

**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TÍTULO:

Guía ilustrada sobre celebraciones folklóricas consideradas patrimonio cultural inmaterial del Ecuador a partir del diseño de personajes

AUTORA:

Montes Vega, Karen Stephania

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
PROFESIONAL DE LICENCIADA EN GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TUTOR:

Lcdo. Soto Chávez, Billy Gustavo, Ms.

Guayaquil, Ecuador

12 de Marzo del 2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Montes Vega, Karen Stephania** como requerimiento para la obtención del Título de **Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria**.

TUTOR

f. _____

Lcdo. Soto Chávez, Billy Gustavo, Ms.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Soto Chávez, Billy Gustavo, Ms.

Guayaquil, 12 de Marzo del 2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Montes Vega, Karen Stephania**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación: **Guía ilustrada sobre celebraciones folklóricas consideradas patrimonio cultural inmaterial del Ecuador a partir del diseño de personajes**, previo a la obtención del Título de **Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, 12 de Marzo del 2021

LA AUTORA

f. _____

Montes Vega, Karen Stephania



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Montes Vega, Karen Stephania**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la publicación en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Guía ilustrada sobre celebraciones folklóricas consideradas patrimonio cultural inmaterial del Ecuador a partir del diseño de personajes**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, 12 de Marzo del 2021

f. _____

Montes Vega, Karen Stephania

REPORTE DE URKUND

[VOLVER A LA VISTA GENERAL DEL ANÁLISIS](#) | [CONFIGURACIÓN](#)

REMITENTE: billysotochavez@gmail.com | ARCHIVO: [MONTES KAREN.docx](#) | SIMILITUD: 3%

[?](#) [↩](#) [↘](#)

COINCIDENCIAS | **FUENTES** | **DOCUMENTO COMPLETO**

TIPO:   

MOSTRAR EN EL TEXTO: Citas Paréntesis Diferencias detalladas de texto

1 / 14 | **DOCUMENTO ENVIADO** | INCLUIR EN EL ANÁLISIS | **100%** | **SIMILITUD DE TEXTO** 

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO	la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (1982) *
---	---

AGRADECIMIENTO

Agradezco al Universo y su creador por permitirme estar en este momento de mi vida, con la salud física y mental necesaria para poder concluir con mi etapa universitaria y cumplir con el objetivo de graduarme con éxito a pesar de las dificultades que he atravesado durante este tiempo.

Especialmente agradezco a mis padres, Martha Vega y Ernesto Montes que me han apoyado, guiado y ayudado a seguir el camino que he elegido, además de respetar mis ideales, creencias y amarme incondicionalmente. Valoro enormemente todo el esfuerzo que han entregado durante estos años, y prometo que devolveré toda esa dedicación y amor en el futuro.

A mis familiares cercanos y a la distancia, por el apoyo económico que ha ayudado tantas veces a mí y a mis padres.

A mis amigos y compañeros que conocí en la universidad, que han crecido conmigo siendo una luz brillante que me ha mantenido con ganas de seguir a delante y no rendirme, a mis compañeras de tesis, Anael Reyes y Tatiana Carbo por sus palabras de aliento. A Deysi Proaño, que siempre creyó en mí y me daba energías con su cálida amistad. Y especialmente a María José Navarro, por acogerme en su casa y ser una verdadera amiga, con la que formábamos los mejores equipos de trabajo y tuve momentos increíbles que jamás olvidaré.

A mi Shiro y Etto, que talvez no se hayan dado cuenta pero fueron un gran apoyo durante las semanas de trabajo, quedándose a mi lado y dándome una mirada de esperanza y amor.

A mi tutor y profesor Billy Soto, por ser una guía durante el desarrollo de mi proyecto y creer en mis habilidades como diseñadora.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de titulación a mis padres Martha y Ernesto, gracias a ellos logré convertirme en la persona que soy, y llegar hasta el final de esta etapa de mi vida.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcdo. Quintana, Washington, Mgs.

Delegado 1

f. _____

Lcda. Naranjo Rojas, María Katherine, Ms.

Delegado 2

f. _____

Lcdo. Ronquillo Panchana, Roger Iván, Ms.

Opositor



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

CALIFICACIÓN

f. _____

Lcdo. Soto Chávez, Billy Gustavo, Ms.

CONTENIDO

1. Introducción	2
1.1 Planteamiento del problema	3
1.2 Objetivos del proyecto	6
1.2.1 Objetivo general	6
1.2.2 Objetivos específicos.....	6
2. Metodología de investigación.....	6
2.1 Descripción del proceso seguido en la etapa de investigación.....	7
2.1.1 Recolección de información sobre el cliente, producto, competencia, público.....	9
2.1.1.1 Producto	9
Guía ilustrada	9
2.1.1.2 Público	10
2.1.2 Análisis, interpretación y organización de la información	10
2.1.2.1 Entrevista introductoria al folklore y celebraciones culturales al Arq. Fernando Naranjo – Director de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas	10
2.1.2.2 Entrevista a profundidad al Arq. Florencio Compte – Historiador y Decano de la Facultad de Arquitectura y Diseño en la Universidad Católica Santiago de Guayaquil.....	11
2.1.2.3 Entrevista a Josué Matamoros – Diseñador gráfico, diseñador de personajes e ilustrador	12
2.2 Análisis de proyectos similares.....	14
2.2.1 World Flags	14
2.2.2 Momentary: the Art of Ilya Kuvshinov	15
2.2.1 WHY HOW WHAT.....	16
3. Proyecto.....	18
3.1 Criterios de diseño.....	18
3.1.1 Diseño de personajes	18
3.1.1.1 Técnica, ilustración digital.....	20
3.1.1.2 Estilo de ilustración	21

3.1.1.3 Cromática	26
3.1.2 Desarrollo de guía ilustrada	27
3.1.2.1 Tipografía.....	28
3.1.2.2 Cromática	30
3.1.2.3 Formato	30
3.1.2.4 Diagramación.....	32
3.2 Desarrollo de bocetos o artes iniciales	35
3.2.1 Metodología para el diseño de personajes.....	35
3.2.2 Desarrollo de personajes.....	35
3.2.2.1 Desarrollo del personaje de la fiesta de las flores y las frutas.....	36
3.2.2.2 Desarrollo del personaje de la Mama Negra.....	38
3.2.2.3 Desarrollo del personaje de la fiesta de fin de año	41
3.2.2.4 Desarrollo del personaje de la fiesta de San Pablo y San Pedro o fiesta de blancos y negros	44
3.2.2.5 Desarrollo del personaje de las fiestas de San Pedro	46
3.2.2.6 Desarrollo del personaje del niño viajero	48
3.2.2.7 Desarrollo del personaje de la diablada del Píllaro	50
3.2.2.8 Desarrollo del personaje del Corpus Christi.....	52
3.2.2.9 Desarrollo del personaje del carnaval de Guaranda ..	54
3.2.2.10 Desarrollo del personaje del paseo del Chagra	56
3.3 Evaluación de artes iniciales	59
3.3.1 Conclusión de evaluación de artes iniciales	59
3.4 Desarrollo de línea gráfica definitiva.....	61
1.5 Implementación y verificación de las piezas gráficas	79
3.6 Producto final.....	80
4. Conclusiones y recomendaciones	82
4.1 Conclusiones	82
4.2 Recomendaciones	83
5. Bibliografía	84
6. Anexos	86

ÍNDICE DE IMÁGENES

- Figura 1:** “Guyen” diseño de personaje para Vietnam
- Figura 2:** “Delgado” diseño de personaje para Ecuador
- Figura 3:** Libro “Momentary: The art of Ilya Kuvshinov”
- Figura 4:** Diagramación interna del libro “WHY HOW WHAT”
- Figura 5:** Portada y empaque del libro “WHY HOW WHAT”
- Figura 6:** Ilustración “COCO” de Carles Dalmau
- Figura 7:** Ilustración fantástica “Cage” del ilustrador Chino WLOP
- Figura 8:** Ilustración fantástica “Conan The Conqueror” de Frank Frazetta
- Figura 9:** Ilustración “Wayward” de Ilya Kuvshinov
- Figura 10:** Ilustración “Plugged” de Ilya Kuvshinov
- Figura 11:** Ejemplo de paletas para colores base en un diseño de personaje y para una ilustración final
- Figura 12:** Obtención de paleta cromática con armonización en tríada
- Figura 13:** Obtención de paleta cromática por medio de una imagen
- Figura 14:** Tipografía Open Sans y Lemon Milk
- Figura 15:** Paleta de colores para la guía ilustrada
- Figura 16:** Ejemplo de libro ilustrado con formato cuadrado
- Figura 17:** Formato cuadrado 20x20 cm
- Figura 18:** Ejemplo de libro ilustrado con retícula jerárquica
- Figura 19:** Retículas para páginas introductorias
- Figura 20:** Retículas para páginas con texto explicativo e ilustración
- Figura 21:** Bocetos iniciales para la creación del personaje de la fiesta de las flores y las frutas
- Figura 22:** Elaboración y digitalización de las tres propuestas de personajes de la fiesta de las flores y las frutas
- Figura 23:** Bocetos iniciales para la creación del personaje de la Mama Negra
- Figura 24:** Digitalización de las propuestas de personajes de la Mama Negra
- Figura 25:** Bocetos iniciales para la creación del personaje de la fiesta de fin de año

Figura 26: Digitalización de las propuestas de personajes de la fiesta de fin de año

Figura 27: Bocetos iniciales para la creación del personaje de la fiesta de blancos y negros

Figura 28: Digitalización de las propuestas de personajes de la fiesta de blancos y negros

Figura 29: Bocetos iniciales para la creación del personaje de la fiesta de San Pedro

Figura 30: Digitalización de las propuestas de personajes de la fiesta de San Pedro

Figura 31: Bocetos iniciales para la creación del personaje del pase del niño viajero

Figura 32: Digitalización de las propuestas de personajes del pase del niño viajero

Figura 33: Bocetos iniciales para la creación del personaje de la diablada de Píllaro

Figura 34: Digitalización de las propuestas de personajes de la diablada de Píllaro

Figura 35: Bocetos iniciales para la creación del personaje del Corpus Christi

Figura 36: Digitalización de las propuestas de personajes del Corpus Christi

Figura 37: Bocetos iniciales para la creación del personaje del Carnaval de Guaranda

Figura 38: Digitalización de las propuestas de personajes del carnaval de Guaranda

Figura 39: Bocetos iniciales para la creación del personaje del paseo del chagra

Figura 40: Digitalización de las propuestas de personajes del paseo del chagra

Figura 41: Corrección del diseño de personaje para las fiestas de San Pedro

Figura 42: Corrección de color del diseño de personaje para la fiesta de fin de año

Figura 43 Corrección del diseño de personaje para el paseo de chagra

Figura 44: Proceso de diseño de personaje de la fiesta de blancos y negros – Los pescadores

Figura 45: Proceso de diseño de personaje del carnaval de Guaranda – El Taita Carnaval

Figura 46: Proceso de diseño de personaje del Corpus Christi – El Danzante de Pujilí

Figura 47: Proceso de diseño de personaje de la Diablada de Píllaro – El Diablo

Figura 48: Proceso de diseño de personaje de la fiesta de fin de año – El Monigote

Figura 49: Proceso de diseño de personaje de la fiesta de las frutas y las flores – La Reina

Figura 50: Proceso de diseño de personaje de la Mama Negra – La Mama Negra y Baltasara

Figura 51: Proceso de diseño de personaje del pase del niño viajero – La Niña y su Caballo Castillo

Figura 52: Proceso de diseño de personaje del paseo de Chagra – El Caballo Chagra

Figura 53: Proceso de diseño de personaje de las fiestas de San Pedro – El Diabluma

Figura 54: Diseño de Portada

Figura 55: Diagramación para páginas introductorias y complementarias

Figura 56: Diagramación para páginas de procesos y desarrollo de los personajes

Figura 57: Producto final

RESUMEN

El presente trabajo de titulación plantea crear una guía ilustrada sobre celebraciones folklóricas consideradas patrimonio cultural inmaterial del Ecuador a partir del diseño de personajes. Su finalidad es difundir estas fiestas patrimoniales analizando como son expuestas al público y mostrando por medio de una serie de diez ilustraciones todas las características, vestimentas y accesorios que las componen.

Para el desarrollo del proyecto se realiza una investigación documental para recopilar información sobre el folklore en general, el patrimonio cultural inmaterial, las celebraciones culturales patrimoniales y sobre ilustración digital. De igual forma, se efectúa una investigación descriptiva con enfoque cualitativo en donde se realizan entrevistas a expertos y profesionales de diseño gráfico, historia y cultura, con el fin de conocer los elementos que hacen importantes a una celebración folklórica y posteriormente definir criterios de diseño.

La información recolectada permite crear propuestas de ilustraciones de cada celebración patrimonial que son evaluadas, modificadas para seleccionar la opción más favorable y diseñar la guía ilustrada que muestra también el proceso de la creación de cada personaje.

Palabras claves: Folklore ecuatoriano, patrimonio inmaterial, diseño de personajes, guía ilustrada, ilustración digital.

ABSTRACT

The present thesis project proposes the creation of an illustrated guide about the folkloric celebrations that are considered intangible cultural heritage of Ecuador based on character designs. Its purpose is to spread these patrimonial festivities by analyzing how they are exposed to the public and by showing through a series of ten illustrations all the characteristics, clothes, and accessories that make them up.

For the development of the project, a documentary research is accomplished to collect information on folklore, intangible cultural heritage, heritage cultural celebrations, and digital illustration. Similarly, a descriptive research with a qualitative approach is carried out with professionals and experts on graphic design, history and culture, in order to know the elements that make a folkloric celebration so important and subsequently define design criteria.

The information collected allows creating illustration proposals of each celebration that are evaluated and modified to select the most favorable option, and then design the illustrated guide that also shows the making of the character.

Keywords: Ecuadorian folklore, intangible heritage, character design, illustrated guide, digital illustration.

1. Introducción

El folklore es parte de la cultura de las personas, es lo que las identifica y define como individuos, y se manifiesta a través de las fiestas, la danza y la música que unen y distinguen a un grupo de los demás. Las fiestas culturales ecuatorianas son sincréticas, es decir, que reúnen varias creencias, religiones y tradiciones en una sola, haciendo de estas un evento cultural único que debería preservarse para que las generaciones futuras puedan recordar las raíces y costumbres de sus antepasados. Esta parte de la cultura es tan importante que varias fiestas a nivel nacional han sido declaradas como patrimonio cultural inmaterial de Ecuador por el Instituto de Patrimonio y cultura del país. Como respuesta a esta necesidad de mantener vivas las celebraciones y sus características que estas expresan, es preciso realizar un proyecto que recopile y describa la información visual a través de una guía ilustrada que contenga personajes que a las celebraciones patrimoniales para que estas puedan ser difundidas.

Por medio de las metodologías de investigación se aspira a conocer sobre las celebraciones folklóricas, el diseño de personajes, y la ilustración digital, consultando libros, artículos y bancos de imágenes digitales de periódicos locales, además de tesis en repositorios universitarios. Así mismo, se realizan entrevistas con preguntas abiertas semi estructuradas; al director de La Casa de la Cultura Núcleo del guayas, el Arq. Fernando Naranjo para obtener información sobre el folklore y las celebraciones folklóricas en general. También se hizo un acercamiento con el Arquitecto e Historiador Florencio Compte, Decano de la Facultad de Arquitectura y Diseño con el objetivo de obtener información más detallada sobre las celebraciones que son consideradas patrimonio cultural inmaterial, y así mismo se entrevistó a un diseñador y experto en ilustración digital fantástica, Josué Matamoros, para conocer acerca de la ilustración digital y los criterios de diseño que se deben tomar en cuenta para la creación de un personaje.

En la segunda etapa del proyecto se emplea una revisión individual con el diseñador e ilustrador Andrés Abad, además de grupo focal donde se

reúne con el público objetivo, diseñadores, estudiantes de diseño, jóvenes a partir de los 18 años para evaluar las artes iniciales de los personajes que se diseñaron para cada celebración cultural y ver su aceptación. Para el diseño de la línea grafica definitiva se toma en cuenta los comentarios y observaciones obtenidos y se corrige algunos elementos o cromática de algunos personajes, y así se procede a realizar las ilustraciones aplicando texturas, sombras y luces.

Finalmente, se diseña una guía ilustrada donde se reúne la información obtenida sobre el folklore ecuatoriano, las celebraciones patrimoniales y sus características, además del proceso y desarrollo de cada personajes al cual en este punto del proyecto se le ha dado un nombre, cumpleaños (según fecha de celebración) y aspectos de su personalidad.

1.1 Planteamiento del problema

El fenómeno folklórico puede manifestarse en un ser humano indistintamente de su sector socioeconómico o hábitat. Según el escritor y periodista Rafael Rumich (2012), en su libro “El folklore, hoy”, lo que le da sentido, valor y significado al folklore es la articulación, vinculación y unión estrecha de tres elementos; la cultura tradicional y popular, la ciencia y la proyección folklórica. Además, agrega que la primera categoría, la cultura, ayuda a un sujeto a distinguirse y plantea las razones que lo definen como individuo y comunidad. Por medio de los aprendizajes y experiencias en común, puede modelar la conducta de un grupo para que este pueda relacionarse entre sí.

En síntesis, el folklore de un país toma sentido por medio de la cultura, tradiciones, experiencias y conocimientos compartidos por un grupo de personas, que les permite formar su conducta y así poder distinguirse y definirse como individuos.

El presente proyecto se centra en una de las partes sustanciales de la cultura del país: las celebraciones o fiestas tradicionales. Pereira Valarezo

(2017), que en su libro “La fiesta popular tradicional del Ecuador” utiliza el término pluralidad para hacer referencia a las múltiples expresiones sociales, étnicas y lingüísticas de diferentes grupos dentro de un país o región, y menciona que las agrupaciones que participan de ella, así como los personajes que también se integran, hacen de la fiesta un fenómeno cultural, propio de la sociedad humana, que puede ser interpretada de diferente manera por su diversidad de expresiones y sus significados.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO (2016), menciona que el patrimonio cultural inmaterial es uno de los principales factores que mantiene la diversidad cultural, y que “no se limita a monumentos y colecciones de objetos, sino que comprende también tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes”.

Dentro de todas las celebraciones culturales existentes en el país, hay algunas que son parte de la lista representativa del patrimonio inmaterial nacional. Según el Instituto Nacional de Patrimonio y Cultural (2018), en Ecuador existen 19 manifestaciones culturales inmateriales que incluyen a: la fiesta de las flores y las frutas, la mama negra, la fiesta de los Santos Pedro y Pablo o fiesta de blancos y negros, las fiestas de San Pedro, el pase del niño viajero, la fiesta de fin de año, la diablada de Píllaro, el Corpus Christi, el carnaval de Guaranda y el paseo del Chagra.

Los personajes tradicionales, ya sean de celebraciones religiosas o paganas, son elementos tan importantes que pueden llegar a convertirse en el patrimonio de un país, especialmente por sus características, simbolismos y vestimentas que los hacen únicos de un lugar.

A pesar de la importancia que tiene el folklore para un país en el que las celebraciones culturales se siguen festejando hasta la actualidad, el estudio a profundidad de las mismas es escaso y no han sido representadas por medio de ilustraciones a partir del diseño de personajes que expongan las distintas tradiciones en Ecuador. Se puede encontrar información e

imágenes sobre el folclore en general; gastronomía, rituales, danza, fiestas, etc. pero no hay registros de libros o artículos que integren la amplia información visual de estas celebraciones.

Por otro lado, no existe una guía o libro ilustrado que recopile diseños de personajes que representan las características folklóricas de las festividades de Ecuador que son consideradas patrimonio cultural inmaterial. Debido a la ausencia de un material que ilustre estas fiestas ecuatorianas por medio de la ilustración digital, es importante recopilar información sobre sus características, orígenes e historia para realizar el diseño de los personajes.

En Ecuador y otros países del mundo existen proyectos similares que están en sintonía con el presente trabajo de titulación. Como por ejemplo, el libro “Imágenes de identidad, acuarelas quiteñas del siglo XIX” de Alfonso Ortiz Crespo (2005) donde se recopila y analiza imágenes de ilustraciones en acuarela de 1840 a 1870, que representan a diferentes comunidades de la ciudad de Quito. Por otro lado, está la revista de Cristian Quille (2019), “La Chicha”, que consta con ilustraciones coloreables de personajes ancestrales y culturales de la sierra ecuatoriana que sirve como material educativo.

Por último, en el presente año, para los Juegos Olímpicos de Japón 2021, un grupo de ilustradores japoneses crearon “World Flags” (2020), donde se diseñan personajes que representan a todos los países participantes utilizando sus características, vestimenta, y elementos decorativos propios de su cultura.

A pesar de su existencia, estos trabajos no se acercan a los objetivos del presente proyecto de titulación, así mismo, el público objetivo y propósito de estos son diferentes, y además no proponen ilustraciones originales de personajes que recopilen las características de las celebraciones culturales consideradas patrimonio cultural inmaterial. En relación al último trabajo mencionado, “World Flags” (2020), este no tiene un medio físico en el que se

recopilen todas las ilustraciones, ya que solo consta con una página web y redes sociales; Instagram, Line y Twitter.

Aunque se utiliza la ilustración digital en los proyectos anteriormente mencionados, no existe un trabajo como el presente que emplee esta herramienta y proponga mediante una guía ilustrada, desarrollar y difundir lo que representan las celebraciones consideradas patrimonio cultural inmaterial, a partir del diseño de los personajes y sus características.

Esto quiere decir que para cumplir el propósito de la propuesta que se plantea sobre la creación de una guía con ilustraciones digitales de los personajes folklóricos, es imprescindible primero investigar, observar y visualizar las celebraciones patrimoniales antes de establecer un diseño a partir sus características y de como se muestran al público.

1.2 Objetivos del proyecto

1.2.1 Objetivo general

Difundir las celebraciones folklóricas consideradas patrimonio cultural inmaterial del Ecuador a partir del diseño de personajes por medio de una guía ilustrada.

1.2.2 Objetivos específicos

- Recopilar información sobre las celebraciones folklóricas consideradas patrimonio cultural inmaterial del Ecuador.
- Diseñar personajes por medio de la herramienta de la ilustración digital que representen las celebraciones folklóricas consideradas patrimonio cultural inmaterial del Ecuador.
- Definir criterios de diseño para la elaboración de la guía ilustrada.

2. Metodología de investigación

2.1 Descripción del proceso seguido en la etapa de investigación

Nadia Ugalde Binda y Francisco Balbastre Benavent (2013) señalan que el propósito final del proceso investigativo es obtener conocimiento sobre cierto estudio al alcanzar un resultado o solución al problema planteado al inicio del trabajo. De la misma forma indican que la metodología de investigación se refiere a:

Todas las decisiones que el investigador toma para alcanzar sus objetivos, las cuales se enfocan en aspectos tales como el diseño de la investigación, la estrategia a utilizar, la muestra a estudiar, los métodos empleados para recoger los datos, las técnicas seleccionadas para el análisis de la información y los criterios para incrementar la calidad del trabajo, entre otras. (pp. 180)

Para este proyecto se planifica utilizar la investigación documental y descriptiva con un enfoque cualitativo empleando las técnicas de entrevista y grupo focal. Es importante mencionar que la investigación documental consiste fundamentalmente en la recopilación y análisis de la información ya plasmada en documentos o en cualquier material que sirva como fuente de consulta para el investigador, de tal manera pueda ser aplicado como referencia para que se puedan establecer semejanzas, discrepancias, posturas o el nivel de conocimiento existente respecto al tema determinado (Bernal Torres, 2010).

De este modo, el trabajo de titulación busca recopilar información consultando libros, artículos digitales, guías turísticas y observando banco de imágenes relacionados con folklore ecuatoriano, celebraciones e íconos considerados patrimonio cultural inmaterial de Ecuador, posteriormente se trabaja con información sobre procesos y herramientas de ilustración digital y las características para el diseño de personajes con el fin de crear la guía ilustrada antes mencionada.

Por otro lado, Bernal (2010) menciona que en la investigación descriptiva se “muestran, narran, reseñan o identifican hechos, situaciones, rasgos, características de un objeto de estudio o se diseñan productos, modelos, prototipos o guías pero no se dan explicaciones o razones de las situaciones, hechos, etc” (pp. 113).

Es decir que con este tipo de investigación se busca encontrar reseñas, artículos o textos que permitan analizar profundamente las fiestas folklóricas ecuatorianas que son patrimonio cultural inmaterial y el porque de sus características, y al mismo tiempo, ampliar la investigación en torno a este tipo de celebraciones ya que los personajes se van a ilustrar de acuerdo a la información obtenida.

El enfoque cualitativo usa métodos de recolección de datos sin control numérico, como la descripción y observación (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2004). Se utiliza la entrevista no estructurada, la cual es abierta y flexible, estas se “efectúan mediante conversaciones y medios naturales. Su objetivo es captar la percepción del entrevistado, sin imponer la opinión del investigador” (Monje Álvarez, 2011). Con esta herramienta se obtiene información adicional acerca del folklore, las celebraciones culturales consideradas patrimonio inmaterial y opiniones de los entrevistados acerca del proyecto, y que debido a la pandemia de Covid-19 se realiza de forma virtual.

Para complementar la información acerca del folklore ecuatoriano y de esta forma entender su concepto, características y formas de expresión se entrevista al Arquitecto Fernando Naranjo, director de la Casa de la Cultura Nucleo del Guayas. También, se hace un acercamiento al Arquitecto e Historiador Florencio Compte, Decano de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil, para conocer cuales son las fiestas dentro del país que forman parte del patrimonio cultural inmaterial, además de su región de origen, surgimiento, entre otros aspectos que ayudan a comprender mejor estos eventos.

Así mismo, se procede a entrevistar a Josue Matamoros, Diseñador gráfico e ilustrador, experto en el diseño de personajes, para que comparta sus sugerencias y recomendaciones acerca de composición, cromática, y principalmente de como se diseña un personaje, y a su vez se pide una opinión acerca del estilo de ilustración a utilizar en el proyecto.

Por otro lado, Álvarez (2011) también señala que en los grupos focales, con la ayuda de un moderador, un pequeño grupo de máximo 12 personas se expresan con libertad y espontaneidad sobre un determinado tema. Con esta otra herramienta se busca obtener las opiniones y sugerencias del público objetivo con respecto al diseño de los personajes representativos de las celebraciones consideradas patrimonio cultural inmaterial, mediante un grupo focal de 6 personas.

2.1.1 Recolección de información sobre el cliente, producto, competencia, público

2.1.1.1 Producto

Guía ilustrada

La guía ilustrada sirve como un auxiliar didáctico o educativo, que describe un proceso de forma gráfica, explicando el desarrollo de cada imagen o ilustración, además, pueden estar dirigidas a cualquier público dependiendo de su contenido y estilo de ilustración (Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, 2019).

Para la difusión de las celebraciones consideradas patrimonio cultural inmaterial de Ecuador se ha planteado elaborar una guía ilustrada que muestre la información e ilustraciones de dichas fiestas, los elementos que se utilizaron para componer el personaje, así como también los procesos para llegar al arte final.

Este tipo de medio tiene un formato básicamente visual, el cual es idóneo para lograr los objetivos del presente proyecto de titulación, debido a que el mensaje que se quiere transmitir se representa a través de imágenes o ilustraciones que explican el texto (El lobo ilustrado, 2018). Es por esto que

el contexto que se busca transmitir en la guía se verá mayormente representada por las ilustraciones de los personajes a partir de las características de las celebraciones culturales que son patrimonio inmaterial, pero al mismo tiempo describiendo su información como: lugar de origen, historia, etc. e incluyendo los procesos y desarrollos realizados para llegar a la ilustración final de cada uno de los personajes.

2.1.1.2 Público

Betty Duthilleul (2008) menciona que para seleccionar un público objetivo es necesario “Identificar y analizar el perfil de los distintos grupos de consumidores a los que les puede interesar un determinado producto” (pp. 29).

Como el folklore ecuatoriano y las celebraciones culturales, son un tema de interés a nivel educativo y social, se puede concluir que este proyecto, por su estilo de ilustración y contenido, va dirigido a personas jóvenes a partir de los 18 años en adelante, que servirá para difundir el folklore ecuatoriano y las diferentes celebraciones que son consideradas patrimonio inmaterial en el país a través de una ilustración.

2.1.2 Análisis, interpretación y organización de la información

2.1.2.1 Entrevista introductoria al folklore y celebraciones culturales al Arq. Fernando Naranjo – Director de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas (Ver anexo 1)

En la entrevista realizada el Arquitecto Fernando Naranjo menciona que el folklore se puede ver como un patrimonio intangible, se trata de un elemento que permite identificarnos como parte de una comunidad y forma parte de la memoria social de las personas, el cual debe preservarse.

También considera que los personajes que se conocen y que están presentes en las celebraciones populares son creados por el afán de dar una imagen al folklore, y es necesario sistematizar el conocimiento para que las personas puedan identificarlos y conocer su significado.

Naranjo agrega que las fiestas populares son un elemento muy interesante porque es una forma de mantener vivo los rasgos que identifican a una cultura, como por ejemplo el culto milenario al sol llamada en muchas partes, Inti Raymi. Es así como estos eventos se vuelven folklóricos y se reviven en la actualidad.

El entrevistado considera que el folklore se compone de una serie de costumbres y no solo de personajes. Como las fiestas cívicas o patronales de la costa que coinciden con los meses de cultivo y cosecha, las cuales en su mayoría no tienen un personaje pero aun así forman parte de nuestra cultura. Es por esto que añade que la clasificación de las celebraciones debería tener relación con la variedad de actividades y desarrollo cultural de un lugar, en donde se mantienen costumbres originarias.

Naranjo menciona que la vestimenta es una característica relevante, aunque no se sigan llevando puesta habitualmente, es muy común que las personas de cierta comunidad la utilicen para las celebraciones o fiestas que le recuerden su pasado.

También agrega que para elegir las características que debería tener un personaje para que represente una festividad se debe investigar el grado de empoderamiento que la gente tenga con respecto a su memoria social e histórica, ya que actualmente existen características muy especiales que las personas utilizan para representar sus rituales culturales que ahora pueden llegar a ser un patrimonio y que en el pasado talvez fueron un poco distintas.

Es por esto que considera necesario hacer un análisis investigativo de las celebraciones en general o de cierta categoría para que las generaciones futuras reconozcan las costumbres de sus antepasados.

2.1.2.2 Entrevista a profundidad al Arq. Florencio Compte – Historiador y Decano de la Facultad de Arquitectura y Diseño en la Universidad Católica Santiago de Guayaquil (Ver anexo 2)

En la entrevista realizada el Arquitecto e Historiador Florencio Compte menciona que el folklore es el conjunto de expresiones culturales que están basadas en la tradición, y se materializan en objetos o eventos. También dice que en los repositorios de los institutos de investigación se puede encontrar amplia información sobre ese tema.

Acerca de las celebraciones explica que son un elemento sustancial del folklore ecuatoriano por el hecho de ser populares, transcendentales y estar arraigadas a la memoria colectiva de las personas de una región o lugar. También menciona que si conoce algunos personajes del folklore ecuatoriano como el Danzante del Corpus Christi, la Mama Negra y otras celebraciones que tienen muchos personajes aparte del principal.

Así mismo, explica que hay fiestas donde no existe una personificación porque están ligadas a hechos y no a relatos, como por ejemplo las celebraciones que rinden homenaje a la cosecha y a la producción del campo. Agrega que algunas celebraciones son importantes y fundamentales para el país como el Carnaval de Guaranda, La Diablada del Píllaro, la procesión de La Virgen del Cisne y del Quinche.

Acerca del patrimonio, Compte comenta que es todo aquello que una comunidad o país recibe como legado, por lo tanto es una obligación conservarlo para poder luego transmitirlo a las futuras generaciones. Las celebraciones que son consideradas patrimonio inmaterial del Ecuador son importantes porque forman parte de nuestra herencia, y necesitan ser destacadas por su transcendencia en una comunidad determinada.

También añade que para el objetivo de ilustrar personajes con las características de celebraciones folklóricas de Ecuador es necesario determinar muy bien el público al que irá dirigido, y además debe tener relación el mensaje que quieren transmitir estos personajes y lo que las personas van a leer o recibir. Por último, el entrevistado menciona que la guía ilustrada podría ser utilizada como material didáctico para colegios o

escuelas, e incluso podría usarse para proyectar la imagen del país hacia afuera o hacia adentro.

2.1.2.3 Entrevista a Josué Matamoros – Diseñador gráfico, diseñador de personajes e ilustrador (Ver anexo 3)

En la entrevista realizada el diseñador gráfico menciona que para la correcta realización de un diseño de personaje es necesario tener conocimientos básicos de anatomía, ya que esta es la base para crear los cuerpos de los personajes para luego adaptarlos al estilo de ilustración que se utiliza.

Hay muchas técnicas para lograr esto, se puede utilizar medios tradicionales como el papel o medios digitales en programas especializados en ilustración como Photoshop, entonces se sugiere seleccionar una técnica que se ajuste al proyecto y sus objetivos.

Matamoros considera que los personajes del folclore ecuatoriano es un tema con mucho potencial por sus características, diseño, cromática e historia detrás pero que a nivel nacional puede no conocerse con exactitud cuáles son las celebraciones que los incluyen. También menciona que en el país existen artistas que si usan la imagen de los personajes de las celebraciones culturales para crear propuestas de diseño gráfico, textil e ilustración.

Respecto al estilo de ilustración, menciona que dependiendo del objetivo y público del proyecto se puede utilizar proporciones naturales, estilizadas o caricaturizadas, siempre tratando de ser flexible a las necesidades y a lo que se quiere proyectar. El diseñador añade que la ilustración fantástica sería un estilo eficaz para la representación de los personajes de las celebraciones culturales escogidas junto con una cromática con tonos saturados utilizando la rueda cromática que según Matamoros, es el método más efectivo para encontrar colores complementarios, opuestos, análogos, etc.

En cuanto a la guía ilustrada considera que es necesario que los personajes a ilustrar, además de tener un diseño de vestuario, accesorios, colores, requieran de una personalidad y actitud para comunicar el concepto del proyecto. Ya que el público objetivo del proyecto son jóvenes y adultos, menciona que sería interesante ver el proceso del diseño del personaje ilustrado desde el inicio hasta el fin y no solo el resultado final de este.

En conclusión el entrevistado considera que una guía ilustrada a partir del diseño de personajes de las celebraciones culturales escogidas por ser patrimonio cultural inmaterial de Ecuador es un trabajo viable e interesante, que necesita realizarse para que las personas conozcan estas festividades mostrando la diversidad que hay en el folklore del país.

2.2 Análisis de proyectos similares

2.2.1 World Flags

Este proyecto surge en Japón como una campaña no oficial de los Juegos Olímpicos 2020, que luego fueron aplazados para el año 2021 debido a la pandemia de Covid-19.

El grupo de ilustradores creadores de World Flags (2020) buscan representar todos los países participantes del mencionado evento a través del diseño de personajes estilo samurái que parecen estar listos para un combate (**Ver figura 1**), utilizando los elementos de sus banderas para la creación de sus vestuarios y accesorios pero sin perder su esencia japonesa, lo cual puede ser evidenciado en ciertas características de la ilustración, como en el calzado tradicional “geta”, los sables también conocidos como “katanas” y en el estilo de dibujo Manga/anime originario de ese país.

Por ejemplo, el personaje de Ecuador (**Ver figura 2**) lleva los colores de la bandera; amarillo, azul y rojo en su traje, las alas del Cóndor Andino, animal representativo del país, las astas y hacha del escudo como armas pero tiene unas zapatillas que no pertenece a la vestimenta tradicional del mencionado país.



Figura 1. "Guyen" diseño de personaje para Vietnam
Fuente: Tomada de world-flags.org



Figura 2. "Delgado" diseño de personaje para Ecuador
Fuente: Tomada de world-flags.org

Actualmente cuenta con un sitio web y redes sociales; Twitter, Instagram y Line, donde se pueden encontrar los demás personajes e información sobre ellos, así como nombre, lugar de origen, cumpleaños, altura, tipo de sangre, hobby, habilidades, comida favorita, personalidad, etc.

De este proyecto se toma como referencia la forma en que son representados los países, diseñando un vestuario armónico incluyendo los elementos que rodean el personaje, como por ejemplo el fuego, agua, hojas, etc. para así crear dinamismo alrededor de este. En este caso, se toman los elementos y características que se muestran al público en las celebraciones folklóricas que son consideradas patrimonio cultural inmaterial de Ecuador. También, para dar movimiento a la ilustración, se toma en cuenta las diferentes poses en las que fueron dibujados reflejando una identidad y personalidad.

2.2.2 Momentary: the Art of Ilya Kuvshinov

Momentary es un libro del ilustrador digital ruso Ilya Kuvshinov, actualmente basado en Japón, se especializa en el diseño de personajes, utilizando los estilos de concept art, fantasía y manga. Esta obra muestra una colección de sus ilustraciones en un formato cuadrado de 192 páginas en las que se puede observar como proyecta las luces, sobras, texturas y colores utilizando las herramientas digitales de Photoshop y ClipStudio (**Ver figura 3**). También revela algunos bocetos y procedimientos para llegar al arte final (Yonghow, 2016).



Figura 3. Libro “Momentary: The art of Ilya Kuvshinov”

Fuente: Tomada de deviantart.com

De este proyecto se toma como referencia el formato cuadrado de 20x20 cm para la guía ilustrada, y la composición en relación a iluminación y texturas del estilo de ilustración semi-realista, pero que mantiene las características físicas caricaturizada, como ojos grandes, caras redondas, ojos y cabello de colores no convencionales, etc.

2.2.3 WHY HOW WHAT

WHY HOW WHAT es un libro de Brosmind (2014), un dueto de hermanos ilustradores, Juan y Alejandro Mingarro, de origen español, en colaboración con otros diseñadores. Esta obra de formato grande recopila el origen, proceso y trabajo que el equipo ha realizado a lo largo de los años en su estudio en Barcelona. Cuenta con ilustraciones coloridas, fotografías y textos que van explicando cada una de ellas, además, el empaque incluye comics y stickers (**Ver figura 4 y 5**).



Figura 4. Diagramación interna del libro “WHY HOW WHAT”

Fuente: Tomada de brosmind.com



Figura 5. Portada y empaque del libro “WHY HOW WHAT”

Fuente: Tomada de brosmind.com

De este proyecto se toma en consideración la cromática con tonos saturados que se va a implementar en las ilustraciones, reflejando así la alegría que representan las fiestas para las personas que participan de ellas.

3. Proyecto

3.1 Criterios de diseño

El objetivo del presente trabajo de titulación la creación de una guía ilustrada que sirva para difundir las celebraciones folklóricas consideradas como patrimonio inmaterial de Ecuador a partir del diseño de personajes, donde luego de analizar la información obtenida, se van a establecer los parámetros para su elaboración.

Los criterios de diseño son los que servirán para determinar las herramientas que se toman tanto para el **diseño de personajes** y la **diagramación de la guía ilustrada**, los mismos que se dividirán en diferentes puntos para llegar al producto final.

3.1.1 Diseño de personajes

Según Cobo-Durán (2010), los personajes son un “elemento necesario para la configuración de cualquier tipo de narrativa, ya sea esta literaria, televisiva o gráfica” (pp.164). Es decir que para que crear una

buena narrativa es necesaria la existencia de personajes definidos, detallados, e identificables. El personaje expresa las características distintivas de un sujeto, es una representación ficticia que recrea una imagen que intenta igualar lo que distingue a un ser vivo de otro.

La creación de un concepto es el primer paso para el diseño de un personaje, porque en ese punto se definen las particularidades, cualidades y características psicológicas del mismo, debido a que estas influirán de forma directa en el diseño de su apariencia física. (Ramírez Lucena, 2013). De acuerdo con Linda Seger (2000), en su libro “Cómo crear personajes inolvidables”, se debe seguir un proceso de investigación de los aspectos importantes en los que se desenvuelve, para posteriormente materializarlo mediante una imagen. Es decir, que para diseñar el físico de un personaje, se debe definir y crear las características internas del mismo, es decir, su historia, pensamientos, estado de ánimo, etc.

A partir de los criterios mencionados, primero se debe investigar la información y los hechos que llevan a las celebraciones culturales del folklore ecuatoriano consideradas patrimonio cultural inmaterial nacional, a tener las características que poseen, ya que algunas festividades giran en torno a hechos lamentables o alegres que se generaron en la historia de Ecuador, de esta forma creamos el concepto. Por ejemplo, la fiesta de las flores y las frutas en la ciudad de Ambato, a pesar de haberse originado como conmemoración a las pérdidas sufridas en el terremoto de 1949, se caracteriza por ser una celebración llena de color, música, bailes y desfiles, donde se representa el aroma de las frutas y las flores, el arte, las tradiciones y la belleza de las mujeres de la ciudad, es decir que tiene muchos elementos que se pueden implementar en la creación de un personaje. Una vez garantizado el conocimiento del tema, y el mensaje que se requiere transmitir, se puede pasar a la realización de los bocetos.

Ramírez (2013) asegura que los bocetos en papel ayudan a “concretar las ideas que queremos plasmar y llevar a cabo” (pp.15). También añade que, el proceso de bocetado permite agregar o descartar ideas al

trazar nuestros pensamientos, definiendo a su vez el estilo de ilustración que se va a implementar de acuerdo con los ideales y público objetivo de nuestro proyecto, esta parte del trabajo puede ser difícil o entretenida dependiendo de la perspectiva de cada ilustrador.

Tomando en cuenta esta información, se implementa la técnica del boceto en papel, para hacer una lluvia de ideas e ir añadiendo y descartando características físicas, rostros, formas corporales, poses, vestimentas, accesorios como máscaras, sombreros, amuletos, entre otras particularidades. Luego, se selecciona los elementos que combinan mejor junto con la cromática, que posteriormente se ilustra con herramientas digitales para llegar al objetivo de representar las celebraciones culturales consideradas patrimonio inmaterial por medio del diseño de personajes del folklore ecuatoriano. Para esto, se han dividido los parámetros para el diseño de los personajes en tres partes que son:

- Técnica, ilustración digital
- Estilo de ilustración
- Cromática

3.1.1.1 Técnica, ilustración digital

La ilustración es en la actualidad una herramienta muy utilizada para comunicar un mensaje o contenido determinado. Miguel Redondo García (2014) sustenta que la ilustración ya sea en papel o digital tiene el propósito de relatar una historia, vender un producto, describir un escenario, etc.

Así mismo, Menza, Sierra y Sánchez (2016) mencionan que la ilustración busca comunicar o representar un texto en específico y expresar un mensaje más allá de la imagen. Es decir que es más que un simple dibujo utilizado para conceptualizar ideas o que una obra de arte que expresa una visión muy personal llena de libertad de expresión. También añaden que “La ilustración es un dibujo o expresión artística que tiene un fin informativo, cuyo objetivo principal es la comunicación visual. Se encarga de clarificar,

iluminar, decorar o representar visualmente un texto escrito, sin importar su género” (pp.277).

En otras palabras, la ilustración, ya sea en papel o digital, se sirve del dibujo, del diseño y del arte para satisfacer las demandas del público y favorecer la comunicación visual. Es por esto, que para poder diseñar personajes que incluyan toda la basta información visual y elementos únicos que existen en las celebraciones folklóricas consideradas patrimonio cultural inmaterial del país, es necesario utilizar la ilustración como medio para expresar la cultura y raíces ecuatorianas.

Se decide utilizar la técnica digital, donde se creará las ilustraciones mediante el software de procesamiento de imágenes, Photoshop con la ayuda de una tableta gráfica, partiendo previamente por los bocetos hechos en papel. El propósito de la selección de esta técnica es porque mediante el uso de programas que simulan las técnicas tradicionales, como los brushes o pinceles que simulan las texturas de acuarela, óleo, tinta, etc., se pueden crear una extensa gama de imágenes sin utilizar materiales físicos como rotuladores, lápices o pinturas (XColme, 2019) **(Ver figura 6)**.



Figura 6. Ilustración “COCO” de Carles Dalmau

Fuente: Tomada de la cuenta oficial del ilustrador en [instagram.com](https://www.instagram.com)

3.1.1.2 Estilo de ilustración

Entre los principales estilos de ilustración están los infantiles, editoriales, publicitarios, fantásticos, comic, de moda, concept art, entre otros (Arteneo, 2015). Es decir que la ilustración es una herramienta tan amplia, que está categorizada en diferentes estilos.

Es importante señalar que el estilo que se va a utilizar en el presente proyecto, la ilustración fantástica también conocida como ciencia ficción, se caracteriza porque retrata formas humanas, además de otros personajes ficticios como demonios, dioses, entre otros seres mágicos que buscan representar personajes del imaginario popular (**Ver figura 7**).



Figura 7. Ilustración fantástica “Cage” del ilustrador Chino WLOP

Fuente: Tomada de deviantart.com

Este estilo utiliza paleta de colores que crean un ambiente de misterio en el entorno, pero que destacan al personaje principal de la historia. Las ilustraciones implementadas en la guía ilustrada toman como base el estilo fantástico para destacar los elementos ornamentales que servirán para representar las celebraciones consideradas patrimonio cultural inmaterial.

Viviana SalPér (2020), profesional del dibujo artístico, indica que:

Desde los tiempos más antiguos, el ser humano ha representado pictóricamente **elementos fantásticos** tales como los hombres con cornamenta de las pinturas rupestres, la representación de dioses y monstruos de las diferentes mitologías. Pero es hasta el principio del siglo XX cuando el desarrollo de eficaces sistemas de impresión, hacen posible la **reproducción fiel** de una ilustración y su adquisición por miles de personas. A partir de entonces, la ilustración fantástica se convirtió en uno de los temas más requeridos por la industria editorial.

Así mismo, SalPér (2020) sugiere que se debe ser meticuloso en los detalles que componen la ilustración, para que tenga impacto visual y de esta manera el público comprenda la historia que narra, sin el uso de un texto explicativo, en este caso, entender en que consiste el folklore que se está narrando que va asociado a la ilustración.

Por esta razón, se ha seleccionado este estilo para representar todos los elementos visuales en un diseño de personaje único, según el contexto de las celebraciones culturales.

Según la entrevista realizada al ilustrador Josué Matamoros (2020), menciona que con este estilo se puede explorar imágenes que van más allá de lo que podemos sentir como real (**Ver anexo 3**), además de utilizar muchas texturas, colores, luces, sombras y formas explícitas que van de acuerdo al público objetivo seleccionado y que resulta efectivo para proyectar todas las características visuales de las distintas celebraciones culturales ecuatorianas consideradas patrimonio inmaterial.

Además, Matamoros (2020) recomienda referenciar el trabajo del ilustrador icónico estadounidense, Frank Frazetta, cuyas ilustraciones de estilo fantástico han derivado en películas como Mad Max, Conan el bárbaro, entre otros, y que sirven para comprender los alcances de este estilo debido

a como expresa el vestuario, los ornamentos y el detalle de las características que componen sus ilustraciones **(Ver figura 8)**.

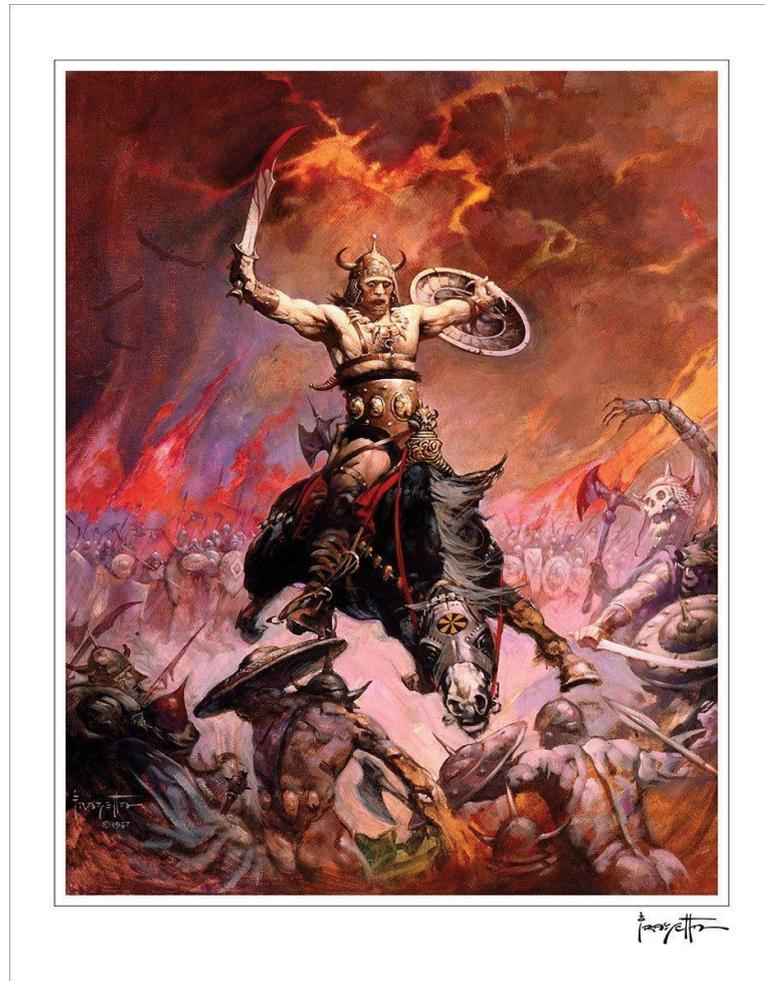


Figura 8. Ilustración fantástica “Conan The Conqueror” de Frank Frazetta

Fuente: Tomada de frazettagirls.com

Tomando en cuenta la revisión de casos similares también se toma como referencia a Ilya Kuvshinov, que en sus ilustraciones utiliza muchas texturas, formas naturales y concretas con ciertos rasgos caricaturizados como los ojos grandes y cuerpos estilizados pero que siguen siendo semi-realistas, así mismo destaca las poses, vestuario, accesorios y entornos del personaje. **(Ver figura 9 y 10)**.



Figura 9. Ilustración "Wayward" de Ilya Kuvshinov
Fuente: Tomada de artstation.com

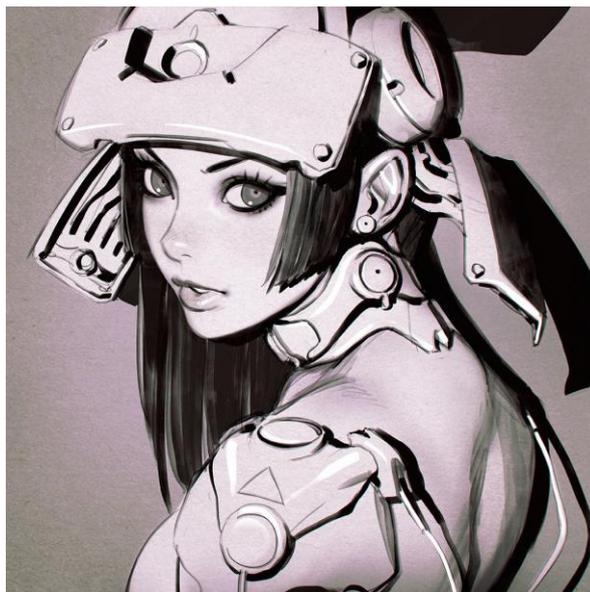


Figura 10. Ilustración "Plugged" de Ilya Kuvshinov
Fuente: Tomada de artstation.com

3.1.1.3 Cromática

Según la ilustradora de cómics Ann Maulina (Clip Studio, 2017), la cromática o paletas cromáticas se refiere al uso los colores que se implementarán en un diseño o ilustración, ya sea para determinar colores base o para crear y destacar una atmosfera o entorno (**Ver figura 11**).



Figura 11. Ejemplo de paletas para colores base en un diseño de personaje y para una ilustración final

Fuente: Tomada de clipstudio.net

Tomando en consideración la sugerencia del ilustrador, Josué Matamoros (**Ver anexo 3**), por ser un método práctico y efectivo se utilizará la herramienta digital de Adobe Color Wheel (2020) que tiene diferentes opciones para elegir una paleta cromática, seleccionando un color principal y su armonización (análogo, complementario, triada, etc.) (**Ver figura 12**) o a partir de la selección de una imagen utilizando la opción de “extraer tema” (**Ver figura 13**).

Con el objetivo de implementar colores saturados en las ilustraciones se decide establecer la paleta de colores a través de un levantamiento fotográfico obtenido de fuentes oficiales, como bibliotecas digitales y periódicos nacionales, de cada una de las celebraciones folklóricas consideradas patrimonio cultural inmaterial, la misma que se usa

anteriormente para la identificación de los elementos que se incluirán en el desarrollo de los personajes (**Ver anexo 4**). Luego de esto, se implementa la cromática obtenida en la que se puede cambiar el tono, saturación e intensidad del color seleccionado buscando el contraste.

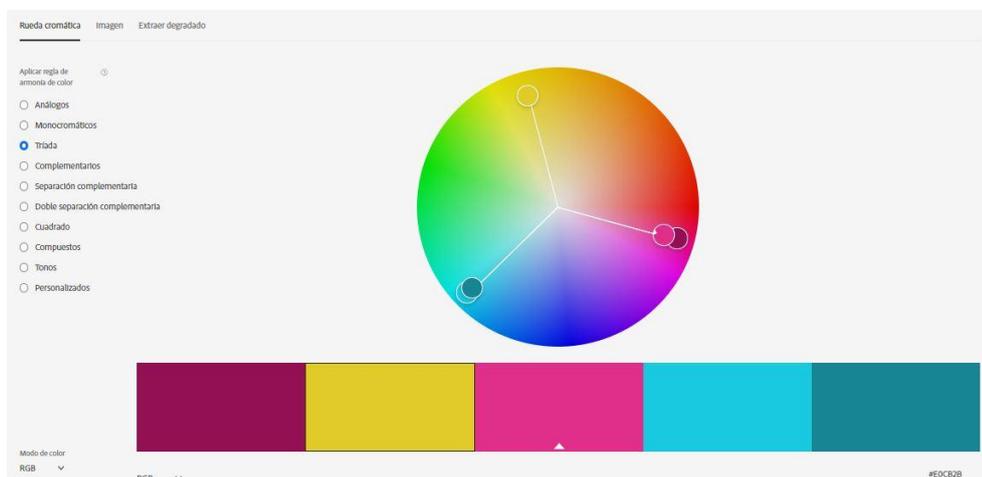


Figura 12. Obtención de paleta cromática con armonización en tríada

Fuente: Elaboración propia

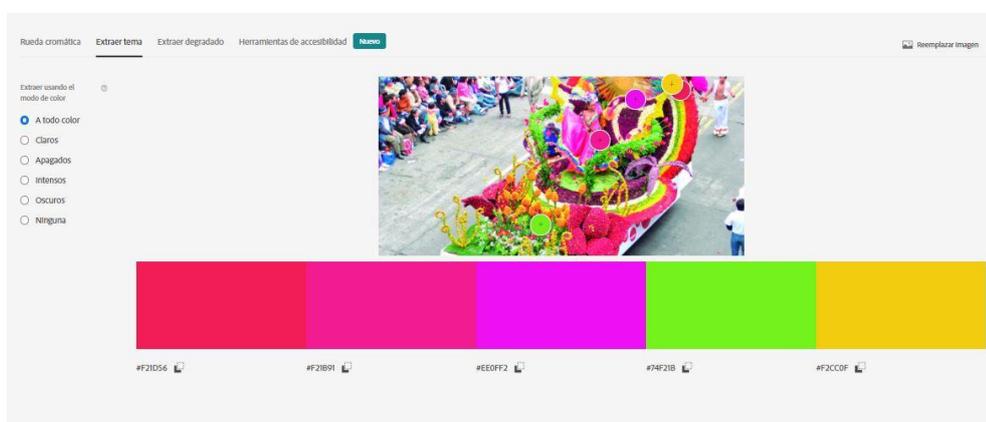


Figura 13. Obtención de paleta cromática por medio de una imagen

Fuente: Elaboración propia

3.1.2 Desarrollo de la guía ilustrada

Según Daniel Ghinaglia (2009), para que exista una apropiada maquetación y composición en un libro, guía, periódico o revista es necesario el diseño editorial, cuyo proceso incluye la realización de los textos y gráficos en el interior o exterior de la publicación, “siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción” (pp.3).

Esto quiere decir que para expresar la representación de las celebraciones culturales consideradas patrimonio inmaterial del país a través de una guía ilustrada, se necesita lograr una armonía en relación al texto, imágenes y diagramación que vaya de acuerdo con el contexto del proyecto, para esto se debe seleccionar colores, tipografías y composiciones visuales que permitan expresar el mensaje al público.

Para el desarrollo del producto final de este proyecto de titulación, los parámetros para el diseño de la guía ilustrada se dividen en cuatro partes que son:

- Tipografía
- Cromática
- Formato
- Diagramación

3.1.2.1 Tipografía

La guía ilustrada es una herramienta que busca difundir las celebraciones que son patrimonio inmaterial de Ecuador, por lo tanto, la elección tipográfica debe tener relación con la información que se va a presentar, con las ilustraciones que se van a mostrar y con el público al que se va a dirigir el proyecto.

El factor clave para la selección tipográfica según los intereses del proyecto es el diseño y la legibilidad, es decir la capacidad que tiene una determinada fuente para leerse (Bookolia, 2015).

Entre la variedad de familias tipográficas que existen se escoge la Sans Serif o palo seco que se caracteriza por tener vértices y terminaciones rectas, además de ser idóneas para textos breves, legible y limpia en tamaños pequeños y grandes. Transmite modernidad, neutralidad y seguridad, lo que se necesita para contrastar con la saturación de formas y colores de las ilustraciones (SEOptimer, 2015).

La fuente determinada para el proyecto es Lemon Milk para los títulos en la versión bold de 30 puntos y 15 puntos para las páginas con ilustraciones y Open Sans (**Ver figura 14**) que garantiza un texto legible y entendible, para los subtítulos en la versión semibold de 18 puntos y para el contenido la versión regular de 12 puntos.

Open Sans Semibold
ABCDEFGHIJKLMNÑO
PQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñoopqr
stuvwxyz
1234567890

Open Sans Regular
ABCDEFGHIJKLMNÑO
PQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñoopqr
stuvwxyz
1234567890

LEMON MILK BOLD
ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Figura 14. Tipografía Open Sans y Lemon Milk

Fuente: Elaboración propia

3.1.2.2 Cromática

El diseño de personajes involucra la implementación de una amplia paleta cromática debido a la cantidad de ornamentos, formas y texturas que van a permitir percibir una extensa gama de colores que no deben generar contraste en relación a la cromática implementada internamente en las páginas de la guía, para asegurarse que las ilustraciones destaquen.

Por lo tanto, se decide utilizar la paleta de colores neutros con tonos verdes (**Ver figura 15**) para los textos, debido a que en las celebraciones culturales se festejan eventos de la naturaleza como la siembra, la cosecha de frutas, las plantas, las flores, la pesca, los Dioses de la naturaleza, etc. De esta forma se equilibra la saturación de colores entre las artes y la información de la guía.

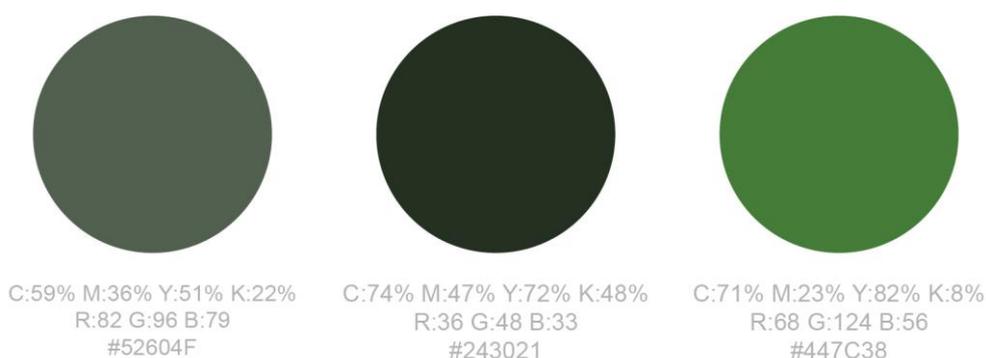


Figura 15. Paleta de colores para la guía ilustrada

Fuente: Elaboración propia

3.1.2.3 Formato

Después del análisis de casos similares, se decide manejar el formato cuadrado para la guía ilustrada sobre las celebraciones consideradas patrimonio inmaterial del Ecuador. Este tipo de formato es utilizado por distintos autores que trabajan con la ilustración, además de ser utilizado para cuadernos de viaje, libros fotográficos, cuentos infantiles (**Ver figura 16**) o cualquier elemento gráfico diagramado en sentido horizontal o vertical, transmite seguridad, equilibrio y estabilidad (Idea Impresión, 2019).



Figura 16. Ejemplo de libro ilustrado con formato cuadrado

Fuente: Tomada de behance.net

Para el libro ilustrado se va a usar un formato cuadrado 20x20cm que sirve para facilitar la visualización de los personajes que se van a diseñar gracias a sus amplias páginas (**Ver figura 17**). Por el contexto en el que se desenvuelve el presente trabajo de titulación, la guía ilustrada se elabora de forma digital, también se proponen los criterios para trabajar la guía en el caso de que se pueda imprimir en el futuro. Los materiales de impresión son el papel couché mate de 150 gramos, con una portada y contraportada con pasta gruesa.

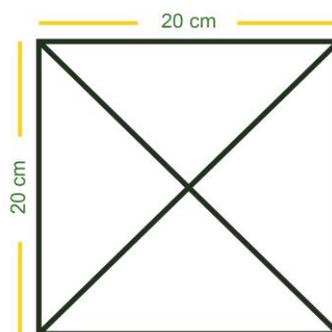


Figura 17. Formato cuadrado 20x20 cm

Fuente: Elaboración propia

3.1.2.4 Diagramación

“Es conveniente usar diferentes herramientas para transmitir un mensaje y además mostrar que cada elemento debe estar relacionado para que coincida estéticamente. Se puede crear una plantilla siendo la base para la diagramación y maquetación de textos e imágenes para nuestras publicaciones, tales como revistas, periódicos o libros” (Guerrero Reyes, 2016). Es decir que tanto como la tipografía, el texto, el color y las imágenes debe estar relacionado para que coincidan estéticamente y comuniquen visualmente de manera eficaz el mensaje.

La guía ilustrada tiene distintos apartados a considerar, empezando por información sobre el folklore y las celebraciones para poder entender de qué tratan, luego la ilustración del personaje y sus elementos por separado, y por último, el proceso del desarrollo que se realizó para llegar a la ilustración final detallando el boceto base, la vestimenta, los accesorios, el arte lineal y la colorización de cada una.

Por lo tanto, para la base de la diagramación y maquetación de la guía ilustrada se empieza haciendo una plantilla utilizando la retícula jerárquica (**Ver figura 18**) con márgenes externos 2 cm y 3cm en la parte interna, para diagramar por párrafos la información que hable acerca de las mencionadas fiestas, que proporciona de manera más libre los elementos dentro de la página y se basa en organizar los objetos según su orden, claridad o concentración, dependiendo de la interacción óptica que se busca provocar con la composición (Romero, 2019), en este caso, se necesita destacar las ilustraciones de los personajes, sin dejar de lado el texto explicativo (**Ver figura 19 y 20**).



Figura 18. Ejemplo de libro ilustrado con retícula jerárquica
Fuente: Tomada de behance.net

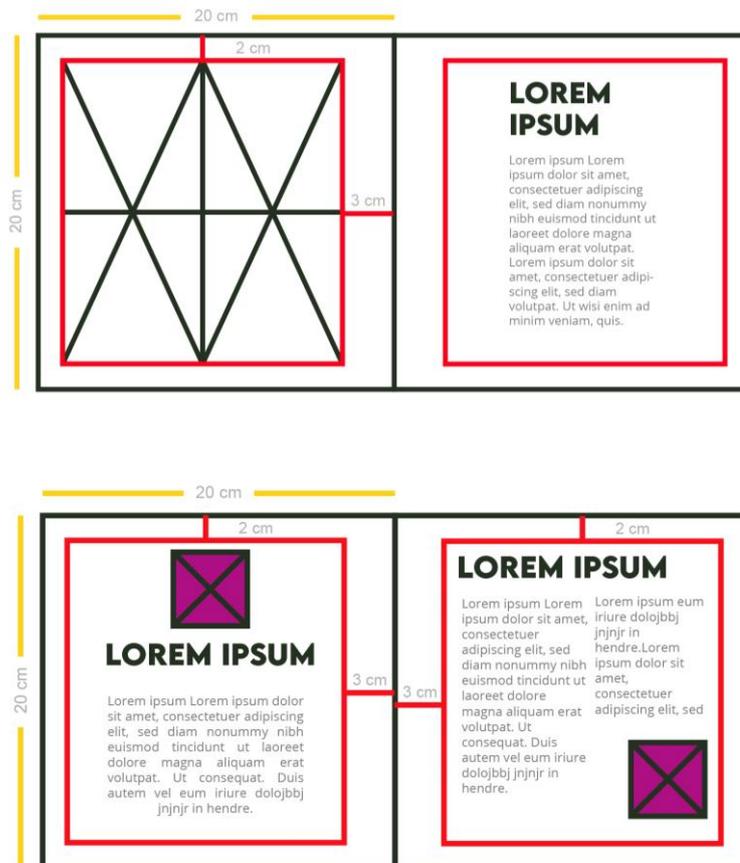


Figura 19. Retículas para páginas introductorias
Fuente: Elaboración propia

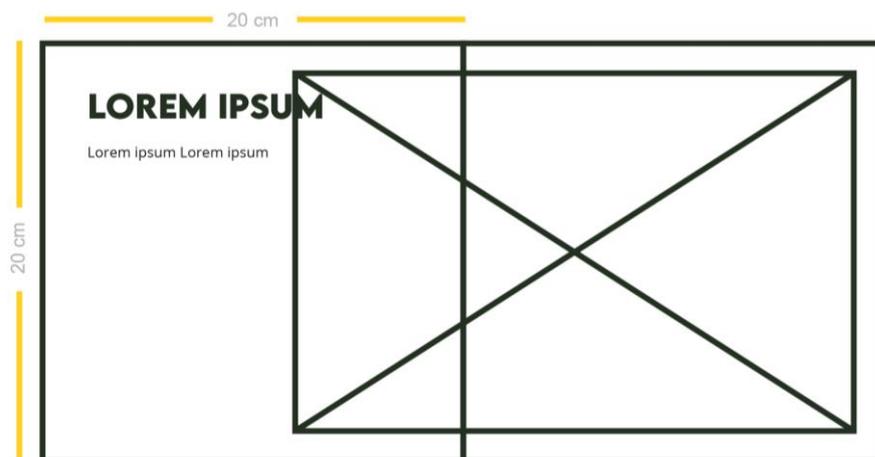
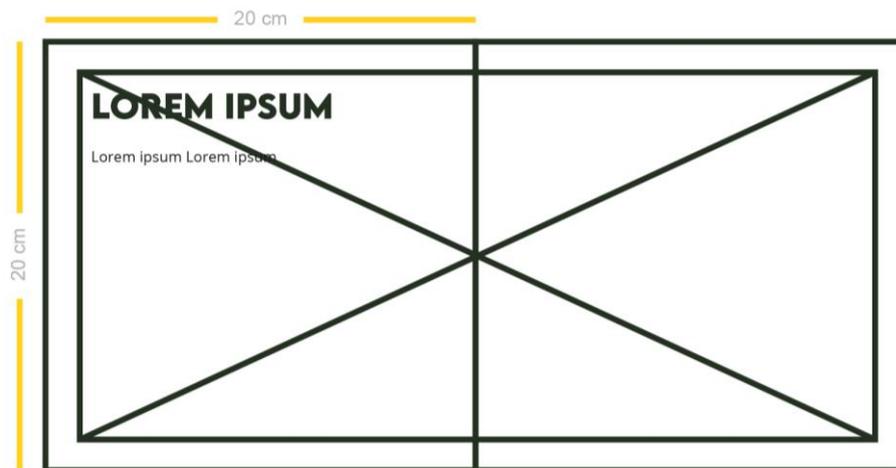
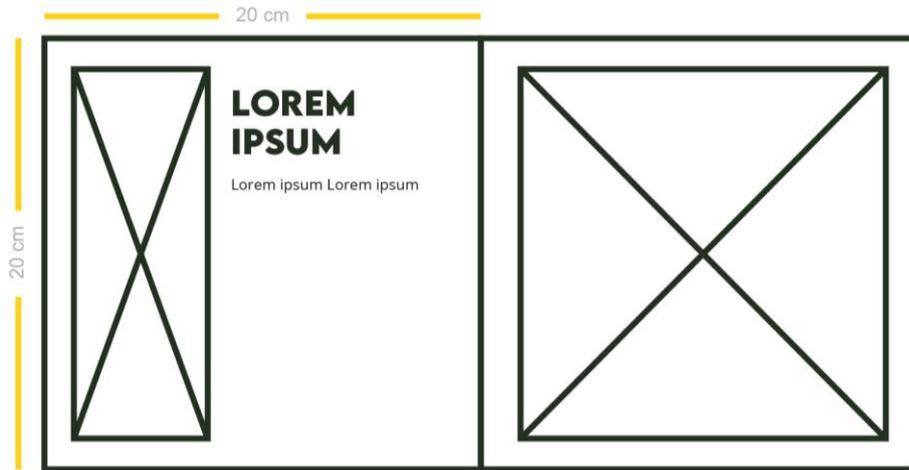


Figura 20. Retículas para páginas con texto explicativo e ilustración

Fuente: Elaboración propia

3.2 Desarrollo de bocetos o artes iniciales

3.2.1 Metodología para el diseño de personajes

Para la creación de los personajes que representan a las celebraciones consideradas patrimonio cultural inmaterial del Ecuador en la guía ilustrada se realizó un levantamiento fotográfico en banco de imágenes de libros fotográficos, periódicos, guías turísticas, bibliotecas digitales y fuentes oficiales como el ministerio de cultura y patrimonio o el ministerio de turismo, por cada una de las celebraciones se escogen 10 fotografías con las que se identifican, seleccionan y se elabora una lista con todas las formas, características, accesorios utilizados, etc. representativos de dicha fiesta cultural, para posteriormente con todos estos elementos componer el diseño del personaje **(Ver anexo 4)**.

3.2.2 Desarrollo de personajes

Como se menciona anteriormente, se empieza realizando los bocetos de forma tradicional, es decir con papel y lápiz. Según la investigación efectuada en el levantamiento de imágenes, se encuentran todos los elementos que componen las celebraciones culturales consideradas patrimonio inmaterial del país, con los que se realizan los primeros bocetos del personaje que integre dichos elementos en su vestimenta, accesorios, pose y apariencia física, utilizando el estilo de ilustración antes mencionado, luego de este proceso se realiza la digitalización y aplicación de la paleta cromática a las tres propuestas que posteriormente serán evaluadas para seleccionar la que mejor represente a su respectiva fiesta.

3.2.2.1 Desarrollo del personaje de la fiesta de las flores y las frutas

Se celebra en la ciudad de Ambato en la provincia de Tungurahua, se celebra entre febrero y marzo de cada año. La fiesta, tiene un total de cuatro actos o números que se celebran en cuatro días en el siguiente orden: El Pregón y la elección de la Reina, la bendición de las flores, las frutas y el pan, el Desfile de la Confraternidad y por último La Ronda Nocturnal.



Figura 22. Elaboración y digitalización de las tres propuestas de personajes de la fiesta de las flores y las frutas

Fuente: Elaboración propia

3.2.2.2 Desarrollo del personaje de la Mama Negra

La tradicional fiesta tiene lugar en Latacunga, provincia de Cotopaxi. Su creación fue influenciada por la erupción del volcán de Cotopaxi en 1742, cuando sus habitantes quedaron atemorizados por este evento, entonces, se creó una fiesta en honor a la Virgen de la Merced que fue proclamada en ese tiempo como la patrona de la furia del volcán. Esta celebración es un sincretismo de expresiones afrodescendientes, indígenas, mestizas y españolas. La fiesta se manifiesta en las calles de la ciudad, donde se puede encontrar música, danzas, caballos, comparsas, etc.

La Mama Negra desfila junto a la muñeca Baltasara, van en un caballo y visten un traje de falda larga con encaje, piedras, entre otros adornos y accesorios dorados (Ministerio de Turismo, 2016). Todas estas características del personaje que involucra esta celebración se pueden ver evidenciadas en la recopilación de las fotografías (Ver anexo 4), las mismas que se utilizan para el desarrollo de las propuestas (Ver figura 23 y 24).



Figura 23. Bocetos iniciales para la creación del personaje de la Mama Negra

Fuente: Elaboración propia



Figura 24. Digitalización de las propuestas de personajes de la Mama Negra

Fuente: Elaboración propia

3.2.2.3 Desarrollo del personaje de la fiesta de fin de año

En el pasado, para la fiesta de fin de año se acostumbraba a elaborar los años viejo o monigotes en cada barrio de todas las ciudades del país. Empezó a celebrarse gracias a la iniciativa de los trabajadores de una fábrica de textiles en Atuntaqui, Imbabura donde las personas organizaban y promovían este evento y elaboraban testamentos para despedir el año. El día 31 se acostumbraba quemar los monigotes hechos de trapo, o ropas

viejas y se leían de forma jocosa los testamentos escritos simbolizando como esos hechos se quedaban en el año que acababa (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2018).

Hoy en día, los muñecos de trapo son menos populares, las personas los prefieren hechos de papel con madera, con formas de sus personajes favoritos de series, películas, política, o de cualquier acontecimiento que haya destacado en el año, es muy normal verlos en cada rincón de las urbes del país, sobre todo en la calle 6 de marzo en Guayaquil, lugar al que todos los años los ciudadanos visitan a manera de costumbre para tomar fotos de los muñecos o llevarse uno a casa para la quema el 31 de diciembre.

El personaje principal es el monigote que se quema a media noche junto con diversos tipos de fuegos artificiales, volcancitos, chispeadores, etc. Todas estas características de los personajes que involucra esta fiesta se pueden ver evidenciadas en la recopilación de las fotografías (**Ver anexo 4**), las cuales se utilizan para los bocetos (**Ver figura 25 y 26**).

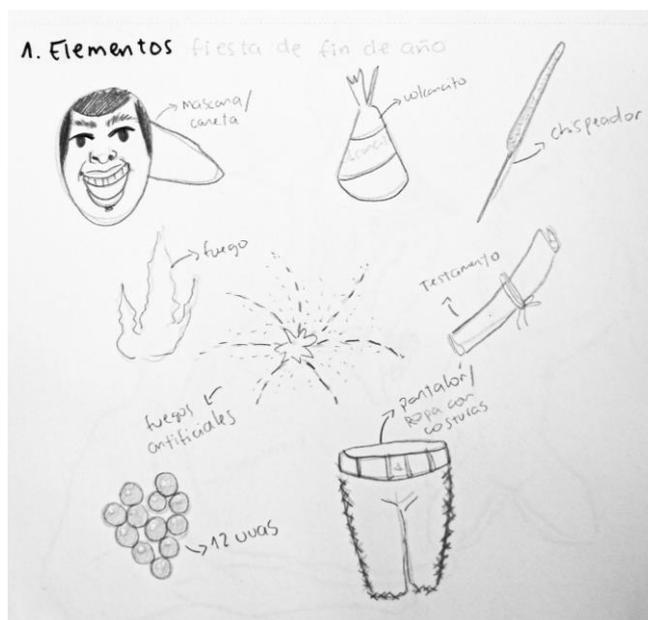


Figura 25. Bocetos iniciales para la creación del personaje de la fiesta de fin de año

Fuente: Elaboración propia



Figura 26. Digitalización de las propuestas de personajes de la fiesta de fin de año

Fuente: Elaboración propia

3.2.2.4 Desarrollo del personaje de la fiesta de San Pablo y San Pedro o fiesta de blancos y negros

La fiesta de en honor a los santos Pedro y Pablo, o fiesta de Blancos y Negros, es una de las más importantes en Manabí, donde se fusionan elementos religiosos y paganos que no se superponen, sino que se complementan. Esta fiesta es parte de la identidad de los manabitas, pues es celebrada en distintos lugares de la provincia. Según el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (2018) esta fiesta se compone de:



Figura 28. Digitalización de las propuestas de personajes de la fiesta de blancos y negros

Fuente: Elaboración propia

3.2.2.5 Desarrollo del personaje de la fiesta de San Pedro

La fiesta de San Pedro, en honor al santo del mismo nombre y el astro sol, involucra manifestaciones sociales donde se fusionan símbolos de historias de conquistas y de resistencia; observados en la vestimenta, la danza y la música tradicional que se presencia en esta celebración. Es un atractivo para la gente de la ciudad, los turistas y sobre todo para los extranjeros.

Esta fiesta se realiza cada 29 de junio y se destaca por la presencia de los Diablumas, personajes que llevan una colorida máscara larga con doce cuernos en la parte superior y bailan al ritmo de la música (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2018), características que pueden verse evidenciadas en la recopilación de las fotografías **(Ver anexo 4)** y que se utilizan para desarrollar las propuestas de personaje para esta celebración **(Ver figura 29 y 30)**.



Figura 39. Bocetos iniciales para la creación del personaje de la fiesta de San Pedro

Fuente: Elaboración propia





Figura 30. Digitalización de las propuestas de personajes de la fiesta de San Pedro

Fuente: Elaboración propia

3.2.2.6 Desarrollo del personaje del pase de niño viajero

Según el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (2018), es la fiesta religiosa con mayor convocatoria e importancia en la provincia de Azuay, a la que asisten miles de personas cada 24 de diciembre.

La gran cantidad de personas que participan de esta celebración posibilita el mantenimiento y la afirmación de la identidad colectiva, al tiempo que permite la unión, la cohesión social y la solidaridad comunitaria, por medio de la reciprocidad y la redistribución, adquiriendo así un poder integrador que se muestra principalmente en el compartir de la comida que se prepara para el evento.

Esta celebración tiene como elemento central el niño Jesús, que se representa a través de una figura de cerámica o a través del Niño Viajero o Niña Viajera, que llevan trajes elaborados y elegantes, van sentados en un caballo y llevan a su alrededor toda clase de alimentos como papas, cuyes, dulces, galletas, licor, frutas, etc. en el denominado “castillo” **(Ver anexo 4)**. Estas y otras características son utilizadas para el desarrollo de los bocetos y propuestas de este personaje **(Ver figura 31 y 32)**.



Figura 31. Bocetos iniciales para la creación del personaje del pase del niño viajero

Fuente: Elaboración propia



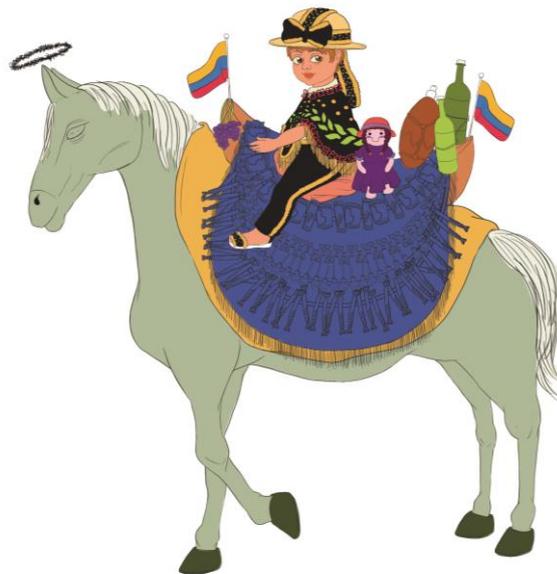


Figura 32. Digitalización de las propuestas de personajes del pase del niño viajero

Fuente: Elaboración propia

3.2.2.7 Desarrollo del personaje de la diablada de Píllaro

La característica principal de esta celebración eran los bailes para encontrar pareja, pero el atractivo más visible son los diablos que visten un pantalón con flecos, y llevan una máscara y un acial o látigo para arrear ganado. En el pasado, se producían enfrentamientos con látigo para descubrir a la persona que estaba tras la máscara en la plaza 24 de Mayo en Píllaro, Tungurahua.

En la actualidad las caretas de diablo son más complejas, y tienen influencia de festividades bolivianas y peruanas. “Los diablos brincan, gruñen y exhiben las máscaras engomado con engrudo aplicado a un molde, se añade masilla y capas de papel, para luego dar forma a los ojos y a la boca, al finalizar se pinta de rojo, negro, entre otros colores.”

Durante tres días, varias partidas de diablos desfilan (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2018). Todas estas características de los personajes que involucra esta fiesta se pueden ver evidenciadas en la recopilación de las fotografías (**Ver anexo 4**), las cuales se utilizan para los bocetos (**Ver figura 33 y 34**).



Figura 33. Bocetos iniciales para la creación del personaje de la diablada de Píllaro

Fuente: Elaboración propia





Figura 34. Digitalización de las propuestas de personajes de la diablada de Píllaro

Fuente: Elaboración propia

3.2.2.8 Desarrollo del personaje del Corpus Christi

En el Corpus Christi se manifiesta una fusión entre lo religioso, social, político y cultural en la celebración creada para representar al cuerpo y la sangre de Cristo. Fue impuesta por la iglesia católica, para celebrar la eucaristía.

Los comuneros representan a los “Danzantes de Pujilí” que avanzan balanceando rítmicamente sus pesados y elaborados vestuarios con cabezales con penachos de plumas, piedras, monedas, entre otros adornos que en conjunto pesan una arroba (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2018). Todas estas características de los personajes que involucra esta fiesta se pueden ver evidenciadas en la recopilación de las fotografías (**Ver anexo 4**), las cuales se utilizan para la realización y digitalización de las propuestas para este personaje (**Ver figura 35 y 36**).

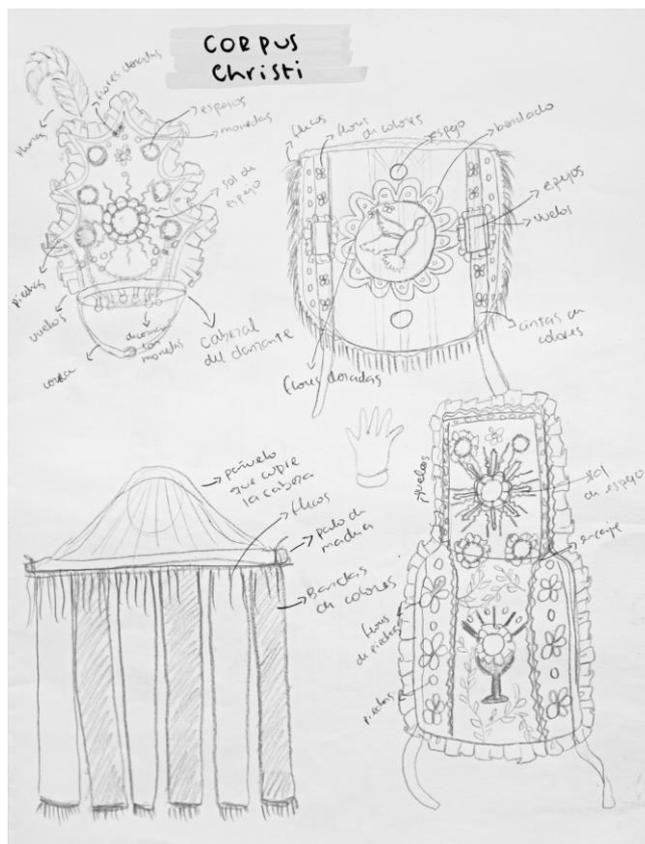


Figura 35. Bocetos iniciales para la creación del personaje del Corpus Christi

Fuente: Elaboración propia



Figura 36. Digitalización de las propuestas de personajes del Corpus Christi

Fuente: Elaboración propia

3.2.2.9 Desarrollo del personaje del carnaval de Guaranda

Según el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (2018), el Carnaval es la fiesta más importante de la ciudad de Guaranda en Bolívar, es resultado del “sincretismo religioso, cultural y social derivación de la resistencia y de la adaptación de manifestaciones culturales propias a las impuestas por la época colonial.”

Esta festividad tiene múltiples características que fomentan la unión familiar y social, en la que se juega con agua, espuma y polvo de maíz. Unos de los principales atractivos es la elección de “Taita Carnaval” que necesita cumplir una serie de requisitos para poder llevar la banda de este personaje. Podemos observar las características del Taita en las fotografías recopiladas (**Ver anexo 4**), que sirven para los bocetos de los personajes (**Ver figura 37 y 38**).



Figura 37. Bocetos iniciales para la creación del personaje del Carnaval de Guaranda

Fuente: Elaboración propia



Figura 38. Digitalización de las propuestas de personajes del carnaval de Guaranda

Fuente: Elaboración propia

3.2.2.10 Desarrollo del personaje del paseo del Chagra

Esta celebración se realiza en Machachi en la provincia de Pichincha, cualquier persona con la habilidad de montar a caballo puede participar. Estos participantes son denominados “Chagras” y llevan poncho de colores oscuros, sombrero y soga para lazar caballos. Se celebra cada año por la cantonización de Mejía donde se realiza un paseo procesional en la que desfilan los caballos con sus jinetes. Además, están presentes los “fogones

tradicionales, las chozas, la gente que va con sus borregos, con burros cargados jarrones repartiendo chicha” (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2018). Todas estas características de los personajes que involucra esta fiesta se pueden ver evidenciadas en la recopilación de las fotografías (Ver anexo 4), las cuales se utilizan para la realización y digitalización de las propuestas para este personaje (Ver figura 39 y 40).

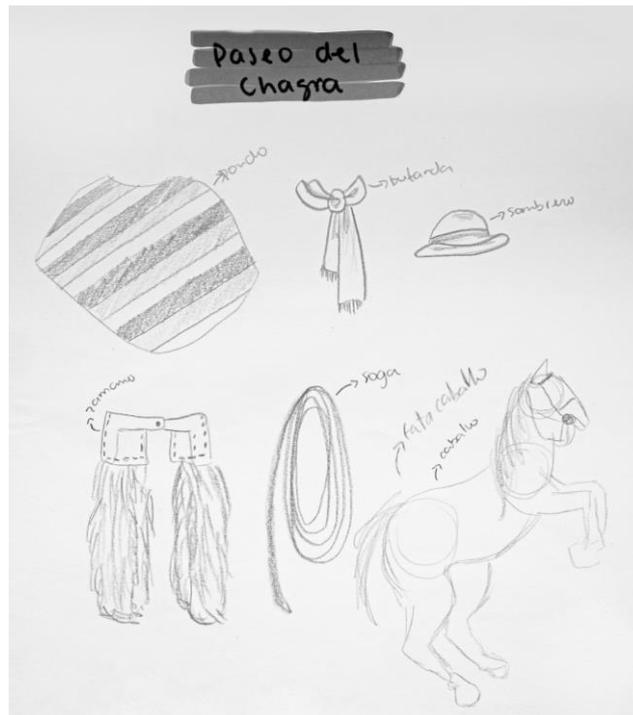


Figura 39. Bocetos iniciales para la creación del personaje del paseo del chagra

Fuente: Elaboración propia





Figura 40. Digitalización de las propuestas de personajes del paseo del chagra

Fuente: Elaboración propia

3.3 Evaluación de artes iniciales

Para la evaluación de artes iniciales se realiza una revisión individual con un profesional de diseño e ilustración digital y un grupo focal de 6 personas, de forma virtual por el motivo de la pandemia actual.

Se utiliza una ficha de evaluación (**Ver anexo 5**), con el objetivo de definir las ilustraciones que mejor representan a las fiestas culturales consideradas patrimonio inmaterial de Ecuador, analizando las formas y colores que se interpretaron en los bocetos iniciales.

3.3.1 Conclusión de evaluación de artes iniciales

A partir de la evaluación de las ilustraciones se seleccionó una de las tres propuestas por cada celebración cultural considerada patrimonio cultural inmaterial, tomando en cuenta las sugerencias obtenidas del diseñador y del público objetivo (**Ver anexo 5**). Se decidió corregir y agregar algunos elementos que componían ciertas ilustraciones para mejorar su composición visual, en el caso del personaje “El Diabluma” la pose del brazo izquierdo que se esconde detrás de la máscara hace que la ilustración parezca incompleta, se corrigió para que la extremidad junto con el látigo que sostiene sea visible (**Ver figura 41**). También, en la ilustración de “El Monigote” se corrigió el color del pantalón, camisa y accesorios ya que es

más común que los muñecos de trapo utilicen un jean o un pantalón de tela (Ver figura 42), en la ilustración de “El Caballo Chagra” se corrige el color del caballo para que haya más contraste con los elementos y accesorios (Ver figura 43). Por otro lado, el nombre para el personaje para el pase del niño viajero “El Niño Viajero y su Caballo Castillo” se cambió por “La Niña Viajera” ya que el personaje que se selecciono es una niña.



Figura 41. Corrección del diseño de personaje para las fiestas de San Pedro
Fuente: Elaboración propia



Figura 42. Corrección de color del diseño de personaje para la fiesta de fin de año
Fuente: Elaboración propia

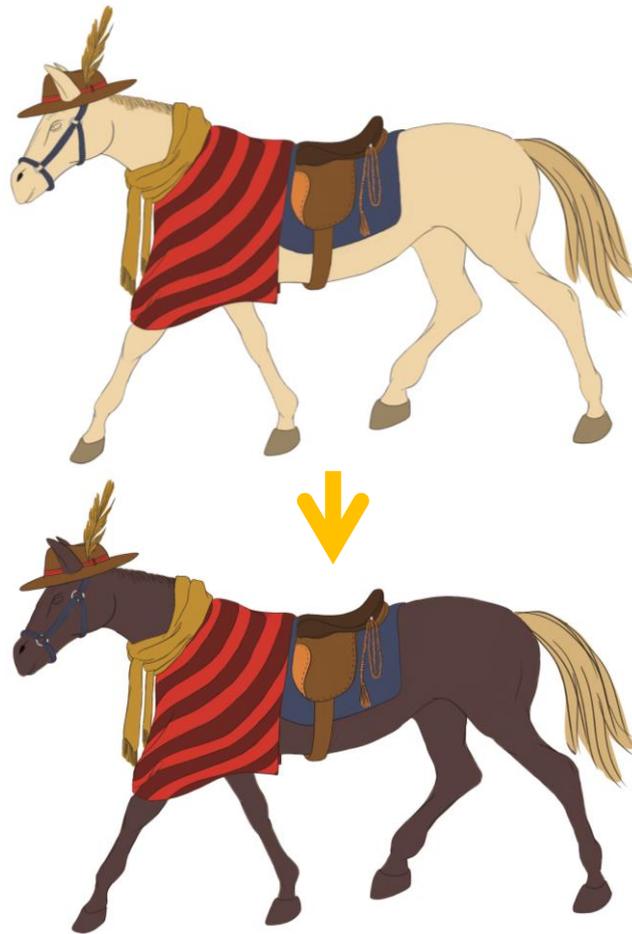


Figura 43. Corrección del diseño de personaje para el paseo del chagra

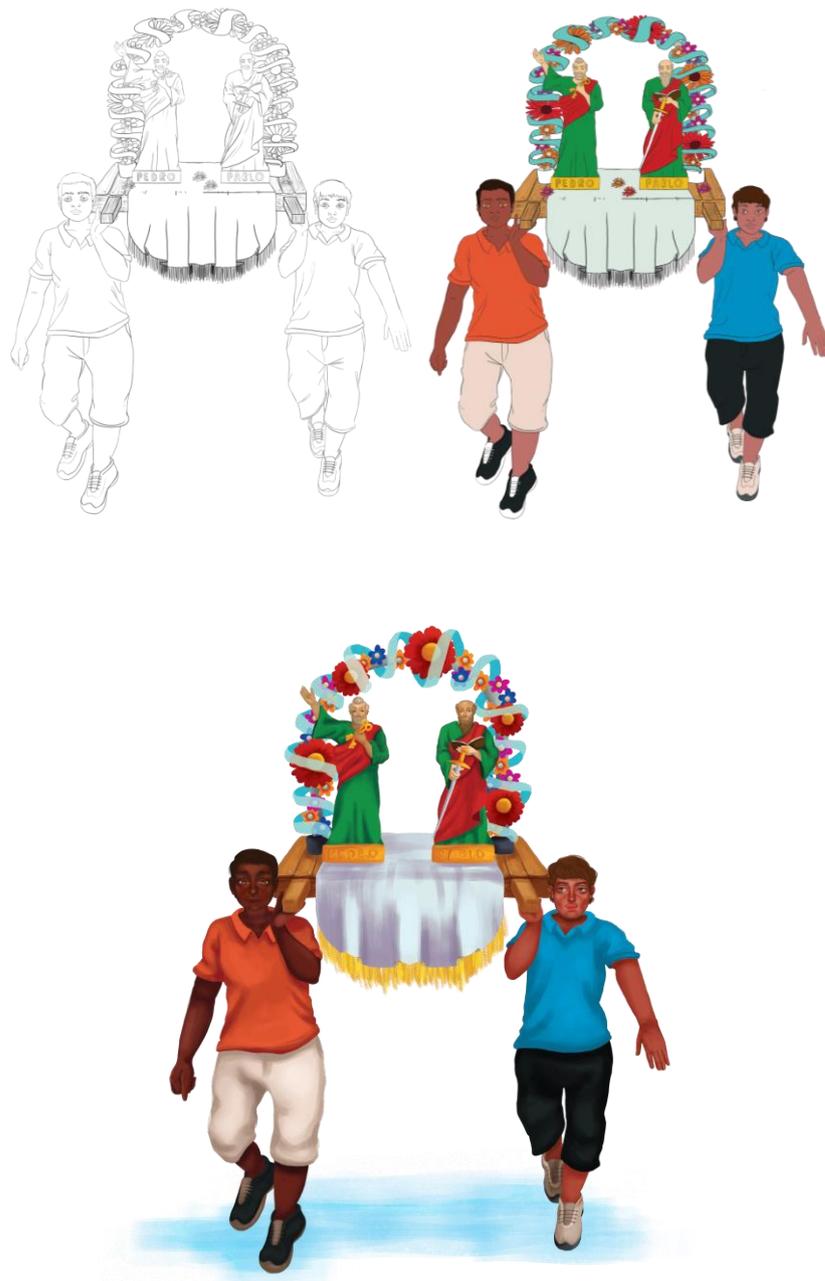
Fuente: Elaboración propia

3.4 Desarrollo de la línea gráfica definitiva

Para el desarrollo de la línea gráfica se procede a realizar la ilustración final, considerando las modificaciones de las propuestas iniciales antes mencionadas y definiendo todos los pasos para llegar a ella, así como el boceto base, boceto e identificación de los elementos y accesorios, arte lineal, color e ilustración con luces, sombras y texturas para finalmente diagramar el producto final, la guía ilustrada para la que se realizó una portada ilustrada que va acorde con las ilustraciones en el interior de la misma, implementando el elemento de cada personaje que sea más llamativo (**Ver figura 54**). Así mismo se realizó la diagramación para las páginas introductorias sobre el folklore y cada una de las fiestas que son consideradas patrimonio cultural inmaterial del país, las páginas donde se muestran los personajes en orden alfabético y su información como lugar de origen, cumpleaños (según la fecha de celebración de la fiesta), y datos

importantes sobre el mismo (**Ver figura 55**). Al final, se diagrama las páginas donde se puede observar el proceso que se realizó para llegar a la ilustración final (**Ver figura 56**).

Los procesos para cada diseño de personaje se muestran a continuación en orden alfabético:



Arte lineal - Color plano - Arte final

Figura 44. Proceso de diseño de personaje de la fiesta de blancos y negros – Los pescadores

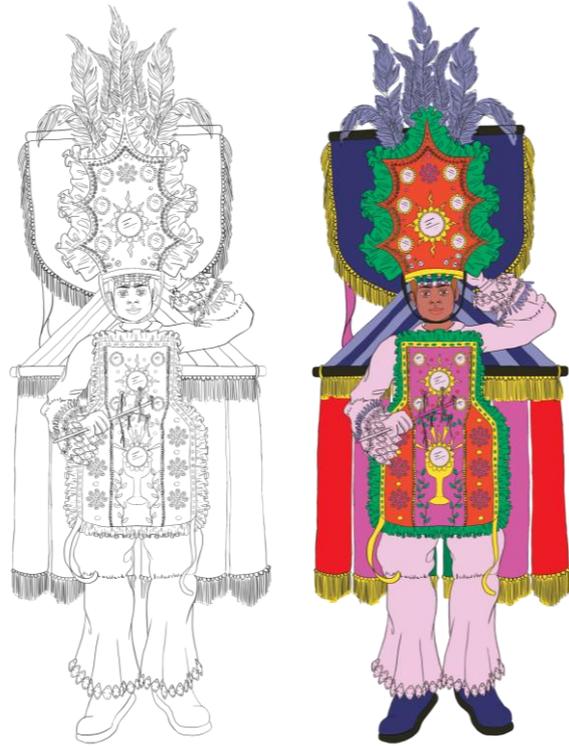
Fuente: Elaboración propia



Arte lineal - Color plano - Arte final

Figura 45. Proceso de diseño de personaje del carnaval de Guaranda – El Taita Carnaval

Fuente: Elaboración propia



Arte lineal - Color plano - Arte final

Figura 46. Proceso de diseño de personaje del Corpus Christi – El Danzante de Pujilí

Fuente: Elaboración propia



Arte lineal - Color plano - Arte final

Figura 47. Proceso de diseño de personaje de la Diablada de Píllaro – El Diablo Pillareño

Fuente: Elaboración propia



Arte lineal - Color plano - Arte final

Figura 48. Proceso de diseño de personaje de la fiesta de fin de año – El Monigote

Fuente: Elaboración propia



Arte lineal - Color plano - Arte final

Figura 49. Proceso de diseño de personaje de la fiesta de las frutas y las flores – La Reina

Fuente: Elaboración propia



Arte lineal - Color plano - Arte final

Figura 50. Proceso de diseño de personaje de la Mama Negra – La Mama Negra y Baltasara

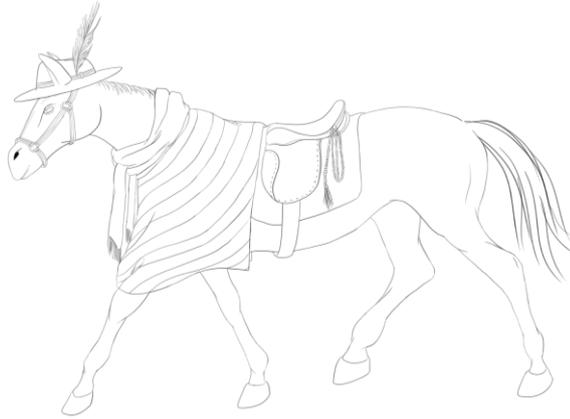
Fuente: Elaboración propia



Arte lineal - Color plano - Arte final

Figura 51. Proceso de diseño de personaje del pase del niño viajero – La Niña y su Caballo
Castillo

Fuente: Elaboración propia



Arte lineal - Color plano - Arte final

Figura 52. Proceso de diseño de personaje del paseo de Chagra – El Caballo Chagra

Fuente: Elaboración propia



Arte lineal - Color plano - Arte final

Figura 53. Proceso de diseño de personaje de las fiestas de San Pedro – El Diabluma

Fuente: Elaboración propia

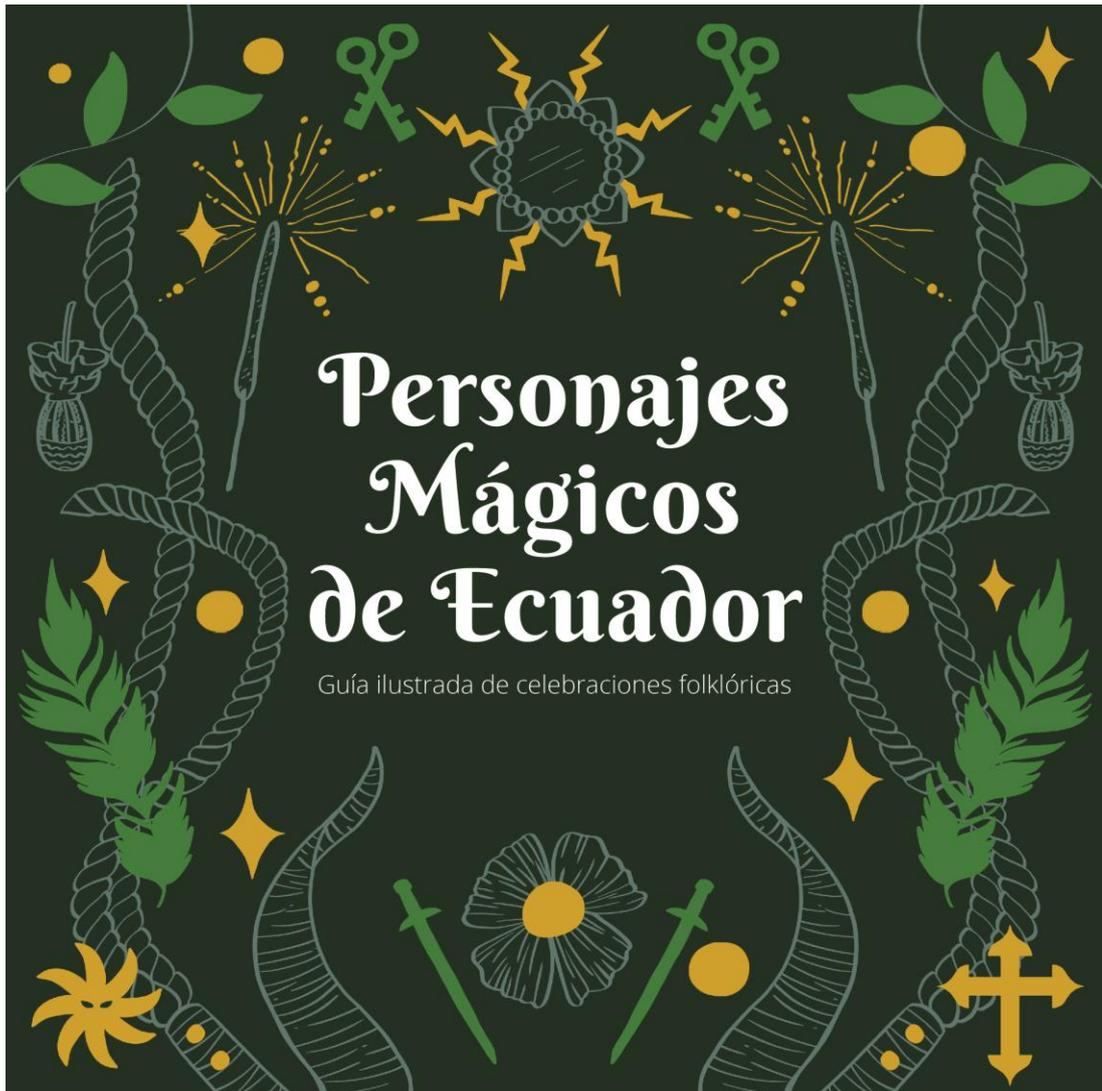


Figura 54. Diseño de Portada

Fuente: Elaboración propia

El presente proyecto se centra en una de las partes sustanciales de la cultura del país: las celebraciones o fiestas tradicionales. Las múltiples expresiones sociales, étnicas y lingüísticas de diferentes grupos hacen del Ecuador un país multicultural, la fiesta es un fenómeno propio de la sociedad humana que toma sentido a través de los grupos de personas que participan de ella al sentirse identificados con sus personajes y significados.

PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL DEL ECUADOR

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO (2016), menciona que el patrimonio cultural inmaterial es uno de los principales factores que mantiene la diversidad cultural, y que "no se limita a monumentos y colecciones de objetos, sino que comprende también tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes".

Dentro de las celebraciones culturales existentes en el país, hay 10 manifestaciones culturales inmateriales que son parte de la lista representativa del patrimonio inmaterial nacional del Instituto Nacional de Patrimonio y Cultural (2018) e incluye a: la fiesta de las flores y las frutas, la mama negra, la fiesta de los santos apóstoles Pedro y Pablo o fiesta de blancos y negros, las fiestas de San Pedro, el pase del niño viajero, la fiesta de fin de año, la diablada de Pillaro, el Corpus Christi, el carnaval de Guaranda y el paseo del chagra.



LA FIESTA DE FIN DE AÑO

En el pasado, para la fiesta de fin de año se acostumbraba a elaborar los años viejo o monigotes en cada barrio de todas las ciudades del país. Empezó a celebrarse gracias a la iniciativa de los trabajadores de una fábrica de textiles en Atuntaqui, Imbabura donde las personas organizaban y promovían este evento y elaboraban testamentos para despedir el año.

El día 31 se acostumbraba quemar los monigotes hechos de trapo, o ropas viejas y se leían de forma jocosa los testamentos

escritos simbolizando como esos hechos se quedaban en el año que acababa (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2018).

Hoy en día, los muñecos de trapo son menos populares, las personas los prefieren hechos de papel con madera, con formas de sus personajes favoritos de series, películas, política, o de cualquier acontecimiento que haya destacado en el año, es muy normal verlos en cada rincón de las urbes del país, sobre todo en la calle 6 de marzo en Guayaquil, lugar al que todos los años los ciudadanos visitan a manera de costumbre para tomar fotos de los muñecos o llevarse uno a casa para la quema el 31 de diciembre.

El personaje principal es el monigote que se quema a media noche junto con diversos tipos de fuegos artificiales, volcancitos, chispedores, etc.



LA FIESTA DE LAS FLORES Y LAS FRUTAS

La fiesta de las flores y las frutas se celebra en la ciudad de Ambato en la provincia de Tungurahua, se celebra entre febrero y marzo de cada año. La fiesta, tiene un total de cuatro actos o números que se celebran en cuatro días en el siguiente orden: El Pregón y la elección de la Reina, la bendición de las flores, las frutas y el pan, el Destile de la Confraternidad y por último La Ronda Nocturna. Este evento se desarrolla en las calles de la ciudad, donde los ciudadanos participan de las actividades planeadas con varios meses de anticipación (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2018).



EL CABALLO CHAGRA

Lugar de nacimiento: Pichincha
Cumpleaños: 20 de Julio

El chagra no puede ser el sin su caballo, por eso, de vez en cuando se fusionan para ser uno solo.



EL DIABLUMA

Lugar de nacimiento: Pichincha
Cumpleaños: 29 de Junio
El ser con cabeza de diablo danza, grita y brinca moviendo su látigo de un lado al otro.



Figura 55. Diagramación para páginas introductorias y complementarias

Fuente: Elaboración propia

Proceso del personaje

EL DANZANTE DE PUJILÍ



Figura 56. Diagramación para páginas de procesos y desarrollo de los personajes

Fuente: Elaboración propia

3.5 Implementación y verificación de las piezas gráficas

Luego de desarrollar los artes finales de cada personaje se procede a realizar la implementación de la guía ilustrada, en este caso, la guía tendrá una presentación en digital, que posteriormente será física con los materiales antes expuestos.

La verificación de la guía ilustrada se hace a través de un grupo focal con el público objetivo, para verificar si esta cumple con los objetivos y expectativas del proyecto. Luego de realizar la consulta a personas que forman parte del público objetivo (**Ver anexo 6**), se obtienen las siguientes las siguientes observaciones:

Los participantes indican que la tipografía utilizada para la guía ilustrada es legible, y la información expuesta es concisa fácil de entender, también consideran que las ilustraciones de los personajes son bastantes llamativas y elaboradas, indicaron que les agrada mucho poder observar todos los pequeños detalles de estas, como las piedras brillantes, los vuelos, los encajes, etc.

Por otro lado, sugirieron que la tipografía que indica el nombre y la información del personaje debería ser unos puntos más pequeña, para que

sea más agradable visualmente. Con respecto a las páginas de procesos y desarrollo, sugieren cambiar el color de los bocetos a unos parecido a la cromática de las otras páginas de la guía, porque consideran que las anotaciones son importantes para identificar los elementos que construyen la ilustración.

3.6 Producto final

El producto final es una guía ilustrada que contiene una colección de ilustraciones de personajes que representan a las fiestas folklóricas ecuatorianas que son consideradas patrimonio cultural inmaterial del país, acompañadas de información sobre el folkllore, el patrimonio cultural, y cada una de las fiestas, además de los procesos y desarrollo de todas las ilustraciones identificando los elementos que las componen **(Ver figura 57)**.









Figura 57. Producto final

Fuente: Elaboración propia

4. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

Una vez concluido el proyecto de titulación se llega a estas conclusiones:

- La investigación y recolección de información de las celebraciones culturales es una etapa imprescindible para la creación del contexto de un personaje que va a ser creado.
- Es necesario establecer los criterios de diseño y tipo de ilustración que se debe utilizar antes de hacer los bocetos de las artes.
- En la etapa de bocetos se deben realizar varias propuestas de ilustraciones, con diferentes poses, vestimentas y colores para que haya variedad en la elección.
- Además de crear unas ilustraciones llamativas, es necesario darle una personalidad única al personaje, y seleccionar una cromática acorde a esta.

- Las guías ilustradas son un medio fundamental para un proyecto de diseño de personajes porque no solo muestran las ilustraciones finales, también el proceso de creación.

4.2 Recomendaciones

- El producto final puede servir de inspiración para proyectos de diseño gráfico o diseño de modas debido a la creación de vestuarios únicos, detalles, y demás elementos con los que se podría crear otras propuestas.
- Respecto a la creación de personajes que representen alguna rama del folclore ecuatoriano, se debe investigar la historia del tema seleccionado ya que pueden haber algunos elementos, formas o colores que no puedan ser cambiados o modificados porque son parte de esa cultura, de tal manera que si se cambian podría resultar ofensivo para los miembros que son parte de ese grupo.

5. Bibliografía

- Adobe Color. (2020). *Adobe Color Wheel*. Obtenido de <https://color.adobe.com/es/create/color-wheel>
- Arteneo. (2015). *Arteneo: Blog de 3d, ilustración y diseño*. Obtenido de <https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>
- Bernal Torres, C. (2010). *Metodología de la investigación*.
- Bookolia. (2015). Obtenido de <https://www.bookolia.es/como-elegir-la-tipografia-para-tu-libro/>
- Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño. (2019). *Universidad de Guadalajara*. Obtenido de http://www.cuaad.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/guias_comentadas_o_ilustradas.pdf
- Clip Studio. (2017). *Art Rocket*. Obtenido de <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/159422>
- Cobo-Durán, S. (2010). Reseña del libro "Diseño de personajes para novela gráfica. *Questiones Publicitarias*.
- Duthilleul, B. (2008). *AV Marketing*. Obtenido de http://axoncomunicacion.net/web_axoncomunicacion/auxiliaveterinario/11/11_28-32.pdf
- El lobo ilustrado. (2018). Obtenido de <http://elloboilustrado.es/diferencias-entre-album-ilustrado-y-libro-ilustrado/>
- Ghinaglia , D. (2009). *Universidad de Palermo*. Obtenido de Taller de diseño editorial: https://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia_daniel.pdf
- Guerrero Reyes, L. (2016). *Repositorio de la Universidad Complutense de Madrid*. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/39751/1/TFM%20-%20autor%20Leonardo%20Guerrero%20Reyes.pdf>
- Guzmán Ramírez, J. A. (2016). Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto. *Iconofacto*.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2004). *Metodología de la investigación*.
- Idea Impresión. (2019). Obtenido de <https://www.ideaimpresion.es/la-importancia-del-formato-en-el-diseno/>

- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2018). Obtenido de <https://www.patrimoniocultural.gob.ec/patrimonios-inmateriales-del-ecuador/#close>
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2018). *Patrimonio cultural*. Obtenido de <https://www.patrimoniocultural.gob.ec/fiesta-de-los-santos-apostoles-pedro-y-pablo-o-fiesta-de-blancos-y-negros/>
- Menza Vados, A. E., Sierra Ballén, E. L., & Sánchez Rodríguez, W. H. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. *KEPES*.
- Mingarro, J., & Mingarro, A. (2014). *Brosmind*. Obtenido de <http://www.brosmind.com/>
- Ministerio de Turismo. (2016). Obtenido de <https://www.turismo.gob.ec/diversidad-cultural-del-ecuador-celebrada-en-la-tradicional-fiesta-de-la-mama-negra/>
- Monje Álvarez, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica*.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2016). *Patrimonio Cultural Inmaterial*. Obtenido de <https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>
- Ortiz Crespo, A. (2005). *Imágenes de identidad, acuarelas del siglo XIX*.
- Pereira Valarezo, J. (2017). *La fiesta tradicional del Ecuador*.
- Quille, C. (2019). La chicha.
- Ramírez Lucena, P. (2013). *Repositorio institucional de la Universidad Politécnica de Valencia*. Obtenido de <https://riunet.upv.es/handle/10251/35665>
- Redondo García, M. (2014). *Ilustración digital*.
- Romero, E. (2019). Retículas en diseño gráfico. *Revista digital INESEM*.
- Rumich, R. (2012). *El folklore, hoy*.
- SalPér, V. (2020). *El trazo de Viridiana SalPér: el arte de plasmar emociones*. Obtenido de viridianasalper.com
- Segeer, L. (2000). *Como crear personajes inolvidables: guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*.
- SEOptimer. (2015). Obtenido de https://www.seoptimizer.com/es/blog/psicologia-de-la-tipografia/#Sans_Serif
- Ugalde Binda, N., & Balbastre Benavent, F. (2013). Investigación cuantitativa e investigación cualitativa: buscando las ventajas de las diferentes metodologías de investigación. *Ciencias económicas*.
- Verdugo Ponce, Á. M., & Pupiales Rueda, B. E. (2017). Cultura y creatividad en la región de Otavalo. *Revistas de la Universidad Granada*, 155.

World flags project. (2020). *World flags*. Obtenido de <https://world-flags.org/>

XColme. (2019). Obtenido de <https://xcolme.es/ilustracion-digital/>

Yonghow, V. (2016). *Halcyon realms: Animation. Film. Photography*. Obtenido de <http://halcyonrealms.com/books/momentary-ilya-kuvshinov-art-book-review/>

6. Anexos

Anexo 1



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FICHA DE ENTREVISTA INTRODUCTORIA AL PROYECTO

Tema: Libro ilustrado sobre el folklore ecuatoriano a partir del diseño de personajes que representen las celebraciones culturales de cada región del país

Entrevistado: Arq. Fernando Naranjo, Director de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas

Fecha: 26 de Diciembre del 2020

Lugar: Entrevista realizada vía WhatsApp

Objetivo: Conocer acerca del folklore ecuatoriano y las celebraciones culturales y sus características

Preguntas:

1. ¿Qué significa para usted el folklore de un país?

Me gustaría ver el folklore desde el punto de vista del patrimonio intangible. Si se trata de un elemento que permite identificar a la gente y que forma parte de su memoria social, entonces, el folklore es algo que debe preservarse, sistematizarse y de alguna manera guardarlo, no solamente en la memoria de la gente a través de la reproducción de escenas folklóricas si no de una manera científica para que su memoria persista y sirva para las generaciones futuras.

2. ¿Conoce algunos de los personajes del folklore ecuatoriano?

Claro, principalmente dentro de las festividades, la mama negra, la vaca loca son personajes o iconos dentro del folklore. Francamente no conozco muchas más, no es una rama que yo haya estudiado a profundidad, pero algo que sí puedo decir es que los puedo identificar. ¿De qué manera se identifica un evento folklórico de otro evento que no lo es? Porque en el afán de crear una imagen folklórica se tergiversan personajes y hechos, ahora bien, ese intento no está mal porque el folklore también es algo que se construye. Entonces, como antes lo mencioné, es necesario una sistematizar el conocimiento, para que sea posible identificar ciertos aspectos folklóricos, reconocer todos los personajes y saber lo que connotan y denotan.

3. Dentro del folklore existen muchos elementos, pero ¿Qué hace a las fiestas populares un elemento sustancial dentro del folklore ecuatoriano?

Las fiestas populares son un elemento de sincretismo muy interesante, es decir que de alguna manera los rasgos que, en cierto momento, identificaron una cultura sobreviven de manera camuflada en nuevos elementos. Por ejemplo, prácticamente todas las culturas de diferentes partes del mundo tienen una festividad relacionada con el sol, en algunas partes la llaman Inti Raymi. Aquí en Ecuador hay incluso festividades de santos católicos porque aquel personaje que de alguna manera fue proscrito en un momento de la historia, se revive dentro de otra costumbre que se ha vuelto folklórica con el paso del tiempo.

4. ¿Qué celebraciones dentro del folklore ecuatoriano usted nos podría decir que no tienen un personaje representativo?

Yo creo que el folklore va íntimamente arraigado a una serie de costumbres, no necesariamente a un personaje. Recordando las festividades de la costa, a mí me parece notable que las fiestas cívicas o patronales de los cantones o pueblos más importantes de cada cantón de la costa, las cuales en mayor parte se celebran entre el mes de abril – mayo hasta octubre – noviembre, coinciden con los meses no lluviosos donde se cultiva y se cosecha, y esta es su razón de ser, entonces esas serían las festividades folklóricas que no tienen un personaje preciso.

5. ¿Cómo cree usted que deberían dividirse las celebraciones culturales de Ecuador; por provincia o por región? ¿Cree usted que existen más en la costa, sierra, amazonía o en la región insular?

Yo creo no se ha hecho un debido estudio en las regiones del Ecuador, pero yo iría por otro tipo de clasificaciones que tienen que ver con los pisos climáticos y las cuencas que son un crisol de actividades y de posibilidades de desarrollo cultural. Por ejemplo, no hay ni una sola región en la cuenca del Guayas donde no se encuentre algún elemento arqueológico, estos naturalmente no son folklóricos, porque las personas que en algún momento los respeto y aprecio están perdidas ya en el tiempo, y no son de interés para los nuevos habitantes de esos sectores. Lo cierto es que, donde existió un asentamiento y que tuvo que ver con una cuenca de captación donde hubo y actualmente hay habitantes, pero no todos están en capacidad de formar un folklore, pero creo que valdría la pena comenzar a hacer un análisis de las cuencas. Hay un fenómeno muy interesante en Bucay y Naranjal, donde se encuentran los remanentes de culturas amazónicas que mantienen sus costumbres originarias, son una curiosidad turística. Habría que estudiar entonces los movimientos migrantes internos que se dieron por varias razones, ya sea por la conquista de otras naciones u otros factores, dejaron determinados lugares y se mudaron a otros, crearon mega instancias folklóricas. Wilmar Ordoñez, un historiador y folklorista, que mediante sus investigaciones puede de manera integral demostrar, por ejemplo, el origen de un baile, como se lo bailaba en la antigüedad, quienes lo bailaban, como fueron sus interpretaciones desde el punto de vista de los descendientes aborígenes, de los mestizos o de los criollos que vivieron en el Ecuador durante la conquista.

6. ¿Podría mencionar algunas de las celebraciones culturales más importantes o más conocidas a nivel nacional?

Creo que las más importantes serían las que giran en torno al nacimiento del sol o solsticio de verano, eso es prácticamente universal y aquí en el Ecuador es celebrado tanto en la costa como en la sierra de manera directa. En la sierra se celebra porque existe una conexión más directa con los pueblos precolombinos, en la costa se ha perdido un poco pero sobrevive a

través del sincretismo conseguido al profesar nuevas creencias y religiones, pero de igual forma permanecen ocultas en las celebraciones actuales.

7. ¿Cuáles son las características esenciales que se debe tomar en cuenta dentro de las celebraciones culturales? Por ejemplo: la vestimenta, los colores, los rituales de celebración, la localización geográfica, etc.

Todas estas características tienen su relevancia. Aunque en la actualidad no se puede encontrar o son muy escasas las comunidades que sigan utilizando sus vestimentas tradicionales, es común que las utilicen con propósitos emblemáticos como en las celebraciones o fiestas que les recuerde su pasado.

8. Si se crea un personaje que represente el folklore, ¿Qué características cree que debería tener un personaje para que represente de manera correcta una determinada celebración cultural dentro del folklore ecuatoriano?

Creo que esto depende del grado de organización y de empoderamiento que la gente tenga con respecto de su memoria social e histórica. Como por ejemplo hay ciertos lugares, los tiempos de la zafra o la cosecha de caña de azúcar es un momento especial que reviste las características de un ritual. En otros lugares, se hace una festividad especial en la "Iglesia de la Nube" que ya viene formándose como ritual durante un largo tiempo, estoy seguro que dentro de unos 30 años esta celebración tendrá unas características especiales y así mismo habrán persona que desconocerán sus orígenes, pero es evidente que se trata de fiestas que podrían llegar a conocerse como patrimonio y sería idóneo poder realizar un trabajo que recopile estas fiestas para que en un futuro los habitantes del país puedan reconocer los rituales de sus antepasados.

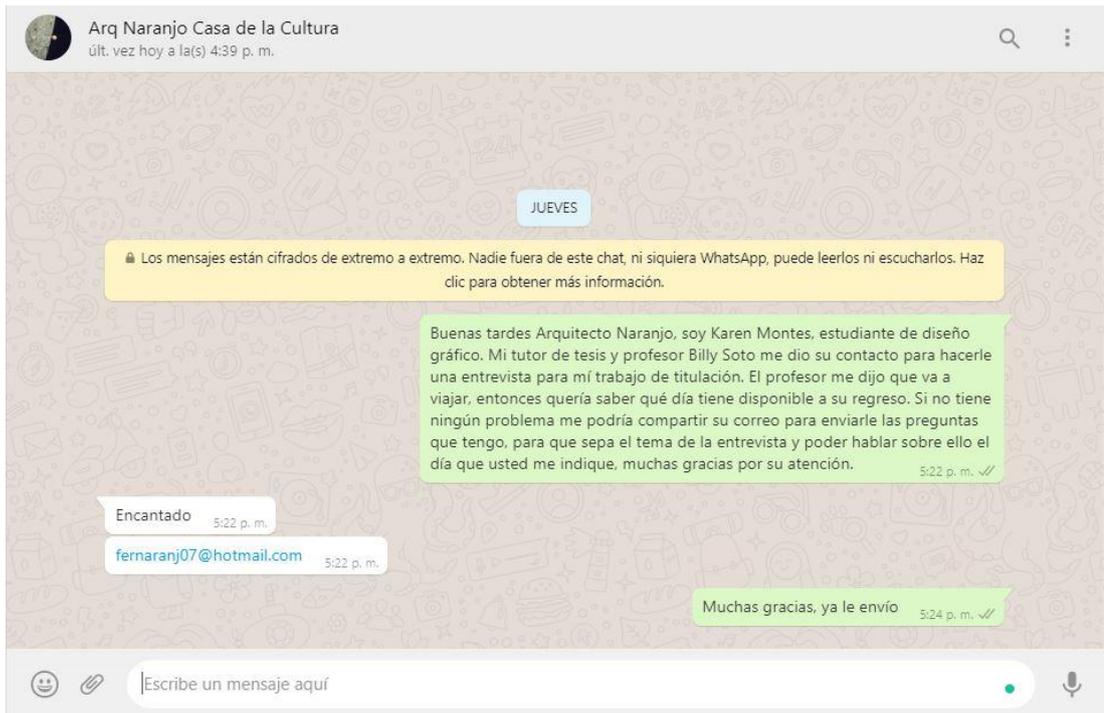


Figura. Captura de pantalla de WhatsApp web – Conversación con el Director de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, Arq. Fernando Naranjo para solicitar entrevista

Fuente: Elaboración propia

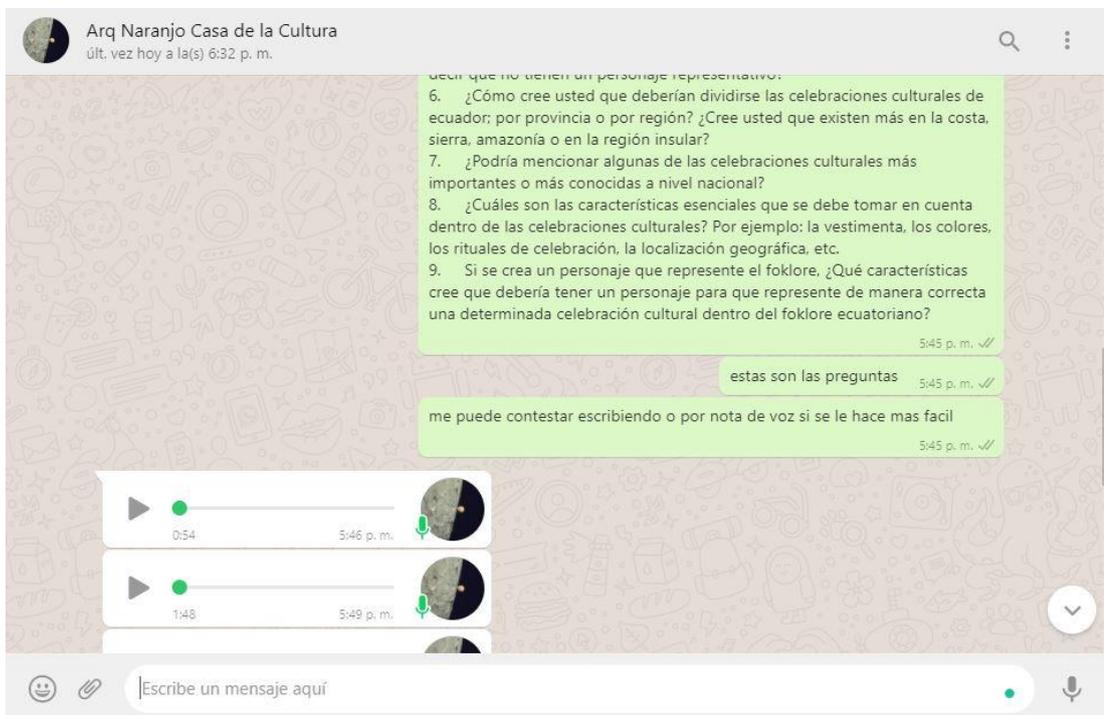


Figura. Recepción de respuestas vía nota de voz en WhatsApp

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FICHA DE ENTREVISTA INTRODUCTORIA AL PROYECTO

Tema: Libro ilustrado sobre el folklore ecuatoriano a partir del diseño de personajes que representen las celebraciones culturales de cada región del país

Entrevistado: Arq. Florencio Compte, Decano de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil

Fecha: 07 de Enero del 2020

Lugar: Entrevista realizada vía WhatsApp

Objetivo: Conocer acerca de folklore ecuatoriano y las celebraciones culturales que consideradas patrimonio del país

Preguntas:

1. ¿Qué significa para usted el folklore de un país?

El folklore es parte de las expresiones culturales que tiene un país y están basadas en el arte y la tradición, son expresiones que se materializan en objetos o en eventos.

2. ¿Usted cree que existe suficiente material bibliográfico que ayude a las personas a comprender sobre el folklore de nuestro país?

Si se han hecho exploraciones y hay algunos institutos que hacen este tipo de investigación, por ejemplo, el Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares CIDAP, la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales FLACSO y la Universidad Andina, entonces recomiendo buscar en los repositorios de estos sitios, es cuestión de saber dónde buscar.

3. Dentro del folklore existen muchos elementos, pero ¿Qué hace a las fiestas populares un elemento sustancial dentro del folklore ecuatoriano?

Por el hecho de ser populares, están arraigadas en la memoria colectiva de un lugar, una región o de las personas que se envuelven mucho en ellas y es por esto que tienen esa trascendencia. Creo que fundamental están dadas por el involucramiento al hacer algo que se ha hecho generación tras generación.

4. ¿Conoce algunos de los personajes del folklore ecuatoriano?

Este es un tema bastantes amplio, conozco la existencia de Danzante del Corpus Christi, en la fiesta de la Mama Negra existen muchos personajes aparte del principal, igualmente en la Diablada del Píllaro. Hay algunas celebraciones que tienen personajes y otras que no, como por ejemplo en La fiesta de Las flores y Las frutas no consta con uno, entonces hay algunas que se pueden identificar y otras no tanto. Las que no tienen un icono representativo, creo que sería simplemente porque no pueden ser personalizadas porque van ligadas a algún tipo de relato, sino que están refiriéndose a un hecho, como por ejemplo, solo rinden homenaje a la cosecha y la producción en el campo, entonces no hay como personalizarlos a menos que como lo indica este trabajo se pueda crear un personaje con las características de dichas fiestas.

5. ¿Podría mencionar algunas de las celebraciones culturales más importantes o más conocidas a nivel nacional?

Sí. El carnaval de Guaranda, La Diablada del Píllaro, La fiesta de Las Flores y Las frutas, creo que son las más conocidas y tradicionales. Y hay otras que son fundamentales como la procesión de La Virgen del Cisne o de La Virgen de Quinche que tienen dimensiones transnacionales.

6. ¿Qué significa para usted un patrimonio inmaterial/intangible?

Patrimonio es todo aquello que recibimos como legado y que tenemos la obligación de conservarlo y transmitirlo a las siguientes generaciones, es por eso que en otros países el patrimonio se denomina herencia. Y sería inmaterial porque no se refiere a algo concreto o tangible, sino algo que no puede ser tocado porque no es algo material, es decir, las costumbres, las tradiciones, las canciones, los poemas, entre otros. Por otro lado está el patrimonio material o tangible que son los bienes o inmuebles, como los edificios, los monumentos.

7. ¿Conoce usted las celebraciones culturales que son consideradas patrimonio inmaterial de Ecuador?

Si, conozco las que mencioné en las preguntas anteriores.

8. ¿Por qué considera usted que estas celebraciones han sido consideradas como patrimonio y por qué son tan importantes para el país?

Porque son partes de nuestra herencia y es necesario que se conserven para las futuras generaciones, se necesita destacarlas por su trascendencia en una comunidad determinada.

9. ¿Qué piensa usted sobre un libro que represente el folklore de estas celebraciones ecuatorianas por medio de la ilustración de personajes?

Sería muy bueno pero se debería precisar cómo van a ser personalizados, lo importante en este caso sería determinar muy bien el objetivo, a quien va dirigido y para que se lo va a hacer, eso es fundamental.

10. Si se crea un personaje para representar el folklore de dichas fiestas, ¿Qué características cree que debería tener un personaje para que lo represente de manera correcta?

No te podría decir que características debería tener, pero si te recomiendo que tenga una correspondencia entre lo que se quiere decir y lo que la gente va a leer o percibir, se necesita que el mensaje sea totalmente claro.

11. De crearse una guía ilustrada con las características antes mencionadas, ¿Cuál cree que podría ser el público objetivo al que va dirigido el libro ilustrado sobre folklore ecuatoriano?

Podría hacerse como material didáctico para colegios o escuelas, incluso para proyectar la imagen del país hacia afuera o hacia adentro pero eso ya se debería decidir midiendo la investigación.



Figura. Captura de pantalla de WhatsApp web – Conversación con el Historiador y Arquitecto Florencio Compte para solicitar entrevista

Fuente: Elaboración propia

Anexo 3



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FICHA DE ENTREVISTA INTRODUCTORIA AL PROYECTO

Tema: Libro ilustrado sobre el folklore ecuatoriano a partir del diseño de personajes que representen las celebraciones culturales de cada región del país

Entrevistado: Lcdo. Josué Matamoros, Diseñador gráfico e ilustrador. Experto en diseño de personajes

Fecha: 28 de Diciembre del 2020

Lugar: Entrevista realizada vía WhatsApp

Objetivo: Obtener recomendaciones sobre ilustración digital y diseño de personajes.

Preguntas:

1. ¿Cuál es su profesión? ¿Se dedica actualmente a la ilustración?

Mi profesión es diseñador de personajes, en la rama de concept artist. Actualmente si me dedico a la ilustración. He realizado diseño de personajes para videos musicales, cortos animados, campañas publicitarias y advergames, que son juegos utilizados como herramientas de publicidad que sirven para promocionar un producto o idea.

2. ¿Usted se especializa en el diseño de personajes? ¿Qué técnicas recomienda para este proceso?

Sí, me especializo en el diseño de personajes, porque es algo que me gusta mucho, especialmente la temática de ciencia ficción. No podría recomendar una técnica en específico porque hay muchas formas de trabajar en esto. Hay personas que utilizan métodos tradicionales, otros prefieren los digitales y dentro de esta técnica existen otros métodos más, es decir que hay que buscar una que se ajuste al proyecto. Una recomendación en general para alguien que quiere aprender diseño de personajes, sería aprender fundamentos de anatomía, manejar este tipo de conocimiento sería la base para poder dibujar personajes, primero de forma tradicional en papel, para luego dar el salto al medio digital.

3. ¿Ha escuchado sobre el folklore ecuatoriano? ¿Conoce algunos de los personajes del folklore ecuatoriano?

Sí, he escuchado sobre el folklore ecuatoriano y sus personajes. Personalmente me gustan mucho y conozco varios de ellos, como por ejemplo, el diablo Uma, entre otros personajes de celebraciones tipo procesión que hay en el país, todos me parecen muy interesantes y llamativos en mucho aspectos; el diseño, la cromática, la historia detrás de ellos.

4. ¿Qué piensa usted sobre la creación de personajes que representen a las celebraciones culturales ecuatorianas?

Pienso que es algo que tiene mucho potencial para ser explotado en el país, de hecho, hay artistas que usan la imagen del folklore para crear. Como ya

lo mencione, con los diseños y colores en los personajes de las celebraciones se puede hacer muchas cosas.

5. ¿Cuáles es el estilo que usted utiliza para la creación de sus personajes?

Yo utilizo un estilo de ciencia ficción realista, las proporciones en relación al cuerpo de mis ilustraciones son naturales. Pero a veces experimentos con trazos más estilizados, puedo ser flexible de acuerdo a las necesidades del proyecto. Cuando trabajas como FreeLancer en la industria de la ilustración muchas veces te pedirán hacer algo que no necesariamente se acomode al estilo que tú manejas, y tendrás que salir de tu zona de confort, entonces siempre es bueno ser flexible.

6. Si se quiere crear un personaje sobre el folklore ecuatoriano, ¿Qué estilo de ilustración recomienda utilizar?

Yo no recomendaría ningún estilo, porque dependería de qué manera el proyecto se quiere representar, si necesitas que sea amigable podrían ser ilustraciones estilizadas o caricaturizadas. He visto representaciones de personajes del folklore ecuatoriano en plastilina o con estilos súper realistas, entonces todo depende del enfoque del proyecto.

Lo que si recomendaría es utilizar una cromática colorida, tal como se ve en las fiestas, desfiles y procesiones culturales ecuatorianas, se puede jugar mucho con la variedad de colores que ahí se ven.

7. ¿Ha escuchado usted sobre el estilo de ilustración fantástica? ¿Qué opina de este tipo de ilustración?

Si he escuchado sobre la ilustración fantástica, mucho de nuestra cultura popular, en sus inicios, fue representada por este estilo, pienso que es una manera de explorar cosas que van más allá de lo que podemos sentir como real. Podría decir que la ciencia ficción también puede denominarse como fantástico. Un artista que puedo recomendarte es Frank Frazetta, todo un icono de la ilustración fantástica.

8. Al momento de trabajar el color en el diseño de un personaje, ¿Cómo usted escoge la paleta cromática? ¿Cuáles son los colores con los que usted trabaja?

En realidad, la forma en la que escojo la cromática es instintiva, si encuentro un color que va de acuerdo a la visión que tenía lo utilizo, si no armoniza

bien lo cambio hasta que esté satisfecho con la combinación de colores, pero esto es solo mi manera de trabajar, puedo decir que hay otras maneras muy efectivas, utilizando una pirámide o círculo cromático donde puedes encontrar colores complementarios u opuestos, son técnicas que sinceramente no uso, pero que si las recomiendo utilizar porque son más prácticas.

9. ¿Qué tipo de características se debe considerar para la creación de un personaje?

Depende mucho de lo que decidas indagar para el proyecto, sería como hacer un brief donde vas investigando la realidad en la que se va a encontrar el personaje, si este tiene una dirección de arte específica, aparte de su personalidad, actitudes, entre otras características que crearan el concepto de acuerdo a lo que se desee proyectar.

10. ¿Cree usted que sea necesario mostrar el proceso del diseño de un personaje en una guía ilustrada o solo mostrar el resultado final?

Esto podría ser tomado como algo subjetivo. Hay quienes si les gustaría ver todo el proceso, pero comúnmente a las personas les gusta ver la ilustración final. Usualmente, las artes finales que se ven en producciones de personajes para películas o animaciones son artes promocionales y no de concepto ya que no muestran el desarrollo detrás de ellas. Personalmente, pienso que sería muy interesante ver una guía o libro con los procesos, desde el inicio hasta el final, que utilizan los ilustradores para llegar a un personaje.

11. ¿Qué opina sobre la creación de una guía ilustrada sobre el folklore ecuatoriano?

Sería un proyecto muy genial, si se crea un concepto detrás de la guía y hace de manera correcta mostrando toda la diversidad que hay en el folklore ecuatoriano. Es un trabajo que valdría la pena realizarlo, pienso que por el momento, el tema de las celebraciones culturales y el folklore tienen más acogida en la región sierra, y he visto muy buenos ejemplos de personas utilizando esa temática pero fuera de eso, algunos de los personajes no son muy conocidos alrededor del país, entonces es algo que considero que merece ser divulgado y conocido en el Ecuador en general.

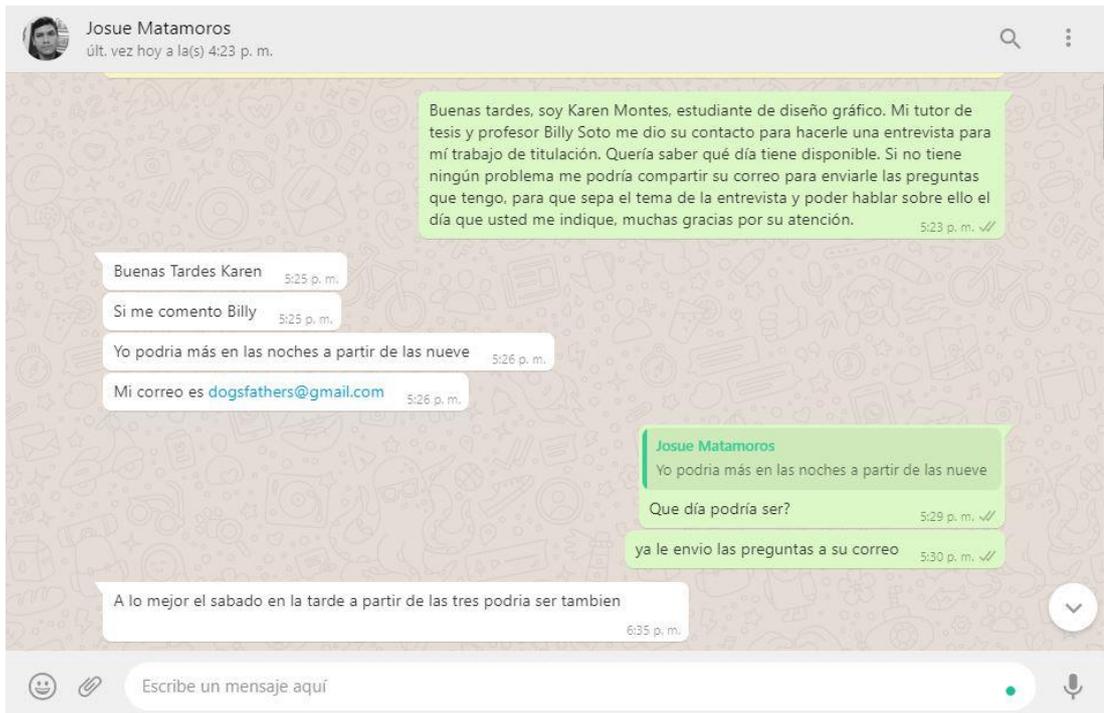


Figura. Captura de pantalla de WhatsApp web – Conversación con el ilustrador y diseñador Josué Matamoros para solicitar entrevista

Fuente: Elaboración propia



Figura. Recepción de respuestas vía nota de voz en WhatsApp

Fuente: Elaboración propia

Anexo 4. Recolección de fotografías para identificar y crear una lista con los elementos representativos de cada celebración considerada patrimonio cultural inmaterial de Ecuador

La fiesta de las flores y las frutas



Figura. Fiesta de las flores y las frutas

Fuente: Tomada de eltelegrafo.com.ec



Figura. Fiesta de las flores y las frutas

Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Fiesta de las flores y las frutas

Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Fiesta de las flores y las frutas

Fuente: Tomada de eltelegrafo.com.ec



Figura. Fiesta de las flores y las frutas
Fuente: Tomada de la tungurahuatourismo.com



Figura. Fiesta de las flores y las frutas
Fuente: Tomada de metroecuador.com.ec



Figura. Fiesta de las flores y las frutas
Fuente: Tomada de tugurahuaturismo.com



Figura. Fiesta de las flores y las frutas
Fuente: Tomada de lahora.com



Figura. Fiesta de las flores y las frutas
Fuente: Tomada de tugurahuaturismo.com



Figura. Fiesta de las flores y las frutas
Fuente: Tomada de metroecuador.com

Lista de los elementos identificados en las fotografías

- Flores
- Aves

- Carros alegóricos
- Frutas
- Plumas
- Cintas
- Colibrís
- Vestidos
- Tambores
- Plantas

La reina:

- Canastas
- Corona de flores
- Corona de plumas
- Luces
- Alas de mariposa

La Mama Negra



Figura. La Mama Negra

Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. La Mama Negra

Fuente: Tomada de eltelegrafo.com.ec



Figura. La Mama Negra

Fuente: Tomada de vistazo.com



Figura. La Mama Negra

Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. La Mama Negra

Fuente: Tomada de eluniverso.com



Figura. La Mama Negra

Fuente: Tomada de patrimoniocultural.gob.ec



Figura. La Mama Negra

Fuente: Tomada de eltelegrafo.com.ec



Figura. La Mama Negra

Fuente: Tomada de lahora.com.ec



Figura. La Mama Negra

Fuente: Tomada de mamanegra.com.ec



Figura. La Mama Negra

Fuente: Tomada de turismo.gob.ec

Lista de los elementos identificados en las fotografías

Mama negra:

- Piedras brillantes
- Accesorios dorados
- Caballo
- Traje con encajes dorados y blancos
- Cara pintada de negro
- Labios rojos
- Muñeca negra en la mano izquierda
- Chisquete en la mano derecha
- Guantes blancos
- Collar de cuentas
- Cinturón

- Pañuelos
- Capa
- Cabello negro y rizado
- Aretes dorados

La fiesta de fin de año



Figura. Monigotes o años viejos actuales

Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Fiesta de fin de año

Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Monigotes o años viejos tradicionales
Fuente: Tomada de patrimoniocultural.gob.ec



Figura. Monigotes o años viejos
Fuente: Tomada de ecuadortravel.com



Figura. Viuda de fin de año

Fuente: Tomada de lahora.com.ec



Figura. Viudas y viejos de fin de año

Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Monigotes o años viejos gigantes

Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Monigotes o años viejos

Fuente: Tomada de eluniverso.com



Figura. Monigotes o años viejos

Fuente: Tomada de eltelegrafo.com.ec



Figura. Cábala de las 12 uvas en fin de años

Fuente: Tomada de lahora.com.ec

Lista de los elementos identificados en las fotografías

- Uvas
- Fuegos artificiales

- Fuego
- **Año viejo o monigote:**
- Muñecos
- Madera
- Personajes populares
- Muñecos gigantes
- Caretas
- Camisa y pantalón cosido relleno de papel

La fiesta de San Pedro y San Pablo o fiesta de blancos y negros



Figura. Fiesta de San Pedro y San Pablo o fiesta de blancos y negros

Fuente: Tomada de eltelegrafo.com.ec



Figura. Fiesta de San Pedro y San Pablo o fiesta de blancos y negros

Fuente: Tomada de eluniverso.com



Figura. Fiesta de San Pedro y San Pablo o fiesta de blancos y negros

Fuente: Tomada de eluniverso.com



Figura. Fiesta de San Pedro y San Pablo o fiesta de blancos y negros

Fuente: Tomada de eltelegrafo.com.ec



Figura. Fiesta de San Pedro y San Pablo o fiesta de blancos y negros

Fuente: Tomada de eltelegrafo.com.ec



Figura. Fiesta de San Pedro y San Pablo o fiesta de blancos y negros

Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Fiesta de San Pedro y San Pablo o fiesta de blancos y negros

Fuente: Tomada de eluniverso.com



Figura. Fiesta de San Pedro y San Pablo o fiesta de blancos y negros
Fuente: Tomada de eluniverso.com



Figura. Fiesta de San Pedro y San Pablo o fiesta de blancos y negros
Fuente: Tomada de eltelegrafo.com.ec



Figura. Fiesta de San Pedro y San Pablo o fiesta de blancos y negros

Fuente: Tomada de eluniverso.com

Lista de los elementos identificados en las fotografías

- Flores de colores
- Lanchas
- Mar
- Banderas
- Globos
- Baile
- Tambores
- Santos:
- Figuras de cerámica
- Urnas para los santos decoradas con flores y cintas de colores
- Andas de madera
- Mantel para la urna
- **Pescadores:**
- camisetas color naranja, celeste o blanco
- Pantalón jean
- Gorra para protegerse del sol
- Llevan las figuras San Pedro y San Pablo

Las fiestas de San Pedro



Figura. Fiestas de San pedro

Fuente: Tomada de paritmoniocultural.gob.ec



Figura. Fiestas de San pedro

Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Fiestas de San pedro
Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Fiestas de San pedro
Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Fiestas de San pedro
Fuente: Tomada de eluniverso.com



Figura. Fiestas de San pedro
Fuente: Tomada de eluniverso.com



Figura. Fiestas de San pedro

Fuente: Tomada de ultimasnoticias.ec



Figura. Fiestas de San pedro

Fuente: Tomada de lahora.com.ec



Figura. Fiestas de San pedro
Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Fiestas de San pedro
Fuente: Tomada de eluniverso.com

Lista de los elementos identificados en las fotografías

- Mujeres y hombres con vestimenta tradicional indígena
- Figuras de cerámica de San Pedro
- Baile
- Desfiles
- Andas de madera

Diablumas:

- Flauta
- Máscaras largas con dos cara y doce cuernos en la parte superior adornados con pompones de lana y bordados dorados
- Camisa blanca bordada
- Látigo
- Zamarro

El pase de niño viajero



Figura. Fiestas del niño viajero

Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Fiestas del niño viajero

Fuente: Tomada de eltelegrafo.com.ec



Figura. Fiestas del niño viajero

Fuente: Tomada de eluniverso.com



Figura. Fiestas del niño viajero
Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Fiestas del niño viajero
Fuente: Tomada de eluniverso.com



Figura. Fiestas del niño viajero
Fuente: Tomada de eltelegrafo.com.ec



Figura. Fiestas del niño viajero
Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Fiestas del niño viajero
Fuente: Tomada de expreso.ec



Figura. Fiestas del niño viajero
Fuente: Tomada de turismo.gob.ec



Figura. Fiestas del niño viajero

Fuente: Tomada de eltelegrafo.com.ec

Lista de los elementos identificados en las fotografías

- Adornos dorados
- Cuy adornado con cinta roja
- Policías y militares
- Pétalos de flores
- Curas
- Bandeja con alimentos o “castillo”

Niño:

- Vestimenta y decoración color rojo y blanco con encaje y flecos
- Figura de cerámica
- Corona dorada

Mayorales:

- Sombrero de paja
- Alpargatas bordadas
- Anaco rojo bordado y blusón blanco con vuelos
- Collar de perlas
- Canasta con pétalos de flores
- Poncho amarrado con faja
- Pantalón negro y camisa blanca

La diablada de Píllaro



Figura. La diablada de Píllaro

Fuente: Tomada de patrimoniocultural.gob.ec



Figura. La diablada de Píllaro

Fuente: Tomada de eluniverso.com



Figura. La diablada de Píllaro

Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. La diablada de Píllaro

Fuente: Tomada de eltelegrafo.com.ec



Figura. La diablada de Píllaro
Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. La diablada de Píllaro
Fuente: Tomada de lahora.com.ec



Figura. La diablada de Píllaro
Fuente: Tomada de eltelegrafo.com.ec



Figura. La diablada de Píllaro
Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. La diablada de Píllaro

Fuente: Tomada de metroecuador.com.ec



Figura. La diablada de Píllaro

Fuente: Tomada de lahora.com.ec

Lista de los elementos identificados en las fotografías

- Desfiles

Diablo:

- Máscaras y trajes artesanales
- Cintas de colores
- Plumas
- Guantes
- Cuernos
- Vestimenta, accesorios, decoración color rojo y negro
- Pantalones rojos hasta la rodilla con flecos negros o dorados

- Medias color rosa pálido
- Capa
- Alas

El Corpus Christi



Figura. El Corpus Christi

Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. El Corpus Christi

Fuente: Tomada de patrimoniocultural.gob.ec



Figura. El Corpus Christi

Fuente: Tomada de lahora.com.ec



Figura. El Corpus Christi

Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. El Corpus Christi

Fuente: Tomada de eltelegrafo.com.ec



Figura. El Corpus Christi

Fuente: Tomada de lahora.com.ec



Figura. El Corpus Christi

Fuente: Tomada de lahora.com.ec



Figura. El Corpus Christi

Fuente: Tomada de lahora.com.ec



Figura. El Corpus Christi

Fuente: Tomada de culturalypatrimonio.gob.ec

Lista de los elementos identificados en las fotografías

Danzante de Pujilí:

- Penachos de plumas
- Vestimentas tradicionales indígenas de colores
- Camisa y pantalón con mangas y bastas anchas de color blanco, decorado con encaje
- Faldón y pechera bordado, decorado con monedas, piedras y cintas
- Banda en la parte de atrás del cabezal
- Cabezal dorado con adornos del sol, espejos
- Alfanje decorado con cintas

El carnaval de Guaranda



Figura. Carnaval de Guaranda

Fuente: Tomada de guaranda.gob.ec



Figura. Carnaval de Guaranda

Fuente: Tomada de metroecuador.com.ec



Figura. Carnaval de Guaranda
Fuente: Tomada de eluniverso.com



Figura. Carnaval de Guaranda
Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Carnaval de Guaranda
Fuente: Tomada de eluniverso.com



Figura. Carnaval de Guaranda
Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Carnaval de Guaranda
Fuente: Tomada de eluniverso.com



Figura. Carnaval de Guaranda
Fuente: Tomada de teleamazonas.com



Figura. Carnaval de Guaranda

Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Carnaval de Guaranda

Fuente: Tomada de eltelegrafo.com

Lista de los elementos identificados en las fotografías

Taita carnaval:

- Zamarro y pantalón de cuero
- Tambor
- Pigsha, bolsa ovoide hecha de cuero
- Poncho rojo
- Sombrero pequeño

- Sombreo en forma de campana decorado con cintas
- Globos
- Camisa
- Banda de Taita carnaval

El paseo del Chagra



Figura. Paseo del chagra

Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Paseo del chagra

Fuente: Tomada de eltelegrafo.com.ec



Figura. Paseo del chagra

Fuente: Tomada de eluniverso.com



Figura. Paseo del chagra

Fuente: Tomada de elcomercio.com



Figura. Paseo del chagra

Fuente: Tomada de eltelegrafo.com.ec



Figura. Paseo del chagra

Fuente: Tomada de turismo.gob.ec



Figura. Paseo del chagra

Fuente: Tomada de lahora.com.ec



Figura. Paseo del chagra

Fuente: Tomada de patrimoniocultural.gob.ec



Figura. Paseo del chagra

Fuente: Tomada de eluniverso.com



Figura. Paseo del chagra

Fuente: Tomada de turismo.gob.ec

Lista de los elementos identificados en las fotografías

Chagra, vaquero de los Andes:

- Poncho
- Zamarro
- Pantalón
- Sombrero
- Bufanda
- Botas con espuelas
- Caballo
- Soga

Anexo 5



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FICHA DE EVALUACIÓN DE ARTES INICIALES

Método: Revisión individual con diseñador e ilustrador digital y grupo focal de 6 personas pertenecientes al grupo objetivo

Diseñador: Lcdo. Andrés Abad, Diseñador gráfico e ilustrador.

Fecha: 2 de Febrero del 2020

Lugar: Revisión y grupo focal realizada vía WhatsApp y Zoom

FICHA DE EVALUACIÓN DE ARTES INICIALES

Guía ilustrada sobre celebraciones folklóricas consideradas patrimonio cultural inmaterial del Ecuador a partir del diseño de personajes

Objetivo: Difundir las celebraciones folklóricas consideradas patrimonio cultural inmaterial del Ecuador a partir del diseño de personajes por medio de una guía ilustrada.

Seleccione la propuesta que cree usted que represente mejor a cada celebración cultural ecuatoriana según su criterio:

Fiesta de las flores y las frutas



A



B



C

La mama negra



A



B



C

Fiesta de fin de año



A



B



C

Carnaval de guaranda



A



B



C

Fiesta de Blancos y Negros o de San Pablo y San Pedro



A



B



C

San Pedro



A



B



C

Pase del niño viajero



A



B



C

Corpus Christi



A



B



C

Diablada de Pillaro



A



B



C

Diseñador:

Fiesta de las flores y frutas – B. La pose y representación de la mujer como símbolo de las fiestas se me hace acertado, pero consideraría el variar en los tonos y un poco la vestimenta porque se puede confundir con la “garota de Brazil” aunque, sería entendible ya que este personaje también participa en un carnaval, similar a la fiesta de las flores y las frutas.

La mama negra – A. La idea en la pose se me hace la mejor llevada, por el sentido y relación de formas y colores que reflejan lo que representa el personaje de la mama negra.

Fiesta de fin de año – B. Lo único que cambiaría es el color del pantalón del monigote, porque generalmente siempre lleva un pantalón jean, fuera de eso el mensaje y la representación es la más acertada, además de involucrar la máscara o careta y las luces que son muy comunes en este tipo de celebraciones.

Carnaval de Guaranda – A. Siento que en esta en particular se refleja por completo todo lo que involucra la fiesta, al utilizar elementos característicos del personaje.

Fiesta de blancos y negros – B. Se entiende el mensaje muy claro, y el sentido de la fiesta, es decir la procesión que realizan los pescadores llevando a las figuras de los Santos.

San Pedro – B. Consideraría el incorporar el brazo izquierdo dentro de la pose del personaje, porque a pesar de que se entiende que la máscara del Diabluma cubre el brazo, la ilustración podría percibirse como incompleta para muchos espectadores.

Pase del niño viajero – B. La cromática de esta ilustración es la más acertada de las tres propuestas, al tener tonos más reales y contrastantes si hablamos de los caballos y también con los personajes.

Paseo del chagra – B. Consideraría el cambiar el tono del color del caballo, porque al ser parecido se pierden muchos detalles, considero que la pose jinete es la mejor.

Corpus Cristi – A. A pesar de que la pose es algo estática a comparación de la opción “B”, representa mejor el baile que hace este personaje durante la fiesta.

Diablada de Pillaro – C. Desde la pose, hasta la forma del personaje me parece la más acertada de las 3, hace que se vea como un personaje completo y representa la idea de la fiesta, considero que se debería agregar el látigo característico que llevan los diablos en el desfile.

Respuesta en general del grupo focal:

Las respuestas coincidieron con las del diseñador, aunque variaron en la elección del personaje del paseo del chagra, donde se elige la opción C, porque fusiona la imagen del chagra con su caballo representándolo como si fueran uno solo pero los participantes sugirieron que se cambie el color de caballo a uno más oscuro para obtener contraste y que resalten más los elementos. También la opción elegida para el Corpus Christi fue la C, porque muestra mejor el traje que es característico del danzante de Pujilí y en el carnaval de Guaranda se prefiere la opción B, porque parece muy original y llamativo al llevar el sombrero en forma de campana decorado con cintas.

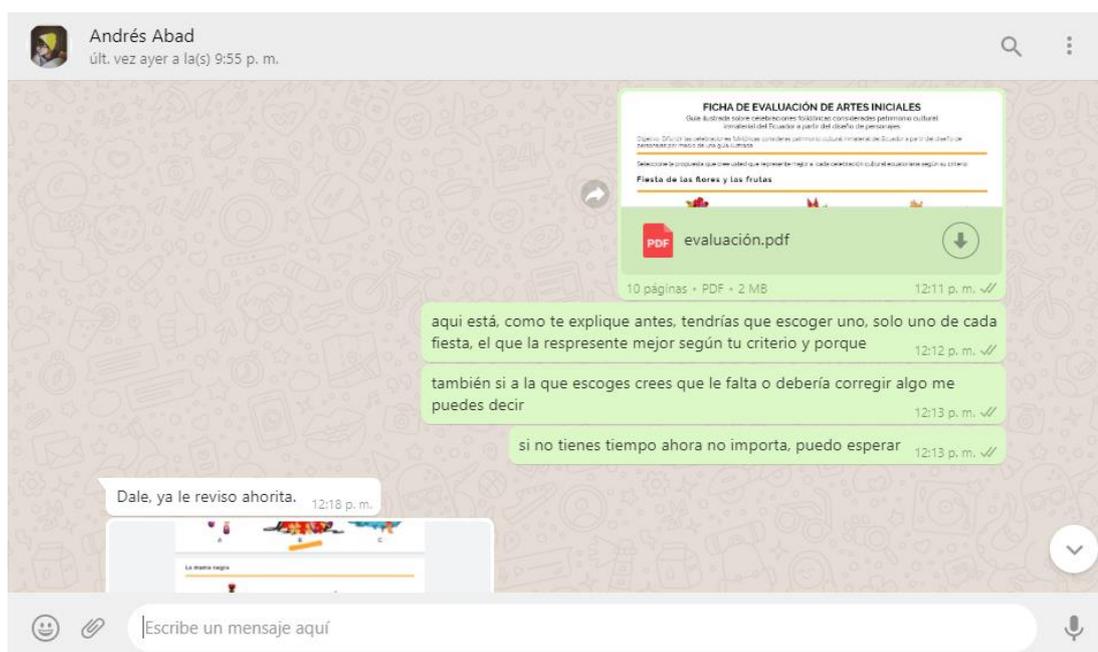


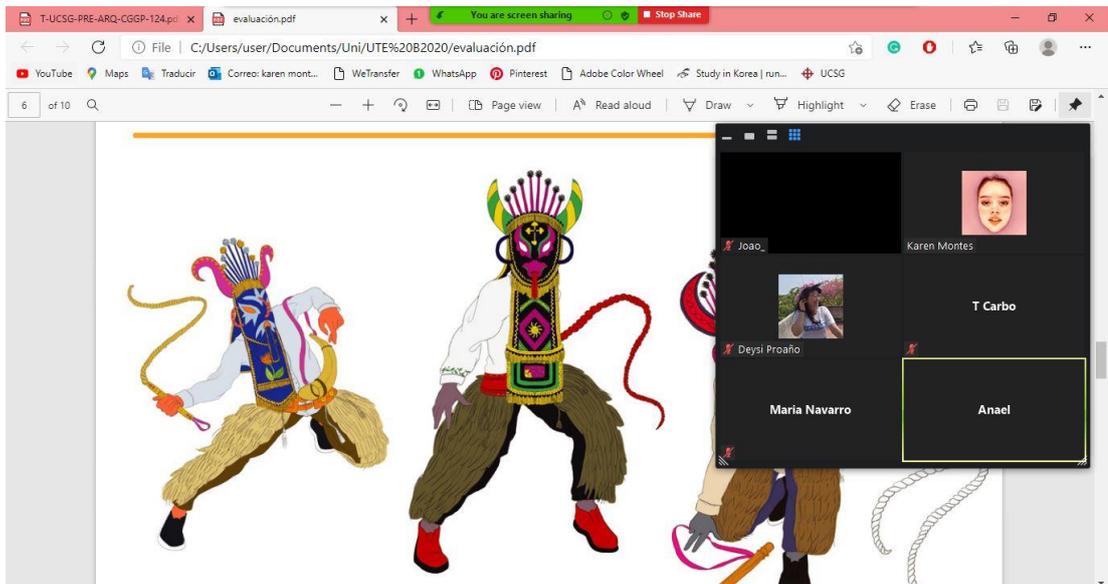
Figura. Captura de pantalla de WhatsApp web – Conversación con el Diseñador para solicitar la revisión de la ficha de evaluación de artes iniciales

Fuente: Elaboración propia



Figura. Captura de pantalla de WhatsApp web – Recepción de respuestas vía archivo de Word

Fuente: Elaboración propia



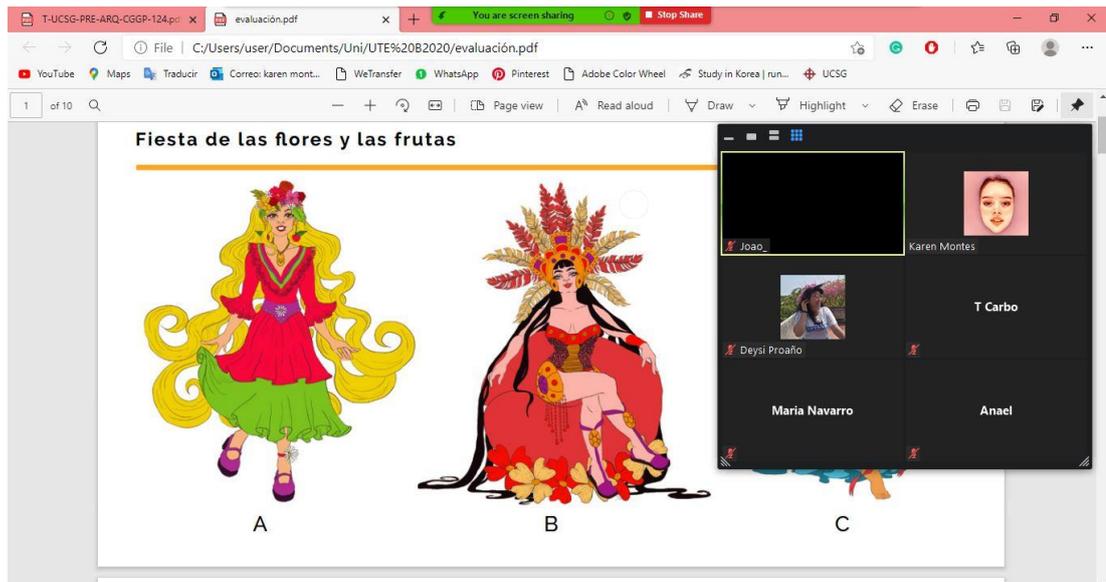


Figura. Grupo focal vía Zoom para evaluación de artes iniciales

Fuente: Elaboración propia

Anexo 6

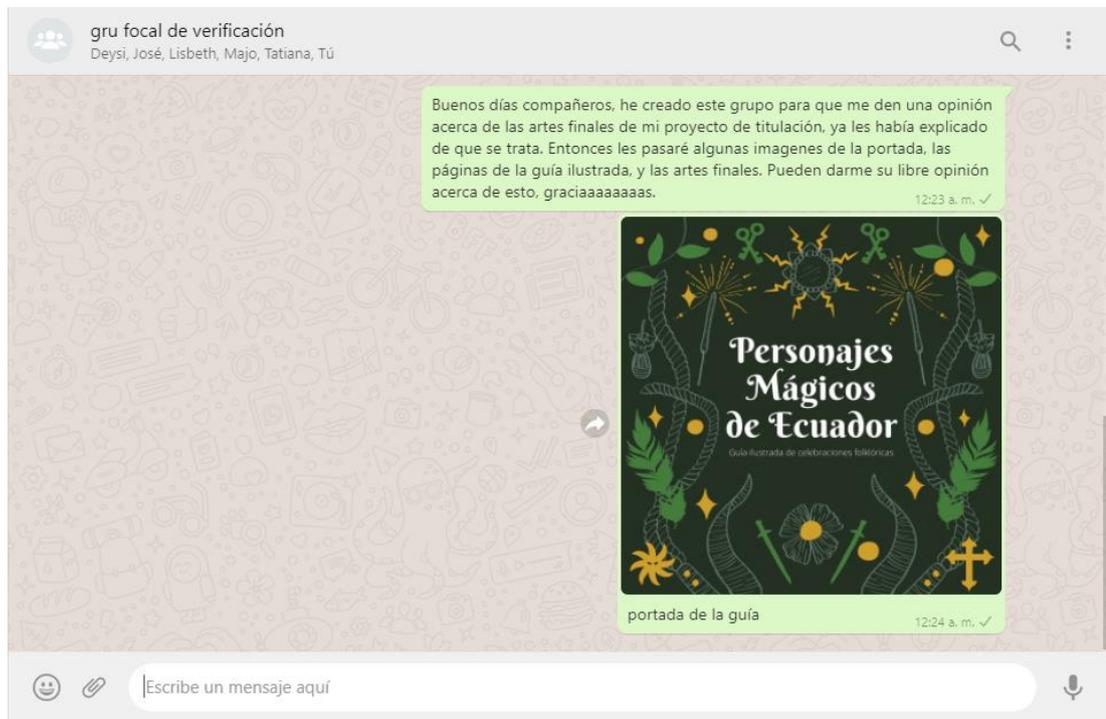


Figura. Grupo focal vía Zoom para verificación de artes finales

Fuente: Elaboración propia

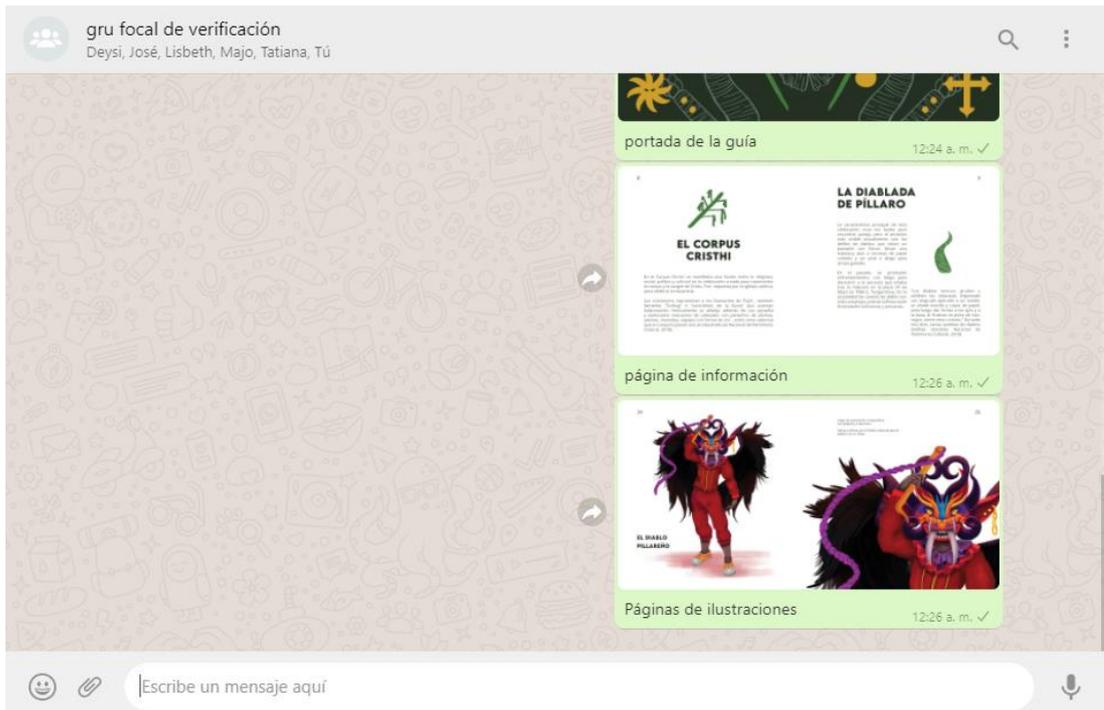


Figura. Grupo focal vía Zoom para verificación de artes finales

Fuente: Elaboración propia



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo **Montes Vega, Karen Stephania** con C.C: # **0951261494** autor/a del trabajo de titulación: **Guía ilustrada sobre celebraciones folklóricas consideradas patrimonio cultural inmaterial del Ecuador a partir del diseño de personajes**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **12 de Marzo del 2021**

f. _____

Nombre: **Montes Vega, Karen Stephania**

C.C 0951261494



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Guía ilustrada sobre celebraciones folklóricas consideradas patrimonio cultural inmaterial del Ecuador a partir del diseño de personajes		
AUTOR(ES)	Montes Vega, Karen Stephania		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Soto Chávez, Billy Gustavo		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Arquitectura y Diseño		
CARRERA:	Gestión Gráfica Publicitaria		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciatura Gestión Gráfica Publicitaria		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	12 de Marzo de 2021	No. DE PÁGINAS:	168
ÁREAS TEMÁTICAS:	Diseño gráfico – Ilustración – Diagramación editorial		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Folklore ecuatoriano, patrimonio inmaterial, diseño de personajes, guía ilustrada, ilustración digital		
RESUMEN/ABSTRACT:	<p>El presente trabajo de titulación plantea crear una guía ilustrada sobre celebraciones folklóricas consideradas patrimonio cultural inmaterial del Ecuador a partir del diseño de personajes. Su finalidad es difundir estas fiestas patrimoniales analizando como son expuestas al público y mostrando por medio de una serie de diez ilustraciones todas las características, vestimentas y accesorios que las componen.</p> <p>Para el desarrollo del proyecto se realiza una investigación documental para recopilar información sobre el folklore en general, el patrimonio cultural inmaterial, las celebraciones culturales patrimoniales y sobre ilustración digital. De igual forma, se efectúa una investigación descriptiva con enfoque cualitativo en donde se realizan entrevistas a expertos y profesionales de diseño gráfico, historia y cultura, con el fin de conocer los elementos que hacen importantes a una celebración folklórica y posteriormente definir criterios de diseño. La información recolectada permite crear propuestas de ilustraciones de cada celebración patrimonial que son evaluadas, modificadas para seleccionar la opción más favorable y diseñar la guía ilustrada que muestra también el proceso de la creación de cada personaje.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-9-(79674904)	E-mail: Kaaarenst@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Lcdo. Vergara Macías, Will Alberto MSc.		
	Teléfono: +593-4-2200864		
	E-mail: will.vergara@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			