



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**

**CARRERA DISEÑO GRÁFICO**

**“ILUSTRACIONES BASADAS EN FIGURAS CERÁMICAS  
PRECOLOMBINAS JAMA COAQUE APLICADAS A UNA LÍNEA  
DE CAMISETAS JUVENILES”**

**Trabajo de titulación**

Tipo: Proyecto técnico

Presentado para optar el grado académico de:

**INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO**

**AUTOR:**

**OSCAR ALEJANDRO ERAZO BALSECA**

Riobamba – Ecuador

2022



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**

**CARRERA DISEÑO GRÁFICO**

**“ILUSTRACIONES BASADAS EN FIGURAS CERÁMICAS  
PRECOLOMBINAS JAMA COAQUE APLICADAS A UNA LÍNEA  
DE CAMISETAS JUVENILES”**

**Trabajo de titulación**

Tipo: Proyecto técnico

Presentado para optar el grado académico de:

**INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO**

**AUTOR: OSCAR ALEJANDRO ERAZO BALSECA**

**DIRECTOR(A): DIS. MARÍA ALEXANDRA LÓPEZ CHIRIBOGA**

Riobamba – Ecuador

2022

© 2021, Oscar Alejandro Erazo Balseca

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

Yo, Oscar Alejandro Erazo Balseca declaro que el presente trabajo de titulación es de mi autoría y los resultados del mismo son auténticos. Los textos en el documento que provienen de otras fuentes están debidamente citados y referenciados.

Como autor asumo la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este trabajo de titulación; el patrimonio intelectual pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.




Riobamba, 24 de Febrero del 2022

**Oscar Alejandro Erazo Balseca**

**0604977611**

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

El Tribunal del Trabajo de Titulación certifica que: El trabajo de titulación; Tipo: Proyecto técnico, **ILUSTRACIONES BASADAS EN FIGURAS CERÁMICAS PRECOLOMBINAS JAMA COAQUE APLICADAS A UNA LÍNEA DE CAMISETAS JUVENILES**, realizado por el señor: **OSCAR ALEJANDRO ERAZO BALSECA**, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Trabajo de Titulación, el mismo que cumple con los requisitos científicos, técnicos, legales, en tal virtud el Tribunal Autoriza su presentación.

	<b>FIRMA</b>	<b>FECHA</b>
Lcdo. Édison Fernando Martínez Espinoza <b>PRESIDENTE DEL TRIBUNAL</b>	 <p>MARTINEZ ESPINOZA EDISON FERNANDO</p> <p>Firmado digitalmente por WARTINEZ ESPINOZA EDISON FERNANDO Fecha: 2022.03.08 11:52:16 -0500</p>	2022-02-24
Dis. María Alexandra López Chiriboga <b>DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN</b>	 <p>MARIA ALEXANDR A LOPEZ CHIRIBOGA</p> <p>Firmado digitalmente por MARIA ALEXANDRA LOPEZ CHIRIBOGA Fecha: 2022.03.08 17:55:50 -0500</p>	2022-02-24
Lcdo. Fabián Alfonso Calderón Cruz <b>MIEMBRO DEL TRIBUNAL</b>	 <p>FABIAN ALFONSO CALERON CRUZ</p> <p>Firmado digitalmente por FABIAN ALFONSO CALERON CRUZ</p>	2022-02-24

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo está dedicado a Dios quien siempre me ha cuidado y ha guiado mis pasos a lo largo de mi vida y me ha colmado de oportunidades y ha protegido en situaciones complejas, a mi hija por haber sido mi apoyo a lo largo de toda mi carrera universitaria a mis docentes quienes siempre nos guiaron en pro de nuestro desarrollo a lo largo de esta etapa.

Oscar

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco de manera muy especial a todas las personas con las que compartí en esta fase de mi vida, el conocimiento y la guía de profesores siempre fueron uno de los recursos más importantes y valiosos que pude adquirir dentro de mi desarrollo profesional, el cariño y apoyo de mi familia y de quienes me rodean se convirtió en una pieza y apoyo muy importante, y por supuesto agradezco a la vida a Dios sobre todas las cosas y al amor de mi hija Marli Erazo.

Oscar

## TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS .....	xi
ÍNDICE DE FIGURAS .....	xii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xv
RESUMEN .....	xvi
SUMMARY .....	xvii
INTRODUCCIÓN .....	1

### CAPITULO I

<b>1.</b>	<b>DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>3</b>
<b>1.1.</b>	<b>Antecedentes .....</b>	<b>3</b>
<b>1.2.</b>	<b>Planteamiento del problema.....</b>	<b>4</b>
<i>1.2.1.</i>	<i>Sistematización del problema.....</i>	<i>4</i>
<i>1.2.2.</i>	<i>Árbol de problemas.....</i>	<i>5</i>
<i>1.2.3.</i>	<i>Prognosis .....</i>	<i>5</i>
<b>1.3.</b>	<b>Justificación .....</b>	<b>5</b>
<b>1.4.</b>	<b>Objetivos .....</b>	<b>6</b>
<i>1.4.1.</i>	<i>Objetivo general.....</i>	<i>6</i>
<i>1.4.2.</i>	<i>Objetivos específicos.....</i>	<i>6</i>

### CAPÍTULO II

<b>2.</b>	<b>FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.</b>	<b>Cultura Jama-Coaque .....</b>	<b>8</b>
<i>2.1.1.</i>	<i>Antecedentes históricos .....</i>	<i>8</i>
<i>2.1.2.</i>	<i>Ubicación geográfica .....</i>	<i>10</i>
<i>2.1.3.</i>	<i>Organización social.....</i>	<i>11</i>
<i>2.1.4.</i>	<i>Economía.....</i>	<i>14</i>
<i>2.1.5.</i>	<i>Templos y zonas ceremoniales.....</i>	<i>15</i>
<i>2.1.5.1.</i>	<i>Espacios Naturales.....</i>	<i>15</i>
<i>2.1.5.2.</i>	<i>Casas Comunes.....</i>	<i>16</i>
<i>2.1.5.3.</i>	<i>Casas de los caciques.....</i>	<i>16</i>
<i>2.1.6.</i>	<i>Alimentación y Cultivos .....</i>	<i>17</i>
<i>2.1.7.</i>	<i>Entorno cultural.....</i>	<i>18</i>



2.1.7.1.	<i>Costumbres y tradiciones</i> .....	18
2.1.7.2.	<i>Religión</i> .....	18
2.1.7.3.	<i>Shamanes - sacerdotes</i> .....	19
2.1.7.4.	<i>Shamanes</i> .....	20
2.1.7.5.	<i>Sacerdotes</i> .....	20
<b>2.1.8.</b>	<b><i>Sacrificios y Rituales</i></b> .....	<b>20</b>
2.1.8.1.	<i>La música y la canción</i> .....	20
2.1.8.2.	<i>Influencia de los sacrificios sobre la lluvia</i> .....	21
2.1.8.3.	<i>Sacrificios humanos</i> .....	21
2.1.8.4.	<i>Interpretación de la lluvia</i> .....	22
2.1.8.5.	<i>Rituales con anfibios</i> .....	22
2.1.8.6.	<i>Ritos para atraer a las tormentas</i> .....	24
<b>2.1.9.</b>	<b><i>Elementos representativos</i></b> .....	<b>25</b>
2.1.9.1.	<i>Vestimenta de los shamanes Jama-Coaque</i> .....	25
<b>2.1.10.</b>	<b><i>Cerámica</i></b> .....	<b>26</b>
2.1.10.1.	<i>Figuras Antropomorfas</i> .....	26
2.1.10.2.	<i>Clasificación de figuras antropomorfas</i> .....	27
2.1.10.2.1.	<i>Figuras Antropomorfas femeninas</i> .....	27
2.1.10.2.2.	<i>Figuras antropomorfas femeninas ligadas a plantas sagradas</i> .....	27
2.1.10.2.3.	<i>Figuras antropomorfas femeninas ligadas a la pubertad</i> .....	28
2.1.10.2.4.	<i>Figuras antropomorfas femeninas ligadas al matrimonio</i> .....	30
2.1.10.2.5.	<i>Figuras antropomorfas femeninas ligadas al tatuaje</i> .....	31
2.1.10.2.6.	<i>Antropomorfos masculinos</i> .....	32
2.1.10.2.7.	<i>Figuras antropomorfas masculinas ligadas a ritos</i> .....	33
2.1.10.2.8.	<i>Figuras antropomorfas masculinas ligadas a serpientes</i> .....	35
2.1.10.2.9.	<i>Figuras antropomorfas masculinas ligadas a la música</i> .....	36
2.1.10.2.10.	<i>Figuras antropomorfas masculinas ligadas a la danza</i> .....	37
2.1.10.2.11.	<i>Figuras antropomorfas masculinas ligadas a insectos</i> .....	37
2.1.10.2.12.	<i>Figuras antropomorfas masculinas ligadas al consumo de sustancias alucinógenas</i> .....	38
<b>2.2.</b>	<b><i>Ilustración</i></b> .....	<b>39</b>
<b>2.2.1.</b>	<b><i>Antecedentes históricos de la ilustración</i></b> .....	<b>39</b>
2.2.1.1.	<i>La ilustración como un movimiento</i> .....	39
2.2.1.2.	<i>Ilustración como arte</i> .....	39
2.2.1.3.	<i>Ilustración en el diseño gráfico</i> .....	40
2.2.1.4.	<i>Técnicas de ilustración</i> .....	41
2.2.1.4.1.	<i>Dibujo a lápiz</i> .....	41

2.2.1.4.2.	<i>Tintas</i> .....	41
2.2.1.4.3.	<i>Acuarelas</i> .....	42
2.2.1.4.4.	<i>Estampación y Grabado</i> .....	42
2.2.1.4.5.	<i>Rotuladores</i> .....	43
2.2.1.4.6.	<i>Lápices de colores</i> .....	43
2.2.1.4.7.	<i>Pasteles</i> .....	44
2.2.1.4.8.	<i>Aerógrafo</i> .....	44
<b>2.2.2.</b>	<b><i>Campos de la ilustración</i></b> .....	<b>44</b>
2.2.2.1.	<i>Ilustración científica</i> .....	44
2.2.2.2.	<i>Ilustración literaria</i> .....	45
2.2.2.3.	<i>Ilustración publicitaria</i> .....	45
2.2.2.4.	<i>Ilustración editorial</i> .....	46
<b>2.2.3.</b>	<b><i>Tipos de ilustración</i></b> .....	<b>47</b>
2.2.3.1.	<i>Ilustración digital</i> .....	47
2.2.3.2.	<i>Ilustración tradicional</i> .....	47
<b>2.2.4.</b>	<b><i>Proceso de ilustración</i></b> .....	<b>48</b>
2.2.4.1.	<i>Idea creativa</i> .....	48
2.2.4.2.	<i>Selección del estilo</i> .....	49
2.2.4.3.	<i>Técnica</i> .....	49
2.2.4.4.	<i>Boceto</i> .....	49
<b>2.2.5.</b>	<b><i>Aplicación de color</i></b> .....	<b>50</b>
2.2.5.1.	<i>Correcciones y partes finales</i> .....	51
<b>2.3.</b>	<b><i>Serigrafía</i></b> .....	<b>51</b>
<b>2.3.1.</b>	<b><i>Campos de aplicación</i></b> .....	<b>52</b>
2.3.1.1.	<i>Artístico</i> .....	52
2.3.1.2.	<i>Artesanal</i> .....	53
2.3.1.3.	<i>Educativa</i> .....	53
2.3.1.4.	<i>Textil</i> .....	54
<b>2.3.2.</b>	<b><i>Marco</i></b> .....	<b>55</b>
<b>2.3.3.</b>	<b><i>Mallas</i></b> .....	<b>55</b>
2.3.3.1.	<i>Mallas sintéticas</i> .....	56
2.3.3.2.	<i>Clasificación de las mallas según parámetros</i> .....	56
<b>2.3.4.</b>	<b><i>El depósito de tinta</i></b> .....	<b>56</b>
<b>2.3.5.</b>	<b><i>Otros elementos en la serigrafía</i></b> .....	<b>57</b>
<b>2.3.6.</b>	<b><i>El proceso de impresión</i></b> .....	<b>59</b>
<b>2.4.</b>	<b><i>Camisetas</i></b> .....	<b>59</b>

### CAPITULO III

<b>3.</b>	<b>Marco metodológico.....</b>	<b>60</b>
<b>3.1.</b>	<b>Tipo de investigación.....</b>	<b>60</b>
<i>3.1.1.</i>	<i>Método Analítico sintético.....</i>	<i>60</i>
<i>3.1.2.</i>	<i>Diagnóstico del problema.....</i>	<i>61</i>
<i>3.1.3.</i>	<i>Población de estudio.....</i>	<i>61</i>
<i>3.1.4.</i>	<i>Muestra.....</i>	<i>62</i>
<b>3.2.</b>	<b>Técnicas.....</b>	<b>62</b>
<i>3.2.1.</i>	<i>Técnica de observación de campo.....</i>	<i>62</i>
<i>3.2.2.</i>	<i>Fichaje.....</i>	<i>63</i>
<i>3.2.2.1.</i>	<i>Ficha de observación y análisis.....</i>	<i>63</i>
<b>3.2.3.</b>	<b>Proceso de Diseño.....</b>	<b>65</b>
<i>3.2.3.1.</i>	<i>Fundamentación.....</i>	<i>65</i>
<i>3.2.3.2.</i>	<i>Reinterpretación de figuras.....</i>	<i>65</i>
<i>3.2.3.3.</i>	<i>Gráfica estructural.....</i>	<i>65</i>
<i>3.2.3.4.</i>	<i>Propuestas definitivas.....</i>	<i>66</i>
<i>3.2.3.5.</i>	<i>Aplicaciones gráficas.....</i>	<i>66</i>
<i>3.2.3.5.1.</i>	<i>Creación de la Marca.....</i>	<i>66</i>
<i>3.2.3.5.2.</i>	<i>Packaging.....</i>	<i>66</i>

### CAPITULO IV

<b>4.</b>	<b>Marco de Resultados.....</b>	<b>67</b>
<b>4.1.</b>	<b>Resultados de las fichas.....</b>	<b>67</b>
<i>4.1.1.</i>	<i>Conclusiones parciales.....</i>	<i>76</i>
<b>4.2.</b>	<b>Proceso de diseño.....</b>	<b>76</b>
<i>4.2.1.</i>	<i>Fundamentación.....</i>	<i>76</i>
<i>4.2.2.</i>	<i>Reinterpretación de Figuras.....</i>	<i>77</i>
<i>4.2.3.</i>	<i>Gráfica estructural.....</i>	<i>81</i>
<i>4.2.4.</i>	<i>Propuestas definitivas.....</i>	<i>84</i>
<i>4.2.5.</i>	<i>Digitalización.....</i>	<i>88</i>
<i>4.2.6.</i>	<i>Aplicaciones Gráficas.....</i>	<i>88</i>
<i>4.2.7.</i>	<i>Generación de la marca.....</i>	<i>96</i>
<i>4.2.8.</i>	<i>Packaging.....</i>	<i>97</i>
	<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>99</b>

<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>100</b>
<b>GLOSARIO TÉCNICO</b>	
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	
<b>ANEXOS</b>	

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1-2:</b> Relación de las principales culturas y su cronología .....	8
<b>Tabla 2-2:</b> Cronología y fases de la cultura Jama-Coaque .....	9
<b>Tabla 3-2:</b> Materiales para serigrafía .....	56
<b>Tabla 4-2:</b> Materiales para serigrafía .....	57
<b>Tabla 1-3:</b> Análisis de figuras antropomorfas .....	62
<b>Tabla 2-3:</b> Técnica de investigación .....	63

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1-1:</b>	Árbol de problemas .....	5
<b>Figura 1-2:</b>	Mesa con Shamanes. Cultura Jama Coaque (25 x 22 cm) .....	10
<b>Figura 2-2:</b>	Ubicación de la Cultura Jama Coaque .....	10
<b>Figura 3-2:</b>	Shamán sentado en banco. Cultura Jama-Coaque.....	12
<b>Figura 4-2:</b>	Figura masculina. Cultura Jama-Coaque .....	12
<b>Figura 5-2:</b>	Vivienda Cultura Jama-Coaque .....	13
<b>Figura 6-2:</b>	Chamán Jama Coaque (20 x 19,8 cm). Museo del Alabado .....	14
<b>Figura 7-2:</b>	Mesa ritual. Cultura Jama Coaque .....	16
<b>Figura 8-2:</b>	Figura de zarigüeya con maíz. Cultura Jama Coaque .....	17
<b>Figura 9-2:</b>	Shamán sentado. Cultura Jama-Coaque (23,5 x 11,4 x 18,5 cm).....	19
<b>Figura 10-2:</b>	Chamán con cabeza trofeo y caracoles en el tocado. Cultura Jama-Coaque.....	22
<b>Figura 11-2:</b>	Copa con Shamanes y sapitos. Cultura Jama-Coaque (dm 24,5 x13,7 cm) .....	23
<b>Figura 12-2:</b>	Mesa con Shamanes. Cultura-Jama-Coaque (24,4 cm).....	23
<b>Figura 13-2:</b>	Copa con Shamanes y sapitos. Cultura Jama-Coaque .....	24
<b>Figura 14-2:</b>	Tzantzero o figura con cabezas trofeo en el tocado. Cultura Jama-Coaque .....	24
<b>Figura 15-2:</b>	Shamán con tres caracoles en el tocado. Cultura Jama Coaque .....	25
<b>Figura 16-2:</b>	Caracol de cerámica imitando la especie Fusinus. Cultura Jama-Coaque .....	26
<b>Figura 17-2:</b>	Figura femenina. Cultura Jama-Coaque.....	27
<b>Figura 18-2:</b>	Representación femenina presentando al niño (maternidad) Cultura Jama-Coaque .....	28
<b>Figura 19-2:</b>	Figura femenina con niño sentada con tocado de plantas Cultura Jama-Coaque .....	28
<b>Figura 20-2:</b>	Figura femenina sentada representando el rito de pubertad Cultura Jama-Coaque .....	29
<b>Figura 21-2:</b>	Femenina sentada, con ajuar, en la que se observa un flequillo bajo la tira del tocado, y una calva sobre la oreja. Procede de San Isidro Cultura Jama-Coaque .....	29
<b>Figura 22-2:</b>	Cabeza femenina Cultura Jama-Coaque .....	30
<b>Figura 23-2:</b>	Torso femenina Cultura Jama-Coaque.....	30
<b>Figura 24-2:</b>	Figura femenina Cultura Jama-Coaque.....	31
<b>Figura 25-2:</b>	Figura femenina con tatuajes Cultura Jama-Coaque.....	32
<b>Figura 26-2:</b>	Cabeza Figura femenina con tatuajes Cultura Jama-Coaque .....	32
<b>Figura 27-2:</b>	Chamán con tocado de aves y pendientes en forma de búho. Cultura Jama-Coaque .....	33

<b>Figura 28-2:</b>	Chamán con aves rojas en el tocado Cultura Jama-Coaque .....	34
<b>Figura 29-2:</b>	Chamán con loro azul-verdoso Cultura Jama-Coaque .....	34
<b>Figura 30-2:</b>	Shamán con aves rojas en el tocado Cultura Jama-Coaque .....	35
<b>Figura 31-2:</b>	Shaman con serpiente y ciervo. Cultura Jama-Coaque .....	35
<b>Figura 32-2:</b>	Músico sentado con tambor y baqueta. Cultura Jama-Coaque .....	36
<b>Figura 33-2:</b>	Músico con caparazón de tortuga. Cultura Jama-Coaque .....	36
<b>Figura 34-2:</b>	Danzante con tocado acorazonado. Cultura Jama-Coaque .....	37
<b>Figura 35-2:</b>	Insecto con planta en el dorso. Cultura Jama-Coaque .....	37
<b>Figura 36-2:</b>	Insecto como asiento. Cultura Jama-Coaque .....	38
<b>Figura 37-2:</b>	Representación de Shaman consumiendo alucinógenos. Cultura Jama-Coaque	38
<b>Figura 38-2:</b>	Ilustración a tinta.....	41
<b>Figura 39-2:</b>	Técnica de la acuarela .....	42
<b>Figura 40-2:</b>	Ilustración a lápiz de color de Ester Roi .....	43
<b>Figura 41-2:</b>	Técnica de ilustración – pastel .....	44
<b>Figura 42-2:</b>	Ilustración editorial Revista Argentina .....	46
<b>Figura 43-2:</b>	Boceto inicial de una ilustración .....	50
<b>Figura 44-2:</b>	Colores base de una ilustración.....	50
<b>Figura 45-2:</b>	Ejemplos de ilustración renderizada .....	51
<b>Figura 46-2:</b>	Concepción general de serigrafía .....	52
<b>Figura 47-2:</b>	Prints Queens the Stone age.....	52
<b>Figura 48-2:</b>	Marphil serigrafiado.....	53
<b>Figura 49-2:</b>	Proceso de revisión .....	53
<b>Figura 50-2:</b>	Proceso de descargar de tinta sobre textil .....	54
<b>Figura 1-3:</b>	Ficha técnica.....	64
<b>Figura 1-4:</b>	Sacerdotisa Jama-Coaque.....	68
<b>Figura 2-4:</b>	Sacerdotisa Jama-Coaque.....	69
<b>Figura 3-4:</b>	Gigante Jama-Coaque .....	70
<b>Figura 4-4:</b>	Mujer Jama-Coaque con tocado.....	71
<b>Figura 5-4:</b>	Shaman Jama-Coaque sentado sobre banco en forma de insecto .....	72
<b>Figura 6-4:</b>	Shaman Jama-Coaque consumiendo alucinógenos.....	73
<b>Figura 7-4:</b>	Shaman Jama-Coaque sentado sobre banco utilizando tocado animal.....	74
<b>Figura 8-4:</b>	Guerrero Jama-Coaque.....	75
<b>Figura 9-4:</b>	Boceto .....	77
<b>Figura 10-4:</b>	Boceto escaneado .....	78
<b>Figura 11-4:</b>	Boceto .....	79
<b>Figura 12-4:</b>	Boceto escaneado .....	80

<b>Figura 13-4:</b>	San Pedro y ojo .....	81
<b>Figura 14-4:</b>	Tupo y flores .....	82
<b>Figura 15-4:</b>	Tupo, caracolas y tocados .....	83
<b>Figura 16-4:</b>	Tabla cromática.....	84
<b>Figura 17-4:</b>	Propuesta final 1.....	85
<b>Figura 18-4:</b>	Propuesta final 2.....	86
<b>Figura 19-4:</b>	Propuesta final 3.....	87
<b>Figura 20-4:</b>	Aplicación Grafica 1 .....	88
<b>Figura 21-4:</b>	Aplicación sobre opción 1.....	89
<b>Figura 22-4:</b>	Aplicación sobre opción 2.....	89
<b>Figura 23-4:</b>	Aplicación sobre opción 3.....	90
<b>Figura 25-4:</b>	Aplicación sobre opción 1.....	92
<b>Figura 26-4:</b>	Aplicación sobre opción 2.....	92
<b>Figura 27-4:</b>	Aplicación sobre opción 3.....	93
<b>Figura 28-4:</b>	Aplicación sobre opción 1.....	95
<b>Figura 29-4:</b>	Aplicación sobre opción 2.....	95
<b>Figura 30-4:</b>	Aplicación sobre opción 3.....	96
<b>Figura 31-4:</b>	Construcción de Imagotipo .....	97
<b>Figura 32-4:</b>	Imagotipo Jama-Coaque.....	97
<b>Figura 33-4:</b>	Adaptación de imagotipo Jama-Coaque a packaging.....	98



## **ÍNDICE DE ANEXOS**

**ANEXO A:** FOTOGRAFÍAS TOMADAS PARA EL ANÁLISIS DE LAS FIGURAS

## RESUMEN

El objetivo de este proyecto fue generar ilustraciones basadas en figuras cerámicas antropomorfas Jama-Coaque aplicadas a una línea de camisetas juveniles con lo cual se pretende reivindicar visualmente la cultura, adaptando un proceso creativo que aproveche y extraiga recursos originales que brindan las figuras antropomorfas de cerámica. El Proyecto de Ilustraciones Jama-Coaque está fundamentado en la investigación cualitativa, debido a que busca realizar un análisis de forma visual. Para el análisis se han elegido las piezas cerámicas antropomorfas que estén dentro del museo el Alabado de la ciudad de Quito, el mismo que cuenta con un rango de 8 piezas antropomorfas. La observación de las fotografías de un grupo específico de ochos piezas antropomorfas ligadas a la cultura Jama-Coaque, permitieron identificar ciertos patrones que se repiten en varias de ellas, es decir que los artesanos que realizaron estas figuras de cerámica tenían como base ciertas formas que estilizaban en las figuras y brindaban un estilo que las hacía diferenciarse de las demás. Se concluye que las figuras cerámicas antropomorfas de la cultura Jama-Coaque fueron composiciones orgánicas que cuentan con ciertos detalles de estructuración de sus elementos compositivos, como la forma de sus ojos; las posiciones de manos, siempre apuntando hacia arriba o abajo, lo que representaba la jerarquía y el contacto con el mundo metafísico. Se recomienda tener una gran cantidad de información gráfica de distintas fuentes primarias o secundarias, con la finalidad encontrar imágenes o fotografías en las que permitan observarse detalles de formas, colores y texturas.

Palabras Claves: < TECNOLOGÍA Y CIENCIAS DE LA INGENIERÍA> < DISEÑO GRÁFICO> < FIGURAS CERÁMICAS PRECOLOMBINAS > < JAMA-COAQUE > < CAMISETAS JUVENILES > <RIOBAMBA ( CANTÓN )>



Elaborado por:  
ETIENNA GERMAN  
RAMOS UVIDIA

2021-DETA-LPT-2021

2021-11-15

## **SUMMARY**

The aim of this research was to create illustrations based on Jama-Coaque anthropomorphic ceramic figures applied to a line of youth T-shirts, in order to visually enhance the culture, adapting a creative process that takes advantage of and extracts original resources provided by the anthropomorphic ceramic figures. For the analysis we have chosen the anthropomorphic ceramic pieces that are inside the museum "El Alabado de la ciudad de Quito", which has a range of 8 anthropomorphic pieces. By observing photographs of a specific group of eight anthropomorphic pieces related to the Jama-Coaque culture, it was possible to identify certain patterns that are repeated in several of them, this means that the craftsmen who made these ceramic figures had as a reference certain shapes that stylized the figures and gave them a style that made them different from the others. It is concluded that the anthropomorphic ceramic figures of the Jama-Coaque culture were organic compositions that have certain details of structuring their compositional elements such as the shape of their eyes, the positions of their hands, always pointing up or down, which represented the hierarchy and contact with the metaphysical world. It is recommended to have a large amount of graphic information from different primary or secondary sources, in order to find images or photographs in which can be observed details of shapes, colors and textures.

## **KEYWORDS:**

TECHNOLOGY AND ENGINEERING SCIENCES / GRAPHIC DESIGN / PRE-COLUMBIAN CERAMICS / JAMA-COAQUE CULTURE / ANTHROPOMORPHIC FIGURES.



Firmado electrónicamente por:

ENRIQUE JESUS  
GUAMBO YEROVI

## INTRODUCCIÓN

El rescate de la identidad de un pueblo y su cultura son objetivos primordiales dentro del presente proyecto, el legado de conocimientos que se transmitió por los distintos grupos prehispánicos del país, muestran antecedentes que contienen referencias históricas, sociales, geográficas, y religiosas, enfocados en elementos de carácter cerámico que son indicadores relevantes y observables dentro de varias.

Son varios los estudios realizados de la época prehispánica en el Ecuador por autores que han generado documentación e investigado, desde un punto de vista arqueológico y han sido motivados por grupos privados interesados en rescatar y entender la cultura, lo que produjo, por consecuencia una gran cantidad de material bibliográfico y fotográfico. También se ha dado un gran enfoque en ámbitos ligados a lo artístico perteneciente a dicha época, por lo que grupos sin ánimo de lucro, como son las casas museos, han generado una gran colección de sus piezas.

Sin embargo, desde el punto de vista del diseño gráfico no se ha abordado el estudio re interpretativo de sus formas, salvo por algunas aproximaciones. Por lo que no existe una guía o procedimiento que ayude a generar un proceso de creación visual que este en relación al campo del diseño gráfico en el que tomen como referente gráfico principal las piezas cerámicas antropomorfas.

El carácter gráfico de las piezas cerámicas prehispánicas corresponde a lo que se conoce y entiende como “esculturas decorativas”. Si bien es cierto también contienen una gran carga simbólica que se puede interpretar como tal, en su forma y composición, las cuales también pueden contener, representaciones religiosas, jerárquicas, animales o de algún elemento de la naturaleza y de sus distintos fenómenos. Con el objetivo de descubrir los procesos para reinterpretar los diseños antropomorfos prehispánicos, y proponer una metodología de trabajo, para generar ilustraciones y el rescate de la identidad cultural gráfica principalmente. Se comenzó a indagar y a buscar información sobre la herencia cerámica perteneciente al periodo prehispánico en las culturas que se encuentran dentro del Ecuador, seccionando las figuras cerámicas antropomorfas de la cultura Jama-Coaque, debido a que, en estas piezas cerámicas se puede observar e interpretar principalmente sus características, formas, textura y color, las cuales encierran una gran calidad creativa dada por sus “Comunicadores y artistas Visuales” de la época. Comprendiendo cuales fueron los factores básicos utilizados como influencia para obtener una reinterpretación de sentido abstracto que está basada en todo lo que les rodeaba.

La cerámica de carácter precolombino, es considerada un patrimonio material ya que posee una extensa cantidad de figuras y formas pertenecientes a distintas familias o categorías. Estos son los elementos referentes a observar y estudiar. Se logra reinterpretar de manera gráfica el diseño de las piezas cerámicas antropomorfas a un plano bidimensional para así lograr entender y generar la gráfica deseada.

Actualmente, el país está inmerso en una fuerte oleada de influencias del extranjero que opacan y alteran la producción gráfica propia del país, esto sin duda repercute en el desarrollo cultural, ya que tampoco existe o se da la implementación de estos recursos gráficos propios dentro de las industrias locales.

El análisis de los elementos antropomorfos los figuras cerámicos Jama-Coaque, permite diseñar una serie de ilustraciones tradicionales y digitales, las cuales están impresas sobre camisetas a través de una aplicación gráfica, llamada serigrafía la misma que permite la implantación en una línea de indumentaria textil.

Este documento se encuentra constituido por cuatro capítulos, en el Capítulo I, se encuentra el diagnóstico del problema, en el cual se expone la problemática de la desvalorización y pérdida de identidad cultural, la justificación, el objetivo general y objetivos específicos. Dentro del Capítulo II, se encuentra la fundamentación teórica donde se indica la información general de los Jama-Coaque y las diversas manifestaciones culturales, sociales, jerárquicas y religiosas que forman parte de todo su universo, además de conceptos técnicos para el desarrollo de la investigación. En el Capítulo III, se encuentra el marco metodológico, en el que figura el método analítico sintético, y la muestra de la población a la que fue aplicada el estudio y análisis. Y finalmente, en el Capítulo IV, se encuentran el Marco de resultados, los instrumentos aplicados, la propuesta final de las ilustraciones, y la adaptación sobre el textil.

## CAPITULO I

### 1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

#### 1.1. Antecedentes

Las figuras precolombinas son manifestaciones físicas de los atributos, valores y personalidad de un grupo específico, la civilización Jama-Coaque muestran una tendencia a representar su realidad estirando su posibilidad en la creación de personajes, iconografía entre otras posibilidades con características que hacen referencia a su comportamiento, mostrando elementos claramente decorativos y simbólicos, explicados por ejemplo en la Universidad Nacional de Chimborazo, el estudiante Ángel Hidalgo, realizó el estudio de **Características e iconos de la Cultura Valdivia para la creación de una familia tipográfica**, su objetivo fue “estudiar las características e iconografía de la Cultura Valdivia para diseñar una familia tipográfica experimental”. El autor toma como enfoque principal de su investigación a la cerámica Valdivia, rescatando rasgos propios de la cultura. Al culminar su proyecto de investigación expuso tres propuestas en las que destaca la Venus de Valdivia, el búho y elementos simbólicos repetitivos como el punto, líneas diagonales y pirámides que resaltan en la familia tipográfica, el estudio mencionado servirá de base en función de la metodología utilizada tanto en el aspecto investigativo como de creación visual.

Así también, en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo se realizó el proyecto de autoría de Barreno Eliana Lisbeth, **Observación de los sellos cerámicos Jama - Coaque para la aplicación en una colección de bisutería**, cuyo objetivo fue “analizar los elementos icónicos de los sellos cerámicos de la cultura Jama -Coaque para la aplicación en una colección de bisutería”. La autora resalta la importancia de crear nuevas formas irregulares básicas, a partir de elementos de cerámica que presentan formas icónicas muy amplias, mostrando su riqueza cultural relacionada al mundo ritual y espiritual, gracias a esto se pueden elaborar composiciones creativas que se encuentran plasmadas en una colección de bisutería. Trabajo que servirá de referente ya que, los documentos investigados, servirán de guía, misma que ayudará a analizar y comprender los rasgos distintivos y relevantes de la cultura Jama - Coaque, para diseñar una familia tipográfica basada en las características más significativas de la cultura.

Por lo tanto, este proyecto pretende redescubrir la importancia de la cultura Jama-Coaque y sus efectos en áreas creativas, culturales y sociales para poder entender y conocer los mecanismos utilizados, así como en un transcurso de evolución continua estas culturas se han ido uniendo a procesos de una manera indirecta.

## **1.2. Planteamiento del problema**

En la actualidad la civilización evoluciona como un proceso de adaptación a las necesidades de la sociedad, este mismo acto de cambio genera un impacto global y el Ecuador no es la excepción. La sucesión de estos actos y mecanismos de adaptación engendran procesos de metamorfosis sobre todas las civilizaciones, estos actos o manifiestos se han diversificado, dando paso a un intercambio aleatorio de distintas culturas, estas sucesiones de actos establecen un nuevo orden que replantea el entendimiento conocido sobre las raíces del hombre, estos sucesos dan paso a un inédito conocimiento y por consecuencia la causal del origen de nuevas corrientes.

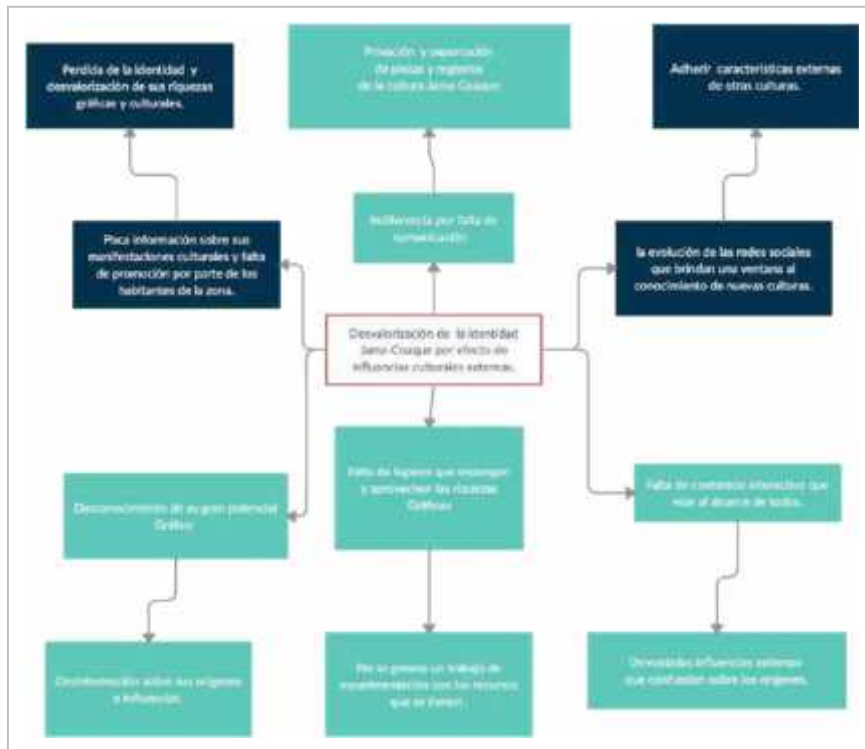
Las culturas precolombinas específicamente la Jama-Coaque generó gran conocimiento desde el punto de vista cultural, opulencia que sus herederos la han dejado olvidada o han pasado desapercibida por pobladores de la misma región y del resto del país, principio por el cual se devalúa su riqueza que está ligada al conocimiento sobre vastas áreas disciplinarias y artísticas.

Por ende, el impacto de las nuevas tecnologías, la basta información y el acceso sencillo a nuevas costumbres que se descubren alrededor de todo el mundo transforman y devalúan el conocimiento propio de cada región.

### **1.2.1. Sistematización del problema**

- J ¿Cuáles son los factores que influyen en Desvalorización de la cultura Jama -Coaque?
- J ¿Qué características reconocibles presentó la cultura Jama-Coaque referente al resto de culturas precolombinas?
- J ¿Cuáles fueron las figuras de cerámicas precolombinas más representativas?
- J ¿Qué criterios se deben considerar para la reconfiguración de las figuras de cerámica antropomorfos Jama-Coaque?
- J ¿Cuáles son las referencias usadas para la creación de ilustraciones basadas en la cultura Jama-Coaque?
- J ¿Cuáles son las técnicas más adecuadas para la impresión de un diseño sobre textil?

### 1.2.2. *Árbol de problemas*



**Figura 1-1:** Árbol de problemas

Realizado por: Oscar Erazo 2021

### 1.2.3. *Prognosis*

De seguir presentándose dificultades y no utilizar como apoyo fundamental influencias internas dentro del avance cultural y social en el Ecuador, se genera la posibilidad del origen de nuevas corrientes culturales que modifican de forma radical los conocimientos dados por culturas ancestrales y el quebranto de la información heredada.

### 1.3. **Justificación**

La cerámica de la cultura Jama-Coaque, permite descubrir rasgos y formas de percepción e interpretación de su realidad utilizando sus esculturas como medios de expresión posibilitando un análisis gráfico sobre su realidad, creencias y tradiciones, es por eso que la observación y el estudio permiten descubrir trazos y rasgos que se encuentran presentes, en figuras de cerámica. Las apreciaciones iconográficas sugieren datos de gran interés para poder comprender un poco más sobre el Ecuador prehispánico.



Estos universos invisibles en el ámbito de las cerámicas también engloban la vida cotidiana de las culturas del pasado y se busca conocer cómo se resolvían problemas que hoy en día se afrontan dentro del proceso creativo como:

\*producción

\*transformación

\*intercambio

\*rituales simbólicos

\*creación de piezas graficas

Es primordial redescubrir las tradiciones que envuelven las raíces, conocer y dar forma a la cultura adaptándose a las necesidades que hoy se encuentran presentes, comprender aún más las posibilidades que pueden ser generadas al analizar y estudiar el pasado de la sociedad Jama-Coaque, aprovechando al máximo los recursos físicos que brindó esta colectividad prehispánica en el Ecuador y adaptarla a sistemas de operatividad y difusión con el fin de generar mayor interés dentro de un lugar específico y de sus expresiones.

Además, el presente proyecto pretende reivindicar visualmente, adaptando un proceso creativo que aproveche y extraiga recursos originales que brindan sus figuras antropomorfas de cerámica.

#### **1.4. Objetivos**

##### **1.4.1. *Objetivo general***

Generar ilustraciones basadas en figuras cerámicas antropomorfas Jama-Coaque aplicadas a una línea de camisetitas juveniles.

##### **1.4.2. *Objetivos específicos***

Identificar las causas y consecuencias de la problemática presentada referente a desvalorización de elementos precolombinos.

Determinar las principales características visuales de la cultura Jama-Coaque

Fundamentar la riqueza gráfica, simbólica y cultural que proveen las figuras antropomorfas precolombinas de la cultura Jama Coaque.

Aplicar técnicas de ilustración manual y digital para la representación de esculturas prehispánicas que se adapten a una forma de difusión.

## CAPÍTULO II

### 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 2.1. Cultura Jama-Coaque

##### 2.1.1. Antecedentes históricos

La cultura Jama-Coaque, fue un pueblo indígena que estuvo en relación con diferentes grupos étnicos que se encontraban en áreas vecinas de la región costa del Ecuador, esta comunidad tuvo 2 etapas de crecimiento y con ello su inicio en el Periodo de Desarrollo Regional y Periodo de integración (tab2). Su periodo de desarrollo regional concierne a una etapa de expansión y aprendizaje, durante este tiempo de crecimiento convi-vieron un grupo de culturas prehispánicas las cuales por medio de sus manifestaciones artísticas han generado un legado importante y por ende un auténtico testimonio gráfico de su estilo de vida. Los, o las, artistas ceramistas de estas culturas plasmaron sobre las piezas de arcilla buena parte de su forma de ver entender, percibir la realidad, su cosmovisión, su forma de vida y tradiciones, de tal manera que, abre hoy por hoy una puerta que es absolutamente factible a la identificación o reconocimiento de diferentes estamentos sociales, indumentarias, actividades, divinidades y figuras místicas, entre distintas representaciones del mundo que lo rodea. Elementos que habilitan un re entendimiento de los rasgos culturales. (Gutiérrez, 2011).

**Tabla 1-2:** Relación de las principales culturas y su cronología

Tabla 1 Relación de las principales culturas y su cronología, en la Costa del Ecuador (según información del Museo Nacional del Ministerio de Cultura del Ecuador)*	
CULTURA	CRONOLOGÍA
Tumaco-Tolita	350 a.C.-400 d.C.
Tiavone	0-500 d.C.
Jama Coaque I	350 a.C.-400 d.C.
Bahia	450 a.C.-400 d.C.
Guangaia	200 a.C.-1150 d.C.
Jambellí	50 a.C.-150 d.C.
Atacames	400 d.C.-1332 d.C.
Jama Coaque II	400 d.C.-1650 d.C.
Manteño Huancavilca	1100 d.C.-1590 d.C.

Fuente: Arte prehispánico del Ecuador, 2013

Los primeros en generar una discusión, sobre la evidencias encontradas en este poblado de la región costa del Ecuador que se conocía como la cultura Jama-Coaque fueron Marshall Saville

(1907) y Víctor Emilio Estrada (1957) quienes, generaron una profunda investigación en tiempos diferentes y llevaron a cabo excavaciones y por ende descripciones del tipo de material con el cual se sostenía la producción de esta cultura precolombina, siempre resaltando la calidad y majestuosidad de las decoraciones de los personajes antropomorfos encontrados en dichas excavaciones, era de sorprenderse la genialidad que generaban el estudio de los detalles para su cabeza como en su cuerpo. Sin embargo, dentro de la década de 1980, bajo un trabajo de campo comprometido con la investigación llamado Proyecto Arqueológico- Paleoetnobotánico del Valle de Jama, que fue liderado y dirigido por James Zeidler y Deborah Pearsall, se obtuvo una serie de datos que nos indican que esta cultura se encuentra presente y existe hace más de 3000 años. (Quelal, 2013)

**Tabla 2-2:** Cronología y fases de la cultura Jama-Coaque

<b>Tabla 2</b>			
<b>Cronología y fases de la cultura Jama Coaque</b>			
<b>PERÍODO</b>	<b>ETAPA CULTURAL</b>	<b>FASE</b>	<b>CRONOLOGÍA APROX.*</b>
<b>Periodo de Integración</b>	Jama-Coaque II	Muchique IV	1100 d.C.-1532 d.C.
		Muchique III	700 d.C.-1100 d.C.
		Muchique II	400 d.C.-700 d.C.
<b>TEFRA VOLCÁNICA</b>			
<b>Desarrollo Regional</b>	Jama-Coaque I	Muchique I	350 a. C. y 400 d. C.

**Fuente:** Arte prehispánico del Ecuador, 2013

Mientras se comienza a investigar y recaudar información sobre esta cultura indígena, se puede observar que cuenta con una vasta variedad de material y recursos de gran valor, realmente impresiona la escasa evidencia escrita que se ha obtenido en relación al “modo de vida” de los artistas cerámicos que trabajaron en la creación de piezas.

Por suerte, la cultura Jama -Coaque ha “transferido” a la historia una abundante y precisa interpretación de cerámica de su diario vivir. En sus figuras se puede observar y entender a los protagonistas y personajes, es decir, hombres y mujeres, shamanes, caciques o sacerdotes y sacerdotisas, en diferentes representaciones. Los encargados son artesanos que reflejan en sus imágenes, un mundo real o simbólico propio de su entorno, que pertenece a su cultura, y por ende, a partir de estas evidencias graficas es posible inspirarse de sus formas, colores y composición y tomar elementos que parezcan interesantes de la misma. Aunque siempre se debe tener en consideración la carga subjetiva que se tiene que aportar del investigador en el análisis que se realiza. (Martínez, 1989).

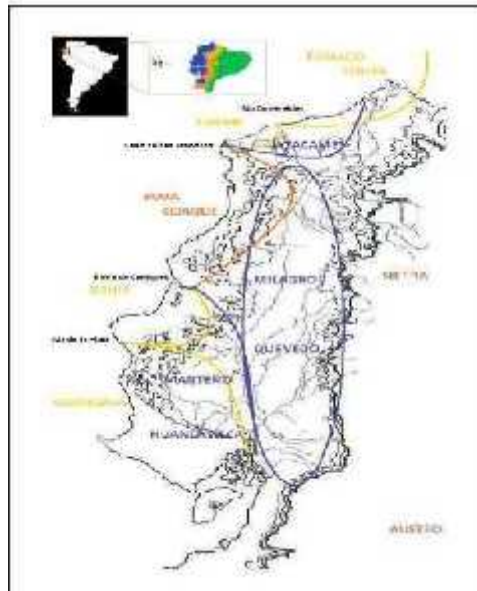


**Figura 1-2:** Mesa con Shamanes. Cultura Jama Coaque (25 x 22 cm)

**Fuente:** Museo del Alabado

### 2.1.2. *Ubicación geográfica*

“Una civilización que alcanzo su desarrollo y la cúspide en la provincia de Manabí y en la parte sur de la provincia verde Esmeraldas, comenzando desde el río Chone y termina en lo que se conoce como la bahía de Caráquez, hasta el área de la bahía de Cojimíes”. (Gutiérrez, 2011)



**Figura 2-2:** Ubicación de la Cultura Jama Coaque

**Fuente:** Arte prehispánico del Ecuador, 2013

"Los Jama-Coaque fueron un pueblo que permanecieron en un área que comprometía regiones que iban desde el Cabo San Francisco en Esmeraldas ubicándose al norte de la provincia de Manabí. Basados en estudios e investigación por parte de arqueólogos, esta comunidad se desarrolló entre los años 350 a. C. y 1532 d.C., y su extinción se dio de forma progresiva tras la colonización de los españoles." (Gutiérrez, 2011, pág. 20)

Las áreas ecuatorianas mencionadas anteriormente se distinguen por sus rasgos naturales por su considerable cantidad de áreas boscosas y colinas, así como también una vasta área marítima. Debido a la versatilidad natural que se encuentra rodeando esta zona presentan características entre sí, la cultura Jama-Coaque se vio beneficiada al acceso de los recursos del mar como a los de la selva, lo que generó un gran impacto en su desarrollo social. Su nombre está ligado a los Ríos Jama y Coaque, ubicados en la provincia de Manabí.

### **2.1.3. Organización social**

Basados en datos e investigaciones de carácter Arqueológico, se determinó que la sociedad Jama-Coaque, tuvo un sistema de organización social Jerárquico.

De tal modo se logró comprender la asignación y cargos que ocupaban sus habitantes dentro de su sistema de convivencia en el cual se pudo descubrir que los artesanos encargados de la creación de piezas cerámicas ocupaban un lugar importante dentro de su comunidad.

También se ha encontrado indicios que revelan que la comunidad de los Jama-Coaque tenían varias deidades y por ende grupos con distintas creencias, distribuyendo su pueblo en varias sectas religiosas. Sin embargo, la distribución de diferentes clanes dentro de una misma área no impidió que fueran organizados por un solo líder.

La estructura social de esta comunidad estaba organizada por personas naturales es decir, individuos que no cargaban con obligaciones artesanales o religiosas, eran representadas sentadas en el suelo, mientras que las personas que estaban presentes dentro de áreas artesanales, religiosas y de organización eran de alto rango y se representaban sentadas en un banco de madera y portaban diferentes accesorios. (Dieter, 2006, pág. 24)



**Figura 3-2:** Shamán sentado en banco. Cultura  
Jama-Coaque

**Fuente:** Arte prehispánico del Ecuador, 2013



**Figura 4-2:** Figura masculina. Cultura  
Jama-Coaque

**Fuente:** de Andrés Gutiérrez Usillos

Se han estudiado una gran cantidad de yacimientos arqueológicos pertenecientes a esta cultura, con funciones distintas a las tradicionales de índole ceremonial o administrativa, uno de los lugares que generaron mayor interés es el estero de Tabuga, donde se puede apreciar hornos cerámicos y metalúrgicos. Las investigaciones arqueológicas pertenecientes al proyecto del Cantón Jama, que se encuentra ubicado en el río camarones, se pudo descubrir un patrón en las tolas habitacionales, estas se encontraban alineadas en sentido este a oeste, y alejadas entre sí alrededor de 50 metros y en filas separadas alrededor de 25 metros, formando un sistema de movilidad parecido al sistema urbano actual, lo que demuestra una planificación y distribución en el área de la urbanística. (Gutiérrez, 2011)



**Figura 5-2:** Vivienda Cultura Jama-Coaque

**Fuente:** Cultura Jama-Coaque

El modo de planificación que se observó y registro puede estar relacionado también a influencias de varias culturas como la de Bahía que, según registros e investigaciones en el yacimiento de los esteros, sus viviendas se construían y ubicaban basados en un patrón que responde a las necesidades de una organización comunitaria, apreciándose de cierta manera a los poblados con plazas, lugares de aglomeración, áreas administrativas, áreas ceremoniales, reservas de agua, y otros elementos.



El sistema de organización de los Jama-Coaque estaban distribuidos de manera que pudieran aprovechar los principales recursos fluviales, de esta manera también se podía conocer la jerarquía de un individuo o un grupo ya que basándose en la ubicación y acceso a recursos antes mencionados se podía definir su posición dentro de la comunidad. (Gutiérrez, 2011, pág. 30)

#### **2.1.4. Economía**

No se ha encontrado información que destaque o permita conocer sobre el manejo de la economía de la cultura Jama-Coaque; sin embargo, se puede apreciar que uno de los elementos claves en la transición de su economía fue el trabajo en distintas áreas ligadas a la escultura en arcilla y la alfarería. Además, mediante su idónea ubicación, se puede percibir que utilizaron su proximidad con el agua para abastecerse y aprovecharse de diferentes recursos marítimos. (Dieter, 2006)



**Figura 6-2:** Chamán Jama Coaque  
(20 x 19,8 cm). Museo del Alabado

**Realizado por:** Andrés Gutiérrez Usillos

No se ha encontrado evidencias de forma directa, de esta cultura, que muestre de forma clara y concreta su sistema de organización de recursos o el procedimiento de propiedad de los mismos, pero se puede sobreentender, a partir de las representaciones antropomorfas y sus referencias etnohistóricas en distintas culturas, la presencia de cazadores diestros en el control de la caza, los recursos pesqueros y probablemente la concentración del dominio sobre las mejores tierras de cultivo. El comercio se da a partir del fin del periodo formativo, los cimientos de una economía próspera, que se mueve alrededor de santuarios y el intercambio de distintos productos. En conexión con estas líneas de distribución a largas distancias, resulta importante no solo la presencia de los comerciantes especializados, sino también el rol que juegan varias

áreas que son centros de movimiento social como santuarios y, por ende, los sacerdotes que controlan estos espacios francos. (Gutiérrez, 2011, pág. 53)

#### **2.1.5.        *Templos y zonas ceremoniales***

Es limitado y escaso el conocimiento que se tiene en relación con la cotidianidad ceremonial o religiosa de la cultura Prehispánica de la costa ecuatoriana Jama-Coaque. Varias evidencias de un grupo de cronistas dan a conocer la existencia de templos, cultos, materia de culto, ritos o el oficio de sacerdote, estos datos fueron tomados y recuperados a través de las investigaciones y excavaciones de carácter arqueológico, e interpretando varias piezas y pruebas mediante muestras etnográficas que se tomaron de la zona de los Jama-Coaque. Una cadena de áreas de lo más diversas, la mayoría de estas áreas aun no eran constatables de manera arqueológica, pero sin importar estos hechos no había duda de su existencia, según muestran las representaciones iconográficas.

Se podría considerar una primera organización de los templos, según su espacio y ubicación en que se encuentren y las características del área, esto se podría resumir en cinco formas de uso del espacio sagrado o los usos de carácter ceremonial de los mismos: parajes naturales, en casas comunales, en las viviendas de los caciques y, por último, en los templos y santuarios. (Acosta, 2003)

##### **2.1.5.1.     *Espacios Naturales***

Con toda firmeza, a más de las liturgias que tuviesen lugar dentro de los santuarios prehispánicos de la costa ecuatoriana, se desarrollarían paralelamente comportamientos rituales y liturgias de comunicación con los entes irreales en espacios naturales, accidentes geográficos o elementos de la naturaleza que destacaran por algún argumento marcado, como cumbres nevadas, altos cerros, fuentes de agua, lagos y lagunas. Todos ellos se conciben como espacios cosmológicos que ofrecen una vinculación emblemática entre los distintos mundos como el cielo, tierra e inframundo. entre ellos destacan aún los puntos cardinales e intercardinales, los núcleos santos y espacios unidos al principio de las estirpes y de protección de sus caracteres o símbolos. Se trataría de áreas o sitios de reseña de las distintas etnias y culturas que canalizan las expresiones del culto religioso, y que asimismo hoy en día siguen siendo reverenciadas como huacas, apus o jircas, en otras palabras, hitos importantes de la cosmología de los habitantes norandinos, especialmente del ámbito de la sierra. No constituyen únicamente espacios naturales de culto, sino que estos hitos geográficos se conciben como demostraciones de auténticas divinidades, y son reverenciados como tales. (Gutiérrez, 2011, pág. 250).

### 2.1.5.2. Casas Comunes

En la zona ecuatoriana, desde el lapso Valdivia, hacia el 2500 A.c., se documenta la realidad de las denominadas Casas de Reunión. Se trata de un montículo que preside en la plaza principal del sitio arqueológico de Real Alto, y que presentaba grandes fosos en los que se habían excluido los restos de los banquetes, semejantes como vasijas fragmentadas y esqueletos de animales.

Las mujeres comen próximo al fogón y los hombres en el centro de la morada, interrupción que se hace mucho más marcada igualmente durante las liturgias y fiestas. En ellas, las mujeres preparan los alimentos, entretanto los hombres tocan los aparatos musicales, hablan y beben, juntándose nada más para la danza. Para la cultura Jama Coaque no es factible corroborar la realidad de este tipo de ámbitos de ocupación ritual, sin embargo, si esta morada existía en Jama-Coaque sería más bien como una pervivencia de un rasgo de un pasado tribal en una asociación compleja de método cacical y reconvertida en una vivienda de guerreros. (Gutiérrez,2011)

### 2.1.5.3. Casas de los caciques

En varias civilizaciones, el auténtico cacique se auto proclama el dueño del área ceremonial lo que antes era de pertenencia colectiva , forjando dentro de la zona elegida una vivienda y un lugar sagrado como lo consideraban a los templos, al mismo tiempo ejerciendo las funciones sacerdotales correspondientes a su cargo .Según (Caycedo, 1998, pág. 40) existe una conexión directa entre la jerarquía y la decoración de carácter arquitectónica, es lo que se conoce como house societies o los llamados cacicazgos. Su objetivo esencial era la de agrupar a la comunidad en el lugar donde hacen presencia, enlazando las funciones de integración social con las del ritual religioso.



**Figura 7-2:** Mesa ritual

Cultura Jama Coaque

Fuente: Museo del Alabado

### 2.1.6. *Alimentación y Cultivos*

El pueblo Jama-Coaque basado en su conocimiento y experiencia descubrió la práctica de un mecanismo de cultivo que fue aplicado en alimentos como el maíz, este proceso consistiría en una tala y quema del área donde se realizara el sembrado, este sistema es un método considerado agresivo por su naturaleza, pues incluiría un período de descanso suficiente para la regeneración del área afectada, lo que preparaba la tierra para una nueva temporada de siembra.

Tanto los orígenes históricos como las pruebas arqueo botánicas recomiendan que el cultivo del maíz fue el principal recurso de alimentación. Deborah Pearsall en su análisis y estudio arqueo botánico del área del Valle del Jama sugiere e indica la presencia de granos como el maíz, frijoles, mates, frutas derivadas de la palma y guayaba, y una variedad de tipos de semillas como calandrinia y triathema. También ponen de manifiesto la presencia de tubérculos desde las primeras etapas formativas, como achira o arrurruz, entre otras variedades. El aumento considerable de las áreas verdes como pastos a final de Chorrera e inicio de Jama Coaque I, posiblemente está reflejando un aumento de las áreas productivas es decir tierras de cultivo y, por ende, una intensificación de la presión demográfica. Sin embargo, a finales de Jama- Coaque II se reconoce un incremento de tubérculos y palmas, en concreto la achira, lo que sugiere la posible variación en el eje central de los cultivos, esta metamorfosis responde a un cambio social, cultural y quizá un cambio en las características medioambientales.

Según las evidencias históricas, como la de (Tordesillas, 1601) los principales cultivos en la región Jama -Coaque fueron maíz, frutas y raíces de la tierra, así como una vasta cantidad de pescado que da a entender que su alimentación también estaba vinculada con el mar. (Gutiérrez, 2011, pág. 63).



**Figura 8-2:** Figura de zarigüeya con maíz. Cultura Jama Coaque

**Fuente:** Museo del Alabado, C Jama 1944.

### **2.1.7. Entorno cultural**

#### **2.1.7.1. Costumbres y tradiciones**

La comunidad Jama- Coaque se centraba en distintos métodos para subsistir, una de estas era la pesca de varias especies acuáticas, también la recolección, la cacería de varias especies terrestres. De igual manera también se involucraron con la agricultura, cosechando varios tipos de granos y tubérculos como el maíz, frijol, calabaza, yuca, algodón. Como la mayoría de los pueblos del país, esta cultura desarrolló métodos que le permitían conservar los alimentos en perfecto estado , una de estas prácticas fue la deshidratación de frutos y vegetales, el ahumado de los alimentos ; esto consistía en someter a los alimentos a un ambiente lleno de humo, especialmente los alimentos derivados de animales es decir las carnes ya que estos alimentos eran llevados en viajes muy extensos y por último la utilización de la sal en grandes cantidades ,este sistema permitía conservar las carnes de todas las especies en perfecto estado. (Cañaño, 1997)

#### **2.1.7.2. Religión**

La religión es un sistema recurrente en todas las zonas del mundo y, por tanto, es lo que se pueda llamar un espacio cultural. En este sentido, la creencia podría definirse como el conjunto de ideologías y prácticas acerca de lo irreal, que dan una observación a aquellos acontecimientos que se escapan de lo ordinario. La recurrencia a lo irreal con la pauta de conseguir aclaración o solución sobre los agobios habituales, desde la obtención de piezas empleadas en la caza o de buenas recolecciones, inclusive la curación de males o la protección para los delirios, y la apreciación en una relación de sociedades superiores que rigen el planeta y gobiernan la realidad humana, determinan la aparición de los especialistas religiosos, aquellos que posibilitan la comunicación y crean un puente con ese otro plano y la interpretación de sus designios. (Gutiérrez, 2011, pág. 77)

Esta cultura ejercía su religión basada en cargos, señoríos o gobernantes, haciendo culto a elementos y deidades nacidas del mundo real, formas que se podían percibir con los sentidos ya sea un ser vivo como el jaguar, serpiente, águila, arpía y el caimán. La acción sacerdotal era uno de los pilares más sólidos, principalmente una de sus ramas que fue el chamanismo, era un personaje de esta cultura que utilizaba templos como lugares sagrados para la ejecución de sus rituales. Parte de sus rituales era el consumo de una variedad de plantas estimulantes que generaban momentos de alucinaciones y acompañadas de objetos acorde al ritual, se daba inicio a una ceremonia. (Arango, 2005, pág. 64)

### 2.1.7.3. *Shamanes - sacerdotes*

Constantemente, el ser humano ha buscado entender el mundo circundante y ha necesitado dar respuesta a las preguntas más elementales de su mera existencia, desde la salida y puesta diarias del astro sol o posicionamiento de las estrellas, a los factores que originan las enfermedades y los mecanismos que posibilitan su curación, o al significado de la muerte y de la pervivencia de los seres queridos en otros mundos. Es decir, la diferencia que existe entre estos 2 movimientos, es su papel dentro de lo irreal y su forma de ayudar a la sociedad que los rodeaba. Ambos modelos de contactos o los dos grupos de comunicadores con lo irreal coexisten simultáneamente y sus acciones se entrelazan. Por ello, refiriéndose a la sabiduría Moche, Walter Alba distingue entre los sacerdotes, que formaban parte de una raza relacionada con las tribus reales, y los shamanes, más alineados a las habilidades innatas de los individuos y el mejoramiento de los saberes mediante el entrenamiento de los maestros a través de confusos ceremoniales de iniciación. (Gutiérrez, 2011, pág. 78).

Al revisar las diversas representaciones antropomorfas de la cultura Jama Coaque, se pone de manifiesto la vida de un grupo de figuras que se interpretan como shamanes-sacerdotes especializados. Sus ropajes y exageración dan sitio al planteamiento de una hipótesis sobre la movilidad del difícil ritual Jama-Coaque, alrededor dos conjuntos principales de liturgias, el de siembra y el de cosecha, con dos apartados de shamanes especialistas, aquel que viste tocado de caracoles y aquel que porta otro adornado con pájaros. Además, la presencia de algunas figuras de personajes ataviados como shamanes-sacerdotes sentados sobre taburetes similares a los que utilizan los jefes, sugiere la igualación, en algún trance, entre las figuras del otorgamiento religioso y laico.



**Figura 9-2:** Shamán sentado. Cultura Jama-Coaque (23,5 x 11,4 x 18,5 cm)

**Fuente:** Museo del Alabado

#### 2.1.7.4. *Shamanes*

Dentro de los Jama-Coaque los shamanes tienen un papel muy importante, eran considerados como puentes espirituales, se creía que estos personajes podían ser recipientes de sus dioses y las personas acudían a ellos en busca de consejo y sabiduría, estos personajes eran reconocidos también por sus atuendos y rituales, caracterizados por llevar elementos como spondylus entre otros que eran cocidos en sus prendas y utilizados como accesorios. (Gutiérrez, 2011)

#### 2.1.7.5. *Sacerdotes*

El personaje del Sacerdote era considerado como un traductor, alejándose de la parte sobrenatural es decir que su rol dentro del desarrollo espiritual, era el de la organización de rituales e interpretación de mensajes que se daban de manera poco natural y que no tenían una explicación lógica.

El conocimiento que obtenían estaba basado en sus vivencias, estos acontecimientos les permitían poder dar respuesta a situaciones irracionales. (Gutiérrez, 2011)

#### 2.1.8. *Sacrificios y Rituales*

Surge la interrogativa sobre cuáles eran los tipos de rituales que se llegaban a realizar dentro de la comunidad, de igual manera las inquietudes básicas acerca de cuándo, quiénes y cuál era el objetivo por el cual acudían a los templos u otros lugares considerados religiosos o sagrados. Sería más importante entender e interpretar entre el templo y santuario, puesto que a este tipo de áreas ceremoniales se acude en peregrinación con un único objeto de solicitar un beneficio personal de la deidad, que admisiblemente puede consistir en la curación de una dolencia, la concesión de un hijo, la revelación del futuro, la fortuna en un viaje u otros aspectos imposibles de predecir de manera natural. Esto explica la vida o profusión de exvotos con obras del cuerpo del enfermo o de la parte afectada para la curación de afecciones, así como la consumación de sacrificios de sangre para rendir culto a la deidad. (Lozano, 2011)

##### 2.1.8.1. *La música y la canción*

El papel que desempeñaba la música dentro de las prácticas rituales y ceremonias era muy importante e indispensable es decir era una práctica sustancial en todas las formas de ceremonias, y en los registros etnohistóricos brevemente se da a conocer su constante participación en todos los rituales. Por tanto, a más de la música, las canciones que se entonaban

en las ceremonias recreaban los cuentos, las historias y cánticos en prestigio de las divinidades. (Salgar, 2020)

Son pocos los instrumentos de características musicales prehispánicas que se conservan, ya que en su mayoría fueron contruidos con materiales poco resistentes al tiempo y su desintegración fue cuestión inevitable, los pocos que se encontraron revelan que fueron ensamblados con huesos, arcilla y maderas.

Por otro lado, las referencias y evidencias de los historiadores sobre la música, constatan de manera veras que los sonidos que realizaban de manera rítmica eran producidos mediante tambores. La utilización de instrumentos musicales por esta cultura, también estaba ligada a las condiciones y estaciones naturales, más razonable pensar que las frecuencias sonoras de tambores y campanillas eran utilizadas en rituales de invierno, y los instrumentos como flautas y ocarinas los de verano. (Salgar, 2020)

#### 2.1.8.2. *Influencia de los sacrificios sobre la lluvia*

El agua es sin duda la sustancia más rara que se ha podido apreciar y encontrar en todas las culturas del mundo, es un elemento creador y vital, encargado de fertilizar la tierra.

Al igual que la sangre otra sustancia que es la principal fuente de vida los seres humanos y de muchas de las especies animales.

La cultura Jama-Coaque tenía la firme convicción de que el agua era un regalo proporcionado por sus dioses, considerándolo un elemento primordial para la existencia de toda forma de vida, proporcionándole un carácter divino, el derramar sangre sobre la tierra era una forma de agradecer a las diferentes deidades.

Los análisis obtenidos de estos tipos de sacrificios hacen alusión al sacrificio de especies animales, otra de las variantes que se pudo constatar dentro de estas investigaciones es sin duda el uso de distintas especies animales, se presume que el sacrificio de una especie en específico estaba ligada al tipo de dios al que querían agradecer. (Gutiérrez, 2011, pág. 305)

#### 2.1.8.3. *Sacrificios humanos*

Se consideraba como fuente primordial de sacrificio a los humanos, era entendido por esta comunidad como una forma más elevada de conectarse con lo divino, más que la sangre de las especies animales, este tipo de ofrendas se realizaban en proporción a los requerimientos



necesitados por la población o en caso de que algún representante importante dentro del pueblo necesitara ser sanado.



**Figura 10-2:** Chamán con cabeza trofeo y caracoles en el tocado.  
Cultura Jama - Coaque  
**Fuente:** Museo del Alabado

#### 2.1.8.4. *Interpretación de la lluvia*

Una de sus funciones más importantes y generalmente principales es la invocación del agua de lluvia para la culminación los periodos agrícolas o para mantener bajo control a las fuerzas capaces de destruir las cosechas. A través de la traducción e interpretación de sus iconos se genera el entendimiento de diversos tipos de rituales en los que generalmente los elementos de invocación cambian: ritos acompañados de anfibios, reptiles, conchas de mar o para el llamado del viento. (Gutiérrez, 2011)

#### 2.1.8.5. *Rituales con anfibios*

El papel que jugaban estas especies dentro del gran universo sobrenatural de estas regiones fue muy importante, las ranas eran considerados como seres intermediarios entre el hombre y la divinidad de la lluvia, éstos pequeños animales eran representantes directos de lo irracional ya que mucho de estos seres tenían propiedades psicodélicas que generaban un trance mental

a quienes estaban en contacto con estas especies, es por eso que se los puede encontrar presentes en distintos rituales y en conjunto de representaciones de plantas con propiedades psicoactivas, haciendo alusión a estos seres como llaves para el ingreso al entendimiento de la divinidad.

Estos anfibios estaban vinculados de igual manera a la lluvia y el uso de estos animales dentro de rituales generaba una atmosfera mucho más mágica, ya que la aparición y cantos de estos seres anunciaban el inicio de temporadas lluviosas. Las evidencias fotográficas proporcionadas por cronistas asociados a lo irreal y metafórico de estas culturas, dejan ver en mucha de sus muestras la posición y relación de los anfibios en este caso más específico de las ranas en combinación con cuencos en rituales y la importancia de estos individuos dentro de lo espiritual y el entendimiento de lo divino. (Gutiérrez, 2011, págs. 299,300,301,302,303,304)



**Figura 11-2:** Copa con Shamanes y sapitos.

Cultura Jama-Coaque (dm 24,5 x13,7 cm)

**Fuente:** El eje del universo



**Figura 12-2:** Mesa con Shamanes. Cultura-Jama-

Coaque (24,4 cm)

**Fuente:** Museo del Alabado



**Figura 13-2:** Copa con Shamanes y sapitos. Cultura Jama -Coaque

**Fuente:** Museo del Alabado

#### 2.1.8.6. *Ritos para atraer a las tormentas*

Ciertos factores como los anfibios, conchas y semillas, eran importantes dentro del ritual que se encargaría de conectar con la deidad de la lluvia, existe también información sobre mecanismos adaptados en distintas culturas que tenían como objetivo controlar factores climáticos, estos métodos eran realizados por un especialista o shamán, este ritual estaba asociado a la ofrenda, al intercambio de un elemento por otro. (Gutiérrez, 2011, pág. 304)



**Figura 14-2:** Tzantzero o figura con cabezas trofeo en el tocado. Cultura Jama-Coaque

**Fuente:** Museo del Alabado

## 2.1.9. Elementos representativos

### 2.1.9.1. Vestimenta de los shamanes Jama-Coaque

El vestuario perteneciente a los rituales shamanicos, entre otros elementos se caracterizan por ciertas condiciones de calidad, belleza, diseño y detalle. Se constata que usaban 2 tipos de atuendos que se colocaban basados en varias referencias o parámetros, estos podían ser ambientales o temporadas, la época de siembra y cosecha era un indicador claro de ciertos elementos que se deberían utilizar. (Usillos, 2011)



**Figura 15-2:** Shamán con tres caracoles en el tocado. Cultura Jama Coaque

**Fuente:** Museo del Alabado, C Jama 1944

Caracoles *Spondylus* en los ponchos, que cumplían la función de generar sonido, demuestran su relación profunda con el agua y la necesidad de esta sustancia vital para fertilizar las tierras en tiempos de siembra. En el caso de los shamanes de cosecha, se puede constatar que no utilizaban ponchos ya que las características ambientales del tiempo no eran las adecuadas y generaban incomodidad en el área de trabajo, por lo que mantenían sus torsos desnudos, esto no les impidió tener de igual manera ciertos elementos de vestimenta con apliques de metales brillantes y coloridas plumas que harían referencia al sol y a la gran cantidad de aves, frutos, en época de recolección, esto se consideró como un ritual de agradecimiento y celebración; en general, menos pesado que los ritos de temporada de siembra.

La presencia de elementos metálicos y plumas, eran muy bajos en comparación con la presencia de objetos como caracoles, un grupo de shamanes lo veían como un adorno corporal que cumplía la misma función de rendir culto a lo real. (Muñoz, 2019, págs. 2,3,4)



**Figura 16-2:** Caracol de cerámica imitando la especie *Fusinus*. Cultura Jama-Coaque

**Fuente:** Museo del Alabado, C Jama 1944

Colgantes, brazaletes y collares son accesorios comunes de figuras masculinas Jama Coaque, dentro del amplio espectro de bisutería y accesorios que utilizaban, destacando ciertos elementos más que otros. (Usillos, 2011)

### **2.1.10. Cerámica**

La cultura Jama-Coaque es reconocida por sus peculiares piezas de cerámica, las cuales demuestran un lenguaje simbólico que permiten conocer e interpretar de qué manera interactuaba esta civilización y cómo era su estilo de vida. (Gutiérrez, 2011, pág. 71)

De hecho, a través del análisis realizado a distintas piezas de cerámica pertenecientes a esta cultura se lograba comprender el tipo de materiales que utilizaban y la técnica que aplicaban.

El arte de esta comunidad está caracterizado por la representación y el énfasis que ponen en la elaboración de formas humanas; sin embargo, también usan la fusión de ciertos rasgos humanoides y animales para crear formas híbridas, lo que ayuda a entender sus creencias religiosas. (Rodríguez, 2021)

#### **2.1.10.1. Figuras Antropomorfas**

Las características más relevantes que destacan de estos objetos antropomorfos es una amplia variedad de elementos compositivos y por ende diferencias entre representaciones que señalan

y categorizan estas piezas en femeninas y masculinas. Ahora, ambos sexos tienen sus diferencias que separan de un grupo general en cuanto a su representación.

Dentro de esta clasificación referente a la cerámica de la cultura Jama-Coaque las figuras antropomorfas, por su gran cantidad de subcampos, generan variables que dan características distintas a cada una de sus piezas, estos elementos permiten descifrar la edad, sexo si es zurdo o diestro, y otras características físicas del personaje que se analiza, también se puede generar un análisis referente a la corpulencia, el tamaño de sus miembros, enfermedades etc.

#### *2.1.10.2. Clasificación de figuras antropomorfas*

##### *2.1.10.2.1. Figuras Antropomorfas femeninas*

Las representaciones femeninas muestran variadas características dentro de los grupos antropomorfos, este tipo de figuras están ligadas a varias interpretaciones que van mutando en su diseño, posición social, cargo o indumentaria.

##### *2.1.10.2.2. Figuras antropomorfas femeninas ligadas a plantas sagradas*

El lugar de la mujer dentro de la cultura Jama-Coaque está ligado a varios ámbitos muy importantes, esta cultura emparentaba las virtudes biológicas de la mujer con la fertilidad de la tierra y en general con todo lo que nace de ella, es por eso que las figuras analizadas de la clasificación femenina, revelan elementos que están relacionados con la fertilidad.



**Figura 17-2:** Figura femenina.

Cultura Jama -Coaque

Fuente: Museo del Alabado, C Jama 1944



**Figura 18-2:** Representación femenina presentando al niño (maternidad) Cultura Jama - Coaque

**Fuente:** Museo del Alabado, C Jama 1944



**Figura 19-2:** Figura femenina con niño sentada con tocado de plantas Cultura Jama-Coaque

**Fuente:** Museo del Alabado, C Jama 1944

### 2.1.10.2.3. *Figuras antropomorfas femeninas ligadas a la pubertad*

Dentro de la cultura Jama-Coaque el paso de niña a joven supone un cambio de estatus social, este proceso ubica a la persona dentro de un nuevo grupo, cambia las relaciones y trabajos dentro de su entorno, tanto en la parte social como en la fisiológica preparándose así para poder



desempeñar el papel de madre y en casos muy raros de sacerdotisa. Dentro del análisis encontrado se puede identificar la representación de esta transición en ciertos rasgos que componen a la figura de cerámica femenina, uno de ellos es el trenzado de su cabello y la forma punteada de los pezones. (Gutiérrez, 2011, pág. 229)



**Figura 20-2:** Figura femenina sentada representando el rito de pubertad Cultura Jama-Coaque

**Fuente:** Casa Museo El Alabado



**Figura 21-2:** Femenina sentada, con ajuar, en la que se observa un flequillo bajo la tira del tocado, y una calva sobre la oreja. Procede de San Isidro Cultura Jama –Coaque

**Fuente:** Casa Museo El Alabado



2.1.10.2.4. Figuras antropomorfas femeninas ligadas al matrimonio

El amplio uso de elementos decorativos en la cara de las mujeres está ligado a una madures espiritual, es común ver adornos en sus narices, mejillas y mentones hechos principalmente de oro y estos son usados de manera que se pueda identificar la madurez de la persona que lo porta y su posición social, demostrando que esta apta para poder ser desposada. (Gutiérrez, 2011)



**Figura 22-2:** Cabeza femenina Cultura Jama –Coaque

**Fuente:** (Fotografía de Joaquín Otero Úbeda)



**Figura 23-2:** Torso femenina Cultura Jama-Coaque

**Fuente:** (Fotografía de Joaquín Otero Úbeda)



**Figura 24-2:** Figura femenina  
Cultura Jama-Coaque

**Fuente:** (Fotografía de Joaquín Otero Úbeda)

#### 2.1.10.2.5. *Figuras antropomorfas femeninas ligadas al tatuaje*

El ser parte de un sistema de organización social y representar a este mismo organismo es el sentido de pertenencia que se encuentra presente en todo individuo, es un mecanismo de adaptación social, dentro de la comunidad Jama-Coaque la apropiación de su cultura, tradiciones y estilo de vida es un paso primordial, el manifestar sus raíces, familia y a su organización son mandamientos y lazos considerados sagrados, las figuras femeninas dentro de la comunidad utilizaban técnicas pictóricas sobre su piel, en este caso técnicas como el tatuaje, se empleaba este método con el objetivo de dar a conocer afinaciones sobre deidades, familia y lugar del cual proviene la persona .

Las portadoras de estos símbolos sobre la piel, también eran consideradas, jerárquicas dentro de su entorno y llevaban estos elementos como distinciones en honor a sus cualidades. (Gutiérrez, 2011, pág. 242)



**Figura 25-2:** Figura femenina con tatuajes Cultura Jama-Coaque

**Fuente:** Casa Museo El Alabado



**Figura 26-2:** Cabeza Figura femenina con tatuajes Cultura Jama-Coaque

**Fuente:** Casa Museo El Alabado

#### 2.1.10.2.6. *Antropomorfos masculinos*

Las representaciones masculinas dentro del universo de figuras antropomorfas de la cultura Jama-Coaque demuestran porcentajes muy altos en comparación con otras clasificaciones de figuras, esto se debió a que en su primer periodo de formación, el rol del hombre desempeñó un

papel muy importante en el ámbito artístico y dentro del área ligada a lo espiritual, la versatilidad de las figuras están direccionadas a varias interpretaciones con cargas espirituales, sociales y jerárquicas. (Pablo, 2013, pág. 16)

#### 2.1.10.2.7. Figuras antropomorfas masculinas ligadas a ritos

La interpretación de sucesos sobrenaturales y la personificación de deidades utilizando sujetos como médiums entre el mundo espiritual y el real, han sido practicas milenarias, el núcleo de espiritualidad de la cultura Jama-Coaque esta guiado por personajes que son simbólicos dentro de la comprensión e interpretación de rituales, estos representantes de lo divino son conocidos como shamanes-sacerdotes, que están ligados a prácticas irreales, se caracterizan primordialmente por sus obligaciones dentro de un sistema social y por sus atuendos ocupando elementos como spondylus y aves .

La posición de las figuras es una variable que también genera información acerca de estas piezas, el estar sentado, mostrarse parado o sobre algún ser viviente tiene connotaciones que están ligadas meramente a posición social o poderes especiales entre shamanes. (Usillos, 2011)



**Figura 27-2:** Chamán con tocado de aves y pendientes en forma de búho. Cultura Jama-Coaque

**Fuente:** Ferrazzini Bouchet



**Figura 28-2:** Chamán con aves rojas en el tocado Cultura Jama-Coaque

**Fuente:** Museo del Alabado



**Figura 29-2:** Chamán con loro azul-verdoso Cultura Jama-Coaque

**Fuente:** Museo del Alabado



**Figura 30-2:** Shamán con aves rojas en el tocado Cultura Jama-Coaque

**Fuente:** Museo del Alabado

#### 2.1.10.2.8. *Figuras antropomorfas masculinas ligadas a serpientes*

La serpiente representa una carga simbólica que se expande sobre culturas prehispánicas, el uso de estos animales en asociación con rituales, resultan ser muy normales dentro de los Jama-Coaque, el cambio de piel de este animal está ligado a la renovación espiritual y evolución. (Gutiérrez, 2011, págs. 154,155)



**Figura 31-2:** Shaman con serpiente y ciervo. Cultura Jama-Coaque

**Fuente:** Museo del Alabado

2.1.10.2.9. *Figuras antropomorfas masculinas ligadas a la música*

La presencia de la música dentro de la cultura Jama-Coaque está relacionada con el ciclo agrícola y la recolección de alimentos, la interpretación de ruidos o sonoridad es un medio que utilizan los shamanes como líneas de comunicación en reuniones mítico-religiosas, todo esto en función de obtener una mayor conexión con otros planos basados en concreto con lo supremo. La interpretación de instrumentos musicales no estaba relacionada solamente con los shamanes-sacerdotes, por lo general estos instrumentos de viento y percusión, podían estar en contacto con todos los integrantes de la comunidad, en un libre acceso social y artístico. (Gutiérrez, 2011, pág. 156).



**Figura 32-2:** Músico sentado con tambor y baqueta. Cultura Jama-Coaque

**Fuente:** Museo del Alabado



**Figura 33-2:** Músico con caparazón de tortuga. Cultura Jama-Coaque

**Fuente:** MAAC GA-3.1012.78



2.1.10.2.10. *Figuras antropomorfas masculinas ligadas a la danza*

La utilización de atuendos muy bien elaborados acompañados de coreografías a modo de saltos y giros, eran parte del proceso de iniciación de cosecha como también en el proceso de recolección de alimentos. Estos personajes dentro de sus atuendos incorporaban rasgos de animales, ya que su interpretación corporal estaba basada en los movimientos de los mismos. (Gutiérrez, 2011, pág. 164)



**Figura 34-2:** Danzante con tocado acorazonado. Cultura Jama-Coaque

Fuente: MAACGA-24.557.77

2.1.10.2.11. *Figuras antropomorfas masculinas ligadas a insectos*

La presencia de insectos junto con figuras antropomorfas, es un claro rasgo de la capacidad de conciencia que tenía la cultura Jama-Coaque sobre todos los seres que la rodeaban, el lazo simbólico de este insecto frente a la comunidad era su forma de trabajar y su organización tanto jerárquica como social. (Gutiérrez, 2011, págs. 200-201)



**Figura 35-2:** Insecto con planta en el dorso. Cultura Jama-Coaque

Fuente: MAACGA-24.557.77





**Figura 36-2:** Insecto como asiento. Cultura Jama-Coaque

**Fuente:** MAACGA-24.557.77

*2.1.10.2.12. Figuras antropomorfas masculinas ligadas al consumo de sustancias alucinógenas*

La historia de las culturas prehispánicas ha demostrado que el consumo de plantas y de sustancias alucinógenas, es un procedimiento meramente espiritual y racional, se tiene la firme convicción que la ingesta de estas sustancias, dan paso a una disociación divina del cuerpo y el espíritu, obteniendo grados de concentración más altos y una profunda comunicación con su alrededor.

Las sustancias psicoactivas son vistas dentro del entorno de la cultura Jama-Coaque como medios sanadores y un camino de comunicación espiritual. (Gutiérrez, 2011, págs. 204-206)



**Figura 37-2:** Representación de Shaman consumiendo alucinógenos.

Cultura Jama-Coaque

**Fuente:** Museo del Alabado

## **2.2. Ilustración**

### **2.2.1. *Antecedentes históricos de la ilustración***

#### **2.2.1.1. *La ilustración como un movimiento***

El término "Ilustración" está relacionado con el flujo filosófico que se originó en el continente europeo (principalmente Francia) en el siglo XVIII. Tiene el prejuicio de que las cosas antiguas están conectadas con la oscuridad y la decadencia.

Considera a la ilustración como la era brillante y sugiere que iluminará al mundo entero. Esta es una predicción exagerada, porque la comprensión europea del siglo XVIII no proviene de la oscuridad, sino de un mecanismo gradual producido por un proceso de cambio trascendente que se ha generado en la sociedad europea hace muchos siglos. (Mengua, 2017, pág. 1).

El movimiento histórico relacionado con la Ilustración fue el Renacimiento, en el que buscaron romper con las costumbres y relaciones interpersonales de la Edad Media, y dieron los pasos de la modernización. La ilustración está basada en un eje de ideas y principios, los pensadores ilustrados exploran las verdades científicas y consideran la lógica básica como una forma realista de entender el mundo. Históricamente se considera que las ilustraciones son una especie de mecanismo de pensamiento producido por personas iluminadas en un universo único, cuyo único propósito es comprender las razones de las cosas que lo rodean. (Mengua, 2017, pág. 1)

Se trata de un sistema educativo que busca encontrar métodos adecuados para implementar modelos educativos que puedan ser utilizados por todas las entidades de la sociedad.

#### **2.2.1.2. *Ilustración como arte***

La ilustración está asociada al arte desde la antigüedad como un medio racional y primordial de comunicación, y su evolución se muestra de manera muy representativa en los libros del periodo medieval escritos a mano, estos textos incluyen un mecanismo que combina texto e imagen. Estas ilustraciones son consideradas verdaderas obras de arte por el trabajo que implica y las dificultades que representan, el enorme impacto de combinar estos dos elementos ha llamado la atención de todos y su plagio se ha hecho evidente.

La imprenta jugó un papel muy importante en el desarrollo de las ilustraciones. Con la llegada del siglo XV, gracias al aporte de un inventor alemán llamado Gutenberg, el nacimiento

de estas técnicas de impresión dio paso a las réplicas de manera masiva, pudiendo obtener de manera clara y precisa ilustraciones complejas de reproducir de manera manual que eran encargadas a escribas de la época, esto fue la causal de una gran expansión de información de manera gráfica y artística. (Montaner, 1887)

En el siglo XVII, los mecanismos de aprendizaje de (Jan Amos Comenius) fue de gran importancia. considerado el padre de la pedagogía moderna, comprende y concede gran importancia a los libros ilustrados, como un sistema para estimular el aprendizaje de los niños y potenciar su imaginación. Al repasar lo aprendido, la integración de texto con ilustraciones, creará un vínculo que será más fácil recordar y entender si se relaciona con una ilustración. (Comenius,1905)

El siglo XIX fue considera la época de oro de los ilustradores, gracias a la revolución industrial y la nueva tecnología de impresión, que hizo posible la producción masiva y la comercialización en serie de libros y revistas, que eran elementos de entretenimiento de la época. (Lebert, 2011)

#### 2.2.1.3. *Ilustración en el diseño gráfico*

Para (López,2016) “La ilustración en sí mismo crea parte del universo basado en el diseño, ya que llega a considerarse como el nacimiento del diseño gráfico y por ende la caída del concepto de arte; pues la ilustración tiene como único objetivo llevar un mensaje claro y preciso libre de la subjetividad del arte”. También está considerada como una de las profesiones más destacadas en los campos relacionados a la gráfica, el arte y los negocios, y se ha convertido en una herramienta básica para el desarrollo de proyectos que giren en torno a la difusión de un mensaje gráfico, arquitectónico o estético.

Por lógica se replantea que “La ilustración es un dibujo o boceto de manera impresa de arte que comunica, aclara visualmente o simplemente decora un texto escrito, que puede ser de carácter literario o comercial” (López, 2016).

Si bien la ilustración también intenta transmitir información y comunica visualmente, da prioridad a la representación del texto, y su lenguaje visual se basa en la aplicación de tecnología. Del mismo modo, en la práctica, los diseñadores pueden proporcionar soluciones rápidas y satisfactorias, mientras que las ilustraciones requieren un proceso de creación más reflexivo y extenso. Además, desde 1970, el diseño se ha reinterpretado de acuerdo con las necesidades del usuario, y se ha adoptado el enfoque "orientado a las personas" para que no se

limite al desarrollo de imágenes o productos, sino que se esfuerce por brindar una experiencia más allá de las necesidades. (Stappersb, 2008)

#### 2.2.1.4. *Técnicas de ilustración*

##### 2.2.1.4.1. *Dibujo a lápiz*

El trabajo con lápiz es la base de cualquier buen ilustrador. Con un lápiz se puede plasmar las características básicas que se quiere expresar en la ilustración, convirtiéndose en un proceso necesario para el desarrollo de cualquier tipo de representación gráfica. La generación de ilustraciones de alta calidad, están fusionadas a un proceso de habilidades adquiridas por un sujeto a través de una constante practica y estudio. Otros factores muy importantes son el mantenimiento de la perspectiva, el ajuste, la simetría y las proporciones, características que son indispensables. (Dalley, 1980)

##### 2.2.1.4.2. *Tintas*

En la técnica de dibujo con tinta, se utiliza bolígrafo principalmente para probar y estudiar los tipos de trazos que se pueden generar de él. Combinando trazos de pincel, se puede obtener texturas y tramas, que se utilizarán para crear sombras y efectos "grises". (Dalley, 1980)



**Figura 38-2:** Ilustración a tinta

**Fuente:** tintas ilustradas

#### 2.2.1.4.3. Acuarelas

“Procedimiento más utilizado en ilustración. Considerado como un método sumamente funcional y adaptable. No requiere de una gran cantidad de utensilios, generando una gran calidad y detalle. Facilita el coloreado de superficies extensas con un terminados de gran calidad. Permite desde un coloreado muy suave hasta tonos más sólidos y opacos” (Técnicas de ilustración, 2010)

En las ilustraciones, el uso de acuarelas es diferente de los métodos tradicionales de pintura. El proceso inicia con un boceto o dibujo terminado, que generalmente se realiza a lápiz. Empieza a colorearse por tonos claros, diluyéndose en agua, para dar paso a una nueva capa de colores más oscuros que no necesitan ser expuestos a sustancias líquidas para transformar su tono. Finalmente, se realiza el tono superponiendo capas de color. Después del secado, es compatible con todas las técnicas de pintura (tinta, pastel y principalmente lápices de colores), por lo que se puede realizar las modificaciones oportunas e introducir otros pasos. (Técnicas de ilustración, 2010)



**Figura 39-2:** Técnica de la acuarela

**Fuente:** acuarelas y bocetos

#### 2.2.1.4.4. Estampación y Grabado

El grabado es una técnica que va de la mano con el desbastado realizado sobre una superficie de madera o metal, que se lo denomina plancha, mediante el uso de herramientas cortantes,

punzantes o de origen químico como ácidos que atacan la superficie metálica y vidriosa. El resultado es la impresión o estampa, que se da sobre un soporte que puede variar su material, siendo más común el papel donde se traslada la imagen por medio de la tinta, al encontrarse en contacto la hoja con la plancha grabada, entintada y ejercer presión con una prensa vertical.

Antiguamente este sistema estaba comparado con el mecanismo de revelado fotográfico. El sistema de grabado por su naturaleza se convierte en un método de producción masivo. (Del Grabado a la estampa ,2005)

#### 2.2.1.4.5. *Rotuladores*

Son herramientas en forma de lápices o marcadores. El rotulador consta de puntas de fieltro empapadas en un color soluble en agua o alcohol. Son populares en el mercado los rotuladores de grosor medio, fino y medio, originados en la década de 1960. Ya sea que se utilicen para trabajar en zonas pequeñas de manera rápida o para cubrir áreas más grandes, su rango de aplicación es cada vez más amplio y adaptable a las superficies, consta de un mecanismo simple, que incluye un mango o la punta del bolígrafo que se utiliza para sujetar el marcador y la tinta se transfiere a la punta a través de una funda o tubo de fieltro especial. (Dalley, 1980)

#### 2.2.1.4.6. *Lápices de colores*

La característica primaria es la facilidad de su uso. Se maneja igual que un bolígrafo o lápiz, el acabado de su aplicación puede ser poco graso, suave y satinado. Se utiliza para la intervención de pequeños formatos, por lo tanto, no es viable el uso de este material sobre superficies ásperas ya que su cubrimiento no está diseñado para dichas áreas. Cuenta con la ventaja y la posibilidad de ilustrar con un alto grado de detalle, que le permite obtener tramas y combinaciones de gran calidad. Existen colores más duros que permiten mayor precisión. El método de mezcla de los colores es denominado superposición. (López, 2016)



**Figura 40-2:** Ilustración a lápiz de color de Ester Roi

**Fuente:** increíbles bocetos

#### 2.2.1.4.7. *Pasteles*

Los pasteles son un medio de pintura, debido a que el gráfico de barras contiene una gran proporción de pintura, y debido a que no requiere paleta, es fácil de manejar, lo que resulta atractivo para innumerables artistas, tanto en términos de brillo como de intensidad de color.

Esta técnica tiene como beneficio ser de composición sólida es decir una técnica seca que agiliza la creación ya que no tiene que secar, también tiene una interesante versatilidad y puede dibujar finas superposiciones. Línea, barniz, también puede manejar empastes y colores saturados. (Parramon, 2007, p.6)



**Figura 41-2:** Técnica de ilustración – pastel

**Fuente:** wordprees

#### 2.2.1.4.8. *Aerógrafo*

Consiste en pintura aplicada por aspersión, utilizando una pistola para esparcir el color en la superficie. Esta es una técnica que solo utilizan artistas con un cierto grado de formación, y se valora porque se puede aplicar en superficies irregulares. Esta es una forma de ir más allá del arte y llegar a la pintura de automóviles o inmuebles.

### 2.2.2. *Campos de la ilustración*

#### 2.2.2.1. *Ilustración científica*

La ilustración científica es una rama de la ilustración artística y una herramienta básica para la comprensión del conocimiento. El adjetivo "ciencia" enfatiza que la información que

proporciona tiene una fuente científica. Como su nombre indica, se trata de un tipo de dibujo cuyo objetivo principal es transmitir información científica, por lo que la precisión y el detalle priman sobre el arte. El nivel de detalle y complejidad puede variar desde diagramas muy simples (no muy llamativos, pero prácticos) hasta imágenes casi realistas, dependiendo de lo que desee mostrar. (Pérez, 2013)

El propósito principal del dibujo científico es ayudarlo a comprender lo que representa. En comparación con cualquier conjunto de palabras utilizadas sobre el tema, puede proporcionar más información y proporcionar más claridad sobre el tema. La tarea de los ilustradores científicos es proporcionar ilustraciones claras y concisas para representar completamente conceptos y datos, y guardar fielmente las características morfológicas de los objetos, para que los lectores puedan reconocerlo perfectamente sin ninguna duda. (Pérez, 2013)

#### 2.2.2.2. *Ilustración literaria*

Esto es muy importante para el desarrollo cultural del siglo XVIII. Tiene un gran número de lectores de mediana edad, por lo que un gran número de artistas crearon estas imágenes, siendo representantes importantes Eugène Delacroix y Gustave Doré.

Desde mediados del siglo XIX, el movimiento de las "artesanías" en Inglaterra ha sido particularmente importante. Junto con William Morris y Aubrey Beardsley, el Renacimiento apareció en las ilustraciones de libros modernos como se lo conoce hoy, especialmente en el llamado "Art Nouveau". Al mismo tiempo, aparecieron movimientos como el cómic y representantes como los artistas Alfred Dubout, Paul A. Weber, Robert Högfeltdt, Flora Paul, Kurt Halbritter, Guillermo Mordillo, Edward Gorey, Walter Moers, Brian Bagnall, Wilhelm Maier Solgk.

En los primeros tiempos modernos, las ilustraciones comenzaron a usarse en libros para niños, incluidos Alan Aldridge, Carl Busse.

#### 2.2.2.3. *Ilustración publicitaria*

Es una parte importante de la comunicación bidireccional entre creadores y consumidores. Tiene un amplio alcance de trabajo y se ha mejorado con tecnología actual y recursos fotográficos ilimitados. La ilustración potencia el efecto de la pintura transfiriéndola a un área de arte más amplia (ya sea en envases, logotipos, mascotas publicitarias, animación, video, artes gráficas ...) ... Ahora se ha convertido en un arma poderosa generando de forma clara y concisa



ayudando a tomar decisiones, porque como se sabe, "una imagen vale más que mil palabras".  
(Ilustración publicitaria, arte y concepto, 2013)

#### 2.2.2.4. *Ilustración editorial*

Según Fcarracedo en su publicación (*¿Que es la ilustración editorial?*, 2014), "La edición de ilustraciones se define como gráficos o imágenes que decoran o registran el texto de un libro, o en otras palabras, un componente gráfico que complementa o realza el texto. El mismo autor define la ilustración editorial como "la conceptualización de temas a publicar en revistas, periódicos o libros. En estas revistas, periódicos o libros, el nivel de representación varía, porque puede ser una especie de ilustración con abstracción". Este proceso requiere análisis, abstracción, encontrar relaciones, etc., y un buen hábito para iniciar este proceso es mezclar elementos comunes para producir cosas nuevas.

Para (Becerra,2013) Existen diferentes áreas en las ilustraciones editoriales, pero en general suelen estar relacionadas con ideas o conceptos dirigidos a los lectores. Los ilustradores han explorado todas las técnicas en este campo de la ilustración, y en este campo, la representación en sus obras ha sido innovadora. Las ilustraciones en revistas y periódicos van desde formales hasta humorísticas. Estas ilustraciones se pueden agregar a algunos comentarios, notas o noticias.



**Figura 42-2:** Ilustración editorial Revista Argentina

Fuente: wordpress

### 2.2.3. *Tipos de ilustración*

#### 2.2.3.1. *Ilustración digital*

La integración tecnológica es parte de la evolución natural del proceso humano. El mundo de la creatividad, el diseño, la pintura y la ilustración no es ajeno: desde el desarrollo de la primera computadora, los artistas han abierto una nueva puerta y han labrado su trabajo en una nueva superficie: la pantalla. [...] La característica de la ilustración digital es crear obras directamente en la computadora, utilizando un software para tal fin, y con la ayuda de dispositivos como un mouse, un lápiz óptico y una tableta digital. Esto no tiene nada que ver con la corrección de imágenes por computadora, la digitalización y edición de gráficos, sino con los artistas que crean directamente en la pantalla (a veces a partir de bocetos similares).

Por lo general, una imagen vectorial se multiplica por la suma de miles de trazos individuales, que juntos forman la ilustración. (Molano, 2012)

Lo que hace que la ilustración digital sea una tecnología básica que permite crear y destruir trazos sin tener que limitar el área del lienzo (como las ilustraciones tradicionales), y también proporciona múltiples opciones precisas para ajustar el tamaño del lienzo, la calidad y los métodos de copia, así como varios métodos automatizados. herramientas, como calidad, efectos y tono.

Los gráficos vectoriales (parte de la tecnología digital) también brindan los mismos beneficios y pueden evitar la pixelación de las imágenes generadas (programas especiales para vectores), que es un problema muy común en esta disciplina. (Molano, 2012)

#### 2.2.3.2. *Ilustración tradicional*

Las ilustraciones tradicionales son creaciones que mantienen su originalidad. Se crea manualmente dibujando, pintando y haciendo collage a partir de una idea. La principal ventaja de la ilustración tradicional es que conserva su originalidad, porque la artesanía es un hecho simple, lo que a su vez le otorga mayor valor artístico y comercial, lo que también se atribuye a la creatividad y habilidad manual del artista, lo que hace que el diseño sea único e innovador. (Blaster, 2011)

Pero también tiene desventajas, debido a las limitaciones de los materiales y al efecto de aplicar colores, no se puede usar colores claros (RGB) como en ilustraciones digitales, que harán

que estas representaciones sean opacas y no puedan lograr tonos brillantes. Otra desventaja es que solo hay una representación y no hay copia, si el material se pierde, no se puede recuperar.

En el proceso de edición y publicación, esta ilustración está en desventaja cuando está digitalizada, porque el proceso es mucho más complicado que la ilustración digital e incluso lleva más tiempo. Sin embargo, la ilustración tradicional se ha convertido en una de las técnicas más utilizadas en la sociedad, no solo para expresar la vida cotidiana, sino también para expresar paisajes, personajes inolvidables o plasmar los sentimientos de determinados artistas. (Blaster, 2011)

#### **2.2.4. *Proceso de ilustración***

Las ilustraciones deben seguir ciertos parámetros y tener ciertas características para demostrar que son llamativas y califican como buenas. La comunicación, la relación entre el texto y la imagen, los factores emocionales, el aura o su nivel de importancia, la relación con el trasfondo histórico y cultural, la creatividad, la continuidad, el significado simbólico, la composición y la originalidad son algunos de los aspectos clave de la ilustración. (Grove, 2013, pp. 265-296).

Cabe destacar que cada ilustrador persigue su propia originalidad, por lo que el método, técnica o estilo utilizado en la realización de una obra concreta dependerá de las expectativas creativas de la obra, pues utilizará la estrategia más eficaz para interpretar la obra.

##### **2.2.4.1. *Idea creativa***

Es indispensable que el ilustrador tenga un vasto conocimiento del tipo de trabajo que va a crear, y tenga en mente la relación que existirá entre la parte textual y gráfica, de esa forma se asegura un desarrollo gráfico de calidad. Apoyando a la parte objetiva, Teresa Durán explica dos formas de comprender las ilustraciones según creación del ejecutor, y la entrega de la comunicación. Aunque presenta estas opciones o “vías ilustrativas” determinadas desde un punto de vista interno, pueden ser entendidas desde el punto de vista del emisor, y en general todos los casos tienen repercusiones para la interpretación y entendimiento. (Duran, 2005, pp. 265-296).

Los ilustradores pueden crear desde diferentes ángulos. De manera objetiva, el ilustrador insiste en el guion, el texto y la información a expresar, y la ilustración no tiene más remedio que explicar desde el punto de vista del creador. Se utiliza ampliamente, pero no se limita a

ilustraciones científicas para la enseñanza y puede proporcionar conocimientos precisos y detallados. Por otro lado, el ilustrador puede dejarse escandalizar por sus propios sentimientos y obras elaboradas. Estas obras evocan su especial forma de pensar e interpretación de la realidad. Por tanto, de manera subjetiva, las ilustraciones se producen desde su forma de percibir las cosas. (Duran, 2005, pp. 265-296).

#### 2.2.4.2. *Selección del estilo*

Luego de entender el tipo de información que quería transmitir y cómo lo haría, el ilustrador debe considerar el estilo con el que trabajara. Los ilustradores experimentados conocen su estilo y saben qué usar en cada situación, pero los ilustradores jóvenes que ingresan al mundo del "arte utilitario" necesitan desarrollar un estilo propio que se adapte a las necesidades de la ilustración. (Duran, 2005, pp. 265-296).

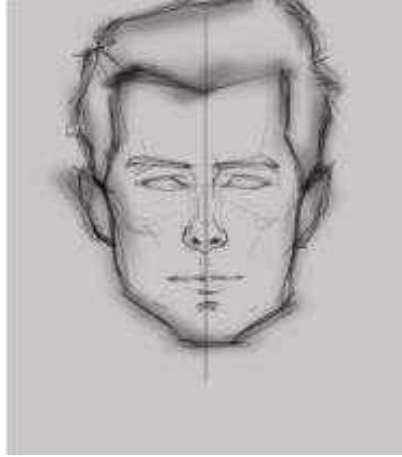
El estilo de una ilustración está dado por su creador, el ilustrador en este caso basado en su experiencia y su interpretación de la realidad y de lo que lo rodea generando una gráfica particular que está sustentada en su instinto, aprendizaje y experiencia. (Duran, 2005, pp. 265-296).

#### 2.2.4.3. *Técnica*

Cuando el ilustrador conoce la forma en que quiere transmitir la información y el estilo que va a procesar, puede empezar a considerar los elementos formales de la imagen (basados en elementos de diseño), como el color, la luz, la forma, el espacio y la composición, se puede definir lo que se utilizara para realizar el trabajo y la técnica: lápiz, carboncillo, tiza, acrílico, acuarela, tinta, medios digitales, collage, tallado en madera, cuero, etc. (Grove, 2013)

#### 2.2.4.4. *Boceto*

La idea se captura a partir de un dibujo preliminar o boceto inicial, que es un dibujo rápido y mal definido, que representa la generalidad de la ilustración y solo se utiliza como referencia inicial y guía posterior. todo el trabajo necesita crear un boceto detallado y ordenado, que define los trazos del bosquejo anterior y aplicando una línea clara a su alrededor para construir la forma definida de todos los elementos y agregar información más detallada; de esta manera, inicia el trabajo de "limpieza". (Grove, 2013)



**Figura 43-2:** Boceto inicial de una ilustración

**Fuente:** Revista 13

#### 2.2.5. *Aplicación de color*

La parte coloreada de la ilustración es muy importante. La cromaticidad de la imagen es mucho más prominente que los elementos que componen el gráfico. La aplicación y combinación de colores harán que el trabajo final presente un alto grado de belleza visual y llame la atención y curiosidad de los lectores. Una vez definido el trazo, se aplicará el color o se generará un gris base. En esta etapa, comience a dibujar gráficos usando el color base, [...] en el caso de blanco y negro, se usará un tono de referencia de gris para comenzar a llenar la forma delineada por el camino. (Menza,2016)



**Figura 44-2:** Colores base de una ilustración

**Fuente:** Revista 13

### 2.2.5.1. *Correcciones y partes finales*

La última parte del trabajo de ilustración se denomina: La etapa de renderizado, donde se limpia la ilustración unificando y mezclando colores, corrección de tono y una buena transición de claro a oscuro.

Buscando un balance entre las luces y sombras, de esta manera el proceso de publicación entra en juego. (Menza,2016)



**Figura 45-2:** Ejemplos de ilustración renderizada

**Fuente:** Revista 13

### 2.3. **Serigrafía**

Técnica de impresión mediante una pantalla tejida con hilos de seda, en la cual se dejan libres las partes que corresponden a la imagen que se quiere imprimir y se tapa el resto. (Lesur, 2002)

Como una concepción general se puede mencionar que es una técnica de impresión empleada en el método de reproducción de documentos e imágenes sobre cualquier material, y consiste en transferir una tinta a través de una malla tensada en un marco en la que asoman zonas abiertas con la imagen que se desea imprimir. El sistema de impresión es repetitivo, esto es, que una vez que el primer modelo se ha logrado, la impresión puede ser repetida cientos y hasta miles de veces sin perder definición.

Pero además de eso se debe tomar a la serigrafía, como una técnica, que tiene procesos, herramientas, insumos y espacios de trabajos; todo este conjunto de procesos y materiales hacen de este sistema muy adaptable a su entorno y tiempo, pese a la implementación tecnológica, su aplicación, su durabilidad lo hace un método confiable y seguro, al contrario de lo impreso de

forma digital, es muy versátil, útil e incluso visiblemente es más “impactante” por sus formas y degradados, pero en cuanto a la durabilidad deja mucho que desear.



**Figura 46-2:** Concepción general de serigrafía

Fuente: Taller Ikarus

### 2.3.1. *Campos de aplicación*

#### 2.3.1.1. *Artístico*

Producción numerada y firmada en cortos tirajes, de obras originales en papeles de calidad, conocidos como prints, esto es considerado un método de marketing de guerrilla ya que los precios de producción en comparación con la cantidad de reproducciones son muy bajos, obteniendo una gran cantidad de producción.



**Figura 47-2:** Prints Queens the Stone age

Fuente: Taller Ikarus

### 2.3.1.2. Artesanal

La decoración de cerámica es un método que se adaptó de manera milenaria a la técnica de la serigrafía, ya que su acabado y el uso de tintas de origen vegetal no vuelven tóxicos a estos elementos y su duración es de una mayor longevidad, de esta manera se ha podido implementar este sistema sobre estas superficies que tienen características de una fabricación manual.



**Figura 48-2:** Marphil serigrafiado

**Fuente:** Marphil Serigrafía.

### 2.3.1.3. Educativa

Actividad manual en la cual es posible observar y modificar directamente los resultados de dicho proceso, poniendo en acción tanto la parte teórica como la parte práctica, genera un método de aprendizaje en el que los resultados son visibles en una forma materializada.



**Figura 49-2:** Proceso de revisión

**Fuente:** Marphil serigrafía



#### 2.3.1.4. Textil

Un proceso que se adapta a distintos soportes y materiales, la implementación de la serigrafía en el área textil es muy importante ya que es el medio de producción masivo más eficaz y con mejor calidad, utilizado por las grandes industrias, a diferencia de otras técnicas utilizadas sobre el área textil, la técnica de la serigrafía es mucho más duradera y más rentable.



**Figura 50-2:** Proceso de descargar de tinta sobre textil

Fuente: digital caligra

A comparación de otras tecnologías gráficas que tienen relación con el estampado, se podría presumir que la serigrafía tiene una mayor durabilidad y mejor detalle de acabado y una gran capacidad de reproducción gráfica.

- J Impresión sobre diversos materiales; (papel, vidrio, madera, plásticos, tela natural o sintética, cerámica, metal etc.)
- J Impresión sobre soportes de variadas formas (plana, cilíndrica, esférica, cónica, cúbica, etc.)
- J Impresión en exteriores o fuera de taller; (vehículos, puertas, vitrinas, máquinas, etc.).
- J Logra fuertes depósitos de tinta, obteniendo colores vivos con resistencia y permanencia al aire libre.
- J Amplia selección en tipos de tinta: tintas sintéticas, textiles, cerámicas, etc.
- J Obtención de colores saturados, transparentes, fluorescentes, brillantes, mates o semibrillantes.
- J Relativa simplicidad del proceso y del equipamiento, lo que permite operar con sistemas completamente manuales.

J Es rentable en tirajes cortos y largos.

### **2.3.2. Marco**

El Marco o bastidor puede ser muy simple con cuatro tiras de madera, un trozo de malla y unas grapas, La madera, sin embargo, se escoge, hincha o se tuerce con los cambios del clima, alterando o modificando la atención de la malla y la presión del estencil. Aunque la madera tiene poca estabilidad y precisión, es el material ideal y necesario para fabricar los marcos de trabajo más simples. Los mejores marcos de madera se unen y ensamblan con tacos encolados de precisión.

La superficie del marco debe tener características repelentes al agua, esto se obtiene mediante el uso de aditamentos químicos. La manera más sencilla y económica es protegerlo con goma laca disuelta en alcohol de 96 grados. Aunque el más duradero y eficaz y cumple con todas las características de resistencias es el uso de barniz de poliuretano. Si el marco está bien hecho, con buena madera, tendrá una resistencia por años y se convertirá en la opción más fiable para la colocación de mallas delgadas. También pueden ser hechos con un marco de metal que es considerado más estable.

Los marcos deben contener medidas superiores, es decir, ser más grandes que la imagen que se va a proyectar o imprimir: unos 20cm más anchos y unos 30 cm más largos, concediendo un espacio de impresión óptimo y fácil para su trabajo. Es recomendable la implementación de marcos grandes. Estos pueden incluir varias viñetas impresas individualmente. El marco utilizado dentro del proceso de serigrafía es esencial para fijar y tensar la malla de la tela para producir la pantalla de serigrafía. Un buen marco es esencial para la reproducción de una buena pantalla y una impresión de alta calidad. (Lesur, 2002)

### **2.3.3. Mallas**

Fibra sintética homogénea de excelente resistencia, utilizada para hacer gasas y estirada sobre el marco. Este es el elemento básico para conseguir la impresión correcta, ya que se realiza a través de la malla del tejido, por varias razones: Porque es el nombre de la serigrafía. Determina las características del trabajo a imprimir. Determina la calidad del trabajo impreso. (Ortega, 2013)

### 2.3.3.1. Mallas sintéticas

Las fibras sintéticas se dividen en dos grupos muy importantes: poliamida (nylon) y poliéster. Estas fibras tienen muchas ventajas. Son fibras de monofilamento, muy delgadas, por lo que resultan mallas muy finas. Se las consideran con una calidad resistente al desgaste mecánico, lo que significa una mayor durabilidad. (Vázquez, 2012) Alta estabilidad dimensional (especialmente poliéster) de la misma manera los químicos utilizados como los disolventes empleados en su reciclaje y limpieza son resistentes al desgaste. (Miroslav, 2002)

### 2.3.3.2. Clasificación de las mallas según parámetros

Cuanto mayor sea el número de filas, más claro será el nivel y la densidad de la cuadrícula, lo que determina el tamaño de la abertura de la cuadrícula. Cuanto mayor sea la densidad, menor será la abertura. Otro factor importante es la elección de la rejilla, considerando la gran variedad de tipos y calidad de rejillas existentes, la correcta selección de rejillas es muy importante para obtener buenos efectos de estampación. (Miroslav, 20302)

### 2.3.4. El depósito de tinta

**Tabla 3-2:** Materiales para serigrafía




Espátulas	 <p>Elaboración: José Armando</p>	Las espátulas se utilizan para dos fines primordiales: para raspar sobre el cuadro cuando la pintura está todavía tierna, limpiando una zona, es decir, borrando y rectificando, el otro fin para el que se utiliza es para limpiar la paleta de restos de pintura, una vez terminada la sesión, y para pintar, utilizando
-----------	--	--

Realizado por: Oscar Erazo

La densidad de la rejilla está directamente relacionada con la aplicación de tinta. Para obtener una alta impresión, se deben seleccionar el nivel de densidad HD y el número de líneas de 100 o menos. Para realizar el proceso de impresión con tintas de tipo textil con partículas gruesas decorativas, se debe utilizar una malla de baja densidad (40 T a 77 T). Por otro lado, si busca una impresión fina de tinta o reproducción de color translúcido, utilizará un tipo de hilo ligero (S) y un número de hilos de 120 o más.

### 2.3.5. Otros elementos en la serigrafía

**Tabla 4-2:** Materiales para serigrafía

<p>Fotolitos</p>	 <p>Elaboración: José Armando Yaguachi Santillán</p>	<p>Es el patrón de la impresión; puede ser de papel, o de cualquier material resistente a la tinta como por ejemplo el acetato.</p> <p>Consisten sencillamente en papel recortado, sujeto detrás de la estructura, aunque si se quieren bordes muy precisos, se pueden usar plantillas fabricadas, cortadas a mano. Del fotolito depende la calidad de la pantalla y el resultado final de la estampación.</p>
<p>Emulsión de Diazo</p>	 <p>Elaboración: José Armando Yaguachi Santillán</p>	<p>Es una emulsión fotosensible de baja viscosidad y es utilizada para pantallas serigráficas a base de agua. Como las tintas que se utiliza tienen base de agua, esta emulsión es perfecta.</p> <p>Al ser un líquido fotosensible no le puede dar la luz hasta el momento de insolación de la pantalla, por lo tanto, siempre manipular la emulsión con luz roja.</p>
<p>Racleta</p>	 <p>Elaboración: José Armando Yaguachi Santillán</p>	<p>Formada por un mango de madera o metal y una tira de caucho. Se utiliza para arrastrar la tinta sobre el bastidor repartiéndola uniformemente a la hora de estampar.</p> <p>Al comprimir la tinta, obliga a que este pase a través de las mallas de seda y se deposite en el papel de tiraje.</p>

	Yaguachi Santillán	la espátula en vez del pincel.
Lacas (Tintas)	 <p>Elaboración: José Armando Yaguachi Santillán</p>	<p>Las lacas son tintas a base de agua, viscosas y con colores muy vivos. Se mezclan entre ellas y son fáciles de limpiar. Estas tintas secan a la intemperie, polimerizan al aire.</p> <p>Para su perfecta curación hay que <u>sumerirlas</u> a una temperatura de 160-180° con una plancha térmica o plancha casera.</p>
Pegamento Textil	 <p>Elaboración: José Armando Yaguachi Santillán</p>	<p>Se emplea para fijar la prenda a la estación. Este pegamento no daña la prenda ya que es especial para ello.</p> <p>Se degrada sólo,</p>
Decapador	 <p>Elaboración: José Armando Yaguachi Santillán</p>	<p>Expulsa aire caliente muy parecido a un secador de pelo, con la diferencia de que el decapador puede alcanzar más de 500°, dependiendo del modelo del aparato.</p> <p>El decapador se lo utiliza para secar la tinta de la prenda rápidamente entre pasada y pasada.</p>
Palpo de Serigrafía	 <p>Elaboración: José Armando Yaguachi</p>	<p>sirve para asegurar una estampación precisa y correcta. Un buen palpo, firme, preciso y fácil de ajustar permite impresiones rápidas y de muy buena calidad</p>
Plancha Térmica	 <p>Elaboración: José Armando Yaguachi</p>	<p>Plancha industrial que alcanza 240°C. Sirve para curar la tinta de la prenda.</p>
Mesa de luz	 <p>Fuente: Manual de serigrafía Autor: Luis <a href="#">Lacort</a></p>	<p>Funciona como fuente de luz y su labor primordial es activar los químicos puestos en la malla (insolación), bajo este efecto químico se revela la película sobre la malla.</p>

Realizado por: Oscar Erazo

### **2.3.6. *El proceso de impresión***

Etapas básicas sobre el mecanismo de impresión, se llevan a cabo en 7 fases básicas:

Originales Mecánicos: Realización del trabajo creativo

Emulsionar: Aplicación de emulsión a la malla.

Quemar: Exponer la malla emulsionada sobre una fuente de luz.

Revelar: rociar agua a la malla, después de haberse expuesto, y dejar secar por medio del aire.

Encintar: Se cubre con cinta las partes no deseadas de la malla.

Registro: Es la forma de mantener la impresión en el mismo lugar.

Tiraje: Se realiza la impresión.

## **2.4. Camisetas**

En general, las camisetas pueden ser la parte más representativa de toda la indumentaria, sin duda la forma de expresión gráfica más libre, lo que convierte a las camisetas en el abrigo básico que llevan millones de personas todos los días. El diseñador británico de cuero y algodón (Mark Wilkinson) dijo: "Las camisetas son un lienzo deportivo, se propagan como un virus en el cuerpo donde quiera que se la lleve".

Este tipo de ropa suele estar confeccionada en algodón y tiene su origen en Estados Unidos. Apareció junto con el desarrollo de la ropa interior. Originalmente era masculina y su finalidad era solo deportiva. Por lo tanto, su nombre en inglés es T-shirt: Trainig shirt (training camisa). "La Revolución Industrial fue la base para la producción masiva de camisetas, por lo que se convirtieron en uniformes de soldados, trabajadores y marineros".

Las camisetas son un medio con el que todo mundo se siente cómodo, pueden mostrar un mensaje o no, difundir un anuncio o algo con lo que se pueda sentir identificado, es la prenda que más sirve para demostrar al mundo lo que se piensa pues aportan carácter y personalidad; son ideales para cualquier ocasión por su infinidad de diseños. (Bolaños.2011)

## **CAPITULO III**

### **3. Marco metodológico**

Este capítulo manifiesta, los métodos y técnicas de investigación utilizadas para el desarrollo de este trabajo de investigación, al igual la estructura de recolección de datos de la cultura Jama-Coaque que permite identificar y obtener ejemplos claros y concisos para el desarrollo de ilustraciones.

#### **3.1. Tipo de investigación**

El Proyecto de Ilustraciones basadas en figuras cerámicas precolombinas Jama- Coaque aplicadas a una línea de camisetas juveniles, está fundamentado en investigación cualitativa, debido a que busca realizar un análisis de forma visual.

##### **3.1.1. Método Analítico sintético**

Este proceso de investigación permite clasificar una gran cantidad de datos, obteniendo sus partes más relevantes, de esta manera se puede analizar de forma detallada los elementos que son indispensables para el desarrollo gráfico que se quiere obtener.

El mecanismo de este método se adapta de manera práctica y concisa sobre elementos de información, haciendo de este un sistema accesible y comprensible, permitiendo reconstruir y reinterpretar algo en específico.

La creación de ilustraciones basados en la cultura Jama-Coaque requiere un análisis en el que se pueda identificar la clasificación de estas figuras, de este modo se puede estudiar y observar de manera objetiva y específica un grupo.

El sistema de investigación analítico es considerado fáctico, ya que se puede reinterpretar su información, la misma que está basada en hechos u objetos comprobables, permitiendo actualizar de manera constante datos o formas.

Es así que se permite reinterpretar de manera libre la forma de las piezas cerámicas de la cultura Jama-Coaque, recaudando información gráfica que es importante para llevar a cabo un proceso de recreación.

### **3.1.2. *Diagnóstico del problema***

La creación de ilustraciones basadas en piezas de una cultura, se la puede relacionar con el rescate de un legado milenario, es importante tener una perspectiva clara de lo que se quiere conseguir, obtener un efecto que vaya más allá de lo previsto, y que su proceso sirva como guía.

Para la cultura Jama-Coaque fue importante poder conectar y dar a conocer su territorio de un lugar a otro, la difusión de sus productos y sus conocimientos eran parte de su sistema de comunicación, ya que sus limitaciones geográficas la conectaban con otros grupos étnicos, esto era un factor positivo que originó un desarrollo económico, artístico y la diferenciación de esta cultura del resto de su región, sin embargo, en la actualidad se desconoce acerca de esta comunidad por extranjeros y pobladores a nivel nacional, sobre su gran legado en el área de la cerámica y su gran aporte gráfico, la falta de difusión sobre este grupo y sus costumbres, genera un impacto y obliga de manera progresiva a desaparecer o ser transformada.

La creación de ilustraciones basadas en figuras Jama-Coaque y adaptadas a textiles, abren una brecha a un mecanismo alto de comunicación y difusión sobre la comunidad Jama-Coaque.

En la actualidad las influencias gráficas externas han tomado todo el mercado gráfico, obligando de esta manera a ser influenciados por elementos ajenos a la región, esto genera un gran impacto negativo sobre la cultura, es por eso que la implementación de piezas gráficas basadas en elementos propios de la región sobre un textil, consideran una forma de contrarrestar el impacto de las influencias gráficas externas en la sociedad, de esta manera se puede abrir un gran campo de posibilidades que rescaten la identidad de un pueblo y un desarrollo positivo en áreas gráficas y económicas.

### **3.1.3. *Población de estudio***

La investigación analítica sintética será aplicada en las piezas de cerámicas del Museo el Alabado que en su totalidad son 30, de las cuales, solo 8 son antropomorfas.

Se conforma por todas las piezas existentes, estas están distribuidas en diferentes grupos por género o estatus, ya que cada una de las piezas cuentan con características únicas, para lo cual se emplea fichas de observación.

Se han elegido a las piezas cerámicas antropomorfas que estén dentro del museo el Alabado de la ciudad de Quito, el mismo que cuenta con un rango de 8 piezas antropomorfas, excluyendo a las 22 piezas que no clasifican dentro del campo de figuras antropomorfas.



### 3.1.4. Muestra

La siguiente muestra pertenece al número de figuras de carácter antropomorfo estimada de la colección que se encuentra dentro del museo casa del alabado. Se ha determinado datos como el tipo, genero, periodo y antigüedad.

**Tabla 1-3:** Análisis de figuras antropomorfas

NUMERO	GENERO	TIPO	PERIODO	AÑOS DE ANTIGÜEDAD
1	Masculino	Guerrero	Desarrollo regional	1603
2	Masculino	Shamán	Desarrollo regional	1796
3	M/F	Naturales	Integración	930
4	Femenino	Sacerdotisa	Integración	607
5	Masculino	Shamán sentado	Integración	678
6	Masculino	Shamán sentado sobre insecto.	Desarrollo regional	1801
7	Femenino	Natural	Desarrollo regional	1579
8	Masculino	Shamán y alucinógenos	Integración	677

Realizado por: Oscar Erazo

## 3.2. Técnicas

### 3.2.1. Técnica de observación de campo

Las técnicas comúnmente utilizadas en los métodos analíticos sintéticos incluyen la integración de un sistema que pueda analizar y observar elementos específicos (fichas, guías etc.).

Mediante el uso de esta técnica, es posible analizar objetos e información, obtenida por los cronistas e investigadores de las culturas precolombinas y acceder a las evidencias gráficas para realizar un análisis detallado de cada una de estas, mediante una ficha de observación.

**Tabla 2-3:** Técnica de investigación

<b>Técnica</b>	<b>Indicador</b>
Observación	Con la información obtenida se registró los datos que se obtuvieron de la observación e investigación a través de fotografías adquiridas desde páginas web concernientes al área.

**Realizado por:** Oscar Erazo 2021

### **3.2.2. Fichaje**

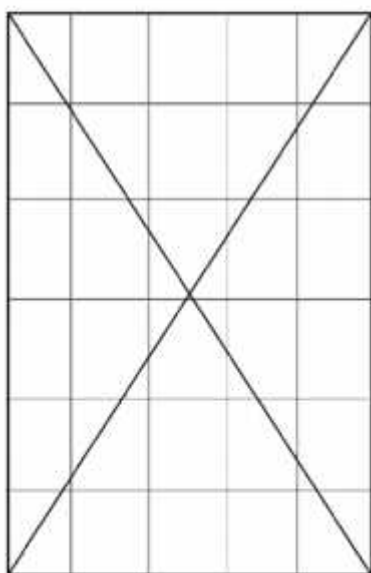
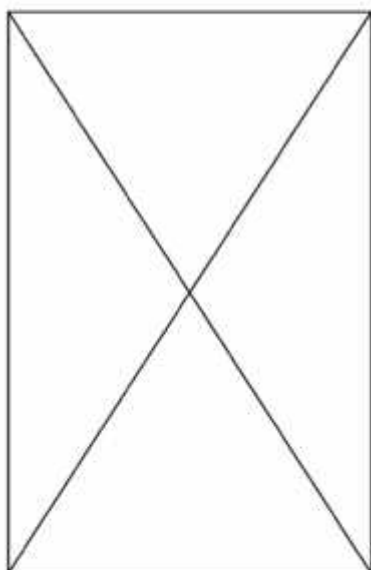
Debidamente elaboradas y ordenadas contienen la mayor parte de la información que se re copia en la investigación por lo cual constituye un valioso auxiliar y ahorra mucho tiempo.

#### **3.2.2.1. Ficha de observación y análisis**

Es un recurso del cual, que se puede valerse el diseñador para acercarse a los datos y extraer de ellos información visual importante para la creación de las piezas gráficas, en este caso en particular, la línea de camisetas.

# FICHA TECNICA

## MUSEO CASA DEL ALABADO BIENES ARQUEOLOGICOS DE LA CULTURA JAMA-COAQUE



### DATOS GENERALES

GENERO	M	F	
--------	---	---	--

PERIODO:	REGIONAL	INTEGRACION
----------	----------	-------------

TIPO DE BIEN	
--------------	--

DENOMINACION	
--------------	--

ESTADO DE CONSERVACION	BUENO	REGULAR	MALO
------------------------	-------	---------	------

ESTADO DE INTEGRIDAD	COMPLETO	INCOMPLETO	FRAGMENTADO
----------------------	----------	------------	-------------

ELEMENTOS DE DISEÑO	VISUALES
---------------------	----------

COLOR	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
-------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

FORMA	
-------	--

TEXTURA	
---------	--

TAMANO	
--------	--

ELEMENTOS PRACTICOS	
---------------------	--

REPRESENTACION	
----------------	--

SIGNIFICADO	
-------------	--

FUNCION	
---------	--

### DATOS DE CONTROL

DESCRIPCION:	
--------------	--

ENTIDAD INVESTIGADORA:	
------------------------	--

APROBADO POR:	
---------------	--

REGISTRO FOTOGRAFICO:	
-----------------------	--

FAJCF-02

Figura 1-3: Ficha técnica

Realizado por: Oscar Erazo 2021

### 3.2.3. *Proceso de Diseño*

#### 3.2.3.1. *Fundamentación*

Las influencias externas que están en relación con los sentidos sin duda son la base del desarrollo del trabajo, es decir son los patrones encargados de formar la visión y perspectiva de quien desarrolla el proyecto, estas influencias pueden estar dadas por el cine, música, pintura, publicidad, familia, comunicación, sonidos y lectura estos estímulos externos se encargan de formar un criterio que va influenciado desde un punto de vista único y personal.

El objetivo primordial del proyecto está enfocado en rescatar y adaptar un estilo dentro del universo de la cultura Jama-Coaque, utilizando y observando evidencias cerámicas (figuras antropomorfas) encontradas a lo largo del tiempo por distintos grupos de investigadores y arqueólogos, que sin duda son elementos que pueden ser estudiados y observados de manera gráfica, que cumpla con los objetivos propuestos dentro del ámbito de la ilustración, generando un contenido que sea adaptado a un soporte textil y difundido de manera masiva a un grupo específico.

#### 3.2.3.2. *Reinterpretación de figuras.*

En base al análisis de las figuras antropomorfas se da paso a una nueva gráfica y una adaptación al estilo personal del diseñador, es así que las influencias que forman parte del desarrollo personal gráfico, del encargado de realizar las ilustraciones, toman su lugar y se adaptan a las necesidades de dicho proyecto, dando paso a una nueva cosmovisión de su realidad y de lo que lo rodea, dando vida a una gráfica nueva que reinterpreta y se adapta a los nuevos medios de difusión.

Todo esto tiene como base la visión y percepción del ilustrador que se encarga de desarrollar dicho proyecto, basado desde su experiencia y percepción del flujo de las nuevas tendencias y la sociedad.

#### 3.2.3.3. *Gráfica estructural*

Es primordial que se observe de manera clara y objetiva elementos compositivos que pueden ser adaptados en el proceso de creación de una nueva gráfica, dichos elementos están en relación constante, y se manifiestan en forma de animales, cosas o alimentos que se observan dentro de las figuras de cerámicas antropomorfas, abriendo una posibilidad de reestructurar composiciones,

de una manera técnica y funcional, a través de los distintos recursos del diseño gráfico, el dibujo artístico y técnico, estableciendo elementos Jama-Coaque en nuevas formas que respondan a la realidad del público que se dirigen los productos.

#### 3.2.3.4. *Propuestas definitivas*

La incorporación de una gama cromática es primordial dentro del desarrollo de una nueva gráfica, basada en la cultura Jama-Coaque, el incorporar elementos cromáticos que estén dentro de una misma gama de color o ya sean contrastantes a los ejemplos que utilizaron como guías para el desarrollo de la gráfica es indispensable. Estos factores constituyen un eje importante que incluye factores identitarios del elemento de inspiración, pero que se vinculan con el modo de ser de las personas que portarán los productos.

#### 3.2.3.5. *Aplicaciones gráficas*

La camiseta, sin duda es el medio de difusión que se utiliza para la adaptación de estos diseños, ya que el alcance y la presencia de esta prenda textil es de carácter masivo, se identifica con la cotidianidad del público objetivo y el mensaje gráfico creado se potencia, lo cual representa la fácil difusión de elementos culturales. Por lo que en esta etapa se adaptan las composiciones gráficas a la naturaleza de las camisetas, sus componentes, colores, tallas y formas.

##### 3.2.3.5.1. *Creación de la Marca*

La presencia de una identidad grafica es indispensable para el desarrollo de una marca, la incorporación de una identidad que represente e identifique bajo un mismo concepto los diseños que se buscan reinterpretar y difundir en el entorno es muy importante.

##### 3.2.3.5.2. *Packaging*

Los beneficios de la implementación de un servicio como packaging en camisetas juveniles, dan una mayor seriedad y ayudan a posicionar el producto y a cuidar el mismo, es por eso que la implementación de dicho método se adapta a las necesidades y ayuda a expandir su presencia en el mercado y conservar de mejor manera el mismo.

## **CAPITULO IV**

### **4. Marco de Resultados**

La cultura Jama-Coaque perteneciente a una de las tantas etnias del Ecuador ha heredado un gran legado cultural y por consecuencia una diversa y significativa cantidad de elementos decorativos cerámicos pertenecientes a distintos periodos de su desarrollo, dichas piezas revelaron datos históricos necesarios para la comprensión de sus raíces, organización social, religión y costumbres.

En la actualidad la sociedad se adapta y evoluciona como un proceso de cambio y metamorfosis, este proceso de transformación conlleva un impacto sobre las raíces del hombre ya que debido a la diversidad de intercambio de distintas culturas e información, replantea el origen de nuevas tendencias que se alejan de sus orígenes y reestructura el conocimiento gradualmente, esto sin duda provoca una pérdida de identidad.

La cultura precolombina Jama-Coaque ,sin duda aporta un lenguaje gráfico muy importante dentro del desarrollo e investigación de las sociedades ecuatorianas, es por eso que basados en figuras pertenecientes a sus distintitos periodos se pretende engendrar una gráfica, que esté ligado a su conocimiento y entendimiento, acto que tiene como objetivo redescubrir y adaptar mediante un proceso de diseño, ya establecido una solución de carácter gráfico.

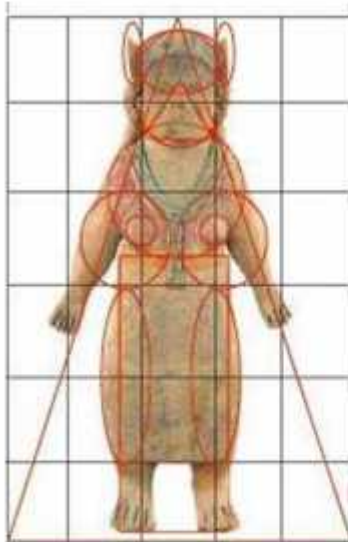
Con la implementación del proceso gráfico mencionado anteriormente se proyecta la creación de ilustraciones culturales que pasen a través de un proceso creativo, gestionada mediante 7 etapas que serán desarrolladas de manera progresiva.

#### **4.1. Resultados de las fichas**

Los resultados de dichas fichas están basados en el análisis y observación de distintos elementos, que ayudan a comprender de mejor manera aspectos esenciales dentro de una composición, permitiendo identificar y entender valores gráficos que son muy importantes. A continuación, se observan 8 fichas exclusivamente analizando figuras cerámicas antropomorfas, en estas se detallan datos generales como el tipo de bien, estado de conservación, etc., así como también los elementos visuales y prácticos del diseño, con la finalidad de determinar su estructuración.

# FICHA TECNICA

## MUSEO CASA DEL ALABADO BIENES ARQUEOLOGICOS DE LA CULTURA JAMA-COAQUE



### DATOS GENERALES

GENERO	M	F	<input checked="" type="checkbox"/>
--------	---	---	-------------------------------------

PERIODO:	REGIONAL	INTEGRACION	<input checked="" type="checkbox"/>
----------	----------	-------------	-------------------------------------

TIPO DE BIEN	ARQUEOLÓGICO
--------------	--------------

DENOMINACIÓN	MOLDE ANTROPOMORFO
--------------	--------------------

ESTADO DE CONSERVACIÓN	BUENO	<input checked="" type="checkbox"/>	REGULAR	MALO
------------------------	-------	-------------------------------------	---------	------

ESTADO DE INTEGRIDAD	COMPLETO	<input checked="" type="checkbox"/>	INCOMPLETO	FRAGMENTADO
----------------------	----------	-------------------------------------	------------	-------------

ELEMENTOS DE DISEÑO	VISUALES	<input checked="" type="checkbox"/>
---------------------	----------	-------------------------------------

COLOR	<input checked="" type="checkbox"/> S02B8 <input checked="" type="checkbox"/> E03A1 <input checked="" type="checkbox"/> C07E0
-------	---

FORMA	ORGANICA
-------	----------

TEXTURA	ASPERA-ARCILLOSA
---------	------------------

TAMAÑO	29,8 x 18 x 21,8 cm
--------	---------------------

ELEMENTOS PRACTICOS	<input checked="" type="checkbox"/>
---------------------	-------------------------------------

REPRESENTACIÓN	Sacerdotisa Jama-Coaque
----------------	-------------------------

SIGNIFICADO	Describe la labor de la mujer Jama-Coaque con las practicas espirituales
-------------	--

FUNCIÓN	Dar a conocer de manera gráfica a una sacerdotisa.
---------	--

### DATOS DE CONTROL

DESCRIPCIÓN:	SACERDOTISA JAMA-COAQUE, USANDO UN TOCADO DE CARACOLAS Y COLLAR
--------------	---

ENTIDAD INVESTIGADORA:	ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
------------------------	--

APROBADO POR:	DRS. MARÍA ALEXANDRA LÓPEZ CHIRIBOGA
---------------	--------------------------------------

REGISTRO FOTOGRAFICO:	CASA MUSEO EL ALABADO
-----------------------	-----------------------

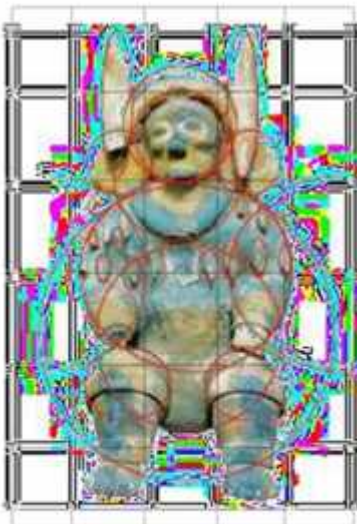
FAJCF-02

Figura 1-4: Sacerdotisa Jama-Coaque

Realizado por: Oscar Erazo 2021

# FICHA TECNICA

## MUSEO CASA DEL ALABADO BIENES ARQUEOLOGICOS DE LA CULTURA JAMA-COAQUE



### DATOS GENERALES

GENERO	M	<input checked="" type="checkbox"/>	F	<input type="checkbox"/>
--------	---	-------------------------------------	---	--------------------------

PERIODO:	REGIONAL	<input checked="" type="checkbox"/>	INTEGRACIÓN	<input type="checkbox"/>
----------	----------	-------------------------------------	-------------	--------------------------

TIPO DE BIEN	ARQUEOLÓGICO
--------------	--------------

DENOMINACIÓN	MOLDE ANTROPOMORFO
--------------	--------------------

ESTADO DE CONSERVACIÓN	BUENO	<input checked="" type="checkbox"/>	REGULAR	MALO	<input type="checkbox"/>
------------------------	-------	-------------------------------------	---------	------	--------------------------

ESTADO DE INTEGRIDAD	COMPLETO	<input checked="" type="checkbox"/>	INCOMPLETO	FRAGMENTADO	<input type="checkbox"/>
----------------------	----------	-------------------------------------	------------	-------------	--------------------------

ELEMENTOS DE DISEÑO	VISUALES	<input checked="" type="checkbox"/>
---------------------	----------	-------------------------------------

COLOR	<input checked="" type="checkbox"/> 60E3E8 <input type="checkbox"/> E0C8A1 <input type="checkbox"/> C9A840
-------	--

FORMA	ORGANICA
-------	----------

TEXTURA	ASPERA-ROCILOSA
---------	-----------------

TAMAÑO	27,4 x 19 x 21,3 cm
--------	---------------------

ELEMENTOS PRACTICOS	<input checked="" type="checkbox"/>
---------------------	-------------------------------------

REPRESENTACIÓN	Shaman Jama-Coaque utilizando un tocado con 2 caracolas.
SIGNIFICADO	la utilización de distintos alimentos y accesorios dentro de rituales Jama-Coaque.
FUNCION	Dar a conocer de manera grafica los elementos utilizados dentro de sus distintos rituales.

### DATOS DE CONTROL

DESCRIPCIÓN:	SHAMAN JAMA-COAQUE, USANDO UN TOCADO CON 2 CARACOLAS.
--------------	---

ENTIDAD INVESTIGADORA:	ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
------------------------	--

APROBADO POR:	DRS. MARÍA ALEXANDRA LÓPEZ CHIRIBOGA
---------------	--------------------------------------

REGISTRO FOTOGRAFICO:	CASA MUSEO EL ALABADO
-----------------------	-----------------------

FAJCM-05

Figura 2-4: Sacerdotisa Jama-Coaque

Realizado por: Oscar Erazo 2021



# FICHA TECNICA

## MUSEO CASA DEL ALABADO BIENES ARQUEOLOGICOS DE LA CULTURA JAMA-COAQUE



### DATOS GENERALES

GENERO	M	<input checked="" type="checkbox"/>	F	
--------	---	-------------------------------------	---	--

PERIODO	REGIONAL		INTEGRACION	<input checked="" type="checkbox"/>
---------	----------	--	-------------	-------------------------------------

TIPO DE BIEN	ARQUEOLOGICO
--------------	--------------

DENOMINACION	MOLDE ANTROPOMORFO
--------------	--------------------

ESTADO DE CONSERVACION	BUENO	REGULAR	<input checked="" type="checkbox"/>	MALO
------------------------	-------	---------	-------------------------------------	------

ESTADO DE INTEGRIDAD	COMPLETO		INCOMPLETO	<input checked="" type="checkbox"/>	FRAGMENTADO
----------------------	----------	--	------------	-------------------------------------	-------------

ELEMENTOS DE DISEÑO	VISUALES	<input checked="" type="checkbox"/>
---------------------	----------	-------------------------------------

COLOR	<input checked="" type="radio"/> SESBA	<input type="radio"/> ECEBAI	<input type="radio"/> JIF17
-------	--	------------------------------	-----------------------------

FORMA	ORGANICA
-------	----------

TEXTURA	ASPERA-ARCILLOSA
---------	------------------

TAMAÑO	24,8 x 11 x 22,6 cm
--------	---------------------

ELEMENTOS PRACTICOS	<input checked="" type="checkbox"/>
---------------------	-------------------------------------

REPRESENTACION	Gigante perteneciente a la cultura Jama-Coaque.
----------------	---

SIGNIFICADO	La fuerza del hombre perteneciente a la cultura Jama-Coaque.
-------------	--

FUNCION	Dar a conocer de manera grafica como eran representados, individuos de la comunidad que tienen características físicas peculiares.
---------	--

### DATOS DE CONTROL

DESCRIPCION: SHAMAN JAMA-COAQUE, USANDO UN TOCADO CON 2 CARACOLAS.

ENTIDAD INVESTIGADORA: ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DE CHIMBORAZO

APROBADO POR: DCS. MARÍA ALEXANDRA LÓPEZ CHIRIBOGA

REGISTRO FOTOGRAFICO: CASA MUSEO EL ALABADO

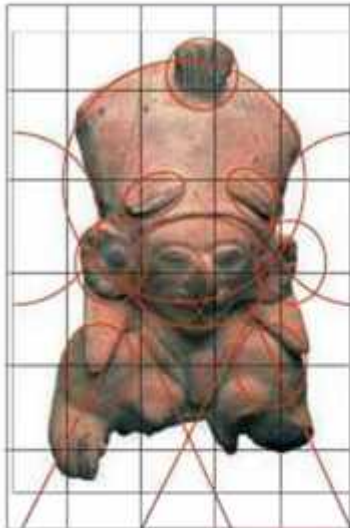
FAJCM-02

Figura 3-4: Gigante Jama-Coaque

Realizado por: Oscar Erazo 2021

# FICHA TECNICA

## MUSEO CASA DEL ALABADO BIENES ARQUEOLOGICOS DE LA CULTURA JAMA-COAQUE



### DATOS GENERALES

GENERO	M	F	<input checked="" type="checkbox"/>
--------	---	---	-------------------------------------

PERIODO:	REGIONAL	<input checked="" type="checkbox"/>	INTEGRACION	<input type="checkbox"/>
----------	----------	-------------------------------------	-------------	--------------------------

TIPO DE BIEN	ARQUEOLÓGICO
--------------	--------------

DENOMINACIÓN	MOLDE ANTROPOMORFO
--------------	--------------------

ESTADO DE CONSERVACIÓN	BUENO	<input checked="" type="checkbox"/>	REGULAR	MALO	<input type="checkbox"/>
------------------------	-------	-------------------------------------	---------	------	--------------------------

ESTADO DE INTEGRIDAD	COMPLETO	<input type="checkbox"/>	INCOMPLETO	<input checked="" type="checkbox"/>	FRAGMENTADO	<input type="checkbox"/>
----------------------	----------	--------------------------	------------	-------------------------------------	-------------	--------------------------

ELEMENTOS DE DISEÑO	VISUALES	<input checked="" type="checkbox"/>
COLOR	<input checked="" type="checkbox"/> C2C7 <input checked="" type="checkbox"/> 9E2E	
FORMA	ORGANICA	
TEXTURA	ASPERA-ABOLLOSA	
TAMAÑO	24,8 x 13 x 22,8 cm	

ELEMENTOS PRACTICOS	<input checked="" type="checkbox"/>
REPRESENTACIÓN	Mujer Jama-Coaque con tocado romboidal.
SIGNIFICADO	Describe la postura de la mujer Jama-Coaque, y su iniciación al matrimonio.
FUNCION	Dar a conocer de manera gráfica como era representada la mujer Jama-Coaque que estaba lista para contraer matrimonio.

### DATOS DE CONTROL

DESCRIPCIÓN: MUJER JAMA-COAQUE, USANDO UN TOCADO.

ENTIDAD INVESTIGADORA: ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

APROBADO POR: DCS. MAIRA ALEXANDRA LÓPEZ CHIRIBOGA

REGISTRO FOTOGRAFICO: CASA MUSEO EL ALABADO

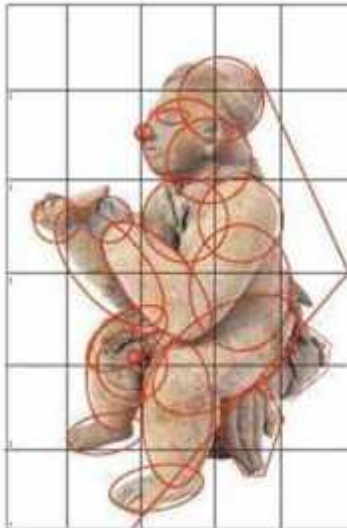
FAJCF-01

Figura 4-4: Mujer Jama-Coaque con tocado

Realizado por: Oscar Erazo 2021

# FICHA TECNICA

## MUSEO CASA DEL ALABADO BIENES ARQUEOLOGICOS DE LA CULTURA JAMA-COAQUE



### DATOS GENERALES

GENERO	M	<input checked="" type="checkbox"/>	F	<input type="checkbox"/>
--------	---	-------------------------------------	---	--------------------------

PERIODO:	REGIONAL	<input checked="" type="checkbox"/>	INTEGRACION	<input type="checkbox"/>
----------	----------	-------------------------------------	-------------	--------------------------

TIPO DE BIEN	ARQUEOLÓGICO
--------------	--------------

DENOMINACIÓN	MOLDE ANTROPOMORFO
--------------	--------------------

ESTADO DE CONSERVACIÓN	BUENO	<input checked="" type="checkbox"/>	REGULAR	<input type="checkbox"/>	MALO	<input type="checkbox"/>
------------------------	-------	-------------------------------------	---------	--------------------------	------	--------------------------

ESTADO DE INTEGRIDAD	COMPLETO	<input checked="" type="checkbox"/>	INCOMPLETO	<input type="checkbox"/>	FRAGMENTADO	<input type="checkbox"/>
----------------------	----------	-------------------------------------	------------	--------------------------	-------------	--------------------------

ELEMENTOS DE DISEÑO	VISUALES	<input checked="" type="checkbox"/>
COLOR	<input checked="" type="checkbox"/> 75655F <input type="checkbox"/> E0CA1	
FORMA	ORGANICA	
TEXTURA	ASPERA-ARCILOSA	
TAMAÑO	24,8 x 12 x 22,8 cm	

ELEMENTOS PRACTICOS	<input checked="" type="checkbox"/>
REPRESENTACIÓN	Shaman Jama-Coaque sentado sobre banco en forma de insecto.
SIGNIFICADO	Describe la relación de los Jama-Coaque con los insectos.
FUNCION	Dir a conocer de manera grafica su vínculo con los insectos y la implementación de sus sistemas de trabajo comunitario en la cotidianidad de ellos.

### DATOS DE CONTROL

DESCRIPCIÓN: SHAMAN JAMA-COAQUE, SENTADO SOBRE BANCO EN FORMA DE INSECTO.

ENTIDAD INVESTIGADORA: ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DE CHIMBORAZO

APROBADO POR: DR. MARÍA ALEXANDRA LÓPEZ CHIRIBOGA

REGISTRO FOTOGRAFICO: CASA MUSEO EL ALABADO

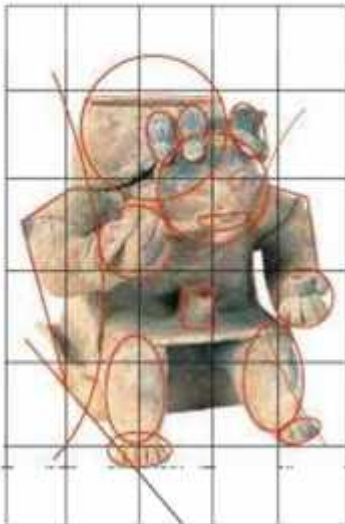
FAJCM-03

**Figura 5-4:** Shaman Jama-Coaque sentado sobre banco en forma de insecto

Realizado por: Oscar Erazo 2021

# FICHA TECNICA

## MUSEO CASA DEL ALABADO BIENES ARQUEOLOGICOS DE LA CULTURA JAMA-COAQUE



### DATOS GENERALES

GENERO	M	<input checked="" type="checkbox"/>	F	<input type="checkbox"/>
--------	---	-------------------------------------	---	--------------------------

PERIODO:	REGIONAL	<input type="checkbox"/>	INTEGRACIÓN	<input checked="" type="checkbox"/>
----------	----------	--------------------------	-------------	-------------------------------------

TIPO DE BIEN	ARQUEOLÓGICO
--------------	--------------

DENOMINACIÓN	MOLDE ANTROPOMORFO
--------------	--------------------

ESTADO DE CONSERVACIÓN	BUENO	<input checked="" type="checkbox"/>	REGULAR	<input type="checkbox"/>	MALO	<input type="checkbox"/>
------------------------	-------	-------------------------------------	---------	--------------------------	------	--------------------------

ESTADO DE INTEGRIDAD	COMPLETO	<input checked="" type="checkbox"/>	INCOMPLETO	<input type="checkbox"/>	FRAGMENTADO	<input type="checkbox"/>
----------------------	----------	-------------------------------------	------------	--------------------------	-------------	--------------------------

ELEMENTOS DE DISEÑO	VISUALES	<input checked="" type="checkbox"/>
COLOR	<input checked="" type="checkbox"/> 40B3B <input type="checkbox"/> ECEB1	
FORMA	ORGANICA	
TEXTURA	ASPERA-ARCILLOSA	
TAMAÑO	29,6 x 17,6 x 23,3 cm	

ELEMENTOS PRACTICOS	<input checked="" type="checkbox"/>
REPRESENTACIÓN	Shaman consumiendo alucinógenos.
SIGNIFICADO	Describe la selección de los Jama-Coaque con el uso de alucinógenos.
FUNCIÓN	Dara conocer de manera gráfica sus hábitos y costumbres.

### DATOS DE CONTROL

DESCRIPCIÓN: SHAMAN JAMA-COAQUE CONSUMIENDO ALUCINÓGENOS

ENTIDAD INVESTIGADORA: ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

APROBADO POR: D.S. MARÍA ALEXANDRA LÓPEZ CHERBOGA

REGISTRO FOTOGRAFICO: CASA MUSEO EL ALABADO

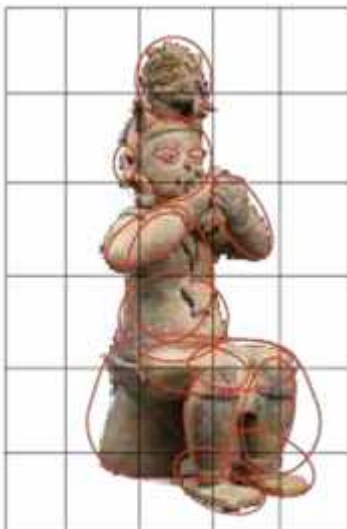
FAJCM-04

Figura 6-4: Shaman Jama-Coaque consumiendo alucinógenos

Realizado por: Oscar Erazo 2021

# FICHA TECNICA

## MUSEO CASA DEL ALABADO BIENES ARQUEOLOGICOS DE LA CULTURA JAMA-COIQUE



### DATOS GENERALES

GENERO	M	<input checked="" type="checkbox"/>	F	<input type="checkbox"/>
--------	---	-------------------------------------	---	--------------------------

PERIODO:	REGIONAL	<input type="checkbox"/>	INTEGRACION	<input checked="" type="checkbox"/>
----------	----------	--------------------------	-------------	-------------------------------------

TIPO DE BIEN	ARQUEOLÓGICO
--------------	--------------

DENOMINACIÓN	MOLDE ANTROPOMORFO
--------------	--------------------

ESTADO DE CONSERVACIÓN	BUENO	<input checked="" type="checkbox"/>	REGULAR	<input type="checkbox"/>	MALO	<input type="checkbox"/>
------------------------	-------	-------------------------------------	---------	--------------------------	------	--------------------------

ESTADO DE INTEGRIDAD	COMPLETO	<input checked="" type="checkbox"/>	INCOMPLETO	<input type="checkbox"/>	FRAGMENTADO	<input type="checkbox"/>
----------------------	----------	-------------------------------------	------------	--------------------------	-------------	--------------------------

ELEMENTOS DE DISEÑO	VISUALES	<input checked="" type="checkbox"/>
COLOR	<input checked="" type="checkbox"/> ANIMZ	<input type="checkbox"/> BCCDF
FORMA	ORGANICA	
TEXTURA	ASPERA-ARCELLOSA	
TAMAÑO	27,8 x 11,6 x 22,8 cm	

ELEMENTOS PRACTICOS	<input checked="" type="checkbox"/>
REPRESENTACIÓN	Shaman Jama-Coique, usando un tocado animal y sentado sobre un banco.
SIGNIFICADO	Shaman realizando postura utilizada dentro de un ritual, acompañado de varios elementos que determinan su rango.
FUNCIÓN	Dar a conocer de manera gráfica sus hábitos y costumbres.

### DATOS DE CONTROL

DESCRIPCIÓN: SHAMAN JAMA-COIQUE, USANDO UN TOCADO ANIMAL Y SENTADO SOBRE UN BANCO.

ENTIDAD INVESTIGADORA: ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

APROBADO POR: DCS. MARÍA ALEXANDRA LÓPEZ CHRIBOGA

REGISTRO FOTOGRAFICO: CASA MUSEO EL ALABADO

FAJCM-01

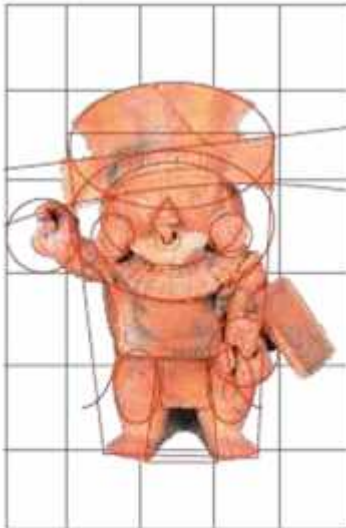
Figura 7-4: Shaman Jama-Coaque sentado sobre banco utilizando tocado animal

Realizado por: Oscar Erazo 2021



# FICHA TECNICA

## MUSEO CASA DEL ALABADO BIENES ARQUEOLOGICOS DE LA CULTURA JAMA-COAQUE



### DATOS GENERALES

GENERO	M	<input checked="" type="checkbox"/>	F	<input type="checkbox"/>
--------	---	-------------------------------------	---	--------------------------

PERIODO:	REGIONAL	<input checked="" type="checkbox"/>	INTEGRACIÓN	<input type="checkbox"/>
----------	----------	-------------------------------------	-------------	--------------------------

TIPO DE BIEN	ARQUEOLÓGICO
--------------	--------------

DENOMINACIÓN	MOLDE ANTROPOMORFO
--------------	--------------------

ESTADO DE CONSERVACIÓN	BUENO	<input checked="" type="checkbox"/>	REGULAR	<input type="checkbox"/>	MALO	<input type="checkbox"/>
------------------------	-------	-------------------------------------	---------	--------------------------	------	--------------------------

ESTADO DE INTEGRIDAD	COMPLETO	<input checked="" type="checkbox"/>	INCOMPLETO	<input type="checkbox"/>	FRAGMENTADO	<input type="checkbox"/>
----------------------	----------	-------------------------------------	------------	--------------------------	-------------	--------------------------

ELEMENTOS DE DISEÑO	VISUALES	<input checked="" type="checkbox"/>
COLOR	<input checked="" type="checkbox"/> F292F <input type="checkbox"/> 8C2A1	
FORMA	ORGANICA	
TEXTURA	ASPERA-ACILLOSA	
TAMAÑO	21,8 x 12x 21,8 cm	

ELEMENTOS PRACTICOS	<input checked="" type="checkbox"/>
REPRESENTACIÓN	Guerrero Jama-Coaque
SIGNIFICADO	La fuerza de sus guerreros y la destreza en la elaboración de armas a base de piedras.
FUNCIÓN	Dar a conocer de manera gráfica los distintos armaz y su preparación frente a las batallas.

### DATOS DE CONTROL

DESCRIPCIÓN: GUERRERO JAMA-COAQUE, USANDO UN TOCADO CON 2 CARACOLAS.

ENTIDAD INVESTIGADORA: ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

APROBADO POR: DCS, MARÍA ALEXANDRA LÓPEZ CHRIBOGA

REGISTRO FOTOGRAFICO: CASA MUSEO EL ALABADO

FAJCM-06

**Figura 8-4:** Guerrero Jama-Coaque

Realizado por: Oscar Erazo 2021

#### **4.1.1. Conclusiones parciales**

La observación de las fotografías de un grupo específico de ocho piezas antropomorfas ligadas a la cultura Jama-Coaque, permitieron identificar ciertos patrones que se repiten en varias de ellas, es decir que los artesanos que realizaron estas figuras de cerámica tenían como base ciertas formas que estilizaban en las figuras y brindaban un estilo que las hacía diferenciarse de las demás.

Dentro de estos rasgos se identifica, por ejemplo, los ojos en forma de una D mayúscula en posición horizontal y en forma ovoide, otro de los rasgos que se identifican son sus manos que tienden a ser representadas con todos sus dedos con el mismo tamaño, es decir sin distinción de ellos y por lo tanto de su funcionalidad, y curiosamente el círculo es la figura geométrica que aparece constantemente en todas las figuras cerámicas, en los rostros como es sus vestimentas.

La presencia de distintos elementos dentro de las 8 figuras antropomorfas que fueron analizadas, revelan elementos prácticos que sugieren una carga muy significativa dentro de todas las piezas que se analizaron, es así que se logra identificar ciertos grupos que se ramificaban de las 8 piezas analizadas, estos subgrupos están organizados según su representación, significado y función, algunos de ellos asociados con deidades, personajes naturales, shamanes y sacerdotisas, dichos grupos brindaban un significado en relación a su función, se debe destacar que mediante el análisis de dichas piezas se determina que cada elemento o figura cerámica responde de distinta manera a su análisis práctico.

## **4.2. Proceso de diseño**

### **4.2.1. Fundamentación**

Las influencias externas que están en relación con el creador de las ilustraciones, sin duda son la base del desarrollo de dicho trabajo, es decir son los patrones encargados de formar la visión y perspectiva de quien desarrolla el proyecto, estas influencias están dadas por el Street art, y el arte caricaturesco de los años 70. Estos estímulos externos se encargan de formar un criterio que va influenciado desde un punto de vista único y personal para la creación de obras que tengan un estilo único.

El estudio y observación de obras de artistas como Giger Alien y James Jean, son influencias que determinaron el estilismo y la composición dentro de la forma de dibujar, del ilustrador encargado de realizar este proyecto es así que se, determina ciertos rasgos que utiliza el creador

en la elaboración de su trabajo personal, se puede observar en sus composiciones una gráfica con trazos orgánicos acompañados de una carga subjetiva, que pretenden brindar al espectador la opción de reinterpretar a su manera lo que se encuentre frente del mismo.

#### 4.2.2. *Reinterpretación de Figuras*

El desarrollo de un estilo frente a la reinterpretación de algún elemento gráfico, genera una gran cantidad de posibilidades, es así que se toma como base 8 figuras antropomorfas que brindan la información suficiente para llevar a cabo dicho proceso reinterpretativo.



**Figura 9-4:** Boceto

Realizado por: Oscar Erazo 2021





**Figura 10-4:** Boceto escaneado

Realizado por: Oscar Erazo 2021



**Figura 11-4: Boceto**

**Realizado por:** Oscar Erazo 2021



**Figura 12-4:** Boceto escaneado

Realizado por: Oscar Erazo 2021

#### 4.2.3. *Gráfica estructural*

El desarrollo de ciertos elementos visuales que se pueden observar dentro de las reinterpretaciones gráficas, son considerados elementos que se encuentran presentes en la mayoría de las ilustraciones estudiadas, y se encargó de potenciar el mensaje, en colaboración con otra ilustración estos tipos de elementos potencian la gráfica sin restar su mensaje o interpretación.



**Figura 13-4:** San Pedro y ojo

**Realizado por:** Oscar Erazo 2021



**Figura 14-4:** Tupo y flores

**Realizado por:** Oscar Erazo 2021



**Figura 15-4:** Tupo, caracolas y tocados

Realizado por: Oscar Erazo 2021

#### 4.2.4. *Propuestas definitivas*

La utilización de una cromática basada en las figuras que se observaron, a través de las fichas, revelaron una gama cromática cálida, basada en una gama de naranja, por lo cual se complementó con sus colores contrastes y complementarios, es decir pertenecientes a una gama cromática fría, como los azules, turquesas y celestes.



**Figura 16-4:** Tabla cromática

Realizado por: Oscar Erazo 2021





**Figura 17-4:** Propuesta final 1

Realizado por: Oscar Erazo 2021





**Figura 18-4:** Propuesta final 2

**Realizado por:** Oscar Erazo 2021



**Figura 19-4:** Propuesta final 3

Realizado por: Oscar Erazo 2021

#### 4.2.5. *Digitalización*

Dicho proceso está en relación con la culminación de ciertos pasos, para la digitalización de diseños realizados de manera manual es indispensable el uso de un ordenador y software gráfico, ya que la presencia del diseño de forma digital brinda un respaldo y una gran cantidad de usos y adaptaciones, pudiendo de esta forma controlar valores de iluminación y edición del diseño.

#### 4.2.6. *Aplicaciones Gráficas*

Después del término de los procesos iniciales, se puso en acción la adaptación de los diseños frente a su principal medio de aplicación como la camiseta, es así que se incorporó dichos diseños pudiendo observar y dar una idea más concreta de cómo se está proyectando la idea de distribución.



**Figura 20-4:** Aplicación Grafica 1

**Realizado por:** Oscar Erazo 2021



**Figura 21-4:** Aplicación sobre opción 1

**Realizado por:** Oscar Erazo 2021



**Figura 22-4:** Aplicación sobre opción 2

**Realizado por:** Oscar Erazo 2021



**Figura 23-4:** Aplicación sobre opción 3

**Realizado por:** Oscar Erazo 2021



**Figura 24-4:** Propuesta definitiva 2

Realizado por: Oscar Erazo 2021



**Figura 24-4:** Aplicación sobre opción 1

Realizado por: Oscar Erazo 2021



**Figura 25-4:** Aplicación sobre opción 2

Realizado por: Oscar Erazo 2021



**Figura 26-4:** Aplicación sobre opción 3

**Realizado por:** Oscar Erazo 2021





**Figura 28-4:** Propuesta definitiva 3

**Realizado por:** Oscar Erazo 2021



**Figura 27-4:** Aplicación sobre opción 1

**Realizado por:** Oscar Erazo 202



**Figura 28-4:** Aplicación sobre opción 2

**Realizado por:** Oscar Erazo 2021



**Figura 29-4:** Aplicación sobre opción 3

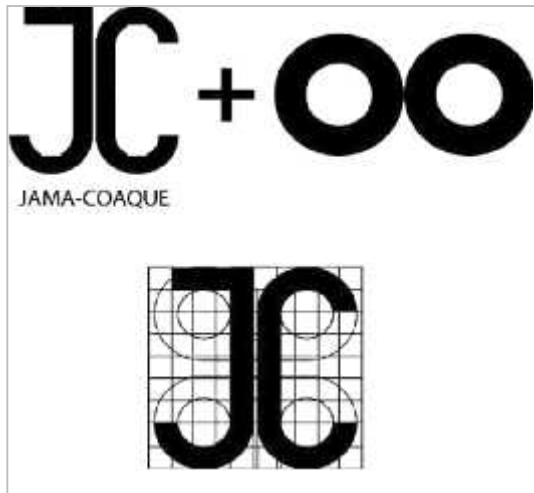
**Realizado por:** Oscar Erazo 2021

#### **4.2.7. *Generación de la marca***

Se realiza un identificador gráfico tipo imagotipo, basado en las iniciales de la cultura Jama-Coaque y la abstracción de un elemento tipo collar, que está presente dentro de varias figuras antropomorfas, la fusión de los elementos mencionados bajo una malla reticulada que sustente su composición arroja como un símbolo palíndromo acompañado de un texto perteneciente a la clasificación tipográfica Palo Seco, la identidad bajo la cual se podrá exponer una gran variedad de diseños.

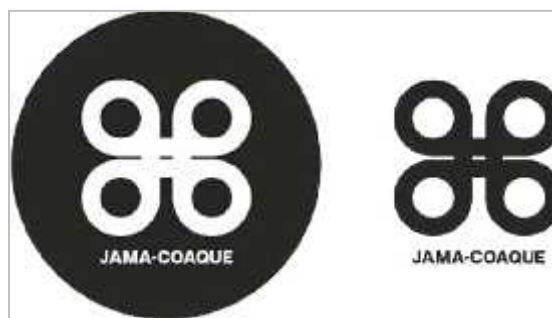
El funcionamiento de la identidad gráfica presentada corresponde a un sistema monocromático que implica, un solo color en negativo y positivo en todo el diseño del imagotipo. No contiene otros efectos, formas o sombras más que el color seleccionado.

Es importante saber que la adaptación de una identidad gráfica en negro que representa la prestancia, generando además una sensación de solvencia, seguridad y bienestar, otro de los aspectos porque se utiliza este sistema es porque, la mayoría de soportes web son blancos, por lo que la adaptación es perfecta (luz y oscuridad), brindando al imagotipo de una contraposición de sensaciones que lo hacen llamativo.



**Figura 30-4:** Construcción de Imagotipo

**Realizado por:** Oscar Erazo 2021



**Figura 31-4:** Imagotipo Jama-Coaque

**Realizado por:** Oscar Erazo 202

#### 4.2.8. *Packaging*

Los beneficios para la difusión de ilustraciones basadas en la cultura Jama-Coaque aplicadas en camisetas juveniles deben complementarse con una packaging que esté direccionado a posicionar el producto y diferenciarlo de los demás, es por eso que la implementación este elemento importante para la comercialización del producto. Este contenedor con su respectivo packaging cumple así, la función Bunker: contener, proteger, transportar y conservar, un sistema que debe ser aplicado, ya que cumple con funciones básicas para el transporte y cuidado del producto, pero además aporta diferenciación e identificación de la marca y por supuesto del producto cultural creado.



**Figura 32-4:** Adaptación de imagotipo Jama-Coaque a packaging

**Realizado por:** Oscar Erazo 2021

## CONCLUSIONES

Se identificó que las causas y consecuencias detectadas, en la mayor parte se presentan por la influencia de factores externos a la cultura Jama Coaque y de la región en la que se asentó. Las actuales generaciones son vulnerables a la gráfica extranjera, así como a nuevas formas de expresión de culturas diversas, lo que afecta a la identidad en niños y jóvenes, por lo tanto, el trabajo e influencias del diseñador actual también se encuentra afectado.

Las principales características visuales de las figuras cerámicas antropomorfas de la cultura Jama-Coaque encontradas fueron composiciones orgánicas que cuentan con ciertos detalles de estructuración de sus elementos compositivos, como la forma de sus ojos, en D mayúscula horizontal; las posiciones de manos, siempre apuntando hacia arriba o abajo, lo que representaba la jerarquía y el contacto con el mundo metafísico; y formas del cuerpo, dadas por la naturaleza del individuo, y la etapa de crecimiento en la que se encontraba, factores de composición que determinan y clasifican las figuras en distintos grupos.

La carga simbólica que ofrecen las figuras cerámicas Jama-Coaque estaban ligadas a su entendimiento de la realidad y el espacio que los rodeaba, cada una de ellas representaba una carga simbólica distinta, como el contacto con lo divino o actividades cotidianas, ya que la importancia y valor a todo lo que los rodeaba generaba una fuente nueva y única de inspiración.

En el proceso de elaboración manual y bocetaje fue bastante orgánico, ya que se identificaron claramente las formas que estructuraron a las piezas cerámicas antropomorfas, lo que permitió la fácil interpretación gráfica; mientras que la digitalización apareció como complemento para lograr la posterior aplicación en la línea de camisetas que son la herramienta para la difusión de la cultura Jama Coaque.

## RECOMENDACIONES

Se recomienda una mayor difusión sobre temas que estén ligados a las culturas prehispánicas, a sus orígenes para enfatizar sus raíces y contribuciones que son importantes para que futuras generaciones tengan acceso a información sobre sus antepasados, de igual manera se sugiere que la información que se vaya a difundir entre jóvenes y niños tenga una carga gráfica relevante de forma que se presente en un lenguaje más simple.

Es importante clasificar y agrupar la información gráfica que se vaya a utilizar, destacando elementos que tienen un mayor peso visual o contienen características distintas de otras, estos elementos pueden generar una nueva dinámica de composición, que ayudan a crear una gráfica más atractiva visualmente.

Se sugiere organizar las formas o figuras a estudiar en grupos que tengan ciertas similitudes en relación a la forma, gráfica y cromática, de esta manera se logra descifrar la información visual y comprender de manera más acertada el significado simbólico y gráfico de un objeto, permitiendo entender e interpretar cada figura u objeto de manera más precisa.

Se recomienda tener una gran cantidad de información gráfica de distintas fuentes primarias o secundarias, con la finalidad encontrar imágenes o fotografías en las que permitan observarse detalles de formas, colores y texturas. Una vez analizados los elementos más representativos se sugiere comenzar el bocetaje, en base a formas geométricas básicas, que ayuden a simplificar la información y obtener un resultado estilístico apropiado y de acuerdo a la tendencia o influencia del diseñador.

## GLOSARIO TÉCNICO

**Antropomorfo:** Que tiene forma o apariencia humana.

**Composición:** Formación de un todo o un conjunto unificado uniendo con cierto orden una serie de elementos.

**Cromática:** De los colores o relacionado con ellos.

**Deidad:** Ser sobrenatural al que se rinde culto, considerando que tiene poder sobre un ámbito concreto de la realidad y sobre el destino de los humanos; principalmente en las religiones politeístas.

**Estilo:** Conjunto de rasgos peculiares que caracterizan a un artista, una obra o un período artístico y le confieren una personalidad propia y reconocible.

**Ilustración:** La Ilustración fue un movimiento cultural e intelectual, primordialmente europeo, que nació a mediados del siglo XVIII y duró hasta los primeros años del siglo XIX.

**Jama-Coaque:** Cultura arqueológica que se asentó en el norte de la actual Provincia de Manabí, de la República del Ecuador.

**Orgánico:** Constituido por partes que forman un conjunto coherente.

**Precolombinas:** Que en América es anterior a la fecha del descubrimiento por Colón en 1492.

**Prehispánico:** Que en algunos pueblos es anterior a la conquista y colonización españolas.

**Reinterpretación:** Acción de volver a interpretar.

**Shamán:** Hombre que en algunas culturas hace predicciones, invoca a los espíritus y ejerce prácticas curativas utilizando poderes ocultos y productos naturales; también suele aconsejar y orientar a las personas que acuden a consultarlo.

**Textura:** Superficie continua. El funcionamiento de tales texturas es proporcionar realismo a la obra, hacerla creíble y lograr sensaciones en los espacios que observamos.



## BIBLIOGRAFÍA

**ACOSTA, José.** *Historia natural y moral de las Indias*, Edición digital a partir de *Obras del P. José de Acosta*, Madrid, Atlas, 1954, pp. 2-247.

**ARANGO, Juanita.** 2005. La deidad protectora de la agricultura. Boletín Museo del Oro, No. 53. Bogotá: Banco de la República. Obtenido de la red mundial el [citado 2021-03-16]. Disponible en <http://www.banrep.gov.co/museo/esp/boletin>.

**COSTA, J.** *Diseñar para los ojos*. AUTOR-EDITOR. España. 2007.

**CAYCEDO OYUELA, Augusto.** *El contexto económico de la alfarería temprana en el caso de san Jacinto 1*, University of Florida, Department of Anthropology, Estados Unidos, 2006, pp.285-304.

**DABNER, David.** *Diseño Gráfico: Fundamentos y Practicas*, Barcelona - España, 2005, pp. 54-58.

**DIETER GARTELMANN, Karl.** *Las huellas del jaguar: culturas antiguas en el Ecuador*, Quito-Ecuador, Imprenta Mariscal, 2006, pp.37-42.

**DIETER GARTELMANN, Karl.** *Las huellas del jaguar: culturas antiguas en el Ecuador*, Quito-Ecuador, Imprenta Mariscal, 2006, pp.9-395.

**DIETER GARTELMANN, Karl.** *Las huellas del jaguar: culturas antiguas en el Ecuador*, Quito-Ecuador, Imprenta Mariscal, 2006, pp.24.

**LESUR, Luis.** *Método de impresión*. Segunda edición. Mexico DF-Mexico:Trillas, 2002. pp.8

**EAGLETON, Terry.** *La idea de cultura*, Barcelona-España, Paidós, 2001, pp. 58.

**FELJÓO CUESTA, Mónica Pilar.** *Diseño de un divisor de ambientes a partir de un módulo apilable basado en los Sellos de la Cultura Jama Coaque* [En línea] (TESIS) Universidad de Cuenca, Facultad de Artes, Escuela de Diseño de Interiores, Cuenca- Ecuador 2014, pp. 31-51.

**MIROSLAV, B.** (2002). Historia de la Serigrafía. En M. Braulio, Serigrafía paso a paso (pág. 60). Perú: RIPALME.

**GUTIÉRREZ, A.** *El eje del Universo. Chamanes, sacerdotes y religiosidad en la Cultura Jama Coaque*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Área de Cultura. 2011

**GUTIÉRREZ, A.** *Dioses, símbolos y alimentación en los Andes*. Interrelación hombre-fauna en el Ecuador prehispánico., Abya-Yala, Quito. 2002

**GUTIÉRREZ, A.** *Análisis e interpretación iconográfica de las representaciones antropomorfas de la cultura Jama Coaque*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Área de Cultura. 2011

**JIJÓN Y CAAMAÑO, Jacinto.** *Culturas Prehispánicas*, Quito-Ecuador, 1927, pp. 14-25, pp. 32, pp. 49.

**JIJÓN Y CAAMAÑO, Jacinto.** *Culturas Precolombinas 2*, Quito-Ecuador, 1927, pp. 20-40.

**JIJÓN Y CAAMAÑO, Jacinto.** *Antropología prehispánica del Ecuador*, Manabí-Ecuador, Editorial Santillana, 1997, pp. 40-47.

**ONTANEDA, Luciano.** *Ecuador, hitos de su pasado precolombino*. Banco Central del Ecuador.

Quito- Banco, 2007, pp. 54-135.

**MALO GONZÁLEZ, Claudio & otros.** *Diseño y artesanía*, Cuenca-Ecuador, CIDAP, 1990, pp. 132, pp. 149, pp. 169, pp. 172.

**OLIVEROS VÁSQUEZ, Adriana.** *Diseño de una línea de joyas con materiales alternativos*, [En línea] (TESIS) Universidad de Cuenca, Facultad de Artes, Escuela de Diseño Textil y de Modas. Cuenca- Ecuador, 2011, pp. 13-28.

**CUMMIS, Thomas.** *Arte prehispánico del Ecuador, Huellas del Pasado, Sellos de la cultura Jama- Coaque*. Guayaquil- Ecuador, 1996, pp. 53.

**ZEIDLER, James y Marie Stuliff (Eds.).** *Definición de los Complejos Cerámicos y Ocupación Cultural del Valle del Jama*, Arqueología Regional del Norte de Manabí, Ecuador, Volumen 1, University of Pittsburgh, Pittsburgh pp. 112-130.

**JIJÓN Y CAAMAÑO, Jacinto.** *Antropología prehispánica del Ecuador*, Manabí-Ecuador, Editorial Santillana, 1997, pp. 40-47.

**QUELAL GOYES, Solanda.** *La apuesta por la paridad: democratizando el sistema político en América Latina*, Lima-Perú, Biblioteca Nacional del Perú, 2013.

**MARTINEZ HAMPE, Teodoro.** *El reparto de metales, joyas e indios de Coaque: un episodio fundamental en la expedición de conquista del Perú*, Univ. Complutense, Madrid, 1989.

**LEBERT, Marie.** *Del libro impreso al libro digital*. NEF, Universidad de Toronto, 2010.

**CHABLA MUÑOZ, Cecilia.** *diseño de moda femenina de inspiración cultural jama-coaque: documentación de experiencia creativa*, Ecuador, 2019.

**RODRÍGUEZ, Daniela.** (9 de junio de 2019). *Cultura Jama-Coaque: ubicación, características, religión*. Liferder. Recuperado de <https://www.liferder.com/cultura-jama-coaque/>.

**MENZA, Andrés, SIERRA, Eduardo y SÁNCHEZ, Wilman.** *La ilustración: dilucidación y proceso creativo* [en línea], Bogotá: KEPES, 2016. p. 265-296. [Accedido: 8-11-2016]. Disponible en: [http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista13\\_12.pdf](http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista13_12.pdf). ISBN: 2462 8115.

**BOLAÑOS ORTIZ, Luis.** *Creación de ilustraciones sobre las fiestas populares de la serranía Ecuatoriana para la aplicación de camisetas juveniles en Riobamba* [En línea] (TESIS) Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba- Ecuador 2010, pp.151.

**OTALORA COTRINO, Leonardo.** *Mitos y ritos modernos: La fabricación de creencias en los medios de comunicación*. *Alteridades* [online]. 2012, vol.22, n.44 [citado 2021-03-16], pp.99-114. Disponible en:

<[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0188-70172012000200007&Ing=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-70172012000200007&Ing=es&nrm=iso)>.  
ISSN 2448-850X.

**HERNANDEZ SALGAR, Óscar.** *Música, rituales y mundos de sentido.* El rol del refuerzo multimodal en la producción de emociones en tres confesiones religiosas en Bogotá. *Rev. music. chil.* [en línea]. 2020, vol.74, n.233 [citado 2021-03-16], pp.120-150. Disponible en: <[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0716-27902020000100120&Ing=es&nrm=iso](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0716-27902020000100120&Ing=es&nrm=iso)>. ISSN 0716-2790. <http://dx.doi.org/10.4067/S0716-27902020000100120>.

**MENGUAL ALCAYDE, Manuel.** *La Ilustración*, documentación de experiencia creativa, Ecuador, 2017, pp.1.

**DURÁN, T.** Ilustración, Comunicación, Aprendizaje. *Revista de Educación.* Sociedad Lectora y Educación. 2005, Edición Extra 1, 239-253

**PARRAMÓN VILASALÓ, María.** *Pintura al pastel.* Madrid-España: Parramon, 2008. ISSN: 9788434233683, pp.6.

**COMENIUS, Juan.** (1992 [1657]). *Didáctica Magna.* Editorial Porrúa México.

**LÓPEZ, Cristina.** *La diagramación y sus elementos.* *Cristinalopez.blogspot.com*[blog]. 2010. [Accedido 7-11-2016]. Disponible en: <http://cristinalopez.blogspot.com/2010/02/la-diagramacion-y-sus-elementos.html33>.

**LÓPEZ, Eduardo.** *La ilustración en el Diseño Gráfico* [blog]. 2016. [Accedido: 15-11-2016]. Disponible en: <http://www.roastbrief.com.mx/2016/04/la-ilustracion-en-el-diseno-grafico/>.

**JIJÓN Y CAAMAÑO, Jacinto.** *Culturas Prehispánicas,* Quito-Ecuador, 1927, pp. 14-25, pp. 32, pp. 49.

**TERENCE, Dalley.** *Guía completa de técnicas, instrumentos y materiales empleados en ilustración y diseño gráfico,* Madrid-España: Tursen-hermann blume, 1992. ISSN: 84-87756-21-2, pp 46.

**TERENCE, Dalley.** *Guía completa de técnicas, instrumentos y materiales empleados en ilustración y diseño gráfico,* Madrid-España: Tursen-hermann blume, 1992. ISSN: 84-87756-21-2, pp 47.

**JIMÉNEZ, Javier,** *Del grabado a la estampa* [en línea]. Madrid-España: Asociación Hablar en Arte, 2005 [Consulta: 15-11-2021].

Disponible en: [http://www.hablarenarte.com/uploads/proyectos/109\\_847.pdf](http://www.hablarenarte.com/uploads/proyectos/109_847.pdf)

**SÁNCHEZ RAMOS, María Eugenia, BARROSO GARCÍA, Carmen Dolores.** *La ilustración científica y su aplicación como herramienta visual en la cartografía novohispana.* *Investigación y Ciencia* [en línea]. 2014, 22(63), 80-87 [Consulta 17 de Marzo de 2021]. ISSN: 1665-4412. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67435407010>

**MOLANO, A.** “Ilustración digital”. *Colombia digital* [en línea], 2012, Colombia, pp.1. [Consulta 17 de Marzo de 2021]. Disponible en: <https://colombiadigital.net/opinion-y-actualidad?.html>

**BECERRA, Alejandra.** *La ilustración con Ranitix* [blog]. 2013. [Accedido: 16-03-2021], Disponible en: <http://ranitiix.blogspot.com/>

**GROVE, J.** *Evaluating Illustration Aesthetically*. [en línea] 2013. . [Accedido: 16-03-2021], Recuperado de <http://www.illustratorsillustrated.com/evaluating-illustration-aesthetica>

**ORTEGA, Carlos.** *Serigrafía*. [en línea]. 2013, [citado 2021-03-16], pp.120-150. Disponible en: [https://prezi.com/2eryc5fg\\_uzb/serigrafia/](https://prezi.com/2eryc5fg_uzb/serigrafia/)

## ANEXOS

### ANEXO A: FOTOGRAFÍAS TOMADAS PARA EL ANÁLISIS DE LAS FIGURAS



