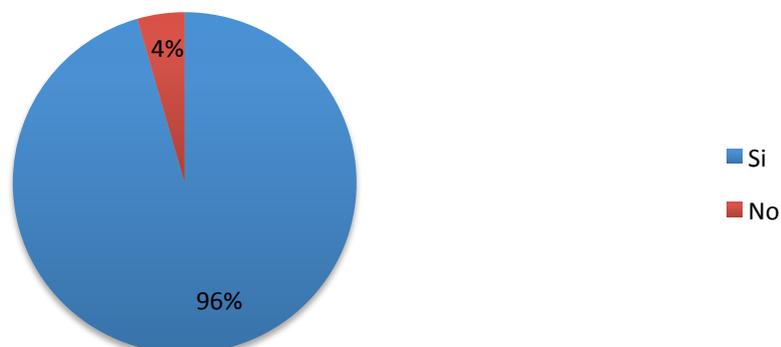


Figura 28. Datos recogidos para conocer si la transmisión de esta leyenda o mito es adecuada.

Por otro lado los resultados negativos en la encuestas (Figura 27, 28) manifiestan que algunos jóvenes piensan que las leyendas y los mitos, solo deberían estar en libros ya que esa es la forma tradicional de aprenderlos y así no se perdería el gusto por la lectura. Otros datos nos indican que un porcentaje de jóvenes prefería que las historias se cuenten o transmitan en otros medios no necesariamente como cortometrajes 3D, pensando que una aplicación o juego donde ellos puedan interactuar sería más entretenida para aprender.

Con este proyecto conocimos más sobre la historia del barrio La Tola Alta y nos dimos cuenta que Quito posee muchos barrios y lugares importantes que nunca fueron tomados en cuenta en la historia y que su pasado cultural se está perdiendo, establecimos que la propuesta de transmitir una leyenda o mito de manera audiovisual, es acertada al momento de dirigirnos a un público joven

ya que estamos interviniendo conjuntamente con la modernización, para que las futuras generaciones se interesen por no perder su herencia cultural.

Los colegios, en especial los que están en barrios con alta riqueza cultural deberían interesarse por cultivar en todos sus alumnos las leyendas que hacen de ese barrio importante, ya que así conoceremos la historia detrás de cada estructura o calle de nuestro propio barrio.

Se debería adoptar nuevas formas de transmitir esta herencia cultural, para que no solo los jóvenes la conozcan, si no con el objetivo de que cada historia quede en un archivo para la posteridad, y pueda ser usada y adaptado en cualquier lugar o momento.

En la realización de la propuesta multimedia es recomendable que se tomen varias referencias actuales y antiguas de los lugares importantes para poder transmitir de una mejor manera la historia, y no perder la esencia de las leyendas del Quito Antiguo.

REFERENCIAS

- Alvarracin, G. P. (2000). *Bases Epistemológicas de la Educomunicación*.
- Apolo, M. E. (2000). *Los mestizos ecuatorianos y las señas de identidad cultural*. Quito: Eskeletra.
- Baroja, J. C. (1991). *De los arquetipos y leyendas*. AKAL.
- Barrietos, J. O. (2008). Recopilación de Mitos y leyenda de Pereira.
- Cabero, J. (2001). *Tecnología Educativa Diseño evaluación del medio video*. Barcelona: Paídos.
- Diego Aguilar, A. M. (1994). Multimedia en la Educación. *Comunicar*.
- Evelia Peralta, R. M. (2003). *Quito: patrimonio cultural de la humanidad*. Quito: MRE Ecuador.
- Jimenez, G. (1995). *Modernización, Cultura e Identidad Social*. Espiral.
- Gioconda Herrera, A. T. (2005). *La migración ecuatoriana: transnacionalismo, redes e identidad*. Quito: Flacso Sede Ecuador.
- Gracia, M. (2001). Educación y Comunicación.
- Ibarra, H. (1998). *Imaginarios, mestizaje y modernización*. Quito: Abya Yala.
- Kerlow, I. (2009). *The art of 3D Computer*. Estados Unidos: Wiley.
- Lilyan Benítez, A. G. (1993). *Cultura Ecuatorianas Ayer y Hoy*. Abya Yala.

- Maximy, R. d. (2000). *Gente de Quito*. Abya Yala.
- McLuhan, M. (1988). *El Medio es el Mensaje*. Estados Unidos: BantaPaidós.
- Molano, O. L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Opera*, 69-74.
- PAULA, A. K. (2012). *Animacion 2D tradicional*. Recuperado el 2013, de <http://animacion2dtradicional.blogspot.com/2009/08/historia-de-la-animacion-2d-tradicional.html>
- Paz, H. G. (1996). *Leyendas y tradiciones, Volume 2*. Quito: Abya Yala.
- Pazmiño, D. (2009). *Cantuña la leyenda animada*. (D. Pazmiño, Productor)
Obtenido de YouTube:
<https://www.youtube.com/watch?v=KXJNAAGdT70>
- Pérez, E. B. (2010). *La aculturación de los adolescentes inmigrantes en España: aproximación teórica y empírica a su identidad cultural y adaptación psicosocial*. Salamanca.
- Peyronnie, K. (2002). *Quito Inesperado: del la memoria a la mirada crítica*.
Abya Yala.
- Rivadeneira, M. I. (2012). *Ecuador Ama La Vida*. Obtenido de Saberes Ancestrales: <http://www.educacionsuperior.gob.ec/saberes-ancestrales/>
- Roberto Hernandez, C. C. (2010). *Metodología de la Investigación*. Mexico: Mc Graw Hill.
- Rojas, M. G. (2009). La educación en un contexto mediatico. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*.

- Rubio, E. F. (2002). *Quito: Testimonio Y Nostalgia IV* . Quito: Libresa.
- Rubio, É. F. (s.f.). *Quito Tradiciones, leyendas y memoria*. Quito: Antares.
- Sarriera, J. C. (2003). Estudios Actuales sobre Aculturación en Latinos: Revisión y Nuevas Perspectivas . *Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology*, 341-342.
- Ubidia, A. (1977). *El cuento popular Ecuatoriano*. Quito: Libresa.
- Vallejo, R. (2008). Quito: Capitalidad y centralidades. *centro-h*, 2, 47.
- Varela, B. C. (2014). CLASES POPULARES, TELEVISIÓN Y MITOLOGÍA. *Razon y Palabra*, 63.
- Vaughan, T. (2002). *Multimedia*. España: Mc Graw Hill.
- Vila, C. (2006). *Introduccion a la Animación 3D*. Recuperado el 2014, de Eterea:
http://www.eteraestudios.com/training_img/intro_3d/intro_3d.htm
- Warnier, J.-P. (2001). *La mundialización de la cultura*. Abya - Yala.
- Zambrano, R. (2006). *Quito: Patrimonio de la Humanidad*. Quito: Libresa.

ANEXOS

Anexo 1. Causas y Efectos

Tabla 1. Matriz Causa-Efecto.

Causas	Efectos
C1 Modernización	E1 Niños con escasa identidad cultural
C2 Migración	E2 Crecimiento de comercio
C3 Medios de Comunicación	E3 Desplazamiento de las personas
C4 Influencia de otras culturas	E4 Interés por lo nuevo
C5 Perdida del reconocimiento de la identidad cultural	E5 Perdida de patriotismo
	E6 Vergüenza por sus costumbres
	E7 Oponerse a su identidad

Nota: Las conclusiones entre causas y efectos son:

C1-> e1, e2, e3, e4, e6, e7

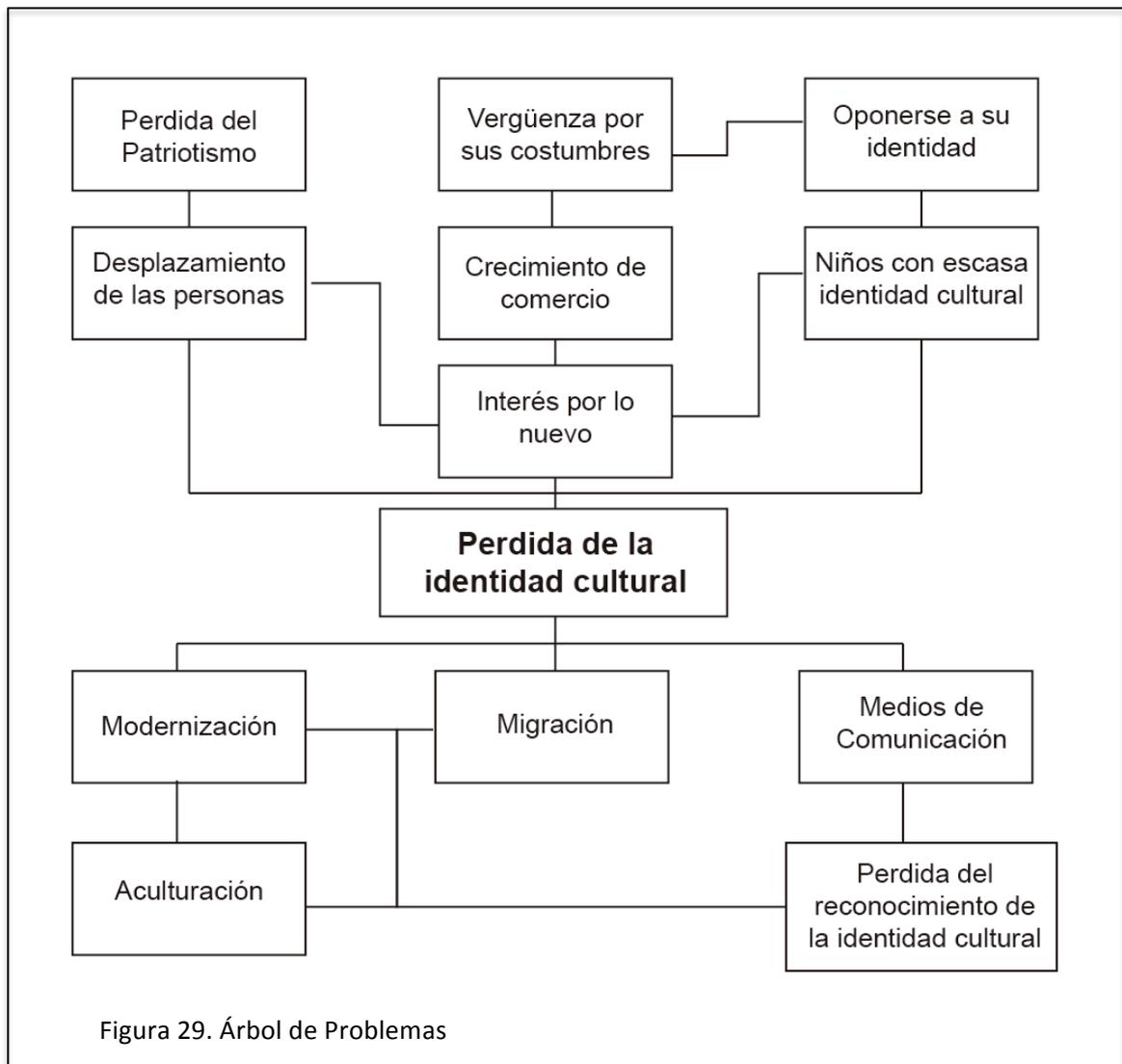
C2-> e2, e3, e7

C3-> e1, e4

C4-> e1, e4, e5, e6

C5-> e1, e5, e6, e7

Anexo 2. Problematización



Anexo 3. Guion Técnico

Escena 1 EXT.INTROMONTAÑA.DÍA				
No	Plano	Descripción del video	Descripción del audio	Duración
1	Plano General	Cámara entra a por la ciudad y sube a la montaña	Introducción Narrador, Música de Fondo	6 seg
Escena 2 EXT.LOMA DEL ITCHIMBIA.DÍA				
No	Plano	Descripción del video	Descripción del audio	Duración
2	Plano General	Cámara entra hacia casa blanca	Introducción Narrador, Música de Fondo	9 seg
3	Plano Americano	Cámara Estática Mónica arreglando las flores	Introducción Narrador, Música de Fondo	6 seg
4	Plano Medio	Cámara Estática Mónica colocando florero	Introducción Narrador, Música de Fondo	4 seg
Escena 3 EXT.CALLE LEÓN.DÍA				
No	Plano	Descripción del video	Descripción del audio	Duración
5	Plano General	Zoom Out Saliendo Mónica de la Iglesia	Introducción Narrador, Música de Fondo	7 seg
6	Plano Americano	Cámara Estática Anselmo cruza los brazos	Introducción Narrador, Música de Fondo	5 seg
7	Plano Medio	Traveling Mónica caminando hacia Anselmo	Introducción Narrador, Música de Fondo	9 seg
8	Escena 2d	Historia de amor	Música instrumental	20 seg
Escena 4 INT.CASA DE ANCELMO.DÍA				
No	Plano	Descripción del video	Descripción del audio	Duración
9	Plano Medio	Cámara estática Anselmo lee comercio	Sonidos de hojas, música de fondo	2 seg
10	Primer Plano	Cámara Estática Anselmo Regresa a ver teléfono	Sonido de teléfono, Música de fondo	2 seg
11	Plano Detalle	Cámara Estática Teléfono Sonando	Sonido de teléfono, Música de fondo	3 seg

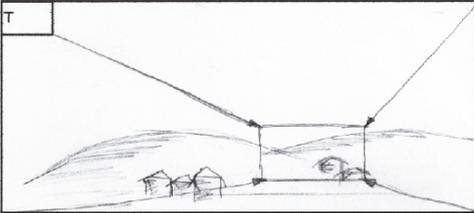
12	Plano Medio	Cámara Estática Anselmo habla por teléfono	Audio Anselmo y capitán	5 seg
Escena 5 EXT.CALLE VALPARAISO.DÍA				
No	Plano	Descripción del video	Descripción del audio	Duración
13	Plano Medio	Cámara estática Pasa por rotulo de calle Valparaíso	Música de fondo, sonido de pasos	4 seg
14	Plano General	Zoom Out Anselmo camina hacia la cámara	Música de fondo, sonido de pasos	7 seg
Escena 6 EXT.LOMA DEL ITCHIMBIA.DÍA				
No	Plano	Descripción del video	Descripción del audio	Duración
15	Plano General	Over the Shoulder Anselmo camina hacia Monica	Sonido de pasos, música de fondo	3 seg
16	Plano Medio	Cámara Estática Anselmo habla	Audio Anselmo	6 seg
17	Plano Medio	Cámara Estática Mónica habla	Audio Mónica	4 seg
18	Primer Plano	Cámara Estática Anselmo habla	Audio Anselmo	5 seg
Escena 7 INT.CASA DE MÓNICA.DÍA				
No	Plano	Descripción del video	Descripción del audio	Duración
19	Plano Medio	Zoom In Mónica durmiendo	Sonidos de lluvia, música de fondo	2 seg
20	Escena 2D	Anselmo está en la guerra	Sonido de fechas y balas, música de fondo	15 seg
21	Plano Medio	Cámara Estática Mónica abre los ojos	Audio Voz, Música de fondo	3 seg
22	Plano General	Cámara Estática Mónica se levanta	Música de fondo	3 seg
23	Plano Americano	Zoom In Mónica camina hacia el altar	Música de fondo	2 seg
24	Plano Medio	Cámara estática Mónica habla a la virgen	Audio Mónica	6 seg

25	Plano Medio	Cámara estática Mónica de espalda bota el altar	Música de fondo	3 seg
26	Plano Americano	Cámara estática Mónica Muere	Música de fondo	8 seg
Escena 8 EXT.CALLE VALPARAISO.NOCHE				
No	Plano	Descripción del video	Descripción del audio	Duración
27	Plano General	Cámara estática Mónica aparece frente a persona	Audio Mónica	4 seg
28	Plano Detalle	Cámara estática Mónica entrega corazón	Audio Mónica	8 seg
29	Plano Medio	Cámara Estática Mónica señala a la pared	Audio Mónica	3 seg
Escena 9 EXT.CALLE VALPARAISO.DÍA				
No	Plano	Descripción del video	Descripción del audio	Duración
30	Plano Medio	Cámara estática Imagen del Altar de la virgen	Audio Narrador	7 seg
31	Plano General	Zoom Out Saliendo de la ciudad	Audio Narrador	5 seg

Anexo4. Story Board

STORY BOARD
3D 2D

TÍTULO: EL NICHU DE LA INMACULADA CONCEPCIÓN
AUTOR: ANDRÉS ZANIPATTINI

AUDIO	IMAGEN	VIDEO
<p>Musica de fondo tradicional de Quito. Narrador: "Cuando la ciudad de Quito empezó a crecer muchos barrios fueron tomando forma, en lo alto del Itchimbia en un barrio,"</p>		<p>Plano General Zoom In Escena en 2D</p>
<p>Musica de fondo tradicional de Quito. Narrador: "llamado La Tola Alta existia una casa de paredes blancas rodeada de un hermoso jardin"</p>		<p>Plano General Traking Escena en 3D</p> <p>Vista de la casa de Mónica</p>
<p>Musica de fondo tradicional de Quito. Narrador: "Aqui vivia Monica, una mujer que poseia una belleza exepcional, ella pasaba arreglando las flores del jardin para la virgen inmaculada"</p>		<p>Plano Americano Cámara Fija Escena en 3D</p> <p>Mónica arregla las flores del jardin</p>
<p>Musica de fondo tradicional de Quito. Narrador: "Monica iba todos los domingos a la iglesia,"</p>		<p>Plano General Zoom Out Escena en 3D</p> <p>Monica sale de la Iglesia</p>
<p>Musica de fondo tradicional de Quito. Narrador: "un día de esos vio ha Anselmo parado en una esquina, Anselmo se acerco a ella y así empezo una historia de amor puro y noble"</p>		<p>Plano Americano Traveling Escena en 3D</p> <p>Mónica se acerca ha Anselmo</p>
<p>Musica de fondo romantica.</p>	<p>Escena 2D de de Anselmo y Mónica</p>	<p>Diferentes Planos 3D Layer Escena en 2D</p> <p>Anselmo es asesinado.</p>

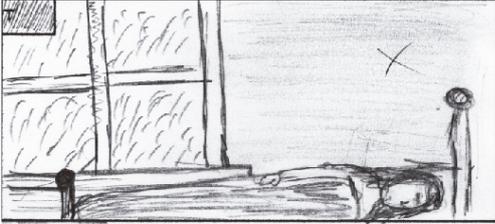
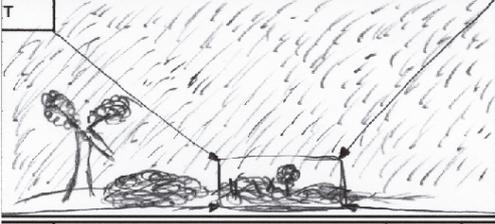
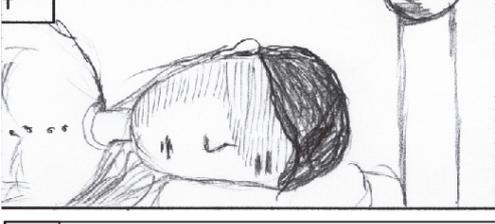
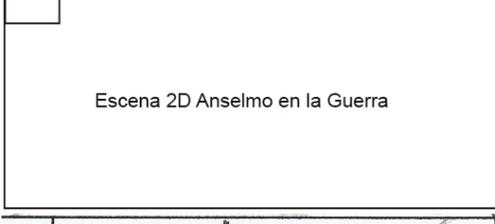
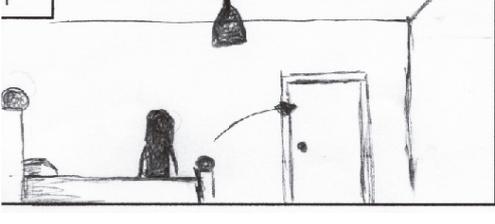
STORY BOARD
3D 2D

TÍTULO: EL NICHU DE LA INMACULADA CONCEPCIÓN
AUTOR: ANDRÉS ZANIPATTINI

AUDIO	IMAGEN	VIDEO
<p>Musica de fondo tradicional de Quito. Sonido de teléfono Cápitán: "Anselmo dentro de dos días saldras en una misión"</p>		<p>Plano General Zoom In Escena en 3D</p> <p>Anselmo está en la sala y suna el teléfono</p>
<p>Musica de fondo tradicional de Quito. Anselmo: "Como disponga mi cápitán"</p>		<p>Primer Plano Cámara Fija Escena en 3D</p> <p>Anselmo habla por teléfono</p>
<p>Musica de fondo tradicional de Quito. Sonido de pasos</p>		<p>Plano Americano Cámara Fija Escena en 3D</p> <p>Anselmo sale de su casa</p>
<p>Musica de fondo tradicional de Quito. Sonido de pasos</p>		<p>Plano General Cámara Fija Escena en 3D</p> <p>Anselmo llega donde Mónica</p>
<p>Musica de fondo tradicional de Quito. Anselmo: "Tengo que salir en una misión" Monica: "Regresaras pronto"</p>		<p>Plano General Cámara Fija Escena en 3D</p> <p>Anselmo habla con Mónica.</p>
<p>Musica de fondo tradicional de Quito. Anselmo: "Regresare por que no podria vivir sin ti"</p>		<p>Plano Medio Cámara Fija Escena en 3D</p> <p>Anselmo habla con Mónica</p>

STORY BOARD
3D 2D

TÍTULO: EL NICHU DE LA INMACULADA CONCEPCIÓN
AUTOR: ANDRÉS ZANIPATTINI

AUDIO	IMAGEN	VIDEO
Musica de fondo tradicional de Quito. Sonido de viento		Plano General Cámara Fija Escena en 3D Mónica y Anselmo hablando
Sonido de lluvia Sonido de truenos		Plano General Cámara Fija Escena en 3D Mónica se encuentra durmiendo
Sonido de lluvia Sonido de truenos		Plano General Zoom In Escena en 3D Flores de Jardín
Sonido de lluvia Sonido de truenos		Primer Plano Cámara Fija Escena en 3D Mónica entra en un sueño
Sonido de lluvia Sonido de truenos Sonidos de disparos Sonidos de flechas		Diferentes Planos 3D Layer Escena en 2D Anselmo es asesinado.
Música de suspenso Sonido de lluvia Sonido de truenos Voz: "Anselmo ha muerto, Anselmo ha muerto"		Plano Medio Cámara Fija Escena en 3D Mónica se levanta

STORY BOARD
3D 2D

TÍTULO: EL NICHU DE LA INMACULADA CONCEPCIÓN
AUTOR: ANDRÈS ZANIPATTINI

AUDIO	IMAGEN	VIDEO
Música de fondo de suspenso Monica: "Abandonaste a mi amado" "Te lo pedi pero no lo cuidaste"		Plano Medio Cámara Fija Escena en 3D Mónica bota el altar de a Virgen
Música de fondo de suspenso		Plano General Zoon In Escena en 3D Mónica se desmaya
Música de suspenso		Plano Medio Cámara Fija Escena en 3D Mónica se envejece y mueres
Música de suspenso		Plano General Zoom Out Escena en 3D El fantasma aparece en la calle
Música de suspenso Fantasma: "Caballero necesito que entierre este corazón que esta manchado por el pecado"		Diferentes Medio Cámara Fija Escena en 3D El Fantasma habla con otra persona
Música de suspenso Monica: "Quiero que este sitio sea de veneración de la santisima virgen, en la cual en vida yo habia dudado"		Plano Americano Cámara Fija Escena en 3D Mónica entrega su corazón

STORY BOARD

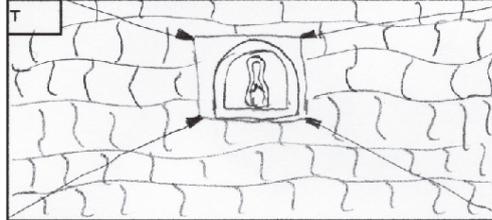
3D 2D **TÍTULO:** EL NICHOS DE LA INMACULADA CONCEPCIÓN**AUTOR:** ANDRÈS ZANIPATTINI

AUDIO

IMAGEN

VIDEO

Musica de fondo tradicional de Quito.
Narrador: "Asi lo hizo este hombre y ahora en la calle valparaiso se encuentra la estatua de la Virgen Inmaculada."



Plano General
Zoom Out
Escena en 3D

Salen la cámara de la ciudad y regresa a la historia.

Anexo5. Formato Encuestas

TÍTULO: EL NICHOS DE LA INMACULADA CONCEPCIÓN

AUTOR: ANDRÉS ZANIPATTINI

Encuesta

¿Qué tema le llama más la atención? Escoja entre una de las opciones

Cultura

Actualidad

¿Conoce mitos o leyendas de la ciudad de Quito?

Si

No

¿Cuáles son las leyendas y mitos que conoce? Enumere 3 que recuerde

1. _____

2. _____

3. _____

¿Conoce alguna leyenda de su barrio?

Si

No

Piensa que es importante conocer mitos y leyendas?

Si

No

¿Por que?

¿Aprendió en el colegio mitos o leyendas de la ciudad o de su barrio?

Si

No

¿Cuál sería la manera en la que le gustaría conocer sobre mitos y leyendas?

Paginas web

Aplicaciones para celular

Libros

Vídeo Juegos

Películas Animadas

TÍTULO: EL NICHU DE LA INMACULADA CONCEPCIÓN

AUTOR: ANDRÉS ZANIPATTINI

Encuesta Producto Multimedia

¿Aporto en algo este producto multimedia para conocer la historia de su barrio?

Si

No

¿Cuál es su opinión sobre el Producto Multimedia?

Muy Interesante

Interesante

Poco Interesante

Nada Interesante

¿Ah visto una leyenda de esta manera?

Si

No

¿Le parece este producto multimedia una propuesta adecuada para transmitir mitos y leyendas?

Si

No

¿Le gustaría conocer más sobre los mitos y leyendas con Productos Multimedia?

Si

No