Departamento de Posgrados

Maestría en Diseño Multimedia

MUSEO INTERACTIVO DE LA CIUDAD DE AZOGUES

Trabajo de graduación previo a la obtención del título de Magíster en Diseño Multimedia

Autores:
Ing. César Augusto Andrade Carangui
Dis. Graf. Luis Rafael Minchala Aucancela

Directora: Magíster Gabriela Eljuri

Cuenca, Ecuador
2011

Introducción

Como estudiantes de esta Maestría en Diseño Multimedia y concientes de los problemas de identidad cultural que atraviesan las sociedades en general, pretendemos mediante este proyecto de graduación aplicar nuestros conocimientos adquiridos durante estos años de estudio como un aporte a nuestra cultura y sociedad actual.

Este proyecto de graduación tienen como eje central, la aplicación de nuevas tecnologías en los museos y el uso de nuevos medias en las exposiciones, dando surgimiento así a innovadoras tendencias museísticas como espacios interactivos y su aporte a las exigencias de las nuevas sociedades en la transmisión del mensaje.

Este documento también plantea la elaboración del contenido de esta exposición que se pretende comunicar al visitante, este, está basado en una documentación previamente investigada y analizada para la realización del guión temático a emplear, de acuerdo a los recursos y requerimientos de la exposición de nuestro museo; también otro aspecto fundamental tomado en cuenta es el espacio arquitectónico con el que se cuenta para la exposición, recorrido e iluminación del mismo.

Dentro del ámbito comunicacional que tiene por objetivo este museo, se plantea como principio, la exposición interactiva en distintos niveles de lectura, debido a que el mensaje informativo será de carácter didáctico, entretenido y educativo, teniendo en cuenta que el mecanismo que se emplee sea lo suficientemente flexible.

Para la creación de la información y comunicación multimedia nos basamos en la museología, museografía y en los diferentes sistemas de comunicación como por ejemplo el lenguaje verbal, el lenguaje tridimensional de los objetos, el lenguaje audiovisual de la museografía y la inclusión de nuevas tecnologías como pantallas táctiles y sensores de movimiento, todo esto con el afán de alcanzar los objetivos de nuestra tesis.

Los mecanismos y herramientas informáticas y audiovisuales que se utilizarán para el montaje de la exposición dentro del museo, son las mismas que se utilizan en nuestra vida cotidiana, en ciertos casos se realizarán pequeñas adaptaciones a algunos dispositivos.

La interactividad que se plantea en la muestra expositiva, permitirá la participación del visitante mediante sus sentidos físicos, mentales y emocionales, para poder aproximarse al contenido y comprender el mensaje, a través de la aplicación del guión técnico, guiones multimedia o guiones audiovisuales según sea el caso.

Y finalmente dentro de este desarrollo de proyecto se contempla una muestra de la aplicación tecnológica desarrollada de acuerdo a los medios existentes y a las temáticas de dos salas.

Dedicatoria

César Augusto Andrade Carangui

Este trabajo le dedico a Dios porque sin su bendición nada de esto hubiera sucedido.
El esfuerzo que he aplicado en esta tesis también se lo dedico a mi querida abuelita Blanca, es la persona que siempre a creído en mí, ha sido mi mayor ejemplo de trabajo y sacrificio.

Luis Rafael Minchala Aucancela

Esta tesis dedico con mucho cariño a mi Dios, a mis padres a quienes amo profundamente, a mi amada esposa Verónica por creer en mí y estar conmigo a mi lado, a mi hijo que desde el cielo me da las fuerzas necesarias para luchar y conseguir todos mis objetivos.

Agradecimientos

César Augusto Andrade Carangui

Agradezco ante todo a Dios por darme la fuerza para culminar este proyecto.
A la directora de esta tesis Magíster Gabriela Eljuri, por su paciencia y ayuda.

A Magister Juan Lazo por el tiempo y la dedicación brindado para sacar adelante esta maestría. Y a todo el excelente grupo de profesores que aportaron sus valiosos conocimientos durante este proceso.

A mi familia por apoyarme en esta nueva etapa de mi vida profesional, a mi hermano José por su ayuda en el transcurso de esta maestría.
A mi amigo y compañero en el desarrollo de esta tesis Luis Minchala y a todas las personas que aportaron para la alcanzar este objetivo.
A todos ustedes muchas gracias.

Luis Rafael Minchala Aucancela

Con infinita admiración al Creador del Universo por darme la oportunidad de vivir y regalarme una familia maravillosa; a mis padres por ser la razón de mi existencia y por brindarme su apoyo incondicional para cumplir con mis metas y objetivos.

Mi profundo agradecimiento a mi esposa por ayudarme a seguir adelante y culminar una etapa más de mi vida, por compartir todos mis momentos de tristezas y alegrías, gracias por tu apoyo, sin el cual todo hubiera sido más difícil.

A mis hermanos que han sido amigos y compañeros de momentos significativos en mi vida, a mis sobrinos (as) por brindarme su amor y energías para continuar.

A la Directora del proyecto la Magíster Gabriela Eljuri, que con sus consejos nos supo guiar para poder culminar con éxito este proyecto de graduación. De la misma manera al amigo y profesor, Dis. Juan Lazo por compartir los mismos criterios y contribuir a mi crecimiento profesional.

Para mis profesores, en especial a Luis Campos y Christian Oyarzún por su entrega y compromiso con los estudiantes de la maestría, además por ser la motivación para la realización del presente proyecto.

En fin, concluyo mis agradecimientos infinitos a todos quienes pusieron un granito de arena para culminar este proyecto, a mi compañero de trabajo César Andrade, a mis amigos en especial a Andrés R. y a todos quienes me estiman.

Resumen

Como eje central de este proyecto es el aportar al objetivo comunicacional del Museo Interactivo de la Ciudad de Azogues, mediante la aplicación de conocimientos teóricos y prácticos.

Basados en la riqueza étnico cultural Cañari, se planteó el contenido temático, los guiones museológico y museográfico para diseñar la muestra expositiva y de este modo aplicar el desarrollo de nuevas tecnologías existentes en nuestro medio, logrando así un nivel de interactividad entre el visitante y la exposición.

Valiéndonos de las tecnologías comunicativas e informáticas se pretende conseguir una experiencia educativa, didáctica y entretenida a través de nuestros sentidos en este espacio netamente cultural.

Abstract

The central point of this project is to contribute to the communicational objective of the interactive museum of the city of Azogues, thru the application of theoretical and practical knowledge.

Based on the ethno- cultural richness of Cañari, the following thematic content was proposed. Museologic, and museographic scripts in order to design our exposition, as well as to apply new existing techniques in our zone. Achieving thus a level of interaction between the visitor and the exposition.

Using communicative and informative technologies we pretend to achieve an educational, didactic, and entertaining experience thru our senses in this neatly cultural presentation.

Índice

I Capítulo

1. Diagnóstico.....2
1.1 Generalidades.....2
1.2 Justificación.....3
1.3 Marco Teórico.....5
1.4 El Museo Interactivo de la Ciudad de Azogues.....6
1.4.1 Estructura Física del Museo.....6
1.4.2 Ambientación.....10
1.5 Guión Museológico/Museográfico.....12
1.5.1 Sala 1.....13
1.5.2 Sala 2 14
1.5.3 Sala 3 15
1.5.4 Sala 4 16
1.5.5 Sala 5 17
1.5.6 Sala 6 18
1.5.7 Sala 7 19
1.5.8 Sala 8 20

II Capítulo

2. Nuevas Tecnologías.....22
2.1 Tecnología Informática.....23
2.1.1 Recursos Multimedia.....23
2.1.2 Componentes Multimedia.....26
2.1.3 Estructuras Multimedia.....27
2.1.4 Interactividad.....29
2.1.4.1 Niveles de Interactividad.....31
2.1.4.1 Formas de Interactividad o Interfaz Gráfica.....32
2.2 Tecnología de la Comunicación.....34
2.2.1 Recursos Tecnológicos Tangibles.....34

III Capítulo

3. Aplicación de Nuevas Tecnologías Expositivas.....42
3.1 Propuesta Tecnológica.....43
3.1.1 Sala 1 – Maniquí Virtual.....44
3.1.2 Sala 2 – Libro Mural.....48
3.1.3 Sala 3 – Proyección 360º.....52
3.1.4 Sala 4 – Espejo Virtual.....56
3.1.5 Sala 5 – Video Concierto.....60
3.1.6 Sala 6 – Mesa Interactiva.....64
3.1.7 Sala 7 – Cuenta Cuentos y juegos.....68
3.1.8 Sala 8 – Busto Parlante.....72

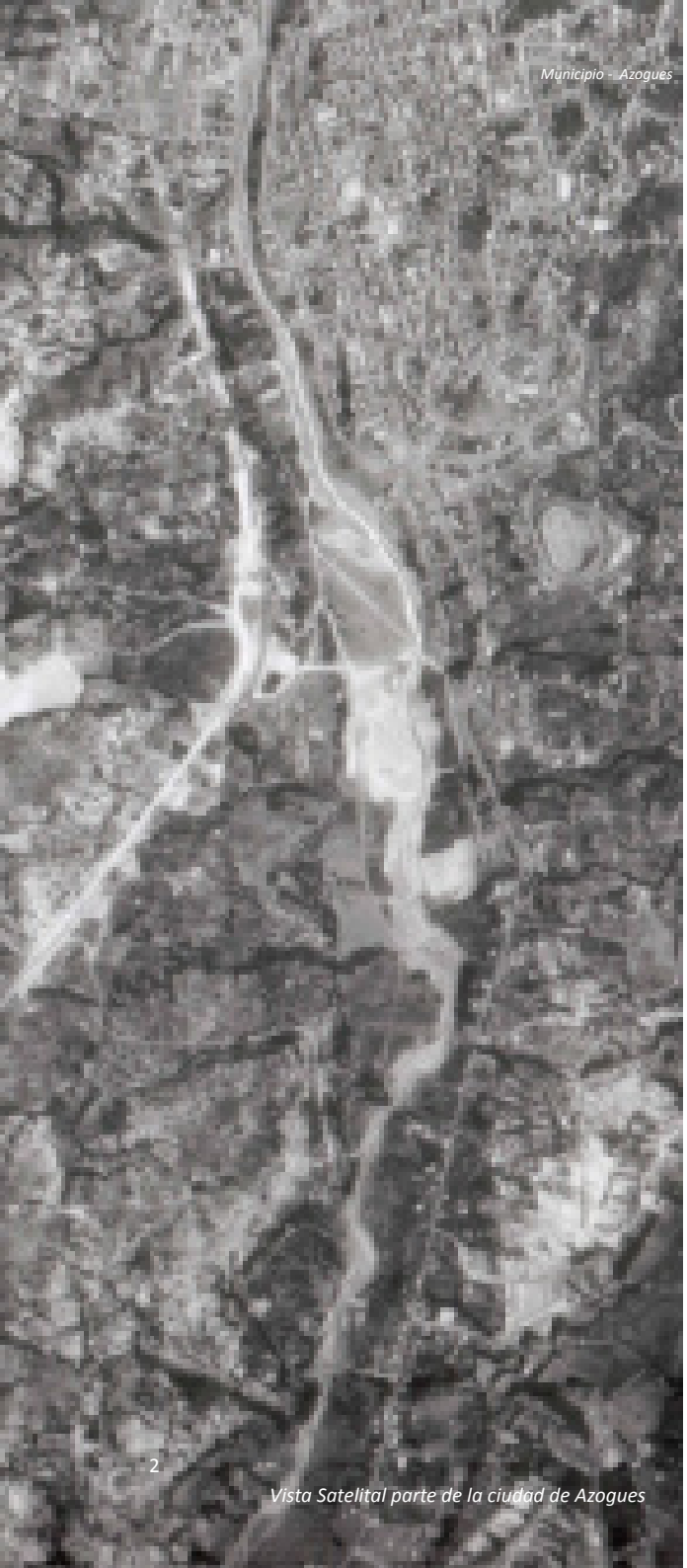
IV Capítulo

4.Prototipos.....78
4.1 Prototipo Sala 2 Libro Mural.....78
4.2 Prototipo Sala 7 Juegos.....82
Conclusiones y Recomendaciones.....88

Bibliografía
Anexo 1 Guión Temático
Anexo 2 Guión Multimedia / Audiovisual
Anexo 3 Ficha de Registro / Casa Hacienda

I

Capítulo
Diagnóstico



Vista Satelital parte de la ciudad de Azogues

1. Diagnóstico

Para emprender este proyecto cultural del MUSEO INTERACTIVO DE LA CIUDAD DE AZOGUES, es importante conocer de manera general el entorno donde se intervendrá con el mismo.

El siguiente tema trata, la investigación e importancia de la cultura Cañari y el enfoque museológico que se quiere dar a la misma mediante los contenidos temáticos del museo, además se hará una breve descripción de lo que será el guión de cada sala, basándonos en investigaciones preliminares realizadas por nosotros mismos, el cual sirve como eje central para la aplicación de este proyecto multimedia.

1.1 Generalidades

La actual provincia del Cañar se encuentra conformada por siete cantones: Cañar, Azogues, Biblián, La Troncal, El Tambo, Déleg y Suscal, todos ellos creados en este orden cronológico. La superficie de la provincia del Cañar, según el Ilustre Municipio de Azogues en 1976 en su estudio nombrado "Cañar: Diagnóstico Socioeconómico y posibilidades de acción", es de 4.514 km2; con una población actual de 231.528 habitantes, según datos estadístico del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC).

Este proyecto Multimedia cultural se implementará en la ciudad de Azogues.

Para la investigación y comprensión de la riqueza étnico-cultural de la provincia del Cañar y una mejor visión de la actual cultura cañari, se ha procedido dividir en dos áreas culturales, la mestiza e indígena.

La Cultura Mestiza del Cañar, Es aquella en la que actualmente prevalecen los rasgos citadinos y se encuentran localizadas en zonas del cantón Azogues y Biblián.

La Cultura Indígena del Cañar, Se puede ubicar especialmente en el cantón Cañar y sus parroquias Chorocopte (Tambo Viejo), Honorato Vásquez, Ingapirca y Juncal por ser consideradas parte de la gran Nación Cañari y por ser el cantón, donde aún se puede evidenciar los rasgos culturales y étnicos propiamente de la cultura cañari; además se ha creído conveniente el estudio de una población significativa mezcla de mestizos y blancos, que son: General Morales, Chontamarca, Suscal, Zhud y Ducur las cuales también tienen sus costumbres.

1.2 Justificación

Las sociedades actuales enfrentan un acelerado proceso de cambio cultural, entre otras razones, por el fenómeno de la globalización y el incremento de la influencia de culturas diferentes, un acontecimiento que no es ajeno a la provincia de Cañar, cuya identidad encuentra sus profundas raíces en la cultura cañarí, grupo étnico importante del Ecuador que, en el pasado, ocupo un amplio territorio de la región austral del país y alcanzó un importante desarrollo cultural previo a las conquistas inca y española.

La etnia Cañari ocupó una extensa zona del callejón interandino de las actuales provincias de Cañar y Azuay. La nación cañari fue dueña de una rica mitología, basada en una singular manera de ver y comprender el universo. La luna –quilla- Diosa importante en la cultura cañari, después de Pachacámac, el animador del mundo y de la Pacha Mama, la Madre Tierra.

Sus principales actividades constituyen la agricultura y la ganadería, en menor grado la artesanía, en la que sobresale la producción textil, los tejidos en paja toquilla, la cerámica de Jatumpamba entre otras.

Sus principales fiestas son: El Carnaval, Corpus Christi, San Pedro y San Pablo, también existen importante ritos de pasaje que, como en otras regiones de los andes ecuatorianos, se relacionan con el pasado colonial, periodo en la cual la dominación española reestructura, por medio de la evangelización, las celebraciones indígenas y sus prácticas rituales, con la finalidad de alcanzar la misión catequizadora.

De esta forma muchos personajes y simbología nativa, como los danzantes, curiquingas y otros, pasaron a sincretizarse con las celebraciones del santoral cristiano, al igual que la música y la danza autóctona.

La provincia de Cañar presenta una importante riqueza cultural y patrimonial, que se evidencia, no solo en su patrimonio material y tangible, sino también en su amplio patrimonio inmaterial; sin embargo, en tiempos actuales, dado el proceso de cambios vertiginosos que se vive en el mundo globalizado, es importante recurrir a la cultura como elemento importante de identidad y diferenciación. Importante organismos a nivel mundial, como la UNESCO, han reconocido que la Cultura es el principal motor de Desarrollo de los pueblos, al igual que la salvaguarda de la diversidad.

Dentro de los procesos de defensa de las culturas locales y de reforzamiento de la identidad cultu-

A. Bedrován

ral, resulta imprescindible emprender procesos de promoción y difusión de los valores culturales de nuestros pueblos, pues sin conocimiento no es posible salvaguardar y defender.

Por lo anotado, consideramos que los museos deberían ser los espacios que propicien el proceso de difusión y conocimiento de nuestra cultura, desde montajes innovadores que cohesionen el contenido con los vínculos históricos-culturales del contexto social. Espacios en los que la ciudadanía pueda entretenerse pero, sobre todo, informarse sobre su legado cultural.

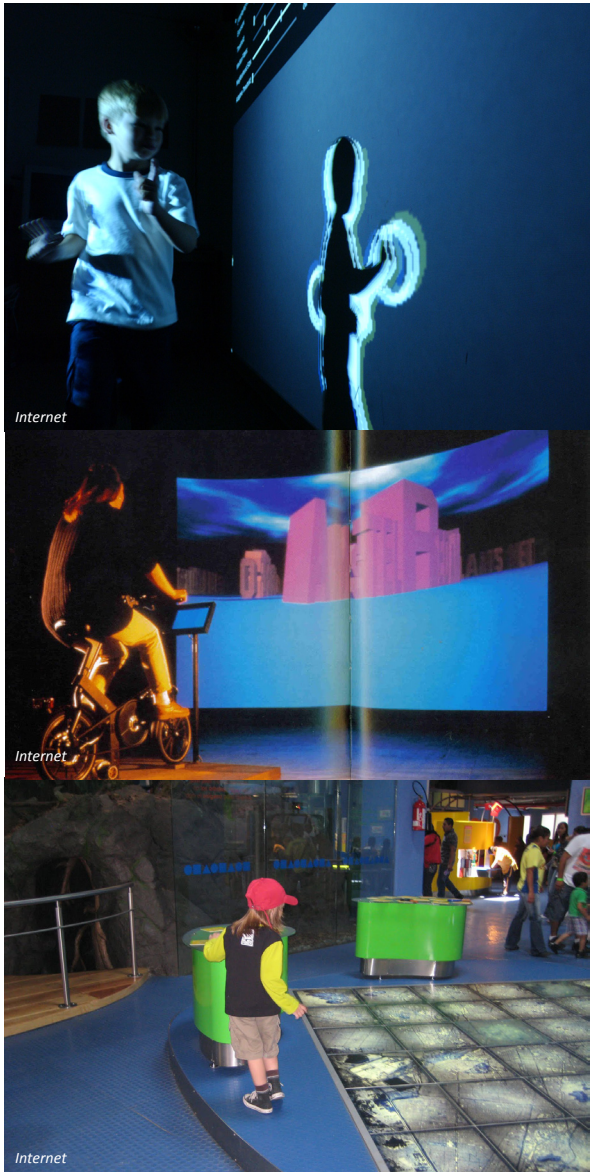
En el Ecuador hemos sido testigos de la presencia de diferentes tipos de museos, unos con la visión tradicional, como espacios de colección de objetos que, generalmente, terminan siendo espacios fríos, estáticos y con débil rol social, pero también en los últimos años, la actual museología ha planteado una nueva forma de concebir los museos, en tanto entes dinámicos y al servicio de la colectividad, tal es el caso de los diferentes museos del Banco Central.

Fue los años 80, en los que se empezó a notar con fuerza el desarrollo de una nueva corriente de pensamiento dentro de la museología, donde los museos han tratado de convertirse en espacios abiertos, destinados al público, alejándose de su antigua concepción como espacios elitistas, enfocados al experto en la materia.

Sin embargo, este proceso, por lo general, se ha limitado a las grandes urbes y a las entidades culturales con presupuestos económicos importantes. Aún hoy, muchos museos guían su accionar desde la famosa consigna de “no tocar”, impidiendo al visitante apropiarse de los espacios y del conocimiento.

Por su parte, el desarrollo tecnológico ha producido cambios significativos en la estructura económica y social. El avance en las redes informáticas ha posibilitado el incremento de los intercambios culturales, incidiendo notablemente en los comportamientos personales, al igual que en las formas de integración social. Pero al mismo tiempo, estos avances también presentan importantes posibilidades tecnológicas para las nuevas tendencias museísticas, llegando incluso a la digitalización de todos los objetos, tanto exhibidos como almacenados en las reservas de los museos; siendo los museos multimedia interactivos, una importante innovación para la cultura y el conocimiento.

Considerando estos criterios y conscientes del rol social que las universidades y los profesionales tenemos, hemos creído conveniente plantear una propuesta de aplicación de las nuevas tecnologías multimedia para el Museo Interactivo de la Ciudad de Azogues, como aporte importante para su población.



Interacciones

1.3 Marco Teórico

En la actualidad se reconoce que la cultura es un importante motor del desarrollo de los pueblos y que la **diversidad cultural** es un patrimonio de la humanidad que a todos nos compete salvaguardar; así, la UNESCO en la Convención sobre la protección y promoción de la diversidad cultural, afirma que [1] *"la diversidad cultural es una característica esencial de la humanidad (…) constituye un patrimonio común de la humanidad que debe valorarse y preservarse en provecho de todos".*

En este sentido, el Ecuador es un país que se caracteriza, además de su diversidad natural, por la gran diversidad étnica cultural, producto de procesos históricos particulares. En esa gran riqueza étnica, la cultura cañarí constituye un referente importante de la región sur. Entendiendo a la cultura en su visión antropológica:

[2] *"**Cultura** es a la vez aquello que una comunidad ha creado y lo que ha llegado a ser gracias a esa creación; lo que ha producido en todos los dominios donde ejerce su creatividad y el conjunto de rasgos espirituales y materiales que, a lo largo de ese proceso, ha llegado a modelar su identidad y a distinguirla de otras".*

Por otra parte, la promoción y la difusión son elementos importantes en los procesos de salvaguarda de la cultura de los pueblos y, en ese sentido, los museos constituyen una herramienta útil, entre muchas otras, en ese tipo de procesos.

El **Museo**, desde la perspectiva del ICOM debe ser un ente [3] *"al servicio de la sociedad y su desarrollo, es accesible al público y acopia, conserva, investiga, difunde y expone el patrimonio material e inmaterial de los pueblos y su entorno para que sea estudiado y eduque y deleite al público".*

La realización de exposiciones es una de las actividades de los museos, [4] *" en la actualidad las exposiciones son sin duda un elemento de la industria del ocio. Están abiertas por un lado al ocio, a la diversión y al entretenimiento, pero firmemente ligadas al campo de la educación por el otro". (Hooper-Greenhill, 1998: 155).*

Autor

Objeto Cañari

[1] UNESCO. "Convención sobre la protección y la promoción de la diversidad de las expresiones culturales". UNESCO. Paris. octubre de 2005. [en línea]: http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=33232&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html fecha de consulta: 1 de junio de 2009.

[2] MAHTAR M'BOW, en: MALO. Claudio. "Arte y Cultura Popular". CIDAP-UD. Cuenca. 2006. [en línea] http://www.cidap.org.ec/aplicaciones/publicaciones/archivos/Arte%20y%20Cultura%20Popular%20texto.pdf fecha de consulta: 1 de junio de 2009.

[3] ICOM. Código de Deontología para los Museos. ICOM. 2006, [en línea]: http://www.icom-ce.org/recursos/File/Permanentes/Documentos%20ICOM/codigo%20deont%20nueva%20version%20enero07.pdf fecha de consulta: 1 de junio de 2009.

[4] HERRERA ,José. Exposiciones: cómo mostrar los contenidos Facultad de Biblioteconomía y Documentación. Universidad de Extremadura. España. 2002 [en línea].http://www.ucm.es. fecha de consulta: 1 de junio de 2009.

1.4 El Museo Interactivo de la Ciudad de Azogues

Concepto: Un museo interactivo puede ser conceptualizado como una institución educativa que tienen como finalidad la exposición, a través de dispositivos que puedan ser manipulados o que permitan la interacción mediante el uso de los sentidos y destrezas por parte de los visitantes.

Objetivo: Contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural de los habitantes de la ciudad de Azogues y su área de influencia, por medio de la promoción y difusión de sus valores culturales.

Público: Está conformado mayoritariamente por estudiantes de diferentes niveles educativos, turistas y habitantes del lugar de diferentes edades.

Contenido: Etnográfico

1. Historia del Pueblo Cañari y
2. Cultura del Pueblo Cañari

Temas:

Historia

Período Precerámico
Período Formativo
Período de Desarrollo Regional
Período de Integración

Cultura

Gastronomía
Astronomía
Sitios Sagrados
Vivienda
Tradición Oral
Medicina Ancestral
Artesanías
Juegos Tradicionales
Mitos y Leyendas
Rituales y Fiestas
Religión

1.4.1 Estructura física del museo

Para ello, se ha pensado implementar el museo interactivo en la casa hacienda de tipo republicana, considerada como patrimonio cultural por su significado estético, y porque la construcción es magnífica y justifica su visita por si sola; además por estar ubicada dentro de la zona urbana de la ciudad, exactamente en la Av. 16 de Abril detrás de la Universidad de Católica de Azogues, cerca del Terminal terrestre de la ciudad, brindando un fácil acceso al público.

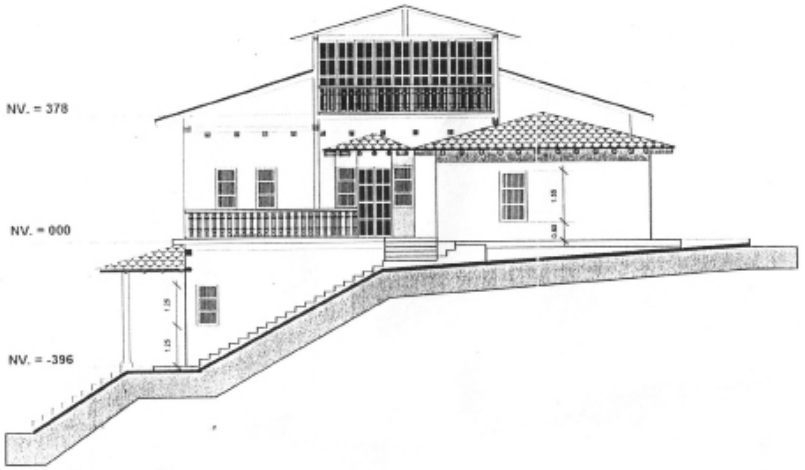
Según la ficha de registro de bienes inmuebles del INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL (INPC), que se encuentra en el Anexo 3 de esta tesis, este inmueble es catalogado por su tipología formal como hacienda y por su tipología funcional como vivienda, fue construida aproximadamente en el año de 1920 y su estado de conservación es sólida; actualmente se encuentra en régimen de propiedad municipal.

La posibilidad de musealización en los espacios de esta casa son de carácter variado, pues no cuenta con mobiliario, lo que nos permite algo de libertad para trabajar con escenografías, elementos audiovisuales, proyecciones, etc. Sin embargo se tendría que priorizar en el momento de distribuir el espacio, el itinerario con el que se

pretende concebir el museo. En la concepción de la exposición del museo se pretende trabajar en paralelo con el recorrido y niveles de interactividad, para evitar tumultos de gente en una sala, para brindar comodidad y que la experiencia vivida en el museo sea un justificativo para un pronto retorno.
Entonces partiendo de los dos tipos de itinerarios, abierto y cerrado, que propone la museografía didáctica, hemos creído eficaz aplicar el itinerario de tipo abierto, por dar al usuario la libertad para decidir el trayecto a seguir y dar paso a lo que quiere observar durante el tiempo que el escatime necesario; en cualquier caso nuestro diseño de itinerario abierto que se aplicará, se complementará con señalización, para que el visitante sepa en cualquier momento el lugar donde está.

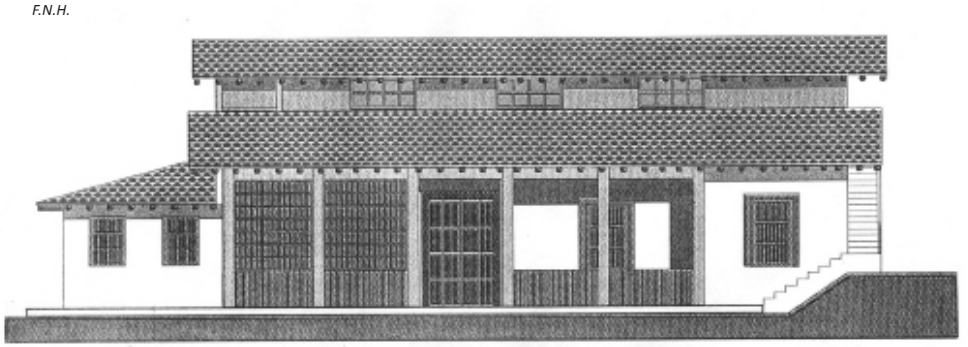
En cuanto a la distribución de las temáticas será organizada por salas y de acuerdo a un principio lógico de lectura de izquierda a derecha; está distribución se implementará en la planta baja de la infraestructura.

F.N.H.



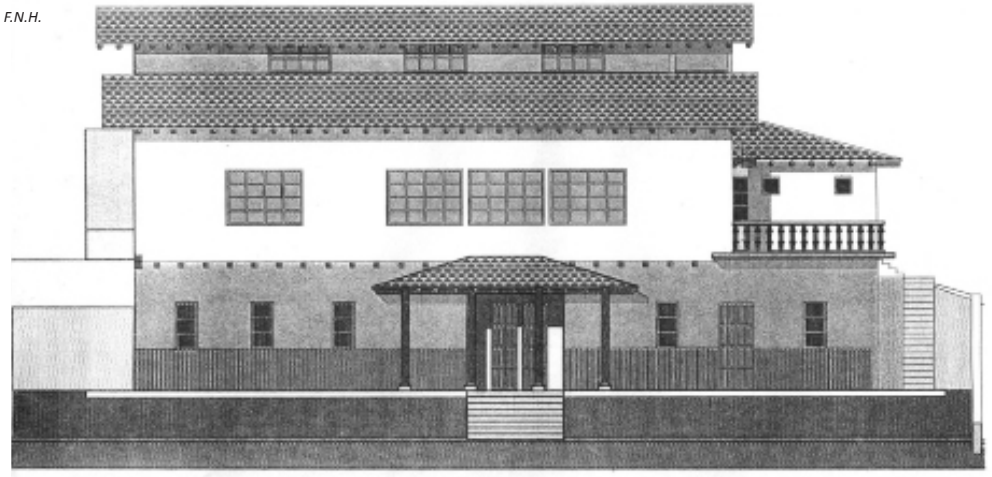
Fachada Norte Casa Patrimonial

F.N.H.

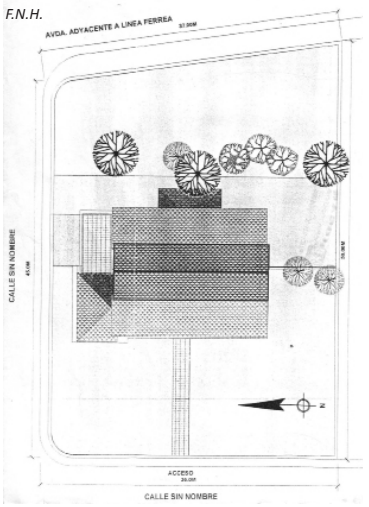


Fachada Oeste Casa Patrimonial

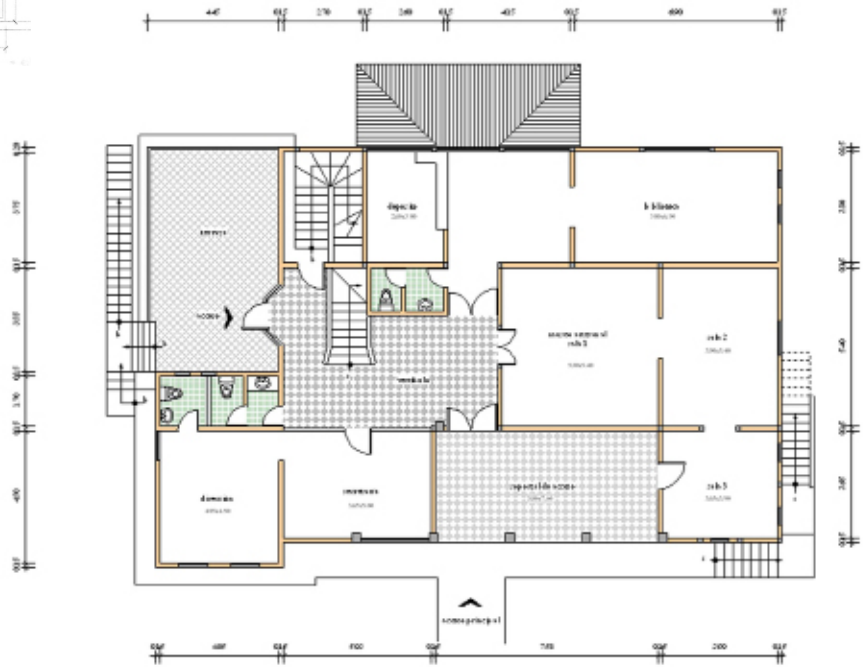
F.N.H.



Fachada Este Casa Patrimonial



Vista Superior Casa Patrimonial



Plano Casa Patrimonial

La edificación se resuelve de manera horizontal y cuenta con un acceso principal, el cual sirve de entrada de los visitantes; este acceso es seguido por un módulo de información a lado izquierdo y de lado derecho se encuentra las salas expositivas que se hallan intercomunicadas entre si algunas, y otras por pasillos, además existe una acceso posterior que servirá como salida para los visitantes.

Distribución del museo por Salas

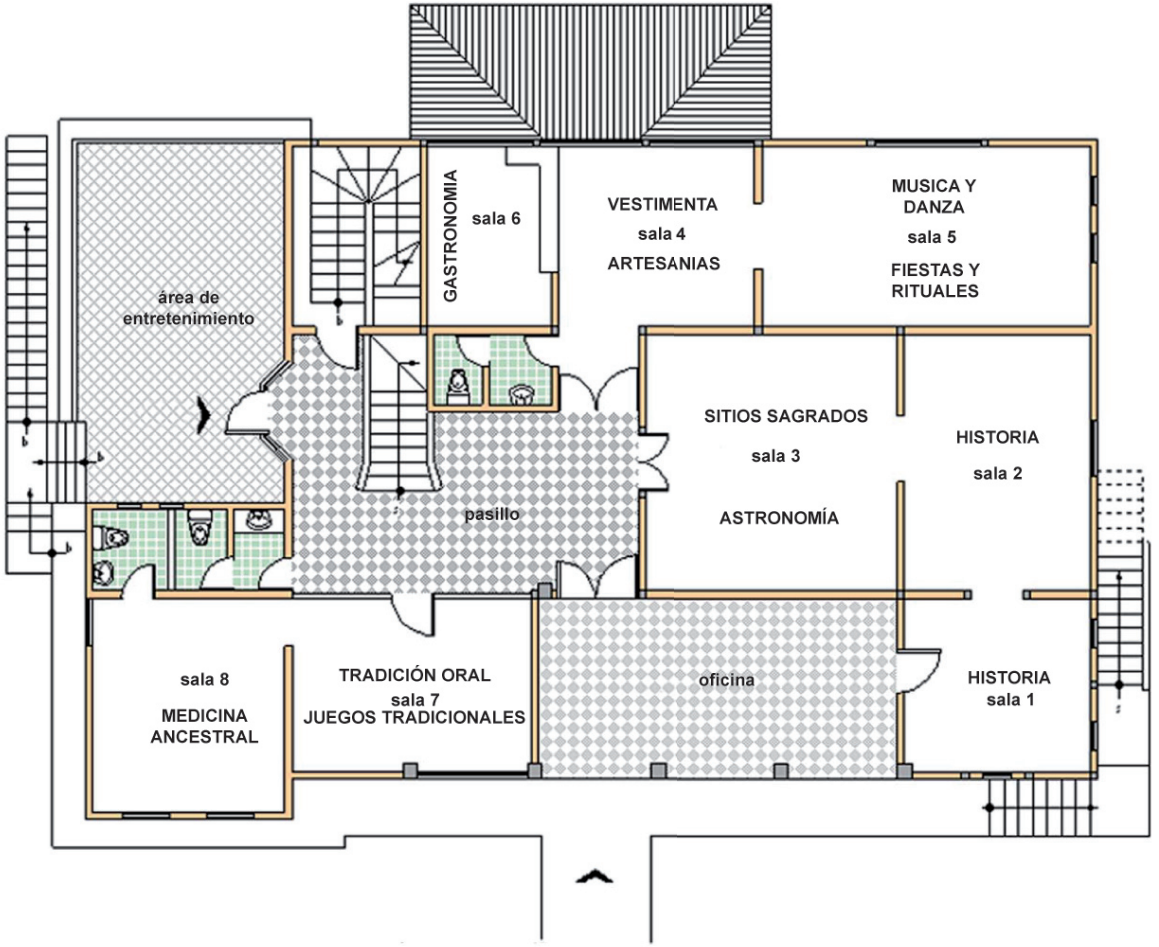
Siguiendo las normas técnica de los museos y la estética de la museografía en el momento de exhibir los objetos y comunicar el mensaje; esta muestra expositiva plantea cumplir con tres lineamientos que apoyarán la propuesta expositiva, en la que consta en primer término, el ordenamiento, la temporalidad y el público.

EL Ordenamiento

La sistematización y montaje de todos los módulos en el espacio tridimensional destinado para el museo interactivo de la ciudad de Azogues, será fundamentado en el enlace o unificación de las temáticas y en el objetivo del museo.

La Temporalidad

De igual manera se plantea que el montaje del museo interactivo de la ciudad de Azogues sea de carácter itinerante.



Distribución Interna de Salas y Temas del Museo

Público

El museo interactivo de la ciudad de Azogues tiene como público meta a estudiantes de distintos niveles educativos y de diferentes edades.

Montaje de la exposición

La muestra expositiva para el museo interactivo de la ciudad de Azogues será de carácter temporal, permitiendo ser diseñada para que pueda ser trasladada de un lugar a otro, ya sea fuera de la provincia o hacia el exterior.

El montaje de la muestra expositiva para el museo interactivo de Azogues, se partirá de la exhibición de objetos bidimensionales, tridimensionales y de módulos interactivos multimedia, los cuales serán ubicados de acuerdo a su formato, dimensiones, temáticas, soportes y sobre todo respetando un mínimo de distancia entre objetos. Asimismo para esta propuesta de montaje se seguirá las recomendaciones del manual de museos de Venezuela y factores ergonómicos como el altura de los ojos, codos, etc., por su semejanza con nuestro contexto social.

De igual manera consideramos, que en el momento que se ejecute la exposición se deberá complementar con la implementación de la señalización en el interior del museo, ya que servirá para la orientación y circulación de los visitantes

de una manera más ordenada; para ello el diseño de este recurso gráfico tendrá que ser íntegramente corporativo, basado en la cromática e iconos estandarizados y normalizados; además se exigirá que se emplee materiales adecuados para la elaboración de los elementos gráficos, a su vez estos materiales poseerán la cualidad de integrarse con facilidad al ambiente y a la exposición, dando así una imagen corporativa propia y coherente con la muestra expositiva.

Los dispositivos museográficos a utilizar en el interior del museo serán paneles para la división de las temáticas, soportes para los objetos arqueológicos y artesanías, además vitrinas para objetos arqueológicos de gran valor; por supuesto tomando en cuenta en el momento del montaje, los materiales constructivos, la disposición, la luz, el color y la conservación. En cuanto a dispositivos multimedia museográficos se utilizarán módulos interactivos de acuerdo al contenido o idea que se quiere trasmitir.

En cuanto a la inclusión de estos mobiliarios e instalaciones serán de forma y fondo lo más cuidadoso y sistémico con el entorno patrimonial, dando prioridad a la visibilidad e identificación de las temáticas.

Ambientación

La adaptación de esta casa hacienda de valor histórico a un museo, implica un trabajo de sumo cuidado, ya que las viejas habitaciones de esta casa hacienda deberán acondicionarse a los requerimientos del museo y a su vez deberán ser respetadas íntegramente. Entonces, frente a este problema trataremos de intervenir en esta edificación con gran respeto, tratando de que sus características arquitectónicas se adapten a las diferentes temáticas a ser expuestas.

Los factores que nosotros consideramos importantes y que se tomarán en cuenta para el correcto funcionamiento del museo son:

Climatización
Cromática
Iluminación
Recorrido

Estos factores antes mencionados serán considerados de acuerdo a los requerimientos de los objetos a exponer y las temáticas, así las salas serán tratadas con colores, grados de iluminación y niveles de humedad apropiadas para los objetos, y serán adaptadas o los diferentes programas expositivos.

Climatización

El cantón Azogues posee un clima variado y su temperatura oscila entre los 18^{o} y 23^{o} centígrados, estas variaciones relativas permanentes durante el día y la noche, son factores que incidirán de manera directa en el estado de conservación de los objetos expuestos en las salas del museo. Por esta razón planteamos que las condiciones climáticas se adapten a niveles de temperatura y humedad recomendados, para la conservación de los objetos en exposición y mantenimiento de equipos tecnológicos. Cada una de estas salas expositivas deberá tener la climatización apropiada ya sea aplicando un sistema natural o artificial, y que sea de tipo permanente durante el día y la noche.

El nivel de temperatura y de humedad serán aplicados mediante una tabla de valores y de acuerdo al tipo de material, basándonos en normativas técnicas para museos, que da a conocer las condiciones adecuadas de conservación y humedad para los objetos a ser exhibidos.

Cromática

La cromática a ser aplicada en el interior del museo estará condicionada por la paleta de colores corporativos y también por el tipo de arquitectura y estilo de el lugar de implementación.

El color que se aplicará en las salas expositivas será de carácter neutro fundamentándonos en la museografía y partiendo que es una casa patrimonial y no se puede realizar una intervenciones drásticas. Entonces este color de tonalidad gris se

aplicará en las paredes y soportes, manejando un criterio de un ambiente coherente a la exposición y tratando de destacar los objetos que se van a exponer.

En cuanto a los paneles informativos y pensando en priorizar todo el tiempo la información, se plantea manejar colores vivos basados en la vestimenta y artesanías de la cultura cañari tratando de armonizar y garantizar la legibilidad de los textos.

Y para finalizar con la gama cromática, la señalética interna del museo manejará colores contrastantes como el amarillo para el fondo en diferentes soportes y negro para los elementos gráficos como los son el texto, pictogramas e íconos; estos colores integran la paleta cromática corporativa del museo y permitirán un alto nivel de visibilidad.

Iluminación

El diseño de la exposición se complementará con la iluminación del ambiente, pues es un factor clave en la experiencia visual y estética, que repercutirá sobre el visitante de alguna forma. Por otra parte la iluminación de nuestras salas expositivas se manejarán pensando en tres factores esenciales como son: la conservación de los objetos, el respeto y realce del espacio arquitectónico y la comodidad visual del observador. La instauración de la cantidad de luz necesaria ya sea de tipo artificial, natural o mixta dependerá también del contenido temático y la secuencia visual del museo.

Luz natural
Luz de Sol

La iluminación natural se obtendrá a través de las ventanas existentes en la casa hacienda, las cuales poseerán filtros de rayos U.V, además de cortinas traslucidas o en otros casos con iluminación puntualizada a través de un sistema de rieles en las ventanas.

Luz artificial:
Luz fluorescente (focos o lámparas)
luz incandescente (bombillas 110 v.)
Luz halógena
Luz de sodio

Para la iluminación de tipo artificial se obtendrá por medio de focos o lámparas fluorescentes, bombillas de 110 v. y halógenos los cuales serán controlados por un regulador.

Por lo tanto las salas expositivas contarán con instalaciones especiales que permitan conexiones eléctricas, la ubicación de estas instalaciones serán estratégica con el objetivo de no dificultar ni interferir en la percepción de la exposición.

El control de la iluminación en cada sala será aplicado de acuerdo a nuestras necesidades y recomendaciones técnicas para museos.

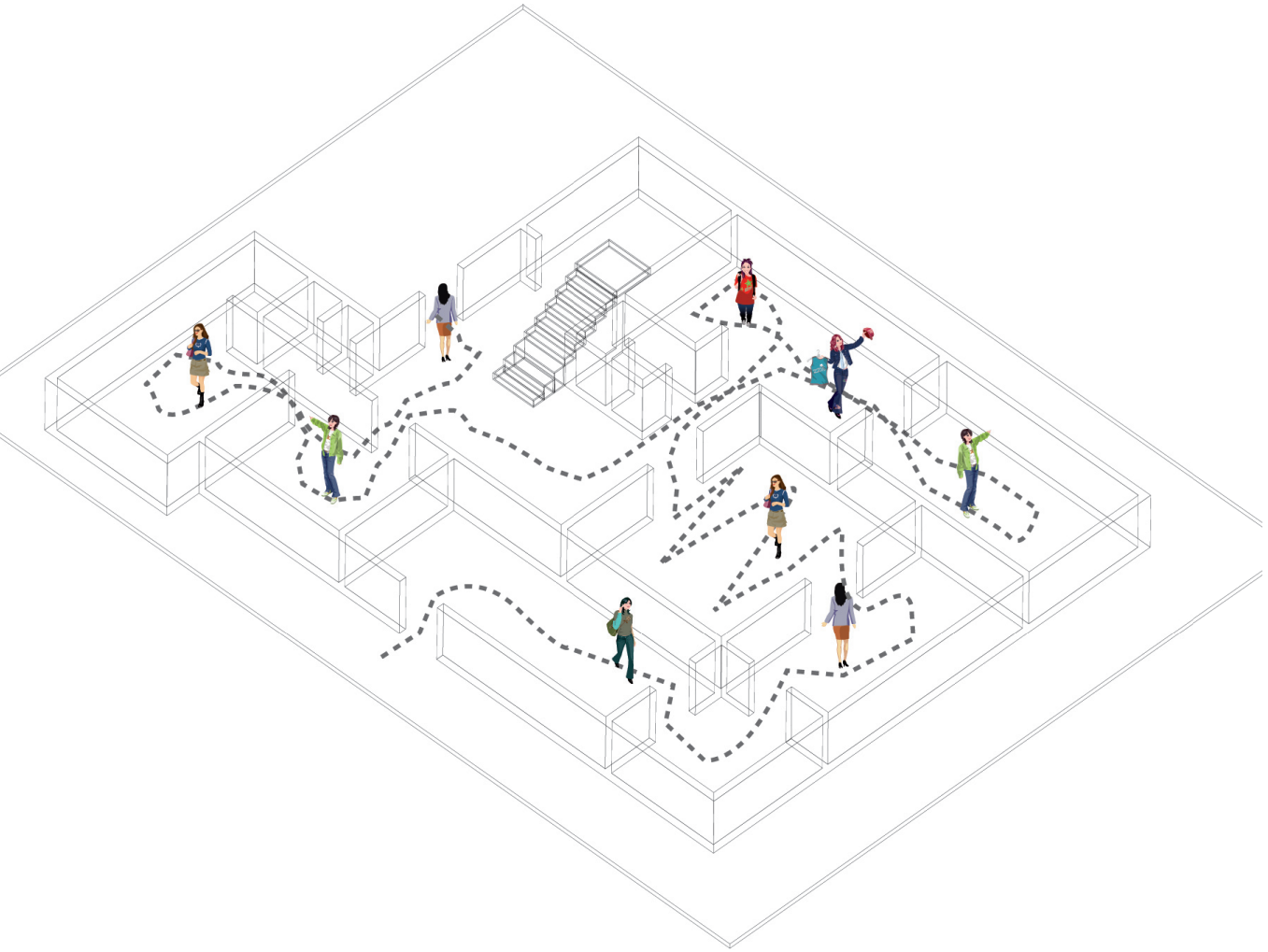
Recorrido

De acuerdo a la conformación de las habitaciones de nuestra casa hacienda destinada para el museo, se puede decir que posee un sistema tradicional, donde las habitaciones o salas destinadas a la exposición se encuentran comunicadas entre si y otras conectadas por un vestíbulo; por otro lado se puede decir también que cada sala posee un formato y características diferentes, lo cual hace que el recorrido sea dinámico y no exista mayor esfuerzo en la parte operativa y museográfica.

El recorrido o circulación dentro del museo tendrá una duración aproximada de 1 hora con 30 minutos y será de carácter libre, ya que cada una de las temáticas tiene su propio valor y entre ellas no existe una relación de sucesión. El visitante estará en plena libertad de hacer su recorrido en cualquier dirección y comenzar en cualquier punto.

Además planteamos que nuestro sistema de recorrido sea mixto (externo e interno) por la simple razón de tener algunas salas independientes conectadas por un vestíbulo; esta particularidad en el sistema hará que el recorrido sea flexible y de más intimidad a ciertos contenidos temáticos.

1.5 Guión Museológico / Museográfico



Recorrido del Museo

El Guión Museológico

Es el perfeccionamiento del guión temático y se fundamenta en tres parámetros:
El Tema
El Contenido Temático y
Material Expositivo

El Guión Museográfico

Sirve para el aprovechamiento de la organización de los temas, paneles y elementos gráficos que serán utilizados en la exposición y montaje.

Partiendo de estos conceptos y teniendo en cuenta que hablar de la cultura Cañari es un tema extenso, hemos resuelto que, lo más conveniente para este proyecto es que los temas y subtemas sean previamente seleccionados tanto por su nivel de representatividad como su protagonismo en el contexto histórico y cultural de la etnia Cañari.

En nuestro caso, esta documentación ya interpretada consta en el guión temático en el primer anexo de este proyecto de tesis, que a su vez contiene los antecedentes históricos y culturales de la etnia Cañari para la redacción de los textos informativos de cada exposición y sus componentes; partiendo de estos resultados se ha procedido a sintetizar los guiones para cada sala de la siguiente manera:

La Sala 1

Actúa como entrada y está destinada a la exposición de piezas arqueológicas e introducción a la historia y ubicación de la etnia cañari, además sirve como lobby a la sala 2 destinada a los períodos o fases cañaris.

A través de esta sala accedemos al museo, los restos arqueológicos encontrados en distintos puntos de la región sur, nos invitan a que los contemplemos en una colección numerosa de piezas cañaris en sus distintas fases; dichos objetos arqueológicos más representativos estarán descritos, codificados y ubicados de acuerdo a su periodo de desarrollo y lugar de hallazgo.

Guión Museológico

Guión Museográfico

TEMA	Contenido Temático	Material Expositivo	Material Museográfico	Montaje	Otros
Historia		Objetos	Objetos		
Objetos Cañaris	Esta exposición presenta una colección de piezas cañaris en sus distintas fases; es una muestra de cómo vivieron, sintieron y pensaron las generaciones que nos antecedieron.	Colección seleccionada o réplicas de los objetos más representativos que estaban presentes en la vida cotidiana de esta etnia.	Fotografías de lugares cañaris Mapas geográficos de la zona Paneles y Gigantografías	Diseño espacial para cada objeto. Sistema de paneles modulares para textos , mapas y fotografías. Vitrinas de diseño espacial para cada objeto.	Proyección sobre silueta moldeada en acrílico Recorrido con guías especializados.
Etimología de la palabra Cañari	Existen algunas hipótesis sobre el nombre original de esta cultura precolombina cañari o cañare.	Texto Textos de historiadores y profesionales que tengan publicaciones y estudios sobre esta cultura.	Texto Descripción ilustrativa de diferentes eventos que sucedieron en la época precolombina antes de la conquista inca y luego la española.	No hay iluminación general sino dirigida.	
Nación Cañari	Correlacionando las fuentes suministradas por los cronistas del siglo XVI, con las investigaciones Arqueológicas que vienen realizando los especialistas nacionales y extranjeros, podemos delimitar con bastante aproximación el área donde habitó la nación Cañari.				

La Sala 2

En esta sala se tratará sobre los procesos o fases cañaris, desde sus orígenes en la cueva de Chobshi, su estilo de vida, artesanías, organización social, etc., hasta la conquista inca y española.

Dentro de los períodos prehistóricos ecuatorianos existen etapas de desarrollo cultural del Ecuador, los cuales han sido divididos por los eruditos de acuerdo a las investigaciones arqueológicas realizadas años atrás. Pero vale la pena recalcar que estos períodos no son fijos y pueden tener etapas intermedias; al igual que no se puede afirmar que estas fases tengan la misma sucesión tanto en la costa, sierra y en la amazonía.

Guión Museológico

Guión Museográfico

TEMA	Contenido Temático	Material Expositivo	Material Museográfico	Montaje	Otros
Historia		Objetos	Objetos		
Período Precerámico	Acorde a los objetos encontrados en la cueva de Chobshi, ubicada en el cantón Sígsig perteneciente a la provincia del Azuay se puede aducir que fue esta cueva un primitivo asentamiento cañari.	Réplica de un entierro cañari Texto Textos de historiadores y profesionales que tengan publicaciones y estudios sobre esta cultura. Documentación investigada previa.	Fotografías de entierros cañaris y lugares Cañaris. Texto Descripción ilustrativa del entierro Cañari.	Diseño espacial para cada objeto. Simulación de un libro gigante con ambientación propia. No hay iluminación general sino dirigida.	Proyección sobre paredes mediante la manipulación de Videos Fotografías Imágenes Texto y Animaciones. Recorrido con guía especializado.
Período Formativo	Se le ubica desde 3.500(o 3.200) a.n.e., hasta 500 a.n.e.; el desarrollo cultural toma el nombre de Cerro Narrio, por una elevación que se encuentra en el pequeño valle del cantón Cañar.				
Período de Desarrollo Regional	Esta cultura tiene sus origenes en el cerro Tacalshapa de la parroquia de Santa Ana perteneciente al cantón Cuenca provincia del Azuay.				
Período de Integración	Cashaloma pertenece a la cultura Cañari propiamente dicha y su predominio se dá en la hoya del río Cañar y en menor importancia en los valles de Chanchán, Jubones y Paute.				

La Sala 3

Esta sala transportará al visitante a un sitio sagrado privilegiado para observar las distintas fases del sol y la luna a través de las fechas en el calendario andino; además se hablará de los distintos sitios sagrados que forman parte de la riqueza tangible de la cultura cañari.

Guión Museológico

Guión Museográfico

TEMA	Contenido Temático	Material Expositivo	Material Museográfico	Montaje	Otros
Cultura		Objetos Representación de la cosmovisión cañari. Texto Textos de historiadores y profesionales que tengan publicaciones y estudios sobre esta cultura. Documentación investigada previa.	Objetos Fotografías de los principales sitios sagrados cañaris. Mapas geográficos de ubicación. Paneles y gigantografías. Texto Descripción ilustrativa de los diferentes sitios sagrados.	Diseño espacial para cada panel. Simulación de un sitio sagrado de altura con ambientación propia No hay iluminación general sino dirigida. Sistema de paneles modulares para textos.	Proyección a 360 grados mediante la manipulación de Videos Fotografías Imágenes y Animaciones. Recorrido con guía especializado. Ambientación Musical.
Los Solsticios de Invierno y Verano	Los solsticios de invierno y verano son fechas en las que el sol alcanza sus declinaciones máxima y mínima .				
Fases Lunares	Al igual que el sol a la luna se le concede funciones e influencias sobre la tierra y los hombres, estas atribuciones son de carácter benéfico por lo general.				
Sitios Sagrados	Dentro de los cerros que formaban parte de los sitios sagrados cañaris está: el Abuga, Guaguazhumi, Cabogana, Huiñaguarte, el Puñay, Yanacuri, Azuay, Cutuhuay, Fasayñán, Zhaurizhi, Buerán, Narrío, Curitaqui, Turi, Guanacauri, entre otros.				

La Sala 4

Dará cabida a la exposición de las artesanías que caracterizan a la cultura indígena y mestiza cañari, mostrando el proceso o técnica de producción a partir de la adquisición de la materia prima hasta el producto final.

De igual manera se expondrá la vestimenta cañari sus características y el significado de sus prendas de vestir como parte de su identidad y folklore.

Guión Museológico

Guión Museográfico

TEMA	Contenido Temático	Material Expositivo	Material Museográfico	Montaje	Otros
Cultura		Objetos	Objetos		
Sombreros de paja toquilla	A partir de más de un siglo, las mujeres campesinas de esta zona, se han dedicado al tejido a mano de fibras naturales extraídas de una palma y conocida como paja toquilla.	Artesanías seleccionadas más representativas en la actualidad.	Fotografías de la vestimenta en fiestas o rituales	Diseño espacial para cada maniquí con ambientación propia.	Simulación de un espejo, interactivo que mostrará información de la prenda con la que se este interactuando. mediante la manipulación de Videos Fotografías Imágenes Texto y Animaciones
Alfarería	La alfarería manufacturada con técnicas prehispánicas aún subsiste en la comunidad de Jatumpamba.	Presentación de la vestimenta cañari mediante maniquíes con rasgos distintivos de la etnia cañari.	Paneles y gigantografías.	Sistema de paneles modulares para textos.	
Tallado de piedra	En la parroquia Javier Loyola se destaca la destreza de tallar la piedra con los denominados “Picapedreros de Rumiurco”.	Texto	Texto	No hay iluminación general sino dirigida.	
El Ikat	Es una técnica de teñido de hilo de lana o algodón y esta técnica es conocida por la gran parte de la sierra ecuatoriana.	Textos de historiadores y profesionales que tengan publicaciones y estudios sobre esta cultura.	Descripción ilustrativa de las diferente vestimenta tanto de hombre como mujer	Vitrinas de diseño espacial para cada artesanía.	Recorrido con guía especializado.
Telar de cintura	El telar de cintura es de origen prehispánico y se caracteriza por no poseer marcos.	Documentación investigada previa.	Descripción ilustrativa del proceso de elaboración del las artesanías		
Vestimenta Indígena Cañari	La indumentaria de los actuales cañaris, es mucho más elaborada, en sus formas, colores, y textiles. La lana de oveja es su principal materia prima.				

La Sala 5

Presentará los rituales cañaris, fiestas tradicionales, música y danza que son manifestaciones artísticas que se han convertido en patrimonio intangible de nuestra cultural.

Guión Museológico

Guión Museográfico

TEMA	Contenido Temático	Material Expositivo	Material Museográfico	Montaje	Otros
Cultura		Objetos	Objetos		
Corpus Christi	Es celebrado el tercer jueves del mes de Junio con la atribución de recordar la Cena del Señor, instituido en el Sacramento Eucarístico.	Colección seleccionada o réplicas de los instrumentos musicales más representativos que estaban presentes en las fiestas y rituales de esta etnia.	Fotografías de los instrumentos cañaris siendo entonados.	Diseño espacial para cada panel.	Instrumentos interactivos através de una pantalla touchscreen y video- proyección para mostrar el contenido
Taita carnaval	El Taita Carnaval indígena es de origen mitológico, pues cuenta la leyenda que en el Padre Rumi que quiere decir "padre piedra", se preparaba cada año un exquisito banquete para el Taita Carnaval.	Presentación de los atuendos cañaris: Taita Carnaval Corpus Christi	Paneles y gigantografías.	Simulación de un concierto con ambientación propia. No hay iluminación general sino dirigida.	Recorrido con guía especializado.
El Matrimonio Cañari	La fiesta del matrimonio cañari se organizaron el compadre y el padre de la novia.	Danzante cañari	Texto Descripción ilustrativa de los diferentes rituales y fiestas cañaris.	Sistema de paneles modulares para textos.	Ambientación Musical.
La Danza del Cuchunchi	Inicia con la edificación de una ramada, que generalmente es hecha con ramas de capulíes, altamisos, alisos, santamarias, etc.	Presentación de objetos utilizados durante estas fiestas o rituales.			
Instrumentos Musicales	El hombre aprovechó los recursos sonoros del medio donde habitaban como son las conchas y caracoles que obtenían gracias al comercio que existía con los pueblos de la Costa	Texto Textos de historiadores y profesionales que tengan publicaciones y estudios sobre esta cultura. Documentación investigada previa.			

La Sala 6

Se explicará el proceso de elaboración de los principales platos típicos de esta cultura, además que se mencionará en que fecha o fiestas se preparan dichos manjares.

Guión Museológico

Guión Museográfico

TEMA	Contenido Temático	Material Expositivo	Material Museográfico	Montaje	Otros
Cultura		Objetos Vasijas y utensilios típicos en una cocina indígena cañari. Texto Textos de historiadores y profesionales que tengan publicaciones y estudios sobre esta cultura. Documentación investigada previa.	Objetos Fotografías de los principales platos típicos. Paneles y gigantografías. Texto Descripción ilustrativa de la preparación de los diferentes platos típicos de la zona.	Diseño espacial para cada panel. Simulación de una cocina indígena cañari con ambientación propia. No hay iluminación general sino dirigida. Sistema de paneles modulares para textos.	Mesa intearactiva a través de pantallas touch screen, auriculares para ver y escuchar el contenido mediante la manipulación de Videos Fotografías Imágenes y Animaciones. Recorrido con guía especializado.
Las Cascaritas	La ciudad de Azogues se ha caracterizado por las famosas cascaritas de chancho y sus derivados como; morcilla, sancocho, fritada y carne asada; todos estas acompañadas de mote y llapingachos.				
La Chicha de Jora	Su preparación dura unos treinta días aproximadamente, se inicia con hervir el agua para luego echar la jora molida (maíz) hasta que bulla				
Los Chibiles	Son característicos de Suscal, se elaboran con maíz, quesillo, manteca y a veces con pepa de zambo.				
Las Humitas	Se preparan cuando el maíz esta tierno (choclo), este es molido hasta conseguir una maza pastosa.				
Los Tamales	También con la harina de maíz blanca molida se elabora los tamales, la preparación y cocción es similar a la de las humitas.				
El Cuy	En las festividades indígenas el cuy asado, es un plato muy apetecido.				

La Sala 7

En esta sala se hablará de las leyendas, mitos y creencias cañaris, tradición común que ha pasado de generación en generación a través del habla popular común y espontáneo en reuniones o fiestas familiares o de la comunidad.

De igual forma en esta sala se expone la actividad lúdica o juegos ancestrales practicados por ambos sexos y en algunos casos en distintas edades.

Guión Museológico

Guión Museográfico

TEMA	Contenido Temático	Material Expositivo	Material Museográfico	Montaje	Otros
Cultura		Objetos Replicas de juegos y objetos de juego Texto Textos de historiadores y profesionales que tengan publicaciones y estudios sobre esta cultura. Documentación investigada previa.	Objetos Fotografías de los juegos ancestrales que se mantiene hasta la actualidad. Paneles y gigantografías. Texto Descripción ilustrativa de la preparación de los diferentes juegos.	Diseño espacial para cada panel. Ambientación propia. No hay iluminación general sino dirigida. Sistema de paneles modulares para textos.	Touch screen para juegos y Proyección sobre silueta moldeada en acrílico para cuenta cuentos. Recorrido con guía especializado. Ambientación Musical.
El Chiro o Chuzalongo	Es una leyenda es muy conocida en los lugares de Chontamarca, Suscal, Zhud y Socarte.				
La Caja Ronca	Era una alma en pena que iba sobre una carroza con cadenas jalada por caballos.				
Los Gagones	Eran hombres pequeños con sombreros gigantes, que asomaban durante la noche.				
Origen mítico del pueblo cañari	Respecto al diluvio contaban, que allá, en tiempos muy antiguos, había habido una grande inundación, la cual cubrió toda la tierra, menos un cerro				
El Trompo	Es un juego que empieza a desaparecer es el trompo de madera el que girando sobre su eje metálico y maniobrado con la ayuna de un metro de piola.				
Las Bolas	Es un juego que se practica con bolitas de cristal o de acero y requiere mucha habilidad en los dedos.				
Huarmigallo	Es un juego de mujeres, generalmente de las comunidades de Chontamarca y Zhud.				
Cuyturu	Es un juego de mujeres adultas, quienes se sientan formando un círculo para que en el centro del mismo colocar un cuy.				

La Sala 8

Brindará información sobre los conocimientos ancestrales de la medicina natural, basados en la flora y fauna de la región dando cabida a la protección y valoración de nuestra naturaleza.

Guión Museológico

Guión Museográfico

TEMA	Contenido Temático	Material Expositivo	Material Museográfico	Montaje	Otros
Cultura		Objetos	Objetos		
El mal aire	Tiene como síntomas un fuerte dolor de cabeza y del cuerpo .	Representación de una curandera y un shaman haciendo una limpia.	Fotografías de curanderos, comadronas y sobadores practicando la medicina ancestral.	Diseño espacial para cada panel.	Mediante sensores de proximidad presentará la información a través de un busto parlante video proyectado sobre un maniquí.
El arco iris	También conocido en algunos lugares de Cañar como la cuichijapishca, esta cogida del arco iris esta presente supuestamente en tomas de agua.	Muestras de plantas naturales secas utilizadas para las diferentes dolencias.	Paneles y gigantografías.	Simulación de una botica con ambientación propia.	
El espanto	Generalmente, se dice que un niño esta espantado cuando llora cada momento, tiene sobresaltos.	Texto Textos de historiadores y profesionales que tengan publicaciones y estudios sobre esta cultura.	Texto Descripción ilustrativa del uso de las plantas medicinales para las diferentes dolencias.	No hay iluminación general sino dirigida.	Recorrido con guía especializado.
Fracturas	Los dolores y roturas de huesos es tratado por una persona especialista en estos traumas.	Documentación investigada previa.		Sistema de paneles modulares para textos.	Ambientación Musical.
Las Comadronas	La tarea de una comadrona es ayudar a la mujer desde los dolores del parto hasta el baño y bautizo con agua salada del recién nacido.				

II

Capítulo
Nuevas Tecnologías

2. Nuevas Tecnologías

Desde principios del siglo XX las nuevas tecnologías han sido aprovechadas por los museos y exposiciones hasta ser una práctica habitual, dando lugar en ciertos casos a un nuevo uso de los objetos de ocio para transmitir el mensaje.

Como pioneros de esta nueva manera de exposición se podría mencionar a los arquitectos Walter Gropius, Mies Van de Rohe, a los artistas como Lissitzky, Herbert Bayer, Nagy entre otros miembros de la Buahaus, que en Alemania a fines de los años 20 usan por primera vez nuevos recursos y técnicas expositivas como las proyecciones cinematográficas y los fotomontajes en gran tamaño.

Entre 1914 y 1939 fue un período donde la experimentación de nuevos conceptos y técnicas para exposición daban una nueva forma de comunicar y articular el contenido a través de un enfoque centrado en el dispositivo museográfico y en el visitante.

A mediados del siglo XX los museos europeos como norteamericanos por medio del Office International Muées admiten que existe la necesidad de mejorar sus presentaciones para cumplir con las exigencias de sus visitantes, y es así que en la década de los años 30 algunos museos de Europa con contenidos temáticos de etnografía y folklore dan su primer paso a la aplicación de nuevas tecnologías en imagen y sonido, en cambio en los EEUU los museos que se sujetan a este proceso son museos de ciencia y técnica.

En el año de 1948 a través de un artículo emitido en la revista Museum News bajo el título “audiovisualsaids in National Park” se habla del uso excelente de estas nuevas tecnologías para difundir el patrimonio, y es justo en este periodo donde aparece un nuevo lineamiento museográfico dentro de los museos de los EEUU denominado “interpretación”, en el cual, las nuevas tecnologías se usan para hacer las exposiciones más didácticas y comunicativas provocando un interés al visitante según Freeman Tilden teorizador de este nuevo concepto.

A partir de los años 70 los museos norteamericanos como europeos experimentarán una giro drástico en el aspecto museográfico y el uso de las nuevas tecnologías, dando un nuevo rol social y educativo a los museos a través de profesionales como John Kinard director del museo Anacostia Museum de Washington D.F. perteneciente al movimiento “nueva museología”.

En los años 80 las nuevas tecnologías de la información y comunicación se generalizan debido a introducción en el mercado y al desarrollo de nuevos tipos de productos multimedia interactivos como discos interactivos, interfaces a distancia, realidad virtual, etc. Esta popularización de las nuevas tecnologías se dio en los museos, centros de ciencia y técnica en el continente europeo y de una manera más pautada se fue dando en los museos de arte.

A partir de estos acontecimientos por la década de los 90 se crea un nuevo concepto denominado “interactividad”, donde el eje central de la exposición es la multimedia interactiva con la incorporación de nuevas tecnologías, dando así paso a los museos interactivos.

Como conclusión se puede decir que las nuevas tecnologías son un progreso de la museografía en relación a las necesidades de comunicar y de un nuevo contexto, logrando transmitir el contenido temático y contribuyendo a una mejor interpretación del patrimonio.

2.1 Tecnología Informática

Concepto

Según Ferran Ruiz Tarragó la tecnología de la información son sistemas o productos que toman la información, almacenan, procesan y transmiten de manera inteligible a los sentidos.

Parsons y Oja conocedores de los avances tecnológicos, dicen que hoy en día la sociedad ha evolucionado de la era industrial a la era de la información; tanto así que cotidianamente en el trabajo o en el hogar estamos expuestos a la interacción con información y podemos decir que dependemos de ella casi en su totalidad, no es difícil dejar de pensar como hacen los bancos, hospitales, bibliotecas, empresas, etc, para ofrecer información inmediata.

A partir de este contexto el desarrollo de las tecnologías y de la informática se transforman en herramientas cada vez más frecuentes dando cabida a los sistemas interactivos multimedia mediante productos de uso cotidiano en nuestro entorno social.

Tecnología en el futuro

2.1.1 Recursos Multimedia

Concepto

Multimedia es un medio integrador de múltiples medias (texto, gráficos, audio, video, animaciones, etc.) que articula un relato no lineal manipulado por el usuario quien interactúa con él; dando lugar así a un nuevo nivel de comunicación y al rompimiento de la unidireccionalidad que caracteriza al resto de medios.

Esta tecnología multimedia se diferencia de las otras tecnologías por no tener limitaciones de tiempo ni de máquinas y mucho menos imágenes, además permite al usuario desplazarse, adelantarse, consultar e incluso repetir conceptos presentados con diferentes perspectivas.

Los recursos que se plantean combinar para este proyecto son:

Audio

Internet

Si partimos que el audio es lazo entre los diferentes tipos de sonidos, trataremos de introducir este elemento, de tal manera que, las narraciones visuales capten la atención y causen una acción en el visitante.

Hemos planificado que la utilización de la música, la voz en off y los efectos sonoros sean usados en determinados momentos como, por ejemplo para iniciar un tema, dentro de las animaciones y el video.

Voz en off: Se utilizará para complementar las narraciones visuales y lectura de textos y títulos pequeños.

Música: Se utilizará como fondo en los videos y acompañará otros medias, tratando de crear una atmósfera relacionada con el tema.

Efectos sonoros: Pensando en el tipo de usuario se plantea la utilización de efectos sonoros en los botones, interacciones y animaciones.

Video

Internet

Internamente en el museo se manejará una serie de secuencias de video como refuerzos al material multimedia presentado y como apoyo al proceso de aprendizaje y estética interna del museo.

El uso de este elemento visual ayudará a explicar temáticas difíciles de comprender por los visitantes procurando darles diferentes tratamientos; al igual que el audio, el video podrá ser controlado por el visitante.

La producción de este formato audiovisual, sigue los mismos lineamientos que para la realizar un multimedia interactivo; además este video estará enmarcado dentro de los objetivos del museo contribuyendo con la técnica y el nivel de información que mejor se adapte al receptor.

A partir del guión museográfico que se ha obtenido en el capítulo 1 mediante una investigación, se emprenderá la selección de la información y la narración visual o el guión literario como se lo conoce, nos permitiremos usar objetos, escenarios, imágenes, animaciones en 2D y 3D, grabar imágenes reales, etc., para la producción de los videos. Dentro del material investigado se valorará objetos, animaciones 3D previamente diseñadas, ilustraciones, fotografías, películas y documentales previamente filmados; además se recreará situaciones que estén inmersas en la temática con la finalidad de obtener imágenes claras y útiles para transmitir el mensaje.

Texto

Internet

La utilización de este recurso multimedia es imprescindible por el hecho de ser una herramienta de comunicación veraz y no permite la tergiversación del mensaje. Para el uso de este instrumento en el campo multimedia se tendrá en cuenta parámetros como el tipo de fuente, párrafos, legibilidad, entre otros.

Para la comprensión y legibilidad de los textos en los diferentes soportes digitales, los títulos serán de mayor tamaño y el texto corrido más pequeño, ambos textos manejados en un tipo de fuente que no tenga ningún tipo de decoración y a su vez tendrán que respetar los márgenes del soporte.

Como parámetro general los párrafos manejarán una sola idea manteniendo un lenguaje directo para el visitante, evitando cualquier expresión en contra del mismo, y también se permite la combinación con otros medias.

Los Párrafos: De acuerdo a lo que estipula la museografía contemporánea y lo que respetaremos, es el número de líneas por párrafo, este no debe exceder de 10 líneas, debido a que se entorpecerá la comprensión del mensaje.

La Fuente: Se usarán tipografías estilo palo seco, en primer lugar porque se usará para ser proyectada en una pantalla o proyector y en segundo lugar por su legibilidad.

Imagen Digital

Internet

Concepto

La imagen es una representación real o imaginaria de cosas, personas, acontecimientos o ideas.

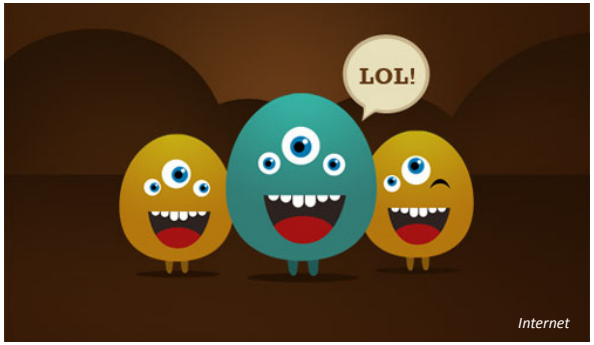
La principal función que cumplirá las imágenes dentro del museo será la de trasmitir una idea, la cual estará en la capacidad de ser interpretada por el visitante de una manera simbólica, representativa y significativa dependiendo de la idea a trasmitir.

El planteamiento y manejo de imágenes en el interior del museo interactivo de Azogues estará condicionados por la técnica de imagen como la ilustración y un tipo de imagen como la fotografía, a la par irá la condicionante del formato que será el que mejor se acople al mensaje a transmitir al visitante.

Como parte esencial del museo interactivo de la ciudad de Azogues y como el primer multimedia, se ha dispuesto el uso de la imagen digitalizada la cual contiene datos o información electrónica, creada por medio de la tecnología digital.

Usando este elemento se conseguirá una comunicación eficiente del contenido del museo hacia los visitantes, debido a que se pretende usar imágenes fijas como fotografías e ilustraciones que sean legibles y visibles a una distancia mínima de un metro, parámetros considerados por la museografía; por otro lado para obtener imágenes de carácter digital, se ha dispuesto utilizar el escáner y la cámara digital como medios alternativos para convertir las imágenes análogas a digitales, y para los gráficos vectoriales creados en la computadora por medio de software especializados se propone aplicar la renderización de la imagen. Además debido al software y hardware en los que se pretende implementar el proyecto y a los distintos niveles de compresión de una imagen al manipular, se plantea trabajar en diferentes formatos.

Ilustraciones

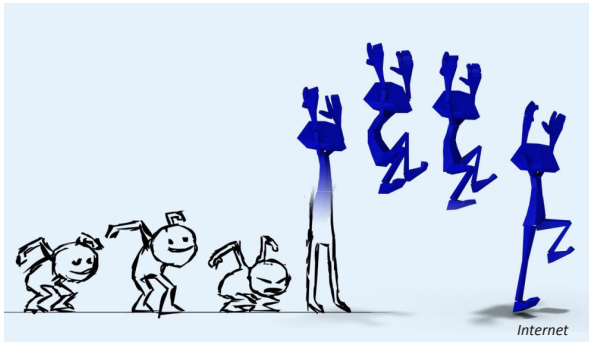


Son imágenes estáticas que cumplen con la función de otorgar un significado visual a la información contemplada en el guión.

Este media formará parte de la comunicación del museo interactivo por su aporte complementario a otros medias como el audio y texto, y por reforzar conceptos de manera concisa y rápida.

Basándonos en reglas generales de la museografía y sabiendo las limitaciones de esta técnica, las ilustraciones que se emplearán en las diferentes salas del museo, se manejarán para el aprendizaje del visitante, para captar su interés, distinguir hechos, reducir el lenguaje escrito y para manejar un estilo apropiado al usuario.

Animaciones 2D



Las animaciones son imágenes en movimiento creadas artificialmente para narrar un acontecimiento.

Para crear una animación o secuencia de imágenes [5] *"Es fundamental establecer el tono y la atmósfera de la historia. Ello se consigue mediante la manipulación del punto de vista y del nivel o la dirección de la mirada del lector. También, con el uso de los primeros planos, planos detalle, planos medios, planos generales, grandes planos generales y con ángulos picados contrapicados y oblicuos. Además, hay que tener en cuenta el lenguaje corporal de los personajes ya que sus gestos, la expresión facial, las relaciones entre ellos, los objetos y su colocación son elementos de extrema importancia."*

Se ha planificado que para las salas del museo, dependiendo su temática y del guión, se aplique imágenes en secuencia con el propósito de ampliar y comunicar visualmente la idea. Esta forma de narración visual será creada a través de medios tecnológicos y mediante la manipulación de los planos y ángulos de visión de imágenes estáticas.

2.1.2 Componentes Multimedia

Para el diseño y compilación de la información de los contenidos temáticos para este museo, se utilizará programas para la edición de los medias que integran el guión museográfico.

Adobe Ilustrador

Es un software que maneja vectores, lo que permite que sus gráficos se puedan escalar sin ningún problema; por esta razón este programa se utilizará para la creación de ilustraciones, texto y señalización del museo.

[5]WIGAN. Mark. IMÁGENES EN SECUENCIA. Editorial Gustavo Gili. SL. Barcelona. 2008. 1ra edición. pág 18.

Adobe Photoshop

Es un programa que permitirá la edición de fotografías tomadas e imágenes digitales recopiladas para el uso en el museo; además este software nos da la opción para cambiar de formato para utilizar en otro programa de edición fotográfica.

Adobe Flash

Permitirá realizar las animaciones para los contenidos temáticos definidos en el guión museográfico.

Adobe Premiere Pro

Se utilizará para la captura y edición y de video, vale recalcar que este programa permite la captura de audio y video y compresión del mismo en diferentes formatos.

Adobe AfterEffects

Será usará exclusivamente para dar efectos y detalles en la edición de videos recopilados y preeditados.

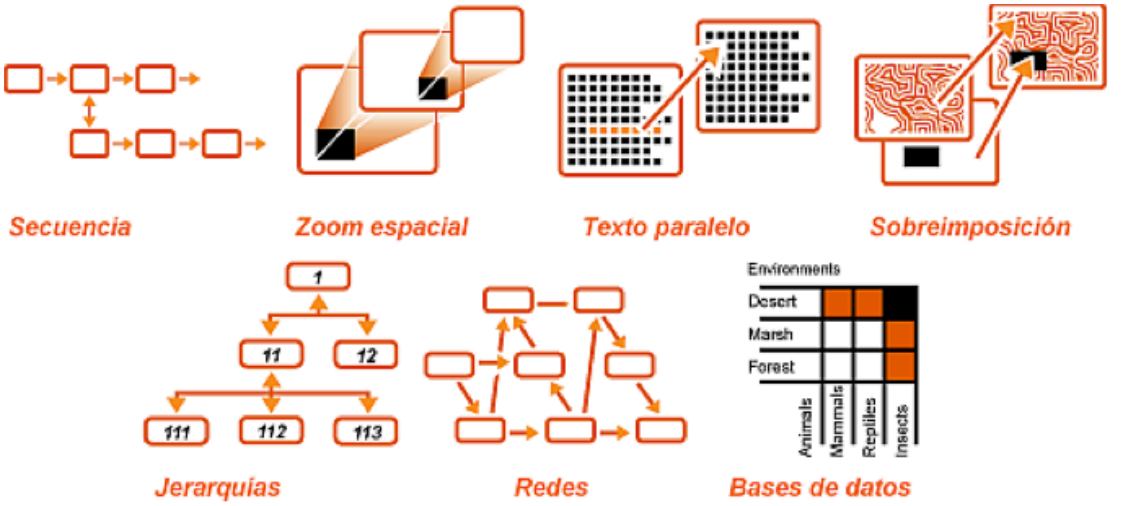
Adobe Soundbooth

Se usará para la reproducción, captura y edición de audio.

2.1.3 Estructuras Multimedia

Los formatos multimedia tienden a motivar y mantener el interés del usuario sobre la información, pero para ello se debe tomar en cuenta aspectos como el tema y recursos disponibles.

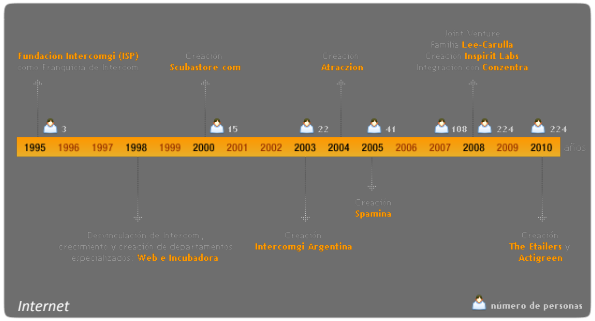
En cuanto a la organización general de contenidos multimedia se puede definir 7 estructuras básicas.



Tipos de Estructuras Multimedia

Imagen tomada de la Cátedra de Arquitectura de la Información - Interacción (Dr. Francesc Alpiste Penalva)

Estructuras multimedia interactiva de secuencia



Esta estructura esta planteada de tal manera que exista una conexión entre ellas y su presentación es similar a la de un contenido hecho en diapositivas o a las páginas de un libro.

Estructuras multimedia interactiva de texto paralelo

Son denominados hipertextos y existe vinculación entre ellos.

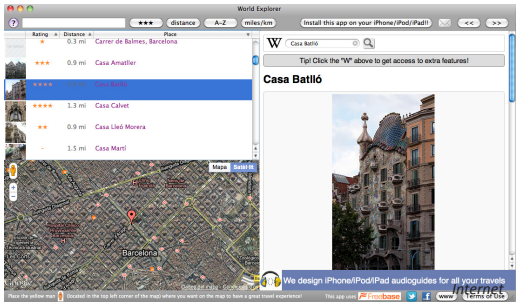
Estructuras multimedia interactiva de jerarquías

Esta estructura se caracteriza por iniciar su presentación con un menú principal y se extiende en diferentes direcciones.

Estructuras multimedia interactiva de zoom espacial

Esta tiene como idea la interacción a partir de la misma información mediante el desplazamiento y visiones del contenido de manera continua.

Estructuras multimedia interactiva de sobreimposición



Presentación de la información en conjunto sobre la pantalla base.

Estructuras multimedia interactiva de redes

La estructura de redes esta basada en nodos o concreciones que se encuentran vinculadas entre sí, mediante la planificación del autor en función de su correlación.

Estructuras multimedia interactiva de base de datos

Internet

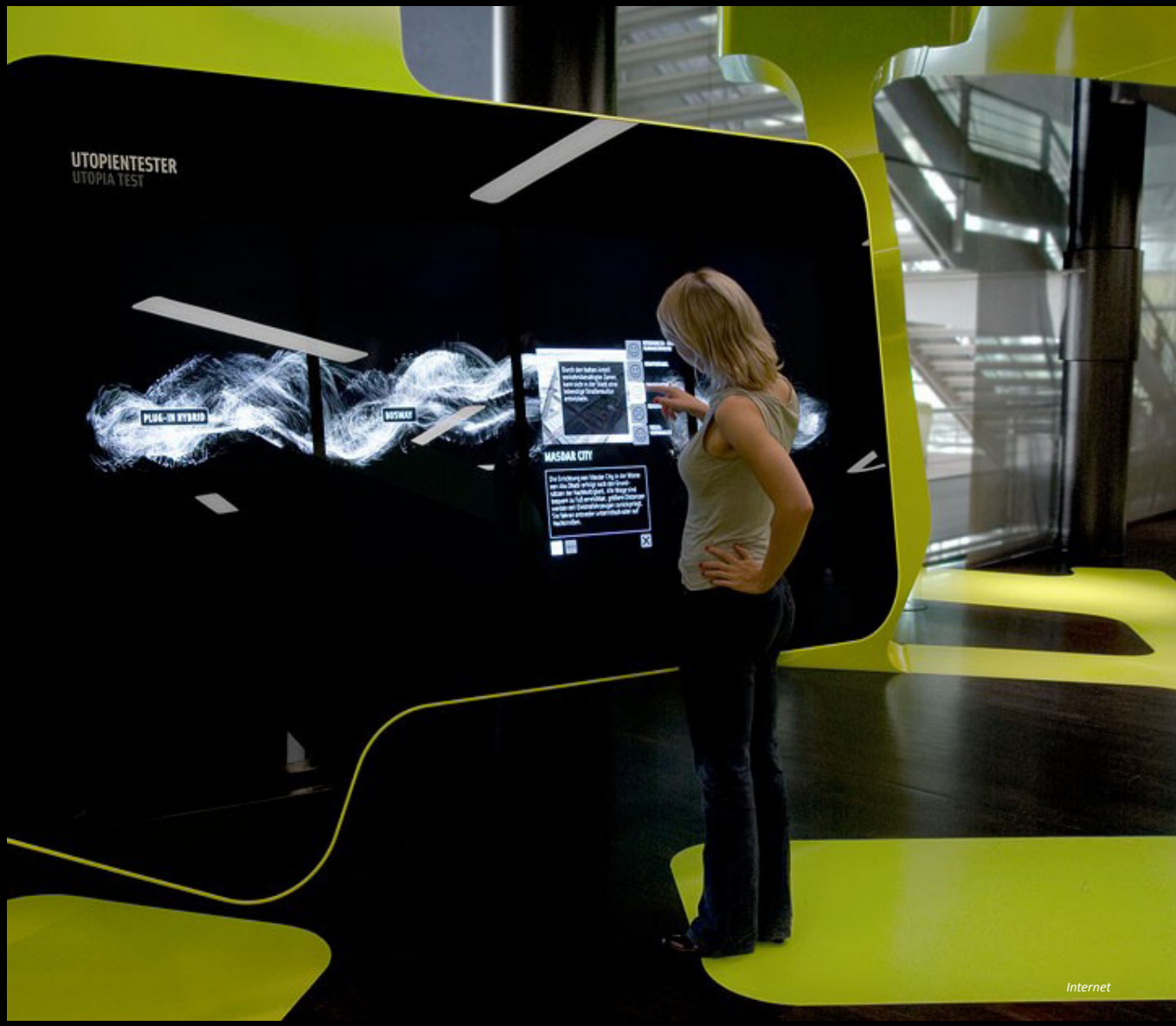
Permite acceder a la información por medio de la introducción de valores en campos determinados en algunos casos, y por lo general estas limitan al usuario a alcanzar la información dependiendo de su diseño y funcionalidad del sistema.

2.1.4 Interactividad

Concepto

Se entiende por interactividad a la interrelación entre el usuario con el objeto, mediante los dispositivos y elementos interactivos.

La interactividad hoy en día se considera como el punto clave en las exposiciones de los museos, ya sean con fines informativos o de entretenimiento permitiendo al visitante o usuario acceder a la información que le interesa; además en cuanto a los nuevos avances tecnológicos multimedia



Internet

Dispositivos tecnológicos en el futuro

se puede decir que mediante la integración de grandes cantidades de información a través de programas de ordenador que permiten al usuario buscar y recuperar información de manera fácil dan lugar a nuevos productos interactivos.

Pantalla Interactivas

Estos criterios tecnológicos sirven para plantearnos nuestra interactividad en la muestra expositiva que servirá como destreza para atraer y estimular a los visitantes que está dirigido el museo; de tal manera que los módulos que se plantean en la exposición tendrán distintos niveles, formas y dispositivos de interacción, los cuales permitirán la participación del visitante mediante sus sentidos físicos, mentales y emocionales, para poder aproximarse al contenido y comprender el mensaje.

Para plantearnos el diseño de los módulos de interacción del museo de la ciudad de Azogues, se tendrá en cuenta el público objetivo al que está dirigido nuestro museo, de la misma manera el mensaje a transmitir y el contenido a exponer será una condicionante al momento de diseñar los módulos.

Otro factor clave a tener en cuenta será la tipología de los módulos que estarán condicionados por la función del mensaje y del contenido, y a su vez por el lugar donde estará ubicada; y finalmente para culminar se pensará en el presupuesto, con esto, no se pretende dejar de pensar en grande si no todo lo contrario, los diseños prácticos no necesariamente necesitan mucho dinero, pero lo que mejor para contrarrestar este factor presupuesto será la imaginación y conocimientos que nosotros como profesionales en diferentes y a su vez complementarias especialidades podamos aportar a este proyecto.

Para captar la atención del público y conseguir la proximidad del mensaje por medio de la reacción física, mental y emocional. La interactividad del museo, a través de los visitantes será de carácter físico, mental y emocional, para captar la atención y conseguir la proximidad del mensaje hacia el visitante.

Interactividad física

Interacción mediante dispositivos de ocio

En la interactividad física el visitante podrá hacer uso de su cabeza, de sus manos, sus extremidades superiores e inferiores para accionar y presenciar el resultado de dicha manipulación.

Interactividad mental

En esta interactividad el visitantes pondrá a trabajar su mente debido a que tendrá que resolver algo, plantearse preguntas o dudas, tendrá nuevas ideas, etc. Esta interactividad nos servirá como una valoración de la exposición como tal.

Interactividad emocional

Estará condicionada por el estímulo que se le de al visitante por contestar bien o mal una interrogante.

2.1.4.1 Niveles de Interactividad

Actualmente las nuevas sociedades y generaciones están llevando a extender los medios y niveles comunicativos para transmitir los mensajes, de allí su razón de ser de cada una de las técnicas y niveles interactivos. Entonces, como punto de partida para el diseño de los módulos interactivos tendremos en cuenta que no existe una fórmula ideal para transmitir el mensaje mediante un módulo determinado, si no todo lo contrario, se buscará las posibilidades y recursos que en el mundo actual se tiene para transmitir el mensaje.

Según el contenido o guión museográfico establecido con anterioridad en el primer capítulo, y la relación tecnología y programación informática que se empleará para la implementación de los módulos interactivos, posibilitarán un grado de interactividad y permitirán al usuario o visitante en este caso, un nivel alto o bajo de participación.

Nivel de interactividad de Baja Intensidad

El nivel de interactividad baja será cuando probablemente la participación del visitante se halle reducida a avanzar o retroceder mediante un botón, en una determinada presentación o demostración de la información.

Botón físico de acceso a la información

2.1.4.2 Formas de Interactividad o Interfaz Gráfica

Nivel de interactividad de Alta Intensidad

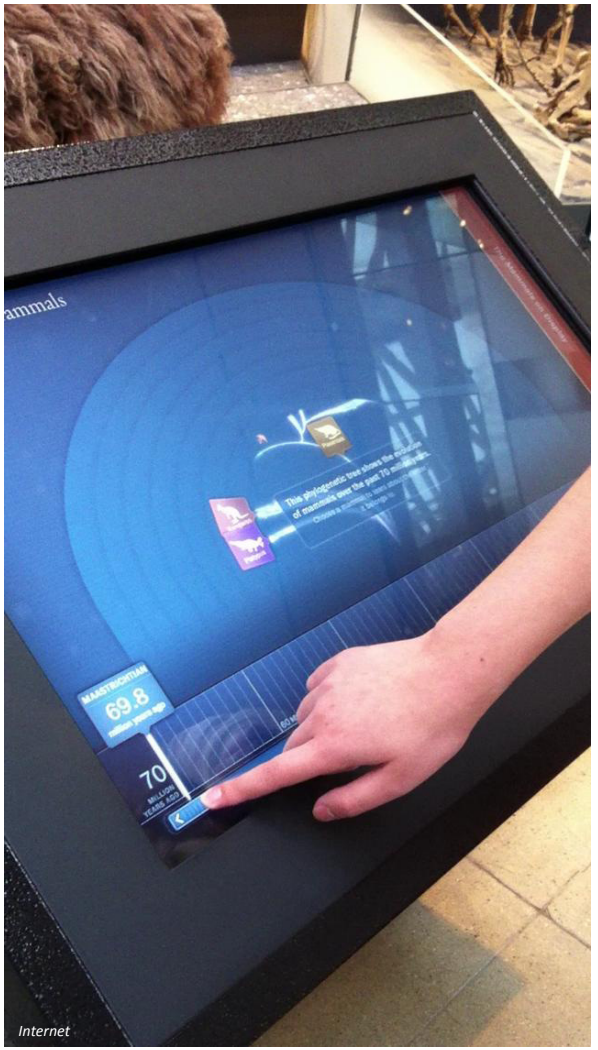
Se podrá considerar de alta intensidad la interactividad en el momento que el visitante realice alguna actividad de carácter físico, mental o emocional sólo o con la ayuda de otro visitante en un lapso de tiempo mayor y este a su vez pueda observar y asimilar los resultados mediante un proceso.

Concepto

Actualmente tampoco existe un concepto definido de interfaz gráfica de la misma manera que en el caso de la interactividad, adaptaremos el concepto a nuestra realidad.

Interfaz gráfica es el espacio que articula la comunicación entre el usuario con el ordenador y el objetivo (aprendizaje) mediante un lenguaje, procesos y reglas que permiten la interacción.

Hemos decidido en nuestro proyecto, diferenciar tres formas básicas de interfaz gráfica, que no son substancialmente gráficos, pero si se pueden utilizar en la parte gráfica, estos son: Manipulación directa , Menús literarios y Comandos e instrucciones.



Interfaz de Usuario

Manipulación Directa

La forma de interactividad directa permitirá que las acciones que realice el visitante sea de manera inmediata, logrando que los mismos aprendan más rápido y se sientan en confianza; estas aplicaciones serán correspondidas por metáforas visuales e interfaz gráfica adecuada que describan la aplicación; además con este tipo de manipulación queremos conseguir la simulación y manipulación directa de los objetos de interés.

Menús Literarios

Esta interactividad por menús literarios nos facilitará una estructuración de los objetos o elementos por niveles de jerarquía, de tal manera que dichos objetos se muestren enlistados ya sea de forma horizontal o vertical. Este menú que describe o indican la opción permitirá la selección rápida de los mismos, debido a que presenta a todas de manera sinóptica.

Comandos e Instrucciones

La interactividad mediante comandos e instrucciones darán lugar a la activación siempre y cuando la respuesta sea la correcta y en caso de no responder bien no existirá la interacción; este sistema de interacción utilizará un lenguaje adecuado para el usuario y su comodidad, además tendrá parámetros y controles que invoquen a la interacción.

2.2 Tecnologías de la Comunicación

Los museos interactivos al igual que los centros de ciencia y los museos virtuales constituyen hoy en día la nueva museología, que está conformadas por objetos museográficos diseñados para que se toque, vean, se experimente, juegue entre otras actividades que ayuden al aprendizaje y a satisfacer las necesidades de más grupos sociales de una manera entretenida, permitiendo una mayor interacción entre los visitantes y la exhibición.

Partiendo de este planteamiento las nuevas tecnologías de la comunicación cumplen un rol importante dentro de las exposiciones interactivas, debido a las necesidades cambiantes en la comunicación cultural y del contexto social en que nos vemos envueltos.

En lo que respecta a nuestro museo, el uso de las nuevas tecnologías se introducirá más a través de la presentación de las exposiciones de tipo audiovisual y multimedia interactivos con objetivos de transmitir un mensaje o de entretener.

Pantalla Multitouch

2.2.1 Recursos Tecnológicos Tangibles

Este tipo de recursos se utilizarán para el montaje de la exposición dentro del museo, son básicamente equipos de computación en algunos casos de uso diario y otros más sofisticados pero que son accesibles en nuestro medio, en ciertos casos se realizarán pequeñas adaptaciones sobre algunos dispositivos.

Proyectores

Internet

Un proyector de vídeo o vídeo proyector es un aparato que recibe una señal de vídeo y proyecta la imagen correspondiente en una pantalla de proyección usando un sistema de lentes, permitiendo así visualizar imágenes fijas o en movimiento. Todos los proyectores de vídeo utilizan una luz muy brillante para proyectar la imagen, y los más modernos pueden corregir curvas, borrones y otras inconsistencias a través de los ajustes manuales. Los proyectores de vídeo son mayoritariamente usados en salas de presentaciones o conferencias, en aulas docentes, aunque también se pueden encontrar aplicaciones para cine en casa.

La señal de vídeo de entrada puede provenir de diferentes fuentes, como un sintonizador de televisión (terrestre o vía satélite), un ordenador personal, etc.

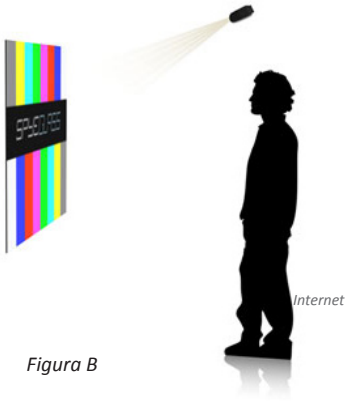
Dentro de los ajustes manuales que necesitamos para una de las salas es el de retroproyección (figura A), esto es, ubicar el equipo detrás de la pantalla de proyección, obteniendode esta manera, características como:

Internet

Figura A

Evitar la generación de sombras (figura B) por parte del usuario al momento de interactuar con la proyección.

Ocultar la tecnología utilizada, obteniendo por parte del usuario, curiosidad de cómo fue desarrollada la instalación.



Internet

Figura B

Proyectores de distancia ultra corta

Internet

Se denomina de esta manera a proyectores de última generación, los cuales tiene la característica de proyectarse desde distancias muy cortas (figura C) manteniendo el tamaño de proyección similar a la de un proyector normal.

Estos equipos son utilizados normalmente en lugares en los que los espacios para las proyecciones son reducidos, evitando de esta manera las sombras (figura B)que generan las personas u objetos que están ubicados por delante de la pantalla.

Internet

Figura C

Debido al rápido avance de la tecnología podemos encontrar muchas variantes de estos equipos, con precios cada vez más accesibles para el usuario final.

Dentro de estos modelos de distancia ultra corta, podemos encontrar modelos en los que vienen incorporados la característica de interactividad. El usuario puede convertir cualquier superficie en una pantalla interactiva.

Como referencia de este tipo de tecnología podemos tomar el modelo EPSON 460i, entre las características tenemos, que puede generar una imagen de hasta 70 pulgadas colocado a una distancia de 16 cm. Además viene con un marcador infrarrojo inalámbrico, el cual sirve para el modo de pantalla interactiva. Destacando también su nitidez y sus altavoces incorporados.

Al utilizar estos equipos debemos tener en cuenta detalles que nos ayudarán a sacarles el máximo provecho.

Se recomienda utilizar el formato de cine 16:9, el cual, es el más utilizado en la actualidad, ya que si se desea proyectar video tomado de una fuente externa (documental, película, etc) en una pantalla formato 4:3 tipo TV, a este necesariamente tendrá que colocarse franjas negras en la parte superior e inferior.

Al utilizar varios de estos proyectores para realizar imágenes panorámicas formato cine, se debe tener en cuenta estándares de ubicación de las pantallas y de los proyectores, para la correcta visualización de los espectadores.

Tarjetas de video para multiproyección

Tarjeta de video Interna

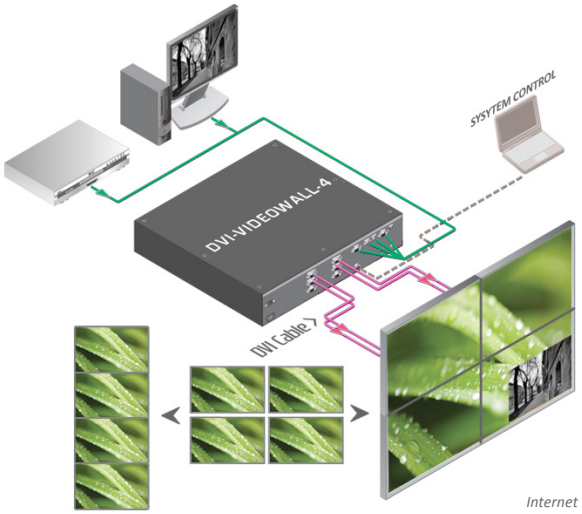
Este tipo de hardware ha llegado a ser muy importante en el desarrollo de las instalaciones multimedia, facilitan el uso de múltiples dispositivos gráficos de salida (monitores, proyectores, televisores), desde un computador. Dándonos la posibilidad de ampliar el área de visualización nuestro espacio de trabajo ya sea juntando los monitores y/o proyectores (figura 1), o a su vez tener la misma imagen de nuestro espacio en todas las salidas de video (figura 2).

Figura 1

Figura 2

Cada vez se ha ido mejorando las características de estos equipos. En un inicio este hardware solamente era desarrollado para ser instalado internamente dentro de los equipos de cómputo de escritorio, ya sea mediante tarjetas AGP o PCI. La mayoría de las veces anulando la garantía del computador y también limitando el uso de computadores portátiles, ahora estos dispositivos para multiproyección se los encuentra fácilmente en pequeñas cajas externas, similares a un disco duro externo, con conexión USB.

Otra limitación en un inicio era que solamente servían para exhibir la misma imagen en todas las salidas (figura 2). Ahora dependiendo el modelo de los dispositivos se los puede conectar en forma de cascada y obtener hasta 1,2,3…n, salidas de video desde un solo computador, ampliando nuestro espacio de trabajo.



Internet

Display externo para video wall

Para la correcta visualización de las proyecciones con el uso de estas tarjetas se recomienda tener en cuenta aspectos como:

La resolución y demás características de los proyectores o monitores a utilizar, deberían ser similares, si fuera posible estos equipos deberían ser de la misma marca y modelo. Ya que si bien es cierto estas tarjetas pueden interactuar con la mayoría dispositivos de salida, pero con la utilización de diferentes tipos,el resultado obtenido no es el de una imagen similar.

Tener un CPU con características superiores a las de un equipo normal, ya que el mismo hecho de implementar un proyecto multimedia con estas tarjetas implica mayor consumo de recursos como memoria y video.

Pantallas Táctiles

Internet

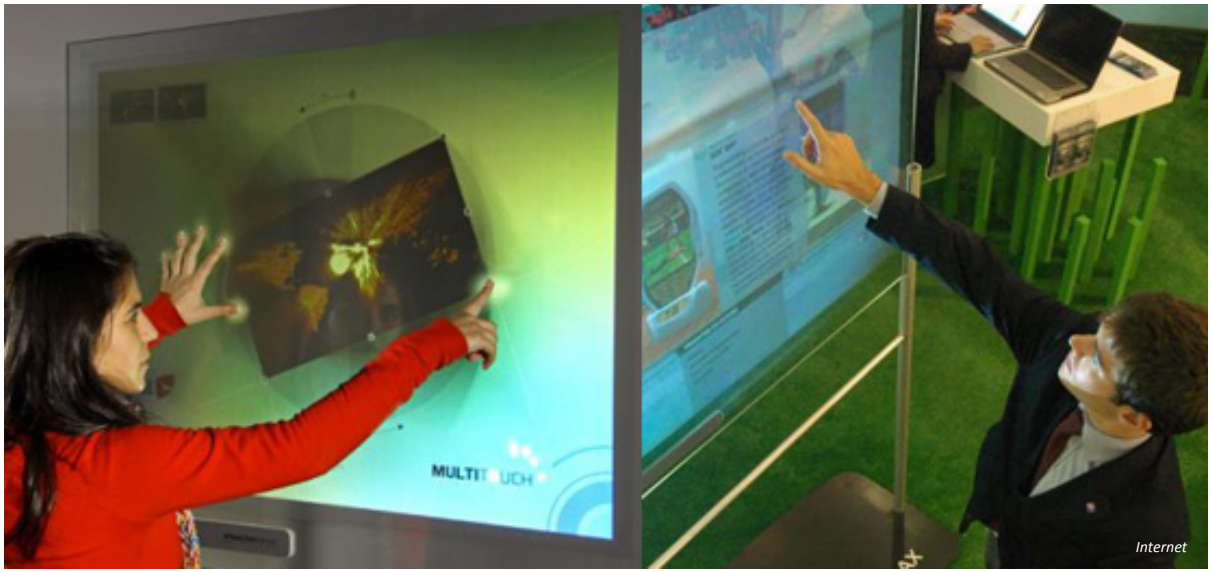
Las pantallas táctiles son dispositivos tanto de entrada como de salida de datos. Decimos de entrada ya que al tocar la superficie de la pantalla podemos ingresar datos y enviar órdenes al pc, tal como si lo hiciéramos con un mouse. Y también es un dispositivo de salida ya que nos muestra el resultado de la manipulación realizada previamente.

Estos dispositivos han existido desde los años 70' pero su costo era elevado, y los hemos utilizado comúnmente como por ejemplo en los cajeros automáticos. En la actualidad una de las causas para que se haya extendido su uso, es que las patentes de estos dispositivos ya han caducado, por lo que ahora se nota una gran demanda esta tecnología.

También existen dispositivos táctiles de bajo costo que se pueden colocar sobre una pantalla normal y convertirlo en una pantalla táctil (figura D).

Este básicamente está formado por un vidrio recubierto con un lamina transparente, el cual está conectado a un chip que codifica las posiciones en donde se ha hecho contacto con la superficie y envía estos datos al Pc a través de un conector USB.

Con el uso de esta tecnología y dada su confiabilidad y aceptación, podemos encontrar muchas variantes para su aplicación, como por ejemplo en el campo de la educación con pizarras interactivas, en el área de turismo con puntos de información en aeropuertos, en dispositivos móviles, videojuegos, equipos para autos, etc.



Pantallas Touch

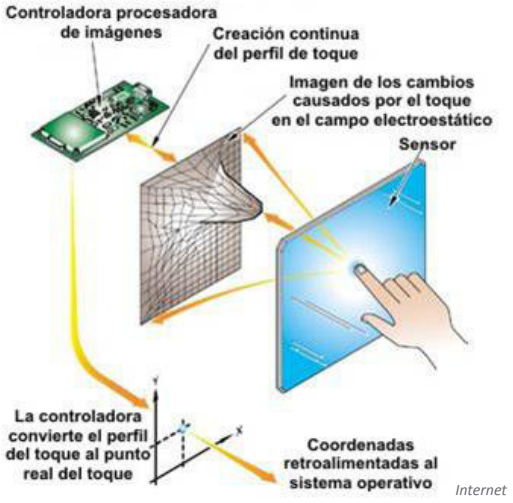
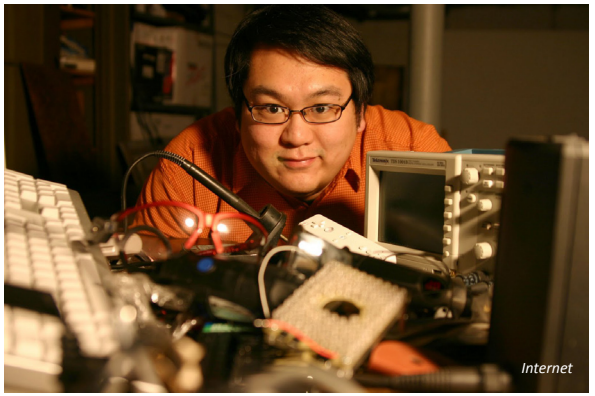


Figura D

Pizarras Interactivas de gran formato y de bajo costo



Johny Chung Lee

En la actualidad debido a profesionales que desean compartir en la red sus investigaciones personales acerca de nuevas tecnologías, es posible construir nuestra propia pizarra interactiva, con costos bajos.

Uno de los mejores desarrolladores de esta tecnología es Johnny Chung Lee, quien "hackeo" el control wiimote de la consola de video juego Wii de nintendo. Logrando interconectar, vía bluetooth, una computadora con un control wiimote.

Además de desarrollar el software para la interconexión, realizó una aplicación para rastrear los puntos infrarojos en una zona determinada y pasarlos al computador para que este los interprete.

En su sitio http://www.wiimoteproject.com se encuentra el proyecto completo, pero a continuación se presenta lo más importante de este.

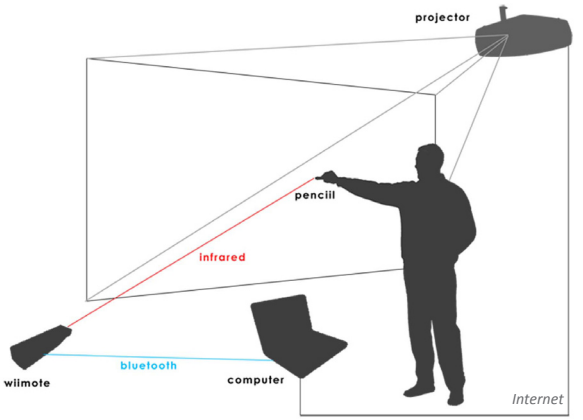
Requisitos de hardware funcionamiento de esta pizarra es el siguiente:

- Pc con conexión bluetooth
- Lápiz infrarojo
- Control wiimote
- Proyector

Requisitos de Software

- Wiimote Connect
- Wiimote Whiteboard v3.0

Lo primero es realizar la conexión vía bluetooth entre el Pc y el Wiimote, para ello utilizamos el software Wiimote Connect. Luego comprobaremos y mejoraremos la calidad de recepción de las señales enviadas por el lápiz infrarojo al Pc, con lo cual podremos detectar cualquier fallo en la comunicación entre el lápiz infrarojo -- wiimote – bluetooth – PC.



A continuación ejecutamos la aplicación Wiimote Whiteboard v3.0, esta nos permitirá calibrar nuestra pantalla de proyección. La aplicación es muy intuitiva, el paso principal es el de señalar con el lápiz infrarojo los puntos (coordenadas) que nos indica en la pantalla de esta manera se calibra nuestra área de proyección. Al finalizar la calibración se guardan estos datos y se trabaja como una pizarra interactiva. Logrando de esta manera que nuestra proyección trabaje como una pantalla touchscreen pero de gran formato y que sea utilizado por cualquier programa del PC.

Tarjetas de proximidad RFID

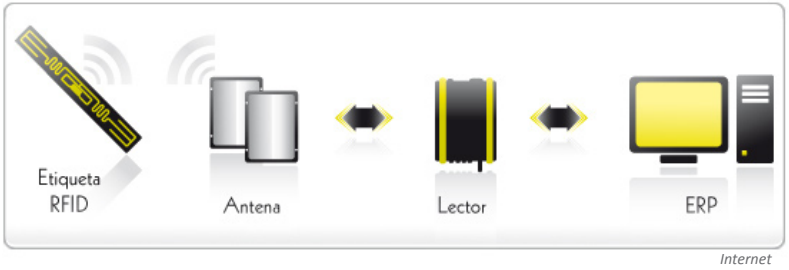
Son tarjetas que envían señales a un lector. Estos lectores decodifican las señales e identifican determinada tarjeta.

Estos equipos no necesitan contacto físico ni tampoco de visión directa entre el emisor(tarjeta) y el receptor (lector de tarjeta) para comunicarse, ya que utilizan la tecnología de radiofrecuencia.

Existen diferentes tipos de aplicaciones de esta tecnología, la mas usual es en centros comerciales para realizar el seguimiento de la mercadería y evitar robos.

Tarjetas RFID en mercadería

A demás se los utiliza para control de acceso en hospitales, hoteles, etc..



Sistema de funcionamiento de tarjetas RFID

El uso que le daremos a esta tecnología es para la identificación de ciertos objetos que se movilizarán de un lugar a otro.

La idea es ocultarlas dentro de varios objetos, para que al momento que el usuario interactúe con uno de estos, nuestro sistema responderá de manera acertada.

Tarjetas RFID en zapatos

III

Capítulo
Aplicación de Nuevas Tecnológias Expositivas

3. Aplicación de Nuevas Tecnologías Expositivas

En el presente capítulo nos centraremos exclusivamente a la aplicación de las nuevas tecnologías en este museo de carácter presencial, que articula su discurso temático de tipo cultural y museográfico, mediante recursos de tipo audiovisual y multimedia previendo la presencia física del visitante en sus salas.

Los ambientes que se ha propuesto desarrollar en el museo tienen como objetivo de la exhibición, emplear el entretenimiento como principal herramienta, donde los visitantes experimentan, descubren y participan de forma activa; además se estableció como premisa crear metáforas para las diferentes salas proporcionándoles lineamientos de diseño para cada tema.

El principio que se aplicará en este proyecto es que a partir del conocimiento de las nuevas tecnologías tanto en software como hardware existentes en nuestro medio, poder generar las instalaciones multimedias interactivas.

Internet

Mesa interactiva - Grammy Museum

3.1 Propuesta Tecnológica

En este museo la experiencia multisensorial a través del uso de las nuevas tecnologías, es el ente generador de las propuestas; pues la tecnología en nuestro caso se aprovechará en su esencia para la creación de diversos interactivos que harán del museo una experiencia en la que los visitantes crearán su propio conocimiento, se divertirán aprendiendo, reflexionarán jugando y se comunicarán integrándose.

Como punto de partida para el diseño, es que a través del guión museológico y museográfico descrito en el primer capítulo, generar los módulos interactivos para las ocho salas expositivas teniendo en cuenta los aspectos comunicativos, de interacción y obviamente tecnológicos.

En la siguiente propuesta tecnológica observaremos cómo se ha aplicado la interactividad en este museo dedicado a la divulgación de la historia y cultura de la etnia Cañari, qué herramientas se han adoptado y cuál es el tipo de experiencia por parte del visitante.

Internet

Presencia de la tecnología en el museo

3.1.1 Sala 1 Maniquí Virtual

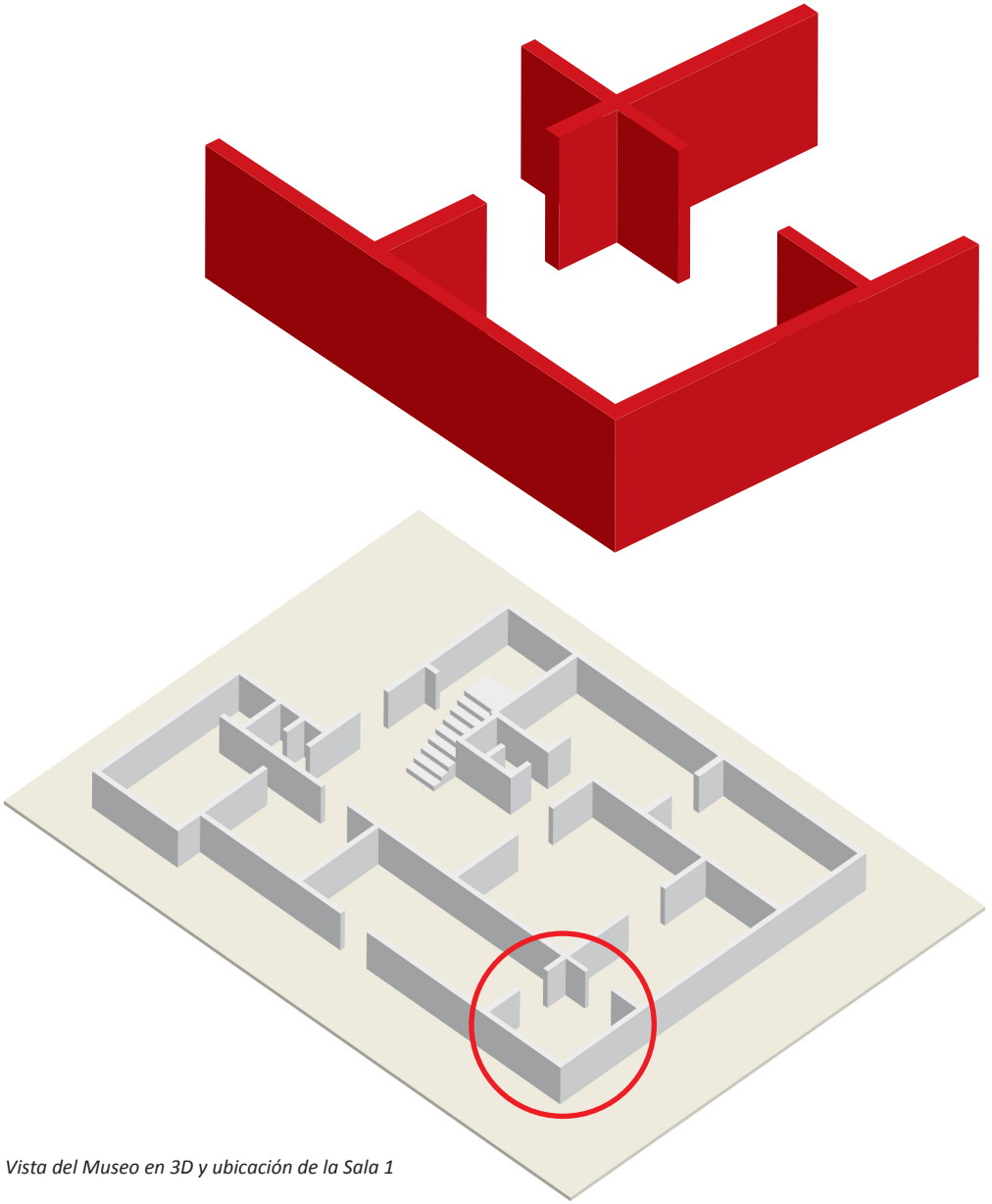
Tema Específico: Introducción y Bienvenida

Típo De Propuesta: Maniquí Virtual

Tecnología: Proyección sobre silueta moldeada en acrílico.

Idea: Retroproyección de un personaje que dará la bienvenida a los visitantes, mediante una video animación.

Argumento: Este sistema utiliza una video proyección posterior o retroproyección, la misma que será proyectada sobre una pantalla transparente con la silueta del personaje escogido, el mismo que dará la bienvenida y además una breve explicación de lo que encontrará más adelante en cada una de las salas. La interacción se dará por medio de sensores, que activarán la videoproyección una vez que los visitantes inicien el recorrido dentro de la sala.



Vista del Museo en 3D y ubicación de la Sala 1

Simulación SALA - 1

Maniquí Virtual

Sala 1

	RECURSOS TECNOLÓGICOS	ESTRUCTURA MULTIMEDIA
FORMA	**Maniquí Virtual.-** Consiste en generar una imagen de un personaje que da la impresión de encontrarse de pie frente al espectador; esta imagen virtual se produce por medio de un acrílico contorneado a la medida del personaje que estará en una sola posición. La imagen original a ser proyectada puede ser creada por medio de los equipos descritos más adelante y se reflejará en el acrílico provocando un espacio donde se vincula lo virtual con lo realidad en la sala ambientada.	**CONTENIDO:** Audio y Video **ENTORNO AUDIOVISUAL:** Pantalla acrílica con retroproyección. **NAVEGACIÓN:** Sistema reactivo a la presencia del visitante. **ACTIVIDAD:** Informativa Bienvenida e introducción a las temáticas del museo.
FUNCIÓN	Este maniquí virtual servirá para comunicar aspectos como que es lo que va a encontrar en el museo y dar la bienvenida al público, además se puede decir que este elemento se integra con facilidad en cualquier ambiente y puede dar cualquier forma para la presentación.	Se trata de informar al visitante mediante la narración de los hechos a través de imágenes reales coherentes, lógicas y consistentes basados en el guión.
HARDWARE	Computador Proyector Pantalla Webcam	**Computador:** Dual Core, 3.0 ghz 2 GB de RAM o superiores **Proyector** 2500 lumenes o superiores con función de retroproyección **Webcam** básica resolución VGA (640x480) **Acrilico** color blanco moldeado de acuerdo a la silueta del personaje.
SOFTWARE	S.O. Microsoft® Windows® XP con Service Pack 2 o versiones superiores Editor de Audio Editor de Video Desarrollador de animaciones multimedia.	Editores de Audio Editores de Video Desarrollador de animaciones multimedia.

Guión Técnico

RECURSOS MULTIMEDIA	INTERACTIVIDAD	INTERFAZ GRÁFICA
VIDEO.- Filmación de un personaje con movimientos corporales mínimos, dando la bienvenida al museo y haciendo una introducción a las temáticas del museo.Se recomienda compresión MPEG1 formato de tamaño 4:3. **Música.-** Será de carácter asincrónico (como música de fondo). Formato de compresión MP3. Tiempo total de la presentación 1minuto 15 segundos.	**Nivel de Baja Intensidad** Debido a que la instalación funcionará de forma reactiva. La imagen audiovisual de este módulo va a ser una pauta clave para que el visitante se dirija a él. Parte de la comunicación en este módulo será mental por parte del visitante debido a que la información proyectada será una idea clara de lo que va a encontrar en el museo.	Este módulo de experimentación está planteado de una forma sencilla , que no necesita la presencia de un guía permite que el cuerpo humano en movimiento sea la herramienta para activar el audiovisual.
El video creará una atmósfera estética para retener al visitante. Su principal función del audio es potencializar el impacto del modulo	Este módulo insita a una participación de carácter físico menor por parte del visitante, debido a que se requiere un movimiento sencillo.	Este tipo de módulo tiene la función de hacer que los visitantes realicen una acción experimental y observen los resultados.
Video Camara Semiprofesional o Profesional, para una mejor calidad de imagen y sonido.	Webcam que actuará como sensor de proximidad mediante la técnica de videotracking, Este dispositivo disparará un evento mediante software produciendo la reacción deseada.	Pantalla acrílica de 2mm donde se proyectará el personaje del museo. Este acrílico estará moldeado de acuerdo a la silueta del personaje.
Software para edición de audio: ADOBE Sound Boot **Software para edición de video:** ADOBE PREMIER, SONY VEGAS, etc.	Adobe Flash versión CS o superior para desarrollo de interactividad mediante video tracking y programación en action script.	Adobe Flash versión CS para acoplar audio video y animaciones en una sola aplicación final. Además de facilitar la creación de máscaras para una correcta visualización de la silueta del personaje en la pantalla acrílica.

3.1.2 Sala 2 Libro Mural

Tema Específico: Historia

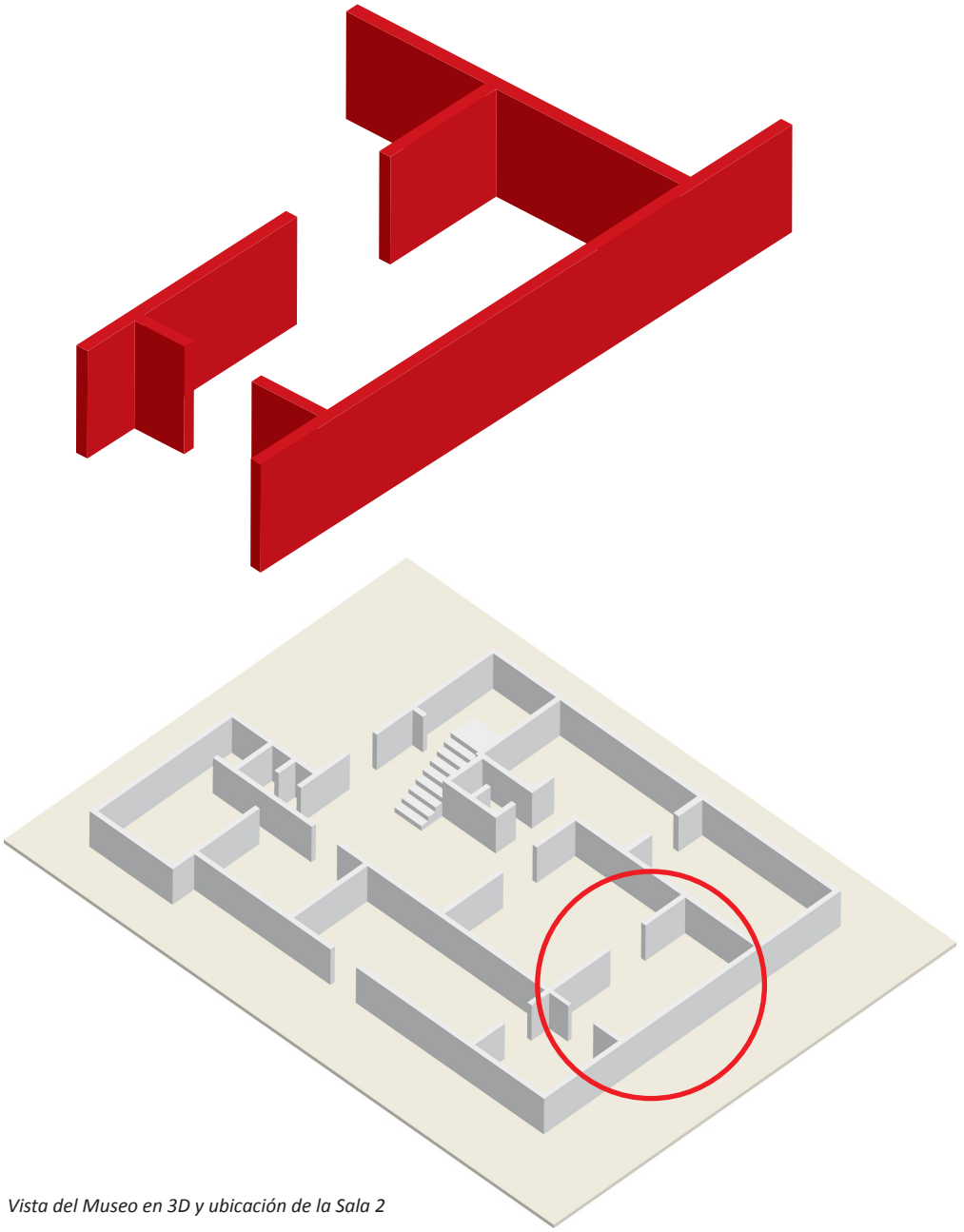
Típo De Propuesta: Libro Mural

Tecnología: Proyección en paredes e Interacción con dispositivos infrarrojos

Idea: Proyección en orden cronológico de los cuatro periodos cañaris; mostrándose mediante la activación de la animación por parte del guía.

Argumento: Nuestra proyección tendrá la forma de un libro, donde la pared servirá como lienzo o fondo para esta presentación, mostrando a través de sus hojas y de un menú principal el contenido de las 4 fases de desarrollo de la etnia precolombina cañari. Aprovecharemos esta tecnología que supera a las pantallas convencionales y se logra activar múltiples órganos sensoriales a la vez.

La activación de este libro mural se lo realizará a través de una pantalla interactiva de gran formato con sus respectivos dispositivos infrarrojos, consiguiendo una nueva manera de transmitir el mensaje, vinculando espacio – tiempo y la participación desde luego del público visitante.



Vista del Museo en 3D y ubicación de la Sala 2

Simulación SALA - 2

Libro Mural

Sala 2

	RECURSOS TECNOLÓGICOS	ESTRUCTURA MULTIMEDIA
FORMA	**LIBRO MURAL**.- Consiste básicamente en dos pantallas de proyectores colocadas contiguamente formando un ángulo de 90 grados, para dar la idea de un libro gigante abierto. La técnica utilizada para el contenido multimedia basado en el guión museológico será a través de una máscara, por el simple hecho de ser una imagen fija proyectada (libro abierto) y dentro de ella se desenvuelve todo el contenido.	**CONTENIDO:** Animaciones, Audio y Video **ENTORNO AUDIOVISUAL:** Doble pantalla interactiva de proyección. **NAVEGACIÓN:** Sistema interactivo basado en un menú secuencial. **ACTIVIDAD:** Informativa Historia de la Etnia Cañari e información de las fases de su cultura.
FUNCIÓN	Este módulo hará que el visitante reviva la época cañari creando un nivel de empatía. Esta sala implicará una importante actividad por parte del visitante de carácter mental y emocional, lo que hará que el visitante se detenga más tiempo. Así pues, esta exposición de la historia de la etnia cañari cuyo objetivo es dar a conocer las fases de esta cultura, estará ubicada en un espacio suficiente para desarrollar la actividad como para facilitar el flujo del visitante	El tipo de estructura del menú que se aplicará en este media es de secuencia, debido a que se muestran series cronológicas de varias estructuras lineales, como en nuestro caso la historia de la cultura cañari, además su representación conjunta permite establecer conexiones entre ellas. En base al guión museológico se determinará el orden de aparición de los medias. Lo que se desarrollará en esta animación es la coordinación y sincronización de los elementos o medias, que necesariamente tiene que seguir un orden secuencial para recrear una atmosfera emotiva a la par con la ambientación de la sala.
HARDWARE	Computador con tarjeta grafica para multiproyección Proyectores Pantalla Interactiva	**Computador:** Dual Core, 3.0 ghz 2 GB de RAM o superiores **2 Proyectores** 2500 lúmenes o superiores con función de retroproyección **Pack Touchscreen** proyecto Wiimote.
SOFTWARE	S.O. Microsoft® Windows® XP con Service Pack 2 o versiones superiores Editor de Audio y Video Editor de Ilustraciones, Editor de Imágenes Desarrollador de animaciones multimedia Software para pantalla interactiva	Editores de Audio Editores de Video Desarrollador de animaciones multimedia. Software Touchscreen proyecto Wiimote.

Guión Técnico

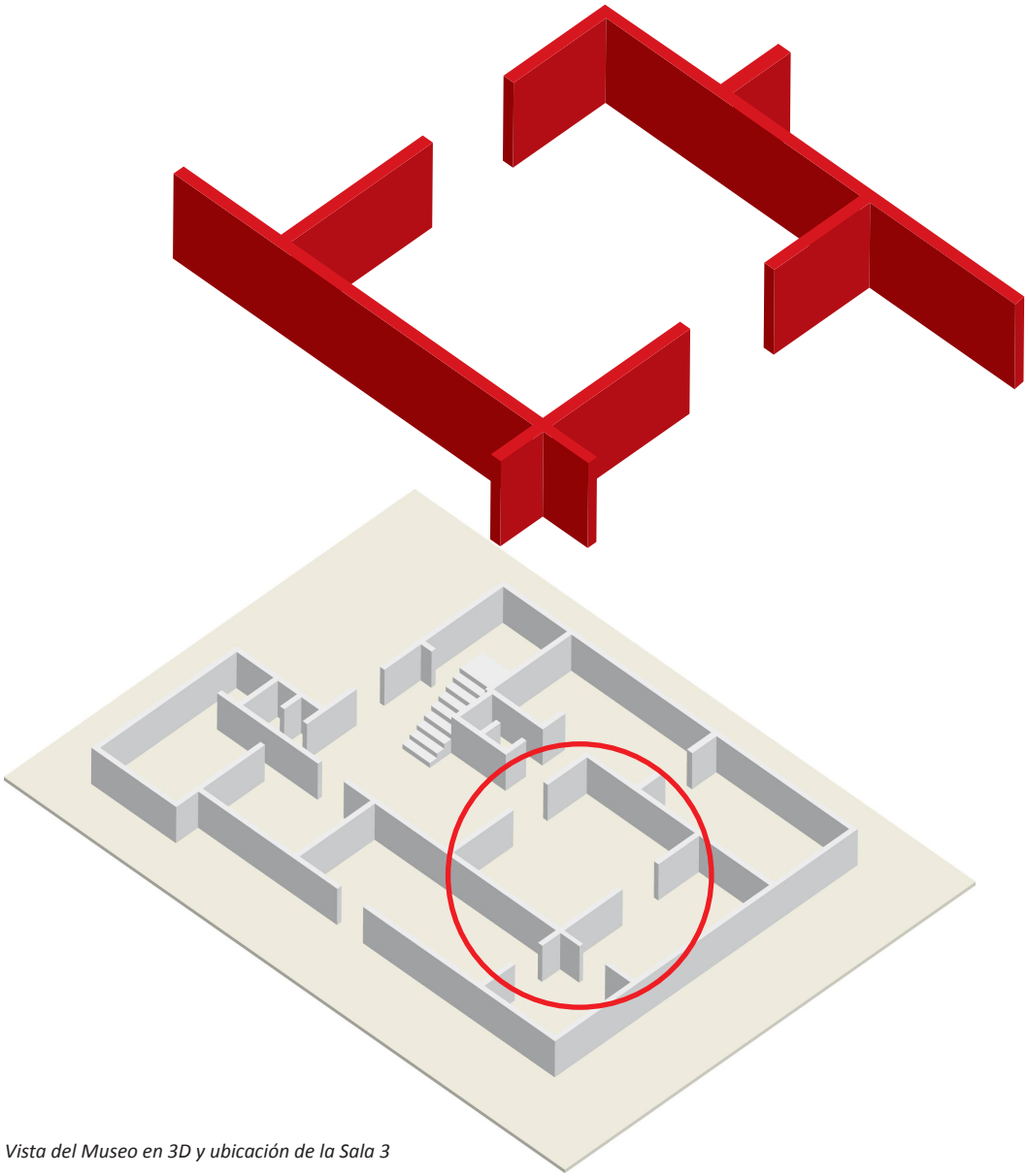
RECURSOS MULTIMEDIA	INTERACTIVIDAD	INTERFAZ GRÁFICA
Animaciones: se realizará en dos dimensiones, permitiendo jugar con otros medias como texto, fotografías, ilustración, audio y video; el tamaño será de 1024 x 7680 píxeles y en formato swf. **Fotografía:** Las fotografías digitales se editarán en formato JPEG. **Audio:** Se utilizará para la compresión y transmisión el formato MP3. Dependiendo del tema se utilizará voz en off para la narración. **Video:** El formato se puede decir que será el 4:3 en el cual se adaptará una máscara para conseguir el efecto deseado sobre la superficie a proyectar. **Tipografía:** Para todas las salas será la Helvética, en tamaño 11pt para texto normal y para destacar una palabra o título en 12 pt y en bold. **Ilustraciones:** Se trabajarán sobre el papel para luego ser digitalizadas en formato bmp o jpeg.	**Nivel Alta intensidad** Debido a la interactividad continua entre el guía del museo que activará el libro mural y los visitantes. Este nivel de interactividad favorecerá al dinamismo mediante la intervención del guíadel museo para su activación y mostrar su contenido.	Este módulo se materializa en pantallas gigantes que generan el contenido multimedia . En este módulo interactivo la ubicación de elementos iconográficos prevalecerá sobre lo textual. De tal manera que el visitante o guía debe accionar uno de los botones para obtener la explicación por parte del módulo Su funcionamiento se basa en la configuración electrónica y manual del fundido, enfoque y zoom de las pantallas de los proyectores; situando así los proyectores frente a las pantallas de proyección mediante una relación óptica del lente a ser usado, además se considerará recurrir al sistema electrónico (unidades softedge u overlap) para solapar la imagen de los dos proyectores en escala horizontal en un rango aproximado de 5 a 10% de la imagen total.
La introducción del audio en este módulo es con la finalidad de conseguir una continuidad narrativa. En cuanto a la voz en off se utilizará para pequeñas narraciones; en tanto que los efectos sonoros a menudo se activarán dependiendo la interacción, transición o botones que se usen, siendo estos cortos prácticos y motivadores. El texto ayudará a disminuir la tergiversación del contenido y manejará un lenguaje formal en primera persona del plural. La principal función del video es explicar con eficacia el contenido y ayudar a la retención del mismo. La fotografía ayudará a trasmitir una realidad de la manera más simple. Ilustración servirá para completar la información de otros medias como el audio y texto.	Este módulo de manipulación ofrecerá a un solo visitante una herramienta para llevar a cabo la acción con la ayuda de un guía especializado del museo, que a su ves les incitará a intervenir en la acción y brindar la explicación complementaria correspondiente.	Este tipo de módulo tiene la función de hacer que los visitantes realicen una acción experimental y observen los resultados.
Video Cámara Semiprofesional o Profesional, para una mejor calidad de imagen y sonido	Pack Touchscreen proyecto Wiimote para complementar la interactividad táctil. - Pc con conexión bluetooth - Lápizinfrarrojo - Control wiimote - Proyector	Pantalla acrílica de 2mm donde se proyectará el personaje del museo. Este acrílico estará moldeado de acuerdo a la silueta del personaje.
Software para edición de audio: Ej. ADOBE Sound Boot Software para edición de video: Ej. ADOBE PREMIER, SONY VEGAS, etc. Software para creación de ilustraciones: Ej. Corel Draw, Adobe Ilustrator, etc. Software para edición de imágenes: Ej. Adobe Photoshop. Software para la creación de animaciones: Adobe Flash CS o superiores	Adobe Flash versión CS o superior para desarrollo de interactividad mediante programación en action script. Software Touchscreen proyecto. - Wiimote.Wiimote Connect - Wiimote Whiteboard v3.0	Adobe Flash versión CS para acoplar audio video y animaciones en una sola aplicación final. Además de facilitar la creación de máscaras para una correcta visualización de la silueta del personaje en la pantalla acrílica.

3.1.3 Sala 3 Proyección 360º

Tema Específico: Solsticio de Invierno y Verano
Típo De Propuesta: Proyección a 360 Grados
Tecnología: Multiproyección

Idea: Proyección del posicionamiento del sol y luna en fechas importantes, mediante una video – animación que puede ser vista en un ángulo de 360 grados.
Argumento: Una vez que los visitantes se encuentren ubicados en el centro de la sala, la muti-proyección presentará en primera instancia una animación del espacio y el movimiento de los astros, y por efecto visual que se consigue con este tipo de aplicación tecnológica, da la ilusión de rodear a los visitantes.
Siguiendo con la secuencia de la animación, se expondrá los ciclos lunares y solsticios, estos estarán contemplados dentro del calendario andino, que será presentado con el solsticio de invierno, la primera de las cuatro fases del recorrido que hace el sol durante el año. Estas fases presentadas individualmente irán ambientadas con audio y efectos visuales.

Además esta sala será complementada una vez finalizada la animación con vistas panorámicas de los sitios sagrados, los mismos que se extienden a paneles fijos con datos de información de estos sitios ubicados en las paredes a la altura de la vista del visitante.



Vista del Museo en 3D y ubicación de la Sala 3

Simulación SALA - 3

Sitios Sagrados y Astronomía

Sala 3

	RECURSOS TECNOLÓGICOS	ESTRUCTURA MULTIMEDIA
FORMA	**PROYECCIÓN a 360 grados.-** Es una técnica que permite situar seis proyectores en sentido horizontal y en ángulos de 60 grados para exponer las animaciones, creadas en base a imágenes y videos, proyectadas sobre una superficie cilíndrica desde su interior. La presentación de este módulo estará basado en el guión museológico previamente establecido, fijando el instante de aparición de las diferentes imágenes. La participación en este módulo es de carácter físico mínimo por parte del visitante, debido a que se requiere que se ingrese a la sala para presenciar la exposición.	**CONTENIDO:** Audio y Video.- serán secuencias de imágenes reales y animación integradas a este multimedia para su comunicación. **ENTORNO AUDIOVISUAL:** Pantalla 360º con proyección sobre tela. **NAVEGACION:** Secuencial, sistema reactivo a la presencia del visitante. **ACTIVIDADES:** Informativas Explicación del solsticio de invierno y verano cañari. **ESTRUCTURAS:** consiste básicamente en un conjunto de pantallas curvas colocadas contiguamente dando una superficie cilíndrica para la proyección. Para la instalación se tendrá en cuenta el peso de la estructura para el montaje, temperatura de los equipos, consumo y distribución eléctrica. Para solucionar el problema de luminosidad en la unión de las proyecciones horizontales se degradarán las dos partes a superponer con intervalo que puede ir de un 5 a 25% dependiendo del hardware de proyección.
FUNCIÓN	La idea de este módulo es crear una sensación de realismo a través de un audio visual, recreando y presentando los lugares más importantes de esta cultura. La presentación de este contenido audiovisual envolvente llegará al visitante mediante su capacidad emocional recreando una situación determinada.	Este tipo de audio visual trabajado en base a un guión centrará su fuerza comunicativa en la vistosidad del conjunto de pantallas y de las escenas recreadas.
HARDWARE	Computador con tarjeta grafica para multiproyección Proyectores Pantallas de proyección Camara Web resolución VGA (640x480)	**Computador** Dual Core, 3.0 ghz 2 GB de RAM o superiores (se recomienda 4 GB) **Proyector** 2500 lumenes o superiores con función de keystone **Tarjetas grafica** para multiproyección de 6 salidas.
SOFTWARE	S.O. Microsoft® Windows® XP con Service Pack 2 o versiones superiores Editores de Audio y Video Desarrollador de animaciones multimedia.	Editores de Audio Editores de Video Editores de Imagen Desarrollador de animaciones multimedia.

Guión Técnico

RECURSOS MULTIMEDIA	INTERACTIVIDAD	INTERFAZ GRÁFICA
Video Se desarrollará con imágenes de lugares reales para la recreación de los solsticios y sitios sagrados mediante una animación. Se recomienda compresión .swf y formato tamaño 16:9 en el cual se adaptará una máscara para conseguir el efecto deseado sobre la superficie curva a proyectar. **Audio** Musica: Será de carácter asincrónico (como música de fondo). Voz en Off: Utilizada como complemento para reforzar el mensaje del contenido. Formato de compresión MP3. Tiempo total de la presentación 5 minutos.	**Nivel Baja intensidad** Es recomendable, para no incomodar al visitante, combinar niveles de alta y baja intensidad. La ubicación y recreación de este módulo va a ser una patrón clave para que el visitante se detenga a observar la exposición en esa sala. En gran parte el mensaje de este módulo será visual haciendo que el visitante active sus esquemas mentales y emocionales. En el caso de este audiovisual funciona de manera continua por medio de un sensor para su activación será complementado con paneles informativos.	Manejara colores obscuros al iniciar de la animación para dar la impresión del comienzo de un ciclo. Y según se vaya avanzando se cambiará la cromática de acuerdo a las fases solares y lunares, manejando colores calidos para los solsticio de verano y colores frios para los solsticio de invierno. También este módulo esta conceptualizado de una manera sencilla puesto que no necesita la ayuda de un guía, simplemente permite que el cuerpo humano en movimiento sea la herramienta para activar el audiovisual.
Esta simulación mediante animaciones complementadas con el audio, trata adentrar al visitante a la astronomia cañari, la cual tenía gran influencia en las actividades de todo el año.	Hemos creído conveniente resolver visualmente y a gran escala este modulo, debido a que la temática se enmarca en los periodos cíclicos del sol y la luna.	Su función es hacer que los visitantes capten el contenido de una forma íntegra, mediante la continuidad de las imágenes y fusión de las pantallas unificadas con un nivel de calidad optimo.
Camara Digital Semiprofesional y Profesional con función de PANORAMICA para la adquisición de fotografías 180º o 360º.	Cámara web básica para manejo de interactividad con video tracking. Computador con tarjeta de multiproyeccion (se recomienda MATROX con conexión en cascada) para 6 salidas	Pantalla cilíndrica de proyección conformada por 6 proyectores 2.500 lumenes que cubrirán un espacio de 360º.
Software para edición de audio: Ej. ADOBE Sound Boot Software para edición de video: Ej. ADOBE PREMIER, SONY VEGAS, etc. Software para edición de animaciones: Ej. ADOBE Flash versión Cs. Software para edición de imagen: Ej. ADOBE PHOTOSHOP.	ADOBE Flash versión Cs o superior para manejo de interactividad mediante programación en Action Script.	Software para edición de animaciones: Ej. ADOBE Flash versión CS para acoplar audio video y animaciones en una sola aplicación final, que tendrá como principal característica un espacio de trabajo extendido.

3.1.4 Sala 4 Espejo Virtual

Tema Específico: Vestimenta Cañari Indígena

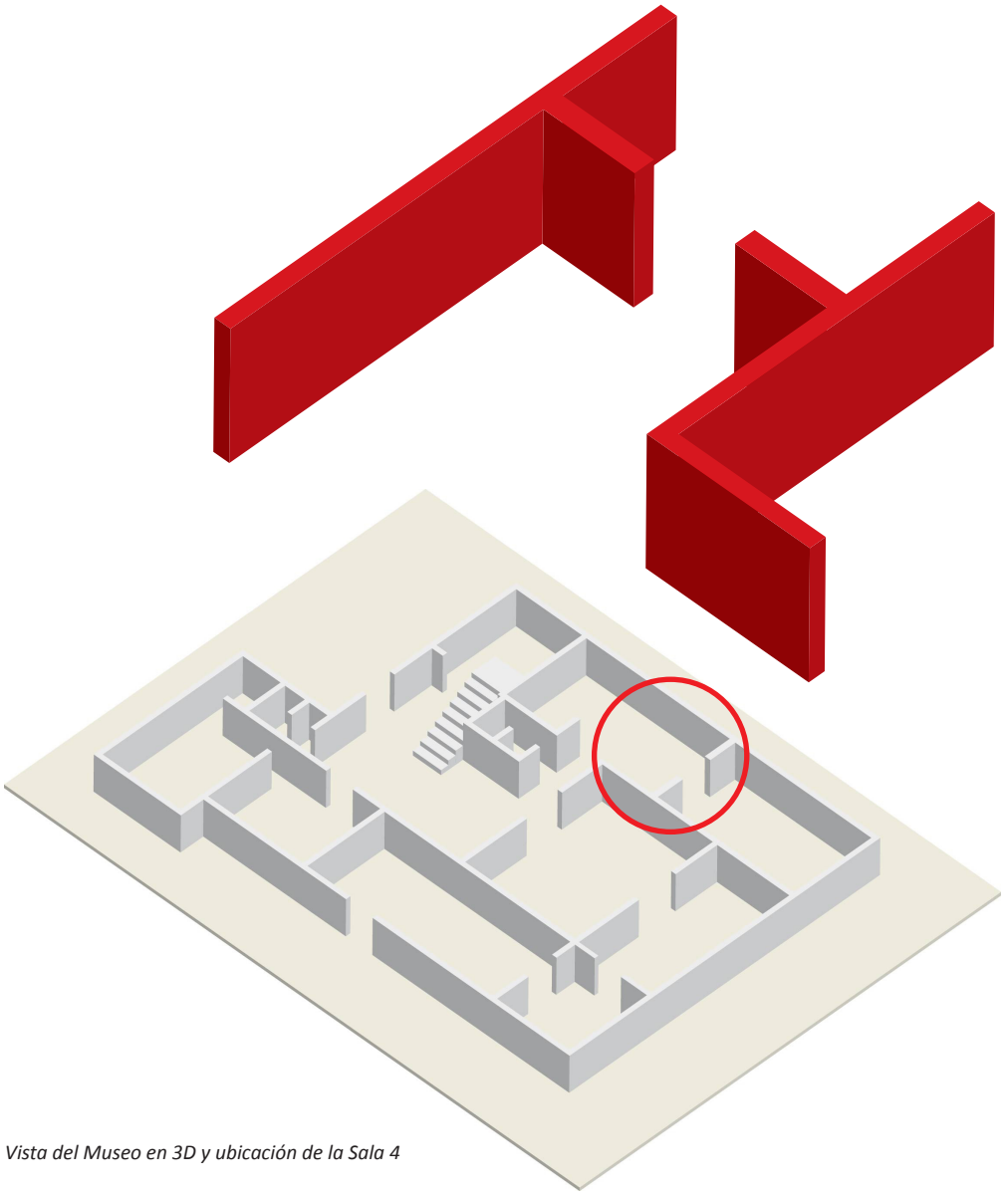
Tipo de Propuesta: Espejo Virtual

Técnología: Sensores de Proximidad

Idea: En la pantalla se reproducirá en tiempo real la imagen que captura la cámara simulando a un espejo, y que con la ayuda de sensores de proximidad mostrará información de la prenda con la que se esté interactuando.

Argumento: En esta sala se pretende tener una especie de espejos interactivos, los cuales permite a los visitantes conocer todos las características de las prendas o artesanías existentes en la sala únicamente probándose cualquiera de ellas delante del espejo virtual.

La información visual de las prendas a presentarse, estará ubicada en el margen superior derecho del espejo en forma de ventana emergente,estainformación multimedia que contiene esta ventana se usará para todos los objetos.



Vista del Museo en 3D y ubicación de la Sala 4

Simulación SALA - 4

Vestimenta y Artesanía

Sala 4

	RECURSOS TECNOLÓGICOS	ESTRUCTURA MULTIMEDIA
FORMA	**ESPEJO VIRTUAL.-** Consiste en tener tres pantallas digitales con webcams individuales para simular la idea de espejos virtuales los mismos que servirán para captar imágenes en vivo y exponer el contenido. Funciona a través de una web-cam ubicada en la parte superior de la pantalla que captura imágenes del visitante en tiempo real y las proyecta en la pantalla LCD, manipulando o probándose desde accesorios de la vestimenta cañari hasta artesanías de esta cultura; estas imágenes son reflejadas en el pantalla digital con una breve explicación de la prenda con la que se está interactuando.	**CONTENIDO:** Audio y Video.- serán secuencias de archivo integradas a este multimedia para su comunicación **ENTORNO AUDIOVISUAL:** Pantalla con Webcams **NAVEGACION:** Sistema reactivo a la presencia de un objeto compuesto de un sensor **ACTIVIDAD:** Informativa: Explicación de las prendas de vestir cañari y de las artesanías más representativas de esta etnia. Este módulo presentará al visitante estos accesorios para que pueda interactuar frente a la pantalla, estas prendas se complementarán con la recreación escenográfica del ambiente correspondiente a esta cultura.
FUNCIÓN	Permite llegar al visitante a través de la experimentación y entretenimiento, mientras interactúa con las prendas u objetos va adquiriendo conocimiento básico a cerca de los mismos; además se puede decir que requiere de una actividad física y mental considerada por parte del visitante para aproximarse a la información.	La función de esta estructura es crear la interacción a partir de la misma información en tiempo real, mediante el desplazamiento de una ventana con el mensaje paralela a la imagen real de la pantalla.
HARDWARE	Computador Pantallas lcd webcam Tarjetas RFID	**Computador:** Dual Core, 3.0 ghz 2 GB de RAM o superiores (se recomienda 4 GB) **Pantallas LCD 22”** **Tarjetas RFID** colocadas dentro de las prendas de vestir.**Webcam** básica resolución VGA (640x480)
SOFTWARE	S.O. Microsoft® Windows® XP con Service Pack 2 o versiones superiores Editores de Imagen, Audio, y Video Desarrollador de animaciones multimedia.	Editores de Audio Editores de Video Editor de Imagen Desarrollador de animaciones multimedia.

Guión Técnico

RECURSOS MULTIMEDIA	INTERACTIVIDAD	INTERFAZ GRÁFICA
AUDIO Y VIDEO.- se desarrollará con imágenes de archivo para la recreación de la explicación del contenido. Se recomienda compresión FLV y formato tamaño 4:3 en el cual se adaptará a la pantalla principal El tiempo total de la presentación variará dependiendo de los utensilios con los que interactúe el visitante.	**Nivel Alta intensidad** Debido a que el visitante interactúa tanto con las prendas de vestir como con el espejo. Siendo complementarios estos 3 elementos para el funcionamiento de este modulo. La participación en este módulo se realiza a partir de un sensor de proximidad y un dispositivo que está oculto en las prendas de vestir o artesanías para la activación y presentación de la información. La interactividad directa que se plantea para este módulo permitirá que la acción y la respuesta sean de forma inmediata, consiguiendo que los visitantes se sientan en confianza.	La webcam capturará la imagen del visitante y la proyectara en la pantalla LCD dando la impresión de ser un espejo normal. La apariencia de este espejo virtual pretende ser análoga a la realidad, manteniendo contrastes y tonalidades en el momento de la captura de la imagen. El recurso audio visual se presentará en la esquina superior derecha ocupando un 30% del tamaño total de la pantalla y se activará de manera independiente mediante sensores de proximidad.
Este recurso audiovisual cumplirá con el objetivo de explicar el contenido de acuerdo al interés que tenga el visitante por las prendas expuestas.	Su función es la de motivar al visitante a manipular las prendas de vestir, ya sea tocando, sintiendo o probándose frente al espejo, despertando mayor interés en el visitante.	El mensaje de este módulo será visual haciendo que se activen las emociones del visitante. A través de estas pantalla paralelas, se pretende retener al visitante mediante un ambiente que denote naturalidad, para al mismo tiempo proporcionarle la información respecto a la prenda que esta manipulando.
Camara digital semiprofesional para la captura de la imagen de una prenda de vestir en sus 360º.	Webcam para captura de imagen del visitante que será mostrada en pantalla LCD. Tarjeta RFID incrustada en la prenda de vestir que al acercar al espejo activara un evento en la pantalla LCD mostrando información	Pantalla LCD modificado con apariencia de espejo real.
Software para edición de audio: Ej. ADOBE Sound Boot Software para edición de video: Ej. ADOBE PREMIER, SONY VEGAS, etc. Software para edición de animaciones: Ej. ADOBE Flash versión Cs. Software para edición de imagen: Ej. ADOBE PHOTOSHOP.	Adobe Flash versión CS o superior para desarrollo de interactividad mediante programación en actionscript.	Adobe Flash versión CS para acoplar audio video y animaciones en una sola aplicación final. Ademas de facilitar el manejo de cámara web en tiempo real.

3.1.5 Sala 5 Video Concierto

Tema Específico: Instrumentos Musicales

Tipo De Propuesta: Video Concierto

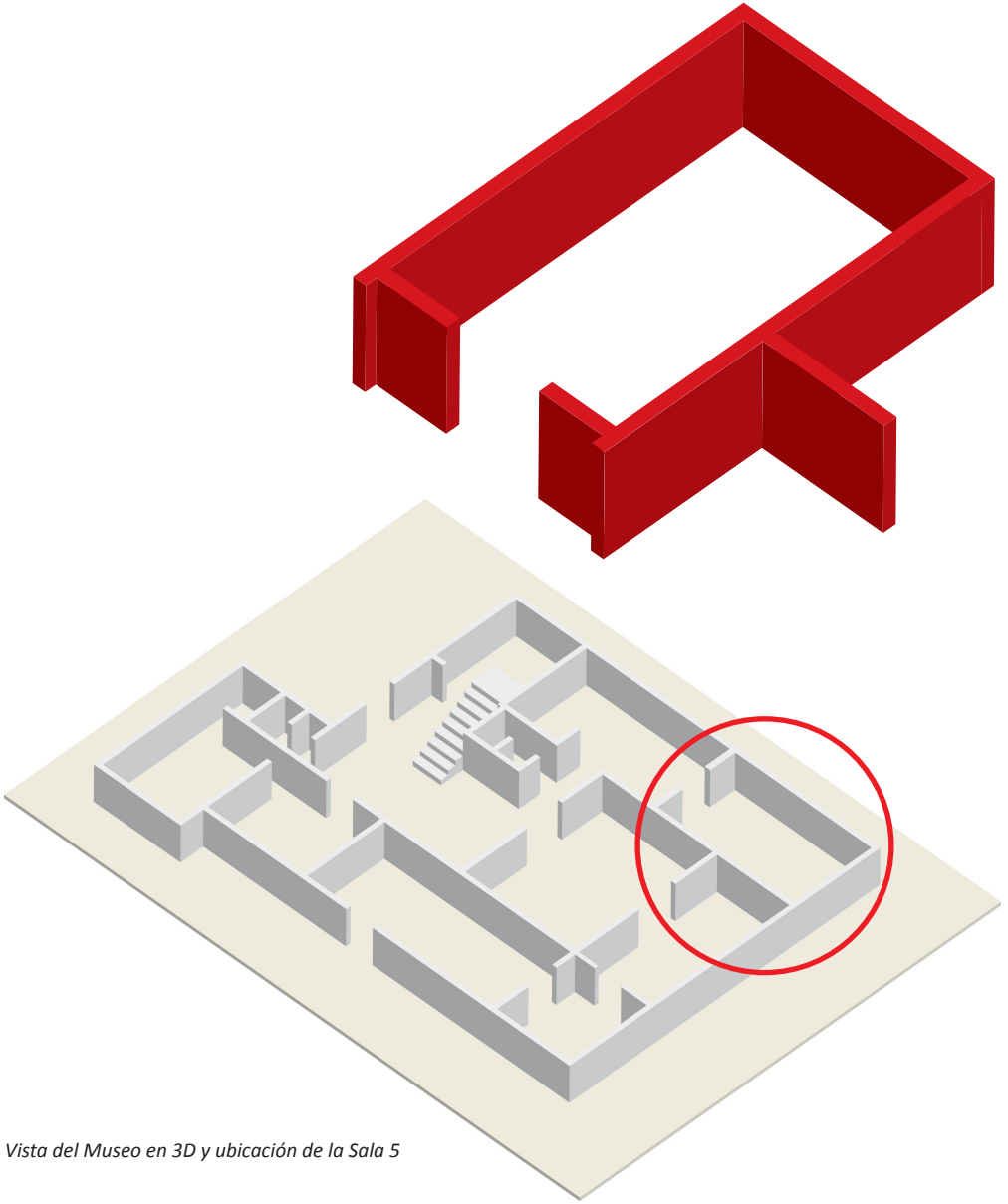
Técnología: Tablero de selección y video proyección.

Idea: Mediante la pulsación de un botón de uno de los instrumentos presentes en el tablero de selección, dará inicio a la video proyección que mostrará al instrumento seleccionado siendo entonado en algún ritual o fiesta cañari.

Argumento: Esta propuesta consiste en tener un tablero de selección ubicada delante de una réplica de los instrumentos más representativos de la cultura cañari, este tablero tendrá dos grupos “Instrumentos” y “Fiestas y Rituales”, para que el usuario se acerque y pueda escoger ya sea la opción dentro del grupo tan solo con pulsar el botón.

Esta instalación estará formada por dos elementos, así el tablero de selección cumplirá la función de menú de selección de los instrumentos y la segunda de visualización de la información multimedia del instrumento seleccionado en la primera pantalla.

Para optimizar el contenido de esta sala se ha propuesto tener en el recorrido de la misma, instrumentos y maniquíes de personajes relevantes de la cultura cañari.



Vista del Museo en 3D y ubicación de la Sala 5

Simulación SALA - 5

Música y Danza Fiestas y Rituales

Sala 5

	RECURSOS TECNOLÓGICOS	ESTRUCTURA MULTIMEDIA
FORMA	**VIDEO CONCIERTO**.- La presentación de este módulo se realizará a través de la combinación de un tablero de selección y video –proyección. Este módulo interactivo permitirá que los visitantes puedan apreciar el contendido mediante recreación de sonidos y simulación de instrumentos autóctonos de esta cultura. El visitante se encontrará frente a este escenario recreado de tal manera que pareciera un concierto de música en vivo.	**CONTENIDO:** Audio y Video.- serán secuencias de archivo integradas a este multimedia para su comunicación **ENTORNO AUDIOVISUAL:** Tablero de selección y menú de instrumentos **NAVEGACIÓN:** Sistema reactivo al tacto **ACTIVIDAD:** Informativa: Muestra los instrumentos siendo entonados en fiestas o rituales, además en casos especiales se complementará con una explicación general del instrumento. Estructuras: El visitante tendrá a su disposición un menú plasmado en un tablero de selección, la cual permitirá accionar diferentes opciones para visualizar el contenido en una pantalla proyectada que estará ubicado en el escenario detrás de los instrumentos simulados.
FUNCIÓN	La característica de este módulo es hacer más explícita la información dando un nivel de control por parte de los visitantes hacia los objetos, procurando el incremento de la experiencia del visitante.	Se busca ofrecer un entorno multisensorial al visitante para dar a conocer su forma de expresión a través de los instrumentos musicales en sus diferentes ritos y celebraciones.
HARDWARE	Computador Proyector Pantallas de proyección Tablero de selección Parlantes	**Computador:** Dual Core, 3.0 ghz 2 GB de RAM o superiores (se recomienda 4 GB) **Proyector** 2500 lumenes o superiores con función de keystone. **Tablero** con iconos de instrumentos similar a un teclado.
SOFTWARE	S.O. Microsoft® Windows® XP con Service Pack 2 o versiones superiores Editores de Imagen, Audio, y Video Desarrollador de animaciones multimedia.	Editores de Audio Editores de Video Editor de Imagen Desarrollador de animaciones multimedia.

Guión Técnico

RECURSOS MULTIMEDIA	INTERACTIVIDAD	INTERFAZ GRÁFICA
AUDIO Y VIDEO.- se desarrollará con imágenes de archivo para la recreación de la explicación del contenido. Se recomienda compresión MPEG1 y formato tamaño 4:3 en el cual se adaptará a la pantalla principal. La iconografía para el tablero de selección se desarrollará mediante ilustración basada en parámetros estéticos o similares a la sala 2. El tiempo total de la presentación de cada audiovisual variará entre 30 y 45 segundos.	**Nivel Baja intensidad** Este tipo de módulo posee un nivel de baja actividad por parte del visitante, ya que se trata únicamente de pulsar un botón para asimilar la información El modulo trabajara de modo reactivo ya que el visitante pulsa con sus dedos un botón que inicia un evento y luego vuelve a un estado pasivo.	Esta interactividad en base a un menú, facilitará la estructuración de los instrumentos musicales y fiestas por niveles de jerarquía, de tal manera que se presente en listados de forma vertical. Este recurso audiovisual se presentará a través de una video proyección, que funcionará de manera vinculada a las acciones de los botones del tablero de selección. Este menú pasivo a simple vista describe o indican las opciones que permitirá la selección rápida de los mismos, debido a que presenta a todas de manera clara. El visitante tendrá la opción de una nueva acción siempre y cuando culmine la presentación.
La función de este audiovisual es que el visitante evidencie el contenido en base a secuencias de videos reales. El menú del tablero trata de vincular la iconografía con el contenido audiovisual de cada instrumento.	Las funciones multisensoriales realizadas y los resultados observados hacen que los visitantes relacionen estos conceptos de manera mental.	La interfaz será desarrollada de tal manera que el visitante pueda manipular con facilidad y obtenga respuesta lo suficientemente comprensible. La simplicidad de la cromática tanto para la iconografía y el texto pretende ser lo mas objetiva posible.
Camara Digital Semiprofesional o Profesional para adquisición de fotografías de instrumentos .	Tablero de selección similar a un teclado, cada botón contendrá un icono representativo de cada instrumento. El cual activará la animación en el escenario.	Tablero de selección. -Escenario con proyecciónes de intrumentos
Software para edición de iconografía: Ej. Adobe Ilustrator Software para edición de audio: Ej. ADOBE Sound Boot Software para edición de video: Ej. ADOBE PREMIER, VEGAS, etc. Software para edición de animaciones: Ej. ADOBE Flash Cs. Software para edición de imagen: Ej. ADOBE PHOTOSHOP.	ADOBE Flash versión Cs o superior para manejo de interactividad mediante captura de teclas pulsadas programadas en Action Script.	Adobe Flash versión CS para acoplar audio video y animaciones en una sola aplicación final. Además de facilitar el manejo de interactividad en Action Script.

3.1.6 Sala 6 Mesa Interactiva

Tema Específico: Comida Típica

Tipo de Propuesta: Mesa Interactiva

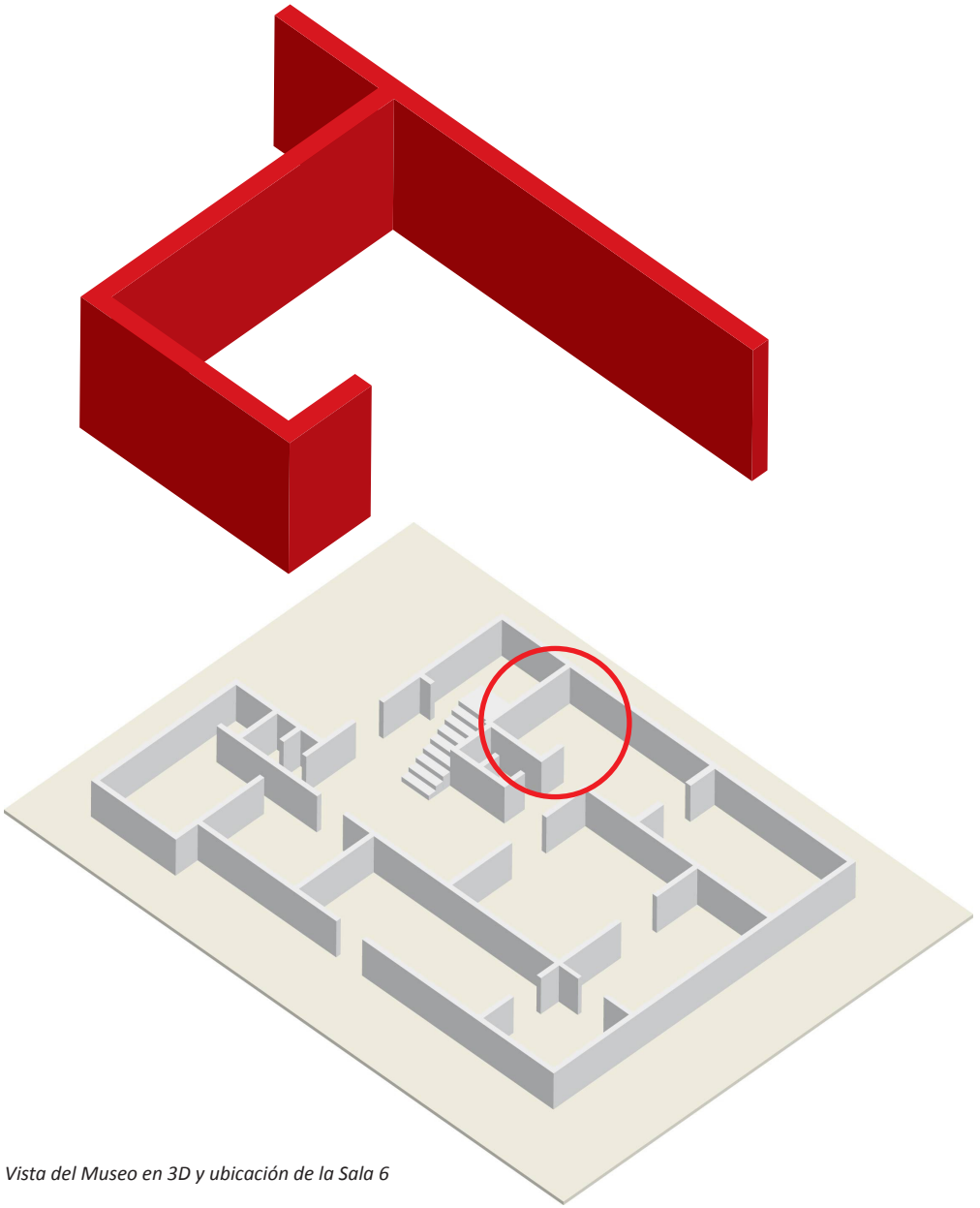
Técnología: Touch screen individuales y auriculares.

Idea: Se presentarán la comida tradicional de la zona mediante pantallas táctiles, que en el momento de ser activadas mostrarán el proceso de elaboración de dicho alimento y datos adicionales.

Argumento: Esta sala presentará su contenido através de 6 pantallas touch screen dispuestas horizontalmente formando una especie de mesa rectangular compacta de tipo multiusuario; cada pantalla mostrará un plato típico y un menú con opciones para visualizar la variedad gastronómica, permitiendo que los visitantes conozcan del proceso de preparación de los alimentos de esta cultura.

Para captar la atención de los visitantes esta mesa iniciará mostrando en cada pantalla un plato diferente; como constante de esta aplicación es el menú que estará habilitado para que el visitante pueda acceder a visualizar otro plato en el momento que el desee.

Además cabe recalcar que cada pantalla tendrá su auricular para evitar en el visitante problemas de audio e interferir con el visitante que este interactuando a su lado.



Vista del Museo en 3D y ubicación de la Sala 6

Simulación SALA - 6

Gastronomía

Sala 6

	RECURSOS TECNOLÓGICOS	ESTRUCTURA MULTIMEDIA
FORMA	**MESA INTERACTIVA.-** Constará de 6 pantallas táctiles ubicadas horizontalmente en dos filas y unidas por sus lados formando una mesa rectangular; estas mostraran el contenido audiovisual de manera independiente. El visitante encontrará estas pantallas en estado pasivo cada una mostrando diferentes imagenes de los platos típicos de la zona, dando la libertad al visitante de acceder a la presentación de la información mediante un menú. Cada pantalla tendrá su auricular propio para no interferir con los visitantes de lado.	**CONTENIDO:** Audio y Video.- serán secuencias de archivo integradas a este multimedia para su comunicación **ENTORNO AUDIOVISUAL:** Pantallas táctiles y menú **NAVEGACION:** Sistema reactivo al tacto **ACTIVIDAD:** Informativa Presentación del proceso de elaboración de los platos típicos de la zona. El visitante tiene seis pantallas con las que desee interactuar cada una con la misma información pero con un orden aleatorio en la presentación del contenido inicial, el menú principal siempre estará presente para poder acceder al resto de información.
FUNCIÓN	Este tipo de módulo tiene por objetivo controlar el ritmo de la exposición y tener frente a este módulo visitantes que le atraiga ciertamente lo didáctico, sobre todo el proceso de elaboración de los platos típicos a través de las experiencias presentadas.	La estructura de este modulo pretende vincular el contenido temático con una situación cotidiana. Es un soporte directo, que resulta por sí misma atrayente y motiva al visitante a interactuar.
HARDWARE	Computadores Pantallas lcd táctiles Auriculares	**Computadores** Dual Core, 3.0 ghz 2 GB de RAM o superiores (se recomienda 4 GB) **Auriculares** del tipo Circumaurales para aislar el ruido externo y de fácil mantenimiento P**antallas táctiles LCD 22”**
SOFTWARE	S.O. Microsoft® Windows® XP con Service Pack 2 o versiones superiores Editores de Imágenes, Audio y Video Desarrollador de animaciones multimedia	Editores de Audio Editores de Video Editor de Imagen Desarrollador de animaciones multimedia.

Guión Técnico

RECURSOS MULTIMEDIA	INTERACTIVIDAD	INTERFAZ GRÁFICA
AUDIO Y VIDEO.- se desarrollará con imágenes de archivo y filmación de secuencias de imágenes reales para la recreación de la explicación del contenido. Se recomienda compresión FLV y formato tamaño 1024 x 768 pixeles en el cual se trabajará la pantalla principal. **Animaciones:** se realizará en dos dimensiones, permitiendo complementar con otros medias como texto, fotografías, audio y video . formato .swf. y en tamaño 1024 x 768 píxeles; El tiempo total de la presentación por video variará entre 30 y 45 segu dos.	**Nivel Baja intensidad** El módulo posee un nivel de baja interactividad para el visitante, debido a que únicamente debe seleccionar de un menú y pulsar un botón para obtener la información. La interactividad manual que se plantea tener en este módulo se basa en una pantalla touch que permite mostrar un menú para que el visitante pueda acceder a la información en la misma pantalla. El visitante podrá seleccionar en cualquier momento el resto de opciones que se encuentran en el menú principal para visualizar el contenido.	Esta pantalla permitirá que el menú se pueda visualizar en la parte izquierda de la misma en forma vertical, de tal manera que al seleccionar cualquiera de los iconos este presente su contenido en el resto de la pantalla. La iconografía del menú principal estará basada en imágenes reales los platos típicos. A las que se les apoyará con texto para indicar el nombre del plato. En lo que se refiere a cromática, se manejará un tono obscuro para el fondo y un tono claro para el texto.
Su función es la de presentar y explicar la preparación de los platos típicos mediante las experiencias reales recopiladas en este multimedia.	Este tipo de interactividad intenta ser versátil al mantener presente el menú principal todo el tiempo, dando libertad al visitante para acceder al resto de información en cualquier momento. Las actividades realizadas y los resultados observados hacen que los visitantes relacionen estos conceptos de manera mental.	La concresion que se ha dado a esta pantalla es con la finalidad de estandarizar el modulo con respecto a la presentación de cada plato típico, sin dejar de lado la parte funcional. La ubicación del menú principal en el margen izquierdo de la pantalla servirá para optimizar la presentación del contenido y hacer más funcional el menu.
Videocamara digital semiprofesional para la captura del proceso de preparación de platos típicos. Camara digital semiprofesional para la captura de la imágenes de platos tipicos.	Pantallas lcd táctiles del tipo resistivas ya que son de fácil mantenimiento	Pantallas LCD tactiles se recomienda 22” para mejor visualización por parte del visitante. Auriculares
Software para edición de audio: Ej. ADOBE Sound Boot Software para edición de video: Ej. ADOBE PREMIER, SONY VEGAS, etc. Software para edición de animaciones: Ej. ADOBE Flash versión Cs. Software para edición de imagen: Ej. ADOBE PHOTOSHOP.	Adobe Flash versión CS o superior para desarrollo de interactividad mediante programación en actionscript.	Adobe Flash versión CS para acoplar audio video y animaciones en una sola aplicación final. Facilidad de manejo de menús mediante action script.

3.1.7 Sala 7 Cuenta Cuentos y Juegos

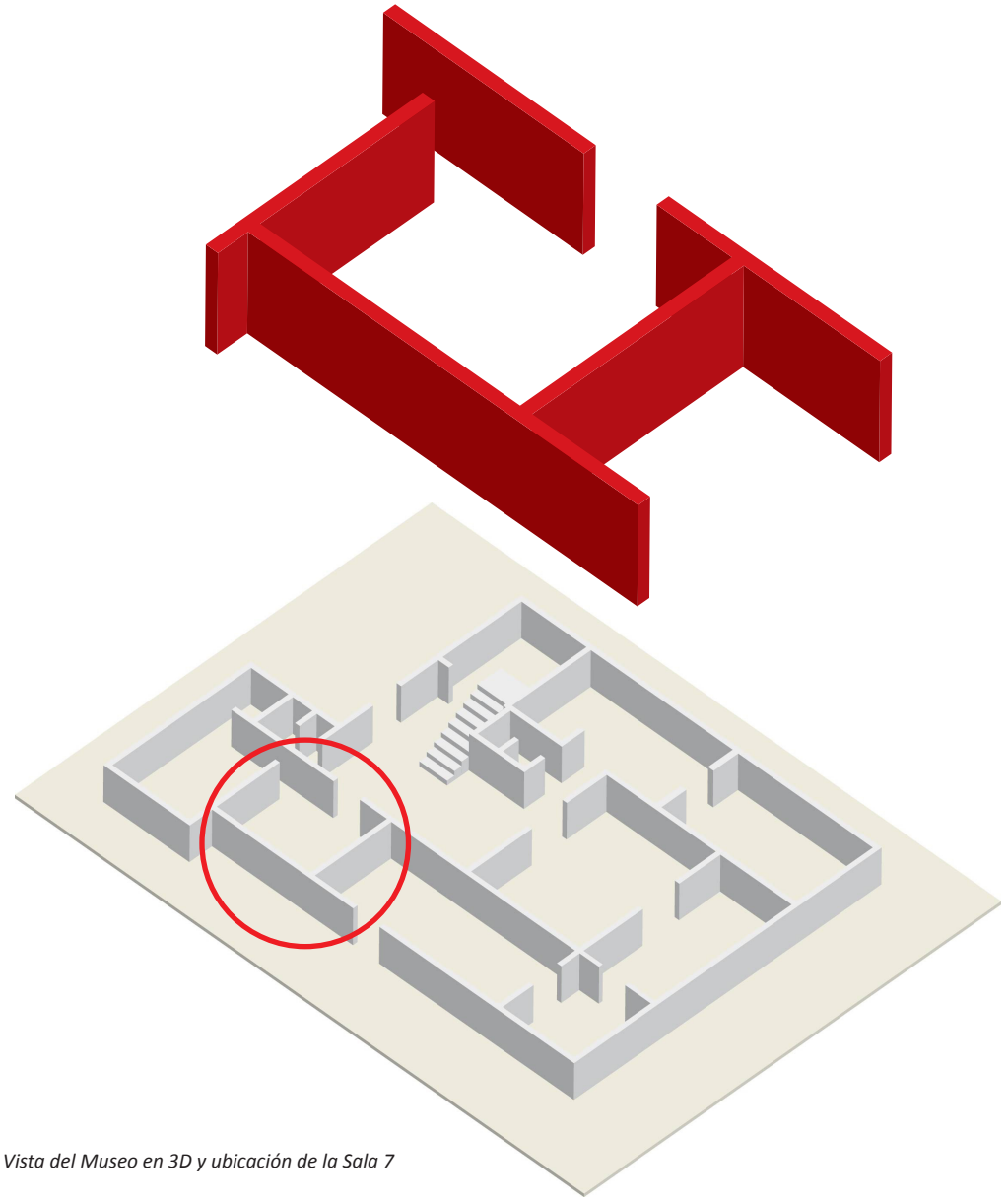
Tema Específico: Juegos Y Leyendas Cañaris

Tipo De Propuesta: Cuenta Cuentos y Juegos

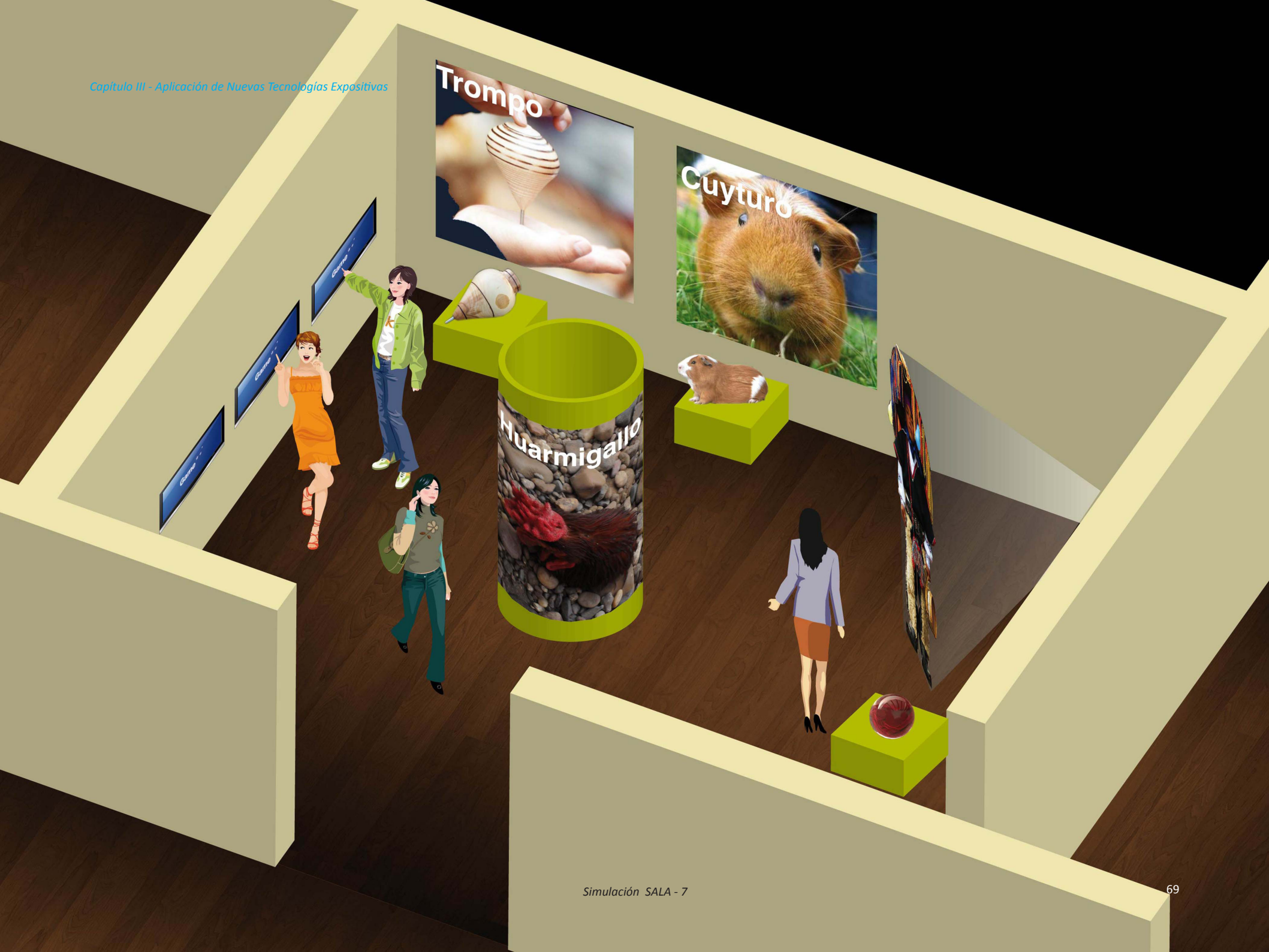
Técnología: Touch screen y Proyección sobre silueta.

Idea: Pantallas táctiles interactivas con juegos y videoescultura con leyendas tradicionales destacadas de la cultura cañari.

Argumento: En esta sala de ocio el contenido se presentará bajo el concepto de un aprendizaje constructivista, (educación más diversión) que en la actualidad tiene mucho éxito.
Esta área abarca los recursos tecnológicos como pantallas táctiles que se usarán como plataforma para los juegos tradicionales y para las leyendas tradicionales en cambio se fundamentará en la videoescultura como recurso.
Los módulos de juegos, presentarán una animación de la aplicación que esta seleccionada en ese instante en el menú principal, dando la posibilidad de seleccionar cualquier juego existente. En lo que respecta a la videoescultura, se pretende tener un maniquí interactivo, el mismo que será representado por un ancestro cañari, el cual, estará de pie y sosteniendo entre sus manos un libro que contendrá un listado de las leyendas más relevantes de la cultura cañari; el visitante podrá visualizar el contenido multimedia del maniquí seleccionando una de ellas.



Vista del Museo en 3D y ubicación de la Sala 7



Simulación SALA - 7

Juegos Tradicionales y Tradición Oral

Sala 7

	RECURSOS TECNOLÓGICOS	ESTRUCTURA MULTIMEDIA
FORMA	**PROYECCIÓN SOBRE SILUETA.-** Es un personaje cañari que da la impresión de encontrarse de pie frente al espectador; esta imagen virtual se produce por medio de una video - proyección y de un acrílico contorneado a la medida del personaje que estará en una sola posición. El personaje tendrá un menú principal, el cual permitirá al usuario seleccionar y escuchar el cuento que desee; según vaya narrando se irá mostrando escenas relacionadas con el cuento mostradas en el espacio donde se encontraba el menú principal, vale la pena recalcar que este módulo puede ser apreciado en grupo. **JUEGOS TOUCH SCREEN.-** Constará de 3 pantallas táctiles ubicadas verticalmente en la pared; estas mostraran el contenido de manera recreativa, dando la opción de aprender jugando; el visitante podrá a ser uso de cualquier pantalla para jugar y aprender. Juego del Cuyturo — El Gallo pitina Juego del Trompo — Juego de las Bolas	**CONTENIDO:** **Módulo 1**.- Audio y video Filmación de secuencias reales, a través de una figura recortada de un personaje que se ha tematizado a través de su vestimenta y voz. **Modulo 2**.-La estructura consiste en una trayectoria con un principio, una secuencia de desplazamientos con incidentes redundantes y un final que valora con una puntuación al jugador. **ENTORNO AUDIOVISUAL**: En ambos casos existirán Pantallas táctil y menús **NAVEGACION:** Sistema reactivo al tacto **ACTIVIDAD:** Informativa y Entretenimiento:
FUNCIÓN	**Módulo 1 (CUENTA CUENTOS)** La forma de este módulo será la clave para reforzar la trasmisión del mensaje y hacer que el visitante se dirija a él para poder retener su atención con un contenido sencillo en base a un sistema de funcionamiento bien adaptado. **Módulo 2 (VIDEO - JUEGOS)** Este módulo que se materializa en pantallas plasma y sirven como introducción al tema de exposición, da cabida a la imaginación y destrezas físicas y mentales por parte del visitante.	El objetivo de la combinación de un menú en este diseño es lograr un nivel alto de entendimiento en el visitante por medio de la narración e interpretación de un personaje. El juego es la herramienta principal, porque a través de ella los visitantes pueden experimentar situaciones, practicar soluciones y adquirir un aprendizaje en cada uno de ellos.
HARDWARE	Computadores Módulo 1 Proyector Pantalla Interactiva Módulo2 Pantallas lcd táctiles	**Computadores** Dual Core, 3.0 ghz 2 GB de RAM o superiores (se recomienda 4 GB) **Proyector** 2500 lúmenes con función de retroproyección **Pack Touchscreen** proyecto Wiimote. **Pantallas táctiles LCD 22”**
SOFTWARE	S.O. Microsoft® Windows® XP con Service Pack 2 o versiones superiores Editor de Audio Y Video Editor de Ilustraciones Editor de Imágenes Desarrollador de animaciones multimedia Software para pantalla interactiva	Editores de Audio Editores de Video Desarrollador de animaciones multimedia. Software Touchscreen proyecto Wiimote.

Guión Técnico

RECURSOS MULTIMEDIA	INTERACTIVIDAD	INTERFAZ GRÁFICA
AUDIO Y VIDEO.- se utilizará como presentación general del contenido que además acompañará a otros medias y estará basado en el guión museológico. Voz en on.- Se utilizará en la narración de las leyendas. Música.- Será de carácter asincrónico (como música de fondo) Video.- Será de carácter narrativo mediante la actuación de un personaje. El tiempo total de la presentación por video variará entre 30 y 45 segundos . **VIDEO JUEGO.**- se realizará en dos dimensiones, permitiendo combinar con otros medias como texto, audio e ilustración. En base al guión museológico se determinará el orden de aparición de los medias en el video juego. Se recomienda compresión swf y formato tamaño 1024 x 796 pixeles en el cual se trabajará la pantalla principal.	**Nivel Baja intensidad** **Modulo 1.**- El módulo posee un nivel de baja interactividad para el visitante, debido a que únicamente debe pulsar un botón para obtener la información. La interactividad en este módulo será mental por parte del visitante debido a que la información audiovisual proyectada es clara. **Nivel Alta intensidad** **Módulo 2**.- Ya que este módulo admite actividades de carácter físico, mental y emocional en un lapso de tiempo mayor para que pueda observar y asimilar los resultados mediante un proceso.	**Módulo1** Esta interactividad en base a un menú, permite que los visitantes puedan escuchar el contenido en el orden que deseen, debido a que las opciones están presentes en la parte central de la pantalla en forma vertical. La interfaz gráfica estará basada en la simplicidad de su forma. El menú pasivo se realizará en base a íconos que indican las opciones que permitirá la selección rápida de los mismos. **Módulo 2** Se planteará una cromática con colores fuertes, con altos niveles de contraste. Complementado con un estilo de dibujo o ilustración animada de los personajes. Debido a que se trata de videojuegos se deberá tener en cuenta la velocidad optima de respuesta de la interfaz.
Mediante estos recursos multimedia trataremos de divertir al visitante y al mismo tiempo instruirlo. Los efectos sonoros jugaran un papel muy importante en el modulo del cuenta cuentos, ya que estos crearan un ambiente de misterio, suspenso e intriga. En el modulo de video juegos la correcta coordinación de los medias motivarán al visitante a una mayor participación en los juegos restantes.	La funcionalidad de la interactividad en esta sala se lo ha realizado con la intención de mantener un orden en el recorrido. Ya que esta sala es de entretenimiento y ocio, la interactividad se plantea con técnicas de animación planificada, sistemática y predecible, con opciones predefinidas para que el visitante mediante sus destrezas y habilidades pueda tener una buena puntuación.	**Módulo 1**.- La cromática en conjunto con los demás elementos absorverá la atención del visitante por sus propias cualidades intrínsecas. Permitiendo al visitante un rápido acceso al mensaje del personaje. **Módulo 2**.- La gama cromática planteada fortalecerá la interpretación del juego y guiará al jugador a tomar decisiones en las diferentes situaciones. Las características propias de los personajes basados en la realidad de nuestro medio tendrán como finalidad obtener un juego original y entretenido.
Video Cámara Semiprofesional o Profesional, para una mejor calidad de imagen y sonido.	Pack Touchscreen proyecto Wiimote para complementar la interactividad táctil. Pc con conexión bluetooth Lápizinfrarrojo Control wiimote Proyector Pantallas lcd táctiles del tipo resistivas son de fácil mantenimiento.	**Módulo 1** Proyector Pantalla interactiva acrílica de 2mm donde se proyectará el personaje del museo. Este acrílico estará moldeado de acuerdo a la silueta del personaje. **Módulo2** Pantallas lcd táctiles se recomienda 22” o mas, para mayor movilidad del jugador.
Software para edición de audio: Ej. ADOBE Sound Boot Software para edición de video: Ej. ADOBE PREMIER, SONY VEGAS, etc. Software para creación de ilustraciones: Ej. Corel Draw, Adobe Ilustrator, etc. Software para edición de imágenes: Ej. Adobe Photoshop. Software para la creación de juegos y animaciones: Adobe Flash CS o superiores	Adobe Flash versión CS o superior para desarrollo de interactividad mediante programación en action script. Software Touchscreen proyecto Wiimote. Wiimote.Wiimote Connect Wiimote Whiteboard v3.0	Adobe Flash CS para proyección en una sola aplicación final.

3.1.8 Sala 8 Busto Parlante

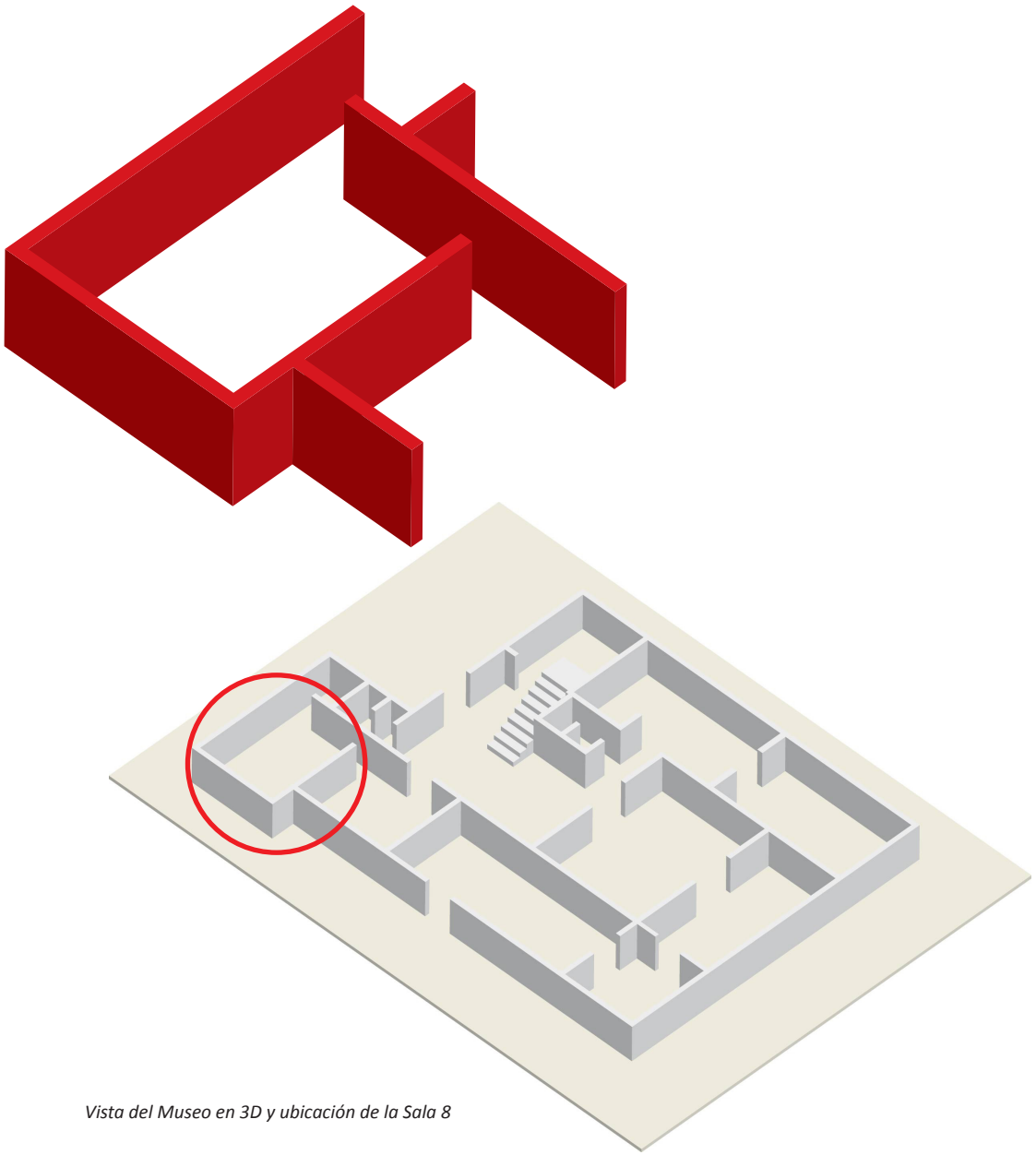
Tema Específico: Yerbas, plantas medicinales y medicina alternativa.

Tipo De Propuesta: Busto Parlante

Técnología: Sensores de proximidad

Idea: Ambientación de una botica y medicamentos presentados en frascos con sensores de proximidad que al ser acercados al boticario, este emitirá una explicación del uso común de esa medicina.

Argumento: El visitante podrá acceder a la información mediante consultoría directa al boticario que estará representado por un maniquí interactivo, o a su vez podrá acceder directamente a los medicamentos y mediante un módulo informativo obtener información complementaria como preparación, uso frecuente, precauciones, etc.



Vista del Museo en 3D y ubicación de la Sala 8

Simulación SALA - 8

Medicina Tradicional Sala 8

	RECURSOS TECNOLÓGICOS	ESTRUCTURA MULTIMEDIA
FORMA	**BUSTO PARLANTE.-**Cosiste en maniquí vestido de boticario , en el cual se proyectará una máscara con la forma de la cara de una persona actuando, la cara del maniquí tendrá las mismas propiedades de una pantalla de proyección para que tenga realismo. Este recurso audiovisual se activará cuando el visitante ponga en frente del maniquí un caja de cualquier medicamento que encuentra en esta botica recreada y ambientada en esta sala. Funcionará de manera independiente y se accionará automáticamente mediante sensores de proximidad	**CONTENIDO:** Audio y video Filmación de secuencias reales, a través de una máscara de un personaje que se ha tematizado a través de su rostro y voz. **ENTORNO AUDIOVISUAL:** proyección **NAVEGACIÓN:** Sistema reactivo a objetos especiales **ACTIVIDAD:** Informativa
FUNCIÓN	La función de este módulo es informar mediante la estimulación visual y auditiva del visitante a través de la interpretación de un personaje.	Se trata de informar al visitante sobre las propiedades curativas de ciertas plantas medicinales, mediante la narración de los hechos a través de imágenes reales coherentes, lógicas y consistentes basados en el guión.
HARDWARE	Computador Proyector Parlantes Tarjetas RFID	**Computador** Dual Core, 3.0 ghz 2 GB de RAM o superiores (se recomienda 4 GB) **Tarjetas RFID** colocadas dentro de las cajas de medicina . **Proyector** 2500 lúmenes **Parlantes**
SOFTWARE	S.O. Microsoft® Windows® XP con Service Pack 2 o versiones superiores Editor de Audio Editor de Video Desarrollador de animaciones multimedia.	Editores de Audio Editores de Video Editor de Imagen Desarrollador de animaciones multimedia.

Guión Técnico

RECURSOS MULTIMEDIA	INTERACTIVIDAD	INTERFAZ GRÁFICA
VIDEO.- Filmación de un rostro con movimientos mínimos, explicando ciertas propiedades de los medicamentos. Se recomienda compresión MPEG1 formato de tamaño 4:3. Tiempo total de la presentación entre 15 y 30 segundos por medicamento.	**Nivel Medio de intensidad** Parte de la comunicación en este módulo será mental por parte del visitante debido a que la información proyectada será una explicación clara de las características y propiedades curativas de esa medicina. Este módulo insita a una participación de carácter físico menor por parte del visitante, debido a que se requiere presentar una caja de una planta medicinal que se encuentra en esta botica recreada, frente al boticario para que le explique para que sirve.	El busto parlante tendrá rasgos físicos bien definidos para dar más realismo. Para potenciar la comunicación verbal tendremos en cuenta elementos como la dicción, fluidez, ritmo, claridad, emotividad y un vocabulario habitual. Está planteado de una forma sencilla , que no necesita la ayuda de un guía ya que permite mediante sensores ubicados en la caja sea la herramienta para activar el audiovisual.
El video creará una atmósfera de realismo para retener al visitante . Su principal función del audio es exponer el contenido.	Su función es la de motivar al visitante a manipular las medicinas, ya sea tocando, sintiendo o a su vez leyendo la breve descripción en la caja del medicamento, despertando mayor interés en el visitante	La ambientación y recreación de este modulo estará enmarcado en el concepto actual de la medicina, sin perder la esencia de la medicina ancestral y sus poderes curativos.
Video Cámara Semiprofesional o Profesional, para la captura optima de los movimientos de un rostro.	Tarjeta rfid incrustada en la caja de medicamentos que al acercar al boticario activara un evento.	Maniqui de boticario con proyección sobre su rostro.
Software para edición de audio: Ej. ADOBE Sound Boot Software para edición de video: Ej. ADOBE PREMIER, SONY VEGAS, etc. Software para edición de animaciones: Ej. ADOBE Flash versión Cs. Software para edición de imagen: Ej. ADOBE PHOTOSHOP.	Adobe Flash versión CS o superior para desarrollo de interactividad mediante programación en actionscript.	Adobe Flash versión CS para acoplar audio video y animaciones en una sola aplicación final.

Simulación de las Salas Internas del Museo

IV

Capítulo
Prototipos

4. Prototipos

Dentro de nuestro alcance del proyecto de graduación, se estipuló el desarrollo de dos prototipos con la finalidad que a futuro en base a la prueba de funcionamiento de los mismos se pueda corregir, descartar o aprobar ciertos componentes de la propuesta de diseño.

Los prototipos tiene como base para su desarrollo el guión técnico establecido en el capitulo 3 y el guión multimedia que se encuentra en los anexos al final de este documento.

El desarrollo de estos prototipos está condicionado bajo los partidos de diseño:
Forma
Función y
Tecnología

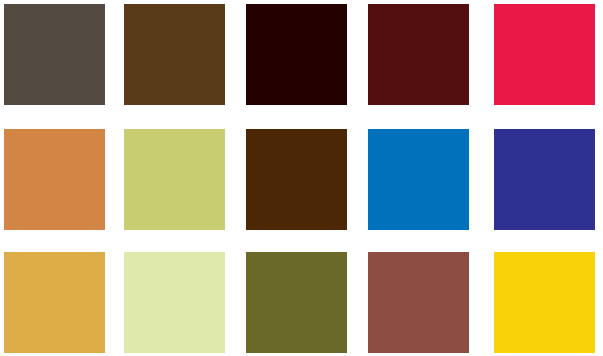
Además es importante tener en cuenta que todo este proyecto gira entorno al guión del museo planteado al inicio de esta tesis y que se encuentra anexado al final del presente documento.

4.1 Prototipo Sala 2 Libro

Libro Mural

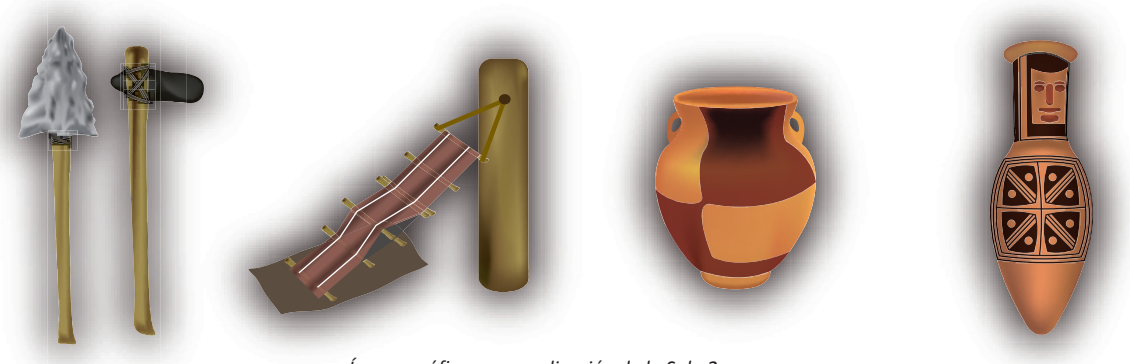
Forma:

Cromática: Los colores manejados en este prototipo son tonalidades ocres, terracotas, tratando siempre de mantener una relación con la temática y el fondo.



Paleta cromática para aplicación gráfica Sala 2

Íconos.
Están desarrollados en función de los objetos representativos de cada período cañari, estos íconos tienen la característica de ser ilustrados tratando de asemejarse a la realidad.



Íconos gráficos para aplicación de la Sala 2

Mapa

Este elemento gráfico tendrá la presencia en las cuatro fases cañaris y está desarrollado en base a una ilustración detallada de la ubicación de cada período geográficamente.

Audio y Video

Están desarrollados en base a recopilación de archivos existentes. Estos tendrán una ventana de 600 x 400 pixeles destinada en la parte superior de la hoja derecha para su reproducción controlada.

Ilustraciones

Se desarrollo ilustraciones a cerca de los principales actividades que realizaban las personas de acuerdo al período de desarrollo de esta cultura.

Internet

Imágenes

De igual manera se presentarán imágenes de objetos de esa época, en una calidad óptima para su visualización.

Internet

Tipografía

Herculanum, manejada a más de su legibilidad y de acuerdo a la temática, por reforzar estéticamente el entorno gráfico; en cuanto a su tamaño se propuso en 21 pts para el título y en 12 para texto corrido.

A B C D E F G H I J K L
M N Ñ O P Q R S T U
V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Entorno gráfico

Esta pensado en una dimensión de 1024 x 1536 pixeles.

El diseño de fondo es un libro antiguo abierto en el cual se presentará toda la información a través de sus hojas tipo pergamino.

Diseño del entorno gráfico para la Sala 2

Función:

Este prototipo de libro mural se lo ha desarrollado siguiendo las recomendaciones realizadas tanto en el guión técnico como en el multimedia. La idea fundamental es tratar que mantenga la apariencia de un libro. Entonces hemos creido conveniente desarrollar en varios archivos .swf las animaciones de personajes, objetos, además de la reproducción de videos con el fin de facilitar modificaciones y correcciones que se presentan durante el proceso de implementación.

Por ejemplo existe un archivo .swf en el cual se ha creado la simulación de page flip que es el efecto de pasar las hojas de un libro. Existe en la web software libre que simula este efecto, pero para nuestra aplicación no es valida ya que necesitamos modificar demasiados parámetros. Es por esa razón que hemos decidido crear nuestro propio ejemplo de pageflip utilizando máscaras e ir agregando los diferentes componentes desarrollados en los archivos descritos anteriormente.

Para la implementación de un video en nuestro libro mural, este se lo ha creado con la ayuda del editor Adobe Premier. Luego se lo ha cargado en nuevo documento de flash, en el cual se le ha agregado los botones para controlar la reproducción del mismo.

De igual manera para la creación de animaciones de personajes y objetos, se los ha desarrollado en archivos individuales .swf que luego serán llamados desde la pagina principal por medio de los iconos ubicados en la parte inferior derecha de acuerdo a los Períodos Cañaris a los que pertenezcan.

Tecnología:

Nuestro Libro Mural se lo ha desarrollado en el programa Adobe Flash CS3 el mismo trabaja con el lenguaje de programación Action Script. El cual es fundamental para crear la interactividad entre el usuario y la aplicación. Dándonos como resultado un archivo swf que se lo puede ejecutar en cualquier computador que maneje el sistema operativo Windows XP que tenga instalado Adobe Flash Player 10.0 o superior. Este programa se encuentra instalado en la mayoría de computadores ya que es muy utilizado para reproducir páginas web con contenido Flash y además se lo puede descargar en forma gratuita de la web.

Siguiendo lo planteado en el guión técnico se utilizará como complemento para la creación de interactividad de gran formato el Pack del Proyecto Wiimote, el cual lo hemos implementado sobre el sistema operativo Windows Xp.

Este prototipo se lo ha ejecutado en un computador con las siguientes características principales:
Procesador Quad Core 2.6.
Memoria Ram de 2Gb.
S. O. Windows XP

Otro hardware necesario

Tarjeta Grafica para multiproyeccion marca Matrox Milleniun G450
Pack Proyecto Wiimote
Proyector 2600 lumenes

El resultado fue óptimo, ya que Adobe Flash Player 10 consume pocos recursos. Tambien se lo ha probado en computadores con características menores recomendados en el guión tecnico y se ha obtenido resultados positivos.

Para la implentación de la pantalla en L se utilizó dos proyectores de 2600 lumenes, conectados a nuestra PC por medio de la tarjeta de multiproyeccion matrox, lo que nos dio una proyección de gran formato aceptable.

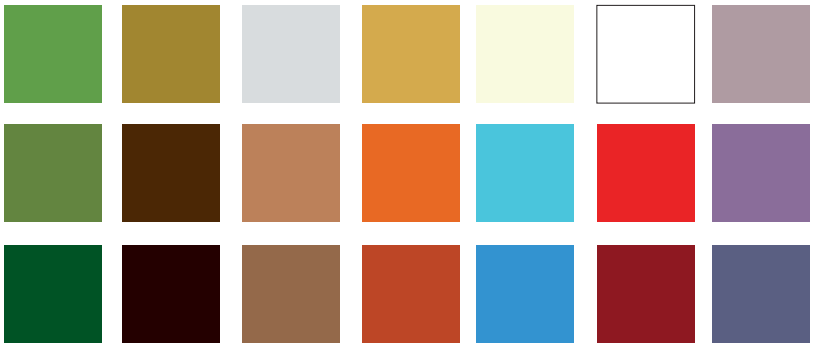
En cuanto al proyecto wiimote se lo instalo de una forma satisfactoria dándonos el resultado esperado en cuanto al tiempo de respuesta en la interactividad entre el usuario y la pantalla touchscreen de gran formato.

4.2 Prototipo Sala 7 Juegos

Juego del Cuyturu

Forma:

Cromática: Se a trabajo en colores RGB y está fundamentada en colores propios de la naturaleza andina y colores vivos de la vestimenta y artesanías de la cultura cañari; también se puede aclarar que tanto el entorno como los otros elementos presente en este juego están trabajados con degradaciones.

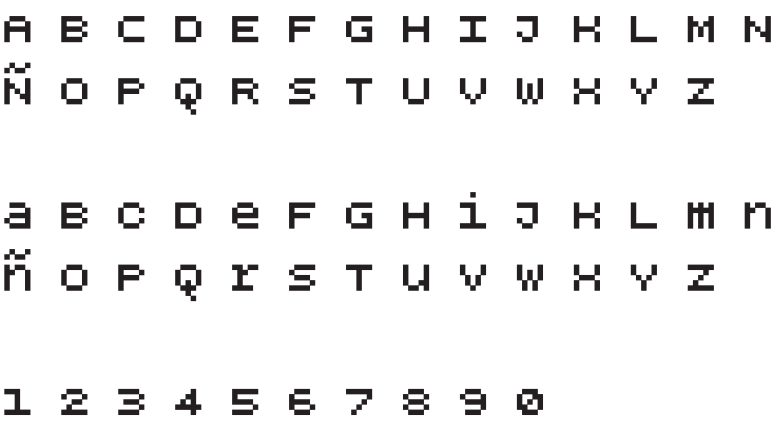


Paleta cromática para aplicación gráfica Sala 7 / juego 1

Tipografía

La tipografía elegida para este juego es la BPdots Unicase SquareBold por su simplicidad y utilización constante en videojuegos.

El tamaño de los títulos y valores están en 18pt en Bold y en tonalidad blanca.



Entorno gráfico:

Está desarrollado en una dimensión 1600 x 900 píxeles para sacar un máximo de provecho al dispositivo de salida.

Este entorno está basado en un paisaje andino identificado por sus montañas, vegetación y nubes, propios de su clima, además existe la presencia del sitio arqueológico Ingapirca como ente vinculado a esta cultura.

Íconos

Los botones de ayuda e inicio forman parte del entorno gráfico de este juego, simulando rótulos de madera empotrados al piso.

Los espacios destinados para el tiempo, aciertos y nivel del juego estarán ubicados en la parte superior izquierda como se describe en el guión multimedia.

Estos valores servirán para informar al visitante como se esta desempeñando en el juego.

Diseño del entorno gráfico para el juego del Cuyturu

Personaje:

El personaje principal de este juego es un cuy, el cual lleva puesto en su cabeza un sombrero y un poncho típico de la cultura cañari que cubre parte de su cuerpo.

Otro elemento presente en este juego es una cuerda hecha un nudo con la que se atrapa al cuy.

Además existirán elementos secundarios como mariposas, pájaros y llamas que tendrán su presencia y animación en un segundo plano.

Boceto del personaje

Ilustración del personaje

Función:

Este juego se lo ha desarrollado en varios archivos .swf, en los cuales se ha distribuido diferentes tareas. Con la finalidad de facilitar las modificaciones que se presentan durante la implementación del juego.

Presentación cuy.swf: En este archivo se ha desarrollado la presentación del juego, en esta animación se observa al personaje principal (el cuy), la voz en off dará una breve explicación acerca del juego, durante esta presentación está habilitada la opción de SALTAR INTRODUCCIÓN, esta interrumpe la presentación y nos lleva directamente al inicio del juego.

Fondo cuy.swf: Consta la animación del escenario del juego. Donde se puede animar los elementos gráficos que aparecerán de fondo como el césped, arboles, nubes, etc.

Atrapado cuy.swf: Es una animación del personaje una vez que ha sido atrapado, este archivo será llamado desde el archivo principal cada vez que el jugador acierte en la captura del cuy.

Principal cuy.swf: Este archivo es el más importante ya que en este se desarrolla la interactividad con el jugador. Está conformado de varias capas en las cuales se irán cargando los diferentes archivos swf tales como animaciones de fondo,

animación de personajes,y a su vez desarrollando mas elementos ya sean estos graficos o de calculo como, cronometro, puntajes, movimiento direccionado del personaje para huir, habilitación de la soga para atraparlo. Y por ultimo la animación mostrando el puntaje final conseguido por el jugador.

La interfaz grafica de este juego se la desarrolló de acuerdo a lo recomendado en los guiones, asi tenemos un cronometro que nos indicará el tiempo que tenemos para atrapar al cuy, un contador de puntaje que se incrementará cada vez que lo capturemos, además de un indicador de nivel para aumentar la velocidad del movimiento del cuy en este prototipo no estará habilitado esta función ya que es un demo.

Existirá la opción de abandonar el juego y la opción de ayuda.

Tecnología:

Este juego se lo ha desarrollado en el programa Adobe Flash CS3 el mismo trabaja con el lenguaje de programación Action Script. El cual es fundamental para crear la interactividad entre el usuario y la aplicación. Dándonos como resultado un archivo swf que se lo puede ejecutar en cualquier computador (Pc, Mac,etc)que tenga instalado Adobe Flash Player 10.0 o superior. Este programa se encuentra instalado en la mayoría de computadores ya que es muy utilizado para reproducir paginas web con contenido Flash y además se lo puede descargar en forma gratuita de la web.

Este prototipo se lo ha ejecutado en un computador con las siguientes características principales:

- Procesador Quad Core 2.6.
- Memoria Ram de 2Gb.
- Pantalla touchscreen de 21”
- S. O. Windows XP

El resultado fue óptimo, ya que Adobe Flash Player 10 consume pocos recursos. Tambien se lo ha probado en computadores con características menores recomendados en el guión tecnico y se ha obtenido resultados positivos.

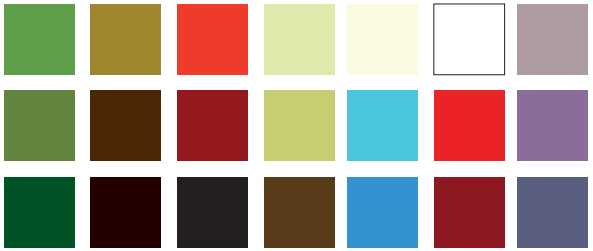
Juego del Huarmigallo

Posee las mismas características del juego anterior debido a que forma parte de un sistema de-juegos más grande.

Forma:

En este juego se mantine la tipografía, espacios para íconos y tamaño del entorno gráfico.

Cromática: Colores RGB y manteniendo algunos-rasgos del juego del cuyturu.



Paleta cromática para aplicación gráfica Sala 7 / juego 2

Entorno gráfico:
Está desarrollado al igual que el juego del cuy en la dimensión 1600 x 900 píxeles.

Este entorno está basado al igual que el juego del cuyturu en un paisaje andino y el sitio arqueológico Ingapirca.

Diseño del entorno gráfico para el juego del Huarmigallo

Personajes:
El personaje principal de este juego es el gallo runa, el cual lleva puesto en su cabeza un sombrero y un poncho típico de la cultura cañari .

Un palo también forma parte de este entorno el cual sirve para golpear o noquear al gallo.

Además existirán elementos secundarios como mariposas, pájaros y llamas que tendrán su presencia y animación en un segundo plano.

Ilustración del personaje

Boceto del personaje

Igualmente se lo ha desarrollado en varios archivos .swf para facilitar el desarrollo tanto grafico como de programación del juego.

Presentación gallo.swf: Se realiza una breve animación con el personaje principal y se explica el modo de funcionamiento del juego. También existe la opción de Saltar INTRODUCCIÓN para acceder directamente al juego.

Fondo gallo.swf: Contiene la animación del escenario del juego. Al igual que el juego anterior se le aplicado diferentes animaciones a los elemento graficos como césped, arboles, nubes, etc.

Golpe gallo.swf: Es una animación del gallo este irá junto al contador de golpes en la parte superior derecha, se activará cada vez que el jugador le acierte un golpe.

Principal gallo.swf: Es el archivo principal en el que se reúne todas las animaciones desarrolladas en los archivos swf descritos anteriormente y cargadas en diferentes capas. Además se desarrolla los cálculos necesarios para la aparición del personaje en diferentes partes del escenario, controlando que no salga de los márgenes permitidos, también mediante programación se habilita el movimiento del objeto con el que se golpea para que tenga libre movimiento.

Existirá la opción de abandonar el juego y la opción de ayuda.

Tecnología

Se mantiene como el juego del cuy.

Conclusiones

El presente trabajo de graduación tiene sus respectivos alcances dependiendo de aspectos como el tema, avances tecnológicos y costos, pero se ha logrado concretar de una manera creativa cada uno de los puntos resueltos en esta tesis.

Se puede concluir que en la parte inicial de investigación concerniente a la cultura de la etnia cañari, se fueron descubriendo y aprendiendo cosas que inicialmente se creían o establecían como un hecho, por lo que fue necesario contar con la ayuda de personas involucradas y entendidas en el tema.

Además teniendo en mente que, el objetivo principal de todo museo es hacer comprensible su contenido, creemos que, la aplicación de la multimedia contribuye como una herramienta eficaz no sólo para mostrar el mensaje sino también, que ayuda en la reinterpretación y reelaboración de los guiones museológicos tradicionales para presentarlos de una manera innovadora a nuestra sociedades actuales.

Por otra parte, la integración de nuevos recursos tecnológicos en el proceso de la comunicación del mensaje, favorece la participación de los visitantes, logrando que vivan un experiencia intensa de aprendizaje a través de sus sentidos y emociones gracias a estos recursos. Así de esta manera creamos nuevos campos de aplicación teniendo en cuenta como, cuando y dónde aplicar estos nuevos avances.

En cuanto a las tecnologías disponibles en nuestro medio, están ampliamente difundidas, sin embargo y pensando que los avances de estos recursos se dan a pasos agigantados; en el mercado se puede encontrar nuevas versiones o nuevos dispositivos tecnológicos, que deberemos tomar en cuenta en el momento de utilizar.

Es importane recalcar que, las tecnologías de la comunicación e informáticas aplicadas en este museo puede ser una herramienta útil para superar barreras como bajo presupuesto en exposiciones de gran tamaño; además se puede agregar que en este espacio se ha logrado vincular comunicación, cultura, tecnología, educación y entretenimiento; dando un claro ejemplo de un nuevo reto para los museos del siglo XXI.

Para finalizar, como conclusión a la hora de desarrollar los prototipos se llegó a determinar que, nosotros somos apenas una parte de un complejo equipo de trabajo, ya que en este proyecto hemos puesto énfasis únicamente en la parte técnica como tal.

Recomendaciones

Se recomienda a la hora de implementar esta muestra expositiva contar con recursos humanos especializados tales como: un historiador, antropólogo, guionista, museólogo, museógrafo, etc. para desarrollar los contenidos de los módulos de este museo que abarca 8 salas expositivas.

Además se recomienda en cuanto al material como, audio y video, imágenes e ilustraciones tendrá que ser recopilados de fuentes conocidas y confiables para su respectiva edición, respetando los derechos de autor. En caso de no existir este material se tendrá que crear dichos recursos a partir del guión temático, buscando el apoyo de personas entendidas en el contenido y la producción de los mismos.

Bibliografía

Libros

CARTER, Rob. Diseñando con Tiporafías 5 Exposiciones, Ediciones Mc GRAW HILL. México DF. 2001.

CHURA, David. action script2. Editorial MACRO EIRL. Lima. 2005. 1ra. edición.

EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. La Cultura Popular en el Ecuador Tomo VI Cañar, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición.

REINOSO, Gustavo. Cañaris e Incas Historia y Cultura. [s.n.] Cuenca. 2006, 1ra edición.

ROBLES, Marco. Cañar: Su Historia y su Cultura Tomo I, Robles Vladimir(ed. lit.). [s.n.]. Cuenca. 2000.a. 1ra edición.

ROBLES, Marco. CAÑAR: Su Historia y su Cultura Tomo II, Robles Vladimir(ed. lit.). [s.n.]. Cuenca. 2000.a. 1ra edición.

ROSELLÓ, David. Diseño y Evaluación de Proyectos Culturales. Editorial Ariel, S.A. Barcelona. 2004, 1ra edición.

SANTACANA, Joan. SERRAT, Núria. Museografía Didáctica. Editorial Ariel, S.A. Barcelona. 2005, 1ra edición.

WIGAN, Mark. Imágenes en Secuencia. Editorial Gustavo Gili. SL. Barcelona. 2008. 1ra edición.

ZEEGEN, Lawrence. RUSH, Carl. Principios de Ilustración. Editorial Gustavo Gili. SL. Barcelona. 2006.

Bibliografía

Sitios Web

CHUNG, Johnny. Wii Remote Projects. [en línea]. http://johnnylee.net/projects/wii/. fecha de consulta: 10 de febrero de 2011.

DUIOPS, 1996-2009, Guía de Cine en Casa. [en línea]. http://www.duiops.net/hifi/cine-en-casa-pantalla-proyector.html.fecha de consulta: 24 de enero de 2011.

El Primer Proyector del Mundo con Pizarra Digital, 2010. [en línea]. http://www.proyectoresok.com/articulo.php?r=el-primer-proyector-del-mundo-con-pizarra-digital-integrada&idNoticia=44&hl=ES. fecha de consulta: 16 de febrero de 2011.

FERRER, Santiago. LA PIZARRA DIGITAL. [en línea]. http://www.ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T9%20PIZARRA%20DIGITAL/09%20LA%20PIZARRA%20DIGITAL.pdf. 18 de Mayo de 2011.

HERRERA ,José. Exposiciones: cómo mostrar los contenidos Facultad de Biblioteconomía y Documentación. Universidad de Extremadura. España. 2002 [en línea].http://www.ucm.es. fecha de consulta: 1 de junio de 2009.
http://www.wiimoteproject.com. fecha de consulta: 4 de febrero de 2011.

ICOM. Código de Deontología para los Museos. ICOM. 2006, [en línea]: http://www.icom-ce.org/recursos/File/Permanentes/Documentos%20ICOM/codigo%20deont%20nueva%20version%20enero07.pdf fecha de consulta: 1 de junio de 2009.

MAHTAR M'BOW, en: MALO. Claudio. "Arte y Cultura Popular". CIDAP-UD. Cuenca. 2006. [en línea] http://www.cidap.org.ec/aplicaciones/publicaciones/archivos/Arte%20y%20Cultura%20Popular%20texto.pdf fecha de consulta: 1 de junio de 2009.

Tarjetas RFID WIKIPEDIA, RFID.[en línea]. http://es.wikipedia.org/wiki/RFID. fecha de consulta: 10 de marzo de 2011.

UNESCO. "Convención sobre la protección y la promoción de la diversidad de las expresiones culturales". UNESCO. Paris. octubre de 2005. [en línea]: http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=33232&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html fecha de consulta: 1 de junio de 2009.

Wikipedia, Tecnología, Proyector de Video. [en línea].http://es.wikipedia.org/wiki/Proyector_de_v%C3%ADdeo. fecha de consulta: 20 de enero de 2011.
WIKIPEDIA, Tecnología, Touchscreen. [en línea]. http://es.wikipedia.org/wiki/Touchscreen. fecha de consulta: 11 de Marzo de 2011.

WIKIPEDIA, Monitores, Multimonitor. [en línea]. http://es.wikipedia.org/wiki/Multimonitor 19 de Mayo de 2011.

Fotografía

Las fotografías y planos utilizadas en el proyecto de graduación, correspondientes a este doumento final, constarán cada una de ellas con una especificación de su origen.

Diagramación:

Recopilación de fotografías por el Autor de Tesis
Luis Minchala:
“Autor”

Recopiladas por Casa de la Cultura:
“C. Cultura”

Recopiladas por el Ministerio de Turismo(CD interactivo):
“Min. Turismo”

Recopiladas por Andrés Redrován:
“A. Redrován”

Recopiladas por el Municipio de la ciudad de Azogues:
“Municipio - Azogues”

y fotografías descargadas de internet. www.google.com:
“Internet”

Planos - Fundación Nuevos Horizontes:
“F.N.H.”

Anexo 1
Guión Temático

Los Cañaris Precolombinos

Etimología de la Palabra Cañar

Existen algunas hipótesis sobre el nombre original de esta cultura precolombina cañari o cañare, y son las siguientes:

Para Aquiles Pérez, el nombre Cañar viene del vocablo shuar: Can = hermano, y Nar = raíz, que traducidos quería decir RAÍZ DE HERMANO.

En cambio par el historiador y sacerdote Jesús Arriaga, la palabra Cañar proviene de los vocablos: Can que significa culebra o serpiente y Ara que significa guacamaya, dando como significado HIJOS DE LA SERPIENTE Y GUACAMAYA

Otro autor como lo es Glauco Torres Fernandez de Córdova señala que los cañaris debían originalmente llamarse SITUMA como lo dice en su obra [1] *"SITUMA.s. preincásico que habitó en las provincias del Azuay y Cañar y parte de las provincias de Loja, Guayas, El Oro Y Morona Santiago. A esta nación se le dio por llamar Kañari, voz que es claramente kichua, no así Situma, nombre con los que los habitantes de esta comarca lo conocían antes de la invasión inka, nos manifiesta Alonso Castro de Lovaina."*

El Fraile Domingo de los Ángeles, indica que en Cañar se hallaban árboles [2] *"...que llaman cañaro, que dan unos frisoles de diversos colores a cuya significación entendiendo los indios de esta provincia cañares."*

Territorio Cañari

[3] *"Correlacionando las fuentes suministradas por los cronistas del siglo XVI, con las investigaciones Arqueológicas que vienen realizando los especialistas nacionales y extranjeros, podemos delimitar con bastante aproximación el área donde habitó la nación Cañari, que procedió a la conquista incásica. Ocupaba el territorio comprendido entre el nudo de Tiocajas al norte, el río Tamalannecha(actual Jubones) al sur. Al este la ceja de la selva alta de las estribaciones orientales de la cordillera Real y al Oeste hasta el al canal de Jambelí, en la costa del Océano Pacífico; Teniendo como núcleo territorial, las actuales provincias*

[1] ROBLES, Marco. CAÑAR: SU HISTORIA Y SU CULTURA TOMO I, Robles Vladimir(ed. lit.). [s.n.]. Cuenca. 2000, 1ra edición, pág 56.

[2] REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 102.

[3] REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 104.

del Cañar, Azuay, el sur de la Provincia de Chimborazo y gran parte de la Provincia del Oro."

Nación Cañari

Se puede hablar de nación cañari debido a las huellas antropológicas encontradas e identificadas como cañaris que dan testimonio que los cañaris son una nación que tuvo su proceso evolutivo y sus raíz en la cultura Narrío (protocañari) para luego centrarse en las culturas Talcalshapa y Cashaloma propiamente cañaris.

De acuerdo a los descubrimientos arqueológicos y entretejiendo con algunos hechos narrados por personas especializadas en esta temática hasta ahora se puede deducir que los cañaris fueron una nación con una identidad cultural profunda basada en fuertes elementos culturales como la lengua, costumbres, tradiciones, etc; además tenían un territorio soberano delimitado en el cual su organización sociopolítica estaba establecida por señoríos y gobernada por un Dumma "señor principal regional", estos son claros ejemplo de que los cañaris fueron una nación.

Origen Mítico del Pueblo Cañari

La leyenda del origen de los cañaris escrita por el sacerdote cuzqueño Cristóbal de Molina en su obra "Fábulas y Ritos de los Incas" cuanta que, en el tiempo del diluvio y en la provincia de Cañaribamba, dos hermanos cañaris huyeron hacia un cerro muy alto llamado Huacayñan. Una vez calmado el diluvio ellos construyeron una casa y trataron de sobrevivir buscando hiervas y raíces para alimentarse, un día cuando ellos retornaban a su la casa se llevaron una gran sorpresa al encontrar comida y chicha preparada, esto sucedió por algunos días hasta que el hermano menor decidió quedarse escondido para averiguar quien les preparaba aquella comida; de pronto entraron dos guacamayas con rostros de mujeres hermosas que vestían como cañaris y empezaron a preparar los alimentos, de pronto el hermano menor salió de su escondite y se abalanzó sobre ellas las cuales escaparon y no volvieron hasta dentro de tres días; al retornar las guacamayas con los alimentos, el hermano menor que aún las esperaba escondido logró atrapar a la guacamaya menor, con la cual copuló y tuvieron seis hijos e hijas dando así al origen de los cañaris.

Historia Cañari

Acorde a los objetos encontrados en la cueva de Chobshi, ubicada en el cantón Sígsig perteneciente a la provincia del Azuay se puede aducir que forman parte del asentamiento de la cultura cañari.

[4] *"Los antecesores más tempranos agros – alfareros protocañaris, estuvieron presentes desde hace aproximadamente 4.340 años A.P., en varios sitios, entre otros: Alausí en la Provincia del Chimborazo; Narrío, Junto a la actual ciudad de Cañar; Pinshul, en la cabecera cantonal del Tambo; Pirincay, Monjashuaico, Challuabamba, en la hoya de Cuenca, y Sumaipamba, en el valle del río Jubones."*

Dentro de los períodos prehistóricos ecuatorianos existen etapas de desarrollo cultural del Ecuador, los cuales han sido divididos por los eruditos de acuerdo a las investigaciones arqueológicas realizadas años atrás. Pero vale la pena recalcar que estos períodos nos son fijos y pueden tener etapas intermedias; al igual que no se puede afirmar que estas fases tengan la misma sucesión tanto en la costa, sierra y en la amazonía.

Según lo que hoy en día se sabe es que en el desarrollo de la cultura Cañari se han determinado cuatro períodos o fases que corresponde a:

Período Paleo Indio o Precerámico

(10.000 a.c. – 4.000 a.c.)
Cazador – Recolector de la Cueva Negra de Chobshi y Cubilán.

[4] REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.] Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 112.

Período Formativo

(+- 3.800 a.c. - +- 1500 a.c.)
La Cultura Narrio (Protocañari)

Estas dos primeras fases dan como referencia, a los primeros asentamientos de grupos humanos en la zona y al surgimiento de la Cultura Cañari.

Estas dos fases siguientes comprenden dos subfases que pertenecen a la Cultura Cañari propiamente dicho.

Período de Desarrollo Regional

(+-500 a.c. - +- 500 d.c.)
La Cultura Tacalshapa

Período de Integración

(+- 500 d.c. - +- 1460 d.c.)
La Cultura Cashaloma

Pero dentro de estas etapas se puede recalcar que existe otra fase que es conocida como la conquista de los Inkas la cual duró no mas de 70 años. Esta fase tuvo influencia solo en la sierra.

Período Paleo Indio o Precerámico

(10.000 a.c. – 4.000 a.c.)

Se dice Paleo Indio al hombre americano que existió después del Pleistoceno en el cual aún no desaparecían los grandes animales como el tigre

dientes de sable, mastodonte entre otros. Además se llama así a este periodo gracias al descubrimiento de la plasticidad, esculpido y dureza de la arcilla, esto dio un cambio hacia una vida mucho más sedentaria y un desarrollo en la agricultura.

[5] *"El antiguo territorio de los cañaris, fue ocupado desde épocas muy remotas, cuyos primeros testimonios corresponden a los cazadores-recolectores que habitaron en la Cueva Negra de Chobshi, del cantón Sígsig, alrededor de 10.000 A.P. y Cubilán, cantón Oña, 9000 A.P., provincia del Azuay, que corresponden al Período Paleo Indio Americano."*

[6] *"Estos primitivos habitantes fueron cazadores y recolectores, viviendo de lo que les proporcionaba la naturaleza: bayas, tubérculos, raíces y frutos; animales comola zarigüeya o zorrillo, conejo, puerco espín, venado, perdíz, etc. "*

Las viviendas en esta fase eran construidas con ramas, troncos de madera y paja del páramo, o en cuevas como la de Chobshi. Está cueva tiene una dimensión de 12 metros de ancho y 8 de fondo y la altura de un hombre erguido, esta se encuentra ubicada en la base de la colina de nombre Puente Seco del cantón Sígsig, pues en esta cueva se tiene conocimiento de que no se han encontrado objetos de oro, pero se han encontrado objetos precerámicos y aparatos líticos como puntas de proyectiles, buriles y raspadores, los mismos que han sido confeccionados en horsteno y cuarcita que procedían de los ríos cercanos.

[7] *"Al recurrir a las raíces protocañaris agroalfareras, encontramos testimonios arqueológicos que muestran un rico legado cultural de Valdivia, Machalilla y Chorrrera, de la costa ecuatoriana, y en sus fases ulteriores acogen tantos otros aportes provenientes de las cuatro regiones cardinales, según testimonian la arqueología y la lingüística; con todo, este inmenso bagaje étnico y cultural, denuncian el origen múltiple del pueblo cañari."*

[5] REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 112.

[6] ROBLES, Marco. CAÑAR: SU HISTORIA Y SU CULTURA TOMO I, Robles Vladimir(ed. lit.). [s.n.]. Cuenca. 2000, 1ra edición, pág 35.

[7] REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 115.

Período Formativo
(+- 3.800 a.c. - +- 500 a.c.)
Narrío Temprano

[8]*"Se le ubica dentro del período formativo; desde 3.500(o 3.200)a.n.e., hasta 500 a.n.e. Geográficamente este desarrollo cultural toma el nombre de Cerro Narrío, por esta elevación que se encuentra en el pequeño valle del cantón Cañar, provincia del mismo nombre, y comprende a mas de esta zona, Monjas Huaico y Huangarcucho, en la provincia del Azuay."*

Se puede señalar que en este periodo se da un apogeo hacía la textilería, por el uso de telares de madera, por las agujas de huesos encontrados y por los restos arqueológicos que reposan en el Museo de Ingapirca, los cuales sustentan que la materia prima para elaborar sus vestimentas provenían de las llamas y alpacas, las mismas que a su vez eran representadas en los objetos primitivos.

[9]*"Narrío Temprano testimonia que nuestros antepasados de esos lejanos tiempos ya aprendieron a fundir, aliar, y laminar los metales, particularmente el oro y plata, tanto con fines decorativos, como ceremoniales."*

De igual manera que las viviendas en común tuvieron un cambio, al ser ya de bahareque, adobe y la cubierta de paja, en el interior se cohabitaba con el perro y el cuy, en cuanto a mobiliario doméstico existía un fogón el cual se encendía por frotación, y una cama con pieles y frazadas echas de lana; además valga la aclaración que las viviendas de los caciques y sacerdotes eran más

[8]ROBLES, Marco. CAÑAR: SU HISTORIA Y SU CULTURA TOMO I, Robles Vladimir(ed. lit.). [s.n.]. Cuenca. 2000, 1ra edición, pág 37.

[9]ROBLES, Marco. CAÑAR: SU HISTORIA Y SU CULTURA TOMO I, Robles Vladimir(ed. lit.). [s.n.]. Cuenca. 2000, 1ra edición, pág 39.

grandes y más trabajadas.

La agricultura facilitó el sedentarismo y las relaciones comerciales con los pueblos de la costa mediante el trueque. En este período se cultivaron plantas como la jícama, melloco, papa, maíz, fréjol, zambo zapallo, aguacate, chirimoya, guaba, etc,; y los alimentos cárnicos provenían de animales silvestres como los puerco espín, liebres, preñadillas que eran una especie de bagre pequeño, perdices, zarigüeyas ,y hasta venados.

La religión y las representaciones mitológicas aparecen durante este período

Narrío Tardío

En este período la técnica de la agricultura mejoró aún más con la ayuda de terrazas y canales de riego donde se aprovechaba el agua, esto implicó una excelente producción y a la vez la creación de una elite para las comunidades, las cuales eran encargadas de organizar social, religiosa y económicamente.

[10] *"Para esta época el cultivo de la papa constituyó el alimento fundamental de los ayllus cañaris – desde luego no solo cañaris - , junto con el maíz, atacu, quinua, cucurvitáceas y otros productos."*

Se ha descubierto que en los entierros del Narrío Tardío sepultaban a sus difuntos con su ajuar funerario que constaba de adornos personales, armas, comida, vestuario, que pensaban ellos que los difuntos iban a utilizar en su otra vida.

Así mismo se puede evidenciar que en esta fase avanzada, la metalurgia y la cerámica tienen un mejor tratamiento. Dentro de la orfebrería y con oro y plata, lo que se elaboraba era netamente objetos destinados a fines de culto religioso y ceremoniales.

[11] *"Todo lo estudiado nos lleva a considerar que a este período corresponde el surgimiento de la teogonía y demiurgos de la cultura Cañar."*

En cuando a la vivienda de Narrío Tardío no existió mayor variación, lo único que se puede acotar es que el Cerro Narrío estuvo más poblado y en cuanto a la religión hubo un desarrollo importante.

[10] ROBLES, Marco. CAÑAR: SU HISTORIA Y SU CULTURA TOMO I, Robles Vladimir(ed. lit.). [s.n.]. Cuenca. 2000, 1ra edición, pág 40.

[11] ROBLES, Marco. CAÑAR: SU HISTORIA Y SU CULTURA TOMO I, Robles Vladimir(ed. lit.). [s.n.]. Cuenca. 2000, 1ra edición, pág 40.

[12] REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 181.

[13] REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 181.

Cultura Cañari

Período de Desarrollo Regional (+-500 a.c. - +- 500 d.c.)

[12] *"En la cultura cañari están muy bien definidos al menos dos estilos de cerámica, correspondientes a las dos fases culturales, la Tacalshapa más antigua, enraizada en el período de Desarrollo Regional adentrándose en el período de Integración, y la segunda la Cashaloma del período de Integración, que precedió a la conquista incaica. Tacalshapa y Cashaloma constituyen la esencia arqueológica de la identidad cañari."*

Tacalshapa

Friedrich Max Uhle arqueólogo y etnólogo de procedencia germana, fue quien reveló y estudió a la cultura Tacalshapa, cuyo nombre se deriva del quichua: taca = canasta y sapa = lleno de; el cual combinado literalmente sería LLENO DE CANASTAS.

[13] *"Tacalshapa, cronológicamente se enraíza hacia los 500 A.C. y se prolongó hasta el 1200 D.C."*

Esta cultura tiene sus origenes en el cerro Tacalshapa de la parroquia de Santa Ana perteneciente al cantón Cuenca provincia del Azuay, en donde se han encontrado un número significante de tumbas de forma cilíndricas hasta de 3 metros de profundidad al igual que en Curiloma.

La mayor presencia de asentamientos de esta cultura se puede decir que estuvo diseminada principalmente en la provincia del Azuay, entre los ríos Gualaceo, Cuenca y Tarqui que es su afluente; y en un menor cantidad en las hoyas de Cañar y Jubones.

Los objetos referentes a la cultura Tacalshapa, permiten ver el gran avance artístico tecnológico en la cerámica, y los restos de objetos de piedra y cobre son muy escasos.

Las ollas de formas esféricas , cuello alto, patas cónicas alargadas, con perforaciones circulares, además tenían líneas grabadas e incisas y con ornamentos, que personificaban rostros humanos con nariz y orejas modeladas, boca incisa y ojos en forma de discos, y poseían manos en alto relieve que nacen desde los hombros; fueron las principales representaciones de la cultura Tacalshapa.

Min. Turismo

Dentro de la cultura Tacalshapa existe tres fases, que el Dr. Jaime Hidrovo Urigüen , sitúa desde el 500 – 200 / 100 A.C. y cita lo siguiente:

Min. Turismo

[14] *"Comparten numerosos rasgos decorativos con Narrío, así el Cañar Pulido y el Grabado en Líneas geométricas, particularmente con diseños de escaleras. Los vasos y botellas son pequeños, de paredes finas y cueros angostos. La diferencia con Narrío, estriba en la aparición de piezas antropomorfas, que utilizan el cuello para estilizar rostros humanos… son los años en los que se inicia el uso del negativo y la decoración blanco sobre rojo, ambos como productos de los contactos con la costa ecuatoriana en particular con Chorrera; en Tacalshapa II hacia 200 / 100 A.C. y los 500 D.C.; las botellas lenticulares de cuello antropomorfo ganan tamaño hasta alcanzar alturas de 0.70 m, convirtiéndose en cántaros con cuellos alargados, decorados mediante complejos diseños geométricos logrados con técnica negativa… proliferación del blanco sobre el rojo y del negativo sobre rojo intenso pulido; Tacalshapa III 500 D.C. y el 1100 / 1200 D.C. Los cantaros adquieren tamaños inusuales 1,20 m de altura; subsisten los cuencos profundos, las ollas globulares y las compoteras bajas, aunque estas piezas se diferencian por la inclusión de nuevos rasgos: predominio de un rojo claro (desmayado) para la decoración que en general se reducen a bandas sobre rostros representados, insinuando pintura facial."*

Autor

Período de Integración
(+- 500 d.c. - +- 1460 d.c.)
CASHALOMA

Está cultura data de los 1000 D.C. hasta el 1460 D.C., y se ubica a 2 km. hacia el noroeste de la actual ciudad de Cañar y sus alrededores. El término Cashaloma proviene de la palabra quichua: CASHA que quiere decir espino y del término en

[14]REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.] Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 184.

español LOMA, que fusionados significaría LOMA DE ESPINOS.

Cashaloma pertenece a la cultura Cañari propiamente dicha y su predominio se dá en la hoya del río Cañar y en menor importancia en los valles de Chanchán, Jubones y Paute.

[15]*"Cashaloma cobra impulso desde finales del período de Desarrollo Regional; florece en el período de Integración y entra en decadencia con la dominación incásica, por el desarraigo de comunidades enteras y las crueles masacres tendientes a su exterminio, para sofocar espíritu rebelde de los indómitos cañaris."*

Esta cultura mantuvo estrechas relaciones con otras culturas como, culturas de la Costa, Oriente y de la propia Sierra, esta constituyó una organización socio política importante dentro del Ecuador Prehistórico; pero a pesar de esto y que

Min. Turismo

sus tradiciones eran heredadas del Narrío, su cerámica tuvo un retroceso enorme en las decoraciones, modeladas, en el refinamiento de la pasta y la empleo de la pintura.

[16]*"Los modelados de la cerámica a base del enrollados de tiras o chorizos hechos a mano, corresponden a los típicos vasos ceremoniales campaniformes de base redondeada, que provienen de la cultura de Narrío Tardío; las vasijas cantimploriformes de cuello alto se enraízan en las de la fase Tacalshapa; los denominados floreros de base anular, cuerpo barriliforme, cuello delgado corto o largo, boca ancha con los amplios labios evertidos: los semiglobulares de base redondeada; los platos poco profundos con una cruz latina roja que afecta a su interior; las ollas con el asiento semiesférico y la porción superior de la forma lenticular con la boca ancha; los vasos cefaloantropomorfos, los vasos campaniformes de paredes altas, con rostro humano de nariz prominente; vasos troncocónicos de paredes rectas; vasijas de cuerpo esférico; ollas con el cuerpo superior denticulado y el interior semiesférico; vasijas grandes con el cuerpo lenticular, cuello ancho acampanado decorado con franjas rectilíneas irregulares de pintura negativa sobre fondo rojo; ollas con patas que representan a hojas de cabuya que delatan los nexos con la cultura Purua; compoteras de pedestal corto calado en forma de óvalos irregulares provistos de amplios platos."*

Modo de Vida Cañari

Rasgos Distintivos de los Cañaris

Los cañaris se distinguían del resto de culturas por su vestimenta y su pelo largo echo trenza y recogido al rededor de su cabeza, siempre enfatizando a la serpiente, la cual era acompaña con una corona de palo ; además el comentario que expone Pedro Cieza de León a cerca de las características físicas y de los comportamientos de los cañaris en su documento "Crónica del Perú " define que son de buen rostro y cuerpo, que visten con ropa de lana, algodón y uzhutas para cubrir sus pies. En cuanto a las mujeres manifiesta que son hermosas, que trabajan la tierra mientras que algunos de sus maridos se dedican a tejer e hilar en sus casas.

[17]*"En síntesis: Los cañaris, producto de un mestizaje milenario, fueron físicamente bien dotados, altos, robustos, rostros agradables, mentalidad propensa a las innovaciones, elevado espíritu de autoestima, se preocupan de su cuidado personal, tenían la convicción de su inteligencia supe-*

[15]REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 187.

[16]REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 192.

[17]REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 124.

rior, valentía, belicosidad, de espíritu abierto a las alianzas en procura de supervivencia y amantes entrañables de su libertad, por la que lucharon incansable y valerosamente; inquebrantables en su decisión final. Donde quiera que se encontraban brillaron con luz propia. Las mujeres bellas y más laboriosas que los varones."

Organización Política y de Gobierno

Dentro del proceso histórico de los cañaris, se puede decir que este pueblo aborigen tuvo su desarrollo de socialización a través de las tribus, señoríos y nación.

Al hablar de tribu se puede manifestar que era un territorio al mando de un jefe, el mismo controlaba a una agrupación de ayllus unidos por vínculos ya sean de carácter económico, religioso, social, y de sangre.

El señorío es un término de la Edad Media europeo que se usó para diferenciar a un señor dominante, que tenía mando sobre su territorio y en cual vivían hombres libres, súbditos de la tierra, dedicados a trabajarla, realizar labores artesanales y prestar servicios en el castillo, a reciprocidad de protección por parte del señor.

Al decir nación cañari, se habla de una organización política señorial, en la que su territorio estaba bien limitado y sus alianzas con los caciques fuertemente consolidadas. La unión cultural, política y militar, era respaldada por este señorío, el mismo que estaba organizado por una federación nacional de cacicazgos jerarquizada, quienes imponían su autoridad en sus territorios, distribuidos en mayor o menor extensión de acuerdo a la topografía natural del dominio y a la población.

Los cacicazgos cañaris estaban regidos por jefes locales, quienes tenían absoluta autoridad sobre sus súbditos y su poder político se pasaba por herencia a su hijo primogénito de la mujer preferida, pues se sabe que ellos practicaban la poligamia; y en el casos de no tener descendiente el cacique, el poder lo heredaba sus hermanos o sobrinos.

[18]*"Los cañaris políticamente, tenían un jefe supremo con facultades omnímodas. Este surgía del consejo de tribus constituido por ancianos curacas; aunque por otro lado, cada curaca o régulo gobernaba independientemente su propia tribu; pero en los casos graves relativos al bien general, todos los jefes se juntaban a deliberar en asamblea común, presididos por el Señor o régulo de Tomebamba, el cual ejercía indudablemente cierta jurisdicción sobre los demás."*

Los territorios cañaris situados en distintas hoyas andinas se defendían militarmente, al norte, de los Puruhaes, al sur de los Paltas, al este de los Jíbaros, al oeste de los Milagro, Quevedo; y también existían enfrentamientos internos entre Hatun Cañar y Peleusí.

[19]*"Los principales cacicazgos de la nación Cañari al mando de Dumma, a la llegada de los incas fueron: el Hatun Cañar que controlaba a los pueblos de la cuenca alta del río Cañar, la subcuenca alta del río Bulubulu, el valle del río Chanchán, al norte; el Peleusí del Valle del río Burgay; el de Checa del Valle de Machángara; Chordeleg y Sígsig del Valle de Santa Bárbara; y el Cañaribamba, de la cuenca andina del río Jubones y de los pueblos de la Costa emplazados en Pasaje y Machala, actual provincia de El Oro."*

Lengua Cañari

Jacinto Jijón y Caamaño es sus estudios lingüísticos dedujo: [20]*"Nuestras propias investigaciones, especialmente relativas al Puruhá y Cañari, nos demostraron que estos idiomas pertenecían al mismo grupo lingüístico que el Mochica o yunga y demostramos como este grupo había tenido en épocas pretéritas una inmensa extensión en el Occidente de Sudamérica."*

[18]REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 158.

[19]REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 158.

[20]REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 127.

Actualmente existen varias versiones evidentes de diversos autores, a cerca de la existencia y origen de la lengua cañari; una versión vinculado a esto, es la inserción de la lengua cañari en el "Catálogo de las lenguas" del Padre Jesuita Hervas Hipanduro entre otros 100 idiomas; otra versión que se conoce, es la que expone Garcilaso de la Vega en sus "Comentarios Reales" a cerca del idioma antiguo de los cañaris diciendo, que ellos retomaron su idioma originario cañari, cuando cayo el incario frente a la conquista española; para finalizar es posible argumenta según datos bibliográficos que a la llegada de los misioneros católicos españoles a territorio inca, creyeron que estos habitantes hablaban solamente el quechua, pero al relacionarse con ellos, se dieron cuenta que subsistían otras lenguas diferentes a la quechua, que hicieron que la predicación sea obstaculizada.

Si bien es cierto que hoy en día la lengua cañari no se conserva viva, sin embargo en nuestros días se mantienen cuantiosos términos cañaris para nombrar a plantas, animales, accidentes geográficos, etc. Por citar algunos ejemplos de términos considerados por varios autores como expresiones cañaris tenemos:

Achachay: ¡que frío!
Ay: existir
Cay: agua
Déleg: llanura
Peleusí: flor amarilla
Ututu: insecto
Shun: loma o cerro.

Y así, existen un sin número de topónimos, nombres y apellidos que pertenece al dialecto cañari.

[21]*"El Ing. Bolivar Cárdenas E., en su obra "Toponímicos Cañaris y Apuntes para la Historia de Taday" (2003, 31), considera a las siguientes agrupaciones de nombres geográficos de Azuay y Cañar, en atención a sus voces terminales, como de filiación idiomática cañari: AN, IN, UN, TE, EL, AL, AR, ALA, ANA, APA, CA, SHI, LIG, IG, IL, IR, LEG, IÑA, ON, PATA, UD, UG, UL, EO, RI, UR… AY, CAY Y CHAY, e ilustra con centenares de toponímicos que perviven hasta la actualidad, en los diversos accidentes geográficos de la antigua región cañari."*

La lengua nativa cañari se habla hoy en día en las provincias del Azuay, Cañar, en la parte sur de Chimborazo o sea en Alausí, en la provincia del Oro exactamente en Pasaje y Machala, en Loja, en el norte de Saraguro y en Zamora Chinchipe en el valle del río Cuyes.

[21]REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 131.

Vivienda

Por medio de las investigaciones arqueológicas y los restos encontrados en cementerios o basurales se puede deducir que las viviendas de los cañaris fueron chozas edificadas con carrizos amarrados con bejucos y estructuras de madera empotradas en la tierra, las paredes eran de piedra bruta cubiertas de barro y la cubierta era de paja. Estas viviendas no tenían ventanas más que una sola puerta, y en el interior se puede decir que no existía muchos mobiliarios domésticos más que un fogón con piedras que servían de soportes para las ollas de barro en las que cocían sus alimentos.

Estas viviendas estaban ubicadas en su gran mayoría en las cimas o al pie de los cerros donde existían vertientes de agua o ríos y tierras adecuadas para el cultivo.

[22]*"Las obras de carácter religioso o militar constituyen un capítulo aún muy poco estudiado; en realidad no tenemos mayores conocimientos sobre tales obras que el llamado Castillo de Ingapirca. El nombre Ingapirca –la pared del inca- es, naturalmente, quichua, y se repite por todas partes donde estuvieron los incas, aunque las obras no sean de ellos. En el caso de Ingapirca del Cañar tenemos la evidencia de que trata de dos períodos*

[22]ALBÁN, Ernesto. et al. HISTORIA DEL ECUADOR TOMO II. Salvat Editores Ecuatoriana,S.A. Quito. 1980, 1ra edición, pág 56.

de construcciones, la primera cañari y la segunda inca, claramente diferenciables, como lo detalla Fresco González en su tesis doctoral (Madrid, 1979).”

Alimentación

Internet

A. Redrován

[23] *“El sustento principal fue, y todavía lo es, la agricultura, con cultivos de maíz, el más importante de los granos, y una gran variedad de fréjoles y raíces comestibles, entre las cuales predominaban las papas. Pero es evidente que los cañaris tuvieron también acceso a los cultivos de tierras más calientes, donde se exploraron cultivos de coca, algodón y quizás tubérculos, como camotes, yucas achiras y otras raices comestibles. Tampoco faltaron las legumbres y especias, el ají y el molle. Según nuestros conocimientos actuales, y para ello basta concurrir a una feria semanal de los pueblos para convencerse, tuvieron, y aún tienen, amplios conocimientos sobre hierbas medicinales, ya sean silvestres o cultivadas.*

Entre los animales domésticos debemos mencionar las llamas, los cuyes y, naturalmente, el perro, el viejo y siempre presente compañero del hombre.”

Por los vestigios arqueológicos encontrados se puede creer que los cañaris se alimentaban de carne de venado, cuy, guatusa, perdiz, conejo, cuchucho, zorrillo, danta, lobo de páramo y bagres que pescaban en el río Paute.

Agricultura

[24] *“Indudablemente, los cañaris practicarían una agricultura itinerante de quema de las áreas de pendiente, cubiertas de bosque nativo, cuyo suelos, los más fértiles posibles habrían sido explotados en diversos cultivos, hasta cuando la capa humífera se mantenía productiva; y cuando decaían sus nutrientes, abandonarían los terrenos empobrecidos, para ir en busca de otros nuevos y así sucesivamente. Aunque esta técnica no se habría puesto en práctica en las áreas planas, o poco inclinadas, donde las gruesas capas de suelos, mantenido ubérrimos, durante milenios de laboreo, como algunos de la cuenca alta del río Cañar, Paute, para citar como ejemplo.”*

Los asentamientos cañaris se instauraron en regiones de clima moderado con tendencia al frió y lluvias, donde se podía cultivar su principal alimento como es el maíz, el cual era utilizado para la preparación de la chicha, y consumido en diversas formas.

Según testimonios que demuestran que los cañaris ocuparon gran parte de los andes ecuatoriales; se puede deducir que estas tierras les sirvieron como fuentes de cultivo agrícola y una abundante producción para comercializar con los pueblos vecinos de la costa. Esta excelente producción provenía de la cuenca del río Cañar y que actualmente se conocen con el nombre de El Tambo, Tambo Viejo, Cañar, Chorocopte, Huantug, Coyoctor, Nar, Charcay e Ingapirca.

Otra forma de agricultura practicada por estos habitantes cañaris, eran las plataformas o andenes de cultivo, cimentados con muros piedra tosca en su totalidad o a veces solo simples terrazas escalonadas, que a su ves servían para la contención de los cultivos básicos como el maíz y papa en laderas o pendientes. Dentro de los productos agrícolas que ellos producían se puede incluir , el melloco, camote, quinua, jícama, yuca, zanahoria, achira, achogcha, zapallo, zambo y otros productos más. En zonas donde el clima era templado como en los valles generalmente, se cultivaban árboles frutales como la guaba, capulí, pepino, etc.; y en zonas más calientes se recolectaba mucho la chirimoya, el aguacate, la guanábana, etc.

[23] ALBÁN, Ernesto. et al. HISTORIA DEL ECUADOR TOMO II. Salvat Editores Ecuatoriana,S.A. Quito. 1980, 1ra edición, pág 49.

[24] REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 173.

[25]*"Zhin- Huiñaguarte, desde el punto de vista arqueológico, atesoran monumentales andenes agrícolas, plataformas habitacionales y terrazas ceremoniales, a menudo conformadas de piedras adosadas al terreno de las pendientes o muros erguidos libremente, en medio de los compartimientos escalonados, culturales cañaris prehispánicos. Posiblemente, pertenecen a la cultura Tacalshapa, donde también hay fuerte presencia Cashaloma y la final sobreposición Inca"*

Artesanías

Al hablar de artesanía cañari, se habla netamente de cerámica de Cerro Narrío, Tacalshapa, Cashaloma, correspondientes a períodos muy lúcidos de la alfarería precolombina cañari, por su variedad en sus diseños, múltiples técnicas y su excelente empleo de los colores; así prueba de ello es la cerámica de Pilaloma (Quebrada del Sol) y de los alrededores de Ingapirca, cuya destreza e imaginación aplicada en la modelación del barro dan como testimonio el proceso artístico brillante de los alfareros cañaris. Hoy en día se conservan en Jatumpamba jurisdicción de la parroquia de San Miguel de Porotos del cantón Azogues el centro más memorable de la alfarería cañari.

Las evidencias encontradas en las fases Tacalshapa y Cazhaloma, como vasijas con cabezas de animales o representaciones zoomorfas, se utilizaban como utensilios para rituales mágicos religiosas y al parecer estas también servían como ofrendas funerarias.

[26]*"Pero los industriosos hombres de la cultura cañari no circunscribieron su trabajo a la utilización de la arcilla, pues también emplearon con mucha habilidad el hueso, la piedra, la concha, el jaspe y el alabastro, y en cada uno de estos materiales crearon con innegable destreza e imaginación, con finura, reproduciendo con maestría el anexo íntimo de la naturaleza. Hemos podido observar en algunos museos sinnúmero de objetos, productos de hábiles manos y el talento creador de los artistas precolombinos cañaris: botellas, vasos votivos, compoteras, tinajas, silbatos, agujetas, coronas, punzones, máscaras, idolillos, representaciones metálicas de la divinidad luna, de la sierpe, estilizadas guacamayas en alabastro, figuras zoomórficas diversas."* Estos innumerables objetos eran de uso cotidiano, otros servían para el culto religiosos y los objetos elaborados de hueso se usaban como instrumentos musicales.

Los objetos metálicos de oro, plata y cobre, como, las narigueras, zarcillos, aros y los bastones bañados en oro, que servían como distintivos sociales a los sacerdotes y jefes, estaban confeccionados con la ayuda de hornos grandes de piedra o arcilla, en el cual estaban instalados los fundidores de igual material, estos, se encontraba en las cimas de los cerros para avivar el fuego y fundir los metales.

[27]*"Las pocas muestras de artefactos líticos elaborados a partir de rocas metamórficas, especialmente de jaspe y cuarzo lechoso, constituyen cuchillos, raspadores y martillos. Extraña de sobremanera los numerosos molinos de mano rotos intencionalmente y las manos de moler muy desgastadas por la fricción y lascadas a propósito, que se encuentran formando parte de los muros de contención. Lo que permite inferir, acaso alguna conquista e imposición de un pueblo guerrero, sobre los nativos de la localidad de Zhin."*

Min. Turismo

[25]REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 152.

[26]ROBLES, Marco. CAÑAR: SU HISTORIA Y SU CULTURA TOMO I, Robles Vladimir(ed. lit.). [s.n.]. Cuenca. 2000, 1ra edición, pág 43.

[27]REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 156.

Cosmovisión de las Cañaris Prehispánicos

La cosmovisión de los cañaris se fundamenta en la PACHAMA – Madre Tierra por ser el origen de las fuerzas sagradas y misteriosas, donde se engendra la vida y donde algún día se retornará. La religión ancestral considera a la Pachamama como la unidad cósmica vinculada a la existencia humana, por lo que sus rituales, ceremonias y danzas están dedicadas a ella.

Religión

Se comenta que los cañaris eran politeístas, por que adoraban a muchos dioses como por ejemplo a la luna, sol, al oso, puma, mono, montañas, cuevas, lagunas y en especial a la serpiente por ser el Dios de la raza cañari y a la guacamaya por ser la deidad relacionada con el diluvio universal; también se dice que adoraban a ciertas ídolos hechos de piedras semipreciosas y de conchas marinas.

Dentro de los cerros que formaban parte de los sitios sagrados cañaris está: el Abuga, Guaguazhumi, Cabogana, Huiñaguarte, el Puñay, Yanacuri, Azuay, Cutuhuay, Fasayñán, Zhaurizhi, Buerán, Narrío, Curitaqui, Turi, Guanacauri, entre otros; a los cerros de Soldados y Cajas debieron tener gran veneración por sus lagunas.

Los rituales, que practicaban los cañaris eran celebrados en fechas establecidas en el calendario como: la fiesta del sol (Inti Raymi), en el mes junio; en el mes de septiembre se celebra la fiesta de la divinidad lunar (Coya Raymi); el (Capac Raymi) o celebración en homenaje a la germinación de las plantas en diciembre y finalmente las festividades se terminaban en marzo con la celebración del (Pacha Puchui y Pacha Huañay) que quiere decir la culminación del año y el inicio del nuevo año. Se dice también que en los rituales cañaris se acostumbraba a sacrificar animales silvestres y a veces hasta a niños.

[28]*"Indudablemente, la denominada "Cara del Inca" del complejo arqueológico Ingapirca, en el espíritu primitivo de los cañaris, debió inspirar un sentimiento de profundo contenido religioso; por tanto, con anterioridad a la llegada de los incas, pudo ser objeto de veneración."*

Entierros cañaris

Se sabe por medio hallazgos de entierros cañaris, que ellos sepultaban a sus muertos en hoyos circulares de distintas profundidades, y los colocaban acostados de espaldas o en posición fetal y junto a ellos en otro nicho el ajuar funerario.

[29]*"Los cañaris creyeron en la vida del más allá, en cuerpo y alma, en donde iban a continuar con las mismas necesidades de la vida terrenal. De ahí que sus deudos, enterraban a los difuntos acompañados de ciertos enseres de su propiedad, así como objetos de carácter ritual funerario, acorde a su posición social. Las élites políticas, religiosas y militares, disfrutaban de la compañía de sus esposas preferidas y de la servidumbre necesaria, que eran sacrificadas y sepultadas junto a su señor."*

Período de la Conquista Inka

Este período fue lento en su consolidación, por las resistencias de los etnias autóctonas que habitaban la actual República del Ecuador, los ataques de los incas se dio de sur hacia el norte y duró mas o menos un cuarto de siglo; en este lapso de tiempo el mando fue ocupado por tres incas el primero fue Túpac Yupanqui y le siguió su hijo Huayna Cápac nacido en Tomebamba y finalmente Atahualpa.

INKAS (1460 - 533)

[30]*"Aunque no en todo el territorio de la confederación cañari, este periodo que se inició con la invasión y el consiguiente sometimiento de los señoríos cañaris a los cuzqueños, debió comenzar en la fecha señalada y concluir en 1533 con la*

[28]REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 134.

[29]REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.] Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 158.

[30]ROBLES, Marco. CAÑAR: SU HISTORIA Y SU CULTURA TOMO I, Robles Vladimir(ed. lit.). [s.n.]. Cuenca. 2000, 1ra edición, pág 45.

guerra fratricida entre Huáscar y Atahualpa, que se resolvió con el triunfo de este último, la destrucción de Tomebamba y otros lugares cañaris por el vengativo Atahualpa, y la posterior invasión española."

Los cañaris frente al mando del cacique Dumma nacido en Sígsig, derroto muchas veces a los soldados incas, pero ante la constante amenaza de refuerzos del sur y ante el emperador del Tahuantinsuyo Túpac Yupanqui, se rindió pacíficamente pero de ningún modo se resignaron. Luego surgió la ciudad de Tomebamba y con ella la imposición inca con deportación de 50.000 cañaris rebeldes y crueles muertes como la de los caciques Cañar Cápac, Chica Cápac y Pisar Capac, y 30.000 cañaris más.

Del matrimonio de Túpac Yupanqui y Mama Ocllo, nació un monarca de nombre Huayna Cápac, quién a sus 21 años tomó el mando, este fundó su propio ayllu en Tomebamba, actualmente conocida como la ciudad de Cuenca, ésta estaba conformada con elites militares de soldados cañaris, quienes se encargaban de la seguridad de la familia real y de la nobleza, además Tomebamba fue engrandecida con palacios, templos y fortalezas extendidas en Cañaribamba, Paredones de Mollleturo e Ingapirca.

Tras la muerte de Huayna Cápac y de acuerdo a su testamento, divide al Tahuantinsuyo en dos, le concede a Huascar el Imperio del Cuzco y a Atahualpa el Reino de Quito. Luego creció una ambición obsesionada por el dominio territorial por parte de Huascar y Athualpa, los primeros enfrentamientos dan como resultado la captura de Atahualpa por parte de Atoco hermano de Huascar. Inmediatamente que la princesa cañari Quella ayudó a escapar a Atahualpa, este acaudilló un ejercito para detener las intenciones de Huascar. Al asegurar Atahualpa Tomebamba, desató su furia hasta las últimas consecuencias con sus generales Rumiñahui, Chalcochima y Quizquiz.

[31]*"La guerra fraticida, culminó con resultados catastróficos para los monarcas del Cuzco y Quito, por la pérdida del poder real, territorial y de la libertad para el primero; aunque el segundo, tampoco disfrutó a plenitud de su triunfo final, porque pocos días después que Quizquiz tomaba el Cuzco, también Atahualpa caía prisionero en las manos de Francisco Pizarro, en Cajamarca. Con ello, poco tiempo después, uno y otro fueron asesinados, dando paso al imperio del audaz conquistador español, quien saqueaba los tesoros de templos, palacios y tumbas."*

[31]REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 207.

La Cultura Cañari en la Actualidad

La Provincia del Cañar

Luego del período de conquista de los Incas; en el Ecuador se sumó otro período, el de la conquista española, en el que se incorpora a la población indígena a un sistema colonial, mediante la organización territorial en jurisdicciones de diferente dimensión, y el ordenamiento de leyes para el control laboral de los pueblos sometidos.

Durante la colonización la iglesia jugó un papel preponderante en la cultura colonial, siendo ella misma la fuente que enlazó, la cultura mediante la religión, a través de sus fiestas, ritos, procesiones y cultos a la Virgen y Cristo, además fue ella quien se encargo de la orientación de las escuelas, colegios, universidades y también de la ense-

ñanza de artes y oficios de los indígenas.

[32]*"Oficialmente, a partir de 1557, año de la fundación de Cuenca, la gran mayoría de los vastos territorios cañaris pasaron a formar parte de la jurisdicción de esa ciudad y sus habitantes fueron asignados a los primeros encomenderos."*

El Virrey Francisco de Toledo en 1570 ordena agrupar en "pueblos indios" de por lo menos de 400 personas incluyendo las autoridades como el alcalde indio y también se permitía el nombramiento de un gobernador, todos ellos debían construir, trabajar la tierra y extraer las minas de oro y azogue. Mediante esta situación de colonización [33]*"la mitad del siglo XVI está caracterizada por el intento de adaptación del indígena de Cañar al Corregimiento español de Cuenca, El siglo XVII y la mitad del siglo XVIII se caracteriza por un lento repoblamiento de la zona y la paulatina instauración del régimen hacendario que tan profundas huella dejaría en los tiempos republicanos. En 1771 el corregimiento se convierte en la Gobernación de Cuenca."*

En Cañar y a inicios de los años de 1809 los cañaris empezaron su lucha independista, aunque años atrás lo venían haciendo, pero en esta vez con mucho más poderío, debido al movimiento revolucionario en Quito; los mismos que siguieron con más rebeliones populares y sublevaciones patriotas.

No obstante con el transcurso de los años se crean los cantones Cañar en 1824 y Azogues en 1825, para luego dar paso a la creación de la provincia del Cañar. [34]*"Cuando se convirtió en jurisdicción territorial hace poco más de un siglo, el progreso de sus principales pueblos: Azogues, Cañar, Biblián, Déleg, Chuquipata, El Tambo, fue continuo. Hubo de pasar un poco más de medio siglo (concretamente 55 años) desde la erección de Azogues en cantón, para que se cree la Provincia, originalmente denominada de los Andres, luego "Provincia de Azogues", cuando realmente fue creada. Era un histórico 3 de noviembre de 1880."*

La actual provincia del Cañar se encuentra conformada por siete cantones: Cañar, Azogues, Biblián, La Troncal, El Tambo, Déleg y Suscal, todos ellos creados en este orden cronológico. La superficie de la provincia del Cañar, según el Ilustre Municipio de Azogues en 1976 en su estudio nombrado "Cañar: Diagnóstico Socioeconómico y posibilidades de acción", es de 4.514 km2; con una población actual de 231.528 habitantes, según datos estadístico del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC).

[35]*"Los actuales indios cañaris culturalmente quichuizados, o mejor dicho como se suele llamarlos comúnmente "indios cañarejos", a los de la cuenca alta rural del río Cañar, todavía no han sido identificados con ningún grupo "mitima"; y ante todo tradicionalmente se sienten profundamente concientes y orgullosos de su filiación aborigen cañari; e incluso son reconocidos por las demás comunidades indígenas nacionales y la población mestiza, como "indios cañarejos puros" de genuina etnicidad nativa. Por supuesto, tanto en el incanato como durante la vida colonial y republicana ha transcurrido más de medio milenio, debió mezclas progresivas a través de matrimonios mixtos, con la población inmigrada durante el incario y aún durante el coloniaje español;"* pero son los que más sangre ancestral cañari poseen en la actualidad.

División de la Provincia en Áreas de Investigación

Para la comprensión de la riqueza étnico-cultural de la provincia del Cañar y una mejor visión de la actual cultura cañari, se ha procedido dividir en dos áreas culturales, la mestiza e indígena.

[32]EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 31.

[33]EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 32.

[34]ROBLES, Marco. CAÑAR: SU HISTORIA Y SU CULTURA TOMO II, Robles Vladimir(ed. lit.). [s.n.]. Cuenca. 2000, 1ra edición, pág 44.

[35]REINOSO, Gustavo. CAÑARIS E INCAS HISTORIA Y CULTURA. [s.n.]. Cuenca. 2006, 1ra edición, pág 214.

La Cultura Mestiza del Cañar, Es aquella en la que actualmente prevalecen los rasgos citadinos y se encuentran localizadas en zonas del cantón Azogues, Biblián y la parroquia Rivera.

La Cultura Indígena del Cañar, Se puede ubicar especialmente en el cantón Cañar y sus parroquias Chorocopte, el Tambo, Honorato Vásquez, Ingapirca y Juncal por ser consideradas parte de la gran Nación Cañari y por ser el cantón, donde aún se puede evidenciar los rasgos culturales y étnicos propiamente de la cultura cañari; además se ha creído conviniente estudiar una población significativa mezcla de mestizos y blancos, que son: General Morales, Chontamarca, Suscal, Zhud y Ducur las cuales también tienen sus costumbres.

La Cultura Mestiza Actual del Cañar

Azogues

Es la capital de la provincia del Cañar y está dividida en nueve parroquias, como son: Solano, Déleg, Cojitambo, Javier Loyola, San Miguel, Antonio Borrero, Luis Cordero, Bayas y Guapán, su población actual según el último censo realizado por el INEC es de 72.706 habitantes y consta de una superficie de 1.193 km2. Su producción agrícola se basa en maíz, fréjol, frutas y hortalizas. La comercialización de sus productos se las realiza el día sábado de cada semana y los días domingos en las parroquias de Javier Loyola, Déleg y Solano.

En esta área las artesanías son variadas, de tal manera que en Azogues, se puede encontrar artesanía textil, calzado, ebanistería; en Bayas y Solano encontramos los sombreros de paja toquilla; desde luego en Javier Loyola, el tallado de la piedra y sombreros de paja toquilla y alfarería y sogas de cabuya en la parroquia de San Miguel.

La principal fuente de trabajo es la industria de cemento Guapán, y el principal problema que atraviesa es la migración hacia los Estados Unidos.

Biblián

Un cantón con 232 km2 de superficie y 23.172 habitantes de acuerdo al INEC, se caracteriza por su actividad ganadera y por su grandes extensiones de pastizales. La comercialización de la leche y sus derivados como queso, quesillo y mantequilla se da pero en menor escala. En esta zona se cultiva papas, maíz, fréjol, frutas y en algunos lugares pajonales para el ganado. La feria en Biblián se realiza todos los días domingos.

La artesanía de este lugar, en especial los productos de paja toquilla y los bordados con motivos folclóricos son muy estimados en la ciudad de Cuenca.

Rivera

Abarca la parroquia de su mismo nombre, Pindilig y Taday; es una zona netamente ganadera, donde la producción de leche y sus derivados son muy típicos del lugar; al igual en esta zona se cultiva maíz y fréjol, y la feria se realiza los días viernes de cada semana.

Pindilig y en especial en las salientes del río Dudas existe el bejuco, el cual sirve de materia prima para la elaboración de cestas en el Azuay. En Rivera y Taday los habitantes se dedican a la producción de sombreros de paja toquilla.

[36]*"En general las áreas descritas están pobladas por la descendencia blanca y chola pero hay indicadores, vestigios excepcionales, que hacen presumir la preexistencia de una robusta demografía antigua; así, el quichua es él, la lengua materna de algunos indígenas del sur de la provincia en donde además las mujeres portan los pequeños sombreritos blancos de lana de borrego apelmazada, como en el nororiente cañarense, regiones donde rebozos cortos que cubren los hombros, lligllas o hualcarinas, difieren en la policromía y superficie de los paños de Gualaceo. Parece ser entonces que las pocas familias indígenas que sobreviven en el austro de Cañar constituyeron en el*

[36]EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 40.

pasado una masa importante de población, fuerte y bien organizada, que debido al ritmo actual de movilidad cultural, tendería hacia una inexorable extinción."

Tradición Oral

[37]*"En el campo habitaban muchos seres y espíritus misteriosos que encuadran en el dogma y ceremonial eclesiásticos en forma indirecta; las supersticiones y prácticas que le son concomitantes nos son consideradas como verdad por el catolicismo pero la creencias populares asocian su discurso básicamente a los conceptos básicos de la "moral" de un buen cristiano; elementos como el bien y el mal y otras dicotomías que configuran el universo de valores del católico están patentes en la tradición oral, camino certero para conocer el pasado."*

Vale la pena recalcar que algunas leyendas no sean de tradición local.

La Caja Ronca

Era una alma en pena que iba sobre una carroza con cadenas jalada por caballos, y le acompañaban unos perros que ladraban, esta salía todas las noches por las calles de la ciudad.(Azogues)

El Chusalongo

Era un hombre pequeño, que paseaba por los alrededores de la ciudad y abusaba del pudor de las mujeres. (Azogues)

Los Gagones

Eran hombres pequeños con sombreros gigantes, que asomaban durante la noche y cerca a los árboles haciendo chillidos similares a los de un gato. Según la leyenda dice que estos hombrecitos eran descendientes de las relaciones amorosas entre compadres. (Azogues)

Pareja de novios bailando a las doce de la noche en el parque central

La leyenda cuenta que hace años atrás en el lugar que hoy se encuentra ubicada la iglesia central existía un cementerio, y manifiestan que regularmente a las 12 de la noche aparecía bailando una pareja de novios a lo largo de todo el centro del plaza, dicha pareja no podía tener hijos y por este motivo se suicidaron; creyendo así que estas ´´almas`` no descansaban en paz. (San Miguel de Porotos)

El Túnel de la Guacamaya

Cuenta la historia que en el túnel llamado Mazho Jutucú vivía una hermosa mujer llamada guacamaya, quien en un salón pasaba el tiempo peinando su largo pelo; los hombres tenían ganas de conocerla, pero en la entrada al túnel habían unos murciélagos (mazhos), los cuales impedían el paso para poder ver a la guacamaya; también se dice que más adentro del túnel había una laguna gigantesca. (Cojitambo)

Chuquipata

Los viajeros les llamaban así a los habitantes de este sector porque andaban sin zapatos. (Chuquipata)

Leyenda de la Mama Huaca

La leyenda dice que en la cueva de una montaña vivía señora de pelo largo, a donde según sus pobladores las personas acudían a intercambiar a sus hijos por oro. (San Miguel de Porotos)

Creencias El casorio entre primos

Los nativos de la comunidad relatan que cuando se daba una casamiento entre primos se les aparece un ´´bultito´´ blanco que les acosaba a esta pareja hasta que se separen. (San Miguel de Porotos)

Música y Danza

En cuanto a la música y danza se puede decir que estas varían de acuerdo a la ocasión; por ejemplo en las festividades se escucha una música alegre y movida, como el san Juanito, la cumbia, el paso doble, el saltashca, pasillos, etc.

[37]EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 47.

En cambio los ritmos lentos y pomposos son característicos de ceremonias religiosas.

La guitarra es un instrumento utilizado actualmente por jóvenes para hacer música.

Juegos Tradicionales

Internet

El Trompo

[38]*"Un juego que empieza a desaparecer es el trompo de madera el que girando sobre su eje metálico y maniobrado con la ayuna de un metro de piola, es "cargado" en la mano; es interés de los jugadores el envío más lejano posible de una lata de gaseosa aplanada y colocada estratégicamente sobre un pequeño "montículo"."*

Las Bolas

Internet

Es un juego que se practica con bolitas de cristal o de acero y requiere mucha habilidad en los dedos. Una forma de jugar es lograr meter por lo menos tres bolas de los cinco hoyos ubicados a una distancia más o menos de tres metros, y gana el que más bolas ha metido; la manera en que se realiza el disparo o se tinga, es estando la bola en el suelo, el dedo índice presionado con el pulgar y los tres dedos sobrantes en el suelo sirviendo de apoyo, para finalmente liberar el dedo índice para tingar la bola.

La Semana

[39]*"Las niñas tienen también sus propios juegos de idéntico interés competitivo como la "semana", siete cuadros dibujados con tiza, cado uno de los cuales corresponde a un día. Pueden jugar entre varias chicas; la primera de ellas coloca en lunes, esto es, en el centro del primer cuadro el fragmento de una cáscara de fruta (naranja preferentemente); debe tratar de pasar a martes y si es posible hasta domingo sin que la cascarilla, llevada a brincadas sobre el pie derecho mientras el otro está en el aire "tape", la frontera de dos días consecutivos. Si es diestra la niña, ejecutará sin inconveniente todos los pasos requeridos y tendrá derecho a colocar una "casa" (señal cualquiera), cuadro en el que ella podrá descansar y estará vedado para sus contendientes. Gana la niña que más casas ha logrado en la competencia."*

[38]EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 64.

[39]EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 64.

Fiestas y Rituales

Las fiestas pueden ser privadas o públicas y a la vez de carácter religioso o no; por ejemplo la fiesta del día de un Santo Patrono de una localidad, tiene su mezcla religiosa y no religiosa, de modo que primero, se celebrar una misa, se reza, se realiza una procesión con la imagen del santo y luego se baila, se consume alcohol, se prende fuego a las vacas locas y termina con la quema del castillo.

Virgen de la Nube y la Virgen del Rocío

Municipio - Azogues

Las fiestas más concurrencia son las de la Virgen de la Nube en Azogues y la Virgen del Rocío en Biblián, por atraer a devotos de todo lado del país y porque no decir del exterior.

La Virgen de la Nube es distinguida por sus apariciones y sus milagros. Del 30 de Diciembre al 1 de Enero de cada año durante se realiza la procesión en honor a la Virgen de la Nube, misma que consta con 3 Km. de recorrido, por las diferentes calles de la ciudad.

Por otro lado La Virgen del Rocío es popular por su intervención en la zona donde azotaba una larga sequía y sus habitantes imploraban a la Virgen quién hizo que lloviera, salvando así las cosechas del lugar.

Es muy notable que en algunas lugares de esta zona las fiestas duran un mes entero, donde el comité organizador o priostes programan diferentes actos durante el transcurso del mes. Estos priostes designados cada año deben tener méritos y posibilidades económicas para responder a sus funciones durante su período de trabajo en bien de la comunidad.

Indumentaria

Municipio - Azogues

Hombre

Visten un sombrero de paja o de lana, pantalón obscurecido, camisa de mangas largas, chompa y un saco también oscuro, sus zapatos son de cuero y usualmente se ponen botas de caucho negras para protegerse del agua y del lodo. Para la protección contra el frío utilizan ponchos de largos y con cuello de lana de oveja.

Mujer

La mujer viste un sombrero de paja toquilla blanqueado, el cual lleva una cinta alrededor, trae también varias polleras bordadas en la bastilla con colores brillantes como rosa, rojo, amarillo, celeste y azul marino, además usa una blusa bordada con encajes y lentejuelas en el área del pecho, esta es acompañada con una chompa de color fuerte con botones; su calzado es generalmente zapatos o sandalias y finalmente visten un paño de algodón con flecos largos amarrados con motivos diferentes.

Niños

[40]*"Los niños recién nacidos son envueltos en un paño de bayeta suave bordado en un costado; la "envuelta" se la realiza enrollando al niño mediante una faja bastante apretada para ayudar a que la columna vertebral sea recta. Viven suspendidos de las espaldas de sus madres, sentados o recostados sobre una tela cuadrada amarrada por delante a la altura de los senos de aquellas."*

Y cuando crecen se visten al igual que sus progenitores.

Medicina Tradicional

Las ideas antiguas de medicina tienen su convergencia en el conocimiento, fe, religión, incitaciones mágicas, y por supuesto las plegarias a Dios y a sus santos, respectivos para cada enfermedad. Quienes curan usan agua bendita, haciendo una cruz sobre el enfermo; también se valen de montes a manera de té, infusiones, o aplicaciones directas sobre el área afectada.

Dentro de la medicina tradicional se puede decir que se basa en el uso de hierbas y plantas medicinales, para contrarrestar molestias como: el mal de ojo, el mal viento, el espanto y otras más. Además los curanderos de Cojitambo, Bayas, Zhullín son efectivos a la hora de curar o componer los huesos rotos, hacer dar a luz y preparar los brebajes y aguas medicinales para la gripe y otras dolencias más fuertes.

[41]*"La curación del mal de ojo, verbigracia, puede realizarse a base de santa maría con la flor de ñacha, para "limpiar" al enfermo, un huevo o el bálsamo peruano; también ayuda en el restablecimiento de la salud el enterrar un cuy negro en el umbral de la puerta."*

Gastronomía

Una almuerzo típico mestizo se basa, en una sopa o caldo, arroz, un refresco, mote y ají.

Las sopas más habituales en esta zona son: de fideo de casa o de fábrica, de cebada, arroz, de haba, porotos, arbeja, etc.; a estas se les agrega un poco de maicena, leche o quesillo para que sea más espesa, pudiendo ir acompañadas con un pedazo de carne o hueso y generalmente condimentada con orégano, comino, perejil o culantro. En algunos lugares se les suele agregar manteca de chancho o achiote; y utilizar mucho lo que es la zanahoria, lentejas, achogchas, mellocos, nabo, choclo, etc. En cambio el locro se hace de papas y coles y al igual esta comida se acompaña de un hueso o carne.

El arroz va acompañado de porotos o legumbres y si la familia es de posibilidades económicas se puede acompañar de carne de gallina, res o chancho y a veces se agrega al plato hojitas de lechuga, rodajas de tomate o aguacate.

[40]EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 53.

[41]EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 49.

Los refrescos son a base de néctar de naranja, limón o frutas en general, y algunos casos se acostumbra a tomar el café, una taza de leche o frutas.

El ají tradicional se le pica con la cebolla y se le agrega sal y aceite.

Los potajes más apreciados son los derivados del maíz como, las tortillas de choclo molido, hechas de forma circular y doradas en manteca. Otra delicia son los chumales o humitas elaboradas con choclo molido, queso o quesillo, envueltas en la misma hoja y hervidas en agua; también no se puede dejar de lado a los tamales que son elaborados de la misma manera que las humitas, pero en cambio son envueltos en hoja de achira y rellenos de carde de chancho o gallina, arveja, zanahoria, huevo, pasas.

El cuy, la carne de chancho y de pollo se usan más en ocasiones especiales, en cambio la carne de res y borrego son muy poco apetecidas. La ciudad de Azogues se ha caracterizado por tener locales de comida típica donde se prepara las famosas cascaritas de chancho y sus derivados como; morcilla, sancocho, fritada y carne asada; todos estas acompañadas de mote y llapingachos.

Artesanía.

Sombreros de paja toquilla

A partir de más de un siglo, las mujeres campesinas de esta zona, se han dedicado al tejido a mano de fibras naturales extraídas de una palma y conocida como paja toquilla.

La paja toquilla se desarrolla en las zonas costaneras ecuatorianas, una de ellas es Manabí, en donde es cosechada y procesada, ya sea en tallos o cogollos, y de forma artesanal por grupos de mujeres del lugar, desde donde es transportada hasta las provincias de Cañar y Azuay.

Entonces es sometida a un sin número de pasos para el blanqueo, posteriormente es revendida a las artesanas, quienes demoran entre un día y un mes en elaborar un sombrero, dependiendo de la calidad del sombreros, ya sean estos gruesos, finos o muy finos, cuando lo terminan, las artesanas venden sus productos a los intermediarios, quienes los revenden a las fábricas terminadoras dedicadas a la exportación.

[42] *"Se calcula entre ocho y dieciséis horas de trabajo para la elaboración de un sombrero de paja toquilla; los tallos traídos de la feria de Azogues se remojan reblandecen mediante verdaderas caricias del tejedor; no debe secarse del todo pues la paja perdería su flexibilidad; importante en un taller es la presencia de una horma, bloque de madera casi cilíndrico, pero estrecho en la parte superior; la horma da forma sobre todo a la corona del sombrero, que es el sector del mismo por donde se comienza la trama para continuar con las faldas y terminar en las alas."*

[42] EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 56.

La producción de esta artesanía, se la hace en toda la provincia del Cañar, sin embargo la mayor parte de artesanas se sitúan en el Cantón Azogues.

Alfarería

Municipio - Azogues

La alfarería manufacturada con técnicas prehispánicas aún subsiste en la comunidad de Jatumpamba, perteneciente al cantón Azogues, provincia del Cañar, y se encuentra localizada aproximadamente a unos 11 km. al sureste, en la parroquia de San Miguel de Porotos.

El nombre de Jatumpamba proviene de las palabras quichua “jatum” que significa grande y “pamba” que quiere decir planicie o llanura; y combinados su denominación sería: PLANICIE O LLANURA GRANDE.

La alfarería de Jatumpamba se caracteriza por la elaboración de piezas de cerámicas empleando la técnica ancestral de los “golpeadores o huactanas” de barro cocido. Esta técnica fue empleada por los antiguos Cañaris mucho antes que los Incas ocupasen estos territorios, evidencias de ellos son los golpeadores.

Hoy en día, esta técnica antigua se sigue empleando en una amplia zona que recorre desde el sur de la provincia de Cañar (Jatumpamba, Olleros y Zhorshán,), pasando por el Azuay (Ludo, Pucará y Las Naves), hasta el norte de la provincia de Loja (Saraguro y Cera).

La materia prima para la producción de las ollas, cántaros y otros productos de barro, es la arcilla que se obtiene cavando con picos y palas la mina comunitaria que hay en la plaza de Jatumpamba. Como desgrasante se utiliza la arena que es traída de minas lejanas, ubicadas en el cerro de Tiuloma, otro material empleado para la elaboración de estos objetos de cerámica, es una tierra viscosa de coloración rojiza, que acarrean de un cerro cercano a la población llamada Huandud; esta tierra se llama “quina” y sirve para dar el acabado a las ollas.

El proceso para la elaboración de la pasta, requiere primero remojar la arcilla para dar una consistencia de masa elástica, después se mezclada con arena en un pozo, en partes iguales, esta sirve como desgrasante y evita que la masa no se pasé por los dedos del obrero. Esta masa es aplastada con los pies por el alfarero con la intención de eliminar las burbujas que se forman; ya con la mezcla lista se procede a hacer “bolitas” de diferentes tamaños, según la clase de objeto que se vaya elaborar.

La formación de la olla o cántaro empieza con la colocación de la bola de arcilla sobre una olla vieja invertida, que se instala en el corredor o en el portal de la casa. Como no conocen el torno, las ceramistas van girando alrededor de la obra, estirando el barro hacia arriba con las manos humedecidas, hasta obtener la profundidad y el tamaño deseado del recipiente. Con un pedazo de “cuero de zapato” bien remojado doblan el borde hacia afuera para formar la boca de la vasija y hacen unas pequeñas incisiones en la parte inferior del borde, como única decoración.

Tallado de Piedra

Municipio - Azogues

En la parroquia Javier Loyola se destaca la destreza de tallar la piedra con los denominados “Picapedreros de Rumiurco”, ubicados a 8 kilómetros al sur de la ciudad.

La materia prima es la piedra gris o andesita, que es extraída desde las minas de Cojitambo; lugar que es aprovechado como cantera de andesita para el tallado de piedra. Los hombres de este lugar se dedican a este trabajo; tanto en la cortada, como en el tratamiento de la piedra, hasta la elaboración de los objetos decorativos; en cuanto a las mujeres del lugar se dedican a golpear el rechazo de la piedra para convertirla en ripio.

Para convertir la piedra en obras de arte, es escogida según la forma y creación que el artista planifica darlo; luego la piedra es cortada de acuerdo al tamaño requerido para el trabajo, en la que se utiliza los punzones, cinceles, combos, martillos y buzardas.

Después de haber cortado la piedra, se utiliza una escuadra para dar una superficie plana, finalmente la forma deseada, como columnas, piletas, altares, sirven para la decoración de iglesias, plazas y casas de la zona.

Municipio - Azogues

La Cultura Indígena Actual del Cañar.

Este cantón se encuentra ubicado a 2^{o} 32 de latitud Sur y 81^{o} de Longitud Occidental, con una dimensión de 2.732 km2, dividido políticamente en una parroquia urbana y once rurales, además cuenta con una población actual de 65.045 habitantes según el INEC; su clima es templado frío que varía entre unos 9 a 10^{o} centígrados, sus riqueza se fundamenta en la ganadería, agricultura y artesanía.

Tradición Oral

La lengua ha sido la base fundamental para comunicarnos entre los seres humanos y expresar nuestros pensamientos, sentimientos y emociones; fruto de ello es la tradición oral, donde las manifestaciones como las leyendas, mitos, canciones, poemas, juegos, etc., son transmitidas oralmente de generación en generación.

Estas expresiones anónimas suelen variar de acuerdo al tiempo y lugar, y a pesar de ello, se mantienen en el tiempo y en el espacio formando parte de la identidad cultural de un pueblo.

Leyendas

De acuerdo a la Real Academia de la Lengua, leyenda es una analogía de acontecimientos de carácter ancestral o sorprendentes, antes que de representaciones históricas o auténticas.

Los relatos más conocidos por los indígenas del Cañar son las leyendas que se relacionan con la tradición oral mestiza como por ejemplo los relatos que cuentan sobre las almas en pena, apariciones, del diablo medieval, y otras que se relacionadas con los incas.

La Laguna de Culebrillas

[43]*"Cuentan que cuando llegaron los españoles a nuestros pueblos les trataron muy mal matando a muchos de ellos. Se trasladaron entonces a Cajamarca en donde capturaron a Atahualpa, quien después de mucho tiempo de estar preso quiso hacer un trato con ellos. Les daría dos cuartos llenos de tesoro, uno con oro y otro con plata. Los españoles aceptaron, querían muchas riquezas. Mando entonces a su pueblo a recorrer todo el Reino de Quito para reunir el tesoro, lo cual lo hicieron en dos días y lo reunieron en un lugar llamado Culebrillas, pero entonces decidieron arrojar todo el oro y plata a la laguna de Culebrillas, pues ellos sabían que a pesar de entregar estas riquezas a los españoles, ellos matarían a su rey Atahualpa; por esta razón cuando los españoles buscaron el tesoro reunido no pudieron encontrarlo porque estaba al fondo de la laguna."*

El Chasqui

El jefe inca Atahualpa con la finalidad de comunicar los pueblos de Quito con Cuenca logra el sistema de comunicación denominado chasqui. Estos eran mensajero incas fuertes, veloces y valerosos, quienes se encontraba ubicados desde Quito hasta Cuenca a cuatro kilómetros uno del otro. Pues el chasqui una vez recibido el mensaje de su jefe Atahualpa, corría los cuatros kilómetros y transmitía al siguiente gritándole al oído tres veces el mensaje y así llegaban los mensajes al despacho.

El Chiro o Chuzalongo

Es una leyenda es muy conocida y contada por sus habitantes en los lugares de Chontamarca, Suscal, Zhud y Socarte, asimismo afirman haberse encontrado con este ser.

[44]*"En las grandes montañas y en el bosque de los calientes habita el chuzalongo que es una especie de hombre cuya altura llega a los ochenta centímetros. Es negro, con talones adelante y los dedos tras, su pelo llega hasta el suelo.*

El chuzalongo vive con animales como el leopardo, raposos, venados, y otros animales salvajes.

Cuando escala grandes alturas grita muy fuerte y en seguida desaparece entre la maleza; si se encuentra con personas ataca hasta lograr las matar pues tiene muchas fuerzas. Mata a las personas sólo haciéndolas cosquillas para luego de asesinarlas llora de pena junto a ellas."

Mitos

Desde el punto de vista antropológico el mito, es una supuesta realidad creída por quien lo narra; habitualmente se le considera como un relato popular o literario.

[43]EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 107.

[44]EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 107.

[45]*"El mito no tiene autoría personal, se crea en las entrañas de la misma comunidad y por ello se le asigna un origen sobre natural. Y aunque no se desee admitirlo, debemos señalar que los mitos siempre se encuentran relacionados con la religión y nutren de episodios concretos la existencia de divinidades, posibilitándose así los fundamentos esenciales para las creencias y los ritos; sin el mito es imposible la práctica del culto y los rituales, se trate de religiones universales, nacionales o locales."*

La mitología cañari tiene un contenido netamente cosmogónico por proveer de relatos sobre, el origen de la tierra y el inicio del hombre sobre ella; de allí que nacen los más importantes mitos como es el del diluvio y de la serpiente progenitora de la raza.

Diluvio Cañari

[46]*"Respecto al diluvio contaban, que allá, en tiempos muy antiguos, había habido una grande inundación, la cual cubrió toda la tierra, menos un cerro; todos los habitantes perecieron ahogados en la inundación excepto dos hermanos varones, los cuales se refugiaron en el cerro, cuya cima estaba en seco. Conforme aumentaba la inundación el cerro iba también irguiéndose sobre las aguas. Los dos hermanos construyeron sobre la cumbre del cerro una chuzuela para albergarse; de su cabaña salían ambos todos los días en busca de comida. Más sucedió, que, cierto día, cuando estuvieron de regreso, encontraron en su cabaña manjares preparados, y, como quien dice, la mesa puesta, esto mismo se repitió tres días seguidos. Los dos hermanos estaban sorprendidos; y, deseando descubrir quien les preparaba la comida, acordaron que uno de ellos saldría fuera de la cabaña, y que el otro se quedaría dentro, oculto, y se mantendría en el acecho observando lo que pasaba; lo que acordaron lo pusieron por su obra al día siguiente.*

Estando así oculto uno de los hermanos dentro de la cabaña, vio que entraban dos guacamayas, las cuales prepararon la comida y se fueron, descubriendo ya el secreto, resolvieron los dos hermanos quedarse ambos escondidos en la cabaña, y apoderarse de las misteriosas guacamayas. En efecto, lograron llevar, con buen éxito, al cabo su propósito, vinieron las guacamayas prepararon la comida y se disponían para partir, cuando los dos hermanos, saliendo de repente de su escondite, las agarraron, y, aunque quisieron huir volando, no pudieron. Del ayuntamiento de estos dos varones(los únicos que habían sobrevivido), con aquellas guacamayas o mujeres misteriosas nacieron todos los Cañaris que después poblaron toda aquella región."

[47]*"En general, puede considerarse que la mitología cañari permanece como un tema fascinante e inagotable, que a su modo se reproduce perennemente; lo modular de sus relatos maravillosos sobre la madre tierra, la divinidad lunar, el demiurgo sierpe, el tótem guacamaya, el diluvio con su santuario legendario, son probablemente obra de anónimos bardos, fabuladores y soñadores, que así reflejaron los sentimientos, las ideas sobre la vida y la muerte y la percepción del mundo de su pueblo en tiempos pretéritos, cuando la nación cañari mantenía un nexo sencillo, de respeto e indisoluble con la tierra generosa que da sus frutos, con las montañas estimadas sagradas, como el Abuga, santuario y refugio de los hermanos cañaris durante el diluvio, con los ríos como el Burgay, con la planta heráldica de Peleusí, el pileu. Fue una época donde lo real y lo fantástico estuvieron vigorosamente entrelazados."*

Creencias

[48]*"Las creencias y la religión de la Comarca Cañari forma parte de un sistema de idea relativa a la forma y esencia última de la realidad, que cuando se expresan simbólicamente, se expresan religiosamente en todas sus actividades y experiencias.*

[45]EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 76.

[46]EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 69.

[47]EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 79.

Por eso es necesario conocer sus ritos y creencias que constituye un mondo de comprensión no solo cuestiones religiosas, sino el conjunto de su vida representados como seres espirituales o sobrenaturales, son intentos que han practicado el hombre desde la edad temprana y de la PACHAMAMA el mundo que les rodea, es decir para el indígena cañari el Dios, son cosas objetivas, el viento tiene un significado, el río que dio un ejemplo de ser servicial y caminar solo."

La muerte y la vida después de la muerte

La creencia de los ancestros, sobre la vida después de la muerte se pone de manifiesto en el forma en como ellos enterraban a sus muertos. En el fondo de la tumba se colocaba el cadáver en distintas posiciones y a su alrededor se colocaban objetos que habían sido queridos y usados por el difunto como: vasijas, ollas, vasos, copas de barro, piezas de oro y también instrumentos de caza, armas, etc.

El Sol

Aparte de la Luna, los cañaris adoraban al Sol, el dios que fue inducido por la conquista inca, por la acción de los mitimaes traídos precisamente para que enseñasen y difundiesen en estos pueblos la religión y la cultura de los conquistadores.

Nuestros ancestros cañaris creían que el dios Sol, pues creían que tenía una forma humana y el era quién se encargaba de mantener la vida en la tierra.

La Luna

Se cree que en la cultura cañari la divinidad lunar simboliza la fecundidad y es posible con ella hacer el ciclo agrícola de la Madre Tierra.

El Cerro Buerán

Sirve como punto de contacto entre las dos cordilleras la oriental y occidental, para los indígenas cañaris, este cerro era sagrado: refugio de un dios que salvaguardaba por los suyos, y a quien éstos debían venerar con ofrendas. Si la cima del " Taita Buerán amanecía cubierta de nubes, se decía que estaba de mal humor y habría mal tiempo en la zona y si ocurría lo contrario el tiempo sería mejor.

Naturaleza animada

El ancestro cañari creía que la naturaleza, que era un ser dotado de sentimiento y hasta de conciencia y se "venga" de quienes deshonraban contra su integridad. Se cree que si alguien se acerca a una laguna como Culebrillas -objeto de un culto especial para los antiguos - se expone a la muerte, pues la laguna suela atraer a los hombres irreverentes y hacerles desaparecer en sus aguas.

[48]ZARUMA, Bolívar. IDENTIDAD DE HATUN CAÑAR A TRAVES DE SU FOL KLORE, [s.n.]. Cuenca. 1990, 1ra edición, pág 23.

Música y Danza

Los primeros instrumentos sonoros que utilizó el hombre de Los Andes, fue su boca , manos y pies; luego aprovechó los recursos sonoros del medio donde habitaban como son las conchas y caracoles que obtenían gracias al comercio que existía con los pueblos de la Costa; a estos primeros instrumentos musicales se les llamaron isófonos, luego aparecieron los aerófobos, según pasaba el tiempo, iba surgiendo más instrumentos musicales como la quipa, quenas y flautas de hueso.

Instrumentos

Acordeón

Min. Turismo

La música era de mucha importancia para los bailes que se realizaba con gran solemnidad, hoy en

día en cada comunidad indígena existen al menos un grupo tradicional de música. [49] *"El acordeón ha remplazado a instrumentos autóctonos y sobre todo a la quintilla, utilizado para toda fiesta."*

Violín

Al parecer en Quilloac es muy enraizado el uso del violín pues los antiguos utilizaban este instrumento para los pases del Niño, misas y aún es un instrumentos con esencia en la fiestas, pero este instrumento no es elaborado por ninguna comunidad indígena.

Bombo

[50] *"Los bombos eran hasta hace pocos años fabricados con el tronco del bulubulu, arrayán." Este instrumento es muy apreciado en las comunidades indígenas y sirve para el acompañamiento de cualquier instrumento de viento y está elaborado con cuero de ternero y unidos con vetas.*

Quipa

La quipa es un instrumento de viento, pues no es más que una concha bivalva marina con mínimas alteraciones, y se cree que se originó en la zona de Cañar en la cual en las fiestas de Corpus se puede escuchar su melodía.

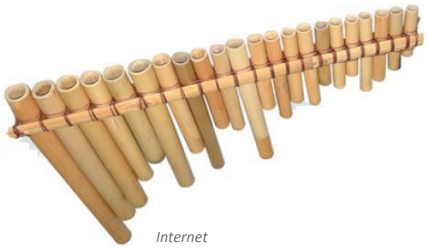
Chuchi Pingullo

Es una flauta diminuta hecha de hueso de la canilla cóndor o de toro y entonado especialmente en las fiestas del carnaval.

[49] EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 98.

[50] EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 98.

Rondador



Internet

Es fabricado de carrizo y es entonado en cualquier evento o fiesta.

Huajuro

Es un instrumento conocido por ser entonado para anunciar la venida del carnaval.

Chirimía

También denominada dulzaina o dulcina y construida de carrizo, un casquillo de proyectil, una moneda y tubos de madera; este instrumento sirve para acompañar a la escaramuza.

Caja de Carnaval

Municipio - Azogues

Es similar a un tambor y sirve para acompañar al chuchi pingullo.

La bocina

Hablar de la bocina es hablar del pueblo indio cañari, implica consideralo como un nombre casi mítico y se debería ser pronunciado con respeto, puesto que existen vínculos históricos, folclóricos y musicales, tanto en el campo como en la ciudad.

La utilización de la bocina obedece a dos causas fundamentales; la primera tiene relación ancestral o costumbre de la minga, sin duda una fabulosa contribución al bien comunitario; entonces mediante la bocina desde las pacarinas (colinas) se convocaba a realizar el trabajo . Si algo bueno

Min. Turismo

tuvo el sistema de mingas, y que aún subsiste, es justamente la convivencia, el fortalecimiento colectivo y la autodependencia al instante de solventar los problemas de la colectividad.

El segundo motivo del uso de la bocina, tiene que ver con la emanación espiritual que ejerce sobre los indígenas; la musicalidad y la cadencia de sus notas reaniman a la indígenas a seguir en la faena.
Aún está en la memoria de los pobladores el sonar de la bocina los lunes a las 4 de la mañana para los hombres al "doctrinama" ; mientras que, los días sábados a las 5 de la mañana sonaba para las mujeres.

La bocina es un instrumento de viento, que los cañaris en tiempos pasados fabricaban con el "Guarumbo", que se lo obtenían de los bosques nativos de la zona baja, en la actual parroquia General Morales y la boquilla lo hacían con carrizo. Con la llegada de la conquista española y la introducción del ganado vacuno en territorio cañari, las cuernos o cachos del toro como más comúnmente son conocidos, fueron los materiales adecuados para diseñar las boquillas por su curvatura. Se usa también en la fabricación de la bocina la caña guadúa, más conocida como "guarmi caña" (caña hembra) por ser hueca o tubulosa y con tabiques en sus nudos, haciendo de esta planta la más adecuada para la fabricación de este instrumento musical.

Danza

Mucho tiempo ha pasado desde que los [51] *"Angas Ñahuis" hicieron de las suyas con la imposición de la cruz y el catolicismo en nuestros pueblos indígenas, pero aún la cultura cañari mantiene su lengua nativa y danzas típicas. "Sigue gobernando y manteniendo con vida la Pacha – Mama la "Diosa Tierra" por tal motivo el significado de las danzas es la acción de gracias para la buena cosecha o viceversa para los habitantes de esta comarca cañari."*

La danza, es ritual que se manifiesta desde los inicios de los ancestros cañaris. Preexisten diferentes de danzas, como la del borrego, la del mirlo, del ángel, toro, etc.; dando una clara muestra de la cultura viva del pasado indígena.

Los danzantes cañaris visten un pantalón de color negro en preferencia, una camisa de tela bordada; su pecho es cubierto por un chaleco cubierto de representaciones típicas; sobre su espalda llevan dos fajas de color rojo, engalanadas con cintas de colores amarillo, azul, rojo y violeta. En las canillas llevan unos cascabeles de cobre adheridos sobre cuero; en su cuello lleva un paño de cualesquier color y en su mano izquierda lleva un báculo de chonta de un metro cincuenta centímetros de largo y en la mano derecha trae un espada. De la cintura cuelga un falda de color azul y un mandil de color rojo bordado, y la quijada es cubierta por un paño. Antes de finalizar con la vestimenta del danzante es muy importante hablar de la corona, la cual es de adornada con formas autóctonas, y cuelgan de ella unas monedas y cintas de colores a los lados. Esta tiene el remate al frente en forma de pecho de plumas de ave, dando la apariencia de un casco romano y la de una tiara romana.

El pingullo y tambor son la combinación perfecta para dar inicio a la danza, la cual es acompañada por los sonidos de los cascabeles producidos por los pasos rítmicos del danzante.

La Danza del Borrego

[52] "Los danzantes se visten de ovejas y forman un rebaño. Adelante del grupo va un pastor con un bastón. Todo él forrado con piel de oveja incluyendo su máscara. Los demás le imitan en sus movimientos que simulan a los de una oveja en la manada.Estos danzantes hacen varias figuras hasta que ingresan súbitamente los bailarines, quienes tejen y destejen unos paños largos que el pastor los recogerá para rematar la danza formando con ellos una cruz."

[51] ZARUMA, Bolívar. IDENTIDAD DE HATUN CAÑAR A TRAVES DE SU FOL KLORE, [s.n.]. Cuenca. 1990, 1ra edición, pág 24.

[52] ZARUMA, Bolívar. IDENTIDAD DE HATUN CAÑAR A TRAVES DE SU FOL KLORE, [s.n.]. Cuenca. 1990, 1ra edición, pág 52.

La Danza del Ángel

[53] *"Los danzantes bailan haciendo una cruz en el suelo, al principio mueven solo las rodillas al son de música y luego ejecutan los pasos correspondientes. En la noche de la fiesta de Corpus, los danzantes imitan la actuación del toro, de la mula y otros animales, al tiempo de jugar con los presentes embistiéndoles con los alfanjes, arremetiéndoles hasta armar el alboroto que puede culminar en destrozos de sus vestidos, ponchos, chusmas, pantalones. Por ello el invitado no debe embriagarse mucho."*

Juegos Tradicionales

La escaramuza

Este juego es conocido en la zona del austro del Ecuador; en el cantón Suscal son ocho los participantes con sus respectivos caballos, quienes son divididos en bandos y comandados por dos guías, un izquierdo y un derecho. Detrás de los guías se encuentran en línea recta los tres jugadores, con una toalla bordada en la espalda, una gasa, que es una especie de bufanda con flecos y esta atada a la cintura de lado izquierdo o derecho, esto dependiendo del bando al que pertenezca; y para la cabeza usan un sombrero de paño arreglado con cintas de colores y lentejuelas.

[53]ZARUMA, Bolívar. IDENTIDAD DE HATUN CAÑAR A TRAVES DE SU FOL KLORE, [s.n.]. Cuenca. 1990, 1ra edición, pág 53.

El juego en sí, se trata de dibujar unas figuras en la plaza que se encuentra frente a la capilla; los jugadores montados en sus caballos y al trote tienen que realizar un paso aprendido anteriormente hasta lograr dibujar la figura en el suelo, sin desobedecer las reglas.

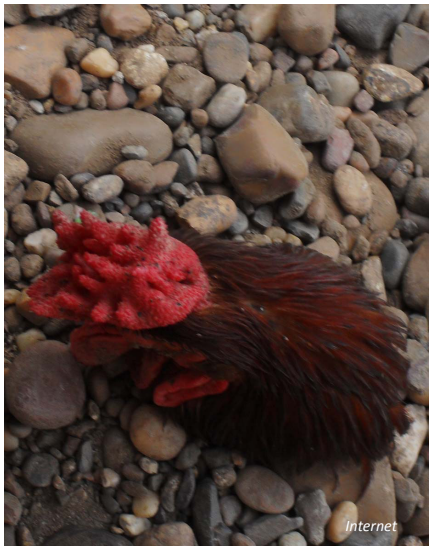
La figuras que deben dibujar, mientras los espectadores y músicos los animan desde la tarima, son los siguientes:

La salutación
La cruz
El número tres
La rosa blanca
La curiquinga
La borrega
El oso manso
El Rosario
La Juana bonita
La venada extranjera
La despedida
Los toros.

Al terminar el juego y la presentación los jugadores reparten caramelos para los espectadores.

Huarmigallo

Es un juego de mujeres, generalmente de las comunidades de Chontamarca y Zhud; el juego consiste en enterrar al gallo en la tierra hasta el


Internet

cuello y luego las mujeres vendadas los ojos, trataran de dar con el palo al gallo. La mujer que logre matar al gallo se llevará el gallo muerto.

Gallopitina

Este juego se lo realiza después de la misa del miércoles de ceniza; este juego consta de un armazón de dos palos clavados en el suelo y amarrados en la partes superior, existe un tercer palo que une a estos dos, en el cual se colgará un aro que servirá para colgar de las patas al gallo, el mismo que será jalado por un halador con experiencia. El juego inicia con ocho jugadores y un halador, quien se encargara de subir y bajar al gallo colgado del aro, para que el jugador brincando trate de ida y vuelta desplumar o destrozar al ga-

llo. Este juego se realiza con los ocho gallos.

Cuyturu

Internet

Es un juego de mujeres adultas, quienes se sientan formando un círculo para que en el centro del mismo colocar un cuy. Entonces el juego inicia con la capturada del cuy con un hilo hecho en un extremo un lazo, la ganadora se lleva el cuy.

Existe un juego que se lo realiza en tiempos de la cosecha de papas, maíz o trigo; y generalmente lo practican los jóvenes. El juego consiste en el momento de sacar las papas, se lanzan unos a otros papas, y el que ha lanzado un golpe certero gana; este juego se realiza con una prometida o con quien se pretende, pues es señal de amor. Todos estos jugos antes mencionados, son de conocimiento en la zona de la sierra ecuatoriana.

Los niños y niñas, generalmente juegan a ser mayores y tratan de jugar a hacer actividades campesina tanto como las de su papá como las de su mamá.

Fiestas y Rituales

Las fiestas son de carácter religioso, donde los devotos realizan actos a manera de acción de gracias, y las festividades autóctonas de carácter ancestral cañari, vinculado a sus creencias, mitos, leyendas y cultos, en el cual los indígenas rendían tributo a la Pachamama (Madre Tierra), al dios sol, a la luna, etc.

Corpus Christi

A. Redrován

El nombre de esta fiesta Corpus Christi, viene del latín Corpus que quiere decir Cuerpo y Christi (Cristo); entonces unificando sería El Cuerpo de Cristo.

Esta costumbre ancestral, celebrada anualmente en el tercer jueves del mes de Junio por la iglesia católica con la atribución de recordar la Cena del Señor, instituido en el Sacramento Eucarístico.

La fiesta de Corpus implantada en los indígenas de América, concuerda con la maduración del maíz, y en algunos lugares es relacionado con la cosecha. Esta fiesta de gran participación en el cantón Cañar y sus parroquias, es encabezada anualmente por los priostes, cuyos nombres son designados por el cura de la iglesia o por la comunidad de acuerdo a la situación económica o desquites personales; La lista con los nombres de los priostes que se delegaran para la fiesta del año entrante son publicadas en la misa de Corpus; estos priostes entrantes y salientes celebran una ceremonia de entrega y recepción de sus potestades con una borrachera.

La Celebración del Corpus inicia con la misa ofrendada por el párroco a Dios, esta ceremonia religiosa se celebra en español y los indígenas acuden por costumbre sin entender la gran mayoría, el verdadero significado de este ritual católico. Una ves terminada la misa, da inicio la procesión con

cánticos eucarísticos en español o en quichua; mientras tanto las cantoras se ubican a la derecha e izquierda de la custodia que es llevada por el sacerdote bajo el palio que cargan los priostes, y detrás ellos los acompañan la banda de pueblo y los feligreses con velas encendidas.

Los jóvenes solteros varones y mujeres son quienes participan en los diferentes actos como: rendir culto ente el Sacramento exhibido, en su lengua, cantar y danzar durante el tiempo de fiesta. Las cantoras son señoritas o niños que realizan el coro durante la procesión, entre sus cantos se pueden escuchar: Santo Sacramento, Sagrada María, Dueño de mi vida, entre otras.

El prioste es el personaje principal en Corpus, este viste de sombrero de lana o paño, camisa bordada blanca, chusma, poncho de color rojo, una faja de colores, dos pantalones, alpargatas y lleva una vara de chonta plateada en la parte superior. La mujer prioste al igual viste con un sombrero el cual lleva una cinta de color negro, una camisa blanca bordada en los puños, blusa, huallcarina, un reboso, collares, alpargatas y más de dos polleras, y también lleva su distintivo, que consta de una estampa de Jesús, un pañuelo blanco envuelto en su brazo y junto a ella van algunos niños vestidos de negro y de entre siete años de edad. Durante la fiesta la mama prioste con tres a cuatro cocineras se encargan de preparar los alimentos para los días que dure la fiesta de Corpus, ellas se encargaran de preparar los cuyes, el maíz, las gallinas, etc. Las cocineras o aulacanos son de confianza y son delegadas también para el cuidado de la casa, para servir los platos a los invitados que han aportado para la fiesta y finalmente se encargan de dar un buen trato a los invitados en especial a los priostes llevándolos a descansar; esta huasicama está prohibida ingerir licor durante su servicio.

Otro personaje presente en la fiesta de Corpus es el altar allichig o mayordomo, encargado del arreglo del altar a lado de la iglesia, donde se ubica la imagen que honran los priostes y los adornos florales hechas con romero y albahaca. La compañera de este personaje lleva un fiambre o cucayo, y el mayordomo una botella de trago que son entregados al prioste.

Las imágenes de Cristo o de la Virgen o de los Santos que usan eventualmente se usaban para la procesión, pertenecen a un síndico o personaje importante de alguna comunidad; quién a más de prestar la imagen ayuda al prioste en cualquier necesidad.

Para la procesión, la cruz cristiana es disfrazada con una figura circular por los indígenas, representando los cuatro puntos cardinales. Esta cruz es elaborada con chonta y su parte superior con metal, Este pendón es cargado por el guía o pendonero, que anualmente es el hijo del altar allichig, quien viste de pantalón negro de tela camisa blanca, corbata y en su cuello llevan un paño de seda con citas que sujetarán los niños que cercan al priostes.

El rucu yaya (padre viejo), es encargado de que los espectadores gocen con sus actos obscenos y sus payasadas, se disfraza con una máscara de tela con pelos largos y barba y el resto de su disfraz son trapos.

En la anda o cuy ñaña que es dirigida a la caso del prioste, se coloca en la parte alta, un gallo cocinado adornado con frutas y varios productos de consumo humano; a su alrededor se colocan doce cuyes asados y doce cuyes vivos, ya cerca a la casa del prioste se manda a un peón con la noticia de que vaya a recibir los regalos, quien es acompañado al encuentro con músicos, danzantes y una bailarina que trae con ella aguardiente para brindar. Ya en la casa del prioste se realiza una actuación de un asalto con forcejeos a la anda para bajar los cuyes y regalos.

Dentro de esta fiesta del Cañar indígena no puede faltar la vaca loca y los castillos. [54] *"LA VACA LOCA.- Es un disfraz que semeja a un vacuno. Con la misma piel de una res, se arma sobre una estructura de carrizo, una figura que se coloca so-*

bre la cabeza de un danzante o cargador. La vaca loca consta de una cabeza disecada de ganado, de un cuerpo de la misma piel curtida y cortada transversalmente en cuyo extremo posterior lleva suspendida una cola disecada."

La vaca locas llena de reventadores de pólvora, es cargada por una persona designada por el prioste, este, necesita estar en buenas condiciones físicas para poder maniobrar la vaca loca, ya que debido al peso del disfraz sobre su cabeza y manos dificultan este acto. El juego de las vacas locas con el público es muy común ver, pero ponen en peligro la integridad física de los concurrentes.

Los castillos [55] *"son estructuras de carrizo que tienen la forma de una torre, su modelo varía con los gustos o normas estéticas propios de cada lugar. Para su mejor presentación se les adorna con papeles de colores, con alegorías patrias u otras formas que ambientan a los espectadores y comunican espíritu festivo.*

Su función es distraer mediante luces, colores y efectos varios, al ritmo de las notas ejecutadas por la banda de los músicos que entonan canciones del pentagrama nacional.

El Castillo se quema por partes, iniciándose por el juego de luces desde la base, hasta concluir en su punto más alto, con las llamadas palomas voladoras."

Taita carnaval

Municipio - Azogues

El Taita Carnaval indígena es de origen mitológico, pues cuenta la leyenda que en el Padre Rumi que quiere decir "padre piedra", se preparaba cada año un exquisito banquete para el Taita Carnaval. Una vez saciada su hambre, el Taita Carnaval lleva doce mulas de comida para los tres meses de camino y para el resto del año. Un su trayecto a su lugar de procedencia y por los cerros del Cañar, se suele encontrar con el guambra, que es un mendigo de mala suerte y que anda por todas partes. También dice la leyenda que Taita Carnaval baja por las laderas de los aldeas lejanas para

[54] ZARUMA, Bolívar. IDENTIDAD DE HATUN CAÑAR A TRAVES DE SU FOL KLORE, [s.n.]. Cuenca. 1990, 1ra edición, pág 40.

[55] ZARUMA, Bolívar. IDENTIDAD DE HATUN CAÑAR A TRAVES DE SU FOL KLORE, [s.n.]. Cuenca. 1990, 1ra edición, pág 41.

Municipio - Azogues

darse una vuelta por el pueblo; este viene vestido con un sombrero de cuero de res o de alas de cóndor, que sirve para protegerse de las piedras que le lanzan, además trae un zamarro, una bolsa para llevar la comida, una huaraca, un pingullo, una caja de oro y con piedras preciosas, y el día martes desaparece.

El Taita Carnaval es bondadoso y es sinónimo de abundancia, tiene mucha relación con la naturaleza, pues ellos creen que el Taita Carnaval es el padre fecundo que viene a bendecidles y darles buena suerte en quichua (alli cushi), siempre y cuando sea bien recibido; caso contrario el les castigará.

En Cañar se cree que después de la venida del Taita Carnaval viene el Taita Yarcay o la hambruna, y anda sin comida.

Una hipótesis que se tiene sobre el origen del Carnaval, se basa en que ancestralmente se practicaba un juego para la tenencia de la Púcara y de allí su procedencia.

[56]*"Los Cañaris solían jugar con hondas o huaracas simulando combates, que se hacían reales, con el único propósito de tomar posesión de la Púcara, entrenamiento guerrero, simulacro, juego ritual?. Lo que fuese, pero lo cierto es que había sangre, muertos y heridos que el pueblo celebraba con alborozo en honor a la diosa Tierra, o Pacha Mama para conseguir su favor.*
Este gesto ritual terminaba con una gran festividad, comilona y por último embriaguez.
Entre esta práctica y la de los actuales momentos sólo hay una diferencia. La ofrenda no es de vidas humanas, es simplemente de comida, el dios protector no es Pacha Mama sino Taita Carnaval pero de ahí que su contenido es el mismo.

En el cantón Cañar y sus comunidades ,la fiesta del carnaval se festeja tres días; inicia con la paseada el lunes durante la mañana y noche, martes todo el día, y termina el día miércoles en la mañana con el recibimiento de la ceniza. En otras comunidades de Cañar, como por ejemplo en Suscal, el carnaval se festeja en tres semanas, una antes y dos después.

Municipio - Azogues

La mujer indígena también hace presencia en esta tradicional fiesta con la Taita Carnavalerota Túpac, quien se encarga de preparar la mesa con manjares, cuando escucha la algarabías de los paseadores.

La actuación representadas por el Taita Carnaval es una representación de la leyenda; donde los urcuyayas, salían de los cerros en días de Carnaval llevados provisiones, entonces, al llegar a la morada de urcumama o Mama Zhinshona, que era la mujer de quien ellos andaban enamorados, ellos disfrutaban de sus fiambres y después de los tres días de goce, realizaban una penitencia cubriéndose de ceniza.

[57]*"La ceniza era señal de arrepentimiento y contrición para renovarse de los desmanes cometidos durante el paseo, debían prometer no comer tanto, no tomar tanto. El canto, el baile, el juego y las aventuras debían quedarse atrás.*

Este acto culminaba con el retorno a sus lugares de origen para vivir austeramente todo el resto del año."

[56]ZARUMA, Bolívar. IDENTIDAD DE HATUN CAÑAR A TRAVES DE SU FOL KLORE, [s.n.]. Cuenca. 1990, 1ra edición, pág 74.

[57]ZARUMA, Bolívar. IDENTIDAD DE HATUN CAÑAR A TRAVES DE SU FOL KLORE, [s.n.]. Cuenca. 1990, 1ra edición, pág 87.

La música y la poesía indígena del Taita Carnaval, son dedicados a la Pacha mama por su generosidad y a los dueños de las casas visitadas. Las canciones de esta peculiar fiesta inician dos semanas antes y terminan dos semanas después, donde se pueden escuchar la canción del cóndor, toro, chito, gallo, síndula, vaca barrosa, vida, etc., las mismas que son entonadas en la entrada de la casa, al gusto del anfitrión.

Equipos y Armas del Taita Carnaval

Chicote, es una arma muy eficaz y sirve también como un bastón; es confeccionado en chonta y adornado toda su longitud con unos anillos de metal, lleva una veta atada a los extremos, el mismo que al soltarse un extremo y ondearlo diestramente, será una arma muy peligrosa.

La Huaraca, es como una honda, la cual tiene la parte más dura amarrada a un hilo largo; esta parte dura es confeccionada en piedra, o hueso y en algunos casos con conchas duras o panela tratada; es una arma nativa de defensa o ataque, que servía como parte del ritual en el juego del Pucara.

La Pigsha, es una especie de bolsa confeccionada con cuero, y sirve para llevar el cucayo o fiambre, o también sirve para llevar cuitsas o regalos para las enamoradas. Para el Taita Carnaval se adorna la pigsha con cintas de color y se coloca en ella caramelos, maicena, picadillo, etc., para jugar.
Gallitu Mishica, es el cucayo o fiambre, pero en el carnaval se lo llama así gallitu mishica, que significa carne de gallo y ají de menudencias del gallo mismo; además llevan, nabos, papas ocas, mellocos, frutas de la época y algunas traídas de la costa, machica, etc., y no sirven para comer haciendo una especie de ironía a la pobreza.

El Matrimonio Cañari

Es de carácter sagrado, pues está vinculado a la cultura misma, donde el hombre se une a la mujer. La fiesta del matrimonio cañari se organizaron el compadre y el padre de la novia. Esta fiesta depende de la posición económica del compadre o padre de la novia; una ves contraído el matrimonio civil, se realiza el eclesiástico con los invitados de las dos familias; la fiesta se efectúa en una casa de cualquiera de las dos personas encargadas de la organización.

En San Rafael, La Posta, Quilloac, La Capilla y Cuchún, se efectúan tres etapas como parte del matrimonio cañari.

El Remacyaicuna (pedida de mano)

Es donde la madre de la novia da su aceptación o rechazo de su futuro cónyuge; además es aquí la novia sita a su futuro esposo para que converse con sus padres y se familiarice con los parientes de la novia.

Cuando el novio [58] *"decide ir a la casa de los padres de la novia debe hacerlo en compañía de un anciano sabio y respetable quien deberá responder a las preguntas formuladas y contar experiencias a los padres de la novia; este experimentado consejero es el rimacyiaya, se preocupa por el comportamiento a observar por la familia del novio en la casa de la contraparte; en fin de cuentas es él quien solicita la mano de su pupilo; si es una persona valiente pronto entablará amistad con la familia de la chica; caso contrario, será echado a chicotazos.*

Generalmente el novio no es agradable cuando es pobre ni tiene oficio determinado y su séquito será rechazado inicialmente, pero si conviene a la familia de la novia, luego de tres o cuatro días de "negociaciones" será admitido; pero antes de eso debe sufrir una serie de castigos y afrentas por parte de la familia de su prometida, quien le obliga a arrodillarse sin pantalones o caminar de manos; si cumple con la penitencia impuesta, hay ya indicios de una segura amistad de las dos familias, cunde la alegría y deciden la fecha para el matrimonio. Naturalmente, todos estos obstáculos no existen si el runa tiene una posición económica solvente."

[58] EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 86.

Palabra Na

Es el mutuo acuerdo por parte de los padres da la novia y del novio. En la casa de la novia llegan el futuro marido y su familia con dos borregos muertos, chicha, trago, mote, comida, platos, cucharas y una cocinera. Al llegar a la casa de la novia, todos los presentes se reúnen para presenciar el cambio de sortijas y de sombreros, para celebrar este acto ellos toman y comen. La novia y el padrino se encargaran de los detalles de la boda y será oficializada en quince días como máximo.

La Boda

Luego de casarse por la iglesia como un acto central, se da cumplimiento a la danza del Cuchunchi.

La Danza del Cuchunchi.

Inicia con la edificación de una ramada, que generalmente es hecha con ramas de capulíes, altamisos, alisos, santamarias, etc., su dimensión es de 2,50 x 2,50 metros y es construida por los invitados. Una ves lista la ramada se da inicio a la danza del cuchunchi con música, cantos y con la presencia de los familiares del novio y de la novia. En este acto actúan un bombero y los peones, quienes se encargan de dar un trago, canelazos y chicha. Luego de un momento de disfrute de los bailes y danzas; el padrino pide un momento de silencio y también que salgan las mujeres ya que no pueden presenciar este acto, entonces llama al novio quien se arrodilla sobre una mesa para escuchar los consejos del padrino y hacer la promesa que se le pide. Una vez hecha la promesa y recibida la bendición del padrino, es dirigido a la choza del amor en compañía de músicos y rituales; el padrino se encarga de desvestirlo y llevar en su espalda la ropa del novio al festejo. También la novia es aconsejada, dada la bendición por la madrina y después es trasladada a la choza del amor; los padrinos con sus ropas han cumplido con su responsabilidad y dan inicio a la danza del cuchunchi, pidiendo permiso a la Pachamama, a los dioses de la cosecha y fertilidad. Los dueños de esta fiesta son los músicos, quienes alegran la noche y ordenan a los padrinos a lavar y secar la ropa de sus ahijados; esta ceremonia es acatada por todos los presentes. En el tercer día los ahijados son vestidos, peinados por su respectivo padrino y madrina, y luego son invitados a la casa de su padrino para disfrutar de un banquete especial para ellos.

Los ritos que nosotros exponemos en esta tesis y como contenido del museo no son todos los que existen, ya que este tema es muy amplio.

La Danza

Los danzantes cañaris visten un pantalón de color negro en preferencia, una camisa de tela bordada; su pecho es cubierto por un chaleco cubierto de representaciones típicas; sobre su espalda llevan dos fajas de color rojo, engalanadas con cintas de colores amarillo, azul, rojo y violeta. En las canillas llevan unos cascabeles de cobre adheridos sobre cuero; en su cuello lleva un paño de cualesquier color y en su mano izquierda lleva un báculo de chonta de un metro cincuenta centímetros de largo y en la mano derecha trae un espada. De la cintura cuelga un falda de color azul y un mandil de color rojo bordado, y la quijada es cubierta por un paño. Antes de finalizar con la vestimenta del danzante es muy importante hablar de la corona, la cual es de adornada con formas autóctonas, y cuelgan de ella unas monedas y cintas de colores a los lados. Esta tiene el remate al frente en forma de pecho de plumas de ave, dando la apariencia de un casco romano y la de una tiara romana.

El pingullo y tambor son la combinación perfecta para dar inicio a la danza, la cual es acompañada por los sonidos de los cascabeles producidos por los pasos rítmicos del danzante.

Indumentaria

Vestimenta del Hombre

El varón se viste de pantalón, la uzhuta; la cuzhma especie de camisa sin mangas la que iba atada con una faja, tejida con simbología cósmica como por ejemplo el chukichinchay (estrella de la tarde), o la cruz del sur que también forma parte del decorado. La camisa comúnmente tiene su deco-

Autor

ración echa a base de bordados en el cuello y en las mangas.

Uzhutas, es una zapatilla enraizada en tiempos ancestrales y que actualmente su elaboración se la realiza en caucho, con el propósito de dar más eficiencia en las labores del campo; sin embargo hoy en día es más común ver el uso de botas de caucho.

Pantalón, es una atuendo de vestir implantada con la conquista española, primero se obtiene la bayeta, para luego enviar a una costurera para que sea ella quien elabore y decore con bordados las mangas del pantalón, la materia prima que se utiliza es al igual de lana de oveja, la misma que es preparada, hilada, tejida y teñida de color negro que es el color de pantalón que utilizan los ancianos y quienes mantienen las costumbres y tradiciones de sus antepasados.

Camisa, la camisa que visten los indígenas es siempre de color blanco, la cual lleva bordados de colores y diferentes partes como en el cuello, codo y puños de la camisa.

Cushma, generalmente esta es confeccionada por los mismos indígenas y es de tela de color negro, tiene la forma de una túnica que va apretada a la cintura con la ayuda de una faja; el tejido de esta prenda de vestir es muy tupido y con hilos de colores en el contorno.
La cushma tapa más o menos 20 a 30ctms en la parte superior del pantalón.

La Faja, es tejida en diversos maneras ya sea con figuras, de temas religiosos tales como hostias, cruces, custodias, etc. y otras con temáticas de la naturaleza y un sinfín de formas e insignias propias de esta cultura. Esta tiene la funcionalidad de sujetar la cushma y el pantalón, esta faja puede tener el diferente tamaño.

Municipio - Azogues

Municipio - Azogues

Poncho, hoy usan los indígenas cañaris tiene procedencia inca y su introducción fue a partir de la invasión. Dentro de la indumentaria cañan el poncho da jerarquización; como por ejemplo el poncho amarrado lo ocupa el compadre y el padrino; en cambio el poncho con raya es adecuado para los días festivos y el poncho llano es para el trabajo. Este modo de vestir se puede apreciar en la gente mayor de la localidad de Cañar y sus alrededores.

Los ponchos actualmente sirven como un distintivo entre comunidades así por ejemplo en la comunidad de Sisid los ponchos que utilizan esto indígenas son policromados, con franjas verticales azules armonizadas con rojo oscuro, además

cuando estas franjas tienen una pequeña variación se las conoce con el nombre de guardas o listas. Y finalmente estos ponchos también adoptan motivos geométricos, y son de tamaño pequeño el cual llega hasta la cintura.

Zamarro, es una prenda que se utiliza solo en los días de intenso frío cuando van al cerro; esta por lo particular está confeccionada de lana de oveja, en distintos colores ya sea en negro, café o blanco.

Sombrero, en quichua su denominación es "muchiku" y es de origen español; está confeccionado de lana de oveja. Esta prenda de vestir indígena tiene unas características propias como el de llevar una cinta de diferente tamaño y color, y unas colgantes de color, que cuando son llevados hacia adelante significa que es soltero y hacia atrás significa que está casado.

Vestimenta de la Mujer

La mujer indígena cañari actualmente viste como mínimo dos polleras. También usan un tupo para asegurar la huallcarina, que en nuestros días es confeccionado de plata. Además llevan consigo un collar confeccionado de concha spondylus de la costa, mullos o llamados San Pablos en tonalidades como rojos, azules y cafés; unos zarcillos de oro o de plata cuyo diseño divulgado era en forma de pepa de zambo.

Autor

El sombrero de la mujer con dos colgantes son señal de dualidad y poder; se entiende por dualidad en la concepción cañari la vida y la muerte, la noche y el día, el hombre y la mujer, la alegría y la tristeza. Cuando en el sombrero se lleva una cinta negra es seña de que la mujer es casada y si la cinta es de color blanco es una mujer soltera.
Otro rasgo característico de la vestimenta cañari es el color, en su antropología el color azul es el de más alto poder jerárquico pues lo ocupan las madres o también las llamadas mama cunas; el color rojo explica la vida en concepción cañari le siguen el rosado, el lila, y el negro.

Actualmente la indumentaria de la mujer indígena cañari es más elaborada, más trabajada en cuanto a sus colores, textiles y formas.

Polleras, es elaborado en tela gruesa y de varios colores para su uso diario.

Vale la pena aclarar que el color morado es para días de fiesta.

Los bordados de la pollera son los churucos que en la cosmología cañari significaba el ciclo de vida el que iniciaba y no tenía fin, pues el ser humano nace y crece.

Autor

Municipio - Azogues

Reboso, o“liklla” en quichua, las mujeres lo llevan sobre los hombros su color tradicional es negro con adorno al filo y va sostenido con un prendedor que se llama tupo; generalmente son hechos de bayeta.

Blusa, son elaborados en poblaciones mas cercanas, su distintivo es el bordado en el cuello y en los puños con hilos de varios colores.

Cushma, en las cuzhmas de las mujeres van bordadas con un arbolito y un pajarito el curiquingui, pues se supone que sus plumas daban el poder del mando en la corona junto a la colgante rojo es señal de poder.

Huallcas, significa collar. Son ensartes de cuentas, acualmnete son de plástico pero antiguamente usaban de coral.

Zarcillo, Las llevan en las orejas y en la gran mayoría son de plata.

Tupu, Sirve para sujetar el reboso. El tupo es un broche de plata, con la figura de un sol, lo cual indica que en tiempos atrás adoraban al dios sol tanto Incas como Cañaris.

La vestimenta cañari es muy colorida y vistosa, pero, debido al gran proceso de globalización en nuestro país, se empieza a sufrir grandes cambios culturales, principalmente ocasionados por la migración y la influencia de otras culturas; lo que ha permitido que las tradiciones y principalmente la vestimenta tenga un cambio drástico, por lo que se puede observar, que la vestimenta cañari es usada únicamente por gente adulta, más no por los jóvenes indígenas, que utilizan en el caso de las mujeres una pollera plisada muy baja y carente de bordados, ya no utilizan la blusa blanca bordada, sino que ha sido sustituida por casacas, ya no utilizan las ozhotas pero en cambio utilizan zapatillas deportivas, sandalias. De igual modo sucede con el rebozo, que son pocas las mujeres indígenas que lo utilizan.

Medicina Tradicional

[59]*“Los quichuas hablantes conciben la enfermedad como algo adquirido por medo del contacto con animales, plantas, lugares, personas y espíritus malignos y su curación está basada en la succión y limpieza.”*

El mal aire

A. Redrován

Tiene como síntomas un fuerte dolor de cabeza y del cuerpo, este mal se da cuando alguna persona a cruzado por bosques abandonados, quebradas,

[59]EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 90.

cementerios, etc. Esta enfermedad es curada mediante una limpia, realizada en la habitación del enfermo, el mismo que es frotado durante treinta minutos, con un remedio que contiene aguardiente, ruda, romero y papas de ajo previamente hervidos; este remedio se lo hará por tres días más y desaparecerá el mal aire.

Cuando el mal aire tiene como síntomas solo el dolor de cabeza, el medicamento se basa en tomar el hombre la orina de la mujer y viceversa, y con un pañuelo perfumado con poleo sujetar fuerte la cabeza, esto se lo hace durante dos días.

En una comunidad camino a Ingapirca el mal aire es curado con un cuy negro partido por la mitad y aplicado en la zona de dolor y sujetado con un trapo; o sino también es tratado con una lagartija de barriga amarilla viva así mismo sujetada a la cabeza con un paño; esta lagartija en ocasiones sirve también para curar el mal de ojo, y es depositado debajo del sombrero del enfermo hasta que muera y lo limpie. Pero eso si hay que tener cuidado y enterrar los medicamentos utilizados.

El mal aire es una enfermedad de carácter sobrenatural, y el tratamiento es realizado por un curandero de las comunidades indígenas; en zonas pobladas por mestizos y blancos lo tratan de otra manera, ya sea con tijeras, fósforos, etc.

El arco iris

También conocido en algunos lugares de Cañar como la cuichi japishca, esta cogida del arco iris esta presente supuestamente en tomas de agua, cascadas, quebradas, ciénagas, acequias y so de dos clases, macho y hembra. Los síntomas en la mujer son dolor de cabeza, piernas, brazos, problemas estomacales y en los hombres son menos intensos.

[60]*"El tratamiento para la recuperación de los enfermos de arco iris es una cuestión de vida o muerte. Según los informantes, la mujer es más endeble; si se encuentra en cinta del arco, brebajes muy amargos tratarán de expulsar a esta especie de demonio apoderado de su cuerpo, el que ha sido bañado para su curación. En otras palabras ella debe abortar. Si con eso no se logra el objetivo, transcurrido los nueve meses de la "cogida", la mujer no puede dar a luz, hinchándose la barriga hasta causarle la muerte. La curación a los varones se las realiza mediante baño preparado con montes; flores de floripondio blanco (guandu), hojas de arrayán, de guavisay, tallos de chilco, sachachivo, esta última hierva aromática que crece justamente en sectores de aguas inmóviles; en la mezcla figura también una buena cantidad de hojas de eucalipto. Para concluir, hay que arrojar el agua que había hervido con los montes antes de la cura en un lugar distante de la casa preferentemente en donde existen dos caminos entrecruzados. Esto se hace con el fin de evitar el regreso del arco conjuntamente con la persona que lo traslada."*

El espanto

Generalmente, se dice que un niño esta espantado cuando llora cada momento, tiene sobresaltos, cambia de carácter, mal sueño y conducta miedosa; este padecer afecta a niños de hasta tres años y su tratamiento es diferente en cada lugar del austro ecuatoriano.

En la comunidad de Zhud, el tratamieto es a base de flor de Santamaría, pétalos de ñacha y flores amarillas; estas flores deben ser mezcladas con aguardiente y guardadas un día y una noche en una botella. Al siguiente día en el alba y en el umbral de la casa hacen sentar al niño con el pecho descubierto, para ser soplado con el preparado que tienen retenido dos personas en sus bocas, estas personas están colocadas una delante del niño y otra detrás, entonces soplan juntamente tres veces. Los curanderos cuando hacen esta limpia rezan en nombre de Jesús y María y se cura el espanto solo los días martes y jueves.

[60]EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 92.

Fracturas

Los dolores y roturas de huesos es tratado por una persona especialista en estos traumas; estos curanderos se pueden encontrar en diferentes lugares de la provincia, pues ellos se encargan de enderezar y arreglar los huesos de las manos, piernas, tobillos, clavícula y hasta desgarres musculares e inflamaciones.

El curandero especialista [61] *"Comienza localizando el lugar de la fractura para lo que tantea y con la ayuda del doliente determina el sector donde hay que sanar. Mediante movimientos suaves de los dedos va colocando el hueso en su debido sitio sin la ayuda de instrumental alguno. Como anestesia utiliza ortiga negra, que es aplicada mediante pequeños golpecitos de atado contra la parte adolorida; luego se frota con yodo salil, sustancia comprada en las boticas de Cañar; terminada esta labor su ayudante, en realidad su mujer, prepara una mezcla de harina mojada y raspadura hasta formar una masa que se envuelve sobre el sector afectado; es certera la recuperación puesto que la dureza que logra el envoltorio impide el movimiento del hueso. Este procedimiento debe llevarse a cabo durante tres veces en un período de un mes."*

Las Comadronas

[62] *"La tarea de una comadrona es ayudar a la mujer desde los dolores del parto hasta el baño y bautizo con agua salada del recién nacido. Posteriormente regresará a los cinco días a hacer pichca a la madre; la parturienta tomará a cabo de este lapso un poco enfriado de agua y montes como poleo, capulí, santamaría, romero y ruda; mientras derrama agua sobre la cabeza de la campesina, la comadrona va caderando (encajando la cadera) a fin de que el cuerpo de la mujer recupere su estado normal; en efecto, una tela que se utiliza para transporte de víveres, limpia, presiona fuertemente atada los sectores púbicos de la mujer; desde su extremo, a la altura de la cintura, hasta el pie se disponen fajas medio apretadas. Complementariamente y con el fin de evitar que el estómago de la madre suba hasta el corazón, el vientre de la misma es fuertemente comprimido con un paño igualmente amarrado o atado. El tratamiento debe durar por lo menos un día."*

Gastronomía

Dentro de la gastronomía de esta cultura y en su vida cotidiana acostumbran a consumir cereales, legumbres y carnes; en cambio en ocasiones especiales o días de fiestas las comunidades indígenas comen cuy, borregos, gallinas, carne de res, mote pelado, papas, ají y además beben chicha y aguardiente.

También dentro de la gastronomía de la provincia del Cañar se pueden mencionar potajes como las humitas o chumales, tortillas, que son alimentos elaborados de maíz en sus diferentes estados; al igual no se puede dejar de mencionar algunos locales de comida típica como la cascaritas en Azogues, los chibiles en Suscal y algunos otros platos variados que necesitan su tiempo de preparación como:

La Chicha de Jora

Municipio - Azogues

Su preparación dura unos treinta días aproximadamente, se inicia con hervir el agua para luego echar la jora molida (maíz) hasta que bulla y obtener la cuarta parte de agua del recipiente, lo que indica que ya esta cocinada y lista para agregarle

[61] EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 94.

[62] EINZMANN, Harald. ALMEIDA,Napoleón. LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR TOMO 6 CAÑAR, CIDAP. Cuenca. 1991, 1ra edición, pág 96.

la panela; luego esta mezcla es filtrada mediante un cedazo en una vasija que contiene una chicha anterior (cunshu) y agua, para finalizar esta vasija es enterrada hasta que esté bien fermentada.

Los Chibiles

Son característicos de Suscal, se elaboran con maíz, quesillo, manteca y a veces con pepa de zambo, son envueltos en hojas de huicundo dándoles una forma cilíndrica y larga, habitualmente se los come fríos.

Las Humitas

Se preparan cuando el maíz esta tierno (choclo), este es molido hasta conseguir una maza pastosa a la que se adhiere manteca, mantequilla, sal ,azúcar y en algunos casos anís; para luego ser esta maza tendida en la hoja del mismo choclo y naturalmente se le agrega queso o quesillo y finalmente se hierve en agua.

Los Tamales

También con la harina de maíz blanca molida se elabora los tamales, la preparación y cocción es similar a la de las humitas lo único que cambia es su envoltura pues se la realiza en hoja de achira y se lo puede rellenar de carne de puerco o gallina acompañado de arveja y zanahoria picada.

El Cuy

En las festividades indígenas el cuy asado, es un plato muy apetecido, su preparación consiste en primero matar y pelar al cuy para luego condimentar y dejar reposar un cierto tiempo para luego ser llevado a la brasa atravesado por un palo, donde se lo asa hasta que se dore con la ayuda de manteca de color y finalmente se lo sirve acompañado de papas, huevo, ají y mote.

Buñuelos

Por lo general se preparan en noche buena, su ingrediente principal es la harina. Su cocción se la hace en aceite y se los acompaña con el dulce de higo.

Sitios Sagrados

Abuga

Es un cerro de forma piramidal, ubicado en el valle de Azogues, donde los antiguos cañaris ofrecían sacrificios y lo adoraban como un lugar sagrado. A este cerro está estrechamente vinculado a la leyenda del diluvio, denominado como Huacañán o Camino de adoratorio.

Fasayñan

Esta montaña es considerada como pacarina, siendo el centro del origen de los cañaris.

Colina de Chabalula

Se encuentra localizada a las afueras del cantón Sígsig; n este sitio existe un pilón de piedras dispersas en la planada y en sus laderas. Se cree que este lugar era destinado para rendir culto a las divinidades rocosas de gran tamaño.

Cerro Cabogana

Es el pico más alto del complejo volcánico antiguo, localizado en el Parque Natural el Cajas. En este lugar se encuentra una construcción de forma ovalada de piedra y se piensa que es un significativo centro ritual cañari.

Entre los sitios sagrados cañaris está también el Guaguazhumi, Huiñaguarte, el Puñay, Yanacuri, Azuay, Cutuhuay, Zhaurizhi, Buerán, Narrío, Curitaqui, Turi, Guanacauri,Cojitambo, entre otros.

Mama Romualdo

Se encuentra localizada en los páramos del nacimiento del río Yanuncay, y se trata de una escultura natural de piedras gigantes y posiblemente formaban parte sus sitios de adoración.

La Laguna de Culebrillas

Esta laguna está relacionado con la mitología cañari, la cual cuenta que los cañaris eran descendientes de una gran serpiente, la misma que desapareció en esta laguna sagrada.

La Meseta de Pachamama

La meseta de Pachamama es un sitio arqueológico que esta integrado por ruinas y tumabas cañaris, que se distribuyen a lo largo y ancho de toda la meseta, en dirección este-oeste.

Castillo de Ingapirca

Respecto a Ingapirca del Cañar tenemos la evidencia de que tarta de dos períodos de construcciones, la primera cañari y la segunda inca, claramente diferenciables.

Cojitambo

En el cerro de Cojitambo se puede evidenciar ruinas con una influencia cañari-inca con varias estructuras de piedra que se organizan alrededor de una plaza central.

Astronomía

Los Solsticios de Invierno y Verano

[63]*"Los solsticios de hiemal y vernal (invierno y verano) en los que el sol alcanza sus declinaciones máxima y mínima ¡del 21 al 22 de junio para el Trópico de Cáncer y del 21 al 22 de diciembre para el Capricornio.! Justamente el Inti Raymi, la Fiesta del Sol, todavía tiene cumplida realización en Ingapirca todos los años en el mes de junio."*

Luna Tierna y Quinto de Luna.

A la luna se le concede funciones e influencias sobre la tierra y los hombres, influencias de carácter benéfico por lo general, pero que a veces puede convertirse en maléficos. Así por ejemplo, se dice que en luna tierna no hay que sembrar, ni realizar otras faenas agrícolas, porque las sementeras se marchitan y se pierden, y que tampoco se debe lavar la ropa porque se pudre.

Qué es el Quinto de la luna.

Es el día en que la diosa Luna se muestra favorece a los hombres y manda lluvias a la tierra.

Eclipse Lunar

Al producirse un eclipse lunar se cree que está siendo sometida por una araña de gran tamaño y que hay que ayudarla en el peligro en que se encuentra Esto se hace mediante un fuerte clamoreo acompañado del aullido de los perros, el graznido de las aves y ruidos de toda clase, que sirven para espantar a la agresora , el clamoreo no cesa sino cuando el eclipse ha terminado.

Artesanía.

Dentro de las artesanías de la cultura actual cañari se podría decir que su principal manifestación artesanal se radica en el campo textil; siendo sus objetos más destacados el poncho y las fajas double face, elaborados con gran creatividad y sutileza indígena. Dentro de la provincia del Cañar la artesanía textil se puede localizar en el Cantón Cañar, y a sus alrededores como Ingapirca y Manzanapata.

Las materias primas que se emplean para la confección artesanal de estos objetos son netamente naturales, como la lana de oveja, el algodón y la cabuya; los hombres cañaris son quines tejen los ponchos teñidos con la técnica del Ikat y las fajas double face que servirán para su propio uso; los ponchos tejidos con hilo de lana retorcido a dos cabos solo se puede adquirir por medio de un pedido al artesano.

El Ikat

Es una técnica de teñido de hilo de lana o algodón y esta técnica es conocida por la gran parte de

Municipio - Azogues

la sierra ecuatoriana; la técnica del ikat se fundamenta en cubrir el hilo de lana o algodón con un material impermeable, el cual no permitirá que el colorante tiña la parte protegida con el impermeable, consiguiendo así diseños únicos que se van formando según se vaya tejiendo.

Los colorantes que se utilizan para teñir el hilo también son de carácter natural y de origen vegetal, pues es así que para obtener un color café se utiliza el nogal y un sin número de plantas más para obtener colores y tonalidades diferentes. Los motivos obtenidos con los tintes y la técnica del Ikat en los ponchos, son de carácter tradicional como los rombos; estos ponchos son usados

[26]ROBLES, Marco. CAÑAR: SU HISTORIA Y SU CULTURA TOMO I, Robles Vladimir(ed. lit.). [s.n.]. Cuenca. 2000, 1ra edición, pág 111.

en los días festivos.

Municipio - Azogues

Telar de Cintura

Es de origen prehispánico y se caracteriza por no poseer marcos; este telar se utiliza colocando y atando uno de los extremos del telar al pilar de la vivienda y el otro extremo es sujeto a la cintura del tejedor indígena cañari, quién en el momento de tejer aplicará la suficiente tención como para que la trama de los hilos pares e impares se crucen alternándose.

Los Ponchos

El poncho que viste el indígena cañari comúnmente es de color negro, el cual es resistente por mantener su consistencia; pero aparte de este poncho que usan los indígenas cañaris diariamente, ellos poseen otro que son mandados a confeccionar con formas coloridas para eventos especiales.

Las Fajas

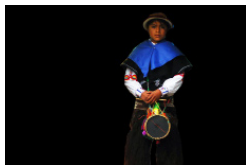
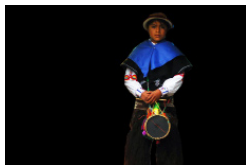
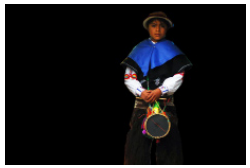
A. Redrován

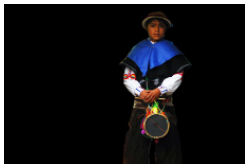
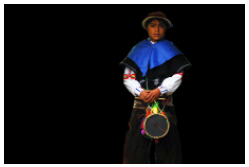
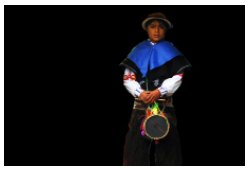
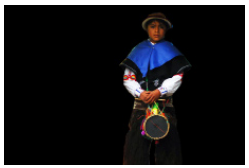
Para confeccionar las fajas, que son una prenda de vestir tanto para el hombre como para la mujer indígena cañari, es primordial el hilado de la lana con la ayuda del huso de sigse y que lo realiza la mujer cañari, para luego el tejedor con el huso retorcer los hilos; entonces una ves terminado ese proceso se da paso a tejer la faja, la misma que es tejida con finos hilos y con formas tradicionales, aunque hoy en día se puede apreciar la incorporación de nuevos motivos en esta prenda de vestir.

Anexo 2
Guión Multimedia / Audiovisual

SALA 1 - Guión Audiovisual

Story Board

Núm	Story	Duración	Tipo de Plano Movimiento de Cámara	Acción	Observaciones	Diálogos
1/1		7″	Plano General (PG)	Sonríe e inicia con el diálogo	El enfoque esta en el personaje. La música inicia en este plano.	Bienvenidos al Museo Interactivo de la Ciudad de Azogues. En el siguiente recorrido trataremos de ampliar tus conocimientos y satisfacer tus inquietudes.
1/2		14″	Plano General (PG)	El personaje está de pie y realiza movimientos mínimos de sus manos y maximiza la expresión en el rostro.	Continuidad de acción. Final de la música y entra un nueva música. Enlace con el plano 3	Aquí encontrarás información de interés sobre la Etnia Precolombina Cañari y la Cultura actual Cañari, te agradecemos y esperamos que tu visita se convierta en una grata experiencia al tener la oportunidad de acceder a toda la información relacionada con nuestro pueblo maravilloso.
1/3		6″	Plano General (PG)	El personaje está de pie y realiza movimientos mínimos de sus manos y maximiza la expresión en el rostro.	Continuidad de acción	A continuación la Sala 2 presenta de una forma sencilla y entretenida los periodos o fases de desarrollo cañari.
1/4		7″	Plano General (PG)	El personaje está de pie y realiza movimientos mínimos de sus manos y maximiza la expresión en el rostro.	Continuidad de acción	En la Sala 3 se expone de una manera singular los sitios sagrados cañaris y los solsticios de invierno y verano, basados en el calendario andino.
1/5		10″	Plano General (PG)	El personaje está de pie y realiza movimientos mínimos de sus manos y maximiza la expresión en el rostro.	Continuidad de acción	La Sala 4 muestra la vestimenta típica de la cultura cañari tanto de los hombres como de las mujeres, al igual se puede apreciar en esta sala artesanías representativas de la zona.

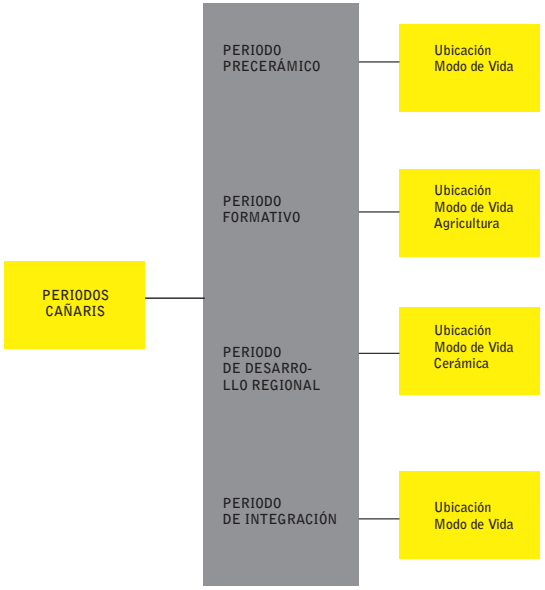
Núm	Story	Duración	Tipo de Plano Movimiento de Cámara	Acción	Observaciones	Diálogos
1/6		7″	Plano General (PG)	El personaje está de pie y realiza movimientos mínimos de sus manos y maximiza la expresión en el rostro.	Continuidad de acción	La Sala 5 presenta la diversidad gastronómica de la provincia del Cañar a través de sus platos típicos y su proceso de elaboración.
1/7		5″	Plano General (PG)	El personaje está de pie y realiza movimientos mínimos de sus manos y maximiza la expresión en el rostro.	Continuidad de acción	De igual manera en la Sala 6 se muestra los instrumentos musicales y danzas representativas de esta cultura ancestral.
1/8		5″	Plano General (PG)	El personaje está de pie y realiza movimientos mínimos de sus manos y maximiza la expresión en el rostro.	Continuidad de acción	En la Sala 7 destinada al entretenimiento, pueden disfrutar de los juegos y leyendas cañaris
1/9		6″	Plano General (PG)	El personaje está de pie y realiza movimientos mínimos de sus manos y maximiza la expresión en el rostro.	Continuidad de acción	Y para finalizar el recorrido en la Sala 8 puedes apreciar la medicina ancestral basada en el uso de plantas medicinales.
1/10		5″	Plano General (PG)	El personaje está de pie y realiza movimientos mínimos de sus manos y maximiza la expresión en el rostro.	Continuidad de acción	El museo agradece una vez más tu visita y disfruten del recorrido.
1/11		3″	Plano General (PG)	El personaje está de pie y realiza movimientos mínimos de sus manos y maximiza la expresión en el rostro.	Continuidad de la acción. Final de la música.	Pueden continuar

SALA 2 - Guión Multimedia

Libro Mural

Diseño de una instalación o módulo interactivo que muestra, promueve y da a conocer la etnia precolombina cañari, cuáles son sus fases, ubicación cronológica y forma de vida en cada una de ellas.

En estas páginas, se presenta de una forma sencilla y corta, las líneas del guión multimedia, integrando la información y el tratamiento que se le va a dar a este módulo multimedia.

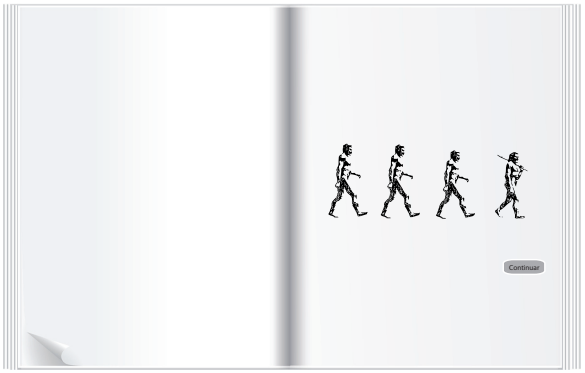


Mapa Conceptual

Desarrollado completo, muestra cómo se irá desarrollando los links o niveles de profundidad.

Para comenzar, todas las pantallas del módulo son a una dimensión de 768 X 1024 píxeles, trabajados verticalmente.

La presentación de este módulo multimedia tiene un orden para ir mostrando la información; comenzará con una animación compuesta de íconos con música de fondo. Se puede evitar la presentación presionando en la opción de “continuar”.



Pantalla principal (con animación)

Los cuatro íconos seleccionados para relacionar con las fases cañaris estará presente siempre ya que ayudan a navegar por todo el libro mural, al presionar cada uno de ellos pasará a la página del contenido multimedia de fase cañari seleccionada.

La pantalla principal, ofrece un fondo compuesto por dos fotografía en forma de pergaminos para dar la idea de un libro abierto; en el caso de las fotografías, éstas tiene un efecto semejante a las hojas de un libro real que se va modificando cuando pasan las hojas.

Existe un menú principal que permite navegar en todas las pantallas del módulo. Dicho menú contiene iconos sensibles con los que se accede a las pantallas. Todas las pantallas tienen la opción del menú principal y de links de unas con otras.

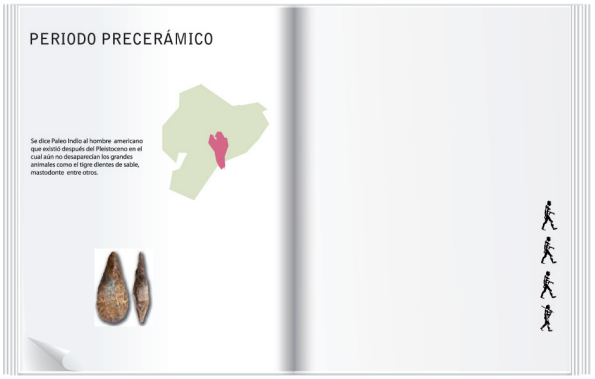
Pantalla principal y menú

Para acceder a la fase 1, se puede hacer por medio del menú principal; éste da acceso a una pantalla donde la animación principal es un globo terráqueo y un mapa en 2D del Ecuador en el cual se ubica la zona de acentamiento cañari de ese período.

Las pantallas con el mapa tiene diferentes elementos, como señalar el lugar de asentamiento

cañari con colores distintos que cambian de color y tamaño constantemente; esto se aplicará para los cuatro períodos.

En esta página además se pretende tener información textual para la ubicación cronológica, audio y video y animaciones en 2D.



Pantalla del mapa del Ecuador y resto de la presentación

Las fases que tienen presencia dentro de la etnia precolombina cañari son:

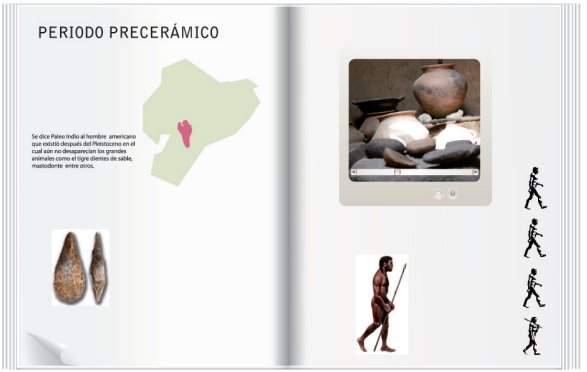
Período Precerámico
Período Formativo
Período de Desorrollo Regional
Período de Integración

Cada período o fase ofrece una opción de navegación; al acceder se puede conocer la información completa de ese período.

El texto tanto para los íconos como la información complementaria que se presentará se trabajará con un estilo tipográfico sin serif como es la Herculanum con sus variables.

En las opciones donde hay audio y video existen unos botones para controlar los mismos, éstos tienen la variable de que al presionarse cambian de color.

La tercera opción para visualizar son las animaciones. En ésta existen imágenes ilustradas realizando una actividad cotidiana.



Pantalla para mostrar audio-video y animación

Para terminar la navegación, existe la pantalla o página de registro, donde cada visitante puede a través de un marcador especial puede firmar este libro y quedar guardado. Termina con la opción de salir o volver a la pantalla principal.

Cabe mencionar que las cuatro pantallas cuenta con el mismo sistema de información y navegación, por el cual se puede acceder a todas las opciones del módulo multimedia.

La navegación, está a cargo de un guía especializado, pero el diseño está planteado para que el visitante lo navegue si lo desea, también es necesario aclarar que la sala estará ambientada y recreada para que el módulo se pueda visualizar en grupo.

SALA 3 - Guión Audiovisual

Story Board

Núm	Story	Duración	Tipo de Plano Movimiento de Cámara	Acción	Observaciones	Diálogos
1/1		5″	Plano Panorámico (PP)	El sol asoma de entre las montañas.	Aparece lentamente del fundido a negro a un PP. La música inicia en este plano.	
1/2		4″	Plano Panorámico (PP)	El sol empieza hacer su recorrido en sentido horario.	Continuidad de acción.	
1/3		60″	Plano Panorámico (PP)	Las siluetas en negro comienzan a realizar acciones de acuerdo al movimiento del solsticio de verano.	Continuidad de acción Aparece lentamente del fundido a negro a un PP. Voz en off	Los solsticios de hiemal y vernal (invierno y verano) en los que el sol alcanza sus declinaciones máxima y mínima ¡del 21 al 22 de junio para el Trópico de Cáncer y del 21 al 22 de diciembre para el Capricornio.! Justamente el Inti Raymi, la Fiesta del Sol.
1/4		60″	Plano Panorámico (PP)	Las siluetas en negro comienzan a realizar acciones de acuerdo al movimiento del solsticio de invierno.	Continuidad de acción Voz en off	A la luna se le concede funciones e influencias sobre la tierra y los hombres, influencias de carácter benéfico por lo general, pero que a veces puede convertirse en maléficos. Así por ejemplo, se dice que en luna tierna no hay que sembrar.
1/5		3″	Plano Panorámico (PP)	Se muestra una vista del Castillo de Ingapirca, Fasayñan, Pachamama, Chobshi, Culebrillas y Cojitmabo.	Continuidad de acción Aparece lentamente del fundido a negro a un PP.	
1/6		25″	Plano Panorámico (PP)	Se visualiza alrededor del castillo el paisaje que lo rodea en sus 360 grados.		

Núm	Story	Duración	Tipo de Plano Movimiento de Cámara	Acción	Observaciones	Diálogos
1/7		25″	Plano Panorámico (PP)	Se muestra una vista panorámica de 360 grados desde la cima del cerro Cojitmabo .	Aparece lentamente del fundido a negro a un PP. Voz en off	En el cerro de Cojitambo se puede evidenciar ruinas con una influencia cañari-inca con varias estructuras de piedra que se organizan alrededor de una plaza central.
1/8		25″	Plano Panorámico (PP)	Se muestra una vista panorámica de 360 grados desde la Laguna de Culebrillas.	Aparece lentamente del fundido a negro a un PP. Voz en off	Esta laguna está relacionado con la mitología cañari, la cual cuenta que los cañaris escondieron el tesoro en esta laguna.
1/9		25″	Plano Panorámico (PP)	Se muestra una vista panorámica de 360 grados desde Chobshi.	Aparece lentamente del fundido a negro a un PP.	Chobshi según los historiadores es considerado como uno de los asentamientos humanos más antiguos del Ecuador por sus ruinas que datan de hace 10 mil años aproximadamente.
1/10		25″	Plano Panorámico (PP)	Se muestra una vista panorámica de 360 grados desde la cima de la Meseta de Pachamama.	Voz en off	La meseta de Pachamama es un sitio arqueológico que esta integrado por ruinas y tumabas cañaris, que se distribuyen a lo largo y ancho de toda la meseta, en dirección este-oeste.
1/11		25″	Plano Panorámico (PP)	Se muestra una vista panorámica de 360 grados desde la cima de la montaña Fasayñan.	Aparece lentamente del fundido a negro a un PP. Voz en off	Esta montaña es considerada como pacarina, siendo el centro del origen de los cañaris.
1/12		3″	Plano Panorámico (PP)	Se visualiza alrededor del castillo el paisaje que lo rodea en sus 360 grados.	Aparece un fundido al negro y se acaba. Final de la música.	

SALA 4 - Guión Multimedia

Espejo Virtual

Diseño de un espejo virtual que muestra, promueve y da a conocer la vestimenta y artesanías cañaris.

Mapa Conceptual
Desarrollado completo, muestra cómo se irá desarrollando los links o niveles de profundidad.

Este espejo virtual tendrá la característica de mantenerse encendido todo el tiempo simulando a uno de verdad, su dimensión será de 1024 x 768 pixeles y está contemplado en una pantalla plasma de 21 pulgadas colocada en sentido vertical.

Pantalla principal

Esta pantalla que cumple con el objetivo por una parte de mostrar la realidad capturada por a través de una WebCam instalada en la parte superior de la misma, también servirá como soporte para presentar el contenido de la exposición.

Para acceder a las ventanas explicativas de cada una de las prendas establecidas, se puede hacer por medio de un sensor de proximidad que se encuentran camufladas dentro de los atuendos cañaris ubicadas en la sala frente a los espejos virtuales, además se puede agregar que todas las pantallas se presentarán en el espejo virtual en la parte superior izquierda seránde dimensión 320 x 480 píxeles.

Pantalla Principal y ventana desplegable

Esta ventana de contenidos, se activará de forma automática en el momento que el visitante acerque ya sea una prenda de vestir o una artesanía al espejo, este mensaje se concebirá de manera paralela a la imagen real permitiendo ver el contenido mediante un audio y video, basado en imágenes originales y de archivo con una narración en off, planificadas en el guión museológico para cada una de las prendas de vestir cañaris.
Las prendas de vestiry artesanías que tienen interacción con el espejo virtual son:

Poncho
Sombrero
Tupu

Cuzhma
Pollera
Zamarro
Camisa
Faja
Reboso
Sombrero De Paja Toquilla
Olla de Jatumpamba

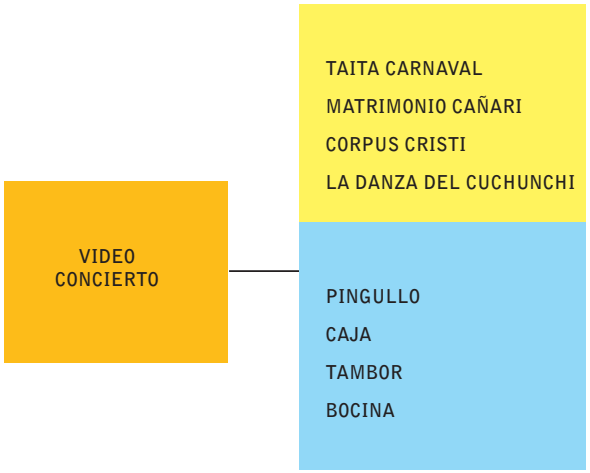
La duración del audio y video de todas prendas será de 30 segundos con la opción de que el visitante pueda interactuar con una sola prenda a la vez, frente al espejo.

Cabe mencionar que en esta ventana, por el cual se puede acceder a todos los videos no permite ningún tipo de manipulación tanto en el audio como el video, debido a que el visitante estará ubicado a una distancia prudente de la pantalla y de la campana de audio que estará anclada en el techo, consiguiendo así claridad en el mensaje tanto visual como auditivo.

SALA 5 - Guión Multimedia

Video Concierto

La presentación de este multimedia tiene dos contenidos para enseñar, los instrumentos musicales y fiestas y rituales en la misma pantalla.



Mapa Conceptual

Los temas que se expondrán serán:

Fiestas Y Rituales
Taita Carnaval
Corpus Cristi
Matrimonio Cañari
La Danza Del Cuchunchi

Intrumentos Musicales
Pingullo
Caja
Tambor
Bocina

Tablero con los botones

La intención de este multimedia es hacer que los visitantes tengan en cuenta de la importancia de esta cultura y conocer más sobre ella a través de la imagen y el audio. En los videos proyectados no existen botones para controlar el video ni audio, debido que son presentaciones cortas de 30 a 45 segundos cada una; dandole al visitante tiene la posibilidad de ver las que le interesen.

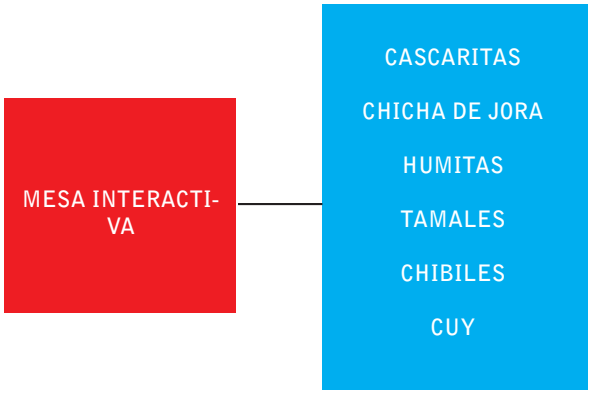
Pantalla Proyectada de 2,50 x 2,00 metros

Para terminar, la navegación permitirá al usuario la opción de una nueva acción siempre y cuando culmine la presentación seleccionada.

SALA 6 - Guión Multimedia

Mesa Interactiva

Desarrollo de un multimedia que muestra, y explica a través de experiencias como realizar los platos típicos de la zona.

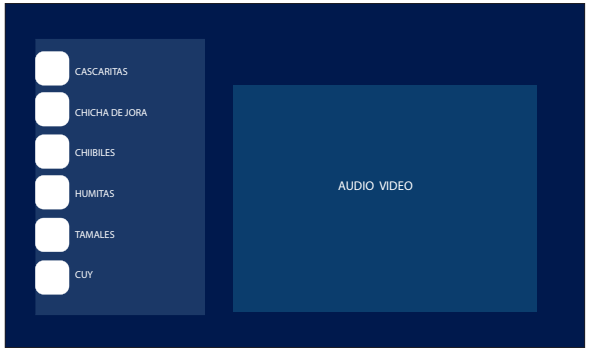


Mapa Conceptual
Desarrollado completo, muestra cómo se irá desarrollando los links o niveles de profundidad.

Para comenzar la pantalla en la touch screen manejará una dimensión de 1024 X 768 píxeles horizontal.

Los íconos de los platos típicos estarán presentes todo el tiempo en el margen izquierdo de la pantalla dando la opción de presionar cualquiera de ellos para presentará el audiovisual en el resto de la pantalla

La pantalla principal, ofrece un fondo color azul oscuro y seis íconos que estarán basados en imágenes de los platos típicos, cada ícono tiene la iniciativa de ser un link para mostrar el contenido; en el caso de estos íconos tiene un efecto que cambian de tamaño en el momento que el dedo se posiciona sobre ellos y vuelve a su estado normal.



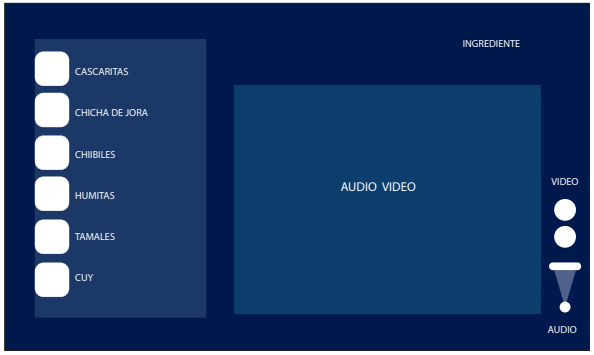
Pantalla principal

Para ver la información, se puede hacer por medio de la pantalla de elaboración de los platos típicos; en ella se presenta el audio video de personas preparando los diferentes platos típicos; en la misma ventana donde se muestra el audio video, existen unos botones para controlar el video y el audio, éstos tienen la variable de que al presionarse cambian de color.

Como información complementaria al audio y video aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla un texto en Arial 12 donde se describe los ingredientes para la elaboración de estos platos.

Los temas de contenido son:
Cascaritas
Chicha de Jora
Humitas
Tamales
Chibiles
Cuy
Cada ícono principal ofrece un audio video que tiene una duración entre 30 y 45 segundos y el visitante tiene la libertad de visualizar las que al le interesen.

La navegación se puede llevar a cabo de distintas formas y como lo desee el usuario permitiendo una nueva acción siempre y cuando culmine la presentación seleccionada.

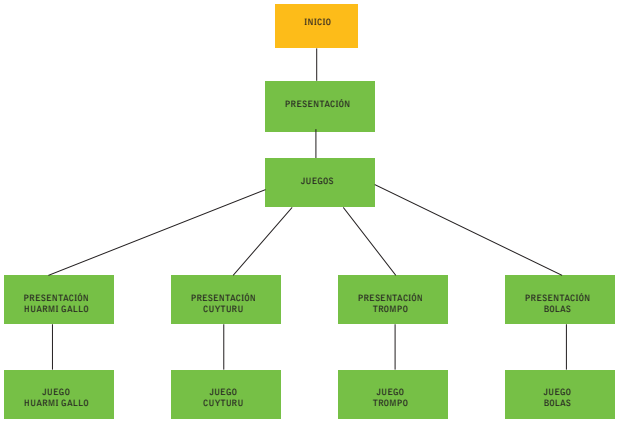


Pantalla principal y botones para controlar audio y video

SALA 7 - Guión Multimedia

Juegos

Para interactuar con este video juego el usuario necesitará de sus manos y habilidades.



Mapa Conceptual

Desarrollado completo, muestra cómo se irá desarrollando los links o niveles de profundidad.

Al ejecutar la aplicación se muestra una presentación animada, basada en los juegos reales, en la que aparecen los elementos, personajes y una voz en off realizando la introducción en tercera persona.

Pantalla principal

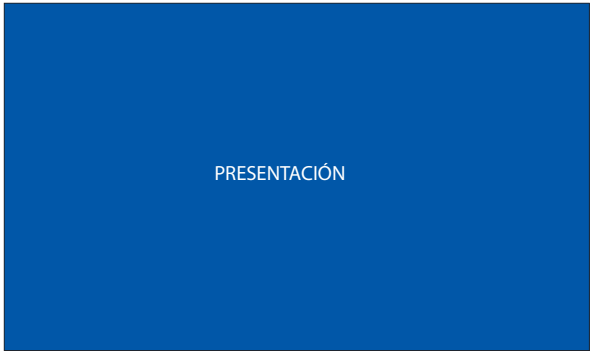
A continuación aparecerá la pantalla principal de 1024 X 768 píxeles, con los diferentes íconos de los cuatro juegos de aplicación:

El Huarmigallo.-Consiste en que el jugador tendrá que usar su dedo para que en la imagen de la pantalla asome un macana y pueda pegarle al gallo en la cabeza que se asomará en cualquier parte del entorno gráfico interactivo.

El Cuyturu.-En este juego el usuario tendrá que atrapar con una cuerda al cuy que estará correteando por toda la pantalla, el jugador tendrá que usar su dedo para que en la imagen de la pantalla asome la cuerda y pueda perseguir al cuy hasta atraparlo.

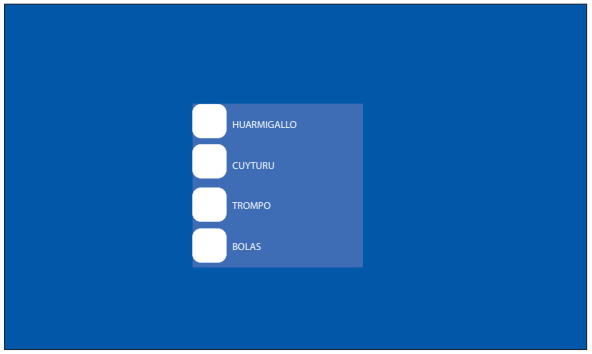
El Trompo.- Iniciará con una animación donde se hará girar al trompo y colocarlo sobre la mano para que el visitante guíe esta mano hasta una tapa de gaseosa golpeándola y enviándola lo más lejos posible.

Las Bolas.- El entorno gráfico estará compuesto 5 agujeros hacia donde el jugador tendrá que dirigir una bola a través de la tinga con el dedo que será manipulado mediante la pulsación en la pantalla. El jugador tendrá que acertar el mayor numero de bolas en un determinado tiempo.



Pantalla de presentación

El objetivo en estos cuatro juegos es obtener la mayor puntuación posible a través de la habilidad y rapidez con que el jugador pulse la pantalla táctil, todo esto se lo realizará bajo el control del tiempo que definirá la mayor o menor puntuación; este concepto se aplicará para todos los juegos.



Pantalla de Menú principal

Para optimizar la usabilidad en este video juego, el usuario podrá acceder desde la pantalla principal a cualquier juego, mediante la identificación de los mismos a través de íconos visuales y nombre sensibles al tacto; estos cuatro juegos tienen una presentación individual en la que tras el loading de carga aparecerá una contextualización del juego real con ilustraciones animadas.

Pantalla presentación juego

En esta pantalla de presentación en la parte inferior derecha existirá un botón sensible de "saltar presentación" desde el primer instante, el cual evitará la presentación al pulsar.

Los títulos de los juegos se vuelven sensibles al pasar el dedo por encima agrandándose al igual que los íconos y en el momento de pulsarlos regresan a su estado normal.

En las pantallas de los juegos aparecerán en la pare superior derecha un cronómetro, un contador de aciertos y un nivel de juego, en la parte inferior derecha se encontrará un botón de ayuda y de salir.

Pantalla juego

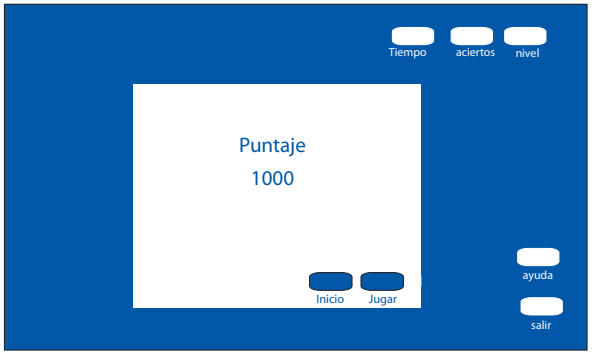
El botón de Ayuda.- mediante su pulsación dará acceso a la pantalla de ayuda.

El botón de Salir.- a través de su pulsación un mensaje de confirmación en los botones:

Ok: Cierre de aplicación
Cancelar: Vuelve al inicio del juego

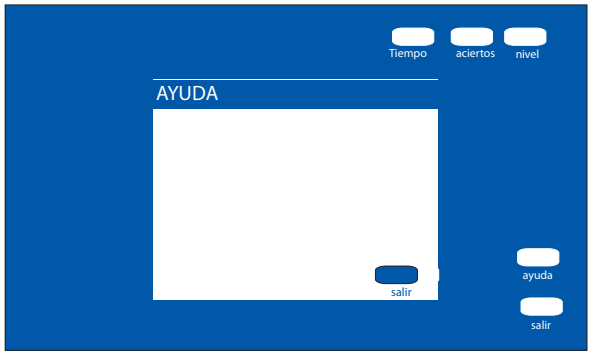
Pantalla Salir

Finalmente se presenta una frase "GAME OVER" en el momento que se acaba el tiempo de juego y se muestra una ventana con el puntaje y dos botones, ir al inicio y volver a jugar, el primero nos lleva a la página principal y el segundo recarga el juego de nuevo.



Pantalla de Puntaje

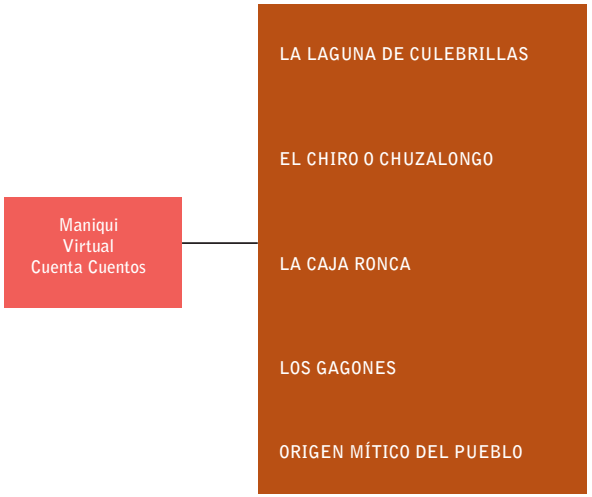
En la pantalla de ayuda aparece sobre un fondo azul oscuro el texto de yuda e instrucciones sobre el funcionamiento de la aplicación; en la parte inferior de esta ventana aparece el botón salir, que en el instante que se pulsa vuelve a la pantalla del juego, o en caso contrario se cierra la pantalla y se mantiene en la pantalla de juego.



Pantalla Ayda

Cuenta Cuentos

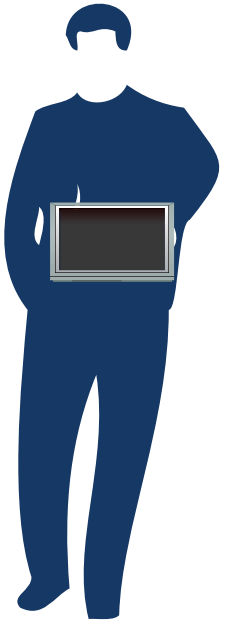
Relata mitos y leyendas cañaris que son parte de la riqueza intangible de esta cultura.



Mapa Conceptual
Desarrollado completo, muestra cómo se irá desarrollando los links o niveles de profundidad.

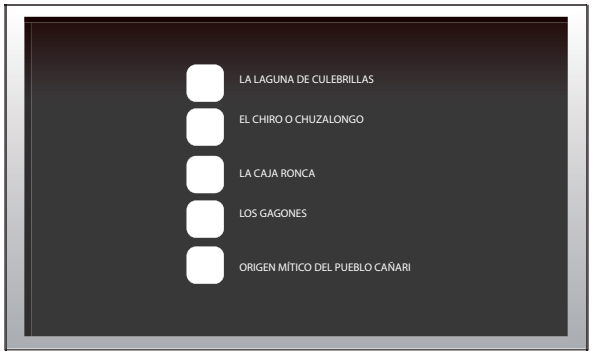
La presentación de este maniquí virtual se lo hará de una forma similar al módulo de la sala 1 con una pequeña variante que es la de inclusión de una ventana de opciones para presentar el contenido.

Este multimedia tendrá una animación continua del personaje manteniendo su posición dentro de la silueta a ser proyectada.



Pantalla Maniquí Virtual

El menú principal estará presente siempre ya que ayuda a navegar y permitir de manera directa el acceso a la información, dicho menú se desarrollará dentro de una pantalla de 1024 x 768 píxeles ofreciendo un fondo negro y dando la idea de que esta pantalla es sostenida por las manos del personaje; el menú principal tiene un efecto que se va modificando constantemente y vuelve a su estado natural cuando se posiciona el dedo sobre el ícono.



Pantalla de Menú principal

Para acceder al contenido de cada una de las leyendas, se puede hacer por medio del ícono sensible en el menú principal; éste lleva a una nueva pantalla donde la figura principal es un animación ilustrada que está sincronizada con el relato del personaje.

La pantalla de la animación tendrá simplicidad en sus formas , porque tiene diferentes elementos que son de distintos colores; además el visitante tendrá la opción de visualizar otra leyenda siempre y cuando se termine la presentación seleccionada.

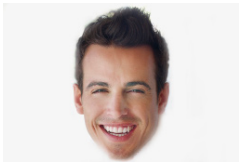
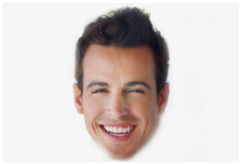
Las leyendas que tienen presencia en este multimedia son:
La laguna de culebrillas
El chiro o chuzalongo
La caja ronca
Los gagones
Origen mítico del pueblo Cañari

Cada leyenda ofrece una animación ilustrada en la ventana del menú principal basada en el guión museológico, la cual al terminar la leyenda automáticamente volverá a la pantalla inicial.
Es necesario aclarar que el personaje también cambiará de vestimenta de acuerdo a la leyenda que este vaya a relatar.

Pantalla de Ilustración Animada

SALA 8 - Guión Audiovisual

Story Board

Núm	Story	Duración	Tipo de Plano Movimiento de Cámara	Acción	Observaciones	Diálogos
1/1		30″	Primer Plano (PP)	Sonríe e inicia con el diálogo. El personaje maximiza la expresión en el rostro sobre todo sus labios.	El enfoque esta en el rostro y no existe fondo alguno en todas las tomas.	El mal aire El mal aire es una enfermedad de carácter sobrenatural, y el tratamiento es realizado por un curandero de las comunidades indígenas; en zonas pobladas por mestizos y blancos lo tratan de otra manera, ya sea con tijeras, fósforos, etc...
1/2		40″	Primer Plano (PP)	Sonríe e inicia con el diálogo. El personaje maximiza la expresión en el rostro sobre todo sus labios.	En las tomas no existiran continuidad de acción debido a que se mostrarán de acuerdo a la receta que presenten los visitantes frente a este “busto parlante”	El arco iris El tratamiento para la recuperación de los enfermos de arco iris es una cuestión de vida o muerte. Según los informantes, la mujer es más endeble; si se encuentra en cinta del arco, brebajes muy amargos tratarán de expulsar a esta especie de demonio apoderado de su cuerpo, el que ha sido bañado para su curación...
1/3		33″	Primer Plano (PP)	Sonríe e inicia con el diálogo. El personaje maximiza la expresión en el rostro sobre todo sus labios.		El espanto Generalmente, se dice que un niño esta espantado cuando llora cada momento, tiene sobresaltos, cambia de carácter, mal sueño y conducta miedosa; este padecer afecta a niños de hasta tres años y su tratamiento es diferente en cada lugar del austro ecuatoriano...
1/4		35″	Primer Plano (PP)	Sonríe e inicia con el diálogo. El personaje maximiza la expresión en el rostro sobre todo sus labios.		Fracturas El curandero especialista comienza localizando el lugar de la fractura para lo que tantea y con la ayuda del doliente determina el sector donde hay que sanar. Mediante movimientos suaves de los dedos va colocando el hueso en su debido sitio sin la ayuda de instrumental alguno...
1/5		45″	Primer Plano (PP)	Sonríe e inicia con el diálogo. El personaje maximiza la expresión en el rostro sobre todo sus labios.		La Comadrona La tarea de una comadrona es ayudar a la mujer desde los dolores del parto hasta el baño y bautizo con agua salada del recién nacido. Posteriormente regresará a los cinco días a hacer pichca a la madre...

Anexo 3
Ficha de Registro / CASA HACIENDA

INPC
Instituto Nacional de Patrimonio Cultural
Ecuador

DIRECCION NACIONAL DE INVENTARIO

BIENES INMUEBLES

FICHA DE REGISTRO DE BIENES INMUEBLES

Entidad Investigadora: INPC R6	**Denominación del Bien Inmueble** HACIENDA
Registrado por: URGILEZ ANDRÉS / MORENO LEONARDO	**Clave Catastral:** 5010303200010000 **Registro Nº:** 1/1
Fecha (DD/MM/AA): 01/01/1900	**Código de Bienes Inmuebles:** BI-03-01-02-000-000051

LOCALIZACION

Provincia: CAÑAR	**Cantón:** AZOGUES	**Ciudad:** AZOGUES
Parroquia: AZOGUES	**Calle Principal:** AV. 16 DE ABRIL	**No** S/N
	Intersección: S/N	
Urbana: X	**Recinto:**	**Comunidad:**
Rural:	**Sitio:** LA CONCORDIA	**Otros:**

Coordenadas WG584Z17S: **Norte:** 739139.000000 **Este:** 9695444.00000 **Altura** 2485.000000

REGIMEN DE PROPIEDAD

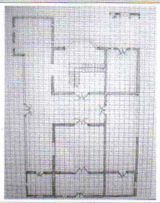
ESTATAL	
MILITAR	
MUNICIPAL	X
RELIGIOSO	
PRIVADO	
OTRO	
NO DEFINIDO	
NO	

USOS

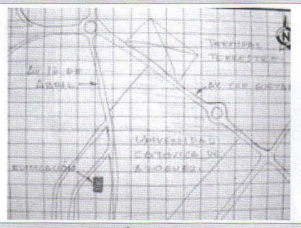
Original: VIVIENDA

Actual: OTRO

PLANTA ESQUEMÁTICA



UBICACIÓN



Área Construida: 400 **Área Terreno:** 1668

ÉPOCA DE CONSTRUCCION

Siglo		Fecha / Decada
ANTERIOR AL SIGLO – XVI		1920 /
XVI (1500 - 1599)		
XVII (1600 - 1699)		
XVIII (1700 - 1799)		
XIX (1800 - 1899)		
XX (1900 - 1999)	X	
XXI (2000 EN ADELANTE)		

ESTADO DE CONSERVACIÓN	%
Sólido	100
Deteriorado	
Ruinoso	

ACCIONES EMERGENTES RECOMENDADAS

IMAGEN FOTOGRÁFICA

VULNERABILIDAD

Naturales		Antrópicos	
SISMOS		CONFLICTO TENENCIA	
REMOCIONES EN MASA (DESLAVES)		MALAS INTERVENCIONES	
INUNDACIONES		ABANDONO	
FALLAS GEOLÓGICAS			
ERUPCIONES			
Otros: NO		Otros: NO	

INTERVENCIONES ANTERIORES

UBICACIÓN	TIPOS DE INTERVENCIÓN				ALTERACIONES	
	CONSOLIDACIÓN	RESTAURACIÓN	LIBERACIÓN	SUSTITUCIÓN		
Cimientos					Tipológicas	
Pisos					Mofológicas	
Entrepisos					Técnico Contructivas	
Cielo Rasos					Añadidos	
Estructura					Faltantes	
Muros / paredes / tabiques					**Descripción:** null	
Cubiertas						
Instalaciones						

Otros:

ESQUEMAS GENERALES

Observaciones:

Revisado por: URGILEZ ANDRÉS / MORENO LEONARDO	**Aprobado por:** GABELA CALLE MARTHA
Fecha de Revisión: 01/01/1900	**Fecha de Aprobación:** 01/01/1900

DESCRIPCION DEL INMUEBLE
Aislada con retiro, un solo cuerpo con patio frontal, en planta baja se tienen ocho habitaciones que se conectan mediante corredores interiores, en planta alta se tiene igual número de habitaciones.

DESCRIPCIÓN VOLUMÉTRICA											
ESTILO E INFLUENCIA DE LA FACHADA				**TIPO DE FACHADA**		**REMATE DE FACHADA**		**PORTAL O SOPORTAL**	
COLONIAL		**REPUBLICANO**		Recta		Alero	X	Portal PB	
Manierismo		Neo-Clásico		Ochavada		Antefijo		Soportal PA	
Barroco		Ecléctico		Curva		Antepecho		Portal y Soportal	
Rococo		Neo-Romántico		Retranqueada	X	Cornisa		**BALCONES**	
Neo-Clásico		Neo-Gotico		**PORTADA**		Balaustrada		Inluido	
Vernáculo		Modernismo		Simple	X	Cimera		Volado	
NUMERO VANOS ABIERTOS		Moderno		Compuesta		Cornisa y Alero		**ZÓCALO**	
PA		Vernáculo	X	Monumental		Tradicional		Liso	
PB		Tradicional		Inscripciones		**NUMERO DE PISOS**		Ornamentado	
MULDURAS Y ORNAMENTACIÓN:						2		Rogoso	
						COLOR		**TEXTURA**	
						CREMA		Lisa	X
								Rogosa	

TIPOLOGIA FORMAL		TIPOLOGIA FUNCIONAL		DESCRIPCIÓN FÍSICO CONSTRUCTIVO	MATERIALES DE CONSTRUCCION	ESTADO DE CONSERVACION
ARQUITECTURA MONUMENTAL CIVIL		VIVIENDA	X	CIMENTACIÓN	PIEDRA	(S) D R
ARQUITECTURA MONUMENTAL RELIGIOSA		CULTO		ESTRUCTURA	MADERA	(S) D R
ARQUITECTURA CIVIL		EDUCATIVA		MUROS/PAREDES/TABIQUES	BAHAREQUE	(S) D R
ARQUITECTURA RELIGIOSA		COMERCIO		PISOS	MADERA	(S) D R
ARQUITECTURA TRADICIONAL		SERVICIOS		ENTREPISOS		S D R
ARQUITECTURA VERNÁCULA		SALUD		CIELOS RASOS	MADERA	(S) D R
CEMENTERIOS		FUNERARIA		CUBIERTA	TEJA DE BARRO COCIDO	(S) D R
HACIENDAS	X	PRODUCTIVA		ESCALERAS	PIEDRA	(S) D R
RUTAS		RECREATIVA		VENTANAS	MADERA	(S) D R
MOLINOS		ADMINISTRATIVA		PUERTAS	MADERA	(S) D R
PUENTES		CULTURAL		PORTALES/SOPORTALES/GALERIAS	MADERA	(S) D R
PARQUES				BARANDALES	HIERRO	(S) D R
PLAZAS				INSTALACIONES	AGUA POTABLE	(S) D R
INDUSTRIAL						
TÚNELES						
Otros: NO		**Otros:** NO		**Otros:**		