



**Universidad
Técnica de
Cotopaxi**

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y
APLICADAS**

**TESIS DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO.**

TEMA:

**“PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE CON ANIMACIÓN 3D SOBRE
EL ORIGEN DE LA MAMA NEGRA PARA DIFUNDIR LA HISTORIA DE
LA SANTÍSIMA TRAGEDIA A LOS NIÑOS DE 8 A 12 AÑOS DE LA
ESCUELA “11 DE NOVIEMBRE”, DURANTE EL PERÍODO 2014 - 2015”**

Autores:

Pachacama Guano Orlando Alfredo

Molina Martínez Gabriela Elizabeth

Director de Tesis:

Ing. Lenin Rene Tamayo Moreno

Asesor Metodológico:

Dr. Telmo Edwin Vaca Cerda

LATACUNGA – ECUADOR

FEBRERO – 2016

AUTORÍA DE TESIS

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación **“PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE CON ANIMACIÓN 3D SOBRE EL ORIGEN DE LA MAMA NEGRA PARA DIFUNDIR LA HISTORIA DE LA SANTÍSIMA TRAGEDIA A LOS NIÑOS DE 8 A 12 AÑOS DE LA ESCUELA “11 DE NOVIEMBRE”, DURANTE EL PERÍODO 2014 - 2015”**. Es de exclusiva responsabilidad de los autores.

.....
Orlando Alfredo Pachacama Guano
C.I: 1722147327

.....
Gabriela Elizabeth Molina Martínez
C.I: 0503625881



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director de tesis bajo el título: **“PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE CON ANIMACIÓN 3D SOBRE EL ORIGEN DE LA MAMA NEGRA PARA DIFUNDIR LA HISTORIA DE LA SANTÍSIMA TRAGEDIA A LOS NIÑOS DE 8 A 12 AÑOS DE LA ESCUELA “11 DE NOVIEMBRE”, DURANTE EL PERÍODO 2014 - 2015”**.

De los señores estudiantes: Pachacama Guano Orlando Alfredo y Gabriela Elizabeth Molina Martínez, postulantes de la Carrera de **Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado**.

CERTIFICO QUE:

Una vez revisado el documento entregado a mi persona, considero que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes técnicos necesarios para ser sometido a la **Evaluación del Tribunal de Validación de Tesis** que el Honorable Consejo Académico de la Unidad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, 28 de Enero del 2016.

.....
Ing. Lenin Tamayo
C.C. 0502073389
DIRECTOR DE TESIS



Universidad
Técnica de
Cotopaxi



Trabajo de
Grado
CIYA

COORDINACIÓN

AVAL DEL ASESOR METODOLÓGICO

En calidad de Asesor Metodológico del Trabajo de Investigación sobre el tema:
“PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE CON ANIMACIÓN 3D SOBRE EL ORIGEN DE LA MAMA NEGRA PARA DIFUNDIR LA HISTORIA DE LA SANTÍSIMA TRAGEDIA A LOS NIÑOS DE 8 A 12 AÑOS DE LA ESCUELA “11 DE NOVIEMBRE”, DURANTE EL PERÍODO 2014 - 2015”.

De los señores estudiantes: Orlando Alfredo Pachacama Guano y Gabriela Elizabeth Molina Martínez, postulantes de la Carrera de **Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado**

CERTIFICO QUE:

Una vez revisado el documento entregado a mi persona, considero que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes técnicos necesarios para ser sometido a la **Evaluación del Tribunal de Validación de Tesis** que el Honorable Consejo Académico de la Unidad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, 28 de Enero del 2016.

.....
Dr. Edwin Vaca
C.C. 050152889-7
ASESOR METODOLÓGICO

AVAL DE IMPLEMENTACIÓN

A petición verbal de la parte interesada de los señores estudiantes: Orlando Alfredo Pachacama Guano, portador de la cedula de identidad N. 172214732-7 y Gabriela Elizabeth Molina Martínez portadora de la cedula de identidad N. 050362588-1, tenemos a bien certificar que:

Los mencionados egresados de la Universidad Técnica de Cotopaxi, postulantes de la Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, han concluido con la elaboración del proyecto con el tema: **“PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE CON ANIMACIÓN 3D SOBRE EL ORIGEN DE LA MAMA NEGRA PARA DIFUNDIR LA HISTORIA DE LA SANTÍSIMA TRAGEDIA A LOS NIÑOS DE 8 A 12 AÑOS DE LA ESCUELA “11 DE NOVIEMBRE”, DURANTE EL PERÍODO 2014 - 2015”**. Dicho trabajo ha sido culminado y comprobado en funcionamiento sujetándose a las especificaciones y requerimientos técnicos solicitados

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad facultando al interesado hacer uso del certificado, como crea conveniente

Latacunga, 27 de Enero del 2016

.....
Lic. Marcia Sánchez

CC: 0500856596

DIRECTORA DE LA ESCUELA ONCE DE NOVIEMBRE

AGRADECIMIENTO

Un profundo agradecimiento a la Universidad Técnica de Cotopaxi que es el pilar de la educación Cotopaxense, con un sin número de docentes que están dispuestos a compartir sus conocimientos con aquellos alumnos que necesitan de un guía, además de agradecer a nuestros profesores que nos supieron apoyar e instruir en este arduo proyecto, gracias a nuestros asesores y tutores quienes supieron llevarnos por el camino correcto de la investigación ya que con sus valiosos conocimientos e incondicional ayuda se logró culminar con el resultado esperado de este proyecto.

Gabriela & Orlando

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a nuestros padres quienes han sido nuestro apoyo durante este trayecto estudiantil desde que éramos pequeños hasta la actualidad, siendo la pieza fundamental en nuestras vidas, pues gracias a su apoyo moral y económico que nos han proporcionado día a día guiándonos e inculcando valores han hecho posible el desarrollo personal y de carácter para hoy llegar a una de nuestras etapas profesionales, nuestro padres son el pilar de nuestra inspiración para presentar nuestro proyecto.

Gabriela & Orlando

INDICE GENERAL

CARATULA:	I
AUTORÍA.....	II
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS	III
AVAL DE ASESOR DE TESIS	IV
AVAL DE IMPLEMENTACIÓN.....	V
AGRADECIMIENTO	VI
DEDICATORIA	VII
ÍNDICE DE CONTENIDOS	IX
ÍNDICE DE TABLAS.....	X
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XI
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XII
RESUMEN.....	XIII
ABSTRACT	XVI
AVAL DE TRADUCCIÓN	XVIII
INTRODUCCIÓN	XIX

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 DISEÑO GRÁFICO	1
1.1.1 DISEÑO MULTIMEDIA.....	2
1.2 ANIMACIÓN COMPUTARIZADA.....	2
1.2.1 ANIMACIÓN BIDIMENSIONAL.....	3
1.2.2 ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL	4
1.3 PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN	4
1.3.1 ENCOGER Y ESTIRAR (Squash and Stretch).....	5
1.3.2 ANTICIPACIÓN (Anticipation)	5
1.3.3 PUESTA EN ESCENA (Staging)	5
1.3.4 ACCIÓN DIRECTA Y POSE A POSE (Straight ahead action and pose-to-pose).....	6
1.3.5 ACCIÓN CONTINUADA Y SUPERPUESTA (Follow through and overlapping action)	6
1.3.6 ACELERACIÓN Y DESACELERACIÓN DE ENTRADAS Y SALIDAS GRADUAL (Ease in and out on slow in and out).....	6
1.3.7 ARCOS (Arcs)	7
1.3.8 ACCIÓN SECUNDARIA (Secondary action).....	7
1.3.9 NOCIÓN DEL TIEMPO (Timing)	7
1.3.10 EXAGERACIÓN (Exaggeration)	8
1.3.11 DIBUJOS SÓLIDOS (Solid Drawing).....	8
1.3.12 PERSONALIDAD (Acting)	8
1.4 PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	8
1.4.1 TIPOS DE OBRAS AUDIOVISUALES	9
1.5 CORTOMETRAJE	10
1.6 PROCESO PARA LA PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE CON ANIMACIÓN 2D Y 3D	10
1.7 LA PRE-PRODUCCIÓN.....	10
1.7.1 GUIÓN LITERARIO.....	11

1.7.2 CREACIÓN DE LA IDEA	12
1.7.3 SINOPSIS	12
1.7.4 GUIÓN MULTIMEDIA.....	13
1.7.5 STORYBOARD	13
1.7.6 ILUSTRACIÓN.....	14
1.7.7 EL DISEÑO DE PERSONAJES.....	14
1.7.8 ANIMATIC	15
1.8 LA PRODUCCIÓN	15
1.8.1 MODELADO.....	16
1.8.1 COMPOSICIÓN ESCENICA	16
1.8.2 LOS ESCENARIOS DONDE TRANSCURRE LA ACCIÓN.....	17
1.8.3 EL USO DEL COLOR	18
1.8.4 TEXTURIZADO	18
1.8.5 RIGGING (HUESOS)	19
1.8.6 SKINNING.....	19
1.8.7 ANIMACIÓN	20
1.8.8 ILUMINACIÓN	20
1.8.9 RENDERIZADO.....	21
1.9 LA POSTPRODUCCIÓN.....	21
1.9.1 CORRECCIÓN DE COLOR	21
1.9.1 AUDIO.....	22
1.9.1 EDICIÓN DE VIDEO	22
1.10 CULTURA	23
1.11 IDENTIDAD CULTURAL.....	23
1.11.1 ELEMENTOS DE LA CULTURA	24
1.11.1.1 CONCRETOS O MATERIALES (LA FIESTA)	24
1.11.1.2 SIMBÓLICOS O ESPIRITUALES (LA FIESTA RELIGIOSA).....	24
1.11.2 TRADICIONES.....	25
1.11.2.1 TRADICIONES CULTURALES	25
1.11.2.2 TRADICIONES RELIGIOSAS	25

CAPÍTULO II

2	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	27
2.1	BREVE CARACTERIZACIÓN DE LA CIUDAD DE LATACUNGA .	27
2.1	HISTORIA QUE DESTACA EL ORIGEN DE LA "MAMA NEGRA" .	29
2.2	LA EDUCACIÓN EN LA CIUDAD DE LATACUNGA	32
2.3	ENTORNO DEL LUGAR DE LA INVESTIGACIÓN	33
2.3.1	HISTORIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ONCE DE NOVIEMBRE"	33
2.3.1.1	MISIÓN	35
2.3.1.2	VISIÓN	36
2.3.1.3	DATOS DE LA ESCUELA "ONCE DE NOVIEMBRE"	36
2.3.2	ANÁLISIS DE LA INFRAESTRUCTURA TECNOLÓGICA DE LA INSTITUCIÓN	37
2.3.3	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	38
2.3.3.1	TIPOS DE INVESTIGACIÓN	38
2.3.4	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN A SER UTILIZADOS	39
2.3.4.1	MÉTODO DEDUCTIVO	39
2.3.4.2	MÉTODO DESCRIPTIVO	39
2.3.5	TÉCNICAS QUE SE UTILIZARÁN	39
2.3.5.1	ENTREVISTA	39
2.3.5.2	ENCUESTA	39
2.4	POBLACIÓN Y MUESTRA	39
2.5	HIPÓTESIS	41
2.6	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	42
2.6.1	VARIABLE INDEPENDIENTE	42
2.6.2	VARIABLE DEPENDIENTE	42
2.7	INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	43
2.8	RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	43
2.9	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS ESCUELAS APLICADAS A LOS NIÑOS DE CUARTO, QUINTO, SEXTO	

Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "ONCE DE NOVIEMBRE" UBICADA EN LA CIUDAD DE LATACUNGA.....	43
2.1 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS	54

CAPÍTULO III

3 PROPUESTA.....	55
3.1 DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	55
3.1.1 TÍTULO	55
3.1.2 PRESENTACIÓN	55
3.1 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	57
3.2 OBJETIVOS	58
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	58
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	58
3.3 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD	59
3.3.1 FACTIBILIDAD TÉCNICA	59
3.3.2 FACTIBILIDAD ECONÓMICA	59
3.3.3 FACTIBILIDAD OPERACIONAL.....	59
3.4 DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	59
3.4.1 PROCESO DE LA PRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE	59
3.5 LA PRE-PRODUCCIÓN.....	60
3.5.1 GUIÓN LITERARIO.....	60
3.5.2 LA CREACIÓN DE LA IDEA	62
3.5.3 SINOPSIS	64
3.5.4 GUIÓN MULTIMEDIA.....	64
3.5.5 EL STORYBOARD	68
3.5.6 DISEÑO DE PERSONAJES 3D Y 2D	71
3.5.7 ANIMATIC	76
3.5.8 LA PRODUCCIÓN.....	76
3.5.9 MODELADO	76
3.5.10 LOS ESCENARIOS DONDE TRANSCURRE LA ACCIÓN 3D Y 2D.....	81

3.5.11 EL USO DEL COLOR	84
3.5.12 TEXTURIZADO	86
3.5.13 RIGGING (HUESOS)	88
3.5.14 SKINNING.....	91
3.5.15 ANIMACIÓN	91
3.5.16 ILUMINACIÓN	94
3.5.17 RENDERIZADO.....	95
3.6 POSTPRODUCCIÓN	97
3.6.1 COMPOSICIÓN ESCENICA 3D Y 2D	97
3.6.2 CORRECCIÓN DE COLOR	98
3.6.3 AUDIO.....	99
3.6.4 EDICIÓN DE VIDEO	99
3.1 PRESUPUESTO	100
3.2 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	104
3.2.1 CONCLUSIONES.....	104
3.2.2 RECOMENDACIONES	106
3.3 BIBLIOGRAFIA	107
3.3.1 ANEXOS	111

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA # 1: ALUMNOS DE LA ESCUELA.....	32
TABLA # 2: ALUMNOS ENCUESTADOS.....	32
TABLA # 3: ALUMNOS DE CUARTO, QUITO Y SEXTO.....	35
TABLA # 4: MUESTRA.....	36
TABLA # 5: ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N.-1	38
TABLA # 6: ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N° 2	39
TABLA # 7: ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N° 3	40
TABLA # 8: ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N°4	41
TABLA # 9: ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N° 5.....	42
TABLA # 10: ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N° 6	43
TABLA # 11: ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N° 7	44
TABLA # 12: ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N° 8	45
TABLA # 13: ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N° 9	46
TABLA # 14: ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N° 10.....	47

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA # 1: MAPA DE LA CIUDAD DE LATACUNGA.....	26
FIGURA # 2:DISEÑO DE PERSONAJES.....	60
FIGURA # 3:DISEÑO DE PERSONAJES.....	60
FIGURA # 4:DISEÑO DE PERSONAJES.....	61
FIGURA # 5:DISEÑO DE PERSONAJES.....	62
FIGURA # 6:DISEÑO DE PERSONAJES.....	62
FIGURA # 7: MODELADO.....	64
FIGURA # 8:MODELADO.....	65
FIGURA # 9: MODELADO.....	65
FIGURA # 10: MODELADO.....	65
FIGURA # 11: MODELADO.....	66
FIGURA # 12: MODELADO.....	66
FIGURA # 13: MODELADO.....	67
FIGURA # 14: MODELADO.....	67
FIGURA # 15: MODELADO.....	67
FIGURA # 16: MODELADO.....	68
FIGURA # 17: COMPOSICIÓN ESCENICA.....	68
FIGURA # 18: COMPOSICIÓN ESCENICA.....	69
FIGURA # 19: ESCENARIOS.....	70
FIGURA # 20: ESCENARIOS.....	70
FIGURA # 21: ESCENARIOS.....	70
FIGURA # 22: ESCENARIOS.....	71

FIGURA # 23: ESCENARIOS.....	71
FIGURA # 24: USO DEL COLOR.....	72
FIGURA # 25: USO DEL COLOR.....	72
FIGURA # 26: USO DEL COLOR.....	73
FIGURA # 27: TEXTURIZADO.....	73
FIGURA # 28: TEXTURIZADO.....	74
FIGURA # 29: TEXTURIZADO.....	74
FIGURA # 30: TEXTURIZADO.....	74
FIGURA # 31: TEXTURIZADO.....	75
FIGURA # 32: RIGGING.....	75
FIGURA # 33: RIGGING.....	76
FIGURA # 34: RIGGING.....	76
FIGURA # 35: RIGGING.....	76
FIGURA # 36: RIGGING.....	77
FIGURA # 37: RIGGING.....	77
FIGURA # 38: RIGGING.....	77
FIGURA # 39: ANIMACIÓN.....	78
FIGURA # 40: ANIMACIÓN.....	79
FIGURA # 41: ANIMACIÓN.....	79
FIGURA # 42: ANIMACIÓN.....	79
FIGURA # 43: ANIMACIÓN.....	80
FIGURA # 44: ANIMACIÓN.....	80
FIGURA # 45: ANIMACIÓN.....	80
FIGURA # 47: ANIMACIÓN.....	81
FIGURA # 48: ILUMINACIÓN.....	82
FIGURA # 49: ILUMINACIÓN.....	82

FIGURA # 50: RENDERIZADO.....	83
FIGURA # 51: RENDERIZADO.....	83
FIGURA # 52: RENDERIZADO.....	83
FIGURA # 53: EDICIÓN DE VIDEO.....	85

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO # 1.....	38
GRÁFICO # 2.....	39
GRÁFICO # 3.....	40
GRÁFICO # 4.....	41
GRÁFICO # 5.....	42
GRÁFICO # 6.....	43
GRÁFICO # 7.....	44
GRÁFICO # 8.....	45
GRÁFICO # 9.....	46
GRÁFICO # 10.....	47

TEMA: “PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE CON ANIMACIÓN 3D SOBRE EL ORIGEN DE LA MAMA NEGRA PARA DIFUNDIR LA HISTORIA DE LA SANTÍSIMA TRAGEDIA A LOS NIÑOS DE 8 A 12 AÑOS DE LA ESCUELA “11 DE NOVIEMBRE”, DURANTE EL PERÍODO 2014 - 2015”

RESUMEN

El presente trabajo de investigación está cimentado a rescatar el interés cultural de la sociedad, priorizando la difusión del origen de la tradicional MAMA NEGRA, autóctona de la ciudad de Latacunga, el desconocimiento y la desinformación del origen de la Mama Negra ha traído a lo largo de los años como consecuencia la pérdida de valores socio culturales , es por eso que, se pretende fomentar el interés cultural en futuras generaciones, mediante la ayuda de un recurso tecnológico que permite enseñar a los niños sobre el origen de La Mama Negra, con un proyecto innovador, llamativo e interesante que logre captar de manera visual la atención de niños que necesitan conocer más de las tradiciones de la ciudad en la que residen; ya que al aplicar la técnica de la encuesta, se obtuvo como resultado un alto porcentaje de desconocimiento sobre el tema, entonces es factible elaborar un cortometraje animado el cual es considerado como uno de los métodos más modernos que cuenta con un proceso de técnicas digitales que se puede encontrar en la actualidad como: modelado, texturizado, iluminación, animación y render, donde la combinación de estos procesos dan lugar a la creación de una historia animada en la que se mezcla el mundo mágico del 3D y el 2D, de esta manera llamar la atención de los niños con información clara, veraz y sobre todo dinámica , que despierte el interés por los aspectos culturales y tradicionales, predominantes de una ciudad con cuantiosa historia cultural.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

ABSTRACT

THE PRODUCCION OF THE SHORT FILM USING 3D ANIMATION ABOUT THE MAMA NEGRA ORIGIN IN ORDER TO SPREAD THE STORY OF THE SANTISIMA TRAGEDY IN CHILDREN OF 8 AND 12 YEARS OLD IN THE 11 DE NOVIEMBRE HIGH SCHOOL, DURING THE PERIOD 2014 – 2015

SUMARY

The present research is in order to rescue the cultural interest of the society, prioritizing the diffusion of origin of the traditional " MAMA NEGRA", autoctona of the Latacunga city, the half knowledge and the misinformation of the origin of the MAMA NEGRA, has brought over the years as consequence loss of sociocultural values, for that reason, the intention is to promote the culture interest in future generations, through the help of a technological, resource that allow to teach children about the origin of the MAMA NEGRA, with a innovative project, striking and interesting, that get to understand a visual way the attention of children that need to know more of traditions of the city where they live; because applying a questionnaire, it was obtained as a result a high percentage of ignorance about the theme, so is feasible to create a short animate film, which is considered as one of the most modern that account with a processes of digital technicals, that it can be found in the actuality as: modeling, texturing, lighting, animation and rendering, where the combination of these processes give place to the creation of the animated history in which is a mixture the magic world of 3D and 2D, in this manner capture the attention of children with a clear and truthful and specially dynamic, that wake up interest for the traditional and cultures aspects, predominant of a city with enough history.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por el señor Egresado de la Carrera de Agronomía de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas: **ORLANDO ALFREDO PACHACAMA GUANO Y GABRIELA ELIZABETH MOLINA MARTINEZ**, cuyo título versa “**PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE CON ANIMACIÓN 3D SOBRE EL ORIGEN DE LA MAMA NEGRA PARA DIFUNDIR LA HISTORIA DE LA SANTÍSIMA TRAGEDIA A LOS NIÑOS DE 8 A 12 AÑOS DE LA ESCUELA “11 DE NOVIEMBRE”, DURANTE EL PERÍODO 2014 - 2015**”, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, 28 de enero de 2016

Atentamente,

.....
Lic. Mariela Gallardo
DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS
C.C. 050279616

INTRODUCCIÓN

La presente tesis tiene como objetivo fomentar el origen de una cultura que se ve perdida por falta de interés, mediante la producción de un cortometraje que pretende llegar al público con un mensaje claro y preciso, además esta técnica nueva y novedosa se utiliza como estrategia en el aprendizaje y enseñanza de aquellos que sienten admiración e interés por las películas animadas ya sean cortometrajes, medimetrajes o largometrajes, ya que en cada una de ellas podemos encontrar mensajes claros.

La animación 3D ha evolucionado enormemente desde 1980 hasta la actualidad, al comienzo se podía apreciar tan solo gráficos en movimiento, ahora logramos encontrar personajes en su totalidad reales que cuentan con expresiones, movimientos reales que un ser humano puede realizar además de contener efectos especiales, todas estas características podemos encontrar plasmadas en películas animadas, las mismas que necesita pasar por una serie de procedimientos, que dependen de herramientas y técnicas digitales que el animador debe manipular bien para obtener excelentes resultados, elaborar cada una de las etapas que intervienen para cumplir con cada una de estas etapas y obtener una obra animada.

Con el cortometraje se pretende aumentar la capacidad de aprendizaje de los estudiantes sobre las raíces del origen de una tradición que se celebra año tras año en la ciudad de Latacunga, el corto-animado tiene como finalidad llegar con un mensaje claro y comprensible hacia los alumnos para que reflexionen sobre el verdadero valor de la cultura, la elaboración de este procedimiento es creativo, educativo y didáctico que permita crear un vínculo entre los alumnos y la historias sobre el origen de la Mama Negra.

Para producir el corto-animado existen diversas aplicaciones que facilitan su elaboración, pero es fundamental saber utilizar de manera adecuada cada una de sus herramientas y técnicas, es por ello que la presente investigación se denomina:

Producción de un cortometraje con animación 3d sobre el origen de la MAMA NEGRA para difundir la historia de la Santísima Tragedia a los niños de 8 a 12 años de la escuela “11 de noviembre”, durante el período 2014 – 2015 por ello esta investigación está enfocada en tres grandes capítulos:

EL CAPÍTULO I se puede observar la fundamentación teórica sobre el Diseño Gráfico, Diseño Multimedia, Animación 2D, Animación 3D, Producción Audiovisual y el tipo de obras que se pueden realizar, además podemos encontrar la teoría de cada uno de los procedimientos que se necesita para realizar el cortometraje en los cuales está la Pre-producción, Producción y Post-producción.

EL CAPÍTULO II consta la breve caracterización del lugar de investigación en este caso la descripción de Escuela Once de Noviembre, también se encuentra los resultados obtenidos por la aplicación de cada una de Las Técnicas y Métodos de Investigación como la encuesta que permite generar la tabulación e interpretación de resultados.

El CAPITULO III es el desarrollo de la propuesta donde se ve detallado cada uno de los procesos, desde la creación de la idea, la elaboración del guión, el diseño de personajes, modelado, rigging, aplicación de color, texturizado, animación y renderizado de cada uno de los personajes e incluso de cada uno de los escenarios, logrando producir el cortometraje que permitirá observar a los alumnos de manera entretenida y que llevara consigo un mensaje de valorar a la cultura.

Finalmente de acuerdo al estudio de cada uno de los tres capítulos, existe el interés por presentar un cortometraje animado que será de gran ayuda para la comprensión del origen de la Mama Negra y fomentar valores culturales en los alumnos de la Escuela ONCE DE NOVIEMBRE.

CAPITULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 DISEÑO GRÁFICO

TOOD, Michael Peterson. (2000), manifiesta: "Hoy en día, estamos cada vez más acostumbrados a ver imágenes generadas por computadora en la televisión o en el cine, e inclusive en revistas y periódicos. El campo del diseño gráfico ha pasado de ser un reducto para expertos informáticos a ser una profesión normal que a mucha gente le gustaría ejercer". (Pag.5).

El Diseño Gráfico es una de las ramas fundamentales en la sociedad, en la actualidad se puede observar que la industria del diseño gráfico computarizado ha tomado posesión en el mercado moderno, pues su principal función es captar la atención de todas las personas, utilizando como medio el material visual, puesto que este método permite la asimilación de un mensaje de manera más efectiva y clara, a través del tiempo los diseñadores han logrado una evolución en su campo, el mismo que ha sido un éxito, en nuestros días lo más moderno que se encuentra, es la animación 3D, este campo que se ha convertido en una fuente innovadora que atrae la atención de las personas inmiscuidas en esta área, al elaborar un material visual con este tipo de características se realiza por medio de un ordenador y con la ayuda de un software.

Cuando se ejecuta un proyecto de diseño en el que interviene material visual elaborado en el espacio 3D, es primordial destacar que para este proceso es ineludible tomar en cuenta que los objetos aplicados deben coordinarse con el tema, elegir de manera correcta la cromática, la tipografía debe ser la correcta, el ambiente escenográfico debe ser el adecuado para que el público logre asimilar visualmente el mensaje de forma efectiva, el mismo que debe ser claro y preciso para que se pueda entender, además el diseñador debe tener una amplitud de conceptos científicos sobre el diseño, tener imaginación, creatividad y buen gusto.

1.1.1 DISEÑO MULTIMEDIA

BEHOCARAY, Grisel. (2004), manifiesta: “Se refiere a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales, para presentar o para comunicar determinada información”. (Pág. 2)

El diseño multimedia es un medio que se utiliza para informar, aprender, instruirse, orientar y llamar la atención de las personas, debido a que lo encontramos en medios electrónicos, a la vez que se transmite por medio de redes con el apoyo de un ordenador, cabe mencionar que es ineludible la adecuada aplicación de textos, imágenes, buena utilización de la cromática, animaciones, videos y audio en una aplicación informativa o promocional, además es sumamente efectiva para llamar la atención y transmitir una idea en poco tiempo.

El medio tecnológico que sirve para transmitir información es el computador, el mismo que en conjunto con el diseño multimedia, alcanzando un logro de popularidad en el mercado actual, encontrándolo ineludible para todo tipo de trabajo, especialmente dentro del mercado comercial y cinematográfico, pues se aplica con la finalidad de llegar con información o un mensaje , esta combinación de ordenador y software es fundamental en la sociedad porque logra abastecer de conocimientos o información a todas las personas que desean utilizar este medio electrónico como fuente de información, en el área de diseño gráfico se presentan varias técnicas para dar a conocer información, lo importante dentro el diseño multimedia es la combinación de elementos que permiten al espectador entender un mensaje.

1.2 ANIMACIÓN COMPUTARIZADA

CASTRO, Karina y SANCHEZ, José Rodrigo. (1999), menciona: “La animación computarizada puede ser definida como la simulación del movimiento o de las acciones que crean la vida gracias a la manipulación de objetos digitales; por tanto, la animación computarizada se resume como la simulación digital del movimiento”. (Pág.45).

La animación computarizada logró concebirse con el avance científico principalmente en el área de los sistemas de computación, de acuerdo con la programación y adaptación de nuevos software y la modernización de los ordenadores que permiten la realización de proyectos de animación con mayor facilidad, pues con todas estas características el mundo digital ha alcanzado gran renombre, permitiendo que los sistemas de comunicación se adapten a las nuevas necesidades de las nuevas generaciones en donde la información sea más amigable al permitir visualizar los objetos elaborados en 3D de una manera real llevando a crear escenas cada vez más relacionadas con la realidad objetiva.

La animación computarizada tiene como objetivo alcanzar el movimiento de los objetos, esto se realiza con la ayuda de un ordenador y un software, el mismo que simula el movimiento de estas imágenes estáticas a una cierta velocidad, de tal modo que la visión de un espectador cree una ilusión ocasionando que esta sea una animación.

1.2.1 ANIMACIÓN BIDIMENSIONAL

WHITE, Tony. (2010), manifiesta: "Es la animación que representa elementos que se despliegan en un sistema de coordenadas de dos dimensiones, es decir sobre el plano (Ilustraciones Dibujadas)".

Para los investigadores la animación en dos dimensiones constituye un proceso de la elaboración de esquemas o anteproyectos, en donde se busca caracterizar a los diferentes personajes y objetos con los que se pretende trabajar en una producción gráfica.

La animación bidimensional, se utiliza para los procesos de animación como una estrategia de producción gráfica, donde se pone de manifiesto un alto nivel de creatividad para acoplarse a nuevos factores de comunicación.

La animación 3D en combinación con el 2D hace del cortometraje más emocionante para los niños, ya que le da un toque de interés.

1.2.2 ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL

WELLS, Paul, QUINN, Joanna y otros. (2010), manifiesta: “La animación es fijar las imágenes en movimiento, representar la trayectoria de un movimiento, las líneas de acción y la coreografía de un personaje animado”. (Pág.6).

Una animación es una simulación por computadora, es decir que presenta a los modelos 3D en un mundo tridimensional, ancho, largo y profundidad, la tecnología ha puesto al alcance de todos una serie de medios que nos permiten una gran autosuficiencia para realizar una animación que al observarla permita simular movimiento, sin embargo hay que tener en cuenta que existen una serie de procedimientos que se aplica para las animaciones, estos deben ser creados en varias escenas de secuencia, las mismas que al enlazar por fotogramas entre sí, se puede disimular movimiento en una animación.

La animación en 3D, se realiza a través de la computadora, siendo este un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento en imágenes o personajes con la ayuda de un software, por medio de estos medios se puede simular una animación tridimensionalidad con modelos 3D.

1.3 PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN

WHITE, Tony. (2010), Menciona: "La animación ha definido sus principios a lo largo de los años, a pesar que la mayoría de estos principios surgen de la animación tradicional 2D, la mayoría de las definiciones, de la terminología y de los principios del movimiento pueden aplicarse a casi todas las disciplinas de animación".

Los principios para la animación fueron creados años atrás por animadores en los Estudios de Disney. Se trata de una serie de doce reglas básicas de animación que se utilizan como base creativa y producción en ámbitos virtuales. Estos fundamentos ayudan a crear personajes y situaciones de escenas basadas en hechos que reconstruyen hechos reales y creativos, proporcionando una sensación de realidad. Los principios de la animación 3D que son aplicados podemos determinar:

1.3.1 ENCOGER Y ESTIRAR (Squash and Stretch)

En la animación el principio encoger o estirar se utiliza con la finalidad de deformar personajes o cuerpos que tengan acceso al movimiento y logren manipular flexibilidad, con estas características el estiramiento suele ayudar a dar sensación de velocidad o de inercia, logrando un efecto cómico y dramático, ya que el personaje u objeto logra conseguir un aspecto, más orgánico.

1.3.2 ANTICIPACIÓN (Anticipation)

En el segundo principio, está la anticipación donde se encuentra tres pasos que se emplea para la ejecución de una animación: El primer paso es la anticipación aquí es donde se prepara para la acción, el segundo paso es la acción; es decir la propia ejecución de la acción y finalmente la reacción es el paso de la recuperación que se efectúa por la acción realizada, estos tres pasos permiten preparar al espectador para que él pueda entender qué tipo de acción va a producir.

1.3.3 PUESTA EN ESCENA (Staging)

En el tercer principio de la animación se puede visualizar el perfil de una idea, por supuesto que esta es totalmente clara ya que por medio de ella podemos reflejar todos los tipos de características que se presentan en cada escena como: las intenciones, el ambiente de la escena, las posiciones y las diferentes acciones de los personajes. Hay que destacar que es ineludible poner en escena las posiciones claves de los personajes ya que por medio de esta se definirán la naturaleza de la acción. Pues esconder o revelar el punto de interés, o las acciones en cadena (acción-reacción) son técnicas de puesta en escena para contar una historia visualmente.

1.3.4 ACCIÓN DIRECTA Y POSE A POSE (Straight ahead action and pose-to-pose)

En el cuarto principio se logra establecer una acción directa, en la que internamente se crea una acción continua, paso a paso, hasta finalizar en una acción impredecible. En la acción pose a pose se separa los movimientos en series estructuradas de poses clave.

La acción directa es la que produce fluidez al movimiento, proporciona un aspecto fresco, suelto y desenfadado, mientras que en la acción pose a pose se desarrolla un planteamiento inicial, esta es una animación más controlada ya que viene determinada por el número de poses, y las poses intermedias.

1.3.5 ACCIÓN CONTINUADA Y SUPERPUESTA (Follow through and overlapping action)

En el quinto principio podemos observar que estas técnicas ayudan a enriquecer y dar detalles a las acciones, en donde los movimientos continúan hasta finalizar su curso. Es importante mencionar que al emplear la acción continuada en la animación, la reacción del personaje después de una acción nos dice cómo se siente el personaje, mientras que en la acción superpuesta, movimientos múltiples se mezclan, se superponen, e influyen en la posición del personaje.

1.3.6 ACELERACIÓN Y DESACELERACIÓN DE ENTRADAS Y SALIDAS GRADUAL (Ease in and out on slow in and out)

Esta fase, es cuando se inicia una acción arrancada y sucede otra denominada frenada, similar como cuando se conduce un coche, de la misma manera funciona en las animaciones, es importante, acelerar el centro de la acción, mientras que se hacen más lentos el principio y el final de la misma.

La ejecución de las acciones de los personajes en una animación está presidida por una aceleración y una frenada que son visibles de acuerdo a las características del mismo y del estilo de animación que se realiza.

1.3.7 ARCOS (Arcs)

El séptimo principio es un proceso indispensable dentro de la animación, pues es necesario trazar una trayectoria para lograr movimientos equilibrados, para esto se debe ir trazando líneas en forma de arco, para que los movimientos fluyan y que no se entorpezca por movimientos inesperados y que el movimiento precise las diferentes trayectorias de nuestras acciones, así mismo la utilización de estos arcos en los movimientos de los personajes logran una apariencia natural.

1.3.8 ACCIÓN SECUNDARIA (Secondary action)

El octavo principio se forja con la elaboración de pequeños movimientos que son el complemento de la acción principal y, efectivamente, son consecuencia de ella, mientras que la acción secundaria de ningún modo debe estar más marcada que la acción principal.

1.3.9 NOCIÓN DEL TIEMPO (Timing)

El noveno principio es uno de los más importantes y necesarios para una animación, ya que como en el proceso de una fábrica se debe medir el tiempo que dura la elaboración de un producto, pues es obligatorio calcular el tiempo en el que sucede la acción, la animación, los movimientos que realizan los personajes y que las partes del cuerpo se mueven a velocidades similares.

1.3.10 EXAGERACIÓN (Exageration)

En este principio se debe resaltar una acción, particularmente ayuda a hacerla más creíble, de tal manera que al exagerar poses, gestos o movimientos dotará a nuestro personaje de vida.

1.3.11 DIBUJOS SÓLIDOS (Solid Drawing)

Este principio se basa en idear un modelado y un sistema de esqueleto sólido, ya que al elaborar bien al personaje con su respectivo rig ayudara al personaje a cobrar vida. El peso, la profundidad y el balance simplificarán posibles complicaciones en la producción de personajes pobremente modelados. Además, hay que poner atención a las siluetas al alinear los personajes con la cámara.

1.3.12 PERSONALIDAD (Acting)

Este principio proporciona una conexión emocional con el espectador. Se trata de la personalidad del personaje, que sea coherente con sus movimientos.

1.4 PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

SIERRA, Guillermo. (2009), manifiesta: “La producción audiovisual es la generación de imágenes y sonidos, los mismos que se efectúan a través de un medio de comunicación, el mismo que influirá en dicho público objetivo con la finalidad de capturar la atención”. (Pág. 2).

La producción audiovisual es la representación de una historia, cuento o relato mediante la generación de imágenes y sonidos con una buena planificación, trabajo humano y técnico será transmitido a través de un medio de comunicación el mismo que dará a conocer un mensaje para ser captado por un público objetivo.

1.4.1 TIPOS DE OBRAS AUDIOVISUALES

Las obras audiovisuales son una representación de hechos reales, historias, cuentos y leyendas, los diferentes tipos de obras audiovisuales se utilizan con la finalidad de dar a conocer información al espectador y se presentan de la siguiente forma:

HUET, Anne. (2006), manifiesta: Existen varios tipos de producción audiovisuales:

En cuanto a su duración:

- **LARGOMETRAJES:** producciones de más de 60' de duración.
- **MEDIOMETRAJES:** producciones entre los 30' y los 60' de duración.
- **CORTOMETRAJES:** producciones entre unos segundos y 30' de duración.

En cuanto a su intencionalidad:

- **DOCUMENTAL:** se pretende captar la realidad tal y como es y someterla a análisis.
- **FICCIÓN:** al contrario que en el documental, las obras de ficción no buscan captar la realidad sino recrearla y manipularla con el fin de narrar hechos que pueden o no haber ocurrido. Es el género más comercial.
- **CREACIÓN:** el objetivo de este tipo de películas es el arte en sí, sin las limitaciones de los géneros, las convenciones narrativas y los estándares comerciales.

Los diferentes tipos de obras audiovisuales llevan consigo un mensaje que contiene información dirigida a los espectadores, cada tipo de obra tiene un cierto tiempo el mismo que se divide de acuerdo al tipo de información, también se puede observar diferentes contenidos en cada obra audiovisual, una de las producciones más concretas es el cortometraje que es utilizado en cuanto a su duración para poder transmitir información de la manera más clara, actualmente se puede apreciar

cortometrajes utilizados en sectores educativos, ya que llaman la atención del público al que se dirige.

1.5 CORTOMETRAJE

SAENZ, Rodolfo. (2006), menciona: "Un corto animado o cortometraje es una película que dura sustancialmente menos del tiempo medio de una película de producción normal". (Pág.175).

El cortometraje es una película corta que incluso puede durar menos de un minuto, este tipo de obra se ejecuta en el campo informativo con la finalidad de dar a conocer un mensaje, hoy en día la tecnología está a nuestro alcance y podemos navegar y encontrar un sin número de cortometrajes que se realizan con la finalidad de llegar hacia las personas con mensajes educativos, informativos e incluso con historias culturales que aún desconocen, pues el cortometraje es una de las técnicas más veraces, modernas y llamativas.

1.6 PROCESO PARA LA PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE CON ANIMACIÓN 2D Y 3D

Para el proceso de una producción de un cortometraje con animación 3D es esencial contar con suficientes bases teóricas sobre la trayectoria de las diferentes etapas de la producción de un cortometraje, igualmente contar con los respectivos recursos técnicos que facilitaran el trabajo. Dependiendo del hardware y software que se utilizaran, se puede aplazar o acortar el proyecto. Las tres fases principales de la producción de un cortometraje con animación 3D son:

1.7 LA PRE-PRODUCCIÓN

La fase de la preproducción es el inicio de un proyecto que se desarrolla en varias fases y así poder realizar la producción de un cortometraje, ya que la trayectoria para obtener este proyecto es larga.

Durante la fase de la preproducción es indispensable la planificación, diseño y la investigación del proyecto 3D, que permite el orden global donde un diseñador se podrá colmar de suficiente información ineludible en la elaboración de proyecto 3D.

Ésta es una fase vital, porque aquí es donde se generan y se refuerzan las grandes ideas, para luego crear los planes de la producción que ayudarán a entender cómo manejar un proyecto. Una buena idea con un plan de producción tiene una mejor oportunidad de realizarse, que una gran idea sin el plan.

Durante la fase de preproducción es importante que los artistas creen las ideas, historias, y planes. La creación del plan dentro de la preproducción es una de la etapa más importante ya que sin el plan no existe la cabecera para generar la producción. El artista es el icono creativo, quien se encarga de pensar y hacer que dentro de él hayan un sin número de ideas hasta llegar a la idea final y obtener una conclusión.

1.7.1 GUIÓN LITERARIO

CAMARA, Sergi. (2008), menciona: " El guión de una película de animación puede generarse por diferentes métodos. El animador puede trabajar con el guión tradicional basado en descripciones escritas y diálogos o, del mismo modo, podría trabajar mediante procesos de visualización, como los bocetos o storyboard". Pág.84.

El guión es un punto necesario de la preproducción, ya que aquí es donde se determina la manera en que la historia va a ser narrada, hay que tomar en cuenta que para escribir el guion es importante tener la información necesaria sobre el tema, que le permitirá generar un gran número de ideas lo que lo llevara a obtener un buen manuscrito de páginas donde se presentara el cortometraje.

Es necesario conocer el tipo de género sobre el guión ya que al tener conocimiento de esto se puede aplicar y estudiar los diferentes estilos y técnicas que conllevan a obtener un buen estudio para la animación.

El guión viene de forma detallada que contiene escenas, diálogos, secuencias y una descripción minuciosa de lo que hacen los personajes en cada una de las escenas.

1.7.2 CREACIÓN DE LA IDEA

PAUL, Wells. (2010), menciona: "Todos los proyectos necesitan una idea generadora, la inspiración que da lugar a un proceso creativo". (Pág.74).

Según los investigadores la idea para un proyecto se podría generar en cualquier lugar que nos encontremos. La idea puede producirse al escuchar una sola palabra, una frase o un sonido, e incluso puede llegar como un rayo de luz al momento de entablar una conversación con un extraño, en fin donde sea que estemos a cualquier minuto, momento o segundo podrían llegar como un relámpago las ideas que permitan la generación de la idea principal.

Las ideas deben ser algo divertidas y simples, estas deben contar con la inspiración necesaria para que lleguen a ser lógicas y no se compliquen al momento de elaborar el proyecto, también es necesario tener la suficiente información sobre el tema escogido y tomar en cuenta las partes más impactantes de las investigaciones realizadas para poder darle forma a las ideas.

1.7.3 SINOPSIS

FERNANDEZ, Federico. (1998), menciona: " La sinopsis es un resumen de toda la obra en la cual la narración se expone de manera breve y sencilla". (Pág.57).

La sinopsis es un resumen principal de los acontecimientos más relevantes que suceden en el cortometraje este pequeño resumen debe ser claro y con las escenas más impactantes donde se destaque lo más esencial dentro del corto, además debe dar una idea clara de la totalidad del cortometraje.

1.7.4 GUIÓN MULTIMEDIA

HUET, Anne. (2006), menciona: “Es un documento escrito que contiene una descripción detallada de todas y cada una de las escenas del producto audiovisual”.

El guión multimedia es una de las herramientas principales para la elaboración de un cortometraje, hace que el corto-animado sea más fácil de interpretar en la computadora, ya que al realizarlo se hace detalladamente con cuidado, debe ir todo tipo de detalles la voz, sonido, diálogos y el tiempo de duración de cada una de las escenas.

1.7.5 STORYBOARD

PAUL, Wells. (2010), menciona: "Un storyboard es una serie de cuadros y dibujos individuales en orden secuencial que ilustran y apoyan la historia; en cierto sentido es un guión visual, ya que los guiones, tiene que pasar por muchos borradores". (Pág.74)

Desde el punto de vista de los investigadores el storyboard es una secuencia de dibujos que un artista realiza para poder representarla como la primera representación visual de una historia completa. Incluye las ideas tempranas de la cámara, posibles efectos visuales y eventos de la escena que estarán en el proyecto, también es un elemento indispensable dentro de la producción del cortometraje, ya que mediante el storyboard, el guión visual se podría previsualizar e imaginar cómo queda el proyecto, con este guión grafico el diseñador del cortometraje lograra determinar las pequeñas deficiencias que tiene dicho cuadro de imágenes, lo que permitirá justificar y lograr un equilibrio del orden secuencial de las escenas.

Es una secuencia de ilustraciones que sirve de guía para la producción del cortometraje, se muestran con el objetivo de presentar visualmente la historia completa al público, el storyboard incluye las ideas tempranas de la cámara, los detalles específicos que suceden en cada escena, posibles efectos visuales y eventos de la escena que estarán en el cortometraje.

Elaborar un storyboard ayuda a imaginar y tener una idea de cómo queda el proyecto, también se logra determinar las pequeñas deficiencias que tiene dicho cuadro de imágenes, permitiendo justificar los dichos errores y lograr un equilibrio del orden secuencial de las escenas.

1.7.6 ILUSTRACIÓN

SERGI, Cámara. (2008), menciona: “La ilustración es el arte de generar imágenes. La ilustración digital se caracteriza por la creación de obras directamente en el computador, usando software para tal fin y con ayuda de dispositivos como mouses, lápices ópticos y tabletas digitalizadoras”.

La ilustración digital es aquella que nos permite mostrar cada uno de los escenarios y personajes que se elaboran en el 2D, la ilustración debe realizarse correctamente para poder tener un buen producto, puesto que al ilustrar se debe aplicar luces, sombras, etc.

1.7.7 EL DISEÑO DE PERSONAJES

SÁENZ, Rodolfo. (2006), menciona: "Una de las claves de la gran popularidad de los dibujos animados ha sido y seguirá siendo, el encanto de sus personajes, debe tener características peculiares ya que deben mostrar características humanas". (Pág.243).

La creación de los personajes dentro de un proyecto de animación 3D es importante, hay que tomar en cuenta la descripción de los personajes en base al guión, estos deben poseer rasgos que los caractericen de acuerdo al papel que desempeñen en el cortometraje, en si el personaje debe poseer sus propios encantos y actitudes humanas.

Hay que tener en cuenta que es vital dotar a cada personaje de una personalidad, carácter y temperamento adecuados, además de tener presente los rasgos personales y emocionales, entre los cuales se presenta la dimensión física es decir: color de

piel, sexo, edad, peso, tamaño, color de cabello, etc. En fin un sin número de características que las personas poseen, también se presenta de la dimensión sociológica, que es la que determina su condición social como: su estado civil, religión, etc.

Para finalizar hay que tener en cuenta la última dimensión que se trata sobre psicológica como su temperamento, moral, talentos, etc. Todas estas dimensiones permitirán obtener un personaje con muchas características que llamen la atención.

1.7.8 ANIMATIC

WHITE, Tony. (2010), menciona:"El animatic es una versión filmada del storyboard, cronometrada y montada según la banda sonora". (Pág.302).

Para la elaboración del animatic es necesario el orden secuencial de las escenas del storyboard, ya que con él se puede realizar una animación en dos dimensiones de la historia del cortometraje de esta manera lograr observar cómo va a quedar cronológicamente las escenas, además se maneja con efectos de sonidos simples.

El animatic es un proceso que realiza en conjunto con la banda sonora y un software que estará cronológicamente adecuado a la reproducción el animatic que a la misma vez permitirá observarlo como un pequeño borrador de lo que será el cortometraje.

Es importante saber que para la creación de un animatic se necesita un software, uno de los que usualmente se utiliza es el Adobe Premiere.

1.8 LA PRODUCCIÓN

Durante esta fase es donde se crean todos los elementos visuales finales de un proyecto de animación 3D, este proceso abarca todas las fases del desarrollo para el cortometraje, para lo que es necesario una excelente organización y coordinación.

1.8.1 MODELADO

WHITE, Tony, (2010), menciona: "El modelado es el proceso en el que esculpimos en un espacio cartesiano una representación tridimensional del diseño original de un personaje". (Pág.430).

En la fase del modelado de objetos, personajes y escenarios, es una de las etapas del desarrollo del cortometraje. Un modelado de un personaje u objetos se obtiene mediante la modificación de un sinnúmero de formas geométricas que plasman una representación de la superficie geométrica de un objeto, para crear nuestros modelos 3D se realiza en un espacio tridimensional en sus tres ejes, además los objetos 3D tienen una malla tridimensional de puntos interconectados lo que permite observar a nuestros modelos como entidades virtuales.

Destacando que los modelos deben ir acorde con el diseño que el artista ha elaborado junto con la observación del modelo final, se lo podría detallar y perfeccionar el diseño.

1.8.1 COMPOSICIÓN ESCENICA

WHITE, Tony, (2010) menciona: "El trabajo del compositor consiste en ensamblarlo todo, escena por escena".

En un cortometraje de animación 3D, existen muchos elementos para lo cual es necesario combinarlos, de manera que se necesita realizar un acoplamiento escena por escena de dichos elementos, muchas de las ocasiones se podría tener un trabajo muy fácil de realizar como el ubicar otro fondo dentro de una escena así como muy difícil, como acoplar escenas reales en una animación, este es el trabajo de lograr alcanzar una buena composición de trabajo ya que de esta manera se lograría.

En el cortometraje es indispensable la composición escénica para cada una de los planos, sin embargo la composición requiere una cuidadosa ubicación de todos los elementos que componen un plano, para lograr alcanzar un equilibrio, esto quiere

decir que una composición correcta nos ayuda a entender lo que sucede en la pantalla, además de lograr llamar la atención del público.

1.8.2 LOS ESCENARIOS DONDE TRANSCURRE LA ACCIÓN

CAMARA, Sergi. (2008) menciona: "Un fondo es el entorno que rodea el personaje, el lugar donde transcurre la acción, y cuando la escena lo requiera, sirve para transmitir sensaciones o estados de ánimo al espectador, todo depende de un riguroso estudio cromático donde la importancia del color enfatice la acción en la pantalla". Pág.178.

Existen diversas combinaciones que se puede aplicar, lo más importante de esto es la creatividad acorde a la estética de la película animada, hay que tomar en cuenta que los fondos son el entorno del personaje ya que sin la utilización de los fondos no se podría efectuar la realización de un cortometraje animado.

Todo público, siente la misma sensación al ver una película animada, esta provoca sentimientos como alegría, tristeza, desanimo, etc. Los fondos que logramos ver en una película animada tienen mucho que ver en las acciones de los personajes y los fondos son la característica más importante en un cortometraje.

FONDOS MULTIPLANO: Están conformados por varias composiciones desglosadas, que permiten ubicar paso a paso sus elementos, de esta manera al construir este tipo de fondo se consigue profundidad en nuestros planos.

FONDOS PANORÁMICOS: Contiene dos o más encuadres, además no importa el tamaño que estos encuadres posean ya que pueden ser muy grandes acorde a las acciones que se deseen presentar.

FONDOS DISTORSIONADOS: Sirven para realizar movimiento de cámara incluso se puede incluir la animación dentro de él provocando un efecto de profundidad.

FONDOS CLAVE Y RECORD DE FONDO: Se aprecia un plano general de cada detalle de una escena visualizando, el ambiente, su atmosfera, su color, su iluminación, etc.

1.8.3 EL USO DEL COLOR

CASTRO, Karina y SÁNCHEZ, José Rodrigo. (1999), menciona: "La aplicación de los colores en los dibujos animados es parte del proceso final de la producción, pero la selección de éstos surge luego del diseño de los personajes, pues los colores forman parte de su caracterización". (Pág.440).

El color se encuentra presente en todas partes, en todos los objetos de nuestro mundo real cuando hablamos del color debemos saber que el color es la primera sensación que captan los ojos de una persona. Partiendo de esta afirmación, el objetivo de la aplicación de los colores en los personajes del cortometraje es la parte del proceso final de la producción, pero la selección de éstos surge luego del diseño de los personajes, pues los colores forman parte de su caracterización.

1.8.4 TEXTURIZADO

WHITE, Tony, (2010), menciona: "Las texturas deben complementar y definir la naturaleza (y a veces la personalidad del modelo 3D)". (Pág.205).

Las texturas son los últimos aspectos del proceso del modelado, aquí es donde el diseñador o artista se encarga de aplicar texturas de color y propiedades de la superficie en los modelos geométricos usando un mapa de texturas, que se elabora en un software o programa, las texturas son muy importantes dentro de un personaje ya que permiten definir las características del modelo 3D, haciendo que este se vea natural y realista.

Los software permiten crear el color de la piel, aplicar colores reales a los objetos e inclusive se puede crear la ropa del personaje, también aquí es donde la luz actúa

sobre la superficie del modelo: la transparencia, el brillo, y la iluminación del personaje, lo que hace posible ver a un modelo 3D lo más apegado a la realidad.

1.8.5 RIGGING (HUESOS)

JIM, Thompson, BARNABY y otros, (2007) menciona: “Para poder animar un personaje, hay que colocar un esqueleto en su interior, que se moverá de la misma manera que un esqueleto humano. Este proceso es el denominado *rigging*”. Pág. 154.

Es importante fijar *riggs* en un personaje, ya que sin huesos el personaje no es funcional, al no poseer una jerarquía de huesos adecuada al modelo, este se vuelve como un elastico, que al tratar de darle movimiento se estiraría ocasionando la perdida de acciones, sin embargo para realizar el *rig* de un personaje, primero debemos crear al personaje y luego introducir el esqueleto que le ayudara a moverse o realizar cualquier tipo de acto, al llevar a cabo este proceso que es uno de los fundamentales para la animación, entonces el personaje logra hacer todo tipo de movimientos de este manera, se procederá a realizar la animación del cortometraje.

1.8.6 SKINNING

El skinning es una malla que se aplica al modelo para que pueda deformarse, la misma que contiene una serie de nodos que al realizar la animación logra moverse sin perjudicar la forma de su cuerpo e incluso permite mantener la piel en estado normal, ya que sin la malla la piel se estira y la animación no se producirá.

La malla es de vital importancia para el modelo como para la animación, ya que por medio de ella se puede controlar los movimientos con precisión.

1.8.7 ANIMACIÓN

JIM, Thompson, BARNABY y otros, (2007), menciona: “Una secuencia animada de un programa en 3D es en realidad una serie de fotogramas fijos enlazados entre sí para formar una animación”. (Pág. 129).

Una vez terminado el proceso de elaboración del personaje, introducido su respectivo *rigg* o esqueleto, está listo para convertirse en un ser animado, ya que tiene la posibilidad de moverse y colocarse en una determinada pose, en si la animación de un personaje se consigue al alternar cada pose, se grava y se vuelve a mover de esta manera se podría decir que se convierte en una secuencia animada de varios fotogramas que se enlazan para de ahí poder renderizarlos.

1.8.8 ILUMINACIÓN

WHITE, Tony. (2010), menciona: “La iluminación y la textura definen la naturaleza de la superficie del personaje: su piel, su ropa y otros complementos. También tiene que ver con la forma en la que la luz actúa sobre la superficie del modelo: la transparencia, el brillo y la luminancia del personaje”. (Pág.440)

La iluminación es uno de los componentes del color, necesarios dentro de la producción, el diseñador es el que se encarga de observar las guías del color a partir de la etapa de preproducción, desde la preproducción se concibe las características físicas que posee un personaje, ya que por medio de esto se crea la iluminación y el estado de ánimo para la escena, la aplicación de la iluminación en 3D es similar a la del mundo real.

El diseñador encargado de esta gran tarea debe realizar muy bien su trabajo ya que debe lograr dar la iluminación adecuada acorde con la escena, además para conseguir mucha más realidad se debe utilizar de manera inteligente las sombras y las texturas.

1.8.9 RENDERIZADO

JIM, Thompson, BARNABY y otros, (2007) menciona: “Una vez que el modelo ha sido construido, dotado de textura e iluminado, se puede generar una imagen de dicho modelo desde el punto de vista, el render".Pág.125.

El rendering, en la animación 3D, es una de las fases que más tiempo lleva en ejecutarse, debido a que la computadora realiza cálculos matemáticos para crear completamente la perspectiva tridimensional de la escena; la computadora debe determinar la posición de las luces, la forma de los objetos, las propiedades de la cámara campo visual, amplitud focal, etc, y muchos otros detalles acerca de la escena

Al render se lo utiliza para la comprobación de dos etapas: la de construcción del objeto y la de la animación de éste; en ambas puede ser aplicado cuantas veces se desee o necesite.

El tiempo que toma efectuar un "rendering" o visualización depende de la complejidad de la animación.

1.9 LA POSTPRODUCCIÓN

La etapa de la postproducción es la más sencilla, aquí es donde se trata de sincronizar las imágenes con el audio

Aquí es donde se realiza el montaje de los cuadros que componen el corto-animado, dicho montaje del corto de animación es como armar un rompecabezas en el cual las piezas están numeradas; lo único que el editor debe hacer es pegarlas. Este procedimiento difiere del montaje de una película de acción real; pues en éste los planos están dispersos y se pueden colocar en diversas posiciones.

1.9.1 CORRECCIÓN DE COLOR

Durante esta etapa de la postproducción es donde se corrigen los colores.

La corrección de color debe ser al mismo tiempo técnica y artística, ya que es uno de los trabajos que el artista debe realizar para que el cortometraje parezca real, las luces tener luces, sombras e iluminación.

1.9.1 AUDIO

PAUL, Wells. (2010). Dibujo para Animación, menciona: “La aplicación del sonido consiste en crear más énfasis o en corregir la ecualización de la música, o bien en realizar la postsincronización y la orquestación una vez finalizada la animación”.

Dentro de una animación es necesario contar con la banda sonora, la misma que permitirá darle un toque de interés al cortometraje, de acuerdo a nuestras investigaciones se llega a una misma conclusión, que para lograr una sincronización perfecta entre imágenes y diálogo es indispensable contar con la banda sonora antes de realizar la animación.

La banda sonora tiene utilizar sonidos o grabaciones que demuestren actos melancólicos, agudos, alegres, música, sonidos naturales, sonidos sintéticos, diálogos que cuadran con el movimiento de los labios de los personajes y a veces comentarios. etc.

Los sonidos sirven, entre otras cosas, para reforzar y acentuar las acciones, completar el sentido de los mensajes, para aumentar el dramatismo, etc. La sincronía entre los movimientos de la boca y los diálogos es la más complicada.

1.9.1 EDICIÓN DE VIDEO

Para los investigadores en la fase de la post-producción, la etapa más importante es la render final, donde se presenta las escenas renderizadas, de manera visual como en el mundo real, creando el video digital con las correspondientes correcciones, este video debe estar bien elaborado de manera que el mensaje que se quiere dar conocer sea claro.

1.10 CULTURA

CÓRDOVA, Mónica y CÓRDOVA, Patricio. (2009), Manifiesta: Hablamos de cultura de un individuo, de un grupo social o de un pueblo, refiriéndonos ya a un cierto refinamiento en sus costumbres y modales, a la riqueza y extensión de su saber, además de ser el conjunto de las ciencias y las artes; los usos y las costumbres; el lenguaje; los procedimientos técnicos; los modos de vida familiar; las religiones, los mitos y las creencias. (Pág. 16)

Los grupos sociales con vasto contenido cultural de gran riqueza y saber originado en sus pueblos desde hace años atrás y, que con el pasar del tiempo han ido refinándose y remodelando sus costumbres, incluso los individuos van adquiriendo dichos conocimientos para representarlos a su manera y que formen parte de su vida cotidiana.

1.11 IDENTIDAD CULTURAL

MOLANO, Olga. (SF), manifiesta: La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias. (Pág. 73)

La identidad cultural es un símbolo representativo de cada pueblo, que se ha desarrollado desde hace muchos años atrás y que son plasmadas como instrumento de comunicación entre personas que habitan en la misma comunidad, además se podría decir que son elementos que representan a la identidad, además de considerarse de carácter inmaterial, pues es considerada un producto de la colectividad.

1.11.1 ELEMENTOS DE LA CULTURA

Los elementos se divide en diversos tipos de celebraciones, ya que cada una se sostiene una razón de celebración y se clasifican en:

1.11.1.1 CONCRETOS O MATERIALES (LA FIESTA)

GUILCAMAIGUA, Lucía. (2011), manifiesta: Es un rito social en el cual las personas marcan cierto acontecimiento a alguna ocasión especial, suelen estar acompañadas de baile, música y comida para la ocasión junto con algún ritual específico según sea el ritual más específico según la fiesta que se trate. (Pág. 29)

Las personas participan en actos o ceremonias con la finalidad de manifestar valores, creencias, costumbres pretendiendo conservarlas por medio de actos tradicionales y distintivos de cada lugar que son acompañadas de baile, música, comida típica, entre otros, identificándolos como creyentes, los mismos que conllevan a participar a comunidades enteras.

1.11.1.2 SIMBÓLICOS O ESPIRITUALES (LA FIESTA RELIGIOSA)

PUEBLOS INDÍGENAS Y EDUCACIÓN. (1995), manifiesta: En la fiesta religiosa se condensa y se vivifica la religión como un todo coherente. La fiesta sintetiza las concepciones sobre el universo, sobre el ordenamiento social, económico y político en donde se observa las preocupaciones primordiales de un pueblo, en su conjunto. (Pág. 7)

La fiesta religiosa se genera en diversos pueblos desde años atrás, tiene por objeto expresar gratitud mediante ceremonias, actos o ritos.

1.11.2 TRADICIONES

AREVALO, Marcos Javier. (SF), manifiesta: La tradición de un pueblo es aquello que lo identifica y diferencia de los demás, algo propio y profundo. Cada comunidad tiene sus propias tradiciones, las que se manifiestan en el modo de vivir, en el arte y se conservan a través del tiempo. (Pág. 926)

La tradición es una construcción social que va de generación en generación y que puede cambiar temporalmente, ya que las tradiciones son generadas dentro del lugar donde reside dicha población, considerándola como un símbolo que se respeta y crece con el pasar de los años.

1.11.2.1 TRADICIONES CULTURALES

ESPINOSA, Manuel. (2000), manifiesta: Las tradiciones culturales son formas estandarizadas de comportamiento colectivo, resultado de la fijación, acumulación y transmisión en el espacio-tiempo de experiencias adquiridas por los miembros de una comunidad histórica particular en un proceso de adaptación al medio natural y a las condiciones sociales que enmarcan, constriñen o delimitan al grupo. (Pág. 106).

Las tradiciones culturales son expresadas en diferentes formas y manifestaciones materiales y espirituales, catalogadas como herencia social del comportamiento de las personas que se convierte en un proceso trascendental que con el pasar del tiempo se repiten.

1.11.2.2 TRADICIONES RELIGIOSAS

DIEZ DE VELASCO, F. (2001) manifiesta: “Las tradiciones religiosas son formas de expresar la fe en algo o alguien por medios de ritos y celebraciones, donde se utilizan cantos, bailes, ceremonias, misas y hasta disfraces para rendir culto o adorar a dioses, cosas o al mismo Dios”. (Pág. 105).

Las tradiciones religiosas son un fenómeno universal, que nace desde la existencia del hombre, desde tiempos remotos se practican de diversas formas pues su manifestación de fe es tan grande que se volvió una manifestación de vida social la cual se rige a través de la fe y los agradecimientos.

CAPITULO II

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1 BREVE CARACTERIZACIÓN DE LA CIUDAD DE LATACUNGA

Latacunga es una de las ciudades ubicadas en el territorio Ecuatoriano, capital de la provincia de Cotopaxi y cabecera cantonal homónimo. Esta emblemática ciudad conocida como Latacunga Romántica, se encuentra en la Sierra centro del país, en las estribaciones de la cordillera de los Andes en Ecuador, cerca del volcán Cotopaxi en la hoya de Patate. Se encuentra a 2750 metros sobre el nivel del mar y tiene una temperatura promedio de 12 grados centígrados.

Posee un clima templado, a veces ventoso y frío. Desde allí se puede llegar a toda la provincia que ofrece a sus visitantes la belleza de sus lagunas, aire puro y una hermosa vegetación.

La provincia de Cotopaxi ha sido motivo de estudios varios desde las crónicas de los primeros historiadores y viajeros, pasando por estudios parciales que se han publicado en revistas y periódicos hasta las tres obras que formando cada una en un solo cuerpo permanecen como testimonio que no se puede dejar a un lado.

PRIMERA

En el año 1921, en “Imprenta y Encuadernación Nacionales”, apareció “Monografía de la Provincia de León”, cuyo autor es el Sr. Alejandro Emilio Sandoval (1870-1954). Este trabajo contenido en 163 páginas fue realizado a pedido de la Corporación Edilicia que en ese entonces presidía el Sr. Ángel Subía.

SEGUNDA

La “Monografía de la provincia de León”, escrita por Neptalí Zúñiga, se editó en 1936, en la imprenta de la Escuela de Artes e Industrias”, Quito. La prologa Justino Cornejo. Es un tomo de 234 páginas. Neptalí Zúñiga es al momento uno de los historiadores de mayor trascendencia que tiene el Ecuador: ha efectuado sus investigaciones en archivos de España, Francia, Alemania, Suiza, Suecia, Italia, EE.UU, Cuba, México, Centro América, Perú, y Ecuador. Su labor histográfica es numerosa, se cuenta en decenas sus libros se exhiben extensos y desconocidos documentos. Diplomático, profesor universitario, miembro de prestigiosas instituciones. Neptalí Zúñiga, que al momento tiene 66 años de edad, es un valor legítimo de Latacunga, que prestigia al país. Hoy reside en Quito, dedicado a la catedra en la Universidad Central.

TERCERA

En el año de 1972, el Consejo Provincial, El Consejo Provincial presidido por el Lcdo. José Gabriel Terán Varea, convoco a Concurso Nacional sobre la Provincia de Cotopaxi. Triunfó en este importante certamen Franklin Barriga López con una obra que causa admiración: diez tomos que, posteriormente, fueron publicados en Ambato, en Editorial “Primicias”, en histórico gesto, por el empresario y hombre de cultura, también nativo de Latacunga, Sr. John De Howitt, dueño del diario “El Chasqui” de la Localidad

La elaboración y publicación de la “Monografía de la Provincia de Cotopaxi” sobrepasan los siete lustros. Las declaraciones de amor a su tierra.

Tres monografías que constituyen fuentes obligadas para la documentación histórica y para mejor conocer el ayer, el presente y el impulso de futuro de esta tierra andina y buena.

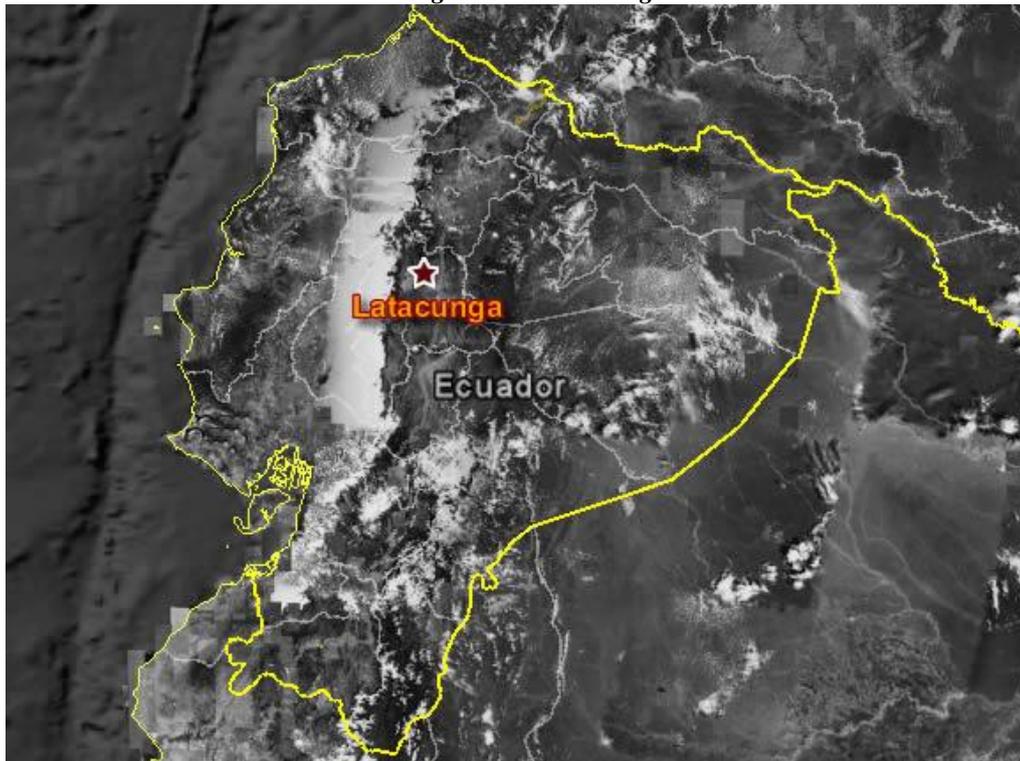
La ciudad fue reconstruida por esfuerzo de sus habitantes para convertirla en lo que es hoy, una ciudad atractiva, acogedora.

La presencia de actividad volcánica en la zona ha llevado a la acumulación de depósitos de piedra pómez que actualmente están siendo extraídos, así como la

presencia de agua con gas, que es embotellada bajo la marca San Felipe. Se dice que las ruinas vecinas de un antiguo pueblo nativo datan de la época de los Incas.

La ciudad de Latacunga se encuentra convenientemente ubicada en el centro de Ecuador, 89 km. al sur de Quito. Es la capital y ciudad más grande de la Provincia de Cotopaxi. Precisamente, el nombre de la provincia es tomado del hermoso volcán Cotopaxi localizado en esta provincia ecuatoriana.

Figura N°.1.Latacunga



<http://www.ecostravel.com/ecuador/ciudades-destinos/latacunga.php>

2.1 HISTORIA QUE DESTACA EL ORIGEN DE LA "MAMA NEGRA"

Respecto al origen del hecho folclórico denominado Mama Negra o La Santísima Tragedia, que se efectúa en la ciudad de Latacunga, como acto de veneración a la Virgen de Mercedes Cuando los caprichosos vientos disipan las nubes que parecen envolver al Cotopaxi como emblema de la provincia. El 21 de diciembre de 1742 explota trayendo tragedia, destruyendo todo a su paso asfixiando con vapores

sulfúricos a la vegetación y animales. Las calles y campos fueron abiertos por la ceniza volcánica, los ríos modificaron sus cursos. Temblores tomaron lugar con frecuencia hasta noviembre de 1744 de acuerdo con registros de la época.

La gente creyendo que había llegado la hora de su muerte lloraba sus pecados y aclamaban el perdón de Dios, la estatua de la virgen fue llevada con devoción a la cima del Calvario una pequeña colina de la ciudad, donde la imagen alzo su mano como conjurando al Cotopaxi para que detuviese su furia ya así ha permanecido desde entonces, con el transcurrir el tiempo la devoción de los habitantes era más grande por la virgen de la Merced o Patrona del Volcán como la llamaron.

Más o menos por el siglo XVII, en la época donde el esclavismo yacía en la provincia de Cotopaxi, unos esclavos negros fueron cristianizados por los frailes mercedarios en tal virtud supeditada al patronazgo de la Virgen de la Merced.

En el periodo de Urbina ocurrió la abolición de la esclavitud y una mujer negra realizaba una misa cada año a la virgen de la Merced y poco a poco fueron sumándose gente tomando como cultura de la ciudadanía Latacungueña que con el pasar del tiempo se celebró la primera fiesta de la Mama Negra el 24 de Septiembre de 1963.

A partir de este acontecimiento la devota Gabriela Quiroz, dueña de la hacienda Cunchibamba y Molinos en el Barrio Caliente, Instituyo la Fiesta de Mercedes, la Santísima Tragedia, La Mama Negra, La capitania o la fiesta de la Virgen del volcán, con misas, procesiones, comedias, música y toros populares.

El primer auto popular, entre religioso y pagano, con redoble de campanas se desarrolló en la placeta de Mercedes junto a la puerta lateral del antiguo templo, donde se concretó la función sobre el cobertizo, posteriormente la consabida procesión con la Virgen Patrona y Abogada del Volcán.

Siguiendo un orden cronológico en el que interviene los personajes de la tradicional festividad se presenta de la siguiente manera.

LA MAMA NEGRA: La Mama Negra es la figura principal de esta fiesta y va cabalgando ataviada con ricos ropajes típicos y coloridos compuesto de grandes faldones, blusa bordada, adornos y hermosos pañolones que le cambian dos asistentes en cada esquina del recorrido, mientras que una tercera persona lleva una maleta llena con una gama completa de colores y modelos de estas prendas.

La Mama Negra lleva en sus brazos a su hija llamada Baltazara haciéndola bailar, de vez en cuando la mama negra aprieta un chispero con leche y agua que lanza a los espectadores.

El caballo de la Mama Negra es guiado por el negro Trotafrenos y el caballo es seleccionado cuidadosamente ya que tiene que no espantarse ante el enorme bullicio de la gente que acude a admirar el desfile, los fuegos artificiales y las bandas de músicos.

EL CAPITÁN: Es el último de los personajes, va vestido con uniforme militar de la época y representa al prioste mayor. Desfila llevando la espada sobre el hombro encabezando una pequeña tropa de soldados que disparan sus escopetas de cuando en cuando. Esta escena está relacionada con las autoridades que gobernaban en la época colonial, corregidores y alcaldes, que representa la liberación de los esclavos negros.

EL ANGEL DE LA ESTRELLA: Este es otra de las principales figuras de la comparsa de la mama negra, va vestido de blanco con grandes alas en la espalda y corona en la cabeza, porta en la mano derecha un cetro y cabalga sobre un engalanado corcel blanco, durante el trayecto recita loas en alabanza a la Virgen de la Merced. El Ángel de la Estrella es un personaje incorporado por la tradición religiosa de los españoles y representa al arcángel san Gabriel que se convierte en el protector del prioste mayor de la fiesta cuyo bienestar debe guardar para un buen término de la celebración.

EL REY MORO: Se incorporó posteriormente a la comparsa inicial con un origen controvertido.

Según algunos estudiosos afirman que es una figura de origen español que representa al rey que perdió Granada y que por cierto tenía una esposa negra, incorpora a la fiesta la tradición oriental, otros afirman que esta figura representa a los Jacho de Tacunga, legendarios gobernantes de estas tierras cuya indumentaria es recordada por los vestidos del Rey Moro.

El ABANDERADO: Es otro de los personajes principales que desfila con su grupo de soldados, originalmente llevaban tres banderas, la española, la de los encomenderos y la del arco iris que fue usada desde épocas remotas por grupos indígenas como los tacungas, Sigchos y otros. Actualmente solo porta la bandera indígena del arco iris, con ella realiza con gracia y energía una serie de movimientos conocidos como las mil guaraguas; esta ceremonia presenta similitudes entre la tradición española y la nativa.

2.2 LA EDUCACIÓN EN LA CIUDAD DE LATACUNGA

Latacunga es una ciudad que cuenta con un número considerable de establecimientos educativos, pues la educación es uno de los requisitos más fundamentales en la personalidad de un ser humano puesto que con un gran nivel de conocimientos está en la capacidad de debatir información en una sociedad.

Actualmente la educación es un icono principal a nivel mundial, así que es recomendable que los alumnos adquieran conocimientos de todo tipo de índole pero el punto más importante es que cada uno de los alumnos tengan todo tipo de conocimiento ya sea científico, investigativo y cultural.

El aprendizaje de esta lengua, no solo se limita a hablar la misma, sino a conocer a su gente, costumbres, cultura e historia de sus pueblos y de todo el mundo. La visión de cada centro educativo es formar jóvenes de manera competentes para enfrentar las dificultades y necesidades que el mundo actual exige en el desarrollo intelectual en su vida estudiantil y más tarde profesionalmente.

El proceso enseñanza- aprendizaje es una tarea muy compleja cuando no se cuenta con las herramientas adecuadas, muchos han sido los investigadores que desde

tiempos muy lejanos han venido buscando las estrategias más adecuadas para facilitar este proceso.

Frente a estas dificultades los educadores preocupados buscan nuevas estrategias para llegar de mejor manera a las aulas de clases para obtener mejores resultados en donde el educando se sienta comprometido en el proceso enseñanza-aprendizaje que harán de los alumnos que se sienta mejor a la hora de trabajar.

2.3 ENTORNO DEL LUGAR DE LA INVESTIGACIÓN

El entorno del lugar de investigación es la Escuela de Educación Básica “Once de Noviembre”, tomado en cuenta a los alumnos que tiene menos conocimientos culturales de la tradicional “MAMA NEGRA”, icono cultural y representativo de la ciudad de Latacunga.

El barrio La Laguna es uno de los principales atractivos turísticos de la ciudad, ya que posee una laguna hermosa, a su alrededor se aprecia hermosos espacios verdes en los cuales las personas pueden alojarse.

La Laguna es uno de los Barrios promotores de la Fiesta Tradicional “LA MAMA NEGRA”, ahí no solo se celebra esa fiesta sino que también se realiza Los carnavales de La Laguna son una fiesta folklórica con más de 200 años de historia, que combina la fe, la tradición popular y el festejo sin agua.

Su gente es amable y acogedora, su población es festiva y alegre, los fines de semana la gente se traslada a la Laguna, para divertirse y despejar su mente en áreas recreativas.

2.3.1 HISTORIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ONCE DE NOVIEMBRE"

El 11 de Noviembre de 1925, en la muy noble e hidalga ciudad de San Vicente Mártir de Latacunga, se creó un centro de Educación para la mujer Latacungueña, el mismo que es bautizado con el nombre de Once de Noviembre".

El gestor de tan noble causa fue el Sr. Director de Educación Dr. Aníbal Vega. La escuela inicia su funcionamiento en un predio arrendado, propiedad del Sr. Luis Anda, ubicado en la calle Hermana Páez. Luego pasa al domicilio de la Sra. Cleotilde de Viteri en la calle Sánchez de Orellana. Posteriormente funciona en el edificio de la Sra. Rosario Mata. De allí pasa al local del Sr. Crusoc y luego a la casa del Sr. Pablo Jácome.

En el año de 1941 el ilustre Municipio, presidido por el Sr. Cesar Moya Sánchez, adquiere un lote de terreno en las calles Tarqui y Sánchez de Orellana en el que se construye el primer local, donde hoy es la escuela Isidro Ayora.

Desde aquí pasando por las vicisitudes antes mencionadas, pasa a su edificio propio en el barrio más hermoso de la ciudad llamado "La Laguna" en la Parroquia "Ignacio Flores" donde actualmente goza de un moderno edificio, aulas cómodas, canchas deportivas, patios amplios y más comodidades de las cuales disfrutaban las niñas.

Al frente de la dirección hemos tenido las siguientes maestras: Sra. Beatriz Egas de Valdez, Srta. Mila Ruíz, Srta. Carmela Moya Sánchez, Srta. Bertha Zapata de Bustos, Sra. Beatriz Chiriboga de Tovar en cuya administración se ha llegado a alcanzar varios adelantos como: incremento de aulas, creación del Jardín de Infantes, convertido en la actualidad en Primer Año de Educación Básica y la adquisición de un laboratorio de Ciencias Naturales.

Al jubilarse la anterior Directora es nombrada como tal la Sra. Olga Tapia de Coronel, quien por gnio del creador fallece luego de una dolorosa enfermedad. El nombre de esta prestigiosa maestra queda plasmado en el Jardín de Infantes.

Posteriormente las tenemos a las Sras. Zoila Jácome e Inés Jácome de Tovar; siendo una maestra que gracias a su dinamismo y entrega ha hecho posible que el establecimiento tenga todos los adelantos y comodidades de las que hoy goza como: incremento de aulas, laboratorio de computación, aula de video, adecuaciones para el Primer Año de Educación Básica, construcción del bar adecentamiento del área de ingreso y sector administrativo, modernización del cerramiento principal, ornamentación del patio principal y elaboración de hermosos jardines internos.

A continuación asume la Dirección la Lic. Marcia Sánchez, encargado designado por la dirección Provincial de Educación hasta el nombramiento del o la titular. Durante este tiempo este tiempo este centro educativo ha alcanzado un desarrollo académico y de infraestructura física importante como: la Capacitación constante del Personal docente, Elaboración del Reglamento Interno, el incremento de Educación Interno, adecentamiento de algunas aulas, así como de los baños de primer año y de los corredores del nuevo edificio; adquisición de sillas para el salón de actos, ampliación del bar, y la construcción de urinarios, entre otras mejoras, que nos permiten estar a la vanguardia de los cambios constantes que se han dado en la educación y las exigencias que nos presenta el nuevo milenio.

A continuación asume la Dirección de la Escuela la Señorita Lic. Mercedes Segovia Toaquiza quien es nombrada por una terna enviada al Distrito de la ciudad de Latacunga.

En esta administración se crea los octavos, novenos años y un Paralelo de Inicial, también se realiza el arreglo de la sala de profesores, la construcción de tres baños.

En la actualidad la Escuela se encuentra dirigida por la Lic. Marcia Sánchez como Directora encargada. En general podemos decir que este selecto grupo de Directoras, durante sus administraciones, entregaron su capacidad e intelecto en beneficio de la niñez que se educa en este plantel.

De igual manera debemos reconocer las virtudes de maestras que han laborado y siguen laborando; distinguidas profesionales de la educación quienes se preparan considerando las innovaciones pedagógicas para formar seres humanos integrales, críticos, reflexivos, creativos con capacidad de pensar y realizar, incorporando siempre valores que lo lleven a formar una sociedad mejor.

2.3.1.1 MISIÓN

Somos la Escuela de Educación Básica Once de Noviembre dedicados a formar niños, niñas y adolescentes críticos-reflexivos, desarrollando habilidades, destrezas y valores para alcanzar aprendizajes significativos de acuerdo al currículo nacional

y la realidad local, enfocados en la pedagogía constructivista para un mejor desarrollo personal, social en la vida cotidiana.

2.3.1.2 VISIÓN

La Escuela de Educación Básica "ONCE DE NOVIEMBRE" ubicada en la parroquia Ignacio Flores de Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi, en un lapso de 5 años ofrecerá una educación integral, acorde con el avance científico formando estudiantes con valores éticos, cívicos y morales de acuerdo al estilo de Gestión Pedagógico Curricular, Administrativa de Recursos y Talento Humano, Convivencia Escolar, Formación para la ciudadanía y con la Comunidad, alcanzando liderazgo en calidad y calidez educativa sustentada en los principios del buen vivir.

2.3.1.3 DATOS DE LA ESCUELA "ONCE DE NOVIEMBRE"

Tabla No.1 alumnos de la Escuela

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA Y DEPARTAMENTOS	Alumnas(os) de la escuela de Educación Básica "ONCE DE NOVIEMBRE"		
	H	M	T
Niveles y departamentos			
Inicial a 9no año	354	1208	1562
Docentes	18	37	55
Psicólogos	1	3	4
Auxiliares de servicio	2	1	3

Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Tabla No.2 alumnos encuestados

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA Y DEPARTAMENTOS	Alumnas(os) de la escuela de Educación Básica “ONCE DE NOVIEMBRE”		
	Nivel	H	M
4to a 7mo año	90	591	681

Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

2.3.2 ANÁLISIS DE LA INFRAESTRUCTURA TECNOLÓGICA DE LA INSTITUCIÓN

La escuela posee algunas estructuras metálicas y de hormigón en los edificios de su institución, cada uno de los salones está adecuados de acuerdo a la cantidad de alumnos, tiene todas las condiciones de infraestructura educativa y el acceso a los servicios básicos (electricidad, agua, alcantarillado y teléfono), es una de las escuelas que posee excelente ambientación y posee todos los materiales necesarios para impartir conocimientos a cada uno de ellos, en lo que se refiere a departamentos de docentes, orientación vocacional, departamento médico, computación, están adecuados a cada uno de sus necesidades, también la escuela cuenta con un gran espacio de canchas de juego y un bar que presta todos los servicios de alimentación para niños y docentes.

La Escuela “ONCE DE NOVIEMBRE” cuenta con la presencia de espacios de apoyo a la docencia (bibliotecas, laboratorios de ciencias y salas de computo); la conexión a servicios públicos de electricidad y telefonía; y la existencia de agua potable, desagüe y baños en número adecuado para la cantidad de alumnos que hay en la escuela.

La infraestructura escolar ha sido tradicionalmente analizada como un factor asociado ante todo con la cobertura escolar. Sin embargo, recientemente ha aumentado el número de estudios que han encontrado asociaciones positivas entre las condiciones físicas de las escuelas y el aprendizaje de los estudiantes.

2.3.3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.3.3.1 TIPOS DE INVESTIGACIÓN

- La utilización de la investigación descriptiva permitirá recoger datos sobre el origen de la historia de la Mama Negra que será necesario para luego ser analizada e interpretada con la finalidad de dar a conocer las características o rasgos de las situaciones y costumbres mediante una descripción exacta de la caracterización de este hecho, de esta manera establecer el comportamiento, permitiendo llegar a descubrir las situaciones sociales que se generan actualmente.

- Mediante la investigación de campo se podrá comprender el origen cultural de la Mama Negra y resolver dicha situación como una necesidad o problema que se presenta en un contexto social. Para lo cual es necesario permanecer en un ambiente natural en el que conviven las personas y las fuentes que proporcionaran la información y datos relevantes a ser analizados.

Cuando se habla de estudios de campo, nos referimos a investigaciones científicas, no experimentales dirigidas a descubrir relaciones e interacciones entre variables sociológicas, psicológicas y educativas en estructuras sociales reales y cotidianas.

- Mediante la investigación bibliográfica o documental se buscará, analizará, criticará e interpretará datos que proporcionen otros autores, los mismos que servirán como fuente principal para asimilar los nuevos conocimientos e indispensable para el desarrollo del proyecto.

2.3.4 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN A SER UTILIZADOS

2.3.4.1 MÉTODO DEDUCTIVO

Por medio del método deductivo se realizará la observación y deducción de factores y consecuencias que intervienen en la problemática analizada.

Este método permite utilizar el razonamiento lógico mediante un análisis que será interpretado y captado para deducir las causas principales de la problemática.

2.3.4.2 MÉTODO DESCRIPTIVO

Este método permite evaluar ciertas características, de la situación que permitió el origen de la Mama Negra, en esta investigación se analizará los datos recolectados para lograr relacionar las variables entre sí.

2.3.5 TÉCNICAS QUE SE UTILIZARÁN

2.3.5.1 ENTREVISTA

Mediante esta técnica obtendremos la información necesaria de algunos autores que redactaron la historia del origen de la MAMA NEGRA, los mismos que responderán a preguntas en un diálogo y corroboraran la historia cultural.

2.3.5.2 ENCUESTA

Por medio de esta técnica se recopilará información inédita con el propósito de resolver el problema de investigación sobre el origen de la MAMA NEGRA, para determinar y cuantificar las variables relacionadas con el proyecto.

2.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

Los investigadores han tomado como población a los niños de 8 a 12 años de la escuela “Once de Noviembre”, de acuerdo a su edad se selecciona a los estudiantes

de cuarto, quinto, sexto y séptimo año de educación básica de acuerdo a los datos obtenidos en la escuela seleccionada corresponde a 681 estudiantes.

Tabla No.3.
ESTUDIANTES DE CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SEPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA ESCUELA SELECCIONADA

Niños de la escuela "11 DE NOVIEMBRE"	NÚMERO
4to de Básica	161
5to de Básica	177
6to de Básica	146
7mo de Básica	197
TOTAL	681

Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina
Fuente: Dirección de la escuela Once de Noviembre

De acuerdo a la fórmula:

$$n = \frac{PQ(N)}{(N-1)(E/K)^2 + PQ}$$

En donde:

n= tamaño de la muestra

N= Población

E= Error admisible determinado por el investigador en cada estudio (0.05)

K= Constante de corrección (2)

PQ= Constante de muestreo (0.25)

Fórmula aplicada a los estudiantes seleccionados de cuarto, quinto, sexto y séptimo año de educación básica de la escuela ONCE DE NOVIEMBRE

$$n = \frac{PQ(N)}{(N - 1)(E/K)^2 + PQ}$$

$$n = \frac{0,25(681)}{(681 - 1)(0,05/1)^2 + 0,25}$$

$$n = \frac{170,25}{(680)(0,05)^2 + 0,25}$$

$$n = \frac{170,25}{(680)(0,0025) + 0,25}$$

$$n = \frac{170,25}{1,7 + 0,25}$$

$$n = \frac{170,25}{1,95}$$

$$n = 87,30$$

Tabla No.4. MUESTRA DE STUDIANTES DE LA ESCUELA ONCE DE NOVIEMBRE

SECTOR	POBLACIÓN	MUESTRA
Niños de cuarto, quinto, sexto y séptimo año de básica	681	87
TOTAL	681	87

Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Dirección de la escuela Once de Noviembre

2.5 HIPÓTESIS

¿La producción de un cortometraje con animación 3D acerca del origen de la Mama Negra, incentivara el interés cultural en los niños de 8 a 12 años de la escuela 11 de noviembre de Latacunga?

2.6 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

2.6.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

Producción de un cortometraje con animación 3D acerca del origen de la Mama Negra.

INDICADORES

- Tiempo de Duración
- Personajes que intervienen
- Sonido
- Mensaje hacia el público objetivo
- Efectos

2.6.2 VARIABLE DEPENDIENTE

Difusión de este acontecimiento sociocultural en los niños de 8 a 12 años de la escuela "11 DE NOVIEMBRE".

INDICADORES

- Nivel de aceptación de los niños
- Características de los niños y niñas
- Intereses de los niños (as)
- Rasgos socioculturales de los niños (as)
- Nivel de aceptación del cortometraje

2.7 INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación contiene un cuestionario de 10 preguntas, las mismas que contienen información sobre cultura y animación 3D, la encuesta se aplica a los alumnos de la escuela “Once de Noviembre” de cuarto, quinto, sexto y séptimo año de educación básica.

2.8 RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

La encuesta que se realizó a cada uno de los alumnos permitió recolectar datos estadísticos que ayudan a conocer el nivel de información sobre el proyecto, y de esta manera tomar como referencia el porcentaje correspondiente a desconocimiento de información para que se desarrolle el proyecto, las preguntas de la encuesta son claras y precisas puesto que son realizadas especialmente para niños.

2.9 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS ESCUELAS APLICADAS A LOS NIÑOS DE CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "ONCE DE NOVIEMBRE" UBICADA EN LA CIUDAD DE LATACUNGA.

PREGUNTA 1: ¿CONOCE USTED SOBRE EL ORIGEN DE LA MAMA NEGRA?

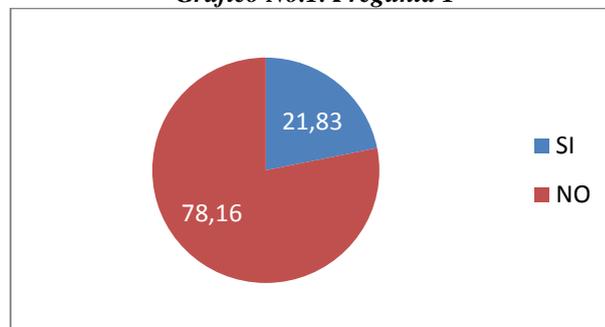
Tabla No.5.Pregunta 1

Opción	Frecuencia	%
No	68	78,16
Si	19	21,83
Total	87	100

Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

Grafico No.1. Pregunta 1



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El porcentaje de los datos de la encuesta aplicada a los 87 alumnos de los cuartos, quintos, sextos y séptimos años de la escuela de Educación Básica "Once de Noviembre" ubicada en la ciudad de Latacunga; de los cuales el 78,16% de alumnos a los que se realizó la encuesta no conocen sobre el origen cultural de la Mama Negra y tan solo el 21,83% de alumnos lo conocen en diferentes versiones.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo con nuestra investigación existe poco conocimientos sobre el origen cultural de la Mama Negra en la ciudad de Latacunga, ya que los pobladores suelen festejar la fecha con gran popularidad pero de su origen no lo conocen, ya que no existen los recursos y estrategias audiovisuales necesarias para presentar la historia a los alumnos que no tienen idea del por qué se realiza la tradicional festividad de la Mama Negra.

PREGUNTA 2: ¿CONOCE USTED EL SIGNIFICADO DEL PERSONAJE LLAMADO MAMA NEGRA?

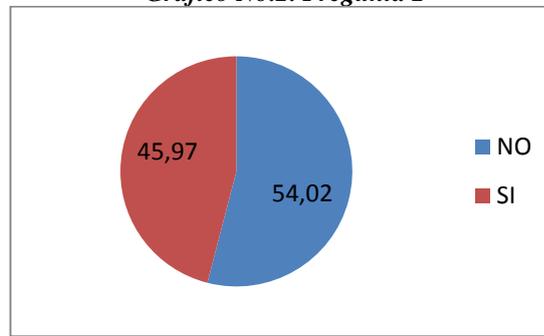
Tabla N°.6.Pregunta 2

Opción	Frecuencia	%
No	47	54,02
Si	40	45,97
Total	87	100

Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

Grafico No.2. Pregunta 2



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El 54,02% de los estudiantes a los que se les aplicó la encuesta no saben cuál es el significado del personaje denominado Mama Negra, mientras que el 45,97% dicen saber pero sus versiones no tienen nada que ver con la historia.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La Mama Negra es uno de los iconos principales en la festividad, puesto que el personaje principal de acuerdo con las investigaciones tiene un gran enlace con su origen cultural, pero los latacungueños no tienen conocimiento de que simboliza este personaje, porque se originó o como se integró a esta gran festividad.

PREGUNTA 3: ¿SABE USTED EN QUE AÑO SE ORIGINÓ LA FIESTA DE LA MAMA NEGRA?

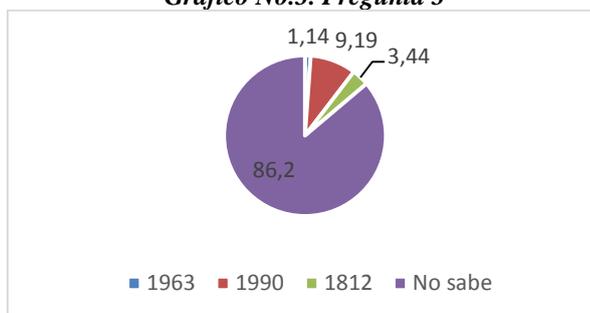
Tabla N°.7.Pregunta 3

Opción	Frecuencia	%
1963	1	1,14
1990	8	9,19
1812	3	3,44
No sabe	75	86.4

Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

Grafico No.3. Pregunta 3



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De acuerdo a las encuestas aplicadas a la escuela de Once de Noviembre, en la que los alumnos señalan diferentes fechas del año en el que se originó la festividad de la Mama Negra el 1,14% de los estudiantes indican que fue en 1963, un 9,19% señalan que fue en 1990, el 3,44% que fue en 1812 mientras que 86,2 revelan que no saben la fecha en la que se realizó la primera fiesta de la Mama Negra.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De lo resultados obtenidos se establece que un porcentaje considerable de alumnos a los que se realizó las encuestas desconocen el año en el que se originó la fiesta de la Mama Negra, este es uno punto importante en su origen, ya que es trascendental para la niñez conocer los orígenes culturales que propagan una gran fiesta en Latacunga.

PREGUNTA 4: ¿CONOCE EL MOTIVO POR EL CUAL SE INTEGRÓ EL PERSONAJE DE LA MAMA NEGRA A LA FIESTA TRADICIONAL?

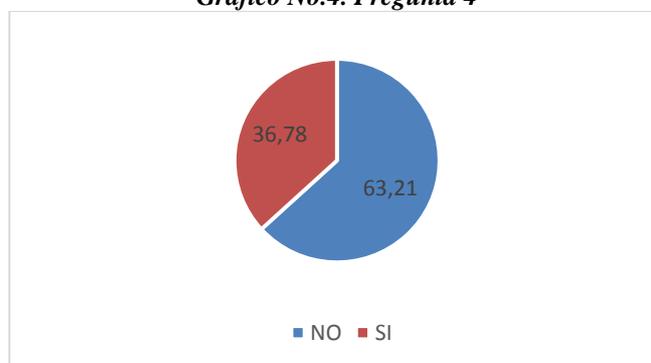
Tabla N°.8.Pregunta 4

Opción	Frecuencia	%
No	55	63,21
Si	32	36,78
Total	87	100

Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

Grafico No.4. Pregunta 4



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

ANÁLISIS DE RESULTADOS

En el gráfico N° 5 se puede apreciar que un 36,78% de alumnos manifiestan conocer el motivo por el cual se integró el personaje Mama Negra mientras que el 63,21% indican que no conocen porque se integró este personaje a la gran festividad que año tras año se realiza.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Con los resultados obtenidos se establece que un porcentaje alto de encuestados manifiestan con gran honestidad que no conocen porque se integró la Mama Negra a la fiesta, ya que todos conocen de la fiesta pero nadie sabe por qué de la existencia del personaje negro como icono principal que encabeza la fiesta.

PREGUNTA 5: ¿USTED HA VISTO ALGUNA PUBLICIDAD O MEDIOS PUBLICITARIOS QUE DEN A ACONOCER EL ORIGEN CULTURAL DE LA MAMA NEGRA?

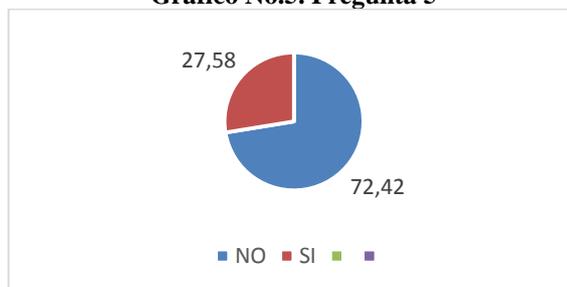
Tabla N°.9.Pregunta 5

Opción	Frecuencia	%
No	63	72,42
Si	24	27,58
Total	87	100

Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

Grafico No.5. Pregunta 5



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El 27,58% de los estudiantes a los que se les aplicó la encuesta indican conocer de medios publicitarios o publicidades que dan a conocer el origen cultural de la Mama Negra, mientras que el 72,42% dicen que nunca han visto ninguna publicidad que promuevan el origen cultural de esta festividad.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Con los resultados obtenidos se establece que un porcentaje de alumnos nunca han visto un medio publicitario que se preocupe en promover el origen cultural de una sociedad, más bien se encargan de promover la festividad que es uno de los principales problemas generados a nivel nacional ya que este tipo de fiesta se realiza con fines económicos mas no culturales, pero es indispensable recalcar que la cultura en una ciudad debe ser promovida en su propia ciudad como un valor cultural en las personas.

PREGUNTA 6: ¿LE GUSTARÍA A USTED CONOCER MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA MAMA NEGRA?

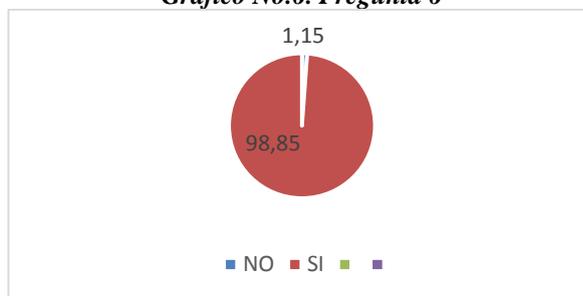
Tabla N°.10,Pregunta 6

Opción	Frecuencia	%
No	1	1,15
Si	86	98,85
Total	87	100

Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

Grafico No.6. Pregunta 6



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De las encuestas realizadas a los alumnos de la escuela “ONCE DE NOVIEMBRE” el 1,15% expresan que no desean conocer más información cultural sobre el origen de la Mama Negra ya que sus intereses son otros, mientras que el 98,85% del alumnado desea conocer más información sobre la cultura de la ciudad en la que residen.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo a los datos obtenidos no existen capacitaciones o suficiente información que den a conocer el origen de la Mama Negra, y es importante que todas personas se mantengan informados de su origen por medio de métodos audiovisuales que permitan conocer de donde proviene la cultura.

PREGUNTA 7: ¿LE GUSTAN LOS DIBUJOS ANIMADOS?

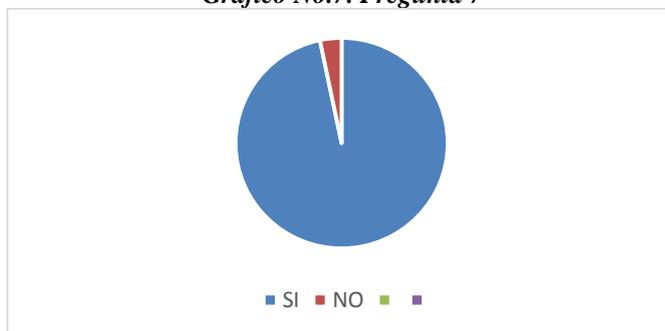
Tabla N°.11.Pregunta 7

Opción	Frecuencia	%
No	5	5,75
Si	82	94,25
Total	87	100

Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

Grafico No.7. Pregunta 7



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Con los resultados obtenidos de la escuela un 5,75% de los estudiantes indican que no les gustan los dibujos animados ya que tiene preferencia por otras actividades, mientras que 94,25% revelan que les gusta ver dibujos animados, considerando uno de sus pasatiempos favorito.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De la información obtenida nos indica que la preferencia de dibujos animados por los niños es alta y considerando esto es radical buscar una estrategia que promueva el hecho cultural de la Mama Negra a través de un medio audiovisual.

PREGUNTA 8: ¿HA VISTO UN CORTO-ANIMADO EN 3D SOBRE EL ORIGEN DE LA MAMA NEGRA?

Tabla N°.12.Pregunta 11

Opción	Frecuencia	%
No	10	11,49
Si	77	88,51
Total	87	100

Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

Grafico No.8. Pregunta 8



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Con las investigaciones realizadas un 11,49% de los alumnos de la escuela “Once de Noviembre” señalan que han visto un corto-animado en 3D sobre el origen de la Mama Negra, mientras que un 88,51% manifiesta que nunca han visto un cortometraje que les permita conocer el origen de esta cultura.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De lo resultados obtenidos se observa que un porcentaje alto de alumnos nunca ha visto un corto-animado en 3D del origen cultural de la Mama Negra, de esta manera es importante aplicar este método audiovisual para que las personas puedan conocer sobre información, también este tipo de método es llamativo y logra llegar con la información clara

PREGUNTA 9: ¿LE GUSTARÍA VER UN CORTO-ANIMADO EN 3D SOBRE EL ORIGEN CULTURAL DE LA MAM NEGRA?

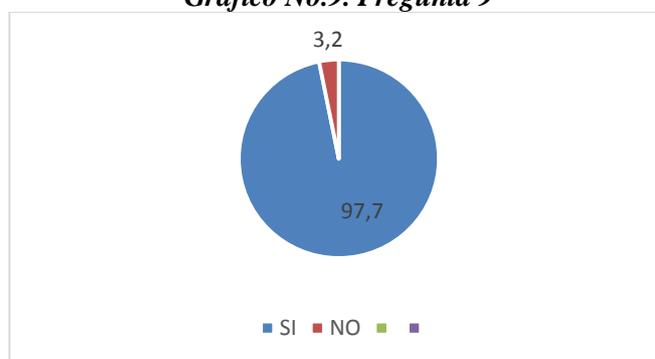
Tabla N°.13.Pregunta 9

Opción	Frecuencia	%
No	2	2,30
Si	85	97,70
Total	87	100

Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

Grafico No.9. Pregunta 9



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De acuerdo a los alumnos el 3,20% indican que no les gustaría ver un corto-animado en 3D porque sus intereses no son los dibujos animados y se dedican a otras actividades, mientras que un 97,7% señalan que les gustaría ver un cortometraje del origen de la Mama Negra.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Con los resultados obtenidos de las encuestas se observa un porcentaje considerable de alumnos les gustaría ver un cortometraje con animación 3D, pues este método es eficaz ya que permite llegar a la ciudadanía con la información necesaria.

PREGUNTA 10: ¿LA PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE CON ANIMACIÓN 3D PERMITIRA DIFUNDIR ESTE ACONTECIMIENTO SOCIO-CULTURAL?

Tabla N°.14.Pregunta 10

Opción	Frecuencia	%
No	2	2,30
Si	85	97,70
Total	87	100

Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

Grafico No.10. Pregunta 10



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de la escuela "Once de Noviembre"

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De acuerdo con las encuestas aplicadas a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Once de Noviembre", el 2,3% de los estudiantes indican que la elaboración de un cortometraje con el origen de la Mama Negra no podrá difundir esta cultura a la ciudadanía, mientras que el 97,7 exponen que con la elaboración de un corto-animado permitirá informar a la ciudadanía como se generó esta cultura.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo con los resultados obtenidos un porcentaje considerable de alumnos piensan que con la elaboración de un cortometraje con animación 3D permitirá difundir esta cultura tradicional que año tras año las personas la celebran, pero desconocen el motivo cultural a la cual se debe dicha celebración.

Planteando de esta manera este método audiovisual, el cual será utilizado como un método de aprendizaje que permitirá que este tipo de recurso sea de gran aporte para dar a conocer parte de la historia de la ciudad de Latacunga.

2.1 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

La elaboración del cortometraje sobre el origen de la Mama Negra, difundirá en los niños valores culturales que permitan rescatar el origen de una cultura que se ve perdida a través del tiempo, permitiendo apreciar y rescatar la identidad cultural en los niños de 8 a 12 años de la escuela “ONCE DE NOVIEMBRE”.

Una vez que se ha evaluado, analizado y aceptado la hipótesis planteada, se procede a aplicar los instrumentos, que determinan la necesidad de la elaboración del cortometraje que servirá de herramienta en el aprendizaje de los niños sobre La Cultura Latacungueña. El cortometraje como método novedoso y actual que logra captar la atención de los niños de manera dinámica provocando el interés de los niños. A través de todas estas características permiten la difusión de una cultura que año tras año sigue creciendo y convirtiéndose en una tradicional festividad, el objetivo primordial es llegar a un público objetivo mediante la aplicación de herramientas y técnicas que ayudan a mejorar el aprendizaje de una técnica nueva y novedosa. La finalidad de este cortometraje es proyectar una la historia del origen de la Mama Negra, que hoy en día es reconocida como patrimonio cultural de la Nación, creando interés por sus raíces culturales mas no por su festividad.

CAPITULO III

PROPUESTA

3.1 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.1.1 TITULO

CORTOMETRAJE CON ANIMACIÓN 3D SOBRE EL ORIGEN DE LA MAMA NEGRA PARA DIFUNDIR LA HISTORIA DE LA SANTÍSIMA TRAGEDIA A LOS NIÑOS DE LA ESCUELA 11 DE NOVIEMBRE.

3.1.2 PRESENTACIÓN

La presente investigación se enfoca en el desconocimiento del origen cultural de “LA MAMA NEGRA”, por esta razón se ha buscado una excelente técnica que llegara con mensajes claros de manera visual, la animación dimensional y tridimensional se ha convertido en uno de los métodos modernos y novedosos que se utiliza de manera estratégica para describir historias, leyendas, transmitir mensajes o información importante. Un cortometraje es una mezcla de animación 3D y 2D, y actualmente se considera como un recurso eficaz al momento de hacer que las personas capten información. El corto-animado como método de aprendizaje permite mejorar la enseñanza fomentando la cultura, convirtiéndose así en un incentivo para aprender sobre las costumbres y tradiciones para que no se pierdan y logren permanecer generación tras generación.

A través del tiempo las personas de todo el mundo han presentado largometrajes, medimetrajes y cortometrajes en los cuales desean transmitir mensajes, información o historias, esto provoca que las personas sientan interés por aprender valores.

Como recurso de aprendizaje se utiliza el cortometraje que logra llegar a la audiencia con una pequeña historia que deja un mensaje claro, preciso y corto para que las personas entiendan sobre problemas actuales, en este caso un problema que se está enfrentando es el desinterés de difundir o asimilar culturas a nivel nacional, esto hace que las personas desconozcan de estas tradiciones culturales y traigan consigo como consecuencia el total desconocimiento cultural del lugar donde residen.

Considerando que dentro de nuestro país existen ciudades que poseen gran potencialización y desarrollo del turismo histórico cultural; es indispensable tomar en cuenta que es importante promover y difundir el origen cultural, pero cabe mencionar que por el desinterés de autoridades y moradores que no ofertan o promueven la difusión del origen de las tradiciones culturales se desconoce de la razón del porqué de las festividades.

Cotopaxi provincia de cultura y tradición aún desconocidas debe connotar la importancia de la difusión de sus valores culturales.

Cada cantón de la provincia de Cotopaxi dispone de tradiciones que poseen un origen, una de la fiestas más conocidas y renombradas en la ciudad de Latacunga es la tradicional festividad de "LA MAMA NEGRA", la misma que es nombrada a nivel nacional, y que sin embargo la mayoría de habitantes desconocen de su origen.

Esta festividad se mantiene desde hace muchos años y debido a la despreocupación de sus habitantes por impartir los conocimientos del origen de la MAMA NEGRA hacen que la gente dé prioridad a la festividad más no la trascendencia del origen cultural en sus futuras generaciones provocando la pérdida total de la cultura.

Las publicidad gráfica e iconográfica se han preocupado únicamente por dar a conocer los días festivos de la MAMA NEGRA, sin embargo no se ha buscado una estrategia apropiada para difundir el origen de la Fiesta de la Santísima Tragedia, por lo cual se ha propuesto diseñar una técnica de difusión a través de medios digitales de una manera dinámica y de fácil interpretación siendo pertinente la **“PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE CON ANIMACIÓN 3D SOBRE**

EL ORIGEN DE LA MAMA NEGRA PARA DIFUNDIR LA HISTORIA DE LA SANTÍSIMA TRAGEDIA A LOS NIÑOS DE LA ESCUELA 11 DE NOVIEMBRE, DURANTE EL PERÍODO 2013 - 2014”.

3.1 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

La identidad cultural constituye uno de los iconos representativos e importantes de los pueblos, convirtiéndose así en un factor relevante e indispensable para fomentar la riqueza cultural.

Es por eso que con la evolución tecnológica y la facilidad que brinda el software tridimensional se pretende realizar una representación digital sobre el origen de la Mama Negra mediante la producción de un cortometraje animado, el mismo que prioriza la utilización de diferentes herramientas digitales de vanguardia que permiten generar toda clase de formas, aplicar todo tipo de características superficiales, efectos especiales, haciendo posible expresar ideas y conceptos de manera gráfica por medio de imágenes en movimiento, que brinde las características necesarias de una producción audiovisual de calidad, es decir legibilidad, dinamicidad de modo que logre ser asimilado fácilmente por la ciudadanía.

Es importante reconstruir nuestra historia, nuestra expresión de identidad cultural sobre el origen de la Mama Negra, que incluye una producción de un cortometraje que constituye una mezcla de animación dimensional (2D) y tridimensional(3D) por lo tanto es necesario investigar, analizar y difundir el tema sociocultural, a más de pretender promover una cultura de respeto sobre el origen de la Mama Negra se busca fomentar un legado cultural, proporcionando datos fidedignos de los orígenes de la Mama Negra, recolectando datos estadísticos, como causas, efectos y posibles soluciones de una problemática social que con el debido respeto y asimilación de la colectividad pretende dejar un aporte investigativo, estadístico y social , con la difusión de una crónica antigua que informe sobre las razones mismas de sus orígenes, aportando al desarrollo de futuras investigaciones referentes al tema.

Este estudio es factible pues se dispone de los recursos materiales, humanos, financieros suficientes para elaborar este proyecto, además de contar con el apoyo del Ministerio de Turismo.

Los beneficiarios directos de esta investigación serán en primera instancia los jóvenes de 15 a 19 años de edad, quienes deben tener conocimientos culturales para que ellos los transmitan a sus futuras generaciones además de toda la colectividad turística, que se encuentran deseosos de conocer la trayectoria histórica de la Mama.

3.2 OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Producir un cortometraje mediante la utilización de animación 3D sobre la historia del origen de la Fiesta de la Mama Negra de la ciudad de Latacunga, para difundir a los niños de la escuela Once de Noviembre.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Elaborar un guion adaptado de acuerdo al público objetivo, para que la historia sea entendida de mejor manera desde la perspectiva de los infantes.
- Diseñar las respectivas ilustraciones de cada uno de los personajes y escenarios de acuerdo a la edad del público objetivo con elementos del entorno latacungueño.
- Realizar la animación del cortometraje, que incluye una mezcla de animación dimensional (2D) y tridimensional (3D) de la cultura del cantón Latacunga entorno a la Mama Negra, para que los niños y niñas de 8 a 12 años conozcan el origen de la tradición.

3.3 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

3.3.1 FACTIBILIDAD TÉCNICA

Se cuenta con la disponibilidad de recursos tecnológicos y su respectivo software que servirán de soporte para la ejecución del proyecto, por lo que es necesario poner a prueba los sistemas de manera que no hagan interferencia al momento de modelar, renderizar, aplicar colores y texturas, ya que necesita estar en constante observación durante el render de la animación.

3.3.2 FACTIBILIDAD ECONÓMICA

El cortometraje con animación 3D es sustentable económicamente puesto que se dispone de los recursos económicos necesarios, lo que permite la ejecución del proyecto al adquirir recursos tecnológicos y software necesarios para la elaboración del mismo.

3.3.3 FACTIBILIDAD OPERACIONAL

Se dispone de información sobre el diseño tridimensional, diseño gráfico y animación 3D, al mismo tiempo se ha recabado información de fuentes bibliográficas sobre la historia del origen de la Mama Negra, cabe mencionar que los conocimientos y ayuda de profesionales en el área de la animación 3D, se lograra finiquitar este proyecto utilizando técnicas que permiten acortar el tiempo de ejecución, finalmente es de gran aporte para el proyecto la colaboración de la escuela Once de Noviembre.

3.4 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.4.1 PROCESO DE LA PRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE

Un cortometraje es un proceso en el cual se realizan por medio de varias etapas, una de ellas y la más importante dentro de este proyecto es la idea, el ítem primordial

para la creación de cualquier proyecto, puesto que todo nace de una idea para de ahí poder ampliarla y construir las respectivas etapas.

Una buena planificación e investigación es primordial dentro de un cortometraje con Animación, puesto que al elaborar el corto-animado y presentarlo se lo realiza con la finalidad de dar a conocer mensajes, historias, leyendas y tradiciones.

El método más llamativo y actual es la Animación 3D, que engloba una serie de obras audiovisuales como son el cortometraje, mediometraje y largometraje. Estos métodos son las estrategias más llamativas que logran captar la atención de todo el mundo.

3.5 LA PRE-PRODUCCIÓN

Esta fase es el inicio del proyecto que determinara varias etapas que deben estar bien planificadas desde el momento en el que surge la idea, permitiendo un orden secuencial de la trayectoria del cortometraje.

La investigación es indispensable ya que con la información recabada tanto del área de especialización en Diseño Gráfico como de la historia del origen de la Mama Negra, permite reforzar las ideas con las que inmediatamente se crean los diferentes planes de la producción del proyecto 3D.

La correcta elaboración de la preproducción permite elaborar correctamente el proyecto 3D que esta englobado por una serie de etapas, dentro del cual el artista es el icono creativo, quien se encarga de pensar y hacer que dentro de él hayan un sin número de ideas hasta llegar a la idea final y obtener una conclusión.

3.5.1 GUIÓN LITERARIO

El guion literario de este proyecto contiene una historia que ha sido pensada para ser narrada en imágenes y sonidos. En él se detallan las acciones y los diálogos de los personajes, de manera que el lector pueda entenderla.

ESCENA 1: INTERIOR-SALA-BIBLIOTECA.

En el interior de la casa, en la biblioteca sentados en un sofá. Mientras en el reloj transcurre el tiempo, a poco metros se encuentra el abuelo y su nieto observando el televisor, entonces a CARLITOS se le genera una serie de ideas y quiere despejarlas con VICENTE su abuelo, pues la curiosidad de saber sobre la tradicional festividad de la Mama Negra le generan ciertas interrogantes en su pensamiento. En la sala se encuentra una estantería de libros que VICENTE colecciona desde años atrás.

CARLITOS

- ¡ABUELO VICENTE!

¡ABUELO VICENTE!

¿Porque se celebra la Mama Negra?

VICENTE

(Sentado en el sofá)

¡ESPERA HIJO!

CARLITOS con atención gira su cabeza con la mirada hacia su abuelo.

VICENTE

(Camina hacia la estantería de libros y regresa al sofá)

¡Aquí hay una historia que te la contaré!

ESCENA 2: LATACUNGA-VOLCÁN.

VICENTE

(Recuerdos de Vicente)

El Cotopaxi es un emblema de nuestra provincia que erupció por 26 años.

Por el año 1742.

¡POOOHHH!

Trayendo tragedia a la población, todo fue cubierto por cenizas.

ESCENA 3: LATACUNGA-VOLCÁN-IGLESIA.

VICENTE

(Recuerdos de Vicente)

Las personas escaparon al calvario, lugar donde llevaron a la Virgen de la Merced.

Ella apiadada por sus suplicas, levanto su mano diestra y calmo la furia del volcán.

Y después la llamaron “LA VIRGEN DEL VOLCÁN”

ESCENA 4: LATACUNGA- IGLESIA.

VICENTE

(Recuerdos de Vicente del siglo XVII)

Por el siglo XVII los esclavos que Vivian en la provincia fueron cristianizados por los frailes mercedarios, sustentando el patronazgo de la Virgen de la Merced.

ESCENA 5: SALA PRESIDENCIAL.

VICENTE

(Recuerdos de Vicente)

En el periodo de Urbina se decretó la abolición de los esclavos.

ESCENA 6: LATACUNGA-IGLESIA

VICENTE

(Recuerdos de Vicente)

Una mujer negra en agradecimiento al suceso de la abolición de los esclavos, pidió una misa en honor a la Virgen de la Merced, ya que sus suplicas fueron escuchadas.

ESCENA 6: LATACUNGA-HACIENDA CUNCHIBAMBA

VICENTE

(Recuerdos de Vicente)

Tras los hechos una ascendada de nombre María Gabriela Quiroz, en honor a la Virgen de la Mercedes ofreció una fiesta que se celebrara anualmente el 9 de Diciembre.

ESCENA 7: LATACUNGA-IGLESIA.

VICENTE

(Recuerdos de Vicente)

En 1945 se retoman los votos a la Virgen de las Merced, trasladando la fiesta al 24 de Septiembre y poco a poco se fue integrando más gente así como aparecieron más personajes con el pasar de los años hasta convertirla en una tradición.

3.5.2 LA CREACIÓN DE LA IDEA

La idea se genera bajo la necesidad de las personas, la misma que surge como una chispa debido a cualquier acción que se observa, de pronto puede suceder en un juego, una conversación o al escuchar otras conversaciones, al forjarse la idea nunca se debe olvidar el género en el cual se trabaja y el público al que está dirigido.

Este proyecto de investigación esta denominado así, por su contenido de origen cultural perdido a través de los años, y que en la actualidad se pretende rescatar, fomentando los valores culturales en las futuras generaciones.



En una sociedad arraigada en las Festividades Tradicionales y desvinculada del origen cultural de las mismas. Se cree pertinente y un deber moral, difundir los antecedentes culturales de la provincia del León. Mediante una reseña histórica denominada Murallas Culturales un icono de Identidad Cultural.

La misma que destaca los aspectos más resaltantes de la cultura latacungueña y sus tradiciones ancestrales.

ANTECEDENTES DE LA IDENTIDAD

Es un proyecto de investigación denominado así por su contenido de origen cultural perdido a través de los años, y que en la actualidad se pretende rescatar, fomentando los valores culturales en las futuras generaciones.

Se denomina murallas por su gran resistencia en el tiempo, la misma que encierra piezas históricas invaluable que con el pasar del tiempo relucen y enaltecen el nombre del lugar donde provienen.

Y culturales porque el proyecto contiene destacada información sobre los orígenes culturales de la tradicional Mama Negra, la misma que es representada por un cortometraje denominado “Murallas Culturales”, el mismo que tiene un significado de una cultura encerrada en grandes barreras. MURALLAS CULTURALES.

OBJETIVO

Este folleto contiene información relevante sobre la identidad que se le proporciona al cortometraje sobre el origen de la Mama Negra. La correcta aplicación de reglas

es esencial para fortalecer e integrar a la Identidad Cultural de una ciudad que se convierte en un icono principal del turismo. La identidad que se presenta debe tener los elementos necesarios de fácil asimilación para el público.

3.5.3 SINOPSIS

En la sinopsis es el resumen de la historia que posee las partes más interesante e importantes del cortometraje. A continuación se presentara la sinopsis del cortometraje que se realizó en trabajo de grado:

Vicente se encuentra en su casa en la sala sentado con Carlitos su nieto, quien intrigado por conocer sobre el origen de la Mama Negra, hace preguntas que al instante son despejadas por su sabio abuelo, pues él abuelo le relata una mezcla de historias que sucedieron durante diferentes siglos, las historias que son relatadas a Carlitos permitirán que deje volar la imaginación de Carlitos.

3.5.4 GUIÓN MULTIMEDIA

# DE ESCENAS	IMAGEN	SONIDO	DIALOGOS	EFFECTOS	TIEMPO
# 01	Logo de la Universidad Técnica de Cotopaxi, la Carrera de Diseño Gráfico y de la Identidad del cortometraje				0:00:15

# 02	En la sala de la casa de Vicente con su nieto Carlitos sentados en el sofá observando el televisor.	Fondo musical Desfile Mama Negra	Carlitos: ¡ABUELO VICENTE! ¡ABUELO VICENTE! ¿Porque se celebra la Mama Negra? VICENTE: ¡ESPERA HIJO! ¡Aquí hay una historia que te la contaré!	El sonido del reloj	0:00:22
#2	Recuerdo de Vicente en la ciudad de Latacunga cuando el volcán se convirtió en una amenaza para la ciudad de Latacunga y su población.	Rufus wainwright-hallelujah	Vicente: El Cotopaxi es un emblema de nuestra provincia que erupción por 26 años. Por el año 1742 trayendo tragedia a la población, todo fue cubierto por cenizas.	Explosión del volcán al erupcionar.	0:00:16
#3	Recuerdos de Vicente en la Iglesia de la Merced y cuando la gente se trasladó a la cima El Calvario porque las personas atemorizadas por el volcán escapaban	Rufus wainwright-hallelujah.	Vicente: Las personas escaparon al calvario, lugar donde llevaron a la Virgen de la Merced. Ella apiadada por sus suplicas, levanto su mano diestra y calmo la furia del volcán.	Ruido de personas desesperadas	0:00:21

			Y después la llamaron “LA VIRGEN DEL VOLCÁN”		
#4	Recuerdos de Vicente cuando en la Iglesia de la Merced y frente a la Virgen por el siglo XVII.	Rufus wainwright-hallelujah.	Por el siglo XVII los esclavos que Vivian en la provincia fueron cristianizados por los frailes mercedarios, sustentando el patronazgo de la Virgen de la Merced.		0:00:15
#5	Recuerdos de Vicente cuando durante el periodo de Urbina aconteció sucesos importantes	Rufus wainwright-hallelujah.	En el periodo de Urbina se decretó la abolición de los esclavos.		0:00:6
#6	Vicente recordó que una mujer negra esclava ofreció una misa en agradecimiento a la Virgen de la Merced	Rufus wainwright-hallelujah.	Una mujer negra en agradecimiento al suceso de la abolición de los esclavos, pidió una misa en honor a la Virgen de la Merced, ya que sus suplicas fueron escuchadas.	Voces celebración	0:00:9
#7	Maria Gabriela Quiroz una poderosa ascendada que	Música: Rufus wainwright-hallelujah.	Tras los hechos una ascendada de nombre	Audio efecto escritura	0:00:17

	por su fe hizo un festejo a la Virgen de la Merced.		María Gabriela Quiroz, en honor a la Virgen de la Mercedes ofreció una fiesta que se celebrara anualmente el 9 de Diciembre.		
#8	Retoman los votos a la Virgen de la Merced cambiando de fecha a la festividad.	Rufus wainwright-hallelujah.	En 1945 se retoman los votos a la Virgen de las Merced, trasladando la fiesta al 24 de Septiembre y poco a poco se fue integrando más gente así como aparecieron más personajes con el pasar de los años hasta convertirla en una tradición.	Audio misa y campanadas	0:00:20
#9	Fechas destacadas	Rufus wainwright-hallelujah.	9 de Diciembre	Audio escritura	0:00:05
#10	Fechas destacadas	Música: Rufus wainwright-hallelujah.	1945	Efecto escritura	0:00:05

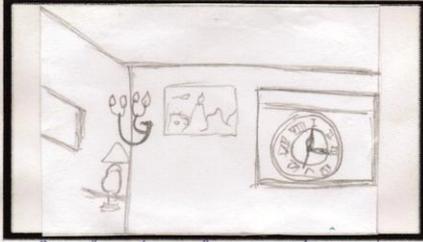
3.5.5 EL STORYBOARD

A la hora de crear un storyboard, es necesario que el guion este bien elaborado, redactado y entendible para que se pueda comprender la obra del cortometraje, esto permitirá mostrar como se ve desarrollada la historia y la composición.

Muchas de las veces el resultado de la secuencia de dibujos del storyboard permite ver las escenas una a una lo que permite captar la idea de cada una de ellas, al momento de crear o dibujas el storyboard se pueden omitir algunas ideas o generar nuevas ideas que permitirán que la historia sea aún más interesante. Cuando la historia se muestra gráficamente entonces es cuando se piensa que se debe agregar detalles, movimientos que hacen de las escenas más interesante, sin embargo al implementar detalles no cambiara el rumbo de la historia se seguirá manteniendo de la misma manera.

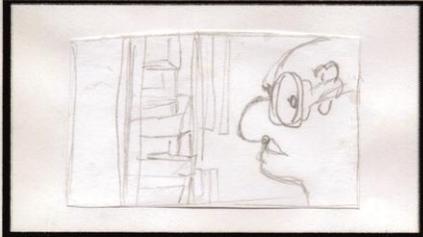
El storyboard del corto-animado del origen de la Mama Negra se muestra a continuación, con bocetos hechos a lápiz.

1



En la sala de la casa de Vicente
los manillas del reloj dan la vuelta

2



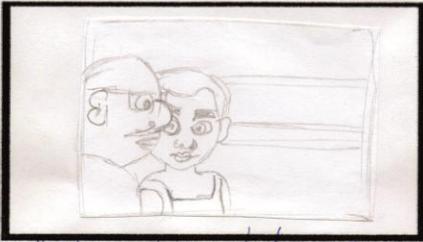
Vicente quiere buscar un libro antiguo
que tenía guardado

3



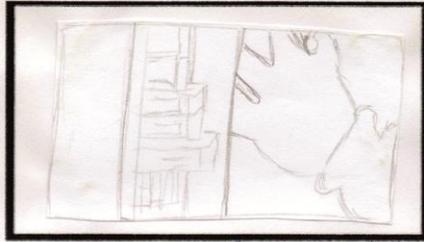
Vicente y Carlito sentados en el sofá
miran el Deseño de la Mama Negra

4



Carlito quiere inquietar y gira la cabeza
mirando a su abuelo y lo pregunta por
qué de lo celebraron

5



Vicente camina hacia la estantería
de libros y toma uno de ellos

6



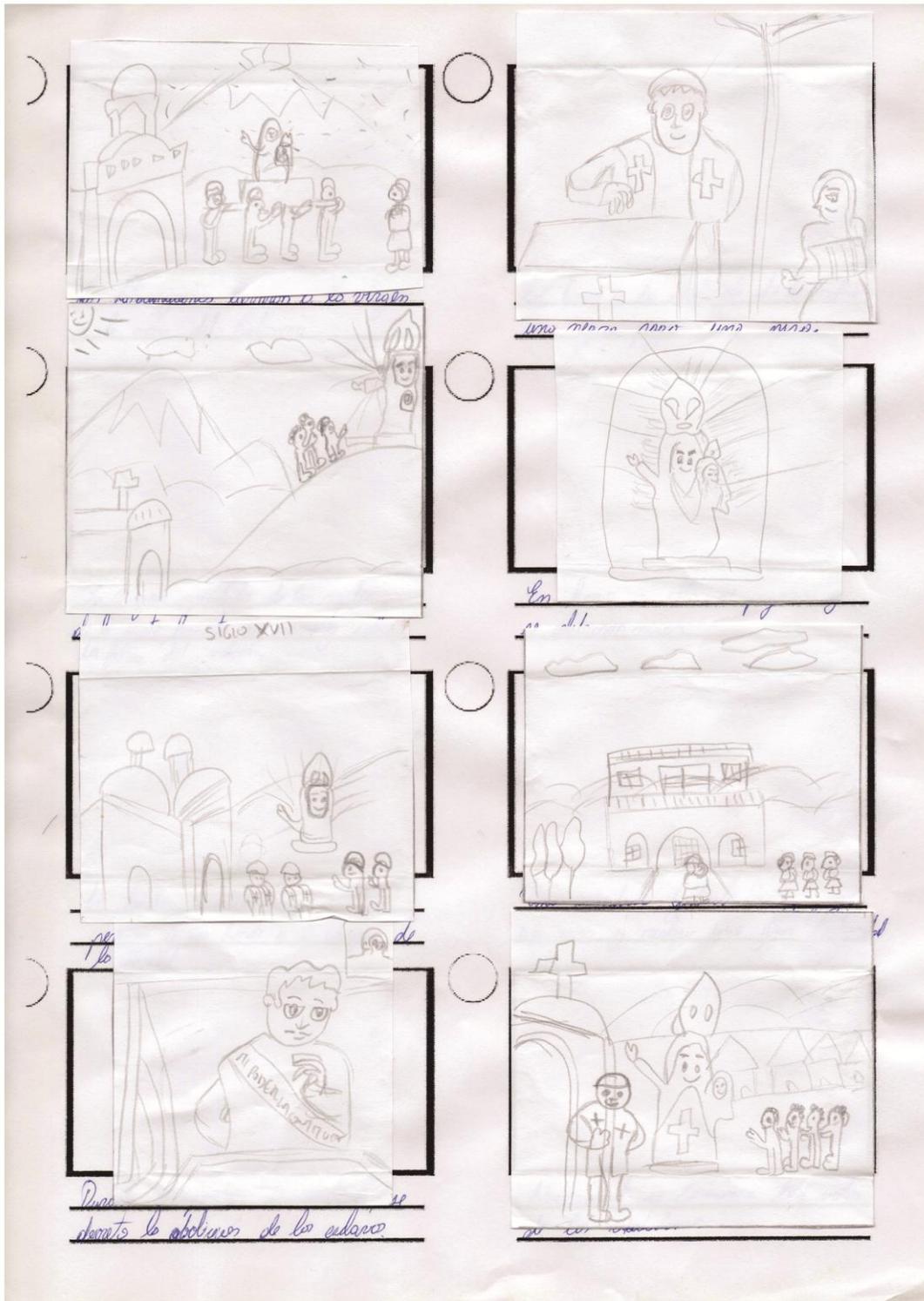
Regresa al sofá y empieza al control
por la mañana de 11... 11

7



El
tema y los acontecimientos

Fuente: Gabriela Molina y Orlando Pachacama



Fuente: Gabriela Molina y Orlando Pachacama



Fuente: Gabriela Molina y Orlando Pachacama

3.5.6 DISEÑO DE PERSONAJES 3D Y 2D

La elaboración de los personajes se realiza bajo las características de cada uno de sus dimensiones, esto incluye cada dimensión que origina la personalidad ya sea física, sociológica y psicológica, esta es la descripción de los personajes en base al guión, cada una de estas características permitirán al personaje poseer sus propios encantos y actitudes humanas.

Un cortometraje con una buena presentación tiene oportunidad de conseguir éxito porque los personajes son los que hacen a una obra audiovisual, cada uno cuenta con sus rasgos característicos que le dan un toque de interés al cortometraje.

El corto-animado que se presenta tiene sus propios personajes creados de acuerdo a sus características y dimensiones que permiten obtener un personaje con muchas características que llamen la atención.

VICENTE

Es un personaje de 75 años, sabio e inteligente, preocupado por dejar conocimientos de una cultura que desea que no se pierda.

Dimensión Física: Mide 1,65cm, un poco gordo, utiliza lentes, su piel es trigueña.

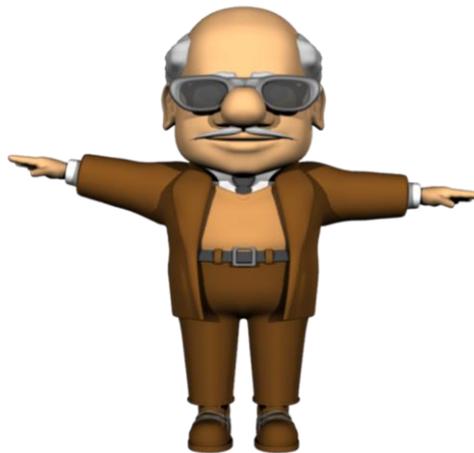
Dimensión Sociológica: Un personaje reconocido debido a su conocimiento en cultura y tradición, es reconocido como honesto, decente y culto por las personas que lo conocen.

Figura. No 2



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura. No 3



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

CARLITOS

Un niño de 8 años, curioso, travieso e inquieto, que le gusta preguntar del porqué del origen de las cosas, los sucesos y sobre todo de donde nace la cultura de la MAMA NEGRA, ya que esta es una fiesta de gran renombre.

Dimensión Física: Mide 1,10cm, de contextura delgada, ojos azules y de tez blanca.

Dimensión Sociológica: Un niño que tiene un sin número de amigo debido a sus características intelectuales de ser juguetón, travieso, curioso e inteligente.

Figura No.4



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

CARLITOS

Carlitos es el personaje de 54 años, sabio e inteligente, que recuerda su pasado en el que su abuelo le conto a él y ahora él le cuenta a sus nietos sobre el origen de la Mama Negra.

Dimensión Física: Mide 1,65cm, un poco gordo, utiliza lentes, su piel es trigueña.

Dimensión Sociológica: Un personaje reconocido debido a su conocimiento en cultura y tradición, es reconocido como honesto, decente y culto por las personas que lo conocen.

PERSONAJES 2D
PRESIDENTE URBINA

Figura No.5



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

CAMPESINOS
Figura No.6



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

MONJE

Figura No.7



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

VIRGEN DE LA MERCED

Figura No.8



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

3.5.7 ANIMATIC

El animatic es un proceso creativo, que con la combinación del story board y la banda sonora permite visualizar el trayecto de la historia dándole un toque de interés debido a la combinación de música que se utiliza en la reproducción del video, además nos permite calcular el tiempo de duración del video.

Luego de tener la secuencia de dibujos definida, se procede a escanear y a convertirlo en animación en After effects, a esto se denomina animatic.

Este video nos muestra un orden secuencial de las escenas del storyboard, además está elaborado en 2D, maneja efectos de sonidos, dando lugar a la observación de cómo va a quedar cronológicamente las escenas.

La elaboración de esta representación se realiza en un software conocido como es el Adobe Premiere, un programa que esta adecuado para realizar este tipo de trabajo, en el que se introduce sonido para hacer emocionate esta etapa.

3.5.8 LA PRODUCCIÓN

La producción viene después de la pre-producción es la etapa secundaria esencial del proyecto aquí es donde se elabora la parte digital del cortometraje mostrando la parte visual digital permitiendo observar a los personajes en su etapa final prácticamente terminados al pasar de lápiz a elaborarse en computadora.

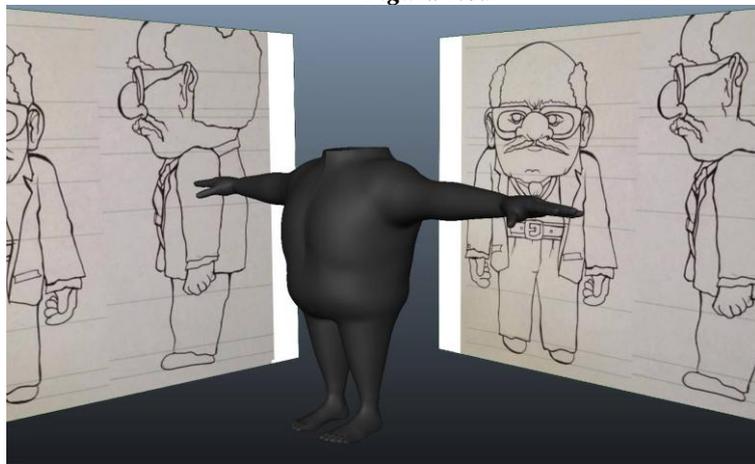
3.5.9 MODELADO

Para empezar con el proceso del modelado es necesario tener en cuenta que el personaje debe estar bien elaborado sus características, sus dimensiones deben quedar como se ha planificado en el diseño de los personajes, fijarse en cada uno de los puntos de vista de cada personaje, la vista frontal, de perfil, desde atrás, de arriba, y desde abajo.

Una de las piezas fundamentales en este proceso es la revisión constante para que el personaje sea coherente en todos sus puntos de vista, de ahí se procede a modelar a partir de un polígono hasta lograr formar al personaje completamente, es importante tomar en cuenta que depende del tipo de película se realiza el modelado ya sea con detalle o sin detalle.

Podemos observar que en cada una de las figuras se necesita tener como referente el boceto del diseño del personaje bien detallado en todas sus vistas porque al modelar el personaje debe quedar como en su boceto final, al obtener el modelado del personaje este debe pasar por un programa que se denomina Topugun el mismo que realiza la topología del personaje para proceder a aplicar los Riggs a las partes del cuerpo y pueda moverse como un ser humano de esta fase depende los movimientos a los que se le asignara al personaje ya sea mover la boca, las manos, los pies, etc.

Figura No.9



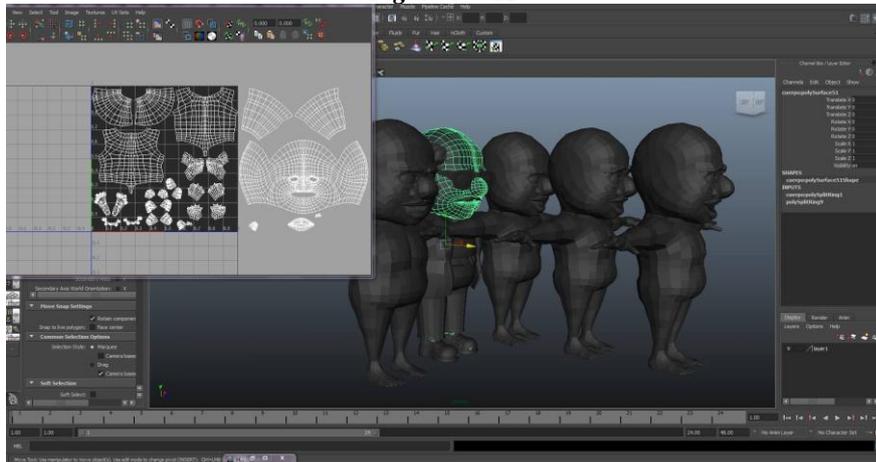
Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No. 10



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.11



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.12



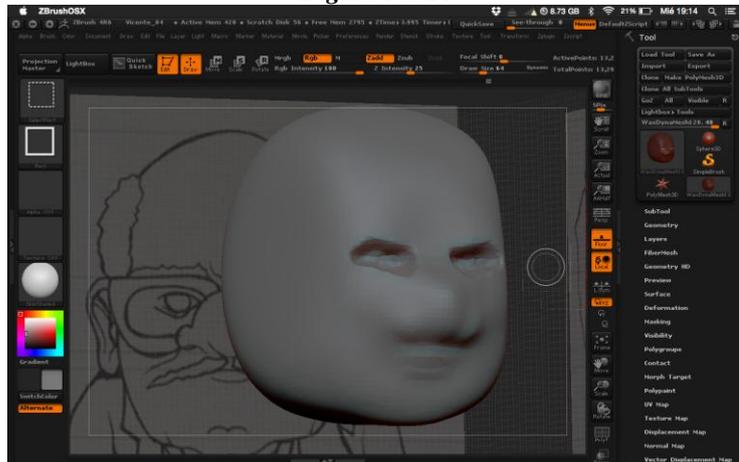
Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.13



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

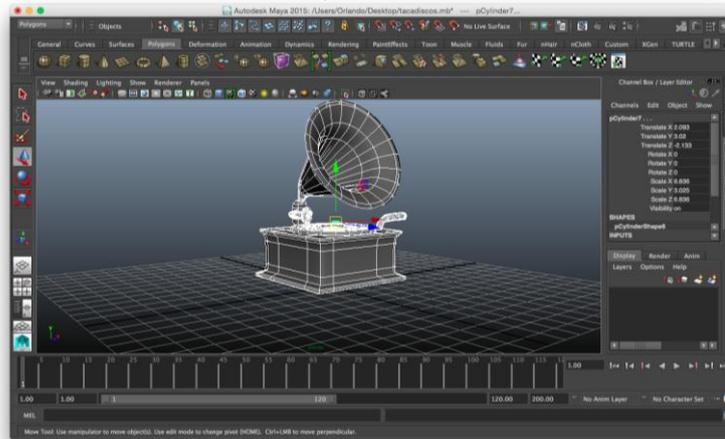
Figura No.14



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

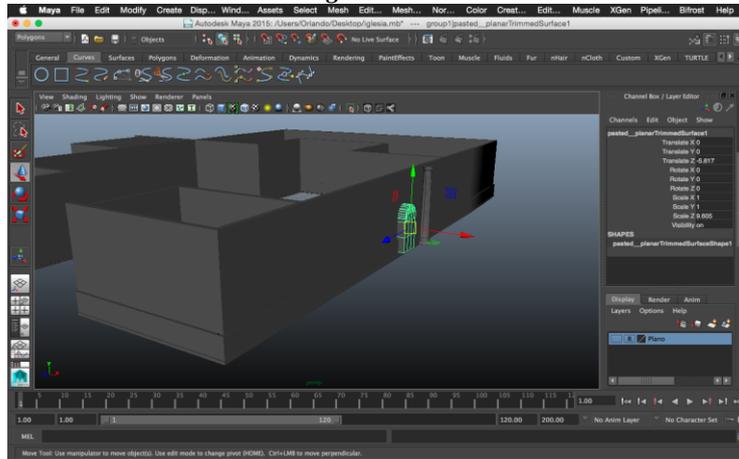
En los escenarios el modelado debe realizarse con cuidado para que la composición se vea bien, también de acuerdo a la complejidad de la escena se utilizan texturas, los objetos y materiales que necesariamente van a ser animados deben ser modelados, el modelado de objetos debe realizarse con un polígono el mismo que tiene a su vez varias extrucciones hasta obtener un modelo que parezca real.

Figura No.15



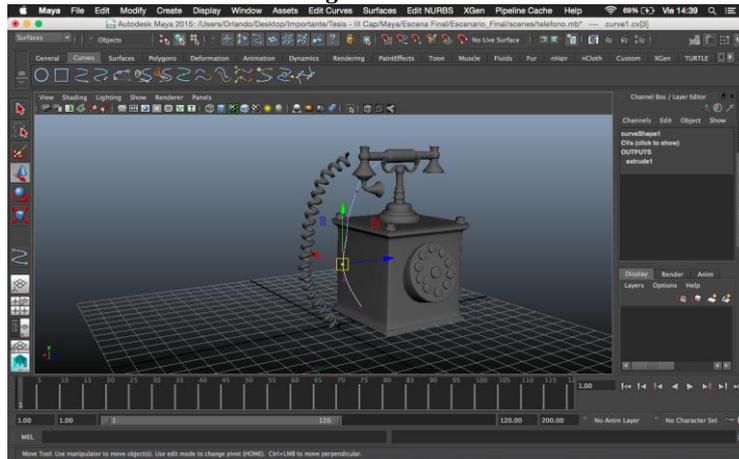
Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.16



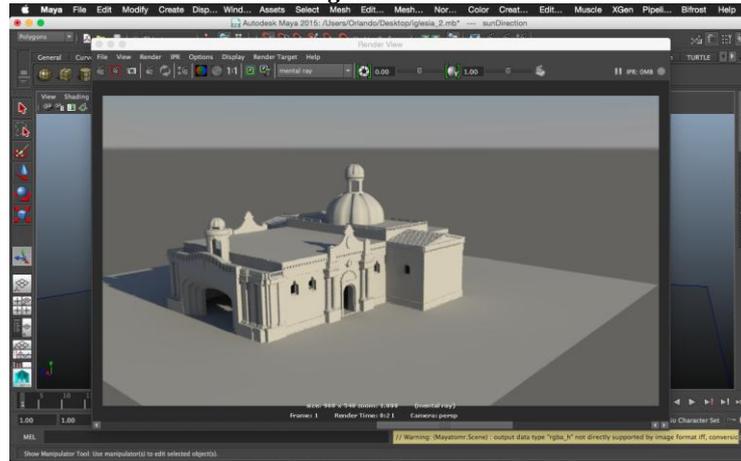
Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.17



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.18



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

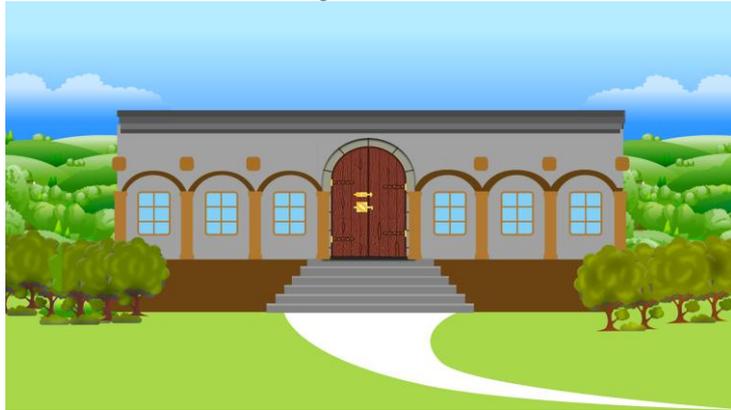
3.5.10 LOS ESCENARIOS DONDE TRANSCURRE LA ACCIÓN 3D Y 2D

Cada una de las escenas ocupa un fondo que sirve de acople para cada acción de la película animada, este fondo debe ser utilizado acorde con el tipo de cortometraje que se desea presentar, los elementos deben estar bien organizado, no se debe ver ni muy cargado ya que lograría generar mal aspecto en cada escena, lo importante de la ambientación deben ser adecuados para transmitir sensaciones en los espectadores, ya que el fondo debe ser real y utilizar colores que enfatizan la realidad.

Los escenarios de una película animada tienen mucho que ver en las acciones de los personajes y los fondos son la característica más importante en un cortometraje.

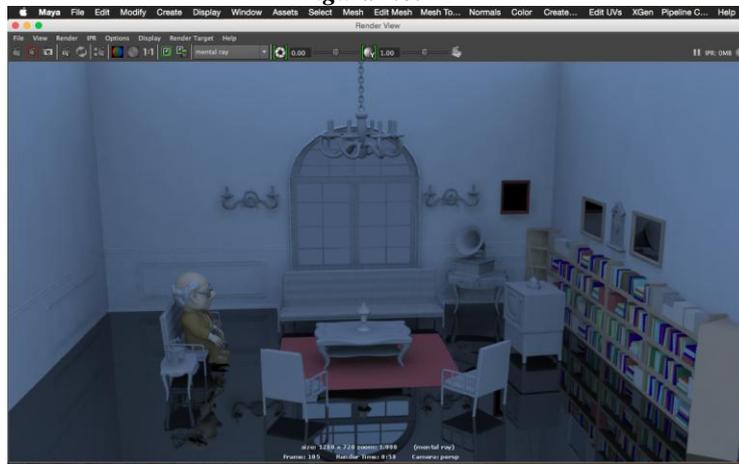
En el presente cortometraje podemos observar cada uno de los escenarios que forman parte del cortometraje, cada uno de ellos está adecuado con el tipo de escena que se quiere presentar, cada gráfico presentado a continuación.

Figura No.21



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No. 22



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.23



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

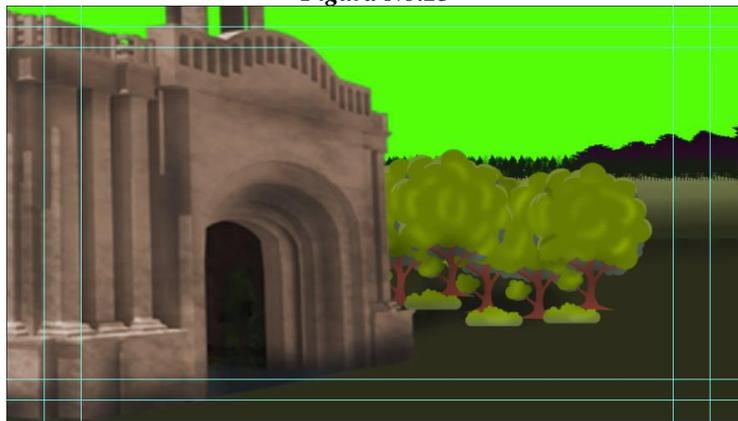
ESCENARIOS 2D

Figura No.24



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.25



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.26



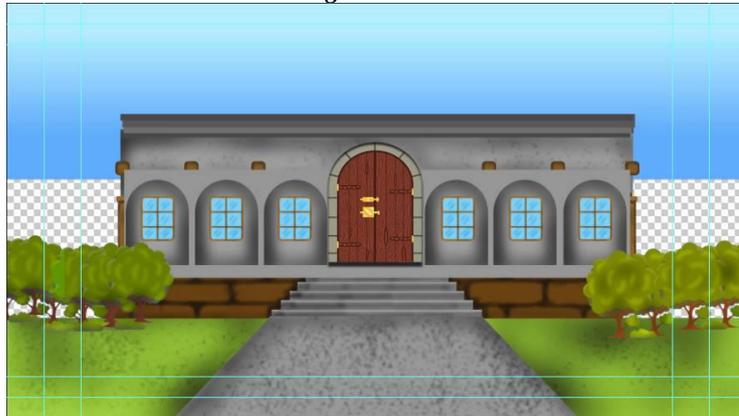
Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.27



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.28



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

3.5.11EL USO DEL COLOR

Una vez culminado la etapa del modelado y todos los personajes están en formato digital, se procede a aplicar color, ropa y texturas, que consiguen dar al personaje una sensación de profundidad y realidad, los colores se aplican de acuerdo al tipo de personaje si es una niño los colores serán más vivo , si es un abuelito los colores son apagados y tradicionales, es muy importante usar la paleta de colores que permitan que uno decida qué tipo de color es adecuado al personaje también influye la dimensión física de cada personaje.

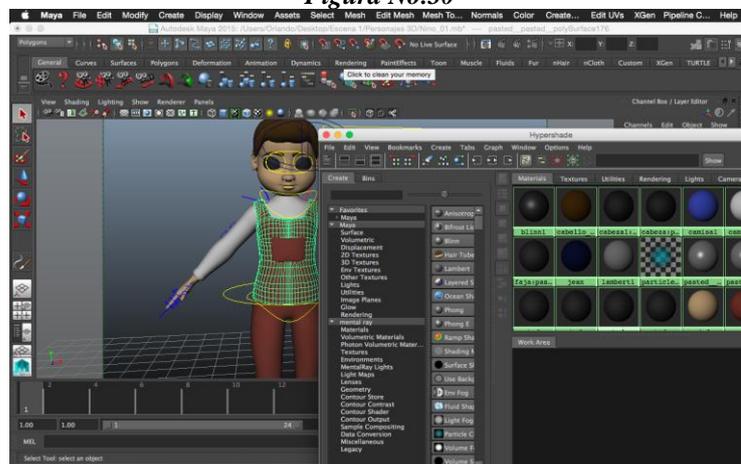
En los escenarios es importante adoptar colores que den sensación de realismo puesto que el modelo debe realizar las acciones en los fondos planificados de manera que necesita utilizar colores que profundicen los escenarios.

Figura No.29



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.30



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.31



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

3.5.12 TEXTURIZADO

Para realizar el texturizado encontramos al personaje modelado y preparado para aplicar la textura y el tono final a la superficie del personaje 3D.

Las texturas se aplican con la finalidad de definir la naturaleza, rasgos y personalidad del modelo, pues con la correcta aplicación de texturas se logró que los personajes parezcan más naturales y realistas.

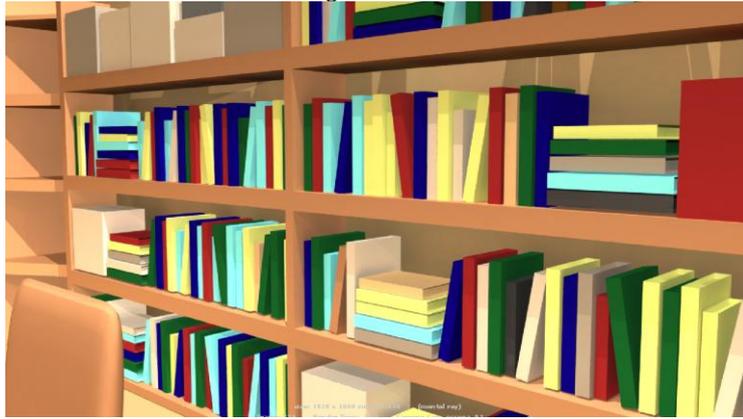
En los escenarios las texturas permiten definir el tipo de ambiente de cada una de las escenas y hacer que cada objeto se vea tan real.

Figura No.32



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.33



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.34



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.35



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No. 36



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

3.5.13 RIGGING (HUESOS)

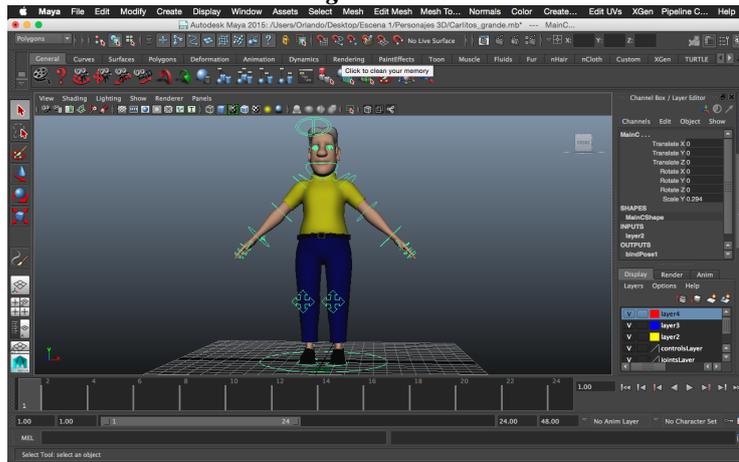
Es indispensable establecer una jerarquía de huesos (rigging) en cada uno de los personajes creados con la finalidad de manipular cada uno de los movimientos de cada escena, además se debe organizar de manera correcta una a una las articulaciones de cada parte del esqueleto, desde el más importante hasta el pequeño, logrando que las partes del cuerpo se formen y funcionen correctamente.

Figura No. 37



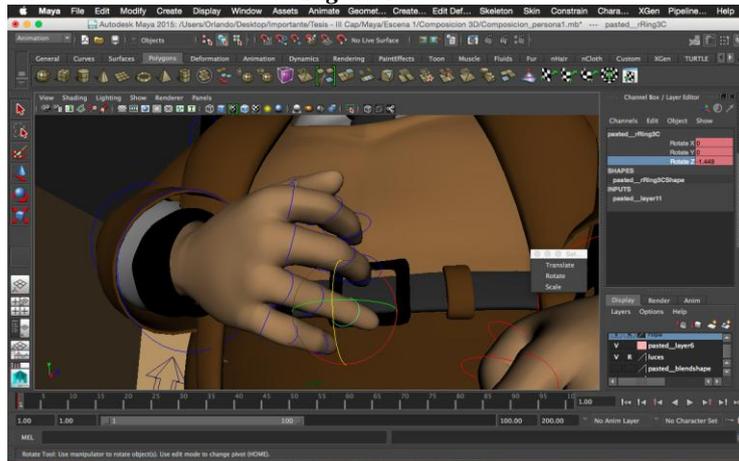
Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.38



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.39



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.40



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.41



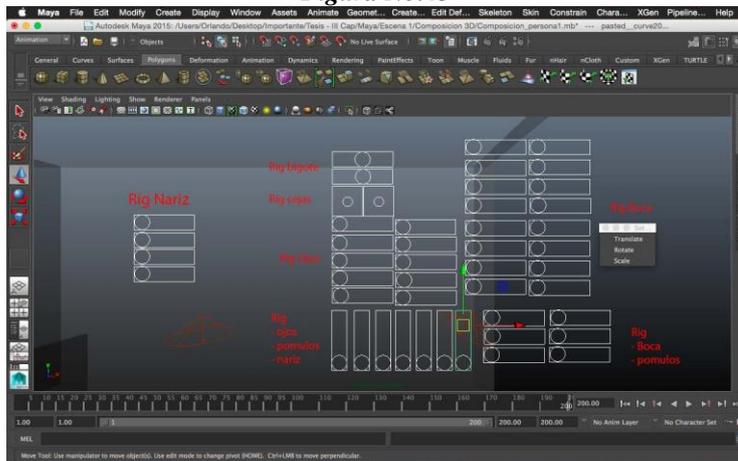
Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.42



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.43



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

3.5.14 SKINNING

El rigging trabaja en combinación con el skinning, por medio de él se asigna una malla a los Riggs lo que facilita la aplicación de piel, misma que es adaptable al modelo para que esta se deforme al seguir los movimientos que realiza el personaje.

Figura No.44



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

3.5.15 ANIMACIÓN

Es preciso mencionar que la clave para un proyecto de una película animada es la propia animación, responsable de todo lo que se mueve en el corto-animado, al simular movimiento en cada escena se realiza por medio de fotogramas que componen diversas posiciones en una escena, de manera que prosiguiendo a renderizar se puede demorar una hora en cada fotograma de acuerdo a su complejidad de composición de escena, así que es importante tener mucho cuidado al ubicar todos los elementos de cada escena, ya que con una composición adecuada nos ayuda a entender con claridad lo que sucede en la pantalla.

Figura No.45



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.46



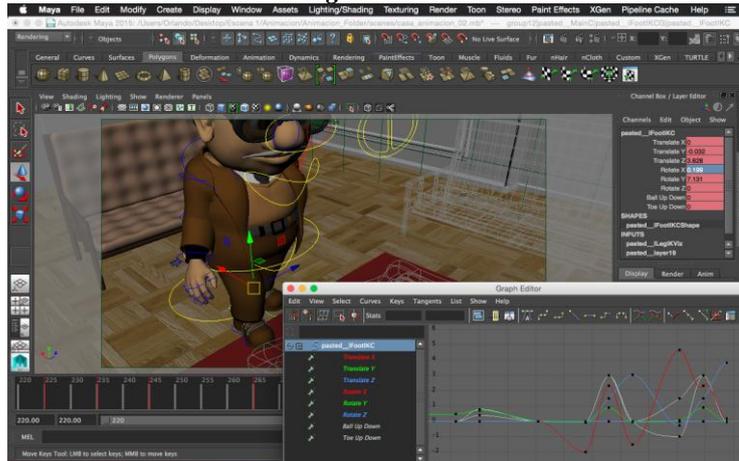
Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.47



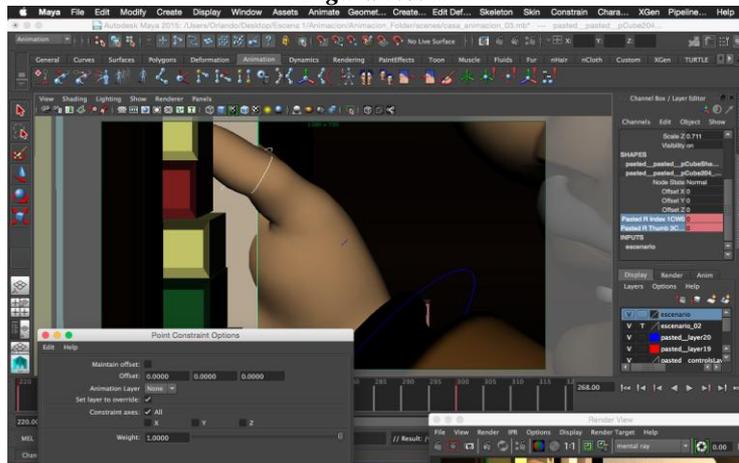
Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.48



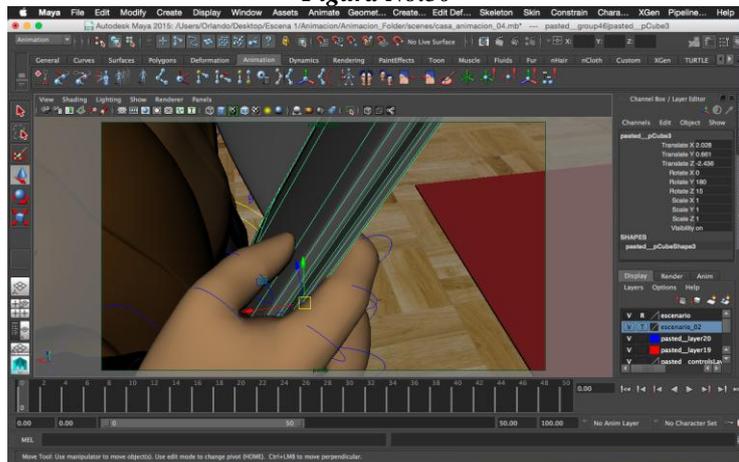
Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.49



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.50



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.51



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.52



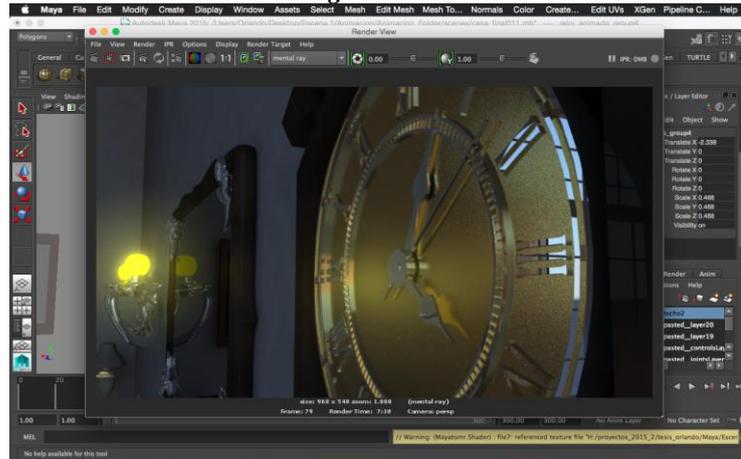
Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

3.5.16 ILUMINACIÓN

La iluminación, como parte esencial del proceso final de modelado, ayuda a caracterizar nuestra composición mediante la aplicación de luces predeterminadas o personalizadas, según las necesidades, mismas que con el uso adecuado de efectos y complementos ayudan a dar un enfoque más realista y dinámico al proyecto.

Con el uso correcto de la iluminación, no solo se cumple con los procesos básicos de una animación, si no que se prioriza el realce del entorno mediante luces basadas en parámetros de la vida real, haciendo de este modo que la asimilación del proyecto sea más clara e interesante, por su propio realismo y caracterización.

Figura No.52



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.53



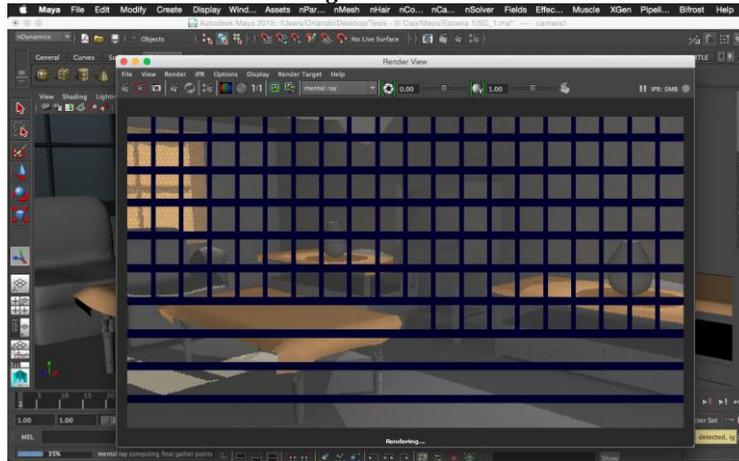
Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

3.5.17 RENDERIZADO

Para visualizar un modelo en 3d hay que tener en cuenta que este debe adoptar una punto de vista, el mismo que permitirá ver al modelo en la postura que uno quiere observarlo. Cuando el modelado está construido, con sus respectivas texturas e iluminado, se logra generar una imagen del modelo desde un punto de vista, el render.

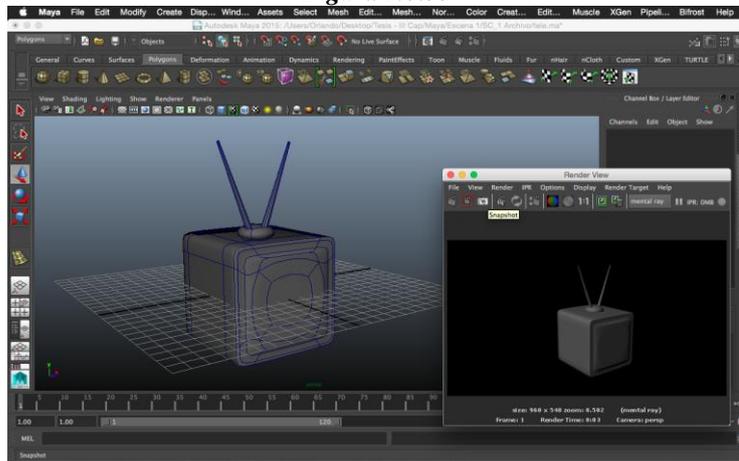
El render permite calcular le perspectiva que adopta el modelo, además de generar la visualización real de las texturas que se aplicó al modelo, durante este proceso de acuerdo al tipo de texturas de cada uno de los escenarios y de lo complejo del modelo se puede tardar en el render.

Figura No.54



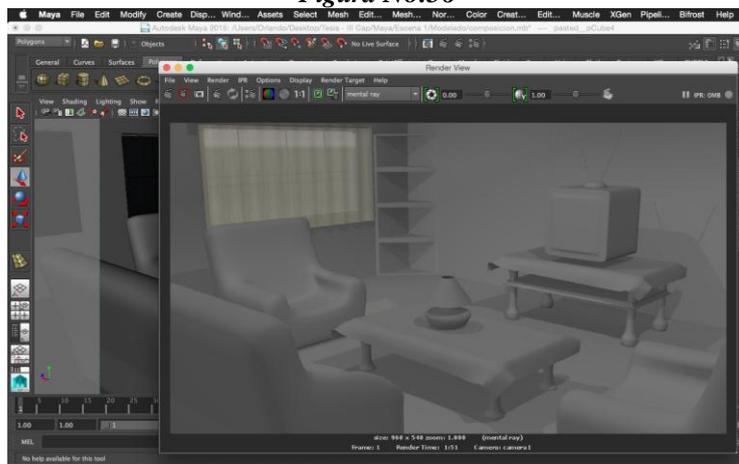
Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.55



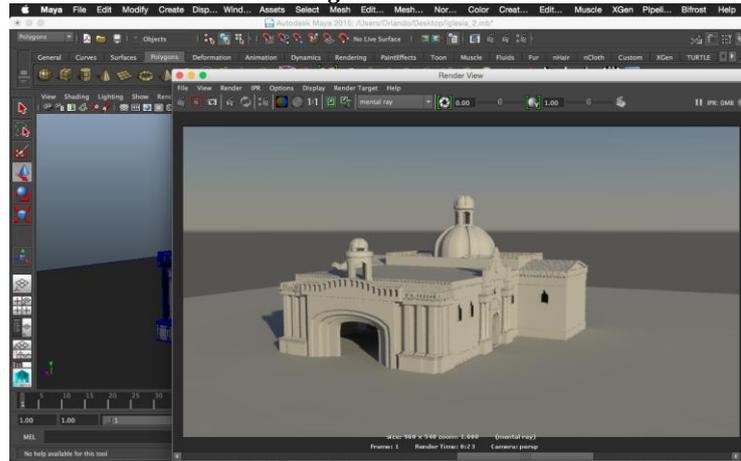
Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.56



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No.57



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

3.6 POSTPRODUCCIÓN

El proceso final del cortometraje que permite dar los retoques finales, durante este procedimiento donde se corrige los colores, se ubican las escenas en cada uno de los fondos donde transcurre la acción y finalmente la edición del video que permite sincronizar la voz con la película animada.

3.6.1 COMPOSICIÓN ESCENICA 3D Y 2D

La composición escénica es uno de las etapa que repercute en la buena presentación de las escenas, es ineludible ubicar de excelente manera cada uno de los objetos o modelos, para que este se vea bien estéticamente, lo importante de una composición escénica es que se vea estéticamente bien y que durante la película animada capte la atención de los espectadores provocando emociones y sensaciones.

Figura No. 19



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

Figura No. 20



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

3.6.2 CORRECCIÓN DE COLOR

La corrección de colores se realiza como proceso final, para darle realce, dinamismo, aspecto de realidad, generar uniformidad en todos los elementos que intervienen en cada acción y se vea estéticamente bien y logre llamar la atención del público.

3.6.3 AUDIO

El audio es una de las etapas necesarias para seleccionar el tipo de dramatismo que se quiere dar al cortometraje, las voces deben ser grabadas y editadas para puedan sincronizarse con los personajes, de esta manera ayudar a resaltar el cortometraje.

Las voces deben estar sincronizadas con los movimientos de boca, y cada sonido o voz deben ir de acuerdo a la acción o al tipo de personaje que se presenta, si este es anciano debe ser una voz baja, desvanecida y si es niño debe ser una voz alegre, dinámica.

3.6.4 EDICIÓN DE VIDEO

La edición de video permite acoplar las escenas con la finalidad de crear el cortometraje que será presentado a los espectadores, también durante este proceso se debe implementar el audio ya sea descargado de bibliotecas virtuales o personalizado para acoplar voces a cada uno de los personajes, este procedimiento es uno de los más importantes aquí es donde se debe sincronizar con mucho cuidado las voces de acuerdo a lo que cada personaje tenga que decir.

Figura No.58



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

3.1 PRESUPUESTO

PRESUPUESTO DEL CORTOMETRAJE

PRE-PRODUCCIÓN

1.1	Guión	\$200
1.2	Voz en off	\$100
1.5	Diseño de Personajes Principales	\$300
1.6	Diseño de Personajes Secundarios	\$400
1.7	Diseño de Fondos	\$500
1.8	Diseño de Props	\$300
1.9	Storyboard	\$200
1.10	Animatic Storyboard	\$200
	TOTAL	2200

Fuente: Grupo Investigador

Realizado por: Grupo Investigador

PRODUCCIÓN

2.1	Modelado	\$800
2.2	Texturizado	\$200
2.3	Rigging	\$200
2.4	Animación	\$1000
2.5	VFX	\$800
2.6	Iluminacion	\$300
2.7	Renderizado	\$800
	TOTAL	4100

Fuente: Grupo Investigador

Realizado por: Grupo Investigador

POST-PRODUCCIÓN

1.1	Composicion	\$700
1.2	Audio y efectos de Sonido	\$300
1.3	2D VFX	\$800
1.5	Correccion de Color	\$200
1.6	Master Final	\$200
	TOTAL	2200

Fuente: Grupo Investigador

Realizado por: Grupo Investigador

PRESUPUESTO GENERAL DEL CORTOMETRAJE

1.1	Pre-producción	\$2200
1.2	Producción	\$4100
1.3	Post-Producción	\$2200
1.4	10% de Imprevistos	\$850
1.5	TOTAL	\$9350

Fuente: Grupo Investigador

Realizado por: Grupo Investigador

PRECIOS UNITARIOS CD

#		Unidades	Valor Unit	
1.1	CD	753	0.80	\$603
1.2	Equipo y Maquinaria	753	0.05	\$38
1.3	Mano de Obra	753	0.06	\$45
1.4	10% de Imprevistos			\$69
1.5	TOTAL			\$755

Fuente: Grupo Investigador

Realizado por: Grupo Investigador

PRECIOS UNITARIOS PACKAGING

#		Unidades	Valor Unit	
1.1	Equipo y Maquinaria(troquelado)	753	1.00	\$753
1.2	Mano de Obra	753	0.25	\$188
1.3	Materia Prima(crushe y plastificado)	753	1.25	\$941
1.4	10% de Imprevistos			\$188
1.5	TOTAL			\$2070

Fuente: Grupo Investigador

Realizado por: Grupo Investigador

PRESUPUESTO GENERAL DEL MATERIAL

1.1	CD	\$755
1.3	Packaging	\$2070
1.4	10% de Imprevistos	\$283
1.5	TOTAL	\$3108

Fuente: Grupo Investigador

Realizado por: Grupo Investigador

PRESUPUESTO GENERAL

1.1	Producción del cortometraje	\$9350
1.2	Reproduccion de ejemplares	\$3108
1.5	TOTAL	\$12.458

Fuente: Grupo Investigador

Realizado por: Grupo Investigador

COSTOS DIRECTOS

#	DETALLE	
1.1	Adquisición de Internet	\$400
1.2	Elaboración y aplicación de instrumentos de investigación	\$800
1.3	Producción del cortometraje	\$9350
1.4	Preproducción de Ejemplares	\$3108
1.5	TOTAL	\$13.658

Fuente: Grupo Investigador

Realizado por: Grupo Investigador

COSTOS INDIRECTOS

#	DETALLE	
1.1	Transporte	\$400
1.2	Alimentación	\$500
1.3	Imprevistos	\$9
1.5	TOTAL	\$909

Fuente: Grupo Investigador

Realizado por: Grupo Investigador

PRESUPUESTO GENERAL

#	DETALLE	
1.1	Costos Directos	\$13.658
1.2	Costos Indirectos	\$909
	SUBTOTAL	\$14.567
1.3	Imprevistos	\$1457
1.5	TOTAL	\$16.024

Fuente: Grupo Investigador

Realizado por: Grupo Investigador

El financiamiento de los costos directos, indirectos e imprevistos se financiará por los investigadores.

VOCABULARIO

- **Ajuste de color:** Retoques de los ajustes de color realizados al aspecto de una película una vez acabada.
- **Animación en dos dimensiones (2D):** Toda animación producida en dos planos de dos dimensiones (ilustraciones dibujadas).
- **Animación en tres dimensiones (3D):** Animación que se utiliza modelos, muñecos y/u objetos sólidos, pero que normalmente se crea con un programa de ordenador.
- **Animatic:** Storyboard filmado (a veces con los dibujos del layout definitivo en animación 2D) en sincronización con la banda sonora, previo a la animación, para que pueda retocarse todo aquello referente a cómo se verá dicha película.
- **Banda Sonora:** Conjunto global de audio grabado utilizado en una película.
- **Personajes de animación:** personajes imaginarios concebidos por un diseñador y llevados a la vida gracias a la habilidad de un animador.
- **Rendering:** Trabajo llevado a cabo por el renderer, o proceso que tiene lugar al final de la producción de una animación 3D.
- **Sombra:** área superpuesta a una imagen de animación para indicar la zona más alejada de la fuente de luz.

3.2 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.2.1 CONCLUSIONES

- La enseñanza hacia los niños con una técnica nueva y novedosa como un cortometraje es una estrategia que ayuda a mejorar el aprendizaje, además de contribuir con dinamismo para que los niños no se incomoden y mantengan un gusto por las historias y tradiciones del lugar en el que residen, este método a ser utilizado permite llegar a los niños con mensajes claros y concisos creando conciencia en ellos respecto a los valores culturales que deben poseer ellos y sus futuras generaciones para que no se pierda esta tradición.
- Elaborar un guion acorde con los pensamientos de los niños permitirá entenderlo todo desde el primer momento en que es observado, ya que el guión poseerá todo tipo de características que permita identificar cada acto a realizarse en cada una de las escenas.
- Las ilustraciones realizadas para el cortometraje tienen características detalladas, ya que cada uno de los personajes deben mantener rasgos físicos que los identifique con el personaje, las ilustraciones tanto en 3D como en 2D son detalladas y bien organizadas, ya que son el reflejo de un buen proyecto finalizado.
- Un porcentaje considerable de niños de las escuelas de la ciudad de Latacunga, no están de acuerdo en la manera en la que los docentes imparten conocimientos de historia, pues el punto principal de una cultura es conocer sobre ella, y más si los niños residen en la ciudad, es importante que los docentes y autoridades pertinentes busquen la manera de implementar en historia sobre la cultura y tradiciones de su ciudad y que a la vez busquen estrategias y técnicas que ayuden a impartirla.
- La conciencia de conocer o informarse sobre el origen de una cultura predeterminada que viene organizándose año tras año es ineludible en los niños y todas las personas que visitan la Festividad, ya que permite recuperar el valor

cultural de apreciar una tradición y poder entender el porqué de sus personajes y en honor a quien se lo realiza.

- Los estudiantes de cuarto, quinto, sexto y séptimo grado tienen preferencia por los dibujos animados, y consideran que esta técnica como manera de enseñanza es la más adecuada para aprender sobre la cultura de la Mama Negra y de esta manera lograr incentivar a las personas que lo importante de una cultura es su origen cultural.

3.2.2 RECOMENDACIONES

- Buscar mejorar la enseñanza de los niños con nuevas estrategias, por medio de métodos nuevos y novedosos que logren impartir conocimientos culturales en los niños ya que el origen por una cultura es tan importante así como la propia identidad de una persona, en los alumnos que están en la capacidad de aprender conocimientos culturales y tener gusto por la historia se debe enseñar de manera dinámica y creativa pues al realizar un corto animado permitirá mejorar las técnicas de aprendizaje, ya que con este método el mensaje o información logra llegar de manera clara.
- Enseñar por medio de un cortometraje es el método más adecuado en la enseñanza de un niño, ya que el corto-animado contiene ilustraciones tanto en 3D como en 2D, pues esto les llama mucho la atención.
- Innovar en la educación de los alumnos mejora la calidad de enseñanza, uno de los métodos modernos son la aplicación de los recursos tecnológicos elaborados en 3D ya que la que ha tomado posesión en el mercado actual es la animación.
- Mejorar los métodos de enseñanza para impartir conocimientos en los niños, empleando como material de enseñanza un corto-animado.

3.3 BIBLIOGRAFIA

- AREVALO, Marcos Javier. "La tradición, el Patrimonio y la Identidad", Revista de estudios extremeños, ISSN 0210-2854, Vol. 60, Nº 3, 2004, págs. 925-956
- BEHOCARY, Grisel. "Competencias TIC, Diseño Multimedia
- CAMARA, Sergi. Editorial Parramón Ediciones, S.A. Ronda de Sant Pere, 5, 4ª planta 08010 Barcelona-España. Mayo-2008.ISBN:978-84-342-2672-2.
- CASTRO, Karina y SANCHEZ, José Rodrigo. (1999),
- CÓRDOVA, Mónica y CÓRDOVA, Patricio. "SIMBOLISMO DE LA MAMA NEGRA EN EL PROCESO DE CONSOLIDACIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS LATACUNGUEÑOS". Impresión *Casa de la Cultura ecuatoriana "Benjamín Carrión" Núcleo de Cotopaxi.* Ecuador-Cotopaxi.2009.
- DIEZ DE VELASCO, F. "Historias de las Religiones", MADRID, 2001.
- ESPINOSA, Manuel. "Los mestizos Ecuatorianos y las señales de Identidad Cultural". QUITO-ECUADOR: TRAMASOCIAL Editorial-2000, págs. 296, ISBN. 9978-41-406-1.
- HUET, Anne. "EL GUIÓN", Ediciones Paidós Ibérica, S.A, Impreso en España- 2006, ISBN: 978-84-493-1845-0.
- JIM, Thompson, BARNABY, Berbank y NIC, Cusworth. VIDEOJUEGOS Manual para diseñadores gráficos. Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2008. ISBN: 978-84-252-2266-5.
- GUILCAMAIGUA, Lucía en su tesis "Propuesta de Revitalización Cultural en base al calendario agro festivo en la comunidad Cuturiví Chico del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi."(2011).
- MOLANO, Olga. "Identidad Cultural un concepto que evoluciona".
- PAUL, Wells. "Fundamentos de la Animacion" Editorial Parramón Ediciones, S.A, Barcelona-España, 2007. ISBN:978-84-342-2941-9.
- PUEBLOS INDIGENAS Y EDUCACION. Ediciones ABYA-YALA.AV.12 de Octubre 14-30 y Wilson. Quito-Ecuador,(1999).ISBN:9978-04.....
- SIERRA, Guillermo. (2009),
- SÁENZ VALIENTE, Rodolfo. "Arte y Técnica de la Animación" Ediciones de la Flor S.R.L. Gorriti 3695, C1172ACE Buenos Aires-Argentina, 2006. ISBN: 978-950-515-273-5.

- TOOD, Michael Peterson. “Descubre 3D Studio MAX”. Editorial PRENTICE HALL Iberia, S.R.I.. C/ Nuñez de Balboa, 12028006 Madrid, 2000. ISBN: 84-8322-203-5.
- VALENCIA, María Eugenia. (2009),
- WHITE, Tony. “Animación del Lápiz al Pixel (Técnicas clásicas para animadores digitales)”. Ediciones Omega, S.A. Plató, 26-08006 Barcelona-España, 2009.ISBN: 978-84-282-1464-3.
- WELLS, Paul, QUINN, Joanna y MILLS, Wells. “Dibujo para Animación”. Editorial BLUME, Av. Mare de Déu de Lorda, 2008034, Barcelona,2009.ISBN: 978-84-8076-867-3.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- AREVALO, Marcos Javier. "La tradición, el Patrimonio y la Identidad", Revista de estudios extremeños, ISSN 0210-2854, Vol. 60, Nº 3, 2004, págs. 925-956
- CAMARA, Sergi. Editorial Parramón Ediciones, S.A. Ronda de Sant Pere, 5, 4ª planta 08010 Barcelona-España. Mayo-2008.ISBN:978-84-342-2672-2.
- CÓRDOVA, Mónica y CÓRDOVA, Patricio. “SIMBOLISMO DE LA MAMA NEGRA EN EL PROCESO DE CONSOLIDACIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS LATACUNGUEÑOS”. Impresión *Casa de la Cultura ecuatoriana “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi.* Ecuador-Cotopaxi.2009.
- ESPINOSA, Manuel. "Los mestizos Ecuatorianos y las señales de Identidad Cultural". QUITO-ECUADOR: TRAMASOCIAL Editorial-2000, págs. 296, ISBN. 9978-41-406-1.
- JIM, Thompson, BARNABY, Berbank y NIC, Cusworth. VIDEOJUEGOS Manual para diseñadores gráficos. Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2008. ISBN: 978-84-252-2266-5.
- GUILCAMAIGUA, Lucía en su tesis “Propuesta de Revitalización Cultural en base al calendario agro festivo en la comunidad Cuturiví Chico del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi.”(2011).
- HUET, Anne. “EL GUIÓN”, Ediciones Paidós Ibérica, S.A, Impreso en España- 2006, ISBN: 978-84-493-1845-0.

- PAUL, Wells. “Fundamentos de la Animacion” Editorial Parramón Ediciones, S.A, Barcelona-España, 2007. ISBN: 978-84-342-2941-9.
- PUEBLOS INDIGENAS Y EDUCACION. Ediciones ABYAYALA.AV.12 de Octubre 14-30 y Wilson. Quito-Ecuador, (1999).ISBN:9978-04.....
- SÁENZ VALIENTE, Rodolfo. “Arte y Técnica de la Animación” Ediciones de la Flor S.R.L. Gorriti 3695, C1172ACE Buenos Aires-Argentina, 2006. ISBN: 978-950-515-273-5.
- TOOD, Michael Peterson. “Descubre 3D Studio MAX”. Editorial PRENTICE HALL Iberia, S.R.I.. C/ Nuñez de Balboa, 12028006 Madrid, 2000. ISBN: 84-8322-203-5.
- WHITE, Tony. “Animación del Lápiz al Pixel (Técnicas clásicas para animadores digitales)”. Ediciones Omega, S.A. Plató, 26-08006 Barcelona-España, 2009.ISBN: 978-84-282-1464-3.
- WELLS, Paul, QUINN, Joanna y MILLS, Wells. “Dibujo para Animación”. Editorial BLUME, Av. Mare de Déu de Lorda, 2008034, Barcelona,2009.ISBN: 978-84-8076-867-3.

ANEXOS

3.3.1 ANEXOS

ENCUESTA REALIZADA A LA ESCUELA “ONCE DE NOVIEMBRE”

Encuesta Realizada a los niños de la escuela “Once de Noviembre”

CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

Este tipo de investigación se realiza con la finalidad de conocer el nivel de conocimiento cultural que existe en la actualidad en los niños, sobre el origen cultural de la Mama Negra.

Esta encuesta está dirigida a los niños de 8 a 12 años de la escuela "11 DE NOVIEMBRE".

INSTRUCCIONES:

- Lea detenidamente con cuidado y conteste las preguntas con honestidad.
- Encierre en un círculo o marque con una X la respuesta.
- No realice ni tachones ni manchones.

CUESTIONARIO

1.- Conoce usted sobre el origen de la Mama Negra?

SI

NO

2.- Conoce usted el significado del personaje llamado Mama Negra?

SI

NO

3.- Sabe usted en qué año se originó la fiesta de la Mama Negra?

1963

1990

1812

no sabe

4.- Conoce el motivo por el cual se integró el personaje de la Mama Negra a la fiesta tradicional?

SI NO

5.- Usted ha visto alguna publicidad o medios publicitarios que den a conocer el origen cultural de la Mama Negra?

SI NO

6.- Le gustaría a usted conocer más información sobre la Mama Negra?

SI NO

7.- Le gustan los dibujos animados?

SI NO

8.- Ha visto un corto-animado en 3D sobre el origen de la Mama Negra?

SI NO

9.- Le gustaría ver un corto-animado en 3D sobre el origen cultural de la Mama Negra?

SI NO

10.- La producción de un cortometraje con animación 3D permitirá difundir este acontecimiento socio-cultural?

SI NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

CORTOMETRAJE



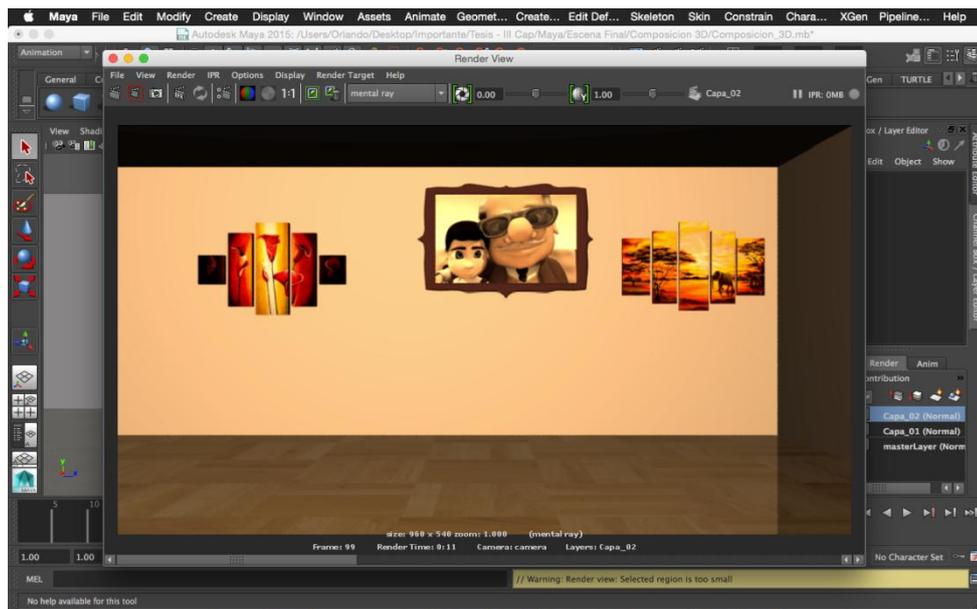
Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina



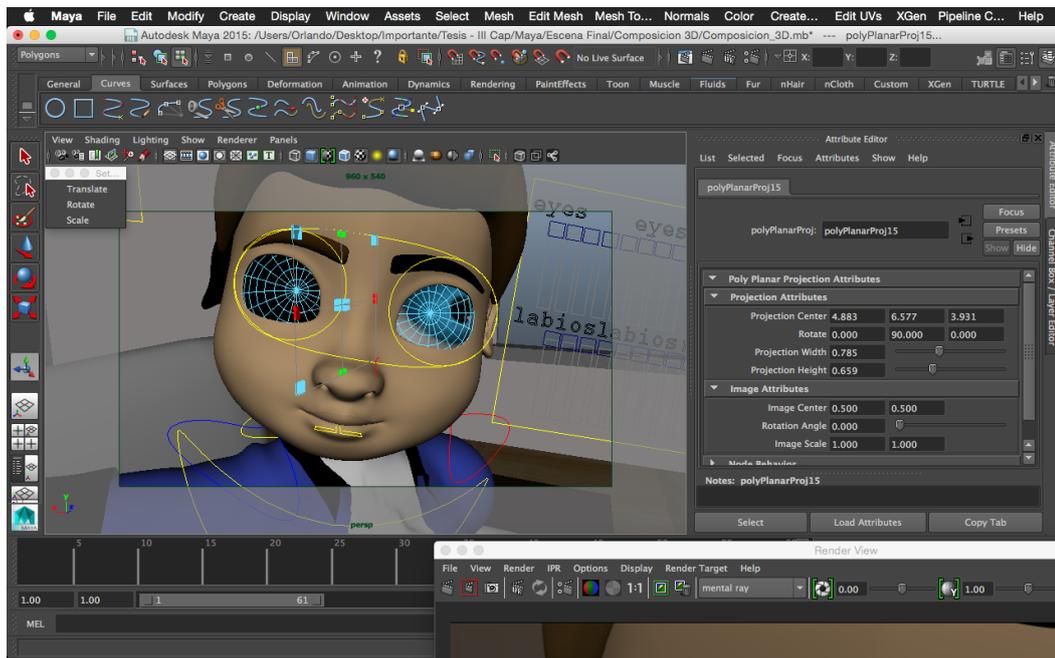
Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina



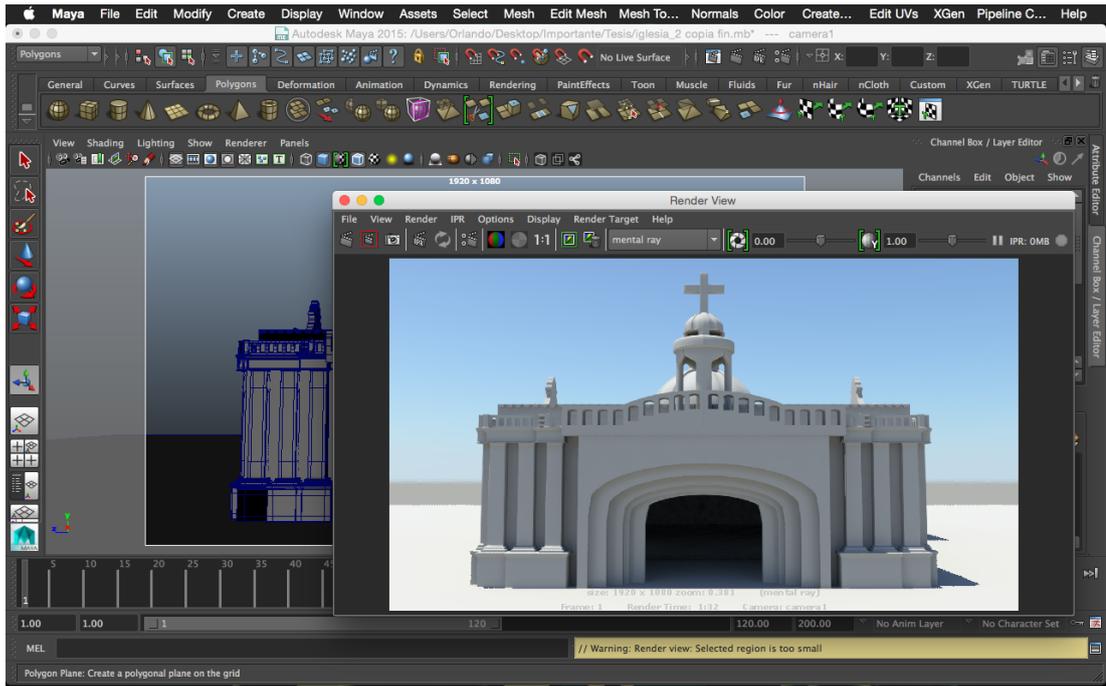
Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina



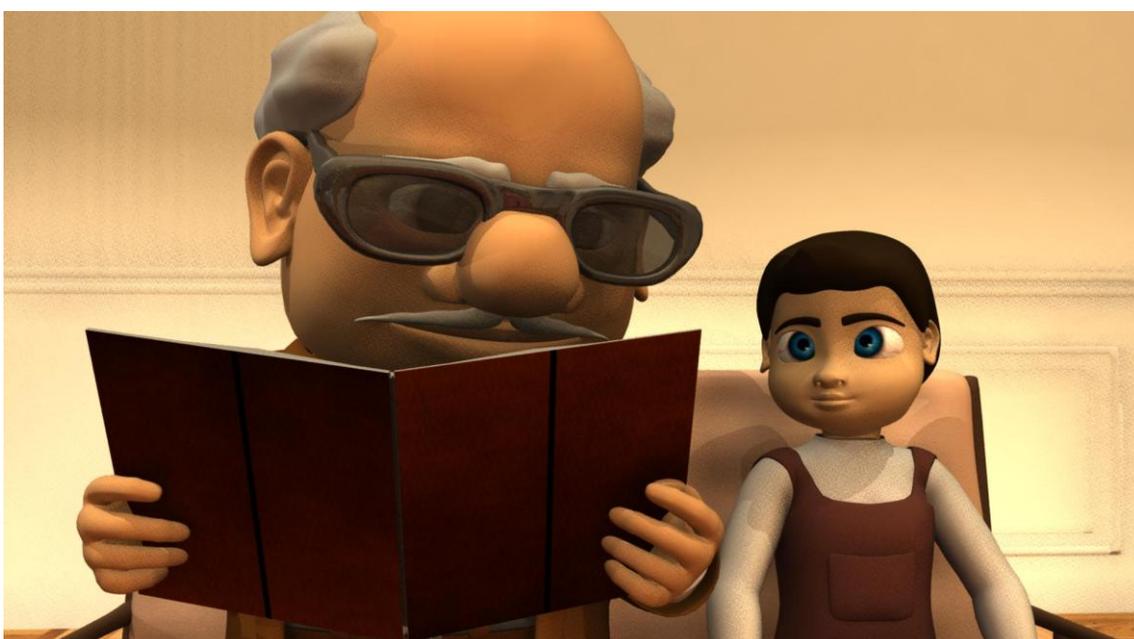
Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina



Elaborado por: Orlando Pachacama y Gabriela Molina

FOTOS ENCUESTA



Fuente por: Gabriela Molina y Orlando Pachacama



Fuente por: Gabriela Molina y Orlando Pachacama



Fuente por: Gabriela Molina y Orlando Pachacama



Fuente por: Gabriela Molina y Orlando Pachacama



Fuente por: Gabriela Molina y Orlando Pachacama



Fuente por: Gabriela Molina y Orlando Pachacama