



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
Facultad de Informática y Electrónica
Escuela de Diseño Gráfico

**“ESTILIZACIÓN DE SÍMBOLOS CULTURALES
REPRESENTATIVOS DE RIOBAMBA, AMBATO Y
GUARANDA Y SU APLICACIÓN EN IMPRESOS
SERIGRÁFICOS ALTERNATIVOS”**

**“Tesis de Grado, previa obtención del título de
Licenciados en Diseño Gráfico”**

María Augusta Valencia Oleas
Diego Iván Vélez Checa

Riobamba 2009

Agradecemos infinitamente a todas las personas
que colaboraron en el desarrollo de esta tesis.

Dedicamos este importante documento a las
personas que nos apoyaron en el transcurso
de la carrera, NUESTRAS FAMILIAS.

FIRMAS RESPONSABLES Y NOTA

Dr. Romeo Rodríguez

**DECANO DE LA FACULTAD DE
INFORMATICA Y ELECTRONICA**

Ing. Milton Espinoza

**DIRECTOR DE LA ESCUELA DE
DISEÑO GRÁFICO**

Dis. Mónica Sandoval

DIRECTORA DE TESIS

Arq. Ximena Idrobo

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Lcdo. Carlos Rodríguez

**DIRECTOR DEL CENTRO DE
DOCUMENTACIÓN**

NOTA: _____

RESPONSABILIDAD DEL AUTOR

“Nosotros, María Augusta Valencia Oleas y Diego Iván Vélez Checa, somos los responsables de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta: Tesis, y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo”.

INDICE GENERAL

CAPÍTULO I

CULTURA DE LA REGIÓN CENTRAL DE LA SIERRA ECUATORIANA

1.1	FIESTAS POPULARES	23
	Introducción	23
1.1.1	Ambato, la fiesta de la fruta y de las flores	24
1.1.2	Guaranda, carnaval	26
1.1.3	Riobamba, carnaval	28
1.2	JUEGOS POPULARES	30
	Introducción	30
1.2.1	Ambato, Guaranda y Riobamba	30
1.2.1.1	Las bolas	31
1.2.1.2	Los trompos	32
1.2.1.3	La rayuela	34
1.2.1.4	Las cometas	36
1.2.1.5	Palo ensebado	37
1.2.1.6	Los cocos	38
1.3	LEYENDAS	39
	Introducción	39
1.3.1	Ambato	40
1.3.1.1	La viuda	40
1.3.1.2	La caja ronca	42
1.3.2	Guaranda	44
1.3.2.1	El endiablado	44
1.3.2.2	El cura Benavides	48
1.3.3	Riobamba	50
1.3.3.1	El descabezado de Riobamba	51
1.3.3.2	El ermitaño de Riobamba	53
1.4	RELIGIOSIDAD POPULAR	54
	Introducción	54
1.4.1	Ambato	56
1.4.1.1	Finados	56
1.4.2	Guaranda	58
1.4.2.1	Fiestas de San Pedro de Guanujo	58
1.4.3	Riobamba	61
1.4.3.1	El Rey De Reyes	61
1.4.4	Ambato, Guaranda y Riobamba	67
1.4.4.1	Semana Santa	67

CAPÍTULO II

DISEÑO GRÁFICO

2.1	TEORÍA DEL DISEÑO	71
2.1.1	Formas básicas	71
2.1.1.1	Punto	71
2.1.1.2	Línea	71
2.1.1.3	Plano	72
2.1.1.4	Volumen	72
2.1.2	Leyes compositivas	72
2.1.2.1	Ley fondo y forma	72
2.1.2.2	Ley de la adyacencia o principio de la menor distancia	73
2.1.2.2.1	Posibilidades para la adyacencia:	73
2.1.2.2.1.1	Figuras que se tocan	73
2.1.2.2.1.2	Figuras que se superponen	73
2.1.2.2.1.3	Figuras que se interconectan	74
2.1.2.3	Ley de la semejanza	74
2.1.2.3.1	Factores formales	74
2.1.2.3.2	Factores tonales	74
2.1.2.3.3	Textura visual	75
2.1.2.4	Ley del cierre	75
2.1.2.5	Ley de la buena curva	76
2.1.2.6	Ley de la experiencia	76
2.1.3	Categorías compositivas	76
2.1.3.1	Color	76
2.1.3.2	Proporción	78
2.1.3.2.1	Proporción Grecia	78
2.1.3.2.2	Proporción andina o la proporción sagrada	78
2.1.3.2.3	Proporción armónica	80
2.1.3.2.3	Proporción estática	80
2.1.3.2.3.1	Trama armónica binaria	80
2.1.3.2.3.2	Trama proporción terciaria	80
2.1.3.2.3.3	Módulo	81
2.1.3.2.4	Proporción dinámica	82
2.1.3.3	Tamaño	82
2.1.3.4	Escala	82
2.1.3.5	Simetría	83
2.1.3.5.1	Clasificación de la simetría	83
2.1.3.5.1.1	Simetría especular	83
2.1.3.5.1.2	Simetría natural	83
2.1.3.6	Ritmo	83
2.1.3.6.1	Clasificación del ritmo	84
2.1.3.6.1.1	Ritmo lineal	84
2.1.3.6.1.2	Ritmo formal	84

2.1.3.6.1.3	Ritmo cromático	84
2.1.3.6.1.4	Ritmo simultáneo	84
2.1.3.6.1.5	Ritmos opuestos	85
2.1.3.6.1.6	Ritmo continuo	85
2.1.3.6.1.7	Ritmo discontinuo	85
2.1.3.7	Dirección	85
2.1.3.8	Equilibrio	85
2.1.3.9	Movimiento	86
2.1.3.9.1	Dimensiones del movimiento	87
2.1.3.9.1.1	La Dirección	87
2.1.3.9.1.2	La Velocidad	87
2.1.3.10	Textura	87
2.1.4	El Color y su simbología	87
2.1.4.1	Significado de los colores	88
2.1.4.2	Psicología del color	94
2.2	TIPOGRAFÍA	95
2.2.1	Tipos de letra y fuente	96
2.2.1.1	La fuente	97
2.2.1.2	El tipo de letra	97
2.2.2	Legibilidad y facilidad de lectura	98
2.2.3	Construcción de texto	99
2.3	TÉCNICA DE IMPRESIÓN SERIGRÁFICAS	99
2.3.1	Principios	99
2.3.2	Elementos básicos del equipo serigráfico	101
2.3.2.1	Pantalla	101
2.3.2.1.1	Mallas	102
2.3.2.1.2	Marcos	103
2.3.2.1.3	Emulsión	103
2.3.2.3.2	Soportes y tintas	103
2.3.2.3	Raqueta o racle	104
2.3.3	Proceso	104
2.3.3.1	Tensado	104
2.3.3.2	Preparación de químicos	104
2.3.3.2.1	Coloide	105
2.3.3.2.2	Sensibilizador	105
2.3.3.3	Emulsionado del tamiz	105
2.3.3.4	Insolado	106
2.3.3.5	Impresión sobre soporte	106
2.3.3.6	Reutilización de la pantalla	107
2.3.5	Campos de aplicación de la serigrafía	107
2.3.5.1	Publicidad exterior	107
2.3.5.2	Auto Adhesivos	108
2.3.4.3	Mercado textil	108

2.3.4.4	Regalos	108
2.3.4.5	Envases	108
2.3.4.6	Mercado gráfico	109
2.3.4.7	Industria cerámica	109
2.3.4.8	Decoración en general	109
2.4	ESTILO QUE SUSTENTA LAS PROPUESTAS DE DISEÑO	110
2.4.1	Pop Art	110
2.4.1.1	Roy Liechtenstein	113
2.4.1.2	Andy Warhol	114
2.4.1.3	James Rosenquist	114
2.4.1.4	Tom Wesselman	115
2.4.1.5	Robert Indiana	115
2.4.2	Colores del Pop Art	117

CAPÍTULO III

ESTUDIO DE MERCADO

3.1	SEGMENTACIÓN DE MERCADO	118
3.1.1	Segmentación geográfica	121
3.1.2	Segmentación demográfica	121
3.2	IMAGEN DE MARCA	121
3.2.1	Construcción de la imagen gráfica	121
3.2.1.1	Logo o logotipo	122
3.2.1.2	Isotipo	122
3.2.1.3	Imagotipo o Isologo	122
3.2.1.4	Tipografía	122
3.2.1.5	Cromática	123
3.3	SELECCIÓN DE OBJETOS PROMOCIONALES	123
3.3.1	Modelo de encuesta	123
3.3.2	Tabulación de encuestas	123

CAPÍTULO IV

PROPUESTAS GRAFICAS ESTILIZADAS

Introducción	126
--------------	-----

4.1	FIESTAS POPULARES	128
4.1.1	Ambato, la fiesta de la fruta y de las flores	128
4.1.2	Guaranda, carnaval	129
4.1.3	Riobamba, carnaval	130
4.2	JUEGOS POPULARES	131
4.2.1	Las bolas	131
4.2.2	Los trompos	131
4.2.3	La rayuela	132
4.2.4	Las cometas	132
4.2.5	Palo ensebado	133
4.2.6	Los cocos	133
4.3	LEYENDAS	134
4.3.1	Ambato	134
4.3.2	Guaranda	135
4.3.3	Riobamba	136
4.4	RELIGIOSIDAD POPULAR	137
4.4.1	Finados: Ambato	137
4.4.2	San Pedro de Guanujo: Guaranda	138
4.4.3	Rey de Reyes: Riobamba	139
4.4.4	Semana Santa: Ambato, Guaranda y Riobamba	140

CAPÍTULO V

APLICACIÓN DE LAS PROPUESTAS GRÁFICAS ESTILIZADAS EN LOS OBJETOS PROMOCIONALES

	Introducción	141
5.1	Ambato	146
5.2	Guaranda	151
5.3	Riobamba	156
5.4	Juegos populares pertenecientes a las tres ciudades	161
5.5	Proceso de validación de la aplicación de las propuestas gráficas estilizadas en los objetos promocionales	166

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

RESUMEN

SUMMARY

GLOSARIO

ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA

INDICE DE FIGURAS

Fig.I.01	Reina de Ambato	25
Fig.I.02	Joven danzante	25
Fig.I.03	Banda municipal	25
Fig.I.04	Zanquero	25
Fig.I.05	Pareja de baile	25
Fig.I.06	Carro alegórico	25
Fig.I.07	Carro decorado con frutas	25
Fig.I.08	Festejo sobre chiva	25
Fig.I.09	Bendición de las flores	25
Fig.I.10	Flor del árbol de manzana	25
Fig.I.11	Mandarina	25
Fig.I.12	Bailarina de comparsa	25
Fig.I.13	Taita carnaval 2009	27
Fig.I.14	Danzantes	27
Fig.I.15	Niños danzantes	27
Fig.I.16	Comparsas	27
Fig.I.17	Payasos con tambor	27
Fig.I.18	Baile en comparsa	27
Fig.I.19	Músicos	27
Fig.I.20	Cara con harina	27
Fig.I.21	Niños en carnaval	27
Fig.I.22	Niños con agua	27
Fig.I.23	Jugando con huevos	27
Fig.I.24	Juego con espuma	27
Fig.I.25	Pájaro azul	28
Fig.I.26	Botella de pájaro azul	28
Fig.I.27	Carro alegórico	29
Fig.I.28	Danzantes con espuma de carnaval	29
Fig.I.29	Niñas con disfraz	29
Fig.I.30	Juego con agua	29
Fig.I.31	Venta de espuma de carnaval	29
Fig.I.32	Carnaval globos	29
Fig.I.33	Riobamba carnaval	29
Fig.I.34	Espuma de carnaval en cara	29
Fig.I.35	Espuma de carnaval desde camioneta	29
Fig.I.36	Carnaval con anilinas	29
Fig.I.37	Tour del tren del carnaval	29
Fig.I.38	Tren del carnaval	29
Fig.I.39	Cuatro canicas	32
Fig.I.40	Canicas de colores	32

Fig.I.41	La bomba	32
Fig.I.42	El pique	32
Fig.I.43	Canicas y pie	32
Fig.I.44	Niño jugando en la calle	32
Fig.I.45	Tingar	32
Fig.I.46	Canicas en tierra	32
Fig.I.47	Pepos	32
Fig.I.48	Niños jugando	34
Fig.I.49	Trompos en el suelo	34
Fig.I.50	Trompo bailando	34
Fig.I.51	Trompo en mano	34
Fig.I.52	Niño demostrando su habilidad	34
Fig.I.53	Trompos decorados	34
Fig.I.54	Trompos nuevos	34
Fig.I.55	Trompo sobre moneda	34
Fig.I.56	Cuerda, piola o guato	34
Fig.I.57	Trompos enrollados	34
Fig.I.58	Trompo oscuro	34
Fig.I.59	Trompo y cuerda	34
Fig.I.60	Rayuela de la semana	35
Fig.I.61	Jugando rayuela	35
Fig.I.62	Rayuela del avión	35
Fig.I.63	Salto	35
Fig.I.64	Dibujo de rayuela	35
Fig.I.65	Niña salta	35
Fig.I.66	Construcción de cometa	37
Fig.I.67	Niñas reparando cometa	37
Fig.I.68	Cometa en el cielo	37
Fig.I.69	Volando cometa	37
Fig.I.70	Corriendo con cometa	37
Fig.I.71	Cometa en cielo azul	37
Fig.I.72	Difícil subir	38
Fig.I.73	Escogiendo premio	38
Fig.I.74	Ayuda al subir	38
Fig.I.75	En la cima	38
Fig.I.76	Empezando	38
Fig.I.77	A medio camino	38
Fig.I.78	Subiendo	38
Fig.I.79	Jugando cocos	39
Fig.I.80	Experto en cocos I	39
Fig.I.81	Experto en cocos II	39
Fig.I.82	Rival	39
Fig.I.83	Coco	39
Fig.I.84	Misa, día de los difuntos	58
Fig.I.85	Flores día de los difuntos	58

Fig.I.86	Cementerio día de los difuntos	58
Fig.I.87	Limpieza de tumba	58
Fig.I.88	Canasto con guaguas de pan	58
Fig.I.89	Guagua de pan	58
Fig.I.90	Colada morada	58
Fig.I.91	Vaso con colada morada	58
Fig.I.92	Casas de barro	58
Fig.I.93	Artesanías en madera	58
Fig.I.94	Vasijas de barro	58
Fig.I.95	Turistas en feria de Finados	58
Fig.I.96	Chamiza	60
Fig.I.97	Baile Típico	60
Fig.I.98	Banda de pueblo	60
Fig.I.99	Músico	61
Fig.I.100	Estatua de San Pedro	61
Fig.I.101	Feligreses con niño rey de reyes	63
Fig.I.102	Pase rey de reyes	63
Fig.I.103	Prioste con niño	63
Fig.I.104	Sacha runa I	63
Fig.I.105	Sacha runa II	63
Fig.I.106	Sacha runa III	63
Fig.I.107	Sacha runa IV	63
Fig.I.108	Payaso I	64
Fig.I.109	Payaso II	64
Fig.I.110	Payaso III	64
Fig.I.111	Payaso IV	64
Fig.I.112	Payaso V	64
Fig.I.113	Payaso VI	64
Fig.I.114	Payaso VII	64
Fig.I.115	Perro I	64
Fig.I.116	Perro II	64
Fig.I.117	Perro III	64
Fig.I.118	Vaca Loca	64
Fig.I.119	Mono I	65
Fig.I.120	Mono II	65
Fig.I.121	Mono III	65
Fig.I.122	Curiquingue I	65
Fig.I.123	Curiquingue II	65
Fig.I.124	Curiquingue III	65
Fig.I.125	Curiquingue IV	65
Fig.I.126	Curiquingue V	65
Fig.I.127	Curiquingue VI	65
Fig.I.128	Curiquingue VII	65
Fig.I.129	Curiquingue VIII	65
Fig.I.130	Diablo I	65

Fig.I.131	Diablo II	65
Fig.I.132	Diablo III	65
Fig.I.133	Diablo IV	65
Fig.I.134	Diablo V	65
Fig.I.135	Diablo VI	66
Fig.I.136	Diablo VII	66
Fig.I.137	Diablo Huma I	66
Fig.I.138	Diablo Huma II	66
Fig.I.139	Diablo Huma III	66
Fig.I.140	Diablo Huma IV	66
Fig.I.141	Danza de la capitanía I	66
Fig.I.142	Danza de la capitanía II	66
Fig.I.143	Danza de la capitanía II	66
Fig.I.144	Danza de la capitanía IV	66
Fig.I.145	Danzante I	66
Fig.I.146	Danzante II	66
Fig.I.147	Danzante III	66
Fig.I.148	Danzantes IV	66
Fig.I.149	Danzantes V	66
Fig.I.150	Danza I	67
Fig.I.151	Danza II	67
Fig.I.152	Danza III	67
Fig.I.153	Danza IV	67
Fig.I.154	Danza V	67
Fig.I.155	Danza VI	67
Fig.I.156	Procesión Ambato I	69
Fig.I.157	Procesión Ambato II	69
Fig.I.158	Procesión Ambato III	69
Fig.I.159	Procesión Ambato IV	69
Fig.I.160	Procesión Guaranda I	69
Fig.I.161	Procesión Guaranda II	69
Fig.I.162	Procesión Guaranda III	69
Fig.I.163	Procesión Guaranda VI	69
Fig.I.164	Procesión en Riobamba I	70
Fig.I.165	Procesión en Riobamba II	70
Fig.I.166	Procesión en Riobamba III	70
Fig.I.167	Procesión en Riobamba IV	70
Fig.I.168	Procesión en Riobamba V	70
Fig.I.169	Procesión en Riobamba VI	70
Fig.I.170	Procesión en Riobamba VII	70
Fig.I.171	Procesión en Riobamba VIII	70
Fig.I.172	Procesión en Riobamba IX	70
Fig.I.173	Procesión en Riobamba X	70
Fig.II.174	Puntos	71
Fig.II.175	Línea Curva	72

Fig.II.176	Línea Recta	72
Fig.II.177	Letra de Texto	72
Fig.II.178	Planos	72
Fig.II.179	Volúmenes	72
Fig.II.180	Forma y fondo	72
Fig.II.181	Fondo y forma	72
Fig.II.182	Estructuras recíprocas de fondo y forma	73
Fig.II.183	Lado con lado	73
Fig.II.184	Vértice con lado	73
Fig.II.185	Vértice con vértice	73
Fig.II.186	Superposición parcialmente	73
Fig.II.187	Superposición totalmente	73
Fig.II.188	Interpenetración	74
Fig.II.189	Encadenamiento	74
Fig.II.190	Entrelazamiento	74
Fig.II.191	Sensación de profundidad	74
Fig.II.192	Por la figura	74
Fig.II.193	Por la diferencia de tamaño	74
Fig.II.194	Por la posición	74
Fig.II.195	Cromáticos	74
Fig.II.196	Acromáticos	74
Fig.II.197	Colores cálidos	74
Fig.II.198	Colores fríos	74
Fig.II.199	Saturación o brillo	75
Fig.II.200	Valor o luminosidad	75
Fig.II.201	Matiz o tono	75
Fig.II.202	Textura visual	75
Fig.II.203	Ley del cierre	75
Fig.II.204	Ley de la buena curva	76
Fig.II.205	Ley de la experiencia	76
Fig.II.206	Saturación	77
Fig.II.207	Valor	77
Fig.II.208	Matiz	78
Fig.II.209	Proporción Grecia	78
Fig.II.210	Proporción Andina o sagrada	78
Fig.II.211	Chakana	80
Fig.II.212	Bandera Inca, Wiphala	80
Fig.II.213	Proporción armónica	80
Fig.II.214	Trama armónica binaria	80
Fig.II.215	Red de repetición	80
Fig.II.216	División de un módulo a través de diagonales	80
Fig.II.217	Trama proporción terciaria	81
Fig.II.218	Ejemplo, proporción terciaria	81
Fig.II.219	Proporción dinámica 1	82
Fig.II.220	Proporción dinámica 2	82

Fig.II.221	Simetría especular	83
Fig.II.222	Simetría natural	83
Fig.II.223	Ritmo lineal	84
Fig.II.224	Ritmo formal	84
Fig.II.225	Ritmo cromático	84
Fig.II.226	Ritmo simultaneo	84
Fig.II.227	Ritmos opuestos	85
Fig.II.228	Ritmo continuo	85
Fig.II.229	Ritmo discontinuo	85
Fig.II.230	Centro visual	86
Fig.II.231	Mas peso I	86
Fig.II.232	Menos peso	86
Fig.II.233	Mas peso II	86
Fig.II.234	Menos peso II	86
Fig.II.235	Movimiento	86
Fig.II.236	Textura	87
Fig.II.237	Pictograma	96
Fig.II.238	Jeroglífico	96
Fig.II.239	Ideograma	96
Fig.II.240	Máquina de escribir	97
Fig.II.241	Estarcido	97
Fig.II.242	Imprenta	97
Fig.II.243	Código PostScript	97
Fig.II.244	Fuentes	98
Fig.II.245	Serigrafía	99
Fig.II.246	Serigrafía manual	100
Fig.II.247	Máquina para serigrafía	100
Fig.II.248	Ejemplos de soportes	101
Fig.II.249	Pantalla	101
Fig.II.250	Mallas	102
Fig.II.251	Marco de madera	103
Fig.II.252	Marco de metal	103
Fig.II.253	Tinta	103
Fig.II.254	Racle	104
Fig.II.255	Tensado	104
Fig.II.256	Químicos	104
Fig.II.257	Emulsionado del tamiz	106
Fig.II.258	Insolado	106
Fig.II.259	Impresión I	107
Fig.II.260	Impresión II	107
Fig.II.261	Impresión III	107
Fig.II.262	Reutilización pantalla I	107
Fig.II.263	Reutilización pantalla II	107
Fig.II.264	Reutilización pantalla III	107
Fig.II.265	Girl with Ball 1961	113

Fig.II.266	El Beso, 1964	113
Fig.II.267	Girl With Hair Ribbon, 1965	113
Fig.II.268	I Love Liberty, 1982	113
Fig.II.269	Seductive girl, 1996	113
Fig.II.270	Sunrise, 1965	113
Fig.II.271	Wham! 1963	113
Fig.II.272	Foot in Hand, 1964	113
Fig.II.273	Elvis Presley, 1964	114
Fig.II.274	Marilyn Monroe, 1967	114
Fig.II.275	Mick Jagger, 1975	114
Fig.II.276	Moonwalk, 1987	114
Fig.II.277	Flowers, 1970	114
Fig.II.278	Paramount, 1985	114
Fig.II.279	Campbells, 1963	114
Fig.II.280	Coca Cola, 1962	114
Fig.II.281	I Love You with My Ford, 1961	114
Fig.II.282	Marilyn Monroe, 1962	114
Fig.II.283	Nails, 1972	114
Fig.II.284	Tide, 1976	115
Fig.II.285	The Light Bulb Shining, 1992	115
Fig.II.286	Still Life 28, 1963	115
Fig.II.287	Bedroom Painting, 1977	115
Fig.II.288	Lulu, 1984	115
Fig.II.289	Big Blonde, 1990	115
Fig.II.290	Blonde Vivienne, 1987	115
Fig.II.291	Smoker Study, 1967	115
Fig.II.292	Chief, 1969	115
Fig.II.293	Yield Brother, 1971	115
Fig.II.294	Love, 1967	115
Fig.II.295	Picasso, 1990	115
Fig.II.296	The American art, 1970	116
Fig.II.297	KVF I, 1990	116
Fig.III.298	Logo o Logotipo	122
Fig.III.299	Isotipo	122
Fig.III.300	Imagotipo o Isologo	122
Fig.III.301	Tipografía	122
Fig.V.302	Etiqueta	142
Fig.V.303	Muestra paraguas	143
Fig.V.304	Muestra guantes	143
Fig.V.305	Muestra mantel	143
Fig.V.306	Muestra pañuelo	144
Fig.V.307	Muestra camiseta	144
Fig.V.308	Muestra bolso	144
Fig.V.309	Muestra monedero	145
Fig.V.310	Muestra toma todo	145

INDICE DE TABLAS

Tabla.II.I.	Psicología del color: calidez, tibieza	94
Tabla.II. II.	Psicología del color: fascinación, emoción	94
Tabla.II.III.	Psicología del color: sorpresa	94
Tabla.II.IV.	Psicología del color: feminidad	94
Tabla.II.V.	Psicología del color: dramatismo	94
Tabla.II.VI.	Psicología del color: naturalidad	95
Tabla.II.VII.	Psicología del color: masculinidad	95
Tabla.II.VIII.	Psicología del color: juvenil	95
Tabla.II.IX.	Psicología del color: serenidad	95
Tabla.II.X.	Psicología del color: frescura	95
Tabla.II.XI.	Colores del Pop Art	117
Tabla.III.XII.	Entrada de extranjeros por grupos de edades	119
Tabla.III.XIII.	Entrada de extranjeros por grupos de edades en barras	119
Tabla.III.XIV.	Tabulación de encuestas	124
Tabla.IV.XV.	Estilización de fiesta de la fruta y de las flores	128
Tabla.IV.XVI.	Estilización de carnaval Guaranda	129
Tabla.IV.XVII.	Estilización de carnaval Riobamba	130
Tabla.IV.XVIII.	Estilización de las bolas	131
Tabla.IV.XIX.	Estilización de los trompos	131
Tabla.IV.XX.	Estilización de la rayuela	132
Tabla.IV.XXI.	Estilización de cometas	132
Tabla.IV.XXII.	Estilización de palo ensebado	133
Tabla.IV.XXIII.	Estilización de cocos	133
Tabla.IV.XXIV.	Estilización de leyendas Ambato	134
Tabla.IV.XXV.	Estilización de leyendas Guaranda	135
Tabla.IV.XXVI.	Estilización de leyendas Riobamba	136
Tabla.IV.XXVII.	Estilización de finados Ambato	137
Tabla.IV.XXVIII.	Estilización de San Pedro de Guanujo Guaranda	138
Tabla.IV.XXIX.	Estilización de rey de reyes Riobamba	139
Tabla.IV.XXX.	Estilización de semana Santa	140
Tabla.V.XXXI.	Producto final paraguas Ambato	146
Tabla.V.XXXII.	Producto final kit de cocina Ambato	147
Tabla.V.XXXIII.	Producto final pañuelo Ambato	148
Tabla.V.XXXIV.	Producto final camiseta Ambato	148
Tabla.V.XXXV.	Producto final bolso Ambato	149
Tabla.V.XXXVI.	Producto final monedero Ambato	149
Tabla.V.XXXVII.	Producto final toma todo Ambato	150
Tabla.V.XXXVIII.	Producto final mouse pad Ambato	150
Tabla.V.XXXIX.	Producto final paraguas Guaranda	151
Tabla.V.XL.	Producto final kit de cocina Guaranda	152

Tabla.V.XLI.	Producto final pañuelo Guaranda	153
Tabla.V.XLII.	Producto final camiseta Guaranda	153
Tabla.V.XLIII.	Producto final bolso Guaranda	154
Tabla.V.XLIV.	Producto final monedero Guaranda	154
Tabla.V.XLV.	Producto final toma todo Guaranda	155
Tabla.V.XLVI.	Producto final mouse pad Guaranda	155
Tabla.V.XLVII.	Producto final paraguas Riobamba	156
Tabla.V.XLVIII.	Producto final kit de cocina Riobamba	157
Tabla.V.XLIX.	Producto final pañuelo Riobamba	158
Tabla.V.L.	Producto final camiseta Riobamba	158
Tabla.V.LI.	Producto final bolso Riobamba	159
Tabla.V.LII.	Producto final monedero Riobamba	159
Tabla.V.LIII.	Producto final toma todo Riobamba	160
Tabla.V.LIV.	Producto final mouse pad Riobamba	160
Tabla.V.LV.	Producto final paraguas juegos populares	161
Tabla.V.LVI.	Producto final Kit de cocina juegos populares	162
Tabla.V.LVII.	Producto final pañuelo juegos populares	163
Tabla.V.LVIII.	Producto final camiseta juegos populares	163
Tabla.V.LIX.	Producto final bolso juegos populares	164
Tabla.V.LX.	Producto final monedero juegos populares	164
Tabla.V.LXI.	Producto final toma todo juegos populares	165
Tabla.V.LXII.	Producto final mouse pad juegos populares	165
Tabla.V.LXIII.	Asociación: Tema Imagen	166
Tabla.V.LXIV.	Agradabilidad de productos	166
Tabla.V.LXV.	Disponibilidad de compra	167

INTRODUCCIÓN

El Diseño Gráfico conforma una nueva visión en cuanto a la creación de objetos, trayendo como consecuencia un cambio en el orden cultural, que se sustrae a una imagen que se tiene del mundo. Todos los objetos pueden ser interpretados como un mensaje icónico, instaurados en un nuevo esquema de contenidos. El diseño gráfico se encuentra distribuido por doquier y ejerce una fuerte influencia a las masas.

Con la realización de este proyecto se pretende promocionar por medio de propuestas innovadoras la cultura de estas tres ciudades ya que actualmente lo que encontramos en el mercado está en decadencia, y de esta manera es imposible atraer el turismo más bien lo que se logra es alejarlo por falta de conocimiento de la riqueza cultural que estas ciudades poseen.

El aumento de sentimiento de identidad cultural es posible mediante la realización de este proyecto.

Dentro de la investigación se utilizó según sus facultades el método deductivo ya que la investigación es amplia y general y de esta se tomó información específica acerca de los temas realmente necesarios, según el objetivo se recurrió al método descriptivo mediante la observación por que dentro de la investigación existieron sucesos que debieron ser observados para obtener la descripción de estos y el método explicativo mediante la entrevista para que los sucesos sean claros.

Dentro del desarrollo se utilizó el método analítico donde se analizó parte por parte los temas de investigación para llegar a una selección correcta de lo necesario, el método cualitativo sirvió para validar la calidad del trabajo y medir la aceptación del mismo mediante las encuestas.

La parte investigativa de la presente tesis de grado se efectuó en las tres ciudades y el desarrollo de esta se realizó en Riobamba obteniendo resultados positivos en cuanto al diseño propuesto y la aceptación de los mismos.

CAPÍTULO I

CULTURA DE LA REGIÓN CENTRAL DE LA SIERRA ECUATORIANA

1.1. FIESTAS POPULARES

Introducción

La región andina encierra una fabulosa gama de expresiones en los diversos campos de lo folclórico y popular. De esta manera, ratifica su ancestro histórico y la riqueza de toda la cultura que es el centro de atracción de propios y extraños.

Interminables resultan los testimonios del folclor ecuatoriano y de manifestaciones bastante afines enriquecidos por una serie de fiestas, hechos, personajes, etcétera, provenientes de amplias costumbres y tradiciones.

El Carnaval se escogió como fiesta popular para las tres ciudades ya que es la única celebración común entre estas y existe gran similitud en sus festejos.

1.1.1 Ambato, la fiesta de la fruta y de las flores

La celebración nace como una respuesta a la situación física y psicológica en la que quedaron la ciudad y sus habitantes luego del terremoto del 5 de Agosto de 1949, sismo que destruyó la urbe y muchos de los cantones que en aquella época formaban la Provincia de Tungurahua.

La Fiesta fue entonces una manifestación de la voluntad de los ambateños, se levantaron con fervor y entusiasmo en medio del daño sufrido.

La fusión de la fiesta con la celebración del carnaval ha permitido acrecentar el número de visitantes al convertirla en centro de atracción turística para nacionales y extranjeros.

Se organiza la elección de la Reina de la Fiesta (FIG. 01), que es al mismo tiempo Reina de la ciudad; el Festival Internacional de Folklore, con la participación de grupos de danza provenientes de diferentes países del mundo; el Desfile de la Confraternidad diurno (FIG. 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 12), constituido en el número central de la celebración dada la masiva presencia de espectadores que se congregan a lo largo de las avenidas y calles que conforman su trayecto; La Ronda Nocturnal, desfile nocturno en la que participan los mismos elementos alegóricos del anterior evento, con la particularidad que se suman otros similares elaborados por barrios y entidades privadas y

presentados con preciosa iluminación, detalle que los hace lucir diferentes; se complementan la fiesta con presentaciones culturales de altísima calidad: música seria, danza, teatro en diferentes modalidades, participaciones de los barrios con números propios a los que se suman los que provee el Comité. Merece capítulo aparte la participación de la Curia Diocesana, que en asocio con otras instituciones y el mismo organismo ejecutor, presenta la Bendición de las Flores (FIG. 09), los Frutos y el Pan, acto religioso de original y sugestiva belleza y de majestuosa solemnidad que se considera único en el mundo de habla hispana.



FIG.01 Reina de Ambato
Fuente: Internet



FIG.02 Joven danzante
Fuente: Internet



FIG.03 Banda municipal
Fuente: Internet



FIG.04 Zanquero
Fuente: Internet



FIG.05 Pareja de baile
Fuente: Internet



FIG.06 Carro alegórico
Fuente: Internet



FIG.07 Carro decorado con frutas
Fuente: Pablo Cuví (Viva la Fiesta)



FIG.08 Festejo sobre chiva
Fuente: Internet



FIG.09 Bendición de las flores
Fuente: Pablo Cuví (Viva la Fiesta)



FIG.10 Flor del árbol de manzana
Fuente: Internet



FIG.11 Mandarina
Fuente: Internet



FIG.12 Bailarina de comparsa
Fuente: Internet

1.1.2 Guaranda, carnaval

Uno de los carnavales más tradicionales del Ecuador es el de Guaranda. La elección de la Reina, el ingreso del Taita Carnaval (FIG. 13) y los desfiles (FIG. 14, 15, 16, 17, 18) son los más importantes. El Carnaval de Guaranda con sus coplas ingeniosas (FIG.19), cantores populares, juego con agua, talco y serpentinas (FIG. 20, 21, 22, 23, 24) representa una muestra cultural invaluable convirtiéndose en una de las celebraciones folclóricas más importantes del país.

El Carnaval es la esencia de la identidad de la provincia de Bolívar. La festividad llegó con los españoles, quienes la heredaron de los romanos. Trajeron la guitarra y los trajes multicolores. Los indígenas añadieron el canto, baile, agua, licor y comida. Es una fiesta alegre y democrática porque todos, sin importar dinero u origen, lo disfrutan por igual.

En los cuatro días de fiesta, lo peculiar es la elección del Taita Carnaval, quien representa al hacendado organizador de los banquetes.

Si bien el Carnaval se festeja en los siete cantones, el más conocido es el de Guaranda. Allí tuvo mayor impulso en la década de los 60, cuando el fundador de la Casa de la Cultura Augusto César Saltos, organizó los primeros desfiles y elecciones de las reinas.

El Pájaro Azul (FIG. 25, 26) es el licor más célebre de Bolívar, donde hace un poco más de un siglo, centenares de campesinos se dedicaron a la siembra exclusiva de la caña de azúcar e inventaron el preparado.



FIG.13 Taita carnaval 2009
Fuente: Internet



FIG.14 Danzantes
Fuente: Internet



FIG.15 Niños danzantes
Fuente: Internet



FIG.16 Comparsas
Fuente: Internet



FIG.17 Payasos con tambor
Fuente: Diego Vélez



FIG.18 Baile en comparsa
Fuente: Internet



FIG.19 Músicos
Fuente: Internet



FIG.20 Cara con harina
Fuente: Internet



FIG.21 Niños en carnaval
Fuente: Internet



FIG.22 Niños con agua
Fuente: Internet



FIG.23 Jugando con huevos
Fuente: Internet



FIG.24 Juego con espuma
Fuente: Diego Vélez



FIG.25 Pájaro azul
Fuente: Internet



FIG.26 Botella de pájaro azul
Fuente: Diego Vélez

1.1.3 Riobamba, carnaval

El carnaval en Riobamba es la fiesta más concurrida del año en la que se llevan a cabo diferentes eventos como el "Concurso de Coplas de Carnaval", donde hábiles personajes demuestran su ingenio para expresar artísticamente la picardía propia de los habitantes.

Otro de los eventos es el Albazo de Carnaval, desde las 05h00 de la madrugada varios artistas populares y gente de los barrios van y viene por las parroquias urbanas del cantón Riobamba al son de instrumentos musicales y cánticos.

El Pregón de Carnaval (FIG. 27, 28, 29) recorre las principales calles de la ciudad con danzas típicas, coloridas y alegres, la gente acude a divertirse admirando este lindo espectáculo y otros a jugar con agua, espuma, harina, anilina, picadillo, etc. (FIG. 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36).

El Tour del Tren del Carnaval (FIG. 37, 38), parte desde la estación del ferrocarril de Riobamba hacia la Laguna de Colta donde se proclama al Yaya (papá) carnaval y la Mama Shalva (mamá del yaya carnaval).

También se lleva a cabo varias presentaciones de artistas en diferentes barrios de la ciudad y se realizan encuentros de rescate de juegos populares.



FIG.27 Carro alegórico
Fuente: Internet



FIG.28 Danzantes con espuma de carnaval
Fuente: Diego Vélez



FIG.29 Niñas con disfraz
Fuente: Internet



FIG.30 Niña reina y payaso
Fuente: Diego Vélez



FIG.31 Venta de espuma de carnaval
Fuente: Internet



FIG.32 Carnaval globos
Fuente: Diego Vélez



FIG.33 Jugando con agua
Fuente: Internet



FIG.34 Espuma de carnaval en cara
Fuente: Internet



FIG.35 Espuma de carnaval desde camioneta
Fuente: Internet



FIG.36 Carnaval con anilinas
Fuente: Internet



FIG.37 Tour del tren del carnaval
Fuente: Costales E. Guía Turística de Chimborazo



FIG.38 Tren del carnaval
Fuente: Costales E. Guía Turística de Chimborazo

1.2 JUEGOS POPULARES

Introducción

Los juegos tradicionales, tan olvidados a expensas de la modernidad y la globalización que incorporan nuevos valores incluso en las actividades lúdicas, son una fuente inimaginable de posibilidades recreativas. Los juegos tradicionales por su simpleza y contenido son aptos para toda edad, de cualquier clase social y de cualquier nacionalidad.

Un sinnúmero de juegos populares son parte de la cultura unificada de la región central de la sierra ecuatoriana, por esta razón se han escogido seis por ser los más conocidos y recordados actualmente por los pobladores de estas tres ciudades.

1.2.1 Ambato, Guaranda y Riobamba

Listado de juegos populares:

Las bolas	Los marros	Los trompos
La rayuela	El Zumbambico	Las ruedas
Las cometas	Los aviones	Las ollitas
La sogá	El Palo encebado	El florón
La gallinita ciega	Capirotejo	La huaraca
Pace el rey	Rocotín	Pares o nones
La pelota nacional	Los cocos	La chinchigua

Juegos populares escogidos:

Las bolas	Los trompos
La rayuela	Las cometas
El palo encebado	Los cocos

1.2.1.1 Las bolas

Utilizadas hasta la actualidad por ser consistentes, vistosas y aprovechables para todo (FIG. 39). Un cristal transparente y con ciertos colores en el interior (FIG. 40). Con ellas se podía inventar y crear distintos juegos como la bomba, el pique, los hoyos, la culebra, los pepos, la maceta, el tingue y otros tantos que se inventaba de acuerdo a la ocasión y el número de participantes.

La bomba (FIG. 41), el juego más practicado por los niños y jóvenes. Consiste en poner una cierta cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que siempre es la más grande y predilecta del jugador.

El pique (FIG. 42, 43) consiste en tratar de topar las bolas durante el trayecto de las mismas, que son impulsadas al golpear en la pared de las veredas de piedra por donde bajaban las bolas. Se gana cada vez que se topa la bola del otro participante y también si esta sale de la vereda.

Otro juego con las bolas son los hoyos, que no es otra cosa que hacer una línea en el suelo con hoyos intercalados a cierta distancia. La línea o raya (en forma de canal), se

la puede hacer con ciertas curvas. Los jugadores tienen que “tingar” (FIG. 44, 45) con los dedos para impulsar la bola y tratar de ir por la línea; cada impulso se intercala con el compañero.

El tingue o pepos, se lo hace entre dos personas, cada una de las cuales tiene que tingar la bola con dirección hacia la del contrario y toparla (FIG. 46, 47). Así se gana el juego y se llenan los bolsillos del pantalón.



FIG.39 Cuatro canicas
Fuente: Internet



FIG.40 Canicas de colores
Fuente: Diego Vélez



FIG.41 La Bomba
Fuente: Internet



FIG.42 El pique
Fuente: Internet



FIG.43 Canicas y pie
Fuente: Internet



FIG.44 Niño jugando
en la calle
Fuente: Diego Vélez



FIG.45 Tingar
Fuente: Diego Vélez



FIG.46 Canicas en tierra
Fuente: Internet



FIG.47 Pepos
Fuente: Internet

1.2.1.2 Los trompos

Juego que consiste en hacer girar el trompo (FIG. 48, 49, 50), coger con la mano (FIG. 51, 52) y mientras “baila” el trompo, golpear a una bola o moneda para probar puntería.

Los trompos son elaborados con una madera muy consistente llamada cerote, que se la encuentra en los páramos andinos ecuatorianos; antiguamente de él se sacaba un buen pedazo para llevar al carpintero del barrio para que hiciera el mejor trompo, en la parte inferior del trompo se ponía un clavo (FIG. 53, 54, 55) cuya cabeza era cortada y bien afilado para que no corte la mano. Esto se lograba al hacer bailar el trompo en una paila de bronce y en un panco para que este liso y “sedita”, como decían los mayores, al ponerlo a punto para ser utilizados.

Algunas personas adornaban a los trompos con clavos pequeños y chinchas a su alrededor y también con dibujos y rayas pintadas que daban un toque mágico al estar en movimiento.

El juego se complementaba con una bola del mismo material cubierta con lata para que durara más. El trompo se lo hacía bailar con una cuerda, piola o guato (FIG. 56, 57, 58, 59), se lo cogía con la mano y “tas” un certero golpe a la bola, para que rueda lo más lejos posible para ganar el partido.

Existían excelentes jugadores, que, con un solo golpe, la bola corría hasta dos cuerdas de distancia; otros, en cambio, le pegaban tan mal que caminaba hacia atrás perdiendo tiempo y terreno, así como las apuestas de los jugadores y de los mirones.



FIG.48 Niños jugando
Fuente: Internet



FIG.49 Trompos en el suelo
Fuente: Internet



FIG.50 Trompo bailando
Fuente: Internet



FIG.51 Trompo en mano
Fuente: Diego Vélez



FIG.52 Niño demostrando su habilidad
Fuente: Internet



FIG.53 Trompos decorados
Fuente: Internet



FIG.54 Trompos nuevos
Fuente: Diego Vélez



FIG.55 Trompo sobre Moneda
Fuente: Internet



FIG.56 Cuerda, piola o guato
Fuente: Diego Vélez



FIG.57 Trompos enrollados
Fuente: Internet



FIG.58 Trompo oscuro
Fuente: Internet



FIG.59 Trompo y cuerda
Fuente: Internet

1.2.1.3 La rayuela

Una forma de recrearse y crecer mentalmente ya que se necesitaba concentración y destreza, existen distintas formas y estilos como la tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros o cajones representados en cada uno de ellos los días de la semana (FIG. 60, 61). Se juega saltando en un solo pie cada uno de los cuadros hasta salir por el último en forma secuencial desde el lunes al domingo.

En el cuadro que representaba el día jueves se puede asentar los dos pies y continuar el resto saltando en uno solo. Se comienza poniendo la ficha al primer cuadro (lunes), desde el cual se tiene que ir golpeando de uno a uno hasta terminar; luego, el

siguiente cuadro. En los dos últimos cajones (sábado y domingo) se “lanza” la ficha de una distancia de siete y diez pasos, respectivamente, cada vez que el jugador termina los siete cajones, marca con una equis(X) un cajón cualquiera en el cual se podía asentar los dos pies, en tanto que el otro jugador no puede hacerlo. De esta manera se impide o se hace más difícil el juego del contrario.

Otras clases de rayuela son el avión (FIG. 62, 63), el gato, el cuiquillo, los meses del año, etc., cada uno de los cuales resulta muy divertida (FIG. 64, 65). Por ejemplo el cuiquillo es realmente difícil, por cuanto hay cuadros y franjas tan pequeñas que el jugador tiene que ser un verdadero equilibrista para no pisar la raya, ya que al hacerlo se pierde el juego y se comienza nuevamente desde el principio.



FIG.60 Rayuela de la semana
Fuente: Internet



FIG.61 Jugando rayuela
Fuente: Internet



FIG.62 Rayuela del avión
Fuente: Diego Vélez



FIG.63 Salto
Fuente: Internet



FIG.64 Dibujo de rayuela
Fuente: Internet



FIG.65 Niña salta
Fuente: Internet

1.2.1.4 Las cometas

Juego que se mantiene en apogeo, especialmente en época de verano y vacaciones escolares.

Las cometas son prácticas y fáciles de hacerlas ya que el material es el sigse o carrizo para hacer el armazón; el papel cometa de empaque o papel periódico; tiras de tela para hacer la cola, y por último, hilo grueso o piola suficiente (FIG. 66, 67).

Antiguamente las cometas se las confeccionaban con carrizo, papel periódico y el hilo que se sacaba de las fundas de liencillo. Se sujetaba el papel con engrudo, goma y con lechero que era un líquido bien consistente como cualquier otro pegamento.

La cola de la cometa se la hacía uniendo pedazos o tiras de tela usada, medias viejas, etc., tanto como fuera necesario para que se equilibrara la cometa al volar y se impulsará por la fuerza del viento y haciendo un pequeño esfuerzo con las manos que venía a ser timón de mando.

Grandes alturas alcanzan las cometas de varias formas y tamaños mientras más fuerte es el viento, principal elemento de este juego (FIG. 68, 69, 70, 71). A veces el viento es tan fuerte que rompe la cometa en medio vuelo o se enreda en los alambres de la luz, que termina con el juguete, lo que obligaba a regresar a casa a buscar material para elaborar otra similar.



FIG.66 Construcción de Cometa
Fuente: Internet



FIG.67 Niñas reparando cometa
Fuente: Internet



FIG.68 Cometa en el cielo
Fuente: Diego Vélez

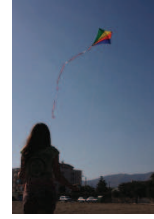


FIG.69 Volando cometa
Fuente: Diego Vélez



FIG.70 Corriendo con cometa
Fuente: Internet



FIG.71 Cometa en cielo azul
Fuente: Internet

1.2.1.5 Palo ensebado

Este juego de atracción popular, por lo general se lo llevaba a cabo en épocas de vacaciones y fiestas aniversarios de la ciudad o escuelas, muy difícil de subirse y ganarse el premio (FIG. 72, 73, 74, 75). Estos palos ensebados consistían en juegos predilectos de niños, jóvenes y también adultos, que no perdían la ocasión para inscribirse y treparse hasta el final.

El palo ensebado era afirmado en el suelo y una altura de 10 a 15 metros. Se le untaba manteca, aceite, y otras sustancias dificultando el ascenso de los atrevidos participantes. En la cima del palo se colocaban frutas, objetos y billetes (FIG. 76, 77, 78) que debían ser cogidos uno de ellos para ganar todo el premio.

A veces el primer participante lograba subir hasta la mitad y “pun” al suelo; pero los siguientes tenían más posibilidades por cuanto se iba secando la grasa al ir frotando tierra polvo en el palo.



FIG.72 Dificil subir
Fuente: Internet



FIG.73 Escogiendo premio
Fuente: Internet



FIG.74 Ayuda al subir
Fuente: Internet



FIG.75 En la cima
Fuente: Internet



FIG.76 Empezando
Fuente: Internet



FIG.77 A medio camino
Fuente: Internet



FIG.78 Subiendo
Fuente: Internet

1.2.1.6 Los cocos

Las reglas de los cocos carecen de misterio: se traza un amplio círculo sobre la tierra, se “casan” los cocos o el valor que representa cada uno, se lanzan los rulimanes para ver cuál es el punto más cercano al rueda, y se empieza a sacar los cocos del círculo con los rulimanes y a “pepear” a los contrarios, cuidando a la vez no morir en el interior de la bomba.

“Hay una jugada que sólo la hacen los vicios”, se llama la vuelta, o sea que se cruza la bomba sacando un coco, pero cruza con tanta técnica que queda manito para matar un rival o seguir sacando o jugando apunta de pepo o guaracazo como lo llaman los antiguos. Pero hay que ser buenos, tiene que tener buen ojo y lo que llaman “tino”. El astuto vencedor del juego que ha terminado hace declaraciones que bien pueden servir para los negocios o para la vida.



FIG.79 Jugando cocos
Fuente: Diego Vélez



FIG.80 Experto en cocos I
Fuente: Diego Vélez



FIG.81 Experto en cocos II
Fuente: Diego Vélez



FIG.82 Rival
Fuente: Diego Vélez



FIG.83 Coco
Fuente: Diego Vélez

1.3 LEYENDAS

Introducción

Una parte fundamental de la identidad de una ciudad la constituyen sus mitos y leyendas. Las leyendas ecuatorianas en su mayoría tienen su origen en época de la conquista española.

Nacen de anécdotas y experiencias de celebres personajes de ese tiempo que al ser transmitidos de una a otra persona el ingenio popular va dejando sus huellas hasta convertirla en una historia un tanto real y un tanto ficticia.

Por tener un listado amplio, se pidió la colaboración por medio de entrevistas a personajes que tienen un amplio conocimiento en este tema como lo es el historiador Carlos Ortiz y el Dr. Daniel Pazmiño.

Dentro de la investigación realizada no se encontró fotografías ni imágenes de las leyendas, por el hecho de ser en un alto porcentaje ficticias.

1.3.1 Ambato

El uñaguille	La viuda	La caja ronca
El farol	Las cadenas	El Judío errante
El Duende	El aparecido	Cortejo de animas
Prosa e'pavo	Chirimucha	Sarita
Soto	Punina	Torero
Don Valerio	Pildorita	Elías

Leyendas escogidas: La viuda, La caja ronca

1.3.1.1 La viuda

Esperaba oculta, cubierta de todas malicias, en las noches especiales, que apareciera por la esquina o en el recodo del camino, algún noctámbulo que había cometido un pecadillo. Paciente esperaba y asomaba su peculiar belleza, que resaltaba en una blancura fosforescente en medio de su luto obligado. Su aparición era como un flash

que enseñaba y escondía en una luz radiante y en una obscuridad obsecuente, como un rayo castigador. Así era de simple en sus apariciones.

En uno de sus tantos viajes, cayó por estas tierras del señor, doña Manuela N., emperifollada como era, en siete años pasó por siete viudeces. Su presencia deslumbrante, se paseó oronda y sabionda en los placeres capitales que no eran virtudes teologales. Sabio su aprendizaje, llegó a la conclusión simplista de dar todo al cuerpo que del alma se encargue el diablo. Aquí se encontró con ese otro exiliado de la fortuna, el Cojuelo, que a manos llenas, le puso paciente las tentaciones a escoger.

Empezó con pie derecho sus siete años de las vacas gordas. Hizo y deshizo de su vida y de la de otros, lo que le vino en gana, sin importar todo las legalidades que traían estas andanzas, partida de matrimonio, recepción ceremoniosa, luna de miel, santos oleos, partida de defunción. De esta manera se entregó en cuerpo entero en los senderos oscuros de la acción, que apasionada, en un sin fin de vueltas con un mismo sentido, malvada andaba, dosificando a diario, las interminables piedras del escándalo, con sus bellos atributos envolvía a cuanto hombre podía sin perder su elegancia. Porque comprendía sin proponérselo que allí radicaba la salsa de la vida: en el gozo temporal sin restricciones. Tal era la filosofía de su alegre vida.

Doña Manuela N., empezó hacer su agosto cuando ya estaba casada por octava vez con el anciano Conde Ruiz, que se moría sin remedio cobijado por la cercana muerte y ciego de amor y lujuria se dejaba envolver en las telarañas de esta habilidosa ardiente cuarentona. Es cierto que en estas circunstancias, el conde, no alcanzaba a ver más

allá de sus narices. Siempre pasa así, y doña Manuela N., aprovechando el estado crítico del engañado hombre, todo parecía marchar bien, pero el Conde no era lo que parecía, por traicionar su entrega y su dignidad se cansó, fue entonces que el conde despertó de su sueño cansado, miro esta realidad de casa adentro y casa afuera, el hilo se rompió en la parte más débil, ceñudo y señalándola con dedo acusador lanzó la maldición entre hipos de agonía. Le dijo, como moneda falsa, quedarás en cuerpo y alma girando en el remolino de la eternidad. Así fue y así es. Mitad cuerpo lleno y hermoso, mitad calavera. Enseña su parte rozagante, embellecida por la tenue luminosidad de la luna, como un anzuelo para aquellos que han cometido alguna aventurilla. Empieza entonces el insólito trajinar de conquista a los ingenuos vagabundos mortales, hasta que asoma en su verdadero esplendor su verdadera cara: la mitad calavera, descarnada, agresiva, prepotente, alumbrada desde siempre por las luminarias frívolas del siglo de las luces, que sólo de escuchar relatar a los testigos, hacen poner los pelos de punta.

Y gira así, sin perjuicio de hacer espantar, maligna de prepotencia caminando, hasta que otra alma en pena se apiade en su penitencia y le acompañe en su andar de soledad, para endulzarle sus últimos años de eternidad.

1.3.1.2 La caja ronca

En un barrio tradicional "Las Peñas" en Ambato, habitaba una pequeña niña de nombre Lucrecia, la cual era muy curiosa, quería averiguar todo lo que sucedía en

aquel misterioso barrio, sus padres le decían que la curiosidad era mala y que tuviera cuidado porque algún día le podría pasar algo malo.

Un día pasaba por enfrente de su casa una banda de músicos llamada “La caja ronca”, ella por su curiosidad salió desesperada al balcón a ver cuál era el motivo del ruido, atrás de los músicos venían trayendo una caja fúnebre con el cuerpo de un hombre, uno de los que iba en la multitud se acercó a su casa y desde debajo del balcón del cuarto de Lucrecia le gritó que bajara para darle una vela, ella no pudo resistirse y bajo en el acto, el señor que la llamó le entregó la vela y le dijo que regresaría al cabo tres días para recoger la vela, después de que se fue el señor ella subió a la habitación. Ella iba a guardar la vela en uno de los cajones de su velador, pero cuando ella metió la vela se dio cuenta lo que tenía en la mano no era una vela sino un hueso, ella gritó muy fuerte, sus padres subieron corriendo a ver qué era lo que estaba ocurriendo, ella se encontraba llorando, ellos le preguntaron qué pasaba y tartamudeando les contó todo, entonces resolvieron ir donde un sacerdote, para que les dijera que era lo que significaba esto, este después de tanto pensar dijo que eso no podía ser obra más que del mismísimo demonio.

Los padres de Lucrecia querían marcharse a otro pueblo, pero el sacerdote les dijo que de nada serviría debido a que si era el demonio la encontraría fuera donde fuere. El cura le dijo a Lucrecia que el día que venga Satanás ella tenía que estar dispuesta a todo, la solución a su problema era buscar a tres niños pequeños que sean bautizados y que hayan hecho la primera comunión; y, que cuando le abra la puerta al Diablo tiene que tener a los niños uno de cada lado y otro cargado en sus brazos.

Ya se cumplió el tercer día, en la casa de Lucrecia estaban atemorizados, en la mañana no pasaba nada y en la tarde tampoco; llegada la noche, a las ocho, golpearon la puerta, el papá de Lucrecia abrió, Lucrecia notó que era el mismo señor que le había dado el hueso; los niños estaban junto a ella y otro entre sus brazos tal y como el sacerdote le dijo, entonces el señor al verla sufrió una transformación. Se convirtió en “el mismo Satanás”, éste le agradeció por esos angelitos inocentes que estaban junto a ella porque esa misma noche debía llevarse su alma curiosa hacia las llamas del infierno. Al día siguiente, después de tal susto, ella se hizo la firme promesa de ya no ser curiosa.

1.3.2 Guaranda

La negra Garrido	La casa del duende	El mudo Jabico
El sachá runa	El cavador de tesoros	Peluquero y saca muelas
El contrabandista	Esta quemando la luna	El endiablado
El padre Urco	El cura Benavides	El chapa caca
El huasicama	El ataúd del Catanahuan	Los gagones
Los gallipavos	La mano negra	La voladora
El alma santa	La paila de siete orejas	El animero

Leyendas escogidas: El endiablado, El cura Benavides

1.3.2.1 El endiablado

En el Norte, en el Sur, Este y Oeste de la ciudad y alrededores de Guaranda, toda la población sabían de la existencia de aquel misterioso personaje que vivía en el campo,

lejos de allí, todos sabían que para llegar a ese lugar debían atravesar terribles y temidos caminos a caballo durante tres horas para llegar al paraje donde habitaba don Anacleto de los Olivares y Monte Verde, en medio de un claro del oscuro y tupido bosque.

Era don Anacleto, un vejancón de color moreno, cuya edad no se podía saber, pero pasaba de los 100, lo indicaban sus grandes y profundas arrugas en el rostro, cuello y manos, su cuerpo encorvado y las cejas blancas y largas muy largas. Sin embargo siempre se lo encontraba trabajando con machete en mano limpiando los yerbajos que no dejaban de crecer delante de su humilde casa.

Cuando alguien llegaba a su casa, con mucho temor y nerviosismo, lo encontraba solo como un ermitaño. Su mujer y su hijo habían muerto hace muchos años con pulmonía fulminante, en un solo día sus dos únicos seres queridos. Su rostro compungido y cadavérico revelaba la grandeza del dolor y el sufrimiento que venía soportando.

Un día de aquellos un curioso joven Guarandéño, se decidió ir hasta la casa de don Anacleto para investigar y saciar los terribles comentarios que habían en la ciudad, cuando llegó hasta allí:

_Venga le decía, ¿Qué razón o motivo le ha traído por estos parajes, donde solo habita la tristeza y la muerte?

_Pero, por qué, mi señor don Anacleto? Por qué me habla de esta manera?, Soy capaz de darme la media vuelta y regresar asustado a la ciudad.

_Vea Ud. lo que me ha pasado...

Entonces sólo entonces el visitante se daba cuenta de lo solo que estaba en la vida, un perro y un gato mortecino y arqueados sus lomos, rondando la casa, eran los únicos compañeros que tenía al momento. El curioso hombre le preguntó cómo es posible que perdiera a sus dos únicos seres queridos en un solo día? No se trató de un castigo o algo así?...el viejo Anacleto furioso, lleno de ira sacó el machete y le dijo que se largara, su esposa e hijo eran buenos, trabajadores y fieles, como se pudiera tratar de un castigo? Y si Ud. es como el resto de personas que han llegado hasta acá solo para juzgarme, puede largarse este instante antes de que le atraviese mi machete....

No, no don Anacleto, serénese yo no he venido a juzgarle, simplemente he venido a saber por qué razón en la ciudad le llaman "El endiablado", y el anciano frunciendo el ceño le ordenó que se siente a su lado y le empezó a narrar la historia:

-Pues, sépalo Ud. mi amigo, que hablando aquí entre los dos le cuento que a mí me llaman "endiablado" porque vivo completamente solo con el gato y el perro , mis únicos compañeros que están esqueléticos al igual que yo porque los tres sentimos la desaparición eterna de nuestros seres queridos, andan de arriba para abajo, por todas partes les buscan y como no les encuentran, todas las noches lloran y aúllan desesperadamente sentados en una enorme piedra, pues junto a ésta y bajo unos tres metros de profundidad descansan mis seres queridos el sueño eterno de la muerte, en ese día sin ceremonias religiosas yo mismo cavé y solo les enterré. Esa piedra posee una rara propiedad: despidе luz y es como un trozo de sol o de luna que alumbrа la oscuridad de todos los alrededores de esta casa, durante el día nada se puede ver, yo

tengo la costumbre de sentarme con esos escuálidos compañeros todas las noches pensando y meditando en esa prematura muerte que tuvieron esos seres queridos míos y en una de esas noches pasaron viejas chismosas beatas por aquí y es ahí de donde me sacaron el nombre de endiablado diciendo que no envejeczo un solo día y que yo he muerto con mi esposa y mi hijo pero que yo he hecho un pacto con el diablo y me he comido los cadáveres de mi familia, es por eso que prefiero vivir en esta soledad dura y triste que involucrarme con la gente de esa ciudad, y la realidad es que a lo único que me dedico es a sobrevivir trabajando en estas tierras todo el día porque si no es de esa manera ya me hubiera muerto de hambre y frío.

Tengo mi conciencia limpia y tranquila sin necesidad de ir todos los días a la iglesia a ser señalado por esas beatas, de ellas se debe huir y alejarse porque esas mujeres desde el vientre de su madre surgen a la vida con tendencias al mal, a estos monstruos humanos que atentan diariamente con la paz y tranquilidad de hogares, porque estas mujeres tienen el veneno endiablado en sus chismes y habladurías que tanto daño hacen, que cuando abren la boca parecen cráteres de volcán en plena erupción, tras las puertas, paredes escuchan e inventan todo para hacer daño, pero el momento de ir a la iglesia a confesarse ellas destilan santidad, y las personas como yo somos juzgadas por vivir tranquilos, trabajando lejos de calumnias, chismes y deshonras, esa es la verdad mi querido amigo y que opina Ud. de todo lo que le he contado?

Le veo, le oigo y le creo, y por eso quiero vivir con Ud., quiero ser como Ud. aunque a mí también me digan el "endiablado". Pues, desde hoy si el diablo es como Ud., voy a ser partidario incondicional del Diablo...

Seguro mañana seremos, tres, cuatro, cinco y muchos más, los que formemos esta legión que día a día irá creciendo, aquí estaremos todos cuantos estamos dispuestos a seguir el mandato del Maestro: "AMAOS LOS UNOS A LOS OTROS". Así viviremos en paz, así trabajaremos en paz y así también moriremos en paz.

1.3.2.2 El cura Benavides

El cura Francisco Benavides, a quien los historiadores, de común acuerdo designan como realista de los más frenéticos y empecinados, verdadero injerto de las ideas españolas en carne criolla, quién cambió la victoria en derrota.

El Comandante José García que peleó como todo un valiente a pesar que casi nada pudo hacer frente a una terrible y traicionera emboscada que le tendió el cura Benavides cayó en su ley, fue aprisionado en mitad de la acción y allí comenzó su drama.

Como a la hora meridiana Benavides ingreso a Guaranda llevando de trofeo al Comandante García, acto seguido ordenaron su inmediato fusilamiento sin fórmula de juicio y sin permitirle recibir los auxilios de la religión, como fueron sus deseos.

La mano derecha del infortunado militar fue cortada a la altura de la muñeca por orden del perverso Benavides y puesta en una picota se colocó en un árbol de capulí que crecía por las afueras de Guaranda permaneció para espanto de cuantos la veían, podrida y tumefacta, arrancando exclamaciones de horror y arrojando nauseabundos olores hasta que el propio sacerdote la mandó retirar. Actualmente Guaranda ha

crecido y el árbol forma parte del perímetro urbano, calculándose que tiene más de 150 años de sembrado. Los indios de los contornos le llaman en quechua "Ayamaqui" que significa "mano de muerto"; pero otros lo conocen como el "árbol de la libertad" o "capulí sangriento".

Desde entonces el cura Benavides no lograba vivir en paz por las noches las pesadillas le impedían un sueño profundo como justo castigo por su crimen, hasta que hartado de todo salió huyendo de Guaranda. Estuvo en el Perú algunos años y parece que la continua oración y el arrepentimiento borraron de su memoria el recuerdo de la mano y un día, nueve años después, hacia 1830, estando nuestra Patria independizada de España, la mano fue hasta allá y lo trajo con engaño.

La población de Guaranda había olvidado los sucesos y no le guardaba rencor; todos le recibieron cariñosamente y por algunos meses el sacerdote estuvo tranquilo, gozando de las viejas amistades que lo visitaban a diario.

Una mañana decidió el Padre demostrar a la ciudad su gratitud ordenando la construcción de un nuevo cementerio que él mismo bendeciría. Llegó el día 10. de Enero de 1831 y la población se levantó alborozada para asistir a los festejos de la solemne inauguración. El Padre Benavides presidió el acto y todos regresaron contentos a sus casas; pero desde esa noche volvieron las pesadillas a molestarle y no pudo dormir en paz.

El 2 de Enero pasó preocupado y por la noche ¡Ah, esa noche, como a las doce, que es la hora pesada donde aparecen muertos y brujas! La misma mano que años atrás casi le asfixió, volvió a surgir de la oscuridad y le presionó el pecho. Era demasiado para el religioso, no pudo soportar más el terror y murió de infarto.

Al día siguiente le encontraron cadáver, con el pecho desnudo y un horrible gesto de terror en los labios, ¡Demás está decir que estrenó el cementerio que acababa de construir, cerrando el drama justo a los diez años.

1.3.3 Riobamba

El descabezado de Riobamba	Por confesar adúlteros
La dama blanca	La capa de Goribar
Diabólica santidad	Según la culpa, el castigo
Arrepiéntete Goribar	Celos, crímenes y profecías
El burlador de Riobamba	Forma original de pagar los préstamos
Mi sangre para que vivas	No importa pecar cuando se goza
El carbúnculo	El chuzalongo
La mula negra	Aguinaldos revolucionarios
Hay que silenciar el cañón	El ermitaño de Riobamba
Mariquita la cariñosa	Así son los valientes
Un contrabando original	Un cuto de rompe raja

Leyendas escogidas: El descabezado de Riobamba, El ermitaño de Riobamba

1.3.3.1 El descabezado de Riobamba

En aquellos tiempos de la colonia la antigua Liribamba, pasó a llamarse Riobamba, apenas contaba con algunas casas que se alumbraban con lámparas de aceite y grasa de animales, los vecinos de entonces estaban enterados de todo lo que sucedía en sus alrededores, aquellas damas del señorío riobambeño de alta alcurnia, se preciaban tener ascendencia europea y ese estatus las hacían creer que eran diferentes, pero eso no evitó verse inmiscuidas en sendos comentarios muchas veces malsanos, exageraciones, y chismes, las noticias se encendían como mechero de dinamita en boca de estas señoras, dirían los antiguos riobambeños. Sin embargo desde hacía un buen tiempo atrás ni estas avezadas señoras alcanzaron a descifrar un misterio que estaba amenazando a la nueva ciudad de Riobamba, era la noticia y el comentario de todos los días entre los riobambeños.

Aquella vez a eso de las once de la noche de pronto un rechinar de herraduras del galope de un caballo sacudió la tranquilidad de los riobambeños, algún vecino se preguntaría, ¿quién o qué podría ser? y a tan altas horas de la noche.

Desde aquella vez los vecinos volvieron a experimentar una y otra vez al extraño bulto con forma humana que vestía totalmente de negro, cabalgando sobre un caballo, y tanto jinete como animal parecían fundirse en la densa oscura noche de la ciudad. A partir de aquel día ya no sería el mismo para los riobambeños, nadie podía dormir en paz y tranquilidad, el comentario era diverso y los riobambeños estaban presos del pánico. Muchos comentaban que sería alguna alma en pena que había venido del más

allá para recoger sus pecados, o a su verdugo. En fin como fuera, el caso es que los tiempos de paz y tranquilidad de los riobambeños ya no era la misma, aquellas señoras de la alcurnia se acercaban puntuales hasta la Catedral de la ciudad con rosario, crucifijo y Biblia en mano para invocar del creador protección frente a este extraño visitante, y al mismo tiempo para lavar sus pecados, cualquier cosa puede estar pasando decía una de ellas, los riobambeños debían dormir con él un ojo abierto y el otro cerrado, y el insomnio empezaba a ser la compañera en estas noches de la nueva ciudad de Riobamba.

Cansados de semejante misterioso jinete, algunos varones jóvenes de la época habían decidido vencer sus miedos y secretamente se habían organizado para desvelar si realmente tan aterrador visitante, causante del insomnio de los riobambeños, era alguna alma del más allá y si fuera así querían saber cuál era su propósito, para ello habían atado una cuerda lo más resistente posible, en una de las ventanas y cruzando la calle esperaron con la otra punta de la cuerda en otra ventana, hasta que apareciera el misterioso jinete, esta noche de espera parecía volverse eterna para los osados jóvenes, pero la cuestión era "ahora o nunca" de repente y a la hora que ya era habitual, se escuchó el galopar de las herraduras del caballo por las empedradas calles de la ciudad, el cálculo debía ser preciso, pues a falta de iluminación no sería fácil divisar el tiempo exacto a la hora de templar la cuerda, pero la espera pareció tener su recompensa y los jóvenes lograron tensar la cuerda y en ese momento el extraño jinete salió disparado por los aires y fue cuando ante tan estruendosa caída los vecinos habían decidido revelar a dicho personaje y venciendo sus miedos se acercaron con

lámparas y antorchas en mano, ¡Oh! sorpresa, era nada más y nada menos que el curita de la Iglesia de la parroquia de San Luís, que se había disfrazado colocando un poncho negro encima de un sombrero negro de horma ancha, de tal forma que daba la apariencia de un jinete descabezado, el motivo había sido que acudía a un encuentro secreto con la hija de una de las familias de alcurnia de la nueva ciudad de Riobamba, tal revelación se supo para vergüenza del cura y de dicha familia por la cantidad de rosas misteriosas que aparecían en la alcoba de la jovencita y de innumerables cartas de amor, las mismas rosas que en ese momento yacían despedazadas por el suelo producto de la caída y la carta de amor firmada y dedicada con nombre y apellido a aquella jovencita, que de no ser por los osados varones hubiera llegado como una muestra del constante amor y consideración para con ella. Los riobambeños no habrían olvidado por mucho tiempo lo sucedido y otros eran los que a partir de ese momento no podrían pegar un ojo.

1.3.3.2 El ermitaño de Riobamba

Llamado también 'Luterano'. Fue un personaje misterioso que en el s. XVII apareció de pronto en el camino entre Guamote y Riobamba. Nadie conocía su nombre excepto que era un europeo que había viajado mucho por Hungría e Italia. Vivía en una cueva y subsistía de la limosna que recibía sin pedir en nombre de Dios. El Ermitaño poseía un rocín maltrecho que, no obstante, tenía una rapidez maravillosa. Fue considerado en un comienzo santo por los moradores de Riobamba hasta que en una fiesta de San Pedro y San Pablo, en pleno acto de consagración de las ostias, entró a la iglesia y se lanzó a despedazarlas y a asesinar al clérigo, pero fue impedido por los asistentes que

lo estocaron un sinnúmero de veces. A pesar de las heridas recibidas no vertió sangre hasta que fue sacado afuera de la iglesia. Luego de tal suceso su caballo desapareció misteriosamente mientras las autoridades españolas ordenaron la incineración del cadáver y que sus cenizas, sean sopladas al viento.

La tradición señala que el Ermitaño de Riobamba era un demonio, de ahí que junto a su caballo se aparecen en forma de sombras en ciertas noches por las llanuras de Riobamba.

1.4 RELIGIOSIDAD POPULAR

Introducción

En las sociedades prehispánicas la religión fue un elemento determinante que, de muchos modos, reunían los diferentes sucesos del devenir cotidiano. Más que una instancia ideológica diferenciable, la religiosidad se mostraba en la política, en la economía, en el parentesco; daba conexión y orientación a las sociedades, a las culturas. Pero tan arraigada como estaba, no era una manifestación uniforme en toda el área andina.

La colonización española, y la evangelización que a ella acompañaba, ejecutaron directamente sobre la religiosidad andina y marcó una ruptura en las grandes concepciones y en las prácticas mismas. No fue, sin embargo, una ruptura total y definitiva, la idea dominante de un solo Dios, la cruel extirpación de las idolatrías y la persecución a las huacas y adoratorios aborígenes, no bastaron para desgajar íntegramente el equilibrio que el hombre había forjado con el cosmos a través de la

religión. Perseguidos y aplastados, el sentimiento y el espíritu religioso de los nativos, de uno u otro modo, sobrevivieron en el catolicismo, se integraron a él, lograron un reacomodo mutuo, una superposición, a veces natural, a veces conflictiva.

Y a fuerza de integrarse a través de siglos, uno y otro (lo nativo, lo cristiano) terminaron siendo uno, modificado y nuevo, una expresión popular que surgía en las fiestas, las danzas, en toda celebración. Los elementos del catolicismo fueron aceptados bajo concepciones diferentes; Dios, Cristo, la Virgen, los Santos, se indigenizaron, adoptaron nuevos papeles más acordes con esta otra cultura que aquí seguía existiendo.

Al fin, lo que empezó siendo una forma de resistencia indígena, se volcó luego hacia todos los estratos populares, rurales y urbanos, para conformar un núcleo más o menos homogéneo de creencias, cultos, costumbres, prácticas e ideales religiosos. A pesar de ello, al tratar de las manifestaciones religiosas cada grupo popular, no debe perderse de vista la división forma-contenido: muchas veces formas similares ocultan contenidos diversos, por ejemplo, una fiesta puede verse semejante y representar aspectos culturales e ideológicos diferentes y hasta contradictorios para los indígenas y para los mestizos. Esto es particularmente cierto en las provincias centrales de la zona sierra, puede ser visto en la proliferación de adoratorios o pequeños altares al borde de los caminos, en las plazas, mercados y aun en las casas, lo cual obviamente muestra el gran fervor religioso de la gente hoy en día, pero se sabe que apenas asomaron las primeras estancias de blancos, los españoles y sus esposas especialmente, exaltaron

dentro de sus habitaciones la imagen de su devoción y, para ello, arreglaban un lugar preferentemente a manera de un altar, lo cual se denominaba adoratorio. Dentro de estas estancias, los indígenas empezaron a celebrar pomposas fiestas autorizadas por el patrón o la patronita que les facultaba la velación por sobre la tarde y la fiesta al siguiente día. Los indígenas distraían a sus patronos realizando bailes, danzas típicas y otros juegos, en pago de las prestaciones de la imagen y de la autorización para la fiesta; los bailes las hacían disfrazados de curiangués, caballitos, remedos de fiera, montañas y otros animales del lugar.

1.4.1 Ambato

1.4.1.1 Finados

Sin duda que la muerte es el mayor enigma que desafía al ser humano, el misterio de los misterios; de allí que de la conciencia del fin y del temor a la nada arrancan las pequeñas y grandes religiones que se han desplegado a lo largo de la historia, conjuntamente con sus ritos más oscuros y dramáticos, mezclándose con el fenómeno festivo de la fecha.

Cada 2 de noviembre está dedicado para recordar a quienes han hecho el viaje obligatorio, y sin retorno, a la eternidad; la costumbre de recordar a los seres queridos que se adelantaron al más allá es una de las tradiciones que forman parte de los diversos pueblos indígenas de América Latina, las que, en algunos casos, se unieron a las costumbres y tradiciones de los españoles que llegaron en la época de la conquista.

En el país centenares de familias visitan en los cementerios las tumbas de sus seres queridos, para limpiarlas, en primer lugar, y luego compartir con ellos los alimentos que más les gustaban en vida (FIG. 84, 85, 86, 87).

Esta tradición se practica con mayor devoción, si se quiere, entre los pueblos indígenas, quienes mantienen la costumbre de sus ancestros hasta los actuales días. Pero entre los "mestizos, las familias preparan el alimento ritual de los difuntos: las guaguas de pan de trigo (FIG.88, 89), y la colada morada (FIG.90, 91), costumbre que - se dice introducida por los españoles durante la conquista, manjar que es el plato fuerte en el día de los difuntos.

Pero también las costumbres y tradiciones del pueblo mestizo poco a poco han ido cambiando por otras, haciendo de esta fecha más comercial. Así, en Ambato nació la Feria Popular de Finados, convirtiéndose en el sitio donde se concentra la mayor cantidad de juguetes, artesanías de madera, hojalata y cerámica, provenientes de diversos puntos del país (FIG.92, 93, 94, 95).

No existen datos exactos sobre la conformación de la feria; los ciudadanos más antiguos de Ambato revelaron que la misma apareció en la avenida Cevallos, en el centro de la ciudad, con la presencia de pocos comerciantes, por lo que al inicio no llamaba mucho la atención.

Pero con el pasar de los tiempos, la feria fue tomando fuerza hasta convertirse en una de las más importantes del país en su tipo. Actualmente la feria cuenta con una

ordenanza municipal y está bien reglamentada, lo que ha dado origen a la creación de nuevas ferias en la ciudad, en las que igualmente se procura dar a conocer las artesanías locales y nacionales.



FIG.84 Misa, día de los difuntos
Fuente: Internet



FIG.85 Flores día de los difuntos
Fuente: Internet



FIG.86 Cementerio día de los difuntos
Fuente: Internet



FIG.87 Limpieza de tumba
Fuente: Internet



FIG.88 Canasto con guaguas de pan
Fuente: Internet



FIG.89 Guagua de pan
Fuente: Diego Vélez



FIG.90 Colada morada
Fuente: Diego Vélez



FIG.91 Vaso con colada Morada
Fuente: Diego Vélez



FIG.92 Casas de barro
Fuente: Internet



FIG.93 Artesanías en madera
Fuente: Diego Vélez



FIG.94 Vasijas de barro
Fuente: Internet



FIG.95 Turistas en feria de finados
Fuente: Internet

1.4.2 Guaranda

1.4.2.1 Fiestas de San Pedro de Guanujo

San Pedro de Guanujo es una parroquia urbana de Guaranda, conocida y visitada especialmente por su tradicional Fiesta de San Pedro en la cual se puede observar las manifestaciones culturales que la caracterizan. Esta festividad tan particular, siendo a

su vez religiosa, también es aprovechada por los indígenas para la celebración del Inti-Raymi o fiesta del sol.

La fiesta de San Pedro de Guanujo se la celebra el 29 de Julio de cada año. Antes de la celebración misma, hay lo que se podría definir como la preparación de la fiesta, la que corre a cargo de los "priostes", esta designación recae sobre personas que tienen un prestigio social al interior de la comunidad. Generalmente, los priostes son mestizos de Guanujo o con ancestros de ahí.

Ser priostes significa cubrir con la mayor cantidad de dinero que la celebración de estas fiestas demandan: orquestas (FIG.96), artistas para las verbenas, juegos pirotécnicos (FIG.97), toros de pueblo, bandas de pueblo (FIG.98), entre otros gastos.

Dentro de la fiesta de San Pedro, se puede diferenciar claramente dos manifestaciones culturales, una celebración de los mestizos y otra de los indígenas que viven en los alrededores, pero las dos giran alrededor del mismo Santo (FIG.98). Para los mestizos se celebra las fiestas del "patrono" del pueblo (FIG. 99).

Dentro de la celebración de los mestizos, hay sin embargo, muchos elementos que han sido incorporados o aportados por la cultura indígena. Algo que llama mucho la atención son los distintos barrios de Guanujo.

El barrio anfitrión, preparan un lugar donde la estatua de San Pedro está durante todo el día, en varios de los lugares visitados y dependiendo de la cantidad de dinero que hayan logrado recaudar los priostes, se hacen juegos populares como palos encebados,

ollas encantadas y otras actividades se prenden juegos pirotécnicos, donde los "voladores" ocupan un lugar central, ya que uno de los objetivos de estos, es indicar el lugar donde se está llevando a cabo la celebración.

Por la noche, se celebra una misa, acto seguido, la estatua de San Pedro es transportada en andas por las calles del pueblo (FIG.99), hasta llegar a la iglesia, en la procesión van rezando y cantando. Los tres días anteriores al 29 de Julio, empiezan las fiestas para los mestizos del poblado de Guanujo. En estos tres días se realizan presentaciones artísticas musicales por las noches, así como bailes populares y juegos pirotécnicos en el parque central. A estos eventos acude gran cantidad de gente de muchos pueblos de la provincia.

En la tarde del día principal de la fiesta se realiza la procesión con la chamiza la que consiste en llevar hojarasca por las calles principales de Guanujo, para posteriormente quemarla, esta es una tradición que se repite en todas las fiestas que se celebra en los pueblos y el cual parece estar relacionado con lo que hace la medicina tradicional, en donde se utilizan hiervas y montes para curar el cuerpo y alma de los pacientes que tienen algún "mal aire" estén ojeados o sufran de alguna otra enfermedad.



FIG.96 Chamiza
Fuente: Diego Vélez



FIG.97 Baile típico
Fuente: Internet



FIG.98 Banda de pueblo
Fuente: Internet

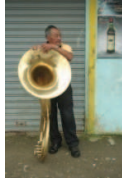


FIG.99 Músico
Fuente: Diego Vélez



FIG.100 Estatua de San Pedro
Fuente: Internet

1.4.3 Riobamba

1.4.3.1 El rey de reyes

En la provincia de Chimborazo y en la ciudad de Riobamba, durante los meses de diciembre y enero, el pueblo católico, hace visible a la colectividad en manera pomposa su religiosidad y fe en los favores que otorga el "Niño Jesús", a sus devotos.

Esta celebración, se ha mantenido por muchas décadas y gira alrededor de una cosmovisión socio-económica, en la que tienen principal protagonismo los dueños de los distintos iconos de Jesús niño, que se denominan Fundadores Síndicos, conjuntamente con los antiguos priostes, a los que se denominan fundadores. Ellos son los que escogen a los priostes de la fiesta a realizarse, los cuales cuentan con colaboración directa de los guashayos, Jochantes y devotos, que en un acto de agradecimiento hacia quien les ha concedido sus favores, apoyan a la fiesta ya sea con especies o con la participación directa en las comparsas, en donde interpretan a personajes típicos del folclor andino, no faltan diablos, sacha runas, curiquingues, perros, payasos, etc. La Fiesta tiene su auge con la misa y los pases del Niño, que es el resultado de una preparación anual, ya que para que esta tenga éxito, se debe cumplir

con una estructura establecida en la memoria histórica de los devotos y entender toda la problemática social que gira alrededor de la imagen religiosa.

En el caso particular del "niño rey de reyes", la conmemoración religiosa más grande, la organización de la fiesta es patrimonio de los fundadores y jochantes se inicia el año anterior, con la nominación de los priostes, los jochantes y los guashayos. La fiesta intensifica las relaciones de amistad entre familiares y vecinos; la misión de las jochas rebasa la naturaleza de un aporte en honor a la fe y se reviene cuando el beneficiario del jochante lo requiere ya sea para el priostasgo, construir una vivienda ó para compromisos sociales como un matrimonio u otros. La relación entre todos estos elementos sociales es muy fraterna y adquiere compromisos formales.

Dentro de la cultura popular ecuatoriana, el pase del niño del rey de reyes, debe ser entendido en su verdadera dimensión ya que los diferentes jochantes se esfuerzan porque las jochas en danzas, carros alegóricos, bandas de pueblo y más elementos propios del Pase del Niño sean de primer orden, razón por la cual este pase cuenta con la participación artística de grupos de danza del país y de países del área Andina, grupos profesionales que son contratados por los jochantes y grupos populares que se forman con devotos que montan danzas y coreografías exclusivamente para la fiesta, los segundos tienen fundamental importancia ya que alrededor de los elementos paganos del pase del niño se establecen vínculos de comunicación con la divinidad. La danza como concepción religiosa fue fundamental en las culturas prehispánicas, en la

actualidad aunque esta cosmovisión ha perdido vigencia aun late en el imaginario colectivo.

Los pases del niño que se realizan durante los meses de diciembre y enero, rompen la indiferencia de la ciudad de Riobamba, la misma que se adorna en secreto, fluye en espacios de vida y sueño posibles, el tráfico es detenido y sus habitantes como los turistas tienen la imagen de que el tiempo se rompe, la danza nos incita a sumarnos a los ritmos festivos, la música se esparce por parques, plazas y por un momento la alegría es el denominador común de todos, creyentes y no creyentes, devotos y curiosos (FIG.101, 102, 103).



FIG.101 Feligreses con niño rey de reyes
Fuente: Internet



FIG.102 Pase rey de reyes
Fuente: María Augusta Valencia



FIG.103 Prioste con niño
Fuente: María Augusta Valencia

Los pases del niño en Riobamba son acompañados por diversas comparsas de la región andina y personajes que nunca faltan por tradición.

Sacha runa (FIG. 104, 105, 106, 107).



FIG.104 Sacha Runa I
Fuente: Diego Vélez



FIG.105 Sacha Runa II
Fuente Diego Vélez



FIG.106 Sacha Runa III
Fuente: Diego Vélez



FIG.107 Sacha Runa IV
Fuente: Diego Vélez

Payasos (FIG.108, 109, 110, 111, 112, 113, 114).



FIG.108 Payaso I
Fuente: Diego Vélez



FIG.109 Payaso II
Fuente: Diego Vélez



FIG.110 Payaso III
Fuente: Diego Vélez



FIG.111 Payaso IV
Fuente: Diego Vélez



FIG.112 Payaso V
Fuente: Diego Vélez



FIG.113 Payaso VI
Fuente: Diego Vélez



FIG.114 VII
Fuente: Diego Vélez

Perros (FIG.115, 116, 117).



FIG.115 Perro I
Fuente: Diego Vélez



FIG.116 Perro II
Fuente: Diego Vélez



FIG.117 Perro III
Fuente: Diego Vélez

Vaca loca (FIG.118).



FIG.118 Vaca loca
Fuente: Diego Vélez

Monos (FIG.119, 120, 121).



FIG.119 Mono I
Fuente: Diego Vélez



FIG.120 Mono II
Fuente: Diego Vélez



FIG.121 Mono III
Fuente: Diego Vélez

Curiquingues (FIG.122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129).



FIG.122 Curiquingue I
Fuente: Diego Vélez



FIG.123 Curiquingue II
Fuente: Diego Vélez



FIG.124 Curiquingue III
Fuente: Diego Vélez



FIG.125 Curiquingue IV
Fuente: Diego Vélez



FIG.126 Curiquingue V
Fuente: Diego Vélez



FIG.127 Curiquingue VI
Fuente: Diego Vélez



FIG.128 Curiquingue VII
Fuente: Diego Vélez



FIG.129 Curiquingue VIII
Fuente: Diego Vélez

Diablos (FIG.130, 131, 132, 133, 134, 135, 136).



FIG.130 Diablo I
Fuente: Diego Vélez



FIG.131 Diablo II
Fuente: Diego Vélez



FIG.132 Diablo III
Fuente: Diego Vélez



FIG.133 Diablo IV
Fuente: Diego Vélez



FIG.134 Diablo V
Fuente: Diego Vélez



FIG.135 Diablos VI
Fuente: Diego Vélez



FIG.136 Diablos VII
Fuente: Diego Vélez

Diablo huma (FIG.137, 138, 139, 140).



FIG.137 Diablo Huma I
Fuente: Diego Vélez



FIG.138 Diablo Huma II
Fuente: Diego Vélez



FIG.139 Diablo Huma III
Fuente: Diego Vélez



FIG.140 Diablo Huma IV
Fuente: Diego Vélez

Danza de la capitania (FIG.141, 142, 143, 144).



FIG.141 Danza de la Capitania I
Fuente: Diego Vélez



FIG.142 Danza de la Capitania II
Fuente: Diego Vélez



FIG.143 Danza de la Capitania III
Fuente: Diego Vélez



FIG.144 Danza de la Capitania IV
Fuente: Diego Vélez

Danzantes (FIG.145, 146, 147, 148, 149).



FIG.145 Danzante I
Fuente: Diego Vélez



FIG.146 Danzante II
Fuente: Diego Vélez



FIG.147 Danzante III
Fuente: Diego Vélez



FIG.148 Danzantes IV
Fuente: Diego Vélez



FIG.149 Danzantes V
Fuente: Diego Vélez

Diferentes danzas (FIG.150, 151, 152, 153, 154, 155).



FIG.150 Danza I
Fuente: Diego Vélez



FIG.151 Danza II
Fuente: Diego Vélez



FIG.152 Danza III
Fuente: Diego Vélez



FIG.153 Danza IV
Fuente: Diego Vélez



FIG.154 Danza V
Fuente: Diego Vélez



FIG.155 Danza VI
Fuente: Diego Vélez

1.4.4 Ambato, Guaranda y Riobamba

1.4.4.1 Semana santa

En Ambato, Guaranda y Riobamba se realiza la vía crucis y la visita a las siete iglesias.

La Semana Santa es una de las fiestas centrales del calendario litúrgico cristiano. Inicia con el Domingo de Ramos y concluye con el domingo de Pascua o Resurrección.

Durante estas festividades, las andas y los penitentes se convierten en el centro de atención de los observadores. Sobre las andas van las imágenes religiosas, generalmente de tamaño real, vestidas en sus mejores galas y rodeadas de mucha pompa. Velas prendidas y flores crean una escenografía realista y tridimensional.

Los penitentes, cucuruchos y encapuchados son parte del cortejo, personificando el arrepentimiento y dolor de los pecadores terrenales y recordándonos así la razón de la muerte de Cristo.

La celebración inicia con la entrada de Jesús a Jerusalén. Mientras en su burro cabalga sobre un camino tapizado de tallos y flores, los vecinos regocijados lo reciben con ramas de palmeras. Con sus hojas se entretajan canastos, flores, mariposas, o lo que se le ocurre al tejedor. Hay que resaltar las campañas realizadas en estos últimos años para evitar la destrucción de la fauna que habita en estas palmas que son los llamados loros orejiamarillo y los loros cachetidorado, tratando así de evitar la utilización de esta planta y dando alternativas de utilizar otros tipos de plantas para este ritual de Domingo de Ramos como por ejemplo las hojas de maíz o simplemente con plantas ornamentales.

El Martes Santo, en Riobamba, inicia la procesión desde la Iglesia de La Concepción, recorre las más importantes avenidas de la ciudad y retorna al mismo Templo, en donde los feligreses participan de las ceremonias religiosas correspondientes.

Cada "paso" de procesión va acompañada de los cucuruchos: hombres con capas blancas, negras, moradas, cubiertos las caras con grandes capuchas, llevan en sus manos guantes blancos y grandes cirios encendidos. Las Almas Santas son parte indispensable de las procesiones de jueves y Viernes Santo. Consisten en altas estructuras de carrizo blancas y negras, requiriéndose de varias personas con

cabestros y sogas para mantenerlas en pie. Fieles representan a los soldados romanos, las tres Marías, los cucuruchos y los penitentes, junto con las imágenes religiosas. También el jueves santo se conmemora la última cena.

El viernes santo en horas de la mañana en la ciudad de Ambato se realiza la procesión por la muerte de Jesús, en este acto también participan miles de fieles de la ciudad.

El Sábado Santo o de Gloria, los fieles acuden a las iglesias para, mediante plegarias purificar sus culpas y “acompañar” a Jesús crucificado. El domingo los católicos celebran el triunfo de Jesús sobre la muerte y su paso a la gloria celestial y la salvación de los hombres.

Procesión en Ambato (viernes santo) (FIG. 156, 157, 158, 159)



FIG.156 Procesión Ambato I
Fuente: Internet



FIG.157 Procesión Ambato II
Fuente: Diego Vélez



FIG.158 Procesión Ambato III
Fuente Internet



FIG.159 Procesión Ambato IV
Fuente: Internet

Procesión en Guaranda (viernes santo)

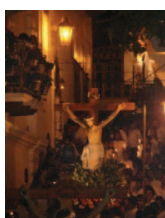


FIG.160 Procesión Guaranda I
Fuente: Internet



FIG.161Procesión Guaranda I
Fuente: Internet



FIG.162 Procesión Guaranda I
Fuente: Internet



FIG.163 Procesión Guaranda I
Fuente: Diego Vélez

Procesión en Riobamba (Martes Santo)



FIG.164 Procesión en Riobamba I
Fuente: Diego Vélez



FIG.165 Procesión en Riobamba II
Fuente: Diego Vélez



FIG.166 Procesión en Riobamba III
Fuente: Diego Vélez



FIG.167 Procesión en Riobamba IV
Fuente: Diego Vélez



FIG.168 Procesión en Riobamba V
Fuente: Diego Vélez



FIG.169 Procesión en Riobamba VI
Fuente: Diego Vélez



FIG.170 Procesión en Riobamba VII
Fuente: Diego Vélez



FIG.171 Procesión en Riobamba VIII
Fuente: Diego Vélez



FIG.172 Procesión en Riobamba IX
Fuente: Diego Vélez



FIG.173 Procesión en Riobamba X
Fuente: Diego Vélez

CAPÍTULO II

DISEÑO GRÁFICO

2.1 TEORÍA DEL DISEÑO

2.1.1 Formas básicas

2.1.1.1 Punto

Es la unidad mínima de información visual, y está caracterizado por su forma por su tamaño, por su color y por la ubicación que tenga dentro de la composición gráfica.



FIG.174 Puntos

2.1.1.2 Línea

Es el elemento básico de todo grafismo y uno de los más usados, teniendo tanta importancia en un grafismo como la letra en un texto. Representa la forma de expresión más sencilla y pura, pero también la más dinámica y variada.



FIG.175 Línea curva



FIG.176 Línea recta



FIG.177 Letra de texto

2.1.1.3 Plano

Es un espacio geométrico que sólo posee dos dimensiones, y contiene infinitos puntos y rectas.



FIG.178 Planos

2.1.1.4 Volumen

Medida del espacio ocupado por un cuerpo. El volumen de los cuerpos es el resultado de sus tres dimensiones: ancho, alto y profundidad.



FIG.179 Volúmenes

2.1.2 Leyes compositivas

2.1.2.1 Ley fondo y forma

El fondo es más grande y este contiene a la forma.

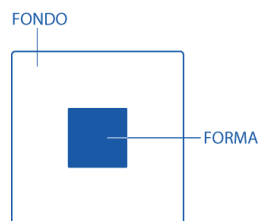


FIG.180 Forma y fondo

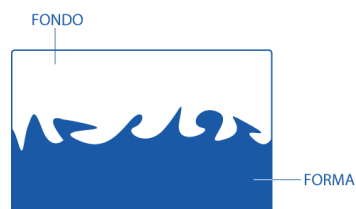


FIG.181 Fondo y forma

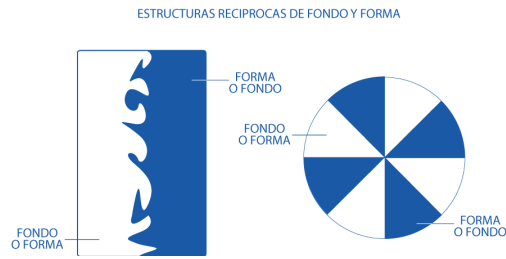


FIG.182 Estructuras reciprocas de fondo y forma

2.1.2.2 Ley de la adyacencia o principio de la menor distancia

Es la manera de unir los elementos.

2.1.2.2.1 Posibilidades para la adyacencia:

2.1.2.2.1.1 Figuras que se tocan

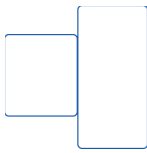


FIG.183 Lado con lado

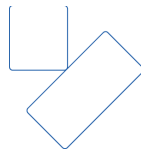


FIG.184 Vértice con lado

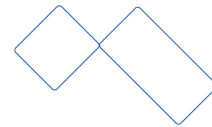


FIG.185 Vértice con vértice

2.1.2.2.1.2 Figuras que se superponen



FIG.186 Superposición parcialmente



FIG.187 Superposición totalmente

2.1.2.2.1.3 Figuras que se interconectan



FIG.188 Interpenetración



FIG.189 Encadenamiento

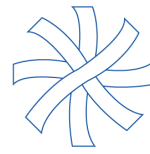


FIG.190 Entrelazamiento

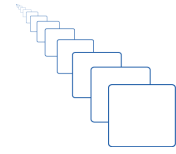


FIG.191 Sensación de profundidad

2.1.2.3 Ley de la semejanza

2.1.2.3.1 Factores formales

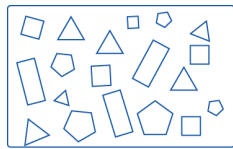


FIG.192 Por la figura

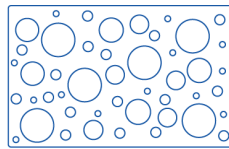


FIG.193 Por la diferencia de tamaño

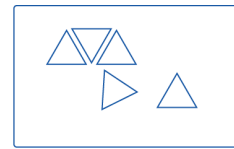


FIG.194 Por la posición

2.1.2.3.2 Factores tonales



FIG.195 Cromáticos



FIG.196 Acromáticos



FIG.197 Colores cálidos



FIG.198 Colores fríos



FIG.199 Saturación o brillo



FIG.200 Valor o luminosidad



FIG.201 Matiz o tono

2.1.2.3.3 Textura visual

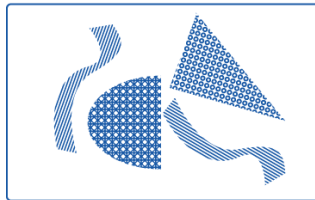


FIG.202 Textura visual

Aquellas texturas impresas que se parecen a la realidad, como la arena, las piedras, rocas. Entre esta clase de textura, pueden surgir texturas que realmente existen y otras que son irreales.

2.1.2.4 Ley del cierre

Capacidad del ser humano de completar lo incompleto.



FIG.203 Ley del cierre

Para que esto exista de una manera correcta se debe tomar en cuenta:

El Desarrollo de las tensiones, manejo de énfasis de la línea, manejo de la dirección.

2.1.2.5 Ley de la buena curva

Esta ley fue introducida en diseño a través del principio de la “Gestalt” que significa sentir total o simpatía.

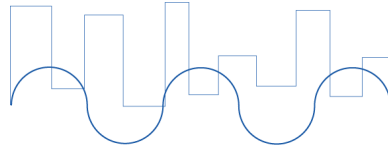


FIG.204 Ley de la buena curva

2.1.2.6 Ley de la experiencia

En la ley del cierre hay símbolos que se los reconocen por la experiencia, en la actualidad encontramos muchos símbolos.



FIG.205 Ley de la experiencia

Tenemos 3 Variantes:

Representación: Es el presentar figuras que mediante la experiencia sean reconocidas.

Simbolismo: Los símbolos más típicos y universales como las señales de tránsito, la cruz, también colores como el negro, blanco y existen también símbolos transnacionales como la estrella de Texaco la concha de Shell.

Asociación: Nos sirve para asociar los símbolos que no son bien reconocidos pero que se las puede identificar por nuestro conocimiento o experiencia.

2.1.3 Categorías compositivas

2.1.3.1 Color

El Color es el carácter percibido de una superficie de acuerdo con la longitud de onda o la luz reflejada desde esta. El Color posee tres dimensiones: saturación, valor y matiz.

Saturación

Se refiere al grado de pureza de un color y se mide con relación al gris. Los colores muy saturados poseen mayor grado de pureza y se presentan con más intensidad luminosa en relación con su valor. Los colores con menor saturación se muestran más agrisados, con mayor cantidad de impurezas y con menor intensidad luminosa.



FIG.206 Saturación

Valor

Indica las luminancias de un color; es decir, el grado de claridad u oscuridad que posee como cualidad intrínseca. Dentro del círculo cromático, el amarillo es el color de mayor luminancia y el violeta el de menor.

Independientemente de los valores propios de los colores, éstos se pueden alterar mediante la adición de blanco que lleva el color a claves o valores de luminancia más altos, o de negro que los disminuye.



FIG.207 Valor

Matiz

Es el estado puro del color, sin el blanco o negro agregados, y es un atributo asociado con la longitud de onda dominante en la mezcla de las ondas luminosas. El Matiz se define como un atributo de color que nos permite distinguir el rojo del azul, y se

refiere al recorrido que hace un tono hacia uno u otro lado del círculo cromático, por lo que el verde amarillento y el verde azulado serán matices diferentes del verde.



FIG.208 Matiz

2.1.3.2 Proporción

La proporción es la relación que tiene las partes entre sí y estas con una unidad mayor.

2.1.3.2.1 Proporción Grecia

Se toma a la proporción del hombre mayor a la real es decir de 8 a 10 cabezas para esculpir un hombre.

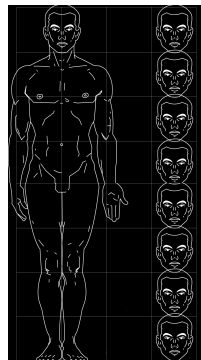


FIG.209 Proporción Grecia

2.1.3.2.2 Proporción andina o la proporción sagrada

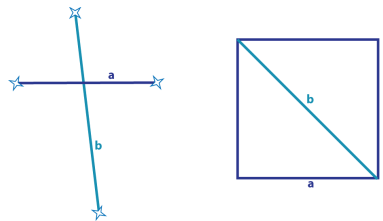


FIG.210 Proporción andina o sagrada

La constelación de la cruz del sur, formada por cuatro estrellas: Alfa, Beta, Gamma y Delta en el firmamento, entre el 2 y el 3 de mayo a las 12 de la noche, se encuentran

dispuestas de tal forma que sus extremos están casi orientados hacia los cuatro puntos cardinales en su culminación superior.

La conformación de las cuatro estrellas que dan vida a la cruz del sur, curiosamente, encierra en sí misma una proporcionalidad sorprendente; la longitud del brazo menor formado por Beta y Delta, así como el segmento originado por Alfa y Gama que es el brazo menor, se hallan en la misma relación que uno de los lados de un cuadrado cualquiera y su correspondiente diagonal.

Este hecho entonces, hace que el hombre andino teniendo como herramienta de Investigación a la observación paciente y metódica, necesaria para sobrevivir primero; vivir después encontró contestación a sus preguntas: Una fuente geométrica para llenarse del conocimiento y un motivo para entender el Gran Ordenador que solamente se le mostraba a través de "Lo Ordenado" que para ellos tuvo un nombre que hoy a pesar de las investigaciones realizadas; se ignora. En su esfuerzo de imaginación por aprehender "Lo Ordenado", inventó espejos de agua para capturar la imagen de las estrellas y reproducirlas en piedra con respectiva forma Cruciforme y su correspondiente proporción. Entonces su oficio de Observar lo guió pronto a encontrar la relación entre los brazos de la Cruz del Sur: si el lado de un cuadrado era el brazo menor, el mayor salía siendo la diagonal exacta. Así halló el cuadrado y su diagonal; la proporción sagrada, la proporción Andina, que también es el origen de la Cruz Cuadrada: la Chakana y la bandera Inca: la wiphala.



FIG.211 Chakana

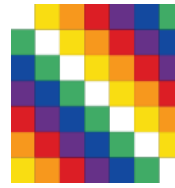


FIG.212 Bandera Inca, Wiphala

2.1.3.2.3 Proporción armónica

En geometría armónica, la proporcionalidad de espacio se determina por el proceso formativo de una figura inscrita en un círculo y en cuadrado o en un rectángulo y puede ser la equipartición binaria.

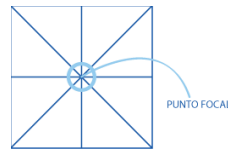


FIG.213 Proporción armónica

2.1.3.2.3 Proporción estática

Es la equipartición de un cuadrado un rectángulo o un círculo en formas repetidas dando lugar a la cuadrícula o red de repetición.

2.1.3.2.3.1 Trama armónica binaria

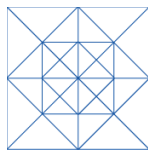


FIG.214 Trama armónica binaria

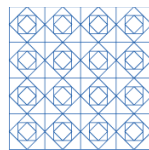


FIG.215 Red de repetición

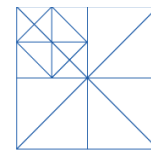


FIG.216 División de un módulo a través de diagonales

2.1.3.2.3.2 Trama proporción terciaria

En esta se marcan los focos de atención y a partir de este módulo se puede sacar varias figuras.

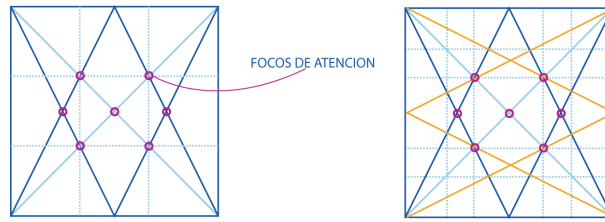


FIG.217 Trama proporción terciaria

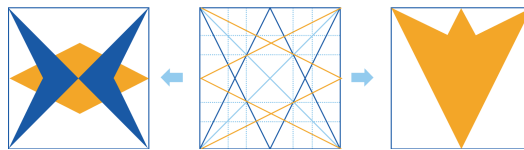


FIG.218 Ejemplo de proporción terciaria

2.1.3.2.3.3 Módulo

Es la unidad espacial o el elemento síquico que se repite o transforma en el proceso de diseño relacionando forma, color, secuencias rítmicas y simetría.

Factores Espaciales del Módulo:

Funcional: Determinado por la estructura bidimensional y tridimensional del objeto sobre el que se desarrolla el diseño.

Distributivo: Hace relación a la ubicación de los módulos que puede ser:

- a) Bandas de línea recta
- b) Redes cruzadas o diagonales
- c) Concéntricas o excéntricas

Posicional: Determina la posición y puede ser:

- a) En forma repetida
- b) De manera reflejada
- c) De manera invertida

2.1.3.2.4 Proporción dinámica

Es el trazado de partes proporcionales entre sí pero de medidas distintas relacionadas por una misma razón armónica lo cual constituye el término unificador del arte del diseño llamado así el “rectángulo sección de oro”.

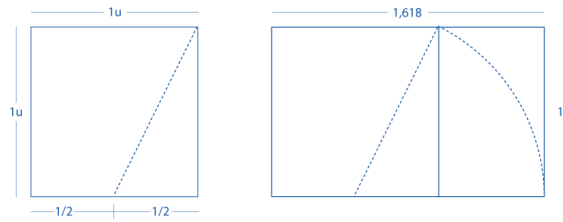


FIG.219 Proporción dinámica 1

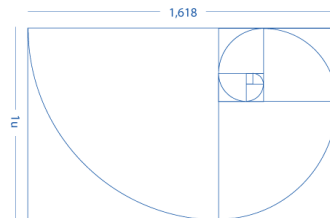


FIG.220 Proporción dinámica 2

2.1.3.3 Tamaño

El tamaño tiene mucha relación con la escala y la proporción. El tamaño puede variar dependiendo del objeto como puede ser: largo y ancho para objetos bidimensionales y largo altura y profundidad para objetos tridimensionales.

2.1.3.4 Escala

La escala es la relación entre la longitud de un objeto y su homónimo en una representación de sí mismo.

2.1.3.5 Simetría

Es la correspondencia de posición formal y dimensiones de las partes de un cuerpo y figura a un lado y otro de un eje. Ejemplo: casi todos los muebles son simétricos, la ropa, la simetría vertical está en las letras AHIMOTWXY.

2.1.3.5.1 Clasificación de la simetría

2.1.3.5.1.1 Simetría especular

Se repite la cantidad de idéntico.

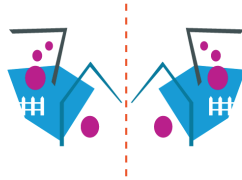


FIG.221 Simetría especular

2.1.3.5.1.2 Simetría natural

Que crear similitudes a ambos lados de un eje de simetría. Lo que se aprecia no es la igualdad sino mas bien la similitud.



FIG.222 Simetría natural

2.1.3.6 Ritmo

Es la periodicidad que repite una secuencia primera a la que llamamos módulo rítmico que se desarrolla dentro de los límites y las características de un canon.

2.1.3.6.1 Clasificación del ritmo

2.1.3.6.1.1 Ritmo lineal

Se acepta todas las combinaciones posibles de líneas. Ejemplo:



FIG.223 Ritmo lineal

2.1.3.6.1.2 Ritmo formal

Es aquel que se busca las semejanzas y esta dado fundamentalmente por formas en el espacio o en el plano. Ejemplo:



FIG.224 Ritmo formal

2.1.3.6.1.3 Ritmo cromático

Recurre al grado de saturación y valor de los tonos y a la facultad que los distingue fríos y cálidos.



FIG.225 Ritmo cromático

2.1.3.6.1.4 Ritmo simultáneo

Mediante la aparición de dos módulos

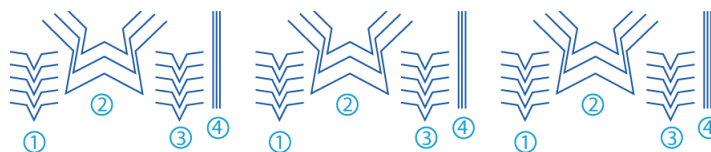


FIG.226 Ritmo simultáneo

2.1.3.6.1.5 Ritmos opuestos

Se oponen en su dirección

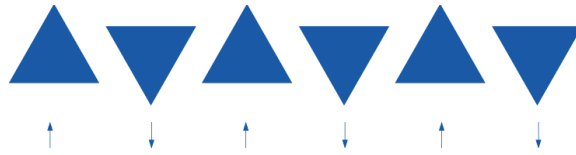


FIG.227 Ritmos opuestos

2.1.3.6.1.6 Ritmo continuo



FIG.228 Ritmo continuo

2.1.3.6.1.7 Ritmo discontinuo



FIG.229 Ritmo discontinuo

2.1.3.7 Dirección

Existen cuatro direcciones principales y en relación a estas se tiende a buscar un carácter de tranquilidad o reposo. Las ideas del hombre acerca de la dirección se refieren a las direcciones visuales principales y que exhiben también una tendencia a percibir nada más que esas direcciones.

2.1.3.8 Equilibrio

Es una cuestión de percepción y depende de:

- Compensación de fuerzas que actúan en un plano.

- El estado de distribución de las partes por el cual el todo llega una situación de reposo.
- Al contrario de referirse por un visual el equilibrio puede referirse a un punto de atención.
- Los elementos deben ser distribuidos alrededor del centro visual según sus pesos mutuos (FIG.230).

No pueden expresarse reglamentaciones más precisas para el equilibrio.

Podemos manifestar que el equilibrio visual puede medirse a través de la mente humana es decir la apreciación introspectiva de la percepción visual (FIG.231, 232, 233,234).



FIG.230 Centro Visual



FIG.231 Mas peso I



FIG.232 Menos peso I



FIG.233 Mas peso II



FIG.234 Menos peso II

2.1.3.9 Movimiento

Es la estancia de la vida tiene como características fundamentales el tiempo y el cambio.



FIG.235 Movimiento

2.1.3.9.1 Dimensiones del movimiento

2.1.3.9.1.1 La dirección

Puede ser continua en una dirección o implicar cambio en esta dirección.

El cambio puede ser regular o de posición.

2.1.3.9.1.2 La velocidad

La velocidad puede ser constante o puede cambiar en progresión regular o abruptamente estos cambios pueden ser organizados en ritmos más amplios.

Clases de velocidad: Podemos tener un movimiento continuo en una dirección dada, lineal o giratoria, periódico como el balance de un péndulo.

2.1.3.10 Textura

El sentido del tacto las sensaciones y percepciones recibidas por el tacto pueden dividirse aproximadamente en sensaciones superficiales y sensaciones de volumen y forma.

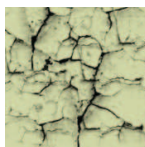


FIG.236 Textura

2.1.4 El Color y su simbología

El color es una parte del espectro lumínico, y, al fin, es energía vibratoria.

Y esta energía afecta de diferente forma al ser humano, dependiendo de su longitud de onda (del color en concreto) produciendo diferentes sensaciones de las que normalmente no somos conscientes.

Pero la gente que trabaja en agencias de marketing y publicidad, los asesores de imagen de empresa, los diseñadores gráficos, industriales y de moda, etc., son bien conscientes de ello, y utilizan los colores para asociarlos coherentemente al tipo de producto que quieren hacer llegar.

Y la cosa, como no podría ser de otra forma, funciona. Desde hace años se han hecho todo tipo de pruebas para analizar las sensaciones que sugieren los colores y hay bastante bibliografía al respecto.

2.1.4.1 Significado de los colores

BLANCO	
--------	--

El blanco se asocia a la luz, la bondad, la inocencia, la pureza y la virginidad. Se le considera el color de la perfección.

El blanco significa seguridad, pureza y limpieza. A diferencia del negro, el blanco por lo general tiene una connotación positiva. Puede representar un inicio afortunado.

En publicidad, al blanco se le asocia con la frescura y la limpieza porque es el color de nieve. En la promoción de productos de alta tecnología, el blanco puede utilizarse para comunicar simplicidad.

Es un color apropiado para organizaciones caritativas. Por asociación indirecta, a los ángeles se les suele representar como imágenes vestidas con ropas blancas.

El blanco se le asocia con hospitales, médicos y esterilidad. Puede usarse por tanto para sugerir para anunciar productos médicos o que estén directamente relacionados con la salud.

AMARILLO	
----------	--

El amarillo simboliza la luz del sol. Representa la alegría, la felicidad, la inteligencia y la energía.

El amarillo sugiere el efecto de entrar en calor, provoca alegría, estimula la actividad mental y genera energía muscular. Con frecuencia se le asocia a la comida.

El amarillo puro y brillante es un reclamo de atención, por lo que es frecuente que los taxis sean de este color en algunas ciudades. En exceso, puede tener un efecto perturbador, inquietante. Es conocido que los bebés lloran más en habitaciones amarillas.

Cuando se sitúan varios colores en contraposición al negro, el amarillo es en el que primero se fija la atención. Por eso, la combinación amarillo y negro es usada para resaltar avisos o reclamos de atención.

Es muy adecuado para promocionar productos para los niños y para el ocio.

NARANJA	
---------	--

El naranja combina la energía del rojo con la felicidad del amarillo. Se le asocia a la alegría, el sol brillante y el trópico.

Representa el entusiasmo, la felicidad, la atracción, la creatividad, la determinación, el éxito, el ánimo y el estímulo.

Es un color muy caliente, por lo que produce sensación de calor. Sin embargo, el naranja no es un color agresivo como el rojo.

La visión del color naranja produce la sensación de mayor aporte de oxígeno al cerebro, produciendo un efecto vigorizante y de estimulación de la actividad mental.

Es un color que encaja muy bien con la gente joven, por lo que es muy recomendable para comunicar con ellos.

Color cítrico, se asocia a la alimentación sana y al estímulo del apetito. Es muy adecuado para promocionar productos alimenticios y juguetes.

El color naranja tiene una visibilidad muy alta, por lo que es muy útil para captar atención.

El naranja oscuro puede sugerir engaño y desconfianza.



El color rojo es el del fuego y el de la sangre, por lo que se le asocia al peligro, la guerra, la energía, la fortaleza, la determinación, así como a la pasión, al deseo y al amor.

Es un color muy intenso a nivel emocional. Mejora el metabolismo humano, aumenta el ritmo respiratorio y eleva la presión sanguínea.

Tiene una visibilidad muy alta, por lo que se suele utilizar en avisos importantes, prohibiciones y llamadas de precaución.

Trae el texto o las imágenes con este color a primer plano resaltándolas sobre el resto de colores.

En publicidad se utiliza el rojo para provocar sentimientos eróticos. Símbolos como labios o uñas rojos, zapatos, vestidos, etc., son arquetipos en la comunicación visual sugerente.

Como está muy relacionado con la energía, es muy adecuado para anunciar coches, motos, bebidas energéticas, juegos, deportes y actividades de riesgo.



El púrpura aporta la estabilidad del azul y la energía del rojo.

Se asocia a la realeza y simboliza poder, nobleza, lujo y ambición. Sugiere riqueza y extravagancia.

El color púrpura también está asociado con la sabiduría, la creatividad, la independencia, la dignidad.

Hay encuestas que indican que es el color preferido del 75% de los niños antes de la adolescencia. El púrpura representa la magia y el misterio.

Debido a que es un color muy poco frecuente en la naturaleza, hay quien opina que es un color artificial.

El púrpura brillante es un color ideal para diseños dirigidos a la mujer. También es muy adecuado para promocionar artículos dirigidos a los niños.

El púrpura claro produce sentimientos nostálgicos y románticos.

El púrpura oscuro evoca melancolía y tristeza. Puede producir sensación de frustración.



El azul es el color del cielo y del mar, por lo que se suele asociar con la estabilidad y la profundidad.

Representa la lealtad, la confianza, la sabiduría, la inteligencia, la fe, la verdad y el cielo eterno.

Se le considera un color beneficioso tanto para el cuerpo como para la mente. Retarda el metabolismo y produce un efecto relajante. Es un color fuertemente ligado a la tranquilidad y la calma.

Es muy adecuado para presentar productos relacionados con la limpieza (personal, hogar o industrial), y todo aquello relacionado directamente con: el cielo (líneas aéreas, aeropuertos), el aire (acondicionadores paracaidismo), el mar (cruceros, vacaciones y deportes marítimos), el agua (agua mineral, parques acuáticos, balnearios)

Es adecuado para promocionar productos de alta tecnología o de alta precisión.

Al contrario de los colores emocionalmente calientes como rojo, naranja y amarillo, el azul es un color frío ligado a la inteligencia y la conciencia.



El verde es el color de la naturaleza por excelencia. Representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura.

Tiene una fuerte relación a nivel emocional con la seguridad. Por eso en contraposición al rojo (connotación de peligro), se utiliza en el sentido de "vía libre" en señalización.

El verde oscuro tiene también una correspondencia social con el dinero.

El color verde tiene un gran poder de curación. Es el color más relajante para el ojo humano y puede ayudar a mejorar la vista.

El verde sugiere estabilidad y resistencia.

Es recomendable utilizar el verde asociado a productos médicos o medicinas.

Por su asociación a la naturaleza es ideal para promocionar productos de jardinería, turismo rural, actividades al aire libre o productos ecológicos.

NEGRO



El negro representa el poder, la elegancia, la formalidad, la muerte y el misterio.

Es el color más enigmático y se asocia al miedo y a lo desconocido.

El negro representa también autoridad, fortaleza, intransigencia. También se asocia al prestigio y la seriedad.

Sin embargo, no es recomendable utilizarlo como fondo ya que disminuye la legibilidad.

Es conocido el efecto de hacer más delgado a las personas cuando visten ropa negra.

Por la misma razón puede ayudar a disminuir el efecto de abigarramiento de áreas de contenido, utilizado debidamente como fondo.

Es típico su uso en museos, galerías o colecciones de fotos on-line, debido a que hace resaltar mucho el resto de colores. Contrasta muy bien con colores brillantes.

Combinado con colores vivos y poderosos como el naranja o el rojo, produce un efecto agresivo y vigoroso.

2.1.4.2 Psicología del color

Tabla I. Psicología del color: calidez, tibieza


SENSACIÓN	COLORES	MUESTRA
Calidez, tibieza	Colores tibios asociados al fuego: marrón, rojo, naranja, amarillo	

Tabla II. Psicología del color: fascinación, emoción


SENSACIÓN	COLORES	MUESTRA
Fascinación, emoción	El amarillo dorado deja una sensación perdurable, brillante, fuerte.	

Tabla III. Psicología del color: sorpresa


SENSACIÓN	COLORES	MUESTRA
Sorpresa	El granate, sorprende por poco usado.	

Tabla IV. Psicología del color: feminidad

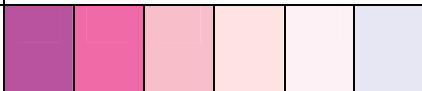
SENSACIÓN	COLORES	MUESTRA
Feminidad	La variedad de tonos alrededor del rosa y lavanda	

Tabla V. Psicología del color: dramatismo

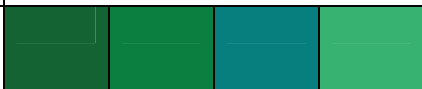
SENSACIÓN	COLORES	MUESTRA
Dramatismo	Verde oscuro, poderoso.	

Tabla VI. Psicología del color: naturalidad


SENSACIÓN	COLORES	MUESTRA
Naturalidad	Sutiles tonos de gris y verde	

Tabla VII. Psicología del color: masculinidad


SENSACIÓN	COLORES	MUESTRA
Masculinidad	Marrones, piel curtida y azules	

Tabla VIII. Psicología del color: juvenil


SENSACIÓN	COLORES	MUESTRA
Juvenil	Colores saturados, brillantes, extremos, con el máximo contraste.	

Tabla IX. Psicología del color: serenidad



SENSACIÓN	COLORES	MUESTRA
Serenidad	Sombras frescas, del violeta al verde	

Tabla X. Psicología del color: frescura

SENSACIÓN	COLORES	MUESTRA
Frescura	Tonos neutros de azul violeta y gris	

2.2 TIPOGRAFÍA

Definimos la tipografía como el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, las palabras.

La tipografía es el reflejo de una época. Por ello la evolución del diseño de las mismas responde a proyecciones tecnológicas y artísticas. El signo tipográfico se ha considerado como uno de los miembros más activos de los cambios culturales del hombre.

En los primeros signos de escritura, cada signo nos expresa una idea, un concepto o una cosa; estos signos se combinan entre sí para comunicar ideas más complejas. Estos sistemas de escritura son los pictogramáticos (FIG.237), jeroglíficos (FIG.238) e ideogramáticos (FIG.239).



FIG.327 Pictograma



FIG.238 Jeroglífico

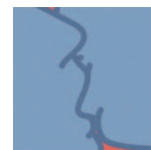


FIG.239 Ideograma

El campo tipográfico, abarca la realización de libros, periódicos, anuncios publicitarios, revistas, etc. Y cualquier otro documento impreso que se comunique con otros mediante palabras.

2.2.1 Tipos de letra y fuente

En el lenguaje común, los términos “tipo” y “fuente” se utilizan como sinónimos y, casi siempre, su uso indistinto carece de importancia. De hecho, es un fenómeno

prácticamente universal, y para la mayoría de personas incluidas los diseñadores tipográficos resulta muy difícil definir correctamente estos términos.

Sin embargo su significado es muy diferente el tipo de letra hace su diferencia al conjunto de caracteres que comparten un mismo diseño distintivo, mientras que la fuente es el medio físico utilizado para producir un tipo de letra bien sea un código informático con la descripción de un tipo de letra una película litográfica o un metal.

2.2.1.1 La fuente

La fuente es el medio físico utilizado para crear un tipo de letra, por ejemplo la máquina de escribir, un estarcido (regla de letras), las matrices de una imprenta (linotipo) o un código postscript.

2.2.1.2 El tipo de letra

Un tipo de letra es un conjunto de caracteres, letras, números, símbolos y signos de puntuación que comparten un diseño característico. A continuación se muestran algunos tipos de letras producidos por una máquina de escribir (FIG.240), un estarcido (regla de letras) (FIG.241), las matrices de una imprenta (linotipo) (FIG.242) o un código PostScript (FIG.243).



FIG.240 Máquina de escribir



FIG.241 Estarcido



FIG.242 Imprenta



FIG.243 Código postscript

2.2.2 Legibilidad y facilidad de lectura

A menudo estos dos conceptos se confunden. En el sentido estricto de la palabra, la legibilidad hace referencia a la capacidad para distinguir una letra de otra por sus propiedades físicas inherentes, tales como la altura, la forma de los caracteres, el contraste o el espesor de los tipos. Sin embargo, la facilidad de la lectura hace referencia a las características de un bloque de tipos o de un diseño que influyen sobre su comprensión.

La legibilidad es una dimensión que va mas allá de lo que dicen las letras y las palabras. Una cosa es legible en la medida en que es comprensible, pero ello no significa necesariamente que se pueda leer (por ejemplo, los grafiti ilegibles transmiten al publico la rabia de su autor).



FIG.244 Fuentes

Seguramente las fuentes ilustradas arriba no son las más legibles (FIG.244), pero en el contexto adecuado son capaces de informar al lector porque a demás del mensaje transmitido por las palabras, los caracteres también comunican un mensaje.

2.2.3 Construcción de texto

Se trata de la transmisión y recepción de una información (información= in – formar, introducir una forma).

Esta información para ser eficiente deberá tener la capacidad de pertenecer en determinada medida tanto al dominio de la imagen propósito como al de los materiales, sin ser ella ni lo uno ni lo otro por completo. Porque “todo” no es información transmisible, es la cosa misma.

Es necesario, por lo tanto, para construir la información, seleccionar ciertos aspectos – los más eminentes, los más determinantes, los más eficaces- en vistas a la acción constructiva que pretendemos llevar a cabo.

A este proceso selectivo según un punto de vista lo llamamos abstraer (abstraer = traer separado).

2.3 TÉCNICA DE IMPRESIÓN SERIGRÁFICAS

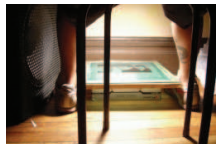


FIG.245 Serigrafía

2.3.1 Principios

Entre las técnicas de impresión, esta es la que tiene mayor número de aplicaciones.

Con la serigrafía se puede imprimir sobre cualquier tipo de soporte sea cual sea su tamaño, espesor, forma. Se puede imprimir manualmente (FIG. 246) o a máquina (FIG.

247) pasando por todos los sistemas intermedios. La serigrafía se imprime sobre el material a través del clise y no como en otras técnicas, por reporte de clise sobre el material.

Para hacerlo, se utiliza una pantalla compuesta de una tela natural, seda sintética, nylon, o malla metálica, tensada en un marco de madera o de metal, esta pantalla hay que clisarla por medio de un procedimiento manual, a través de una película recortada y puesta sobre la pantalla, o por medio de la utilización de la emulsión, de manera que las mallas de la seda estén en las zonas que no deben imprimirse y abiertas en las partes del dibujo que deban reproducirse bajo esta pantalla así clisada se pone el soporte que ha de recibir la impresión.

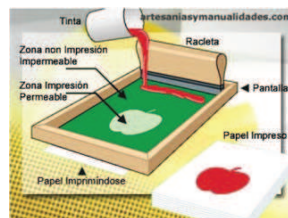


FIG.246 Serigrafía manual

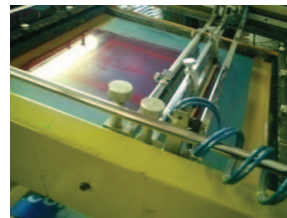


FIG.247 Máquina para serigrafía manual

La tinta colocada sobre la parte superior de la pantalla en el interior del marco, se presiona a través de las mallas abiertas de la pantalla ayudándose con la rasqueta o racle, lámina de caucho montada en madera, desplazándola sobre la superficie de la pantalla y así queda aplicada la tinta en el soporte.

Esta operación manual o mecánica se debe hacer tantas veces como soportes haya que imprimir y otras tantas como colores sean necesarias, previo secado de cada uno de los colores precedentes.

Las aplicaciones del procedimiento son ilimitadas, se puede aplicar con tintas mates, brillantes, fosforescentes, transparentes, y sobre cualquier soporte, de papel, cartón, metal, sobre toso tipos de plásticos, en vidrio, cerámica, madera, cuero, corcho; los soportes pueden ser de cualquier tamaño y forma (FIG. 248).



FIG.248 Ejemplos de soportes

Se puede imprimir tantos colores como se deseen, sobre coloreados, como negros, en soportes blancos o claros. Se puede imprimir en tri o cuatricromía.

2.3.2 Elementos básicos del equipo serigráfico

2.3.2.1 Pantalla

La pantalla es la base de la serigrafía ya que constituye el principio fundamental.

Está formada por una tela tejida especialmente para este uso tensada en un marco (FIG.249).



FIG.249 Pantalla

2.3.2.1.1 Mallas

Los tejidos son el elemento número uno en la serigrafía, el elemento creador del procedimiento, puesto que la impresión se hace a través de las mallas (FIG.250)de un tejido obturado, previa selección, por una película o un liquido solidificador en el cual se practican unos agujeros.

Las mallas obturadoras por la película no dejan pasar la tinta, que presionada a través del tejido, solo pasa por los orificios no tapados.

El tejido tensado en un marco es, bajo cualquier punto de vista un elemento primordial:

Porque condiciona en gran parte las características del trabajo impreso

Porque es factor determinante en la calidad del trabajo

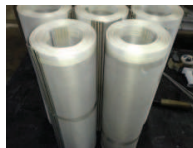


FIG.250 Mallas

Entre los diversos tejidos podemos enumerar los siguientes:

A. Seda natural:

Las gasas tejidas con seda de textura ancha

La seda tejida, tafetán, organza

B. Tejidos sintéticos:

Nylon

Terylene (dracón)

C. Tejidos metálicos:

Bronce

Acero y

Níquel

3.3.2.1.2 Marcos

La finalidad de esta especie de bastidores es sujetar y mantener rígida la seda como soporte para el estarcido.

Los marcos pueden ser de madera (FIG.251) o de metal (FIG.252) y deben ser protegidos de la corrosión.



FIG.251 Marco de madera



FIG.252 Marco de metal

2.3.2.1.3 Emulsión

Es una mezcla coloidal de un líquido o un sólido, con un líquido. Aunque es homogénea, su estabilidad es relativa. Generalmente se usa bicromato de amoníaco, este es un compuesto químico el cual sensibiliza la emulsión.

2.3.2.3.2 Soportes y tintas



FIG.253 Tinta

Están determinadas por su clase y material de imprimir. Existe en el mercado tintas adecuadas para imprimir en telas, tintas para plásticos, tintas para vidrio y cerámica, y para metales, etc., tienen todas unas consistencias extensas y su cohesión permite que

no se escurra o riegue dentro del tamiz. Las hay en todos los colores y de apariencia brillante o mate. Elegir la tinta es primordial, ya que debe tener cualidades que varían en función del trabajo a realizar.

2.3.2.3 Raqueta o racle

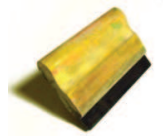


FIG.254 Racle

La rasqueta o racle completa los elementos que caracterizan a la serigrafía y es el accesorio esencial que permite a la tinta pasar de la parte superior de la malla a la inferior donde estará el material de impresión o nylon.

2.3.3 Proceso

2.3.3.1 Tensado

La tensión del tejido se hace a mano, con la pinza de tensión o bien con la ayuda de una maquina tenzadora, independiente del marco.



FIG.255 Tensado

2.3.3.2 Preparación de químicos

Como la mezcla es de dos componentes se los prepara por separado.



FIG.256 Químicos

2.3.3.2.1 Coloide

Acetato de polivinilo (cola blanca fuller 40/20) + agua destilada + pigmento + glicerina.

Cola blanca fuller 40/20	100%
Agua destilada	10%
Pigmento	3%
Glicerina	3%

2.3.3.2.2 Sensibilizador

Bicromato de amonio o potasio + agua destilada

Agua destilada	90%
Bicromato de amonio o potasio	10%

Los dos componentes de la emulsión por separado se pueden almacenar por un largo tiempo. Pero una vez mezclados, su tiempo de duración es de ocho días aproximadamente.

2.3.3.3 Emulsionado del tamiz

Este proceso se lo realiza un cuarto oscuro, bajo una luz roja o amarilla. El tamiz que va a recibir la emulsión debe ser de una finura adecuada, libre de polvo, grasa, residuos de tinta o emulsión anterior, con una rasqueta o pedazo de acrílico con filo semi redondeado aplicamos una capa de emulsión por el lado de la impresión (FIG. 257) luego una segunda mano por el lado de la rasqueta, igualamos hasta obtener una capa uniforme y secamos con un secador de pelo colocado el tamiz en forma horizontal, con el lado de impresión hacia arriba, si es necesario aplicamos una tercera capa y luego secamos.



FIG.257 Emulsión del tamiz

Una vez emulsionado y seco el tamiz se procede a insolar o quemar para obtener la matriz.

2.3.3.4 Insolado

Para revelar la malla emulsionada y seca colocamos el dibujo o la película sobre la mesa de luz, encima de esta colocamos la pantalla, luego colocamos la cartulina o una franela y algo de peso en toda el área del dibujo, encendemos la mesa de luz y dejamos el tiempo necesario de exposición (FIG.258), según el tipo de luz con que trabajemos.



FIG.258 Insolado

Posteriormente regamos agua sobre la pantalla, para destapar los lugares por donde debe pasar la tinta. Luego procedemos a secar el marco y está completamente revelado.

2.3.3.5 Impresión sobre soporte

Una vez lista la malla la colocamos sobre el soporte (FIG.259), y procedemos a esparcir la tinta con ayuda del racle o rasqueta en forma vertical uniformemente las veces que

sean necesarias hasta conseguir una buena impresión (FIG.260), y por último retiramos el marco y secamos la impresión final (FIG.261).



FIG.259 Impresión I

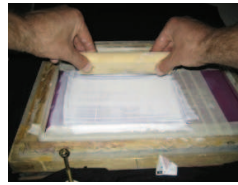


FIG.260 Impresión II



FIG.261 Impresión III

2.3.3.6 Reutilización de la pantalla

Es una ventaja de este sistema de impresión, que permite la utilización de la misma seda tensada en el marco en la confección de un nuevo clisé, para ello debe lavarse con agua y solventes adecuados y así la malla quedara lista para un nuevo trabajo (FIG.262, 263, 264).

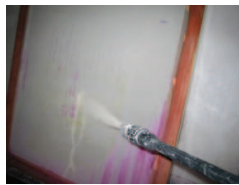


FIG.262 Reutilización pantalla I



FIG.263 Reutilización pantalla II



FIG.264 Reutilización pantalla III

2.3.5 Campos de aplicación de la serigrafía

2.3.5.1 Publicidad exterior

La serigrafía es utilizada en la confección de placas de calles, señales de tránsito, publicidad en outdoors, backlights, frontlights y banners. Sea en letras, áreas plenas o cuatricromías; sea para pocas o millares de piezas impresas.

2.3.5.2 Auto adhesivos

Pegantes en general para cualquier tipo de superficie, temporario o permanente, con la finalidad de decoración, instrucción o divulgación. Vinculación de marcas, sea en una pequeña etiqueta de una envase, hasta en la decoración de frotas de vehículos.

2.3.4.3 Mercado textil

En este mercado se utiliza la serigrafía en la impresión de banderas, camisetas, toallas de baño, toallas de mesa, sábanas y gorras. La impresión puede ser superficial, o en alto relieve, con finalidad visual.

2.3.4.4 Regalos

Su aplicación es tan amplia cuanto la creatividad permite. En este mercado se utiliza la serigrafía para impresión en reglas, llaveros, esféros, vasos, tazas, bandejas y hasta en globos inflables. De cualquier material, forma y tamaño.

2.3.4.5 Envases

Importante mercado debido a su amplitud de aplicaciones. Al observar las letras pequeñas de una ampolla de medicación inyectable, nos damos cuenta del nivel de detalles que es posible conseguir en serigrafía. También se puede imprimir frascos de perfume, desodorantes, shampoos, cajas de cartón, paletas y cajas de madera, bolsas plásticas y de cartón, etc.

2.3.4.6 Mercado gráfico

En este mercado, la serigrafía complementa la impresión por offset, pudiendo proveer resultados de mejor calidad, con colores más vivos y permanentes, mayor depósito de tinta y consecuente alto relieve, mayor flexibilidad cuanto a cantidad, tipo de sustrato y tinta o material a imprimir. Tenemos la reproducción de obras de arte, impresión de literaturas, folletos, tarjetas de crédito, discos compactos/CDs, alto relieve en invitaciones de bodas, tarjetas de visita, papelería de las empresas e impresos en general.

2.3.4.7 Industria cerámica

Una aplicación que puede ser considerada como una obra de arte, frente a la belleza del trabajo final. Pisos, azulejos y baldosas pueden ser impresos directamente, con telas más abiertas o más cerradas, para resultar en depósitos distintos, con finalidad decorativa o funcional (pisos anti resbalantes). Por su vez, porcelanas, como platos, tazas y teteras pueden ser decoradas de una manera indirecta a través de calcos.

2.3.4.8 Decoración en general

El buen gusto y la creatividad también hacen que este rumbo tenga aplicaciones infinitas. Podemos tener impresiones sobre hierro, vidrio, plástico y papel, en diversos tamaños, formatos y colores. En este rumbo son impresos electrodomésticos, paneles, divisorias y botes entre tantas otras posibilidades.

El mundo de las impresiones serigráficas es rico en posibilidades y siempre están apareciendo aplicaciones nuevas. Permite altísima definición y resolución – perfección en detalles extremadamente finos. Esto es la serigrafía: flexibilidad con calidad.

Una técnica sencilla para crear visuales diferenciados y productos funcionales. Mas para obtener suceso, es preciso conocer bien el proceso, definir y controlar los parámetros durante la preparación de las matrices e impresión.

2.4 ESTILO QUE SUSTENTA LAS PROPUESTAS DE DISEÑO

En el mercado actual se encuentra el diseño andino en todas las artesanías o artículos promocionales basados en un mismo esquema de forma y color, es por esto que se ha aplicado un estilo diferente como es el pop art para romper dicho esquema mediante una visualización de colores diferentes en los diseños de símbolos culturales representativos de Ambato, Guaranda y Riobamba.

2.4.1 Pop Art

Pop Art es la abreviatura de popular art, es decir, el arte popular, fue un movimiento artístico surgido en el Reino Unido. Tiene su origen en el Instituto de Arte Contemporáneo de Londres a principios de la década de 1950, en la que la nueva visión de Hamilton o Paolozzi acerca las bellas artes a las artes populares y gráficas. Lawrence Alloway, crítico británico, dio el nombre de Pop Art en 1954 para denominar

el arte popular que estaba creando la publicidad, los carteles y revistas y el diseño industrial.

Un collage de Richard Hamilton titulado ¿Qué es lo que hace que los hogares de hoy sean tan diferentes, tan llamativos?, es considerada la primera obra pop. El movimiento artístico pronto saltó de Londres a Nueva York donde rápidamente es absorbido y dinamizado, creando un estilo único de arte popular. El arte pop será la manifestación plástica de la cultura del consumo, de la tecnología, de la democracia y de la sociedad del bienestar, donde las obras de arte se concebirán como un producto que podría producirse en serie, como el resto de bienes de consumo, ejemplo de ello encontramos en artistas como Rauschenber o Warhol.

El pop art tiene sus orígenes en el dadaísmo del que recoge el collage y el fotomontaje, aunque pronto se distancia de él para formarse como una corriente separada. En EE.UU comenzó como un rechazo al expresionismo abstracto, al que consideraban excesivamente intelectual y apartado de la realidad social. Todo lo contrario al pop art que se inspira en el día a día de la vida urbana y cuyas fuentes de inspiración son el cómic, los anuncios publicitarios, el diseño de carteles y los elementos de la sociedad de consumo como los alimentos enlatados.

El arte pop desafió la tradición afirmando que el empleo de imágenes de la cultura popular tomadas de los medios de comunicación es contiguo con la perspectiva de las “*bellas artes*” dado que el Pop remueve el material de su contexto y aísla al objeto o lo

combina con otros elementos para su contemplación. El concepto del arte pop no hace tanto énfasis al arte en sí, sino a las actitudes que lo conducen.

El arte pop fue un importante movimiento artístico del siglo XX que se caracteriza por el uso de temas y técnicas basados en dibujos proveniente de la «cultura popular», tales como en anuncios publicitarios, libros de comics y objetos culturales «mundanos». El arte pop, como la música pop, buscaba utilizar imágenes populares en oposición a la elitista cultura existente en el arte, además que buscaba enfatizar el aspecto banal de algún elemento cultural, a menudo a través del uso de la ironía.

La mayoría de las obras de este estilo son consideradas incongruentes debido a que las prácticas conceptuales que generalmente son utilizadas hacen que sean de una difícil comprensión. El arte pop y el minimalismo son considerados los últimos movimientos del arte moderno y por lo tanto precursores del arte postmoderno, aunque inclusive se les llega a considerar como los ejemplos más tempranos de éste.

Colores puros, brillantes, fluorescentes, provocación, combinación de la pintura con objetos reales integrados en la composición, la utilización de materiales como la gomaespuma y una constante provocación llena de humor son algunas de las características más relevantes de este movimiento.

Los principales exponentes del pop art en EEUU en la época de apogeo (década de los sesenta) podemos nombrar a Roy Lichtenstein y sus viñetas de cómic ampliadas hasta mostrar los puntos de impresión. Otro pilar sería Andy Warhol, este eliminó la

manualidad de sus obras ya que muchas de ellas eran fotografías proyectadas sobre el lienzo. Mediante la técnica de la serigrafía fue capaz de imprimir estampas idénticas de botellas de Coca Cola o latas de sopa Campbells.

Entre otros destacados exponentes del pop art están James Rosenquist, Tom Wesselman y Robert Indiana.

2.4.1.1 Roy Liechtenstein



FIG.265 Girl with Ball, 1961
Fuente: Internet

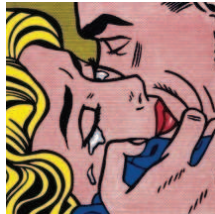


FIG.266 El Beso, 1964
Fuente: Internet

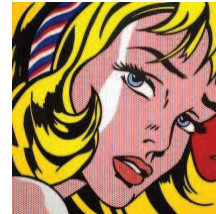


FIG.267 Girl With Hair Ribbon, 1965
Fuente: Internet



FIG.268 I Love Liberty, 1982
Fuente: Internet



FIG.269 Seductive girl, 1996
Fuente: Internet

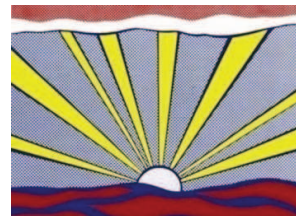


FIG.270 Sunrise, 1965
Fuente: Internet

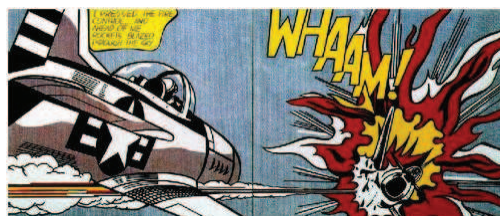


FIG.271 Whaam!, 1963
Fuente: Internet



FIG.272 Foot in Hand, 1964
Fuente: Internet

2.4.1.2 Andy Warhol

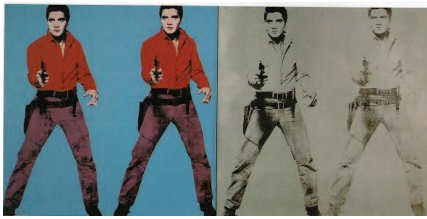


FIG.273 Elvis Presley, 1964
Fuente: Internet



FIG.274 Marilyn Monroe, 1967
Fuente: Internet



FIG.275 Mick Jagger, 1975
Fuente: Internet



FIG.276 Moonwalk, 1987
Fuente: Internet



FIG.277 Flowers, 1970
Fuente: Internet



FIG.278 Paramount, 1985
Fuente: Internet



FIG.279 Campbells, 1963
Fuente: Internet

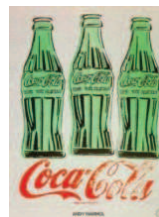


FIG.280 Coca Cola, 1962
Fuente: Internet

2.4.1.3 James Rosenquist



FIG.281 I Love You with My Ford, 1961
Fuente: Internet

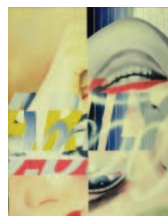


FIG.282 Marilyn Monroe, 1962
Fuente: Internet



FIG.283 Nails, 1972
Fuente: Internet



FIG.284 Tide, 1976
Fuente: Internet



FIG.285 The Light Bulb Shining, 1992
Fuente: Internet

2.4.1.4 Tom Wesselman



FIG.286 Still Life 28,
1963
Fuente: Internet

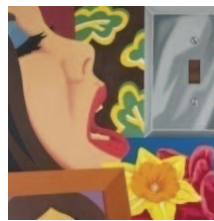


FIG.287 Bedroom Painting,
1977
Fuente: Internet

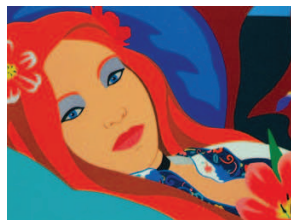


FIG.288 Lulu, 1984
Fuente: Internet



FIG.289Big Blonde, 1990
Fuente: Internet



FIG.290 Blonde Vivienne, 1987
Fuente: Internet



FIG.291Smoker Study, 1967
Fuente: Internet

2.4.1.5 Robert Indiana



FIG.292 Chief, 1969
Fuente: Internet

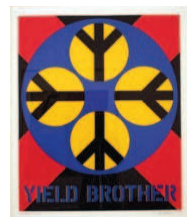


FIG.293 Yield Brother, 1971
Fuente: Internet



FIG.294 Love, 1967
Fuente: Internet



FIG.295Picasso, 1990
Fuente: Internet



FIG.296 The American art, 1970
Fuente: Internet



FIG.297 KVF I, 1990
Fuente: Internet

2.4.2 Colores del Pop Art

Tabla XI. Colores del pop art

CAPÍTULO III

ESTUDIO DE MERCADO

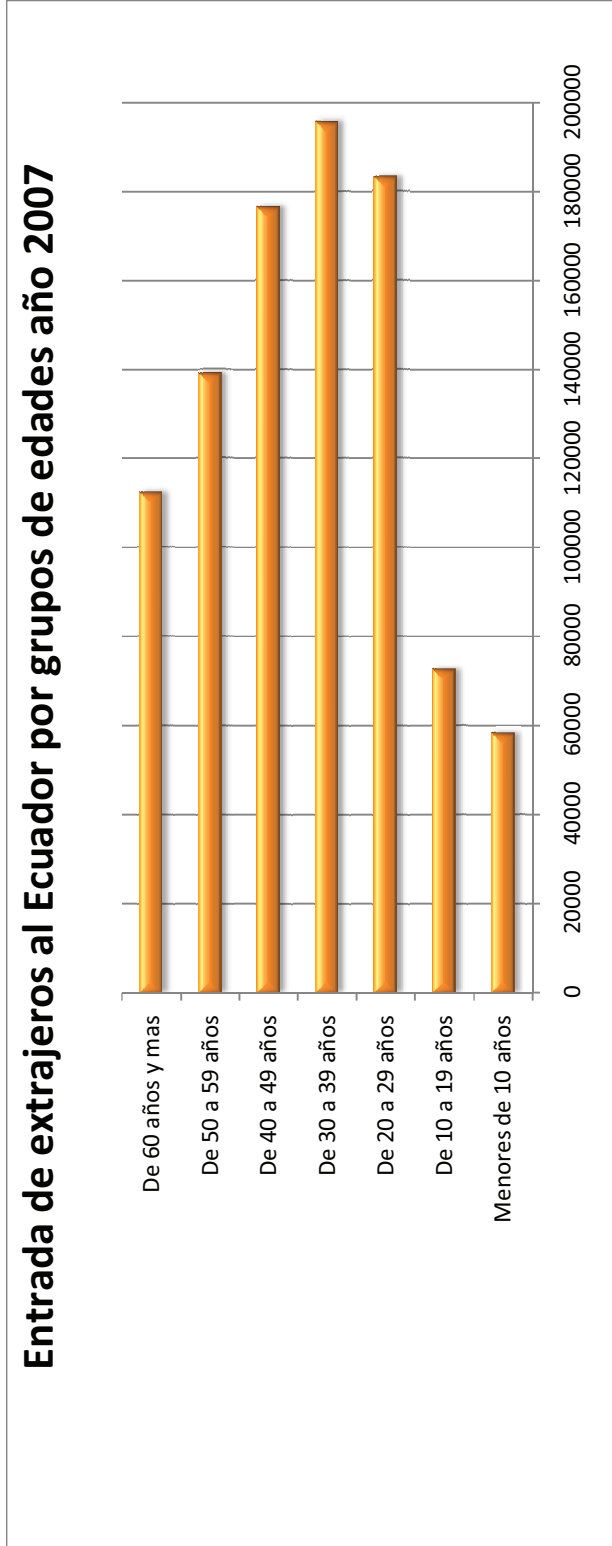
3.1 SEGMENTACIÓN DE MERCADO

La segmentación de mercado sirvió para seleccionar los soportes donde irán los diseños serigráficos, la selección se realizó por medio de encuestas dirigidas a turistas que visitaron las ciudades de Ambato, Guaranda y Riobamba, para saber cuántas personas se debe encuestar se baso en el actual “Boletín de Estadísticas Turísticas 2003 – 2007” facilitado por el Ministerio de Turismo Zona Centro y el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC), estas son las únicas estadísticas existentes de la entrada de turistas extranjeros al Ecuador ya que de turistas nacionales no existen estadísticas por lo tanto se tomará en cuenta solamente la entrada de extranjeros al ecuador del año 2007 detallada en las siguientes tablas:

Tabla XII. Entrada de extranjeros por grupos de edades

AÑO	Menores de 10 años	De 10 a 19 años	De 20 a 29 años	De 30 a 39 años	De 40 a 49 años	De 50 a 59 años	De 60 años y más	TOTAL
2007	58212	72531	183145	195673	176457	139107	112321	937446

Tabla XIII. Entrada de extranjeros por grupos de edades en barras



En base a las estadísticas se decidió elegir a los grupos de mayor porcentaje, estos son:
Extranjeros de 20 a 29, 30 a 39, 40 a 49 años de edad, es decir 555.275 personas.

No existen datos del destino de estas personas por lo tanto se resolvió dividir esta cantidad para las 24 cabeceras cantonales de las provincias del Ecuador, el resultado es de 23.136 personas por cada ciudad al año, las encuestas se realizaron en un período de una semana por lo tanto se dividió la cantidad para 48 semanas del año y como resultado dio la cantidad de 482 turistas extranjeros y esta cantidad se multiplicó para las tres ciudades en las que está enfocada la investigación (Ambato, Guaranda, Riobamba), como resultado tenemos 1.446 personas como Universo para calcular el tamaño de la muestra.

n = Tamaño de muestra

P = Proporción de personas que están dispuestos

$1-P$ = Proporción de personas que NO están dispuestos

E = Error muestral

Z = Desviaciones típicas

N = Población

Nc = Nivel de confianza

$$E = 5\%$$

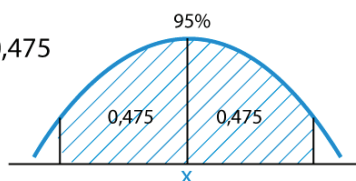
$$N = 1446$$

$$Nc = 95\%$$

$$P = \frac{1}{2} = 0,5$$

$$1-P = \frac{1}{2} = 0,5$$

$$\frac{0,95}{2} = 0,475$$



Z	6
1.9	← 0,475

$$Z = 1,96$$

$$n = \frac{P(1-P)}{\frac{E^2}{Z^2} + \frac{P(1-P)}{N}}$$

$$n = \frac{0,5(0,5)}{\frac{(0,5)^2}{(1,96)^2} + \frac{0,5(0,5)}{1446}}$$

$$n = \frac{0,25}{\frac{0,0025}{3,8416} + \frac{0,25}{1446}}$$

$$n = \frac{0,25}{0,0006507 + 0,0001728} \quad n = \frac{0,25}{0,0008235} \quad n = 303,58 \quad n = 304 \text{ personas a encuestar}$$

En conclusión, se encuestó a 304 turistas extranjeros en las 3 provincias, es decir que en cada ciudad 101 personas.

Esta investigación ayudó a segmentar nuestro mercado que quedó de la siguiente manera:

3.1.1 Segmentación geográfica

País: Ecuador

Región: Sierra Central

Ciudades: Riobamba, Ambato y Guaranda

3.1.2 Segmentación demográfica

Edad: de 20 años de edad en adelante.

Género: Masculino y Femenino.

Clase Social: Media, Media Alta y Alta.

3.2 IMAGEN DE MARCA

3.2.1 Construcción de la imagen gráfica

Para la creación de la imagen gráfica se tomó en cuenta ciertos criterios:

La imagen de marca es simple, práctica, única, memorable y refleja valores y objetivos.

3.2.1.1 Logo o logotipo

El conjunto de estas tres palabras expresan claramente el trabajo realizado, es decir que el diseño gráfico de estos productos es una pequeña muestra de toda la riqueza cultural que tiene nuestro pueblo.



FIG.298 Logo o Logotipo

3.2.1.2 Isotipo



FIG.299 Isotipo

3.2.1.3 Imagotipo o isologo



FIG.300 Imagotipo o Isologo

3.2.1.4 Tipografía

Berlin Sans FB Demi Bold
Hand Of Sean

FIG.301 Tipografía

3.2.1.5 Cromática



El **Café**, color fuerza, representa a la tierra donde están presentes todos los símbolos culturales representativos de nuestro pueblo.

C: 40% M: 70% Y: 100% K: 50%

R: 96 G: 57 B: 19



El **Celeste** (cian), color secundario representa la armonía de nuestro cielo que es el continuo testigo de nuestra cultura en el paso del tiempo.

C: 100% M: 0% Y: 0% K: 0%

R: 0 G: 173 B: 239

3.3 SELECCIÓN DE OBJETOS PROMOCIONALES

Para la selección de los objetos promocionales se realizó la encuesta a 101 turistas extranjeros en cada una de las ciudades.

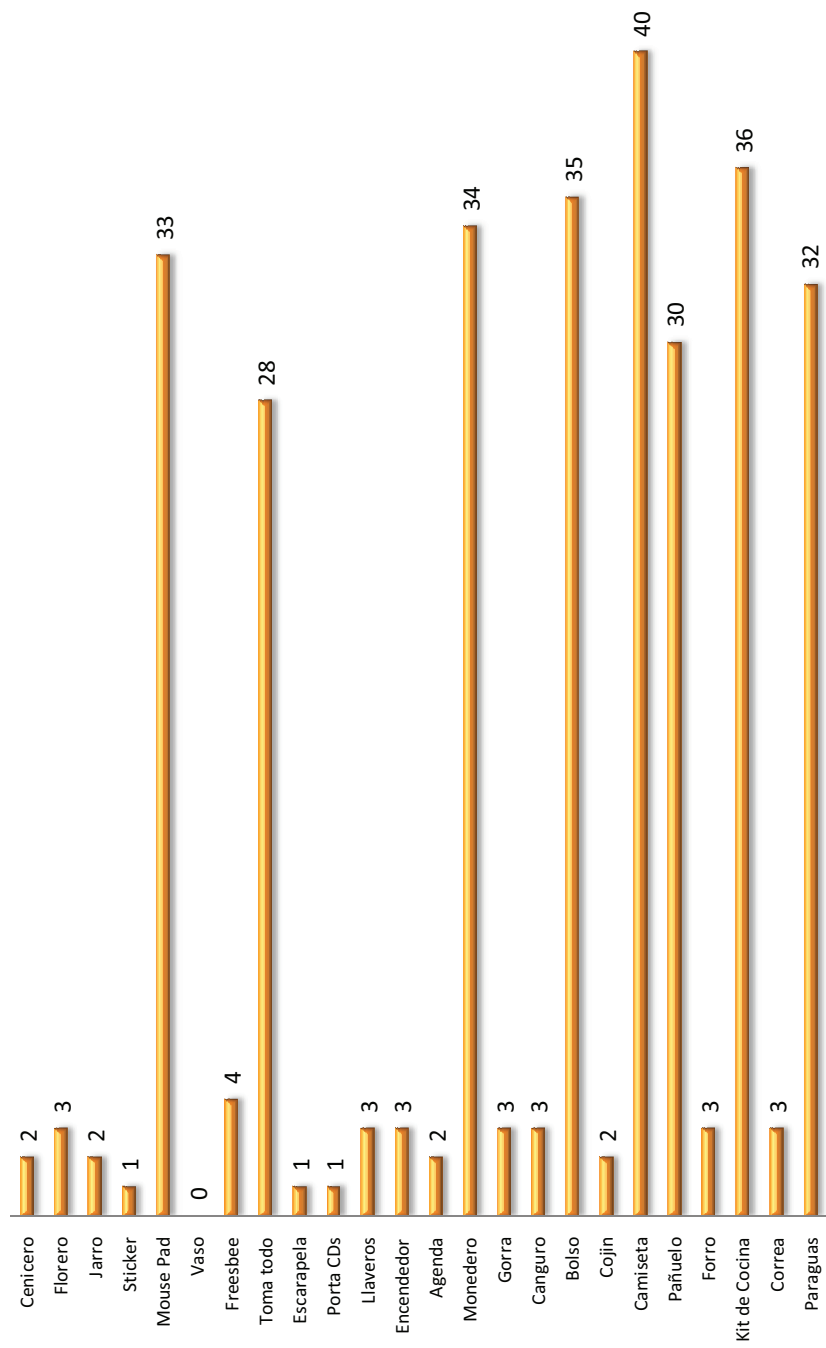
La encuesta se dio para identificar los objetos promocionales que tienen más preferencia entre los turistas el momento de comprar recuerdos en el Ecuador.

3.3.1 Modelo de encuesta (Ver anexo 1.)

3.3.2 Tabulación de encuestas

A continuación los resultados presentados en barras:

Tabla XIV. Tabulación de encuestas



Según la encuesta realizada a 304 turistas extranjeros en las tres ciudades Ambato, Guaranda y Riobamba se concluyó que los objetos promocionales que se deberán utilizar para los diseños son: paraguas, kit de cocina, pañuelo, camiseta, bolso, monedero, tomatodo y mouse pad por ser los 8 objetos promocionales preferidos entre ellos.

CAPÍTULO IV

PROPUESTAS GRÁFICAS ESTILIZADAS

Introducción

En este capítulo se han realizado las propuestas gráficas estilizadas, utilizando las imágenes recopiladas de cada uno de los temas investigados, teniendo en cuenta los siguientes puntos para que exista un claro lenguaje de códigos:

- **ORIGEN DE IMAGEN:** Se muestra la imagen o fotografía original con su respectiva estilización a excepción de las leyendas ya que no existe un archivo fotográfico por lo tanto se ha utilizado la creatividad propia para expresar lo que cada leyenda inspira.
- **CONCEPTO:** Están enlistados los conceptos de diseño gráfico que se han utilizado para la estilización de cada una de las imágenes.
- **SEMÁNTICA:** Pequeña descripción de lo que expresa cada imagen.

- **COLORES DE FONDO:** Son los colores de los soportes que se deberán utilizar, cada imagen tiene fondo y forma por lo cual es indispensable aclarar que la forma depende del fondo para que no exista una distorsión de la estilización. Para que exista una mejor visualización se ha colocado un recuadro que representa el fondo y a la vez el color del soporte serigráfico.

Vale recalcar que para todas las estilizaciones se ha utilizado la cromática de pop art por ser el estilo escogido.

- **CÓDIGOS:**


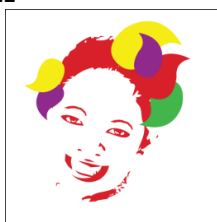

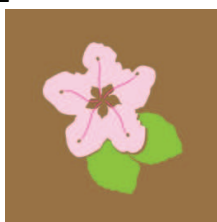


F= Número de fotografía o figura


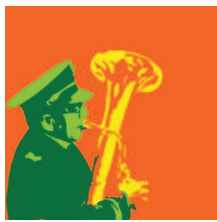




E= Número de estilización o código de identificación

4.1 Fiestas Populares

4.1.1 Ambato, la fiesta de la fruta y de las flores

Tabla XV. Estilización de fiesta de la fruta y de las flores


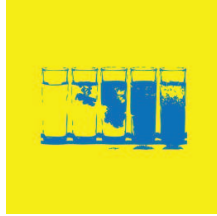




ORIGEN DE IMAGEN: Figura 12 Bailarina de comparsa.		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.10 Flor del árbol de manzana.	
F12 	E1 	F10 	E2 
CONCEPTO: Ley de la adyacencia/Ley de la semejanza/ Ley del cierre /Fondo y forma, estructura recíproca/Proporción dinámica.		CONCEPTO: Ley de la adyacencia/Ley de la buena curva/ Ritmo continuo/Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Expresión de belleza y alegría del carnaval.		SEMÁNTICA: Riqueza de flores propias de la zona.	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	

ORIGEN DE IMAGEN: FIG.03 Banda municipal.		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.11 Fruta mandarina.	
F03 	E3 	F10 	E4 
CONCEPTO: Ley del cierre/Fondo y forma, estructura recíproca/Ley de la experiencia por asociación Proporción dinámica.		CONCEPTO: Ley de la adyacencia/Ley de la buena curva/ Ritmo continuo/Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Representa el ritmo de la alegría del carnaval.		SEMÁNTICA: Riqueza de flores propias de la zona.	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	

4.1.2 Guaranda, carnaval






Tabla XVI. Estilización de carnaval Guaranda







ORIGEN DE IMAGEN: FIG.23 Jugando con huevos.		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.13 Taita carnaval 2009.	
F23 	E5 	F13 	E6 
CONCEPTO: Ley de la adyacencia/Ley de la semejanza/ Ley del cierre /Fondo y forma, estructura recíproca/Proporción dinámica.		CONCEPTO: Ley de la buena curva/ Ley de la experiencia por asociación/ Equilibrio/ Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: El huevo infaltable ingrediente para los carnavales.		SEMÁNTICA: Representa el compromiso del Taita carnaval y la bebida tradicional "pájaro azul".	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	

ORIGEN DE IMAGEN: FIG.25 Pájaro azul.		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.22 Niños con agua.	
F12 	E7 	F10 	E8 
CONCEPTO: Ley de la semejanza por la figura y por la posición/ Equilibrio/ Simetría/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.		CONCEPTO: Ley de la semejanza por la figura y por la posición/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Ritmo continuo/ Ley del cierre Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Famosa y apetecida bebida de Guaranda por su sabor y color.		SEMÁNTICA: Diversión y alegría al jugar carnaval con globos de agua.	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	

4.1.3 Riobamba, carnaval

Tabla XVII. Estilización de carnaval Riobamba

ORIGEN DE IMAGEN: FIG.31 Venta de espuma de carnaval		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.37 Tour del tren del carnaval	
F31 	E9 	F37 	E10 
CONCEPTO: Ley de la semejanza por la figura y por la posición /Simetría especular/Equilibrio/ Proporción dinámica.		CONCEPTO: / Ley de la experiencia por asociación/ Sensación de profundidad / Ley de fondo y forma, estructura recíproca / Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Colores alegres y divertidos de la espuma del carnaval.		SEMÁNTICA: Representa el famoso tren de Riobamba y la alegría que lleva en él los días del carnaval.	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	

ORIGEN DE IMAGEN: FIG.33 Carnaval de Riobamba		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.30 Jugando con agua	
F33 	E11 	F30 	E12 
CONCEPTO: /: Ley de la semejanza por la figura y por la posición / Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.		CONCEPTO: Ley de la semejanza por la figura y por la posición/ Ritmo continuo/ Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Diversión y expresión de disfrute por el juego carnaval.		SEMÁNTICA: El agua primordial elemento en el juego del carnaval.	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	

4.2 Juegos populares

4.2.1 Las bolas

Tabla XVIII. Estilización de las bolas

ORIGEN DE IMAGEN: FIG.39 Cuatro canicas		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.44 Niño jugando en la calle	
F39 	E13 	F44 	E14 
CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de la semejanza por la figura y por la posición/ Ley de la adyacencia por superposición parcial/ Ley de la buena curva/ Proporción dinámica.		CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/Equilibrio / Ley de fondo y forma, estructura recíproca / Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Canicas colocadas uniformemente para jugar		SEMÁNTICA: Niño en posición para tingar una canica contra las otras	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	

4.2.2 Los trompos

Tabla XIX. Estilización de los trompos

ORIGEN DE IMAGEN: FIG.59 Trompo y cuerda		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.55 Trompo sobre moneda	
F59 	E15 	F55 	E16 
CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Proporción dinámica.		CONCEPTO: Velocidad giratoria/ Ley de la experiencia por asociación/ Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Dos elementos estrechamente ligados, trompo y cuerda		SEMÁNTICA: Trompo en acción para bailar sobre una moneda	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	


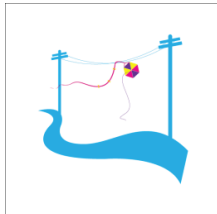
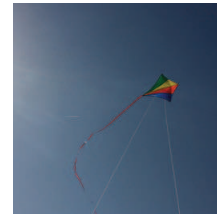


4.2.3 La rayuela

Tabla XX. Estilización de la rayuela

ORIGEN DE IMAGEN: FIG.63 Salto		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.61 Jugando rayuela	
F63 	E17 	F61 	E18 
CONCEPTO: Equilibrio / Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Ley de la experiencia por asociación/Proporción dinámica.		CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Niña haciendo equilibrio para jugar bien a la rayuela		SEMÁNTICA: Juego de la rayuela	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	

4.2.4 Cometas

Tabla XXI. Estilización de cometas

ORIGEN DE IMAGEN: FIG.71 Cometa en cielo azul		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.68 Cometa en el cielo	
F71 	E19 	F68 	E20 
CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/Proporción dinámica.		CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/Ritmo Cromático/Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Típica escena, cometa enredada en los alambres de luz cercanos		SEMÁNTICA: Representa la sensación de libertad que da el volar una cometa	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	


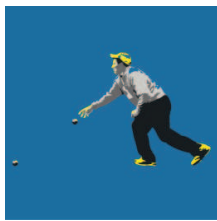




4.2.5 Palo ensebado

Tabla XXII. Estilización de palo ensebado

ORIGEN DE IMAGEN: FIG.77 A medio camino		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.78 Subiendo	
F77 	E21 	F78 	E22 
CONCEPTO: Equilibrio / Ley de la semejanza por la figura y por la posición/ Proporción dinámica.		CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/Ritmo Cromático/Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Niño haciendo su máximo esfuerzo para llegar arriba		SEMÁNTICA: Simplemente palo ensebado	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	

4.2.6 Cocos

Tabla XXIII. Estilización de cocos




ORIGEN DE IMAGEN: FIG.79 Jugando cocos		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.82 Rival	
F79 	E23 	F82 	E24 
CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.		CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Emoción, precisión y habilidad el momento de jugar cocos		SEMÁNTICA: Concentración , precisión y habilidad el momento de jugar cocos	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	

4.3 Leyendas

4.3.1 Ambato





Tabla XXIV. Estilización de leyendas Ambato





ORIGEN DE IMAGEN: Leyenda "La viuda"	
E25	E26
	
CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.	CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Proporción dinámica.
SEMÁNTICA: Mitad bella, mitad calavera	SEMÁNTICA: Expresa la belleza y elegancia que tenía la viuda en vida
COLORES DE FONDOS: 	COLORES DE FONDOS: 

ORIGEN DE IMAGEN: Leyenda "La caja ronca"	
E27	E28
	
CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.	CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.
SEMÁNTICA: Cara de terror de la niña curiosa	SEMÁNTICA: Misterioso hombre de la procesión
COLORES DE FONDOS: 	COLORES DE FONDOS: 

4.3.2 Guaranda

Tabla XXV. Estilización de leyendas Guaranda





ORIGEN DE IMAGEN: Leyenda "El Endiabado"	
<p>E29</p> 	<p>E30</p> 
<p>CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.</p>	<p>CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma/ Proporción dinámica.</p>
<p>SEMÁNTICA: Expresa la soledad del misterioso anciano endiabado</p>	<p>SEMÁNTICA: Anciano con sus únicos dos fieles compañeros</p>
<p>COLORES DE FONDOS:</p> 	<p>COLORES DE FONDOS:</p> 

ORIGEN DE IMAGEN: Leyenda "El cura Benavides"	
<p>E31</p> 	<p>E32</p> 
<p>CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.</p>	<p>CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.</p>
<p>SEMÁNTICA: Mano del comandante García colgada del árbol</p>	<p>SEMÁNTICA: Expresa el sangriento crimen cometido por el cura Benavides</p>
<p>COLORES DE FONDOS:</p> 	<p>COLORES DE FONDOS:</p> 

4.3.3 Riobamba

Tabla XXVI. Estilización de leyendas Riobamba

ORIGEN DE IMAGEN: Leyenda "Descabezado de Riobamba"	
<p>E33</p> 	<p>E34</p> 
CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de la buena curva/Proporción dinámica.	CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma/ Proporción dinámica.
SEMÁNTICA: Misteriosa cabalgata de media noche	SEMÁNTICA: Descabezado junto a caballo
COLORES DE FONDOS: 	COLORES DE FONDOS: 


ORIGEN DE IMAGEN: Leyenda "El ermitaño"	
<p>E35</p> 	<p>E36</p> 
CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.	CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.
SEMÁNTICA: Ermitaño con su arma asesina	SEMÁNTICA: Ermitaño
COLORES DE FONDOS: 	COLORES DE FONDOS: 

4.4 Religiosidad Popular

4.4.1 Finados: Ambato

Tabla XXVII. Estilización de finados Ambato

ORIGEN DE IMAGEN: FIG.90 Colada morada		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.89 Guagua de pan	
F90 	E37 	F89 	E38 
CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica..		CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma/ Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Vasija de barro con colada morada		SEMÁNTICA: Pan con forma de guagua tradicional comida de finados	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	

ORIGEN DE IMAGEN: FIG.94 Vasijas de barro		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.91 Vaso con colada morada	
F79 	E39 	F82 	E40 
CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.		CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Varias vasijas de barro en estante		SEMÁNTICA: Apetecida colada morada tradicional bebida en finados	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	

4.4.2 San Pedro de Guanujo: Guaranda

Tabla XXVIII. Estilización de San Pedro de Guanujo Guaranda

ORIGEN DE IMAGEN: FIG.98 Banda de pueblo		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.96 Chamiza	
F98 	E41 	F96 	E42 
CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.		CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma/ Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Varias vasijas de barro en estante		SEMÁNTICA: Niño saltando la chamiza en Guanujo	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	

ORIGEN DE IMAGEN: FIG.99 Músico		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.97 Baile típico	
F99 	E43 	F97 	E44 
CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.		CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Músico en espera para dar ritmo a la fiesta		SEMÁNTICA: Bailarina alegrando la fiesta	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	

4.4.3 Rey de Reyes: Riobamba

Tabla XXIX. Estilización de rey de reyes Riobamba

ORIGEN DE IMAGEN: FIG.108 Payaso I		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.126 Curiqingue V	
F108 	E45 	F126 	E46 
CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/Equilibrio/ Proporción dinámica.		CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Alegría del payaso en los pases del niño		SEMÁNTICA: Danza del curiingue	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	

ORIGEN DE IMAGEN: FIG.133 Diablo IV		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.137 Diablo huma I	
F133 	E47 	F137 	E48 
CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.		CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Malicia y picardía del diablo		SEMÁNTICA: Dignidad y elegancia que tiene el diablo huma	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	

4.4.4 Semana Santa: Ambato, Guaranda y Riobamba

Tabla XXX. Estilización de semana santa

ORIGEN DE IMAGEN: FIG.157 Procesión Ambato II		ORIGEN DE IMAGEN: FIG.162 Procesión Guaranda I	
F157 	E49 	F162 	E50 
CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Equilibrio/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca / Proporción dinámica.		CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma estructura recíproca / Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Las Almas Santas son parte indispensable en la procesión		SEMÁNTICA: Expresa el arrepentimiento y dolor de los pecadores terrenales	
COLORES DE FONDOS: 		COLORES DE FONDOS: 	

ORIGEN DE IMAGEN: FIG.173 Procesión en Riobamba X	
F1173 	E51 
CONCEPTO: Ley de la experiencia por asociación/ Ley de fondo y forma, estructura recíproca/ Proporción dinámica.	
SEMÁNTICA: Encapuchado caminando en la procesión	
COLORES DE FONDOS: 	

CAPÍTULO V

APLICACIÓN DE LAS PROPUESTAS GRÁFICAS ESTILIZADAS EN LOS OBJETOS PROMOCIONALES

Introducción

En este capítulo se expondrá el trabajo final es decir la fusión de tres elementos: soporte serigráfico, imagen estilizada y texto explicativo.

SOPORTE SERIGRÁFICO: Son los artículos escogidos anteriormente: paraguas, kit de cocina, pañuelo, camiseta, bolso, monedero, tomatodo y mouse pad.

IMAGEN ESTILIZADA: Son todas las imágenes que se han estilizado en el capítulo anterior, indicadas cada una con su código de identificación.

TEXTO EXPLICATIVO: Se utilizó para indicar el tema de la imagen ya sea fiesta, juego o ceremonia según corresponda y también para indicar la ciudad a la que pertenece, se

empleara la tipografía **Hand Of Sean** en común para todos los diseños, y el tamaño se ajustará dependiendo del soporte y el diseño.

Cada artículo final se complementó con una pequeña etiqueta la cual consta de: imagen del diseño gráfico, nombre de la ciudad, nombre del tema del diseño, logotipo de marca y un resumen corto del tema referente al diseño. (Ver anexo 7.)



FIG.302 Etiqueta

A continuación una breve explicación de la fusión de los tres elementos:

PARAGUAS: El diseño se distribuyó en dos secciones contrarias, el texto explicativo igualmente y en las dos secciones sobrantes se ubicó un detalle del diseño.

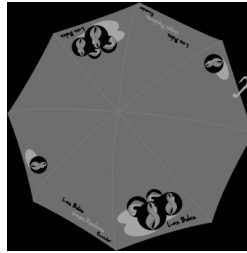


FIG.303 Muestra paraguas

- **KIT DE COCINA:** El diseño de este artículo es de dos tipos por ser dos piezas:

- **Guante:** se realizó con tela que llevará en sí el diseño.

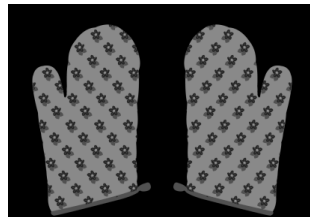


FIG.304 Muestra guantes

- **Mantel:** al lado derecho llevará el diseño en grande acompañado con el texto explicativo que consta del nombre de la ciudad y el tema del diseño.



FIG.305 Muestra mantel

- **PAÑUELOS:** El diseño irá en forma de cuadrícula en diagonal ocupando la mitad del pañuelo y en la otra mitad llevará el texto explicativo que consta del nombre de la ciudad y el tema del diseño.



FIG.306 Muestra pañuelo

- **CAMISETAS:** En la parte delantera de la camiseta irá el diseño en gran tamaño con el nombre de la ciudad y el tema del diseño, y en la parte trasera superior llevará un detalle pequeño del diseño.

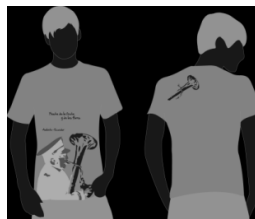


FIG.307 Muestra camiseta

- **BOLSOS:** El diseño estará dentro de un recuadro contrastante al color del bolso, irá en la parte frontal acompañado del texto explicativo que consta del nombre de la ciudad y el tema del diseño



FIG.308 Muestra bolso

- **MONEDEROS:** El diseño ocupará la parte frontal derecha y el texto explicativo con el tema del diseño y la ciudad a la que pertenece.

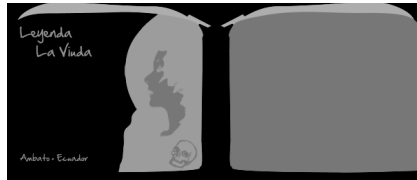


FIG.309 Muestra monedero

- **TOMA TODO:** En la parte frontal superior estará el texto con el nombre de la ciudad, en la parte frontal central estará el texto con el motivo del diseño y en la parte frontal inferior estará el diseño, al ruedo del toma todo de la parte inferior irá un detalle del diseño.



FIG.310 Muestra toma todo

- **MOUSE PAD:** En la parte central izquierda estará el diseño, en la parte superior el texto explicativo con el tema del diseño y la ciudad a la que pertenece.



FIG.311 Muestra mouse pad

A continuación las propuestas de diseño en los soportes serigráficos distribuidos por ciudades:

5.1 Ambato

Tabla XXXI. Producto final paraguas Ambato

Imagen Estilizada: E4 Pág. 132



Soporte Serigráfico: Paraguas

Texto Explicativo: "Fiesta de la fruta y de las flores", Ambato - Ecuador

Tabla XXXII. Producto final kit de cocina Ambato



Tabla XXXIII. Producto final pañuelo Ambato



Tabla XXXIV. Producto final camiseta Ambato



Tabla XXXV. Producto final bolso Ambato

<p>Imagen Estilizada: E1 Pág. 132</p>

<p>Soporte Serigráfico: Bolso Texto Explicativo: "Fiesta de la fruta y de las flores", Ambato - Ecuador</p>

Tabla XXXVI. Producto final Monedero Ambato

<p>Imagen Estilizada: E49 Pág. 144</p>

<p>Soporte Serigráfico: Monedero Texto Explicativo: Leyenda "Semana Santa", Ambato - Ecuador</p>

Tabla XXXVII. Producto final toma todo Ambato


<p>Imagen Estilizada: E28 Pág. 138</p>

<p>Soporte Serigráfico: Toma Todo Texto Explicativo: Leyenda "La caja ronca", Ambato - Ecuador</p>

Tabla XXXVIII. Producto final mouse pad Ambato

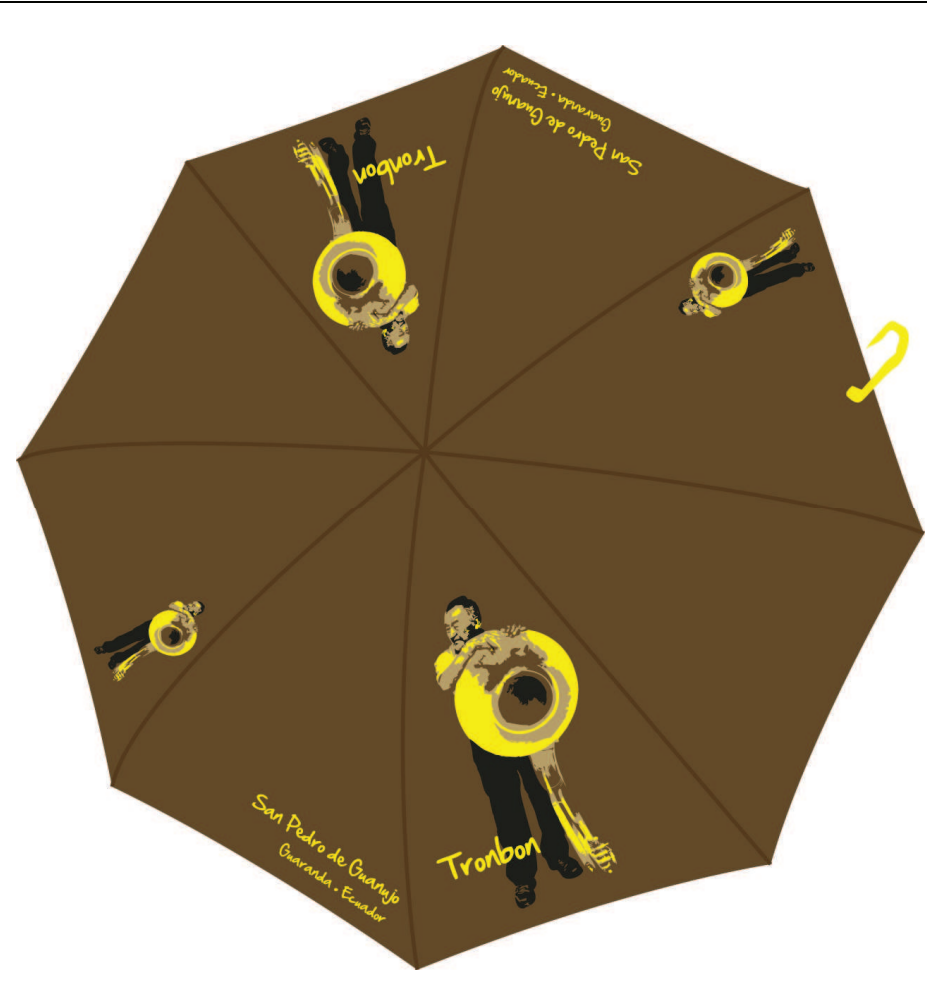
<p>Imagen Estilizada: E27 Pág. 138</p>

<p>Soporte Serigráfico: Mouse pad Texto Explicativo: Leyenda "La caja ronca", Ambato - Ecuador</p>

5.2 Guaranda

Tabla XXXIX. Producto final paraguas Guaranda

Imagen Estilizada: E25 Pág. 142



Soporte Serigráfico: Paraguas

Texto Explicativo: Fiesta "San Pedro de Guanujo", Guaranda - Ecuador

Tabla XL. Producto final kit de cocina Guaranda

Imagen Estilizada: E5 Pág. 133



Soporte Serigráfico: Kit de cocina

Texto Explicativo: Fiesta "Carnaval", Guaranda - Ecuador

Tabla XLI. Producto final pañuelo Guaranda

<p>Imagen Estilizada: E29 Pág. 139</p>

<p>Soporte Serigráfico: Pañuelo Texto Explicativo: Leyenda "El endiablado", Guaranda - Ecuador</p>

Tabla XLII. Producto final camiseta Guaranda

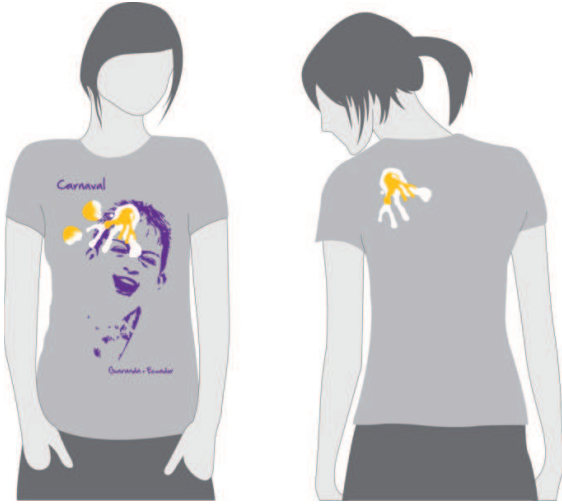
<p>Imagen Estilizada: E5+ E8 Pág. 133</p>

<p>Soporte Serigráfico: Camiseta Texto Explicativo: Fiesta "Carnaval", Guaranda - Ecuador</p>

Tabla XLIII. Producto final bolso Guaranda

Imagen Estilizada: E31 Pág. 139	
	
Soporte Serigráfico: Bolso Texto Explicativo: Leyenda "El Cura Benavides", Guaranda - Ecuador	

Tabla XLIV. Producto final monedero Guaranda

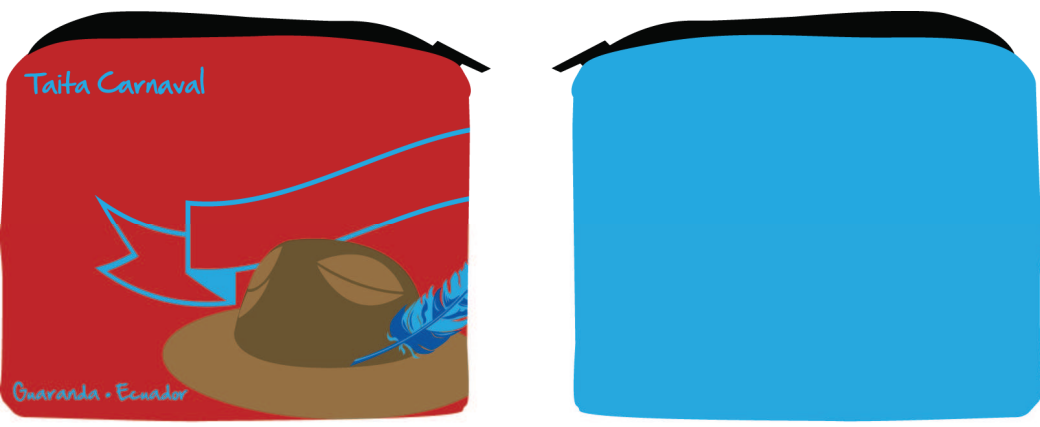
Imagen Estilizada: E6 Pág. 133	
	
Soporte Serigráfico: Monedero Texto Explicativo: Fiesta "Taita Carnaval", Guaranda - Ecuador	

Tabla XLV. Producto final toma todo Guaranda

Imagen Estilizada: E29 Pág. 139

Soporte Serigráfico: Toma todo Texto Explicativo: Leyenda "El endiabado", Guaranda - Ecuador

Tabla XLVI. Producto final mouse pad Guaranda

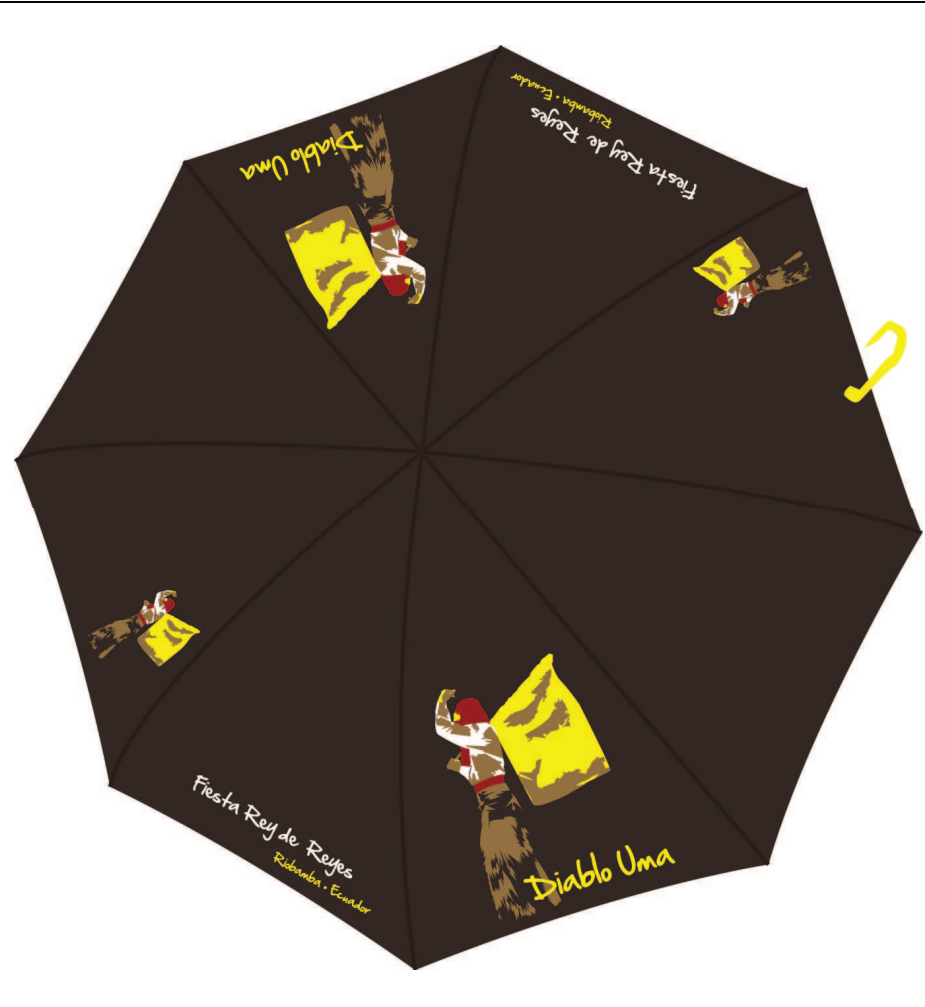
Imagen Estilizada: E50 Pág. 144

Soporte Serigráfico: Mouse pad Texto Explicativo: "Semana Santa", Guaranda - Ecuador

5.3 Riobamba

Tabla XLVII. Producto final paraguas Riobamba

Imagen Estilizada: E48 Pág. 143



Soporte Serigráfico: Paraguas

Texto Explicativo: "Fiesta rey de reyes", Riobamba - Ecuador

Tabla XLVIII. Producto final kit de cocina Riobamba

Imagen Estilizada: E9+ E11 Pág. 134



Soporte Serigráfico: Kit de cocina

Texto Explicativo: "Carnaval", Riobamba - Ecuador

Tabla XLIX. Producto final pañuelo Riobamba


<p>Imagen Estilizada: E35 Pág. 140</p>

<p>Soporte Serigráfico: Pañuelo Texto Explicativo: Leyenda "El ermitaño", Riobamba - Ecuador</p>

Tabla L. Producto final camiseta Riobamba

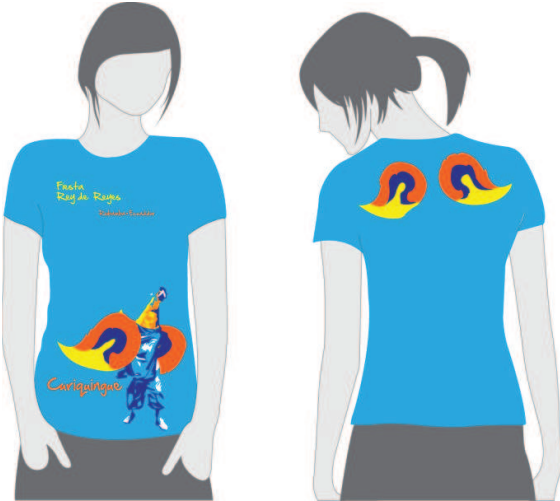
<p>Imagen Estilizada: E46 Pág. 143</p>

<p>Soporte Serigráfico: Camiseta Texto Explicativo: "Fiesta rey de reyes", Riobamba - Ecuador</p>

Tabla LI. Producto final bolso Riobamba

Imagen Estilizada: E45 Pág. 143	
	
<p>Soporte Serigráfico: Bolso Texto Explicativo: "Fiesta rey de reyes", Riobamba - Ecuador</p>	

Tabla LII. Producto final monedero Riobamba


Imagen Estilizada: E11 Pág. 134	
	
<p>Soporte Serigráfico: Monedero Texto Explicativo: "Carnaval", Riobamba - Ecuador</p>	

Tabla LIII. Producto final toma todo Riobamba



Imagen Estilizada: E33 Pág. 140

Soporte Serigráfico: Toma Todo Texto Explicativo: Leyenda "El descabezado", Riobamba - Ecuador

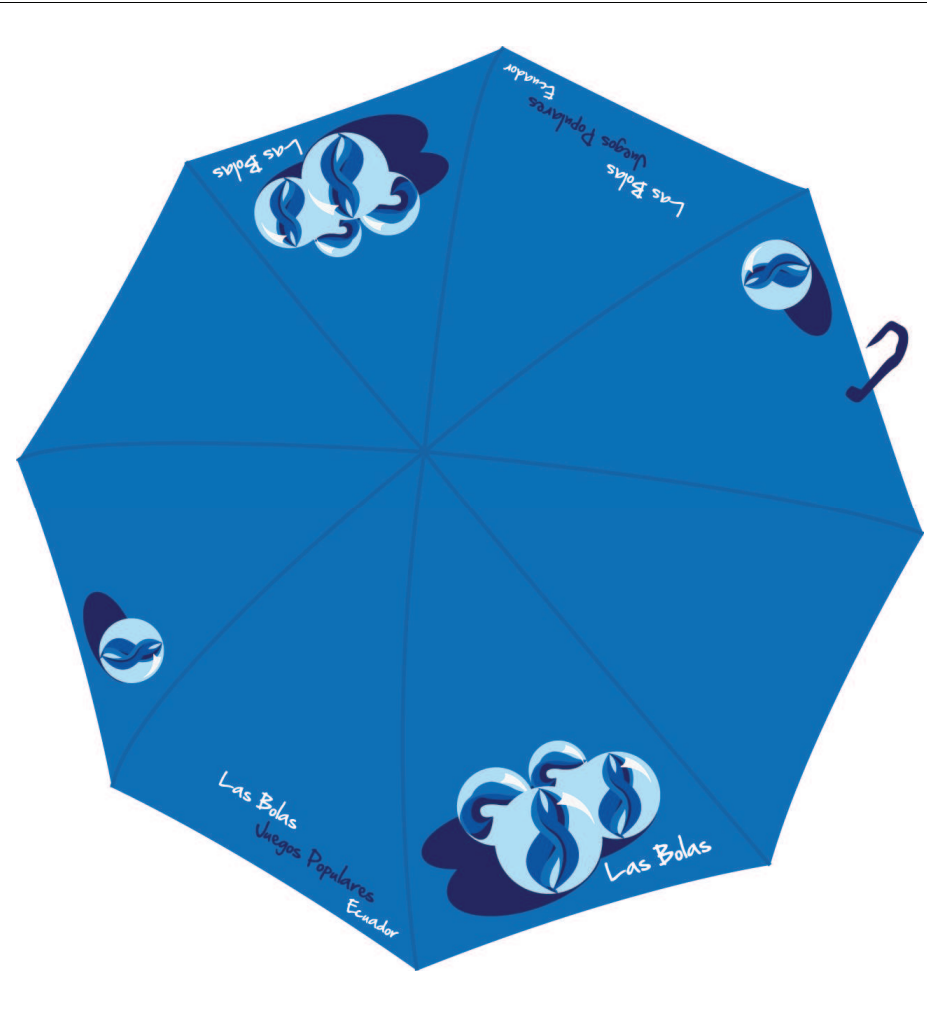
Tabla LIV. Producto final mouse pad Riobamba

Imagen Estilizada: E51 Pág. 144

Soporte Serigráfico: Mouse pad Texto Explicativo: "Semana Santa", Riobamba - Ecuador

5.4 Juegos populares pertenecientes a las tres ciudades

Tabla LV. Producto final paraguas juegos populares

Imagen Estilizada: E13 Pág. 135



Soporte Serigráfico: Paraguas

Texto Explicativo: Juegos populares "Las bolas", Ecuador

Tabla LVI. Producto final kit de cocina juegos populares

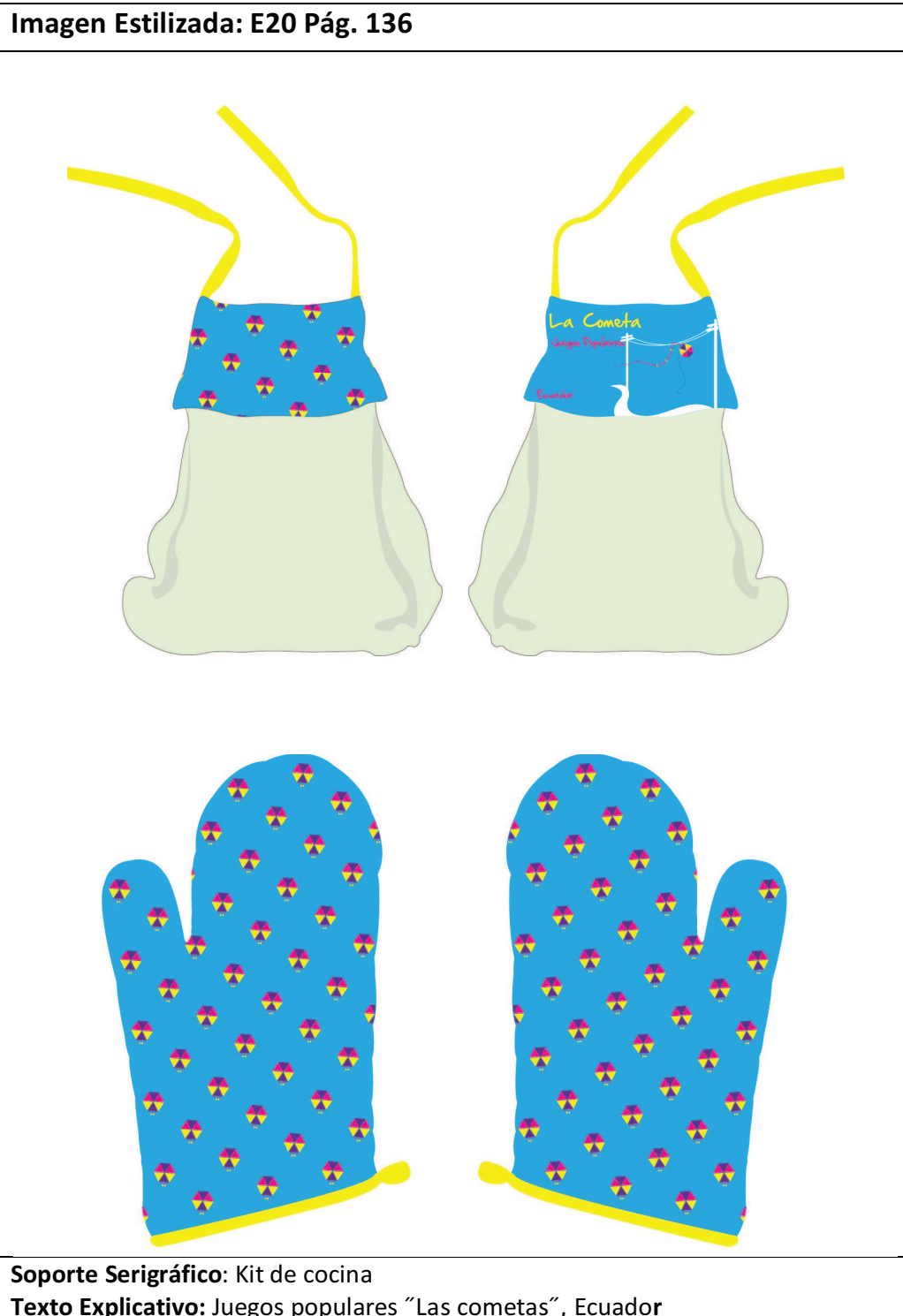


Tabla LVII. Producto final pañuelo juegos populares

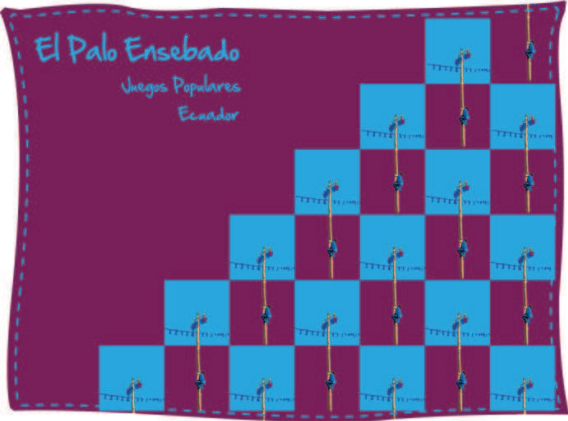
<p>Imagen Estilizada: E19 Pág. 137</p>

<p>Soporte Serigráfico: Pañuelo Texto Explicativo: Juegos populares "El palo encebado", Ecuador</p>

Tabla LVIII. Producto final camiseta juegos populares

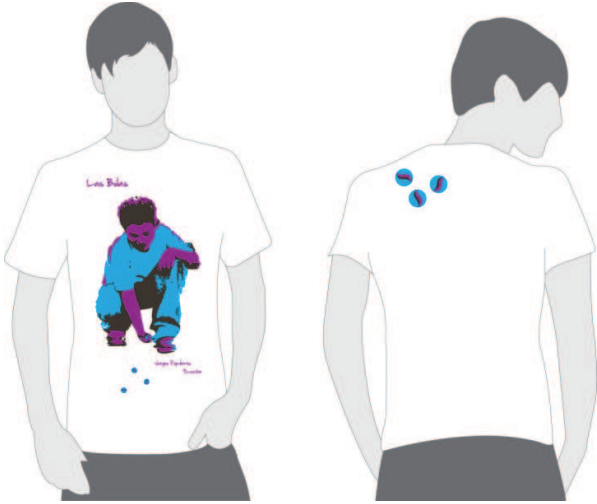
<p>Imagen Estilizada: E14 Pág. 135</p>

<p>Soporte Serigráfico: Camiseta Texto Explicativo: Juegos populares "Las bolas", Ecuador</p>

Tabla LIX. Producto final bolso juegos populares

<p>Imagen Estilizada: E17 Pág. 136</p>

<p>Soporte Serigráfico: Bolso Texto Explicativo: Juegos Populares "La rayuela", Ecuador</p>

Tabla LX. Producto final monedero juegos populares



<p>Imagen Estilizada: E16 Pág. 135</p>

<p>Soporte Serigráfico: Monedero Texto Explicativo: Juegos populares "Los trompos", Ecuador</p>

Tabla LXI. Producto final toma todo juegos populares

<p>Imagen Estilizada: E23 Pág. 137</p>
 <p>The image shows two identical water bottles. Each bottle has a yellow top and bottom section and a blue middle section. The left bottle features the text 'Riobamba - Ecuador' at the top, 'Juegos Populares' in the middle, and 'Los Cocos' at the bottom, accompanied by a graphic of a man in a white shirt and black pants playing the game. The right bottle features the 'PUEBLOFEST' logo in the middle. Both bottles have a decorative border of small globe icons at the bottom.</p>
<p>Soporte Serigráfico: Toma todo Texto Explicativo: Juegos populares "Los cocos", Ecuador</p>

Tabla LXII. Producto final mouse pad juegos populares

<p>Imagen Estilizada: E24 Pág. 137</p>
 <p>The image shows a rectangular mouse pad with a green background. At the top, it says 'Juego Populares Los Cocos'. In the center, there is a graphic of a man in a white shirt and black pants playing the game. At the bottom right, it says 'Ecuador'.</p>
<p>Soporte Serigráfico: Toma todo Texto Explicativo: Juegos populares "Los cocos", Ecuador</p>

5.5 Proceso de validación de la aplicación de las propuestas gráficas estilizadas en los objetos promocionales

Se recurrió a encuestar a un focus group de diez personas especializadas en el conocimiento del tema cultural de las tres ciudades para evaluar el trabajo realizado.

Los resultados fueron positivos, las personas encuestadas asociaron correctamente la imagen de cada diseño con su respectivo tema, fueron altamente agradables a su parecer y manifestaron que estarían dispuestos a comprar estos productos, a continuación las tablas de resultados de las encuestas (Ver Anexo 4.)

Tabla LXIII. Asociación: Tema Imagen

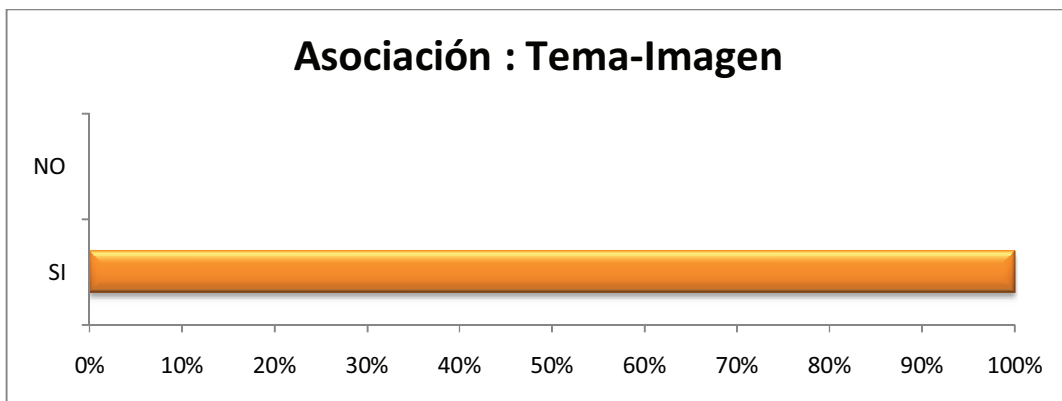


Tabla LXIV. Agradabilidad de productos

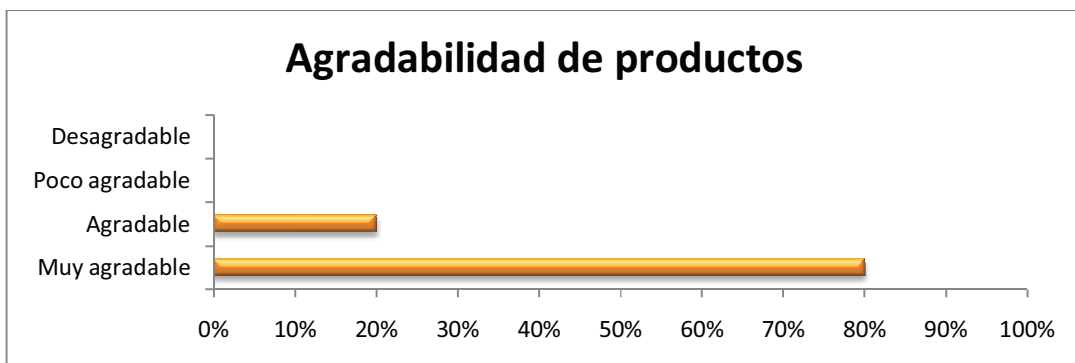
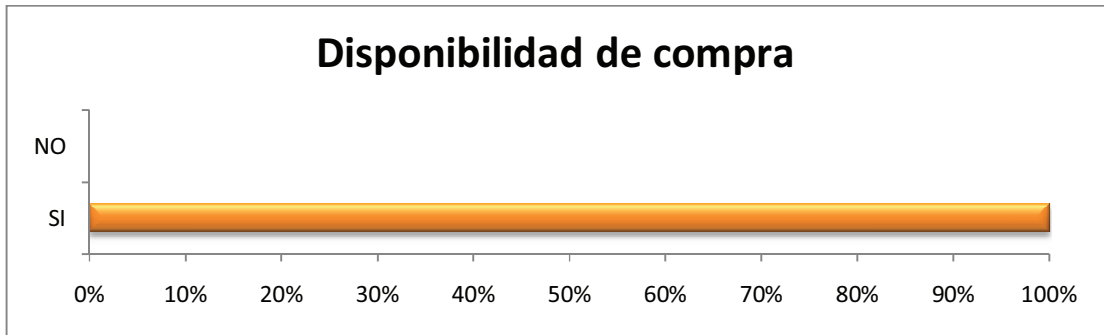


Tabla LXV. Disponibilidad de compra



CONCLUSIONES

Una vez analizados los datos recopilados, procesados por un método de diseño y aplicados al producto final, se obtuvieron resultados que permitieron tener un alto grado de aceptación en los clientes potenciales, a continuación se presenta el siguiente conjunto de conclusiones:

1. Por medio de la correcta investigación y la aplicación del diseño gráfico es posible dar a conocer la cultura de las tres ciudades de una manera fresca y original.
2. Con la realización del estudio de mercado se logró identificar al grupo objetivo y sus necesidades al momento de adquirir un producto promocional.
3. Se tiene certeza que los temas escogidos son los más sobresalientes e importantes de cada ciudad por lo tanto son los que causan mayor impacto en los turistas nacionales y extranjeros.
4. Los diseños realizados en la presente tesis tienen una capacidad inmensa de combinaciones entre colores y formas es decir que se ha logrado un trabajo rico en ideas de diseño con amplias opciones de renovación.

RECOMENDACIONES

1. En el proceso de la investigación se realizó un estudio de mercado y la segmentación de este, fue necesario saber cuántos turistas extranjeros y nacionales visitan las ciudades de Ambato, Guaranda y Riobamba pero esta información no existe y menos aun en forma detallada, solo se pudo encontrar la entrada de extranjeros al Ecuador hasta el año 2007 con su destino final incierto, se recomienda que el "Ministerio de Turismo Zona Centro" en conjunto con el "Instituto Nacional de Estadísticas y Censos" deberían realizar más y mejores investigaciones de estadísticas turísticas para poseer datos detallados y actualizados.
2. Existe escasa información escrita, gráfica y multimedia sobre tradiciones y costumbres de la región central de la sierra lo cual fue una dificultad en el momento de la recopilación de estos datos por lo que se tuvo que visitar varias bibliotecas de cada ciudad, las entidades involucradas en estos temas deberían hacer una recopilación de todos los documentos existentes e implementar en cada ciudad una biblioteca multimedia para facilitar la investigación.

RESUMEN

La presente tesis se realizó en la ciudad de Riobamba durante el período 2008-2009, consistió en plasmar en impresiones serigráficas alternativas estilizaciones que representen las tradiciones y costumbres de Riobamba, Ambato y Guaranda rescatando su identidad.

Dentro de la investigación se utilizó el método deductivo, descriptivo y explicativo; y dentro del desarrollo el método analítico, cualitativo y cuantitativo.

Existe un sin número de tradiciones y costumbres que enriquecen la cultura de estas ciudades, pero en la investigación se tomó en cuenta los más destacados eventos basándose en la entrevista a personas nativas de las tres ciudades que han sido parte de estos eventos.

Se utilizó el estilo pop art como sustento del diseño para romper esquemas tradicionales de forma y color existentes en el diseño andino y lograr una visualización diferente de símbolos culturales representativos de Ambato, Guaranda y Riobamba.

Mediante una encuesta realizada en cada ciudad al grupo objetivo, turistas nacionales y extranjeros, sobre la preferencia al momento de la compra de objetos promocionales se seleccionaron soportes serigráficos adecuados para plasmar los diseños.

Aplicando la estilización de imágenes se logró dar forma y detalle a cada diseño tomando en cuenta el uso de cuatro colores en cada imagen para facilitar la técnica de separación de colores en el proceso de la serigrafía.

Cada soporte serigráfico tiene un orden en la distribución de elementos del diseño, tomando en cuenta esto se fusionaron imágenes estilizadas, textos explicativos y soportes serigráficos dando como resultado productos finales comunicativos y homogéneos de alto agrado y aceptación.

SUMMARY

The following thesis was conducted in the city of Riobamba during the period of 2008 – 2009; it consisted in capture in stylized alternative silk-screen prints, that represent the costumes and traditions of Riobamba, Ambato and Guaranda, in order to rescue their identity.

When conducting the investigation the following methods were used: deductive, descriptive and explanatory; and withing the development of the investigation the methods use were analytic method, qualitative and quantitative.

There are a great number of costumes and traditions that enrich the culture of the cities, but for this investigation only the most important events were taking in account, based on interviews to native people from this cities that are part of these.

A Pop Art style was used, in order to break traditional patterns of shape and color that exist in the Andean design. With this a different visualization of representative cultural symbols of Ambato, Guaranda and Riobamba could be achieved.

Trough a Survey conducted in each city to the target Group: national tourists and foreign tourists, about their preferences at the time of purchasing promotional items, appropriated silk screen designs were selected to capture this.

Applying the image stylization we were able to give shape and details to each design, taking under consideration the use four colors in each image to make the color separation technique during the process easier.

Each silk-screen design has an order of distribution of the design elements, by taking this into account stylized images, explicative texts and silk-screen designs were merged given as a result communicative and Homogeneous final products, of high quality and acceptance.

GLOSARIO

Ayamaqui.- Mano de Muerto.

Albazo.- Música al amanecer y al aire libre.

Andas.- A hombros o en vilo.

Canon.- Regla o precepto.

Clise.- Plancha clisada, y especialmente la que representa algún grabado.

Cohesión.- Acción y efecto de reunirse o adherirse las cosas entre sí o la materia de que están formadas.

Coloidal.- La consistente en una mezcla sólida y homogénea de dos o más sustancias.

Concéntricas.- Dicho de figuras y de sólidos: Que tienen un mismo centro.

Cromática.- Perteneiente o relativo a los colores.

Cuatricromía.- Impresión de un grabado a cuatro colores; los de la tricromía, más un gris o negro.

Cucuruchos.- Un sombrero de cartón de forma cónica que se utiliza con diversos propósitos.

Curiquingues.- Ave familia de los halcones que vive en los Andes.

Dadaísmo.- Movimiento vanguardista literario y artístico surgido durante la Primera Guerra Mundial, caracterizado por su negación de los cánones estéticos establecidos, y que abrió camino a formas de expresión de la irracionalidad.

Dracón.- Tela de planchado permanente que se emplea en la ropa.

Elitista.- Perteneiente o relativo a la élite.

Equipartición.- Partición equilibrada.

Estarcir.- Estampar dibujos, letras o números haciendo pasar el color con un instrumento adecuado, a través de los recortes efectuados en una chapa.

Excéntricas.- Pieza que gira alrededor de un punto que no es su centro.

Guaguas.- Proviene del quechua uáua que significa bebe o niño-ña de tela.

Guashayos.- Reciben este nombre los directores de comparsas y grupos de disfraces.

Imagotipo.- Es una imagen asociada al nombre y al logotipo de una empresa. Sirve para reforzar la identificación de la misma.

Isologo.- Isologo o Marca gráfica es distinto de logotipo ya que éste último se corresponde con la parte tipográfica que coincide con la denominación.

Isotipo.- Se refiere a la parte, generalmente, icónica o más reconocible.

Jochantes.- Viene de la palabra quechua jochar que significa dar un presente.

Linotipo.- Máquina de componer.

Litográfica.- Pertenece o relativo a la litografía.

Lúdicas.- Pertenece o relativo al juego.

Minimalismo.- Corriente artística que utiliza elementos mínimos y básicos, como colores puros, formas geométricas simples, tejidos naturales, lenguaje sencillo, etc.

Organza. - Tejido ligero de seda o algodón, transparente y semirrígido, más fino que la muselina, empleado especialmente para la confección de ropa femenina.

Priostes.- Deriva de la palabra Catalana prebost que significa principal que era como llamaban los españoles a las familias indígenas que gobernaban a su llegada a tierras colonizadas.

Sacha Runas.- Palabra quechua que significa hombre de monte que habita en la selva alta.

Semántica.- Perteneciente o relativo a la significación de las palabras

Tafetán.- Tela delgada de seda, muy tupido.

Taita.- Papá

ANEXOS

1.

Modelo de encuesta en español

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
DESARROLLO INVESTIGATIVO DE LA TESIS TITULADA
ESTILIZACIÓN DE SÍMBOLOS CULTURALES REPRESENTATIVOS DE RIOBAMBA, AMBATO Y GUARANDA Y SU
APLICACIÓN EN IMPRESOS SERIGRÁFICOS ALTERNATIVOS

Cuestionario de Análisis de Segmentación Conductual

OBJETIVO: Esta encuesta es para identificar la preferencia entre las diferentes propuestas de objetos promocionales.

Instrucciones: Marque con una X solamente en tres opciones.

1. En el momento de comprar recuerdos, que objetos de la siguiente lista prefiere llevar?

1	Paraguas		13	Encendedor	
2	Correa		14	Llaveros	
3	Kit de Cocina		15	Porta CDs	
4	Forro laptop 12' y 15'		16	Escarapela	
5	Pañuelo para cabeza		17	Toma todo	
6	Camiseta		18	Freesbees	
7	Cojines		19	Vasos	
8	Bolso unisex		20	Mouse Pad	
9	Canguro		21	Stickers	
10	Gorras		22	Jarros	
11	Monedero		23	Flores	
12	Agenda		24	Ceniceros	

Modelo de encuesta en ingles

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMATICA Y ELECTRONICA
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO
DESSARROLLO INVESTIGATIVO DE LA TESIS TITULADA
ESTILIZACIÓN DE SÍMBOLOS CULTURALES REPRESENTATIVOS DE RIOBAMBA AMBATO Y GUARANDA Y SU
APLICACIÓN EN IMPRESOS SERIGRÁFICOS ALTERNATIVOS

Cuestionario de Análisis de Segmentación Conductual

OBJECTIVE: This Survey has as its objectives to identify people priorities among the given options (items).

Instructions: Mark with an **X** only three options.

1. When shopping for souvenirs, which of the following items do you prefer?

1	Umbrella	
2	Belt	
3	Kitchen set	
4	Laptop cover 12' y 15'	
5	Head scarf	
6	T-shirt	
7	Cushions	
8	Unisex hanbag	
9	Kangaroo	
10	Caps	
11	Coin purse	
12	Agenda	

13	Gas lighter	
14	Key ring	
15	CD holder	
16	Rosette	
17	Drinking bottle	
18	Frlsbee	
19	Glasses	
20	Mouse Pad	
21	Stickers	
22	Jug	
23	Flowers	
24	Ashtray	

2.

Lista de objetos promocionales:

Lista de objetos promocionales

1. Paraguas	7. Cojines	13. Encendedor	19. Vasos
2. Correa	8. Bolso	14. Llaveros	20. Mouse Pad
3. Kit de Cocina	9. Canguro	15. Porta CDs	21. Stickers
4. Forro	10. Gorra	16. Escarpela	22. Jarros
5. Pañuelo	11. Monedero	17. Toma todo	23. Floreros
6. Camiseta	12. Agenda	18. Freesbees	24. Ceniceros

3.

Tabulación de encuestas:

Lista de objetos promocionales

Artículos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
Ambato	12	1	12	0	9	13	1	13	1	0	11	0	1	0	0	0	10	0	0	12	1	1	1	1	101
Guaranda	10	1	10	1	10	14	1	12	1	1	10	2	2	0	1	0	11	2	0	10	0	0	2	1	101
Riobamba	10	1	14	2	11	13	0	10	1	2	13	0	0	3	0	1	7	2	0	11	0	1	0	0	102
TOTAL	32	3	36	3	30	40	2	35	3	3	34	2	3	3	1	1	28	4	0	33	1	2	3	2	304

4.

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMATICA Y ELECTRONICA
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO
DESSARROLLO INVESTIGATIVO DE LA TESIS TITULADA
ESTILIZACIÓN DE SÍMBOLOS CULTURALES REPRESENTATIVOS DE RIOBAMBA AMBATO Y GUARANDA Y SU
APLICACIÓN EN IMPRESOS SERIGRÁFICOS ALTERNATIVOS

Cuestionario de validación

OBJETIVO: Esta encuesta es para validar la aplicación de las propuestas gráficas estilizadas en los objetos promocionales.

1. Marque con una **X** el tema al que Ud. cree que pertenece la imagen:

A.



- Fiesta de las flores y las frutas
- Semana santa
- Juego Popular

D.



- Fiesta de las flores y las frutas
- Semana santa
- Rey de reyes

B.



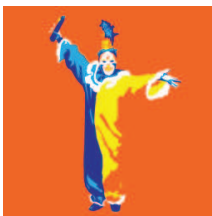
- Fiesta de las flores y las frutas
- Carnaval
- Fiesta rey de reyes

E.



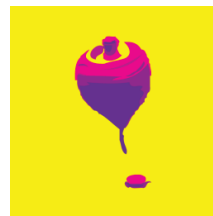
- Juego Popular
- Carnaval
- Rey de reyes

C.



- Fiesta de las flores y las frutas
- Semana santa
- Fiesta rey de reyes

F.



- Fiesta de las flores y las frutas
- Juego Popular
- Rey de reyes

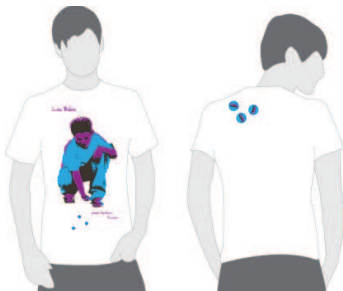
2. De las siguientes imágenes elija cuanto le agrada según su parecer. Marque con una X.



- Muy agradable
- Agradable
- Poco agradable
- Desagradable



- Muy agradable
- Agradable
- Poco agradable
- Desagradable



- Muy agradable
- Agradable
- Poco agradable
- Desagradable



- Muy agradable
- Agradable
- Poco agradable
- Desagradable



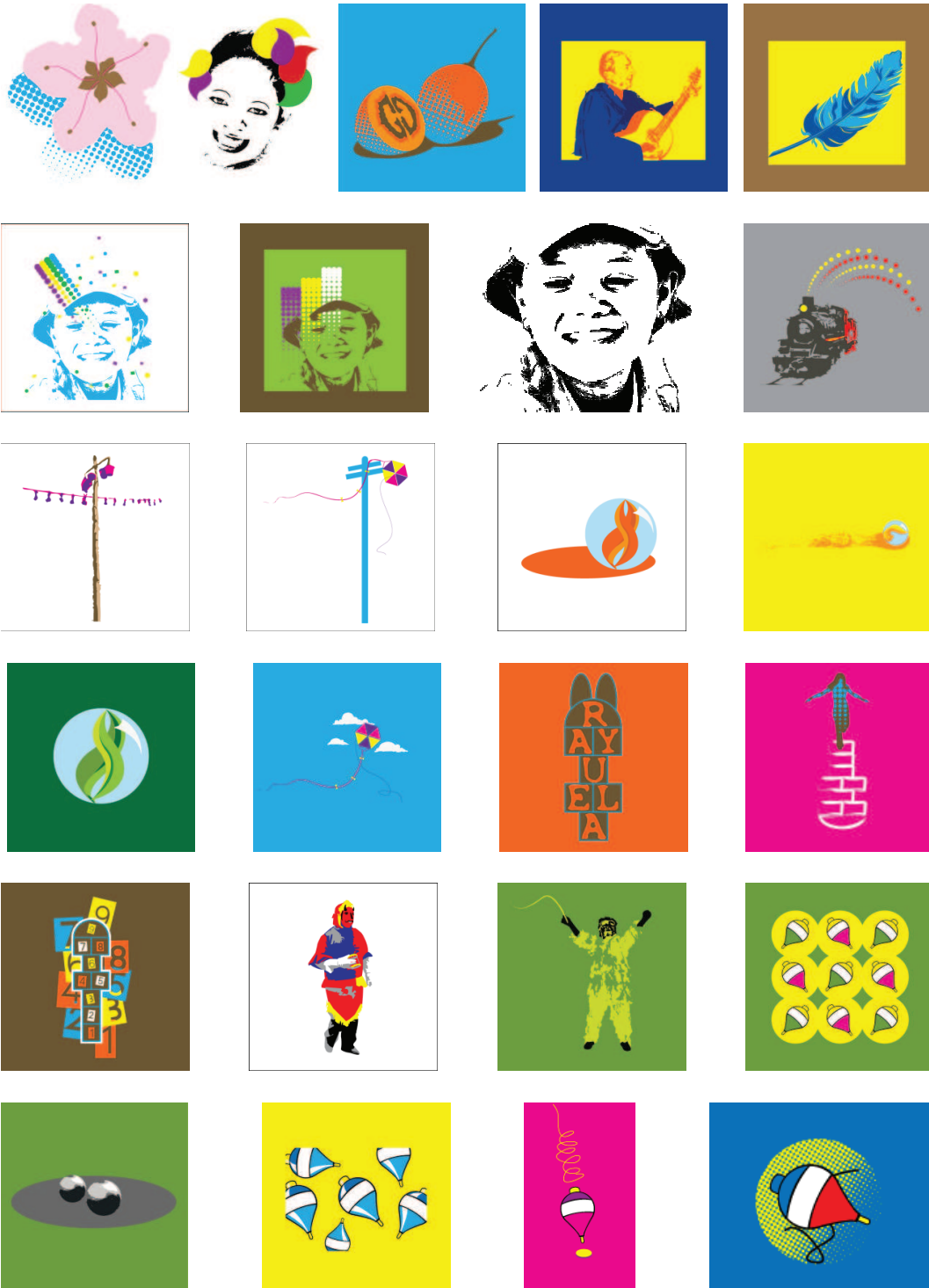
- Muy agradable
- Agradable
- Poco agradable
- Desagradable

3. Indiferentemente del valor económico, estaría Ud. dispuesto a adquirir estos productos?

SI

NO

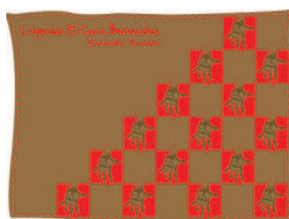
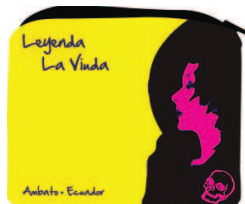
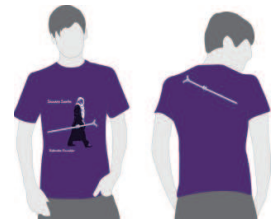
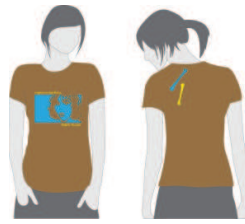
5.

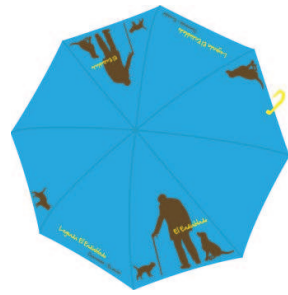




6.







BIBLIOGRAFÍA

- 1.- **AYALA, E.** Resumen de Historia del Ecuador. s.l.: Nacional, s.f.
- 2.- **BENITES, L. y GARCÉS, A.** Culturas Ecuatorianas: Ayer y Hoy. 8va.ed. s.l.: Abya-
Abya, 1995.
- 3.- **CARVALHO, P.** Geografía del Folklore Ecuatoriano. s.l.: Casa de Cultura
Ecuatoriana, s.f.
- 4.- **COSTALES, E.** Guía Turística de la Provincia de Chimborazo, año 2007. Riobamba:
Pedagógica Freire s.f.
- 5.- **CUEVA, D.** Folklore del Corpo Infantil Ecuatoriano. Quito: Nacionales, 1965
- 6.- **CUVI, P.** Ecuador ¡Viva la Fiesta! s.l.: Dinediciones, 2002
- 7.- **CUVI, P.** Agenda Cultural del Banco del Pacífico: Deportes y Juegos Populares.
Quito, s.e, 1989
- 8.- **LANA, E.** Fantasmas y Personajes: Ambato: Casa de la Cultura, Tungurahua, 1989
- 9.- **MUGICA, P.** Aprenda el quichua: Gramática y Vocabularios. Quito: CICAME, 1992
- 10.- **MUNICIPIO DE GUARANDA.** Guía Turística de la Provincia de Bolívar. Riobamba:
Pedagógica Freire, 2009
- 11.- **NARANJO, M.** La Cultura Popular en el Ecuador. Tungurahua: CIDAP, 1992
- 12.- **OLEAS, L.** Historias, Leyendas y Tradiciones Ecuatorianas. s.l. s.e. s.f.
- 13.- **ROMERO, M.** Manual de Información para los Niños y Jóvenes del Ecuador. s.l.:
Romlacio, s.f.
- 14.- **SALTOS, A.** En Tierras de Bolívar: Tradiciones Estampas y Leyendas, Quito: Casa
de la Cultura Ecuatoriana, 1969

- 15.- **SEGOVIA, F.** Zumbambico, 2da ed. s.l.: El Conejo, 1987
- 16.- **SILVA, F.** Leyendas y Tradiciones de Guaranda, Guaranda: Producción Grafica,
1998
- 17.- **TEMINI, M.** Serigrafía, s.l. s.e., 2001
- 18.- **VARGAS, J.** Historia de la Cultura Ecuatoriana. s.l.: Casa de la Cultura
Ecuatoriana, s.f.
- 19.- **VILLAVICENCIO, M.** Juegos Populares. España: Espasa Calpe, s.f.
- 20.- **ZAMORA, E.** Calendario de Fiestas Populares. s.l.: Cuarto Creciente, s.f.

BIBLIOGRAFIA INTERNET

1.- Ambato

<http://www.elmercurio.com.ec/web/titulares.php?seccion=fzuyEtT&codigo>
2009

2.- Carnaval de Guaranda

<http://www.miguaranda.com/Carnaval.html>
2009

3.- Comunidad Andina

<http://www.codenpe.gov.ec>
2009
<http://www.comunidadandina.org>
2009

4.- El Color

<http://www.arqhys.com/color.html>
2009
<http://www.webusable.com/coloursMean.htm>
2009

5.- Fiesta de las Flores y las Frutas. Ambato - Ecuador

<http://www.ambato.com/fff.html>
2009

6.- Guaranda

http://www.viajandox.com/boli_guaranda_fiestasanpedro.htm
2009

7.- La Chakana

<http://www.aylluperu.com/index.php?page=la-chakana>

2009

8.- Pop Art

<http://www.artsconnected.org>

2009

<http://www.artpop.htmlplanet.com/biografia.html>

2009

[http://www.en.wikipedia.org/wiki/Peter_Blake_\(artist\)](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Peter_Blake_(artist))

2009

<http://www.imageandart.com/tutoriales/biografias/warhol.html>

2009

<http://www.imageandart.com/tutoriales/biografias/wesselmann/.html>

2009

<http://www.lichtensteinfoundation.org/>

2009

http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O:AD:E:2812

2009

<http://www.originalprints.com/artistview.php?id=476>

2009

<http://www.warhol.org/>

2009

http://www.wikio.es/cultura/artes_plasticas/artistas/claes_oldenburg

2009

<http://www.tate.org.uk/servlet/ArtistWorks?cgroupid=9999961&artistid=73&>

2009

9.- Rey de Reyes Riobamba

<http://www.dicciondesnuda.blogspot.com/2007/04/el-rey-de-reyes-y-folclor-popular.html>

2009

<http://www.edufuturo.com>

2009

10.- Riobamba

<http://www.es.wikipedia.org/wiki/Riobamba>

2009

<http://www.diariolosandes.com.ec/content/view/849/74/>

2009

<http://www.radio-mundial.com/riobamba-editorial.php>

2009

11.- Semana Santa Ambato

http://www.etapa.net.ec/dga/dga_cam_amb_dom_ram.aspx

2009

12.- Serigrafía

<http://www.preimpresio.blogspot.com>

2009

