



ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMATICA Y ELECTRONICA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**“ILUSTRACIONES DIGITALES SOBRE LA CULTURA
SALASACA, APLICADAS A UNA LÍNEA DE PRODUCTOS
JUVENILES”.**

Trabajo de titulación

Tipo: Proyecto técnico

Presentado para optar al grado académico de:
INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTORES

CARLOS PATRICIO CHICAIZA CAIZA
CARLOS EDUARDO COCHA APUPALO

Riobamba- Ecuador

2021



ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMATICA Y ELECTRONICA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**“ILUSTRACIONES DIGITALES SOBRE LA CULTURA
SALASACA, APLICADAS A UNA LÍNEA DE PRODUCTOS
JUVENILES”.**

Trabajo de titulación

Tipo: Proyecto técnico

Presentado para optar al grado académico de:

INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTORES: CARLOS PATRICIO CHICAIZA CAIZA
CARLOS EDUARDO COCHA APUPALO
DIRECTORA: LIC. ROSA BELÉN RAMOS JIMÉNEZ

Riobamba- Ecuador

2021

2021, Carlos Eduardo Cocha Apupalo, Carlos Patricio Chicaiza Caiza

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

Yo, Carlos Patricio Chicaiza Caiza y Carlos Eduardo Cocha Apupalo, declaramos que el presente trabajo de titulación es de nuestra autoría y los resultados del mismo son auténticos. Los textos en el documento que provienen de otras fuentes están debidamente citados y referenciados.

Como autores asumimos la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este trabajo de titulación; El patrimonio intelectual pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Riobamba, 02 de marzo de 2021



Carlos Patricio Chicaiza Caiza
050373752-0



Carlos Eduardo Cocha Apupalo
180444890-8

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMATICA Y ELECTRONICA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

El tribulan de trabajo de titulación certifica que: El trabajo de titulación: Tipo: Proyecto técnico, “Ilustraciones digitales sobre la Cultura Salasaca, aplicadas a una línea de productos juveniles”, realizado por los señores **Carlos Patricio Chicaiza Caiza, Carlos Eduardo Cocha Apupalo**, ha sido revisado minuciosamente por los Miembros del Tribunal del trabajo de titulación, el mismo que cumple con los requisitos científicos, técnicos, legales, en tal virtud el Tribunal Autoriza su presentación.

	FIRMA	FECHA
Mag. Pepita Ivonn Alarcón Parra PRESIDENTE DEL TRIBUNAL	_____	20-Agosto-2021 _____
Lic. Rosa Belén Ramos Jiménez DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	_____	20-Agosto-2021 _____
Lcdo. Fabián Alfonso Calderón Cruz MIEMBRO DEL TRIBUNAL	_____	20-Agosto-2021 _____

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida, la fortaleza y la sabiduría para poder culminar este sueño de ser un profesional. A mi Madre y a mi Padre, por su ejemplo de constancia y superación, por su esfuerzo y sacrificio con el cual me han apoyado indispensablemente dejando un lado su dolor, sus deudas, sus lujos y su bienestar por velar el mío, siendo el pilar fundamental en mi vida.

A mi hija por ser mi inspiración en cada uno de mis triunfos, junto con su madre quienes me han apoyado indispensablemente.

Dedicado a mi toda mi familia Abuelos, tíos, tías, primos, primas en especial a mis hermanos y mi tía María por su apoyo.

Carlos Patricio Chicaiza Caiza

AGRADECIMIENTO

El más sincero agradecimiento a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, por darme la oportunidad de obtener una profesión y ser una ayuda para la sociedad.

A mis maestros y compañeros que formaron parte de mi vida estudiantil, y que aportaron con sus conocimientos para poder cumplir una etapa de mi vida.

Carlos Patricio Chicaiza Caiza

TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	X
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XI
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XIII
RESUMEN.....	XIV
ABSTRACT.....	XV
INTRODUCCIÓN	XVI

CAPITULO I

1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA.....	1
1.1 Antecedentes.....	1
1.2 Justificación.....	4
1.3 Objetivos.....	4
1.3.1 <i>Objetivo general</i>	4
1.3.2 <i>Objetivos específicos</i>	4

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO	5
2.1 Salasacas	5
2.1.1 <i>Historia y religión</i>	5
2.1.2 <i>Costumbres y tradiciones</i>	5
2.1.3 <i>Ubicación y delimitación</i>	6
2.1.4 <i>Población</i>	6
2.1.5 <i>Vestimenta</i>	6
2.1.6 <i>Flora y fauna</i>	7
2.1.7 <i>Manifestaciones culturales</i>	7
2.1.7.1 <i>El varayuk o alcaldes</i>	7
2.1.7.2 <i>El carnaval (Pawkarraymi)</i>	8
2.1.7.3 <i>El caporal</i>	8
2.1.7.4 <i>Casi muzu</i>	9
2.1.7.5 <i>Inti raymi</i>	9

2.1.7.6	<i>Fiesta de los capitanes</i>	9
2.1.7.7	<i>Aya markay</i>	10
2.2	Ilustración	10
2.2.1	Géneros de la ilustración	11
2.2.1.1.	<i>Editorial</i>	11
2.2.1.2.	<i>Técnico científico</i>	11
2.2.1.3.	<i>Narrativa</i>	11
2.2.1.4.	<i>Publicitaria</i>	11
2.2.2	Tipos de ilustración	12
2.2.2.1.	<i>Conceptual</i>	12
2.2.2.2.	<i>Literal</i>	12
2.2.3	Importancia de la ilustración	12
2.2.4	Uso de la ilustración	13
2.2.5	Estilos de ilustración	14
2.2.5.1.	<i>Abstracto</i>	14
2.2.5.2.	<i>Geométrico</i>	14
2.2.5.3.	<i>Realista</i>	14
2.2.5.4.	<i>Hiperrealista</i>	15
2.2.5.5.	<i>Caricaturesco</i>	15
2.2.6	Técnicas de ilustración	15
2.2.6.1.	<i>Ilustración manual</i>	15
2.2.6.1.1	<i>Las técnicas secas</i>	16
2.2.6.1.2	<i>Las técnicas húmedas</i>	16
2.2.6.2.	<i>Ilustración digital</i>	16
2.2.6.2.1	<i>Vectorial</i>	17
2.2.6.2.2	<i>Mapa de bits</i>	17
2.2.7	Lenguaje visual	18
2.2.8	Peso visual	18
2.2.9	Composición	20
2.2.9.1	<i>Elementos de composición</i>	20
2.2.9.2	<i>Leyes compositivas del diseño</i>	21
2.2.9.3	<i>Niveles de síntesis o abstracción</i>	22
2.2.9.4	<i>Color</i>	24
2.2.9.3.1	<i>Colores cálidos y fríos</i>	25
2.2.9.3.2	<i>Colores primarios, secundarios y terciarios</i>	25
2.2.9.3.3	<i>Armonía de color</i>	25
2.2.10	Serigrafía	26

2.2.11	<i>Objetos utilitarios</i>	26
2.2.12	<i>Marca</i>	27

CAPITULO III

3.	MARCO METODOLÓGICO	28
3.1	Métodos	28
3.1.1	<i>Método inductivo</i>	28
3.1.2	<i>Método deductivo</i>	28
3.2	Técnicas	28
3.2.1	<i>Fichas de observación</i>	28
3.2.2	<i>Encuesta</i>	29
3.2.3	<i>Cuestionario</i>	29
3.3	Instrumentos	30
3.3.1	<i>Ficha de observación</i>	30
3.4	Metodología del diseño	31
3.4.1	<i>Ficha de síntesis grafica</i>	32
3.5	Metodología de marca	33

CAPITULO IV

4.	MARCO DE RESULTADOS	34
4.1	Encuesta	34
4.2	Ficha de observación	43
4.3	Desarrollo gráfico	54
4.3.1	<i>Creación de marca de productos gráficos</i>	54
4.4	Proceso de cración de las ilustraciones	60
4.5	Aplicación de las ilustraciones	73
	CONCLUSIONES	76
	RECOMENDACIONES	77

GLOSARIO

BLIBIOGRAFIA

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1-2: FLORA Y FAUNA.....	7
--------------------------------------	----------

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1-2:	PLUMAS DE CARTÓN.....	11
FIGURA 2-2:	NESTEA X NAPOLEON.....	12
FIGURA 3-2:	OLMEC COLOSSAL HEADS.....	12
FIGURA 4-2:	TACOS.....	17
FIGURA 5-2:	FRIDA KAHLO AND VINCENT VAN GOGH.....	18
FIGURA 6-2:	THE WOLFMAN	19
FIGURA 7-2:	SÍNTESIS EN DIBUJO LINEAL.....	22
FIGURA 8-2:	SÍNTESIS DEL CONTORNO.....	22
FIGURA 9-2:	SÍNTESIS EN SILUETAS.....	23
FIGURA 10-2:	FONDEADO.....	23
FIGURA 11-2:	SOMBREADO.....	23
FIGURA 12-2:	NEGATIVO.....	24
FIGURA 13-2:	FRAGMENTADO O FORMAS.....	24
FIGURA 14-2:	GEOMÉTRICO Ó RECTILÍNEO.....	24
FIGURA 1-3:	FICHA DE OBSERVACIÓN	31
FIGURA 2-3:	FICHA DE SÍNTESIS GRAFICA	32
FIGURA 1-4:	FICHA DE OBSERVACIÓN.....	43
FIGURA 2-4:	FICHA DE OBSERVACIÓN.....	44
FIGURA 3-4:	FICHA DE OBSERVACIÓN.....	45
FIGURA 4-4:	FICHA DE OBSERVACIÓN.....	46
FIGURA 5-4:	FICHA DE OBSERVACIÓN.....	47
FIGURA 6-4:	FICHA DE OBSERVACIÓN.....	48
FIGURA 7-4:	FICHA DE OBSERVACIÓN.....	49
FIGURA 8-4:	FICHA DE OBSERVACIÓN.....	50
FIGURA 9-4:	FICHA DE OBSERVACIÓN.....	51
FIGURA 10-4:	FICHA DE OBSERVACIÓN.....	52
FIGURA 11-4:	FICHA DE OBSERVACIÓN.....	53
FIGURA 12-4:	FICHA DE OBSERVACIÓN.....	54
FIGURA 13-4:	MANUAL DE MARCA.....	55
FIGURA 14-4:	MANUAL DE MARCA.....	56
FIGURA 15-4:	MANUAL DE MARCA.....	56
FIGURA 16-4:	MANUAL DE MARCA.....	57
FIGURA 17-4:	MANUAL DE MARCA.....	57
FIGURA 18-4:	MANUAL DE MARCA.....	58

FIGURA 19-4: MANUAL DE MARCA.....	58
FIGURA 20-4: MANUAL DE MARCA.....	59
FIGURA 21-4: MANUAL DE MARCA.....	59
FIGURA 1-4: MATRIZ MODULAR.....	60
FIGURA 2-4: MANUAL DE MARCA.....	61
FIGURA 3-4: MODULAR 1.	62
FIGURA 4-4: MODULAR 2.	63
FIGURA 5-4: MODULAR 3.	64
FIGURA 6-4: MODULAR 4.	65
FIGURA 7-4: MODULAR 5.	66
FIGURA 8-4: MODULAR 6.	67
FIGURA 9-4: MODULAR 7.	68
FIGURA 10-4: MODULAR 8.	69
FIGURA 11-4: MODULAR 9.	70
FIGURA 12-4: MODULAR 10.	71
FIGURA 13-4: MODULAR 11.	72
FIGURA 14-4: APLICAIÓN SWEATSHIRT.....	73
FIGURA 15-4: APLICACIÓN TOTE BAG.....	73
FIGURA 16-4: APLICACIÓN GORRA.....	74
FIGURA 17-4: APLICACIÓN ACCESORIO.	74
FIGURA 18-4: APLICACIÓN SKATEBOARD.....	75

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1.4: RESULTADOS DE LA PREGUNTA 1.....	35
GRÁFICO 2.4: RESULTADOS DE LA PREGUNTA 2.....	36
GRÁFICO 3.4: RESULTADOS DE LA PREGUNTA 3.....	37
GRÁFICO 4.4: RESULTADOS DE LA PREGUNTA 4.....	38
GRÁFICO 5.4: RESULTADOS DE LA PREGUNTA 5.....	39
GRÁFICO 6.4: RESULTADOS DE LA PREGUNTA 6.....	40
GRÁFICO 7.4: RESULTADOS DE LA PREGUNTA 7.....	41
GRÁFICO 8.4: RESULTADOS DE LA PREGUNTA 8.....	42

RESUMEN

El objetivo de este trabajo de titulación fue crear ilustraciones digitales sobre temáticas de la cultura Salasaca para aplicarlos a una línea de productos juveniles, para lo cual se realizó abstracciones y composiciones gráficas de su vivir diario y sus manifestaciones culturales. Para lograr un trabajo autónomo se realizó una síntesis gráfica de los emblemas, fenómenos, manifestaciones como: religión, costumbres, tradiciones, comportamientos, de los cuales se extrajo varios rasgos que se usaron como recursos para la elaboración de la marca e ilustraciones, las fichas de observación permitieron registrar y organizar la información de forma técnica, las encuestas permitieron obtener información específica, concreta y funcional del grupo involucrado. Los resultados obtenidos fueron composiciones gráficas con características e identidad cultural del pueblo Salasaca, para la creación de las gráficas digitales se utilizó softwares como Adobe Photoshop e Illustrator. Se concluye que el pueblo Salasaca a través de las manifestaciones culturales tiene un legado que vivirá de generación en generación. Se recomienda a los diseñadores considerar la ilustración como una disciplina importante en el ámbito del diseño y la comunicación, a su vez reconocer a nuestras culturas ecuatorianas para establecer nuevos proyectos y no recurrir a las de otros países.

Palabras clave: <DISEÑO GRÁFICO> <ILUSTRACIÓN DIGITAL> <CULTURA SALASACA>
<MARCA> <COMPOSICIÓN GRÁFICA>



Título acreditado por:
**HOLGER GERMAN
RAMOS UVIDIA**

1166-DBRA-UPT-2021

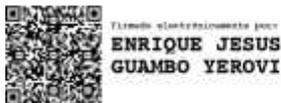
2021-05-25

Abstract

The aim of this research was to create digital illustrations about Salasaca culture topics to apply them into a line of youth products, in order to make abstractions and graphic compositions of their daily life and their cultural expressions. In order to achieve an autonomous work, we made a graphic synthesis of the emblems, phenomena, expressions such as: religion, customs, traditions, behaviors, extracting several features that were used as resources for the development of the brand and illustrations. The observation cards allowed us to record and organize the information in a technical way, the surveys allowed us to obtain specific, precise and functional information from the involved group. These results were graphic compositions with characteristics and cultural identity of Salasaca people. For the creation of the digital graphics we used software such as Adobe Photoshop and Illustrator. We conclude that Salasaca people through cultural expressions have a legacy that will live from generation to generation. We recommend designers to consider illustration as an important discipline in the field of design and communication, as well as to recognize our Ecuadorian cultures to establish new projects and not to resort to those of other countries.

KEYWORDS:

GRAPHIC DESIGN / DIGITAL ILLUSTRATION / SALASACA CULTURE / BRAND / GRAPHIC COMPOSITION.



INTRODUCCIÓN

La cultura es un patrimonio muy importante en la sociedad, sin duda los pueblos ancestrales son civilizaciones que guardan a lo largo de su historia aspectos distintivos que los diferencian de los demás, existen formas de diferenciar una cultura de la otra como son: vestimenta, religión, gastronomía, tradiciones, comportamiento. Las civilizaciones ancestrales tienen como valor importante prevalecer su forma de vida en la antigüedad y no sucumbir ante la globalización y al desarrollo para salvaguardar sus raíces. En la actualidad se ha visto vulneradas varias culturas del país por falta de difusión y pérdida de importancia de la sociedad sobre los pueblos ancestrales. Los miembros de las sociedades con mayor edad son los encargados de compartir con los miembros de menor edad, este conocimiento es muy importante para la formación de su conocimiento en la práctica y en lo mental que servirá para compartir con las demás generaciones siendo esta parte importante en la supervivencia de una cultura. Los adolescentes son una parte fundamental en establecer una difusión correcta de conocimientos ancestrales, pero se ha evidenciado la disminución de interés de los miembros más jóvenes de la comunidad por la adaptación de modismos de otras culturas modernas dejando a un lado sus propias costumbres siendo este un riesgo para la cultura en perder su identidad que lo caracteriza y lo diferencia de los demás.

La difusión cultural en una sociedad es importante, puesto que ayuda al desarrollo de una historia más relevante y ayuda al crecimiento del sector. El turismo puede ser un ingreso económico muy importante para una cultura ancestral que de ser aprovechada servirá para un mejor desarrollo como sociedad. El establecer estrategias para una difusión cultural acertada es importante para captar el interés de las sociedades que no pertenecen a la cultura y enriquecer su conocimiento de la misma. Es importante adaptar nuevos medios de comunicación visual para una mejor recepción del mensaje que se quiere difundir que será importante para que la cultura pase de generación en generación.

Los Salasacas son una cultura muy rica en conocimientos ancestrales que son representativos en nuestro país es muy importante salvaguardar todos sus conocimientos y mantenerlos vivos con el paso del tiempo.

El presente trabajo de titulación está dirigido a: “Ilustraciones digitales sobre la Cultura Salasaca, aplicadas a una línea de productos juveniles”, puesto que, se evidencia una notable disminución en la difusión de aspectos culturales de los Salasacas no adquiriendo la importancia debida como una de las culturas más importantes de país, así pues el valor que debe tener la difusión de la cultura es un aspecto importante para resguardar las tradiciones ancestrales para que prevalezcan al paso del tiempo y salvaguardar todos los que engloba a la cultura Salasaca.

El documento tiene como una estructura debidamente establecida que se divide en 4 capítulos. Capítulo I, Diagnóstico del problema, se presenta notoriamente la problemática planteada a

indagar, seguida de la debida justificación, así mismo se establecen el objetivo general y objetivos específicos. Capítulo II, Examinación de la información recopilada, se establecen todos los conceptos generales con información relevante para el proyecto con un amplio conocimiento sobre la investigación. Capítulo III, Marco Metodológico, se presentan las técnicas, instrumentos, Metodología de diseño y Metodología de Marca, que se utilizan para la aplicación en el desarrollo de la presente investigación. Capítulo IV, Marco de Resultados, producidos de la investigación y exposición de los instrumentos metodológicos utilizados, el análisis de abstracciones y las propuestas finales de diseño con sus correspondientes conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO 1

1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

1.1 Antecedentes

Se conoce la ilustración como la disciplina encargada de representar a una idea o un texto escrito a través del dibujo o de imagen, estas representaciones gráficas son utilizadas en la comunicación entre pueblos, un ejemplo de esto puede ser aquellas utilizadas desde antes de la invención de la escritura en Egipto a través de los jeroglíficos.

La ilustración ha ayudado desde tiempos antiguos a poder representar signos, gráficas o composiciones que son pertenecientes a una misma cultura siendo estas características importantes que las diferencian de las demás. En el ámbito del diseño, la ilustración es una potente herramienta que sirve de soporte al hecho comunicativo, ya que es reclamo visual, portadora de significados y captadora de miradas, mostrándose como un recurso fundamental para cualquier estrategia que persiga la emisión de un mensaje. La disciplina de Ilustración suscita hoy un interés renovado: desde libro infantiles, novelas gráficas, animación, libros, juguetes, videojuegos y moda, así como la publicidad, el diseño, los medios de comunicación y cualquier manifestación.

Los ilustradores producen contenidos tanto conceptuales como narrativos para múltiples medios y contextos. Hoy en día los ilustradores afrontan la revolución digital y global de las comunicaciones mediante la combinación de numerosas técnicas y formatos tradicionales y digitales, en ese sentido, la ilustración digital ha evolucionado la ilustración tradicional con una amplia cantidad de herramientas que ayudan al ilustrador poder transformar las ideas mentales en ilustraciones reales, el uso de diferentes herramientas hace que las ilustraciones se mejoren o tengan un mejor acabado y se presente de mejor manera en su presentación final. La ilustración digital a hecho que las producciones sean más rápidas y más prácticas, además que se adaptan a los nuevos formatos digitales.

Por otro lado, es importante mencionar la intervención de la cultura en la sociedad, las culturas son patrimonio al sector que pertenecen, hacen que estas comunidades que tienen una cultura propia puedan ser diferente al ser humano común. Las culturas son patrimonios invaluable son las encargadas de difundir o transmitir de generación en generación para su conservación y salvaguardar sus tradiciones o rasgos culturales que los hacen representativos de acuerdo a las actividades que involucran a su cultura.

En el caso de la cultura Salasaca al igual que otras culturas tiene sus propias costumbres, entre ellas podemos mencionar: el Corpus Cristi o también conocido como Inti Raimy que hace referencia la celebración de la cosecha y agradecimiento al Sol, a su vez mantiene relación sus

creencias en las prácticas agrícolas, el respeto a la tierra es evidente la consideran como un ser vivo creador de vida. Algunos símbolos como, el cóndor considerado el Dios de la paz y se encuentra comúnmente en los tejidos que realizan, posee una leyenda sobre esta ave donde el cóndor se enamora de una mujer y de que esas uniones nacieron los primeros indígenas Salasacas, además el águila es considerada como el dios de la fuerza así como también de la rebeldía y sus plumas se usan para adornar la vestimenta de los danzantes en las fiestas del Inti Raymi. El respeto al más anciano, un valor que combaten por conservar, especialmente los jóvenes, la muerte de un miembro de la comunidad otra costumbre característica se realizan ceremonias y rituales muy rígidos, las personas que convivieron con él deben preparar comida y bebida (Masaquiza, 2017, pp.29-30).

En conjunción, utilizar la ilustración un recurso o atractivo y efectivo para la difusión de este tipo de temáticas se ha convertido en una estrategia para la difusión y de estas temáticas. Tal es el caso de Jessica Guamán (2019) a través de su propuesta “LA ILUSTRACIÓN COMO APOORTE AL FORTALECIMIENTO DE LA CULTURA INDÍGENA DE TOMABELA”, expone datos acerca de la historia de la cultura Tomabela, sus tradiciones, sus leyendas, su vestimenta, y sus costumbres, características atractivas que permiten obtener la atención de los lectores, lo que ayuda a incrementar el nivel de aprendizaje en nuestro público objetivo (Guamán, 2019, p.69). Ayala (2019) “LA ILUSTRACIÓN Y SU APOORTE AL RECONOCIMIENTO DE LA HISTORIA INCAICA EN EL ECUADOR”. Concluye: El análisis a las ilustraciones a las culturas como la realizada a la cultura china vemos como la identidad se mantiene a través de los milenios sin cambio alguno, y sienta parte de la cultura actual, con el análisis de las ilustraciones de personajes de la cultura Inca, vemos que no ha sido muy implementada en la actualidad, que no son reconocibles en las generaciones actuales. Finalmente, Aucancela (2017) “DISEÑO DE UN LIBRO ILUSTRADO PARA REPRESENTAR LA IDENTIDAD DE LA CULTURA CAÑARI”. Concluye: Se diseña el libro “Cañarí, un acercamiento a su identidad”, cuyas ilustraciones se aproximan a la fantasía o ficción, su contenido es expuesto de forma concreta y fundamental, las formas representan sus rasgos característicos y los colores enaltecen a cada uno de los temas expuestos, es decir, un libro cuyo aspecto visual y textual incita al estudio y descubrimiento de esta Cultura.

Esto es sólo una muestra de la creencia para crear y transformar la cultura e ir perfeccionándola indefinidamente, difundir la cultura Salasaca, utilizando el recurso de la ilustración es una estrategia para transmitir el mensaje, la ilustración se convierte en un recurso de potencia, por su capacidad atractiva, añadiendo a esto que se puede llevarlo a cabo mediante técnicas digitales la hace apta para cualquier formato.

1.2 Planteamiento del problema

La cultura Salasaca, tiene una desvalorización cultural, presenta una falta de difusión e interés en las nuevas generaciones, las que son principalmente las encargadas de transmitir y mantener vivas sus creencias, costumbres y tradiciones.

Ante esta problemática, el presente proyecto pretende resolver la interrogante ¿Es posible fortalecer el valor de la cultura Salasaca, a través de ilustraciones digitales que la representen, aplicándolas a una línea de productos juveniles?, en respuesta, y como se mencionó antes, la ilustración digital, además, de ser un recurso efectivo en la transmisión de mensajes visuales, resulta un recurso atractivo para público joven y se puede adaptar a cualquier formato de preferencia de este público.

El no salvaguardar las creencias, costumbres y tradiciones de una cultura es perder un patrimonio cultural, es perder la identidad cultural que identifica a diversos pueblos o comunidades ancestrales.

El desarrollo cultural en el pueblo Salasaca ha disminuido de manera clara por falta de interés de los jóvenes del sector quienes al ser una nueva generación son ellos encargados de captar y transmitir las actividades ancestrales que envuelven a la cultura Salasaca, la juventud de la comunidad ha ido perdiendo el interés por sus raíces y han adaptado modismos de otras culturas dejando a un lado las de su cultura, es así como se pone en peligro la transmisión de conocimientos culturales que hace que las culturas sigan vivas de generación en generación y tener una supervivencia en el transcurso del tiempo.

En la comunidad Salasaca se ha notado una disminución en sector turístico por no saber aprovechar los recursos culturales que la misma tiene con sus tradiciones, costumbres y creencias que de ser explotadas serían un atractivo turístico de alto potencial por ser una cultura con una alta riqueza cultural y se vería beneficiada la comunidad con mejores ingresos económicos para un mejor desarrollo.

Al no haberse realizado una intervención donde se transmita el mensaje cultural a la sociedad ha hecho que se pierda el interés sobre visitar el sector y como resultado una disminución notoria en el ámbito turístico siendo este un recurso que serviría para un mejor desarrollo para mejorar la óptica de dar a conocer su cultura y todo lo que interviene en la conservación y transmisión de la cultura Salasaca.

Las nuevas generaciones han absorbido nuevos modismos o características de otras culturas y han dejado perdido el interés de conocer y absorber sus características culturales para poder desarrollarlas para transmitirla a la siguiente generación perdiendo el ciclo que mantendrá viva la cultura Salasaca. El perder su identidad cultural es rechazar a sus creencias, costumbres y tradiciones que producirán la desaparición de una cultura, que en una sociedad es importante tener culturas ancestrales que se mantienen vivas para poder mostrar a los demás como se

desarrollaba la vida antes de la colonización. La aparición de nuevas tecnologías a su vez ha producido que se pierda ciertos procesos manuales que la cultura la ha realizado desde la antigüedad, el fácil acceso a la información también ha hecho que los jóvenes de la comunidad muestren el interés sobre otras culturas más actuales y pierdan el interés por la que pertenecen.

1.1.1. Prognosis

El no motivar a las nuevas generaciones a no transmitir el mensaje sobre su cultura y mantenerla en la palestra hará que se desaparezca una cultura de mucha importancia para el país y principalmente el entorno en la que se encuentra, perdiendo un patrimonio nacional a nivel cultural.

1.3 Justificación

Se considera importante la aplicación de ilustraciones con temática específica de la cultura Salasaca ya que, a través de estas podrán difundir, la historia, el origen, formas de vida más allá de los territorios donde esta se desenvuelve, logrando el reconocimiento de la cultura en la sociedad. Además, de crear un sentido de pertinencia en los jóvenes, haciéndolos responsables de salvaguardar la cultura y transmitirlos a las futuras generaciones.

La motivación de este proyecto radica en el interés de los autores por realizar un aporte en la identidad cultural de los jóvenes, por lo cual se ha propuesto la aplicación ilustraciones digitales en una línea de productos de preferencia al mismo tiempo poner en práctica algunas disciplinas del diseño gráfico estudiadas a lo largo del a carrera como: ilustración, manejo softwares, identidad corporativa, diseño básico, fotografía, marketing y el packaging.

1.4 Objetivos

1.4.1 *Objetivo general*

Crear ilustraciones digitales sobre temáticas de la cultura Salasaca, a través del estudio de la misma y aplicarlos a una línea de productos juveniles.

1.4.2 *Objetivos específicos*

- J Reunir información acerca de la cultura Salasaca para determinar las temáticas a ilustrarse. 📄
- J Analizar la gráfica inmersa en las manifestaciones de la cultura Salasaca para determinar los elementos gráficos que se incluirán en las ilustraciones.
- J Determinar los soportes donde se va aplicar las gráficas.
- J Producir las ilustraciones por medio de la técnica digital para aplicarla a la línea de productos juveniles.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Salasacas

En la provincia de Tungurahua, en el cantón San Pedro de Pelileo se encuentra ubicado el pueblo Salasaca la cual está rodeada de herencia cultural de sus antepasados manteniendo viva las creencias míticas y simbólicas como es, el sol, la luna, la lluvia las montañas, la tierra, el agua, etc. Tradiciones y costumbres culturales que les caracterizan como pueblo étnico que se mantiene hasta la actualidad (Torres,2019).

Salasaca se identifica por su actividad artesanal y agraria que se ha convertido en una herencia ancestral que se mantiene de generación en generación, este pueblo utiliza técnicas propias y diferentes a las otras parroquias del cantón, pues su desarrollo económico se basa en su entorno natural, las actividades más frecuentes son: artesanal con el 10%, construcción en un 30% son la agricultura en un 60% (Masaquiza, 2017, p.31).

2.1.1 *Historia y religión*

Algunos escritores consideran que su origen es Aymara, perteneciente a la sociedad Inca, son mitimaes traídos por los Incas del Lago Titicaca, situados en las zonas altas de Bolivia, llegaron caminando desde las cercanías del lago Titicaca asentarse a las cercanías del Volcán Tungurahua. Sin embargo, según comuneros los Salasacas son originarios de Ecuador de origen Puruhá Panzaleo quienes estuvieron asentados en esta región incluso antes de la estabilización del imperio de los incas (Proaño,2015, p.10).

2.1.2 *Costumbres y tradiciones*

La cultura Salasaca revive sus costumbres rindiendo tributo los elementos de la naturaleza como son la luna, el sol, las montañas y la tierra debido a que son los elementos indispensables para los cultivos y el desarrollo de la vida, a pesar de que la evangelización representó la pérdida de esta relación cósmica, el pueblo aún conserva cierto vínculo con estas creencias en sus prácticas agrícolas, le atribuye el respeto a la tierra, consideran como un ser vivo creador de vida, muestra de ello es el respeto que le tienen al cerro Teligote y al Quilchi. Otra de las costumbres que guardan los Salasacas es el respeto al más anciano, valor que lucha por conservar, especialmente en los jóvenes (Proaño,2015, p.29).

El cóndor en la comunidad Salasaca es el Dios de la paz y se encuentra constantemente en los tejidos que realizan, posee una leyenda sobre esta ave en la que el cóndor se enamora de una mujer y de que esas uniones nacieron los primeros indígenas Salasacas. Las creencias del pueblo, el cóndor es el dios, quien protege y guía al pueblo. El águila es considerado el dios de

la fuerza y rebeldía, vive en los quebradas y barrancos de la comunidad de Salasaca . Sus plumas se usan para adornar la vestimenta de los danzantes en las fiestas del Inti Raymy, y sus patas se usan para realizar cuchillos tradicionales para descascarar el maíz y hacer pijuano para usarlos como instrumentos musicales para las fiestas (Masaquiza, 2017, pp.29-30). La muerte de un miembro de la comunidad Salasacas se realizan ceremonias y rituales muy rígidos, pues la persona que ha fallecido debe ser velado en su casa durante dos noches y tres días, mientras que las personas que convivieron con él deben preparar comida y bebida para todas las personas que acompañan al velatorio, especialmente preparan una colada conocida con el nombre de yana api, que se reparte en el velatorio, de esta manera el difunto se convierte en un anfitrión generoso. Se debe considerar además que antes de colocarlo en el féretro, el difunto es bañado por uno de sus hijos, o en ausencia de ellos por una nuera para consecutivamente vestirlo con el traje tradicional (Masaquiza, 2017, p. 30).

2.1.3 Ubicación y delimitación

Salasaca se localiza en la Sierra, en una zona arenosa alinderando con el cantón Pelileo cercanías del cerro Teligote, se encuentra cerca de Ambato a 13 kilómetros. Los límites del pueblo de Salasaca son al Norte Parroquia El Rosario, Sur Parroquia Benítez, al Este Parroquia García Moreno y La Matriz Oeste: Parroquias Totoras (Masaquiza, 2017, p. 28).

2.1.4 Población

En el último censo realizado del INEC, Censo 2010, la población total de la comunidad salasaca es de 5.886 personas, en la cabecera parroquial se encuentran 480 personas que representan el 9% y en el resto de la parroquia se encuentran 5.406 que representan el 91% de la población total (PDOT,2015).

La cantidad por género en masculino representa el 47,29% mientras que en femenino representan el 52,70%. Por grupos de edad la población infantil menores a 10 años de edad representa el 17.29 %, la población de jóvenes de 15 a 29 años es significativo representa el 29.59%, los adultos de 30 a 49 años representan el 13.01%, los adultos de 50 a 64 años representan el 10.83% y las personas mayores de 65 años y más representan el 8.56% de la población total (PDOT, 2015, p.58).

2.1.5 Vestimenta

La vestimenta en los hombres está conformada de un pantalón blanco para uso diario, anteriormente utilizaban el pantalón de hierbabuena, tiene un bordado en el boltapié, pero actualmente su utilización es para días especiales como celebridades de matrimonio, también usan dos ponchos, un blanco que llevan dentro y otro negro para el exterior, un rebozo morado

que sirve como bufanda en el cuello, sombrero blanco que los mayores utilizan a diario, a diferencia de los jóvenes que lo usan solo para las celebridades importantes, en la cadera tienen una faja de lana que se la conoce también como chumbi. En la vestimenta femenina se compone por un anaco negro con cuatro dobles a la derecha que simboliza los 4 solsticios del sol, se sostiene por un faja llamada huarmito chumbi, una blanca lishta y otra oscura que cubre la espalda, las que se sostienen con el tupo o topo, peche jergueta (blusa recogida con tupos), además utilizan collares costosos en el cuello (Masaquiza, 2017, p.32).

2.1.6 Flora y fauna

La cultura Salasaca hace uso de la naturaleza que existe en el sector como son los colorantes naturales, se usan diversas plantas que se encuentran en el cerro llamado Teligote el cual está lleno de fauna y flora, las plantas que se obtiene son: Kulkis, pumamaki, chulkis, entre otras que viven en el sector, el área en cual los Salasacas viven es arenoso en donde se produce la kochinilla, utilizado para los obtener los tintes naturales (Jácome, 2014, pp.28-29).

Recurso bajo presión	Especies identificadas por la población	Frecuencia de observación	Causa de la degradación
Flora	Sacha capuli	Escaso	Transformación de hábitats de especies animales y vegetales silvestres a cultivos o asentamientos humanos.
	Quishuan	Escaso	
	Panamacui	Escaso	
Fauna	Chucuri	A veces	Transformación de hábitats de especies animales y vegetales silvestres a cultivos o asentamientos humanos.
	Raposa	A veces, en la noche	
	Ratón de pítamo	Frecuente	
	Zorrillo	A veces	
	Tórtolas	Frecuente	
	Guarín	Rara vez	
Conejos	Cada vez menos		

Tabla 1-2: Flora y Fauna

Fuente: Equipo Técnico Consultor

2.1.7 Manifestaciones Culturales

La Cultura Salasaca se identifica por su herencia ancestral compuesta por la tradición agraria y artesanal resaltando sus tejidos de lana y tapices, además de la cosmovisión andina sujeta con las manifestaciones culturales en base al calendario inca y las prácticas atadas al entorno natural y su relación con el mismo, que aportan a su desarrollo económico y mantención de sus creencias (Torres, 2019, p.23).

2.1.7.1 El Varayuk o Alcaldes

Esta celebración tradicional del Pueblo Salasaka, nombra al Alcalde (ApuVarayuk), protagonista importante que tiene a compromiso varias fiestas tradicionales en el pueblo, inicia el primero de enero con la designación de un Alcalde principal y alcaldes secundarios, el Cura Párroco es el encargado de nombra a los alcaldes los cuales reciben una vara cada uno, esta tiene un significado de jerarquía y de mando, conjuntamente con los alcaldes se nombra un Fiscal a quien se le entrega un arial, es un látigo de cuero con el cual tiene que hacer cumplir la labor que tienen que realizar los alcaldes durante el año. Finalizada la misma y la designación de los personajes que estarán cargo durante todo el año salen a la plaza central a festejar con la banda tradicional de pueblo para posterior ir a las distintas casas a seguir con el festejo, el dos de enero, el ApuVarayuk, los alcaldes y el fiscal, junto con la banda de pueblo se dirigen donde el anterior Alcalde con alimentos para festejar (PDOT, 2015, p.78).

2.1.7.2 El Carnaval (PawkarRaymi)

Es una celebración que se encuentra relacionada al ritual agrícola de los granos tiernos, tiene un significado importante, inicia tres días antes de la fecha señalada con la preparación de la chicha, panes pequeños llamados “cala” y comidas tradicionales, en esta celebración bailan los danzantes al son del pingullo y el bombo. Los danzantes se constituyen en hijos del Alcalde, ellos se convierten en taita y mama. Un personaje importante de la fiesta es el Pendonero, que junto con los alcaldes es el que lleva la comida y la chicha, los alcaldes hacen bailar a los danzantes en las cuatro esquinas de la plaza, haciendo memoria a las cuatro direcciones del Tawantinsuyu. Los danzantes del carnaval se colorean la cara con harina blanca y utilizan cascabeles en los tobillos, otros danzantes de carnaval utilizan vestido más atractivos, ponchos con rayas rojas y cafés, sombrero color verde, también utilizan cascabeles en los tobillos (PDOT, 2015, p.78).

2.1.7.3 El Caporal

Es una festividad que inicia un año antes del Domingo de Ramos, nombrando al nuevo Caporal, quien se prepara para el siguiente año, es el quien se encarga de la organización de la fiesta. Entre los personajes que forman parte en la festividad están las doñas, los ñuñus, la banda de pueblo, los negros, los montados, los músicos Salasakas, la mula que carga el baúl y otra mula que lleva un muñeco de trapo. El caporal en su vestimenta tiene un sombrero verde, pañoletas de colores que cubren los hombros y la espalda, también tienen una cruz cuadrada que representa las diagonales sagradas es una representación cosmogónica de la constelación de la Cruz del Sur, representa a los cuatro elementos de las culturas originarias como son el fuego, el agua, la tierra y el aire. Este personaje también lleva un jarrón, una paila de plata, un azadón, un cabo de caña de azúcar que representa el trabajo y granos de maíz tierno que hace referencia la

alimentación del pueblo Salasaca, esta celebración se realiza durante una semana, todo el pueblo danza al ritmo de la banda del pueblo, luego de celebrar en la casa del Caporal van rumbo a Chilkapamba (PDOT, 2015, pp.78-79).

2.1.7.4 Casi Muzu

Esta festividad va dirigida para los jóvenes del pueblo Salasacas, consiste en la preparación para ser danzante, se festeja en los últimos días del mes de marzo y principios de abril, durante la preparación se bebe chicha mientras los Casi Muzu se preparan para la danza, su vestimenta está compuesta de, camisa blanca, pantalón negro, chaleco, pañuelo de colores en sus dedos sujetos por anillos, capa negra, bordados con un cóndor que cubren su espalda, pecho y hombros, pañuelos grandes de colores, un sombrero de color verde, en su mano derecha una caña de azúcar, en sus hombros llevan un guango de limas y naranjas. Esta celebración dura tres días, en el primer día es de preparación y de visita a la casa del ApuVarayuk (Alcalde), donde comparten comida y bebida, el segundo día comienza el recorrido por los principales cruces de caminos se dirigen al Tambo donde continúan con sus ceremonias, luego bajan a la antigua iglesia de Pelileo, donde se dice que fue un Pucará aquí bailan, comparten comida y bebida, ya que es un lugar sagrado para ellos, luego lanzan palomas dando un significado de libertad, en el tercer día continua la festividad en la casa del ApuVarayuk (PDOT, 2015, p.79).

2.1.7.5 Inti Raymi

Esta es una de las principales celebraciones del Pueblo Salasaca, donde el calendario agrícola es ritual de los pueblos originarios, se celebra el 21 o el 22 de junio día del solsticio de verano donde se prepara chicha y comida, además baila el danzante al ritmo de un músico encargado de tocar el bombo y el pingullo, esta es una festividad para agradecer a la Pachamama por la cosecha de los productos como es el maíz. Esta celebración se la divide en 4 partes el Kallary, Inti Raymi, Jatun Octava y Chischi Octava que permite ver todo el desarrollo de esta importante festividad del Pueblo Salasaca (PDOT, 2015, pp.79-80).

En esta fiesta el danzante es el principal protagonista los ensayos se realizan en la morada del alcalde, rindiendo homenaje a los cuatro elementos aire, fuego y tierra, agua. El traje de los danzantes se compone de un penacho que tiene ornamentos como cascabeles, pañuelos grandes de colores que cubren sus hombros, pecho y espalda, joyas de plata, plumas, un chaleco de color rojo, un pantalón blanco ancho, un camisón blanco, un delantal azul con cintas amarillas, tienen una careta que le cubre el rostro y un pantalón blanco ancho (Moreta, 2019, p.21).

2.1.7.6 Fiesta de los Capitanes

Esta celebración es en honor a los Salasacas que formaron parte del apoyo a la Revolución Liberal, comandada por Eloy Alfaro, donde varios de ellos fueron ascendidos a capitanes de ahí

su nombre Fiesta de Capitanes o también llamada Fiesta Alfarista, se la celebra los primeros días del mes de octubre y los primeros días el mes de diciembre es decir por dos ocasiones la primera en honor a San Antonio y la segunda a San Benito, entre los protagonistas que forman parte de esta celebración esta, el paje, el capitán, los soldados, los músicos , la loa, los acompañantes y el ángel (PDOT, 2015, p.80).

Se festejan en casa del capitán para la quema de juegos pirotécnicos se dirige a casa de paje donde dramatizan a una batalla y finaliza a media noche, para el siguiente día los soldados se visten de negro como sinónimo de duelo por los soldados que perdieron la vida, comparten comida y bebida y bailan (Moreta, 2019, p.22).

2.1.7.7 Aya Markay

Esta manifestación se la realiza en honor a los difuntos practicando la costumbre milenaria de sus antepasados donde eran sacadas las momias para posterior dar la vuelta por la plaza central del pueblo, donde se les festejaba rindiendo homenaje y con alimentos. Las personas del pueblo Salasacas acuden el 2 de noviembre de cada año al cementerio de la parroquia con bebidas y comida como la colada morada, el cuy, el pan, para posterior comer los alimentos junto con sus seres queridos que partieron de este mundo (Moreta, 2019, p.22).

2.2 Ilustración

La ilustración es un la expresión artística o dibujo con contenido informativo, su principal función es la comunicación visual, se encarga de iluminar, representar visualmente un texto escrito, decorar, clarificar además presenta una dimensión visual más allá del contenido del texto (Menza, 2016, p. 277).

La realidad al igual que las fantasías se pueden reflejar en las ilustraciones plasmadas en una imagen, se la puede encontrar en el área académica como en los libros escolares con temas, culturales científicas, sobre ciencias sociales o naturales, como también se las localiza en recursos de ciencia ficción como comics, relatos, cuentos, etc. Puede ser realidad o fantasía la ilustración no deja de ser un mensaje significativo, se identifica por tener un lenguaje personalizado buscan una composición apropiada donde mezclan, texturas, trazos, personajes que se adecuan a la historia, crea una mejor comunicación (Erazo, 2019, p.23).

Las narraciones visuales son resultados de las ilustraciones, documenta gráficamente aspectos culturales, científicos, históricos, zootécnicos, etc. La idea de un tema que quiere ser transmitida he interpretada es analizada par posterior ser plasmada, la ilustración es utilizada para aclarar las ideas de quien las observa, incita el gusto por el arte, al tratar de codificar aquello que vemos (Erazo, 2019, pp.25-26).

2.2.1 Géneros de la ilustración

2.2.1.1. Editorial

En este género se encuentran revistas, periódicos, libros, catálogos, folletos, etc. Por estos formatos se puede encontrar una gran variedad de publicaciones, constituye los principios de la ordenación de la información, sea de imágenes, texto, fotografías, ilustraciones o collage, orientado al objetivo de comunicar, a un público en específico (Morquecho, 2015, p.15).

2.2.1.2. Técnico Científico

En este género las ilustraciones no solamente requieren de técnica, debe saber a profundidad del tema a ilustrar, como medicina, historia natural, ciencia, esta ilustración se identifica por los detalles en cada grafía (Morquecho, 2015, p.52).

2.2.1.3. Narrativa

Muestra una continuidad según un guion literario, este tipo de ilustración es la que cuenta, que explica una acción concreta y trasmite una sensación. La ilustración narrativa no se trata de la estética del trabajo sino de la forma de organizar las ilustraciones (Morquecho, 2015, p.53).



Figura 1-2: Plumas de Cartón
Fuente: Mario Barrachina Navarro, 2020

2.2.1.4. Publicitaria

Está destinada a acompañar o a dar forma y personalidad de una marca o producto.



Figura 2-2: Nestea x napoleon
Fuente: Thomas Napoleon, 2020

2.2.2 Tipos de Ilustración

2.2.2.1. Conceptual

Este tipo de ilustración es aquella que no está obligada a seguir datos proporcionados por un texto, una información o un argumento, sino que desarrolla una idea personal del ilustrador acerca del tema que se propone ilustrar. Interpreta ideas generales, este tipo de ilustración dejan un margen más amplio a la creatividad y al estilo personal del diseñador.



Figura 3-2: Olmec colossal heads
Fuente: Francesco Bongioni, 2021

2.2.2.2. Literal

Este tipo de ilustración se las localiza en revistas, libros, etc. Se la utiliza presentar mayor claridad al mensaje que se quiere difundir con fines de publicación, esta ilustración literaria está basada en textos, escasa de gráficos (Yaguachi, 2016, p.10).

2.2.3 Importancia de la ilustración

La ilustración por su fácil conexión y comprensión es un medio de comunicación que mantiene un lenguaje universal el cual es el más oportuno para transmitir un mensaje visual indistintamente del lugar el cual es publicada, la misma que contiene información que puede guiar, educar, informar, etc.

La importancia de la ilustración es por su fácil recepción que tiene y su fácil distribución a muchas personas ya sea en medio impreso como libros o periódicos; medios digitales como revistas virtuales, páginas web, etc. La ilustración tiene un fin informativo, cuyo objetivo principal es la comunicación visual además que se encarga de clarificar, iluminar, decorar o representar visualmente un texto escrito, sin importar su género.

Crear como también comprender la ilustración requiere de una lluvia de ideas, en un área para experimentar, recopilar, lanzar trazos, jugar con el color, imaginar, etc. La ilustración puede informar, reflexionar, elaborar ideas, criterios, debates. Facilita narraciones visuales, codifica gráficamente aspectos históricos, científicos, sociales, culturales, etc. (Erazo, 2019, p.28).

La ilustración es importante para esclarecer las ideas de quien las observa he interpretar aquello que vemos, desarrolla un área de análisis al poder incluir al receptor en la composición que se desea transmitir, las personas mediante de la comunicación visual se educan culturalmente analizando todo lo que ven a través de los códigos, signos, símbolos, figuras, facilitando la interpretación de su contenido (Erazo, 2019, p.28).

2.2.4 *Uso de la ilustración*

La ilustración por su capacidad de interactuar y componer mensajes visuales emita el planeta en el que habitamos, se la encuentra en todas partes, puede también estar invisible, su presencia cambia la cultura visual su contenido está lleno de significado ya que una imagen gráfica se puede explicar, interpretar, decorar, representar en periódicos, libros y medios de comunicación que están la red. Además, la ilustración son gráficos que se localizan en sitios web y aplicaciones con una forma fácil de usar como los reconocidos emojis en redes sociales, el dibujo de una taza de café, el grafico de la caja de cereales, etc. Estas son algunas de las miles aplicaciones que se pueden realizar con la ilustración (Vargas, S, 2020).

La ilustración se usa en una infinidad de formas de manera que la ilustración da vida a nuestro mundo como:

-) Para adornar historias en libros y revistas.
-) Para generar originalidad a los elementos de una composición.
-) Para adornar empaques.
-) Para simular que los medios digitales tengan relación con las personas.
-) Para defender causas sociales.
-) Publicidad.

-) En los conceptos artísticos de películas y series.
-) Para la educación.
-) Para generar conciencia.
-) Para informar.
-) Etc.

La utilización de las ilustraciones en la educación en el aprendizaje constantemente está expuesto a ser investigado y estudiado en el transcurso de todas las fases, el uso de la ilustración es el aporte importante que le da significado a la información que se desarrolla de acuerdo al receptor hacia el cual va dirigido facilitando la comprensión del mensaje visual (Vertikova, M, 2012,p.22).

2.2.5 Estilos de ilustración

En la ilustración todo ilustrador tiene su propio estilo mismo que puede ser modificado y acoplado de acuerdo a los requerimientos que sean requeridos, el estilo puede responder a estilos contemporáneos, a diferencia de otras que se refieren lo habitual y lo actual (Cahuex, A, 2014.p. 43).

2.2.5.1. Abstracto

El estilo abstracto intenta representar el mundo que nos rodea, también se le conoce como arte concreto a composiciones basadas en elementos como la línea, el punto, el color y el material como lenguaje autosuficiente propone una nueva realidad y arte puro, parte de la composición que caracteriza este estilo es la línea, el punto, la geometría plana o espacial, el color, el plano. Trata de resaltar el valor y la fuerza expresiva del objeto, no reproduce modelos ni formas naturales.

2.2.5.2. Geométrico

Este estilo este asociado con la geometría que buscan generar determinados efectos ópticos el cual se llevan a cabo mediante figuras planas, para el desarrollo de las ilustraciones se suelen utilizar: triángulos, círculos, cuadrados, etc. Para crear ilustraciones de este estilo se puede realizar sobre un papel, un cartón u otra superficie plana, a mano o con la utilización de un software.

2.2.5.3. Realista

Se caracteriza por ser un estilo que se utiliza para crear algo que la mente identifique como real o parecido a la realidad ya que el cerebro está programado para ver patrones, de forma que identifica lo ficticio y lo real con facilidad.

2.2.5.4. Hiperrealista

Este estilo hiperrealista, se caracteriza de otros por tener un realismo exagerado, además que es sumamente detallado. La creación de este estilo parte de una fotografía que el ilustrador o artista toma como referencia con la cual identifica los más mínimos detalles para utilizarlos en su composición de manera exagerada para al final obtener una composición igual o mejor que fotografía.

2.2.5.5. Caricaturesco

Este estilo es llamativo busca reflejar los rasgos característicos del retratado, exagerando, minimizando, deformando o exagerando de alguien o algo para generar ilustraciones no tradicionales, además que ha desarrollado varios espacios y estilos que le vuelven flexible y diverso, aunque también se refiere a los dibujos animados.

2.2.6 Técnicas de ilustración

En la ilustración existen varios ilustradores los cuales utilizan técnicas diferentes de acuerdo a lo que más prefiere, así como también utilizar el material que se sientan más cómodo en el trabajo. A las técnicas de ilustración se conoce como el método artístico intelectual más grande de la humanidad ya que es parte de la cultura sin importar el lugar por donde el ser humano transite. Las técnicas de ilustración son el complemento con el cual se da personalidad, vida, estética, dinámica, etc. Es aplicada en la creación gráfica para que se puedan diferenciarse entre unas y otras, las técnicas son utilizadas de acuerdo al estilo del ilustrador o la situación en la que se presente, entre las más utilizadas se encuentra, el lápiz, acuarela, óleo, digital, etc. (Briones, I. 2015). Existen dos grupos de técnicas de ilustración:

2.2.6.1. Ilustración Manual

La ilustración manual es aquella que se ha venido practicado desde la prehistoria el cual ha evolucionado conjuntamente con la sociedad acoplándose a las necesidades con la utilización de instrumentos físicos como son el lápiz, el carboncillo, lápices de color, temperas, etc. La ilustración manual cuenta con diversas técnicas para poder hacerlo, aunque puede llevar un poco más de tiempo que la digital.

En la ilustración manual se pueden lograr trazos y texturas que se pueden lograr con la presión que se hace con el lápiz o con el movimiento de ese, la ilustración manual puede llegar a dar el

efecto de profundidad, efecto entramado ya que se presiona y se libera suavemente el trazo. Este tipo de ilustración tiene algunas ventajas a diferencia de la ilustración digital como por ejemplo los efectos que obtiene con los diferentes materiales que utiliza, en este tipo de ilustración se pueden también combinar varias técnicas de agua como acuarela y tinta china. (Yaguachi, 2016, p.20)

La ilustración manual es una de las más utilizadas desde tiempos pasados hasta la actualidad ya que es un proceso cotidiano, que utilizan constantemente muchos diseñadores gráficos porque es una técnica que proporciona un estilo propio para crear ilustraciones en el cual se pueda observar detalladamente rasgos de un objeto, vitalidad de un paisaje o escena a presentar, mezcla de colores (Yaguachi, 2016, p.20)

En esta técnica encontramos dos grupos que son:

-) Técnicas Secas
-) Técnicas Húmedas.

2.2.6.1.1 Las técnicas secas

Esta técnica seca se caracteriza por su aplicación que no usa ningún tipo de líquido como el agua, su aplicación es directa, entre las más conocidas se encuentran los lápices de colores, carboncillo, los grafitos, los pasteles, los grafitos, el carboncillo (Briones, I. 2015).

2.2.6.1.2 Las técnicas húmedas

Esta técnica tiene como base principal sustancias líquidas como el agua esta es dependiente del líquido para su aplicación. Dentro de este grupo de las técnicas de ilustración húmedas también se encuentra la serigrafía o el grabado (Briones, 2015).

2.2.6.2. Ilustración Digital

La ilustración digital es la utilización de softwares mediante un ordenador el cual se convierte en la herramienta del ilustrador que es digital se convierte en viral desarrollarse como un recurso educativo, de comunicación moderna y social. Genera impacto en las personas ya que se encuentra en todos los medios de comunicación tanto digitales como físicos el lenguaje artístico benefician la apreciación, la expresión, emociones, la representación de ideas, recuerdos, lugares (Erazo, 2019, p.28).

La importancia de la ilustración desde sus inicios con procesos tradicionales y técnicas manuales en la comunicación en el transcurso de la historia, se evidencia que la ilustración a predominado hasta la actualidad, la ilustración digital fue la era de la tecnológicas se desarrolló oportunidades infinitas en la ilustración y el diseño gráfico en la elaboración y reproducción de elementos ilustrativos (Cahuex, 2014, p. 56).

Este tipo de ilustración inicialmente no tuvo importancia hacia la tecnología y el apego a técnicas tradicionales, se mostró la importancia de la ilustración digital hay que permitía combinar métodos de dibujo y procesos, en plena era digital, los ilustradores han hecho uso de herramientas que permiten desarrollar ilustraciones complejas así como también infinitas posibilidades de técnicas y de cambios de color, redistribución de elementos, retoques, alteraciones, facilitando la posibilidad de edición de las composiciones. Este tipo de ilustración digital es una combinación de técnicas y habilidades manuales y digitales mismas que permiten obtener un producto limpio y preciso ejecutando fácilmente el proceso de creación (Cahuex, 2014, p. 56). En la ilustración digital ponemos encontrar dos tipos como son:

2.2.6.2.1 *Vectorial*

Se utilizada para crear, dibujar, curvas, figuras geométricas y editar líneas sin disminución de calidad de la imagen, esta técnica consiste en transformar una imagen vital o fotografía en vectores permitiendo generar escala sin perder precisión con rapidez y facilidad (Galabay, 2015). En esta técnica los gráficos vectoriales se describen de manera matemática en términos de efectos, puntos, rellenos y contornos, laborar con vectores genera la posibilidad de no perder características como el detalle y la resolución de la ilustración, conjuntamente con herramientas de software como Adobe Illustrator, Corel Draw, etc. (Cahuex, 2014, p. 65).



Figura 4-2: Tacos

Fuente: Andres Ospina, 2020

2.2.6.2.2 *Mapa de Bits*

Este tipo de ilustración está compuesto por imágenes en bits construido por múltiples puntos de color llamados pixeles que son la calidad de la imagen, a través de su posición en una composición se crea una imagen. La herramienta digital que se utiliza para desarrollar estas ilustraciones en pixeles es Adobe Photoshop que permite la manipulación, retoque, efectos, corrección y montaje. La técnica de mapa de Bits parte de una imagen, que serán reproducidos o redibujados los elementos principales, para transformar a necesidad y estilo del cliente o el ilustrador (Galabay, M. 2015).



Figura 5-2: Frida Kahlo and Vincent Van Gogh

Fuente: Kristina Konovalova, 2020

2.2.7 Lenguaje visual

El lenguaje visual tiene como principal medio de transmisión el sentido de la vista para captar la información lo que le diferencia de otros tipos de comunicación como la verbal, es un sistema por el cual se puede enunciar y recibir información a través del sentido de la vista. En este proceso intervienen tres factores importantes como es el emisor, receptor, mensaje, código, anunciante, canal. Para el desarrollo del mensaje es indispensable que tanto el emisor como el receptor del mensaje conozcan los códigos que se han utilizado en el mensaje. Este tipo de lenguaje visual se aprende a decodificarlos desde que las personas nacen de una forma automática cabe recalcar que este lenguaje lo aprendemos de manera no formal lo cual se llega a un nivel de lectura superficial es decir no la leen de manera analítica de tal forma que crear un mensaje se hace imposible con este mensaje.

El lenguaje visual es muy utilizado tanto de forma directa como indirecta desde los antepasados que no tenían un lenguaje escrito pero el lenguaje visual estuvo presente en los gráficos de las cuevas, lo mismo ocurre en los niños que sin haber cruzado la escuela saben realizar dibujos que de una u otra manera contienen información. El lenguaje visual en la actualidad es uno de los más utilizados tanto para publicidad, educación, trabajo, tecnología, etc. Es un lenguaje universal que se encuentra plasmado en todo lo que rodea al ser humano además que no se necesita aprender para saber su significado en algunas ocasiones (Acaso,2016).

2.2.8 Peso Visual

El peso visual es el punto de atención que genera un elemento en el ojo, donde dos elementos dimensionales llaman la atención, mientras más objetos atractivos genera más peso visual como

contrastar dos objetos, imitando que un objeto sea más grande que el otro, identificando claramente que son objeto diferentes.

El peso visual es la capacidad que tiene un elemento de una composición de atraer la mirada de aquel que mira el objeto, cuanto más peso visual tenga algo, más atraerá la atención del ojo. El peso de un elemento, se determina no sólo por su tamaño, que es bastante importante, sino por la posición en que este ocupe respecto del resto de elementos (Luiggi, M, 2015).

- J Tamaño. - Los objetos con más tamaño tienen más peso visual que los objetos pequeños (Luiggi, M, 2015).



Figura 6-2: The Wolfman
Fuente: Hollie Mengert, 2020

- J Color. - Es el valor agrado que se le da a los elementos gráficos entre los ms comunes están los colores cálidos generan mayor peso que los colores fríos, el color amarillo es el menos pesado, el color rojo se le identifica un color más pesado (Luiggi, M, 2015).
- J Valor. - Los objetos oscuros son más pesados visual a diferencia de los colores claros que son livianos. (Luiggi, M, 2015).
- J Ubicación. - Los objetos localizados en la parte superior de la composición tienen mayor peso a diferencia de los objetos localizados en la parte inferior, así como también hay más peso visual cuando más distancia del centro o área se localiza, los objetos que están en el primer plano tienen mayor peso en diferencia de los objetos en segundo plano (Luiggi, M, 2015).
- J Textura. - Los objetos con textura tienden a ser más pesados que los sin textura. (Luiggi, M, 2015).
- J Forma. - El objeto que tiene forma regular tiene mayor peso a diferencia de los que tienen figura irregular. (Luiggi, M, 2015).

-) Orientación. - Los objetos verticales se observan más pesados que los horizontales, los objetos diagonales aparentan ser más peso (Luiggi, M, 2015).
-) Densidad. - Utilizar mayor cantidad de elementos en un área en específico aumenta el peso visual de mencionado espacio, el receptor divisará un elemento compuesto más grande o más oscuro como contradictorio a varios elementos livianos y pequeños (Luiggi, M, 2015).
-) Profundidad. - Genera más peso visual en un objeto, por el contraste entre las áreas con enfoque y sin enfoque (Luiggi, M, 2015).
-) Saturación. - Son colores con mayor peso a diferencia de que aquellos no saturados (Luiggi, M, 2015).

2.2.9 Composición

La composición se caracteriza por la distribución o disposición de todos los elementos que formaran parte de en una composición o diseño. La composición es la estructura y organización de la materia, y para conseguir una comunicación visual efectiva es crucial entender y explorar de forma práctica este aspecto. La composición debe considerarse tan importante como los elementos que se utilizan para construir la imagen (YUSTE, 2005, p.14).

2.2.9.1 Elementos de composición

Se distinguen cuatro grupos de elementos:

- Elementos conceptuales.
- Elementos visuales.
- Elementos de relación.
- Elementos prácticos.

2.2.9.1.1 Conceptuales

Los objetos conceptuales se caracterizan por no ser visibles, no existen simulan estar presentes.

-) Punto. - su cuerpo no tiene largo ni ancho, no tiene un lugar en el espacio, muestra posición.
-) Línea. - Es el desplazamiento de un punto cuando se mueve, una línea en movimiento se convierte en un plano.
-) Volumen. - Es el desplazamiento de un plano en movimiento se convierte en un volumen (WONG, 2005, p.42).

2.2.9.1.2 Visuales

- J Forma: Es todo lo que puede ser visto y que aporta una identificación principal de un diseño en nuestra percepción.
- J Medida: El fondo es más grande que la figura por lo que su representación suele ser simple.
- J Color: Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color, el color se utiliza en un sentido amplio, comprendido no sólo los del espectro solar sino asimismo también de los colores neutros, y sus variaciones tonales y cromáticas.
- J Textura: Esta se refiere a las cercanías en la zona de un objeto, puede ser decorada o plana, rugosa y suave genera interés tanto al sentido del tacto como al de la vista (WONG, 2005, p.42).

2.2.9.1.3 *De Relación*

Esto hace referencia a la ubicación y la interrelación de las formas de un diseño, pueden ser percibidos, como la posición y la dirección; otros pueden ser sentidos, como la gravedad y el espacio.

- J Dirección: Esta depende de cómo está relacionado con el observador.
- J Posición: Tiene relación respecto al cuadro o a la estructura del diseño.
- J Espacio: Cualquier forma de cualquier tamaño ocupa un espacio.
- J Gravedad: Es una sensación psicológica, se observan efectos de estabilidad o inestabilidad de las formas liviandad o pesadez.

2.2.9.1.4 *Prácticos*

- J Representación: Puede ser realista, semiabstracta, o estilizada.
- J Significado: Se genera cuando el diseño transmite un mensaje.
- J Función: Es cuando un diseño sirve para un determinado propósito.
- J Imagen: Es comunicación visual, es expresar un mensaje a través de imágenes.

2.2.9.2 *Leyes Compositivas del Diseño*

- J Repetición: Este es el método más sencillo para el diseño, la repetición de elementos aporta sensación de armonía.
- J Estructura: Esta ley establece la posición, e impone orden de las formas en un diseño. La estructura está siempre presente cuando hay una organización.
- J Similitud: Es cuando las formas pueden parecerse entre sí pero no son idénticas, mantiene la sensación de regularidad.
- J Gradación: Genera ilusión óptica y crea una sensación de progresión. La gradación es una experiencia visual diaria.

-) **Contraste:** Esto está presente siempre, directa o indirectamente puede generarse cuando una forma está rodeada de un espacio blanco o cuando una línea recta se cruza con una curva.
-) **Concentración:** Es la distribución de los módulos, que pueden estar concentrados reunidos en ciertas partes del diseño o levemente distribuidos en otras.
-) **La distribución:** Esta presente dispareja e informal, se convierte en el centro de interés, es una organización cuantitativa.
-) **Textura:** Se refiere a las características del elemento puede ser rugosa o suave, lisa o decorada, opaca o brillante, dura o blanda.
-) **Espacio:** Es la base donde se desarrolla la composición puede ser positivo o negativo, ilusorio o liso, conflictivo o ambiguo.

2.2.10 Niveles de síntesis o abstracción

Síntesis en Dibujo Lineal: Esta se caracteriza por que en el proceso grafico el objeto seleccionado es a base de solo líneas.

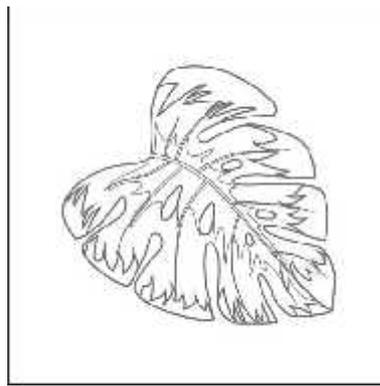


Figura 7-2: Síntesis en Dibujo Lineal.

Fuente: Wilkins, T. 2018

Síntesis del contorno: El objeto elegido es graficado solamente el contorno que rodea el objeto de tal forma que se obtiene un solo plano.

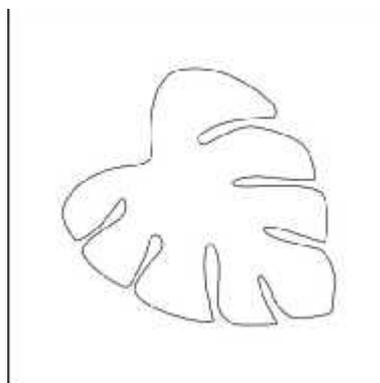


Figura 8-2: Síntesis del contorno.

Fuente: Wilkins, T. 2018

Síntesis en siluetas: Al objeto además del contorno se le añade líneas interiores principales dando apariencia de espacios vacíos dentro del objeto.

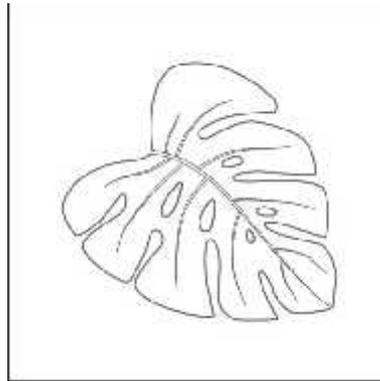


Figura 9-2: Síntesis en siluetas.

Fuente: Wilkins, T. 2018

Fondeado: En este proceso el objeto ya con el contorno y líneas principales se da un efecto negativo consiguiendo que el fondo adquiera forma o color.



Figura 10-2: Fondeado.

Fuente: Wilkins, T. 2018

Sombreado: El volumen es la característica principal de este proceso que se logra mediante la utilización de sombras y luces sobre el objeto.



Figura 11-2: Sombreado.

Fuente: Wilkins, T. 2018

Negativo: En esta síntesis se utilizan líneas en negativo que es el uso de líneas blancas sobre fondo negro, priorizando los detalles externos e internos.



Figura 12-2: Negativo.
Fuente: Wilkins, T. 2018

Fragmentado o formas: El objeto tiene cambios en su forma estos pueden ser en segmentos tanto orgánico como rectilíneo.

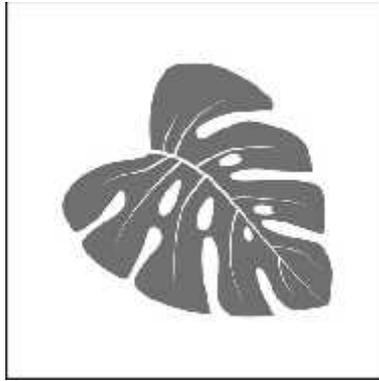


Figura 13-2: Fragmentado o formas.
Fuente: Wilkins, T. 2018

Geométrico ó rectilíneo: En esta síntesis para el desarrollo del objeto es indispensable el uso de figuras geométricas con menor cantidad de elementos en su composición. (Wilkins, 2018)

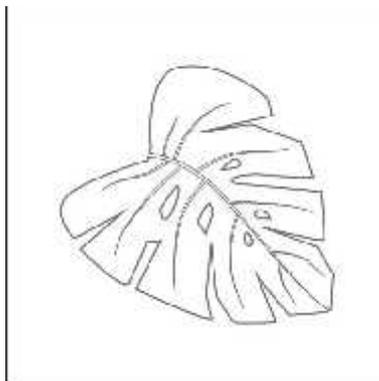


Figura 14-2: Geométrico ó rectilíneo.
Fuente: Wilkins, T. 2018

2.2.11 Color

Según Ximena Idrobo (2006, p.47) el color es un atributo que se percibe cuando está directamente relacionado con la luz. Para el desarrollo de un círculo cromático pigmentario el cual contiene doce tonos diferentes, que aparecen a través de la mezcla de los colores primarios pigmentarios, en este círculo cromático se destacan los siguientes colores: complementarios, análogos, y las triadas cromáticas

Los colores complementarios, análogos, triadas cromáticas y la división entre cálidos y fríos; son los colores que se pueden conseguir del círculo cromático.

2.2.11.1 Colores Cálidos y Fríos

Los colores cálidos producen una sensación de alegría, actividad mientras que los colores fríos evocan calma. Según Johannes Itten (Pintor, diseñador, profesor y escritor Suizo. 1888-1967) dice que los colores cálidos activan la circulación mientras que los colores fríos la tranquilizan. (JUANGUIS, 2012)

2.2.11.2 Colores primarios, secundarios y terciarios

2.2.9.3.2.1 Colores primarios

Son aquellos colores que no se pueden formar a partir de otro color como:

- Amarillo
- Azul
- Rojo.

2.2.9.3.2.2 Colores secundarios

Surgen de la combinación de dos colores primarios y son:

- Amarillo + rojo = anaranjado
- Amarillo + azul = verde
- Azul + rojo = violeta

2.2.9.3.2.3 Colores Terciarios

Los colores terciarios son la mezcla de un color primario con un color secundario. Obtendremos los colores siguientes:

- amarillo y anaranjado = amarillo-anaranjado
- rojo y anaranjado = rojo- anaranjado
- rojo y violado = rojo-violado
- azul y violado = azul-violado
- azul y verde = azul-verde
- amarillo y verde = amarillo-verde. (JUANGUIS, 2012)

2.2.11.3 Armonía de Color

La armonía de color parte del círculo cromático que hace referencia la coordinación de colores, estas varían en función de pintura y su aplicación entre las gamas armónicas más comunes están:

Monocromáticos: Esta armonía tiene un solo color que varía en diferentes tonalidades e intensidades parte de un color base.

Análogos: Son colores que se encuentren cerca en el círculo cromático es decir resultan agradables a la vista, un ejemplo claro de esta combinación se la ve en la naturaleza.

Complementarios: en este grupo se encuentran los colores en lados opuestos en el círculo cromático.

2.2.12 Serigrafía

La serigrafía es un proceso el cual se ha practicado de manera tradicional es decir es un proceso milenario hasta la actualidad donde su aplicación no necesita de tecnologías avanzadas lo cual hace que su uso sea más practico dando un terminado original a sus productos como además es un proceso repetitivo donde la primera aplicación debe ser correcta, las misma que de serlo será aplicada las veces que la necesitan sin perder calidad, esta técnica de serigrafía es una de las más populares del mundo gracias a su sencillez y economía. La serigrafía es un Tipo de impresión donde se utiliza una malla de trama fina tensada en un marco de madera o aluminio para ejecutar el traspaso de una imagen de mediante el proceso de revelado.

La serigrafía es una práctica donde su valor económico es rentable por su fácil aplicación y sus buenos resultados al final. El procedimiento consiste en tener un diseño impreso en negativo el cual será trasferido a la malla mediante el proceso de revelado que concite en emulsionar la malla, esperar q esta se seque y proceder a colocar la malla sobre el diseño impreso en negativo con la presencia de luz artificial ubicada en una caja con un vidrio debajo del diseño, el mismo que permitirá obtener el diseño en la malla para luego ser usada en diferentes aplicaciones. La tinta se esparce sobre la tela a través de la presión ejercida sobre la malla con pintura el cual se realiza con un instrumento llamado releta o espátula , obteniendo de esta forma la impresión de la imagen.

2.2.13 Objetos utilitarios

Los objetos utilitarios tienen funciones adiciones además de la belleza, en esto entran los objetos que tienen un so específico, es decir tiene otro tipo de utilidad y sirve para otra cosa y no solo para adornar.

En el entorno de las personas existen objetos funcionales de diferentes materiales, como el vidrio, tela, plástico, cerámica, etc, que son adquiridos de acuerdo a las necesidades de consumidor los mismo que tienen relación con el diseño, arte y funcionalidad, proyectándoles más placenteras de manera visual.

2.2.13.1 Funcionamiento del objeto utilitario

El funcionamiento consiste en que lo aplicado cumpla con los objetivos del trabajo de tal forma que satisfaga la necesidad del consumidor, para lo cual es necesario utilizarlos para comprobar el objetivo con el cual fue creado.

2.2.14 Marca

2.2.14.1 Conceptos Básicos

La marca es la presentación al público, es decir la parte más importante con el cual se distinguirá de otras y se identificara en el mercado y se impregnara en el público, es un identificador visual que da existencia a una empresa, personas, producto y servicios donde les da una identidad autónoma y en muchos casos única , entre muchos de los conceptos encontrados en el libro gestión de Marca creada por Leonardo Cortázar donde dice que el significado de Marca es “El nombre que se otorga a toda razón social, puedes ser un símbolo, un icono, una imagen, un pictograma y letras”. (CORTAZAR, 2014)

La presencia de una marca en la actualidad es importante para un mejor desarrollo comercial y económico, sin ella varias empresas, productos, personas, etc, no pueden avanzar, posicionarse mucho menos identificarse de otra, debido a la gran demanda que existe en el mercado donde la presencia de marcas es cada vez más evidente, lo cual es evidente, para lo cual la creación de una marca, debe ser creativa, atrayente, e innovadora, única, dinámica, llamativa, pregnante, sencilla y así cada persona o también conocido como (clientes potenciales) sabrá el camino hacia donde llegar. (CORTAZAR, 2014)

CAPITULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

La investigación será ejecutada de manera precisa sobre aspectos referenciales sobre la cultura, tomando en cuenta ciertas limitaciones cualitativas que serán sujetas a análisis según las variables establecidas para efectuar la selección de los elementos a utilizarse y garantizar la investigación con fundamentación.

3.1 Métodos

3.1.1 *Método inductivo*

La participación de este método se presenta con los elementos culturales existentes siendo estas las características diferenciales de la cultura Salasaca, se las estableció de manera que se pueda analizar y abstraer un análisis específico del elemento para lograr una síntesis gráfica de los emblemas más representativos de la cultura en general para ser plasmados en una línea de productos juveniles para su difusión cultural.

Se establecieron manifestaciones principales sobre la cultura para realizar un correcto análisis siendo estas sobre la religión, costumbres, tradiciones, comportamientos de los cuales se ha extraído varios rasgos que se usaron como recursos para la construcción de las ilustraciones para la construcción de las composiciones de diseño.

3.1.2 *Método deductivo*

Este método establece una forma de razonamiento formal directamente ejecutada para establecer conclusiones lógicas que parten de diversas premisas que van desde lo general siendo estas leyes o principios a lo más particular que son los fenómenos o hechos concretos.

En el proyecto, este método se aplico para deducir características más puntuales, a través de la síntesis y organización de la información recopilada, de esta manera concluir en una idea para conseguir el producto final, así este diseño responderá el contenido de una manera elemental y recopilada.

3.2 Técnicas

Para poder obtener la información se utilizó y es de mucha importancia sobre la cultura Salasaca, se realizó en campo abierto en el sector donde se asienta la cultura haciendo usos de técnicas específicas.

3.2.1 *Fichas de observación*

La observación consistió en la examinación del lugar de asentamiento, en este caso la cultura Salasaca, el cual fue un aporte muy significativo por la cantidad de información que se recepto

para la obtención y aplicación de un análisis específico, fue importante la integración de los métodos de investigación como el deductivo que ayudo a deducir aspectos generales a conceptos más directos y específicos que se encontraron a partir de la observación.

Este proceso ayudará a la captación de información sobre el objetivo, la ficha de observación sirve para registrar y organizar la información de forma técnica

-) Observación del entorno en general de la cultura Salasaca.
-) Seleccionar las áreas de observación para la captación de información necesaria ya establecida para su correspondiente análisis.

3.2.2 Encuesta

Las encuestas realizadas fueron un método muy importante para la recolección de información de manera específica, concreta y funcional que ayudo a determinar resultados relevantes sobre el tema planteado en la encuesta, fue importante su aplicación de forma que con esta aplicación se tuvo un contacto directo con el grupo involucrado obteniendo información veraz y apropiada.

3.2.3 Cuestionario

- 1. ¿Cree usted que es importante conocer sobre las culturas ancestrales de nuestro país?**
 - Si
 - No
- 2. Considera que es importante salvaguardar las tradiciones culturales de los pueblos ancestrales**
 - Si
 - No
- 3. ¿Conoce usted sobre la cultura Salasaca?**
 - Mucho
 - Poco
 - Nada
- 4. ¿Qué aspecto considera usted que diferencia a la cultura Salasaca de otras culturas?**
 - Vestimenta
 - Religión
 - Gastronomía
 - Tradiciones (Festividades, actividades cotidianas)
- 5. ¿Con qué frecuencia adquiere productos juveniles (vestimenta, accesorios o souvenir)?**
 - Siempre
 - A veces

- Nunca
- 6. ¿Le gustaría adquirir productos juveniles con ilustraciones que representen a la cultura Salasaca?**
- Si
 - No
 - Tal vez
- 7. ¿Sobre qué aspecto cultural le gustaría que sean las ilustraciones?**
- Vestimenta
 - Religión
 - Gastronomía
 - Tradiciones (Festividades, actividades cotidianas)
- 8. ¿Considera usted que portar productos juveniles que representen a la cultura Salasaca ayuda a su difusión cultural?**
- Si
 - No
 - Tal vez

3.3 Instrumentos

3.3.1 *Ficha de Observación*

El instrumento que se presenta nos permite y ayuda a la recopilación de información de los diferentes lugares que están involucrados culturalmente con los Salasacas para su posterior interpretación ilustrativa.

La ficha tiene el siguiente contenido:

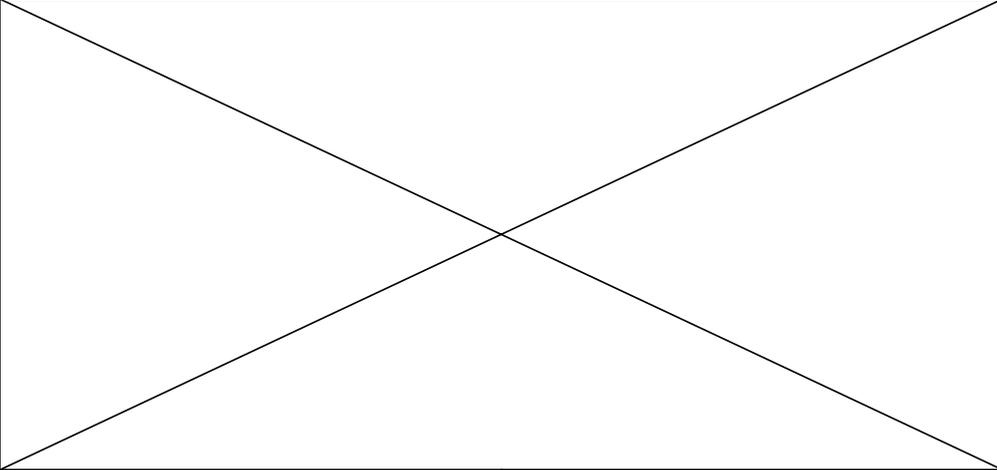
FICHA DE OBSERVACIÓN		N:
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO		
Nombre del investigador:		
		
Lugar:	Descripción:	
Fecha:		
Manifestación Cultural:		
Elementos Visuales:		
Elementos Central:		
Elementos Secundarios:	Cromática:	

Figura 1-3: Ficha de observación
 Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

3.4 Metodología del diseño

Se establece metodología de diseño como única y eficaz al método proyectual del autor Gui Bonsiepe.

La importancia de establecer este método es por su funcionalidad la cual centra su principal aplicación en la planificación de las actividades, a su vez se encarga de los problemas planteados a dividirlos en subproblemas previamente jerarquizados para obtener y organizar la información de la manera más objetiva utilizando el razonamiento y no de manera intuitiva.

) Estructuración del problema

En este caso de la falta de difusión sobre la Cultura Salasaca, ha hecho que sus tradiciones no tengan una transmisión adecuada nuevas generaciones perdiendo el interés del mismo poniendo en riesgo la identidad cultural que hace que esta cultura sea importante en el país.

La aplicación de una encuesta para conocer cual es el conocimiento de la sociedad sobre la cultura Salasaca es un material que se utiliza para esta etapa y obtener datos específicos.

) Solución

Difundir temáticas culturales a través de ilustraciones aplicadas en productos juveniles como fuente en la transmisión cultural, la importancia de salvaguardar la identidad cultural es el pilar fundamental de este proyecto transmitiendo graficas de actividades que representan de manera directa a los Salasacas.

En esta etapa se utiliza una ficha de observación, siendo esta la que aportara con los elementos necesarios para crear el proyecto.

) Realización

En este caso se realizaron ilustraciones y abstracciones de elementos gráficos que fueron analizados de manera organizada para llegar ha establecer graficas que estén compuestos por elementos que sean identitarios y representativos para crear composiciones que representen de manera directa a la cultura Salasaca.

3.4.1 Ficha de síntesis grafica

PROCESO DE ABSTRACCIÓN	
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO	
Fotografía	Tipo de Abstracción:
X	X
Sistema Modular	
Estructura:	
X	

Figura 2-3: Ficha de síntesis grafica

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

3.5 Metodología de Marca

Se ha utilizado una metodología de autoría propia para la creación de la marca que se utilizará para la línea de productos.

Es importante recalcar que la metodología utilizada ha simplificado los campos de trabajo de creación de marca convirtiéndola en más simple pero concisa.

Se establece los siguientes pasos:

1. Investigación

Proceso de análisis de la información recopilada sobre la cultura, extrayendo elementos lingüísticos, visuales que servirán de elementos de composición.

2. Conceptualización

De acuerdo al análisis de la información recopilada se aplicará una lluvia de ideas donde se establecerán los elementos a utilizarse para la creación de bocetos previos de composición de marca para su posterior análisis y aprobación del boceto final.

3. Creación

Producción del boceto final (manual de marca)

CAPITULO IV

4. MARCO DE RESULTADOS

Por medio de la aplicación de la metodología de Gui Bonsiepe se obtuvo resultados en base a la investigación y recopilación de información documentada en base a fotografías y bibliográfica sobre la Cultura Salasaca, para aplicar una síntesis grafica que serán aplicadas en las piezas gráficas.

4.1 Encuesta

De acuerdo a la información recopilada.

1. ¿Cree usted que es importante conocer sobre las culturas ancestrales de nuestro país?

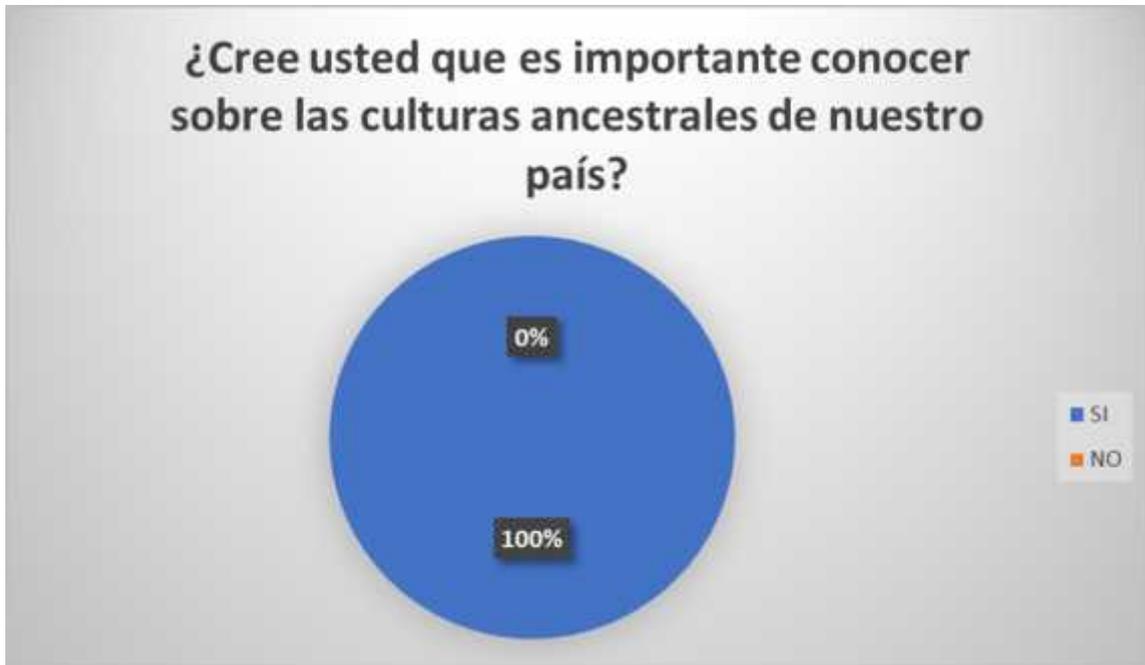


Gráfico 1.4: Resultados de la pregunta 1
Realizado por: Cocha C; Chicaiza C. 2021

) **Análisis e interpretación**

Según los resultados y datos obtenidos, el 100% de las personas encuestadas establecieron que es muy importante conocer sobre las culturas ancestrales en el país. Es así como se establece la importancia de conocer sobre culturas ancestrales para un mejor conocimiento cultural de cada persona.

2. ¿Considera que es importante salvaguardar las tradiciones culturales de los pueblos ancestrales?

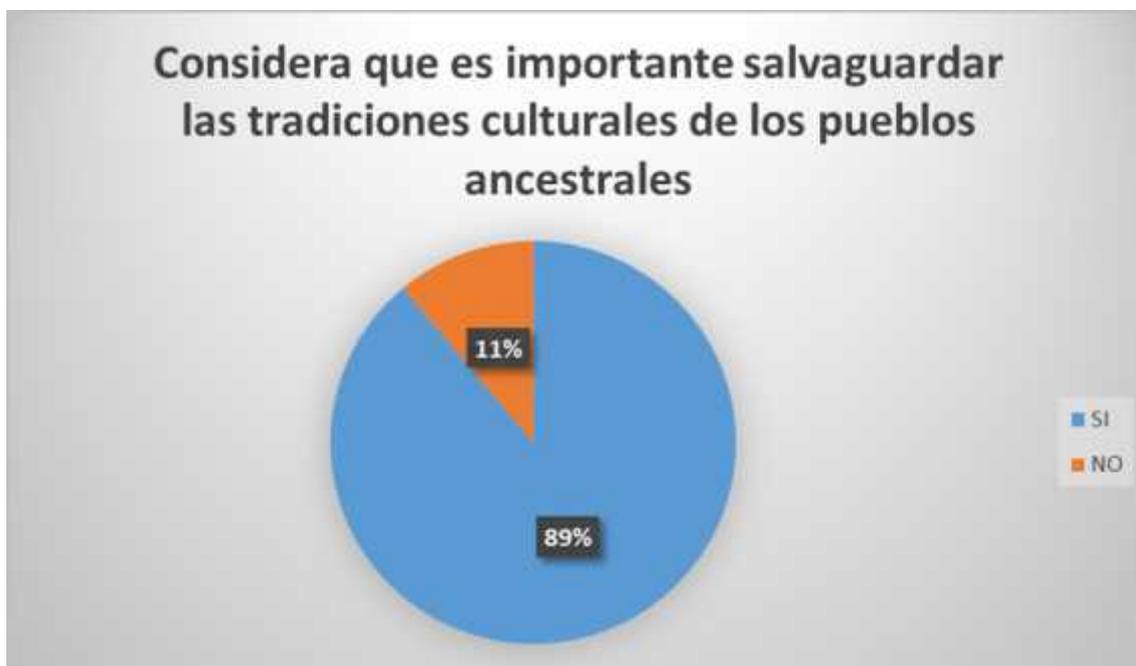


Gráfico 2.4: Resultados de la pregunta 2
Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

)] **Análisis e interpretación**

Según los resultados y datos obtenidos, el 89% de las personas encuestadas consideran que, **SI** es importante salvaguardar las tradiciones culturales de los pueblos ancestrales, mientras que el 11% considera que, **NO** es importante salvaguardar las tradiciones culturales de los pueblos. Es así se concluye que el porcentaje mayoritario establece la importancia de salvaguardar las tradiciones culturales de los pueblos ancestrales.

3. ¿Conoce usted sobre la cultura Salasaca?



Gráfico 3.4: Resultados de la pregunta 3

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

)] **Análisis e interpretación**

Según los resultados y datos obtenidos, el 6% de las personas encuestadas consideran que conocen mucho sobre la cultura Salasaca, mientras que el 89% refleja que conoce poco, y el 5% refleja que no conoce nada sobre la cultura Salasaca. Con lo cual se establece que existe una necesidad de mejorar y fortalecer el conocimiento sobre la cultura Salasaca.

4. ¿Qué aspecto considera usted que diferencia a la cultura Salasaca de otras culturas?



Gráfico 4.4: Resultados de la pregunta 4
Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

)] **Análisis e interpretación**

Según los resultados y datos obtenidos, el 46% de las personas encuestadas consideran que la Vestimenta es un aspecto importante que diferencia a la cultura Salasaca de las otras culturas, mientras que el 7% considera que la Religión es un aspecto diferenciador de las demás culturas, y el 47% considera que las Tradiciones diferencian a la cultura Salasaca de otras culturas. Con lo cual se establece que hay dos aspectos importantes para su diferenciación de otras culturas los cuales son la Vestimenta y las Tradiciones que engloban a la cultura Salasaca.

5. ¿Con qué frecuencia adquiere productos juveniles (vestimenta, accesorios o souvenir)

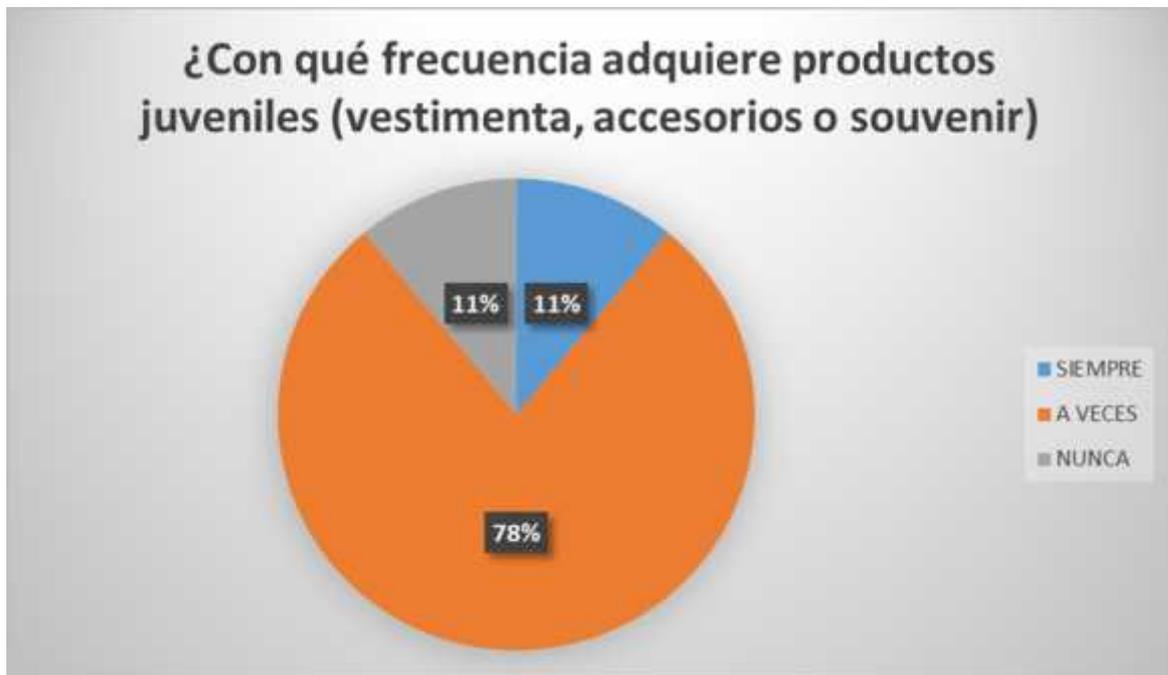


Gráfico 5.4: Resultados de la pregunta 5
Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

)] **Análisis e interpretación**

Según los resultados y datos obtenidos, el 78% de las personas encuestadas establecen que adquiere a veces productos juveniles, mientras que el 11% siempre adquiere productos juveniles, y el 11% restante nunca adquiere productos juveniles. Con lo cual se establece la que el mayor porcentaje de personas adquiere productos juveniles con una frecuencia progresiva.

6. ¿Le gustaría adquirir productos juveniles con ilustraciones que representen a la cultura Salasaca?



Gráfico 6.4: Resultados de la pregunta 6
Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

) Análisis e interpretación

Según los resultados y datos obtenidos, el 72% de las personas encuestadas establecen que si le gustaría adquirir productos juveniles con ilustración que representen a la cultura Salasaca, mientras que el 6% no le gustaría adquirir los productos juveniles, y el 22% restante responde que tal vez adquiriría los productos juveniles con ilustración de la cultura Salasaca. Con lo cual se establece que el porcentaje mas alto están dispuestos ha adquirir productos juveniles con ilustraciones de la cultura Salasaca que ayudaran a la difusión cultural.

7. ¿Sobre qué aspecto cultural le gustaría que sean las ilustraciones?

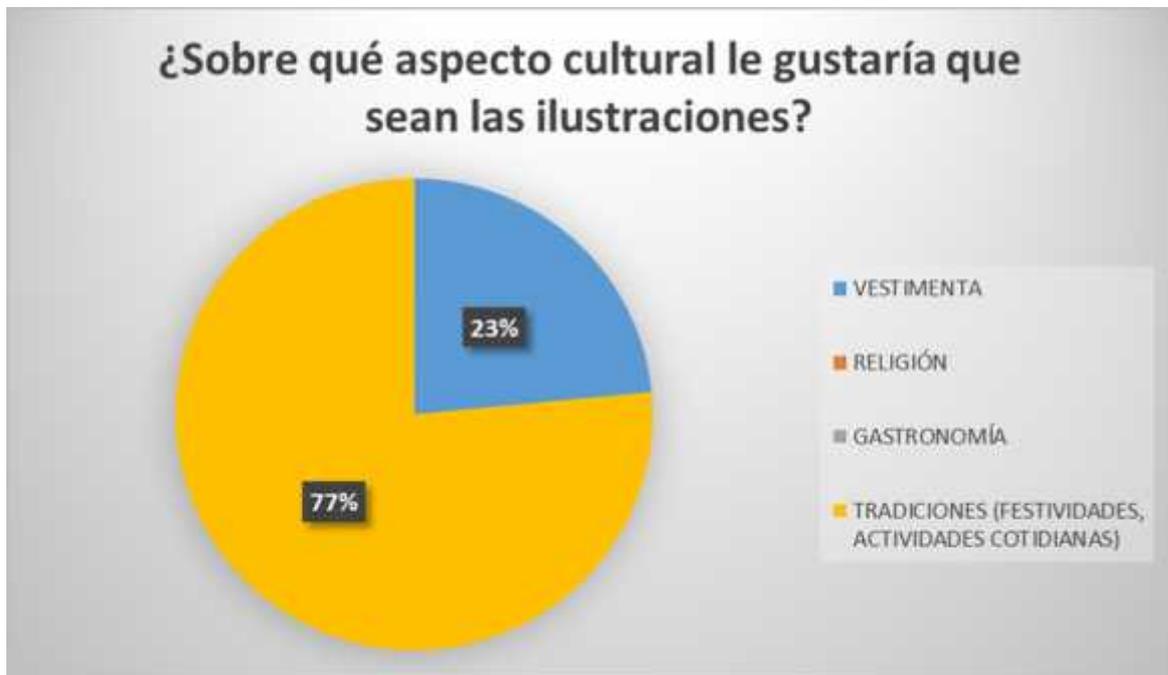


Gráfico 7.4: Resultados de la pregunta 7
Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

) Análisis e interpretación

Según los resultados y datos obtenidos, el 77% de las personas encuestadas establecen que las ilustraciones deben ser creadas sobre las Tradiciones, mientras que el 23% le gustaría que las ilustraciones sean creadas sobre la Vestimenta de la cultura. Por lo cual se establece que las ilustraciones que llevaran los productos juveniles deben ser sobre los aspectos en su mayoría sobre tradiciones y en esta serán agregadas su vestimenta para conformar el total de aceptación.

8. ¿Considera usted que portar productos juveniles que representen a la cultura Salasaca ayuda a su difusión cultural?

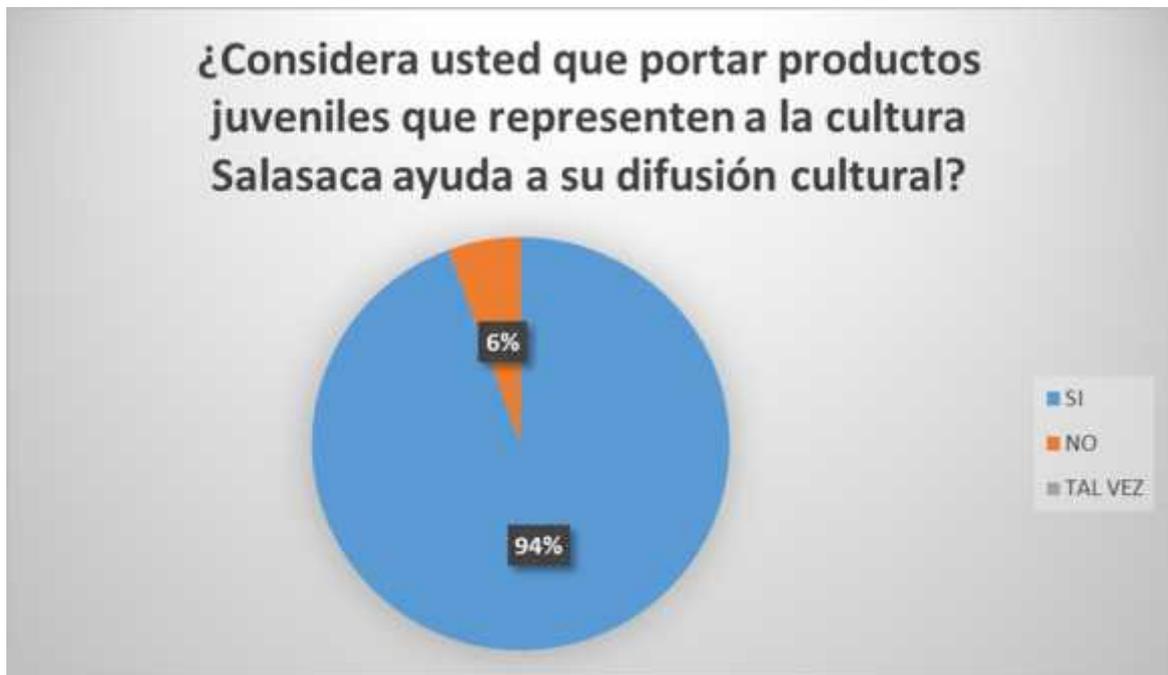


Gráfico 8.4: Resultados de la pregunta 8
Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

) Análisis e interpretación

Según los resultados y datos obtenidos, el 94% de las personas encuestadas considera un si que portar productos juveniles que representen a la cultura Salasaca ayuda a su difusión cultural, y mientras que el 6% considera que no ayudaría a la difusión cultural. Por lo cual se establece que el llevar o portar productos juveniles ayudaran de manera importante con la difusión cultural de la cultura Salasaca para establecerse y ser reconocida en la sociedad.

• Conclusión de las encuestas

Con base a los resultados adquiridos en su totalidad de las encuestas, se establece como conclusión, que existe un desconocimiento sobre la cultura Salasaca sobre aspectos mas profundos que son fundamentales, pero las personas según los datos recabados establecen la aceptación sobre la manera que se ha optado como medio de difusión para la sociedad sobre la cultura, teniendo un porcentaje en el interés de conocer más sobre los Salasacas.

4.2 Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN		N:
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO		1
Nombre del investigador: Carlos Eduardo Cocha Apupalo, Carlos Patricio Chicaiza Caiza		
		
Lugar: Mercado Artesanal Salasaca	Descripción:	
Fecha: 12-ENERO-2021	Actividad cotidiana, presenta las labores diarias de un habitante de la cultura Salasaca en el campo de la agricultura con la recolección de maíz para la alimentación de animales domésticos, así también es un producto que se produce en la comunidad en gran cantidad y siendo el maíz un símbolo representativo de la agricultura de los Salasacas.	
Manifestación Cultural: Tradiciones		
Elementos Visuales: Actividad Agrícola		
Elementos Central: Agricultor		
Elementos Secundarios: Herramientas	Cromática: Armonía básico-terciaria	

Figura 1-4: Ficha de observación.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

FICHA DE OBSERVACIÓN		N:
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO		2
Nombre del investigador: Carlos Eduardo Cocha Apupalo, Carlos Patricio Chicaiza Caiza		
		
Lugar: Mercado Artesanal Salasaca	Descripción:	
Fecha: 12-ENERO-2021	El mercado artesanal de Salasaca, se observa a miembros de la cultura realizar llamada la "hilada" que consta en la separación de la lana de la oveja con dos cepillos artesanales para eliminar elementos que no son necesarios, es así como se obtiene la lana separada para poder pasar a su reducción en hilos para sus textiles.	
Manifestación Cultural: Tradiciones		
Elementos Visuales: Actividad Artesanal		
Elementos Central: Artesanas		
Elementos Secundarios: Herramientas	Cromática: Armonía básico-terciaria	

Figura 2-4: Ficha de observación.
 Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

FICHA DE OBSERVACIÓN		N:
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO		3
Nombre del investigador: Carlos Eduardo Cocha Apupalo, Carlos Patricio Chicaiza Caiza		
		
Lugar: Mercado Artesanal Salasaca	Descripción:	
Fecha: 12-ENERO-2021	El mercado artesanal de Salasaca, se observa a miembros de la cultura realizar técnica llamada la "hilada" el cual es el proceso de preparación del hilo que se utilizará para los tejidos, este proceso consiste y lo realizan de manera manual con un atado de lana la materia prima principal que a pasa a través de sus manos para transformarla en hilo de una misma consistencia para conseguir un carrete de hilo de lana.	
Manifestación Cultural: Tradiciones		
Elementos Visuales: Actividad Artesanal		
Elementos Central: Artesana		
Elementos Secundarios: Herramientas		
	Cromática: Armonía básico-terciaria	

Figura 3-4: Ficha de observación.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

FICHA DE OBSERVACIÓN		N:
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO		4
Nombre del investigador: Carlos Eduardo Cocha Apupalo, Carlos Patricio Chicaiza Caiza		
		
Lugar: Mercado Artesanal Salasaca	Descripción:	
Fecha: 12-ENERO-2021	El Taller artesanal de Salasaca, se observa a un miembro de la cultura realizar una actividad artesanal para conseguir tapices en la máquina artesanal denominada el "Telar", esta máquina consiste en separar hilos para conseguir una serie de hilos que el artesano decidirá el diseño que se plasmara, su trabajo depende de lo que le soliciten según la cantidad su trabajo se dificulta más este proceso artesanal es transmitido de generación en generación.	
Manifestación Cultural: Tradiciones		
Elementos Visuales: Actividad Artesanal		
Elementos Central: Artesano		
Elementos Secundarios: Herramientas	Cromática: Armonía básico-terciaria	

Figura 4-4: Ficha de observación.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

FICHA DE OBSERVACIÓN		N:
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO		5
Nombre del investigador: Carlos Eduardo Cocha Apupalo, Carlos Patricio Chicaiza Caiza		
		
Lugar: Mercado Artesanal Salasaca	Descripción:	
Fecha: 12-ENERO-2021	El Taller artesanal de Salasaca, se observa a un miembro de la cultura realizar una actividad artesanal para conseguir correas artesanales a base de hilo de cabuya en la máquina artesanal denominada el "Telar" que fue creada por el mismo artesano, esta máquina consiste en separar hilos que ira tejiendo en una herramienta creada por el artesano para cerrar el tejido y crear las correas.	
Manifestación Cultural: Tradiciones		
Elementos Visuales: Actividad Artesanal		
Elementos Central: Artesano		
Elementos Secundarios: Herramientas	Cromática: Armonía básico-terciaria	

Figura 5-4: Ficha de observación.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

FICHA DE OBSERVACIÓN		N:
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO		6
Nombre del investigador: Carlos Eduardo Cocha Apupalo, Carlos Patricio Chicaiza Caiza		
		
Lugar: Mercado Artesanal Salasaca	Descripción:	
Fecha: 12-ENERO-2021	En la parroquia Salasaca se encuentra un símbolo muy importante, este es la planta de cabuya que es muy utilizada tanto como para rituales ancestrales así también como materia prima para artesanías, otra de los aspectos importantes que tiene este símbolo cultural es que esta planta contiene un líquido en su interior que se lo adquiere luego de abrir la base de la planta siendo este líquido un endulzante natural.	
Manifestación Cultural: Tradiciones		
Elementos Visuales: Símbolo-Festividad		
Elementos Central: Planta		
Elementos Secundarios: Ecosistema	Cromática: Monocromático	

Figura 6-4: Ficha de observación.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

FICHA DE OBSERVACIÓN		N:
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO		7
Nombre del investigador: Carlos Eduardo Cocha Apupalo, Carlos Patricio Chicaiza Caiza		
		
Lugar: Mercado Artesanal Salasaca	Descripción:	
Fecha: 12-ENERO-2021	El cementerio de Salasaca es un lugar de culto ancestral, se observa que los habitantes de la comunidad tienen una peculiar tradición la cual consiste en que el 2 de Noviembre Día de los Santos Difuntos realizan una reunión en la tumba de sus seres queridos compartiendo alimentos y bebida es un evento donde se recuerda al difunto, esta actividad dura todo el día.	
Manifestación Cultural: Tradiciones		
Elementos Visuales: Símbolo-Religión		
Elementos Central: Cruz		
Elementos Secundarios: Tumbas	Cromática: Monocromático	

Figura 7-4: Ficha de observación.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

FICHA DE OBSERVACIÓN		N:
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO		8
Nombre del investigador: Carlos Eduardo Cocha Apupalo, Carlos Patricio Chicaiza Caiza		
		
Lugar: Mercado Artesanal Salasaca	Descripción:	
Fecha: 12-ENERO-2021	El Taller artesanal de Salasaca, se observa herramientas de caza que son creadas con hilos de cabuya de manera manual, como se menciona es utilizado para cacería de aves silvestres para su propio consumo.	
Manifestación Cultural: Tradiciones		
Elementos Visuales: Símbolo-Cacería		
Elementos Central: Resortera		
Elementos Secundarios: Herramientas	Cromática: Monocromático	

Figura 8-4: Ficha de observación.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

FICHA DE OBSERVACIÓN		N:
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO		9
Nombre del investigador: Carlos Eduardo Cocha Apupalo, Carlos Patricio Chicaiza Caiza		
		
Lugar: Mercado Artesanal Salasaca	Descripción:	
Fecha: 12-ENERO-2021	En el Taller artesanal de Salasaca, se observa tapices con matrices creadas por el artesano que fue creado para representar los poderes de la naturaleza cada color tiene su significado, siendo estas: el agua, la tierra, el sol y el aire, es importante reconocer que estos colores están representados en la mayoría de tejidos por ser los más representativos y los más utilizados.	
Manifestación Cultural: Tradiciones		
Elementos Visuales: Símbolos		
Elementos Central: Símbolo		
Elementos Secundarios:	Cromática: Armonía básico-terciaria	

Figura 9-4: Ficha de observación.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

FICHA DE OBSERVACIÓN		N:
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO		10
Nombre del investigador: Carlos Eduardo Cocha Apupalo, Carlos Patricio Chicaiza Caiza		
		
Lugar: Mercado Artesanal Salasaca	Descripción:	
Fecha: 12-ENERO-2021	En el Taller artesanal de Salasaca, se observa tapices con abstracciones de aves que representan la fertilidad es uno de los motivos de decoración de tapices por su significado, al igual esta ave se lo representa de diferentes colores que representen los poderes de la naturaleza.	
Manifestación Cultural: Tradiciones		
Elementos Visuales: Símbolos		
Elementos Central: Aves		
Elementos Secundarios:	Cromática: Complementarios	

Figura 10-4: Ficha de observación.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

FICHA DE OBSERVACIÓN		N:
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO		11
Nombre del investigador: Carlos Eduardo Cocha Apupalo, Carlos Patricio Chicaiza Caiza		
		
Lugar: Mercado Artesanal Salasaca	Descripción:	
Fecha: 12-ENERO-2021	En el Taller artesanal de Salasaca, se observa tapices con matrices que representan el matrimonio y son utilizados en la decoración de esta festividad de igual manera con los colores se utilizan colores que representan los poderes de la naturaleza.	
Manifestación Cultural: Tradiciones		
Elementos Visuales: Símbolos		
Elementos Central: Símbolo		
Elementos Secundarios:	Cromática: Tríada	

Figura 11-4: Ficha de observación.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

FICHA DE OBSERVACIÓN		N:
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO		12
Nombre del investigador: Carlos Eduardo Cocha Apupalo, Carlos Patricio Chicaiza Caiza		
		
Lugar: Mercado Artesanal Salasaca	Descripción:	
Fecha: 12-ENERO-2021	En la parroquia Salasaca se realiza la festividad de los Caporales, en esta festividad se observa la interpretación de la resistencia sobre la conquista española se la realiza en el mes de febrero y consiste en una fiesta de 3 días donde se realiza eventos ancestrales por las calles de la parroquia, también se comparte alimentos y bebida, para anunciar a los priostes se lo hace en la misa de ramos 1 año antes de su realización.	
Manifestación Cultural: Tradiciones		
Elementos Visuales: Festividad		
Elementos Central: Caporal		
Elementos Secundarios: Negros	Cromática: Armonía básico-terciaria	

Figura 12-4: Ficha de observación.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

4.3 Desarrollo gráfico

4.3.1 Creación de marca de productos gráficos.

) Investigación

De acuerdo a la información sobre la cultura Salasaca se recopiló información de festividades como son la celebración del día de difuntos y la fiesta de caporales siendo estas las más importantes y las más ricas culturalmente.

) Conceptualización

Después de haber concluido el análisis de la información de las dos festividades tanto como la de día de muertos y la de los caporales se estableció tomar como referencia principal sobre el día de muertos al ser la más representativa, el celebrar a los difuntos ayuda al fortalecimiento familiar, puesto que comparten en la tumba del ser amado con familia y recordando momentos que vivieron con el difunto.

Es así como se ha tomado como idea general las palabras "Otra Vida" traducida a su lengua como "CHAYSHUK KAWSAY" que expresa a los Salasacas sobre otra vida después de la muerte, a su vez se agregara un símbolo conocido y muy frecuente en sus rituales el "PENCO".

J Creación



Figura 13-4: Manual de Marca.
Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021



Figura 14-4: Manual de Marca.
Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021



Figura 15-4: Manual de Marca.
Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021



Figura 16-4: Manual de Marca.
Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

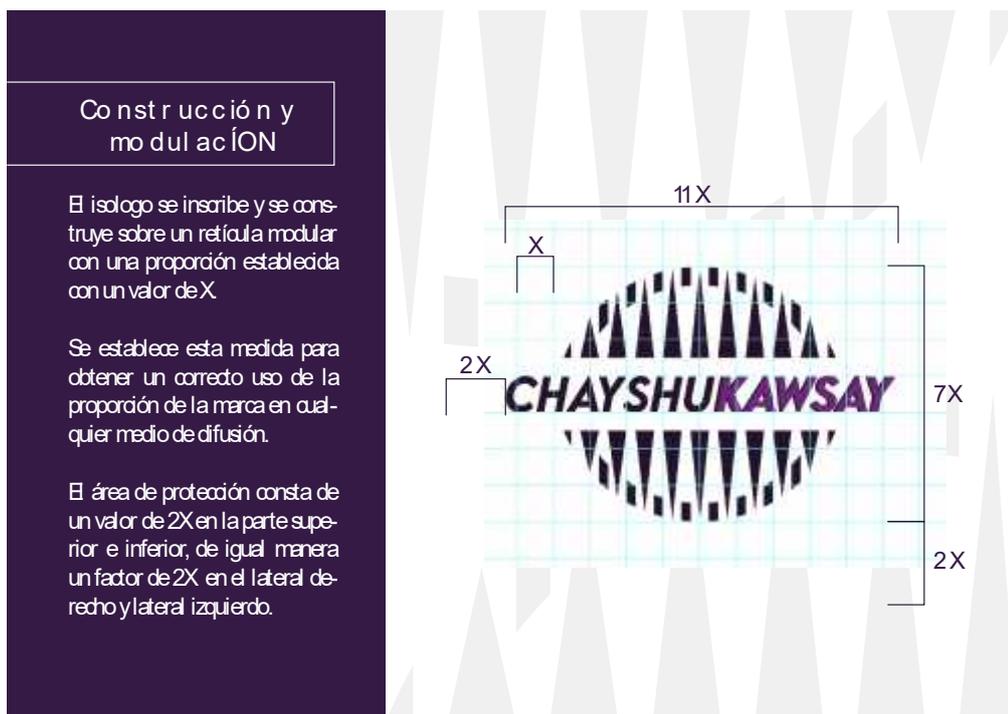


Figura 17-4: Manual de Marca.
Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021



Figura 18-4: Manual de Marca.
 Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021



Figura 19-4: Manual de Marca.
 Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021



Figura 20-4: Manual de Marca.
 Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021



Figura 21-4: Manual de Marca.
 Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

4.4 Proceso de creación de las ilustraciones

De acuerdo al análisis realizado con las herramientas de investigación utilizadas se establecieron elementos visuales principales que se encuentran presentes en las Tradiciones (festividades, actividades cotidianas) de los Salasacas, como principal fundamento se establece que los elementos seleccionados son usados repetitivamente en todas sus actividades festivas así mismo cotidianamente convirtiéndose en símbolos característicos de la cultura.

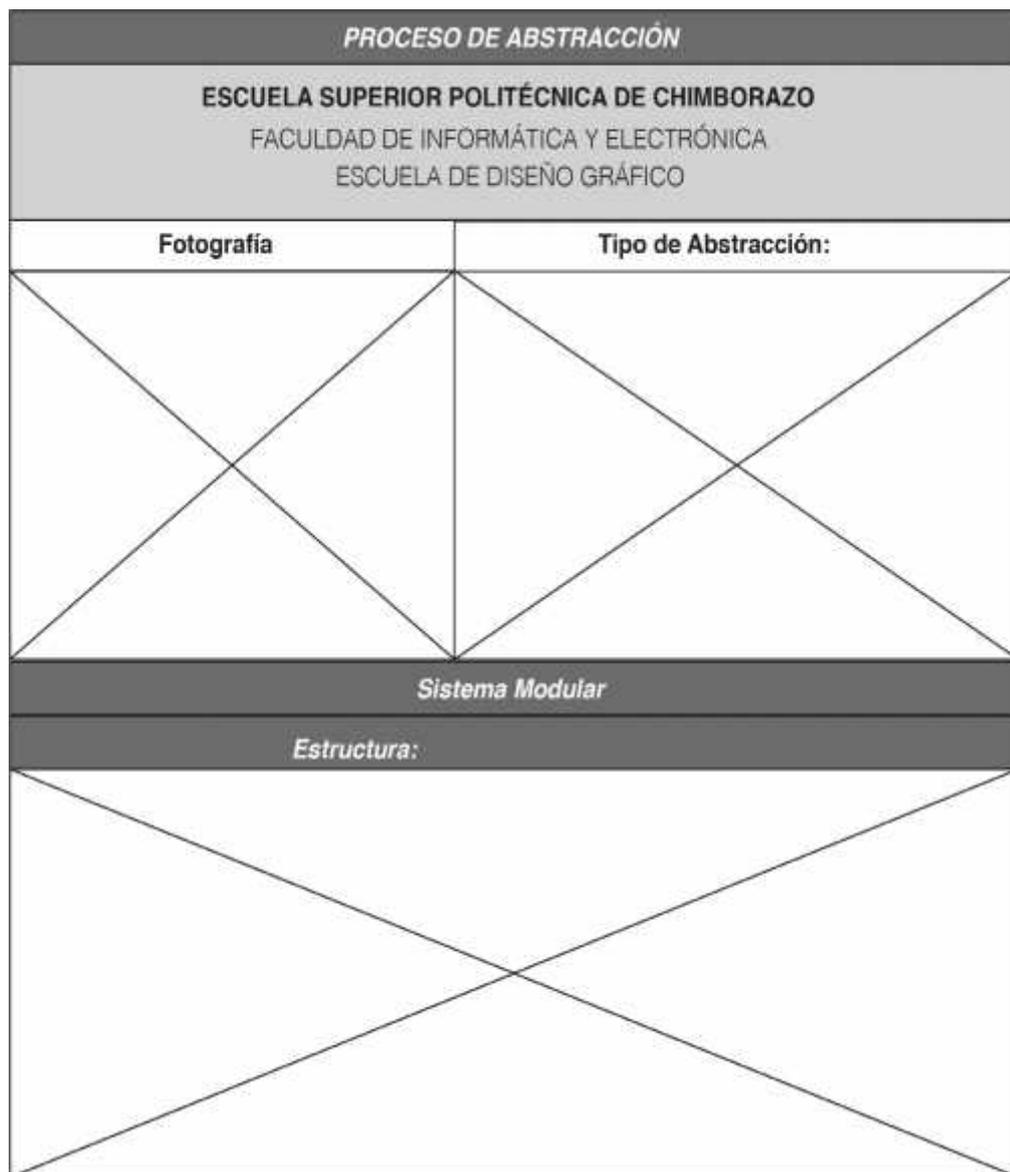


Figura 1-4: Matriz Modular.
Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

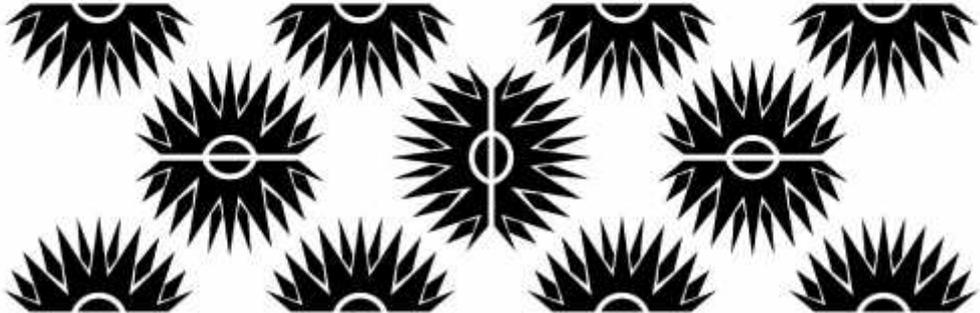
<i>PROCESO DE ABSTRACCIÓN</i>	
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO	
Fotografía	Tipo de Abstracción: Fragmentación
	
<i>Sistema Modular</i>	
<i>Estructura: Repetición y reflejo</i>	
	

Figura 2-4: Manual de Marca.
 Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

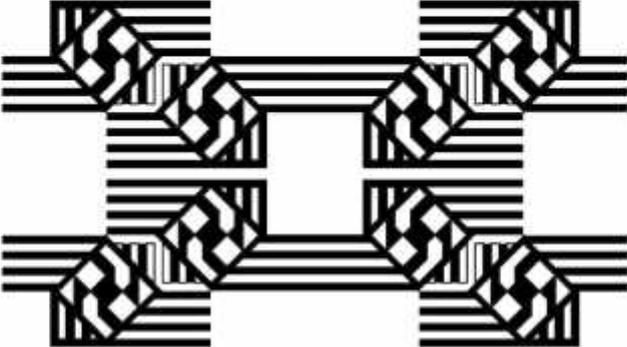
<i>PROCESO DE ABSTRACCIÓN</i>	
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO	
Fotografía	Tipo de Abstracción: Fragmentación
	
<i>Sistema Modular</i>	
<i>Estructura: Repetición, toque y unión</i>	
	

Figura 3-4: Modular 1.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

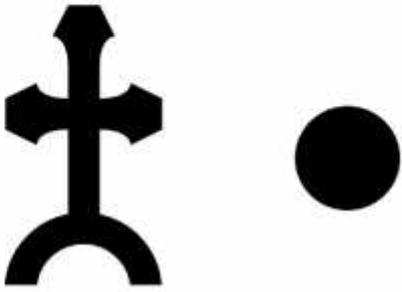
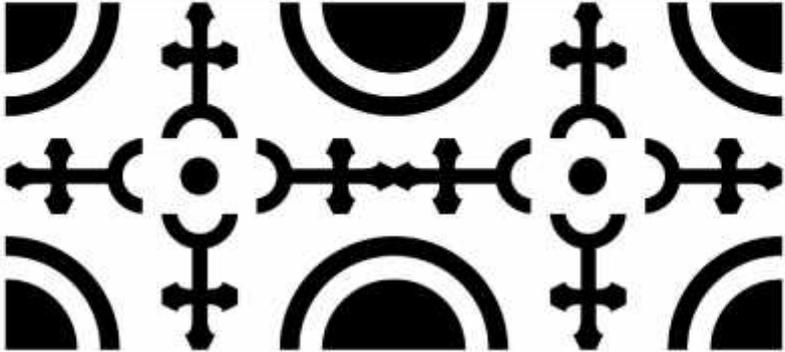
<i>PROCESO DE ABSTRACCIÓN</i>	
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO	
Fotografía	Tipo de Abstracción: Fragmentación
	
<i>Sistema Modular</i>	
<i>Estructura: Repetición, reflejo y toque</i>	
	

Figura 4-4: Modular 2.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

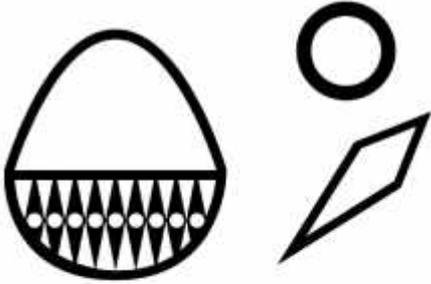
<i>PROCESO DE ABSTRACCIÓN</i>	
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO	
Fotografía	Tipo de Abstracción: Fragmentación
	
<i>Sistema Modular</i>	
<i>Estructura: Repetición, reflejo, intersección</i>	
	

Figura 5-4: Modular 3.
 Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

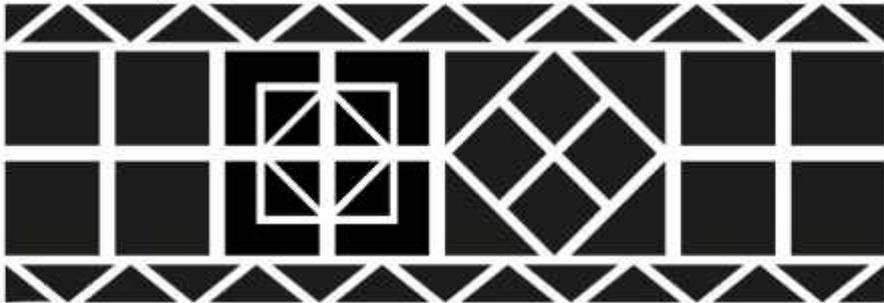
<i>PROCESO DE ABSTRACCIÓN</i>	
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO	
Fotografía	Tipo de Abstracción: Fragmentación
	
<i>Sistema Modular</i>	
<i>Estructura: Repetición, reflejo y distanciamiento</i>	
	

Figura 6-4: Modular 4.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

PROCESO DE ABSTRACCIÓN	
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO	
Fotografía	Tipo de Ilustración: Ilustración concept art
	
Abstracción	
	

Figura 7-4: Modular 5.
 Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

PROCESO DE ABSTRACCIÓN	
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO	
Fotografía	Tipo de Ilustración: Ilustración concept art
	
Abstracción	
	

Figura 8-4: Modular 6.
 Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

PROCESO DE ABSTRACCIÓN	
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO	
Fotografía	Tipo de Ilustración: Ilustración concept art
	
Abstracción	
	

Figura 9-4: Modular 7.
 Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

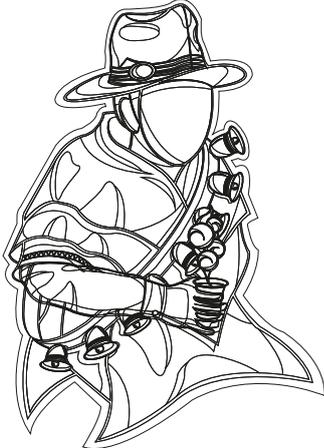
PROCESO DE ABSTRACCIÓN	
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO	
Fotografía	Ilustración
	
Abstracción	
	

Figura 10-4: Modular 8.
 Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021



Figura 11-4: Modular 9.
Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021



Figura 12-4: Modular 10.
Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021



Figura 13-4: Modular 11.
Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

4.5 Aplicación de las ilustraciones

1. SWEATSHIRT



Figura 14-4: APLICAIÓN SWEATSHIRT.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

2. TOTE BAG



Figura 15-4: APLICACIÓN TOTE BAG.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

3. GORRA



Figura 16-4: APLICACIÓN GORRA.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

4. ACCESORIO MÓVIL



Figura 17-4: APLICACIÓN ACCESORIO.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

5. SKATEBOARD



Figura 18-4: APLICACIÓN SKATEBOARD.

Realizado por: Cocha C.; Chicaiza C.2021

CONCLUSIONES

- J Los productos juveniles con ilustraciones sobre temáticas de la cultura Salasaca, basándonos en la información recopilada sobre su alta riqueza cultural y con la aplicación de técnicas de composición, diseño e ilustración establecen como resultado una forma de difusión y respaldo en salvaguardar a la cultura.
- J Al terminar la investigación sobre las manifestaciones culturales de los Salasacas, se define que la Cultura Salasaca es una población que mantiene en práctica la herencia cultural de sus antepasados tradiciones, costumbres y vestimenta que no ha sido aprovechada para su difusión, que con la utilización de la rama del diseño gráfico como la ilustración se puede propagar de una manera diferente a la tradicional e un público importante como es la juventud.
- J Frente a la evidencia recabada con el grupo poblacional evaluado, en lo que compete a la aceptación de la cultura Salasaca es positiva, pero no ha logrado una forma de transmisión cultural correcta y se obtiene como resultados que el 94% del grupo evaluado, la adquisición de productos juveniles con ilustraciones es una forma correcta de difusión cultural.
- J Los aspectos considerados para el análisis y creación de las ilustraciones fueron los adecuados, entre ellos se establecieron diferentes técnicas para obtener como resultado un estilo de ilustración representativa y propia aplicando la investigación realizada.
- J Finalmente, la aplicación de las ilustraciones en los diferentes productos juveniles, fueron desarrolladas tomando en cuenta la funcionalidad del diseño el soporte expuesto para lograr una armonía específica en la composición logrando una difusión de manera directa y específica con el usuario.

RECOMENDACIONES

- J Se sugiere a los diseñadores encaminar a la ilustración como una disciplina muy importante en el ámbito del Diseño y Comunicación, a su vez reconocer a nuestras culturas las cuales son muy ricas y extensas para establecer un modelo de gráfica desarrollando una propia identidad y no recurrir a la de otros países.
- J Se recomienda a los profesionales en Diseño e Ilustración utilizar como fuente de creatividad la extensa riqueza cultural que tiene nuestro país.
- J Se aconseja al momento de realizar o planear, una ilustración tomar como dato muy importante que cada tipo de ilustrador tiene establecido su propio estilo en sus rasgos gráficos, es así que con una constante práctica y también haber realizado una investigación previa ayudara a desarrollar un conocimiento gráfico para obtener un estilo original de ilustración.
- J Se pide que para la aplicación de las ilustraciones tienen que tomar en cuenta la composición de las gráficas y así también los formatos, colores, tamaños, en los que serán aplicados.
- J Para la presentación de los productos finales se recomienda utilizar los medios de presentación más adecuados, deberán ser realizados de manera profesional y según el público al cual va dirigido para una exitosa aceptación.

GLOSARIO

Ilustración Digital: Es el trabajo grafico en el que se utiliza herramientas tecnológicas que simulan a las reales, obteniendo una gama amplia de imágenes mediante el uso de ordenadores a través de software como el Ilustrador, Corel, Photoshop, etc.

Abstracto: Rasgos principales que identifica un objeto de manera simple y concreta sin exceso de detalle.

Cultura: Conocimiento humano y forma de vida adquirido por el hombre a través de su experiencia, herencia, costumbre, estudio, trabajo, etc.

Armonía: Es el Equilibrio, proporción y correspondencia apropiada entre los diferentes objetos de una composición.

Cromática: Pigmentos de color que parten de la columna principal de los colores primarios.

Ilustración: Creación autónoma, retocada, modificada, replicada atreves de gráficos con un mensaje visual claro, identifica lo real y irreal del medio.

Salvaguardar: Salvaguardar o preservar a alguien o algo.

BLIBIOGRAFIA

Briones, I. *TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN I* [blog]. [en línea] 2018. [consulta: 05/02/2021]. Disponible en: <https://www.cajadeletras.es/blog/tecnicas-ilustracion-i-introduccion>

Cahuex, A. La versatilidad de la ilustración digital y la ilustración tridimensional en el diseño de revistas. Desarrollo de imagen visual, material informativo y publicitario para el proyecto Amigos de la Naturaleza de FUNDAECO.[en línea] (Proyecto de Grado). (Licenciada) S.l.: UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR, GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN. 2014. [consulta: 29/01/2021]. Disponible en: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/03/05/Cahuex-Ana.pdf>

Chiliquina, M., & Raymy. “El control de las tareas escolares por parte de los padres de familia y su incidencia en el rendimiento académico del los estudiantes del Ciclo Básico del Colegio Físico-Misional “Los Salasacas”.[en línea] (Trabajo de Titulación). (Título de Psicólogo): UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, Ambato. 2009. [consulta: 25/01/2021]. Disponible en: https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/4180/1/tse_2009_03.pdf

Erazo, B., & Séleny. La ilustración infantil como recurso educativo y artístico en el aprendizaje. [en línea] (Trabajo de Titulación). (Comunicadora Social): UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR, Quito. 2019. [consulta: 26/01/2021]. Disponible en: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/18911/1/T-UCE-0009-CSO-179.pdf>

Galabay, M., & Vladimir. Diseño e ilustración para la segunda edición de la revista literaria “Arma Blanca”. [en línea] (Trabajo de Titulación). (Diseñador Gráfico): UNIVERSIDAD DE CUENCA, Cuenca. 2015. [consulta: 01/02/2021]. Disponible en: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21433/1/Tesis.pdf>

Jácome, A. LA CULTURA SALASACA Y EL RESCATE DE LA INTERCULTURALIDAD INDÍGENA. [en línea] (Trabajo de Titulación). (Licenciada en Ciencias de La Educación): UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL, Quito. 2014 [consulta 25/01/2021]. Disponible en: http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/2835/1/58200_1.pdf

Luigi, M. . *Principios De Diseño De Páginas Web: Peso Visual Y Dirección* [blog]. 2015. [consulta: 03//02/2021]. Disponible en: <https://www.staffcreativa.pe/blog/principios-de-diseno-de-paginas-web-peso-visual-y-direccion/> [consulta: 03//02/2021].

Masaquiza, U. ANÁLISIS DE LA CALIDAD DE LOS PRESTADORES DE SERVICIOS TURÍSTICOS EN LA PARROQUIA SALASACA PROVINCIA TUNGURAHUA EN EL AÑO 2016. [en línea] (Trabajo de Titulación). (Licenciada en Turismo) : UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR, Quito. 2017. [Consulta: 20/01/2021]. Disponible en: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/10328/1/T-UCE-0009-684.pdf>

Menza, A, Sierra, E.L. & Sánchez, W.H. *La ilustración: dilucidación y proceso creativo.*[en línea] 2016. [consulta: 28/01/2021] Disponible en: http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista13_12.pdf

Moreta, H. Las festividades tradicionales como un elemento trascendental para fortalecer el turismo en la comunidad indígena Salasaca de la provincia de Tungurahua.[en línea] (Trabajo de titulación). (Licenciado) S.l.: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. 2019. [consulta: 23/03/2021]. Disponible en: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30235/1/HENRY%20ULISES%20MORETA%20CARVAJAL.pdf>

Morquecho, V. Diseño e ilustración para la segunda edición de la revista literaria “Arma Blanca”. [en línea] (Trabajo de Titulación). (Diseñador Gráfico): UNIVERSIDAD DE CUENCA, Cuenca. 2015. [consulta: 28/01/2021]. Disponible en: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21433/1/Tesis.pdf>

Proaño, A. “LA RED SOCIAL FACEBOOK Y LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS Y LAS ADOLESCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL FRAY BARTOLOMÉ DE LAS CASAS, SALASACA, CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”[en línea] (Trabajo de Titulación). (Licenciada en Comunicación Social.): UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, Ambato. 2015. [consulta:16/12/2020]. Disponible en: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/9911/1/FJCS-CS-373.pdf>.

PDOT. *PLAN DE DESARROLLO Y ORDENAMIENTO TERRITORIAL DE LA PARROQUIA SALASACA.* [en línea] 2015. [consulta: 16/02/2021]. Disponible en: <http://gobiernoparroquialsalasaca.gob.ec/attachments/article/83/PDOT%20SALASACA%20ALINIADO%201.pdf>

Tatay, T. *Qué es el Peso Visual yCuál es su Efecto en la Composición Fotográfica*. [en línea] 2020. [consulta: 03//02/2021]. Disponible en: <https://www.dzoom.org.es/mejora-tu-composicion-conociendo-los-pesos-visuales-de-tus-imagenes/>

Torres, M., & Koraima, B. “Diseño interior de espacios públicos basado en el modo de vida de la comunidad Salasaca”. [en línea] (Trabajo de Titulación). (Arquitecta Interiorista): UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, Ambato. 2019. [consulta: 26/01/2021]. Disponible en: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/29400/1/Torres%20Koraima.pdf>

Vargas, S. *¿Qué es la ilustración? Desde sus inicios modernos hasta sus usos el día de hoy*. [en línea] 2020. [consulta: 28/01/2021]. Disponible en: <https://mymodernmet.com/es/ilustracion-definicion/>.

Vertikova, M. El uso de ilustraciones en los diccionarios de ELE. Las ventajas. [en línea] (Trabajo de Titulación). (Máster en Enseñanza y Aprendizaje del Español): Universidad de Islandia, Háskóli Íslands. 2012. [consulta:29/01/2021]. Disponible en: <https://skemman.is/bitstream/1946/11382/1/Memoria.Vertikova%20Mariia.pdf>

Wilkins, T. *Síntesis de la imagen*. [en línea] 2018. [consulta: 04/02/2021]. Disponible en: <http://artekatu.com/materiales/archivos/591>

Yaguachi, I. Propuesta metodológica de ilustración infantil basada en las técnicas manuales y digitales bajo el concepto de creatividad caso práctico cuento para niños de 4 – 6 años de la fundación “MIZPA” en el año 2016. [en línea] (Trabajo de Titulación). (Licenciatura): PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR, Esmeraldas. 2016. [consulta:01/02/2021]. Disponible en: [https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/783/1/YAGUACHI%20OLAYA%20%20OISABEL%20NORMI.pdf](https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/783/1/YAGUACHI%20OLAYA%20%20ISABEL%20NORMI.pdf)