



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE EDUCACIÓN**

**CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO**

## **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**“GRAFISMO AUDIOVISUAL DE LOS RITUALES DE MEDICINA ANCESTRAL EN  
LA PARROQUIA SAN MIGUEL DE SALCEDO”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de  
Ingenieros en Diseño Gráfico Computarizado

**Autores:**

Chancusig Chancusig Carlos Alexander

Sánchez Moposita Adriana Lizbeth

**Tutor:**

Mg. Sergio Eduardo Chango Pastuña

**Latacunga - Ecuador**

**Septiembre 2020**

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotros **CHANCUSIG CHANCUSIG CARLOS ALEXANDER** y **SÁNCHEZ MOPOSITA ADRIANA LIZBETH** declaramos ser autores del presente proyecto de investigación: “**GRAFISMO AUDIOVISUAL DE LOS RITUALES DE MEDICINA ANCESTRAL EN LA PARROQUIA SAN MIGUEL DE SALCEDO**” siendo el Mg. Sergio Chango, tutor del presente trabajo; y eximimos expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certificamos que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de nuestra exclusiva responsabilidad.



.....  
**Chancusig Chancusig Carlos Alexander**

**C.I. 050342059-8**



.....  
**Sánchez Moposita Adriana Lizbeth**

**C.I. 180487356-8**

## **AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO**

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

**“GRAFISMO AUDIOVISUAL DE LOS RITUALES DE MEDICINA ANCESTRAL EN LA PARROQUIA SAN MIGUEL DE SALCEDO”**, de Chancusig Chancusig Carlos Alexander y Sánchez Moposita Adriana Lizbeth, de la carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, septiembre 2020



.....  
**Mg. Sergio Eduardo Chango Pastuña**

**C.I.: 050237217-0**

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Facultad de Ciencias Humanas y Educación; por cuanto, los postulantes: CHANCUSIG CHANCUSIG CARLOS ALEXANDER y SÁNCHEZ MOPOSITA ADRIANA LIZBETH con el título de Proyecto de Investigación: **“GRAFISMO AUDIOVISUAL DE LOS RITUALES DE MEDICINA ANCESTRAL EN LA PARROQUIA SAN MIGUEL DE SALCEDO”** han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúnen los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación de Proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según las normativas institucionales.

Latacunga, septiembre 2020

Para constancia firman:



.....

**Lector 1 (presidente)**

**Nombre: Mg. C. Alexander Lascano C.**

**C.I. 0502622020**



.....

**Lector 2**

**Nombre: Mg. Jeanette Realpe C.**

**C.I. 1716569338**



.....

**Lector 3**

**Nombre: Arq. Enrique Lanás L., Mg. DA**

**C.I. 0501647598**

## **AGRADECIMIENTO**

*Agradezco a Papá Dios por un día más de vida  
Junto a las personas muy estimadas En especial a  
mi madre Lidia Chancusig, mi padre Edgar  
Chancusig, mis hermanos y mis abuelitos Lucrecia  
Chicaiza, Carlos Chancusig quienes siempre me  
dieron su apoyo y cariño incondicional, a todos mi  
amigos y personas que me apoyaron de una u otra  
manera.*

**Carlos Chancusig**

## **AGRADECIMIENTO**

*Quiero agradecer primeramente a Dios por permitirme estar donde estoy. Agradezco de manera muy especial a mis padres, hermano y abuelitos que han sido el motor fundamental en mi vida. A mis amigos y amigas que me han brindado su apoyo en momentos difíciles y claro en los momentos de alegría. Agradezco a la vida por darme una segunda oportunidad, fueron momentos muy duros y muy buenos también, pero me ayudaron a ser mejor persona y ser humano. Agradezco a mi docente tutor, Sergio por su apoyo y paciencia. Agradezco a cada una de las personas que creen en mí y me han brindado su apoyo durante todo este tiempo.*

**Adriana Sánchez**

## **DEDICATORIA**

*Dedico esta tesis a mis padres Lidia Piedad Chancusig Quinatoa, Edgar Orlando Chancusig Chicaiza, mis hermanos. Mis abuelitos Lucrecia María Llano Chicaiza, Segundo Carlos Chancusig Casa, que siempre me apoyaron incondicionalmente en la parte moral y económica para poder llegar a ser un profesional.*

**Carlos Chancusig**

## **DEDICATORIA**

*Dedico este trabajo primeramente a Dios por darme su bendición para poder seguir adelante. A mis padres y hermano quienes me han apoyado en todo momento, por darme fuerzas y animados para continuar, son mi orgullo y ejemplo a seguir. A mis abuelitos quienes me han brindado su apoyo incondicional durante todo este tiempo. Esto es por y para ustedes.*

**Adriana Sánchez**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN**

**Autores:**

Chancusig Chancusig Carlos Alexander  
Sánchez Moposita Adriana Lizbeth

**RESUMEN**

**TITULO: “GRAFISMO AUDIOVISUAL DE LOS RITUALES DE MEDICINA ANCESTRAL EN LA PARROQUIA SAN MIGUEL DE SALCEDO.”**

El proyecto de investigación pretende dar mayor relevancia a los rituales de medicina ancestral, siendo estos capaces de curar enfermedades que, en algunos casos, los doctores no han podido detectar en sus pacientes. La carencia de conocimientos sobre recursos de diseño audiovisual que ayuden a plasmar las distintas sensaciones de las personas al realizarse rituales de medicina ancestral, demanda la necesidad de desarrollar un diseño audiovisual creativo y de alta calidad enfocado en un personaje representativo de los rituales. El proyecto tiene como objetivo el desarrollo de un grafismo audiovisual sobre los rituales de la medicina ancestral en la parroquia San Miguel de Salcedo. Mediante la utilización de técnicas de ilustración (bosquejo y digital) se logró una composición armónica dando mayor relevancia a los rituales de medicina ancestral y su personaje principal, desarrollando un producto que contribuya en la conservación y fortalecimiento de los rituales que con el pasar del tiempo han sido olvidados y casaren de importancia en distintos lugares de la parroquia. A través de técnicas de investigación como entrevistas, encuestas, elementos técnicos, guiones, storyboard, narrativas, fuentes bibliográficas se obtuvo información teórica relevante y diferentes metodologías como: Rafael Ráfols & Antoni Colomer (2003) “Diseño audiovisual”, Austin Shaw (2016) “Diseño para el movimiento, fundamentos y técnicas del diseño de movimiento” y Fernández A. Pardo (2014). “Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales”. En base a las metodologías mencionadas, se estableció un flujo de trabajo con una serie de elementos de creación propios del Diseño Gráfico, mismo que permitió la ejecución correcta de la estructura audiovisual.

**Palabras clave:** Diseño audiovisual, personaje representativo, rituales, grafismo.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI**  
**FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION**

**Authors:**

Chancusig Chancusig Carlos Alexander  
Sánchez Moposita Adriana Lizbeth

**ABSTRACT**

**TITLE:**

**"AUDIOVISUAL GRAPHICS OF THE ANCESTRAL MEDICINE RITUALS IN SAN MIGUEL DE SALCEDO PARISH."**

The research project aims to give greater relevance to ancient medicine rituals, being capable of curing diseases that, in some cases, doctors have not been able to detect in their patients. The lack of knowledge about audiovisual design resources help to capture the different sensations of people when performing ancestral medicine rituals, demands the need to develop a creative and high-quality audiovisual design focused on a representative character of the rituals. The project aims to develop an audiovisual graphic on the rituals of ancestral medicine in San Miguel de Salcedo parish. Through the use of illustration techniques (sketch and digital) a harmonic composition was achieved giving more relevance to the rituals of ancestral medicine and its main character, developing a product that contributes to the conservation and strengthening of the rituals which have been forgotten with the passing of time and married of importance in different places of the parish. Through research techniques such as interviews, surveys, technical elements, scripts, storyboards, narratives, bibliographic sources, relevant theoretical information and different methodologies were obtained such as: Rafael Ráfols & Antoni Colomer (2003) "Audiovisual Design", Austin Shaw (2016) "Design for Movement, Fundamentals and Techniques of Movement Design" and Fernandez A. Pardo (2014). "Fundamentals of production and management of audiovisual projects". Based on the mentioned methodologies, a workflow was established, with a series of creation elements typical of Graphic Design, which will achieve the correct execution of the audiovisual structure.

**Keywords:** Audiovisual design, representative character, rituals, graphics.



Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi

## AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por los señores Egresados de la carrera de **DISEÑO GRÁFICO** de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación: **CHANCUSIG CHANCUSIG CARLOS ALEXANDER Y SÁNCHEZ MOPOSITA ADRIANA LIZBETH** cuyo título versa "**GRAFISMO AUDIOVISUAL DE LOS RITUALES DE MEDICINA ANCESTRAL EN LA PARROQUIA SAN MIGUEL DE SALCEDO.**" lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

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

Latacunga, septiembre del 2020

Atentamente,

**DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS**  
**MSc. Emma Jackeline Herrera Lasluisn**  
c.e: 0502277031



## ÍNDICE

<b>DECLARACIÓN DE AUTORÍA</b> .....	ii
<b>AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO</b> .....	iii
<b>APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN</b> .....	iv
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	v
<b>DEDICATORIA</b> .....	vii
<b>RESUMEN</b> .....	ix
<b>ABSTRACT</b> .....	x
<b>ÍNDICE</b> .....	xii
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b> .....	xvi
<b>ÍNDICE DE GRÁFICOS</b> .....	xvii
<b>ÍNDICE DE ANEXOS</b> .....	xix
<b>1. INFORMACION GENERAL</b> .....	1
<b>2. RESUMEN DEL PROYECTO</b> .....	2
<b>3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO</b> .....	3
<b>4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO</b> .....	4
4.1.    Beneficiarios directos .....	4
4.2.    Beneficiarios indirectos .....	4
<b>5. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b> .....	4
5.1.    Planteamiento del problema.....	4
5.2.    Delimitación del problema .....	7
5.3.    Formulación del problema.....	8
<b>6. OBJETIVOS</b> .....	8
6.1.    Objetivo General .....	8
6.2.    Objetivos Específicos .....	8
<b>7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS</b> .....	8
<b>8. FUNDAMENTACIÓN CIENTIFICO – TÉCNICA</b> .....	11
8.1.    Antecedentes .....	11
8.2.    Grafismo .....	14
8.2.1.    Que es grafismo .....	14
8.2.2.    Que es grafismo audiovisual .....	14
8.2.3.    Tipos de grafismo audiovisual .....	15
8.3.    Principales exponentes del grafismo audiovisual .....	16

8.4.	El grafismo, como medio de expresión comunicacional en los procesos cinematográficos y televisivos .....	16
8.4.1.	El grafismo como un sistema conceptual.....	17
8.5.	Diseño audiovisual .....	17
8.5.1.	Que es el diseño audiovisual .....	17
8.5.2.	Diseño audiovisual y la comunicación .....	18
8.5.3.	Componentes del mensaje audiovisual .....	18
8.5.4.	Formas del diseño audiovisual .....	19
8.5.4.1.	Espacio.....	19
8.5.4.1.1.	Estructura del espacio.....	20
8.5.4.1.2.	Módulos estructurales.....	20
8.5.4.1.3.	Estructura de la superficie .....	20
8.5.4.1.4.	Estructura de la profundidad.....	21
8.5.4.2.	Tiempo y movimiento .....	21
8.5.4.2.1.	Sonido.....	22
8.5.4.2.1.1.	Componentes del sonido .....	23
8.5.4.3.	Imagen .....	23
8.5.4.3.1.	Color y luz .....	23
8.5.4.4.	Forma gráfica .....	24
8.5.4.4.1.	Tipografía .....	24
8.5.4.5.	Imagen grabada.....	25
8.5.4.6.	Imagen gráfica .....	25
8.5.4.7.	Animación.....	25
8.5.4.7.1.	Tipos de animación .....	26
8.5.4.7.1.1.	Animación tradicional.....	26
8.5.4.8.	Imagen sintética 3D.....	26
8.5.4.8.1.	Animación 3D.....	26
8.5.5.	Manifestaciones del diseño audiovisual.....	27
8.5.5.1.	Publicidad .....	27
8.5.5.2.	Televisión .....	27
8.5.5.3.	Multimedia.....	27
8.5.5.4.	Videoclip .....	27
8.5.6.	Formatos del diseño audiovisual .....	27
8.5.7.	El diseño audiovisual en el entorno social .....	28
8.5.8.	Fases de la producción audiovisual .....	29

8.5.8.1.	Pre-producción.....	29
8.5.8.1.1.	Idea.....	30
8.5.8.1.2.	Estructura.....	30
8.5.8.1.3.	Sinopsis.....	31
8.5.8.1.4.	Guion.....	31
8.5.8.1.4.1.	Guion literario.....	31
8.5.8.1.4.2.	Guion técnico.....	31
8.5.8.1.5.	Storyboard (guía de dibujo).....	32
8.5.8.2.	Producción.....	32
8.5.8.2.1.	Elementos sintácticos de los discursos audiovisuales.....	32
8.5.8.2.1.1.	Planos audiovisuales.....	32
8.5.8.2.1.2.	Movimiento de cámara.....	33
8.5.8.2.1.3.	Composición.....	33
8.5.8.2.1.4.	Efectos especiales.....	33
8.5.8.3.	Post-producción.....	34
8.5.8.3.1.	Edición o montaje.....	34
8.5.8.3.2.	Efectos visuales.....	34
8.5.8.3.3.	Sonorización.....	34
8.5.8.3.4.	Flujo de trabajo.....	35
8.6.	Saberes ancestrales.....	36
8.6.1.	Que son saberes ancestrales.....	36
8.6.2.	Características de saberes ancestrales.....	36
8.6.3.	Importancia de saberes ancestrales.....	37
8.6.4.	Tipos de saberes ancestrales en el Ecuador.....	37
8.6.5.	Ritual.....	37
8.6.6.	Revalorización de saberes.....	39
8.6.7.	Saberes en el ámbito social.....	39
8.6.8.	Medicina ancestral local.....	40
8.7.	Medicina ancestral.....	40
8.7.1.	Plantas medicinales (Uso y tratamiento).....	41
<b>9.</b>	<b>PREGUNTAS CIENTÍFICAS.....</b>	<b>43</b>
<b>10.</b>	<b>METODOLOGÍA Y DISEÑO EXPERIMENTAL.....</b>	<b>43</b>
10.1.	Enfoque de la Investigación.....	43
10.2.	Tipos de investigación.....	43
10.2.1.	Investigación bibliográfica.....	43

10.2.2.	Investigación documental.....	44
10.2.3.	Investigación de campo.....	44
10.2.4.	Investigación proyectual .....	45
10.3.	Métodos de investigación .....	45
10.3.1.	Método descriptivo .....	45
10.3.2.	Método analítico .....	46
10.4.	Técnicas de investigación .....	46
10.4.1.	Entrevistas .....	46
10.4.2.	Encuestas.....	46
10.5.	Metodología.....	47
<b>11.</b>	<b>ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS</b> .....	<b>47</b>
11.1.	Aplicación de entrevista a Heriberto Tercero .....	47
11.2.	Aplicación de entrevista a profesionales .....	61
11.3.	Aplicación de encuesta a la Comunidad Papahurco.....	65
11.3.1.	Tabulación de la encuesta .....	66
11.3.2.	Resultados generales de la encuesta .....	81
11.4.	Aplicación de la encuesta a jóvenes.....	82
11.4.1.	Tabulación de la encuesta .....	82
11.4.2.	Resultados generales de la encuesta .....	94
<b>12.</b>	<b>DISEÑO DE LA PROPUESTA</b> .....	<b>94</b>
12.1.	Tema de la propuesta.....	94
12.2.	Conceptualización .....	94
12.3.	Objetivos.....	94
12.4.	Planteamiento de la propuesta .....	95
12.5.	Justificación de la propuesta .....	95
12.6.	Definición del problema .....	95
12.7.	Título del proyecto .....	95
12.8.	Factibilidad técnica .....	96
12.9.	Factibilidad económica.....	96
12.10.	Desarrollo de la propuesta .....	96
12.10.1.	Desarrollo .....	96
12.10.2.	Pre-producción .....	96
12.10.3.	Producción .....	101
12.10.4.	Post-producción .....	109
12.10.5.	Balance .....	116

<b>13. IMPACTO</b> .....	116
13.1. Impacto social .....	116
<b>14. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO</b> .....	117
14.1. Marco Administrativo .....	117
14.2. Recursos económicos .....	118
14.3. Recursos tecnológicos .....	118
14.4. Recursos técnicos .....	119
14.5. Recursos indirectos .....	119
14.6. Total, de costos de producción.....	119
<b>15. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	120
15.1. Conclusiones .....	120
15.2. Recomendaciones.....	120
<b>16. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	122
<b>17. ANEXOS</b> .....	131

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> Actividades y sistemas de tareas .....	8
<b>Tabla 2:</b> Plantas medicinales - uso y tratamiento .....	41
<b>Tabla 3:</b> Entrevista - personaje principal .....	47
<b>Tabla 4:</b> Segunda entrevista - personaje principal.....	58
<b>Tabla 5:</b> Entrevista a profesionales - docente.....	61
<b>Tabla 6:</b> Entrevista a profesionales - Jairo Castillo .....	63
<b>Tabla 7:</b> Tabulación - pregunta N°1 .....	66
<b>Tabla 8:</b> Tabulación – pregunta N° 2 .....	67
<b>Tabla 9:</b> Tabulación – pregunta N° 3 .....	68
<b>Tabla 10:</b> Tabulación – pregunta N° 4 .....	68
<b>Tabla 11:</b> Tabulación – pregunta N° 5 .....	69
<b>Tabla 12:</b> Tabulación – pregunta N° 6 .....	70
<b>Tabla 13:</b> Tabulación – pregunta N° 7 .....	71
<b>Tabla 14:</b> Tabulación – pregunta N° 8 .....	72
<b>Tabla 15:</b> Tabulación – pregunta N° 9 .....	73
<b>Tabla 16:</b> Tabulación – pregunta N° 10 .....	74

<b>Tabla 17:</b> Tabulación – pregunta N° 11 .....	75
<b>Tabla 18:</b> Tabulación – pregunta N° 12 .....	76
<b>Tabla 19:</b> Tabulación – pregunta N° 13 .....	77
<b>Tabla 20:</b> Tabulación – pregunta N° 14 .....	78
<b>Tabla 21:</b> Tabulación – pregunta N° 15 .....	79
<b>Tabla 22:</b> Tabulación – pregunta N° 16 .....	80
<b>Tabla 23:</b> Tabulación – N° 1.....	82
<b>Tabla 24:</b> Tabulación – N° 2.....	83
<b>Tabla 25:</b> Tabulación – N° 3.....	84
<b>Tabla 26:</b> Tabulación – N° 4.....	85
<b>Tabla 27:</b> Tabulación – N° 5.....	86
<b>Tabla 28:</b> Tabulación – N° 6.....	87
<b>Tabla 29:</b> Tabulación – N° 7.....	88
<b>Tabla 30:</b> Tabulación – N° 8.....	89
<b>Tabla 31:</b> Tabulación – N° 9.....	90
<b>Tabla 32:</b> Tabulación – N° 10.....	91
<b>Tabla 33:</b> Tabulación – N° 11.....	92
<b>Tabla 34:</b> Tabulación – N° 12.....	93
<b>Tabla 35:</b> Balance – prototipo .....	116
<b>Tabla 36:</b> Recursos generales .....	117
<b>Tabla 37:</b> Recursos materiales.....	118
<b>Tabla 38:</b> Recursos tecnológicos .....	118
<b>Tabla 39:</b> Recursos técnicos .....	119
<b>Tabla 40:</b> Recursos indirectos .....	119
<b>Tabla 41:</b> Total de costos .....	119

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1:</b> Flujo de trabajo .....	35
<b>Gráfico 2:</b> Tabulación – pregunta N°1 .....	66
<b>Gráfico 3:</b> Tabulación – pregunta N° 2.....	67

<b>Gráfico 4:</b> Tabulación – pregunta N° 3 .....	68
<b>Gráfico 5:</b> Tabulación – pregunta N° 4 .....	69
<b>Gráfico 6:</b> Tabulación – pregunta N° 5 .....	70
<b>Gráfico 7:</b> Tabulación – pregunta N° 6 .....	71
<b>Gráfico 8:</b> Tabulación – pregunta N° 7 .....	72
<b>Gráfico 9:</b> Tabulación – pregunta N° 8 .....	73
<b>Gráfico 10:</b> Tabulación – pregunta N° 9 .....	74
<b>Gráfico 11:</b> Tabulación – pregunta N° 10 .....	75
<b>Gráfico 12:</b> Tabulación – pregunta N° 11 .....	76
<b>Gráfico 13:</b> Tabulación – pregunta N° 12 .....	77
<b>Gráfico 14:</b> Tabulación – pregunta N° 13 .....	78
<b>Gráfico 15:</b> Tabulación – pregunta N° 14 .....	79
<b>Gráfico 16:</b> Tabulación – pregunta N° 15 .....	80
<b>Gráfico 17:</b> Tabulación – pregunta N° 16 .....	81
<b>Gráfico 18:</b> Tabulación – N° 1 .....	82
<b>Gráfico 19:</b> Tabulación – N° 2 .....	83
<b>Gráfico 20:</b> Tabulación – N° 3 .....	84
<b>Gráfico 21:</b> Tabulación – N° 4 .....	85
<b>Gráfico 22:</b> Tabulación – N° 5 .....	86
<b>Gráfico 23:</b> Tabulación – N° 6 .....	87
<b>Gráfico 24:</b> Tabulación – N° 7 .....	88
<b>Gráfico 25:</b> Tabulación – N° 8 .....	89
<b>Gráfico 26:</b> Tabulación – N° 9 .....	90
<b>Gráfico 27:</b> Tabulación – N° 10 .....	91
<b>Gráfico 28:</b> Tabulación – N° 11 .....	92
<b>Gráfico 29:</b> Tabulación – N° 12 .....	93
<b>Gráfico 30:</b> Primeros bocetajes - Heriberto Tercero .....	101
<b>Gráfico 31:</b> Primeros bocetajes - José Manuel Tercero .....	101
<b>Gráfico 32:</b> Primeros bocetajes - Niño .....	102
<b>Gráfico 33:</b> Primeros bocetajes - bebe .....	102
<b>Gráfico 34:</b> Boceto final - Heriberto Tercero .....	103
<b>Gráfico 35:</b> Boceto final - José Manuel Tercero .....	103
<b>Gráfico 36:</b> Boceto final – Niño .....	104
<b>Gráfico 37:</b> Boceto final – Bebe .....	104

<b>Gráfico 38:</b> Primera paleta de Pantone de Color .....	105
<b>Gráfico 39:</b> Segunda paleta de Pantone de Color .....	106
<b>Gráfico 40:</b> Referencia - cuy .....	106
<b>Gráfico 41:</b> Primer boceto - cuy .....	107
<b>Gráfico 42:</b> Primer boceto – cuy.....	107
<b>Gráfico 43:</b> Segundo boceto – cuy y tipografía.....	108
<b>Gráfico 44:</b> Segundo boceto – cuy y tipografía.....	108
<b>Gráfico 45:</b> Tipografía final .....	109
<b>Gráfico 46:</b> Retícula y digitalización de tipografía.....	109
<b>Gráfico 47:</b> Arte final - Heriberto Tercero .....	110
<b>Gráfico 48:</b> Arte final - José Manuel Tercero .....	110
<b>Gráfico 49:</b> Arte final – niño .....	111
<b>Gráfico 50:</b> Arte final - bebe .....	111
<b>Gráfico 51:</b> Materiales .....	112
<b>Gráfico 52:</b> Animación – tipografía.....	112
<b>Gráfico 53:</b> Animación – personajes .....	113
<b>Gráfico 54:</b> Animación – Heriberto Tercero .....	113
<b>Gráfico 55:</b> Edición - elementos importados.....	114
<b>Gráfico 56:</b> edición y animación de elementos importados .....	114
<b>Gráfico 57:</b> Títulos.....	115
<b>Gráfico 58:</b> Sonorización – mezcla de voz en off y sonido ambiente .....	115
<b>Gráfico 59:</b> Exportación – ajustes.....	116

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo 1:</b> Hoja de vida del Docente M.Sc. Sergio Chango.....	131
<b>Anexo 2:</b> Hoja de vida del Estudiante Carlos Alexander Chancusig Chancusig .....	132
<b>Anexo 3:</b> Hoja de vida de la Estudiante Adriana Lizbeth Sánchez Moposita .....	133
<b>Anexo 4:</b> Modelo de entrevista .....	134
<b>Anexo 5:</b> Modelo de encuesta .....	135
<b>Anexo 6:</b> Guion técnico .....	140
<b>Anexo 7:</b> Ilustración de bocetos .....	141

<b>Anexo 8:</b> Storyboard.....	142
<b>Anexo 9:</b> Fichas bibliográficas.....	144
<b>Anexo 10:</b> Pantone de color.....	145
<b>Anexo 11:</b> Artes finales .....	153
<b>Anexo 12:</b> Referencias del sector.....	154

## **1. INFORMACION GENERAL**

### **Título del Proyecto:**

Grafismo audiovisual de los rituales de medicina ancestral en la parroquia San Miguel de Salcedo.

### **Fecha de inicio:**

Febrero 2020

### **Fecha de finalización:**

Septiembre 2020

### **Lugar de ejecución:**

Parroquia San Miguel Salcedo - Provincia Cotopaxi – Ecuador

### **Facultad que auspicia**

Facultad Ciencias Humanas y Educación

### **Carrera que auspicia:**

Diseño Gráfico

### **Proyecto de investigación vinculado:**

Diseño Gráfico en el Recreación de la Memoria Colectiva de la Parroquia San Miguel de Salcedo- Ecuador

### **Equipo de Trabajo:**

- **Tutor:** Mg. Sergio Chango
- **Autores:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana

### **Área de Conocimiento:**

02 artes y humanidades

### **Línea de investigación:**

Educación, Comunicación y Diseño Gráfico para el Desarrollo Humano y Social. Cultura, Patrimonio, y Saberes Ancestrales.

**Sub líneas de investigación de la Carrera:**

Diseño gráfico aplicado a proyectos públicos y sociales sin fines de lucro.

**2. RESUMEN DEL PROYECTO**

En el presente proyecto de investigación se plantea como objetivo principal la conservación de los rituales de la medicina ancestral en la parroquia San Miguel de Salcedo, mediante el grafismo audiovisual; de esta manera se toma como beneficiarios a las personas adultos y adultos mayores, por otro lado se toma en cuenta a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi quienes poseen un concepto acerca de la carrera para desarrollar una propuesta audiovisual.

Mediante esta investigación se logra identificar el problema de estudio la cual genera la siguiente interrogante ¿Cómo contribuir con la conservación y fortalecimiento de la medicina ancestral y rituales, en la parroquia San Miguel de Salcedo, a través del grafismo audiovisual, para la solución de esta problemática se tomará en cuenta como técnica principal la entrevista, en el que se identificará la línea del tiempo del personaje representativo, constando con el aporte de los moradores de la comunidad Papahurco.

Para el desarrollo de la propuesta gráfica audiovisual se tomará como punto primordial la metodología de Rafael Ráfols & Antoni Colomer (2003) la cual permitirá incluir un lenguaje óptimo para el desarrollo del proyecto dando de esta manera una solución al problema que se ocasione, de tal manera para Chancusig & Sánchez (2020), se generó un flujo de trabajo que está enfocada a la creación y caracterización de un diseño audiovisual, siguiendo una serie de pasos que brinde una solución acorde al tema planteado mediante la utilización de técnicas de ilustración mixtas (análoga y digital) y a su vez esta sea vinculada a la metodología de Ráfols & Colomer. a través del proyecto de investigación se busca desarrollar una composición armónica que contribuya en la conservación y fortalecimiento de los rituales de la medicina ancestral; esto se logrará por medio del grafismo audiovisual, generando un estilo gráfico que exprese los aspectos de apropiación cultural de los rituales.

**Palabras clave:** Diseño audiovisual, personaje representativo, rituales, grafismo, Diseño Gráfico.

### **3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

La presente investigación se realizó con el fin de incentivar a la población a mantener la conservación de la medicina ancestral que en tiempos pasados eran tan populares en la Parroquia San Miguel de Salcedo, mediante la información recopilada sobre la medicina ancestral basada en las experiencias relatadas por el señor Heriberto Tercero. Actualmente siguen practicando rituales de medicina ancestral pero no existe un soporte visual donde se aprecie esta información, para esto se llevará a cabo la creación de un producto audiovisual popularizando los antiguos rituales de la medicina ancestral. En tiempos pasados en la parroquia San Miguel de Salcedo no existían muchos centros de salud lo que llevaba a las personas acudir a la medicina natural por medio de personas capacitadas.

Como aporte, el proyecto se enfoca en el grafismo audiovisual iniciando por la creación de escenas representativas de la medicina ancestral basados en los relatos del curandero Heriberto Tercero. Su contenido resaltará todos los saberes ancestrales que durante su vida profesional ha ido compilando, mismo que ayudará a difundir al público sobre la cultura que la mayoría de las personas desconocen. En cuanto al aporte teórico este proyecto fomenta la transmisión de información de la medicina ancestral, rituales, plantas y el animal más utilizado como un medio para detectar y curar los males que tienen las personas.

Como beneficiarios de la investigación son las personas de la ciudad de Salcedo los mismos que podrán informar, difundir y dar a conocer cada aspecto trascendental del trabajo, con esto se pretende enseñar a las personas sobre los rituales que se han practicado en la antigüedad.

Mediante la recopilación de información se mantiene como impacto de la investigación los aspectos culturales y tecnológicos. Como primer punto el aspecto cultural se refiere a todos los datos relevantes obtenidos tales como: los rituales y conocimientos ancestrales en la parroquia de San Miguel de Salcedo tomando como referencia al señor Heriberto Tercero curandero del sector y en el aspecto tecnológico, se puede rescatar los métodos ancestrales para la elaboración de un grafismo audiovisual a través de datos fotográficos, bibliográficos y linkografía.

La utilidad práctica de la investigación se relaciona el diseño gráfico con lo cultural, mismo que permite dar mayor relevancia, conservación y fortalecimiento tanto de la medicina ancestral como la identidad de la parroquia a través de un diseño que

notifique de forma visual cada acontecimiento relatado por el señor Heriberto Tercero.

#### **4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO**

##### **4.1. Beneficiarios directos**

Los beneficiarios directos serán los moradores: niños, jóvenes del sector y de mayor importancia personas adultas que conozcan sobre la medicina ancestral, también se otorga como beneficiario directo al señor Heriberto Tercero quien facilitará información fundamental para la elaboración del proyecto. Entre una aproximación de 721 moradores.

##### **4.2. Beneficiarios indirectos**

Los beneficiarios indirectos se encuentran la parroquia San Miguel de Salcedo que tiene un aproximado de 31.315 habitantes, de acuerdo al registro del censo del año 2010 elaborado por el INEC. La parroquia tiene 15.050 de población masculina y un 16.265 de población femenina. Los diseñadores gráficos tales como; estudiantes, profesionales e investigadores que requieran conocer desarrollos creativos aplicados en productos innovadores, sobre todo historias de la medicina ancestral y a sus relatoras en cuales se enfoca la presente investigación.

#### **5. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

##### **5.1. Planteamiento del problema**

La medicina es el resultado de las acciones del hombre, su inicio se da cuando su deseo por preservar la vida y sanar enfermedades son fuentes de conciencia colectiva tratando de promover a influir sobre la naturaleza (Monier & Orduño, 2016). Los conocimientos que son transmitidos oralmente solo son compartidos con las comunidades indígenas o rurales, mientras que los saberes escritos son complicados y difíciles de comunicar ya que sus teorías y amplias experiencias carecen de un soporte adecuado visible (Correa, 2002).

La medicina ancestral desde tiempos pasados ha sido de gran utilidad para ser humano, sus conocimientos y beneficios han dado como resultado una amplia relación con la misma, de tal manera que la medicina ancestral ha sido reemplazada con medicinas farmacéuticas; por su sistema capitalista ya que el

tratamiento es muy rápido al momento de tratar una enfermedad con el fin de mejorar el estado de salud de la población (Zurita, 2016).

Los rituales y la medicina tradicional tomados como medios de comunicación expandidos en un modelo cultural, resaltan las costumbres y tradiciones a través de las mismas. (Tamayo & Vargas, 2017). Pero con la presencia del etnocentrismo la medicina convencional ha tenido un realce sobre la medicina ancestral, al ser considerada como insegura al momento de tener un tratamiento, con estos aspectos negativos afecta a la sabiduría ancestral.

De tal manera la medicina convencional ha inclinado a muchas personas que practican los rituales de la medicina ancestral por la inseguridad de un procedimiento que garantice la eficacia al ser tratado con la medicina natural, ya que por estos aspectos legales no controlados conllevan a ser desprestigiados por malas prácticas de la medicina ancestral.

En Ecuador, la medicina natural es una habilidad cotidiana que se observa en poblaciones rurales gracias a las sapiencias ancestrales. Según estimaciones del Ministerio de Salud Pública del 2010, existían 1.500 centros que brindan tratamientos de medicina natural solo en Quito y Guayaquil. Hoy en día, no existe cifras ni estadísticas determinada, pero se evidencia que hay una legalización de la medicina natural, (Flores, 2014)

Pese a que existe una apropiación de los espacios de la medicina ancestral. El uso incontrolado de la medicina convencional tratando de curar la mayoría de enfermedades ha provocado una intoxicación en el cuerpo del ser humano, pero aún existen enfermedades muy poco tratables, por lo cual, varias personas recurren a tratamientos alternativos naturales para detectar la enfermedad o síntoma que no pudo ser descubierto por el médico o porque simplemente creen en la medicina ancestral, (Telégrafo, 2016).

Por esta razón en la ciudad de Salcedo habitan varias personas que la siguen practicando, ya que los conocimientos son heredados de generación en generación y sirven de sustento para la familia. Se toma como ejemplo al señor Pablo Cañar Chicaiza curandero del cantón Salcedo, quien diariamente atiende a personas de distintas edades que buscan curar y purificar su cuerpo de varios males (Telégrafo, 2013). Pero la carencia de información y de un soporte que destaquen estas

habilidades y teorías de la medicina natural causan algunas fallas al momento de realizar alguna técnica para mejorar la salud del cliente.

Datos del Ministerio de Salud Pública (MSP) aseguran que el 50% de colaboradores de medicina ancestral se encuentran en el cantón Salcedo en dos grupos fundamentales. La primera que resalta es la Asociación de Yachacs de Salcedo y la segunda es la Asociación de Yerbateros, estas dos asociaciones contiene alrededor de 120 integrantes que ejercen la medicina primaria regulada por la cartera del Estado, (Telégrafo, 2013).

La parroquia San Miguel de Salcedo fue fundada como reducto aborígen, a petición del segundo Obispo de Quito, llamado Antonio de Clavijo, quien fundó el cantón el 29 de septiembre de 1574 con el nombre del santo de ese entonces. El santo era San Miguel Arcángel, con el nombre que actualmente se le conoce al cantón Salcedo (La Hora, 2004). Salcedo fuente de amor y progreso, con una significativa producción agrícola y ganadera, conocida por su comercio y preparación de helados de fruta y pinol, está ubicado al suroriente de Cotopaxi, Gobierno Autónomo Descentralizado Salcedo (2019-2023).

Uno de los atractivos que tiene la parroquia son los conocimientos sobre la medicina ancestral resaltando conocidos curanderos ancestrales (Telégrafo, 2016). Uno de ellos es el señor Heriberto Tercero, quien heredó los conocimientos de su tío e inició a practicarlos desde los 7 años de edad. (H. Tercero, comunicación personal, 28 de mayo del 2020).

Para cada dolencia se realiza un tratamiento distinto, pero todos contienen hierbas medicinales como: la ortiga, taraxaco, chuquiragua, santa maría y ruda. En todos estos tratamientos utiliza un mismo ritual, lo hace el momento de comenzar a curar al paciente nombrando a los poderes guacas, a los cerros, a los volcanes al que pertenece el paciente (H. Tercero, comunicación personal, 28 de mayo del 2020).

Las limpiezas las realiza a todas las personas independientemente de la edad. Las enfermedades más comunes que ha tratado son sarpullido, sarampión, mal viento, mal aire, para ello se utiliza hierbas medicinales como el clavel blanco, taraxaco, hierba mora y otras; para diagnosticar males como mala suerte, saladera, utiliza la vela y para detectar enfermedades utiliza el cuy, ya que lo considera como una radiografía profesional donde detecta dolencias que en algunas ocasiones ni un

médico profesional puede detectarlo (H. Tercero, comunicación personal, 28 de mayo del 2020).

Mediante el relato de sus experiencias, el señor Heriberto Tercero resalta que sus saberes sobre la medicina ancestral han aportado de forma favorable a proyectos de medicina, conocimientos a médicos profesionales, entre otros. En la actualidad es considerado como un buen Yachac, colaborador en fiestas y reuniones en la comunidad donde habita y pertenece a la Asociación de Yachacs de Salcedo. Hoy en día el señor Heriberto Tercero sigue ejerciendo sus saberes por lo que, todas sus experiencias servirán como reseñas para el fortalecimiento de la medicina ancestral, conservando las distintas formas y métodos que fueron usados en varias dolencias para sus correspondientes curaciones. (H. Tercero, comunicación personal, 28 de mayo del 2020).

## **5.2. Delimitación del problema**

Durante un previo análisis, se encontró un escaso conocimiento sobre recursos de diseño audiovisual que ayuden a conservar y fomentar los conocimientos sobre la medicina ancestral. Entornos Audiovisuales que ayuden a la construcción de saberes ancestrales y de esta manera concientizar a los habitantes de San Miguel de Salcedo, ya que debido al abandono y olvido de estos conocimientos se ha reducido todo tipo de ritual sobre la medicina ancestral.

Para las personas que todavía creen en la medicina ancestral es demasiado satisfactorio, porque la ayuda que reciben y gracias a estos conocimientos las personas enfermas se sanaron, mientras que la gran parte de las personas que carecen de información sobre el tema no buscan alguna alternativa o desconocen sobre la medicina ancestral (Sánchez, 2019). Por esta razón se busca implantar un diseño que ayude con el fortalecimiento de los rituales y medicina ancestral tratando de plasmar en la mente de las personas los diferentes tratamientos basados en los rituales y la realización de cada uno de ellos (Chancusig, 2019).

El grafismo audiovisual actúa como soporte en la información escrita, en las señas de identidad que activa como mecanismos de persuasión y ayuda a dar un mejor entendimiento de una manera sutil sobre la medicina ancestral basados en la experiencia del señor Heriberto Tercero un famoso curandero del sector, dando vida al personaje principal por medio de sus experiencias y vivencias obtenidas a

lo largo de su vida contribuyendo con historia verídica sobre la medicina ancestral dando a conocer este tipo de rituales que se practican (Sánchez, 2019).

### 5.3. Formulación del problema

Con la problemática mencionada en los párrafos anteriores se plantea la siguiente pregunta:

¿Cómo contribuir con la conservación y fortalecimiento de la medicina ancestral y rituales, en la parroquia San Miguel de Salcedo a través del grafismo audiovisual?

## 6. OBJETIVOS

### 6.1. Objetivo General

Contribuir con la conservación de los rituales de la medicina ancestral en la parroquia San Miguel de Salcedo, mediante el grafismo audiovisual.

### 6.2. Objetivos Específicos

- Recopilar información basada en las experiencias y actividades de la medicina ancestral, ejercida por el curandero Heriberto Tercero.
- Desarrollar un guion y storyboard mediante la información recabada de la medicina ancestral practicada por el curandero Heriberto Tercero.
- Elaborar un prototipo audiovisual que contenga información relevante sobre técnicas de medicina ancestral en la parroquia San Miguel de Salcedo.

## 7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

**Tabla 1:** Actividades y sistemas de tareas

<b>Objetivos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Resultados de la actividad</b>	<b>Descripción Técnicas e instrumentos</b>
Recopilar información basada en las	-Visita in situ a la Parroquia San Miguel de Salcedo. -	-Matriz de análisis de entrevistas.	-Matriz de análisis de entrevistas.

<p>experiencias y actividades de la medicina ancestral, ejercida por el curandero Heriberto Tercero.</p>	<p>Entrevistas al señor Heriberto Tercero, sobre los métodos de curación ancestral (hierbas medicinales).</p> <p>-Análisis e interpretación de las tradiciones ancestrales de la comunidad.</p>	<p>-Registros Fotográficos.</p> <p>-Cuestionario de entrevistas.</p> <p>-Registro de los implementos utilizados.</p> <p>-Documentación escrita de los distintos implementos utilizados para la medicina ancestral.</p>	<p>-Entrevistas y diálogos permanentes.</p> <p>-Documentación escrita.</p> <p>-Registro fotográfico y audio (los registros audiovisuales no se pudieron aplicar por la situación de la pandemia).</p>
<p>Desarrollar un guion y storyboard mediante la información recabada de la medicina ancestral practicada por el señor Heriberto Tercero.</p>	<p>-Guion destacando las ideas principales.</p> <p>-Guion literario (acciones, diálogos y escenarios)</p> <p>-Guion técnico (planos audiovisuales, encuadres, movimientos de cámara, iluminación y efectos de sonido)</p> <p>-Storyboard animado (fichas de los</p>	<p>-Lluvia de ideas para visibilizar las diversas técnicas ancestrales.</p>	<p>-Entrevistas, y audios obtenidos.</p>

	<p>personajes, diálogos y música en brutos)</p> <p>-Recopilación de las vivencias destacadas sobre el señor Heriberto Tercero.</p> <p>-Selección de información obtenida a lo largo de la investigación.</p>	<p>-Resumen obtenido de las entrevistas realizadas.</p> <p>-Trascripción de las entrevistas realizadas para obtener información coherente.</p>	<p>-Entrevistas realizadas al señor Heriberto Tercero.</p> <p>-Entrevistas al señor Heriberto Tercero curandero del sector.</p>
<p>-Elaborar un prototipo audiovisual que contenga información relevante sobre técnicas de medicina ancestral en la parroquia San Miguel de Salcedo.</p>	<p>-Elaboración del diseño del prototipo audiovisual.</p> <p>-Organización del material.</p> <p>-Montaje de los videos seleccionados.</p> <p>-Línea gráfica (gráfica popular).</p> <p>-Composición del material (animación de los personajes, mezcla de sonido, efectos visuales, tercios inferiores, corrección de color, títulos, subtítulos y créditos).</p>	<p>Información organizada.</p>	<p>Registros fotográficos y audio.</p>

	-Motion graphics.		
	-Edición del contenido audiovisual para el diseño del prototipo.	-Información relevante recopilada en visitas realizadas al señor Heriberto Tercero.	-Propuestas de Edición.
	-Selección de información y personajes para la elaboración del prototipo audiovisual.	-Recolección de información basada en la observación en la parroquia de San Miguel de Salcedo.	-Documentación digital de los conocimientos adquiridos. (fotos y audios)

Fuentes: Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

## 8. FUNDAMENTACIÓN CIENTIFICO – TÉCNICA

### 8.1. Antecedentes

La presente investigación se realizó en el sector Cochaseca tomando como tema la *Implementación de turismo de salud en el cantón Nabón con base de medicina ancestral* (Guillén & Zhiminaicela, 2016). Basándose en la problemática del turismo de salud ya que en hoy en día Nabón no cuenta con un posicionamiento definitivo, es decir, que solo aparecen prácticas por referencia y carece de un valor específico para poder conducirlo como un producto. Se plantea como objetivos principales; la implementación de turismo de salud tomando en cuenta la creación de un huerto medicinal con el fin de tener productos naturales que se puedan utilizar en el desarrollo del turismo de salud y también se pueda recopilar información para la creación de una guía con las plantas más usadas por los curanderos. Se identifica como puntos de investigación aplicada y específica a una de las habitantes que conservan la tradición de la ancestralidad, mediante las tradiciones, costumbres medicinales y adquirió conocimientos de un médico para poner en práctica su estudio. Todo lo propuesto permite llevar como resultado la obtención de un huerto medicinal listo para el acceso de turistas o personas que

requieran de la curandera con la finalidad de recuperar su estilo de vida y lograr mejorar la implementación propuesta, concluyendo con el turismo tradicional con base a la medicina ancestral con un propósito de iniciar y crecer por lo que estos espacios son indispensables y no deben ser considerados como elementos secundarios de las comunidades con capacidades de extender el turismo por todas la ciudad y poblados. La información que proporciona el trabajo investigativo del cantón Nabón, beneficia al tema que se ha propuesto, mismo que identifica ciertas plantas curativas y el uso adecuado de las mismas, tratando de obtener un huerto que sería de gran ayuda para los habitantes y rescatar las tradiciones, costumbres y saberes ancestrales del cantón.

En distintos lugares existe la carencia y desvalorización de la medicina ancestral por la falta de conocimiento o a su vez por un pensamiento equivocado de las habitantes, por ello gran parte de las personas tratan de buscar un fortalecimiento de los saberes ancestrales a través de distintas formas o métodos. Por esta razón se toma como referencia el proyecto investigativo de la comunidad Tomabela que identifica las plantas curativas y el uso adecuado para el tratamiento de cada una de ellas y poder incentivar a los habitantes de la parroquia Belisario Quevedo a mantener un huerto que rescate los saberes ancestrales.

La presente investigación se realizó en la comunidad Tomabela, tomando como tema los *Entornos gráficos interactivos como herramienta de conservación, y transmisión de saberes ancestrales para niños de la comunidad Tomabela* (Mayorga,2019). En base al problema sobre la disminución de saberes ancestrales, se toma como objetivo el conservar y transmitir los conocimientos ancestrales a través de entornos gráficos interactivos para niños de la comunidad Tomabela. Mediante el objetivo planteado se definen como métodos de investigación la metodología experimental; se trata de realizar un cambio mediante este método, comprobando los efectos que produce la transformación de un conocimiento ancestral mediante un canal multimedia interactivo, sobre una población determinada y la metodología cualitativa, es la compilación de información a través de diferentes criterios profesionales con relación a los ejes centrales que desfavorecen el resultado de la investigación (educación, saberes ancestrales, entornos gráficos interactivos) y recopilar de estos criterios una conclusión sólida que llegue a cumplir el objetivo propuesto. Toda la información recabada tuvo

como resultado la elaboración de entornos gráficos interactivos (aplicación virtual) que servirán como herramienta de conservación, identidad y transmisión de conocimientos ancestrales para niños en Tungurahua, es decir mediante este medio es más efectivo y rápido el aprendizaje y genera estimulación cognitiva a corto y largo plazo. Se concluyó que a través de la investigación realizada se observó una gran resistencia a nuevas tecnologías por parte de la comunidad, pero al momento de dialogar y experimentar se abrieron puertas para una posible innovación de su propia formación a través de estos medios digitales, se resalta también la capacidad de aprendizaje de los niños que pudieron asimilar rápidamente y de mejor manera las interacciones de la aplicación. El aporte al tema propuesto es muy amplio, ya que nos da acceso a una variada información sobre entornos gráficos interactivos relacionados al grafismo audiovisual aplicados a la conservación y transmisión de la medicina ancestral en una comunidad y población determinada.

Se toma en cuenta que existen varias formas para llevar al objetivo, que pueden ser a través de entornos gráficos interactivos en donde está incluido el grafismo audiovisual que tiene como puntos principales: imagen gráfica, tipografía, movimiento y sonido. Es por ello que se toma como referencia la siguiente investigación.

La presente investigación denominada *Grafismo y contenidos audiovisuales de servicio público: contribuciones del diseño gráfico audiovisual a la divulgación del conocimiento*, desarrollado en la Facultad de (Filología UNED, 2015). El propósito de esta investigación es la relación de contenidos audiovisuales en el sector público y reconstruir hechos que transcurrieron en el pasado, componer mediante una base la recopilación de relatos, experiencias, que suelen debatirse así enunciando las normas que deben regir una buena gestión que ayudan a rescatar ciertos elementos gráficos y sonoros, (Sánchez, 2015). En el ámbito audiovisual existe muchos manuales sobre el lenguaje, composición o montaje de que se contemplan los gráficos que aparecen en la imagen, Se trabajó con la metodología cualitativa de investigación, adquirida por testimonios, fotografías que permitieron levantar acontecimientos relativos que marcaron una historia en la vida, este método se aplica en este proyecto para ayuda a recobrar el contexto de origen a las generaciones presentes y futuras, dentro del mismo Barrio o en

otras partes del país. Todo esto permitió generar un producto de grafismo con contenidos audiovisuales con el fin de divulgar el conocimiento, generando y compartiendo por medio de los usuarios que cada vez son más familiarizados ya que tiene diferentes interfaces dentro del diseño gráfico. Toda la información recolectada en esta investigación, permite conocer las distintas cadenas en el desarrollo y evolución con organizaciones en los diferentes elementos que ofrece el diseño de comunicación visual, de tal manera ocupan la estructura de video e ilustraciones para comunicar un mensaje dentro del sector.

De acuerdo con el sondeo realizado se tomó varios factores para llevarse a cabo, la cooperación de las personas para transmitir los conocimientos dentro del sector público, así como experiencias de vida y plasmarlas, mediante esto se logró realizar un análisis de todas las historias desconocidas permitiendo una reconstrucción de la de los rituales de la medicina ancestral.

## **8.2. Grafismo**

### **8.2.1. Que es grafismo**

Según Herráiz Z. (2010) toma en cuenta al autor Valero. S. J. L. quien, manifiesta lo siguiente: Se entiende como grafismos todo tipo de imágenes o textos que están vinculados a la información, los grafismos también se emplean frecuentemente con la función de enfatizar las informaciones principales, a modo de resumen por ello no tienen propósitos estéticos, sino que se emplean para presentar de la mejor manera. Están vinculados al contenido y no tanto a otros usos. A veces aparecen esquemas generales de la información que, sintetizando se convierten en elementos esclarecedores de la misma. Sin embargo, el grafismo suele presentarse únicamente con finalidad estética; tal es el caso de ilustraciones. Entonces se pueden entender como recursos que se emplean para usos diversos y aparecen en distintas áreas que no necesariamente son informativas (pág. 101).

### **8.2.2. Que es grafismo audiovisual**

El grafismo audiovisual representa el diseño gráfico en movimiento, se suele identificarse con el término *Motion graphics*, pero no es una manifestación estanca sus orígenes coinciden con los del cine o televisión, la amplitud del término lleva a una indefinición de sus términos llevándolos a ser utilizado para referirse a otras áreas que crece y se desarrolla con ellos, la vinculación tan

estrecha hacia estos lenguajes específicos provoca una enorme influencia, el grafismo utiliza estos lenguajes como propios, (Rubio, 2019).

### **8.2.3. Tipos de grafismo audiovisual**

De esta forma Valero. S. J. L. (2004) pone en consideración los siguientes tipos de grafismos:

- **Fotografías estáticas:** Las fotografías estáticas son recursos gráficos aparecen en la pantalla por la necesidad que se tiene de responder a la pregunta sobre quién es el protagonista.
- **Dibujos e iconos:** La mayoría de los dibujos, son instrumentos para contar el suceso, aunque algunas veces muestran cosas complementarias a la información principal.
- **Grafismo de posición:** Se emplean para usos muy diversos, como son las diversas comparaciones posicionales o territoriales, reogramas, esquemas de funcionamiento de objetos, rangos, escalafones, eliminatorias, etc. Sirven para enlazar asuntos que lateralmente interesan en el contexto informativo, pero también pueden ser utilizados para un análisis de la información más significativa, redundando un poco con la voz en off que va explicando el contenido.
- **Realidad virtual:** Se entiende por realidad virtual aquello que se elabora mediante grafismos con la intención de copiar los procesos que se ven en la naturaleza, con su dinamismo, sus formas, fenómenos e incluso sonidos, mediante la tecnología informática.
- **Tablas alfanuméricas:** Las tablas textuales o alfanuméricas suelen cubrir aspectos muy importantes de la información, pero de alguna manera significativa, como pueden ser los datos del tiempo.
- **Fichas con dibujos:** la combinación entre dibujos y textos que se emplean para estudiar las características de un determinado artefacto, fenómeno o cosa de actualidad.
- **Textos:** Se emplean para enfatizar su mensaje principal, especialmente cuando su idioma no ha sido traducido. Para entender mejor el mensaje se coloca una transcripción tipográfica en una ventana como si fuera un pie de imagen.

- Grafismo ubicativo: Los mapas, planos y representaciones de recintos forman un tipo de grafismos. Responden al dónde de la información, pero también sirven como soporte para el reparto de objetos diversos.
- Gráficos: Los gráficos forman un modelo visual que suelen emplearse para dar respuesta al cómo de la información, se utilizan así para cubrir alguno de los aspectos complementarios que tiene la información.

### **8.3. Principales exponentes del grafismo audiovisual**

El cometido de este apartado no es hacer un estudio descriptivo o un recorrido exhaustivo de las diversas manifestaciones del grafismo audiovisual a lo largo de su historia, sino señalar aquellos pioneros que han contribuido a la configuración actual de este lenguaje, consistía en una serie de carteles que precedían al visionado de la película donde aportaban información que ayudaba a una mejor comprensión de la historia que iba a contar, los artistas animadores que se lanzaron a este tipo de creaciones fueron Hans Richter, Walter Ruttmann, Viking Eggeling, Oskar Fischinger, entre otros, ejerciendo una enorme influencia en nuevos creadores, brindando unos recursos muy importantes como la experimentación, narración, abstracción y sincronización, con punto de referencia al diseño, el arte y lo audiovisual, mientras a la llegada de Saul Bass implementa los elementos expresivos al grafismo audiovisual, como son la imagen gráfica, tipografía, movimiento y sonido que emprendió en un mundo del cine creando carteles publicitarios e indagando en las formas gráficas tratando de expresar los contenidos y emociones del film (Méndez, 2017).

### **8.4. El grafismo, como medio de expresión comunicacional en los procesos cinematográficos y televisivos**

Según Herráiz, (2010) & Valero, (2004) menciona que el elemento gráfico, comienza desde los inicios. En el cine mudo la aparición de estos elementos está estrechamente ligada con su vertiente utilitaria, era necesaria la aparición del texto para la comprensión de la escena debido a la ausencia de sonido. en cualquiera de sus manifestaciones verbales o no. El grafismo tiene cada vez mayor protagonismo en las informaciones de actualidad e importancia por sus propiedades didácticas, visuales, estéticas y versátiles. La tipografía normalmente

es de palo seco para facilitar su lectura, los actores y actrices comienzan a ganar protagonismo, la imagen se utiliza como reclamo, sus rostros aparecen en los carteles y sus nombres ocupan los primeros fotogramas del principio del film.

El diseño gráfico en los informativos tiene sus propias peculiaridades que lo distinguen, por un lado, de otros diseños gráficos típicos de las ediciones, algunas de sus dimensiones son distintas de las del mundo editorial impreso, como la presentación del grafismo a lo largo, ancho, ilusión de profundidad o elevación, movimiento entendido como desplazamiento en el espacio teniendo en cuenta el tiempo.

#### **8.4.1. El grafismo como un sistema conceptual**

Con respecto al grafismo, se puede decir que consiste en elaborar un discurso comunicativo, utilizando todos los recursos expresivos propios del cine y televisión, añadiéndole de una manera sustancial el sentido gráfico de la forma, el grafismo audiovisual como rama del diseño gráfico, está profundamente ligada a la sociedad de consumo, al producto y a la comunicación se ha ido tomando forma, desde las primeras representaciones que atendían a una necesidad casi inconsciente de buscar nuevos modos de expresión para poder comunicar un nuevo lenguaje, en otras palabras, el grafismo implica diseñar ciertos elementos como la tipografía, colores, tamaño de la fuente y aplicarlas a las imágenes en movimiento, (Valero, 2009).

### **8.5. Diseño audiovisual**

#### **8.5.1. Que es el diseño audiovisual**

Para los autores Ráfols y Colomer (2003) el diseño audiovisual es la disciplina más joven del diseño. Nació en el cine, se desarrolló con la televisión y alcanzó su plenitud en la informática. Es un medio de comunicación y creatividad que ha crecido y se está desarrollando con el apoyo de los grandes medios de comunicación audiovisual, siendo su objetivo buscar soluciones a problemas comunicativos ligados a medios que utilizan la imagen como forma natural de transmisión de contenidos. (p. 9)

Mientras que para Frascara (2006) citado por Rodríguez Teresa y Jesús del Olmo (2011) Diseño gráfico audiovisual es la acción de concebir, programar, proyectar

y realizar comunicaciones audiovisuales de carácter gráfico-sonoro y en movimiento, elaboradas por medios tecnológicos y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos definidos por algún medio de comunicación audiovisual. (p. 13)

En este concepto de diseño gráfico audiovisual como grafismo en movimiento o grafismo audiovisual, también se relaciona el diseño estático útil para las necesidades de los medios audiovisuales:

- Diseño gráfico audiovisual: piezas de grafismo animado (diseño gráfico + movimiento + secuencia + sonido) autónomas o fragmentos de una obra mayor.
- Diseño gráfico aplicado a lo audiovisual: todos los grafismos estáticos que pueden acompañar a un trabajo audiovisual que vaya a compartir características como: audiencias, estilo, identidad icónica, etc. (p. 13)

### **8.5.2. Diseño audiovisual y la comunicación**

Es el intercambio de mensajes entre personas a través de un sistema tecnológico sonoro o visual, la comunicación audiovisual es cualquier mediación tecnológica es un elemento indispensable en este tipo de comunicación. Los sistemas de comunicación audiovisual tradicionales son la radio, el cine y la televisión ha sido en muchas ocasiones el artífice de este paso de la imagen del arte a la comunicación, de manera que cuando queremos utilizarla intensamente en la comunicación nos situamos irremediabilmente en la esfera del diseño. Dicho de otro modo, en el ámbito del diseño la imagen está al servicio de un mensaje o contenido, por lo que se diferencia del arte en la cual la imagen no sirve inicialmente a un propósito más allá de sí mismo, los medios de comunicación han progresado a su desarrollo por los continuos avances tecnológicos ya que es un mecanismo de producción con un producto a tendencia social y económico (Brisset, 2011).

### **8.5.3. Componentes del mensaje audiovisual**

Los mensajes audiovisuales facilitan la comunicación, resultan motivadores y aproximan la realidad a las personas. Por lo tanto, su utilización en los entornos educativos resulta muy recomendable. Ahora que genera un consumo masivo,

disperso y espacios gráficos que conlleva a una comunicación en imágenes, textos, que actúa sobre nuestros sentidos, sonoros, y tiempos (Rodríguez & Del olmo, 2011).

Es el manejo de varios códigos de manera simultánea para la construcción de un mensaje audiovisual y se clasifican en:

- Elementos de carácter gráfico:
  - ✓ Plásticos: punto, línea, forma plana, texturas, color, luz
  - ✓ Dinámicos: peso visual, ritmo, Direcciones visuales.
- Elementos de carácter lingüístico: Textos escritos, visualmente representado.
- Elementos auditivos: Signos orales, sonidos musicales y ruidos.
  - ✓ texto oral: transmitir información y generar significados connotados por la fuerza de la modulación de la voz.
  - ✓ los ruidos (por sí solos): ruido de una puerta, etc., y genera significados simbólicos.
  - ✓ música: emotivos que refuerza a una imagen.
- Elementos de carácter audiovisual movimiento, desarrollo en el tiempo (Montaje). sonido.
- Objetos icónicos o elementos de carácter compuesto: fotografías, dibujos, etc.

#### **8.5.4. Formas del diseño audiovisual**

##### **8.5.4.1. Espacio**

Según Ráfols y Colomer (2003), el espacio es muy confuso de conceptualizar. Las pantallas son planas y solo tienen dos dimensiones (2D), mientras que las imágenes se leen en tres dimensiones (3D), esto se da porque la sociedad la interpreta por experiencia vital o tan solo lo intenta observar desde una perspectiva de profundidad.

En el diseño audiovisual es útil el espacio abstracto, es decir, un espacio que no tiene realidad, imaginario o mental. El espacio imaginario no se guía por las leyes de la perspectiva mucho menos en los elementos colocados en un lugar determinado por los autores.

#### **8.5.4.1.1. Estructura del espacio**

De acuerdo con Ráfols y Colomer (2003), el diseño audiovisual es funcional en su organización. Requiere un espacio organizado para la comunicación, si esta no existe, la posibilidad de lectura será nula porque carece de un orden expositivo. Se debe fijar prioridades de algunas cosas, unas estarán en el primer plano mientras que otras en un plano, segundo o tercero, así será factible la lectura de todo lo que es principal y posteriormente de las demás lecturas.

La estructura es un esquema que sirve para entender el mensaje y para que el conjunto se comprenda como un todo. Si no hay coherencia interna, no hay discurso.

#### **8.5.4.1.2. Módulos estructurales**

Según Ráfols y Colomer (2003), la organización del espacio garantiza varias necesidades. La organización de las formas se puede elaborar en grados diferentes de estructuración, esta puede ser rígida o blanda. Todo modelo estructural estará dentro de estos parámetros, del modo que sea posible la gama de matices intermedios. También en la dimensión eventual, el modelo estructural puede ser estático o dinámico, mantenerse fijo o en constante cambios, incluso en cambios definitivos.

#### **8.5.4.1.3. Estructura de la superficie**

De igual manera Ráfols y Colomer (2003), menciona que el espacio natural del diseño audiovisual son las pantallas, tanto como en el cine, la televisión o de un computador. La pantalla es el medio que, a través de la luz, desarrolla y publica las imágenes, dando posible la comunicación.

Las pantallas pueden tener distintas medidas, pero en sus dimensiones están determinadas en pocos modelos. Las dimensiones se dan mediante la relación constante entre la anchura y la altura, por la dimensión entre los lados de la imagen. La proporción en televisión es de 4:3 (anchura/altura) en una relación de 1'33:1. El formato panorámico, que se aproxima al cine y posiblemente sea el nuevo estándar es el de 16:9 en la relación 1'77:1. La medida que se utiliza para determinar el tamaño de una pantalla es la diagonal en pulgadas.

En las pantallas del cine el formato tiene dos modelos, según el tamaño de la película utilizada y según la diagonal del fotograma distinto entre la película de 35 y 70 mm. En la película de 35 mm, las imágenes varían (1'65:1, 1'85:1 y 2'35:1) por el uso de lentes anamórficas que graban la imagen comprimida y la descomprimen mientras se proyecta en la pantalla para su adecuada visualización.

En las películas de 70 mm, tiene una relación de 2'2:1, un caso especial es el de Cinemascope (cinemascopio), nombre comercial de un método cinematográfico anamórfico que utiliza una prolongación horizontal de 2:1.

En los medios interactivos estas medidas pueden cambiar si el diseño audiovisual no utiliza toda la pantalla.

#### **8.5.4.1.4. Estructura de la profundidad**

La profundidad tiene mayor potencia visual y tiene más escalas que el espacio plano, donde la lectura se agota antes. El espacio del diseño audiovisual tiene más atracción visual por su doble sentido, siempre y cuando sea coherente y aceptable por el observador. Este doble sentido da la oportunidad de la relectura, la favorece y no se agota rápido.

Existen varias formas dentro de la profundidad como son; la superposición de planos, transparencia, sombra de los objetos, el desenfoque, los contornos difusos, pero existe una que sobresale de las demás, el esquema figura-fondo. Mediante este esquema se puede leer la imagen de dos maneras; de adentro hacia afuera, la figura se recorta sobre el fondo e inversa se convierte la figura en fondo y el fondo en la figura.

#### **8.5.4.2. Tiempo y movimiento**

Para Lupton Ellen y Cole Phillips Jennifer (2016), menciona que el tiempo y movimiento son dos factores principales relacionados entre sí. El movimiento es un tipo de cambio; un cambio que se da en el tiempo. En todo proyecto de diseño el tiempo y movimiento deben ser argumentados, desde un libro impreso donde sus páginas siguen unas a otras en el tiempo, hasta las animaciones del cine y televisión que tienen una duración literal.

En la animación existen diferentes cambios visibles, entre ellos está el movimiento literal de elementos donde aparecen y desaparecen de la pantalla; cambios de

escala, transparencia, color, capas, etc. Este movimiento es usado para la animación de textos en la red, donde el movimiento gratuito resulta más una distracción que algo agradable o informativo.

El cine es un arte visual. Se desarrolla una sucesión de movimientos a través de una serie storyboards, que capturan las fases y movimientos de una animación.

- Variaciones del tiempo, toda animación consta de una serie de variaciones de tiempo, es aquella en la que un elemento se mueve en la pantalla.
- Variaciones de posición: todo objeto tiene 2 coordenadas x/y (la animación 3D tiene el eje z) si las coordenadas varían, el objeto se mueve.
- Variaciones en la rotación: la alteración continua del ángulo del objeto forma una apariencia de giro, sacudida, otros.
- Variaciones de escala: aumentar o reducir de tamaño un objeto crea una apariencia de movimiento hacia adelante o hacia atrás en el espacio.
- Variaciones de forma: al dejar una línea vagar libremente, puede resultar distintas formas; abstractas, amorfas o figurativas.
- Variaciones cromáticas: las variaciones o iluminaciones de colores expresan movimientos secuenciales en determinados objetos.
- Variaciones de profundidad: las capas pueden duplicarse, borrarse o alterarse para soportar nuevos elementos, unificarse en un solo elemento u ocultarse.
- Variaciones de transparencia: la transparencia de una imagen puede ser manipulada para aparentar que esta entra o sale de la mirada del animador.
- Modos múltiples de variación: algunas animaciones combinan distintos modos de variación al mismo tiempo.

#### **8.5.4.2.1. Sonido**

Para Gajardo Monje Paulina (2010), el sonido se incorporó en el año 1912. La inclusión del sonido en el cine aceleró su explicación ya que solo era necesario un plano breve y pocas palabras habladas para que tenga sentido. La tecnología digital dio otro giro importante permitiendo ser más portable los sistemas de cámaras que trajeron consigo nuevas maneras de expresión visual. También se empezó a mezclar y sincronizar el sonido con la imagen de diferentes formas profesionales, concediéndole un nuevo alcance al cine y al material audiovisual.

### 8.5.4.2.1.1. Componentes del sonido

Existen distintos tipos de componentes de sonido definidos por distintos autores, en el cual Gajardo Monje (2010), menciona que participan 3 tipos de sonidos:

- Voz: es el sonido que más se diferencia y sobresale de los sonidos, lo cual permite que el receptor preste mayor atención en él, por su carácter vococentrista.
- Música: puede dirigir o llevar a una secuencia o darle una atmósfera influyendo en la percepción emocional, reviviendo o fortaleciendo ideas. También puede tomar el papel primordial en una escena.
- Ruidos: son usados para dar mayor realismo a las creaciones audiovisuales independientemente del propósito del creador. Los ruidos pueden ser naturales, instrumentales o electrónicos.

Mientras que, Ráfols y Colomer (2003), el sonido está compuesto por: la palabra, la música, los efectos sonoros y el silencio.

- Palabra: tiene la función informativa, es utilizada al buscar una precisión comunicativa. Está relacionada con la música donde reduce o desaparece totalmente su capacidad informativa.
- Música: la música puede ser triste, alegre, misteriosa, etc. Tiene la capacidad de provocar distintas sensaciones o emociones. La música junto a la imagen tiene mucha más precisión, su significado e intenciones serán más concretos.
- Efectos sonoros: tiene gran similitud a los sonidos. Tiene capacidad icónica tanto solos como combinado con la imagen, también se puede lograr junto a la música. Los efectos sonoros más potentes y mejor definidos consiguen la atención del espectador.
- Silencio: tiene valor expresivo, pero en el diseño audiovisual se habla más de pausa que de silencio. Utilizado para crear misterio o lograr una sorpresa.

### 8.5.4.3. Imagen

#### 8.5.4.3.1. Color y luz

El color y la luz son aspectos de la forma que van unidos en la imagen, no se puede dar uno sin lo otro, son los medios a partir de los cuales se produce el fenómeno de la percepción visual, un determinado color lo percibimos como tal por la

cualidad y la cantidad de luz que recibe, además se relacionan bajo otros parámetros y se perciben de manera distinta. Las relaciones son más ambiguas, aunque su asociación no llega a desaparecer del todo, ambos están tan interiorizados en la experiencia sensorial que tendemos a percibir asociados. Es a partir de entonces cuando pueden evaluarse y corregirse, el color se desenvuelve perfectamente en el ámbito gráfico, mientras la luz es más delicada en este sentido las relaciones lumínicas tienden a describir espacios por el carácter fuertemente estructurado que tiene la luz, aunque no deja de prestarse al juego gráfico, (Ráfols & Colomer, 2003).

#### **8.5.4.4. Forma gráfica**

##### **8.5.4.4.1. Tipografía**

La tipografía en el medio gráfico audiovisual aparece en un terreno que se encuentra entre el mero título y las formas logotipadas. Una parte del grafismo audiovisual está vinculada al trabajo identitario en el que los imagotipos se presentan como formas casi incorruptibles, como a la identidad corporativa televisiva, pero además de este tratamiento identitario el grafismo audiovisual se ocupa de la tipografía que está presente en títulos, créditos y eslóganes, en este caso la tipografía no aparece como solo texto, sino que se utiliza el potencial expresivo para enfatizar el significado. (Rubio,2019).

Además, se puede utilizarse en distintas técnicas:

- Integración formal: Tipografía e imagen guardan relaciones de apariencia.
- Integración cromática: El color es un elemento expresivo de la tipografía que se relaciona con la gama cromática utilizada por la pieza audiovisual.
- Integración de movimiento: Se aplica una coherencia en el movimiento de todas las tipografías buscando un sentido dentro de la pieza.
- Integración conceptual: La tipografía se adecua a la representación del concepto en el que se basa el grafismo del que forma parte.
- Collage: A través de su montaje se da a la tipografía la misma importancia que a la imagen.

Las funciones que cumple la tipografía dentro del grafismo audiovisual son:

- Función persuasiva: Captar y retener la atención del espectador.

- **Función informativa:** La mayor carga informativa del grafismo audiovisual la soportan el texto y la imagen.
- **Función identificativa:** El carácter único de la tipografía, con sus cualidades formales y expresivas propias, potencia su identificación y diferenciación.
- **Función de conceptualización:** La idea que se quiere transmitir es potenciada con las posibilidades que ofrece el movimiento y las cualidades expresivas de la tipografía.

#### **8.5.4.5. Imagen grabada**

La grabación de imágenes debe hacerse pensando en cómo se va a utilizar y cuando interactúa con las formas gráficas de un elemento, para formar parte de un contexto la imagen necesita tener capacidad atractiva, de lo cual una imagen puede tener un alto valor formal, de tal manera se puede cambiar el contexto sonoro, su proporción, cambiar de tamaño, entre otros, (Ráfols & Colomer, 2003).

#### **8.5.4.6. Imagen gráfica**

Los mensajes del sistema comunicativo utilizan los signos como unidades mínimas de significación. El signo visual se compone por una forma icónica y un concepto, la asociación entre ambos da lugar al signo. El significado de una forma puede variar dependiendo del contexto, los signos visuales se clasifican según su naturaleza puede ser voluntario o involuntario, arbitrario, codificado o no codificado, connotativo o denotativo, y según se adecue a estas categorías será señal, indicio, símbolo, icono, etc. (Herráiz, 2010).

#### **8.5.4.7. Animación**

La animación es el proceso que logra dar movimiento a dibujos u objetos inanimados por lo general. Esto es posible gracias a una secuencia de dibujos o fotografías que al estar ordenadas consecutivamente logran generar un movimiento creíble ante nuestros ojos, los cuales se prestan al juego de la ilusión visual, además la animación tiene la posibilidad de relacionarse con el mundo físico y material de la imagen real y actuar dentro de él, (Wells, 2007).

### 8.5.4.7.1. Tipos de animación

#### 8.5.4.7.1.1. Animación tradicional

La animación tradicional está formada por el dibujo de cada imagen a mano mediante la técnica de 2D. Realizado cuadro a cuadro que interviene en una secuencia.

- **Stop Motion:** Consiste en dar vida a un objeto inanimado y el movimiento de filmación es fotograma a fotograma.
- **Pixilación:** Consiste en la animación de objetos comunes e incluso personas, (no modelos, ni maquetas).
- **Rotoscopia:** Consiste en re dibujar o calcar en el fotograma teniendo otro como referencia.
- **Animación de recortes:** Es conocido en inglés como *cutout animation*, es la animación que consiste en figuras recortadas, de papel o fotografías.
- **Otras técnicas:** Consiste en la producción de imagen de cualquier material puede ser fotografiada e incluye otras técnicas como son: pintura sobre cristal, animación de arena, pintura sobre celuloide, animación con crayola, fotocopias, entre otros.
- **Animación digital:** Consiste en los medios digitales que proporciona herramientas de animación más rápidas con la utilización de softwares a partir de un fotograma clave.

### 8.5.4.8. Imagen sintética 3D

#### 8.5.4.8.1. Animación 3D

La animación 3D consiste en la creación de objetos, espacios, personajes, u otras formas y figuras, a partir de la interpretación matemática que realizan las computadoras. Estas interpretan los ejes 2D convencionales y adquieren valores del eje de profundidad, para dotarlos de la tercera dimensión, específicamente existen los métodos de proyección y sus variaciones aplicadas al campo de la animación como es la animación estereoscópica que se basa en la animación tradicional pero desarrollada desde la estereoscopia, de tal manera, el desarrollo e implementación de la tecnología 3D está alcanzando poco a poco el mercado doméstico, (Armenteros, 2011).

## **8.5.5. Manifestaciones del diseño audiovisual**

### **8.5.5.1. Publicidad**

El diseño audiovisual forma parte del proceso de una campaña, es un medio a difundir, que cumple con llamar la atención de un espectador, darle emotividad a lo que observa, y una identificación, teniendo estas dos cualidades el audiovisual logrará su fin específico, (Cornelio, 2011).

### **8.5.5.2. Televisión**

La televisión analógica ha ido desapareciendo progresivamente y se ha sustituido por la televisión digital que codifica sus señales de forma binaria y posibilita vías de retorno en la comunicación entre el consumidor y el productor de contenidos, las imágenes y los sonidos en la televisión digital, (La ferla, 2011).

### **8.5.5.3. Multimedia**

El diseño multimedia, también tiene puntos de contacto con el diseño audiovisual. Más allá del diseño de páginas web con elementos gráficos e interactivos, en la actualidad determinados productos audiovisuales se piensan para su exhibición únicamente en soporte web. En este caso, cabe establecer una imagen coherente y todo un conjunto de elementos audiovisuales en consonancia. (Díaz, 2007).

### **8.5.5.4. Videoclip**

Registra y graba en cinta casi sin límites de duración determina también otras de las modalidades que imperan en la edad temprana del video como manifestaciones artísticas, como en el cine moderno en sus variadas formas, en el campo del video se destituye ese sistema de emociones comunes, no hay risa ni llanto, ni temor, si alguna emoción se suscrita esta pertenece al terreno subjetivo de la pura participación estética del espectador, (Galuppo, 2011).

## **8.5.6. Formatos del diseño audiovisual**

Una vez que la luz atraviesa las lentes se forma una imagen en el plano de la película, que será registrada de forma electromagnética o fotoquímica ya sea televisivo, radiofónico o de otro tipo, es un conjunto de características, técnicas y de presentación, el término de formato dentro de estos medios esté mínimamente clasificado de tal manera, esa serie de características, técnicas y de presentación

son las protegibles desde el punto de vista de la propiedad intelectual. El formato es el marco en el que se suman elementos para hacer el programa adecuado para un país o mercado concreto, (Armenteros, 2011).

Los formatos tienen diferentes registros como son:

- Formatos en cine: Son los medios empleados por los cineastas están comprendidos no sólo por las cámaras que se utilizan en los rodajes, sino por el conjunto de accesorios de las mismas determinando el ancho y el alto de la película y el número de perforaciones de la misma.
  - ✓ Académico o 4:3: Aprovecha todas las perforaciones del negativo.
  - ✓ 35 mm: Utiliza toda la información que contiene el fotograma sin pérdida de información.
  - ✓ Super 35: Solucionar la pérdida de información cuando se realizan copias de video.
  - ✓ 2,35:1 cinemascopio y panavisión (Anamórfico): consiste en añadir unas lentes especiales a las cámaras de 35 mm que permitían captar imágenes panorámicas comprimiéndolas lateralmente sin una pérdida importante de calidad.
- Formatos de grabación de video: Adopta el formato de imagen con una relación de aspecto, así como en el soporte de grabación de la imagen ha pasado de lo analógico por cintas electromagnéticas y archivos digitales.
- Formatos de archivo digital de video: En los archivos digitales para la industrialización informática existen varios estándares de videos como son: QuickTime (MOV) y AVI (Audio video intercalado) y el estándar MPEG.

### **8.5.7. El diseño audiovisual en el entorno social**

El diseño audiovisual, así, se podría pensar como un lugar de encuentro entre disciplinas definidas de acuerdo a un entorno social. A partir de estas consideraciones, nos interesa abrir una posible forma de pensar el acto creador del diseño a través de tres actos subordinados, en una suerte de cadena continua y circular que se retroalimenta. Los individuos aprenden de los medios audiovisuales, aunque con frecuencia se niegue o se ignore este potencial. Los

medios de comunicación enseñan contenidos y comportamientos de la vida cotidiana, (Kim & Szlifman, 2011).

De tal manera existen tres actos que son:

- Acto de percepción: en el que la observación activa y el modo de ver del sujeto aparecen como premisas fundamentales para recorrer el paisaje urbano, conformado por diversos espacios y prácticas de carácter político, social, económico, artístico.
- El acto de concreción: comúnmente pensamos como la etapa más importante de todas, lo definimos como la instancia de dar forma a la idea.
- El acto de mediación: entendido como el proceso por el cual el mensaje se resignifica a partir de la intervención de diversos medios, actores sociales, espectadores, entidades públicas o privadas. El espacio como organizador y transformador del significado.

#### **8.5.8. Fases de la producción audiovisual**

La realización de un producto audiovisual es una obra que se basa en alcanzar el mejor rendimiento en una elaboración de una película, una serie, un curso, anuncios, entre otros, se dispone de diferentes elementos como: lo creativo, la dirección y gestión, el seguimiento y control, lo económico y de mercado. De lo cual se componen tres etapas fundamentales para conllevar toda una producción audiovisual, (Ortiz, 2018).

- Preproducción.
- Producción.
- Postproducción.

Es importante desarrollar cada una de los roles, esto nos permite trabajar de forma planificada, con los recursos económicos y materiales que se empleara en el proyecto, de tal manera se mejorara el tiempo y los recursos para obtener una producción audiovisual.

##### **8.5.8.1. Pre-producción**

La preproducción es un conjunto de actividades previas a la idea preliminar, el trabajo de esta fase es de gran importancia ya que realiza la mayor parte de un

producto audiovisual, adjuntando todos los recursos conllevando a minimizar los errores, imprevistos, retrasos y entre otras dificultades durante el proceso, además eso incluye definir la idea, establecer acuerdos sobre calidad y costos, desarrollar el guion técnico, los desgloses, las locaciones, el plan de trabajo, el presupuesto y la asignación de recursos, (Ortiz, 2018).

#### **8.5.8.1.1. Idea**

La idea marca un punto de partida de un guion, se hallan en cualquier rincón o distintos lugares del día mientras escuchamos, leemos o vemos alguna noticia, es considerada a diferentes autores cuando hablan de idea núcleo, idea central o, simplemente, idea, esto nos lleva a escribir el guion, se encuentra al principio y en la finalización de la obra, los acontecimientos estructurados deben de ser muy simple en la forma convencional de planteamiento, desarrollo y desenlace, (López, A. Gutiérrez, L. et al. (Coord.), 2016).

La idea núcleo es lo que queremos expresar con el relato, de una base sólida que ha se asegura la existencia e interesa subrayar que sin una idea motriz no se puede realizar un filme ni un programa audiovisual.

#### **8.5.8.1.2. Estructura**

Una vez definido el conflicto y planteada la intriga, se comienza a realizar la estructura a la idea central, otorgar el planteamiento, desarrollo o nudo y desenlace. Para ello basta contar con los personajes principales, el conflicto y la línea de acción principal y el desenlace de la historia donde resultará fácil prever un conflicto, imaginar la trama y construir una story line puede ser origen de múltiples relatos diferentes. Esta característica de la estructura o storyline son como posible generadora de multitud especialmente en las series de televisión de personaje fijo, y en determinados relatos humorísticos que mantienen los mismos personajes a lo largo de los años, (Martínez & Fernández, 2010).

- Planteamiento
- Desarrollo o nudo
- Conflicto
- Desenlace

### **8.5.8.1.3. Sinopsis**

La sinopsis es un texto corto entre una o dos páginas de extensión. Es un resumen de la historia que presenta fundamentalmente las ideas generales de la producción y menciona detenidamente las intenciones perseguidas por el autor o el realizador, tiene que ser breve y claro, de modo que a primera vista permite apreciar el conflicto, el nudo, el desarrollo y el desenlace de la historia, sin entrar en detalles visuales (Mónaco, 2013). En resumen, la sinopsis nos presenta los personajes y las situaciones sobre las que están basada la producción.

### **8.5.8.1.4. Guion**

Uno de los más grandes problemas que existe hoy en día es el exceso de información. En la producción de videos el objetivo debe ser no sólo acortar la carga de información, sino interesar a la audiencia y transmitir la información seleccionada en forma clara y entretenida, se usan corta oraciones, concisas y directas, las palabras innecesarias no caben en el guion. (López, A. Gutiérrez, L. et al. (Coord.), 2016).

Por lo tanto, el guion goza de todo el espacio necesario para adaptarse a la realidad concreta que se observe frente a la cámara. De tal manera el diálogo o narración tenga relación y complementen lo que se ve en el video.

#### **8.5.8.1.4.1. Guion literario**

Es el desarrollo del tratamiento al que se han añadido los diálogos definitivos. Es, en sí mismo, una obra literaria, aunque con características propias del lenguaje cinematográfico más que literario que en algunos casos se publica frente en forma de libro dirigido a los aficionados o profesionales de los medios audiovisuales, (Mutis, 2018).

#### **8.5.8.1.4.2. Guion técnico**

A diferencia del literario, el guion técnico incluye los planos en los que será filmada la escena y, además, contiene indicaciones acerca de los movimientos de la cámara y los actores, angulación de cámara, la iluminación y el sonido, según las necesidades de la obra, el desglose del guion en un formato que separa lo que necesita cada sección, esto se hace generalmente en distintos colores, y el jefe a

cargo de cada departamento puede extraer su lista de necesidades, (De Lamo,2016).

#### **8.5.8.1.5. Storyboard (guía de dibujo)**

Como las palabras no bastan para describir una imagen a detalle existe esta otra herramienta en la que se dibujan los planos, y que se conoce en inglés como *storyboard*, término que también es muy usado en el mundo hispanoparlante. La utilización de este guion no es muy frecuente, ya que consiste en una representación gráfica, sea dibujo o fotografía, de cada escena de la película, El objetivo es poder pronosticar, dentro del espacio de cada escena, algunos problemas técnicos que puedan aparecer durante el rodaje, y conocer los límites y particularidades de cada espacio en el que se llevará a cabo la filmación. (De Lamo,2016).

#### **8.5.8.2. Producción**

La fase de producción es donde todos los elementos se vinculan en la realización final. En pocas palabras, no entrar en muchos detalles esta etapa comprende la filmación propiamente dicha. Los mayores desafíos se encuentran aquí, puesto que hay que dirigir el equipo, realizar las grabaciones en los plazos previstos y evitar que los gastos se desperdicien, (Mutis, 2018).

Para poder llevar a cabo un buen rodaje, es preferible que el equipo posea ciertos prerrequisitos mínimos en lo referente al lenguaje audiovisual, a los métodos de trabajo en el rodaje y a los aspectos técnicos de la producción.

##### **8.5.8.2.1. Elementos sintácticos de los discursos audiovisuales**

###### **8.5.8.2.1.1. Planos audiovisuales**

El plano es la unidad básica de la narración. Cuando se habla de plano se refiere a la posición y situación de los objetos encuadrados en la pantalla de tal manera va en función de la información que se da, de la claridad de la información incluida, del grado de conocimiento del tema por parte del espectador, el plano tiene como valor de encuadre, se puede definir como grado de acercamiento de la cámara a la realidad, (López, A. Gutiérrez, L. et al. (Coord.), 2016). En general se habla de:

- Planos descriptivos: planos lejanos, tomados con angulares (óptica de distancia focal corta).
- Planos expresivos o dramáticos: planos cercanos, tomados con ópticas de distancia focal larga.

Existe una variedad de planos dentro del audiovisual como son: el Gran plano general, Plano general, Plano Americano, Plano medio, Plano medio corto, Primer plano, Primerísimo primer plano, y Plano detalle, Plano general corto, Plano contrapicado, Plano nadir, Plano picado, Plano cenital, entre otros.

#### **8.5.8.2.1.2. Movimiento de cámara**

El movimiento de los personajes hace necesario un seguimiento con la cámara. Si semejante acompañamiento engloba una escena completa, se le llama plano secuencia y para realizarlo se debe prever la posición de la cámara, en cada momento de la puesta en escena, tales movimientos de cámara pueden hacerse a mano o disponiendo aquella sobre un travelling, una grúa o un steady cam que harán más suaves sus desplazamientos, (Ortiz, 2018).

#### **8.5.8.2.1.3. Composición**

Se denomina composición a la organización de todos los elementos visuales dentro del encuadre para obtener imágenes con sentido encaminadas a un objetivo expresivo o comunicativo. Dentro de cada encuadre se puede dibujar la posición de cada elemento, personajes y elementos significativo en su interior, eso sirve para potenciar lo significativo y aislar el resto a una posición secundaria, brindando un equilibrio dinámico y estático en los mismos principios de la asimetría, el contraste, esta variedad de formas favorecen las composiciones, (Vega,2017).

#### **8.5.8.2.1.4. Efectos especiales**

Son un conjunto de técnicas y herramientas utilizadas en el cine y la televisión para agregar elementos tales como ambientes, situaciones, personajes, etc., los efectos tiene como objetivo aumentar el impacto visual y enriquecer la manera en la que una historia es contada, llegando incluso a crear realidades y mundos en su totalidad, situaciones imposibles o prácticamente cualquier cosa imaginable, (Borja,2017).

### **8.5.8.3. Post-producción**

Es el último paso dentro de la realización de un video y consta de los detalles más técnicos de todo el proceso, como el montaje, la sonorización y los retoques, la edición es a la actividad central de la post-producción, además tras el rodaje existen muchas actividades de la post-producción que se realiza como ajustar los planos, tener ya una idea formada del orden en que van a ser presentados y de manera cómo va a estructurarse el video, en función de los soportes: televisión y vídeo, se considera terminada cuando el producto está listo para entrar en el mercado, (Vega,2017).

#### **8.5.8.3.1. Edición o montaje**

Según Ortiz, (2018) menciona que el término montaje usualmente hace referencia al aspecto intelectual de esta tarea, es la operación básica de creación audiovisual, consiste en la selección de imágenes, sonidos y colocación consecutiva de las misma de modo que su sucesión transmita una determinada información, mientras Armenteros (2011), señala que la edición y montaje es la teoría básica de una edición permitiendo dotar de sentido y ritmo a cualquier obra cinematográfica o de video, considerando los sientes tipos de edición: Lineal a la no lineal, off-line, la Edl (Edit decisión list), On-line, entre otros.

#### **8.5.8.3.2. Efectos visuales**

Los trabajos se realizan en paralelo a la sonorización. Se crean los efectos digitales previstos en el rodaje, se generan las transiciones decididas en montaje y se corrigen aquellos planos que sea preciso (borrados de elementos discordantes, cambios de eje, re encuadres, etc.). Aunque hay laboratorios que tienen departamentos dedicados a los efectos, lo habitual es que los realice una empresa especializada, (López, A. Gutiérrez, L. et al. (Coord.), 2016).

#### **8.5.8.3.3. Sonorización**

La sonorización es la operación de añadir sonido a las imágenes, este trabajo se lo realiza conjuntamente con el montaje. La sonorización de la versión verbal del audiovisual fue realizada posteriormente sobre la base de la banda sonora de la versión audiovisual. Desde una perspectiva actual, es la que condiciona activamente la forma en que percibimos e interpretamos la imagen de un filme o

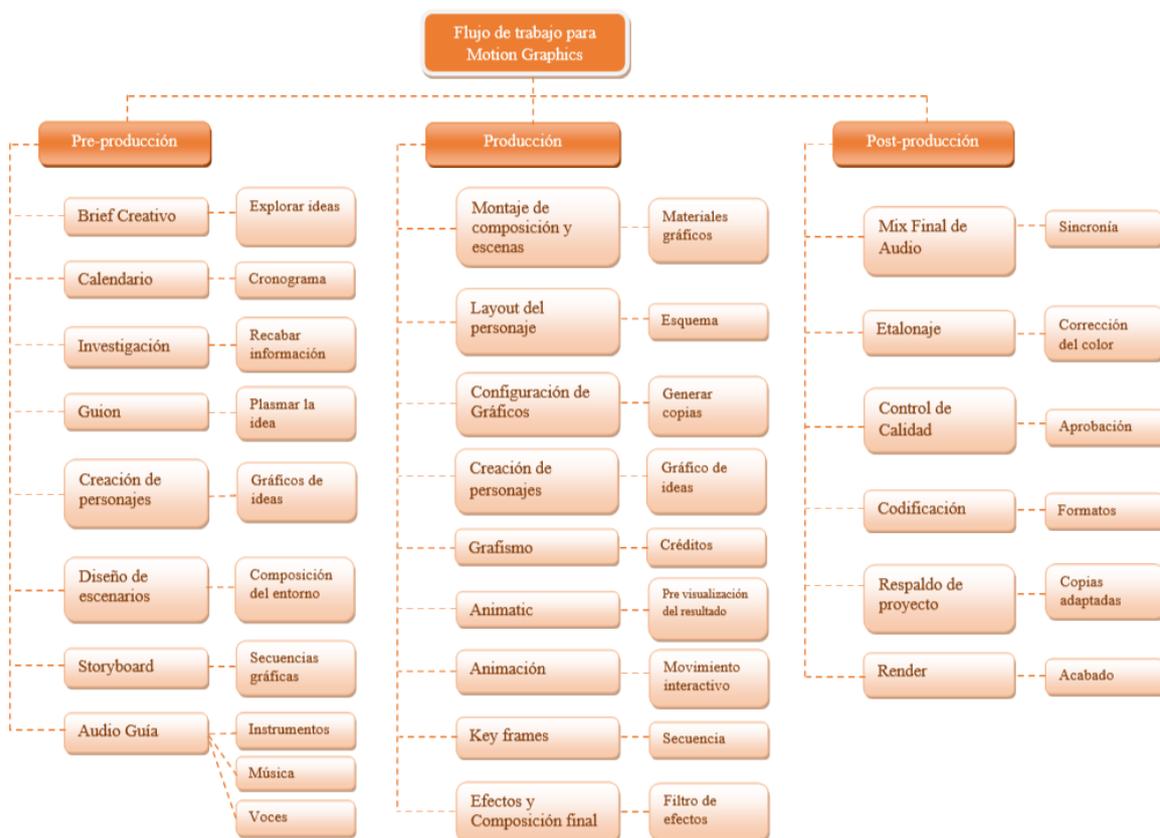
programa audiovisual se puede componer por uno o por varios de los siguientes elementos sonoros, (Bartolomé,1952).

- La palabra (en forma de comentario o en forma de voces o diálogos sincronizados).
- La música
- Los efectos sonoros y ambientales.

#### 8.5.8.3.4. Flujo de trabajo

Existen distintos flujos de trabajo para la realización del Motion Graphics para lo cual se tomó en cuenta la descripción de los autores Guzmán (2014), Shaw (2016), Pérez (2019) y Semblantes (2018), de esta manera se pretende realizar un flujo de trabajo acorde a las necesidades de los interesados.

**Gráfico 1:** Flujo de trabajo



**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

## **8.6. Saberes ancestrales**

### **8.6.1. Que son saberes ancestrales**

Existen diferentes conceptos de varios autores en relación a los saberes ancestrales, en el cual Unesco (2005) citado por Tapia Manuel (2014, p.17), menciona que los saberes ancestrales, son el conjunto de conocimientos, prácticas, mitos y valores, que han sido transmitidos de generación en generación, dentro de un sistema de educación endógena y cuyo papel dentro de la sociedad ha sido el de colaborar al desarrollo de los pueblos, a través de la enseñanza de las experiencias de sus antecesores en diferentes campos, como son los saberes ancestrales agrícolas (rituales de siembra, lluvia, abonado de los suelos, cosecha), los saberes culturales asociados al manejo de eventos cíclicos o bióticos (vestimentas y tejidos originarios); y los pecuarios (saberes ancestrales de lechería, técnicas de pastoreo, normas reproductivas y ritos de señalamiento y curaciones de animales mayores y menores, (Unesco, 2005).

Mientras que para Hidrovo Tatiana (2015) menciona que el saber es un conocimiento acumulado de una forma en general por la sociedad mediante un desarrollo histórico, basado en la experiencia real y natural. Mediante este concepto se define que todo saber es ancestral, ya que se transmite de generación en generación, atraída por los ancestros, (pp. 20-21).

### **8.6.2. Características de saberes ancestrales**

De acuerdo con De la Torre Alex (2015), es pertinente clasificar los saberes ancestrales de acuerdo son sus características socio-culturales, socio-educativo y socio-geográficos, por lo que cada uno hace referencia, a la manera, incidencia y transmisión de conocimientos sobre el origen de formación social.

- Socio-culturales: las prácticas de conocimientos sociales y culturales, basados en símbolos, conceptos, procedimientos experimentales forman las creencias y mitos en las comunidades o grupos sociales.
- Socio-educativo: el proceso socio educativo que permite la transmisión oral de conocimientos ancestrales. El desarrollo de transmisión oral se da porque existe una información por compartir, siendo este el inicio de una comunicación entre dos o más personas.

- **Socio-geográfico:** unas de las características de los saberes ancestrales, permite entender que los grupos humanos que conforman la sociedad forman parte del medio geográfico configurado en la cosmovisión ancestral, la pacha mama o madre tierra, medio general que se relaciona internamente con la vida cotidiana de los grupos sociales.

### **8.6.3. Importancia de saberes ancestrales**

Según Jorand (2008) citado por la Revista mexicana de ciencias agrícolas (2015), considera que la sistematización de saberes a través de estudios que los rescatan e incentiven a partir de un huerto familiar o parcela elaborada por un grupo doméstico, será siempre el componente primordial para aprehender la medicina tradicional. El uso de plantas medicinales tiene mayor importancia como iniciativa terapéutica por el valor importante adquirido en la salud integral de las comunidades rurales disminuyendo costos relevantes para gran parte de la población que carece total o temporal del sistema de salud pública, por eso es recomendable que los programas del desarrollo rural promuevan el rescate de estas opciones por su contribución al mejoramiento del bienestar social, económico y ambiental (Revista mexicana de ciencias agrícolas, 2015).

### **8.6.4. Tipos de saberes ancestrales en el Ecuador**

Según Crespo J, Vila D. (2015) citado por Domínguez Diana y Terán Gissela (2019), los diversos saberes ancestrales en el Ecuador guardan una estrecha y clara relación con las comunidades y pueblos nativos e indígenas. Donde existe amplios conocimientos, prácticas y tradiciones populares de una profunda cosmovisión que añade a los seres humanos con el ambiente, por ello es útil como una ruta para resolver dificultades globales o locales en el ámbito de salud y la integración con el medio ambiente.

### **8.6.5. Ritual**

Según Turner Víctor (1980) citado por Geist Ingrid (2006) explica que el proceso ritual inicia de la idea de que el rito es un proceso de cambio, es decir, un cambio cualitativo en el ser. Desde este punto de vista, todo rito es un rito de paso de una manera limitada. El rito de crisis vital, es el paso de la infancia a la mayoría de edad; el rito de aflicción, son las enfermedades o infortunios que afectan a la

sociedad; ya se en sentido amplio, como rito de cambio de poder o tomar posesión de algún cargo dentro de la jerarquía social y el cambio de una estación natural culturalmente definida a otra, incluyendo los ritos agrícolas y calendáricos. En todos los sucesos se trata de la transformación de un individuo o grupo social de la visibilidad a la invisibilidad estructural y viceversa.

En el libro *El proceso ritual. Estructura y antiestructura* (1988), menciona sobre el ritual de transición tomando como punto de partida el concepto de Arnold van Gennep (1960) define los ritos liminales como ritos que acompañan todo cambio de lugar, estado, posición social y edad. Van Gennep ha indicado que todos los ritos de paso o transición se diferencian por tres fases: separación, margen y agregación. La primera fase (separación) trata sobre la separación del individuo o grupo social, ya sea de un punto fijo en la estructura social o un conjunto de condiciones culturales o de las dos. La segunda fase o periodo liminal intermedio, las características del sujeto ritual son confusas, ya que recorre un entorno cultural pasado o próximo y la tercera fase (agregación) se consume el paso. el sujeto ritual individual o colectivo se encuentra de nuevo en un estado propiamente estable, por lo tanto, tiene derechos y obligaciones que debe cumplir.

De acuerdo con Grimes (1982) citado por Pardo Néstor (2014), diferencia seis tipos de rituales:

- **Ritualización:** es una serie de acciones conectadas con la naturaleza y relacionadas con el medio ambiente. La ritualización no solo es humana también puede ser realizada por un animal.
- **Decoro:** tipo de ritual utilizado para regular interacciones cara a cara. Ritual exclusivo para seres humanos. Todos los saludos, despedidas y formas de etiqueta son parte del decoro.
- **Ceremonia:** son eventos intencionales, entre ellos están las reuniones políticas, coronaciones, marchas, etc. Son rituales que se dan por obligación, pero se espera que las personas participen voluntariamente como lo hacen al levantarse y cantar el himno nacional.
- **Liturgia:** conciencia espiritual de la gente. Por ejemplo, en la liturgia “Jesús muere en la cruz, Buda se sienta bajo el árbol de Bo. Moisés baja de una montaña”.

- **Magia:** es un ritual práctico bien definido. En esta categoría se incluye las sanaciones, adivinaciones y maldiciones.
- **Celebración:** son rituales vistos desde fuera, donde se rompe la seriedad y comienza la celebración. Se incluye los carnavales, cumpleaños, cantos y danzas.

#### **8.6.6. Revalorización de saberes**

En el libro *Saberes ancestrales. Para preservar el bienestar y la armonía en las comunidades indígenas* (2011), se considera que para la revalorización de saberes se debe mantener un respeto hacia el Gran Padre, hacia la Madre naturaleza y hacia los demás.

También existen principios epistémicos de la cosmovisión maya que favorecen el pensamiento maya con el mundo social, natural y el cosmos:

- **El carácter holístico:** el ser humano forma parte de la naturaleza y del universo por lo que tiene que seguir las leyes y orden de creación de la naturaleza, los animales y el cosmos.
- **La interdependencia:** ningún elemento existe por sí solo; la vida del ser humano tiene 4 componentes principales que son el agua, aire, fuego y la tierra. Estos elementos son interdependientes y necesarios para la vida.
- **Lo cosmocéntrico:** significa que lo central es el universo, el nivel central de la vida del ser humano es acatar las leyes naturales. De acuerdo a esa cosmovisión, el deber del pensamiento humano es comprender las leyes naturales mediante la observación, la vivencia, experiencia, sistematización y la interacción.

#### **8.6.7. Saberes en el ámbito social**

Según Jamiy José (1997), el saber indígena es patrimonio comunitario y compromiso social. Los sabedores por medio de la comunicación de sus conocimientos tradicionales elaboran su compromiso social de amparar la identidad asignada por su creador. Es decir, su responsabilidad de formar hombres comunitarios con identidad.

En la formación, los padres siendo los sabedores tradicionales comienzan a explicar que este mundo está hecho para conocerlo y respetarlo en sus leyes

naturales, quienes lo conocen bien deben cumplir con su responsabilidad de hacerlo conocer y respetar.

Por esto, los ancianos sabedores tienen la necesidad y obligación de ponerse al día con sus conocimientos y transmitirlos a las nuevas generaciones para que no crezcan faltos de una identidad. De esta forma, el saber indígena es un saber dinámico que se crea a diario en los actos, hechos y casualidades del hombre, con relación a lo divino, la naturaleza, la familia, comunidad y la sociedad en general. Es decir, los saberes indígenas constantemente han establecido una riqueza intelectual para forjar hombres con identidad propia, labor primordial encomendada a los ancianos sabedores.

#### **8.6.8. Medicina ancestral local**

Según Arroyo Ruiz Andrea (214) menciona que la medicina ancestral y saberes en el cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi, lleva muchos siglos como un referente de la medicina ancestral. Es una experiencia que va de generación en generación, propia de los pueblos, nacionalidades indígenas. Las prácticas de medicina ancestral, han permitido que muchas familias tengan el sustento del diario vivir, poseen dotes y prácticas específicas para sus limpiezas mediante la conexión con la naturaleza y espíritus que colaboran con ellos para la efectividad de su trabajo.

En el cantón Salcedo, por tradición los días para realizar estas limpiezas son los días miércoles y viernes, la razón se basa en la alineación de la tierra con los demás planetas, según moradores mencionan que este acontecimiento no lo pueden ver, pero ellos lo pueden sentir. Cada persona que se dedica a practicar las limpiezas, ofrece una ofrenda a la Pachamama y a los elementos naturales para poder tomar de ellos plantas u objetos que se necesitan para curar a su paciente.

#### **8.7. Medicina ancestral**

Para Naranjo (1995) citado por Terán Natalia (2017, p1) menciona que la medicina ancestral se inició aproximadamente en diez mil años y permaneció durante los tres siglos de colonia española y los dos siglos de vida republicana. Los pueblos con escasos recursos fueron quienes continuaron con estas tradiciones, porque vieron una forma más económica para curar sus enfermedades.

Mientras que la Ley de Medicina Tradicional Ancestral (2011) manifiesta que la medicina tradicional ancestral es el conjunto de todos los conocimientos, aptitudes y practicas propias basadas en las teorías, creencias y experiencias autóctonas de las distintas culturas, tengan o no explicación, que utilizan para mantener la salud y prevenir, diagnosticar o tratar las enfermedades físicas y mentales. Esta noción incorpora el conjunto de conocimientos, cantos y rituales que poseen los pueblos y las comunidades indígenas y afro descendientes de manera colectiva, adquiridos por generaciones sobre la propiedad y uso de la biodiversidad, en atención a las enfermedades de los seres humanos, espirituales o sintomáticos. Este conjunto de conocimientos propios explica la etiología, la nosología y los procedimientos de prevención, diagnóstico, pronóstico, curación y rehabilitación de las enfermedades, (p. 201).

### 8.7.1. Plantas medicinales (Uso y tratamiento)

De esta forma Jean-Philippe Le Loc'h (2014) pone en consideración una lista de plantas medicinales comunes en la subregión andina.

Lista que contiene 16 plantas comunes de 5 países (Bolivia, Chile, Colombia, Ecuador y Perú). Mediante este listado se toma la información de las plantas medicinales comunes del Ecuador.

**Tabla 2:** Plantas medicinales - uso y tratamiento

<b>Nombre común</b>	<b>Parte</b>	<b>Uso tradicional</b>
Orégano de dulce	Hoja, flor	Antiséptica, cicatrizante
Sábila	Hojas (jugo fresco, filetes y pulpa deshidratada), mucilago, gel.	Laxante, cicatrizante, emenagogo, inmuno-estimulante, tonificante.
Ajenjo	Hojas	Digestiva, colagoga.
Botón de oro	Flores	Cicatrizante, antiinflamatoria, espasmolítico.
Hierba de la plata	Tallos, planta entera, hojas, partes aéreas.	Cicatrizante, eliminar cálculos urinarios, analgésico muscular, gonorrea.

Eucalipto	Hojas adultas sin peciolo.	Aparato respiratorio, antioxidante.
Hinojo	Frutos, ocasionalmente la raíz y hojas.	Digestivo, antiinflamatoria, hormonal, aparato respiratorio.
Manzanilla	Flores	Antiinflamatorio, espasmolítico, sedante.
Toronjil	Toda la planta	Catarro, gripe, fiebre, problemas nerviosos. Aumenta la presión arterial.
Albahaca	Hojas	Antiséptico, antiinflamatorio, antiflatulento.
Anís	Semillas	Digestión, mejorar el apetito, aliviar cólicos y náuseas. Expectorante, antiséptico.
Llantén	Raíz, hojas, espigas en flor, semillas.	Desinflamatorio de la piel, de las vías urinarias. Problemas respiratorios, enfermedades gastrointestinales. Antiparasitario.
Romero	Flores, inflorescencias.	Favorece la función del hígado, digestión apropiada. Atenúa las gripes, baja la fiebre, dolor de cabeza y reumatismo.
Salvia	Toda la planta antes de florecer, hojas.	Usada para estados nerviosos, depresión, vértigo. Trata la fiebre, la tifoidea, problemas del riñón e hígado.
Sauco negro	Flores, hojas, fruto, corteza	Expectorante. Coadyuvante en el tratamiento del resfrío común.
Taraxaco	Toda la planta	Diurética, depurativa, digestiva, para la inflamación de las vías urinarias.

**Fuente:** Jean-Philippe Le Loc'h (2014)

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

## **9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS**

- ¿Cómo recopilar información visual basada en las experiencias y actividades de la medicina ancestral, ejercida por el curandero Heriberto Tercero?
- ¿Cuáles son las herramientas idóneas para recabar información e ideas detalladas sobre de la medicina ancestral practicada por el señor Heriberto Tercero?
- ¿Con qué metodología se debe elaborar un producto audiovisual que contenga información relevante sobre técnicas de medicina ancestral en la parroquia San Miguel de Salcedo?

## **10. METODOLOGÍA Y DISEÑO EXPERIMENTAL**

### **10.1. Enfoque de la Investigación**

Según Denzin y Lincoln (1994) citado por Gómez. G y otros (1996), menciona que la investigación cualitativa “es multimetódica en el enfoque, implica un enfoque interpretativo, naturalista hacia sus objetos de estudio”, es decir, los investigadores cualitativos analizan los hechos reales tal y como suceden, tratando de interpretar los acontecimientos con el significado que tiene para las personas implicadas. La investigación cualitativa recopila información mediante distintos métodos como son: entrevista, experiencias, historias de vida, observaciones, imágenes, sonidos que describen hechos cotidianos, situaciones problemáticas o significativas y lo que representa cada hecho en la vida del individuo.

El enfoque del presente proyecto es cualitativo, de tal forma que se empleará para recopilar información sobre experiencias o historias de vida del sujeto de estudio, en este caso sobre los rituales de medicina ancestral mediante un personaje representativo de la parroquia San Miguel de Salcedo, de la misma manera se utilizará para establecer que historias de vida son más significativas y posteriormente desarrollar el grafismo audiovisual.

### **10.2. Tipos de investigación**

#### **10.2.1. Investigación bibliográfica**

Para Maya Esther (2014) la revisión bibliográfica son técnicas de investigación documental, que permiten al investigador ir guardando información que va

resaltando de distintas lecturas seleccionadas de fuentes principales de información.

Cabe mencionar que la investigación bibliográfica tiene como fin fortalecer la información recopilada sobre el tema que se está realizando mediante libros, artículos científicos, tesis académicas y fuentes confiables, que permitan desarrollar un contenido visual claro y preciso. Esta técnica facilitó información esencial para la elección de temas y subtemas que forman parte del marco teórico.

### **10.2.2. Investigación documental**

Para Arias G. Fidias (2012) la investigación documental o también llamado diseño documental es el proceso de búsqueda, análisis e interpretación de datos secundarios recopilados, es decir, información registrada por otros indagadores en documentales, impresos, audiovisuales o electrónicas. Esta investigación tiene como propósito aportar nuevos conocimientos.

El uso de la investigación documental es fundamental para el desarrollo del proyecto, ya que algunos documentos que no se encuentran en las fuentes principales de información, como son informes estadísticos, notas de prensa, grabaciones de audios, entre otros aportaron la sustentación de información dando mayor realce al tema de estudio. Mediante esta investigación se pretende recolectar información que no se encuentra en revisiones bibliográficas, pero tienen un valor importante y de gran aporte a la investigación, resaltando las historias de vida que se basan en experiencias contadas por las personas y notas de prensa que relatan aspectos, personales, sociales y culturas tanto del personaje principal como de la parroquia.

### **10.2.3. Investigación de campo**

Del mismo modo, Arias G. Fidias (2012) la investigación de campo o diseño de campo es la recopilación de datos directamente de las personas investigadas o del lugar donde sucedieron los acontecimientos sin manipularlos, es decir, el investigador obtiene la información sin realizar cambios o alteraciones. Los primeros datos recogidos mediante la investigación de campo son esenciales para conseguir los objetivos y soluciones ante el problema planteado.

La investigación de campo es importante en la ejecución del proyecto ya que ayuda a constatar de manera directa el lugar donde se dieron los acontecimientos y mantener una relación directa con la persona a investigar, aquí es donde se llega a un acuerdo directamente para llevar a cabo la elaboración del producto en determinados tiempos.

#### **10.2.4. Investigación proyectual**

Según Ariza Ampudia V. (2012) la investigación proyectual se caracteriza por:

- esta etapa tiene dos maneras de ser, individual o colectiva. En la etapa individual se encuentran las inquietudes del investigador tratando de buscar un punto de interés que dará inicio a un problema.
- El problema se desconoce es por ello que aparecen diversos caminos, de entre ellos se elegirá alguno como punto de partida. Mientras más sean las posibilidades, propuestas, habrá mayor probabilidad de saber el problema y su posible solución.
- Genera nuevos conocimientos.
- Evaluación del nuevo conocimiento a través del investigador que es el único que puede explicarlo.
- Permite generar nuevos significados basados en los conocimientos del investigador.

La investigación proyectual tiene como fin generar soluciones y nuevos conocimientos, es por ello que esta es la investigación indicada para el desarrollo de la propuesta audiovisual ya que tiene la necesidad solucionar un problema a través de nuevas propuestas que resaltan los rituales de medicina ancestral.

### **10.3. Métodos de investigación**

#### **10.3.1. Método descriptivo**

Para Calduch Cervera R. (2014) el método descriptivo consiste en realizar una exposición narrativa, numérica o gráfica más detallada de todo lo investigado. Tiene como objetivo establecer un primer acercamiento a la realidad tal y como se la conoce directamente el investigador y del conocimiento que obtuvo mediante la información recopilada indirectamente.

El método descriptivo consiste en obtener, interpretar y presentar la información recopilada, con este aporte es posible obtener información a través de experiencias vividas sin ninguna alteración, es decir, tal y como sucedieron los hechos.

### **10.3.2. Método analítico**

De igual manera para Calduch Cervera R. (2014) el método analítico utiliza la información general de una realidad o acontecimiento para realizar la clasificación de partes esenciales y las relaciones que mantienen entre sí.

El proyecto de investigación se basa en historias relatadas por el personaje representativo, mediante este método se podrá recopilar de forma general toda la información con el fin tomar partes esenciales y relevantes que contribuyan a la propuesta audiovisual.

## **10.4. Técnicas de investigación**

### **10.4.1. Entrevistas**

Según Ramos Ena (2008) define a la entrevista como una técnica de recolectar información a través de una conversación profesional, obteniendo información sobre el tema investigado. Los resultados dependen de la gran comunicación que exista entre el investigador y la persona implicada ya sea mediante un cuestionario previamente estructurado o no.

Por medio de esta técnica se obtendrá información que sustente la elaboración del producto, a través de un encuentro indirecto con el entrevistado, de tal manera que esta información sea relevante para el desarrollo del mismo.

La entrevista indirecta se realizará al Señor Heriberto Tercero conocedor y practicante de los rituales de medicina ancestral.

### **10.4.2. Encuestas**

Según Sabino (2002) citado por Arias G. Fideas (2012), menciona distintos puntos incluidos en la investigación de campo, entre ellos define a la encuesta como; una estrategia ya sea oral o escrita tratando de reunir información: de uno o varias personas y sobre un determinado tema. Resalta que los datos obtenidos son válidos durante un determinado periodo, porque las opiniones o críticas varían mediante pasa el tiempo.

## 10.5. Metodología

Para el desarrollo de la presente investigación se toma la metodología de Rafael Ráfols y Antoni Colomer (2003), quien se enfoca en el Diseño Audiovisual, mismo que se forma por la demanda de la sociedad en que el ocio y fuentes de entretenimiento van en constante crecimiento. Por su brevedad y forma sintética, el diseño audiovisual se transforma en un área para la experimentación y al mismo tiempo actúa como un mecanismo de renovación del lenguaje audiovisual.

La principal función del diseño es solucionar problemas comunicativos, que al parecer en el audiovisual hay aspectos que sólo a través del diseño pueden resolverse. Es considerado como un lenguaje con características propias que se diferencian de otros tipos de diseño. Mediante su principal función de solucionar problemas comunicativos, se incluye elementos puntuales de otros métodos al momento de elaborar este tipo de proyecto, se toma como referencia el “Diseño para el movimiento, fundamentos y técnicas del diseño de movimiento” de Shaw Austin (2016), “Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales” de Pardo Fernández A. (2014).

## 11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

### 11.1. Aplicación de entrevista a Heriberto Tercero

La entrevista se realizó al Sr. Heriberto Tercero, yachac, conocedor y practicante de los rituales de medicina ancestral, miembro de la Asociación de Yachacs del cantón Salcedo.

**Tabla 3:** Entrevista - personaje principal

<b>Preguntas</b>	<b>Personaje representativo: Tomas Heriberto Tercero Quispe</b>
1. ¿Cuántos años tiene?	69 años
2. ¿En qué parte de Salcedo vive?	Nacido en la comunidad de Papahurco barrio El Calvario.

<p>3. ¿Aparte de llamarse Heriberto Tercero, tiene algún seudónimo?</p>	<p>No, solo lo que a veces en las reuniones saben decir papá, porque solo de papá me conocen todos.</p>
<p>4. ¿Cómo ha sido su vida desde su niñez hasta la actualidad?</p>	<p>Según mi madre y mis abuelitos me han contado que yo he quedado huérfano de padre a los 3 meses, solo me he quedado con mi madre y mis abuelitos.</p>
<p>5. ¿Desde qué edad y con quien aprendió sobre las limpias y curaciones?</p>	<p>Como he quedado sin papá, mi tío José Manuel Tercero había sido soltero y sabía sobre el chamanismo, es decir, espiritualista. Entonces él había pedido de favor a mi madre que dejara que le acompañe, como ya estaba en la escuela desde las 4 de la tarde en adelante tenía que ayudar a mi tío y así a los 7 años ya me puso que limpie, a enseñar todo</p>
<p>6. ¿En la actualidad usted tiene hijos y ellos lo practican?</p>	<p>trabajo siempre y cuando he dicho que las experiencias mucho sirven y la garrotiza vale porque las autoridades de hoy dice: es ofender a la niñez, maltrato a la niñez, es mentira. En la escuela lo mismo era mis profesoras, señorita Inés Barahona era la misma, la sangre con la sangre se aprende la letra y así mismo yo aprendí mucha de las cosas fuegado y garroteado aprendí. Gracias a esas personas que están en el cielo, yo siempre pago misa primero: a mi tío, luego a mi padre que no conocía a mi madre, luego a la maestra que era de la escuela, Porque aquí siempre y cuando mis hijos con padre propio no sufrieron. Yo trabajo con mis 3 hijos varones.</p>

7. ¿Ellos le ayudan y también lo practican?	Son profesionales, ya trabajan, a veces estamos juntos o a veces ya trabajan solos
8. ¿Trabaja solo en las limpias o aparte tienen algo más?	limpias, no se vive solo de eso. Nosotros acá en el campo tenemos bastante terrenito, gracias a papito Dios, vaquitas, siembras, entonces trabajamos en eso, pero hoy a momento no atendemos así lloren, así salten no estamos atendiendo.
9. ¿Usted en Salcedo pertenece a alguna asociación?	Claro.
10. ¿Cómo se llama la asociación?	Asociación de Yachac del cantón Salcedo. Yo pertenecía Asociación de Yachac de chamanes del Oriente.
11. ¿En qué entorno empezó a practicar las curaciones y limpias?	En Papahurco.
12. ¿Las enfermedades más comunes que usted ha limpiado cuáles son?	Las enfermedades de antes cuando yo comencé había lo que se llamaba; el sarampión hacia hasta quedarse ciego, perdían la vista, hacia ronchas, hacia temperatura, feas cosas, dejaba medio lluros las caritas, el cuerpo.
13. ¿Qué enfermedades más de las de antes?	Ese pertenece de antes, cuando nosotros ya conocíamos el conocimiento de mi tío, ósea quien fue mi padre, quien me enseñó también eso y también ya desde mucho más antes hay el mal viento que se dice, el sitio votado, hoy al día es por toda la casa, antes eran quebradas, partes de chilcos, de montes, así. Hoy ya no hay, entonces ahí cualquiera iba a pastar, cortar hierba, recoger leña. Los chicos ya venían con

	<p>temperatura, mal aire, vomito y diarrea. Todo eso tenías que atender y sanar y se ha sanado.</p>
<p>14. ¿Qué plantas medicinales o qué brebajes utilizaban en esas enfermedades?</p>	<p>para sarampión se tostaba el morocho, se hacía taznu (según el Ministerio de Educación del Ecuador (2009) la palabra taznu es de idioma Kichwa que significa granos tostados y cocinados) en el agua se daba con clavel blanco, el clavel blanco toda la vida se ha conocido con pepa de sambo, eso es para que tome. A unos 2 o 3 días tocaba dar las niguas son manzanitas chiquitas que hay en el campo. Niguas, grama hembra y macho, el macho es caña más gruesa y la hembra es caña delgada.</p>
<p>15. ¿Hoy en día que enfermedades a tratado?</p>	<p>Hoy en día lo más es, por ejemplo, no es como antes; antes había dolor de barriga, cólicos cuando yo era niño; hoy en día hay similares de enfermedades, antes había solo reuma o de repente pasmo, tirado aire, nada más. Ahora hay tremendas enfermedades, ahora ya está hasta cambiando el nombre; que es la diabetes, trombosis, ahora ya es cambiado ya no hay pasmo nada, la torcedura todo eso es la trombosis y para mujeres antes había el sobrepeso, hoy al día es la menopausia, antes era sangre desmando, hoy es la posmenopausia, menopausia, premenopausia, esta cambiado los nombres.</p>

<p>16. ¿Qué plantas medicinales utiliza en todas sus limpieas y curaciones?</p>	<p>Hoy al día se utiliza: la ortiga u ortiguilla del páramo, taraxaco y también la chuquiragua, esto es para las personas que están más enfermas, hoy están sirviendo para la epidemia porque son agüitas medias fuertes. Entonces aparte de eso depende, ahorita para la menopausia sirve; capulíes de arrayan, higos y dulce de cabuyo o chaguarmishqui.</p>
<p>17. ¿Otras enfermedades que ha tratado y ha utilizado plantas medicinales?</p>	<p>Lógico, por ejemplo, estamos conversando y que tal te sale un sarpullido tremendo, revienta y te da tremenda comezón, eso los médicos dicen que son hongos y respeto mucho. Eso se da tratamiento con bastante limón, trago puro, un poco de hierba mora y una ramita pequeña de taraxaco con eso se hace bañar con jabón Alex con agua que este medio ardiente, que este arrayan, bien bañado cambia de ropa y a la cama. Eso lo pierde porque lo pierde.</p>
<p>18. Si tiene alguna enfermedad grave ¿Cuál sería el tratamiento?</p>	<p>Es una manera especial, depende de la comida, a la pobreza que haya sufrido en el golpe o maltrato, también eso hace tumor o a veces no hace tumor, hace masa de sangre entonces son diferentes cosas. Si eso hizo tumor no hay salvación, no puede salvar ni taita Dios, pero si es solo sangre o si solo está a tiempo de conocimiento eso si hay remedio.</p>
<p>19. Tengo entendido que usted aparte de utilizar plantas medicinales,</p>	<p>Puede ser el cuy o la vela. En la vela se le hace de comienzo depende de la persona,</p>

<p>utiliza la vela, huevos ¿Cuáles son las que usted utiliza?</p>	<p>si usted quiere saber la enfermedad no más o suerte, puede estar salada, plata llega, plata va o en el campo; animales tienes unos 8, unas 6 vacas, muere una, muere otra, muere dos, entonces debido a eso hay hechicería o saladería entonces en la vela sale la suerte, mala suerte y la enfermedad, pero no ven los pacientes. Lo que es en el cuy, ese es una radiografía mejor que la radiografía respetando mucho mejor que las radiografías profesionales porque yo gracias a Dios, muchos médicos han venido y conocen muchos médicos a mí, hemos hecho de comparar, ellos han traído radiografías y yo con el cuy. El cuy gana y va al sitio, la parte precisa lo sale, pero la vela es muy diferente, eso hay que chequearlo solo la persona que chequea lo sabe, solo toca avisar.</p>
<p>20. ¿Aparte de la vela que instrumentos más utiliza?</p>	<p>La vela, el cuy y el meado.</p>
<p>21. ¿Utiliza algún otro animal?</p>	<p>No, a veces por acá en el campo si de repente se avanza a coger el ratoncito del campo que vive en dentro de los potreros, de la cebada, de la alfalfa, ahí sale exactamente todas las pruebas tanto como en el cuy.</p>
<p>22. ¿Entonces solo utiliza la vela y el cuy?</p>	<p>El huevo, honor a la verdad es solo un truco. El huevo es al movimiento en el cuerpo, a veces si el huevo este chulo o a veces la gallina no puso bien, a veces este</p>

	<p>medio en sangrado o a veces esta mucho amarillo la yema o le movilizas sale espuma, eso el que lo dice le hace creer a la gente, eso no está a la verdad.</p>
<p>23. También nos comentó que realizaba baños energéticos, ¿Cómo realiza esos baños?</p>	<p>Al acuerdo de la enfermedad, al tipo de la enfermedad.</p>
<p>24. ¿Qué tipos de enfermedades requieren estos baños?</p>	<p>Por ejemplo; esos baños dependen, que tal que usted está enojando todo momento con su esposo, a todo rato con su esposa, le viene por decir, solo es una comparación vera. Ahí toca poner hierba dulce por decir, toronjil, hierba luisa, manzanilla y un poquito de ruda y ahí toca poner con un poco de puro y miel de abeja con eso se lo limpia el cuerpo, es para que se endulce la pareja, que salga toda esa epidemia de salades, se lo sale y hay un cambio total y el baño tiene que ser con baño de güitig, miel de abeja y unas 2 o 3 aspirinas efervescentes; queda lindo y hasta el marido, el enamorado o enamorada comienza a llegar a querer. Cuando la persona esta salada, no sigue plata, no consigue trabajo, esas son muchas de las experiencias que me ha dado. Hay arquitectos, economistas, bastantes profesionales, inclusive hoy tenía llamada del Oriente del Ingeniero Ximénez ya ha conseguido trabajo, agradeciéndole y felicitándole y proclamando a Dios que no me pase nada,</p>

	<p>gracias a él que Dios también le de vida. Cuando que ha estado 3 años de profesionalismo y sin trabajo, ahora ya está. Entonces depende si este salado o si existe la hechicería. La hechicería, eso se llama la brujería, también hay grados en esta rama.</p>
25. ¿Usted ha tratado algún caso de brujería?	<p>Si, malos es mentir. Hay un espiritualista, un sabio, un taita yachac que tiene que saber todo.</p>
26. ¿Cómo lo realiza?	<p>Para limpiar tiene que utilizar; ruda, santa maría, chilco, eucalipto, chímbalo, flor de pensamiento, un poco de yachac, esas hierbas con el puro y cigarrillo a candela soplada tiene que ser, se lo limpia, entonces eso sale porque sale.</p>
27. ¿Me puede hablar del ritual que realice en las enfermedades?	<p>El ritual se lo hace el momento de curar mismo, ya para comenzar. Se nombra a los poderes guacas, a los cerros, a los volcanes (volcán al que pertenece el paciente) todo tiene que creer como a padre, madre y los hermanos.</p>
28. ¿El ritual se realiza al inicio?	<p>Claro, es decir, es como tú ya estas desvistiendo. Yo ya empiezo como a rezar el padre nuestro.</p>
29. ¿En todas las enfermedades se realiza este ritual?	<p>Claro, en todas las enfermedades. Es que los espíritus tienen que curar, la sabiduría del hombre es con los espíritus, con la planta, el agua, con la roca, con las vertientes y con la Pachamama ese es el ritual que se lo hace.</p>

<p>30. ¿Cuál es su vestimenta al momento de realizar el ritual o al momento de atender a sus pacientes?</p>	<p>Camisa blanca bordada; las mangas están bordadas, el pecho este bordado de flores, la espalda esta bordada de un sol o caballitos, pantalón azul, sombrero azul de copa alta con una pluma de pava real y las chontas embrimario.</p>
<p>31. ¿Estos trabajos donde los realiza?</p>	<p>En salcedo, en mi casa, antes era arrendado y ahora ya es propio.</p>
<p>32. ¿Podría describirme el lugar?</p>	<p>Av. Luis A. Martínez y 24 de mayo frente a la balnearia La Virgen del Cisne. La casa en la entrada tiene porticalle, la gente tiene que esperar el turno para hacer con tranquilidad porque algunas personas vienen apuradas, ahí no hay preferencias, ahí pueden ser amigos, pelados de los que sea tienen que respetar el turno y hacer con paciencia y hecho bien. Primero deben entrar a la sala de espera, de la sala de espera tienen que pasar al consultorio mío. El consultorio, si necesita en cuy, en vela ahí toca chequear, los instrumentos; chonta hembra y macho, piedras antiguas que sea hacha, que tenga figuras, que sea de alguna vertiente, de alguna roca, que sea de algún volcán, de alguna laguna, ellos curan también tienen su espíritu-poder y hay churos que ahí suenan a rio o mar. Al lado hay un cuarto para huesos.</p>
<p>33. ¿Que realiza en el cuarto para huesos?</p>	<p>Ahí, por ejemplo, que tal se cayó o se resbalo, se fracturo, se dañó alguna arteria, tiene cimbrón de la cintura a todo eso se le da tratamiento en ese cuarto.</p>

<p>34. ¿Cuál es el tratamiento que realiza?</p>	<p>Por ejemplo, el paciente dice el nodo de la mano me duele. Se lo ve, se dice que compre llantén o la lengua de vaca porque en salcedo casi no hay, se tiene que mandar al mercado donde las hierbateras. Se pide riñonada de borrego con eso se le aplica la riñonada, se le soba bien, ahí se le iguala todo el nodo o si es arteria, se le manda hecho masajes y se lo arregla. Se necesita de 2 a 3 veces y si esta fracturado hay que enviar a alguna clínica u hospital.</p>
<p>35. ¿Las curaciones y limpieas para niños, jóvenes, adultos y adulto mayor son diferentes?</p>	<p>Ese se realiza en otro cuarto. Los niños no pueden hacer porque tienen miedo, asustan, lloran entonces el padre y la madre deben tener al niño para que no se asusten más de lo que ya están.</p>
<p>36. ¿Cuáles son las enfermedades en niños, jóvenes, adultos y adultos mayor?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Niños: espanto, a veces la infección, más vidas que un adulto.</li> <li>● Jóvenes: la enamorada le dejo, poco les importa del estudio, preocupaciones, saladera.</li> <li>● Adulto: preocupación, saladera, no hay trabajo, en el campo; graniza, hela, epidemia en las papas punta azul, ya no se cosecha, si se cosecha en la plaza sale muy barato, entonces la gente se enferma.</li> <li>● Adulto mayor: la edad viene avanzando; los huesos, los ojos</li> </ul>

	<p>oscurece, la cabeza, la cintura, el brazo, los dedos, las rodillas, entonces son al acuerdo del desgaste de los huesos, de los tendones y de las arterias.</p>
<p>37. ¿Qué piensa de las curaciones y las limpias?</p>	<p>Es la materia prima, ahí viene la evaluación a uno mismo. La gente conversa de unos a otros y dicen: ahí es bueno, ahí me sane entonces ahí viene atacando la gente en donde sana. Por ejemplo, ahí en la televisión, en las emisoras dicen que: yo te pongo la suerte hoy, ¿encima que este salado pondrá o sin bañar usted ya le pondrá la suerte? No pues, es un charlatán, mentiroso. Yo por eso a mis hijos les aconsejo, les guio, les enseño, jamás nunca se puede evaluar uno mismo sino la gente.</p>
<p>38. ¿Le llamamos naturismo a lo que usted practica?</p>	<p>Lógico, es naturismo. Por eso le dicen nunca puede comparar el brujo o el curandero con el espiritualista. El espiritualista se llama a qué hora puedo yo arrancar una ramita del árbol, cortar del árbol o cortar de la planta, no es de coger y cortar no más.</p>
<p>39. ¿Con todos estos saberes usted realizó algún libro o algún producto?</p>	<p>De algunas universidades, ya te voy a poner tu nombre. Es como ahorita hasta has sacado información. Ni el libro ni el cd han entregado, no sé si existirá o no, para eso me han sacado en letra, en comercio, varias veces.</p>

40. ¿En la comunidad Papahurco es legal realizar estas limpias y curaciones?	Si, pero en donde tiene que ser un buen Yachac, colaborador en las fiestas, ser saludador, llevado con todos, apoyar a la comunidad, dirigir a la comunidad. Fui dirigente de varias instituciones en mi comunidad, fui dirigente en la casa campesina en la organización en segundo grado, fui dirigente del MID de Cotopaxi.
--	--

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Interpretación:** Heriberto tercero considerado un buen Yachac, colaborador, humilde, trabajador y amigable, nos da a conocer su vida y experiencias en los rituales de medicina ancestral, resaltando puntos muy importantes como son; las plantas medicinales, proceso y tratamiento al momento de curar al paciente y el modo de realizar un ritual, mismos que servirán para la creación de personajes, escenarios y objetos de la propuesta gráfica audiovisual.

**Tabla 4:** Segunda entrevista - personaje principal

<b>Preguntas</b>	<b>Personaje representativo: Tomas Heriberto Tercero Quispe</b>
1. ¿Podría describirme su casa?	Mi casa es de dos pisos de loza, es moderna. Con tejas en los volados y gradas es con azulejo.
2. ¿Se encuentra en salcedo o en su comunidad?	La mayoría de tiempo pasa en mi comunidad, pero cuando tengo que atender estoy en Salcedo.
3. ¿El entorno del lugar en donde vive cómo es?	Es como un tipo parroquia, las calles ya tienen vereda y son adoquinadas. La calle de Salcedo-Tena ya es asfaltada. Al frente está el centro de Salud.
4. ¿Como es el barrio calvario?	Cada mes de junio, se hace el agradecimiento a nuestro Padre Dios, hay una cruz grande con monumento de danzantes, eso se llama El Calvario.

5. ¿Podría describirme a su tío?	Mi tío, hoy al tiempo se a cambio las vestimentas, hoy al tiempo ha cambiado la medicina, hoy al tiempo se a cambio las habladas. Mi tío hablaba quichua, mío tío vestía con sombrero blanco, poncho colorado, pantalón blanco y alpargatas.
6. ¿La contextura de su tío como era?	La contextura de su cuerpo era igual al mío (contextura gruesa).
7. ¿Cuándo usted era pequeño como era su contextura?	Era gordo como comía en dos casas, era gordo mismo.
8. ¿En ese tiempo que vestimenta utilizaba?	Me traían de la virgen de las lajas de Colombia, mi tío me traía zapatillas, mi abuelito zapatillas, madre zapatillas, solo zapatillas había utilizado.
9. ¿Utilizaba poncho y sombrero cuando era niño?	Si ponía poncho, sombrero a mí me ponían siempre y cuando me traían sombrero de Ipiales y hacían ya en esa época se llamaban el sombrero de paño.
10. ¿Usted al momento de realizar el ritual se santigua?	se santigua y luego se nombra a todos los elementos.
11. ¿Al momento de decir amen usted las manos las coloca en la boca o directamente en el corazón?	En el corazón y también se agradece abriendo los brazos al padre Dio, al padre sol, madre tierra, viento y sagrada agua.
12. ¿Podría recitar el rito al momento que está con el paciente?	Ahí tiene que estar quien tiene su sabiduría, el poder, ese es secreto espiritual, unos trabajan son brujos, otros son curanderos, otro es espiritual entonces ahí siempre y cuando se trabaja con altos poderes de rocas, vertientes, poderes guacas entonces técnicamente ahí se pide al padre sol, que el alumbre, el glorifique con las estrellas milagrosas todo eso se lo

	hace de poner en el pensamiento de uno y se nombra a eso para que siempre cuando ya de la bendición a la persona que uno se cura.
13. ¿Usted me podría recitar esas palabras o no?	No, esos son poderes personales. en el ritual toca hacer las chacanas; cruz andina, símbolo que representa la unión entre el mundo del ser humano y el Hanan Pacha (lo que está arriba o esta grande). Blog Waman Adventurtes 2018-2020.
14. ¿Qué son las chacanas?	las chacanas cruz andina, símbolo que representa la unión entre el mundo del ser humano y el Hanan Pacha (lo que está arriba o esta grande). Blog Waman Adventurtes 2018-2020. Es lo que uno se concentra. Oriente- padre sol, occidente – sagrada agua, norte – viento, sur – madre tierra. Eso se hace una bomba de flores y con entradas, esa es la chacana, el agradecimiento al padre sol y a la madre tierra, eso es lo que dicen el agradecimiento al Inti Raymi.
15. ¿En dónde se realiza las chacanas?	En donde se va a realizar el ritual.
16. ¿Los lugares más comunes que se hacen las chacanas?	Los lugares más preferibles son en las vertientes, en las rocas, también en las pozas, y también en las partes sagradas (santuarios) más que santuarios a la persona que sigue la medicina.

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Interpretación:** Heriberto Tercero relata sobre el lugar donde habita, donde trabaja, puntos importantes del tío quien lo educa desde los 7 años y lo adentro en los rituales de medicina ancestral, resaltando partes importantes del ritual como es la chacana, cruz andina cuadrada de cuatro puntas orientada hacia los principales puntos cardinales (norte,

sur, este y oeste), información útil para la creación de personajes, escenarios y objetos de la propuesta audiovisual.

### 11.2. Aplicación de entrevista a profesionales

La entrevista se realizó con el objetivo de conocer el grafismo y sus requerimientos en el ámbito profesional con el propósito de desarrollar un grafismo audiovisual sobre los rituales de medicina ancestral.

**Tabla 5:** Entrevista a profesionales - docente

<b>Preguntas:</b>	<b>Entrevistado:</b> <b>Ing. Mike Aguilar</b>
1. ¿Qué es el grafismo audiovisual?	Si, es una temática un poco más seria se recomendaría el efecto 2.5D o el efecto parallax que también se utiliza como parte del Grafismo, ya que al integrar una fotografía estática le da movimiento mediante el software que es after Effects o Photoshop le da movimiento y en Effects se puede crear efectos. Para que no sea estático, sino que también tenga efectos como pueden ser efectos de luces, humo y demás.
2. ¿Cómo se incorpora el grafismo audiovisual en un producto?	El grafismo es importante en un proyecto audiovisual ya que el grafismo audiovisual puede aparecer al inicio, intermedio o al final, o puede ser en las tres. ¿De qué manera? Puede tener un Intro un estilo tipo MTV de la temática, utilizando algún Motion Graphics, o algún efecto.
3. ¿Recursos importantes que debe llevar un grafismo audiovisual?	Aparte de las gráficas, animaciones o Motion Graphics que se pudieran crear ya sea en Adobe Animate o after Effects es importante como parte personal, es

	<p>importante incrementar el efecto parallax, es muy antiguo, suele presentarse en los intros de las películas, en los créditos de las películas, podría ser importante, que haya este tipo de grafismo audiovisual, pero el grafismo audiovisual debe ir acorde al público objetivo.</p>
<p>4. ¿Cuál fue su experiencia al trabajar un producto de grafismo audiovisual?</p>	<p>Partiendo del grafismo audiovisual, en su tema tengo poca experiencia y he preguntado y me visto que muchos jóvenes no saben nada de plantas y hacen caso omiso de las plantas entonces por ahí sería el público objetivo.</p>
<p>5. Recomendaciones de cómo trabajar en tiempos de pandemia un medio audiovisual incorporando el grafismo.</p>	<p>Esa es mi opción tienen que hacerlo medible según el público objetivo para personas jóvenes y adultas. Aunque las más adultas o adulto mayor, ellos ya tienen mucha experiencia en eso.</p> <p>Entonces todos esos factores son importantes para que los pongan y den a conocer una vez que lo desarrollan y este aprobado al nivel nacional que sería bueno.</p> <p>Existen folletos por ahí, YouTube también hay videos, pero son videos simplemente comunicacionales, no es un proyecto audiovisual bonito con todo un Intro, con todo un grafismo, con un contenido bueno entonces, si sería de gran aporte si lo realizan de esa manera.</p>
<p>6. ¿Qué le parece la idea de desarrollar un grafismo</p>	<p>Si se va hacer el proyecto de las plantas, me parece muy bien ya que en esta época de pandemia hay muchas alternativas, no</p>

<p>audiovisual sobre los rituales de medicina ancestral?</p>	<p>sé si han escuchado que cada persona habla de una planta distinta y de muchas plantas que pueden ayudar a frenar un poco el avance de esta pandemia, creo que la alternativa mejor sería las plantas ancestrales y eso más un grafismo audiovisual sería de gran aporte actualmente en esta pandemia.</p>
--	--

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Interpretación:** La propuesta audiovisual debe enfocarse en un público objetivo adecuado, por ello es recomendable enfocarse en los jóvenes quienes tienen escasos conocimientos sobre la medicina ancestral. Como menciona el Ing. Mike Aguilar es de gran aporte los rituales de medicina ancestral aplicado en un grafismo audiovisual sobre todo en tiempos de pandemia.

**Tabla 6:** Entrevista a profesionales - Jairo Castillo

<b>Preguntas</b>	<b>Entrevistado: Jairo Castillo</b>
<p>1. ¿Qué es el grafismo audiovisual?</p>	<p>Puedo decir que el Grafismo audiovisual actualmente tiene lenguaje propio y que nació del cine por así decirlo.</p> <p>Pero te comento que yo lo conocía como Motion Graphics y aquí en la universidad vine a conocerlo con el término de grafismo audiovisual. Ya que tengo experiencia en Cine y TV.</p> <p>El grafismo es parte del diseño gráfico y este a su vez también comunica. Pero que no es estático como el diseño impreso. En si este ayuda no solo al acompañamiento de una producción audiovisual, sino que te ayuda a promocionar de una manera más dinámica y llamativa tu producto, historia o información.</p>

<p>2. ¿Cómo se incorpora el grafismo audiovisual en un producto?</p>	<p>El grafismo y en este caso audiovisual debe estar principalmente conformado por: Imágenes del producto, tipografías ya sean estas las mismas del producto o una acorde al producto, sonidos para las acciones de cada movimiento de acorde a cada secuencia de texto, sonido e imágenes, color se pueden jugar con los colores, ya sean estos divertidos, o serios y ojo que puede no solo con forma bidimensional... puede ser poli dimensionales o tridimensionales.</p>
<p>3. ¿Cuál fue su experiencia al trabajar un producto de grafismo audiovisual?</p>	<p>Fue enriquecedora, ya que sentí que el grafismo va más allá de solo líneas y texto acompañando a un producto o información. Sino que también puedes contar una historia por medio del grafismo audiovisual. Al igual que lo hacía Saul Bass en algunas películas con sus secuencias de títulos. Daba a conocer de qué trataba la historia de la película.</p>
<p>4. Recomendaciones de cómo trabajar en tiempos de pandemia un medio audiovisual incorporando el grafismo.</p>	<p>En este caso de tipos de pandemia y como debemos tener distanciamiento social debemos hacer uso de la tecnología e investigar sobre el tema que quiero dar a conocer. En caso de existir escasa información. Pues ponernos en contactos de algunos conocidos que sepan del tema que quiero tratar por medio del grafismo. Se podría realizar video llamadas para obtener toda información o llamadas de celular en caso de no contar con internet.</p>

	<p>Por ejemplo. Yo terminé de hacer un programa tipo informativo el 24 de julio. En la cual yo utilice grafismo para el programa como claquetas, divisiones de pantallas, secuencias de títulos e imágenes para que el programa no solo quedara en imágenes fijas y sin sentido. Y todo lo hice desde mi casa.</p>
<p>5. ¿Qué le parece la idea de desarrollar un grafismo audiovisual sobre los rituales de medicina ancestral?</p>	<p>Yo lo haría. Así de esta manera te sales de lo tradicional.</p> <p>¿Pero tienes toda la información detallada sobre el tema? recordemos que por estos tiempos debemos respetar el distanciamiento social de 2 metros. Lo digo por los materiales o personas que estén involucradas. También hay que tener en cuenta todos los parámetros requeridos para crear una buena historia por medio de un grafismo audiovisual.</p>

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Interpretación:** el grafismo audiovisual tiende a ser dinámico y llamativo a través de textos, imágenes, colores, sonidos, que ayuden a promocionar o dar un impacto ante el público. Poder desarrollar un grafismo audiovisual en tiempos de pandemia es complejo por la escasa información, pero se optó por buscar otros medios de información como video llamadas o llamadas telefónicas, ya que varias personas no cuentan con internet, se podría recopilar información que aporten a la elaboración de la propuesta de grafismo audiovisual.

### **11.3. Aplicación de encuesta a la Comunidad Papahurco**

La encuesta fue aplicada a los moradores de la comunidad de Papahurco. Las encuestas son muy escasas porque muchos de ellos no tienen internet o no están relacionados con aparatos tecnológicos.

### 11.3.1. Tabulación de la encuesta

#### Pregunta N°1 ¿Conoce usted al señor Heriberto Tercero?

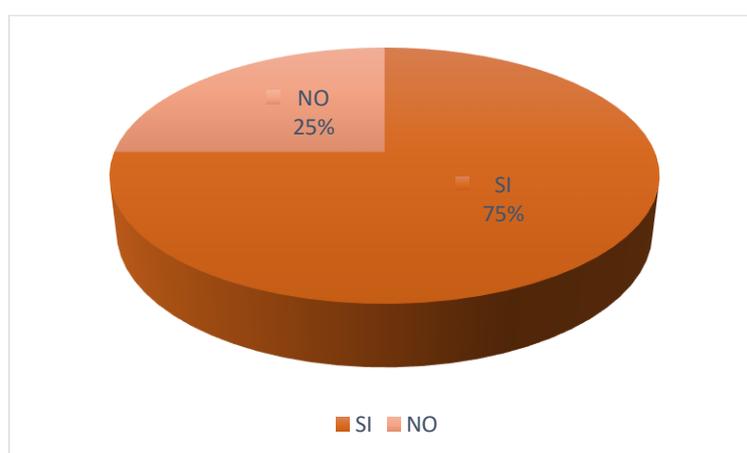
**Tabla 7:** Tabulación - pregunta N°1

Opciones	N° personas	Porcentaje
SI	6	75%
NO	2	25%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 2:** Tabulación – pregunta N°1



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

#### **Análisis e interpretación:**

Conforma a la encuesta realizada, se detecta que el 75% de los moradores conocen al señor Heriberto Tercero, mientras que el 25% no lo conoce. Mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra que el 75% de los moradores saben de la existencia de Heriberto Tercero, siendo este un morador más de la Comunidad de Papahurco.

## Pregunta N°2 ¿Cómo le considera usted al señor Heriberto Tercero?

**Tabla 8:** Tabulación – pregunta N° 2

Respuestas	N° personas	Porcentaje
AMABLE	3	50%
CURANDERO	3	50%
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 3:** Tabulación – pregunta N° 2



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### **Análisis e interpretación:**

Conforma a la encuesta realizada, se detecta que el 50% de los moradores dicen que Heriberto es amable, mientras que el otro 50% dice que es curandero. Mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra un debate entre dos un 50% amable y un 50% curandero, dos aspectos esenciales que describen bien al Señor Heriberto.

**Pregunta N°3 ¿Cree usted que el señor Heriberto Tercero representa los saberes sobre los rituales de la medicina ancestral? ¿Por qué?**

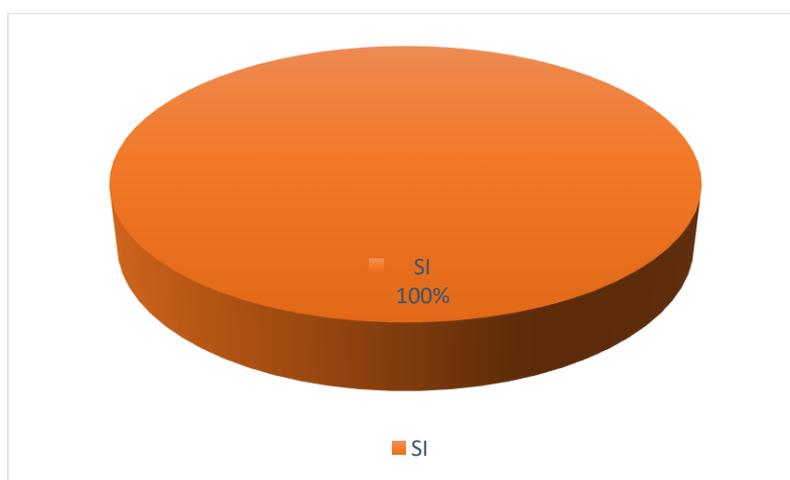
**Tabla 9:** Tabulación – pregunta N° 3

Respuesta	N° personas	Porcentaje
SI	6	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 4:** Tabulación – pregunta N° 3



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Análisis e interpretación:**

Conforme a la encuesta realizada, se detecta que el 100% de moradores cree que Heriberto Tercero representa los saberes sobre los rituales de medicina ancestral. mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra un punto de aprobación al tomar como personaje representativo de los rituales al Señor Heriberto Tercero.

**Pregunta N°4 ¿Conoce usted sobre los rituales de la medicina ancestral?**

**Tabla 10:** Tabulación – pregunta N° 4

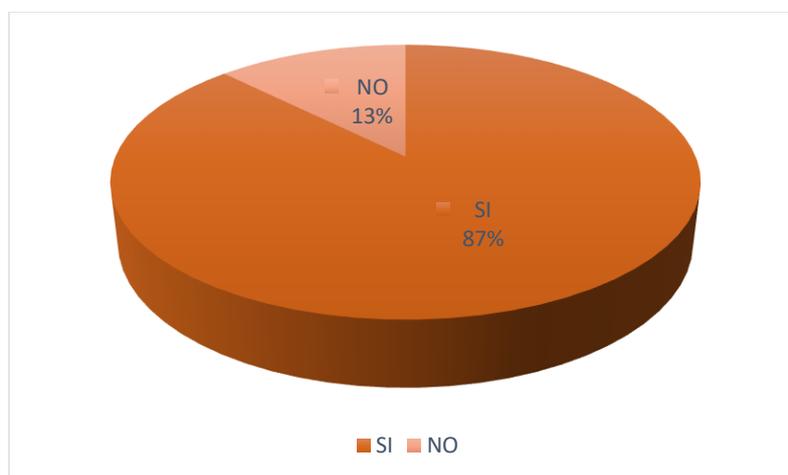
Opciones	N° personas	Porcentaje
SI	7	87%
NO	1	13%

<b>TOTAL</b>	8	100%
--------------	---	------

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 5:** Tabulación – pregunta N° 4



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### **Análisis e interpretación:**

Conforme a la encuesta realizada, se detecta que el 87% de los moradores conoce los rituales de medicina ancestral, mientras que el 13% no los conoce. Mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra un valor positivo por el hecho de que los moradores conozcan sobre este tema.

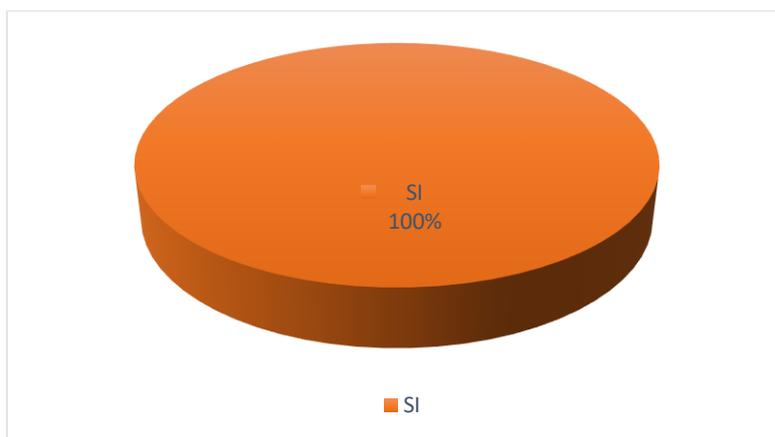
### **Pregunta N°5 ¿Cree usted que existe algún proceso para realizar un ritual de medicina ancestral?**

**Tabla 11:** Tabulación – pregunta N° 5

Opciones	N° personas	Porcentaje
SI	7	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	7	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 6:** Tabulación – pregunta N° 5

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### **Análisis e Interpretación:**

Conforme a la encuesta realizada, se detecta que 100% de los moradores creen en la existencia de un proceso para realizar rituales de medicina ancestral. mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra gran conocimiento sobre los rituales de medicina ancestral en los moradores de la comunidad de Papahurco.

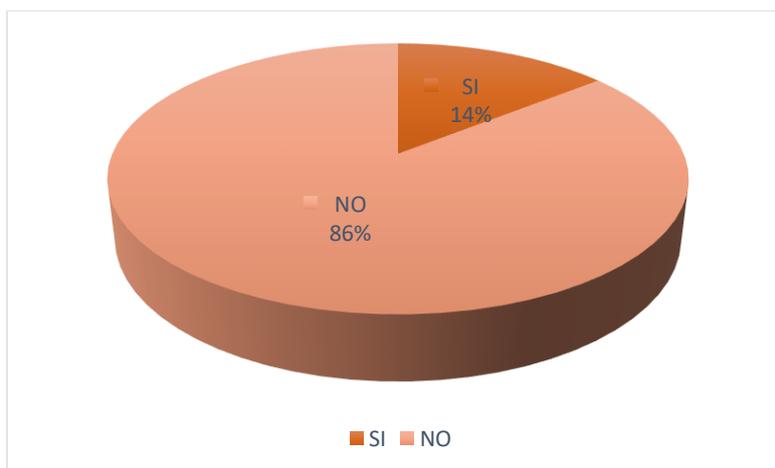
### **Pregunta N°6 ¿Cree usted que todas las personas pueden practicar rituales de medicina ancestral?**

**Tabla 12:** Tabulación – pregunta N° 6

Opciones	Nº personas	Porcentaje
SI	1	14%
NO	6	86%
<b>TOTAL</b>	7	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 7:** Tabulación – pregunta N° 6

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### **Análisis e Interpretación:**

Conforme a la encuesta realizada, se detecta que el 86% de moradores piensan que no todas las personas pueden practicar los rituales de medicina ancestral, mientras que el 14% cree que si lo pueden hacer. Mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra que el 86% de moradores saben que no todas las personas pueden practicar rituales de medicina ancestral, lo que determina favorable la elección de un personaje representativo que mediante el grafismo tenga mayor relevancia por su sabiduría y prácticas.

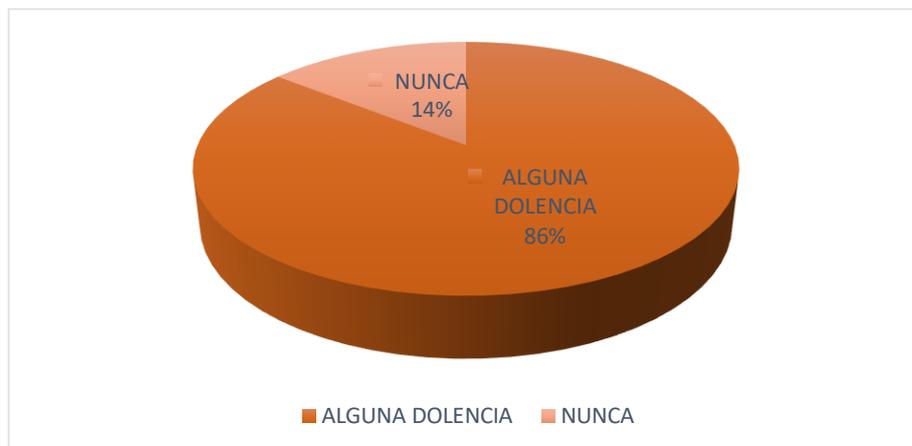
### **Pregunta N°7 ¿Cada que tiempo usted se realiza limpieas y curaciones?**

**Tabla 13:** Tabulación – pregunta N° 7

Opciones	N° personas	Porcentaje
<b>TODOS LOS DIAS</b>	0	0%
<b>CADA SEMANA</b>	0	0%
<b>CADA MES</b>	0	0%
<b>ALGUNA DOLENCIA</b>	6	86%
<b>NUNCA</b>	1	14%
<b>TOTAL</b>	7	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 8:** Tabulación – pregunta N° 7

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### **Análisis e Interpretación:**

Conforme a la encuesta realizada, se detecta que el 86% de los moradores se realizan limpiezas por alguna dolencia, mientras que el 14% no lo hace. Mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra que la mayoría de moradores prefieren utilizar los rituales ante una dolencia y no ante algo perjudicial.

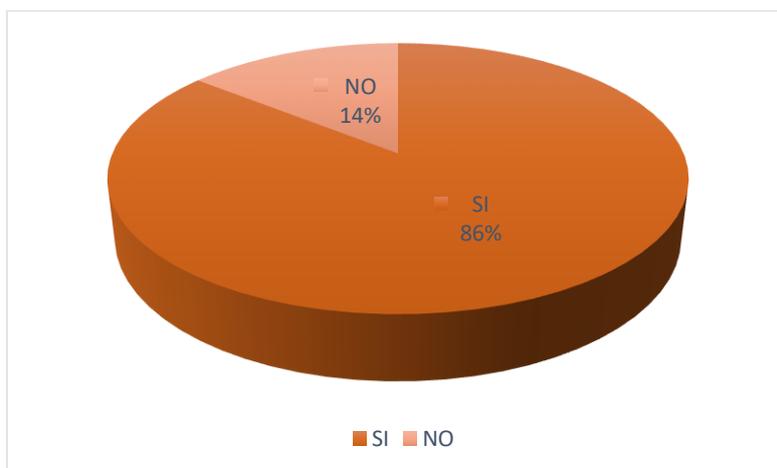
### **Pregunta N°8 ¿Ha sentido usted algún tipo energía positiva al momento de realizar las limpiezas y curaciones?**

**Tabla 14:** Tabulación – pregunta N° 8

Opciones	N° personas	Porcentaje
SI	6	86%
NO	1	14%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 9:** Tabulación – pregunta N° 8

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### **Análisis e Interpretación:**

Conforme a la encuesta realizada, se detecta que el 86% de los moradores han sentido una energía positiva ante las limpias, mientras que el 14% no ha sentido ninguna energía. Mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra que la mayoría de los moradores de la comunidad de Papahurco tienen una sensación agradable en las limpias y curaciones, a través de esta energía positiva.

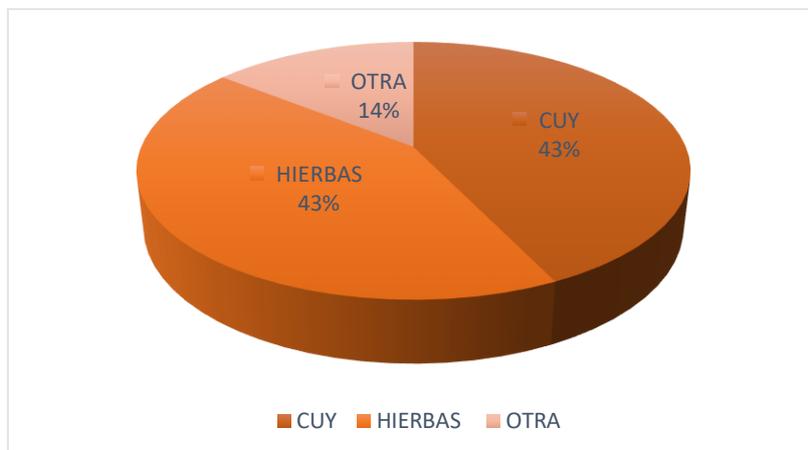
### **Pregunta N°9 ¿Qué ritual utiliza usted?**

**Tabla 15:** Tabulación – pregunta N° 9

Opciones	N° personas	Porcentaje
CUY	3	43%
HIERBAS	3	43%
VELAS	0	0%
OTRA	1	14%
TOTAL	7	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 10:** Tabulación – pregunta N° 9

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### **Análisis e Interpretación:**

Conforme a la encuesta realizada, se detecta que el 43% de moradores utiliza los rituales del cuy y hierbas, mientras que el 14% utiliza otro ritual como lo es el tarot. Mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra que los moradores prefieren plantas medicinales y también en cuy que es un animal principal en las limpias y curaciones.

### **Pregunta N°10 De su elección anterior ¿Por qué usted utiliza este ritual?**

**Tabla 16:** Tabulación – pregunta N° 10

Opciones	N° personas	Porcentaje
<b>BUENO</b>	4	57%
<b>RENOVADOR</b>	2	29%
<b>NINGUNO</b>	1	14%
<b>TOTAL</b>	7	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 11:** Tabulación – pregunta N° 10

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### **Análisis e Interpretación:**

Conforme a la encuesta realizada, se detecta que el 57% de los moradores dicen que el ritual con el cuy y hierbas es muy bueno, mientras que el 29% piensa que este ritual es renovador ante un 14% que no utiliza el ritual. Mediante los resultados obtenidos de la encuesta muestra que los rituales basados en hierbas medicinales y el cuy son bueno para ante una dolencia.

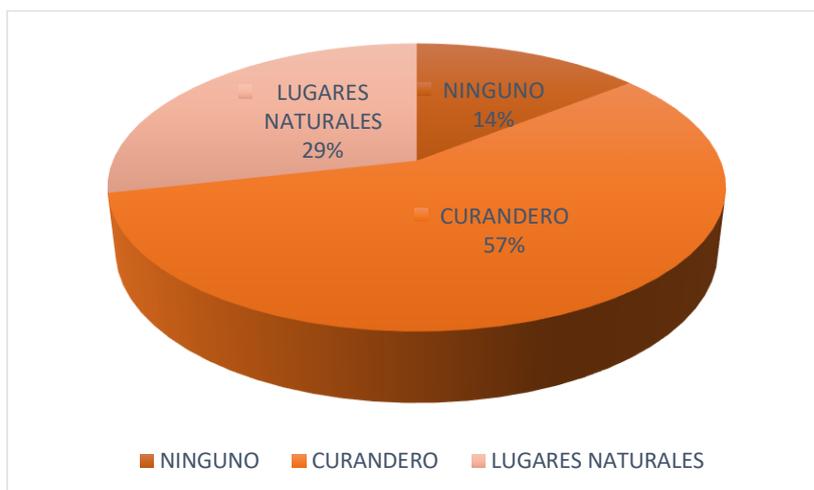
**Pregunta N°11 ¿A qué lugares acude usted para realizarse limpiezas y curaciones?**

**Tabla 17:** Tabulación – pregunta N° 11

Opciones	N° personas	Porcentaje
NINGUNO	1	14%
CURANDERO	4	57%
LUGARES NATURALES	2	229%
TOTAL	7	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 12:** Tabulación – pregunta N° 11

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### **Análisis e Interpretación:**

Conforme a la encuesta realizada, se detecta que el 57% de moradores acude donde los curanderos, mientras que el 29% acude a lugares naturales ante un 14% que no acude a ningún lado. Mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra la preferencia de los moradores hacia los curanderos por sus prácticas naturales.

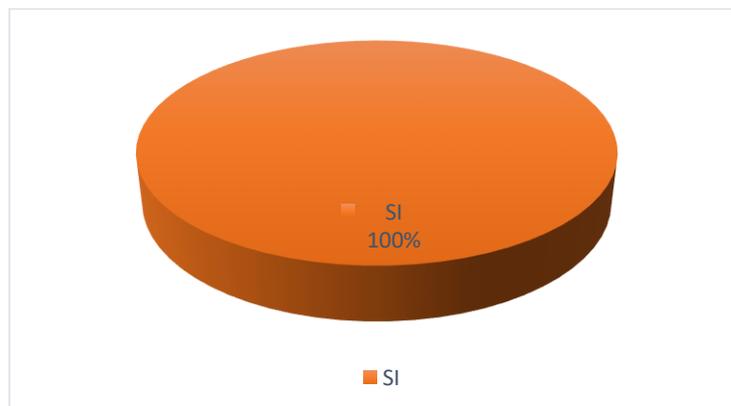
**Pregunta N°12 ¿Considera que un video animado (colocación de colores, sonidos, movimientos a dibujos u objetos estáticos) sirva como material adecuado para la difusión de los rituales de la medicina ancestral?**

**Tabla 18:** Tabulación – pregunta N° 12

Opciones	N° personas	Porcentaje
SI	8	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	8	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 13:** Tabulación – pregunta N° 12

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### **Análisis e Interpretación:**

Conforme a la encuesta realizada, se detecta el 100% de los moradores que un video animado sirve para difundir los rituales de medicina ancestral. mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra la gran aceptación de los moradores por el video animado que se va a desarrollar para la difusión de los rituales de medicina ancestral.

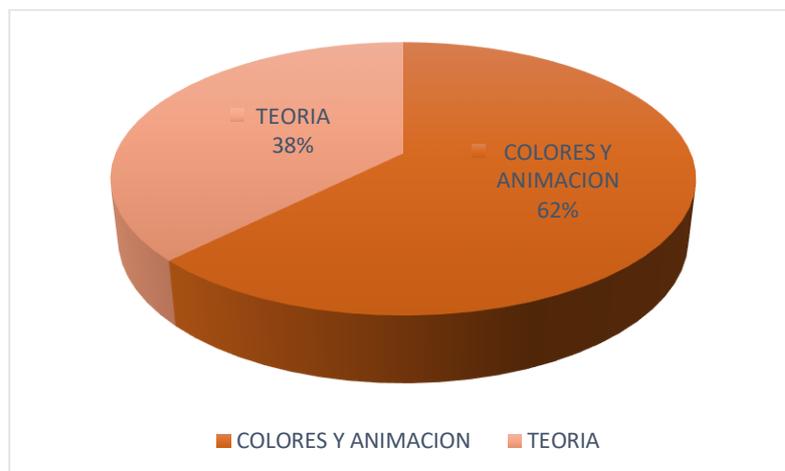
**Pregunta N°13 ¿Qué aspectos importantes recomienda que se deba añadir al video animado (colocación de colores, sonidos, movimientos, a dibujos u objetos estáticos) sobre los rituales de la medicina ancestral?**

**Tabla 19:** Tabulación – pregunta N° 13

Opciones	N° personas	Porcentaje
<b>COLORES Y ANIMACION</b>	5	62%
<b>TEORIA</b>	3	38%
<b>TOTAL</b>	8	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 14:** Tabulación – pregunta N° 13

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### **Análisis e Interpretación:**

Conforme a la encuesta realizada, se detecta el 65% de los moradores recomiendan añadir colores y animaciones, mientras que el 38% recomienda añadir teorías. Mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra la preferencia que tienen los moradores de la comunidad por observar un video animado colorido y creativo.

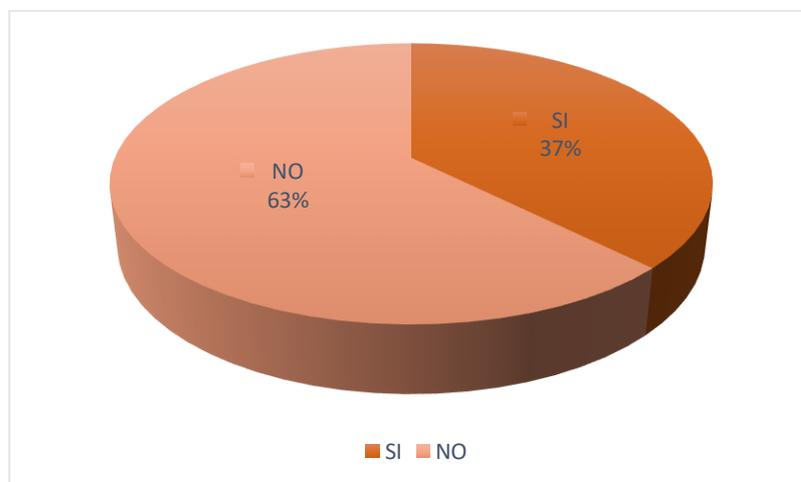
### **Pregunta N°14 ¿Conoce usted videos donde se observe temas sobre limpias y curaciones?**

**Tabla 20:** Tabulación – pregunta N° 14

Opciones	N° personas	Porcentaje
SI	3	37%
NO	5	63%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 15:** Tabulación – pregunta N° 14

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### **Análisis e Interpretación:**

Conforme a la encuesta realizada, se detecta que el 63% de los no han visto videos de limpias y curaciones, mientras que el 37% si lo ha visto. Mediante los resultados obtenidos en la encuesta se obtiene un punto favorable, ya que al difundir el video animado basado en el grafismo audiovisual tendrá gran impacto en moradores de la comunidad Papahurco.

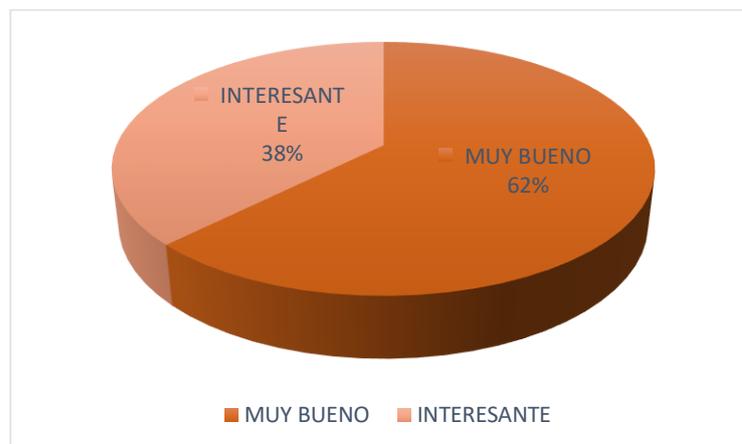
**Pregunta N°15 ¿Qué le parece la propuesta de desarrollar un video animado (colocación colores, sonidos, movimientos, a dibujos u objetos fijos) para la conservación y difusión de los rituales de medicina ancestral?**

**Tabla 21:** Tabulación – pregunta N° 15

Opciones	N° personas	Porcentaje
<b>MUY BUENO</b>	5	62%
<b>INTERESANTE</b>	3	38%
<b>TOTAL</b>	8	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 16:** Tabulación – pregunta N° 15

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### **Análisis e Interpretación:**

Conforme a la encuesta realizada, detecta que a el 62% de los moradores les parece muy bueno la propuesta de desarrollar un video animado sobre los rituales de medicina ancestral, mientras que a el 38% les parece interesante la idea. Mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra que la mayoría de moradores aceptan la propuesta de desarrollar un video animado basado en el grafismo audiovisual para la conservación y difusión de los rituales de medicina ancestral.

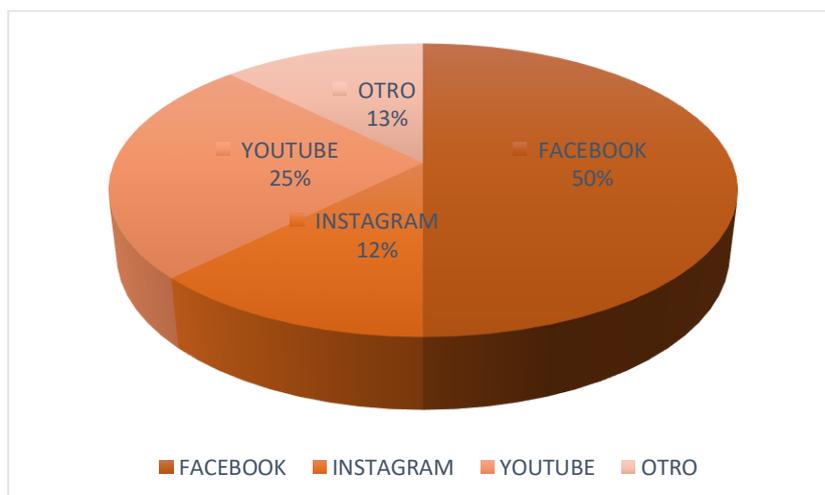
### **Pregunta N°16 ¿En qué plataformas digitales le gustaría conocer acerca de este tipo de información?**

**Tabla 22:** Tabulación – pregunta N° 16

Opciones	N° personas	Porcentaje
FACEBOOK	4	50%
INSTAGRAM	1	12%
YOUTUBE	2	25%
OTRO	1	13%
TOTAL	8	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 17:** Tabulación – pregunta N° 16

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### **Análisis e Interpretación:**

Conforme a la encuesta realizada, detecta que el 50% de los moradores prefiere Facebook para la dar a conocer esta información, mientras que el 25% prefiere YouTube ante un 12% que prefieren Instagram y el 13% que prefieren otras plataformas como lo es la televisión. Mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra que la mayoría de moradores prefieren la plataforma digital Facebook como medio de difusión del video animado basado en el grafismo audiovisual sobre los rituales de medicina ancestral.

#### **11.3.2. Resultados generales de la encuesta**

De acuerdo con la encuesta realizada se define la posibilidad de representar los rituales de medicina ancestral a través del Sr. Heriberto Tercero quien es considerado por los moderadores encuestados como un curandero amable dando a conocer el proceso y tratamiento durante un ritual para obtener una energía positiva. Se determina también la factibilidad de desarrollar una propuesta gráfica audiovisual, que seleccionada por los encuestados será en una de las plataformas digitales gratuitas (Facebook).

## 11.4. Aplicación de la encuesta a jóvenes

### 11.4.1. Tabulación de la encuesta

#### Pregunta N°1 ¿Conoce usted sobre los rituales de la medicina ancestral?

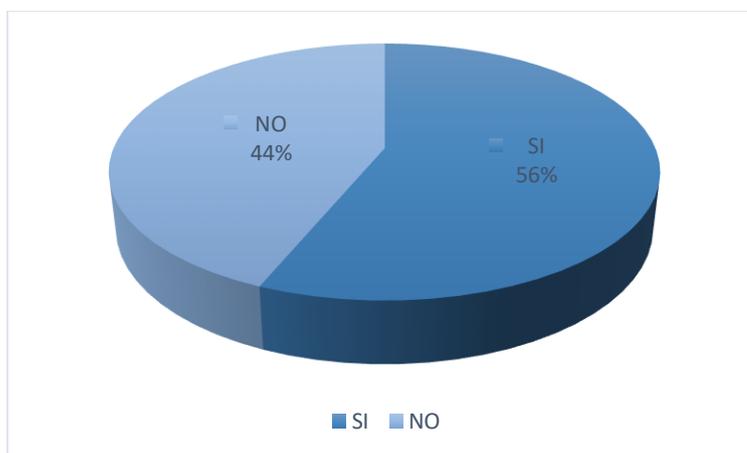
**Tabla 23:** Tabulación – N° 1

Opciones	N° personas	Porcentaje
SI	7	56%
NO	9	44%
TOTAL	16	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 18:** Tabulación – N° 1



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

#### **Análisis e Interpretación:**

Conforme a la encuesta realizada, se detecta que el 56% de jóvenes si conocen los rituales de medicina ancestral mientras que el 44% de jóvenes no conocen sobre el tema. Mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra un valor positivo sobre los conocimientos de los rituales de medicina ancestral ante un mínimo desconocimiento en los jóvenes.

**Pregunta N°2 ¿Cree usted que existe algún procedimiento para realizar un ritual de medicina ancestral?**

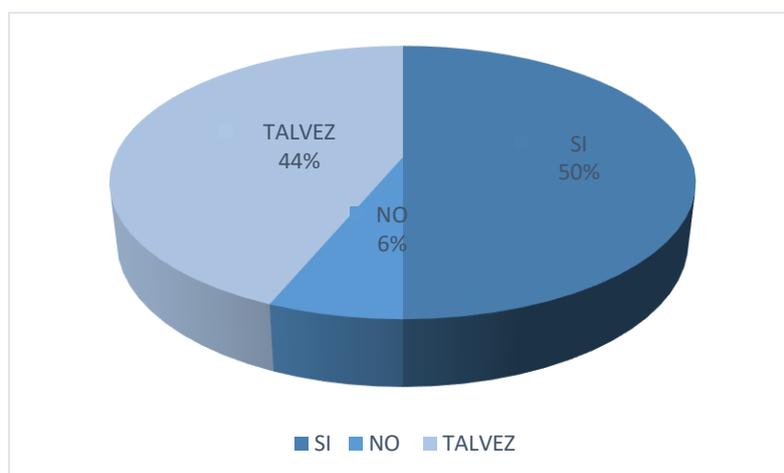
**Tabla 24:** Tabulación – N° 2

Opciones	N° personas	Porcentaje
SI	8	50%
NO	1	6%
TALVEZ	7	44%
TOTAL	16	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 19:** Tabulación – N° 2



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Análisis e Interpretación:**

Conforme a la encuesta realizada, se detecta que el 50% si cree en la existencia de un procedimiento para realizar rituales de medicina ancestral, mientras que, el 6% no cree en la existencia de este proceso, ante un 44% que no está seguro entre la existencia o no de este proceso. Tras conocer los resultados obtenidos el 50% de los jóvenes consideran la existencia de un procedimiento para realizar rituales de medicina ancestral, dando un factor favorable para la creación del grafismo basado en estos procedimientos.

**Pregunta N°3 ¿Cree usted que todas las personas pueden practicar rituales de medicina ancestral?**

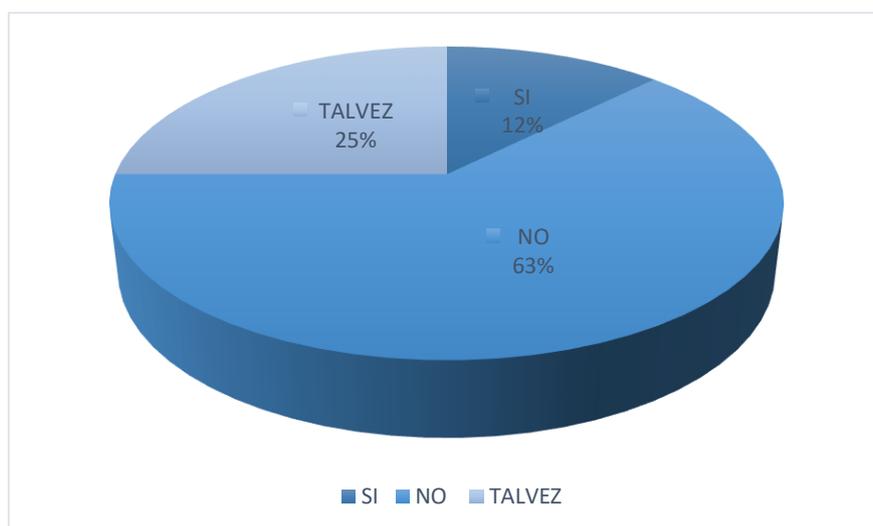
**Tabla 25:** Tabulación – N° 3

	N° personas	Porcentaje
SI	2	12%
NO	10	63%
TALVEZ	4	25%
TOTAL	16	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 20:** Tabulación – N° 3



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Análisis e Interpretación:**

Conforme a la encuesta realizada, se detecta que el 12% de los jóvenes creen que todas las personas sí pueden practicar rituales de medicina ancestral, mientras que, el 63% cree que no todas las personas pueden hacerlo, ante un 25% que no está seguro si todas las personas o no pueden practicarlo. Mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra un 63% de jóvenes que no creen que todas las personas puedan practicar los rituales de medicina ancestral, lo que determina favorable la elección de un personaje

representativo que mediante el grafismo tenga mayor relevancia por su sabiduría y prácticas.

**Pregunta N°4 ¿Ha sentido usted algún tipo de energía positiva al momento de realizar las limpiezas y curaciones?**

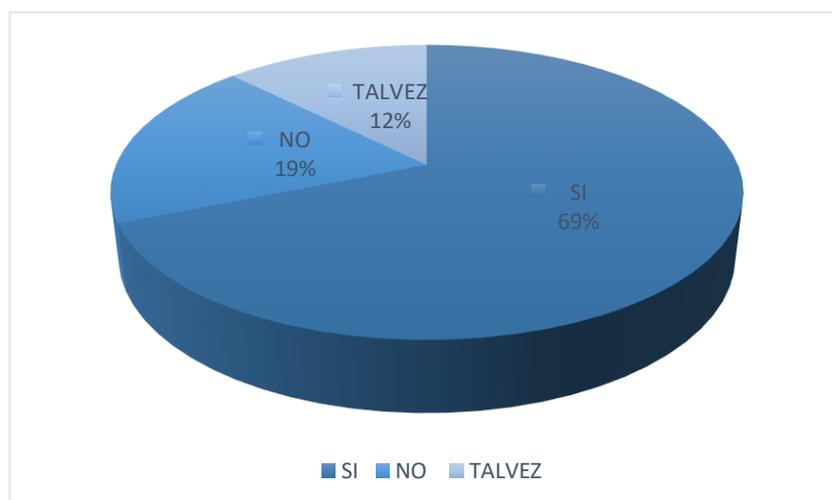
**Tabla 26:** Tabulación – N° 4

Opciones	N° personas	Porcentaje
SI	11	69%
NO	3	19%
TALVEZ	2	12%
TOTAL	16	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 21:** Tabulación – N° 4



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Análisis e Interpretación:**

Conforme a la encuesta realizada, se detecta un 69% de jóvenes que sí han sentido una energía positiva al momento de realizarse las limpiezas y curaciones, mientras que 19% no ha sentido ninguna energía positiva, ante un 12% que tal vez sí lo haya sentido, pero no está seguro. Mediante los resultados obtenidos muestran que el 69% de jóvenes sienten esta energía positiva existente en los rituales de medicina ancestral, siendo un punto importante para el grafismo.

### Pregunta N°5 ¿Qué ritual utiliza usted?

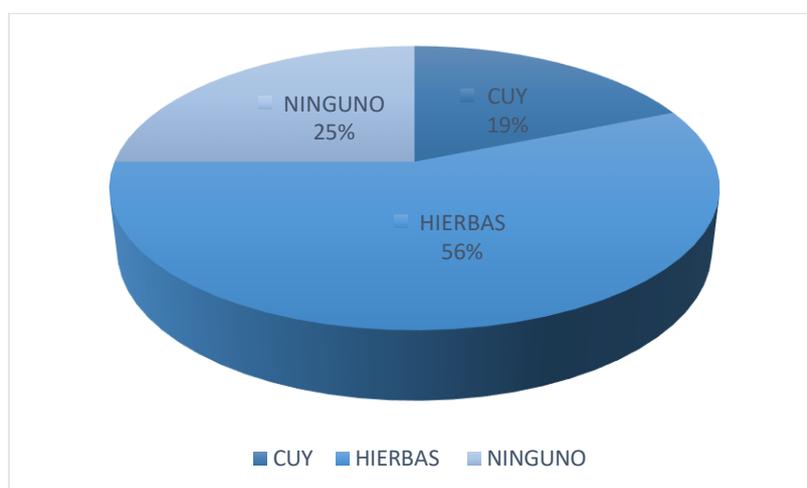
**Tabla 27:** Tabulación – N° 5

Opciones	N° personas	Porcentaje
CUY	3	19%
HIERBAS	9	56%
VELA	0	0%
NINGUNO	4	25%
TOTAL	16	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 22:** Tabulación – N° 5



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### Análisis e Interpretación:

Confirme la encuesta realizada, se detecta que el 56% de jóvenes utilizan el ritual de hierbas, mientras que, el 19% utiliza el cuy ante un 25% que no utiliza ningún ritual. Mediante los resultados obtenidos muestran que el 56% de los jóvenes utilizan el ritual de plantas ancestrales, dando un punto favorable de partida al tema de proyecto.

### Pregunta N°6 De su elección anterior ¿Por qué usted utiliza este ritual?

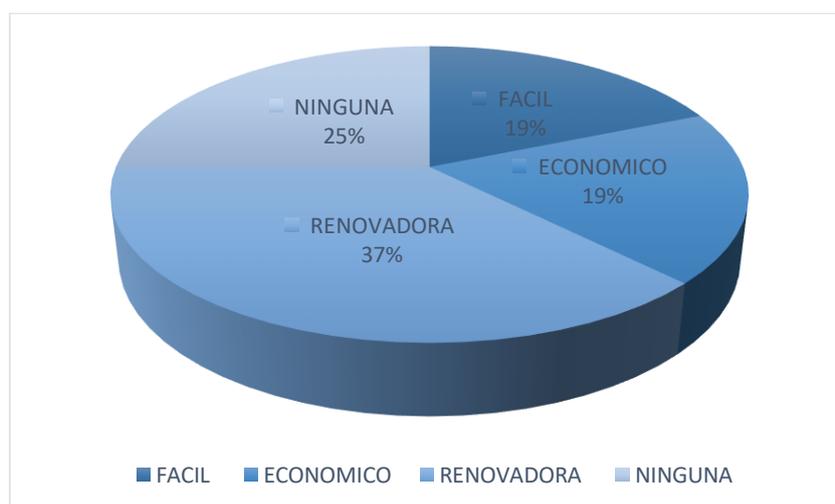
**Tabla 28:** Tabulación – N° 6

Respuestas	N° personas	Porcentaje
FÁCIL	3	19%
ECONÓMICO	3	19%
RENOVADORA	6	37%
NINGUNA	4	25%
TOTAL	16	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 23:** Tabulación – N° 6



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

#### **Análisis e Interpretación:**

Conforme la encuesta realizada, se detecta que el 37% utilizan el ritual por ser renovador, mientras que el 19% de jóvenes utilizan el ritual por ser fácil y económico ante un 25% que no utiliza ningún ritual. Mediante los resultados obtenidos muestra que el 37% prefiere el ritual de hierbas ancestrales con su energía renovadora, porque absorbe todas las malas energías, es muy natural o sus antepasados lo realizan.

**Pregunta N°7 ¿A qué lugares acude usted para realizarse limpias y curaciones?**

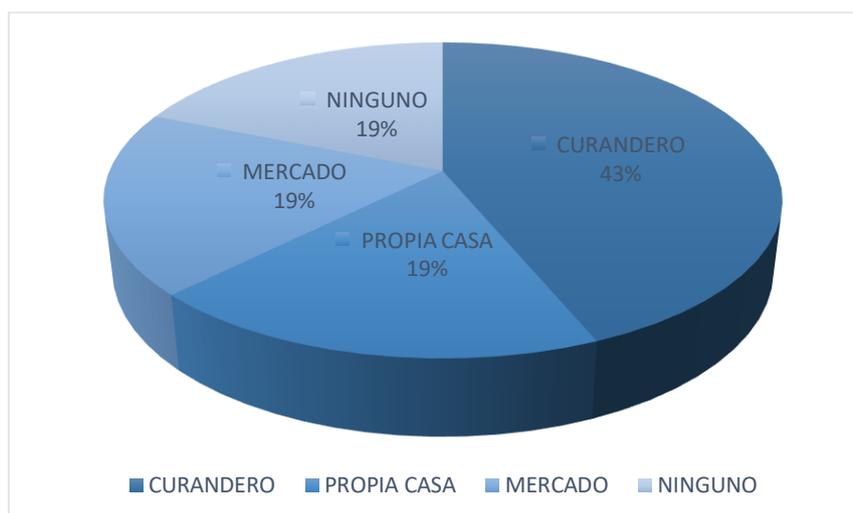
**Tabla 29:** Tabulación – N° 7

Respuestas	N° personas	Porcentaje
<b>CURANDERO</b>	7	43%
<b>PROPIA CASA</b>	3	19%
<b>MERCADO</b>	3	19%
<b>NINGUNO</b>	3	19%
<b>TOTAL</b>	16	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 24:** Tabulación – N° 7



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Análisis e Interpretación:**

Conforme la encuesta realizada, se detecta que el 43% de los jóvenes acuden a curanderos, mientras que el 19% lo realizan en sus casas, en mercados o a su vez no lo realizan. Mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra que el 43% de jóvenes acuden a curanderos para realizarse limpias y curaciones, dándole un punto favorable al personaje representativo, sus relatos y sabidurías.

**Pregunta N°8 ¿Considera que un grafismo audiovisual (colocación de colores, sonidos, movimientos a dibujos u objetos estáticos) sirva como material adecuado para la difusión de los rituales de la medicina ancestral?**

**Tabla 30:** Tabulación – N° 8

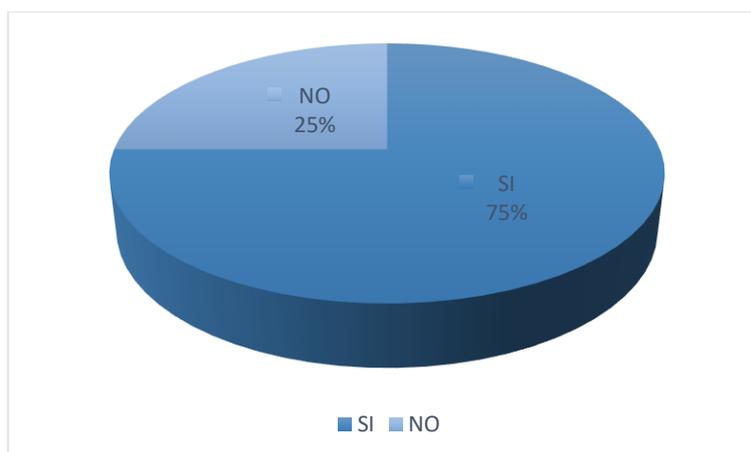
Opciones	N° personas	Porcentaje
SI	12	75%
NO	4	25%
TOTAL	16	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 25:** Tabulación – pregunta N° 8

**Gráfico 25:** Tabulación – N° 8



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### **Análisis e Interpretación:**

Conforme la encuesta realizada, se detecta un 75% de jóvenes cree que el grafismo audiovisual si sirva como material adecuado para la difusión de los rituales de la medicina ancestral, mientras que el 25% cree que el grafismo audiovisual no sirva como material adecuado para la difusión de los rituales de la medicina ancestral. mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra que el 75% de jóvenes creen que el grafismo audiovisual es el material indicado para la difusión de rituales de medicina ancestral, resaltando el

interés que tiene los jóvenes por medios audiovisuales creativos que den relevancia a la cultura, rituales y saberes.

**Pregunta N°9 ¿Qué aspectos importantes recomienda que se deba añadir al grafismo audiovisual (colocación de colores, sonidos, movimientos, a dibujos u objetos estáticos) sobre los rituales de la medicina ancestral?**

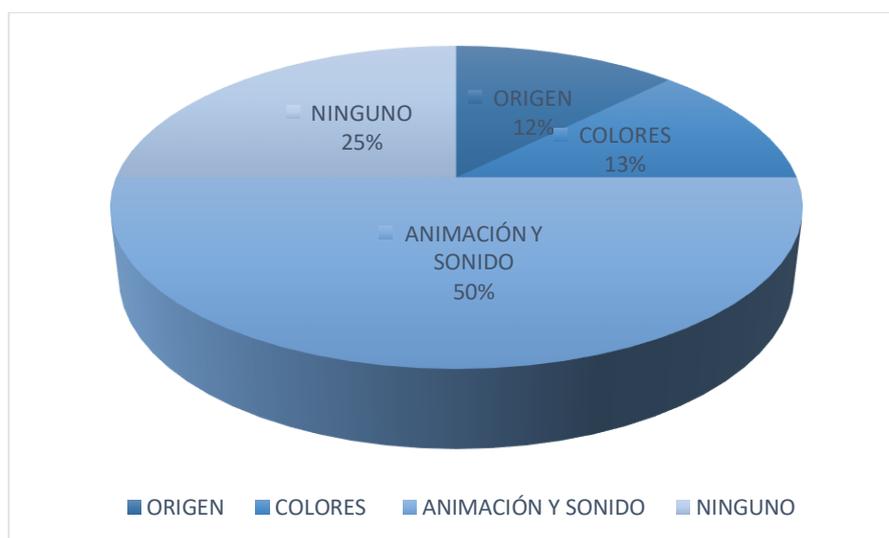
**Tabla 31:** Tabulación – N° 9

Respuestas	N° personas	Porcentaje
ORIGEN	2	12%
COLORES	2	13%
ANIMACIÓN Y SONIDO	8	50%
NINGUNO	4	25%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 26:** Tabulación – N° 9



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### **Análisis e Interpretación:**

Conforme la encuesta realizada, se detecta un 50% de jóvenes recomiendan la animación y sonido como un aspecto importante en los rituales de medicina

ancestral, mientras que el 12%,13% y 25% prefieren el origen, colores o simplemente no recomiendan ningún aspecto.

**Pregunta N°10 ¿conoce usted productos comunicacionales en donde se haya difundido limpias y curaciones?**

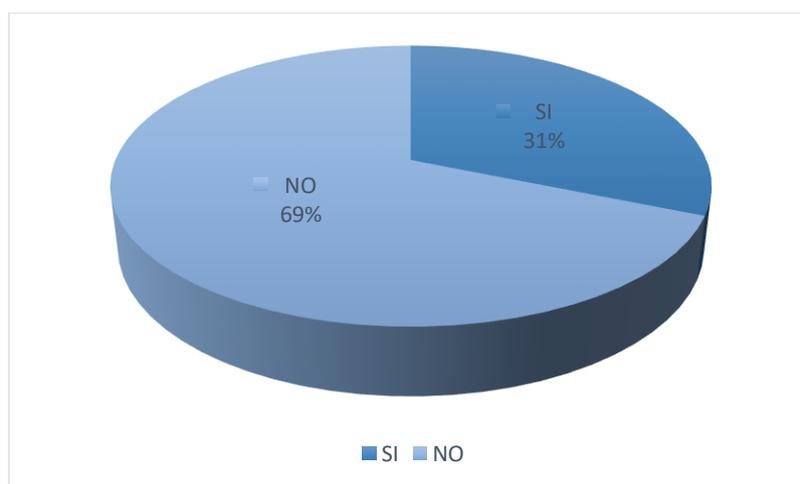
**Tabla 32:** Tabulación – N° 10

Opciones	N° personas	Porcentaje
SI	5	31%
NO	11	69%
TOTAL	16	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 27:** Tabulación – N° 10



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Análisis e Interpretación:**

Conforme la encuesta realizada, se detecta que el 69% de jóvenes no conocen productos comunicacionales donde se haya difundido limpias y curaciones. Mientras que el 31% dice si conocer productos comunicacionales donde se difundan limpias y curaciones. Mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra que el 69% de jóvenes no conocen medios comunicacionales que resalten y difundan limpias y curaciones, lo cual es favorable para el desarrollo del proyecto.

**Pregunta N°11 ¿Qué le parece la propuesta de desarrollar un grafismo audiovisual (colocación colores, sonidos, movimientos, a dibujos u objetos estáticos) para la conservación y difusión de los rituales de medicina ancestral?**

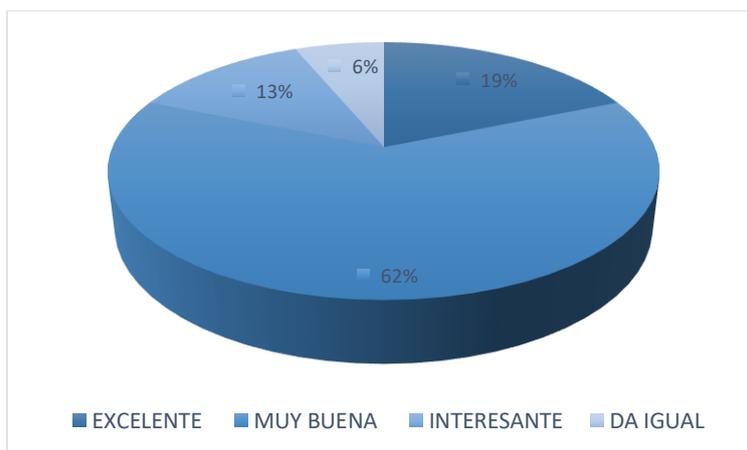
**Tabla 33:** Tabulación – N° 11

Respuestas	N° personas	Porcentaje
EXCELENTE	3	62%
MUY BUENA	10	19%
INTERESANTE	2	13%
DA IGUAL	1	6%
TOTAL	16	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 28:** Tabulación – N° 11



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### **Análisis e Interpretación:**

Conforme la encuesta realizada, se detecta que el 62% de jóvenes cree que la propuesta de un grafismo audiovisual es excelente, mientras que el 19% cree que es muy buena, ante un 13% cree que es interesante y un 6% que le da igual la propuesta de un grafismo audiovisual. Mediante los resultados obtenidos en la encuesta muestra que para 62% de los jóvenes es excelente la propuesta de desarrollar un grafismo audiovisual para la conservación y difusión de los rituales de medicina ancestral, lo que determina el interés de los jóvenes ante

nuevas propuestas audiovisuales con graficas creativas, grafismo y nuevas animaciones.

**Pregunta N°12 ¿En qué plataformas digitales le gustaría conocer acerca de este tipo de información?**

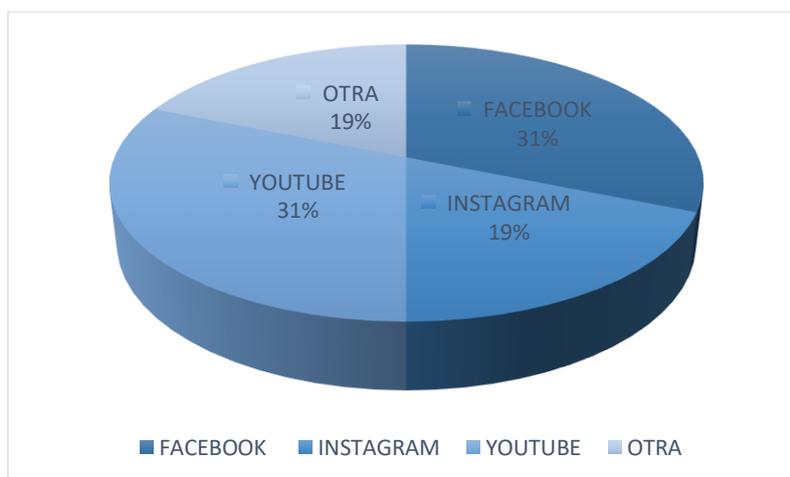
**Tabla 34:** Tabulación – N° 12

Opciones	N° personas	Porcentaje
FACEBOOK	5	31%
INSTAGRAM	3	19%
YOUTUBE	5	31%
OTRA	3	19%
TOTAL	16	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 29:** Tabulación – N° 12



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

**Análisis e Interpretación:**

Conforme la encuesta realizada, se detecta que el 31% de jóvenes prefieren YouTube y Facebook como plataformas digitales para conocer este tipo de información, mientras que un 19% prefiere Instagram como una plataforma digital para conocer esta información, mientras que el otro 19% elige otras plataformas como son Behance y Tik Tok. Mediante los resultados obtenidos

en la encuesta muestra un debate con el 31% entre las plataformas digitales Facebook y YouTube, plataformas de alta calidad y demandas por los jóvenes.

#### **11.4.2. Resultados generales de la encuesta**

De acuerdo con la encuesta realizada se define la factibilidad de desarrollar una propuesta gráfica audiovisual que elegida por los encuestados será mediante animaciones, textos y sonido, enfocado en los rituales de medicina ancestral basado en un personaje representativo. La difusión del audiovisual seleccionado por los encuestados es a través de las plataformas digitales gratuitas (Facebook o YouTube) dando mayor relevancia al personaje y sus saberes sobre los rituales de medicina ancestral.

## **12. DISEÑO DE LA PROPUESTA**

### **12.1. Tema de la propuesta**

“GRAFISMO AUDIOVISUAL DE LOS RITUALES DE MEDICINA ANCESTRAL EN LA PARROQUIA SAN MIGUEL DE SALCEDO”

### **12.2. Conceptualización**

El proyecto se basa en 5 etapas primordiales: desarrollo, preproducción, producción, postproducción y balance, mediante la metodología de diseño.

A partir de estas etapas bien organizadas se consolidará la historia basada en narrativas del señor Heriberto Tercero, una persona humilde, integra, buen Yachac, biblioteca viviente sobre los rituales de medicina ancestral. Es por eso que en la propuesta audiovisual se dará trascendencia y mayor relevancia al personaje y sus conocimientos por el hecho de mantener una conexión con los medios sagrados, medios naturales y sobre todo con la Pachamama dándole una energía, poder y carisma para servir a las personas.

### **12.3. Objetivos**

#### **Objetivo General**

- Caracterizar el personaje representativo y aplicar el grafismo mediante el uso de técnicas de bosquejo y técnicas digitales.

#### **Objetivo Específico**

- Generar un bosquejo del personaje representativo y sus entornos.

- Utilizar elementos del grafismo para el contenido de la propuesta audiovisual.
- Presentación de la propuesta audiovisual mediante una plataforma web.

#### **12.4. Planteamiento de la propuesta**

Las propuestas de un audiovisual mediante el grafismo y basado en relatos de experiencias vividas del personaje representativo, tiene como finalidad dar a conocer la importancia que tiene los rituales de medicina ancestral y, por otro parte, también se pretende incentivar la conservación de estos rituales.

#### **12.5. Justificación de la propuesta**

Durante la investigación, se ha reunido información destacada acerca de las experiencias y conocimientos de los rituales de medicina ancestral. Ante la presencia de una pandemia no se obtuvieron materiales visuales, audiovisuales y fotográficos, pero en compensación se utilizaron entrevistas, encuestas y herramientas tecnológicas gratuitas que dieron gran aporte para el desarrollo de la propuesta audiovisual.

De esta manera, se plantea elegir una plataforma digital para la presentación de la propuesta audiovisual, en la cual nos permitirá dar a conocer la importancia y conservación de los rituales de medicina ancestral.

#### **12.6. Definición del problema**

La problemática se basa en la carencia de conocimientos sobre recursos de diseño audiovisual que den mayor relevancia a los rituales de medicina ancestral mediante el grafismo.

#### **12.7. Título del proyecto**

Hombre cuy

##### **Descripción**

Hombre cuy, un legado de rituales más significativo heredero de nuestros ancestros aborígenes, este pequeño roedor representa la vida y costumbres de la sociedad indígena.

### **12.8. Factibilidad técnica**

Para el desarrollo del producto se utilizaron los materiales necesarios para la elaboración de ilustraciones y producción del audiovisual.

Para el desarrollo del proyecto se utilizaron los siguientes materiales:

- Fuentes bibliográficas
- Computadora
- Softwares de Diseño (Illustrator y After Effects)
- Impresora

### **12.9. Factibilidad económica**

El proyecto de investigación es financiado por los investigadores desde su inicio hasta el prototipo audiovisual final.

### **12.10. Desarrollo de la propuesta**

Según Pardo (2014) “fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales” menciona que, todo proceso de producción, elaboración o fabricación de un producto contiene distintas fases con un orden ya determinado.

Las principales fases en la gestión de un proyecto son:

1. Desarrollo (definición, diseño y planificación)
2. Pre-producción (preparación)
3. Producción (ejecución)
4. Post-producción (finalización o acabado)
5. Balance

#### **12.10.1. Desarrollo**

##### **Tamaño y formato**

Las caracterizaciones de los personajes y entornos se desarrollaron de manera digital, las medidas de la mesa de trabajo y la obra final son de 1920 x 1080 px, con una resolución de 1080 pi.

#### **12.10.2. Pre-producción**

En esta etapa se coloca toda la información y recursos que van hacer utilizados en la producción de la propuesta audiovisual.

## **La idea**

La propuesta audiovisual es contribuir con la conservación de los rituales de la medicina ancestral en la parroquia San Miguel de Salcedo, mediante el grafismo audiovisual, de tal manera se encontró un escaso conocimiento sobre recursos de diseño audiovisual que ayude a plasmar en las mentes de las personas los distintos rituales y un mejor entendimiento sutil sobre la medicina ancestral.

## **Argumento**

Heriberto Tercero un hombre de 69 años de edad, perteneciente a la comunidad de Papahurco, ubicada en la parte oriental del cantón, en la carretera principal de Salcedo – Tena, su inicio con los rituales y medicina ancestral fueron aproximadamente a los 7 años, a pesar de su corta edad aprendió el chamanismo por medio de su tío José Manuel Tercero, quien le acogió como su aprendiz en la enseñanza en los rituales y curaciones, aprendiendo la manera de prepararse antes de realizar el contacto con el paciente, desde ese instante fue instruyéndose más en la parte espiritual y especializándose en la rama de Yachac (curandero), en su comunidad le consideran como un buen dirigente, siendo colaborador en fiestas, mostrando amabilidad con las personas, poyando. En la actualidad Heriberto Tercero realiza sus rituales de medicina ancestral en el centro de salcedo su residencia se sitúa en el barrio Eloy Alfaro donde diferentes personas llegan y les atiende las dolencias más comunes como el mal de ojo, mal aire, viento malo, sustos, limpieas, malas energías, saladera, mala suerte, entre otros, los diagnósticos que da a conocer son resultados de sus conocimientos que ejerció desde niño agradeciendo con un rezó antes de empezar su ritual, tiene fe y agradece a la Pachamama por todos los favores recibidos mencionando los cuatro principales elementos que son el agua, fuego, aire y tierra que combinados son uno mismo.

## **Sinopsis**

Hombre cuy, nace entre su tierra natal, su vocación en los rituales y medicina ancestral forma parte de un todo con la madre naturaleza que recorre el camino con sus ojos. Una historia de vida que demuestra el agradecimiento con los elementos de la tierra y son su ser.

## **Guion literario**

Tomas Heriberto Tercero Quispe nació en la comunidad de Papahurco barrio el Calvario. A los 3 meses de nacido quedó huérfano de padre y fue criado por su madre y abuelitos. A causa de haber quedado huérfano de padre, su tío llamado José Manuel Tercero quien en esos tiempos era soltero y conocía sobre el chamanismo llevó a Heriberto que lo ayude, desde las 4 de la tarde en adelante Heriberto Tercero ayudaba a su tío y desde entonces formalmente a los 7 años ya empezó a limpiar y enseñar todo. En tiempos pasados muchas de las personas antiguas eran vagos y todos sus saberes aprendían con fuetizas o a palo. Desde entonces a realizado limpiar y curaciones. Ha sido considerado como un buen yachac, siendo colaborador en fiestas, amable con todas las personas, apoyar y dirigir la comunidad, Heriberto Tercero ha sido dirigente en varias instituciones de su comunidad, de la casa campesina y del MID de Cotopaxi. En su trabajo tiene la ayuda de sus 3 hijos varones que no han sufrido de fuetizas para aprender los saberes de la medicina ancestral, todos sus hijos son profesionales, a veces trabajan junto a su padre Heriberto o trabajan solos. Hoy en día Heriberto Tercero realiza sus rituales de medicina ancestral en su propiedad ubicada en la Av. Luis A. Martínez y 24 de mayo frente al balneario Virgen del Cisne, pertenece a la Asociación de Yachac del cantón Salcedo. “Sus clientes más comunes acuden a su consultorio para atender dolencias más comunes como el mal de ojo, mal aire, viento malo, sustos, limpieas, malas energías, saladera, mala suerte, etc. Para diagnosticar confía en sus conocimientos que aprendió desde niño junto a su tío y tiene fe en la Pachamama y los cuatro elementos principales que son el agua, fuego, aire y tierra” (Telégrafo, 2013).

## **Guion Técnico**

### **SECUENCIA 1**

#### **Escena 1**

#### **MOTION GRAPHIC-TRANSICIONES-PLANO GENERAL**

Pequeña introducción

#### **Escena 2**

#### **MOTION GRAPHIC-ANIMACIÓN DE LETRAS-PLANO GENERAL**

Nombre del proyecto – Hombre cuy

### **Escena 3**

#### **GRAFISMO-LUGAR-TRANSICIONES (SUCEOS)-PLANO DETALLE**

Ave volando en el cielo.

### **SECUENCIA 2**

#### **Escena 1**

#### **GRAFISMO-LUGAR-TRANSICIONES (SUCEOS)- PLANO DETALLE**

Bebe en la cuna de pétalos.

#### **Escena 2**

#### **GRAFISMO-LUGAR-TRANSICIONES (SUCEOS)-PLANO GENERAL**

Nacimiento de la comunidad Papahurco.

#### **Escena 3**

#### **GRAFISMO-LUGAR-PERSONAJE SECUNDARIO-TRANSICIONES (SUCEOS)-PLANO AMERICADO**

Barrio El Calvario-Ilustraciones del tío y niño (Heriberto 7 años).

#### **Escena 4**

#### **GRAFISMO-LUGAR-TRANSICIONES (SUCEOS)-PLANO GENERAL**

Ilustración de la comunidad Papahurco.

### **SECUENCIA 3**

#### **Escena 1**

#### **GRAFISMO-LUGAR-TRANSICIONES (SUCEOS)-PLANO GENERAL**

Ilustración de la entrada a Salcedo.

#### **Escena 2**

#### **GRAFISMO-LUGAR-TRANSICIONES (SUCEOS)-PLANO GENERAL**

Ilustración de la residencia donde practica los saberes ancestrales el Sr. Heriberto Tercero.

#### **SECUENCIA 4**

##### **Escena 1**

#### **GRAFISMO-LUGAR-PERSONAJE PRINCIPAL-PERSONAJE SECUNDARIO-PLANO GENERAL**

Heriberto realiza el ritual al paciente.

##### **Escena 2**

#### **GRAFISMO-PERSONAJE PRINCIPAL-PLANO DETALLE**

Heriberto junta las manos y aparece humo.

##### **Escena 3**

#### **GRAFISMO-CRUZ ANDINA (CHACANA)-PLANO DETALLE**

Ilustración de la flor de la camisa de Heriberto de donde surge y se dispersa en humo convirtiéndose en chacana.

##### **Escena 4**

#### **GRAFISMO-INSTRUMENTOS-PLANO DETALLE**

Aparece las manos de Heriberto Tercero con un brebaje del cual dispersa humo.

#### **SECUENCIA 5**

##### **Escena 1**

#### **GRAFISMO-VESTIMENTA-TRANSFORMACIÓN-PLANO GENERAL**

Al desaparecer el humo Heriberto Tercero se convierte en cuy sosteniendo las plantas medicinales.

##### **Escena 2**

#### **MOTION GRAPHICS-GENERAL**

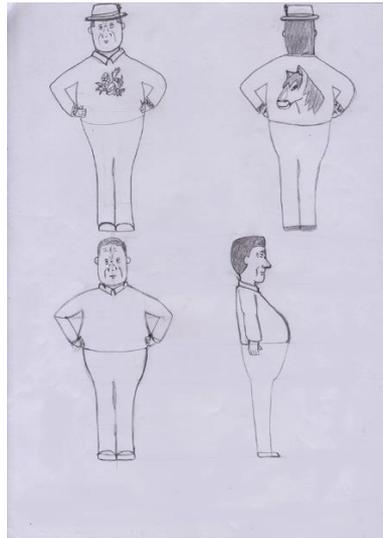
Auspiciantes (Universidad Técnica de Cotopaxi – Carrera de Diseño Gráfico), despliegue de temáticas en transiciones.

### 12.10.3. Producción

#### Primeros bocetajes, estilos y conceptos

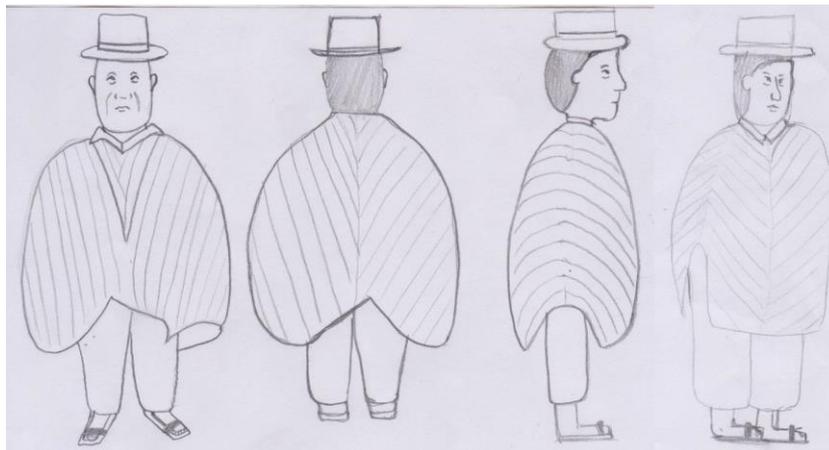
Los siguientes bocetos fueron elaborados con la información recopilada al señor Heriberto Tercero, el mismo que relato información relevante para la caracterización de personajes y entornos.

**Gráfico 30:** Primeros bocetajes - Heriberto Tercero

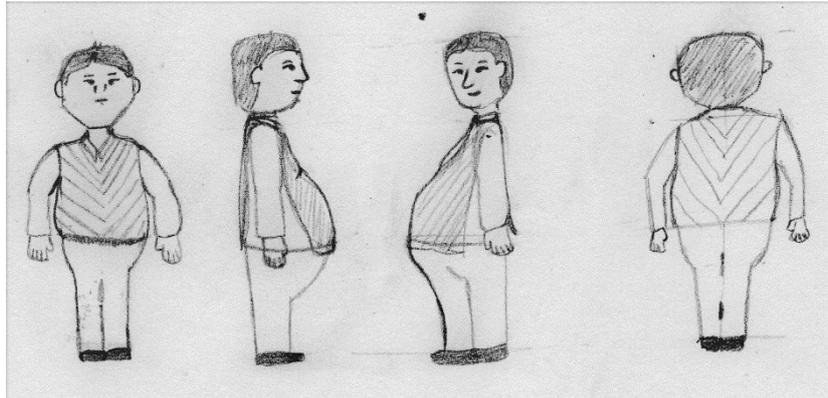


**Elaborado por:** Chancusig Carlos (2020)

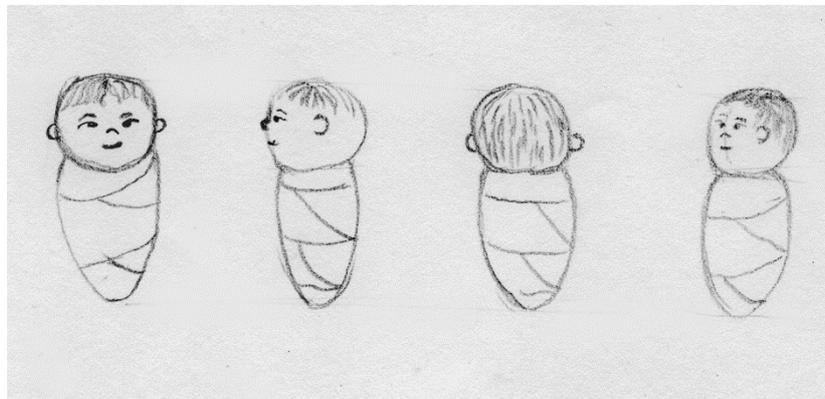
**Gráfico 31:** Primeros bocetajes - José Manuel Tercero



**Elaborado por:** Chancusig Carlos (2020)

**Gráfico 32:** Primeros bocetajes - Niño

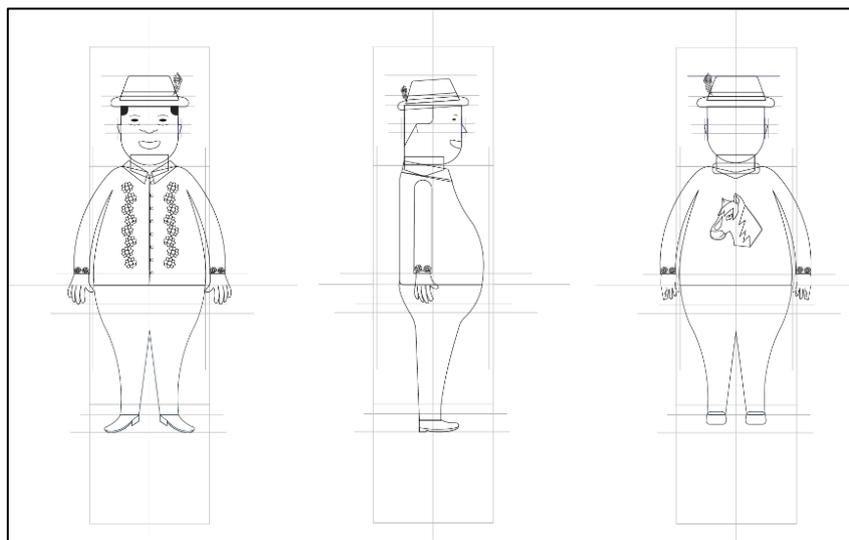
**Elaborado por:** Chancusig Carlos (2020)

**Gráfico 33:** Primeros bocetajes - bebe

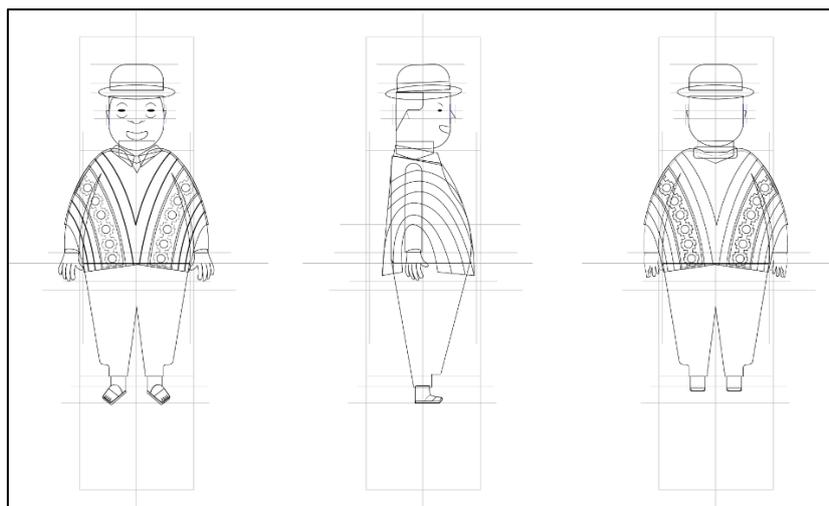
**Elaborado por:** Chancusig Carlos (2020)

### **Bocetaje final**

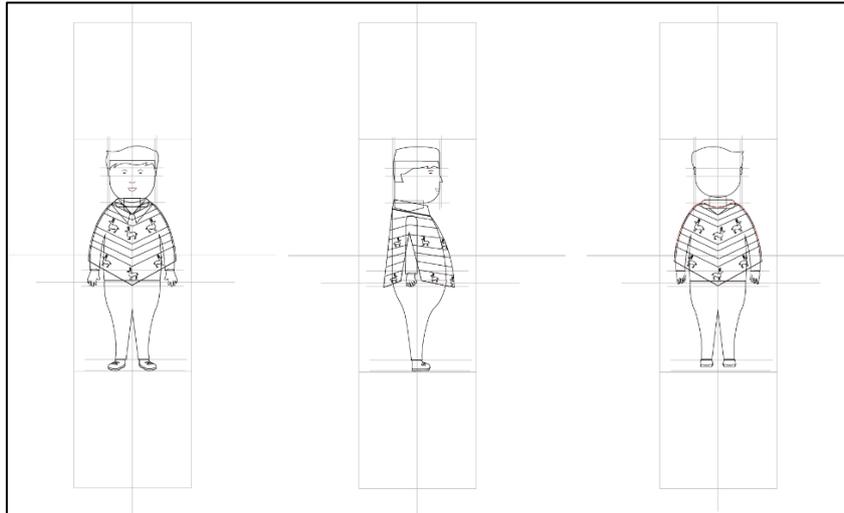
Los siguientes bocetos fueron corregidos y definidos por el docente tutor y el grupo investigador, basados en la información relatada por el Señor Heriberto Tercero.

**Gráfico 34:** Boceto final - Heriberto Tercero

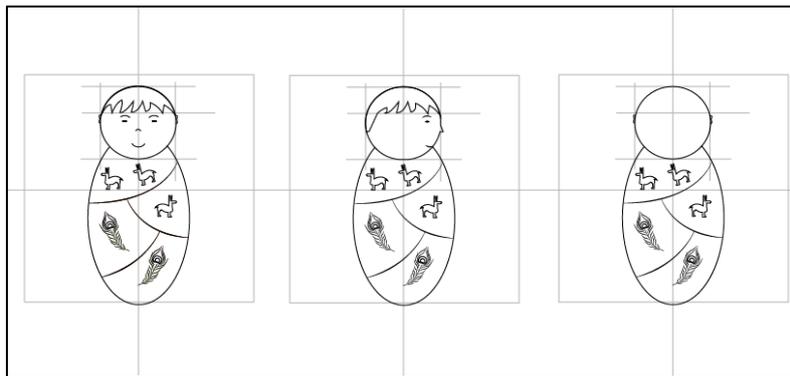
**Elaborado por:** Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 35:** Boceto final - José Manuel Tercero

**Elaborado por:** Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 36:** Boceto final – Niño

**Elaborado por:** Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 37:** Boceto final – Bebe

**Elaborado por:** Sánchez Adriana (2020)

### **Cromática**

Basados en la investigación documental realizada al señor Heriberto Tercero se pudo apreciar el uso monocromático en distintos puntos relevantes que forman parte del ritual de medicina ancestral, por lo cual se ha tomado como referencia para la aplicación en el producto audiovisual.

**Gráfico 38:** Primera paleta de Pantone de Color

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

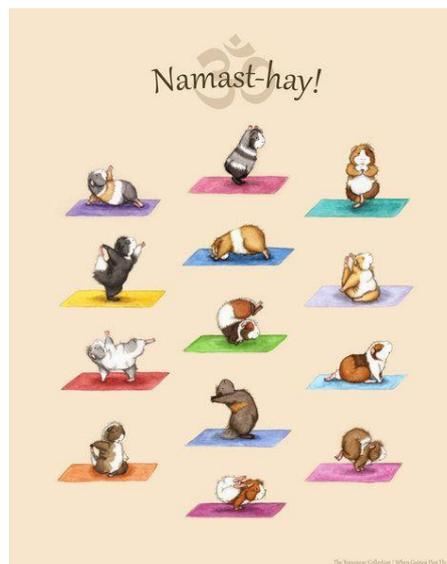
**Gráfico 39:** Segunda paleta de Pantone de Color



Elaborado por: Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

## Tipografía

**Gráfico 40:** Referencia - cuy

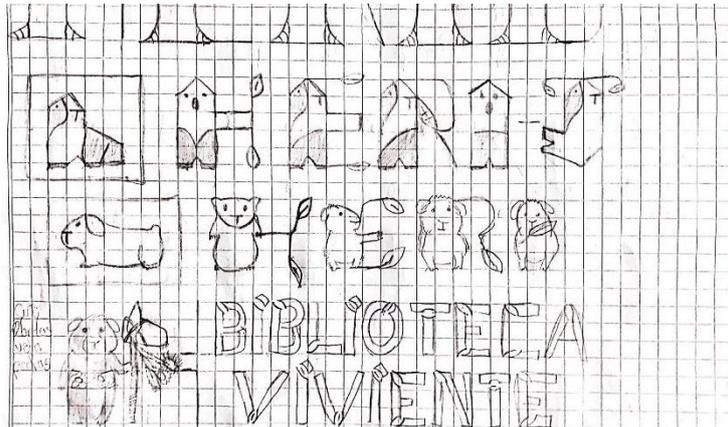


Fuente: Etsy

## Primer Bocetaje

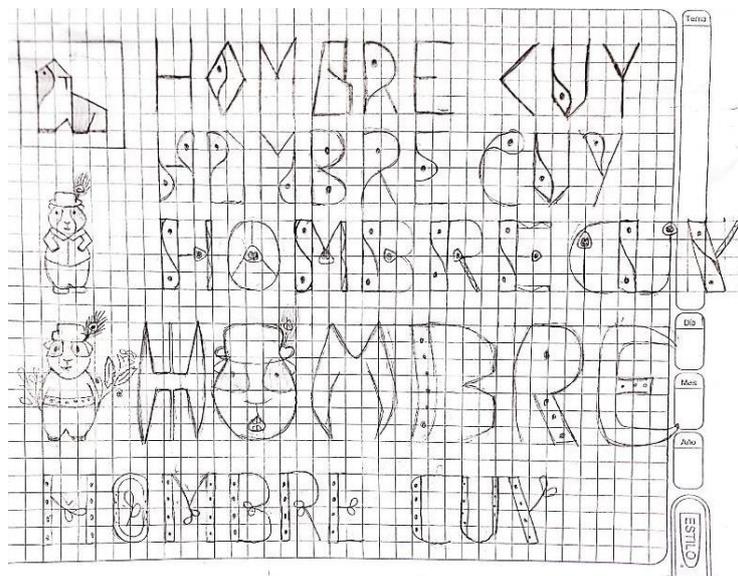
El desarrollo de la tipografía partió de la creación de un cuy, tomando rasgos esenciales y estéticos del mismo, quien representará los rituales de medicina ancestral.

**Gráfico 41:** Primer boceto - cuy



Elaborado por: Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 42:** Primer boceto – cuy

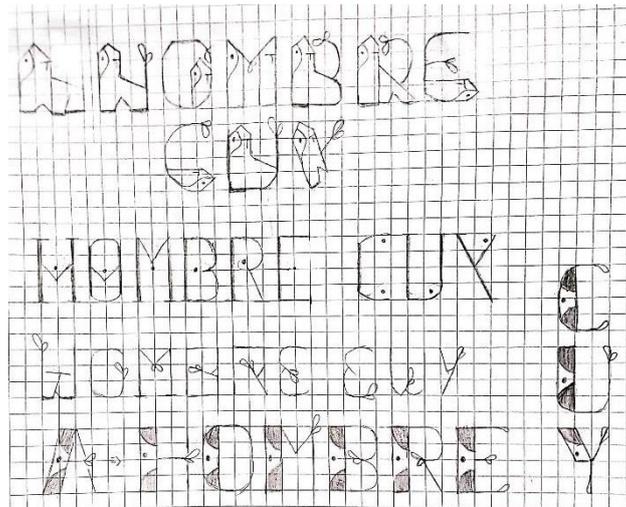


Elaborado por: Sánchez Adriana (2020)

## Segundo bocetaje

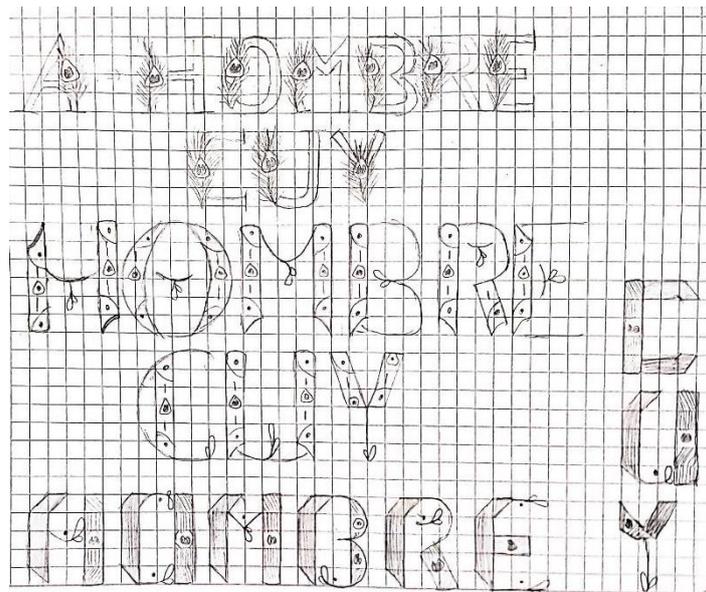
Los siguientes bocetos fueron corregidos por el docente tutor, definiendo que a partir del cuy se crearía la tipografía y el nombre del producto audiovisual.

**Gráfico 43:** Segundo boceto – cuy y tipografía



**Elaborado por:** Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 44:** Segundo boceto – cuy y tipografía



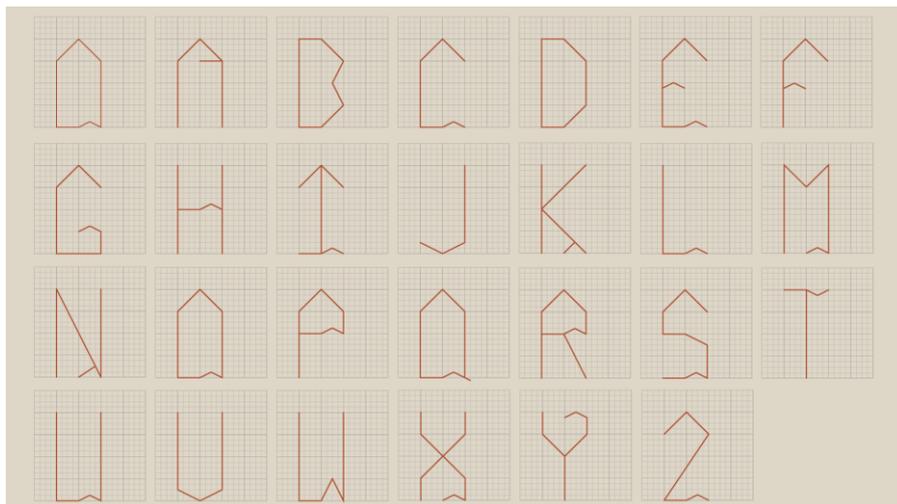
**Elaborado por:** Sánchez Adriana (2020)

### **Tipografía final**

La tipografía definida es utilizada para el título del producto audiovisual por su estética, fácil legibilidad y resalta rasgos que se quiere representar en el mismo.

**Gráfico 45:** Tipografía final

**Elaborado por:** Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 46:** Retícula y digitalización de tipografía

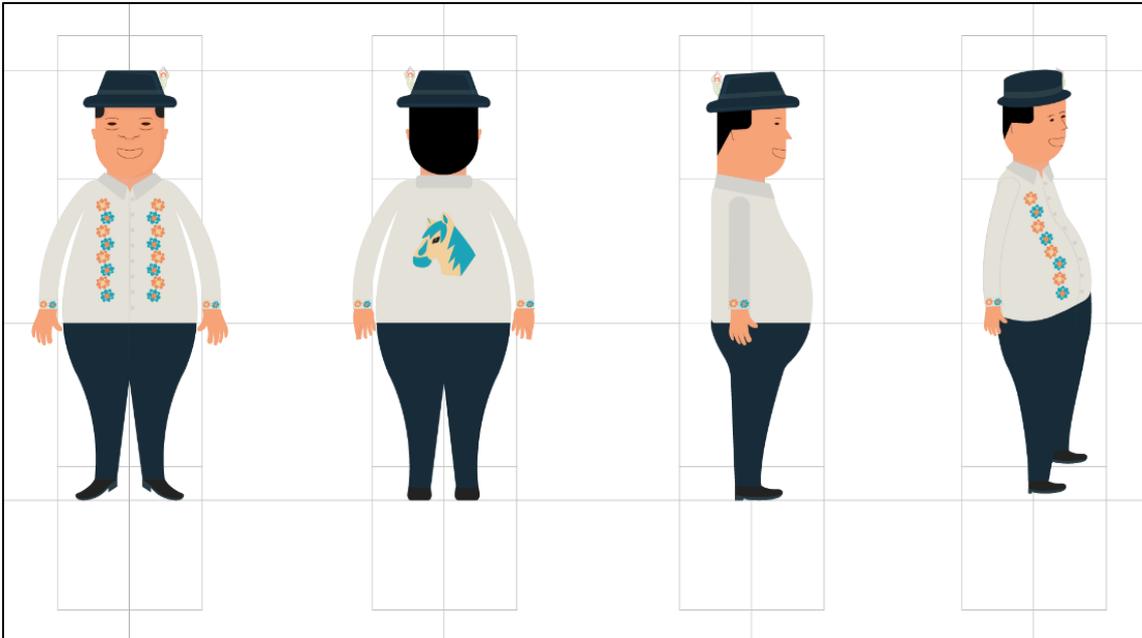
**Elaborado por:** Sánchez Adriana (2020)

#### **12.10.4. Post-producción**

La etapa final del producto de grafismo audiovisual donde se edita todo el material que contienen las fases de preproducción y producción. Es el proceso de creatividad del diseñador que expresa mucha importancia utilizando los recursos como: fotografías, gráficos ilustrados, audio, grabaciones. El objetivo es presentar un material audiovisual que fortalezca los rituales de la medicina ancestral.

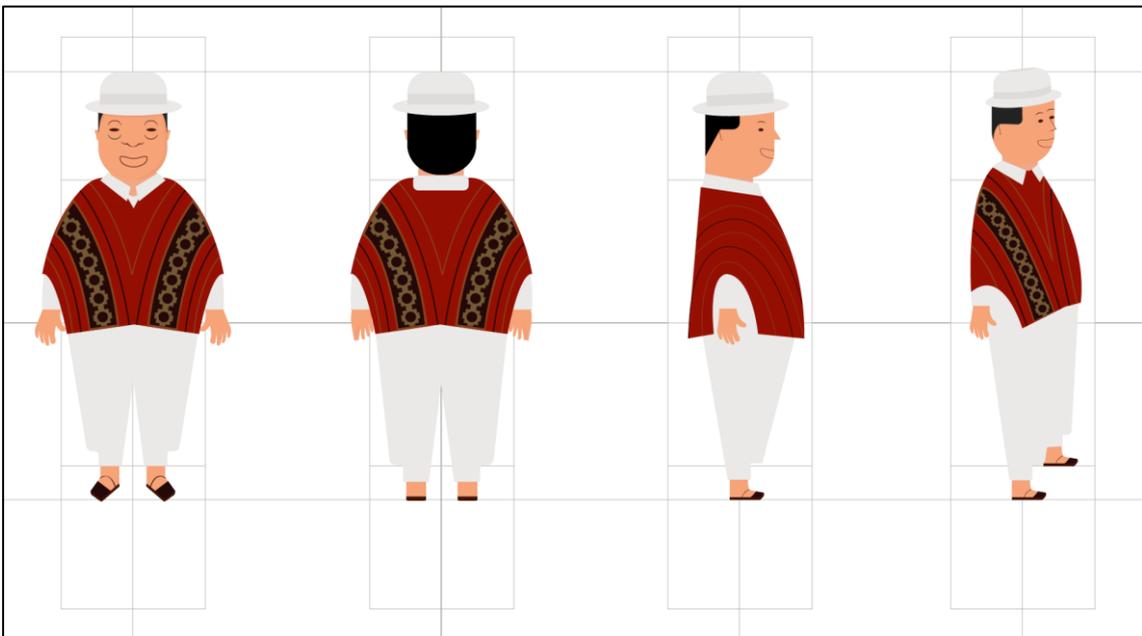
## Arte final de personajes

**Gráfico 47:** Arte final - Heriberto Tercero



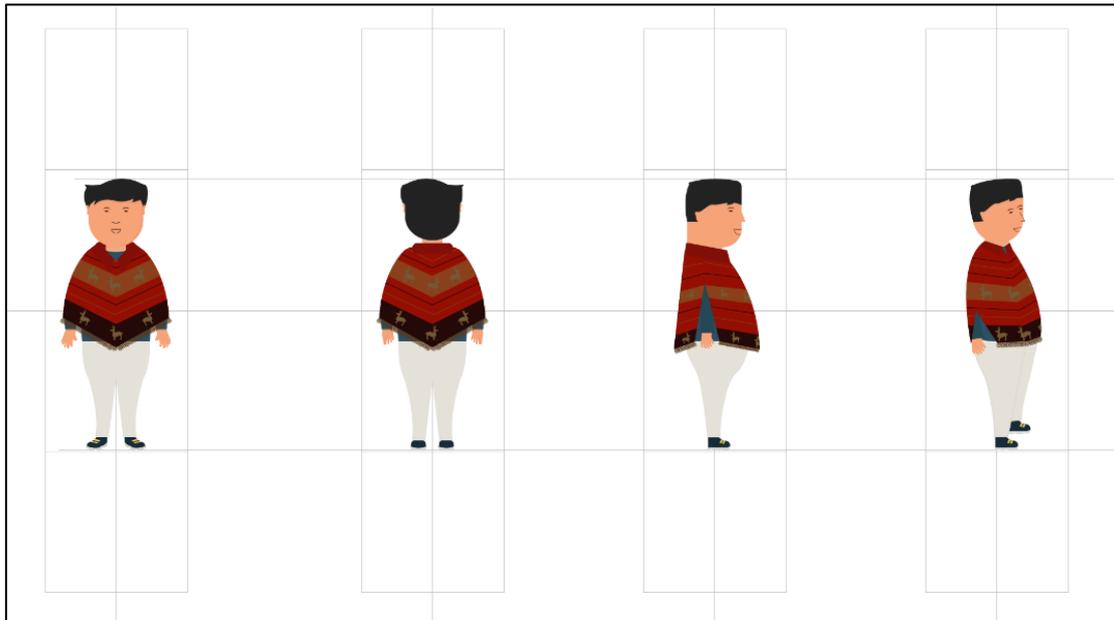
**Elaborado por:** Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 48:** Arte final - José Manuel Tercero

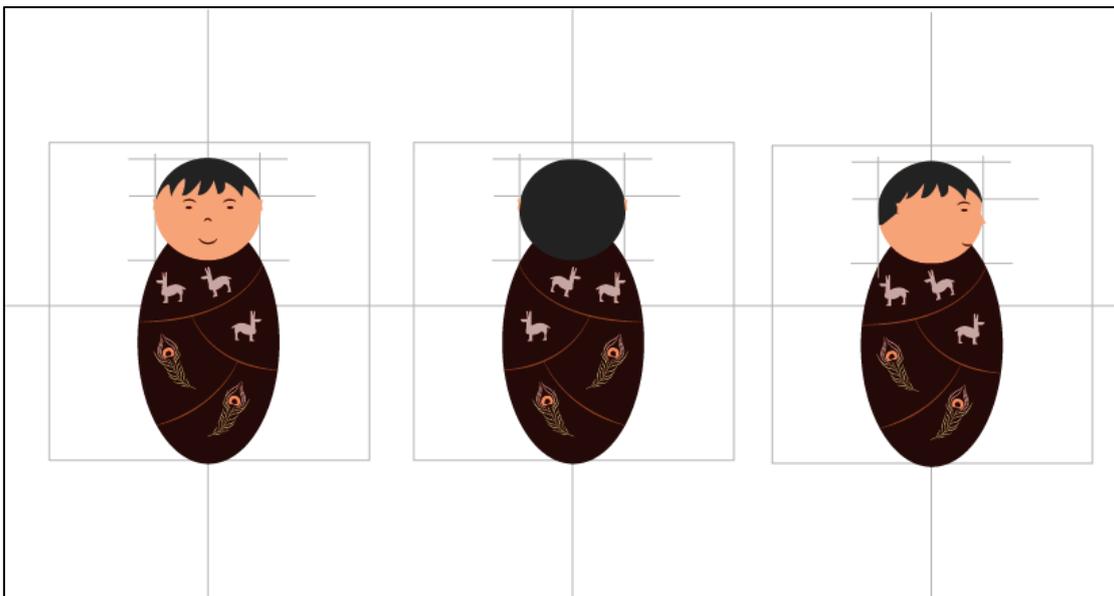


**Elaborado por:** Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 49:** Arte final – personaje – niño

**Gráfico 49:** Arte final – niño

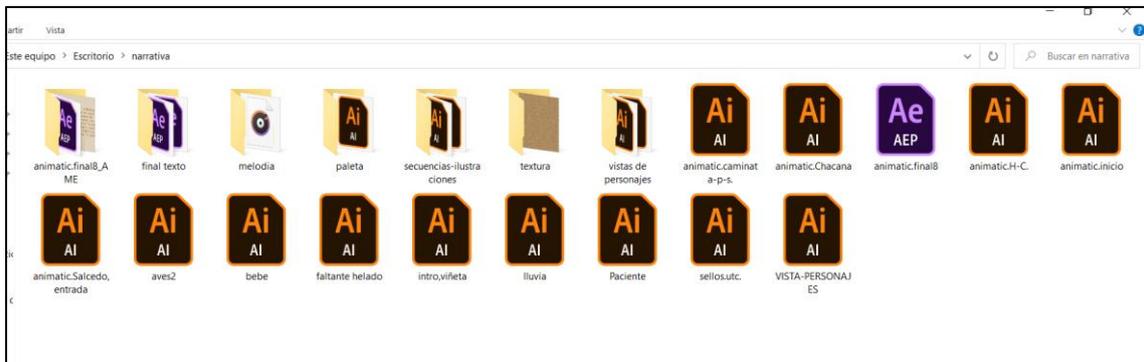
**Elaborado por:** Sánchez Adriana (2020)

**Gráfico 50:** Arte final - bebe

**Elaborado por:** Sánchez Adriana (2020)

## Selección y uso de materiales

Gráfico 51: Materiales

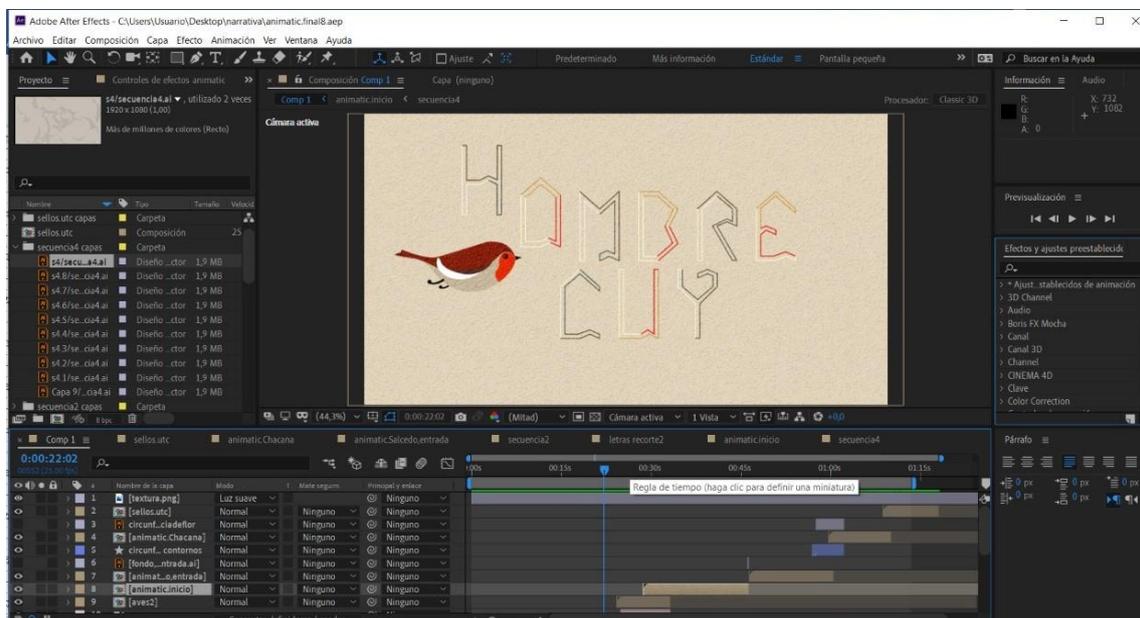


Elaborado por: Chancusig Carlos (2020)

## Animación

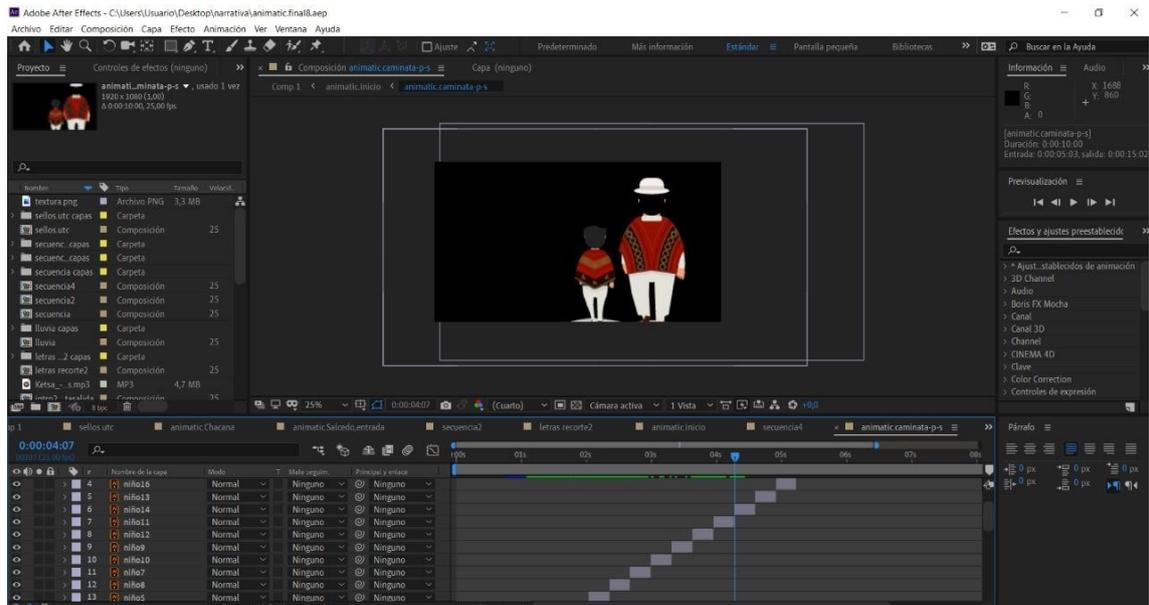
Haciendo uso de las distintas ilustraciones hechas a la medida del grafismo audiovisual, se procede a dar movimiento a los personajes y escenarios en un programa para edición de efectos de video (Adobe After Effects).

Gráfico 52: Animación – tipografía



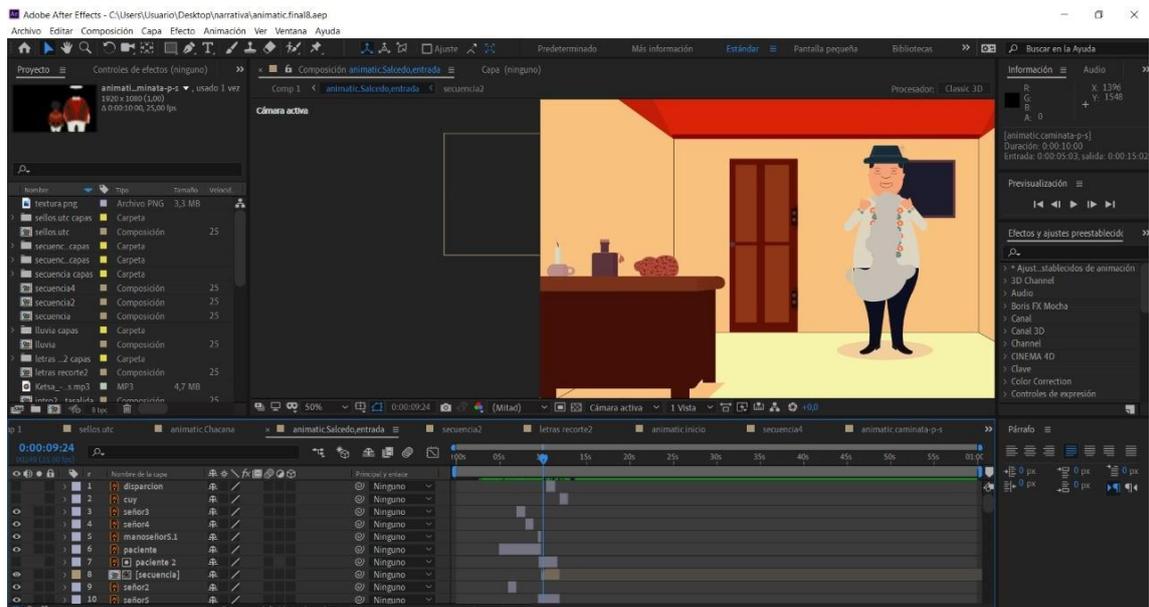
Elaborado por: Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

Gráfico 53: Animación – personajes



Elaborado por: Chancusig Carlos (2020)

Gráfico 54: Animación – Heriberto Tercero

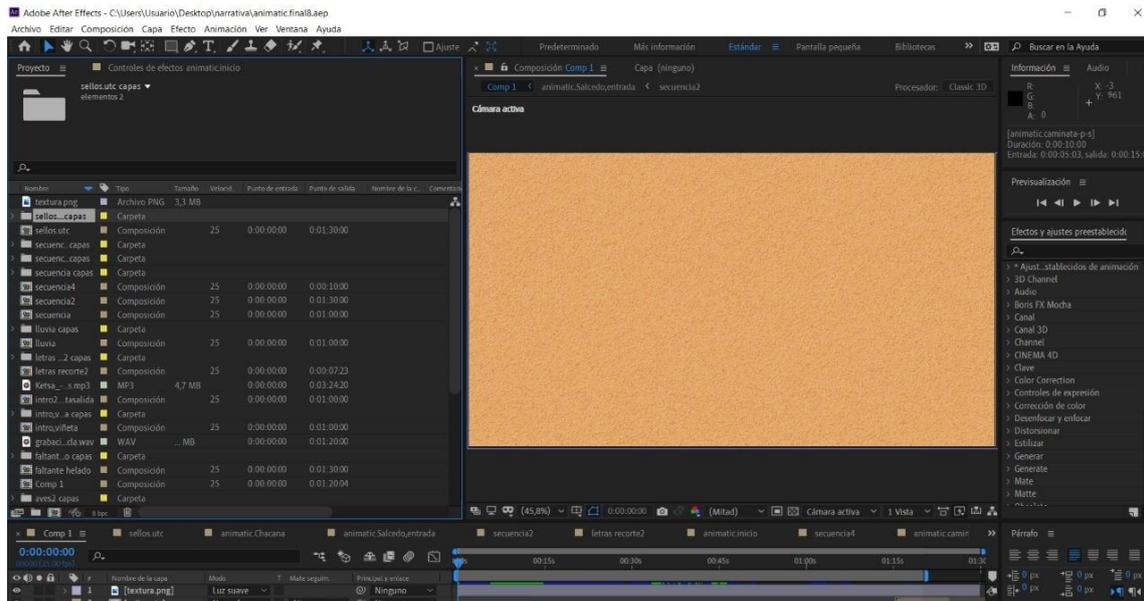


Elaborado por: Chancusig Carlos (2020)

## Edición

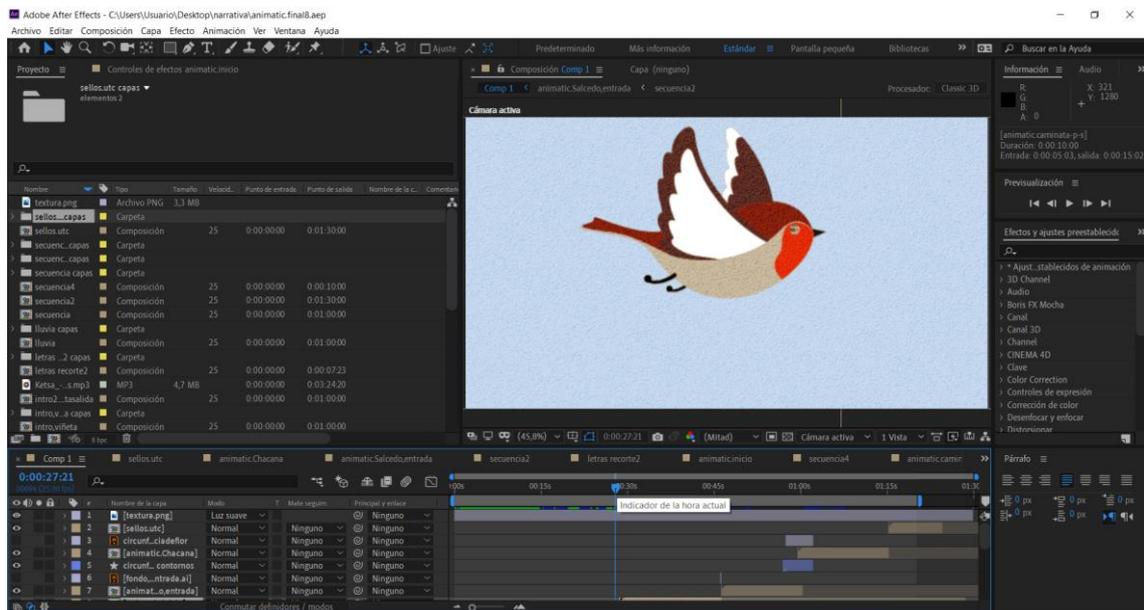
Los recursos gráficos listos se proceden a animar en su totalidad en el programa en donde se organiza, se une, para el acabado final.

Gráfico 55: Edición - elementos importados



Elaborado por: Chancusig Carlos (2020)

Gráfico 56: edición y animación de elementos importados

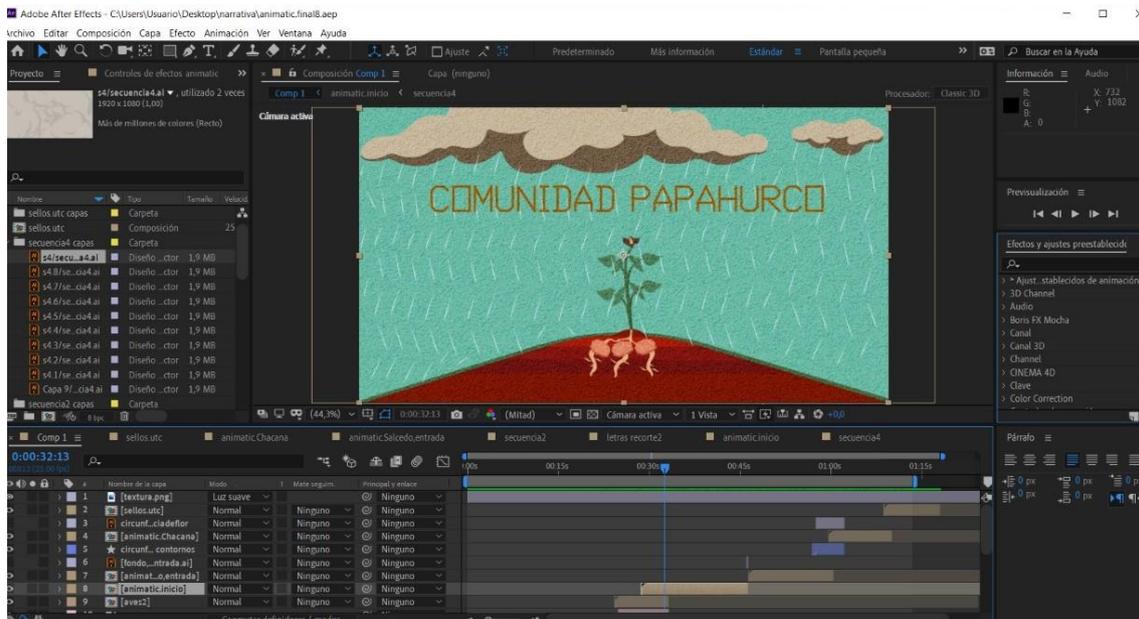


Elaborado por: Chancusig Carlos (2020)

## TÍTULOS

Los títulos presentados en el grafismo audiovisual son muy importantes, que en cuestiones de segundos de transmitir la información de la forma clara y precisa.

Gráfico 57: Títulos

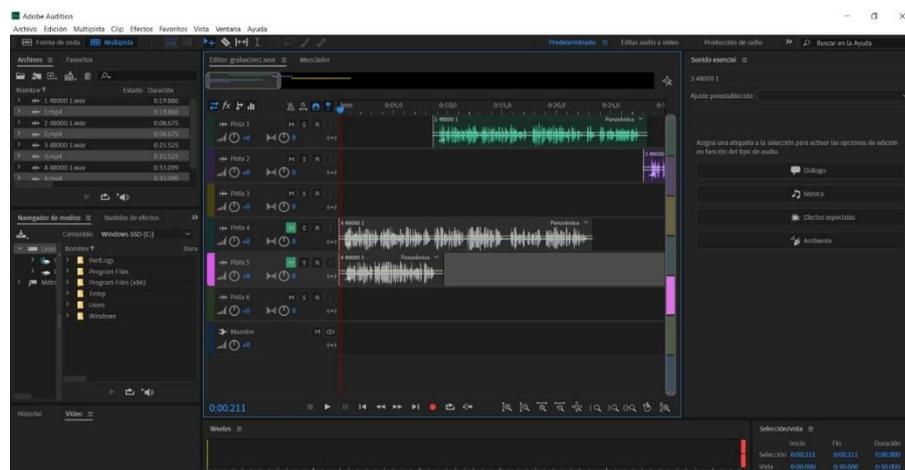


Elaborado por: Chancusig Carlos (2020)

## Sonorización

La sonorización se lo realiza la mezcla de grabaciones de voz en off, sonido, para que tengan un claro mensaje al colocar dentro del video, que no contenga algún sonido molesto al momento de su reproducción.

Gráfico 58: Sonorización – mezcla de voz en off y sonido ambiente

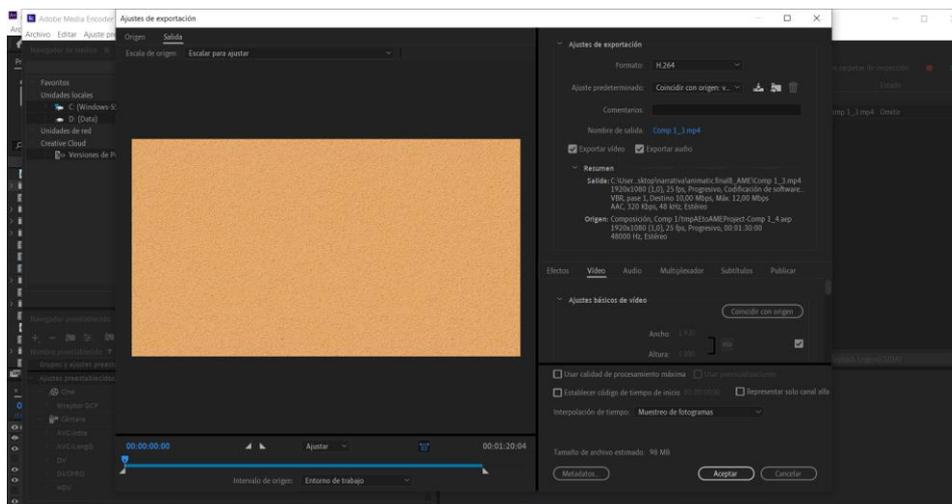


Elaborado por: Chancusig Carlos (2020)

## Exportación

Es el proceso definitivo, donde se le otorgan los atributos de calidad y formato al video de grafismo audiovisual, en este caso se exporto en formato H.264 con una resolución de 1920 x 1080 px, Full HD 25 fs, audio 48,000 kHz 256 bits estéreo.

**Gráfico 59:** Exportación – ajustes



Elaborado por: Chancusig Carlos (2020)

### 12.10.5. Balance

**Tabla 35:** Balance – prototipo

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD
Cuentas pagadas	\$ 1130,00
Cuentas pendientes	\$ 5057,00
Tramites de patentes	\$ 150,00
Tramites de derechos de autor	\$ 300,00
<b>TOTAL:</b>	<b>\$ 6637,00</b>

Elaborado por: Sánchez Adriana (2020)

## 13. IMPACTO

### 13.1. Impacto social

El impacto del proyecto será de beneficio principal para el señor Heriberto Tercero, los jóvenes y adultos; que por medio de un grafismo audiovisual se destaca el registro de un personaje que ha sido parte de la historia por practicar lo rituales de la medicina ancestral en la Parroquia San Miguel de Salcedo, esto se logrará por medio de la ilustración y a través de técnicas de representación

análogas y digital, tomando la actividad primordial que realiza, fomentando así los hábitos, costumbres y tradiciones que fueron heredadas de generaciones pasadas, dando un valor de apropiación cultural de los rituales, sin dejar de lado a los beneficiarios indirecto de la parroquia San Miguel de Salcedo comunidad Papahurco ya que se pone en alto su nombre y sus referencias como entes sobresalientes del sector.

#### **14. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO**

##### **14.1. Marco Administrativo**

Talento Humano, Materiales, Organizacionales, Institucionales, Tecnológicos, presupuesto.

**Tabla 36:** Recursos generales

<b>MARCO ADMINISTRATIVO</b>	
<b>RECURSOS</b>	
<b>TALENTO HUMANO</b>	Autores: Chancusig Carlos, Sánchez Adriana  Tutor: Mg. Sergio Chango  Moradores del Barrio Papahurco  Personaje principal  Wendy Suntasig (Voz en off)
<b>MATERIALES</b>	Materiales de consulta  Materiales de dibujo
<b>INSTITUCIONALES</b>	Universidad Técnica de Cotopaxi
<b>TECNOLÓGICOS</b>	Internet
<b>TÉCNICOS</b>	Micrófono, Cámara, Computador, Flash.
<b>LINKOGRAFÍA</b>	Biblioteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi, biblioteca de la Universidad

	Politécnica, biblioteca de la Universidad Central del Ecuador, entre otros.
--	---

Elaborado por: Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

## 14.2. Recursos económicos

Tabla 37: Recursos materiales

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO \$	VALOR TOTAL \$
Resmas de papel INEN A4	1	\$ 3,60	\$ 3,60
Esferos	5	\$ 0,30	\$ 1,50
Lápices	1	\$ 0,30	\$ 0,30
Saca punta	1	\$ 0,40	\$ 0,40
Masking	1	\$ 1,00	\$ 1,00
Regla	1	\$ 1,50	\$ 1,50
Borrador	2	\$ 0,40	\$ 0,80
<b>TOTAL</b>			<b>\$ 9,10</b>

Elaborado por: Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

## 14.3. Recursos tecnológicos

Tabla 38: Recursos tecnológicos

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO \$	VALOR TOTAL \$
Horas de Internet	600	\$ 0,55	\$ 330,00
Escáner	20	\$ 0,40	\$ 8,00
<b>TOTAL</b>			<b>\$338,00</b>

Elaborado por: Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

#### 14.4. Recursos técnicos

**Tabla 39:** Recursos técnicos

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO \$	VALOR TOTAL \$
Cámara	1	\$ 2,000	\$ 2,000
Computador	2	\$ 1,500	\$ 3,000
Flash memory (16GB)	1	\$ 12	\$ 12,00
Micrófono de corbatín	1	\$ 45	\$ 45,00
<b>TOTAL</b>			<b>\$ 5,057</b>

Elaborado por: Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

#### 14.5. Recursos indirectos

**Tabla 40:** Recursos indirectos

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO \$	VALOR TOTAL \$
Alimentación	150	\$ 1,25	\$ 187,5
Transporte	1	\$ 2,50	\$ 2,50
Comunicación	4	\$ 5,00	\$ 20,00
Datos móviles	2	\$ 10	\$ 10
<b>TOTAL</b>			<b>\$ 220,00</b>

Elaborado por: Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

#### 14.6. Total, de costos de producción

**Tabla 41:** Total de costos

<b>TOTAL DE COSTOS</b>	
DESCRIPCIÓN	VALOR

Recursos económicos	\$ 9,10
Recursos tecnológicos	\$ 338,00
Recursos técnicos	\$ 5057,00
Recursos indirectos	\$ 220,00
10% Imprevistos	\$ 562,41
<b>TOTAL</b>	<b>\$ 6186,51</b>

Elaborado por: Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

## 15. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 15.1. Conclusiones

- El estudio del grafismo audiovisual ayudó a comprender el manejo gráfico, dentro de una estructura a través de diferentes aportes, se pudo analizar el uso del color, la tipografía y cada una de las piezas gráficas para la creación de una composición armónica.
- Acorde con la investigación se concluyó que mediante el grafismo audiovisual de los rituales de la medicina ancestral en la parroquia San Miguel de Salcedo es preciso, debido a la carencia de recursos de diseño audiovisual que ayuden a plasmar las distintas sensaciones de las personas al realizarse rituales de medicina ancestral.
- El trabajo conjunto con los moradores y en especial con la persona intermediaria es importante, puesto que se puede conocer pensamientos, historia, anécdotas obteniendo con mayor precisión acerca de la medicina ancestral, los mismos que no se puede descubrir en libros y medios tecnológicos.
- El grafismo audiovisual “Hombre Cuy” servirá como intermedio de difusión para dar a conocer los rituales de la medicina ancestral a los jóvenes, adultos y adultos mayores que a través de un video animado se pueden informar instruyéndose sobre estos rituales, conservando esta tradición y no perderla.

### 15.2. Recomendaciones

- Motivar a los estudiantes y docentes en el estudio del grafismo audiovisual debido a la falta de medios audiovisuales con temáticas cultural y tradicional que poseen nuestras tierras, por ello es necesario desempeñar un papel muy

importante en la indagación de este tema para generar un valor perteneciente al sector o localidad.

- A las respectivas autoridades realizar un estudio de los aspectos sociales de la comunidad, para lograr identificar a las personas que realizan esta tradición de los rituales de la medicina ancestral, en la cual se podrá dar a notar una práctica espiritual que contempla armonía entre el ser humano y el mundo material.
- No dejar de lado la opinión de los moradores y la persona intermedia de la comunidad de Papahurco ya que ellos son los actores principales para dar a conocer las técnicas de la medicina ancestral,
- Apoyar a estudiantes en la elaboración de proyectos interactivos dentro de la sociedad, identificando las necesidades que tienen a su alrededor o el sector, con la finalidad de ponerlos en práctica en nuestro salón de clases, y de esta manera obtener productos gráficos audiovisuales.

## 16. BIBLIOGRAFÍA

- Armenteros, G. M. (2011). Postproducción Digital. Bubok Publishing S.L., ISBN:978-84-9009-943-8.
- Arias G. F. (2012). El proyecto de Investigación, Introducción a la Metodológica científica, Caracas, República de Venezuela, Editorial: Episteme, Recuperado de <https://ebevidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACION-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf>
- Ariza, V. (2012), La Investigación en Diseño, una visión desde los posgrados en México, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, obtenido de [https://www.academia.edu/8164915/La\\_investigacion\\_proyectual\\_una\\_propuesta\\_que\\_vincula\\_docencia\\_e\\_investigacion?fbclid=IwAR3\\_A0Jw6IfpWD1w\\_DwnpogQrMDUfEhI-dDSjPzRD5BOXmcg9kRkIS9kSdQ](https://www.academia.edu/8164915/La_investigacion_proyectual_una_propuesta_que_vincula_docencia_e_investigacion?fbclid=IwAR3_A0Jw6IfpWD1w_DwnpogQrMDUfEhI-dDSjPzRD5BOXmcg9kRkIS9kSdQ)
- Arroyo R. A. (2014), los conocimientos tradicionales asociados con prácticas de medicina ancestral, como un aporte en el uso de nuevas herramientas interculturales en el siglo XXI, Comunidades del cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi Periodo 2011-2012, (Trabajo de titulación de licenciada a periodismo), Recuperado de <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/4403/1/UDLA-EC-TPE-2014-03.pdf>
- Asamblea nacional, (2011). Ley de medicina tradicional ancestral. República de Nicaragua.
- Barriga, H. M. (2018). Propuesta de diseño de envases que promueva y difunda los beneficios de la medicina ancestral en jóvenes de 17 a 25 años, de la ciudad de Quito. Recuperado de: <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/8791/1/UDLA-EC-TDGI-2018-14.pdf>
- Bartolomé, A. (1952). Análisis de la producción y aplicación de programas audiovisuales didácticos, España, Universidad de Barcelona.
- Brisset, E. D. (2011). Análisis Fílmico y audiovisual. Barcelona, UOC, ISBN: 978-84-9788-959-9.

- Borja, A. M. (2017). Diseño de una instalación para efectos visuales en postproducción de video. (Proyecto fin de grado). Universidad Politécnica de Madrid:Escuela técnica superior de ingeniería y sistemas de telecomunicación. España
- Cabezas, F., Romero, J. E., & marcelo, A. (2018). Desarrollo de libro pop-up lúdico con realidad aumentada sobre leyendas guayaquileñas para incentivar la lectura infantil. Recuperado de: <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/11770/1/T-UCSG-PRE-ART-IPM-151.pdf>
- Calderon, J. M. (2013). Diseño de material didáctico para enseñanza de etnias ecuatorianas (Libro Pop-up, para niños de cuarto año de educación básica.). Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/46144468.pdf>
- Castro, K. & Rodrigo, S. J. (1999). Dibujos Animados y Animación. Quito: CIESPAL.
- Cedeño, G. A. (2019). Diseño e implementación de un sistema en realidad aumentada para el fortalecimiento del turismo ancestral en la ciudad de jipijapa. Recuperado de: <http://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/1604/1/UNESUM-ECU-REDES-2019-50.pdf>
- Chuqui, B. J. (2016). Desarrollo de un libro ilustrado con imágenes desplegadas (pop-up) del día de los difuntos, de la parroquia Ignacio flores, con el fin de difundir el hábito cultural tradicional, en los niños del primer año del centro de educación básica “monseñor Lorenzo voltoline” en el período 2016. Recuperado de: <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3617/1/T-UTC-000011.pdf>
- Correa, C. M. (Agosto de 2002). Protección y promoción de la medicina tradicional consecuencias para la salud pública en los países en desarrollo. Recuperado de: <http://apps.who.int/medicinedocs/documents/s21404es/s21404es.pdf>
- Cornelio, E. G. S. (2011). Diseño audiovisual. Universidad Oberta de Catalunya: UOC. PID\_00178318.
- De Lamo, Y. (2016). Preproducción, producción y postproducción de un videoclip musical, Universidad Politécnica de Catalunya.
- De la Torre, A. (2015). Los saberes ancestrales y su incidencia en los jóvenes del Cantón playas. Recuperado de

<https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/3826/UPSE-TCS-2015-0013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Díaz (2007). Arte y Diseño multimedia: el cruce entre dos maneras de entender el mundo. En La ferla, J. (2007). el medio es el diseño audiovisual. (pp. 43-49). Universidad Buenos Aires: Catedra La Ferla.

Domínguez. D. & Terán, G. (2019). Saberes ancestrales de cuidadoras de niños de 1 a 5 años con enfermedades diarreicas agudas, Riobamba 2019. (Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Licenciada en Enfermería). Riobamba, Ecuador.

Dr. Calduch, R. (1998), Métodos y técnicas de investigación internacional, catedrático de derechos internacionales público y relaciones internacionales, Universidad complutense de Madrid, obtenido de <https://www.ucm.es/data/cont/docs/835-2018-03-01-Metodos%20y%20Tecnicas%20de%20Investigacion%20Internacional%20v2.pdf>

Endara, L. & Botero, F. (2000). Mito, Rito, Símbolo, Lecturas antropológicas. Instituto de antropología Aplicada, Quito

Fidias. G. (2006), El proyecto de investigación, introducción de la metodología científica, Caracas , Republica Boliviana de Venezuela, Editorial Episteme, ISBN 980-07-8529-9 Recuperado de <https://evidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACION-C3%93N-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf>

Gajardo, M. P. (2010). Motion Graphics, Responsabilidad social y comunicación. (Proyecto para optar al título de diseñador gráfico). Universidad de Chile.

Geist, I. (2006). El Ritual como Sintagmática del sentido, Barcelona, Editorial: Gedisa, Recuperado de [https://ddd.uab.cat/pub/designis/designis\\_a2006m4n9/designis\\_a2006n9p269.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/designis/designis_a2006m4n9/designis_a2006n9p269.pdf)

Gómez. G, et al, (1996), Metodología de la Investigación cualitativa (p.p:32-36). Recuperado de <https://juanherrera.files.wordpress.com/2008/05/investigacion-cualitativa.pdf>

- Guzmán, A. (2014). El flujo de trabajo como relato de la producción animada colombiana.20.
- Guillén, R. V., & Zhiminaicela, J. C. (2016). Implementación de turismo de salud en el Cantón nabon con base en medicina ancestral. Universidad del Azuay. Cuenca.
- Herráiz, Z. (2010). Grafismo audiovisual: el lenguaje efímero recursos y estrategias. Universidad Politécnica de Valencia.
- Hidrovo, T. (2015). Ciencia y saberes ancestrales: Relación entre dos formas de conocimiento e interculturalidad epistémica. Recuperado de <https://www.uleam.edu.ec/wp-content/uploads/2015/04/4112-investigacion-pueblos-y-nac-ancestrales.compressed1.pdf>
- Iza C. y Ushiña C. (2018). Diseño audiovisual enfocado a facilitar la difusión de jóvenes emprendedores del Cantón Mejía. (Proyecto de Investigación). Universidad Técnica de Cotopaxi. Latacunga. Ecuador.
- Jamioy, M. J. N. (1997). Los saberes indígenas son patrimonio de la humanidad, Universidad central. Bogotá. Colombia.
- Jiménez, P. Hernández, M. et al. (2015). Los saberes en medicina tradicional y contribución al desarrollo rural: estudio de caso Región Totonaca, Veracruz. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-09342015000801791&script=sci\\_arttext#B19](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-09342015000801791&script=sci_arttext#B19)
- Jefatura Comunicación, (s.f.), Gobierno autónomo descentralizado Salcedo 2019-2023, <https://www.salcedo.gob.ec/informativo/el-canton-salcedo/>
- Kim, E. & Szlifman, M. (2011). Acerca del diseño audiovisual: una forma de pensamiento. En La ferla, J. & Reynal, S. (2011). Territorios audiovisuales. (pp. 283-294). Buenos Aires: Librería.
- La hora (2004). Salcedo tiene 85 años de historia. la hora. [https://lahora.com.ec/noticia/1000274533/salcedo-tiene-85-aos-de-historia?fbclid=IwAR14fZOlsE2knt\\_iWfiHadaPFHbXx-R61iOlf12s5OIWEmPsZc7cAUwKs0c](https://lahora.com.ec/noticia/1000274533/salcedo-tiene-85-aos-de-historia?fbclid=IwAR14fZOlsE2knt_iWfiHadaPFHbXx-R61iOlf12s5OIWEmPsZc7cAUwKs0c)

- La hora, (2013), Chamanes y curanderos, los remedios se transmiten en generación en generación. Obtenido de <https://lahora.com.ec/noticia/1101564161/chamanes-y-curanderos-los-remedios-se-trasmiten-de-generacin-en-generacin->
- Lojano, R., Plasencia, J., (2016). Implementación de Turismo de salud en el cantón Nabón con base en medicina ancestral. Facultad de Filosofía, letras y ciencias de la educación. Universidad Azuay. Cuenca.
- López, A. Gutiérrez, L. et al. (Coord.). (2016). Guía de creación audiovisual. De la idea a la pantalla. Cooperación Española.
- Lupton. E. & Cole. P. J. (2016). Diseño gráfico nuevos fundamentos. Barcelona. Gustavo Gili.
- Maisanche, F. (25 de Enero de 2019). Medicina ancestral, opcion para la salud. *La hora*, pág. 1.
- Martínez, J. & Fernández, F. (2010). Manual del productor audiovisual. Barcelona, UOC, ISBN: 978-84-9788-930-8.
- Martin, A. (2015). El grafismo en los informativos de las televisiones estadounidenses, (master en producción digital), Universidad Politécnica de Valencia, Gandía.
- Maya, E. (2014), Métodos y técnicas de investigación, Universidad Nacional Autónoma de México, Recuperado de [https://arquitectura.unam.mx/uploads/8/1/1/0/8110907/metodos\\_y\\_tecnicas.pdf](https://arquitectura.unam.mx/uploads/8/1/1/0/8110907/metodos_y_tecnicas.pdf)
- Mayorga. P., (2019) Entornos gráficos interactivos como herramienta de conservación, y transmisión de saberes ancestrales para niños de la comunidad Tomabela. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- Méndez, G, J, A. (2017). El grafismo americano: Análisis y Evolución en el cine de animación 3D. (Trabajo final de grado), Universidad Politécnica de Valencia, Gandía.
- Ministerio de educación de Ecuador (2009, s/n), Kichwa, Yachakukkunapa Shimiyuk Kamu, <https://educacion.gob.ec/wp->

content/uploads/downloads/2013/03/RK\_diccionario\_kichwa\_castellano.pdf?fbclid=IwAR14fZOlsE2knt\_iWfiHadaPFHbXx-R61iOlf12s5OIWEmPsZc7cAUwKs0c

- Monier, B. Z., & Orduño, A. C. (2016). La medicina tradicional y natural y los ensayos clínicos: un reto de las ciencias médicas en el siglo XXI. *Medisan*, 4.
- Montero, J. & Paz, A. (2013). Historia audiovisual para una sociedad audiovisual. Bogotá, ISSN: 0121-1617
- Mónaco, A. M. (2013). El ABC de la producción audiovisual. Buenos Aires, CICCUS. ISBN: 978-987-693-031-4.
- Mutis, J. (2018). Introducción a la producción audiovisual. Bogotá, Universidad Manuela Beltrán.
- Ortiz, M. (2018). Producción y realización en medios audiovisuales. RUA universidad de Alicante.
- Pardo Fernández, A. (2014). Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales. EUNSA. <https://elibro.net/es/ereader/utcotopaxi/47158?page=59>
- Pérez, D. (2019). Entendimiento el flujo de trabajo para producir Motion Graphics. Recuperado de <https://www.dessignare.com/2019/04/entendiendo-el-flujo-de-trabajo-de-motiongraphics.html>
- Philippe. L. J. (2014). Lista de plantas medicinales comunes en la Subregión andina: propuestas para su integración en los sistemas de salud. Lima, Perú.
- Ráfols, R. & Colomer, A. (2003). El diseño Audiovisual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ramos, E. (2016), Método y técnicas de investigación, obtenido de [https://www.academia.edu/27845971/M%C3%A9todos\\_y\\_t%C3%A9cnicas\\_de\\_investigaci%C3%B3n](https://www.academia.edu/27845971/M%C3%A9todos_y_t%C3%A9cnicas_de_investigaci%C3%B3n)
- Rodríguez, G. & Del Olmo, J. (2012). Notas esenciales sobre el diseño Gráfico Audiovisual. Madrid: Bubok. ISBN: 978-84-9009-115-9.
- Rubio, M. (2019). El grafismo en los informativos de televisión española. (Master en Producción Digital). Universidad Politécnica de Valencia. Gandía.

- Ruiz, A. L. (2014). Los conocimientos tradicionales asociados con prácticas de medicina ancestral, como un aporte en el uso de nuevas herramientas interculturales en el siglo XXI. Comunidades del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi Periodo 2011-2012. Recuperado de: <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/4403/1/UDLA-EC-TPE-2014-03.pdf>
- Saberes ancestrales. Para preservar el bienestar y la armonía en las comunidades indígenas (2011). Saberes ancestrales. Para preservar el bienestar y la armonía en las comunidades indígenas, diagnóstico de la medicina tradicional, base de identidad de los pueblos indígenas del Pacífico, Centro y Norte de Nicaragua / APRODIN. 1ª. Managua: APRODIN.
- Sánchez B. (2015), Grafismo y contenidos audiovisuales de servicio público: contribuciones del diseño gráfico audiovisual a la divulgación del conocimiento. Facultad de Filosofía. UNED.
- Sandoval, E. J., & Balseca, X. C. (Marzo de 2018). Diseño de un producto editorial ilustrado para la puesta en valor de una comunidad en la provincia de Cotopaxi. Recuperado de: <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4427/1/PI-000632.pdf>
- Semblantes, C. (2018). Motion Graphics que promueva la visita turística a los lugares más representativos de la ciudad de Quito. Facultad de comunicación y artes audiovisuales, Quito.
- Shaw, A. (2016). Design for Motion, Motion Desing Techniquez & Fundamentals, Focal Press, New York. ISBN: 978-1-138-81209-3.
- Tamayo, a. D., & Vargas, J. M. (Marzo de 2017). Diseño de 5 personajes 3d basados en las deidades de la cosmovisión Cosanga-Píllaro, para el fortalecimiento de la identidad cultural en la parroquia panzaleo. Recuperado de: <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3951/1/T-UTC-0391.pdf>
- Tapia, M. (2014). Prácticas y Saberes Ancestrales de los Agricultores de san Joaquín. (Maestría en Agroecología tropical Andina). Universidad Politécnica Salesiana. Quito. Ecuador.

- Telegrafo, E. (10 de Noviembre de 2013). *google*. Recuperado de: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/regional/1/120-yachacs-practican-medicina-primaria-en-zona-rural-de-cotopaxi>
- Telégrafo, E. (16 de Julio de 2014). *google*. Recuperado de: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/regional/1/san-buenaventura-revivio-la-tradicional-y-colorida-comparsa-en-honor-a-su-santo>
- Telégrafo, E. (16 de Julio de 2016). *google*. Recuperado de: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/de7en7/1/medicina-ancestral-sabiduria-que-no-desaparecera>
- Terán, J. N. I. (2017). *Medicina Ancestral, La riqueza ecuatoriana*. Universidad Politécnica Salesiana, Quito. Ecuador.
- Turner, W. V. (1988). *El proceso ritual. Estructura y antiestructura*, Madrid, Editorial: Altea, Taurus, Alfaguara, S.A. Recuperado de [https://www.academia.edu/34313513/Victor\\_Turner\\_El\\_Proceso\\_Ritual](https://www.academia.edu/34313513/Victor_Turner_El_Proceso_Ritual)
- Valero. S. J. L. (2004). *El grafismo en la información televisiva*. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Valero. S. J. L. (2009). *Clasificación del grafismo de contenidos en los informativos de televisión*. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Vega, E. (2017). *eugeniovega.es*. Recuperado de <http://www.eugeniovega.es/asignaturas/audio/audio.htm>.
- Vega, J. (2017). *Ilustración digital de los personajes principales del Inty Raymi a partir de un análisis morfológico del archivo de una comunidad del cantón Salcedo provincia de Cotopaxi, (Proyecto de investigación) Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Ecuador*.
- Vega, J. F., & Arteaga, E. E. (Julio de 2016). *Elaboración de una historieta ilustrada sobre la fiesta de la parroquia san buenaventura del cantón Latacunga, mediante la aplicación de técnicas de ilustración, para la difusión turística*. Recuperado de: <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3618/1/T-UTC->

000014.pdf?fbclid=IwAR068l\_e3HsS8UaoDPxC3n9ifSLMIev6RLsm5ty0wMifP  
DsCby\_fUg4CSs8

Velasco, M. A., & Melena, A. F. (2017). Costumbres y tradiciones del cantón guano, propuesta de una serie de libros pop-up para los niños del cantón. Recuperado de: <http://dspace.espoch.edu.ec/bitstream/123456789/7857/1/88T00239.pdf>

Vistazo, (2014). Medicina Natural, recuperado de [https://www.vistazo.com/sites/default/files/turnjsmagazine/2251/turnjsmagazines/sourcepdf/medicina\\_natural.compressed.pdf](https://www.vistazo.com/sites/default/files/turnjsmagazine/2251/turnjsmagazines/sourcepdf/medicina_natural.compressed.pdf)

Wells, P. (2007). Fundamentos de la animación. Barcelona: Parramón.

Zurita, M. G. (2016). Las plantas medicinales: principal alternativa para el cuidado de la salud, en la población rural de Babahoyo, Ecuador. . *Anales de la Facultad de Medicina,*

## 17. ANEXOS

### Anexo 1: Hoja de vida del Docente M.Sc. Sergio Chango



#### Sergio Eduardo Chango Pastuña

DISEÑADOR GRÁFICO - ARTISTA CONCEPTUAL 2D

CÉDULA DE CIUDADANÍA: 050237217-0  
 CÉDULA MILITAR: 8405200372  
 FECHA DE NACIMIENTO: 11/04/1984  
 LUGAR DE NACIMIENTO: Latacunga  
 EDAD: 32 años  
 DIRECCIÓN DOMICILIARIA: Cotopaxi - Latacunga - Ecuador  
 Ciudadela los Molinos M5-C13  
 TELÉFONO: 032663627

#### PERFIL

Diseñador gráfico, artista conceptual 2D, muralista, y productor audiovisual latacungueño, enfatiza temáticas sustanciales que van más allá de lo superficial, demostrando que la creatividad es infinita dentro del campo del diseño y las artes visuales.



0999739542



graffitolata@hotmail.com  
 sergiochango741@gmail.com



Graffito Lata Latacunga Wmc

#### EDUCACIÓN

- Maestría en Postproducción Audiovisual Digital Escuela Politécnica del Litoral (Actualmente en proceso de Titulación)
- Ingeniería en Diseño Gráfico Universidad Cristiana Latinoamericana.
- Tecnólogo en Diseño Gráfico I.T.S. Victoria Vásquez Cuví.
- Bachiller Técnico en Mecánico Industrial I.T.S. Ramón Barba Naranjo.

#### CURSOS Y ESPECIALIZACIONES:

- |  |                 |
|--|-----------------|
| • Taller de Aerografía   | TALLER GRAFFITO |
| • Escultura y Maquetación  | TALLER GRAFFITO |
| • Ilustración Análoga y Digital                                      | TALLER GRAFFITO |
| • Muralismo  | TALLER GRAFFITO |
| • Preparación de Superficies y Alta Decoración                       | MONTO           |
| • Dibujo Artístico   | U.T.C.          |
| • Técnicas de Representación Gráfica                                 | U.T.C.          |
| • I Congreso Ecuatoriano de Identidad Cultural y Turismo Comunitario | CECATERE        |
| • Semiótica de Diseño Andino   | U.T.C.          |
| • Técnicas e Instrumentos de evaluación de aprendizaje               | U.T.C.          |
| • Proyectos Formato Semplades  | U.T.C.          |
| • Community Management y Social CRM                                  | U.T.C.          |
| • Art Concept  | XUPUY WORKSHOP  |
| • Creación de Personajes Análogos – Digitales                        | XUPUY WORKSHOP  |
| • Taller de Video Mapping  | TORNO           |
| • Assimilate Scratch Corrección de Color Avanzado                    | EDCOM-ESPOL     |

#### HABILIDADES EN SOFTWARES:

- ILLUSTRATOR
- PHOTOSHOP
- ADOBE PREMIER
- AUDITION
- AFTER EFFECTS
- PAINTER X
- SKETCHBOOK PRO



**Anexo 2:** Hoja de vida del Estudiante Carlos Alexander Chancusig Chancusig





**CARLOS ALEXANDER  
CHANCUSIG CHANCUSIG**  
Diseñador Gráfico



**Cédula de Ciudadanía :** 050342059-8  
**Fecha de Nacimiento:** 12-12-1996  
**Lugar de Nacimiento:** Latacunga-Cotopaxi  
**Edad:** 23 Años  
**Dirección Domiciliaria:** Cotopaxi- Latacunga –  
 Tanicuchi



**CONTACTO**

**Celular:** 0995130554  
**Correo:** carlosch1296@hotmail.com



**EDUCACIÓN**

**Educación Primaria:**  
 Batalla de Panupali  
**Educación Secundaria:**  
 Comil N° 13 "Patria" -Bachiller en Ciencias  
 Generales  
**Educación Superior:**  
 Universidad Técnica de Cotopaxi(Cursando)



**HABILIDADES EN SOFTWARES**

-Software  
 -Photoshop  
 -Ilustrador  
 -Adobe Premiere  
 -Adobe Audition





**Practicas Pre-profesionales**  
 CACTU (Corporación de asociaciones comu-  
 nitarias de Tungurahua y Cotopaxi)

Anexo 3: Hoja de vida de la Estudiante Adriana Lizbeth Sánchez Moposita



**ADRIANA LIZBETH  
SÁNCHEZ MOPOSITA**  
Diseñadora Gráfica

**CONTACTO**  
**Celular:** 0979135320  
**Correo:** Adriana\_san003@hotmail.com

**EDUCACIÓN**  
**Educación Primaria:**  
 "El Vergel"  
**Educación Secundaria:**  
 Unidad Educativa "Hispano América"  
**Educación Superior:**  
 Universidad Técnica de Cotopaxi (Cursando)

**HABILIDADES EN SOFTWARES**  
 -After Effects  
 -Ilustrador  
 -Photoshop

**Practicas Pre-profesionales**  
 CACTU (Corporación de asociaciones comunitarias de Tungurahua y Cotopaxi)

**Ae Ai Ps**

**Anexo 4:** Modelo de entrevista

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

**Tema:** GRAFISMO AUDIOVISUAL DE LOS RITUALES DE MEDICINA ANCESTRAL EN LA PARROQUIA SAN MIGUEL SALCEDO.

**Fecha:**

**Entrevistado:**

**Profesión:**

**OBJETIVO:**

Conocer su opinión como profesional y requerimientos de un grafismo audiovisual con el propósito de desarrollar un grafismo audiovisual sobre los rituales de medicina ancestral.

**ENTREVISTA**

1. ¿Qué es el grafismo audiovisual?
2. ¿Cómo se incorpora el grafismo audiovisual en un producto?
3. ¿Recursos importantes que debe llevar un grafismo audiovisual?
4. ¿Cuál fue su experiencia al trabajar un producto de grafismo audiovisual?
5. Recomendaciones de como trabajar en tiempos de pandemia un medio audiovisual incorporando el grafismo.
6. ¿Qué le parece la idea de desarrollar un grafismo audiovisual sobre de los rituales de medicina ancestral?

[www.utc.edu.ec](http://www.utc.edu.ec)

Av. Simón Rodríguez s/n Barrio El Ejido /San Felipe. Tel: (03) 2252346 - 2252307 - 2252205

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

### Anexo 5: Modelo de encuesta



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

#### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**Tema:** GRAFISMO AUDIOVISUAL DE LOS RITUALES DE MEDICINA ANCESTRAL EN LA PARROQUIA SAN MIGUEL SALCEDO.

La encuesta tiene como objetivo conocer su opinión sobre el desarrollo de un grafismo audiovisual o video animado (combinación colores, sonidos, movimientos, a dibujos u objetos fijos) de los rituales de medicina ancestral en donde se dará a conocer al señor Heriberto Tercero como un personaje representativo del tema mencionado.

De antemano gracias por su colaboración.

#### Encuesta a jóvenes

1. ¿Conoce usted sobre los rituales de la medicina ancestral?
  - Si
  - No
2. ¿Cree usted que existe algún proceso para realizar un ritual de medicina ancestral?
  - Si
  - No
  - Tal vez
3. ¿Cree usted que todas las personas pueden practicar rituales de medicina ancestral?
  - Si
  - No
4. ¿Con que frecuencia usted se realiza limpieas y curaciones?
  - Todos los días
  - Cada semana
  - Cada mes
  - Otra .....
5. ¿Ha sentido usted una energía positiva al momento de realizar las limpieas y curaciones?
  - Si
  - No

[www.utc.edu.ec](http://www.utc.edu.ec)

Av. Simón Rodríguez s/n Barrio El Ejido /San Felipe. Tel: (03) 2252346 - 2252307 - 2252205

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)



6. ¿Qué ritual utiliza usted?
  - Cuy
  - Hierbas
  - Vela
  - ninguno
7. De su elección anterior ¿Por qué usted utiliza ese ritual?  
.....
8. ¿A qué lugares va usted para realizarse limpias y curaciones?  
.....
9. ¿Considera que un grafismo audiovisual (colocación de colores, sonidos, movimientos a dibujos u objetos estáticos) sirva como material adecuado para la difusión de los rituales de la medicina ancestral?
  - Si
  - No
10. ¿Qué aspectos importantes recomienda que se deba añadir al grafismo audiovisual (colocación de colores, sonidos, movimientos, a dibujos u objetos estáticos) sobre los rituales de la medicina ancestral?  
.....
11. ¿conoce usted productos comunicacionales en donde se haya difundido limpias y curaciones?
  - Si
  - No
12. ¿Qué le parece la propuesta de desarrollar un grafismo audiovisual (colocación colores, sonidos, movimientos, a dibujos u objetos estáticos) para la conservación y difusión de los rituales de medicina ancestral?  
.....
13. ¿En qué plataformas digitales le gustaría conocer acerca de este tipo de información?
  - Facebook
  - Instagram
  - YouTube
  - Otra .....



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI  
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**Tema:** GRAFISMO AUDIOVISUAL DE LOS RITUALES DE MEDICINA ANCESTRAL EN LA PARROQUIA SAN MIGUEL SALCEDO.

La encuesta tiene como objetivo conocer su opinión sobre el desarrollo de un video animado (combinación colores, sonidos, movimientos, a dibujos u objetos fijos) de los rituales de medicina ancestral en donde se dará a conocer al señor Heriberto Tercero como un personaje representativo del tema mencionado.

De antemano gracias por su colaboración.

**Encuesta a los moradores de la Comunidad Papahurco**

1. ¿Conoce usted al señor Heriberto Tercero?
  - SI
  - NO
2. ¿Cómo le considera usted al señor Heriberto Tercero?  
.....
3. ¿Cree usted que el señor Heriberto Tercero representa los saberes sobre los rituales de la medicina ancestral? ¿Por qué?  
.....
4. ¿Conoce usted sobre los rituales de la medicina ancestral?
  - SI
  - NO
5. ¿Cree usted que existe algún proceso para realizar un ritual de medicina ancestral?
  - SI
  - NO
6. ¿Cree usted que todas las personas pueden practicar rituales de medicina ancestral?
  - SI
  - NO

[www.etc.edu.ec](http://www.etc.edu.ec)

Av. Simón Rodríguez s/n Barrio El Ejido /San Felipe. Tel: (03) 2252346 - 2252307 - 2252205

**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)



7. ¿Cada que tiempo usted se realiza limpieas y curaciones?
  - TODOS LOS DIAS
  - CADA SEMANA
  - CADA MES
  - ALGUNA DOLENCIA
  - OTRA
8. ¿Ha sentido usted algún tipo energía positiva al momento de realizar las limpieas y curaciones?
  - SI
  - NO
9. ¿Qué ritual utiliza usted?
  - CUY
  - HIERBAS
  - VELAS
  - OTROS
10. De su elección anterior ¿Por qué usted utiliza este ritual?  
.....
11. ¿A qué lugares acude usted para realizarse limpieas y curaciones?  
.....
12. ¿Considera que un video animado (colocación de colores, sonidos, movimientos a dibujos u objetos fijos) sirva como material adecuado para la difusión de los rituales de la medicina ancestral?
  - SI
  - NO
13. ¿Qué aspectos importantes recomienda que se deba añadir al video animado (colocación de colores, sonidos, movimientos, a dibujos u objetos fijos) sobre los rituales de la medicina ancestral?  
.....



14. ¿conoce usted videos donde se observe temas sobre limpieas y curaciones?
- SI
  - NO
15. ¿Qué le parece la propuesta de desarrollar un video animado (colocación colores, sonidos, movimientos, a dibujos u objetos fijos) para la conservación y difusión de los rituales de medicina ancestral?
- .....
16. ¿En qué plataformas digitales le gustaría conocer acerca de este tipo de información?
- FACEBOOK
  - INSTAGRAM
  - YOUTUBE
  - OTRO



Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi

## Anexo 6: Guion técnico

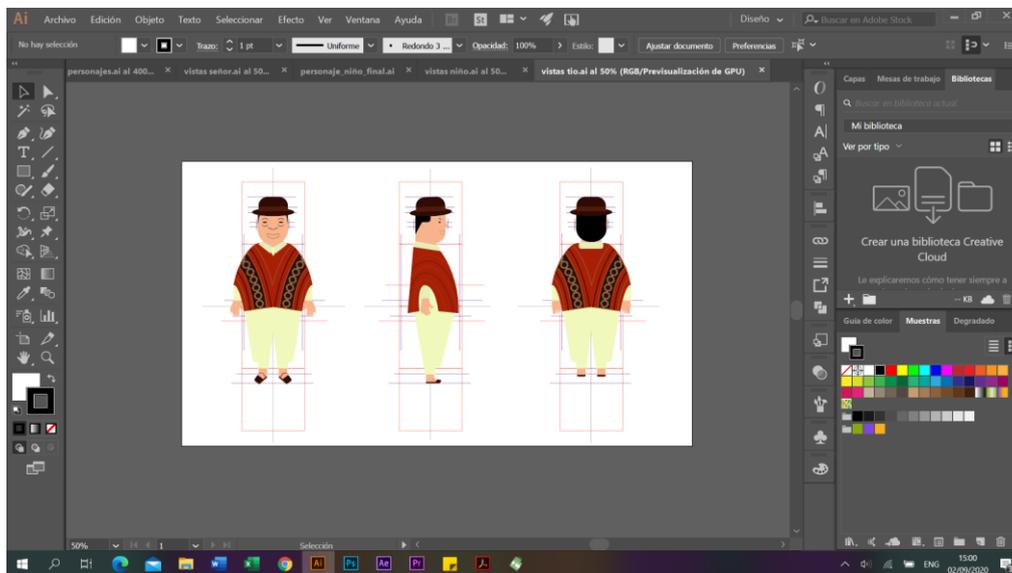
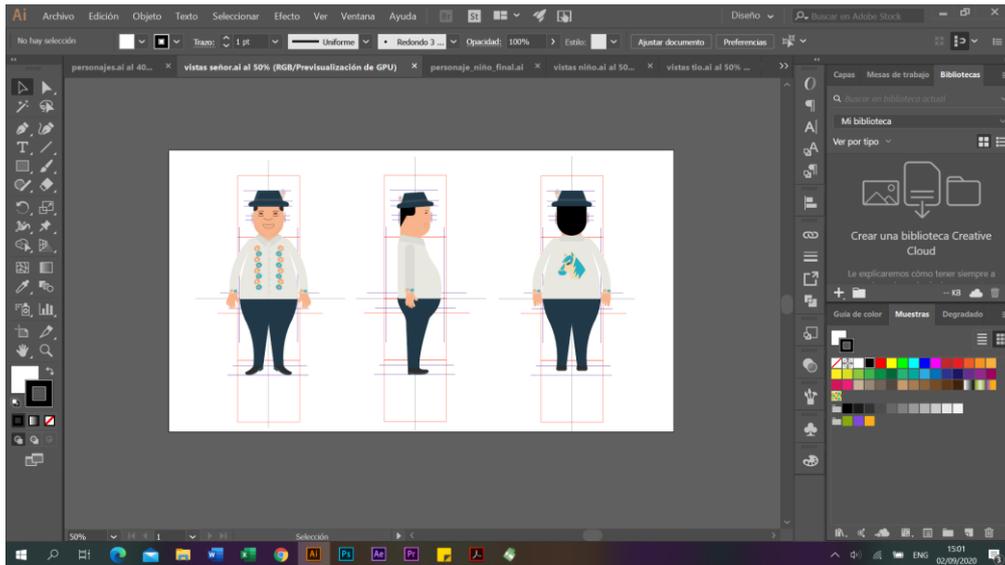
SECUENCIA	ESCENA	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO	SONIDO	Duración Plano	Duración total
1	1	Pequeña introducción	General	Música y voz en off	15"	15"
	2	Nombre del proyecto – Hombre cuy	General		5"	5"
	3	Ave volando entre los cielos	Detalle		5"	5"
2	1	Bebé en cuna de pétalo	Detalle		3"	3"
	2	Nacimiento de la comunidad Papahurco	General		4"	4"
	3	Barrió el Calvario - Ilustración del tío- niño (Heriberto 7 años)	Americano		5"	5"
	4	Ilustración comunidad Papahurco	General		3"	3"
3	1	Ilustración de la entrada Salcedo	General		5"	5"

	2	Ilustración de residencia donde practica los saberes ancestrales el Sr. Heriberto Tercero	General		5"	5"
4	1	Heriberto realiza el ritual al paciente	General		4"	4"
	2	Heriberto junta las manos y de pronto aparece humo	General		3"	3"
	3	Ilustración de la flor de la camisa de Heriberto en la cual surge y se dispersa en humo convirtiéndose en chakana.	Detalle		6"	6"
	4	Aparece sosteniendo el brebaje con dos manos en la cual sale humo	Detalle		3"	3"

5	1	Del humo aparece el hombre cuy, sosteniendo las plantas medicinales	General		7"	7"
	2	Auspiciantes (Universidad Técnica de Cotopaxi- Diseño gráfico), despliegue de temáticas en transiciones	general		5"	5"

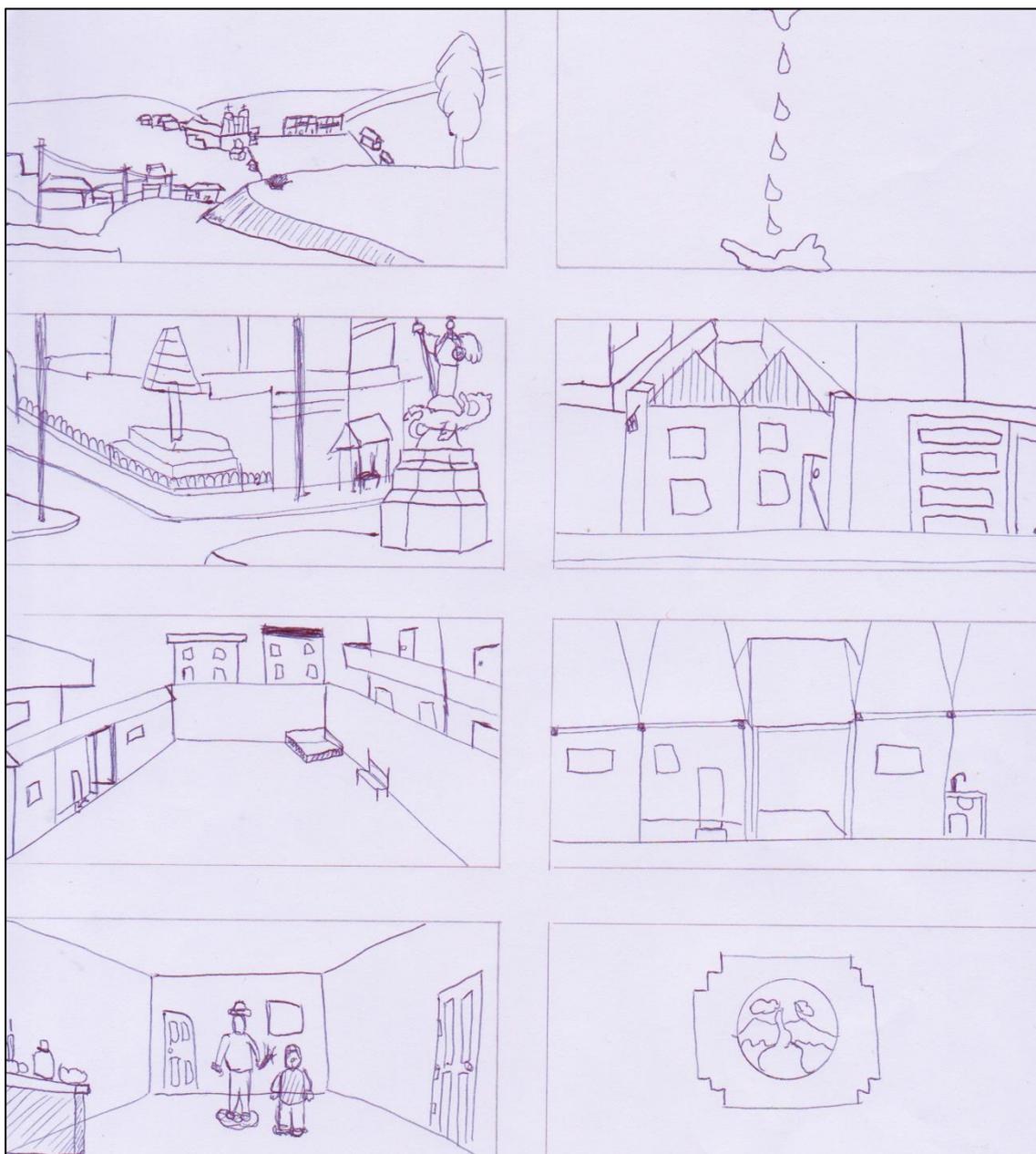
**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

## Anexo 7: Ilustración de bocetos

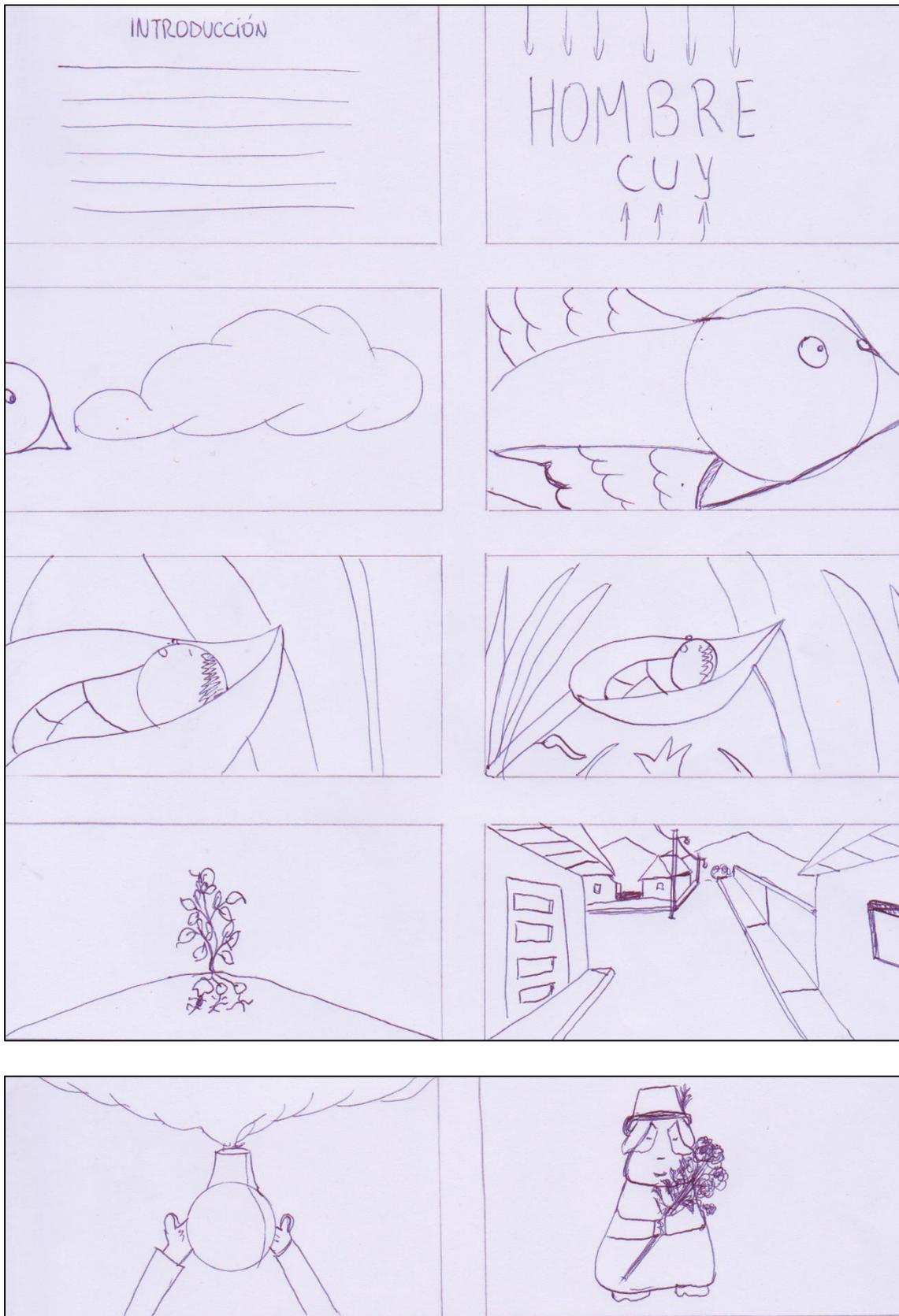


Elaborado por: Sánchez Adriana (2020)

Anexo 8: Storyboard



Elaborado por: Chancusig Carlos (2020)



## Anexo 9: Fichas bibliográficas

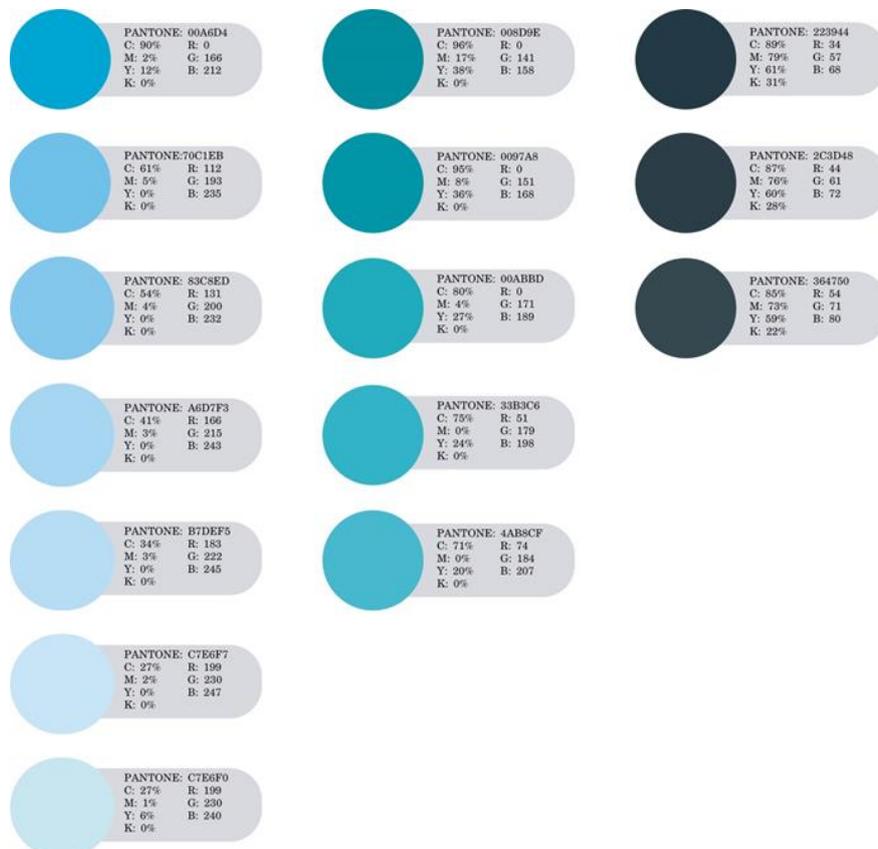
<b>FICHA DE HERIBERTO TERCERO</b>	
<b>DATOS DEL PERSONAJE:</b>	
NOMBRE COMPLETO:	Tomas Heriberto Tercero Quispe
EDAD:	69 años
NACIONALIDAD:	Ecuatoriano
RASGOS DISTINTIVOS:	Cabello corto negro, ojos negros, tez morena, contextura gruesa.
<b>CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE:</b>	
CUALIDADES:	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buen Yachac</li> <li>➤ Amable</li> <li>➤ Trabajador</li> <li>➤ Sociable</li> <li>➤ Colaborador</li> <li>➤ Humilde</li> </ul>
<b>HISTORIA DEL PERSONAJE:</b>	
<p>Tomas Heriberto Tercero Quispe, 69 años de edad. Nacido y actualmente vive en la comunidad de Papahurco barrio El Calvario, Pertenece a la Asociación de Yachac del cantón Salcedo. Heriberto Tercero quedo huérfano a los tres meses de nacido, siendo criado por su madre y abuelos. Al quedarse sin padre, su tío José Tercero (espiritualista) pidió a la madre que le permitiera que Heriberto le ayude en las limpias, es así como a los 7 años de edad empezó a limpiar y aprender todo sobre los rituales de medicina ancestral. Dicen que “sangre con sangre se aprende la letra” es por eso que muchas de las cosas que aprendió le costó fuetizas y garrotazos. Con el pasar del tiempo formo su familia y actualmente trabaja con sus 3 hijos varones en el consultorio ubicado en la Av. Luis A. Martínez y 24 de mayo frente a la balnearia La virgen del cisne. Pero no todo el tiempo trabaja en limpias y curaciones, en su vivienda tiene vacas y terrenos donde trabaja sembrando y cosechando distintas verduras para su consumo y venta. Es por ello que gracias a sus conocimientos, valores, actitudes y aptitudes le ha permitido ser un Buen Yachac, colaborador en todos los eventos sociales que se dan en la comunidad, apoya y dirige la comunidad, en alguna ocasión fue dirigente de la Casa Campesina y el MID de Cotopaxi.</p>	

**Elaborado por:** Sánchez Adriana (2020)

FICHA DE JOSÉ MANUEL TERCERO	
<b>DATOS DEL PERSONAJE:</b>	
NOMBRE COMPLETO:	José Manuel Tercero
NACIONALIDAD:	Ecuatoriano
RASGOS DISTINTIVOS:	Cabello corto negro, ojos negros, tez morena, contextura gruesa.
<b>CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE:</b>	
CUALIDADES:	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Amable</li> <li>➤ Trabajador</li> <li>➤ Humilde</li> </ul>
<b>HISTORIA DEL PERSONAJE:</b>	
<p>José Manuel Tercero (fallecido), fue tío del Yachac Heriberto Tercero. En esos tiempos era soltero. Se dedicaba al chamanismo (espiritualista) e indicaba sus conocimientos a su sobrino Heriberto quien a sus 7 años le ayudaba todas las tardes en las limpiezas y curaciones de los pacientes. José Tercero era Quichua, vestía sombrero blanco, poncho colorado, pantalón blanco y alpargatas, la contextura de su cuerpo era gruesa.</p>	

Elaborado por: Sánchez Adriana (2020)

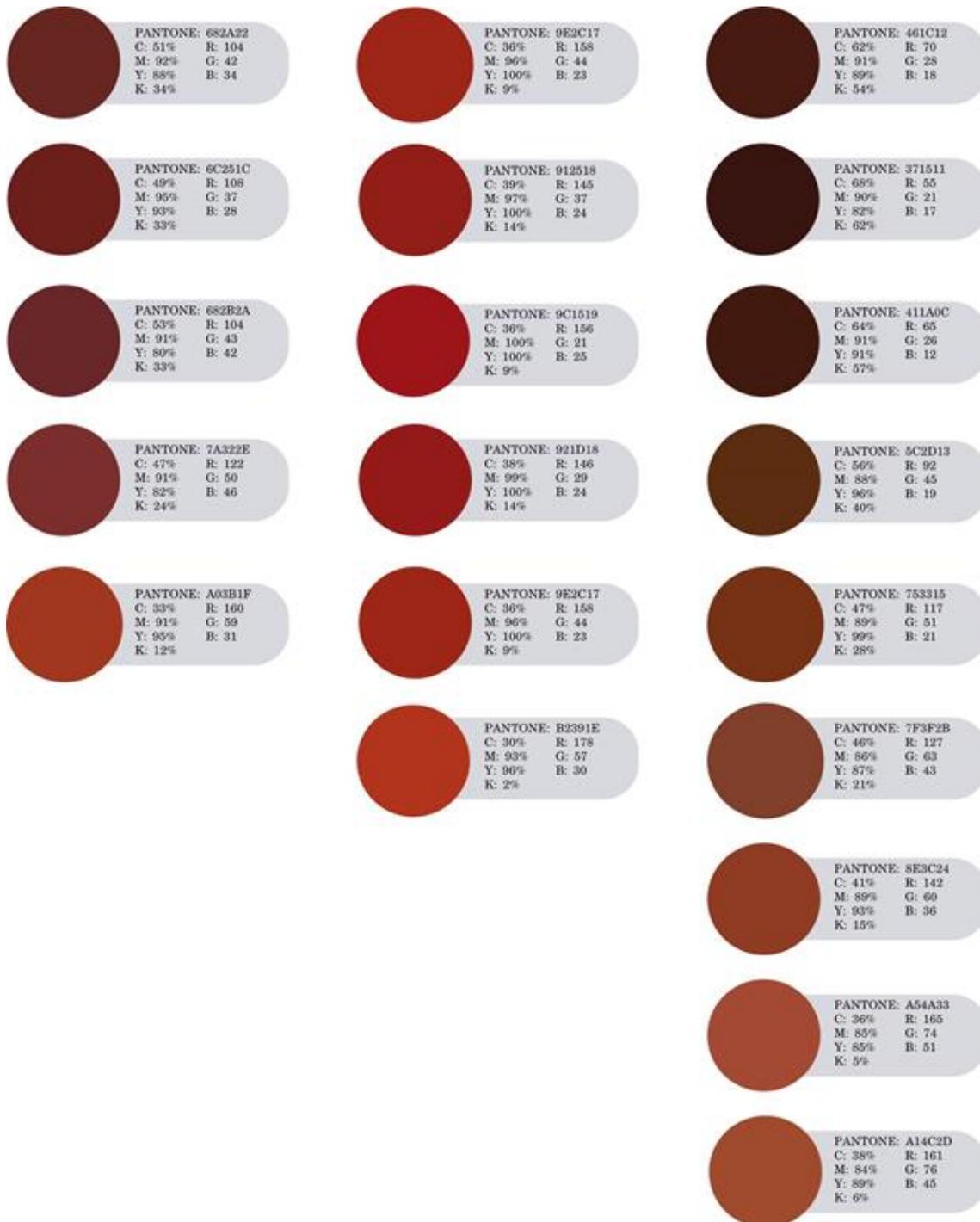
#### Anexo 10: Pantone de color



Elaborado por: Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)



Elaborado por: Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)



Elaborado por: Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)



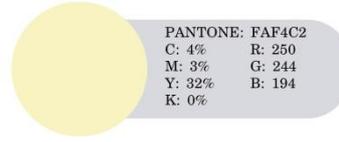
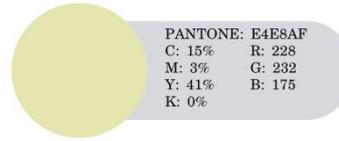
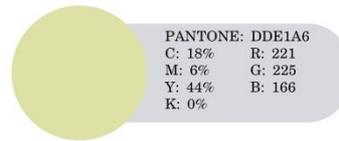
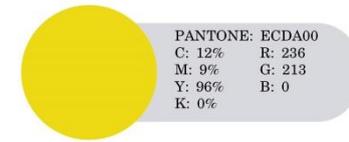
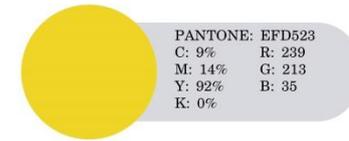
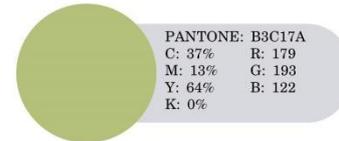
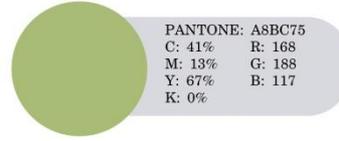
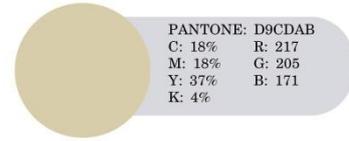
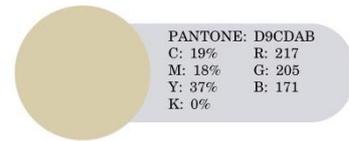
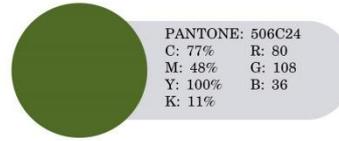
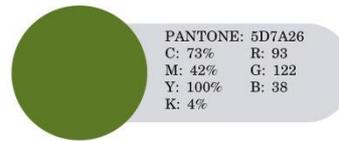
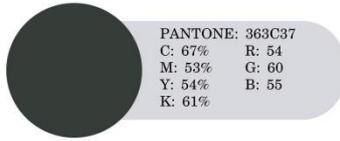
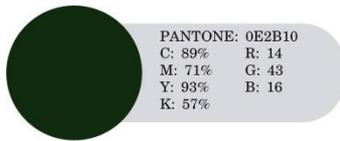
Elaborado por: Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)



Elaborado por: Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)



Elaborado por: Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)



**Elaborado por:** Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

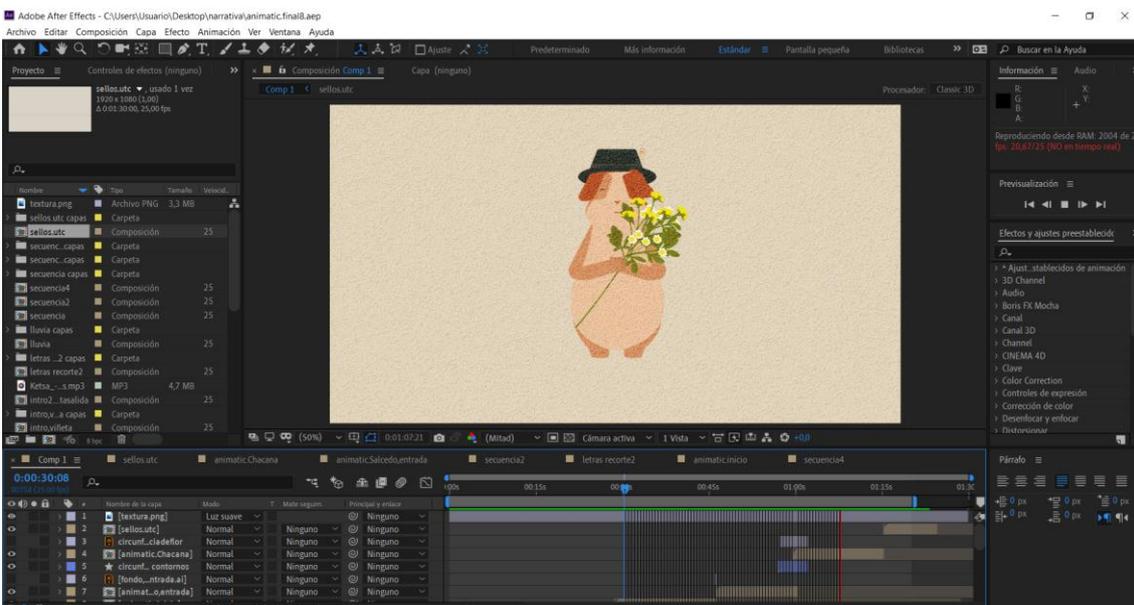


Elaborado por: Chancusig Carlos, Sánchez Adriana (2020)

## Anexo 11: Artes finales



Elaborado por: Chancusig Carlos (2020)



Elaborado por: Chancusig Carlos (2020)

**Anexo 12:** Referencias del sector



**Fuente:** Sandra Toapanta (2018)



**Fuente:** Sandra Toapanta (2018)



**Fuente:** Sandra Toapanta (2018)



**Fuente:** Sandra Toapanta (2018)