



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**“ILUSTRACIONES INFANTILES DE PERSONAJES TRADICIONALES
CONTEMPORÁNEOS DE LA SERRANÍA ECUATORIANA APLICADA EN
UNA LÍNEA DE SOPORTES GRÁFICOS”**

TÉSIS DE GRADO

**Previo a la obtención del título de:
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO**

Presentado por:

**CABALLERO SERRANO MARÍA PAULINA
RAMOS JIMÉNEZ ROSA BELÉN**

RIOBAMBA-ECUADOR

2012

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento a nuestros maestros de la Facultad de Informática y Electrónica por su paciencia y abnegación en la enseñanza, en especial a la Dios. María Alexandra López, Arq. Ximena Idrobo, Lic. Edison Martínez y al Lic. Ramiro Santos por su apoyo en la realización del presente trabajo.

DEDICATORIA

La presente investigación la dedicamos con amor y respeto a Dios por su protección en este camino, a nuestros padres por su apoyo incondicional, amor y paciencia, a nuestra familia y amigos por todo su cariño y soporte durante estos años.

NOMBRE	FIRMA	FECHA
Ing. Iván Menes DECANO DE LA FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
Ing. Milton Espinoza DIRECTOR DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
Dis. María Alexandra López DIRECTOR DE TESIS
Arq. Ximena Idrobo MIEMBRO DEL TRIBUNAL
Tec. Carlos Rodríguez Carpio DIRECTOR DEL CENTRO DE DOCUMENTACIÓN
NOTA DE TESIS	

AUTORÍA

“Nosotras María Paulina Caballero Serrano y Rosa Belén Ramos Jiménez, somos 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”.

.....
María Paulina Caballero Serrano

.....
Rosa Belén Ramos Jiménez

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I MARCO LÓGICO

1.1. Marco Lógico	17
1.1.1. Introducción	17
1.1.2. Antecedentes.....	18
1.1.3. Justificación	19
1.1.4. Conceptualización de hipótesis	21
1.1.5. Objetivos de la investigación	21
1.3.1. General	21
1.3.2. Específicos	22

CAPÍTULO II MARCO HISTÓRICO

2.1. Expresiones Culturales.....	23
2.1.1. Origen del término	23
2.1.1.1. Definiciones de Cultura.....	24
2.1.2. Cultura Ecuatoriana.....	25
2.1.3. Costumbres y tradiciones populares	26
2.1.4. Identidad Nacional	26
2.1.5. Patrimonio Cultural	27
2.1.5.1. Patrimonio Cultural Material	28
2.1.5.2. Patrimonio Cultural Inmaterial	28
2.2.7. El Personaje Popular.....	29
2.2.7.1. Personaje Popular Ecuatoriano	29
2.2.8. El Disfraz	29
2.2.8.1. El Disfraz en el Ecuador.....	30
2.2.9. Máscara.....	31
2.2.10. Fiesta Popular.....	32
2.2.10.1. Fiesta Popular en Ecuador	32
2.2.10.2. Las Mascaradas Populares	34
2.2.10.3. Fiestas Populares en la Serranía Ecuatoriana.....	34
2.2.10.3.1. Carnaval	34
2.2.10.3.1.1. Historia.....	34
2.2.10.3.1.2. Personajes.....	36
2.2.10.3.1.2.1. Taita Carnaval	36
2.2.10.3.1.2.2. Mama Shalva.....	36
2.2.10.3.1.2.3. Priestes.....	36
2.2.10.3.1.2.4. Fundador	37
2.2.10.3.1.2.5. Huarmitukushka.....	37
2.2.10.3.1.2.6. Chapatukushka.....	37
2.2.10.3.1.2.7. Abuelotukushka	38
2.2.10.3.1.2.8. Oso	38
2.2.10.3.1.2.9. Vacas locas	38
2.2.10.3.1.2.10. Bocinero.....	39
2.2.10.3.1.2.11. Pingullero.....	39
2.2.10.3.2. Diablada Pillareña.....	39
2.2.10.3.2.1. Historia.....	40
2.2.10.3.2.2. Origen	41

2.2.10.3.2.3. Actualidad	41
2.2.10.3.2.4. Vestimenta de los diablos.....	43
2.2.10.3.2.5. Personajes.....	43
2.2.10.3.2.4.1. El Cabecilla.....	43
2.2.10.3.2.4.2. El Capariche	43
2.2.10.3.2.4.3. Los Líneas	43
2.2.10.3.2.4.4. La Guaricha	43
2.2.10.3.2.4.5. La Banda	44
2.2.10.3.2.4.6. Los Diablos.....	44
2.2.10.3.2.5. Semiótica de la Máscara	44
2.2.10.3.2.6. Estudio de la Máscara de Diablo.....	44
2.2.10.3.2.6.1. Por su forma	44
2.2.10.3.2.6.2. Por el cromatismo.....	44
2.2.10.3.3. Procesión Semana Santa	45
2.2.10.3.3.1. Historia.....	45
2.2.10.3.3.2. Orígenes y Significado.....	47
2.2.10.3.3.3. Viernes Santo	48
2.2.10.3.3.4. La Procesión.....	48
2.2.10.3.3.5. Personajes.....	50
2.2.10.3.3.5.1. Canónigo	50
2.2.10.3.3.5.2. Cucurucho de Viernes Santo.....	51
2.2.10.3.3.5.4. Verónicas.....	52
2.2.10.3.3.5.5. Centurión	52
2.2.10.3.3.5.6. Los Sahumeriantes.....	52
2.2.10.3.4. Inti Raymi.....	53
2.2.10.3.4.1. Origen	53
2.2.10.3.4.2. Historia.....	53
2.2.10.3.4.3. Personajes.....	54
2.2.10.3.4.3.1. Prioste o Capitán	54
2.2.10.3.4.3.2. Danzantes.....	54
2.2.10.3.4.3.3. Coheteros	55
2.2.10.3.4.3.4. Mujer Danzante	55
2.2.10.3.4.3.5. Banda del Pueblo	55
2.2.10.3.4.3.6. Rama de gallos.....	55
2.2.10.3.4.3.7. Aya Huma	55
2.2.10.3.4.3.7.1. Valores artísticos como la Pantomima	56
2.2.10.3.4.3.7.2. Símbolos que sincretiza la confrontación de lo occidental con la cultura Quichua.....	57
2.2.10.3.4.3.7.3. Símbolo espiritual	57
2.2.10.3.5.3.1. Mama Negra/Santa Tragedia/Capitanía	58
2.2.10.3.5.1. Historia.....	58
2.2.10.3.5.2. Personajes.....	61
2.2.10.3.5.2.1. La Mama Negra	61
2.2.10.3.5.2.3. El Abanderado	61
2.2.10.3.5.2.3. El Ángel de la Estrella.....	62
2.2.10.3.5.2.4. El Capitán	62
2.2.10.3.5.2.5. El Rey Moro	62
2.2.10.3.5.2.6. El Embajador	62
2.2.10.3.5.2.7. Los Ashangeros.....	62
2.2.10.3.5.2.8. Los Champuseros.....	63

2.2.10.3.5.2.9. Las Camisonas o Carishinas	63
2.2.10.3.5.2.10. Los Huacos	63
2.2.10.3.5.2.11. Los Curiquingues	63
2.2.10.3.5.2.12. Las cholas "ofrenderas" y "veladoras"	63
2.2.10.3.5.2.13. El Payaso	64
2.2.10.3.5.2.14. Las Yumbadas	64
2.2.10.3.5.2.15. Banda de músicos	64
2.2.10.3.5.2.16. Los Negros Loeros	64
2.2.10.3.6. Pase de niño	64
2.2.10.3.6.1. Origen e Historia	64
2.2.10.3.6.1.1. Niño Viajero de Cuenca	65
2.2.10.3.6.2. Personajes	66
2.2.10.3.6.2.1. Bíblicos	66
2.2.10.3.6.2.2. Civiles	67

CAPÍTULO III MARCO TEÓRICO

3.1. La Ilustración	70
3.1.2. Clasificación de la Ilustración	70
3.1.2.1. Uso	70
3.1.2.1.1. Ilustración Científica	70
3.1.2.1.2. Ilustración Publicitaria	70
3.1.2.1.3. Ilustración Literaria	71
3.1.2.1.4. Ilustración Editorial	72
3.1.2.2. Estilo	72
3.1.2.2.1. Abstracto	72
3.1.2.2.2. Artístico	72
3.1.2.2.3. Humorístico	72
3.1.2.2.4. Monumental	72
3.1.2.2.5. Fantástico/ Ciencia Ficción	72
3.1.2.2.6. Manga	72
3.1.2.3. Técnica	73
3.1.2.3.1. Técnicas Seca	73
3.1.2.3.1.1. El lápiz de grafito	73
3.1.2.3.1.2. El carboncillo	73
3.1.2.3.1.3. Pastel	74
3.1.2.3.1.4. Pastel al óleo	75
3.1.2.3.1.5. Sanguina y sepia	75
3.1.2.3.1.6. Lápices de Color	76
3.1.2.3.2. Técnicas Húmedas	77
3.1.2.3.2.1. Plumas, pincel y tinta	77
3.1.2.3.2.2. La Témpera	77
3.1.2.3.2.3. La Acuarela o Gouache	78
3.1.2.3.2.4. Óleo	79
3.1.2.3.3.5. Mixtas	79
3.1.2.3.3. Collage	79
3.1.2.3.4. Por Ordenador	80
3.1.3. Ilustración Infantil	82
3.1.3.1. Historia de la Ilustración de libros infantiles	82
3.1.3.2. Características de la ilustración infantil	85

3.1.3.2.1. La Cabeza	85
3.1.3.2.2. El Rostro	86
3.1.3.2.3. Brazos y Piernas.....	86
3.1.3.2.4. Trazo.....	86
3.1.3.2.5. Simplicidad	86
3.1.3.2.6. Colores	87
3.1.3.3. Personajes Ilustrados	87
3.1.3.3.1. Tipología de los protagonismos.....	88
3.1.3.3.1.1. Fantasía.....	88
3.1.3.3.1.2. Realismo.....	89
3.1.3.3.2. Diseño de personajes.....	89
3.1.3.3.3. Proceso de creación de personajes	91
3.1.3.3.3.1. Física	91
3.1.3.3.3.2. Sociológica	91
3.1.3.3.3.3. Psicológica.....	91
3.1.3.3.4. Definir el nombre del personaje.....	92
3.1.3.4. Función de la Ilustración Infantil	93
3.1.4. La Ilustración Infantil en el Ecuador.....	94
3.1.4.1. Principales exponentes.....	94
3.1.4.1.1. Marco Chamorro.....	94
3.1.4.1.2. Roger Ycaza	95
3.1.4.1.3. Ricardo Novillo.....	95
3.1.4.1.4. Eulalia Cornejo	96
3.1.4.1.5. Mauricio Jácome Perigüeza	97
3.1.4.1.6. Santiago Gonzales	97
3.1.4.1.7. Bladimir Trejo.....	97
3.1.4.1.8. Camila Fernández de Córdova.....	98
3.1.4.1.9. Santiago Atti	99
3.1.4.1.10. Eddie Crespo	99
3.2. Teoría de Diseño	100
3.2.1. Formas básicas	100
3.2.1.1. Punto	100
3.2.1.2. Línea.....	100
3.2.1.3. Plano.....	100
3.2.1.4. Volumen.....	101
3.2.2. Leyes Compositivas.....	101
3.2.2.1. Ley fondo y forma.....	101
3.2.2.2. Ley de la adyacencia	101
3.2.2.3. Ley de la semejanza.....	102
3.2.2.4. Ley del cierre	102
3.2.2.5. Ley de la buena curva	102
3.2.2.6. Ley de la experiencia.....	102
3.2.4. Categorías compositivas	102
3.2.4.1. Color	102
3.2.4.1.1. Propiedades del color.....	103
3.2.4.1.2. Escala de colores	103
3.2.4.1.3. Gama.....	104
3.2.4.1.4. Mezcla de colores.....	104
3.2.4.1.4.1. Colores primarios, secundarios y terciarios.....	104
3.2.4.1.4.2. Colores complementarios.....	105

3.2.4.1.4.3. Colores análogos, cálidos y fríos.....	105
3.2.4.1.5. Efectos del color	105
3.2.4.1.6. Psicología del color.....	105
3.2.4.1.7. Dinámica del contraste	107
3.2.4.1.7.1. Contraste y Armonía.....	107
3.2.4.1.7.2. El papel del contraste en la visión	107
3.2.4.1.7.3. El papel del contraste en la composición	107
3.2.4.1.7.4. Contraste de tonos	107
3.2.4.1.7.5. Contraste de colores.....	108
3.2.4.1.7.6. Contraste de contornos	108
3.2.4.2. Proporción	108
3.2.4.2.1. Proporción Aurea.....	109
3.2.4.2.2. Proporción Andina	109
3.2.4.3. Tamaño.....	110
3.2.4.4. Escala	111
3.2.4.5. Simetría	111
3.2.4.6. Ritmo	111
3.2.4.7. Dirección.....	112
3.2.4.8. Equilibrio.....	112
3.2.4.9. Movimiento	113
3.2.4.10. Textura.....	113
3.2.4.10.1. Visual.....	114
3.2.4.10.2. Táctil	114
3.3. Composición del mensaje visual	114
3.3.1 Comunicación Visual	114
3.3.1.1 Proceso de Comunicación Visual.....	114
3.3.1.2 Funciones de la Comunicación Visual.....	115
3.3.2 La Composición.....	115
3.3.2.2. Anatomía del Mensaje visual.....	116
3.3.2.2.1. Representación.....	116
3.3.2.2.2. Simbolismo	116
3.3.2.2.3. Abstracción	117
3.3.3. Semiótica	117
3.3.3.1. Signos.....	117
3.3.3.1.1. Clasificación de los signos.....	118
3.3.3.1.2. La organización de los signos	118
3.3.3.1.3. Denotación y connotaciones.....	119
3.3.3.2. Símbolo.....	119
3.3.4. Diseño para niños.....	120
3.3.4.1. Cromática	120
3.3.4.2. Marketing y Publicidad.....	121
3.3.4.3. Conexión realidad y fantasía	121
3.3.4.4. Animación e interacción.....	122
3.3.4.5. Tipografía.....	122
3.3.4.6. Texto legibilidad.....	122
3.3.4.7. Titulares y los títulos	124

CAPÍTULO IV DESARROLLO O EJECUCIÓN

4.1.1. Definición del Problema.....	125
-------------------------------------	-----

4.1.2. Diseño Estadístico de Investigación.....	126
4.1.2.1. Definir la población de muestra.....	126
4.1.2.1. Perfil de la población.....	126
4.1.2.1. Segmentación de Mercado.....	128
4.1.2.2. Tamaño de la Población.....	128
4.1.2.3. Calcular el tamaño de la muestra.....	129
4.1.2.4. Aplicar el proceso de Muestreo.....	130
4.1.3. Trabajo de Campo.....	132
4.1.3.1. Tipo de Investigación.....	132
4.1.3.2. Técnica de Investigación.....	132
4.1.4. Análisis de la Información.....	134
4.3.5. Imagen Marca.....	137
4.3.5.1. Construcción de Imagen Marca.....	137
4.3.5.2. Logo o Logotipo.....	138
4.3.5.3. Tipografía.....	139
4.3.5.4. Cromática.....	140
4.3.6. Selección de Objetos Promocionales.....	140
4.3.7. Desarrollo y diseño de las ilustraciones.....	141
4.3.7.1. Selección de personajes.....	141
4.3.8. Proceso de ilustración.....	143
4.3.8.1. Planteamiento de estilo de la ilustración.....	143
4.3.8.2. Fichas técnicas de los personajes.....	144
Ficha No. 1.....	144
Ficha No. 2.....	147
Ficha No. 3.....	149
Ficha No. 4.....	152
Ficha No. 5.....	155
Ficha No.6.....	157
Ficha No.7.....	160
Ficha No.8.....	162
Ficha No. 9.....	165
Ficha No. 10.....	168
4.3.8.3. Aplicación a la línea de Soportes Gráficos.....	171
4.3.8.3.1. Formatos.....	171
4.3.8.3.1. Cromática.....	171

CAPÍTULO V VALIDACIÓN DE HIPÓTESIS

5.1. Análisis de encuestas.....	180
5.1.1. Tabulación y Conclusión.....	180

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Ilustración infantil a lápiz. Fuente: Ester García.....	73
Ilustración 2: Ilustración infantil con carboncillo. Fuente: Pepe Palma.....	74
Ilustración 3: Ilustración infantil con pasteles secos. Fuente: Carlos Pinto.	74
Ilustración 4: Ilustración infantil con pastel al óleo. Fuente: Diego Vasquez.	75
Ilustración 5: Ilustración infantil en sepia. Fuente: Esther Carreras.	76
Ilustración 6: Ilustración infantil a lápices de color. Fuente: Ester García.	76
Ilustración 7: Ilustración infantil a tinta. Fuente: Liliana Infante.	77
Ilustración 8: Ilustración infantil con temperas. Fuente: Cecilia Molinuevo.	78
Ilustración 9: Ilustración infantil con gouache. Fuente: Cristina Azócar.	78
Ilustración 10: Ilustración infantil al óleo. Fuente: Aitana Carrasco.....	79
Ilustración 11: Ilustración infantil collage. Fuente: Rébecca Dautremer.....	80
Ilustración 12: Ilustración vectorial. Fuente: Luján Fernández.	82
Ilustración 13: “Segundo acto” de Marco Chamorro. Fuente: Internet.	95
Ilustración 14: “Caja Ronca” de Roger Ycaza. Fuente: Internet.....	95
Ilustración 15: “Alabanza del Ecuador” de Ricardo Novillo. Fuente: Internet.	96
Ilustración 16: “Volando” de Eulalia Cornejo. Fuente: Internet.....	96
Ilustración 17: “Felices Fiesta” de Mauricio Jácome. Fuente: Internet.....	97
Ilustración 18: Amanecer. Fuente: Internet.....	97
Ilustración 19: Bladimir Trejo. Fuente: Internet.....	98
Ilustración 20: Ratón pirata. Fuente: Internet.	98
Ilustración 21: Maurice Sendak Fuente: Internet.....	99
Ilustración 22: Cuentitiricantos. Fuente: Internet.	99
Ilustración 23: Proporción Aurea. Fuente: Internet.....	109
Ilustración 24: Proporción Andina. Fuente: Internet.	110
Ilustración 25: Geometría Sagrada. Fuente: Internet.	110
Ilustración 26: Tipografía Infantil. Fuente: Internet.	124
Ilustración 27: Logotipo “El Guagua Tradiciones”.....	138
Ilustración 28: Isotipo “El Guagua Tradiciones”.....	138
Ilustración 29: Imagotipo “El Guagua Tradiciones”.....	139
Ilustración 30: Tipografías Shag-Lounge y Big Bimbo.....	139
Ilustración 31: Cromática.....	140
Ilustración 32: Imágenes Mama Negra. Fuente: Internet.	145
Ilustración 33: Boceto Mama Negra.....	145
Ilustración 34: Ilustración final Mama Negra.....	146
Ilustración 35: Imágenes Capitán. Fuente: Internet.....	148
Ilustración 36: Boceto Capitán.....	148
Ilustración 37: Ilustración final Capitán.....	149
Ilustración 38: Imágenes Aya Huma. Fuente: Internet.	151
Ilustración 39: Boceto Aya Huma.....	151
Ilustración 40: Ilustración final Aya Huma.....	152
Ilustración 41: Imágenes Danzante. Fuente: Internet.....	153
Ilustración 42: Boceto Danzante.....	154
Ilustración 43: Ilustración final Danzante.....	154
Ilustración 44: Imagen Curiquingue. Fuente: Internet.....	156
Ilustración 45: Boceto Curiquingue.....	156
Ilustración 46: Ilustración final Curiquingue.....	157
Ilustración 47: Imagen Payaso. Fuente: Internet.....	158

Ilustración 48: Boceto Payaso	159
Ilustración 49: Ilustración final Payaso	159
Ilustración 50: Imagen Taita Carnaval. Fuente: Internet.....	161
Ilustración 51: Boceto Taita Carnaval.....	161
Ilustración 52: Ilustración final Taita Carnaval.....	162
Ilustración 53: Imagen Bocinero. Fuente: Internet.....	163
Ilustración 54: Boceto Bocinero	164
Ilustración 55: Ilustración final Bocinero	165
Ilustración 56: Imagen Diablo de Píllaro. Fuente: Internet.....	167
Ilustración 57: Boceto Diablo de Píllaro.....	167
Ilustración 58: Ilustración final Diablo de Píllaro.....	168
Ilustración 59: Imagen Cucurucho. Fuente: Internet.....	169
Ilustración 60: Boceto Cucurucho.....	170
Ilustración 61: Ilustración final Cucurucho.....	170
Ilustración 62: Ilustraciones Bocinero y Capitán aplicadas en Posters	172
Ilustración 63: Ilustraciones Taita Carnaval y Curiquingue aplicadas en Pat Mouse.....	172
Ilustración 64: Ilustración Mama Negra aplicada en Wallpaper.....	173
Ilustración 65: Ilustración Aya Huma aplicada en Wallpaper.....	173
Ilustración 66: Ilustración Cucurucho aplicada en Forros para Cuadernos.....	174
Ilustración 67: Ilustración Danzante aplicada en Forros para Cuadernos.....	174
Ilustración 68: Ilustración Aya Huma aplicada en Forros para Cuadernos.....	175
Ilustración 69: Ilustración Payaso aplicada en Cuaderno.....	175
Ilustración 70: Ilustración Diablo de Píllaro aplicada en Cuaderno	176
Ilustración 71: Ilustración Bocinero aplicada en Carpeta.....	176
Ilustración 72: Ilustración Aya Huma, en Máscaras para fiestas infantiles.....	177
Ilustración 73: Ilustración Payaso, Máscaras para fiestas infantiles.....	178
Ilustración 74: Ilustración Diablo de Píllaro, Máscaras para fiestas infantiles .	178
Ilustración 75: Todas las ilustraciones aplicadas en Tarjetas Coleccionables	179

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla I: Colores intermedios.....	104
Tabla II: Sensaciones asociadas a los colores por los niños.	121
Tabla III: Escuelas Fisco misionales.....	131
Tabla IV: Escuelas Particulares.....	131
Tabla V: Definición del estilo de ilustración	144
Tabla VI: Ficha No. 1 Mama Negra	145
Tabla VII: Ficha No.2 El Capitán	147
Tabla VIII: Ficha No. 3. Aya Uma	150
Tabla IX: Ficha No.4 Danzante.....	153
Tabla X: Ficha No.5 Curiquingue.....	155
Tabla XI: Ficha No.6 Payaso	158
Tabla XII: Ficha No.7 Taita Carnaval.....	160
Tabla XIII: Ficha No.8 El Bocinero.....	163
Tabla XIV: Ficha No. 9 Diablo de Píllaro	166
Tabla XV: Ficha No.10 El Cucurucho	169

ÍNDICE DE PASTELES

Pastel 1: Nivel de importancia de la identidad cultural de los niños.....	134
Pastel 2: Análisis del tipo de personaje que prefieren los niños.....	135
Pastel 3: Análisis del tipo de producto que adquieren los padres para los niños.	135
Pastel 4: Características de los productos que prefieren los niños y los padres.	136
Pastel 5: Seleccionar las fiestas que los padres y los niños reconocen.....	136

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Pon el nombre a los siguientes personajes.	180
Gráfico 2: Une con líneas los personajes que pertenecen a las siguientes fiestas	181
Gráfico 3: De los productos que probaste cuál de estos te gustaría tener.....	183

CAPÍTULO I

Marco Lógico

1.1. Marco Lógico

1.1.1. Introducción

Las tradiciones populares son identificadas como la raíz de la cultura nacional y expresión de un pueblo, rasgo distintivo de patrimonio e identidad.

Estos rasgos se han ido prolongando lentamente, en cada comunidad del país; en cada asentamiento, en cada barrio que los hace únicos e irrepetibles, donde tienen un lugar privilegiado los personajes populares, confiriéndole al paisaje un rostro propio.

La historia de un pueblo no pudiera contarse sin reconocer sus personajes populares, como símbolos de identidad local y parte ineludible de su cultura, sin embargo el valor que atesoran para la comunidad es desconocido por la población, principalmente por las nuevas generaciones.

Por lo que se propone como objetivo de investigación: Conocer los rasgos distintivos de los personajes populares de la serranía ecuatoriana que los distinguen como símbolos de identidad local. Lo novedoso del trabajo es que se realiza por primera vez un estudio íntegro de los personajes populares como elementos distintivos de los valores locales de la cultura popular tradicional y símbolos perpetuos de identidad de los niños.

La identidad nacional, es producto de una lenta y prolongada acumulación de rasgos, tomados, creados, reelaborados o recreados de la vida cotidiana, los mitos, las creencias, las expresiones artísticas y los conocimientos adquiridos

de numerosas etnias, de sus choques, relaciones y fundiciones de comunidades locales y regiones que componen el país. De ellos proviene el patrimonio, rico en elementos y expresiones del imaginario popular, que se expresa con inusitada autenticidad y belleza en las comunidades.

La dimensión de la cultura popular es una de las especificidades más definitorias de la historia, la sociedad y la cultura. La cultura para ser moderna tiene que ser profundamente popular. En la actual situación sociocultural del país impera una dinámica entre tradición y modernidad. Sin embargo prevalece en las ciudades, pueblos y asentamientos la maravillosa y salvadora realidad cotidiana que es la tradición popular, reflejadas en manifestaciones artísticas, expresiones, códigos, costumbres y muy especialmente en sus personajes populares, presentes en la memoria perpetua de las calles, los bares, las esquinas y los parques.

1.1.2. Antecedentes

Uno de los fenómenos que más marca a la sociedad actual es la extinción del pasado, superado por la globalización, arrasado por un pensamiento crítico que deslegitima su herencia y finalmente barrido por el consumo y nuevas tecnologías, que reduce la presencia del ayer a simple inspiración de modas pasajeras, sin más virtud que la de combatir con el cosquilleo y el tedio que produce el presente perpetuo, obtuso y superficial, en el que vivimos.

Ha desaparecido el tiempo de la tradición que actualiza el pasado a través de los actos y gestos compartidos por la comunidad, dotándolos de profunda significación.

Es notable la pérdida de identidad y de cultura más aún en las nuevas generaciones que practican costumbres extranjeras, el Ecuador es un país pluricultural en el que existen costumbres, tradiciones y expresiones con su propio estilo, que deben ser conservadas y preservadas.

En el Ecuador la ilustración infantil ha tomado un lugar importante en el campo de la ilustración, donde nuevos ilustradores empiezan a darse a conocer y a

construir nuevos medios de trabajo, haciendo que esta ilustración tome fuerza en la sociedad dentro del medio.

Sin embargo en ciudades pequeñas la poca información sobre este tema a nivel ciudadano ha provocado que la sociedad vea a la ilustración como algo muy simple y sencillo, y no como una profesión en donde la experiencia y el estudio sobre este tema, hace que los ilustradores crezcan y los ciudadanos obtengan una cultura gráfica y conocimiento acerca de un tema tan importante, amplio y completo como es la ilustración.

La culturización de la sociedad acerca de la ilustración es un tema en el cual, intervienen los ilustradores como principales protagonistas y las editoriales, las cuales dan la apertura y campo de trabajo al ilustrador, la ilustración crece en una ciudad dependiendo del número de editoriales que existan en ella, pues estas requieren de ilustradores para la creación de textos, cuentos, libros, fábulas, leyendas, publicidad, que sea dirigida a los niños.

Si bien es cierto existen varios productos gráficos que usan como recurso la ilustración pero no son muchos los que proponen un aporte al estilo, la mayoría coinciden en estilos, conceptos y composiciones sean estos nacionales o extranjeros.

En Riobamba existe una cultura gráfica infantil, en la que priman estilos de ilustración extranjeros que no están acordes a la realidad local, son pocas las empresas que usan este recurso como parte gráfica de su imagen o productos y si los usan estos no han sido difundidos.

1.1.3. Justificación

Es posible hablar de cultura gráfica infantil en el Ecuador, teniendo en cuenta que la ilustración comienza a tomar fuerza desde hace 15 años atrás y donde las editoriales a nivel nacional radicaban o centralizaban su trabajo en la ciudades en las que se encuentran establecidos, sin embargo con el paso del tiempo y con el avance de la tecnología es factible trabajar desde cualquier lugar como ilustrador con cualquier editorial del mundo, mediante el Internet

que facilita la transmisión de archivos gráficos, además de poder comunicarse con editoriales que requieran el servicio de ilustradores.

Con el tiempo el diseño gráfico ha ido evolucionando a la par con las generaciones respondiendo a las necesidades de comunicación visual que han surgido a través del tiempo, así se han visto el nacimiento de nuevos estilos que son ahora la guía para los nuevos profesionales de esta área. A diferencia de estos, muchos diseñadores han recurrido al uso de diferentes estilos gráficos impuestos por las diferentes corrientes características que han ido apareciendo esforzándose por adaptarlos de tal manera que responda frente al público, pero al final descubren que los múltiples estilos que ya existen no coinciden y por lo tanto no están haciendo un trabajo gráfico completo.

La necesidad de realizar diseños realmente novedosos y vanguardistas han llevado a los diseñadores a experimentar con nuevos estilos, técnicas, herramientas e incluso con cualquier tipo de material encontrado en el mercado dando origen a productos totalmente nuevos que rompen esquemas y cánones impuestos, este método se lo conoce como "Diseño Experimental" es el método que usaremos para extraer las características experimentales y determinar el aporte al estilo de ilustración.

Uno de los objetivos es hacer un aporte en el estilo gráfico infantil que se distinga de los ya antes vistos usando como concepto personajes y expresiones populares del espectáculo de la serranía ecuatoriana y fundamentando este aporte en la investigación extrayendo de sus composiciones elementos visuales como rasgos físicos, vestuarios, accesorios y escenarios, que contienen características propias e históricas, que revivan el pasado gráfico y reafirmen las tradiciones del Ecuador.

Las tradiciones y expresiones sirven para transmitir conocimientos, valores culturales y sociales en una memoria colectiva, y son fundamentales para mantener vivas las culturas. La pérdida del ayer nos ha dejado desarmados, sin referentes para elaborar y organizar las experiencias más cruciales, por ello, urge ahora más que nunca enseñar a la sociedad a

relacionarse de nuevo con el pasado, sobre todo con el pasado constante de las tradiciones y expresiones populares y mostrar su riqueza, en este caso visual. En este momento crucial de pérdida del pasado hay que reabrir el baúl de la historia para recuperar y recrear las tradiciones y expresiones propias de la cultura ecuatoriana y averiguar qué elementos hemos olvidado y nos conviene rescatar ahora.

Para asegurar la continuidad de las tradiciones y expresiones propias de la cultura ecuatoriana es preciso movilizar a un gran número de personas enfocando en este caso la sociedad infantil, con un línea de soportes gráficos dirigida a este público, se tratará de mantener la presencia de la cultura propia ecuatoriana en su vida diaria y llegar a constituir un legado que se transmita de generación en generación como parte de un proceso de culturalización.

Finalmente la tarea concluye en incentivar a los comunicadores visuales a ser los autores totales de sus proyectos gráficos, que dejen de usar ilustraciones desarrolladas en otros medios, y otros objetivos, desarrollando sus propuestas con fundamentos propios del medio, aportando al trabajo gráfico de los comunicadores visuales del Ecuador demostrando así que la creatividad no tiene ningún tipo de límites.

1.1.4. Conceptualización de hipótesis

El desarrollo de ilustraciones infantiles aplicadas en una línea de soportes gráficos ayudará al reconocimiento e identificación de los personajes tradicionales contemporáneos del Ecuador y la cultura propia ecuatoriana en los niños de 7-8 años.

1.1.5. Objetivos de la investigación

1.3.1. General

“Desarrollar ilustraciones infantiles inspiradas en personajes contemporáneos tradicionales ecuatorianos”

1.3.2. Específicos

- Estudiar la historia, los representantes destacados y el proceso de la ilustración infantil ecuatoriana.
- Investigar los personajes tradicionales populares contemporáneos de la serranía ecuatoriana más representativos extrayendo elementos visuales a emplearse en la temática del proyecto.
- Hacer un nuevo aporte al estilo de la ilustración infantil utilizando la gráfica inmersa en los personajes tradicionales populares contemporáneos de la serranía ecuatoriana.
- Elaborar la propuesta gráfica de las ilustraciones en la línea de soportes gráficos.

CAPÍTULO II

Marco Histórico

2.1. Expresiones Culturales

2.1.1. Origen del término

El término cultura proviene del latín *cultus* que a su vez deriva de la voz *colere* que significa cuidado del campo o del ganado. Hacia el siglo XIII, el término se empleaba para designar una parcela cultivada, y tres siglos más tarde había cambiado su sentido como estado de una cosa, al de la acción: el cultivo de la tierra o el cuidado del ganado (Cucho, 1999: 10), aproximadamente en el sentido en que se emplea en el español de nuestros días en vocablos como agricultura, apicultura, piscicultura y otros. Por la mitad del siglo XVI, el término adquiere una connotación metafórica, como el cultivo de cualquier facultad. De cualquier manera, la acepción figurativa de cultura no se extenderá hasta el siglo XVII, cuando también aparece en ciertos textos académicos.

El Siglo de las Luces (siglo XVIII) es la época en que el sentido figurado del término como "cultivo del espíritu" se impone en amplios campos académicos. Por ejemplo, el *Dictionnaire de l'Académie Française* de 1718. Y aunque la *Enciclopedia* lo incluye sólo en su sentido restringido de cultivo de tierras, no desconoce el sentido figurado, que aparece en los artículos dedicados a la literatura, la pintura, la filosofía y las ciencias. Al paso del tiempo, como cultura se entenderá la formación de la mente. Es decir, se convierte nuevamente en

una palabra que designa un estado, aunque en esta ocasión es el estado de la mente humana, y no el estado de las parcelas.

Voltaire, uno de los pocos pensadores franceses del siglo XVIII que se mostraban partidarios de una concepción relativista de la historia humana.

La clásica oposición entre cultura y naturaleza también tiene sus raíces en esta época. En 1798, el *Dictionnaire* incluye una acepción de cultura en que se estigmatiza el "espíritu natural". Para muchos de los pensadores de la época, como Jean Jacques Rousseau, la cultura es un fenómeno distintivo de los seres humanos, que los coloca en una posición diferente a la del resto de animales. La cultura es el conjunto de los conocimientos y saberes acumulados por la humanidad a lo largo de sus milenios de historia. En tanto una característica universal, el vocablo se emplea en número singular, puesto que se encuentra en todas las sociedades sin distinción de etnias, ubicación geográfica o momento histórico.¹

2.1.1.1. Definiciones de Cultura

Según Taylor: "complejo de conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras aptitudes y hábitos que el hombre adquiere como miembro de la sociedad"².

Lévi-Strauss escribe: "La cultura puede considerarse como un conjunto de sistemas simbólicos que tienen situados en primer término el lenguaje, las reglas matrimoniales, las relaciones económicas, el arte, la ciencia y la religión. Estos sistemas tienen como finalidad expresar determinados aspectos de la realidad social, e incluso las relaciones de estos dos tipos de realidad entre sí, y las que estos sistemas simbólicos guardan los unos frente a los otros"³.

Néstor García Canclini la define como "el conjunto de procesos donde se elabora la significación de las estructuras sociales, se la reproduce y

¹ Wikipedia (2011). En línea: *Cultura*. Riobamba, 19 de Septiembre de 2011.
<http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>

² TAYLOR, E: (Camberwell, 1832 - Wellington, 1917) Antropólogo británico considerado como uno de los padres de la antropología moderna.

³ LÉVI-STRAUSS, C. "Introducción a la obra de Marcel Mauss" en *Sociología y antropología* de Marcel Mauss, Tecnos, Madrid, 1979, págs. 13-42.

transforma mediante operaciones simbólicas. Hay que dejar de concebir la cultura como saber enciclopédico, en el cual el hombre no se contempla más bajo la forma de recipiente que hay que llenar con datos empíricos e inconexos".⁴

La cultura escribe Gramsci, "es la organización, disciplina del yo interior, conquista de superior conciencia por lo cual se llega a comprender el valor histórico que uno tiene, su función en la vida, deberes y derechos. Pero esto no ocurre por evolución espontánea, independiente de la voluntad de cada uno por ley fatal de las cosas".⁵

Según Texeira Coelho, "cultura nos remite a la idea de una forma que caracteriza al modo de vida de una comunidad en su dimensión global, totalizante".⁶

Es el conjunto de complejos procesos donde se reproduce la realidad social de una comunidad, que poseen un hondo significado histórico y simbólico, en el cual cada uno de los elementos refleja las costumbres, creencias y religiosidad de un pueblo, donde nada está aislado o independiente sino al contrario todo está relacionado.

2.1.2. Cultura Ecuatoriana

El Ecuador es una nación multiétnica y pluricultural constituida por blancos, mestizos, indios y afro ecuatorianos.

Por la zona geográfica en la que está ubicado nuestro país y la presencia de la cordillera de los Andes el Ecuador esta subdividido en tres regiones costa, sierra y oriente, en el cual se desarrollaron variedad de pueblos con diferentes realidades, necesidades y en consecuencia diversidad de costumbres y tradiciones, existen 14 nacionalidades muchas de estas han sufrido modificaciones a lo largo del tiempo por presencia de culturas extranjeras.

⁴ GARCÍA CANCLINI, N. "Introducción. Políticas culturales y crisis de desarrollo: un balance latinoamericano", *Políticas culturales en América Latina*, Grijalbo, México, 1989, 25p.

⁵ GRAMSCI, A. "Socialismo y Cultura", en *Il Grido di Popolo*, 1916, artículo reproducido en *Ontología*, pp. 14-17, Sacristán, de Siglo XXI, Madrid, España.

⁶ TEXEIRA COHELHO, N. "Diccionario de Política Cultural: Cultura e imaginario". Edición del ITESO, Conaculta y Gobierno de Jalisco. 2000.

Con el arribo de los españoles en el siglo XVI las etnias de la sierra tuvieron que convivir con los colonizadores, primero con la conquista y subsecuentemente con la esclavitud que dieron lugar a una disminución de la población y cambios profundos en las costumbres de estas etnias, a pesar de ello, algunos conservaron muchos de sus rasgos propios y otros en la actualidad se encuentran en un proceso de definición de su identidad y de reconstrucción como pueblo.

2.1.3. Costumbres y tradiciones populares

El Ecuador está dentro del área que antes pertenecía a una de las culturas de más alto desarrollo civilizatorio del planeta, por esta razón muchas de las fiestas tienen orígenes remotos de la Cultura Andina desde tiempo prehispánicos, que se han modificado con elementos mediterráneos traídos por los colonizadores españoles y posteriormente con la llegada de los esclavos africanos.

La mayoría de estas celebraciones están establecidos por los solsticios y equinoccios, que eran el centro de la cosmovisión indígena como agradecimiento a una de sus deidades principales el Inti (Dios Sol) que marcaba el inicio y fin del calendario agrícola andino con las estaciones de lluvia, la Pachamama (Madre Tierra) que con su fecundidad proveería del alimento y la abundancia de las cosechas. En la época colonial los españoles calzaron estas fiestas indígenas con el calendario católico como medida para ganar adeptos a la reciente doctrina. Aunque esta idea no sirvió de mucho ya que los indígenas utilizaban estas fiestas como pretexto para seguir celebrando en secreto sus rituales ancestrales.

Estos hechos sirvieron para enriquecer las tradiciones del Ecuador como la variedad de fiestas, juegos populares, gastronomía, manifestaciones artísticas y culturales, y en cada una de los elementos que componen estas expresiones populares.

2.1.4. Identidad Nacional

El Ecuador al igual que muchos países de Latinoamérica vive en la constante lucha por encontrar su identidad.

La crisis de identidad que presenta nuestro país se debe principalmente al mestizaje en la época colonial, la población mestiza prefirió adherirse a las costumbres y tradiciones de la cultura dominante y rechazar su legado indígena, por otro lado las nacionalidades indígenas están luchando por el rescate de sus costumbres ancestrales y reinterpretación de la historia nacional para la construcción de una nueva identidad multiétnica que incluya una revalorización de las raíces históricas y culturales.

Hoy en día el regionalismo es un problema que hace mucho más difícil hablar de una verdadera unidad para crear una identidad nacional que se encuentre en el alma de las personas y reconocernos simplemente como un ser colectivo de ser Ecuatorianos, las personas que habitamos en este territorio somos una mezcla de varias culturas como resultado de la migración se ha dado durante años, es decir todos pertenecemos al mismo conjunto de personas que se encuentran en busca de su identidad y no la rechaza como hemos venido haciendo desde la creación de la república que, paradójicamente el nombre de nuestro país revela la crisis de identidad, así Ecuador es un término utilizado por extranjeros para referirse a la situación geográfica de nuestro país, más no un nombre que nos represente como cultura y nos “identifique” como lo que algún día fuimos, somos o seremos.

La identidad no es algo que se pueda construir de la noche a la mañana sino algo que debemos edificar día a día en lugar de evadirla.

La globalización está colaborando con esta crisis ya que la curiosidad nata del ser humano de descubrir y experimentar, por la cantidad de información que recibimos y es casi imposible evitar, nos hacer suponer de manera errónea que las cosas que vienen de afuera son lo mejor, y gracias a que nadie nos ha enseñado a cuidar, amar y proteger lo nuestro favorece a que los niños de nuestro país cada vez sepan menos de lo que se supone es nuestra identidad, constituida por tradiciones y costumbres.

2.1.5. Patrimonio Cultural

Es lo que se hereda de los padres y de la naturaleza, y lo que queremos heredar a nuestros hijos y a las generaciones futuras.

Es el conjunto de bienes que caracterizan la creatividad de un pueblo y que distinguen a las sociedades y grupos sociales unos de otros, dándoles su sentido de identidad

2.1.5.1. Patrimonio Cultural Material

- Patrimonio cultural mueble (pinturas, esculturas, monedas, manuscritos, etc.);
- Patrimonio cultural inmueble (monumentos, sitios arqueológicos, etc.);
- Patrimonio cultural subacuático (restos de naufragios, ruinas y ciudades sumergidas, etc.);

2.1.5.2. Patrimonio Cultural Inmaterial

Es el Patrimonio natural (sitios naturales que revisten aspectos culturales como los paisajes culturales, las formaciones físicas, biológicas o geológicas, etc.), el patrimonio en situaciones de conflicto armado.

Según la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) - el patrimonio vivo - es el crisol de nuestra diversidad cultural y su conservación, una garantía de creatividad permanente. La Convención afirma que el PCI se manifiesta, en particular, en los ámbitos siguientes:

- Tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial;
- Artes del espectáculo (como la música tradicional, la danza y el teatro);
- Usos sociales, rituales y actos festivos;
- Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo;
- Técnicas artesanales tradicionales.

La Convención de 2003 define el PCI más concretamente como los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas que las comunidades, los grupos y, en algunos casos, los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural.⁷

⁷ Ministerio Coordinador de Patrimonio (2010). En línea: *¿Qué es patrimonio?* Riobamba, 23 de Agosto de 2011. <http://www.ministeriopatrimonio.gov.ec/>

2.2.7. El Personaje Popular

El personaje popular es ese que prevalece en la memoria del pueblo por su gracia, humor, aspecto físico, anécdotas, oficios u otra característica inolvidable.⁸

"La idea y reconocimiento de un personaje popular se ha esquematizado; puede ser vulgar, de mal gusto, chusma, pero en el fondo tiene un gran corazón y posee una gran sabiduría" (García Espinosa, Julio, 2006, Pág.64).

Personaje popular no sólo aquel que queda en la memoria del pueblo por sus anécdotas, su picaresca, o su humor criollo, sino también es aquel que se recuerda por su oficio, por sus habilidades o sus aptitudes; puede ser un maestro o maestra, un dulcero, un carpintero, un limpiabotas, un músico, un poeta o un vendedor ambulante.

2.2.7.1. Personaje Popular Ecuatoriano

Los personajes son parte imprescindible de las fiestas populares tradicionales que forman parte de los desfiles, comparsas, romerías y otras manifestaciones del folclore social, además de poseer un especial simbolismo dentro del desfile conmemorativo, también destacan por su indumentaria particular que va desde la más sencilla, como la del barrendero, hasta la más lujosa, como la del coraza.

Allí entonces la Mama Negra, el capitán, aruchico, yumbo, abago, huaco, capariche, danzante, curiquire, caporal, diabluma y decenas de disfrazados que tienen significado preponderante en cada festividad aun en medio del sincretismo, es decir la mezcla de símbolos católicos e indígenas.⁹

2.2.8. El Disfraz

El disfraz esconde, disimula, toma por asalto lo establecido, sus bases de constitución.

⁸ Monografías (2010). En línea: *Personajes Populares*. Riobamba, 19 de Septiembre de 2011. <http://www.monografias.com/trabajos81/personajes-populares/personajes-populares.html>

⁹ Especiales El Universo (2003). En línea: *Fiestas Populares del Ecuador*. Riobamba, 20 de Septiembre de 2011. http://especiales.eluniverso.com/especiales/fiestas_populares/personajes.htm

Un disfraz es una vestimenta u ornamenta diseñada con el propósito de distraer o llamar la atención con fines artísticos, religiosos, promocionales o de otro género; una persona puede disfrazarse para representar un personaje real o ficticio en un evento o circunstancia especial.

El vestir disfraces ha llegado a ser una parte importante de festividades y fiestas .Los disfraces toman diferentes formas de un personajes o toman tradicionalmente la forma de criaturas sobrenaturales. Los disfraces pueden servir para representar varios personajes durante celebraciones seculares o religiosas.¹⁰

2.2.8.1. El Disfraz en el Ecuador.

En el Ecuador la fiesta popular se ha convertido en un escenario de lucha de sentidos simbólicos que, a partir del disfraz, deviene en un acto de resistencia y devoción. Cada uno de sus personajes refleja, en su acción e imagen, procesos históricos de represión, colonialismo y liberación. Su carácter subversivo se manifiesta más allá del estereotipo de su realización; el éxito de esta resistencia simbólica está en la transformación de un vestuario en un disfraz.

El disfraz ha atravesado manipulaciones que han ido relegando su símbolo a mero valor alegórico. El hecho de no ser consecuente con su historia le suprime de valores, que pueden llegar a explicar una génesis de lucha, las históricas relaciones de producción de un pueblo; el vaciamiento simbólico de cada uno de sus elementos.

En esa medida, los usos y las concepciones históricas que se hacen y tienen de cada uno de los disfraces conllevan a su reconsideración. La conciencia del significado yacente en un disfraz determina su objetivo simbólico, político, de acción.

Sea en una fiesta popular, manifestación artístico-estética o expresión política, el disfraz conlleva en sí la infinita capacidad de cambiar un orden de lectura,

¹⁰ Wikipedia (2011). En línea: *El Disfraz*. Riobamba, 23 de Septiembre de 2011. http://es.wikipedia.org/wiki/Disfraz#Trajes_t.C3.ADpicos

estructuración y percepción; un método de resistencia y rebelión cuando no de institucionalización. Construye sentidos en paréntesis, de pertenencia y diferencia.¹¹

2.2.9. Máscara

La máscara es un instrumento de desfiguramiento y transformación radical de la identidad más concreta, la física inyecta un carácter móvil y enigmático en las relaciones que normalmente establecemos con el común de los mortales.

Las máscaras y caretas se elaboran y usan con fines distintos. Las hay como simples objetos para adoptar una personalidad extraña en una fiesta, hasta las rituales que tienen una carga simbólica y religiosa que les agrega un valor intangible.

El éxito de la máscara radica precisamente en desfigurar la parte clave del cuerpo social: su rostro, el mío, el vuestro. En la edad de las modificaciones quirúrgicas para grabar corporalmente nociones estandarizadas de “belleza”, estos artefactos reclaman lo absurdo de los propósitos masificadores. Al fin y al cabo, una carantamula por única o serial que sea, deja una impronta particular a su usuario, una memoria aunque sea momentánea de haber sido otro personaje. Por supuesto, aquellos que hacen usos ritualizados de las mismas guardan historias y encarnan personajes previamente codificados a lo largo de los siglos, inventando nuevas tradiciones materiales con la inclusión de logotipos comerciales u otros ornamentos, y poniendo al nuevo objeto al servicio de una cambiante fiesta (y de la industria turística paralela que las cosifica y colecciona).

La producción constante de nuevas máscaras es, para ellos, una alternativa a la apropiación estetizante de la institución museal. Y para aquellos quienes quedan sin muchos rituales al entramparse en la obsesión mimética con los colonizadores, la máscara todavía permite de cuando en cuando jugar y subvertir.¹²

¹¹ MOGROVIEJO, P. AGOSTO - OCTUBRE 2009, EL DISFRAZ, la alteridad entre lo popular y lo marginal. Retrovisor, Número 4 Año 2. 2009. 26p.

¹²BARRAGÁN, J. Máscara, Quito, San Ignacio 1001. 2006. 142p.

2.2.10. Fiesta Popular

La fiesta, constituye una costumbre, una manera de hacer lo transmitido, mientras que la tradición es la forma de pensar y sentir lo que se transmite. Esto, a su vez, está representado por la práctica de muchos hábitos en cada uno de los aspectos de una sociedad o grupo social determinado. La fiesta contiene en sí las distintas tradiciones, creencias y ritos religiosos, la música, las danzas, los juegos o competencias, las comidas y bebidas relacionadas con ellas, la ornamentación, expresiones de literatura oral, vestuario, medios de transporte y otros aspectos de la cultura espiritual y material del pueblo. Estas pueden estar vigentes o no y poseer un contenido religioso o laico. Su realización puede ocurrir en el medio urbano o rural. Es, por tanto, una manifestación de la cultura tradicional que resulta básica para el estudio integral de un núcleo social, toda vez que muestra las principales costumbres, hábitos y comportamientos¹³.

2.2.10.1. Fiesta Popular en Ecuador

Las fiestas populares, pueden dividirse en ancestrales o indígenas, tradicionales mestizas y cívicas. Entre las primeras se destacan las fiestas de los equinoccios y solsticios, que en la época colonial fueron calzadas en el calendario católico. De esta manera, se destacan las fiestas del Carnaval en la provincia del Cañar y Chimborazo en donde aparece el personaje del Taita Carnaval. Siguen las fiestas del ciclo del Inti Raymi, especialmente en el centro-norte de la sierra, que se inician con las celebraciones de Corpus, siendo las más celebres las realizadas en Pujilí donde aparecen los famosos danzantes de Corpus o Las Yumbadas de Cotacollao en Quito. Las fiestas de San Juan muy celebradas en la provincia de Imbabura y la fiesta de San Pedro, muy comunes en los cantones de la sierra norte de Pichincha. En el equinoccio de primavera para el hemisferio sur (en donde se encuentra la mayoría del territorio nacional) se celebran las fiestas del Coya Raymi en el cantón Otavalo, junto con la fiesta del Yamor, una ancestral chicha de maíz hecha con siete variedades de maíz.

¹³ LaJiribilla (2001). En línea: *Fiestas Populares Tradicionales*. Riobamba, 19 de Septiembre de 2011. http://www.lajiribilla.cu/2001/n14_agosto/etno/fiestastxt.htm

Entre las fiestas tradicionales mestizas, por su riqueza simbólica y sus implicaciones histórico-culturales se pueden destacar: La Diablada de Píllaro, El Carnaval de Guaranda, La Semana Santa de Alangasí, La Fiesta de San Pablo y San Pedro en la provincia de Manabí, La romería y fiesta de la Virgen del Cisne en Loja, La Fiesta de la Virgen de Guápulo, La fiesta de la Mama Negra en homenaje a la Virgen de las Mercedes en Latacunga, Los Rodeos Montubios de las provincias de Guayas y Los Ríos, La Fiesta de San Lucas en Llacao en Azuay, El Pase del Niño en Cuenca, y los Años Viejos en todo el país, especialmente en la ciudad de Guayaquil, en la cual la creatividad popular se evidencia en la construcción de variados y descomunales muñecos de Año Viejo, verdaderas esculturas de papel y cartón.¹⁴

Nuestro país encierra una fabulosa gama de expresiones en los diversos campos del hecho folclórico y popular. De esta manera, ratifica su ancestro histórico y la riqueza de su acervo cultural que es el centro de atracción de propios y extraños.

Interminables resultan los testimonios de manifestaciones culturales, enriquecido por una serie de actos sacramentales, hechos, personajes, pasajes de proyección estética, etcétera, provenientes, asimismo, de aquella amplísima cobertura que contempla otros motivos de costumbres y tradiciones.

Esto determina que a lo largo del año la comunidad compatriota y los extranjeros que nos visitan puedan observar o involucrarse en los llamados eventos de proyección estética que se ofrecen en ciudades, pueblos y caseríos de las distintas provincias ecuatorianas.

Son pues, las fiestas de los santos patronos, las celebraciones religiosas, las fiestas indígenas y turísticas, donde intervienen distintos campos como la música, bailes y disfrazados un repertorio bastante completo de las fiestas populares del Ecuador, sin olvidar las comidas, bebidas y juegos pirotécnicos.

La banda de pueblo y la banda mocha también ponen su cuota interpretando aires típicos, cachullapis, danzantes, bombas, albazos, etcétera; las marimbas ponen las notas festivas con sus andareles, agua corta y décimas, y los grupos

¹⁴ Wikipedia (2011). En línea: *Cultura del Ecuador*. Riobamba, 20 de Septiembre de 2011. http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_de_Ecuador#Fiestas_populares

de músicos montubios hacen lo propio con sus pasillos, pasacalles, polcas, amorfinos, contrapuntos y el singular baile de la iguana.

Los juegos pirotécnicos (castillos, vaca loca, cohetes, globos, ratones, etcétera) y las comidas nativas y criollas (mote pata, mote pillo, cuy asado, greñoso, tigrillo, hornado, aguado, bollo, colada morada, chugchucaras, chicha de jora, encocado) y cientos de platos más, constituyen parte fundamental de estas expresiones festivas que, individualmente o en grupo, dan cuenta de lo nuestro pese a la constante a culturización, que en más de una ocasión deteriora el auténtico folclore, tenido como tal si conserva los elementos de anónimo, tradicional, espontáneo, funcional y vulgar.¹⁵

2.2.10.2. Las Mascaradas Populares

Las mascaradas constituyen un vestigio de la vida social de la época de los Incas en algunas ocasiones coinciden con las fiestas del calendario católico, llegan de las aldeas próximas al centro de la ciudad, bandadas de indígenas, conduciendo llamas con banderolas brillantes y ataviados. Una música primitiva nada melodiosa de tambores y de pífanos acompaña a estos rostros burlescos. Hombres, mujeres y niños deambulan por algún tiempo en la plaza mayor.

La ceremonia termina con una inmensa fogata, este detalle final es una reminiscencia del culto del sol. Disfrazados y disfrazadas festejan. La multitud urbana y hombres de todas las clases se divierten con la alegría de los indígenas a la que ellos mezclan sus risas y sus bromas.¹⁶

2.2.10.3. Fiestas Populares en la Serranía Ecuatoriana.

2.2.10.3.1. Carnaval

2.2.10.3.1.1. Historia

La fiesta del carnaval tiene sus orígenes en los rituales y juegos bélicos en el Pucara “lugar alto” que los indígenas realizaban festejando el equinoccio del

¹⁵ Especiales “El Universo” (2003). En línea: *Fiestas Populares del Ecuador*. Riobamba, 19 de Septiembre de 2011. http://especiales.eluniverso.com/especiales/fiestas_populares/default.htm

¹⁶ DE CARVALHO. P. Antología del Folklore Ecuatoriano. 2ª Edición. Quito-Ecuador. Ediciones de Quito, 1994. 384p.

sol con ritos sacrificiales que terminaban en una gran celebración en honor a Pacha Mama o diosa protectora de la tribu, dichas celebraciones iban acompañadas de danzas al son de pingullos y tamboriles; en la cosmovisión indígena el carnaval está representado por el personaje mítico Taita Carnaval, que representa a un Dios bueno y generoso que bendecirá sus cosechas y prodigará riquezas para todo el año.

De acuerdo con la creencia se dice que primero visita los hogares el Cuaresmero o Yarkay que simboliza la pobreza y la mala suerte para aquellos que no estén preparados para la fiesta, dejando como símbolo de esta maldición machica (harina de cebada) regada por la casa de esa familia, por otro lado la leyenda afirma que el Taita Carnaval baja de los cerros el lunes de carnaval para visitar las casas y comunidades de Cañarís su llegada es motivo de buena suerte, antes de entrar a los hogares el carnavalero pide permiso a sus Dioses y a la Pacha Mama para que en los hogares al momento de su visita todos prodiguen sus bendiciones aquellos que estén preparados para esta fiesta que consiste en la preparación de un banquete que represente la abundancia que la naturaleza les prodigó ese año en el que no debe faltar (frutas, carnes de todo tipo, cuy, chicha de jora, y trago) para él y sus acompañantes. Además cuenta que a su retorno el paseador lleva consigo 12 mulas de comida para todo el año dejando antes al costado derecho de la casa el Curi (oro) como símbolo de su bendición.

Antes de su ingreso el Taita Wuasi Tupak o la Mama Wuasi Tupak siempre y cuando esté presente su esposo realizan preguntas al Taita Carnaval el cual le contestan con 12 cantos indicándoles de donde viene y por cuanto tiempo duro su viaje, una vez contestadas esas preguntas el paseador solicita permiso a los Dioses y a la Pacha Mama para juntos bendecir ese hogar, una vez terminado el banquete el carnavalero ora y bendice ese hogar al son de los canticos entonados a los DIOSES.

En otros lugares del Ecuador el Carnaval se inicia el domingo antes del miércoles de ceniza y termina el primer viernes de cuaresma. En el primer día de la fiesta, el domingo, llamado "las vísperas del Carnaval", los sacerdotes se

reúnen en las casas de los fundadores y llevan las ofrendas de gallos al santo. Luego, todos juntos: sacerdotes, fundadores, músicos, soldados y *huarmitukushka* van a la iglesia del pueblo o a las capillas de cada comunidad a celebrar una misa en honor al santo, bailando y cantando. El lunes, la celebración se realiza en las casas de los sacerdotes, las *huarmitukushka* visitan casa por casa, “robando” animales y granos, cantando y bailando. El martes y miércoles continúa el baile y el canto de las *huarmitukushka* y soldados, y el convite de comida y bebida. El jueves es la despedida del Carnaval, entierran animales, productos agrícolas y chicha en las lomas o huacas circundantes, o en su lugar, cocinan y comen todos juntos los granos y animales entregados al abuelo *tukushka*.

2.2.10.3.1.2. Personajes

2.2.10.3.1.2.1. Taita Carnaval

Como una forma de integrar la religión católica a esta fiesta ancestral se le relaciona con San Carlitos (*San Carlos yaya*). La imagen de San Carlos es la de un hombre-niño cargando un tambor, lleva gallos y sostiene una espada. Las plegarias dirigidas a este personaje son para solicitar agua y el buen crecimiento de los granos (papas, habas, cebada).

2.2.10.3.1.2.2. Mama Shalva

Santa Isabel (abuela *Isabela*), como divinidad volcánica, posee el control de las heladas, el agua, los rayos y los truenos, por lo tanto se le ruega no enviar heladas y se pretende aplacar su fuerza por medio de la ofrenda, el culto y la misa, se cree es la consorte de San Carlos. Ambos personajes tienen representación iconográfica. La imagen de la abuela *Isabela* es la de una virgen de pelo suelto con un niño. La forma de comunicación con ambas divinidades es a través del canto, de las coplas que recitan los *huarmitukushkas*, personajes esenciales del Carnaval.

2.2.10.3.1.2.3. Sacerdotes

Los sacerdotes son las personas que homenajean al santo, son los anfitriones de la fiesta y como tales están encargados de organizarla, cubriendo los gastos de comida y bebida para toda la red de parientes y amigos. Ellos ofrendan los gallos a los santos (antes lo hacían al terrateniente), permitiendo de esta forma

el desarrollo de diversos juegos rituales. Alrededor de los priostes se integran dos personajes esenciales del Carnaval, las *huarmitukushkas* y los soldados o *chapatukushkas*, a quienes les dan de comer y beber durante la semana que dura la fiesta. Los priostes confeccionan las *colchas*, emblemas finamente bordados con motivos taurinos y leyendas con los nombres de los priostes y el año de su priostazgos. Este emblema es utilizado como bandera y es llevado por los priostes a caballo como manto para cubrir la urna de San Carlitos, o como elemento decorativo del caballo, ubicado en las ancas del animal donde se pueda apreciar.

2.2.10.3.1.2.4. Fundador

Encargado de “pasar” la fiesta junto a los priostes. El fundador es el dueño de la imagen del santo. Los priostes, al ofrecer los gallos a San Carlitos o mama Shalvita, lo hacían en la persona del fundador, quien recibía la ofrenda. Los fundadores, al aceptar las ofrendas al santo, también debían ofrecer a cada prioste y su comitiva comida y trago. Si las imágenes estaban en las capillas de las haciendas, la fiesta se trasladaba a este lugar y las ofrendas se entregaban al hacendado, quien a su vez repartía comida y bebida.

2.2.10.3.1.2.5. Huarmitukushka

Son el elemento más rebelde del Carnaval, incluso hay negras. Sus travesuras comprenden el “cortejar” y “seducir” a los hombres, sobar a los espectadores con harina, sublevarse a los soldados. Sus voces, su aspecto y comportamiento se transfiguran, cambian de identidad, apropiándose de una imagen que les permita transgredir el orden social, moral e incluso sexual. Unas *huarmitukushka* tocan tambores y rondines, otras cantan coplas del Carnaval, todos bailan y recorren los añejos en forma serpenteada. Todo en ellas es exagerado: el baile, el canto, los gestos, el vestuario, el peinado. Se trata de una comparsa compuesta por tres o treinta hombres disfrazados de mujer, que están dirigidos por los *chapatukushka*.

2.2.10.3.1.2.6. Chapatukushka

Son hombres disfrazados de soldados. Los soldados están organizados por rango, el rango más alto ocupan los capitanes, luego les siguen los sargentos, tenientes y cabos. Cada persona ocupa un lugar en la cadena del cortejo: el

primer capitán va al frente, le siguen las *huarmitukushka*; los sargentos y tenientes van a los lados y los soldados menores (cabos) van a la cola.

Este “batallón” carnavalesco recorre casa por casa cantando, bailando y jugando.

2.2.10.3.1.2.7. Abuelotukushka

Es una pareja de ancianos disfrazados - *abuelotukushka*-, o de niños, o de “pobres”, montados en un burro, recogen ofrendas casa por casa y las cargan en alforjas. La idea de “despedir” al Carnaval viejo (San Carlos y Santa Isabel) es para agradecer y pedir por granos y frutos nuevos el año siguiente.

El acopio de ofrendas (al santo y al cerro), puede ser, o bien consumido por todas las familias o enterrado en las lomas circundantes; ello varía según la comunidad. La despedida del Carnaval, además de agradecer al santo y al cerro, es una despedida y un reconocimiento a todos los parientes que han contribuido a llevar a cabo la fiesta.

2.2.10.3.1.2.8. Oso

Los osos son animales que se introducen en las casas, tumban todo lo que está a su paso y se llevan a las mujeres cargándolas para botarlas en las lomas, al igual que las *huarmitukushka* se “roban” animales y comida.

2.2.10.3.1.2.9. Vacas locas

Personas disfrazadas con un armazón de manera en forma de prisma triangular con una cabeza de vaca, como simulación de las corridas de toros de pueblo, el disfrazado corre en medio de los asistentes a la fiesta haciendo el ademán de perseguirlos con sus cuernos; el prioste encargaba las vacas locas como entretenimiento de los presentes. Existen dos versiones una en la cual la vaca está adornada con frutas y dulces que los espectadores deben arrancar como premio a su agudeza y la otra es en la que este animal está cubierto de fuegos artificiales de muchos colores que asustan a los transeúntes.¹⁷

¹⁷ ANDRADE, S. Protestantismo Indígena. 1ª edición. Quito-Ecuador. Abya-Yala. 2004. Pp. 90-100.

2.2.10.3.1.2.10. Bocinero

Personaje que los tiempos antiguos era el encargado de anunciar los eventos importantes en aldeas o campos como la llegada de visitantes, se convocaba al trabajo en los campos, mingas, el inicio de las festividades, el paso del ganado bravo en las corridas de toros, el rodeo o simplemente cuando los llevaban al camal. Se producía mediante un hábil, pero duro soplido, un sonido profundo y distante que se escuchaba en las lejanías. En la actualidad, el bocinero es un personaje popular que interviene en casi todas las festividades populares. Entona su bocina, que no es más que un largo tubo enrollado que lleva en la punta un cuerno de vaca, decorado magníficamente con hilos, cintas y borlas multicolores, el bocinero lleva la vestimenta típica de los indígenas, cotona blanca con bordados de colores en cuello y puños, zamarro de cuero con la piel de distintos animales, poncho tejido de lana de oveja de vivos colores que varían según la etnia indígena, sombrero, bufanda o macana, alpargatas o zapatos negros y en algunos casos cascabeles en los tobillos.¹⁸

2.2.10.3.1.2.11. Pingullero

El “Pingullero” es el maestro músico que ejecuta dos instrumentos simultáneamente, un tambor mediano con una baqueta y con la otra mano el pingullo (*pingullu* en quichua), un tipo de flauta vertical hecho de caña, con tres agujeros, dos en la parte superior y uno para el pulgar en la inferior.

El pingullero puede dar hasta bendiciones, la gente le tiene una veneración especial. El pingullo es un instrumento mágico y transformador. Prevalece una estrecha relación entre el código del pingullero, la danza y el ritmo.

2.2.10.3.2. Diablada Pillareña

La diablada es una danza llamada así por la careta y el traje de diablo que usan los bailarines. La danza representa el enfrentamiento entre las fuerzas del bien y del mal, mezclando tanto elementos propios de las tradiciones católicas introducidas durante la conquista española y ritos ancestrales andinos. Se practica en diversas regiones andinas y altiplánicas de América del Sur (Bolivia, sur del Perú y norte de Chile, además de fundarse agrupaciones de

¹⁸ GODOY, M. El Carnaval de Chimborazo. 1ª edición. Riobamba-Ecuador. Edipcentro. 2011. 150p.

residentes bolivianos en Argentina, Estados Unidos y Austria. Se aprecia principalmente en el Carnaval de Oruro en Bolivia, en la Fiesta de la Candelaria en el Perú, y en la Fiesta de La Tirana en Chile. El sentido de identidad patrimonial de esta danza es motivo de disputa.

En otros países la diablada es una celebración netamente religiosa, mientras que la de Píllaro es más como una rebeldía a la opresión, vemos también que los diablos de Oruro (Bolivia) bailan uniformados y con el mismo paso, igualmente la diablada de Puno (Perú) es un rito religioso muy parecido al de Oruro, pero muy distinto al de Píllaro. Los diablos de Píllaro son multicolores y cada quien tiene un paso diferente. Existen otras diabladas en Sudamérica que tienen relevancia religiosa y en comparación con los Diablos de Píllaro nada tienen que ver a más de participar diablos.

2.2.10.3.2.1. Historia

La Fiesta de la Diablada se realiza todos los años en Píllaro provincia de Tungurahua del 1 al 6 de enero en horas de la tarde. Las comparsas representan al diablo, que según la historia, vino a América con el cristianismo, como parte del imaginario heterogéneo, supuestamente perfeccionado por los españoles de la época. A partir de entonces una de las ideas que asumieron los pueblos originarios en torno al diablo fue aquella de haberlo servido de modelo de las insurrecciones; es decir, de las libertades reprimidas. Según este concepto, el cristianismo le llegó al indio como un modelo mental y cultural de anulación de sus libertades. La gente baila, salta y se alegra transformada en diablo. Imagina las caras en las caretas que pueden ser de sus propios opresores o las que desearían tener para asustar a quienes imposibilitan su libertad. Poseionado del terror de ellas se ilusiona espantando, gritando y bailando en libertad. Las contiendas agresivas de las diabladas pillareñas no son rivalidades sectoriales. En el fondo, el espíritu de libertad y rebeldía de este pueblo ancestral tiene su reflejo en esta manifestación de rebeldía mestiza e india contra la religión católica la que dio comienzo a esta fiesta, pues en año nuevo los gamonales y la curia daban permiso a los indios para hacer sus fiestas y éstos se disfrazaban de diablos en repudio a las prédicas sacerdotales. El baile termina en la iglesia pese a que más de un sacerdote intentó abolir esta tradición sin éxito, y que los diablos al grito de achachay se

tomaban las calles, en medio del júbilo y admiración de los visitantes que llegaban a la ciudad.

2.2.10.3.2.2. Origen

Hay diversas versiones entre los pobladores del cantón Píllaro, ubicado en el norte de Tungurahua, acerca de los orígenes de la Diablada Pillareña; sin embargo, muchas de ellas coinciden que nació en la época de la colonia española.

Recuerda que cuando los terratenientes hacían sus fiestas de inicio del nuevo año, la servidumbre se empezó a disfrazar de diablo como una manera de adoptar el personaje que siempre se dijo que era el malo y rebelde, con el que se identificaron, pero que ahora se suma a la picardía y jocosidad que le ponen quienes desfilan.

Destaca que las partidas más antiguas que comenzaron a salir en Píllaro desde hace aproximadamente 150 años eran de las comunidades de Tunguipamba, Marcos Espinel, Guamguibana y Chacata, aunque entre las dos primeras fue tal la rivalidad que se disputaban inclusive las mujeres y se dice que “para asustar a sus enemigos en esa época, se disfrazaban de diablos y salían en las noches”.

Historiadores locales, coinciden en que al comienzo de cada partida había seis diablos, quienes eran esclavos que iban abriendo paso a los bailes que hacían los amos que bajaban al centro del cantón para demostrar sus cualidades en la danza.

Al pasar los años el diablo por ser más libre, espontáneo, carismático y fácil de interpretar gana adeptos y con ello este personaje sobresalió y dejó de lado a los “bailarines burgueses” que representan las parejas de línea, que todavía existen, pero en menor número.

2.2.10.3.2.3. Actualidad

Según Inés Pazmiño, directora nacional de Patrimonio Cultural, en la Diablada se identificó el valor ancestral, por lo que el Municipio buscó que sea declarada Patrimonio para fortalecer la autoestima del pueblo pillareño y poner en valor esa expresión cultural.

La funcionaria argumentó que este reto de rebeldía en la época de la

colonia se supone fue transmitido por miembros mitimaes de la parte del sur del continente, por lo que existen similitudes con las sociedades bolivianas y peruanas, pero que a su vez conservan algo propio del lugar. Pazmiño mencionó que esa rebeldía se oculta detrás de las máscaras, que no son similares a las del sur, pero tienen connotaciones propias de Píllaro, “lo que ha hecho que esta fiesta cobre el sentimiento de manifestación, ya no como protesta, sino como proceso de desarrollo histórico y cultural que se fortalece para generar autoestima en la sociedad actual”.

El director del Departamento de Cultura del Municipio de Píllaro, Ítalo Espín, dice que la Diablada surge como un motivo de liberación y rebeldía en contra de los colonizadores y de la imposición de la religión católica, “porque el diablo llega a nuestras tierras con la conquista de América, que en la actualidad también tiene ese mismo espíritu de rebeldía, aunque si bien no estamos bajo el yugo español, se realiza para liberarnos de las opresiones de la época como la crisis económica”.

Desde hace 300 años en donde es hoy el cantón Píllaro, cuando el único día de descanso que daban los hacendados españoles a sus trabajadores, se generó una singular manera de celebrar y al mismo tiempo protestar por la opresión de la que eran objeto, la Diablada; de allí a nuestros días centenares de danzantes disfrazados de cholos y cholas, huacos, huarichas, comandados por el cabecilla responsable de la comparsa y el diablo recio y vigoroso que soporta el baile con pesadas máscaras con cachos de venado y chivo, desfilan cada año por la calle principal del Cantón Píllaro, al son del sanjuanito, santashpas, tonadas y pasacalles.

Esto es La Diablada Pillareña, desde el 4 de enero de 2009, fiesta cultural declarada Patrimonio Cultural Intangible del Estado por el Ministerio de Cultura, en cumplimiento al Art. 379 de la Constitución de la República del Ecuador: "son parte del patrimonio cultural tangible e intangible relevante para la memoria e identidad de las persona y colectivos, y objeto de salvaguarda del estado, entre otros, las lenguas, formas de expresión, tradición oral y diversas manifestaciones y creaciones culturales, incluyendo las de carácter ritual, festivo y productivo".

2.2.10.3.2.4. Vestimenta de los diablos

- Zapatillas de lona color negro
- Medias color carne talla única
- Pantalón corto $\frac{3}{4}$ con flecos dorados
- Blusa o camiseta roja
- Una capa
- Acial o fute, con el que hace asustar a los espectadores
- Coronilla de cartón, adornada con papel celofán
- Careta

2.2.10.3.2.5. Personajes

2.2.10.3.2.4.1. El Cabecilla

Es la persona encargada de organizar en su comunidad a los participantes, con mucho tiempo de anticipación.

2.2.10.3.2.4.2. El Capariche

Es un disfrazado que va delante de la comparsa, con una escoba, barriendo las calles y los pies de las personas que están mirando, este personaje está en decadencia, porque pocas personas se disfrazan de aquello.

2.2.10.3.2.4.3. Los Líneas

Son hombres y mujeres, que utilizan unos trajes formales, representando a la clase alta de aquel entonces.

El hombre utiliza, pantalón negro, camisa blanca, un sombrero, una careta de malla, y baila con un pañuelo en la mano. La mujer esta vestida con una falda verde, blusa color crema, un pañuelo sobre su cabeza, y una mascarilla de malla. Ellos bailan en pareja por el centro de la comparsa.

2.2.10.3.2.4.4. La Guaricha

Es un hombre o mujer, con vestido blanco, careta de malla, un sombrero, y una muñeca que lleva en sus brazos. Ellos bailan indistintamente, sacando a bailar a los espectadores y brindándoles una copa de licor; el muñeco representa a un niño, dando a entender que es una madre soltera y que el padre de la criatura son los que están mirando.

2.2.10.3.2.4.5. La Banda

Es la encargada de poner el ritmo del baile, de ellos depende toda la alegría que puede mostrar la comparsa, por eso son contratadas con mucha anticipación, y cada comparsa va con su banda.

2.2.10.3.2.4.6. Los Diablos

Ellos bailan indistintamente por los costados de los líneas, cada vez que la banda deja de entonar la música, gritan “banda” pidiendo música, otro de sus gritos es: “achachay”, queriendo decir que han salido del infierno y que sienten frío.

2.2.10.3.2.5. Semiótica de la Máscara

2.2.10.3.2.6. Estudio de la Máscara de Diablo

2.2.10.3.2.6.1. Por su forma

Morfológicamente en toda la máscara, subyacen dos representaciones el dios de Chavín inicio de la cultura andina y al Diablo del infierno cristiano, también representa las ideas que tiene el hombre andino en su cabeza o la cosmovisión.

La parte superior viene a ser el Hanaq pacha, de él viene el dios mensajero y transformador *Illapa* o el rayo representado por los cuernos y los ojos son el estallido del impacto siendo las pestañas las chispas que echa; luego también ahí está el dragón que echa fuego y la corona que representa a los reyes, la parte inferior donde está la muerte, el cóndor mensajero de la muerte, otros diablos del averno y el oso que ingresa a las cavernas, es el Ukhu pacha. Representado por los cuernos que es la parte más alta de la máscara y la ruta por donde transita el rayo.¹⁹

2.2.10.3.2.6.2. Por el cromatismo

- Reafirma el planteamiento de que los cuernos representan al dios Illapa, por el degradé de colores presente en todos ellos, como consecuencia

¹⁹ ANDRADE, S. Estudio Etnocoreológico de la Máscara. Puno-Perú. UNA - Oficina Universitaria de Investigación. Enero 2009. 133pp.

de que a los metales que toca deja colores iridiscentes.

- El simbolismo de los colores andinos tradicionales se mantiene en los colores rojo y azul presentes en las máscaras antropomorfas.

2.2.10.3.3. Procesión Semana Santa

Las celebraciones de Semana Santa se realizan, de diversas maneras, en todo el Ecuador ya que la gran mayoría de su población es católica. La mayor parte de los eventos son de carácter litúrgico y tienen lugar en los templos religiosos, pero también hay grandes manifestaciones populares, llenas de colorido y fervor, donde se mezclan elementos del cristianismo con paganismo, cada ciudad se convierte en el centro de atención de nacionales y extranjeros.

Sin duda, los centros de mayor atención para presenciar estos eventos son las ciudades de Quito, Guayaquil y Cuenca, pero también se dan representaciones teatrales populares en algunos poblados de diversas regiones, las que rememoran los episodios bíblicos de esa semana.

En Guayaquil la procesión (Cristo del Consuelo) y Riobamba (Señor del Buen Suceso); además de la procesión y arrastre de alfombras en Sangolquí; escenificación viva con participación de la población nativa acerca del calvario y la crucifixión de Cristo en Cotacachi y Urcuquí, Imbabura; la procesión nocturna de cucuruchos en Chambo y Licán en Chimborazo, entre las que se destaca las Procesión que se realiza en Quito (Jesús del Gran Poder).

2.2.10.3.3.1. Historia

La Semana Santa quiteña se convirtió en uno de los acontecimientos más vistosos y de mayor convocatoria luego de que Quito se estableciera como ciudad, de hecho, toda la ciudad participaba en ella.

Se presume que esta tradición inicio desde el siglo XVI, se realizaban estas procesiones de manera muy sencilla. Desde entonces, toda la semana -día tras día desde el Domingo de Ramos hasta el Domingo de Resurrección- había procesiones en que participaban todos los barrios y cofradías. "Podemos hablar de una fiesta ya fortalecida en el siglo XVIII, una consolidación incluyente en que ya había una concentración de todos los grupos sociales (indios, mestizos y españoles) y la apertura a las manifestaciones públicas de todos, siempre que guarden su sitio y su lugar, porque así está organizada la

sociedad."

"Mil almas santas encabezaban la procesión... un cortejo de músicos enmascarados vestidos de morado... una muchedumbre de negros vestidos uniformemente con trajes azul rey... dos hileras de monjes... una multitud de individuos ataviados con indumentarias variopintas armados de palos, sables, espadas, lanzas y linterna en mano. Éstos representaban a los judíos..." La descripción pertenece a la obra del notable naturalista francés Alcide D'Orbigny, quien en su libro Viaje pintoresco por las dos Américas, consignó en páginas impregnadas de asombro el testimonio de otro ciudadano europeo, Raigecourt, recogido en 1841 sobre la Semana Santa quiteña.

A mediados del siglo XIX, esta ceremonia fue suprimida por José María Urbina, presidente ecuatoriano, que se vio impulsado por un acercamiento con la ideología liberal. Aproximadamente 20 años después, el presidente Gabriel García Moreno restituyó esta tradición y las cofradías vuelven a sacar sus imágenes religiosas y la procesión del Viernes Santo se consolida como la más importante, pues recoge todos los pasos de la pasión del Señor. Durante la procesión de Viernes Santo, los fieles llevaban en sus hombros el anda de la escultura de Jesús del Gran Poder, acompañado de un cirineo, un hombre que hacía las veces del ciudadano de Cirene quien habría ayudado a Cristo a cargar la cruz. Cabe resaltar que la escultura de Jesús del Gran Poder pertenece al templo de San Francisco y es la misma figura que se usa actualmente en la procesión. Con la revolución liberal a fines del siglo XIX todo esto desaparece y el Estado incluso persigue a las manifestaciones públicas de fe, pues se trata de un Estado laico que no puede permitir privilegios para estas manifestaciones religiosas. En aquél entonces la policía y la caballería atacaban a la gente para disolver las procesiones. Así transcurre la primera mitad del siglo XX hasta que llega al poder José María Velasco Ibarra, una figura de leyenda en la política ecuatoriana, que promueve una reconciliación con la porción católica de la población y con la Iglesia. De modo que en 1960, cuando los franciscanos restauran a la iglesia la imagen de Jesús del Gran Poder que hasta entonces estaba en un museo, crece la devoción y se recupera la procesión del Viernes Santo en Quito, si bien con muy pocos elementos de la tradición colonial.

2.2.10.3.3.2. Orígenes y Significado

La Semana Santa es una festividad eminentemente católica y cristiana y fue traída al Ecuador por los conquistadores españoles en una época de fuerte influencia del clero católico. La Semana Santa es una celebración “móvil”, es decir no tiene una fecha preestablecida en el calendario anual y se la conmemora seis semanas después del Carnaval, en recordación del episodio bíblico del ayuno de Jesús durante 40 días en el desierto.

Es llamada y considerada como la “Semana Mayor” del Cristianismo pues se inicia con el domingo de Ramos en el que se recuerda la entrada de Jesús a Jerusalén entre ramos de olivo, palmas y multitudes que lo vitoreaban y alababan. La Semana concluye el siguiente domingo, el de Pascua, en el que se recuerda la resurrección de Jesús luego de su pasión y muerte.

Esta es una celebración cargada de simbolismos y rituales basados en los relatos bíblicos sobre los sucesos de esa intensa semana en la que Jesús, tras su llegada triunfal a Jerusalén, alabado como el Hijo de Dios, es perseguido por los romanos, traicionado por uno de sus propios discípulos, juzgado y condenado a muerte en la Cruz. En pocos días pasa de Dios encarnado en hombre a villano condenado a una muerte infamante. En esa misma semana Jesús instituye la Eucaristía durante la última cena con sus apóstoles.

Tras su martirio y muerte el viernes y un silencio lúgubre el sábado, el domingo cuando algunos de los discípulos de Jesús concurren a visitar la tumba donde habían sepultado su cuerpo, encuentran la pesada piedra que cerraba la entrada, removida y la tumba vacía. Horas más tarde, cuando todos se angustiaban sin saber qué había pasado, Jesús se le presenta a María Magdalena y le pide avisar a sus discípulos que, en cumplimiento de las profecías bíblicas, él ya resucitó y pronto se reunirá en los Cielos con su Padre. Ese es el Domingo de Pascua de Resurrección.

La Semana Santa se celebra entre los meses de febrero o marzo y su fecha exacta está directamente relacionada con las fases de la luna, ya que, el Viernes Santo siempre debe coincidir con luna llena. En función de estos elementos, se contabilizan 40 días antes de la Semana Santa para determinar, a su vez, las fechas del Carnaval.

2.2.10.3.3.3. Viernes Santo

Este día se conmemora la condena de Jesús a morir en la Cruz. La comunidad religiosa quiteña inicia esta intensa jornada con el rezo del Vía Crucis; en este mismo día, a las 12:00 se desarrolla la procesión de Jesús del Gran Poder, una impresionante peregrinación que convoca a miles de fieles y espectadores que desbordan el Centro Histórico.

El protagonista de esta procesión es la tradicional imagen de Jesús del Gran Poder, acompañada de la Virgen Dolorosa, y los cucuruchos –penitentes que llevan túnicas moradas-, y las verónicas, damas que recuerdan a aquella mujer que le limpió el rostro a Jesús en su camino al Calvario.

El recorrido inicia en San Francisco, y termina este mismo lugar a las tres de la tarde, hora de la muerte del Señor.

A las 18:00 en varias iglesias se desarrolla la ceremonia de las Siete Palabras y el descenso del cuerpo de Jesús desde la Cruz. En ella el sacerdote narra cómo las santas mujeres y un grupo de Apóstoles se encargaron de dar sepultura a Jesús, mientras los monaguillos quitan los clavos de la imagen de Cristo crucificado y depositan su cuerpo en un cofre adornado de flores y rasos blancos. Tras el descendimiento inicia la procesión con el Cristo difunto llevado por los Santos Varones, hombres que llevan un turbante blanco en la cabeza, las albas.

2.2.10.3.3.4. La Procesión

La procesión del Jesús del Gran Poder se realiza el Viernes Santo en Quito a partir de la década de los sesenta. Actualmente es una de las mayores manifestaciones de fe popular en la ciudad que convoca a alrededor de 90mil fieles, devotos y espectadores que inundan el Centro Histórico de la ciudad. La procesión inicia en San Francisco a las 12:00, hora en la que Poncio Pilatos condenó a muerte a Jesús. Los cucuruchos, junto con las Verónicas, son personajes tradicionales que acompañan las figuras de Jesús del Gran Poder y de la Virgen Dolorosa.

En Viernes Santo amanece muy temprano en el interior del convento franciscano. A las 06:00 se abren las puertas para que los participantes inscritos se alisten. El cucurucho que llega tarde corre el riesgo de quedarse sin

el traje y el bonete morados, al igual que los velos de las Verónicas. Los quiteños también madrugan para ubicarse en un buen sitio y ver pasar la procesión. Hay privilegiados moradores del Centro Histórico que desde los balcones no se pierden ni un solo detalle.

Cucuruchos, bandas musicales y Verónicas salen a las 12:00 en silencio de la iglesia de San Francisco. Se abren espacio entre la multitud que espera al Jesús del Gran Poder para acompañarlo en su calvario. Luego de un par de hora de iniciado la procesión se vacía la plaza de San Francisco. Entre los últimos del cortejo están la imagen de la Virgen Dolorosa sobre un anda tallada por el artista quiteño Manuel Chili, "Caspicara", en el siglo XVIII; y la escultura del Jesús del Gran Poder, sobre otra anda de palo de balsa que talló el padre Carlos, célebre artista franciscano, en 1620. Mientras un sacerdote lee la sentencia de muerte de Jesucristo, la gente mira al cielo por si acaso: en Viernes Santo –dicen– que siempre llueve.

La prueba de fe es dura, deberán recorrer varios kilómetros, un viaje de penitencia, para expiar culpas, cumplir promesas y sacrificios. La procesión desciende por la calle Bolívar, junto a San Francisco, hasta la calle Venezuela, dobla hacia el norte y va derecho cuesta arriba hasta la Basílica del Voto Nacional. Tras superar la empinadísima calle Matovelle, por detrás de la Basílica, va de regreso a San Francisco, descendiendo por la larga calle García Moreno.

Hay fieles que en signo de arrepentimiento, cargan inmensas cruces de madera y rezan con angustia. Pero no es suficiente, muchos de ellos llevan sus pies descalzos sin importar el pavimento áspero y caliente. Luego de varias horas de procesión los penitentes caminan a pesar de que las cadenas lastimaron sus pies y el peso de las cruces hizo sangrar sus hombros. Piden ayuda entre los espectadores para aliviar la carga. Los cucuruchos pasan agachados, cojeando, la gente se acerca y les da de beber agua fresca. Toman aliento y siguen.

En San Juan se escucha con nitidez el compás de las marchas fúnebres de las bandas tradicionales. Ser parte de la banda es una tradición musical, que va de generación en generación. Es un ensamble que reúne a tres generaciones: los abuelos ejecutando su parte con el peso de los años; los padres orgullosos de

haber perpetuado la costumbre; los niños y niñas mostrando ya un dominio de los sencillos compases de los cantos religiosos.

Cuando la Virgen aparece por la cuesta de la Matovelle, la multitud aplaude y los fieles le lanzan flores mientras renuevan sus promesas, Son tantos los seguidores que en el camino se han sumado a la procesión, que la Virgen – inicialmente precediendo al Jesús del Gran Poder con pocos metros– se ha separado varias cuerdas de la imagen que cierra el gran desfile.

Mientras transcurre la procesión, en San Francisco hay quienes esperan con ansia la llegada de las sagradas imágenes. El entusiasmo de los fieles se dispara cuando aparece por la esquina nororiente de la Plaza San Francisco, la Virgen con su traje blanco, y abriéndose paso entre la muchedumbre, se instala sobre su anda en el amplio atrio del templo.

Los cucuruchos, cristos y Verónicas se han despojado de sus marcas penitenciales para esperar aliviados la llegada del Jesús del Gran Poder. Tras el arribo de la Virgen, un sacerdote se dirige a la multitud de fieles que otra vez llena la plaza. Al acercarse Jesús del Gran Poder, la banda militar ejecuta el Himno Nacional del Ecuador y resuenan una y otra vez los ¡vivas! La pasión ha concluido y da inicio la adoración.

Luego de este gran acto de devoción, en muchas iglesias se desarrolla la ceremonia de las Siete Palabras y la emotiva ceremonia del descendimiento en la que el sacerdote, desde el púlpito, narra cómo las santas mujeres y un grupo de Apóstoles dieron sepultura a Jesús. Durante la narración, los monaguillos quitan los clavos de la imagen de Cristo crucificado y depositan su cuerpo en manos de mujeres vestidas con túnicas y luego en un cofre adornado de flores y rasos blancos. Tras el descendimiento inicia la procesión con el Cristo difunto llevado por los Santos Varones, hombres que llevan un turbante blanco en la cabeza, las albas.

2.2.10.3.3.5. Personajes

2.2.10.3.3.5.1. Canónigo

El Canónigo es un sacerdote que desempeña un rol específico en el cabildo, comunidad de religiosos de Catedral. El canónigo, es una dignidad dentro de la Iglesia. El canónigo puede tener diferentes oficios dentro de la Iglesia, como asesor jurídico, el teólogo, el predicador o confesor del cabildo. Generalmente

un canónigo es un sacerdote de edad avanzada, con una sólida profesión académica, intachable moral, con estudios de teología y derecho canónigo y que ayuda al Obispo en el gobierno de la Diócesis.

En el siglo XIX en Quito, el canónigo con su larga cauda negra, participaba en las procesiones de Domingo de Ramos y Viernes Santo. En esta última, se ubicaba al final del cortejo, seguido de los grupos que acompañaban al obispo y a la Virgen.

Esta figura iba con el rostro cubierto y portando una gran bandera fúnebre con una cruz roja en el centro, en señal de duelo por la muerte de Jesucristo.

La presencia de este personaje provocaba el fervor de la gente que se precipitaba hacia él en señal de conmoción.

2.2.10.3.3.5.2. Cucurucho de Viernes Santo

La presencia de los nazarenos en la Semana Santa Quiteña tiene su origen en la tradición de Sevilla, en España. Sin embargo, en los registros gráficos de Sevilla no se ven bonetes encintados, como el que lucen los nazarenos o cucuruchos quiteños del siglo XIX, que desfilaban en Semana Santa y Corpus Cristi.

El atuendo de este personaje representa la penitencia. Este personaje proviene de la inquisición, cuando a los malhechores los vestían con estos atuendos en señal de penitencia; los cristianos tomaron esta costumbre y la realizaban en símbolo de penitencia por los pecados cometidos. En algunos casos, los bonetes utilizados eran tan altos que llegaban hasta el segundo piso de las antiguas casas quiteñas.

Miguel María Lisboa, investigador brasileño del siglo XIX, describe la función del cucurucho en su Relación de un viaje a Venezuela, Nueva Granada y Ecuador: "El cucurucho o encapuchado es un cargador de andas en las procesiones de Semana, que luego se dirige a pedir limosna de casa en casa, descalzo, sin proferir ni una palabra ni un sonido, y que tiene el privilegio de entrar".

Este personaje llevaba en las manos una pértiga (una vara) que ayudaba a los penitentes a sostener al anda que cargaban durante la procesión cuando tomaban algún tiempo para descansar.

2.2.10.3.3.5.4. Verónicas

Las Verónicas son las mujeres que recuerdan a aquella que se acercó a Jesús mientras iba al Calvario y le limpió el rostro cubierto de sudor y sangre y en cuyo lienzo quedó impregnado el rostro de Jesucristo. En Quito, las Verónicas también visten de morado y llevan el rostro cubierto con un velo negro.

2.2.10.3.3.5.5. Centurión

En la antigua milicia romana, el centurión era el comandante de una de las 60 centurias que formaban una legión.

Los soldados romanos están presentes en la procesión de Semana Santa, pues fueron ellos quienes aprendieron a Jesús en el huerto de los olivos. Longino, uno de estos soldados, le atravesó el costado con una lanza.

El centurión lleva una bandera al revés, en símbolo de luto.

2.2.10.3.3.5.6. Los Sahumeriantes

Los gremios buscaban estar bien representados frente a la colectividad en una manifestación pública tan importante como la Semana Santa. El papel de los sahumeriantes era desempeñado por los barberos de la ciudad; cabe destacar en el siglo XIX los barberos eran personalidades importantes en las ciudades, ya que además de ejercer su profesión hacían de dentistas.

Para destacar su oficio, los sahumeriantes exhibían objetos de su uso diario, como la toalla que llevan al hombro o el pebetero donde se coloca el sahumero o palosanto.

Durante la procesión detrás de las almas santas, aparecía un grupo de personajes que portaban los diferentes símbolos de la pasión de Cristo, como la escalera, que recordaba el descenso de Jesús de la Cruz; el gallo, que recuerda cuando Pedro negó tres veces a Jesús antes de que cante el gallo; y la túnica del Señor, que según relatan las escrituras, era una pieza que no tenía costuras, era tan valiosa que soldados romanos la sortearon en un juego de dados. En general, la túnica se pinta de rojo, que es el color que simboliza la Pasión.²⁰

²⁰ Semana Santa Quito (2011). En línea: *Quito Semana Santa*. Riobamba, 23 de Septiembre de 2011.

2.2.10.3.4. Inti Raymi

2.2.10.3.4.1. Origen

Aunque hoy conocemos a esta celebración con su nombre quechua de Inti Raymi, en realidad se trata de una festividad común a muchos pueblos prehispánicos de los Andes, y que seguramente precede con mucho a la formación del Imperio incaico.²¹

2.2.10.3.4.2. Historia

Inti Raymi (en quechua 'fiesta del Sol') era una antigua ceremonia religiosa andina en honor al Inti (el dios sol), que se realizaba cada solsticio de invierno en los Andes.

Durante la época de los incas, el Inti Raymi era el más importante de los cuatro festivales celebrados en el Cusco, según relata el Inca Garcilaso de la Vega (1539-1616), e indicaba la mitad del año así como el origen mítico del Inca. Duraba 15 días, en los cuales había bailes y sacrificios. El último Inti Raymi con la presencia del emperador inca fue realizado en 1535.

El Inti Raymi es una de las festividades más importantes del mundo andino, en Ecuador las provincias de Imbabura y parte de Pichincha lo viven al máximo.

Las comunidades realizan varios ritos para dar inicio a la gran fiesta del sol que se enmarca dentro del calendario agrícola en donde la cosecha del maíz es la actividad de gran trascendencia comunitaria.

La toma simbólica de la Plaza central de la localidad en señal de reivindicar la participación de los indígenas en el desarrollo comunitario y las fogatas populares o chamizas para alejar a los malos espíritus, forman parte de esta gran fiesta, que se extiende y se junta con las Fiestas de San Juan (24 de junio) y culmina con las de San Pedro y San Pablo (29 y 30) y primeros días del mes de julio.

Todas estas manifestaciones están matizadas con danzas, cantos, comidas típicas en agradecimiento a los frutos brindados por la Pacha Mama y el Inti Taita, que significa madre naturaleza y el Padre Sol. Los instrumentos que

http://www.semanasantaquito.com/index.php?option=com_content&view=article&id=80&Itemid=84&lang=es

²¹ Wikipedia (2011). En línea: *Inti Raymi*. Riobamba, 26 Agosto de 2011.
http://es.wikipedia.org/wiki/Inti_Raymi

usan en su mayoría son de percusión y viento como tambores, pandeetas, flautas, quenás, cascabeles, entre otros. Los indígenas usan vestimenta especial y máscaras para imitar a los animales.

Esta fiesta se coincidía en las mismas fechas con la fiesta del Corpus Cristi en el calendario católico, cuando el Inti Raymi fue prohibido en la época de la colonia por ser considerado un ritual pagano, los indígenas usaban como un pretexto esta fiesta católica para celebrar en secreto su ritual milenario.²²

2.2.10.3.4.3. Personajes

2.2.10.3.4.3.1. Prioste o Capitán

En la fiesta de los Danzantes, el prioste se coloca en primer lugar con la esposa y familia, lleva en sus manos un Guión, que es una insignia del priestazgo. El guión está compuesto por un objeto cilíndrico, de color plateado y de dos metros de altura aproximadamente. En el extremo superior, sobre su media luna aderezada con piedras preciosas, conchas y pequeñas cruces, resalta una cruz de mayor tamaño y cintas multicolores.

Antiguamente el prioste era nombrado desde el púlpito, en la iglesia con un año de anticipación, entre sus obligaciones está el pago de la celebración religiosa y el arreglo del templo para venerar a la imagen de mayor devoción. Nunca el prioste negaba la obligación, además hubo casos en que voluntariamente una persona solicitaba la concesión del priestazgo.

2.2.10.3.4.3.2. Danzantes

El Danzante, Tushug, o “Sacerdote de la lluvia”, baila de gozo por la cosecha del maíz mediante ritos de guerra en honor al Inca o Cacique principal. A manera de esclavo, el Danzante rendía culto con sus brazos y su rítmico baile, al cóndor de los Andes. Portaba en su mano diestra una planta de maíz, costumbre transformada en la Colonia mediante el uso del Alfanje. En el Incario se integró a los danzantes a los raymis en honor al sol y con la llegada de los españoles, éstos vieron cómo la fiesta de Corpus Christi coincidía con la fiesta indígena y la fusionaron. Hoy, sin embargo, uno de los principales

²² PUEBLOS INDIGENAS Y EDUCACIÓN. Fiesta Religiosa Indígena en el Ecuador. Quito-Ecuador. Abya-Yala. 1995. 391p.

participantes, el indio, se está alejando la celebración por causa de los evangélicos.

Tienen a su servicio al Humacuida, quien complace al danzante en todos los caprichos y carga la pesada cabeza cuando el danzarín se agota. Provistos de suntuosa indumentaria compuesto por cascabeles para los pies (bolas de acero), ropa blanca (camisa, enagua y pantalón), bandas multicolores, una pechera, un tajadé adornado con espejos, mullos, lentejuelas y bordados a mano por los indígenas.

2.2.10.3.3.3.3. Coheteros

Son quienes lanzan la volatería y queman los fuegos artificiales.

2.2.10.3.4.3.4. Mujer Danzante

Ataviada con cintas multicolores, anaco de bayetilla y rebozo de seda. En la cintura amplias fajas. Sombrero de paño, aretes de plata, collares de musgos, etc. Permanece a prudente distancia en actitud de respetuosa espera.

2.2.10.3.4.3.5. Banda del Pueblo

Después de los tamboreros y pingulleros, se incluye en el gran séquito de los danzantes, una banda de música por ser la que mejor entona ritmos apropiados como: “Danzante Mío”, “El Cortado”, “La Entrada de Corpus”, “Cascabel Indiano”, “Cuchara de Palo”, “Ñuca Isinche”, “La Cuadrera” entre otros.

2.2.10.3.4.3.6. Rama de gallos

En la fiesta con las cosechas del maíz en la comunidad y en la zona, se acostumbra entregar al Cabildo de la Comunidad (priostes) en los días 29 y 30 del mes de junio, es decir, al finalizar la fiesta de San Juan.

2.2.10.3.4.3.7. Aya Huma

En los primeros diccionarios de la época colonial y republicano le asignan el significado de demonio o diablo. Esto es comprensible en tanto y cuanto, las personas que elaboraron los diccionarios de dichas épocas eran religiosos o creyentes muy ligados a la religión católica. Por qué no pensar que Aya hacía

referencia a un espíritu o alma, con esta visión, la concepción que ha prevalecido en cuanto al significado de AYA UMA como de cabeza de diablo o diablu uma.

Esta concepción sin embargo es invalidada con el rol y la función que cumple el Aya Uma, en este sentido vale la pena recalcar algunos aspectos como los siguientes:

2.2.10.3.4.3.7.1. Valores artísticos como la Pantomima

Algunos estudiosos de la literatura, manifiestan que en el mundo Quichua o en general en los pueblos indios no existió el teatro como tal, dando a entender que el nivel de creatividad y desarrollo de nuestra literatura fue muy incipiente, primitivo. La existencia del personaje Aya Uma, deslegitima todas estas afirmaciones y en el seno de las comunidades, podemos observar la riqueza teatral que expresa el Aya Uma, riqueza teatral que en el mundo artístico occidental es conocida como Pantomima.

El Aya Uma, es un personaje que tiene una indumentaria muy particular, desde la cabeza hasta los pies, todo su cuerpo es una suma de símbolos que sintetizan procesos históricos y culturales y específicamente en lo que concierne a la pantomima, el Aya Uma, durante todo el desarrollo de la fiesta, gesticula y expresa una infinidad de movimientos a través de los cuales emite mensajes, discursos que son entendidos con facilidad por el público, por su público, el público de las comunidades, produciendo el efecto requerido, es decir, transmitir mensajes a través de la gesticulación y de los movimientos y sobre todo a través de la simbología que lleva consigo.

El Aya Uma entonces es la fuente de la existencia de la pantomima. En este mismo sentido es interesante encontrar personajes similares en las fiestas que realizan otros grupos étnicos de la comunidad Quichua, como es el caso de la fiesta del niño en el mes de diciembre en el pueblo Saraguro o la fiesta del Corpus Cristi en Cotopaxi, personajes que cumplen con la misma función y que están entrenados en el papel que se les asigna en las festividades de las comunidades.

2.2.10.3.4.3.7.2. Símbolos que sincretiza la confrontación de lo occidental con la cultura Quichua

La indumentaria del Aya Uma está constituida por los siguientes elementos:

- Cabeza: Máscara adornada de serpientes de colores vistosos que identifican al arco iris y dos rostros, uno mirando al urin y otro al janán.
- Cuerpo: Cubierto por un traje que se caracteriza por una serie de remiendos, simboliza el nivel de descuartizamiento, división de las comunidades, como producto de la invasión española.
- Brazos: El derecho porta un acial.
- Pies: Con calzado liviano.

La máscara concentra los símbolos más importantes del Pueblo Quichua. Las serpientes que simbolizan sabiduría y los colores de las serpientes que simbolizan la Wipala, la bandera del arco iris, símbolo importante de las luchas de los pueblos indios. Los dos rostros que simbolizan el ñawpa, el kipa, el norte y el sur, el pasado y el futuro, en suma, la cosmovisión del pueblo Quichua.

El vestido fraguado en medio de los demás símbolos significa también el nivel de resistencia e innovación que las comunidades han realizado para mantenerse con su identidad.

El acial como símbolo de curación, purificación, es un elemento utilizado por los Yachag, en los rituales de curación sirve para ahuyentar a los malos espíritus, para sanear los espacios y dotarlos de nueva energía.

2.2.10.3.4.3.7.3. Símbolo espiritual

El Aya Uma ejerce el papel de guía, orientador, es quien mantiene la dinámica y el equilibrio del grupo, es el custodio de la comunidad. Su función es mantener orden, dinamismo, improvisación, organización y creatividad. Es la unidad y la fortaleza del conjunto. Su habilidad de conducción es lo que permite la presencia y la distinción del grupo. Es además quien motiva a la continuidad y reproducción de los símbolos culturales del pueblo Quichua.

En suma, el Aya Uma es el personaje principal de la fiesta del Inti Raymi, y esta a su vez se ha constituido en una de las fiestas más fuertes del país, en la fuente de unidad política y de fortalecimiento cultural, de fortalecimiento de la

identidad de nuestras comunidades. La conducción adecuada de esta fiesta permitirá potenciar la identidad del pueblo Quichua y por ende la identidad de todos quienes hacemos este país.²³

2.2.10.3.5.3.1. Mama Negra/Santa Tragedia/Capitanía

2.2.10.3.5.1. Historia

Durante la expansión imperial de los incas llegaron diversos grupos étnicos procedentes de Perú, Bolivia y de otras regiones de Ecuador que fueron traídos como mitimaes para trabajar en los sistemas de cultivos y producción propios del incario. Más tarde, ya en plena época de conquista española, arribaron otros grupos indígenas, incluso mayas de Centroamérica, que fueron transportados como esclavos desde Guatemala hasta Ecuador por Pedro de Alvarado, cuando en 1.534 intentó conquistar el reino de Quito. El resultado de todo esto es un mosaico de tradiciones quechuas, quichuas, aymaras y mayas las que se abrazan en el componente indígena de la fiesta de la Mama Negra. Las tradiciones propias de los negros africanos llegaron motivadas por dos circunstancias. El rey de España Fernando de Aragón y Castilla permitió la importación de esclavos negros al continente americano en 1.501. Durante 1.534 Pedro de Alvarado en la misma aventura conquistadora frustrada en la que introdujo a los mayas, también transportó una cantidad importante de población negra para satisfacer la demanda de esclavos. Estos hechos explican la presencia de comunidades de origen africano en Ecuador y aunque estas se concentren principalmente en la costa septentrional también se extendieron por el resto del país como consecuencia de las necesidades de esclavos que tuvieran en una u otra región los latifundistas españoles o criollos. La influencia de los negros tuvo que ser tan importante que la Mama Negra es, eso precisamente, negra.

En 1.534, coincidiendo con el declive del imperio inca y los enfrentamientos entre Huáscar y Atahualpa, llegaron los españoles que aprovecharon las circunstancias para vencer, conquistar y adueñarse por la fuerza de los que nunca les había pertenecido. Con ellos comienza otra fase de la historia de

²³ Danzante de Pujilí (2008). En línea: *Personaje que aparecen en esta celebración*. Riobamba, 24 de Agosto de 2011. http://www.viajandox.com/cotopaxi/coto_pujili_danzantepujili.htm

América caracterizada, entre otras cosas, por la introducción de la cultura europea, más exactamente española y la evangelización cristiana y/o católica. Durante la colonización, a comienzos del siglo del siglo XVII, el Asiento de San Vicente Mártir de Latacunga cobró gran auge y muchos españoles se radicaron allí atraídos por el descubrimiento de yacimientos de oro y plata, como consecuencia de las explotaciones mineras fueron traídos esclavos negros para trabajar en ellas, mientras que los nativos fueron preferidos para faenas agrícolas y ganaderas. Los españoles introducen sus tradiciones festivas y muy especialmente aquellas estrechamente ligadas con la religión y el santoral católico en el afán de imponer esta fe a los indígenas como mejor receta para lograr sus propósitos de desarraigarlos y quebrarlos culturalmente para poder ejercer de manera más fácil su dominio. La cultura colonizadora no intentó asimilar nada de la cultura autóctona, sino todo lo contrario, trató de destruirla y de desterrarla por hereje y pagana; fueron los indígenas los que en su sabio hacer por la supervivencia sincretizaron lo cristiano disfrazando sus creencias con la liturgia católica.

Ya tenemos ensamblados los elementos precisos para que se produzca el mestizaje en la fiesta de la Mama Negra, lo indígena, lo africano y lo español ya solo queda que aparezca la excusa que diera a luz tan fabulosa fiesta. Esto sucedió en 1.742, cuando el Cotopaxi entró en erupción y los habitantes de estos territorios buscaron ayuda y refugio en la Virgen de la Merced, que había sido proclamada abogada y patrona del volcán, jurando celebrar fiestas de toros y comedias en señal de agradecimiento por los favores recibidos ante las iras de la montaña de fuego. La celebración de estas fiestas en las que ya se habían introducido elementos religiosos fueron perfeccionando las figuras y los personajes que habrían de protagonizar en el transcurso del tiempo la gran comedia o "ballet" que sería la Mama Negra, que ya desde entonces comenzó a tomar la estructura dramática del Auto Sacramental de inequívoca influencia española. En el año 1.948 apareció una crónica antigua que informaba sobre un hombre que quiso ser Prioste Mayor de la fiesta y que habiéndolo conseguido, llegado el día, no asumió las responsabilidades derivadas del cargo, ni pagó los derechos de la iglesia, ni engalanó los altares, ni dio de comer y beber a los invitado. Durante la noche se le apareció el demonio bajo la apariencia de una mujer negra con su hijo en brazos, felicitándolo por no

haber cumplido con las obligaciones de un buen Prioste. Este hombre negligente contó su experiencia con la aparición del demonio a los que habrían de sucederle en el cargo para organizar la siguiente fiesta y estos, por temor, organizaron una magnífica fiesta con grandes medios y en la procesión de la Virgen situaron entre el cortejo de disfrazados un nuevo personaje que se convirtió en el principal: un hombre disfrazado de mujer negra que montado a caballo hacía bailar un muñeco que llevaba en brazos. Otra teoría establece el origen principal de La Mama Negra en las fiestas que organizaron los negros para celebrar su liberación de la condición de esclavos durante la presidencia de Urbina. Algunos tratan de refutar esta teoría remitiéndose a los escritos del cronista de América el Licenciado Briviescas, cuando este cita en sus "Relaciones al Rey de España" a una comparsa de indígenas de "tiznados" (con el rostro tiznado de negro) que participaba en grandes fiestas. El criterio más aceptado sobre el origen de la Mama Negra es que esta figura recuerda la llegada de una caravana de esclavos negros que pasaron por el asentamiento de Latacunga cuando iban hacia las minas de Sarapullo aunque fueron los indígenas los que inicialmente promocionaron al personaje en las fiestas.

Sobre las diversas fuentes investigadas y las hipótesis extraídas de ellas podemos concluir afirmando que la Mama Negra es un fenómeno absolutamente mestizo en el que confluyeron tradiciones culturales de muy diversa índole y que ha llegado a convertirse por su extraordinaria fuerza expresiva en una manifestación folklórica y cultural de primera magnitud. La Mama Negra es indígena por los cuatro costados en las danzas y máscaras, es negra por la incorporación de las tradiciones traídas a esta región por los africanos y que manifestaron libremente cuando dejaron de ser esclavos creando grupos de disfrazados a través de los cuales expresaban su condición e historia en las fiestas y por último es española principalmente por su estructura de Auto Sacramental y por la incorporación de personajes que fueron decisivos en la composición de esta fiesta. La sociedad criolla post-española también está vinculada a la evolución de La Mama Negra a través de la participación de la aristocracia latacungueña en las figuras del Prioste Mayor y del Capitán, otro de los personajes claves de la fiesta-comedia. Con el tiempo la aristocracia criolla de Latacunga se ha hecho con las riendas de esta fiesta

utilizándola en ocasiones como plataforma política y de poder para los cargos locales y empresarios, ganaderos o latifundistas prósperos.

Ceremonia mágica representando la simbiosis de las culturas indígena, española y africana, destinada a celebrar diferentes aspectos de la vida cotidiana.²⁴

2.2.10.3.5.2. Personajes

2.2.10.3.5.2.1. La Mama Negra

Constituye sin serlo el personaje central de esta comparsa. La tradición cuenta que se trata de una mujer de raza negra, a quien la Virgen de la Merced la liberó de la esclavitud.

Quien asume este rol es un varón sobresaliente del sector. Lleva en su mano derecha un “chisquete” lleno de un líquido blanco, que representa a la leche materna, que arroja permanentemente a los presentes, en su otra mano lleva una pequeña muñeca negra llamada Baltasara y es la hija menor de la mama negra.

Cabalga en un caballo que también es adornado y es “halado y conducido” por negros parafraneros, lleva a sus costados a dos niños pintadas sus caras de negro, dentro de unos bolsos llamados alforjas.

2.2.10.3.5.2.3. El Abanderado

Personaje mestizo que engendra el amor por la tierra, lleva en sus manos la bandera o wiphala formada por pequeños y variados cuadros de siete diferentes colores, simboliza a los pueblos ancestrales, ésta es hondeada y batida a lo largo de todo el recorrido que lo hace a pie, en compañía de dos escoltas quienes visten igual que el abanderado, en lugar de la bandera, llevan un bastón, con el que realizan diversas acrobacias.

²⁴ GALERA, E. OCTUBRE-NOVIEMBRE-DICIEMBRE 2001, ECUADOR: FIESTA DE LA MAMA NEGRA, una buena lección sobre el mestizaje. Derecho para tod@s, Número 6 Año 2004.

2.2.10.3.5.2.3. El Ángel de la Estrella

Personaje característico de la liturgia católica que representa la anunciación del ángel a “María”. Cabalga deambulando constantemente entre las comparsas de baile, recita versos en honor a María. Este personaje es muy común en las manifestaciones religiosas de navidad en todas las comunidades del sector.

2.2.10.3.5.2.4. El Capitán

Es el personaje principal de esta representación y corresponde a quien es designado “Prioste Mayor” del festejo. Considerado como un elemento de influencia española que representa al “corregidor”. La tradición lo identifica como “el amante” de la mama negra.

El cortejo que le acompaña es denominado “La Capitanía” nombre con el cual es conocida también esta manifestación cultural, lo conforman varios hombres vestidos a similitud que el Capitán, con la diferencia que estos llevan en sus cabezas cascos tipo militar, y llevan al hombro una “escopeta” con la que realizan disparos de salva en cada esquina del recorrido, que lo realizan a pie, mientras un acompañante lanza al aire una paloma blanca.

2.2.10.3.5.2.5. El Rey Moro

Personaje que algunos lo consideran de representación aborigen, por su indumentaria que recuerda al “Orejón Inca”; otros creen que personifica a uno de los Reyes Magos de oriente, que visitaron a Jesús recién nacido. Lleva cubierta su cabeza por una corona alta y ovalada cubierta de tela, capirote parecido al utilizado por los orejones precolombinos, cabalga en un caballo cubierto también por una capa.

2.2.10.3.5.2.6. El Embajador

Personaje con influencia española, escenifica a la autoridad de los asentamientos propios de esta región. Cabalga en un pequeño corcel.

2.2.10.3.5.2.7. Los Ashangeros

Personaje que representa al marido de la mama negra. Lleva sobre su espalda una pesada “ashanga” con muchos alimentos que serán repartidos entre todos

los invitados a la fiesta. Contiene: un chanco, varios conejos, gallinas y cuyes. Licores de distintos colores y sabores. Cigarrillos y frutas.

2.2.10.3.5.2.8. Los Champuseros

Son los encargados de repartir el “champús” que es una colada dulce de maíz entre los presentes y curiosos.

2.2.10.3.5.2.9. Las Camisonas o Carishinas

Corresponde a las mujeres de los soldados, Se las conoce con el nombre de “camisonas” por llevar una larga camisa llena de brillantes adornos, o también carishinas que son mujeres con características y comportamientos de varón. En una de sus manos sostienen un pañuelo en el que constan sabrosas colaciones, que reparten a los niños, en la otra un látigo o acial con el que abren el camino para el paso de la comparsa.

2.2.10.3.5.2.10. Los Huacos

Son personajes de la mitología indígena, místicos y mágicos, representan a los “shamanes” o curanderos, en el trayecto de la comparsa van realizando “limpias” del cuerpo y del espíritu. Visten de blanco, portan una osamenta de venado pintada de blanco con rayas rojas. Usan careta pintada de varios colores, y un caparazón en su espalda, la atamba. Junto a ellos van los “ocultos” quienes soplan el trago en las curas, también se les llama “sopladores”

2.2.10.3.5.2.11. Los Curiquingues

Hombres pájaro son los encargados de controlar el orden en el recorrido de la comparsa. Como curiosidad, existen curiquingues machos y hembras, los cuales se diferencian por una pequeña cresta.

2.2.10.3.5.2.12. Las cholitas "ofrenderas" y "veladoras"

Son mujeres que acompañan a la esposa del Prioste, quienes en fuentes y charolas llevan flores y frutas, veladoras y licor, que lanzan y brindan a los espectadores. Es una demostración de gratitud por la abundante cosecha y las ganancias obtenidas en el transcurso del año; demostrando la generosidad y la hospitalidad a quienes visitan la ciudad.

2.2.10.3.5.2.13. El Payaso

En el desfile se representa a variados personajes y lo conforman muchos más. A la cabeza del mismo, anunciando la presencia de la comparsa y transmitiendo sobretodo alegría y algarabía, avanza danzando en diferentes direcciones, el Payaso en su mano lleva la bandera de la ciudad, amarillo con celeste.

2.2.10.3.5.2.14. Las Yumbadas

La alegría es contagiada a los acordes de las bandas de pueblo, con melodías de música nacional, que sirven de acompañamiento a las "yumbadas" y más grupos de danza autóctona y tradicional, los yumbos, 10 hombres y 10 mujeres por grupo como mínimo, avanzan bailando y danzando, mientras recorren las calles, siendo acompañados por: los negros loeros, champuseros, carishinas, ashangeros, huacos, entre otros.

2.2.10.3.5.2.15. Banda de músicos

Con tradicionales melodías en donde prevalecen los tonos alegres y con un sonido profundo e intenso dominado por instrumentos de viento: saxo, trompeta, trombón; Acompañan en singular procesión a lo largo del recorrido, los músicos populares de las innumerables bandas que participan de la celebración.

2.2.10.3.5.2.16. Los Negros Loeros

Son los juglares o poetas populares, van recitando pequeños versos, coplas o loas de contenido social, político o religioso de tinte picaresco, mientras ofrecen licor a los presentes.²⁵

2.2.10.3.6. Pase de niño

2.2.10.3.6.1. Origen e Historia

Estamos ante una ceremonia muy común en casi todo el país, pero reviste muy variadas formas según los lugares, como ambientes populares de pueblos pequeños y centros urbanos más grandes y ciudades importantes. Su origen

²⁵ La Mama Negra (2011). En línea: *La Mama Negra*. Riobamba, Agosto 25 de 2011. <http://www.mamanegra.com.ec/>

se remontarse a la época de la evangelización, realizada por los misioneros españoles en las parroquias y doctrinas. Para hacer más atractiva y práctica la catequesis, sabemos que aquellos recurrían con frecuencia a métodos un tanto teatrales, escénicos. Para ello utilizaban imágenes y hacían representaciones de los misterios cristianos, utilizando elementos autóctonos, como adornos, música y expresiones tomadas de la vida común.²⁶

2.2.10.3.6.1.1. Niño Viajero de Cuenca

Por investigaciones realizadas se sabe que la imagen hoy llamada del Niño Viajero fue mandada a trabajar por Doña Josefa Heredia en el año de 1823; ella fue quién inicia el culto a la escultura, y después de cuatro generaciones llega a manos de monseñor Miguel Cordero Crespo. En el año de 1961, dicho Monseñor, realizó un largo viaje para visitar los Santuarios más importantes de España, Portugal, Italia, Grecia, Palestina, Egipto y México entre otros, llevando consigo la sagrada imagen del Niño; teniendo además la oportunidad de colocarla en el mismo lugar en el que hace dos mil años naciera Jesús en Belén, El Santo Padre Juan XXIII bendijo a la portentosa imagen y a su retorno al Ecuador y el pueblo devoto de Cuenca que le dio el Título de "Niño Viajero". El pase del niño tiene un complejo sistema de organización que se inicia con meses de anticipación, preparación en la que los principales protagonistas son los sacerdotes y mantenedores, personas encargadas de apoyar económicamente y en todos los aspectos organizativos como las invitaciones a los niños de la ciudad y del campo, la preparación de los disfraces, comidas, etc. Así, el 24 de Diciembre, el pueblo Azuayo rinde homenaje a la sagrada imagen con "la gran Pasada"; vistosos carros alegóricos son decorados con grandes cortinas y decoraciones que representan diversas escenas bíblicas y motivos autóctonos, estos transportan a los niños que van vestidos con atuendos típicos de la cultura andina y pasajes bíblicos.²⁷

²⁶ Navidad en Ecuador. Manifestaciones de religiosidad popular en torno al Niño Jesús (2009). En línea: *El pase del Niño Jesús*. Riobamba, 23 de Septiembre de 2011. http://www.rcumariacristina.com/Simposium/35_carmona_moreno_feliz_osa.pdf

²⁷ Club visita Ecuador. En línea: *El pase del Niño Viajero, tradición cuencana*. Riobamba, 23 de Septiembre de 2011. http://www.visitaecuador.com/index.php?hasta=80&codi_seccion=0&cod_seccion=5&codigo=zakzEcWN.

2.2.10.3.6.2. Personajes

2.2.10.3.6.2.1. Bíblicos

Los personajes bíblicos son aquellos que por su atuendo representan a los actores que estuvieron involucrados en el nacimiento mismo de Jesús.

- **Ángel de la Estrella:** Montado sobre un caballo blanco, es el encargado de abrir oficialmente el Pase. Viste una larga túnica, guantes, medias y sandalias todo de color blanco. Lleva alas, corona y porta una gran estrella plateada. Su simbología es la de guiar a los Reyes Magos y pastores hacia Belén.
- **Virgen María:** Susana González, en su libro *el Pase del Niño*, dice con respecto a María: Está representada por una niña de 8 a 12 años, de preferencia rubia y con pelo largo. Viste túnica de raso blanca, celeste o rosada, cinturón dorado o plateado, guantes, medias y zapatillas blancas y lleva sobre su cabeza una mantilla española de tul, siempre va acompañada de San José. Antiguamente, los priostes escogían a niñas de un nivel social y económico alto, hoy se eligen de cada nivel social que interviene en la procesión.
- **San José:** Representado por un niño que viste túnica café y manto verde. Lleva también barbas y cabellera castaña.
- **Reyes Magos:** Montados sobre caballos decorados con bellos gobelinos y mantas, Gaspar, Melchor y Baltazar, llamados también Rey Blanco, Negro e Indio, visten elegantes capas de terciopelo, pantalones de color fuerte, llamativas coronas o turbantes. Llevan un cetro y cofres imitando las ofrendas de oro, incienso y mirra. Tienen una larga barba, a excepción del rey Negro cuya cara está pintada con hollín y grasa y sus labios muy rojos.
- **Soldados Romanos:** Un grupo de niños interpreta a los soldados romanos, que suelen ir junto a Herodes y a los Reyes Magos, visten una especie de uniforme militar y cascos.
- **Ángeles:** Generalmente representados por niños y niñas de corta edad, llevan túnica, alas, corona y sandalias. Suelen ir en brazos o guiados por sus madres o formando escenas bíblicas en los carros alegóricos.

2.2.10.3.6.2.2. Civiles

Dentro de los personajes civiles existe una gran variedad, pues en este grupo se sitúan todos aquellos elementos nuevos que se han vuelto populares y otros que son típicos o característicos de nuestra región.

- **Mayoral y Mayorala:** Es el personaje más destacado por su elegante y rico atuendo. El mayoral junto con los españoles representan al sistema de reproducción de hacienda. Su lujosa vestimenta es propia de la provincia del Cañar. Susana González explica detalladamente la vestimenta: pantalón de lana negro, alpargatas de cabuya con cintas rojas en los pies, camisa blanca con bordados de colores en el cuello y puños, cushma o poncho de lana negro o rojo (generalmente reversible) escotado en punta y doblado sobre los hombros, haciendo visible una guarda roja o negra. Sostiene el poncho, y da varias vueltas a la cintura una faja tejida en colores fuertes de 8 a 10 cm. de ancho, llamada chumbi; lleva un sombrero blanco de lana macheteada, cruzado por cintas rojas. La mayorala por su parte, viste una colorida pollera bordada con lentejuelas, blusa bordada y una lliglla con elaborados bordados, mullos y lentejuelas brillantes. Lleva candongas por aretes, sombrero y en su cabello trenzas. Van montados sobre caballos creativamente decorados que portan productos de la región como frutas, legumbres, aguardiente, a más de otros como galletas, chocolates, caramelos, enlatados, licores, etc. Todos estos forman especies de guirnaldas que lucen por su intenso colorido. Algunos llevan al anca bateas con chanchos o pavos horneados, que portan billetes en su hocico y van decorados con banderines.
- **Espanoles:** Vestidos a la antigua, representan a los dueños de las haciendas. Los varones llevan elegantes trajes terno, sombrero y bastón y las mujeres elaborados vestidos de velos, mantillas y abanicos.
- **Personajes típicos de la zona y el país:** Aquí se sitúan las cholos cuencanas, con sus bellas polleras, chales y blusas bordadas. Llevan trenzas, candongas y sombrero de paja toquilla. Se encuentran también los cañarejos, los saragureños todos con las vestimentas tradicionales. Son característicos también los jíbaros que visten anaco y un penacho de plumas sobre la cabeza, llevan el cuerpo pintado.

- Payasos: marcan el humor con dichos y coplas populares y que en este caso el particular del Pase del Niño son los guardianes de la integridad física del niño, el payaso es un personaje jocoso mezclándose entre los asistentes pega con el “chorizo. Va vestido con el conocido vestido de payaso, hecho de una sola pieza de colores fuertes, a veces combinando dos telas diferente, las mangas y los pantalones son bombachos, fruncidos en las muñecas y en los tobillos. El cuello es grande y engolado. Lleva una careta de cartón forrada de papel pintado. Es casi siempre un fondo blanco, pintada figuras geométricas y una boca grande en colores vistoso. En la cabeza lleva un bonete que es un sombrero cónico muy largo, hecho cartón y forrado de papel de colores brillantes. En la mano llevan un chorizo hecho de tela y relleno de trapos o de aserrín, con el que le pegan a la gente. El payaso recita “lecciones”, las mismas que las dice con una voz desfigurada, en un todo falsete.²⁸
- Curiquingues: según Guerrero “los curiquingues son los personajes que nos recuerdan esa ave mitológica adorada por los antiguos hombres de Tacunga y venerado por Huayna Capac; con alas enormes con las que quizá hacen volar su esperanza para que la vida cambie; una especie de bonete muy alto va sobre la cabeza en el que termina un pico pequeño de ave. Estos hombres pájaro van siempre unidos y a cada lado de la comparsa abrazan con sus grandes alas a la gente y picotean sus cabezas con cariño.”²⁹

En nuestra provincia son una representación de una Ave Sagrada para el pueblo Puruhá, a la que le rendían culto, la misma que estaba ligada a los ceremoniales agrícolas. Los ancestros ofrendaban pilches con cuicas para que la curiyinga se alimente, y así puedan tener buenas cosechas, costumbre ancestral que se reproduce en la danza de la Curiyinga. En esta danza aparece también otro personaje infaltable entre los disfrazados que es el perro que tiene por objetivo espantar a los Curiquingues, esta danza se la realiza al ritmo de un sanjuanito que

²⁸ DE CARVALHO. P, Antología del Folklore Ecuatoriano. 2ª Edición, Quito-Ecuador, Ediciones de Quito, 1994.

²⁹ GUERRERO. P, Usurpación simbólica, identidad y poder, 1ª Edición, Quito-Ecuador, Abya-Yala, 2004.

lleva el mismo nombre de ésta ave, música reconocida desde la provincia de Imbabura hasta Loja. De acuerdo a algunos estudios, la dicción proviene del quichua curi=oro y quinca=nariz. El curiquingue es un pájaro de color negro y blanco, reconocido por su vivacidad, astucia y valor, de ahí que para algunas personas este pájaro traiga suerte. El Inca Garcilazo de la Vega asienta en su crónica que curiquinga significaba “ave sagrada del Inca” (curi=oro, inga=inca, rey, dios del sol).

- El Negro Danzante o Negro Danza, representado por un niño o niña que lleva su cara pintada con hollín y sus labios rojos y porta 2 varas de madera, una en cada mano. Existen también grupos de danzantes, niños y mayores que interpretan diferentes ritmos a lo largo del Pase, como el Tucumán, la contradanza, etc.
- Incorporaciones: Dentro de este grupo se encuentran todos aquellos personajes que han calado en el sentimiento popular como el Chavo del 8, Papá Noel, los gitanos, los charros mexicanos, etc.³⁰

³⁰ El Mercurio (2002). En línea: *Los personajes del Pase de Niño*. Riobamba, 23 de Septiembre de 2011. <http://www.elmercurio.com.ec/hemeroteca-virtual?noticia=108242>

CAPÍTULO III

Marco Teórico

3.1. La Ilustración

El objetivo de todo arte visual, es la producción de imágenes. Cuando éstas se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración.

Sin embargo, arte e ilustración nunca pueden separarse por completo, puesto que la última se basa principalmente en el uso de técnicas artísticas tradicionales. Se le considera arte en un contexto comercial. Por lo tanto, las demandas sociales, culturales, de difusión y económicas, determinan el contenido de esta obra.

3.1.2. Clasificación de la Ilustración

3.1.2.1. Uso

3.1.2.1.1. Ilustración Científica

Ilustraciones de libros científicos, en donde se aclara mediante una imagen lo que se explica en el texto de un modo realista. Por ejemplo ilustraciones de anatomía o ingeniería. Normalmente realizadas mediante grabados.

3.1.2.1.2. Ilustración Publicitaria

En los últimos 50 años la ilustración publicitaria ha resultado ser importantísima. No sólo para la creación de carteles, sino también para

envases y productos variados, ya que ofrece al espectador una visualización rápida de la información a explicar (por ejemplo en folletos de instrucciones).

La ilustración publicitaria también ofrece ventaja con respecto a la fotografía, ya que se puede cargar de connotaciones emocionales caricaturescas que la fotografía no alcanza.

El storyboard es también muy utilizado en el mundo de la publicidad, para la creación de spots publicitarios, como primera fase en la presentación de una campaña.

3.1.2.1.3. Ilustración Literaria

Fue importante para el desarrollo cultural en el siglo XVIII. Tuvo un número importante de lectores de mediana edad y por tanto un gran número de artistas que creaban dichas imágenes. Representantes importantes fueron Eugène Delacroix y Gustave Doré.

De especial importancia fue el movimiento “Arts and Crafts” en Inglaterra, a partir de mediados del Siglo XIX. Con William Morris y Aubrey Beardsley surgió entonces el Renacimiento en la ilustración de los libros modernos tal y como lo conocemos hoy, especialmente en el llamado “Art Nouveau”.

También en estas fechas surgieron movimientos como la caricatura o la historieta, con artistas como Alfred Dubout, Paul A. Weber, Robert Högfeltdt, Flora Paul, Kurt Halbritter, Guillermo Mordillo, Edward Gorey, Walter Moers, Brian Bagnall, Wilhelm Maier Solgk.

A comienzos de la época moderna comienza a usarse la ilustración para libros infantiles, con artistas como Alan Aldridge, Carl Busse, Etienne Delessert, Maurice Sendak, Eric Carle, Wolf Erlbruch, Sabine Friedrichson, Janosch, Eva Johanna Rubin, Rotraut Susanne Berner, Jutta Bauer, Lisbeth Zwerger, Luis Murschetz, Friedrich Karl Waechter, Renate Seelig, Byron W. Sewell, Nicholas Heidelbach, Roberto Innocenti, Jacky gleich, Gennady Spirin, Hans de Beer, de Marcus Pfister, René Borst.

3.1.2.1.4. Ilustración Editorial

Otra área es la ilustración editorial, utilizada en periódicos y revistas de todo tipo, así como páginas web.³¹

3.1.2.2. Estilo

3.1.2.2.1. Abstracto

Expresión artística que no intenta representar el mundo que nos rodea. Aplicable al arte del dibujo que no represente objetos reconocibles abandonando cualquier referencia artística a la naturaleza que conocemos.

3.1.2.2.2. Artístico

Representación más esencial y primigenia de cualquier forma de arte en su concepción más clásica. Tiene entidad propia como obra en sí o como concepto primero de obra mayor (boceto) en todas las demás artes: pintura, escultura, arquitectura.

3.1.2.2.3. Humorístico

Ilustraciones que representan de forma crítica, irreverente y/o burlesca a la realidad.

3.1.2.2.4. Monumental

Ilustraciones que representan construcciones históricas o tradicionales

3.1.2.2.5. Fantástico/ Ciencia Ficción

Forma de narrativa y de ilustración fantástica que explota las perspectivas imaginativas de la ciencia moderna.

3.1.2.2.6. Manga

Estilo de cómic de origen japonés, basado en las expresiones y las emociones de los personajes. Se compone de viñetas grandes y suelen resaltar sobre todo la personalidad y el estado de ánimo de los personajes.³²

³¹ Wikipedia (2011). En línea: *Ilustración (Diseño Gráfico)*. Riobamba, 5 de Septiembre de 2011. http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_%28dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico%29

3.1.2.3. Técnica

3.1.2.3.1. Técnicas Seca

3.1.2.3.1.1. El lápiz de grafito

El grafito es un carbono natural que, como el carbón se crea por la presión de la tierra sobre la madera. El carbón se forma sólo por la presión, pero una combinación de presión y calor hace cristalizar el carbono amorfo en láminas de cristales de grafito.

Técnica: El tipo de lápiz, la presión en el trazo, el papel, altera la calidad de la línea. La trama y la mancha se utilizan para crear escalas tonales, que dependen del tipo de lápiz y del papel utilizado.



Ilustración 1: Ilustración infantil a lápiz. Fuente: Ester García.

3.1.2.3.1.2. El carboncillo

En la actualidad, el carboncillo se fabrica por métodos sofisticados, pero simplemente es madera quemada, y es el medio más antiguo que se ha utilizado para el dibujo. Para su fabricación se suele utilizar la caña de sauce.

Técnica: El carbón es adecuado tanto para línea como para mancha y excelente para bocetos previos por su facilidad de corrección con algún trapo de algodón o goma de modelar. Otra forma de sujetar el carboncillo es paralela al papel, para crear diferentes líneas.

³² Visión Arte (2009). En línea: *Estilos que se pueden contemplar. Riobamba*, 5 de Septiembre de 2011. <http://www.visionarte.com/visionarte/paginas/comicestil.html>

Para conseguir efectos tonales podemos hacer uso del difumino, cuando dibujamos con carboncillo comprimido. Los difuminos sirven para esparcir el carbón y crear tonos graduales o mezclados.

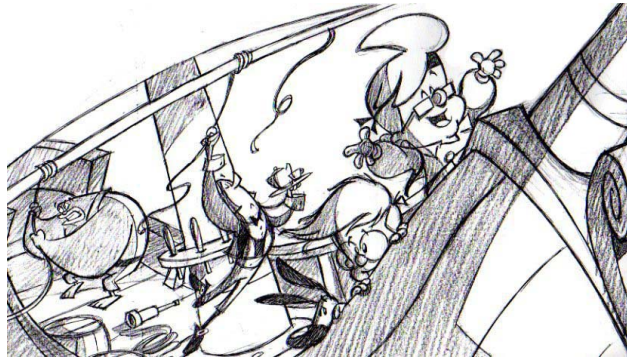


Ilustración 2: Ilustración infantil con carboncillo. Fuente: Pepe Palma.

3.1.2.3.1.3. Pastel

Los pasteles son pigmentos en polvo, mezclados con la suficiente goma de tragacanto o resina para aglutinarse. Existen una amplia variedad con diferentes grados de dureza y formas. La variedad de tonos es muy importante para un buen resultado de color. Las barras más brillantes son más blandas y frágiles. Se presentan como: barras redondas, barras cuadradas, lápiz de pastel recubierto de madera

Técnica: Los trazos deben ser confiados y libres, frotar demasiado con el dedo o con el difumino es un esfuerzo por mezclar los colores que da como resultado una superficie pulida. Se pueden alternar trazos espesos y finos, el borde afilado o plano, y podemos variar también la presión.



Ilustración 3: Ilustración infantil con pasteles secos, tapa de un libro. Fuente: Carlos

Pinto.

3.1.2.3.1.4. Pastel al óleo

Los pasteles al óleo son más parecidos a los crayones de cera que a los pasteles blandos. Se componen de pigmento, ceras de hidrocarburos y grasa animal. Son más flexibles que los crayones de cera y para manejarlos resulta más difícil con altas temperaturas.

Técnica: La superficie de los pasteles se puede manipular de varias formas, como efectos texturizados o de raspado, superponiendo colores para encontrar el efecto que buscamos.

Se pueden conseguir mezclas de colores puliendo el color, pero para crear efectos más suaves se puede utilizar trementina. El resultado de los pasteles al óleo es completamente diferente de los pasteles puros, más relacionados con la pintura al óleo. Son útiles para bocetos y apuntes al aire libre, y fáciles de combinar con lavados de acuarela.

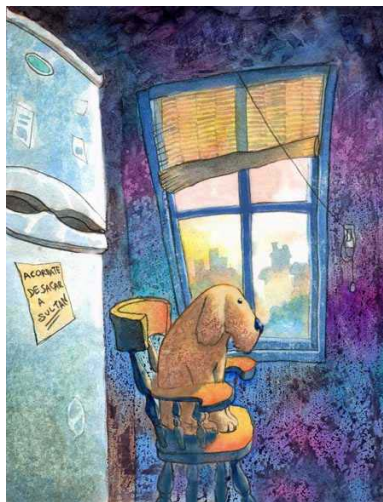


Ilustración 4: Ilustración infantil con pastel al óleo. Fuente: Diego Vasquez.

3.1.2.3.1.5. Sanguina y sepia

La sanguina es una variante del pastel, es decir, una barrita de pigmentos secos en polvo. Lo que la diferencia respecto del pastel es el origen de los pigmentos que le dan ese color característico. Se trata de un óxido de hierro, conocido como hematites. La variedad de matices de esta piedra roja va del escarlata al carmesí, del rojo ácido al castaño o a un tono cercano al rojo ciruela.

Técnica: Con esta técnica se puede conseguir el efecto de crear una imagen a todo color con sólo tres, la sanguina, el blanco y el negro, llamada dibujo “a tres couleurs” se suele utilizar para retratos.

Combinando el color de las barras o lápices con el papel nos dará sensaciones diferentes de luminosidad en el dibujo.

La calidez y suavidad que aporta la sanguina al dibujo es una de sus características principales, por ello los artistas han utilizado esta técnica sobre todo para desnudos por su delicadeza.



Ilustración 5: Ilustración infantil en sepia. Fuente: Esther Carreras.

3.1.2.3.1.6. Lápices de Color

Se fabrican de la misma forma que los de grafito, salvo que las minas no se calientan en un horno porque destrozaría los pigmentos. Las barras de pigmento se sumergen en cera derretida para que adquieran las propiedades necesarias para el dibujo.

Técnica: Se pueden crear efectos muy diferentes, desde bocetos en tonos suaves, a trabajos de gran detalle con una amplia gradación tonal.



Ilustración 6: Ilustración infantil a lápices de color. Fuente: Ester García.

3.1.2.3.2. Técnicas Húmedas

3.1.2.3.2.1. Plumaz, pincel y tinta

Uno de los pinceles de mayor calidad se realiza con pelo de marta, son los más caros, no sólo por la calidad del pincel, sino también por la escasez de material. Cuanto más fina sea la cerda del pincel más cantidad de materia recoge.

Tintas para dibujo. Hechas para los artistas, a prueba de agua. Se secan en una película dura y brillante que permite aplicar más capas encima. La más utilizada es la tinta china (tinta de dibujo o negra).

Tintas no resistentes al agua. Son similares a acuarela diluida, penetran en el papel más que las tintas de dibujo y son mates.³³



Ilustración 7: Ilustración infantil a tinta. Fuente: Liliana Infante.

3.1.2.3.2.2. La Témpera

Este tipo de pintura se caracteriza por ser opaca y cubriente, lo que permite trabajar tintas planas y corregir errores. También nos da la posibilidad de trabajar con capas traslúcidas si le añadimos más agua.

Es muy común utilizar con este tipo de pintura otras técnicas como enmascaramientos, rascados, estarcidos, etc.

³³Scribd (2009). En línea: *Técnicas de dibujo*. Riobamba, 5 de Septiembre de 2011. <http://es.scribd.com/doc/16679890/Tecnicas-de-dibujo>



Ilustración 8: Ilustración infantil con témperas. Fuente: Cecilia Molinuevo.

3.1.2.3.2.3. La Acuarela o Gouache

La acuarela se distingue de otros medios acuosos como la témpera por ser una pintura transparente en la que el color se trabaja por capas. Los colores resultan muy brillantes y los blancos los dará el blanco del papel. Es necesario utilizar papeles de textura rugosa y alto gramaje para que absorban parte del agua.

Además, la técnica se puede emplear como base para diferentes procedimientos como el estarcido para jugar con diferentes formas y texturas.



Ilustración 9: Ilustración infantil con gouache. Fuente: Cristina Azócar Weisser.

3.1.2.3.2.4. Óleo

Su nombre proviene del aglutinante aceitoso que contiene, ya que está compuesto por pigmentos y aceites como el de linaza. Se presenta en tubos de pintura y es una técnica muy utilizada porque permite conseguir variados efectos de claroscuro, colores y texturas.³⁴



Ilustración 10: Ilustración infantil al óleo. Fuente: Aitana Carrasco.

3.1.2.3.3.5. Mixtas

El término Técnica Mixta se refiere a la técnica de utilizar dos o más técnicas artísticas como dibujo, óleo o collage, combinadas en una única obra.

Aunque cada una de las técnicas es versátil en las manos de un artista con talento, añadir diferentes técnicas puede dar a una obra una mayor sensación visual y una riqueza de texturas. Los artistas que trabajan la técnica mixta pueden mezclar acrílico y óleo, grabado y collage o dibujo y fotografía. Otros artistas dan un paso más, añadiendo elementos encontrados en la superficie de la obra, lo que da dimensiones escultóricas a una pieza bidimensional.

3.1.2.3.3. Collage

El collage es una técnica artística que consiste en ensamblar elementos diversos en un todo unificado. El término se aplica sobre todo a la pintura, pero

³⁴ Scribd (2008). En línea: *Técnicas gráfico-plásticas*. Riobamba, 5 de Septiembre de 2011. <http://es.scribd.com/doc/8549869/Tecnicas-graficoplasticas>

por extensión se puede referir a cualquier otra manifestación artística, como la música, el cine, la literatura o el videoclip. Viene del francés *coller*, que significa pegar.

En pintura, un «collage» se puede componer enteramente o solo en parte de fotografías, madera, piel, periódicos, revistas, objetos de uso cotidiano, etc. Existen nuevos grupos literarios que están implementando el collage colectivo como técnica de composición de textos.³⁵



Ilustración 11: Ilustración infantil collage gouache/digital. Fuente: Rébecca Dautremer.

3.1.2.3.4. Por Ordenador

Si regresamos décadas en el pasado podemos observar que la ilustración parte de estudio y aplicación del diseño gráfico, se realizaba con técnicas manuales como acuarelas, óleos, lápiz de color. Se lograban obtener finos trabajos con detalles muy realistas. Luego aparece el salto con el ordenador, el cual facilitó parte de la ilustración en el diseño, programas como Corel Draw, Photoshop eran los pioneros en la industria, la ilustración vectorial se transformó en una técnica ilustrativa muy variada ya que permitía obtener dibujos con trazo limpio y obtener una gama de colores ilimitada, el surgimiento de Adobe Illustrator y Macromedia Freehand pusieron el ancla en el vasto mundo del diseño vectorial que hasta la fecha son los más utilizados en diseño gráfico e ilustración.

³⁵ Wikipedia (2011). En línea: *Collage*. Riobamba, 5 de Septiembre de 2011. <http://es.wikipedia.org/wiki/Collage>

Pero no queremos ampliar el tema en el modelo vectorial de la tecnología como tal. Si no, más bien hacen mención de la evolución constante que ha venido a la vanguardia de las técnicas ilustrativas.

Los programas de gráficos complementan las técnicas clásicas: podemos empezar un trabajo en forma de boceto a lápiz o tinta, o cualquier técnica convencional, y acabarlo en el ordenador. También es posible proceder al revés: escanear una pintura o imagen y aplicar toda una serie de filtros en el ordenador.

El ordenador revoluciona la forma en que se llevan a cabo determinadas tareas; cosas laboriosas se convierten en tareas muy simples y rápidas.

- Copiar una imagen, entera o en parte, es muy sencillo. El original deja de tener sentido como tal una vez se ha digitalizado. Las copias son exactamente equivalentes al original.
- Es muy fácil aplicar variaciones de color y filtros que alteran significativamente la imagen, para hallar el efecto más adecuado sin destruir el "original" y en poco tiempo.
- Los trazados geométricos no resultan difíciles: son la simplicidad misma.
- Los efectos fotográficos o visuales se aplican instantáneamente y de forma reversible.
- Se fomenta la experimentación, porque una imagen no es más que una posibilidad más; puede guardarse cualquier prueba, volver sobre nuestros pasos, nunca se agota la pintura ni se rompen los instrumentos.

Todo esto ha cambiado el proceso de diseño gráfico para muchos diseñadores. Antes debía invertirse mucho más tiempo en la creación de un producto definitivo; al elegir una opción prácticamente se debía dejar fuera cualquier otra opción, porque era laborioso realizar el diseño elegido hasta el final. Ahora tenemos mucha más libertad para explorar diferentes alternativas, y dar los toques finales a diferentes opciones, ya que no se pierde tiempo en fases como el coloreado o la aplicación de la tipografía. Y a siempre con la tranquilidad de tener una copia a punto para seguir probando posibilidades, sin que nos cueste un trabajo extra prepararla. Casi todos los ilustradores y diseñadores

profesionales actuales han adoptado (al menos en parte) las técnicas de trabajo digital, sea con vectores, sea en mapa de bits o una combinación de ambos.



Ilustración 12: Ilustración vectorial. Fuente: Luján Fernández.

3.1.3. Ilustración Infantil

3.1.3.1. Historia de la Ilustración de libros infantiles

Walter Crane (1845-1915), pintor, diseñador e ilustrador inglés, célebre por sus ilustraciones de libros infantiles con un estilo premeditadamente arcaico. Fue, junto con el diseñador William Morris, uno de los máximos exponentes del movimiento Arts & Crafts, cuyo objetivo era reformar las artes decorativas. Entre los libros que ilustró para Morris y otros editores se cuentan “El príncipe rana”, “Cuentos infantiles de los hermanos Grimm” y su obra maestra, “La reina de las hadas” de Edmund Spenser.

El primer libro de texto ilustrado destinado a los niños fue “The Visible World in Pictures” (El mundo visible en imágenes) publicado por Juan Amos Comenio en 1658. La proporción mayor de libros ilustrados durante el siglo XIX correspondió a los destinados al público infantil, cuya producción aumentó considerablemente. Entre los ilustradores más importantes cabe mencionar a William Mulready (El baile de la mariposa, 1807), George Cruikshank, Edward Lear, F.O.C. Darley, Gustave Doré (Los cuentos de Perrault, 1862), John Tenniel (Alicia en el país de las maravillas), Richard Doyle, Arthur Hughes, Winslow Homer, Randolph Caldecott, Kate Greenaway, Walter Crane (Esopo

para niños, 1887) y Beatrix Potter. Todos estos artistas ejercieron una fuerte influencia en el posterior desarrollo de la ilustración de libros infantiles. Son también dignos de mención el artista francés Louis Maurice Boutet de Monvel y el acuarelista inglés Arthur Rackham (Fábulas de Esopo, 1912).

En esta modalidad han surgido clásicos modernos en diferentes países, entre los que destacan: Maurice Sendak en Estados Unidos, (Donde viven los monstruos); Jean de Brunhoff en Francia (los libros de Babar, que se iniciaron en 1931); Reiner Zimnik (Jonás el pescador, 1956) y Marlene Reidel (El viaje de Eric, 1960) en Alemania; y Yashima Taro en Japón (El niño cuervo, 1955). La mayor parte de los libros ilustrados que se editan en la actualidad están dedicados a los niños.

La ilustración de libros infantiles en España

El primer tercio (1900-1936), tiempo de vanguardias artísticas, fue uno de los periodos más estimulantes y vitalistas de la historia de la cultura española. Se alcanzaba la modernidad y, con ella, las artes gráficas, la industria editorial y la prensa periódica experimentaron un gran desarrollo que, a su vez, propició la difusión de la obra de un grupo excepcional de artistas plásticos de la época, entre los que se encuentran los precursores de la ilustración española de libros para niños.

Fue el momento, también, del nacimiento sociológico de la infancia. Los niños comenzaron a existir como tales, a tener su propio espacio en la sociedad, y la básica atención escolar se fue ampliando con propuestas de tipo cultural. Y así los niños empezaron a tener «sus» libros, «sus» tebeos, «su» teatro.

Barcelona, como gran centro de producción editorial, y Madrid, con la editorial Calleja, auténtica «factoría infantil», pusieron en circulación modélicos libros para niños, ilustrados por Apel·les Mestres, Salvador Bartolozzi, Xavier Nogués, Josep Llaverías, José Sánchez Tena, Rafael de Penagos, Joan Junceda y Lola Anglada, entre muchos otros. Artistas olvidados, apenas nombres de culto para unos pocos, que se reivindican hoy en esta exposición, y que, si los tiempos hubieran sido propicios, habrían dado lugar a una gran escuela de ilustración española y, posiblemente, a un «siglo de oro» de la ilustración de libros infantiles.

La guerra civil y los largos años de posguerra y dictadura posteriores (1936-1970), marcaron la vida cultural española con el exilio y el silencio. La escasez y la mediocridad fueron las notas predominantes, con alguna brillante excepción, como los exquisitos trabajos de Mercé Llimona (Barcelona, 1914-1997), destacada cultivadora de la tradición inglesa; las armoniosas imágenes de María Rius (1938); los ternuristas niños felices de Ferrándiz (1919), que dio color a muchas Navidades con sus famosos «christmas», y los trabajos de algunos espléndidos dibujantes de historietas Blasco, Ambrós, Cifré, Vázquez, Ibáñez.

A finales de los años 60, en Cataluña comenzó a recuperarse abiertamente el libro infantil ilustrado, heredero de aquellos precursores. Y ya en los 70, de la mano de la madrileña editorial Altea y de dos jóvenes profesionales, creativos, renovadores y progresistas —el ilustrador (y desde hace unos años también escritor) Miguel Ángel Pacheco y el escritor y cineasta José Luis García Sánchez—, se dio el primer paso, el impulso decisivo que permitió alumbrar un nuevo concepto de libros para niños, moderno y a la altura de los tiempos, que hoy ya está plenamente instalado en el panorama internacional. Principales protagonistas de ese momento fueron, junto a Pacheco, el grupo de ilustradores formado por Asun Balzola, Miguel Calatayud, José Manuel Boix, Viví Escrivá, Carme Solé, José Ramón Sánchez, Ulises Wensell, Montse Ginesta y Karin Schubert, cuyos trabajos tuvieron una excepcional acogida en el país y una inmediata repercusión internacional. Rupturistas, originales y buenos conocedores tanto de los clásicos como de las nuevas corrientes artísticas, ellos supieron incorporar la contemporaneidad al panorama español. Hoy, treinta años después y aún en plena actividad, siguen siendo los ilustradores de referencia de la literatura infantil española.

Este «Grupo de los 70», que lo es más por pura coincidencia temporal, que por características comunes, rechaza la idea de «escuela española de ilustración». No se reconocen como miembros de esa supuesta escuela, ya que si algo les caracteriza, como independientes y autodidactos que son, es la diversidad de ideas, de estilos, de técnicas, de trayectoria profesional... Marcaron, sin embargo, las pautas del buen hacer y han sabido ganarse el respeto y la admiración de todos, tanto por su magnífica obra, siempre en evolución, como por su irreductible defensa de la libertad creativa. Y marcaron también el

camino para los que han llegado después. Ellos, como grupo, tal vez no formaron una escuela, pero sí la han creado.

La mayoría de los nuevos profesionales que, en las décadas de los 80 y los 90, se fueron incorporando al panorama de la ilustración, siguieron las pautas del Grupo. Obra de jóvenes ilustradores que, inspirados en sus maestros, supieron recrear estilos personales. Junto a ellos, y en esos años de especial euforia editorial, a la que contribuyó el desarrollo de la edición en las Comunidades Autónomas, fueron apareciendo también personalidades singulares, como Ruano, Luis de Horna, Gabán, Alonso, Gusti, Ballester, Meléndez, Serrano, los gallegos López Domínguez y Enjamio, los vascos Mitxelena y Olariaga, que vinieron a añadir riqueza variedad a un panorama realmente atractivo, en el que hoy ya caben todas las propuestas.

Los novísimos —Amargo, Max, Morales, Rubio, Tàssies, Villamuza, Villán— cierran el siglo con brillantez, con obras de impacto similar a las del Grupo de los 70, y con similar afán de innovación, aunque con la ventaja de saberse inscritos en una tradición (corta aún, pero tradición al fin) que les ampara. Pasado ya el tiempo de «inventar» el libro ilustrado español para niños, estos ilustradores pueden dedicarse a reinventar, en esos libros, el arte de su tiempo. Un arte de hoy, que no olvida el pop, el surrealismo, el cubismo, el expresionismo o el hiperrealismo, pero en el que resulta evidente la influencia del cine, la fotografía, el cómic, el diseño gráfico y la infografía, además del gusto por la experimentación y por el mestizaje de técnicas. La última generación de ilustradores españoles lo está haciendo con estimulante libertad creativa y con excelente oficio. Ellos cierran un siglo que no pudo ser de oro, pero abren otro que promete llegar a serlo.³⁶

3.1.3.2. Características de la ilustración infantil

3.1.3.2.1. La Cabeza

Todos los bebés cuentan con la singularidad de tener el cráneo mucho más grande que el resto del cuerpo. Esto nos da como resultado un rasgo muy

³⁶ Ilustrapalooza! (16 de mayo del 2008). En línea: *Ilustración de libros infantiles*. Riobamba, 15 de Septiembre de 2011. <http://ilustrapalooza.blogspot.com/2008/05/ilustracion-de-libros-infantiles.html>

importante a la hora de dibujar una ilustración infantil, ya que guiándonos por esto podremos crear dibujos con cabezas grandes y redondas exagerando si es posible.

3.1.3.2.2. El Rostro

Una cabeza grande y redonda deja mucho espacio disponible para una cara expresiva. Los ojos y los oídos se colocan proporcionalmente en la parte baja del cráneo, dejando la frente amplia. Además los ojos se dejan preferentemente separados. Los ojos deben mostrar interés, es opcional si los crean grandes o pequeños. Aunque la mayoría de las veces es preferente hacerlos pequeños. La nariz debe ser muy sencilla y “suave” algo así como una nariz respingada pequeña. La boca debe ser mostrada en dimensiones medias a pequeñas, aunque esto de la boca también es a consideración del diseñador, pues algunos dibujantes japoneses prefieren omitir la boca de sus ilustraciones o por el contrario hacerlas exageradamente grandes.

3.1.3.2.3. Brazos y Piernas

Como regla general los brazos no deben ser muy largos y deben llevar formas redondeadas y suaves. Los dedos deben ser cortos y gruesos, así como las manos de los bebés.

Las piernas del personaje deben ser cortas y redondeadas para darle un toque de pasividad al dibujo y hacerlo parecer necesitado de protección y amor.

3.1.3.2.4. Trazo

Cuida que tus trazos sean siempre redondeados, ya que son estas formas las que nos hacen sentir afecto hacia el personaje.

3.1.3.2.5. Simplicidad

Lo simple siempre es lo mejor. No es recomendable realizar personajes demasiado complejos y con muchos detalles.

Un personaje pequeño siempre será más adorable y lindo que uno grande es por ello que buscamos que el personaje sea amable, adorable y que inspire mucho amor.

3.1.3.2.6. Colores

Los colores siempre será la mejor arma, ya que nos ayudara a acentuar aquellas cosas que queramos distinguir del personaje.

Para este tipo de dibujos los colores cálidos serán la mejor opción, y dependiendo de la edad los colores fuertes son los más impactantes. Otra opción es utilizar colores pastel ya que dan la sensación de ternura que caracterizan a dibujos para los más pequeños.³⁷

3.1.3.3. Personajes Ilustrados

La mayoría de las grandes obras de la literatura son deudoras del acierto pleno en la construcción de un personaje redondo, con vida propia, que capta el interés y aun la devoción de los lectores. Don Quijote, Hamlet, Ulises, Don Juan, Madame Bovary, Holden Caulfield... Si a los seres humanos nos apasionan las historias, es en buena parte por eso: porque en ellas se reflejan los conflictos y las aspiraciones de los hombres, de los lectores, encarnadas en unos personajes cercanos, convincentes, extraordinarios, que llegan a convertirse en modelos, ejemplares o no, del comportamiento humano. Es difícil encontrar grandes obras sin grandes personajes.

En la literatura infantil sucede lo mismo. Los cuentos de hadas nos regalaron el protagonismo de personajes inmortales —Caperucita, Blancanieves, Cenicienta, Pulgarcito— y después, a lo largo del siglo XIX distintos autores consiguieron crear, con la pluma —y a veces también con el pincel— otros protagonistas extraordinarios que han pasado al imaginario colectivo, aunque no siempre se dirigieran específicamente a los niños: Alicia, Robinson Crusoe, Huck Finn, Gulliver, Jim Hawkins, Heidi, Sherlock Holmes, Mowgli, Tom Sawyer, la Sirenita, Miguel Strogoff, el Patito Feo, Tarzán, etc. A lo largo del siglo XX fue creciendo esa nómina de héroes literarios infantiles de alcance universal: el conejo Perico, Peter Pan, Mary Poppins, el Principito, Guillermo, Babar, Frodo Bolsón, Pipa Calzaslargas, el pequeño Nicolás, Momo, Rudiger, Matilda, Elmer y Harry Potter, entre otros.

³⁷ Portafolioblog (2010). En línea: *Como crear una ilustración infantil*. Riobamba, 17 de Octubre de 2011. <http://www.portafolioblog.com/2010/04/como-crear-ilustracion-infantil/>

Llama la atención que la mayoría de los personajes citados pertenezcan al ámbito geográfico anglosajón o del norte de Europa, y muy pocos al mundo latino, mediterráneo. Habrá que dar la razón a Paul Hazard y su teoría «climática» de la creación literaria, expuesta en su famoso ensayo *Los libros, los niños y los hombres*: los países nórdicos, con sus días cortos, sus noches largas que invitan a la lectura o a la escritura, las atmósferas vaporosas y poéticas de sus paisajes melancólicos, son más proclives a la escritura de corte imaginativo y fantástico, a la invención de aventuras. Mientras que los países mediterráneos, coloristas, vitalistas, sensuales y de clima benigno y alegre, son más apropiados para vivir la aventura de la vida sin necesidad de imaginar mundos posibles. En cualquier caso, la realidad está ahí. Nuestros personajes infantiles, sin duda de gran categoría, pocas veces han alcanzado una aceptación universal.

3.1.3.3.1. Tipología de los protagonismos

Basándonos en los estudios de Cubells, cabe el esbozo de una posible clasificación tipológica de los personajes escogidos por los ilustradores, que nos llevará a la enumeración de otros protagonismos infantiles desarrollados a lo largo del siglo. Seguramente muchos de ellos no tan redondos ni famosos como los anteriores, pero sin duda dignos de mención y con indiscutibles valores plásticos. Muy sucintamente, se pueden señalar dos grandes corrientes: la Fantasía y el Realismo.

3.1.3.3.1.1. Fantasía

Personajes tomados o inspirados de los cuentos clásicos. Junto a todos los fantasmas, duendes, monstruos, dragones, magos y princesas del mundo, destacamos el *Peter Pan*, de Miguel Calatayud; *El traje nuevo del emperador*, de Francesc Infante; y *El temible Safrech*, de Ricardo Alcántara, dibujado por Javier Serrano.

Personajes desmitificados. *El secreto del lobo*, de Fernando Alonso, ilustrado por José Ramón Sánchez; la serie «Nana Bunilda», de Mercé Company, ilustrada por Agustí Asensio; y *La Cenicienta rebelde*, de Javier Olivares.

Objetos que cobran vida. Siguen la estela de Andersen y su *Soldadito de plomo*. Ya hemos hablado del *Pinocho*, de Bartolozzi. Cabe citar aquí *El*

muñeco de papel, de Mercé Llimona; y *El caballito que quería volar*, de Marta Osorio, con ilustraciones de Mayte Miralles.

Animales humanizados. Su origen está en las fábulas clásicas. Entre los históricos, *Pipa*, de Bartolozzi. Entre los modernos, las *Memorias de una gallina*, de Concha López Narváez, ilustrado por Juan Ramón Alonso. Y *Coco*, el cocodrilo tímido de Emilio Urberuaga.

Ciencia ficción, extraterrestres... No tenemos, por desgracia, ningún *Principito*. Pero entre los robots y supermáquinas españolas, podemos citar a *Chuic*, el robot nacido de un beso entre una computadora y un ordenador, de Juan Antonio de Laiglesia, ilustrado por D'arrac.

Personajes de humor y disparate. Entre los históricos, el magisterio de Lola Anglada y su versión de *Alicia*. Entre los modernos, los incalificables *Batautos*, de Consuelo Armijo, ilustrados por Marta Balaguer; y la curiosa *Familia Mic*, de Pacheco, con ilustraciones de Ana López Escrivá.

3.1.3.3.1.2. Realismo

Protagonismo en la vida cotidiana. Este es el sitio de los costumbrismos (*Celia*, *Antoñita*, *Manolito*), y de otros protagonistas proclives a los conflictos o historias familiares, escolares o, en ocasiones, de corte psicológico.

Seres humanos «intencionados» o con una misión que cumplir. Son los héroes históricos, los héroes aventureros, etc.: el *Colón*, de Segrelles; el ya citado *Óscar*... Entre los álbumes ilustrados actuales, destaca *Leopold*, el joven empeñado en volar, manuscrito y dibujado por Francis Meléndez.

Animales y mascotas. Además de *Platero*, está *Polvorón*, de Vallverdú, con ilustraciones de Narmas; y *El primer pájaro de Piko-Niko*, de Fernando Krahn.

Protagonismo grupal. Un buen ejemplo fue la ambiciosa serie de los *Blok*, de Montserrat del Amo, ilustrada por Rita Cullá.³⁸

3.1.3.3.2. Diseño de personajes

Una de las partes más complejas de un desarrollo, es el diseño de personajes. Y no es por razones realmente técnicas, ni cuestiones de lenguaje, o cualquier

³⁸ Centro Virtual Cervantes. En línea: *Personajes*. Riobamba, 18 de Octubre de 2011. <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/personajes.htm>

otra cosa. El diseño de personajes forma parte de ese proceso creativo que implica la concepción y desarrollo de los actores que intervendrán en nuestro trabajo. El diseño de personajes en sí, es un arte; como lo es el moldear una vasija de barro, o un envase de cristal, pero también tiene algo de técnica, puesto que se requieren ciertos conocimientos previamente adquiridos para realizar un diseño perfecto y concreto. Luego entonces, podemos definir el diseño de personajes de la siguiente manera.

Esta percepción definida como “sistema para crear un alter ego”, involucra algo más que solo encargarse del dibujo o boceto del personaje en sí, es decir, mucha gente piensa que el diseño de personajes, es simplemente tomar un lápiz, una hoja en blanco y hacer un bonito dibujo; cuando en realidad, implica mucho más. Notemos que con la palabra alter ego estamos creando un personaje vivo, que interactúa, que tiene emociones y hasta a veces nos refleja en su misma esencia. La psicología que utilicemos para su diseño debe ser la adecuada. Lo primero que necesitamos entonces, es definir su personalidad, nuestro personaje, ¿será huraño, sociable, inestable emocionalmente, tendrá algún trauma, odio o resentimiento?

Algo que caracteriza a aquellos personajes que se van quedando en nuestra memoria, no es en sí su apariencia física, la cual representa un porcentaje muy alto de su diseño y formulación, pero no el factor más importante. Recordemos cuales fueron los atributos que hicieron que aquel personaje, se convirtiera en nuestro eterno favorito; más de un personaje se vendrá a nuestra mente, y porque no decirlo, una de las razones por las que se convirtió en nuestro gran favorito, es porque nos sentimos identificados con él.

Toda vez que hemos construido todo aquel aparato de emociones, procedemos a darle características físicas que lo definan, es decir, ahora si podemos pensar en el color del cabello, ojos, piel, compleción, estatura, tipo de sangre, etc. Incluso, podemos llegar a pensar en la ropa o vestimenta, según el entorno donde este se desenvuelva. Pero también, debemos recordar que el personaje no estará solo, se relacionará con otros, interactuará en un pequeño mundo o universo que seguramente tendremos que crear para él, por lo que se hace necesario también, darle atributos sociológicos y demográficos como su edad, raza, nacionalidad, etc. Una vez reunido todo eso, estamos listos para

empezar a trazar con nuestro lápiz al personaje que hemos ideado.³⁹

3.1.3.3.3. Proceso de creación de personajes

Anteriormente, hablamos de los fundamentos básicos del diseño de personajes desde un punto de vista muy general. En esta ocasión, veremos el proceso creativo y porque no decirlo, artesanal de crear un personaje desde cero. Para ello, los llevaré de la mano en el proceso de creación de un personaje ficticio para una obra cualquiera (un libro, un comic, un videojuego, etc). Un personaje tiene tres dimensiones:

3.1.3.3.3.1. Física

Describe los atributos físicos deseables del personaje, siendo por supuesto, aquellos que deseamos dar a conocer a nuestro público. Cosas como tipo de sangre, color de ojos, complexión, etc. Es la parte más sencilla porque podemos incluso tomar características de personas reales y adaptarlas a nuestros personajes, por supuesto que es más “original” en muchos sentidos inventar las características de nuestro personaje, pero al final, seguiremos jugando con factores humanos o no humanos que son universalmente aceptados.

3.1.3.3.3.2. Sociológica

Influyen aspectos como el nombre, trabajo, edad, lugar de residencia, y en general cualquier valor demográfico–social que sirva para identificar a nuestro personaje dentro de su entorno y a su vez sirva para interactuar de forma directa con otros personajes.

3.1.3.3.3.3. Psicológica

El comportamiento y personalidad del personaje influye mucho en la trama de la historia, sea para el proyecto que sea, recordemos que un personaje principal debe ser muy carismático, ya que el peso de todo recae sobre él. Por supuesto no debemos olvidar que en un mundo cualquiera, existe diversidad

³⁹ The Concerned Life 2.0 (2007). En línea: *¿Qué es el diseño de personajes?* Riobamba, 18 de Octubre de 2011. <http://draoyama.cristalab.com/2007/05/26/que-es-el-diseno-de-personajes/>

de pensamientos y comportamientos que pueden ir desde los más bizarros hasta los ya comunes y clásicos, reflejar esto en nuestra historia, será un extra que el público agradecerá.

En este punto se crea o investiga la historia y origen del personaje, para tener una idea más concreta de la escena que en la que va a estar situado nuestro personaje.

Se empieza por describir al personaje principal. Comenzando por los atributos físicos, atributos sociológicos y por último los atributos psicológicos.

Ya definido el personaje, se crea una sencilla hoja de perfil con un gráfico, dibujo o boceto del personaje y datos más comunes, así se deja bien sentado el personaje y se le da un poco más de formalidad al asunto.⁴⁰

3.1.3.3.4. Definir el nombre del personaje

Uno de los problemas mayores a los que nos enfrentamos a la hora de crear personajes, es el nombre. No sé porque, pero muchos de nosotros tenemos la falsa creencia de que el nombre debe sonar no solo bonito, sino que tiene que ser exótico para impactar. Esto no necesariamente es cierto. Un nombre es algo importante, es lo que nos identifica del resto de las personas. Nos hace diferentes y únicos. Hay ocasiones que el mismo nombre nos marca de por vida. Psicológicamente, uno puede notar el peso que puede llegar a tener un nombre o apellido sobre las personas.

Nombrar un personaje, es como nombrar un hijo. Ese nombre lo va a perseguir toda la vida, y tampoco se vale hacer cambios de nombre, pues resta seriedad a la historia y le quita credibilidad al personaje. Quizá una de las pocas ocasiones en que esto se justifica, es cuando el personaje por razones adversas, ya sea que está en territorio enemigo, que sea perseguido y su nombre sea realmente conocido, se lo tenga que cambiar; pero aquí no vale decir "Hey, es mi personaje, yo lo hice y le puedo cambiar el nombre". Por supuesto, nadie te obliga a no hacerlo, pero ten en cuenta, que después de cierto tiempo, tu personaje va a ser identificado plenamente por el nombre, o las mismas circunstancias, permitirán que ese personaje sea recordado.

⁴⁰ The Concerned Life 2.0 (2007). En línea: *El proceso de creación de un personaje*. Riobamba, 18 de Octubre de 2011. <http://draoyama.cristalab.com/2007/06/01/el-proceso-de-creacion-de-un-personaje/>

La mayor premisa que debemos sostener a la hora de nombrar un personaje, no es la elegancia o excentricidad del nombre, sino que el nombre debe definir muy bien la personalidad de nuestro personaje.

Así un tipo rudo, serio y muy tosco en su carácter, su nombre debe reflejar su personalidad.

Los mejores personajes pasaron por un proceso de diseño, teniendo como resultado, personajes carismáticos que serán recordados por generaciones.

Aquí algunos sencillos pasos.

- Antes de nombrar a nuestro personaje, asegurémonos de definir muy bien su perfil.
- No elijamos un nombre al azar, lo primero que debemos hacer, es buscar nombres que se amolden a la personalidad de nuestro personaje, un buen diccionario de onomástica nos puede ayudar de mucho, aunque por supuesto Google es nuestro aliado.
- Haz una lista de los posibles nombres y luego ve eliminando los que no te parezcan. Al final encontrarás un buen nombre para tu personaje. Por supuesto, asegúrate que suene atractivo.
- Por supuesto vale también inventarse nombre como dije al principio, no es un límite al final, pero si debemos tener en cuenta que debe ser fácil de recordar.⁴¹

3.1.3.4. Función de la Ilustración Infantil

El principal rol de la ilustración es familiarizar progresivamente al niño con la representación de la realidad, por medio de diferentes contextos y funciones:

- Establecer un análisis del texto y fijar puntos claves, aclarando el ritmo de la historia.
- Sintetizar el contenido del texto.
- Ofrecer nuevas versiones del texto, como la contextualización.
- Producir complicaciones al lector, con historias secundarias o ambigüedad interpretativa, ruptura temporal, etc.

⁴¹ The Concerned Life 2.0 (2007). En línea: *Definiendo el nombre de nuestro personaje*. Riobamba, 18 de octubre de 2011. <http://draoyama.cristalab.com/2007/06/01/definiendo-el-nombre-de-nuestro-personaje/>

3.1.4. La Ilustración Infantil en el Ecuador

Es posible hablar de cultura gráfica infantil en el Ecuador, teniendo en cuenta que la ilustración comienza a tomar fuerza desde hace 15 años en las editoriales a nivel nacional.

Con el desarrollo de la literatura infantil, se creó la necesidad de publicar libros acordes con las expectativas de los niños, que creó una demanda cada vez mayor de dibujantes e ilustradores.

La ilustración cumple un papel fundamental al momento de hablar de libros para niños, ya que por medio de las ilustraciones se establece una conexión con el lector, el reciente auge de incentivar la lectura en los niños y la necesidad de afianzar la identidad y los valores de la cultura ecuatoriana, influyó en buscar talentos de nuestro país que reflejen estas realidades. Es así como muchos de los ilustradores ecuatorianos comenzaron y desarrollaron su trabajo.

Al desarrollar su propio estilo y la excelente calidad de las imágenes lograron que los ilustradores ecuatorianos no solo sean conocidos dentro del país, sino que incursionaron en el mercado internacional recibiendo premios y galardones. Aportando al crecimiento del prestigio de los ilustradores ecuatorianos en el exterior y abriendo las puertas para los nuevos profesionales en este campo.

3.1.4.1. Principales exponentes

Para escoger los principales exponentes de la ilustración infantil en el Ecuador, se eligió a los autores que cautivan por su estilo y técnica, de los cuales se tiene mayor información en los medios y redes de ilustradores del Ecuador.

3.1.4.1.1. Marco Chamorro

Ha ilustrado alrededor de treinta libros con editoriales como Alfaguara, Altea, Norma, Fondo de cultura económica.

Con el libro de su autoría *Segundo Acto*, ganó una Mención de Honor en el XI concurso de Álbum Ilustrado A la Orilla del Viento, F.C.E. México.

Premio Nacional de Ilustración Infantil Darío Guevara Mayorga, el 2001, 2005 y 2010. Mención de Honor en la XV Bienal Internacional de Ilustración Noma-UNESCO, Japón 2006.



Ilustración 13: “Segundo acto” de Marco Chamorro. Fuente: Internet.

3.1.4.1.2. Roger Ycaza

Ambato-Ecuador. 1977. Ilustrador y diseñador gráfico. Músico (guitarrista y vocalista de la banda de rock Mamá Vudú).

Ha ilustrado más de 50 cuentos y novelas infantiles y juveniles para las más importantes editoriales del Ecuador y sus ilustraciones han sido publicadas en países como Perú, Colombia, EE.UU y México.

Ha escrito e ilustrado dos álbumes infantiles: “Sueños” y “La emocionante historia de un valiente gato que subió a la rama más alta de un árbol...y luego no pudo bajar”, publicados por Alfaguara Infantil.



Ilustración 14: “Caja Ronca” de Roger Ycaza. Fuente: Internet.

3.1.4.1.3. Ricardo Novillo

Diseñador Gráfico de profesión y un esporádico ilustrador. Durante más de siete años conformé el colectivo Sesos Creación Visual, especializado en ilustración y diseño gráfico, del cual fue su director por 6 años. Sus estudios los realizó en el Instituto Metropolitano de Diseño en el cual además ejerció las

cátedras de Técnicas de Representación Gráfica y Diseño Básico. Su trabajo se desarrolla en dos campos: ilustración y diseño. En el primero aborda los ramales de la ilustración publicitaria, infantil, conceptual y editorial. En el campo del diseño trabaja en proyectos de identidad visual, comunicación corporativa, dirección de arte para diseño editorial y conceptualización de publicaciones.



Ilustración 15: "Alabanza del Ecuador" de Ricardo Novillo. Fuente: Internet.

3.1.4.1.4. Eulalia Cornejo

Quito, 4 de Octubre de 1973. Ilustradora con título de Diseñadora gráfica, realizó sus estudios en el Instituto Metropolitano de Diseño (1991) y en el Instituto Tecnológico de Diseño y Comunicación Visual (1993) es especialista en ilustración editorial en textos escolares y en literatura para niños. Ha trabajado para Editorial Santillana (1993-1998), Editorial Libresa (1998-2001), revista infantil "Ser Niños y Niñas" (1994-2001) de la Editorial Don Bosco y Editorial Norma (2001-2006). A partir del 2006 trabaja como diseñadora independiente.



Ilustración 16: "Volando" de Eulalia Cornejo. Fuente: Internet.

3.1.4.1.5. Mauricio Jácome Perigüeza

Nació en San Isidro, provincia de Carchi el 9 de diciembre de 1970. Es uno de los referentes de la ilustración contemporánea nacional, con múltiples reconocimientos dentro y fuera del país.



Ilustración 17: "Felices Fiesta" de Mauricio Jácome. Fuente: Internet.

3.1.4.1.6. Santiago Gonzales

Nació en Ambato, Ecuador. Autodidacta, ilustrador, y su trabajo se centra en los medios impresos.

Ha trabajado en el Grupo Santillana-Ecuador desde 1995 hasta 2007, primero como ilustrador, y luego como Director de Arte.

Actualmente trabaja como ilustrador independiente en Quito, así como profesor en las universidades locales. También da talleres independientes de ilustración.



Ilustración 18: Amanecer. Fuente: Internet.

3.1.4.1.7. Bladimir Trejo

Nacido en Carchi (Ecuador), se formó en Pintura y Grabado en la Facultad de Artes de la Universidad Central de Quito. Forma parte de Sesos CV, estudio especializado en ilustración y diseño gráfico. Ha formado parte de exposiciones

colectivas nacionales e internacionales. Entre los 25 premios recibidos destacan: Premio Nacional de Pintura (1997), Premio Nacional de Grabado (1998), Premio Nacional de Ilustración (2003), Premio en la categoría Envase y Embalaje de la V Bienal de Diseño (Quito, 2004), Premio Nacional de Afiche del III Festival Iberoamericano de Cine (Quito, 2005), finalista del VIII Concurso Internacional de Carteles "Francisco Mantecón" (España, 2009) y seleccionado entre los 10 mejores "Posterfortomorrow" 2010. Su trabajo ha sido publicado en libros, revistas y catálogos.



Ilustración 19: Bladimir Trejo. Fuente: Internet.

3.1.4.1.8. Camila Fernández de Córdova

Camila Fernández de Córdova nació en Quito el 27 de mayo de 1981. Ilustradora de cuentos infantiles. Su trabajo ha sido reconocido con varios premios y menciones, el más reciente en el 2008 "Mención de Honor en el Premio Nacional de Ilustración Darío Guevara Mayorga" con el libro "Ayelén y la Caja de Colores"



Ilustración 20: Ratón pirata. Fuente: Internet.

3.1.4.1.9. Santiago Atti

Ilustrador Nacido en Riobamba, quien entre varias circunstancias ha triunfado en el ámbito de la ilustración editorial en el país. Coronando varios proyectos con prestigiosas editoriales como edipcentro, y produciendo el año pasado una serie de personajes para su propio calendario ilustrado de edición limitada llamado "Bichos 2010".

Con 29 años de edad y con varias publicaciones desarrolladas Santiago es uno de esos ilustradores que poco reciben influencias del actual web 2.0 y prefieren inspirar su trabajo en cosas sencillas, básicas y sobre todo lógicas.



Ilustración 21: Maurice Sendak Fuente: Internet.

3.1.4.1.10. Eddie Crespo

Eddie Crespo, artista cuyos trabajos están signados por una rotunda versatilidad para tratar las formas, los temas y los recursos. Su especialidad es la ejecución de obras que cumplan con el objetivo de elevar la autoestima ciudadana, socializando, sin barreras ni mezquindades, el arte de buena ley, esa práctica que confirma y pone en valor la dignidad del ser humano.

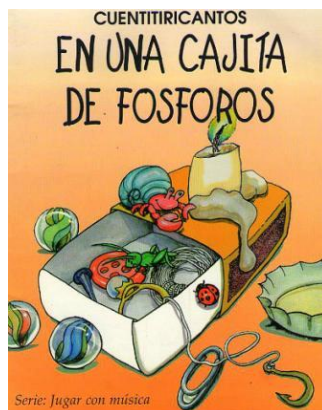


Ilustración 22: Cuentitiricantos. Fuente: Internet.

3.2. Teoría de Diseño

3.2.1. Formas básicas

De igual forma que el lenguaje verbal puede descomponerse en diversas unidades de distinta significación, también tenemos un lenguaje no verbal, visual, que puede constituir un alfabeto de significación. Es decir, que las imágenes podrían descomponerse en unidades de significación más pequeñas en función de algunos de sus componentes. Cada uno tiene características diferentes, lo que les permite desempeñar funciones determinadas dentro de la composición.

3.2.1.1. Punto

Es la unidad más simple, irreductiblemente mínima, de comunicación visual. En la naturaleza, la redondez es la formulación más corriente, siendo una rareza en el estado natural la recta o el cuadrado.

Cualquier punto tiene una fuerza visual grande de atracción sobre el ojo, tanto si su existencia es natural como si ha sido colocado allí por el hombre.

3.2.1.2. Línea

Cuando los puntos están tan próximos entre sí que no pueden reconocerse individualmente aumenta la sensación de direccionalidad y la cadena de puntos se convierte en otro elemento visual distintivo. La línea puede definirse también como un punto en movimiento o como la historia del movimiento de un punto.

Nunca es estática; es infatigable y el elemento visual por excelencia del boceto. Por ello es enormemente útil para el proceso visual. Su fluida cualidad lineal contribuye a la libertad de la experimentación. Pero, a pesar de su gran flexibilidad y libertad, la línea no es vaga: al contrario, es precisa; tiene una dirección y un propósito, va a algún sitio, cumple algo definido.

3.2.1.3. Plano

La forma plana está determinada conceptualmente por sus líneas de borde. Por lo tanto el tipo de líneas usadas en su contorno definen sus características. El plano permite fragmentar y dividir el espacio, de esta forma podemos delimitar y clasificar las diferentes zonas de nuestra composición.

El plano se clasifica según sus bordes en tres clases básicas:

- Geométricas: formas planas construidas geoméricamente.
- Lineales: formas planas cuyos bordes son rectilíneos, curvilíneos o combinados cuya configuración es espontánea.
- Gestuales: nacen de una intención expresiva a mano alzada, o por procesos de estampado, grabado o sopleteado, o por uso de materiales determinados.

3.2.1.4. Volumen

El recorrido de un plano en movimiento se convierte en volumen, tiene posición en el espacio, está limitado por planos y obviamente en un diseño bi-dimensional el volumen es ilusorio.

Cada visión representa sólo una parte del objeto total, la mente nos induce a interrelacionar las caras para obtener una percepción del volumen como forma visual integrada.

3.2.2. Leyes Compositivas

Una composición desequilibrada parece accidental, transitoria; por lo tanto no es válida. Sus elementos muestran una tendencia a cambiar de lugar o de forma para alcanzar un estado que concuerde mejor con la estructura total.

3.2.2.1. Ley fondo y forma

El ojo reconoce una figura sobre un fondo, sin embargo figura y fondo pueden funcionar como fondo y figura respectivamente. En este caso se habla de una relación reversible o ambigua.

- Relación figura-fondo bien definida: La imagen puede destacarse claramente del fondo.
- Relación figura - fondo indefinida: También conocido como "mímesis". En este caso se produce una confusión que no permite diferenciar claramente la figura del fondo.

3.2.2.2. Ley de la adyacencia

El agrupamiento parcial o secuencial de elementos por nuestra mente. Los estímulos que están próximos tienden a percibirse como formando parte de la misma unidad.

3.2.2.3. Ley de la semejanza

Nuestra mente agrupa los elementos similares en una entidad. De este modo, dos elementos de forma similar rodeados de elementos cuyas formas difieren a éstos, serán asociados. La semejanza puede darse a través de las variantes de la forma, el tamaño, el color, la textura, el tono de los elementos y la dirección de las formas.

3.2.2.4. Ley del cierre

Según esta ley si una figura está incompleta el perceptor la completa en su mente. Aquí la percepción agrega líneas horizontales, verticales y diagonales para completar los cubos. Este principio se conoce también como fenómeno de cierre, y se manifiesta al activarse patrones cognitivos de figuras previamente conocidas.

3.2.2.5. Ley de la buena curva

Percibimos como totalidades los elementos que forman una serie continua y regular, que tienen una misma orientación o un destino común. Por esta ley podemos separar elementos interrelacionados, lo cual nos permite individualizar cada objeto.

3.2.2.6. Ley de la experiencia

Percibimos totalidades de acuerdo con nuestra experiencia. Al ver objetos incompletos la tendencia de nuestro cerebro es buscar formas parecidas para relacionarse, el cerebro lo percibe de manera innata se ve influenciado por la educación y el lugar donde se desenvuelve el individuo.

3.2.4. Categorías compositivas

3.2.4.1. Color

Tanto el color como la forma nos permiten diferenciar una cosa de la otra. La forma aporta principalmente información, mientras que el color transmite expresión, evoca afectos. Las personas tenemos distintas formas de reaccionar ante el color y la forma. Varía según la edad, la personalidad, la cultura, la época, la moda. Diversas experiencias permiten afirmar que la mirada humana percibe la forma antes que el color. Así como también se perciben unos colores

antes que otros según la acción que cada color ejerce. Sin embargo, pueden establecerse ciertos aspectos generales para la significación del color.

3.2.4.1.1. Propiedades del color

Las combinaciones de los diferentes colores entre sí, además de con el blanco y con el negro, son infinitas. Por este motivo tenemos un sistema de clasificación para poder organizar todas las variaciones que podemos obtener mezclando los colores primarios, el negro y el blanco. La clasificación se fundamenta en las propiedades del color, que son, tono, valor y saturación. Basándonos en estas tres cualidades confeccionaremos las tres escalas básicas de colores: el círculo cromático, la escala de valor o claro-oscuro y la escala de saturación o escala de grises.

3.2.4.1.2. Escala de colores

3.2.4.1.2.1. Escalas monocromas

Será siempre una escala de grises, una modulación continua del blanco al negro. La escala de grises se utiliza para establecer comparativamente tanto el valor de la luminosidad de los colores puros como el grado de claridad de las correspondientes gradaciones de este color puro. Por la comparación con la escala de grises (escala test), se pone de relieve las diferentes posiciones que alcanzan los diferentes colores puros en materia de luminosidad.

Dentro de esta escala diferenciamos:

- Saturación, cuando al blanco se le añade un cierto color hasta conseguir una saturación determinada.
- Luminosidad o del negro, cuando al color saturado se le añade sólo negro.
- Valor, cuando al tono saturado se le mezclan al mismo tiempo el blanco y el negro, es decir, el gris.

3.2.4.1.2.2. Escalas cromática

Los valores del tono se obtienen mezclando los colores puros con el blanco o el negro, por lo que pueden perder fuerza cromática o luminosidad. Estas se distinguen a su vez, en altas, medias y bajas.

- Altas, cuando se utilizan las modulaciones del valor y de saturación que contienen mucho blanco.

- Medias, cuando se utilizan modulaciones que no se alejan mucho del tono puro saturado del color.
- Bajas, cuando se usan las modulaciones de valor y luminosidad que contienen mucho negro.
- Polícroma, a aquellas gamas de variaciones de dos o más colores, el mejor ejemplo de este tipo de escala sería el arco iris.

3.2.4.1.3. Gama

Definimos como gamas a aquellas escalas formadas por gradaciones que realizan un paso regular de un color puro hacia el blanco o el negro, una serie continua de colores cálidos o fríos y una sucesión de diversos colores.

3.2.4.1.4. Mezcla de colores

3.2.4.1.4.1. Colores primarios, secundarios y terciarios

Siguiendo con este estudio del color, o de la percepción del mismo, reiteremos que en la naturaleza existen tres pigmentos (materia en forma de gránulos presente en muchas células vegetales o animales), denominados básicos o primarios, que pueden reflejar por separado cada uno de los colores básicos contenidos en la luz.: amarillo, rojo y azul.

Como ya lo vimos, en el campo de las artes gráficas los colores considerados como primarios son el cian (azul verdoso), el amarillo y el magenta (rojo azulado).

Si mezclamos los colores primarios (en sentido amplio) entre sí obtendríamos los denominados “colores secundarios”. Estos son: Naranja (amarillo + rojo), verde (amarillo + azul) y violeta (rojo + azul)

Por su parte, la mezcla de un color primario y uno secundario daría lugar a los llamados “colores intermedios”.

Amarillo-naranja	Rojo-naranja
Rojo-violeta	Azul-violeta
Azul-verde	Amarillo-verde

Tabla I: Colores intermedios

Por último, la mezcla de dos secundarios originaria un "color terciario" y la de dos terciarios un "cuaternario".

3.2.4.1.4.2. Colores complementarios

Se denominan colores cálidos a aquellos que "participan" del rojo o del amarillo y fríos a los que lo hacen del azul.

Ambos tipos de colores tienen efectos "psicológicos" diferentes, pero por lo que resultan interesantes para el maquetista es porque contrastan muy bien y su combinación resalta el trabajo de pintura.

Tomando, en el sentido de las agujas del reloj, desde el amarillo-verde al violeta-rojo (ambos incluidos), obtendremos los fríos. El resto serán, evidentemente, los cálidos.

No debemos olvidar que siempre que hablamos de "color" estaremos refiriéndonos a los pigmentos capaces de reflejar una cierta frecuencia de luz; pigmentos que mezclados reflejan, a su vez, otras frecuencias que permiten percibir tal o cual color.

3.2.4.1.4.3. Colores análogos, cálidos y fríos

3.2.4.1.5. Efectos del color

Como ya hemos descrito en Los Colores, 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.

3.2.4.1.6. Psicología del color

Los colores despiertan respuestas emocionales específicas en las personas.

El factor psicológico está formado por las diferentes impresiones que emanan del ambiente creado por el color, que pueden ser de calma, de recogimiento, de plenitud, de alegría, opresión, violencia.

Colores cálidos

El ardiente remite al rojo de máxima saturación en el círculo cromático; es el rojo en su estado más intenso. Los colores ardientes se proyectan

hacia fuera y atraen la atención. Por esta razón, a menudo se usa el rojo en letreros y el diseño gráfico. Los colores ardientes son fuertes y agresivos, y parecen vibrar dentro de su espacio propio. El poder de los colores ardientes afecta a la gente de muchas maneras, tales como el aumento de la presión sanguínea y la estimulación del sistema nervioso.

□ Colores fríos

El frío remite al azul en su máxima saturación. En su estado más brillante es dominante y fuerte. Los colores fríos nos recuerdan el hielo y la nieve. Los sentimientos generados por los colores fríos azul, verde y verde azulado son opuestos a los generados por los colores ardientes; el azul frío aminora el metabolismo y aumenta nuestra sensación de calma.

□ Colores claros

Los colores claros son los pasteles más pálidos. Toman su claridad de una ausencia de color visible en su composición, son casi transparentes. Cuando la claridad aumenta, las variaciones entre los distintos tonos disminuyen. Los colores claros descubren los alrededores y sugieren liviandad, descanso, suavidad y fluidez. Se parecen a las cortinas transparentes de una ventana, y envían un mensaje de distensión. Son el color marfil, rosa, celeste, beige.

□ Colores oscuros

Los colores oscuros son tonos que contienen negro en su composición. Encierran el espacio y lo hacen parecer más pequeño. Los colores oscuros son concentrados y serios en su efecto. En cuanto a las estaciones, sugieren el otoño y el invierno. Combinar juntos los claros y los oscuros es una manera común y dramática de representar los opuestos de la naturaleza, tales como el día y la noche.

□ Colores brillantes

La claridad de los colores brillantes se logra por la omisión del gris o el negro. Los colores azules, rojos, amarillos y naranjas son colores de brillo pleno. Los colores brillantes son vívidos y atraen la atención. Un bus escolar amarillo, un racimo de globos de colores, el rojo de la nariz de un payaso nunca pasan inadvertidos. Estimulantes y alegres, los

colores brillantes son colores perfectos para ser utilizados en envases, moda y publicidad.

3.2.4.1.7. Dinámica del contraste

Para llegar a desarrollar un mensaje efectivo en forma visual debemos saber manejar las diferentes técnicas la más importante de ellas el contraste.

3.2.4.1.7.1. Contraste y Armonía

El contraste es un medio para intensificar el significado es lo que le da mayor fuerza al mensaje, su opuesto que es la armonía es el estado que busca el organismo humano; la tranquilidad, meditación y reposo. El contraste hace todo lo contrario llega a desestabilizar a sacudir nuestro mundo y eso es algo que atrae y vitaliza al ser humano.

3.2.4.1.7.2. El papel del contraste en la visión

La luz cumple un papel importante en nuestra visión es gracias a ella que podemos ver los colores y diferentes tonalidades y brillos, Pero la luz no es la única importantes a la hora de la percepción también es el contraste y diferentes tonalidades lo que nos lleva a diferenciar objetos y a distinguir profundidades.

3.2.4.1.7.3. El papel del contraste en la composición

Con la técnica del contraste podemos llegar a una claridad visual igual que con la armonía, aunque el estado de equilibrio del hombre sea el más buscado , lo es también la reformulación visual y llega a ser más fuerte y contundente , aunque es un proceso más complejo, pero básicamente tanto la armonía como el contraste son válidas todo depende del uso que le vayamos a dar lo que hay que tener en cuenta es no caer en el punto intermedio de los dos que es totalmente despreciable y el mensaje resulta ambiguo y confuso, el contraste le da gran riqueza al mensaje , hace las ideas más claras en yuxtaponer elementos opuestos está la clave del contraste.

3.2.4.1.7.4. Contraste de tonos

La claridad y oscuridad en un campo definen la cantidad de contraste que hay y no es solo el tamaño que influye puede haber dos figuras de la misma

dimensión pero una es más fuerte que otra gracias al contraste de tonos predominando el más oscuro, si se utiliza una tonalidad más clara la dimensión tendría que aumentar para conservar el mismo poder. El mayor peso tonal lo tendría aquel elemento con mayor oscuridad o intensidad tonal, a medida que elimináramos tono al elemento perdería fuerza y dimensión dentro de la composición, por lo cual deberíamos redimensionarlo para que siguiera manteniendo su peso en el conjunto del diseño.

3.2.4.1.7.5. Contraste de colores

Entre los contrastes de color existen la de colores cálidos-fríos por ejemplo el rojo /amarillo, las gamas frías verdes-azules tienen un carácter regresivo, mientras que las gamas cálidas rojos-amarillos, tienen un carácter expansivo. Mediante la utilización adecuada de la temperatura de color en diferentes elementos de la composición podremos dar mayor dimensión a un determinado elemento o bien dar la sensación de mayor proximidad, ootro contraste del color es la yuxtaposición de complementarios con primarios provocando así en los primarios una intensidad máxima.

3.2.4.1.7.6. Contraste de contornos

En el momento de usar contornos adquieren mayor expresividad los contornos irregulares e imprevistos. Los contornos irregulares ganan la partida en cuanto a atención a los regulares, reconocibles y previsibles. Una forma abstracta atrae mucho más la atención que una forma geométrica conocida. De la misma forma la creación de texturas o trazos diferentes se intensifican cuando las yuxtaponemos.

3.2.4.2. Proporción

Es una relación geométrica, aritmética y armónica que permite desarrollar un equilibrio más allá de lo visual entre las partes que componen a un todo construido.

3.2.4.2.1. Proporción Aurea

La divina proporción o proporción aurea, es considerada como la proporción perfecta. Se encuentra en figuras geométricas, partes del cuerpo y naturaleza, como relación de proporciones morfológicas armoniosas.

El número áureo representa la proporción que existe entre dos segmentos, tales que el segmento menor es al mayor lo que el mayor es a la totalidad.

La fórmula es: $(A/B)=(A+B)/A$

Tal proporción corresponde al Número Áureo o Phi: 1,618. De suerte que el segmento AB es 1,618 veces A, y A es 1,618 veces B. Inversamente, B es 0,618 veces A, y A es 0,618 veces AB.

Una forma fácil de entender es dibujando un cuadrado y agregar un punto medio en uno de sus lados, luego lo unimos con uno de los vértices del cuadrado y por ultimo llevamos esta distancia hacia alguno de los lados a partir del punto que dibujamos, obtenemos gráficamente un rectángulo con proporciones áureas.

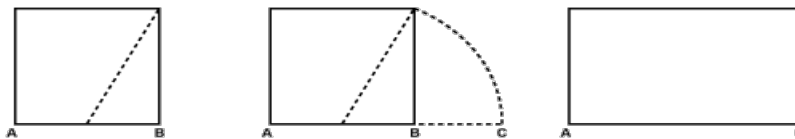


Ilustración 23: Proporción Aurea. Fuente: Internet.

Que es lo mismo que multiplicar la recta AB por el numero Phi y nos resultara igual a la recta AC. Esta proporción equivale aproximadamente a dos segmento desiguales, uno de 62% y otro de 38% de una recta por tamaño 100%.

3.2.4.2.2. Proporción Andina

En la observación de la constelación HUCHUY CHAKANA, nuestros Ancestros andinos, obtuvieron un patrón de medida (TUPU) o "Proporción Sagrada".

Tomando el largo del brazo menor de su eje horizontal, como lado de un cuadrado, la diagonal de dicho cuadrado, corresponde al largo del brazo mayor del eje vertical.

A la diagonal del cuadrado le llamaron CHEQALUWA (Cheqaq= lo Verdadero), y la cual corresponde a la Raíz Cuadrada de Dos.

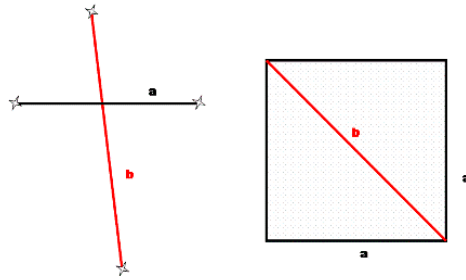


Ilustración 24: Proporción Andina. Fuente: Internet.

Tomando este cuadrado unitario, y al girar su diagonal sobre su punto medio, se crea un círculo, cuyo diámetro constituye el lado de un nuevo cuadrado, conteniendo al primer cuadrado y círculo creados.

Realizando tres veces más esta operación, y proyectando el primer cuadrado hacia las cuatro direcciones, se obtiene una expresión Ritual de la Chakana.

Esta expresión es conocida como "Chakana", "Tawa Chakana", "Tawa Paqa" o "Cruz Escalonada Andina", en donde entra 3,16 (PI) veces la transversal de dicho cuadrado, en el perímetro del círculo creado.⁴²

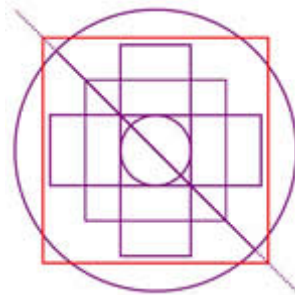


Ilustración 25: Geometría Sagrada. Fuente: Internet.

3.2.4.3. Tamaño

Todas las formas tienen una medida. El tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y de pequeñez, pero asimismo es físicamente mensurable.

⁴² El retorno de los Chaskiq (2010). *Constelación Chakana*. Riobamba, 22 de septiembre de 2011. <http://chaskikuna.com.ar/blog/chakana/>

3.2.4.4. Escala

Definimos el concepto de escala, cuando todos los elementos tienen la capacidad de modificarse y definirse unos a otros.

La escala normalmente se usa en la cartografía, planos, mapas... para poder representar una medida proporcional al del tamaño real. Es cuando citamos, "este plano está en escala 1:10". Este concepto, hace referencia, que para realizar el plano, se ha aplicado un factor de reducción determinado, para poder dibujarlo o plasmarlo en un lugar más pequeño, pero sin que pierda sus proporciones.

3.2.4.5. Simetría

Simetría se da cuando las formas de una imagen, están dispuestas de modo que existen dos partes exactamente iguales pero contrapuestas, las formas se organizan respecto a un eje central; como si fuere una imagen en un espejo. Son formas simétricas porque poseen la misma forma y tamaño, pero su posición está invertida respecto al eje o punto. La simetría da sensación de orden y alivia la tensión.

- Simetría Axial: Simetría axial o bilateral efecto de reflexión, imagen equilibrada y ordenada, tiene un eje único y produce otra figura igual de sentido opuesto. El eje de simetría determina dos figuras que se corresponden. Los puntos equivalentes se encuentran sobre rectas perpendiculares al eje de simetría y a la misma distancia de éste. Las rectas simétricas concurren en el eje.
- Simetría radial o central: cuando son simétricos respecto a un punto se produce una rotación de 180.

3.2.4.6. Ritmo

- Cuando una o más formas visuales se repiten en una composición se genera un ritmo.
- Tipos de ritmos:
- Cuando una figura se repite a intervalos regulares y conservando su tamaño se genera un Ritmo Uniforme
- Si se repite más de una figura se da lugar a un Ritmo Alternativo

- Cuando la figura va reduciendo sus dimensiones o el espacio entre cada módulo se crea un Ritmo Decreciente
- Cuando por el contrario va aumentando, se genera un Ritmo Creciente

3.2.4.7. Dirección

La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.

Los contornos básicos expresan tres direcciones visuales con un fuerte significado asociativo, así pues:

El cuadrado expresa la horizontal y la vertical: que constituye la referencia primaria con respecto al equilibrio y bienestar tanto psicológicamente para el hombre como para todas aquellas cosas que se construyen.

El triángulo la diagonal: también hace referencia a la estabilidad, pero en sentido opuesto ya que la diagonal es la fuerza direccional más inestable y provocadora. Su significación es amenazadora y subversiva.

El círculo la curva: Las fuerzas direccionales curvas tienen significados asociados al encuadramiento la repetición y el calor.

3.2.4.8. Equilibrio

Podemos definir el concepto de equilibrio como la apreciación subjetiva de que los elementos de una composición no se van a caer.

El equilibrio es el principio del arte que se preocupa por igualar las fuerzas visuales, o elementos, en una obra de arte. Una composición se encuentra en equilibrio si los pesos de los elementos se compensan entre sí.

- El equilibrio simétrico y asimétrico

El equilibrio simétrico se produce cuando encontramos igualdad de peso y tono en ambos lados de nuestra composición, y el equilibrio asimétrico se produce cuando no existe las mismas dimensiones (ya sea de tamaño, color...) en ambos lados, pero aun así existe equilibrio entre los elementos.

- Equilibrio formal y equilibrio informal

El equilibrio formal se basa en la bisimetría. Buscamos con él un centro óptico dentro del diseño y que no tiene por qué coincidir con el centro

geométrico de la composición. El punto de equilibrio formal suele estar ubicado un poco por encima del centro geométrico.

El equilibrio informal, por el contrario, está altamente cargado de fuerza gráfica y dinamismo. Prescinde por completo de la simetría, y el equilibrio se consigue aquí en base a contraponer y contrastar los pesos visuales de los elementos, buscando diferentes densidades tanto formales como de color, que consigan armonizar visual mente dentro de una asimetría intencionada.

3.2.4.9. Movimiento

Es uno de los elementos visuales que implica y dota de más fuerza. Realmente solo está implícito en ciertos elementos, aunque existen técnicas capaces de engañar el ojo. La impresión de movimiento en aquellas expresiones visuales estáticas es más difícil de conseguir, pero termina derivando de nuestra experiencia de movimiento de la realidad. El fenómeno fisiológico de la "persistencia de la visión" nos permite que veamos movimiento donde no lo hay. El cine se basa en este fenómeno y consigue, a través de diferentes imágenes estáticas con sutiles diferencias y en intervalos de tiempo apropiados (28 imágenes por segundo), la ilusión o efecto de movimiento.

En el proceso de la visión no existe demasiado descanso, el ojo escudriña constantemente todo lo que se le pone ante él y observa características como las tensiones y ritmos compositivos sacando conclusiones de "movimiento".

3.2.4.10. Textura

Aporta al diseño, una mirada o una sensación, o una superficie. Diariamente encontramos gran variedad de texturas, por todo el entorno que nos rodea. La textura ayuda a crear un humor particular para una disposición o para otras en formas individuales.

La textura, permite crear una adaptación personalizada de la realidad añadiendo dimensión y riqueza al diseño.

3.2.4.10.1. 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.

3.2.4.10.2. Táctil

Por ejemplo la de una superficie rugosa, con relieve o la de otra más fina como la de un papel, o la suavidad del terciopelo. Son todas aquellas perceptibles al tacto.

3.3. Composición del mensaje visual

3.3.1 Comunicación Visual

La comunicación visual es aquella en la que predominan las imágenes en la construcción de los mensajes. En la mayor parte de la comunicación visual tienen preponderancia las imágenes, pero se pueden complementar con textos y precisan su sentido, su significación.

Interesa puntualizar que la comunicación visual comparte los mismos mecanismos que la comunicación en general, aunque la decodificación de imágenes presente una especificidad importante. Pero hay un emisor, hay códigos, hay un receptor, hay procesos de codificación y decodificación.⁴³

3.3.1.1 Proceso de Comunicación Visual

Cuando hablamos de comunicación visual no podemos limitarnos a un único tema, ya que el concepto comunicación visual puede ser tratado desde varias perspectivas. En este proceso intervienen los siguientes conceptos clave:

- Emisor: quien emite el mensaje.
- Receptor: quien recibe el mensaje.
- Mensaje: lo que se transmite.
- Código: conjunto de normas y procedimientos que relacionan significantes con significados.
- Canal: soporte a través del cual se transmite el mensaje (periódicos, tv, cine).

⁴³ Educar (2010). En línea: *Comunicación Visual*. Riobamba, 21 de Septiembre de 2011.
http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/comunicacion_visual.pdf

3.3.1.2 Funciones de la Comunicación Visual

- Función expresiva o emotiva: Tienen como objetivo transmitir emociones. Se trata de imágenes utilizadas con finalidad sentimental.
- Función cognitiva, apelativa o exhortativa: Es aquella relacionada con la persuasión, cuyo objetivo es convencer. Los mensajes publicitarios son los usuarios por excelencia de esta función.
- Función referencial o informativa: Son imágenes cuyo objetivo es informar. Su función es ilustrar un texto o una noticia. Su uso es acusado en libros de texto o prensa, así como también en señales de tráfico.
- Función poética o estética: Consiste en aquella imagen que busca la belleza con sentido artístico, estético. Son imágenes que valen en sí mismas.
- Función fática: Se trata de aquella que tiene como objetivo llamar la atención. Es muy frecuente en el uso de contrastes, en los tamaños y al igual que la conativa es muy utilizada en los mensajes publicitarios.
- Función metalingüística: Es aquella función que se refiere al código, se ha de conocer el código para otorgarle un significado.
- Función descriptiva: Ofrece información detallada y objetiva sobre aquello que representa. (dibujos científicos, mapas).⁴⁴

3.3.2 La Composición

La composición se define como una distribución o disposición de todos los elementos que incluiremos en un diseño o composición, de una forma perfecta y equilibrada.

En un diseño lo primero que se debe elegir son todos los elementos que aparecerán en él, luego debemos distribuirlos, para colocarlos con el espacio disponible. Los elementos pueden ser tanto imágenes, como espacios en blanco, etc. Es muy importante, tener en cuenta de que forma situaremos estos elementos, en nuestra composición, para que tengan un equilibrio formal y un peso igualado.

⁴⁴ Wikipedia (2011). En línea: *Comunicación Visual*. Riobamba, 21 de Septiembre de 2011. http://es.wikipedia.org/wiki/Comunicación_visual#Otros_elementos

En toda composición, los elementos que se sitúan en la parte derecha, poseen mayor peso visual, y nos transmiten una sensación de avance. En cambio los que se encuentran en la parte izquierda, nos proporcionan una sensación de ligereza.

Esto también se observa, si lo aplicamos en la parte superior de un documento, posee mayor ligereza visual, mientras que los elementos que coloquemos en la parte inferior, nos transmitirán mayor peso visual.

Actualmente no existe una composición perfecta. Cada composición dependerá de su resultado final, para todo ello, es necesario conocer todos los aspectos y formas para obtener un resultado con un cierto equilibrio.

3.3.2.2. Anatomía del Mensaje visual

3.3.2.2.1. Representación

La representación visual se logra por medio de la (fotografía) como por medio del (dibujo) realista.

Es decir una imagen que perdura y nos da la sensación de que nos ubicamos en el lugar tiempo y espacio que representa esa idea plasmada en papel.

Se dice que la representación fotográfica es de mucho mayor impacto ya que se asemeja más y representa de una forma exacta cierto momento que se quiso capturar.

El dibujo de otra forma siendo en algunos casos de igual o mayor impacto, ya que en el observamos no solo un momento si no una idea va más allá de lo a simple vista podemos observar.

3.3.2.2.2. Simbolismo

El simbolismo requiere de una simplicidad última, para que sea efectivo no solo debe verse y reconocerse sino que debe recordarse y reproducirse.⁴⁵

⁴⁵ Disoniadores (2009). En línea: *Anatomía del Mensaje Visual*. Riobamba, 21 de Septiembre de 2011. <http://disoniadores.blogspot.com/2009/02/la-anatomia-del-mensaje-visual.html>

3.3.2.2.3. Abstracción

Es una reducción de todo lo que vemos, es decir reducir el espacio visual a un solo concepto enfocando únicamente el dibujo o representación gráfica a una idea o concepto, no divagar en detalles.

Es la simplificación tendente a un significado más intenso y destilado. La abstracción no se utiliza únicamente en imagen o campo visual sino también en IDEAS, CONCEPTO, captar el concepto más importante de la totalidad, y expresarlo de una manera muy resumida, y comprensible.

3.3.3. Semiótica

Es el estudio de los signos y su funcionamiento. Tiene tres áreas de estudio principales:

- El signo mismo: porque los signos son creaciones humanas, y sólo pueden ser comprendidos en función del uso que la gente haga de ellos.
- Los códigos o sistemas de organización de los signos: aquí se estudia cómo se ha desarrollado una variedad de códigos para satisfacer las necesidades de una sociedad o una cultura, o para explotar los canales de comunicación disponibles para su transmisión.
- La cultura dentro de la cual operan estos códigos y signos: ésta, a su vez, depende para su propia existencia y forma, del uso de estos códigos y signos.
- La semiótica centra su atención primordialmente en el texto. Se busca el status del receptor. Y es que aquí el receptor tiene un papel muy activo y ayuda a crear el significado del texto al aportarle su experiencia, sus actitudes y sus emociones.

3.3.3.1. Signos

Un signo es algo físico, perceptible por nuestros sentidos; se refiere a algo diferente de sí mismo; y debe ser reconocido por sus usuarios como signo (el alfabeto de sordomudos, por ejemplo).

El signo se relaciona con la realidad solamente a través de los conceptos de la gente que lo utiliza.

Que un *signo* es algo que de alguna manera representa algo para alguien. Se

dirige a alguien y crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o tal vez un signo más desarrollado. Llamaremos *interpretante* del primer signo a este signo creado. El signo representa algo, su *objeto*.

El significante es la imagen del signo tal como lo percibimos, las marcas en el papel o los sonidos en el aire; el significado es el concepto mental al cual se refiere. Este concepto mental es por lo general común a todos los miembros de la misma cultura que comparten el mismo lenguaje.

Los significados son hechos por el hombre, determinados por la cultura o subcultura a la cual pertenece.

Un signo se refiere a algo diferente de sí mismo -el objeto- y es comprendido por alguien: es decir, tiene un efecto en la mente del usuario, el interpretante. Decodificar es un proceso tan creativo como codificar.

3.3.3.1.1. Clasificación de los signos

- **Indicativo.**- En un índice hay un lazo directo entre el signo y su objeto, tienen una conexión real. Un estornudo es indicio de resfriado.
- **Simbólico.**- En un símbolo no hay conexión o parecido entre el signo y el objeto: un símbolo comunica solamente porque la gente se ha puesto de acuerdo en que va a representar algo. Una fotografía es un ícono, el humo es indicio de fuego, y una palabra es un símbolo. Las palabras en general son símbolos, los números son igualmente símbolos.
- **Ícónico.**- En un ícono, el signo se parece de alguna manera a su objeto, se ve o se oye parecido.

3.3.3.1.2. La organización de los signos

Los signos se organizan en códigos de dos maneras:

1.- Por Paradigmas (un paradigma es un conjunto de signos de entre los cuales se escoge el que se va a usar). Por ejemplo, el conjunto de formas para las señales de carretera (cuadrada, redonda o rectangular).

2.- Por la Sintagmática (un sintagma es el mensaje dentro del cual se combinan los signos escogidos). Por ejemplo, una señal de carretera es un sintagma, una combinación de la forma con el símbolo seleccionado.

En el lenguaje podemos decir que el vocabulario es el paradigma, y una frase es el sintagma. Así todos los mensajes incluyen selección (tomada de un paradigma) y combinación (en un sintagma).

3.3.3.1.3. Denotación y connotaciones

La Denotación está constituida por el significado concebido objetivamente.

La Connotación expresa valores subjetivos atribuidos al signo debido a su forma y a su función. Por ejemplo, un uniforme denota un grado y una función y connota el prestigio, la autoridad que le son atribuidos.⁴⁶

3.3.3.2. Símbolo

Un símbolo es la representación perceptible de una realidad, con rasgos asociados por una convención socialmente aceptada. Es un signo sin semejanza ni contigüidad, que solamente posee un vínculo convencional entre su significante y su denotado, además de una clase intencional para su designado. El vínculo convencional nos permite distinguir al símbolo del icono como del índice y el carácter de intención para distinguirlo del nombre. Los símbolos son pictografías con significado propio. Muchos grupos tienen símbolos que los representan; existen símbolos referentes a diversas asociaciones culturales: artísticas, religiosas, políticas, comerciales, deportivas, entre otras.

Los símbolos pueden componerse de información realista, extraídas del entorno, fácil de reconocer, o también por formas, tonos, colores, texturas, elementos visuales básicos que no guardan ninguna similitud con los objetos del entorno natural. No poseen ningún significado, excepto el que se les asigna. Existen muchas formas de clasificar a los símbolos; pueden ser simples o complicados, obvios u oscuros, eficaces o inútiles. Su valor se puede determinar según hasta donde penetran la mente pública en términos de reconocimiento y memoria.⁴⁷

⁴⁶ Img.Biblio (2010). En línea: *Semiótica*. Riobamba, 21 de septiembre de 2011.
<http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC097888.pdf>

⁴⁷ Wikipedia (2011). En línea: *Signo y el Símbol*. Riobamba, 21 de Septiembre de 2011.
http://es.wikipedia.org/wiki/Signo_y_s%C3%ADmbolo

3.3.4. Diseño para niños

Uno de los mayores retos que se pueden presentar es diseñar algo para niños. Esto se debe, a que visualmente se debe llamar la atención de los niños con una imagen gráfica que capture su atención y los motive a pedir a sus padres que compren determinado juego o los lleven a algún lugar, pero lo complicado lo hace el hecho que la comunicación, debe parecer para niños, pero en realidad va enfocada a sus padres.

Para entender esto se puede explicar de esta forma: los niños son los influyentes, pero los padres son quienes toman la decisión de compra.

3.3.4.1. Cromática

Uno de los aspectos más importantes para capturar la atención de los niños es definitivamente la paleta de color. Al diseñar algún material para niños se emplean casi siempre colores como fucsia, verde, cian, rojo, azul, amarillo, etc. Pueden darse cuenta de esto en centros comerciales, los juguetes y locales comerciales con productos para niños utilizan siempre este tipo de color. El contraste entre los colores utilizados en la paleta de color es lo que hace que no pasen desapercibidos por los niños, ya que generalmente estos colores los asocian a cosas como felicidad, energía, etc. lo cual hace que los niños lo vean, les llame la atención y les pidan a sus padres ir al lugar o comprar el juguete.

Sin embargo, es necesario cuidar que no exista un abuso en el contraste o cantidad de colores, se debe cuidar que siempre mantengan armonía. La cantidad de colores a utilizar y la tonalidad de los mismos van determinada por la edad del niño, es por ello que los juguetes para niños en preescolar generalmente son con los colores primarios y asociadas con las formas geométricas básicas.

Verde	Rojo	Azul	Amarillo
Esperanza Naturaleza	Fuego Pasión Relajación	Agua Frío Pureza Sed	Asco Suciedad Cálido Palidez

Naranja	Violeta	Marrón	Negro
Dulzura Calor	Calma Flor lavanda Primavera Timidez Frío Alegría	Otoño Madera Suciedad	Elegancia Apagado Frialdad Muerte Auto

Tabla II: Sensaciones asociadas a los colores por los niños. Fuente: Internet.

3.3.4.2. Marketing y Publicidad

Muchas veces se llega a cometer el error de colocar a los niños como grupo objetivo para una campaña publicitaria o un producto, cuando en realidad son los padres a quienes hay que dirigir toda comunicación. Es importante explicar que en este caso todas las acciones deben ser interesantes y atractivas para los niños, pero dirigidas a los padres de familia. No funciona pensar en dónde están los niños para hacerles llegar publicidad, porque los niños piensan en jugar, divertirse y no ponen atención más que a las cosas que capturan su atención y, aunque logremos hacerles llegar publicidad, si no transmite confianza a sus padres no permitirán que los niños se acerquen siquiera.

Crean publicidad y acciones de marketing dirigida a los padres de familia, que transmita confianza y sea amigable, para que cuando llame la atención de los niños los padres no sean un obstáculo. Es imposible que el niño recuerde el punto de venta o aspectos como esos de un juguete, los niños recuerdan la forma del juguete, el nombre, las características que les llamaron la atención, mientras los padres evalúan aspectos como el precio, lugar donde los venden, etc.

3.3.4.3. Conexión realidad y fantasía

Los niños tienden a identificar fácilmente los elementos que los rodean, los símbolos son las primeras cosas que se aprenden (los animales, formas geométricas, etc.) Es por ello que funciona utilizar símbolos y elementos que puedan identificar. Sin embargo, es importante no olvidar la capacidad de imaginación que tienen los niños cuando sueñan con personajes fantásticos y

aventuras extraordinarias.

El secreto de un diseño exitoso para niños está en encontrar esa conexión entre la realidad que conocen y las cosas con las que sueñan, esto permite que los niños se identifiquen con la imagen gráfica de determinado producto y adquieran confianza y familiaridad con mayor rapidez.

3.3.4.4. Animación e interacción

Cuando se habla de productos o servicios dirigidos a niños la clave está en la interacción que el niño puede tener con él. Permitir que el niño participe y se involucre con un lugar o un producto los motiva a visitar o comprar más de una vez porque los ayuda a sentir que forman parte del mismo, le toman confianza con mayor rapidez y lo ven como amigable, porque pueden acercarse y participar.

Esto aplica también en lo que a websites para niños se refiere, los diseños en flash funcionan perfectamente para este tipo de casos porque hace sentir al niño que puede participar en todo lo que ve.⁴⁸

3.3.4.5. Tipografía

La mayoría de los niños van a aprender a leer letra por letra, el aprendizaje de los sonidos que van con el que las formas hasta que se puedan mezclar los sonidos para formar palabras. Esta es la razón por la que nuevos lectores se producen lentamente y, a veces lucha con la pronunciación y el entré sílabas.

Los esfuerzos de los nuevos lectores pueden ser apoyados por asegurarse de que sus textos utilizan atractivo, fácil de leer tipos de letra, establezca de la manera más fácil de leer.

3.3.4.6. Texto legibilidad

Cuando se selecciona un tipo de letra para el texto de los niños, buscar un diseño cálido y acogedor, con formas simples. Los contadores (de las formas

⁴⁸ Impulsive Blog (2010). En línea: *La clave al diseñar para niños*. Riobamba, 30 de Septiembre de 2011. <http://xlediaz.wordpress.com/2010/08/23/la-clave-al-disenar-para-ninos/>

encerradas dentro de caracteres) deben ser redondeados y abiertos, no angulares o rectangulares. Evitar el uso de tipos de letras no tradicionales. Un buen ejemplo de un tipo de letra con estos atributos es Sassoon primaria, diseñado específicamente para los niños.

Tipos de letra más grande con x-altura son más fáciles de leer que los de corto x-altura, y esto es especialmente cierto para los niños. Para los lectores más jóvenes, seleccionar diseños con 'A' y 'un piso g (también llamados caracteres infantil), ya que estas son las formas minúsculas en edad preescolar y niños en edad escolar a aprender a escribir. Guardar las versiones de dos pisos para los lectores más experimentados.

O bien Sans Serif o diseños pueden ser utilizados siempre y cuando se evite cualquier extremo que pudiera afectar la legibilidad. Por ejemplo:

- No utilice tipos de letra comprimida o expandida, que hacen más difícil el reconocimiento de caracteres
- Seleccione un libro o de peso medio, se mantenga alejado de nacimiento del cabello o peso muy audaz
- Si va a utilizar cursiva, asegúrese de que ellos también son fáciles de leer, y no demasiado condensada o estilizada

Tanto el serif infantil Bembo y Plantin infantil , así como Gill Sans infantil , un estilo sans serif, han sido diseñados para los niños y ejemplificar los principios antes mencionados.

Los nuevos lectores que aprender a seguir las palabras de izquierda a derecha y de "saltar" de sus ojos desde el final de una línea al principio del siguiente. Para hacer esto más fácil, establecer el texto grandes (14 a 24 puntos en función del tipo de letra y la edad del lector) y con los principales muy generoso (4 a 6 puntos).

Mantener la longitud de línea corta, y no poner demasiado texto en una página. Bloques densos de tipo puede ser muy intimidante para los lectores jóvenes. Evitar todos los ajustes de la PAC, que son difíciles para los lectores de cualquier edad.

Asegúrese de que hay una amplia diferencia entre el tipo y el fondo. Esto es especialmente cierto cuando ajuste del tipo de luz sobre un fondo oscuro, como es común en los libros para niños muy ilustrado. La hora de establecer más de

un párrafo en una página, puede utilizar la línea de espacios en lugar de guiones para separar los párrafos. Esto le da al texto y el lector de un descanso visual.

3.3.4.7. Titulares y los títulos

Tipo de título o el título que le da la oportunidad de ser más juguetón en el estilo, color y diseño, ya que hay menos palabras para leer. Typestyles decorado, lleno de color y curvas y las líneas de base saltando se puede utilizar para atraer y entretener al lector joven. Manteniendo la luz y la diversión es la clave para mantener a un joven lector interesado y dando vuelta las páginas.⁴⁹

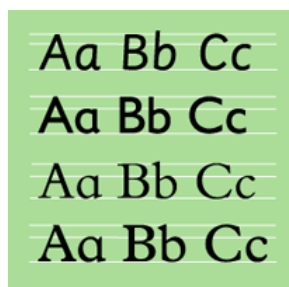


Ilustración 26: De arriba abajo: Sassoon Primaria, Gill Sans Infantil, Infantil e Infantil Bembo Plantin son buenas opciones para los jóvenes lectores. Fuente: Internet.

⁴⁹ Upper & lower case magazine (2011). En línea: *Typography for childrens*. Riobamba, 30 de Septiembre de 2011. <http://www.itcfonts.com/Ulc/4011/TypeKids.htm>

CAPÍTULO IV

Desarrollo o ejecución

4.1.1. Definición del Problema

□ Problema de Decisión Gerencial

El desarrollo de ilustraciones infantiles aplicadas en una línea de soportes gráficos ayudará al reconocimiento e identificación de los personajes tradicionales contemporáneos de las principales fiestas de la serranía ecuatoriana en los niños de 7 a 8 años.

□ Componentes Específicos

Los niños desconocen las principales fiestas populares de la región, su significado y los personajes que actúan en estas.

No existe una línea de soportes gráficos que promocióne la identidad cultural en los niños de la serranía ecuatoriana.

La línea de soportes gráficos tendrá ilustraciones infantiles que reflejen la cultura ecuatoriana por medio de los personajes más representativos de las principales fiestas populares de la serranía ecuatoriana.

La línea de soportes gráficos se diseñará acorde a las características, actividades, intereses y necesidades de nuestro público objetivo.

Las ilustraciones infantiles serán estéticamente bien logradas.

□ **Problema de Investigación de Mercado**

Determinar cuáles son los soportes gráficos ideales y los personajes infantiles tradicionales contemporáneos de la serranía ecuatoriana con los que se identificarán los niños.

4.1.2. Diseño Estadístico de Investigación.

4.1.2.1. Definir la población de muestra.

El público objetivo al que nos dirigimos son niños de 7 a 8 años de clase media alta, las encuestas están dirigidas a los padres de familia puesto que su mayor interés es la formación de sus hijos y tienen el poder de decisión de compra y por lo tanto conocen el mercado y las opiniones de sus hijos.

4.1.2.1. Perfil de la población

CLASE SOCIAL

Nos hemos dirigido a este nivel económico ya que al tener la posibilidad de adquirir estos productos están al tanto de la realidad de este mercado, además en el caso de la clase media alta, la interpretación utiliza variables como la educación, la funcionalidad del producto y la experiencia de compra de los consumidores.

ACTIVIDADES

- La mayor parte de su tiempo la dedica a sus estudios, en clase los niños ya son capaces de recortar perfectamente, de armar un rompecabezas, rellenar espacios en blanco, resolver crucigramas.
- En general los niños pasan un promedio de 3-4 horas diarias viendo televisión o navegando en internet. Estos dos elementos son una influencia muy poderosa en el desarrollo del sistema de valores, en la formación del carácter y en la conducta.
- Dedicán también su tiempo a actividades extraescolares como: artes, lectura y música.

- Participan en actividades colectivas; tareas, juegos, comidas, fiestas y otras actividades que requieren el contacto con otros niños de su edad.

Los padres de familia de este tipo de niños dedican más tiempo a la formación de sus hijos ya sea escolar o extra escolar conocen sus principales intereses ya que son parte activa de sus vidas pues trasladan a los hijos de una actividad a otra personalmente.

INTERESES

- A los niños de esta edad les gusta estar en movimiento: correr, saltar, perseguir, luchar y jugar incansablemente.
- Uno de los mayores intereses de esta generación de niños es la tecnología, la forma tan natural a como se adaptan les permite interactuar y participar en su mayores intereses; actividades escolares, personajes favoritos, vida social, entre otras.
- Les gusta el dibujo y demuestran interés por la música y la lectura.
- Les interesa también los juegos de coleccionismo, de paciencia, o de inventiva. Es la época del mecano o construcciones, de la colección de cartitas y los juegos colectivos.

OPINIONES

- Piensa concretamente pero le gusta lo imaginario. Distingue entre lo real y lo imaginario y memoriza muy bien.
- Aunque sigue creyendo que él lo sabe “*todo*” y se vanagloria de ello, empieza a reconocer que otros pueden saber más que él. Su curiosidad crece por las actividades personales de los demás.
- Tiene un elevado sentido del humor y le agrada sorprender a los demás en sus errores, pero no soporta que hagan bromas sobre su persona.
- Los padres escuchan más a sus hijos, y éstos intervienen en las decisiones, lo que nos permite conocer las opiniones de los niños desde un punto de vista más racional.

PERSONALIDAD

- Comienza la edad de la razón y ésta va tomando importancia sobre su identidad. Comprenden razones y les gusta que les expliquen el porqué de cada cosa. Tienen capacidad para memorizar las cosas: aprenden todo con facilidad. Entienden lo que se les explica y recuerdan lo que se les pide que recuerden. Tienen mucha imaginación. Entienden y sienten imaginando. Saben seguir una historia o un pensamiento. Es necesario actuarles las historias ayudarse de elementos palpables, Aún o deben eliminarse los materiales visuales,

- Los niños de estas edades tienen ya una conciencia creciente de sí mismo como persona. Piensa acerca de “*sí mismo*”. Está en proceso de convertirse en un individuo, en un miembro del mundo social. Habla de sí mismo con mayor libertad. Los padres empiezan a pensar que tiene su propia “*personalidad*”, Tiene clara conciencia de su diferencia con los demás.
- Le disgusta que le traten como un niño y quiere ser como el adulto y saber tanto como él, está impaciente por crecer. De todos modos, puede encontrarse en una lucha interna entre crecer y seguir siendo como es.
- Aumentan sus contactos sociales, se interesa por las personas y lugares distantes en el tiempo y en el espacio. Intenta vivir según las normas de los demás.
- Para el niño de esta edad no hay nada difícil. Explora continuamente su entorno. Lo intenta casi todo. Hace nuevas amistades y se preocupa mucho de la opinión de los demás. Dos características destacadas son la nueva capacidad de apreciación de los demás.

4.1.2.1. Segmentación de Mercado.

Padres de familia de niños de 7 a 8 años de edad de las escuelas fisco misionales y particulares de la ciudad de Riobamba, cuyo interés principal es la educación intelectual y humana de sus hijos.

4.1.2.2. Tamaño de la Población.

El tamaño de la población la definimos según los datos proporcionados por la DIRECCIÓN PROVINCIAL DE CHIMBORAZO, tomando en cuenta que nuestro

público objetivo son niños de 7 a 8 años, se solicitaron los datos de la población existen en los niveles de 4to y 5to año de básica, esta población es equivalente al tamaño de la población de padres que deben ser entrevistados.

Fisco misional: 616 niños y niñas

Particular: 1258 niños y niñas

Población: 1874 niños y niñas

Archivo de los estudiantes de escuelas particulares y fisco misionales de la DRECCIÓN PROVINCIAL DE EDUCACIÓN DE CHIMBORAZO.

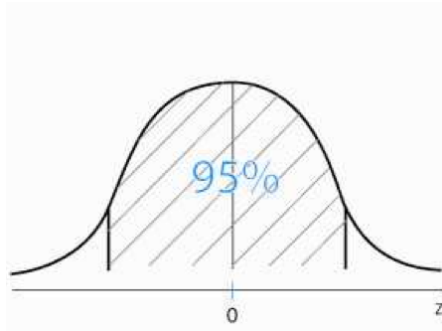
4.1.2.3. Calcular el tamaño de la muestra

Tamaño de la Población:

1. Calcular el tamaño de la muestra

Nc= 95%

E= 5%



$$n = \frac{p(1-p)}{\frac{e^2}{z^2} + \frac{p(1-p)}{n}}$$

$$n = 0.5 (1 - 0.5)$$

$$n = \frac{(0.05^2)}{(1.96^2)} + \frac{0,5(1 - 0,5)}{1874}$$

$$n = \frac{0,25}{0,658934759 + 0,554364879}$$

$$n = 319$$

4.1.2.4. Aplicar el proceso de Muestreo

□ Proceso de muestreo de estratos

Se utilizó el muestreo aleatorio estratificado para establecer el número proporcional de niños entrevistados por cada estrato.

De los datos proporcionados por la DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN DE CHIMBORAZO la población está dividida en dos estratos:

1. *Escuela Fisco misionales : 616 niños y niñas.*

2. *Escuelas Particulares : 1258 niños y niñas.*

Se escoge, aleatoriamente, un número de niños de cada estrato proporcional al número de componentes de cada estrato.

Fórmula: $\frac{n}{N}$

1. *Escuela Fisco misionales : 616 niños y niñas.*

$$\frac{319}{1874} = \frac{x^1}{616} \quad x^1 = 104,8$$

1. *Escuela Fisco misionales : 616 niños y niñas.*

$$\frac{319}{1874} = \frac{x^1}{1258} \quad x^2 = 214,1$$

Se obtiene el número proporcional de niños que serán entrevistados de cada estrato las escuelas, la suma de los dos estratos es igual al tamaño de la muestra.

□ Proceso de muestreo de estratos

Se utilizó el Muestreo Aleatorio Simple para seleccionar las escuelas donde se aplicaron las encuestas.

De los datos proporcionados por la DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN DE CHIMBORAZO las siguientes son las escuelas fisco misionales y particulares de la ciudad d Riobamba y el número de alumnos de 3er y 4to año de básica por cada una.

1. Escuelas Fisco misionales

FISCOMISIONAL URBANO	No. ALUMNOS
UNID. EDUCAT. SAN FELIPE NERI	183
UNID. EDUCAT. STO. TOMAS APOSTOL	271
UNID. EDUCAT. MARIA AUXILIADORA	162
TOTAL	616

Tabla III: Escuelas Fisco misionales

De este estrato se entrevistaron a las tres escuelas, se estableció un número proporcional de niños de cada escuela. En total se realizaron 105 encuestas a los padres de familia.

1. Escuelas Particulares : 1258 niños y niñas.

PARTICULAR URBANO	No. ALUMNOS
GEORGE WASHINGTON	6
BOLIVAR GUAMBO	22
PENSIONADO OLIVO	-
UNID. EDUC. NUESTRA SEÑORA DE FATIMA	79
UNID. EDUCAT. JEFFERSON	62
UNID. EDUCAT. LA PROVIDENCIA	94
LEONARDO DA VINCI	21
NAZARENO	63
SANTA MARIANA DE JESUS	111
JEAN PIAGET	12
PITAGORAS	0
TECNICO GALAPAGOS (N)	0
JHON F. KENNEDY	0
LA SALLE	220
INTERNACIONAL IBEROAMERICANO	0
PEN. AMERICANO. INTERNATIONAL SCHOOL	71
EL DESPERTAR	-
COMBATIENTES DE TAPI	174
UNID. EDUCAT. CRISTIANA "VERBO"	37
UNID. EDUCAT. SAN VICENTE DE PAUL	95
UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR AMERICAN HIGH SCHOOL	12
U.E. MERCEDES DE JESUS MOLINA	101
INSTITUTO HISPANOAMERICA	78
ACADEMIA MILITAR GENERAL BERNARDO DAVALOS LEON	0
TOTAL	1258

Tabla IV: Escuelas Particulares

De este estrato se prefirió entrevistar a las escuelas ubicadas en el centro de la ciudad, de igual manera se estableció un número proporcional de niños, en total se realizaron 214 encuestas a los padres de familia.

Proceso de encuestas

Nos ubicamos en las afueras de las escuelas a una hora clave, cuando los padres de familia recogen a sus hijos las escuelas.

4.1.3. Trabajo de Campo

4.1.3.1. Tipo de Investigación.

Investigación inductiva y deductiva

4.1.3.2. Técnica de Investigación.

Se utilizará la Encuesta Personal

Modelo de Encuesta

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

Facultad de Informática y Electrónica

Escuela de Diseño Gráfico

“Determinar cuáles son los soportes gráficos ideales y los personajes infantiles tradicionales contemporáneos de la serranía ecuatoriana con los que se identificarán los niños”

Escuela:..... Nivel Educación

Básica:

Instructivo:

- Lea detenidamente la pregunta
- Marco con una (x) según corresponda
- Responda las preguntas de una manera clara y concisa.

1. ¿Considera importante que sus hijos se identifiquen con personajes propios de la cultura de nuestro país?.

SI () NO ()

2. Señale con que tipos de personajes se prefiere su hijo.

1. Nacional	
2. Extranjero	
3. Ninguno	

Por qué?

3. ¿ Qué tipo de producto adquiere para su hijo con más frecuencia?

1. Académico	
2. Entretenimiento	
3. Promoción	
4. Otros	

4. ¿En que se fijan Ud. y su hijo al momento de elegir un producto?

1. Tamaño	
3. Tema o Motivo	
3. Forma	
4. Beneficio	
5. Otros	

5. Seleccione las fiestas populares que Ud. y su hijo conocen.

1. Fiesta de la Mama Negra	
2. Bajada de Reyes	
3. Fiesta del Inti Raymi	
4. Paseo del Chagra	
5. Semana Santa	
6. Pase del Niño (Navidad)	
7. El Carnaval	
8. Diablada de Píllaro	

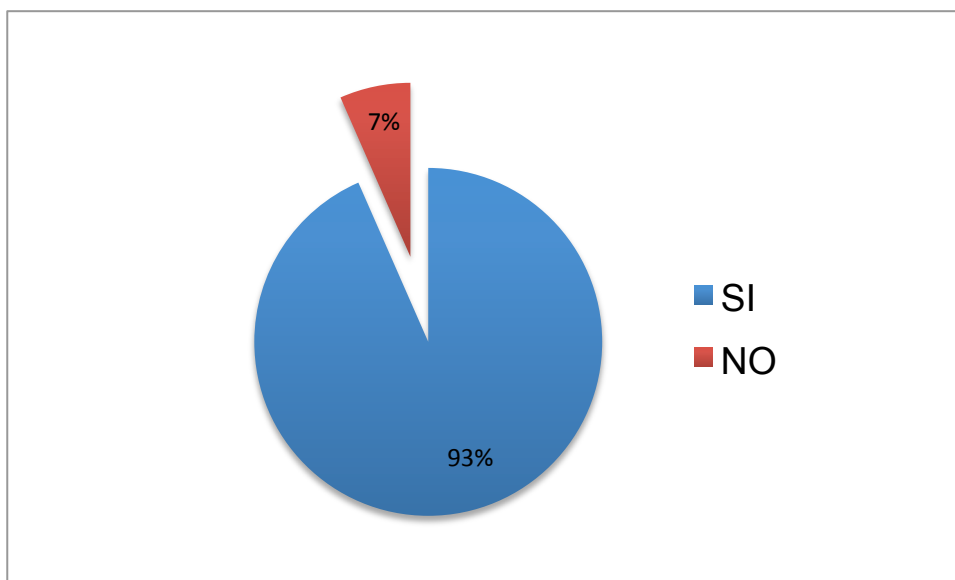
9. Corpus Christi	
10. Fiesta de la Cosecha del Maíz	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

4.1.4. Análisis de la Información

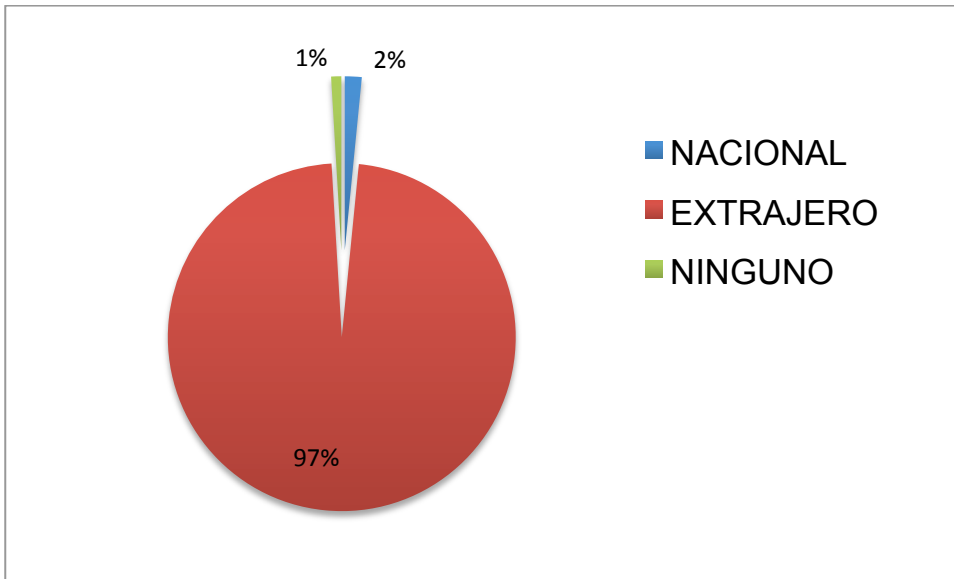
Personas Entrevistadas: 319 padres de familia.

Tabla I ¿Considera importante que sus hijos se identifiquen con personajes propios de la cultura de nuestro país?



Pastel 1: Nivel de importancia de la identidad cultural de los niños.

Tabla II: Señale con que tipos de personajes prefiere su hijo.



Pastel 2: Análisis del tipo de personaje que prefieren los niños.

Porque: Los resultados son similares, se resumen en:

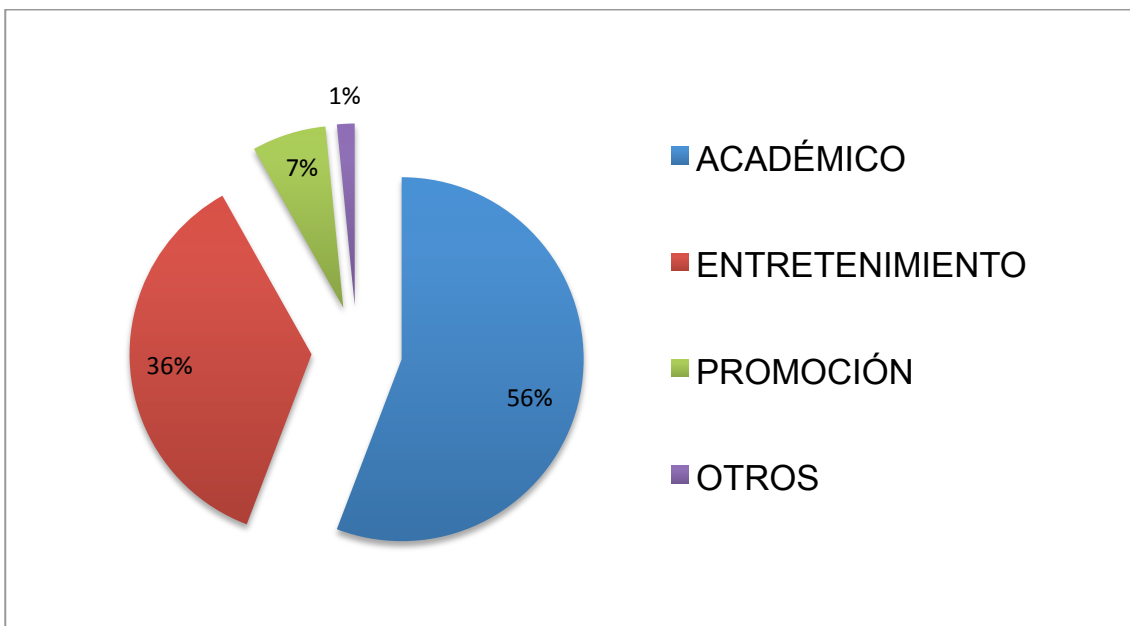
Los personajes se ven en la TV.

Hay mucha publicidad de otro tipo de personajes.

Es estéticamente mejor que los productos nacionales.

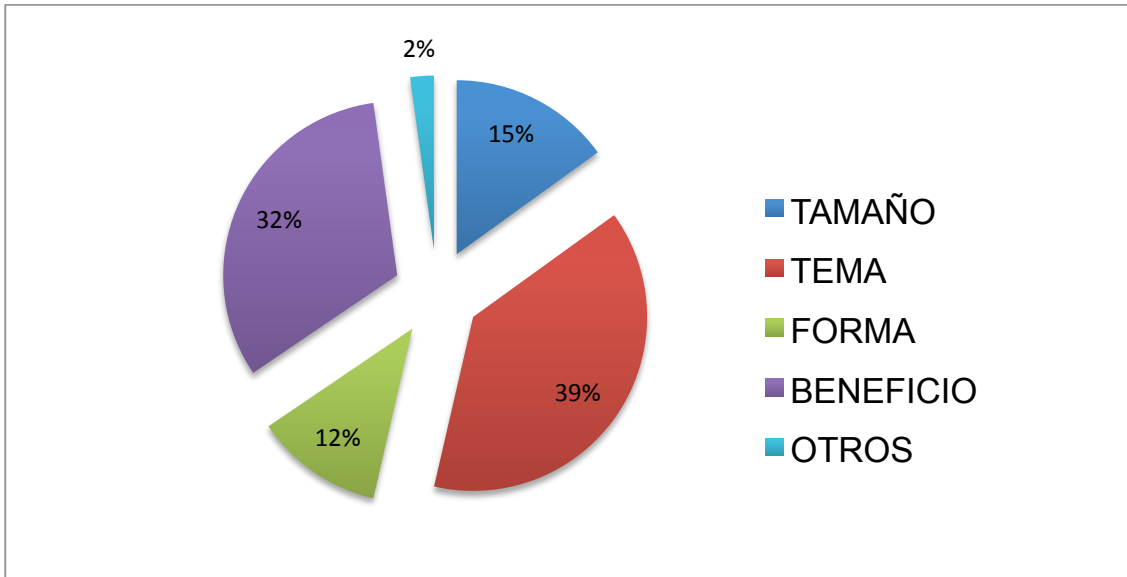
No existen en el mercado publicidad infantil nacional

Tabla III ¿Qué tipo de producto adquiere para su hijo con más frecuencia?



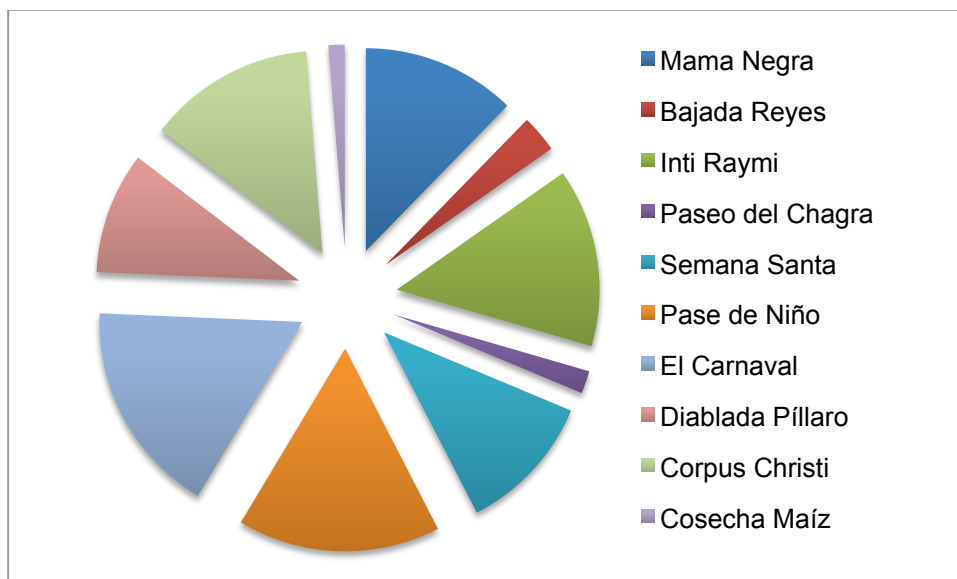
Pastel 3: Análisis del tipo de producto que adquieren los padres para los niños.

Tabla IV ¿En que se fijan Ud. y su hijo al momento de elegir un producto?



Pastel 4: Características de los productos que prefieren los niños y los padres.

Tabla V: Seleccione las fiestas populares que Ud. y su hijo conocen.



Pastel 5: Seleccionar las fiestas que los padres y los niños reconocen.

CONCLUSIÓN: De acuerdo a los resultados de la encuesta los padres consideran importante que su niños se identifiquen con personajes de la cultura ecuatoriana, pero no existe publicidad personajes nacionales, solamente de personajes extranjeros que son de buena calidad estética y funcional, afirman que la mayoría de productos que consumen sus hijos son de

tipo académico, de entretenimiento y promocionales y que estos deben ser útiles y deben tener un tema.

Finalmente, reconocen la siguientes fiestas:

1. *Pase del Niño (Navidad).*
2. *El Carnaval.*
3. *Fiesta de la Mama Negra.*
4. *Fiesta del Inti Raymi y Corpus Christi.*
5. *Semana Santa.*
6. *Diablada de Píllaro.*

4.3.5. Imagen Marca

4.3.5.1. Construcción de Imagen Marca

Para la creación de la imagen marca se tomó en cuenta varios aspectos:

Asociativa - Alegoría: En la imagen se combinan elementos reconocidos como festivos, pero están expresados de una manera extravagante.

Simpleza.- el nombre del logotipo es simple y fácil de escribir para los niños.

Práctico.- puede ser utilizado en todo tipo de medios.

Consistente

- Forma:** Se usan trazos libres, adecuados para niños, no formales sin perder la legibilidad.
- Color:** Los colores se asocian a la felicidad, energía, entre otras. lo cual hace que los niños lo vean, les llame la atención y asocien con el carácter festivo.

Único.- No existe otra marca que se llama “El Guagua”, la marca va de acuerdo a los valores culturales-tradicionales que se quiere expresar.

Memorable.- Una marca fácil de recordar, muy conocida de connotación infantil y cultural. La coloración divertida fácil de recordar para niños, y de símbolos alusivos a fiestas populares.

Encaja.- Encaja con el mercado infantil.

Flexible.- No sólo encaja con los lineamientos centrales de la marca “promover ilustraciones de personajes tradicionales contemporáneos de la serranía ecuatoriana”, sino también con nuevos posibles productos u otras extensiones de línea.

4.3.5.2. Logo o Logotipo

Se utilizó el nombre “EL GUAGUA” TRADICIONES, ya que es una palabra quichua muy conocida y usada en toda la serranía ecuatoriana para llamar un niño, pretende formar un vínculo entre lo que le niño conoce y desconoce para que desde el primer momento se sienta identificado con el producto y lo asocie con la cultura.



Ilustración 27: Logotipo “El Guagua Tradiciones”

Isotipo



Ilustración 28: Isotipo “El Guagua Tradiciones”

Imagotipo



Ilustración 29: Imagotipo “El Guagua Tradiciones”

4.3.5.3. Tipografía

Como tipografía principal se usó la fuente Shag – Lounge y como auxiliar la fuente Big Bimbo de esta se usaron algunos caracteres para lograr mayor legibilidad, a partir de estas dos fuentes se han hecho modificaciones en los rasgos y se ha combinado minúscula con mayúsculas, para lograr un estilo informal.



Ilustración 30: Tipografías Shag-Lounge y Big Bimbo

4.3.5.4. Cromática



Ilustración 31: Cromática

Se utilizó como color principal el fucsia inmerso en la gráfica de la mayoría de personajes; indumentaria, escenarios y accesorios, es un color de alto contraste que está asociado a la felicidad y energía.

Se usó una paleta de colores contrastantes manteniendo la armonía, lo que permite que no pase desapercibido por los niños.

Todos estos valores aportan a la marca atributo asociados con un ambiente festivo, original y fresco.

4.3.6. Selección de Objetos Promocionales

Se han seleccionado los objetos promocionales según el tipo y las características que los padres de familias y los hijos prefieren de acuerdo a las encuestas realizadas.

(Ver encuesta Anexo No.1)

Académicos, Entretenimiento y Promocionales.

1. **Cuadernos.**- Son elementos de uso diario para los niños y son de gran demanda especialmente en épocas escolares.
2. **Wall Paper y Pat Mouse.** - Es un producto clave debido al fácil acceso a la tecnología y su poderosa influencia en los niños, persuadiendo a los niños al uso de estos productos.

3. **Carpetas.**- productos estratégicos por su gran demanda y capacidad de promocionarse por sí solos.
4. **Forros.**- es una alternativa para que los niños personalicen sus libros con el personaje que más se identifiquen.
5. **Cartillas Coleccionables.**- este producto incentiva a los niños coleccionar y conocer a cada uno de los personajes de la línea de productos gráficos, estas cartillas se podrán implementar en productos de consumo masivo como cereales, golosinas, diarios entre otros.
6. **Stickers.**- artículos promocionales que permitirán a los niños llevar a los personajes a todas partes y crear curiosidad en otros niños por conocerlos.
7. **Posters.**- los personajes serán plasmados en estas piezas que contendrán la información acerca de las historias en las que intervienen.
8. **Máscaras de los personajes para fiesta infantiles.**- estos artículos permitirá cambiar la temática actual de las fiestas infantiles, acompañándolas de los personajes tradicionales del folclor ecuatoriano.

4.3.7. Desarrollo y diseño de las ilustraciones

Se ha elegido los personajes principales de las fiestas populares más representativas de la serranía ecuatoriana seleccionadas en base a las encuestas.

(Ver encuesta Anexo No.1)

4.3.7.1. Selección de personajes más representativos a ilustrar de las principales fiestas de la serranía ecuatoriana.

Fiesta de la Mama Negra Latacunga

1. **Mama Negra.**- Aunque no es la figura principal de esta fiesta parece serlo ya que en torno a ella gira toda la festividad por su carácter simbólico.
2. **El Capitán.**- Es la figura principal de la fiesta ya que representa a las autoridades y es personaje que acompaña a la mama negra.

□ **Fiesta del Inti Raymi**

3. Aya Uma.- Es el personaje principal y más representativo de la fiesta del inti raymi, representa la fortaleza. El aya huma motiva a la continuidad y reproducción de los símbolos culturales del pueblo quichua.

□ **Corpus Christi**

4. El Danzante.- el grupo de danzantes son elementos fundamentales, guiados por los ritmos, reproducen el movimiento de traslación y rotación de la tierra, la misma que en el pueblo kichwa simboliza sabiduría.

□ **El Pase del Niño**

3. Curiquingue.- es uno de los personajes principales de esta fiesta y es muy querido por los niños.

6. Payaso.- Los payasos, marcan el humor tiene una gran aceptación en el público infantil, por su carácter jocoso al interactuar con el público para pegarles con el chorizo.

□ **Carnaval**

7. Taita Carnaval.- El Taita Carnaval es el personaje central del festejo. Reúne todos los elementos propios del carnaval; alegría solidaridad y festejo.

8. El Bocinero.- un personaje que llama la atención de la gente por el papel que cumple al convocar a la celebración de la fiesta, su indumentaria y su presencia cautivan la atención de los asistentes.

□ **La Diablada de Pillaro**

9. Diablo de Pillaro.- es el personaje protagónico de la fiesta aunque sus formas de representación son diversas el espíritu del personaje se mantiene.

□ **Semana Santa**

9. El cucurucho.- es el personaje principal de esta celebración ya que representa a los penitentes.

4.3.8. Proceso de ilustración

4.3.8.1. Planteamiento de estilo de la ilustración

En términos generales el estilo de ilustración que se utiliza es el estilo “caricaturesco” unido a los parámetros del dibujo infantil mencionadas en esta tesis, complementariamente se solventa con el colorido y la retórica de cada personaje y el aporte personal de las tesistas.

Se estableció los siguientes parámetros que definen el estilo de ilustración:

Parámetros	Descripción
Género:	<i>Ilustración Infantil</i>
Estilo:	<i>Caricatura</i>
Morfología	<i>Cabeza: más grande que el cuerpo Rostro: Rasgos indígenas. Rasgos mestizos. Rasgos de máscaras. Cuerpo: más pequeño que la cabeza</i>
Línea y Trazo	<i>Línea: Gruesa y Continua - Color : Color de fondo Trazo: Redondeado, alargado y dinámico.</i>
Proporción	<i>Las proporciones cambian dependiendo del personaje, el tamaño de la cabeza es dos veces más grande que el cuerpo, se exageran en los rasgos como ojos, nariz y boca de acuerdo a la emoción y personalidad que se quiere lograr.</i>
Figura y Fondo	<i>Figura: Personaje grande y con mucho detalle Fondo: Sencillo sin línea o zona de color difuminada.</i>
Técnica	<i>Pintura Digital (Acuarela)</i>
Abstracción	<i>Símbolos: más representativos Líneas : paralelas y en zigzag,</i>

	Formas: <i>símbolos, círculos, cuadrados, triángulos, otras formas orgánicas.</i>
Detalle:	<i>Línea continua fina, trazo libre, color contrastante, repeticiones de formas (puntos, círculos, formas orgánicas)</i>

Tabla V: Definición del estilo de ilustración

4.3.8.2. Fichas técnicas de los personajes

Ficha No. 1

Fiesta: *Fiesta de la Mama Negra*

Personaje: *La Mama Negra*

Ficha No. 1 Mama Negra	
1.Aspectos Físicos:	1. Nombre: <i>Mama Negra</i>
	2. Vestimenta <i>Con una blusa de tela espejo y encajes que hacen juego con el vistoso bordado. Su cadera y piernas cubiertas con una falda o bolsicón de paño de castilla, con bordados y colores vivos. En la espalda un "pañolón" de seda bordado Zapatos y medias. Careta con una mirada alegre y labios carnosos</i>
	3. Accesorios <i>Lleva en su mano derecha un "chisguete" lleno de un líquido blanco En su otra mano lleva una pequeña muñeca negra Cabalga en un caballo Peluca de pelo largo y rizado De la parte superior de la nuca parten hacia atrás dos cintas largas de color El cuello lleno de hermosas y finas gargantillas Las orejas penden zarcillos de perlas de oro. Guantes blancos.</i>
	4.Detalle <i>Labios rojos y sobresalientes. Vestido con encajes.</i>
	5.Materiales <i>Vestido es un follón Blusa de tela espejo Perlas artificiales Pañolón seda bordado</i>

	<p>6. Cromática <i>Careta color chocolate oscuro, casi negra. Dentadura totalmente blanca. Pañolón de diferentes colores. Zapatos y medias de colores vivaces. un caballo de color beige</i></p>
2. Aspectos Sociales	<p>1. Función <i>Figura como el personaje principal sin serlo, leva con ella a sus tres hijos: dos a la grupa de su cabalgadura y la menor en sus brazos.</i></p>
	<p>2. Personalidad <i>es un hombre mestizo disfrazado de mujer, está siempre alegre, hace bailar a los espectadores.</i></p>
	<p>3. Simbología <i>La Mama Negra representa a una esclava libertad.</i></p>
3. Aspectos Psicológicos	<ul style="list-style-type: none">- Alegre- Burlona- Libre- Irreverente- Espontánea

Tabla VI: Ficha No. 1 Mama Negra

○ **Inspiración**















Ilustración 32: Imágenes Mama Negra. Fuente: Internet.

○ **Boceto**



Ilustración 33: Boceto Mama Negra

○ **Pantone**

	C	M	Y	K		C	M	Y	K
	10%	22%	51%	1%		52%	88%	0%	0%
	6%	0%	100%	0%		69%	5%	2%	0%
	2%	25%	100%	0%		47%	0%	100%	0%
	0%	61%	100%	0%		34%	56%	100%	40%
	4%	99%	100%	1%		55%	56%	54%	55%
	12%	99%	4%	1%		100%	100%	100%	100%

○ **Ilustración Final**



Ilustración 34: Ilustración final Mama Negra

Ficha No. 2

Fiesta: Fiesta de la Mama Negra

Personaje: El Capitán

Ficha No.2 El Capitán	
1.Aspectos Físicos:	Nombre: <i>El Capitán</i> Sexo: <i>Hombre</i> Edad: <i>Adulto</i>
	2. Vestimenta <i>Este viste un traje tipo militar de época Chaquetón cruzado por dos bandas. El "capitán" lleva una máscara, con gorro militar.</i>
	3. Accesorios <i>Lleva una espada desenvainada sobre el hombro con una naranja clavada en la punta.</i>
	4.Detalle <i>Bandas llenas de espejos, adornos, medallas, brillos, que hacen el papel de condecoraciones.</i>
	5. Materiales <i>Bandas de cuero Máscara de alambre</i>
	6. Cromática <i>Traje Gris</i>
	1. Función <i>Es el personaje principal de esta representación y corresponde a quien es designado "Prioste Mayor" del festejo.</i>
2. Aspectos Sociales	2. Personalidad <i>Es el encargado de otorgar los papeles y de exigir las jochas a los participantes, Representa a los antiguos Corregidores y Encomenderos, es decir a las autoridades de la sociedad dominante, rasgo actualmente más notorio.</i>
	3. Simbología <i>Es símbolo de prestigio y autoridad. Considerado como un elemento de influencia española que representa al "corregidor". La tradición lo identifica como "el amante" de la mama negra es el único que puede bailar con ella.</i>
3. Aspectos Psicológicos	<ul style="list-style-type: none"> - Alegre - Espontáneo - Autoritario

Tabla VII: Ficha No.2 El Capitán

○ **Inspiración**














Ilustración 35: Imágenes Capitán. Fuente: Internet

○ **Boceto**



Ilustración 36: Boceto Capitán

○ **Pantone**

	C	M	Y	K		C	M	Y	K
	6%	15%	46%	0%		0%	92%	93%	0%
	6%	33%	56%	1%		8%	0%	100%	0%
	9%	56%	81%	1%		92%	71%	0%	0%
	24%	55%	95%	14%		54%	43%	43%	28%
	40%	90%	94%	63%		100%	100%	100%	100%
	28%	100%	80%	35%					

○ Ilustración Final



Ilustración 37: Ilustración final Capitán

Ficha No. 3

Fiesta: Fiesta del Inti Raymi

Personaje: Aya Uma.

Ficha No. 3. Aya Uma

1.Aspectos Físicos:

Nombre: Aya Uma

Sexo: Hombre

Edad: Adulto

2. Vestimenta

Tiene una máscara que cubre hasta la mitad del pecho. Dos agujeros corresponden a los ojos y uno a la boca. Las orejas se representan por una par de asas embutidas de trapo y de idénticamente manera una tercera representa la nariz. En la parte superior lleva tres hileras de 4 cachos. La máscara tiene dos caras, la posterior es similar a la anterior, una de ellas mira la sol naciente y la otra poniente

Lleva camisa, pantalón bombacho o un

	<p><i>zamarro y calzado liviano.</i></p> <p>3. Accesorios <i>En una de sus manos lleva un largo "fuate" o fuste que blande mientras camina.</i></p> <p>4. Detalle <i>La cabeza enmascarada tiene como pelo grueso 12 serpientes que cuelgan de él. La máscara tiene 2 caras, decoradas con varios dibujos y adornados de hilo de color. Traje caracteriza por una serie de remiendos.</i></p> <p>Materiales <i>La máscara del Diablo-Huma es de tela Nariz , orejas y cuernos embutidos de trapo</i></p> <p>Cromática <i>Máscara colorida, identifica al arco iris. Pantalón Marrón. Lleva camisa de color blanco.</i></p>
2. Aspectos Sociales	<p>1. Función <i>El Aya Uma ejerce el papel de guía, orientador, es quien mantiene la dinámica y el equilibrio del grupo, es el custodio de la comunidad. Su función es mantener orden, dinamismo, improvisación, organización y creatividad.</i></p> <p>2. Personalidad <i> persona honesta, trabajadora, responsable y respetada entre la comunidad. Posee cualidades de un ser especial con coraje y liderazgo, transmite mensajes a través de la gesticulación y de los movimientos y sobre todo a través de la simbología que lleva consigo</i></p> <p>3. Simbología <i>El Aya Uma baila en círculos representando los dos solsticios y dos equinoccios que ocurren durante el año.</i></p>
3. Aspectos Psicológicos	<ul style="list-style-type: none"> - Cooperador - Posee el don de liderazgo - Respetuoso - Dinámico

Tabla VIII: Ficha No. 3. Aya Uma

○ **Inspiración**















Ilustración 38: Imágenes Aya Huma. Fuente: Internet.

○ **Boceto**



Ilustración 39: Boceto Aya Huma

○ **Pantone**

	C	M	Y	K		C	M	Y	K
	4%	20%	100%	1%		80%	40%	1%	0%
	0%	41%	100%	0%		96%	90%	38%	60%
	0%	68%	100%	0%		4%	6%	19%	1%
	1%	91%	100%	0%		19%	32%	69%	20%
	15%	91%	8%	1%		24%	40%	82%	26%
	67%	5%	21%	0%		43%	76%	93%	60%

○ Ilustración Final



Ilustración 40: Ilustración final Aya Huma

Ficha No. 4

Fiesta: Fiesta del Corpus Christi.

Personaje: Danzante

Ficha No.4 Danzante	
1.Aspectos Físicos:	Nombre: Hijo del Sol Sexo: Hombre Edad: Adulto
	2. Vestimenta Su vestimenta es similar de sus altos sacerdotes con la de los obispos católicos. Su ropaje es multifacético, compuesto por cascabeles para los pies (bolas de acero), ropa blanca (camisa, enagua y pantalón), bandas multicolores, una pechera, un tajadé, también lleva un cabezal o penacho, que se coloca sobre la cabeza, previamente cubierta por una macana.
	3. Accesorios Un pañuelo ceñido y un sombrero.
	4.Detalle Tajadé adornado con espejos, mullos, lentejuelas y bordados a mano por los indígenas. Cabezal cobijado con plumas de pavo real,

	<p><i>espejos, bambalinas y una que otra joya de plata, con diversidad de colores y adornos.</i></p>
<p>2. Aspectos Sociales</p>	<p>5. Materiales <i>Este penacho pesa entre 45 y 50 libras y en total toda la vestimenta del danzante, añade al individuo 70 libras o más, por ello.</i></p> <p>6. Cromática <i>Ropa blanca</i> <i>Bandas multicolores</i> <i>Adornos de diversidad de colores</i></p> <p>1. Función son elementos fundamentales que complementan el ciclo, guiados por los ritmos, reproducen el movimiento de traslación y rotación de la tierra, <i>debido al peso del penacho sus movimientos son lentos y siempre necesita una mano libre para sujetarlo.</i></p> <p>2. Personalidad los indios denominaban al danzante <i>Tushug</i> que significa <i>bailarín, sacerdote, propiciador de lluvia.</i></p> <p>3. Simbología imitan el movimiento de la serpiente, la misma que en el pueblo quichua simboliza sabiduría.</p>
<p>3. Aspectos Psicológicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Autoridad - Respetuoso - Dinámico

Tabla IX: Ficha No.4 Danzante

○ **Inspiración**



Ilustración 41: Imágenes Danzante. Fuente: Internet

○ **Boceto**

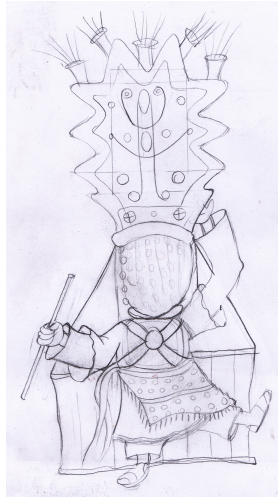











Ilustración 42: Boceto Danzante

○ **Pantone**

	C	M	Y	K		C	M	Y	K
	8%	30%	58%	1%		21%	100%	37%	13%
	11%	0%	100%	0%		33%	100%	28%	26%
	0%	41%	100%	0%		48%	8%	100%	1%
	2%	70%	79%	0%		68%	0%	7%	0%
	0%	97%	22%	0%					

○ **Ilustración Final**



Ilustración 43: Ilustración final Danzante

Ficha No. 5

Fiesta: Pase del Niño

Personaje: Curiquingue

Ficha No.5 Curiquingue	
1.Aspectos Físicos:	<p>Nombre: Curiquingue Sexo: Hombre Pájaro Edad: Niño</p>
	<p>2. Vestimenta <i>Viste pantalones cortos, medias blancas hasta las rodillas, con gigantescas alas de papel, un bonete muy alto sobre su cabeza en que termina un pico pequeño de ave, zapatillas blancas de lona.</i></p>
	<p>3. Accesorios <i>Fuete o Acial , Pelucas, Coronillas Pañuelos, Guantes, Ají y Cuy</i></p>
	<p>4.Detalle <i>Alas adornadas de papel crepe similar a plumas. Zapatillas adornadas de lentejuelas.</i></p>
	<p>5. Materiales Pantalones de tela espejo <i>Alas con estructura de metal forradas de cartón y papel crepe.</i></p>
	<p>6.Cromática <i>Alas y lentejuelas ,multicolores Vestimenta interna blanca Pantalón y pechero del mismo color</i></p>
2. Aspectos Sociales	<p>1. Función <i>son los encargados de controlar el orden en el recorrido de la comparsa.</i></p>
	<p>2. Personalidad <i>es reconocido por su vivacidad, astucia y valor.</i></p>
	<p>3. Simbología <i>ave sagrada que los Puruhaes honraban con un pilche lleno de cuicas, relacionadas con la agricultura.</i></p>
3. Aspectos psicológicos	<ul style="list-style-type: none"> - Alegre - Espontáneo - Dinámico - Extrovertido

Tabla X: Ficha No.5 Curiquingue

○ **Inspiración**













Ilustración 44: Imagen Curiquingue. Fuente: Internet.

○ **Boceto**



Ilustración 45: Boceto Curiquingue

○ **Pantone**

	C	M	Y	K		C	M	Y	K
	0%	26%	59%	0%		0%	91%	0%	0%
	6%	2%	100%	0%		35%	88%	0%	0%
	2%	24%	100%	0%		68%	16%	0%	0%
	2%	59%	100%	1%		78%	31%	3%	0%
	0%	77%	100%	0%		64%	0%	100%	0%

○ **Ilustración Final**



Ilustración 46: Ilustración final Curiquingue

Ficha No.6

Fiesta: Pase de Niño

Personaje: Payaso

Ficha No.6 Payaso	
1.Aspectos Físicos:	Nombre: El Payaso Sexo: Hombre Edad: Adulto y Niño
	2. Vestimenta <i>Va vestido con el conocido vestido de payaso, hecho de una sola pieza a veces combinando dos telas diferentes, las mangas y los pantalones son bombachos, fruncidos en las muñecas y el los tobillos, El cuello es grande y engolado</i> <i>En la cabeza lleva un bonete que es un sombrero cónico muy largo</i> <i>Lleva un careta de cartón forrada de papel pintado</i>
	3. Accesorios <i>En la mano llevan un chorizo</i>

	<p>4. Detalle <i>Las careta tiene figuras geométricas y una boca grande</i></p> <p>5. Materiales <i>Careta de cartón forrada de papel pintado. Sombrero hecho de cartón y forrado de papel. Chorizo hecho de tela y relleno de trapos o de aserrín.</i></p> <p>Cromática Vestimenta de colores, combina dos colores. Careta fondo blanco, pintada en colores vistosos. Sombrero colores brillantes.</p>
2. Aspectos Sociales	<p>1. Función en este caso el particular del Pase del Niño son los guardianes de la integridad física del niño, mezclándose entre los asistentes pega con el “chorizo”.</p> <p>2. Personalidad Los payasos, marcan el humor, el payaso es un personaje jocoso.</p>
3. Aspectos Psicológicos	<ul style="list-style-type: none">- Alegre- Espontáneo- Dinámico- Extrovertido- Burlón- Irreverente

Tabla XI: Ficha No.6 Payaso

○ Inspiración










Ilustración 47: Imagen Payaso. Fuente: Internet.

○ **Boceto**



Ilustración 48: Boceto Payaso

○ **Pantone**

	C	M	Y	K			C	M	Y	K
	4%	20%	100%	1%			88%	64%	0%	0%
	0%	41%	100%	0%			50%	8%	100%	1%
	0%	68%	100%	0%			72%	66%	60%	79%
	4%	98%	100%	1%						

○ **Ilustración Final**



Ilustración 49: Ilustración final Payaso

Ficha No.7

Fiesta: El Carnaval

Personaje: Taita Carnaval

Ficha No.7 Taita Carnaval	
1.Aspectos Físicos:	Nombre: Taita Carnaval. Sexo: Hombre Edad: Adulto
	2. Vestimenta <i>Su atuendo está conformado por una chaqueta y pantalón de cuero.</i>
	3. Accesorios <i>Un sombrero y un tambor.</i>
	4.Detalle <i>Poncho con símbolos andinos.</i>
	5. Materiales <i>pantalón de cuero</i>
	6. Cromática <i>Poncho rojo, pantalón azul oscuro, sombrero marrón.</i>
2. Aspectos Sociales	1. Función <i>se pasea por la comunidad con su tambor entona canciones y bendice a las familias.</i>
	2. Personalidad <i>es mestizo, un mediador entre un pasado glorioso y un presente miserable, Este personaje representa el sentimiento de solidaridad.</i>
	2. Simbología <i>Héroe mítico que cada año pasa por la comunidad y por lo menos a segura a los indígenas la posibilidad de un buen año y una buena vida</i>
3. Aspectos Psicológicos	<ul style="list-style-type: none"> - Alegre - Espontáneo - Dinámico - Posee autoridad

Tabla XII: Ficha No.7 Taita Carnaval

○ **Inspiración**









Ilustración 50: Imagen Taita Carnaval. Fuente: Internet.







○ **Boceto**



Ilustración 51: Boceto Taita Carnaval

○ **Pantone**

	C	M	Y	K
	4%	10%	53%	0%
	13%	19%	66%	3%
	27%	35%	91%	5%
	37%	66%	91%	36%
	28%	57%	100%	13%
	0%	67%	100%	0%

	C	M	Y	K
	19%	79%	100%	8%
	0%	97%	100%	0%
	0%	88%	100%	0%
	87%	57%	53%	36%
	91%	63%	57%	52%
	72%	65%	64%	73%

○ Ilustración Final



Ilustración 52: Ilustración final Taita Carnaval

Ficha No.8

Fiesta: El Carnaval

Personaje: El Bocinero

Ficha No.8 El Bocinero	
1.Aspectos Físicos:	Nombre: El Bocinero Sexo: Hombre Edad: Adulto
	2. Vestimenta <i>Vestimenta típica de los indígenas, cotona blanca con bordados en cuello y puños, zamarro de cuero con la piel de distintos animales, poncho tejido de lana de oveja que varían según la etnia indígena, alpargatas o zapatos negros.</i>
	3. Accesorios <i>Sombrero, bufanda o macana y bocina</i>
	4.Detalle <i>Bocina un cacho con la punta recortada, un segmento de manguera plástica adornado con fajas o cintas (cuerpo del instrumento) y una boquilla de carrizo o de clarín (boquilla de me-</i>

	<p>tal).</p> <p><i>Pantalón con cascabeles en los tobillos.</i></p>
	<p>5. Materiales</p> <p><i>Sombreo de lana de oveja</i></p> <p><i>Bocina un cacho de toro con un segmento de manguera.</i></p>
	<p>6. Cromática</p> <p><i>Poncho rojo, pantalón café, sombrero y camisa blancos y zapatos negros.</i></p> <p><i>Bocina cintas multicolores</i></p>
2. Aspectos Sociales	<p>1. Función <i>En la actualidad, para convocar a la fiesta del carnaval. En que los tiempos antiguos era el encargado de anunciar los eventos importantes en aldeas o campos como la llegada de visitantes, se convocaba al trabajo en los campos, mingas, el inicio de las festividades, el paso del ganado bravo en las corridas de toros, el rodeo o simplemente cuando los llevaban al camal.</i></p>
	<p>2. Personalidad <i>Hombre respetado</i></p>
	<p>3. Simbología <i>anuncio o la llegada de la fiesta a la comunidad.</i></p>
3. Aspectos Psicológicos	<ul style="list-style-type: none">- Cooperador- Espontáneo- Dinámico- Posee autoridad- Comunicativo- Humilde

Tabla XIII: Ficha No.8 El Bocinero

○ **Inspiración**



Ilustración 53: Imagen Bocinero. Fuente: Internet.

○ **Boceto**

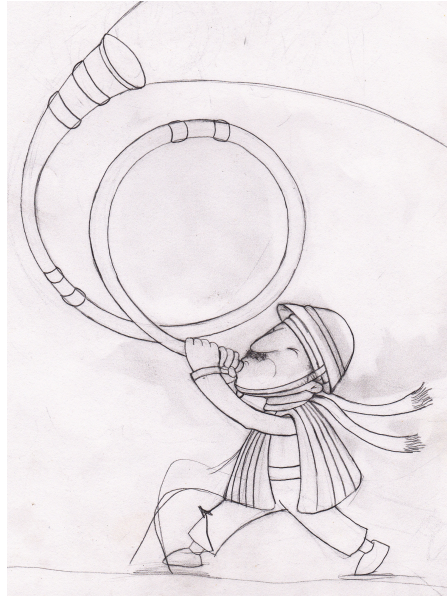
























Ilustración 54: Boceto Bocinero

○ **Pantone**

	C	M	Y	K		C	M	Y	K
	3%	2%	22%	0%		22%	100%	100%	18%
	3%	2%	62%	0%		25%	99%	100%	26%
	23%	27%	58%	0%		31%	97%	100%	43%
	1%	16%	100%	0%		31%	15%	100%	25%
	7%	22%	100%	7%		72%	5%	29%	1%
	3%	85%	4%	2%		84%	31%	73%	13%
	0%	65%	98%	0%		24%	62%	100%	10%
	13%	83%	100%	4%		35%	60%	80%	25%
	24%	80%	100%	17%		31%	70%	100%	28%
	17%	91%	100%	8%		69%	62%	62%	56%
	20%	97%	100%	11%		52%	71%	84%	71%

○ Ilustración Final



Ilustración 55: Ilustración final Bocinero

Ficha No. 9

Fiesta: Diablada Pillareña

Personaje: Diablo de Píllaro

Ficha No. 9 Diablo de Píllaro	
1.Aspectos Físicos:	Nombre: <i>Diablo de Píllaro</i> Sexo: <i>Hombre</i> Edad: <i>Adulto</i>
	2. Vestimenta <i>Máscara , Capa , Pantalón corto 3/4 Blusa y Zapatillas de Lona</i>
	3. Accesorios <i>Fuete o Acial , Pelucas, Coronillas Pañuelos, Guantes, Ají y Cuy</i>
	4.Detalle <i>Flecos, Máscaras con cuernos de venados, toros y cabras, múltiples formas.</i>

	<p>5. Materiales Máscara: Moldes tiras de papel couché empapadas de engrudo. Ropa y Capa: Tela Espejo o Satín Coronillas: Cartón Prensado forrado con papel celofán Pelucas: Pelajes de animales, Cabuya y Paja Fuete o Acial: pata de venado</p>
	<p>6. Cromática Principales Negro: Máscara y Cuernos Rojo: Blusa, Pantalón y Capa Secundarios Múltiples Colores: para de talles entre los que destacan; amarillo, naranja, verde, azul y violeta. Dorado: Flecos de Blusa, Pantalón y Capa</p>
<p>2. Aspectos Sociales</p>	<p>1. Función Los Diablos de Píllaro son los personajes populares de ésta fiesta, Ellos bailan indistintamente por los costados cada vez que la banda deja de entonar la música, gritan “banda” pidiendo música, otro de sus gritos es: “achachay”, queriendo decir que han salido del infierno y que sienten frio.</p> <p>2. Personalidad libre, espontáneo y carismático, se caracteriza por su singular manera de celebrar y al mismo tiempo protestar por la opresión de la que eran objeto.</p> <p>3. Simbología simbolizan a Los nativos que sintieron tanto desprecio por los europeos que empezaron a vestirse como diablos, el mismo personaje que los colonizadores utilizaron para atemorizar y evangelizar.</p>
<p>3. Aspectos Psicológicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Irreverente - Espontáneo - Dinámico - Libre - Divertido

Tabla XIV: Ficha No. 9 Diablo de Píllaro

○ **Inspiración**









Ilustración 56: Imagen Diablo de Píllaro. Fuente: Internet.






○ **Boceto**



Ilustración 57: Boceto Diablo de Píllaro

○ **Pantone**

	C	M	Y	K
	1%	19%	100%	0%
	11%	16%	71%	0%
	20%	43%	100%	2%
	4%	57%	100%	0%
	0%	84%	100%	0%
	0%	99%	100%	0%

	C	M	Y	K
	25%	100%	100%	27%
	34%	87%	100%	48%
	35%	73%	100%	39%
	74%	68%	66%	86%
	0%	35%	50%	0%

○ Ilustración Final



Ilustración 58: Ilustración final Diablo de Píllaro

Ficha No. 10

Fiesta: Semana Santa

Personaje: El Cucurucho

Ficha No.10 El Cucurucho	
1.Aspectos Físicos:	1. Nombre: Cucurucho Sexo: Hombre Edad: Adulto
	2. Vestimenta Vestidos con túnicas. Bonetes altos en forma de cono
	3. Accesorios llevaba en las manos una pértiga (una vara),una cruz
	4.Detalle Cintas

	<p>5. Materiales <i>Túnica: Tela</i> <i>Cinta: Soga</i></p> <p>6. Cromática <i>Túnica: Morado</i></p>
2. Aspectos Sociales	<p>1. Función es un cargador de andas en las procesiones de Semana Santa, que luego se dirige a pedir limosna de casa en casa, descalzo, sin decir ni una sola palabra ni un sonido, y que tiene el privilegio de entrar sin permiso.</p> <p>2. Personalidad son penitentes, muestran su arrepentimiento y su voluntad de cambio, pasan agachados, cojeando.</p> <p>3. Simbología Los cucurucho simbolizan a los penitentes. "El cucurucho o encapuchado es un cargador de andas en las procesiones de Semana"</p>
3. Aspectos Psicológicos	<ul style="list-style-type: none">- Introverso- Pasivo- Silencioso- Sumiso

Tabla XV: Ficha No.10 El Cucurucho

○ Inspiración









Ilustración 59: Imagen Cucurucho. Fuente: Internet.

○ **Boceto**



Ilustración 60: Boceto Cucurucho

○ **Pantone**

	C	M	Y	K		C	M	Y	K
	10%	10%	33%	0%		72%	91%	0%	0%
	0%	32%	46%	0%		86%	100%	11%	4%
	26%	61%	85%	18%		93%	100%	33%	45%

○ **Ilustración Final**



Ilustración 61: Ilustración final Cucurucho

4.3.8.3. Aplicación a la línea de Soportes Gráficos







4.3.8.3.1. Formatos

Los formatos utilizados para las diferentes aplicaciones son los estandarizados que se detallan a continuación:

- Poster: Tamaño A3 (42x29,70 cm)
- Pat Mouse: Tamaño A5 (21x14,80 cm)
- Cuadernos: Tamaño A5 (21x14,80 cm)
- Forros para cuadernos: Tamaño A3 (42x29,70 cm)
- Wallpapers: Resolución 1280x800
- Carpeta: Estándar (42x29,70 cm)
- Cartillas coleccionables: 8x5cm
- Stickers: Tamaño A5 (21x14,80 cm)
- Máscaras: Tamaño A3 (42x29,70 cm)

4.3.8.3.1. Cromática

Se utilizaron colores que representen a un paisaje de la serranía ecuatoriana con los campos verdes, en dos diferentes ambientes del día en la mañana con la frescura de los tonos fríos y el atardecer dándole la calidez del anaranjado.

	C	M	Y	K
	65%	0%	22%	0%
	39%	0%	18%	0%
	0%	50%	100%	0%
	5%	0%	90%	0%
	86%	16%	100%	3%
	50%	0%	98%	0%

Para otras aplicaciones escogimos colores en la gama del marrón para producir la sensación de que la pieza gráfica posee un valor tradicional.



	C	M	Y	K
	35%	60%	80%	25%
	25%	40%	65%	0%



Ilustración 62: Ilustraciones Bocinero y Capitán aplicadas en Posters



Ilustración 63: Ilustraciones Taita Carnaval y Curi quingue aplicadas en Pat Mouse



Ilustración 64: Ilustración Mama Negra aplicada en Wallpaper



Ilustración 65: Ilustración Aya Huma aplicada en Wallpaper



Ilustración 66: Ilustración Cucurucho aplicada en Forros para Cuadernos



Ilustración 67: Ilustración Danzante aplicada en Forros para Cuadernos



Ilustración 68: Ilustración Aya Huma aplicada en Forros para Cuadernos



Ilustración 69: Ilustración Payaso aplicada en Cuaderno



Ilustración 70: Ilustración Diablo de Píllaro aplicada en Cuaderno



Ilustración 71: Ilustración Bocinero aplicada en Carpeta



Ilustración 72: Ilustración Aya Huma aplicada en Máscaras para fiestas infantiles



Ilustración 73: Ilustración Payaso aplicada en Máscaras para fiestas infantiles



Ilustración 74: Ilustración Diablo de Píllaro aplicada en Máscaras para fiestas infantiles



Ilustración 75: Todas las ilustraciones aplicadas en Tarjetas Coleccionables

CAPÍTULO V

Validación de hipótesis

5.1. Análisis de encuestas

Las encuestas se realizaron a 10 niños y niñas de 7 y 8 años de clase social media alta de la ciudad de Riobamba.

□ Proceso de encuestas

Elegimos 10 niños y niñas del target investigado, se les proporciono toda línea de productos por un periodo de tiempo de 7 días, al final se realizó la encuesta.

5.1.1. Tabulación y Conclusión

Personas entrevistadas: 5 niñas y 5 niños.

Pregunta 1.- Pon el nombre a los siguientes personajes.

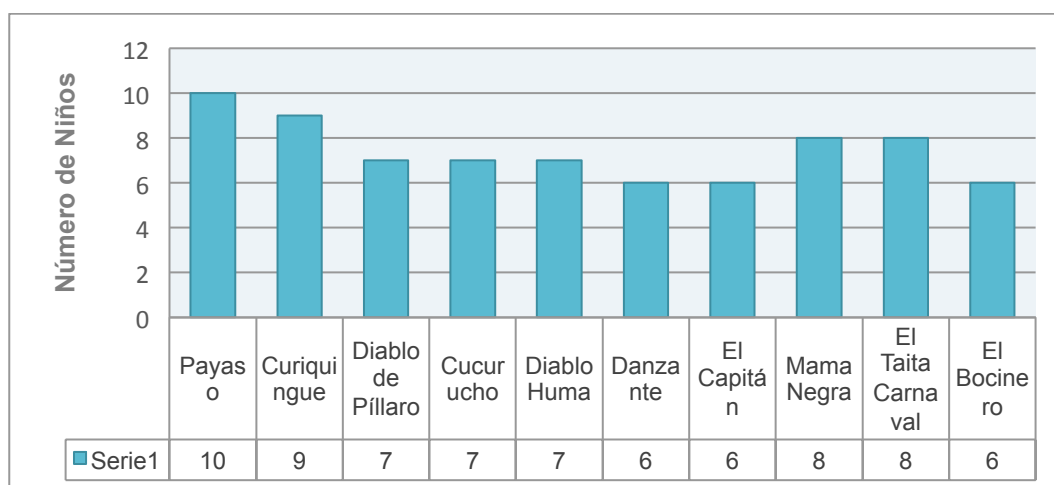


Gráfico 1: Pon el nombre a los siguientes personajes.

Conclusión: De acuerdo con los resultados se puede concluir que los niños si identifican a los personajes, ya que todos los niños reconocen al menos el 60% de los personajes.

Pregunta 2.- Une con líneas los personajes que pertenecen a las siguientes fiestas.

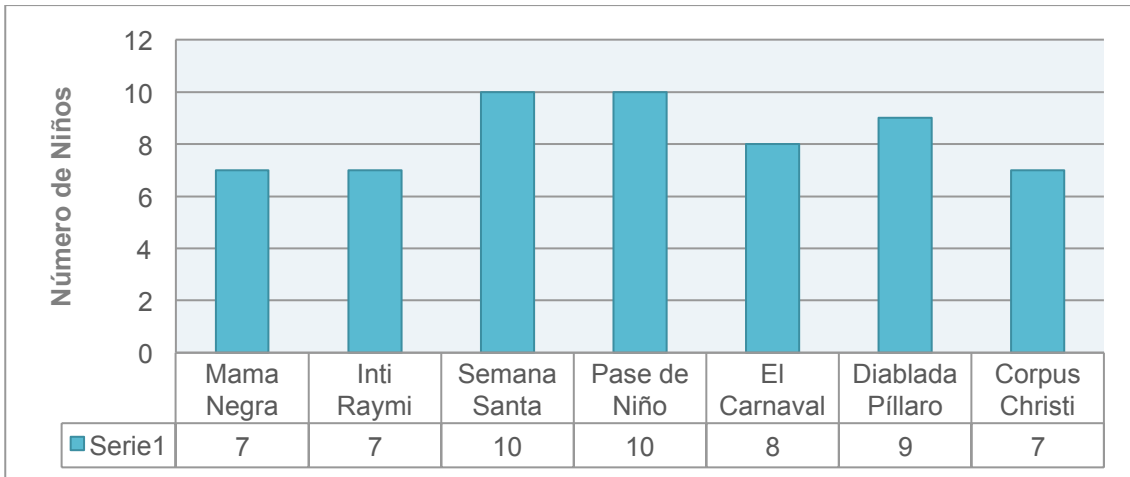


Gráfico 2: Une con líneas los personajes que pertenecen a las siguientes fiesta

Conclusión: de acuerdo con los resultados, después de haber interactuado con los productos los niños saben identificar los personajes y las fiestas en las que actúan.

Pregunta 3.- Del 1 al 10 elige tu personaje favorito.

1. Payaso.

10, 10, 10, 9, 9, 10, 9, 10, 10, 9.

Total = 96

2. Bocinero

8, 9, 10, 7, 8, 9, 7, 9, 10, 8.

Total = 85

3. Danzante
8, 7, 6, 8, 8, 7, 7, 9, 8, 9.
Total = 77
4. Mama Negra
10, 10, 10, 6, 9, 10, 8, 8, 10, 9.
Total = 89
5. Cucurucho
10, 10, 10, 10, 8, 10, 9, 9, 10, 9.
Total = 95
6. El Capitán
6, 7, 8, 9, 10, 8, 7, 6, 8, 7.
Total = 76
7. Taita Carnaval
9, 8, 8, 9, 7, 8, 9, 10, 10, 8.
Total = 86
Curiquingue
10, 10, 10, 8, 9, 10, 10, 10, 10, 9.
Total = 96
8. Diablillo
10, 10, 9, 7, 8, 10, 9, 9, 10, 10.
Total = 92
9. Diablo Huma
9, 9, 10, 10, 8, 8, 9, 8, 9, 10.
Total = 90

Conclusión: de acuerdo a los resultados existe un promedio de 80 y 90 % de aprobación de los niños por las ilustraciones, se observa también que tienen mayor preferencia por ciertos personajes; cucurucho, payaso, diablo y curiquingue con lo que concluimos que el nivel general de aceptación es alto pero se sienten más identificados con estos personajes en especial.

Pregunta 4.- De los productos que probaste cuál de estos te gustaría tener.

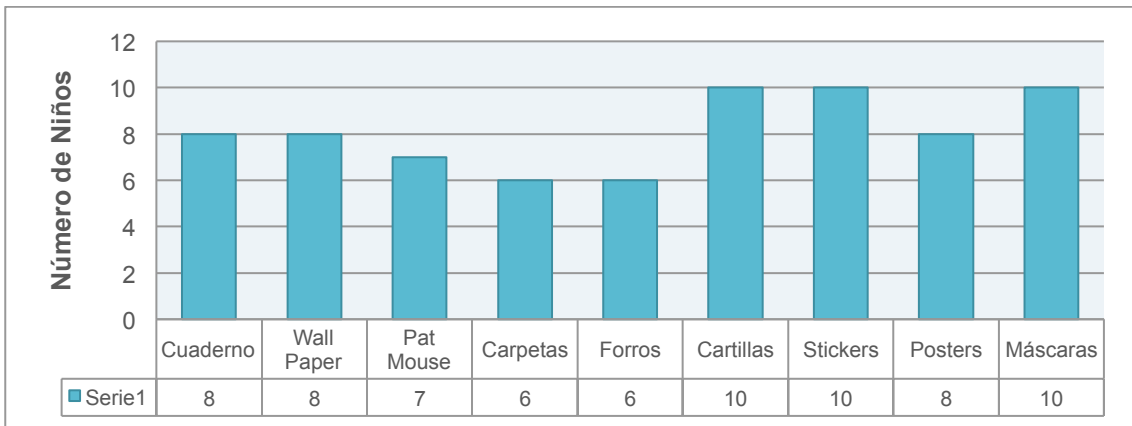


Gráfico 3: De los productos que probaste cuál de estos te gustaría tener.

Conclusión: de acuerdo a los resultados los niños aprueban por lo menos el 60% de los productos de la línea gráfica aunque siente más apreciación por ciertos productos como; máscaras, stickers y cartillas coleccionables.

CONCLUSIONES

- Las ilustraciones infantiles de personajes tradicionales contemporáneos de la serranía ecuatoriana aplicados en una línea de soportes gráficos, utilizó elementos visuales sobresalientes de cada uno de los personajes, se aplicó diferentes técnicas de ilustración infantil y nuevas tendencias, que dió como resultado un material práctico para que los niños de 7 a 8 años se identifiquen con cada uno de los personajes.
- De la investigación acerca de cada personaje se concluye que el Ecuador es muy rico en cultura ya que se pudo apreciar en cada una de las manifestaciones investigadas una extensa variedad de símbolos, composiciones y combinaciones cromáticas que aún no han sido explotadas por los profesionales gráficos del país
- Los niños desconocen a la mayoría de los personajes y su papel dentro de la fiesta, sin embargo sienten inquietud por saber más de ellos y admirarlos como símbolos de identidad cultural.
- Se investigaron varios estilos de ilustración de los cuales se tomaron en cuenta algunas técnicas, estas combinadas con los rasgos sobresalientes de cada personaje, dió como resultado un estilo propio de ilustración.
- La elección de los productos de la línea gráfica se hizo tomando en cuenta criterios; psicológicos, funcionales y estéticos, dando un resultado positivo que se pudo confirmar en la validación de datos en la que se obtuvo una aceptación del 90% por parte de los entrevistados niños de 7 a 8 años.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los profesionales del área gráfica que investiguen en la riqueza visual inmersa en cada una de las manifestaciones culturales de nuestro país, para realizar piezas gráficas con un estilo auténtico ecuatoriano sin influencias extranjeras.
- Se recomienda que los diseñadores utilicen ilustraciones originales como recurso en el desarrollo de sus piezas gráficas, con contenidos atractivos y sustentables, que otorguen a sus trabajos un estilo propio y profesional.
- A futuros ilustradores se recomienda como primer paso en cualquier proceso de ilustración la investigación previa, de manera que puedan tener varias alternativas en cuanto a composición, cromática y estilos.
- A ilustradores que incursionen en ilustración infantil de las manifestaciones culturales del Ecuador, se recomienda utilizar los rasgos más sobresalientes y prácticos que sean fáciles de recordar en la mente de un niño.
- Para el diseño de la línea de soportes gráficos se recomienda tomar en cuenta, formatos, fondos, texturas y cromáticas que den continuidad y variedad gráfica a los productos.

RESUMEN

Ilustraciones infantiles de personajes tradicionales contemporáneos de la serranía ecuatoriana, aplicada en una línea de soportes gráficos, se realizó con el fin de difundir los principales actores de las fiestas populares del Ecuador entre los niños de 7 a 8 años, debido a que existe poco conocimiento de la cultura de nuestro país. Por medio de fichas técnicas que recogían características físicas, sociológicas y psicológicas, se procedió a ilustrar 10 personajes tomando en cuenta aspectos de diseño como cromática, predominación de formas y elementos simbólicos, se obtuvo una composición infantil armoniosa y atractiva que se aplicó en soportes de uso diario como: cuadernos, carpetas, máscaras para fiestas infantiles, posters, stickers, pat mouse y wallpapers.

Para obtener la información relevante aplicamos el método deductivo y analítico, para el diseño y diagramación se utilizó: cuaderno de dibujo, lápices, material audiovisual y tableta gráfica. Software de diseño: Adobe Ilustrador, Adobe Photoshop. Software de edición de texto: Microsoft Word.

De la propuesta que se presentó a 10 niños del grupo objetivo, el resultado fue que los niños reconocieron y se identificaron con los personajes de la piezas gráficas, siendo sus favoritos, el cucurucho, el payaso y el curiquingue, por su cromática, vestimenta y originalidad en la composición gráfica, es por ello que se recomienda usar como recursos gráficos los detalles más representativos; formas, símbolos, colores y accesorios del personaje que se vaya a ilustrar para que sea fácil de reconocer e identificar por los niños.

SUMMARY

Children's illustrations of contemporary traditional characters of the Ecuadorian highlands, applied to one line of image storage media, was held to disseminate the main actors of the popular festivals in Ecuador among children from 7 to 8 years, because there is little knowledge of the culture of our country. Through sheets that collected physical, sociological and psychological, we proceeded to illustrate 10 characters considering design aspects as color, shapes and predominance of symbolic elements, we obtained a harmonious and attractive children's composition was applied on media daily use such as notebooks, folders, masks for children's parties, posters, stickers, mouse mat and wallpapers.

To obtain the relevant information and apply deductive analytical method for the design and layout was used: sketchbook, pencils, media, graphics tablet. Design Software: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop. Text editing software: Microsoft Word.

Of the proposal that was presented to 10 children in the target group, the result was that the children recognized and identified with the characters of the graphic pieces, with his favorites, the cone, the clown and the caracara, for its color, clothing and originality in the layout, which is why it is recommended to use as visual aids most representative details, shapes, symbols, colors and accessories of the character that is to illustrate to make it easy to recognize and identify the childre

GLOSARIO

Armonía: en diseño gráfico y arte, la combinación de elementos de forma equilibrada sin que ninguno predomine de forma que parezca inapropiada. Una composición o diseño armonioso provocan sensación de unidad, de que todo fluye apropiadamente y que todo está en el lugar adecuado. Lo contrario de armonía es descompensación, desequilibrio o disonancia.

Boceto: dibujo rápido y esquemático que se hace para representar las líneas generales de una obra, una idea o un plan. Al hacer un boceto se intenta plasmar la esencia de lo que se dibuja para ver si se puede capturar su imagen o ver si lo que se va a hacer es viable y cómo. De ese modo, un boceto puede ser un apunte que un pintor hace de forma rápida de algo para "capturar" lo que considera esencial y, si viene al caso, desarrollarlo posteriormente en un dibujo o pintura más elaborado. Un boceto puede ser también uno de muchos dibujos parciales que un autor hace para luego crear una obra más compleja (por ejemplo, los bocetos de Picasso para el Guernica). Un boceto es así mismo las cuatro rayas mal pintadas con las que un diseñador o arquitecto intenta poner en claro cómo hará una obra, ya sea por completo o en una de sus partes. Ese mismo boceto puede servir para dar instrucciones a otra persona sobre cómo desarrollar un trabajo.

Bocina: (nombre que vino de España) es un instrumento musical, fabricado y usado por los indígenas de la sierra andina en Ecuador. Con él, muchas veces, se da aviso para la congregación de la comunidad, sirve para dar señales de peligro y la usaban los vaqueros indios en el arreo del ganado. Es un instrumento de viento que se fabrica de diversos materiales y formas. Hay bocinas hechas de caña guadúa y en uno de sus extremos se acopla un semicírculo de cachos de toros que se unen gradualmente hasta terminar con una embocadura tallada en su punta. Es un instrumento que requiere de gran vigor para ser ejecutado.

CMYK: abreviatura inglesa de uso general en todos los idiomas para referirse a la cuatricromía. Las siglas corresponden a "Cyan, Magenta, Yellow and Key (colour)". Que el negro se mencione como "Key" se debe a que en imprenta se consideraba el color "clave".

Color: sensación que se produce en el ojo de los seres vivos debido a la propiedad que tiene la materia de reflejar, absorber y transmitir la luz que incide sobre ella alterándola en sus características (especialmente en lo que a longitud de onda se refiere). El color es, en ese sentido, una característica de las radiaciones del espectro electromagnético que los órganos sensoriales de los animales destinados a ello (los ojos) perciben como algo diferente en función de la longitud de onda de la luz. Así, un objeto que refleja la luz sobre todo de unos seiscientos y pico nanómetros de longitud de onda, es percibido por el ojo humano como "rojo", ya que así llamamos a la luz que tiene esa longitud de onda (y, por consiguiente, a los objetos que la reflejan o transmiten). Es evidente pues que el "color" depende tanto de los órganos sensoriales del observador como de las cualidades objetivas de las radiaciones percibidas. Un ser humano ciego al color no es capaz de percibir determinadas diferentes longitudes de onda como distintas, por lo cual no es capaz de ver el color, por ejemplo. Hay muchas formas de analizar el color y de describirlo. Básicamente se puede descomponer un color en tres elementos: Tono, brillo y saturación.

Composición: Resultado visual general obtenido con la disposición de figuras o formas en un marco de referencia, con el uso consiente de una estructura formal (o sin ella), semiformal o informal.

Cuaderno: grupo de hojas en blanco unidas por un borde que se usa para apuntar o dibujar cosas a mano. Las hojas pueden llevar dibujada alguna pauta para ayudar al uso (normalmente líneas o cuadrados). Las hojas pueden estar cosidas, grapadas, unidas por anillas o un muelle, ... Cuando las hojas se pueden quitar y añadir sin romperlas (porque las uniones se abren y cierran al efecto) en España se le suele llamar "archivador".

Forma: la forma tiene relación con la materia, una visión filosófica, desde la metafísica, menciona que la forma es una figura interna que puede captar la mente y que no se identifica con la forma exterior de un objeto. Es decir la forma es un concepto abstracto. Aristóteles desarrolló una influyente teoría metafísica de la materia y la forma, para explicar el cambio, según Aristóteles, toda entidad se compone de materia y forma; la forma es aquello que determina y precisa la materia de la que está formado un objeto determinado, y siempre debe entenderse en relación con la materia. Así, cuando se produce un cambio, es posible que éste afecte a la materia (cambio material) o sólo a la forma (cambio formal), que es menos radical. En cierto sentido, pues, la forma es el principio de individuación de una entidad.

Fuete: Instrumento que consiste en un mango del que sale una cuerda o correa larga y flexible, que sirve para castigar con azotes o para avivar y hacer que se muevan las caballerías: golpeó suavemente al caballo con su látigo para que corriera; el domador de fieras suele utilizar un látigo para que las fieras le obedezcan.

Ilustrador: profesional del dibujo o la pintura que trabaja por encargo creando imágenes con técnicas manuales (dibujo, acuarela, pintura, fotomontajes, recortables de papel, etc...) para acompañar publicaciones como libros, revistas o prensa de modo que aclaren o amenicen el contenido.

Imagen: la representación de algo real o imaginario basándose en la luz y su efecto sobre la visión humana. Por extensión, se entiende que una imagen puede ser también la representación que el cerebro humano se forma por otros medios que no sean la luz y su efecto sobre la visión. Así, el ruido de cristales rotos puede formar en nuestro cerebro lo que es una imagen sonora. En ese sentido, la imagen no es el hecho real, sino la representación que del hecho se hace el cerebro usando la visión (u otros sentidos complementarios). Si nuestros receptores reciben los estímulos necesarios, se puede formar una visión de algo que no sea un hecho real (es decir, que no existe). Eso es lo que, por ejemplo, permite la existencia de la fotografía, el cine o la televisión.

Indumentaria: la ropa (también llamada vestimenta, atuendo o indumentaria) es el conjunto de prendas generalmente textiles fabricadas con diversos materiales y usadas para vestirse, protegerse del clima adverso y en ocasiones por pudor (ropa interior). En su sentido más amplio, incluye también los guantes para cubrir las manos, el calzado (zapatos, zapatillas y botas) para cubrir los pies y gorros, gorras y sombreros para cubrir la cabeza. Los objetos como bolsos y paraguas se consideran complementos más que prendas de vestir.

Inti: es el nombre en quechua del Sol, considerado como un dios en la mitología inca.

Legibilidad: en tipografía y diseño gráfico, la cualidad que tiene un texto de leerse con facilidad. A mayor legibilidad, mayor facilidad para un observador de percibir el texto como tal texto y de captar el mensaje escrito. Esta concepción de legibilidad no implica comprensión del mensaje. No es una legibilidad cognitiva, sino perceptual: Tipográficamente el texto es legible no porque sea entretenido o porque esté escrito conforme a las reglas sintácticas adecuadas, sino porque se ha compuesto y distribuido de forma que su percepción es cómoda, sencilla y exige poco esfuerzo. Obviamente, después de esta legibilidad perceptual viene la legibilidad cognitiva: O sea, que para que nos entiendan no sólo hace falta escribir con buena letra, sino además poner cosas coherentes.

Logotipo: El elemento visual tipográfico que da nombre a la entidad.

Máscara: es una pieza de material, generalmente opaco o traslúcido, usado sobre la cara. El material o materiales de los que puede estar constituida son tela, plástico, petate, yeso, madera, piel, etcétera. Las máscaras se han utilizado desde la antigüedad con propósitos ceremoniales y prácticos. La palabra «máscara» tiene origen en el masque francés o maschera en italiano o máscara del español. Los posibles antepasados en latín (no clásico) son mascus, masca = «fantasma», y el maskharah árabe = «bufón», «hombre con una máscara».

Muestreo aleatorio: es la técnica para seleccionar una muestra del estudio, así la selección puede hacerse aleatoriamente (utilizando las tablas de número aleatorio, etc.) y cada participante tiene una probabilidad conocida de ser seleccionado.

Occidente: (del latín occīdens, "lugar de la caída del Sol") significa oeste, y en general se refiere a un conjunto de culturas. Existen distintas acepciones sobre el significado del Mundo Occidental. En su acepción más restrictiva, abarca a la Europa Occidental surgida durante la Edad Media. En su acepción amplia, incluye a toda la cultura grecorromana, e incluso a las primeras culturas de Mesopotamia, como los sumerios y el Antiguo Egipto

Pachamama: más usualmente pacha (del aimara y quechua pacha: tierra y, por posterior extensión bastante moderna "mundo", "cosmos"; mama: madre - es decir "Madre Tierra") es la gran deidad, entre los pueblos indígenas de los Andes Centrales de América del Sur.

Pantone: Sistema para concordar colores que se usan para lograr la consistencia de colores concretos. También se conoce como colores PMS.

Pingullo: (pinquillo) es un instrumento antiguo de viento de la nación quechua, la flauta de silbato que es el antepasado de quena peruana. Pinquillo se hace de cana, tradicionalmente cortada "al amanecer, lejos de ojos ajenos". Actualmente es el instrumento muy raro porque está prácticamente desalojado de práctica musical por la quena que es más alta.

Poncho: es una prenda típica de Sudamérica. Se trata de un abrigo de diseño sencillo, consistente en un trozo rectangular de tela pesada y gruesa, en cuyo centro se ha practicado un agujero para la cabeza. La tela se deja caer sobre el cuerpo, disponiendo los extremos de manera que permite mover con facilidad los brazos. Aparte, existe el poncho militar, impermeable y mimetizado, que permite a los soldados y su impedimenta protegerse de la lluvia y otras

inclemencias del tiempo, tumbarse en suelo húmedo, mejorar el camuflaje de la posición y otras muchas utilidades.

Soporte: material sobre el que se imprime. Suele ser papel, cartulina o cartón, pero la verdad es que se imprime sobre cualquier cosa capaz de "soportar" una impresión (tela, metal, latas, cristal, plástico... lo que sea con tal de que lo aguante el tiempo suficiente). También se le suele llamar "substrato" (o "sustrato").

Tamaño de la muestra: es el número de unidades experimentales (personas, lugares de trabajo, etc.) de la muestra utilizada para el estudio.

Texto: en tipografía y diseño gráfico, el elemento visual formado por letras, cifras, signos ortográficos o cualquier otro símbolo tipográfico con la intención de transmitir un significado (aunque en un momento dado no lo tenga, como el llamado texto falso). Desde el punto de vista del diseño gráfico, un texto no tiene porque tener sentido aunque, como el valor al soldado en combate, se le supone. Lo único necesario para que un texto sea texto es que esté formado por símbolos propios de algún sistema de escritura conocido y la voluntad de que en algún momento tenga un contenido, por mínimo que sea. Desde el punto de vista de la transmisión de la información, por el contrario, los textos deben estar codificados en algún tipo de lenguaje y sí deben formar algún tipo de mensaje mínimamente coherente. Dicho de otro modo: Para el diseño gráfico, la secuencia "lorem ipsum cis. ajagsfa; shsgfaf" es un texto. Para la gramática o la lingüística no es un texto. Para técnicas relativamente nuevas como la llamada arquitectura de la información, los textos mantienen entre si relaciones, con las que forman estructuras multidimensionales que forman a su vez redes de conocimiento.

Tipografía: el estudio y elaboración de símbolos para la comunicación escrita impresa (tipos) (typography). La impresión con símbolos tipográficos y planchas de altorrelieve con tipos móviles (letterpress).

Un sinónimo es "esbozo".

BIBLIOGRAFÍA

1. ANDRADE, S. Protestantismo Indígena. 1ª ed. Quito-Ecuador. Abya-Yala, 2004. Pp. 90-100.
2. ANDRADE, S. Estudio Etnocoreológico de la Mascara. Puno-Perú. UNA - Oficina Universitaria de Investigación. Enero 2009. 133pp.
3. BARRAGÁN, J. Máscara. 1ª ed. Quito-Ecuador, San Ignacio 1001, 2006. 142p.
4. DE CARVALHO. P. Antología del Folklore Ecuatoriano. 2ª ed. Quito-Ecuador. Ediciones de Quito, 1994. 384p.
5. GALERA, E. OCTUBRE-NOVIEMBRE-DICIEMBRE 2001, ECUADOR: FIESTA DE LA MAMA NEGRA, una buena lección sobre el mestizaje. Derecho para tod@s, Número 6 Año 2004.
6. GARCÍA CANCLINI, N. Introducción. Políticas culturales y crisis de desarrollo: un balance latinoamericano, *Políticas culturales en América Latina*. Grijalbo, México, 1989, 25p.
7. GODOY, M. El Carnaval de Chimborazo. 1ª ed. Riobamba-Ecuador. Edipcentro, 2011. 150p.
8. GRAMSCI, A. Socialismo y Cultura, Madrid, España. 1916. pp. 14-17
9. GUERRERO. P, Usurpación simbólica, identidad y poder, 1ª Edición, Quito-Ecuador, Abya-Yala, 2004.
10. MOGROVIEJO, P. "El disfraz: la alteridad entre lo popular y lo marginal". Retrovisor, Quito: Iturralde P. No. 6, Pp. 03-07. Ago. Oct. 2009.

11. PUEBLOS INDIGENAS Y EDUCACIÓN. Fiesta Religiosa Indígena en el Ecuador. 1ª ed. Quito-Ecuador. Abya-Yala, 1995. 391p.

12. TEXEIRA COELHO, N. Diccionario de Política Cultural: Cultura e imaginario. Edición del ITESO, Conaculta y Gobierno de Jalisco. 2000.

LINKOGRAFÍA

13. ANATOMÍA DEL MENSAJE VISUAL

<http://disoniadores.blogspot.com/2009/02/la-anatomia-del-mensaje-visual.html>

2011/09/21

14. COLLAGE

<http://es.wikipedia.org/wiki/Collage>

2011/09/05

15. COMO CREAR UNA ILUSTRACIÓN INFANTIL

<http://www.portafolioblog.com/2010/04/como-crear-ilustracion-infantil/>

2011/10/17

16. COMUNICACIÓN VISUAL

http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/comunicacion_visual.pdf

2011/09/21

17. COMUNICACIÓN VISUAL

http://es.wikipedia.org/wiki/Comunicación_visual#Otros_elementos

2011/09/21

18. CONSTELACIÓN CHAKANA

<http://chaskikuna.com.ar/blog/chakana/>

2011/09/22

19. CULTURA

<http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>

2011/09/19

20. CULTURA DEL ECUADOR

http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_de_Ecuador#Fiestas_populares

2011/09/20

21. DANZANTE DE PUJILÍ

http://www.viajandox.com/cotopaxi/coto_pujili_danzantepujili.htm

2011/08/24

22. DEFINIENDO EL NOMBRE DE NUESTRO PERSONAJE

<http://draoyama.cristalab.com/2007/06/01/definiendo-el-nombre-de-nuestro-personaje/>

2011/10/18

23. EL DISFRAZ

http://es.wikipedia.org/wiki/Disfraz#Trajes_t.C3.ADpicos

2011/09/23

24. EL PASE DEL NIÑO JESÚS

http://www.rcumariacristina.com/Simposium/35_carmona_moreno_feliz_osa.pdf

2011/09/23

25. EL PASE DEL NIÑO VIAJERO, TRADICIÓN CUENCANA

http://www.visitaecuador.com/index.php?hasta=80&codi_seccion=0&cod_seccion=5&codigo=zakzEcWN.

2011/09/23

26. EL PROCESO DE CREACIÓN DE UN PERSONAJE

<http://draoyama.cristalab.com/2007/06/01/el-proceso-de-creacion-de-un-personaje/>

2011/10/18

27. ESTILOS QUE SE PUEDEN CONTEMPLAR

<http://www.visionarte.com/visionarte/paginas/comicestil.html>

2011/09/05

28. FIESTAS POPULARES DEL ECUADOR

http://especiales.eluniverso.com/especiales/fiestas_populares/personajes.htm

2011/09/20

29. FIESTAS POPULARES TRADICIONALES

http://www.lajiribilla.cu/2001/n14_agosto/etno/fiestastxt.htm

2011/09/19

30. ILUSTRACIÓN (DISEÑO GRÁFICO)

http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_%28dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico%29

2011/09/05

31. ILUSTRACIÓN DE LIBROS INFANTILES

<http://ilustrapalooza.blogspot.com/2008/05/ilustracion-de-libros-infantiles.html>

2011/09/15

32. INTI RAYMI

http://es.wikipedia.org/wiki/Inti_Raymi

2011/08/26

33. LA CLAVE AL DISEÑAR PARA NIÑOS

<http://xlediaz.wordpress.com/2010/08/23/la-clave-al-disenar-para-ninos/>

2011/09/30

34. LA MAMA NEGRA

<http://www.mamanegra.com.ec/>

2011/08/25

35. LOS PERSONAJES DEL PASE DE NIÑO

<http://www.elmercurio.com.ec/hemeroteca-virtual?noticia=108242>

2011/09/23

36. PATRIMONIO

<http://www.ministeriopatrimonio.gov.ec/>

2011/08/23

37. PERSONAJES

<http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/personajes.htm>

2011/10/18

38. PERSONAJES POPULARES

<http://www.monografias.com/trabajos81/personajespopulares/personajes-populares.html>

2011/09/19

39. QUITO SEMANA SANTA

http://www.semanasantaquito.com/index.php?option=com_content&view=article&id=80&Itemid=84&lang=es

2011/09/23

40. SEMIÓTICA

<http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC097888.pdf>

2011/09/21

41. *SIGNO Y EL SÍMBOLO*

http://es.wikipedia.org/wiki/Signo_y_s%C3%ADmbolo

2011/09/21

42. TÉCNICAS DE DIBUJO

<http://es.scribd.com/doc/16679890/Tecnicas-de-dibujo>

2011/09/05

43. TÉCNICAS GRAFICO-PLÁSTICAS

<http://es.scribd.com/doc/8549869/Tecnicas-graficoplasticas>

2011/09/05

44. TYPOGRAPHY FOR CHILDRENS

<http://www.itcfonts.com/Ulc/4011/TypeKids.htm>

2011/09/30

45. ¿QUÉ ES EL DISEÑO DE PERSONAJES?

<http://draoyama.cristalab.com/2007/05/26/que-es-el-diseno-de-personajes/>

2011/10/18

ANEXOS

ANEXO N° 1

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
Encuesta #2

"Averiguar si los niños reconocen los personajes y se identifican con ellos"

Sexo:

Nivel Educación Básica:

INSTRUCTIVO: Después de haber usado estos producto productos responde las siguientes preguntas.

1. Pon el nombre a los siguientes personajes.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

2. Une con líneas los personajes que pertenecen a las siguientes fiestas.

Payaso

Fiesta de La Mama Negra

Bocinero

Pase del Niño

Danzante

Corpus Christi

Mama Negra

Diablada de Píllaro

Cucurucho

Inti Raymi

El Capitán

Semana Santa

Taita Carnaval

El Carnaval

Curiquingue

Diablillo

Diablo Huma

3. Del 1 al 10 elige tu personaje favorito.

Payaso.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Bocinero

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Danzante

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Mama Negra

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Cucurucho

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

El Capitán

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Taita Carnaval

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Curiquingue

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Diablillo

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Diablo Huma

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

4. De los productos que probaste cual de estos te gustaría tener. Marca con una "x".

1. Cuadernos.	
2. Wall Paper.	
3. Pat Mouse.	
4. Carpetas.	
5. Forros.	
6. Cartillas Coleccionables.	
7. Stickers.	
8. Posters.	
9. Máscaras.	

GRACIAS POR TU AYUDA