



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**“DISEÑO DE UN LIBRO ILUSTRADO PARA REPRESENTAR LA
IDENTIDAD DE LA CULTURA CAÑARI”**

Trabajo de titulación presentado para optar el grado académico de:

INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTOR: AUCANCELA GUAGCHA RUBÉN DARÍO

TUTORA: LIC. BERTHA PAREDES CALDERÓN

Riobamba – Ecuador

2017

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

El tribunal del Trabajo de Titulación certifica que el: El trabajo Técnico: **“DISEÑO DE UN LIBRO ILUSTRADO PARA REPRESENTAR LA IDENTIDAD DE LA CULTURA CAÑARI”**, de responsabilidad del señor Rubén Darío Aucancela Guagcha, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal, quedando autorizada su presentación.

Lcdo. Washington Luna

**DECANO DE LA FACULTAD
DE INFORMÁTICA Y
ELECTRÓNICA**

Lcdo. Ramiro Santos

**DIRECTOR DE LA ESCUELA
DE DISEÑO GRÁFICO**

Lcda. Bertha Paredes C.

**DIRECTOR DEL TRABAJO
DE TITULACIÓN**

Dis. Ma. Alexandra López Ch.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Yo, Rubén Darío Aucancela Guagcha soy responsable de la ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta tesis y el Patrimonio intelectual de la Tesis de Grado pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Rubén Darío Aucancela Guagcha

DEDICATORIA

El presente trabajo de titulación lo dedico especialmente a mis padres Delfín y María, que con sus sabios consejos y pensamientos me han guiado y motivado a lo largo de mi vida estudiantil. A mis hermanos Edwin, Alfonso y Jessica, quienes me han acompañado en momentos difíciles e inolvidables, y en especial a Jhonny y Kuri, hermano y hermana memorable que brillan desde lo más profundo de mi corazón.

Rubén

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a mis padres, hermanos (as) y amigos por el apoyo incondicional brindado durante todo este tiempo, sus consejos y recomendaciones me han permitido alcanzar una de mis primeras metas establecidas.

Al creador, por brindarme las oportunidades de conocer y disfrutar de los momentos y las personas que a lo largo de mi vida he encontrado, y que hoy en día solo forman parte de mis recuerdos.

Agradezco también a los docentes e instructores de la Escuela de Diseño Gráfico con quienes se ha compartido innumerables momentos a lo largo de mi carrera estudiantil, y en especial a la Lic. Bertha Paredes por los conocimientos brindados para la culminación de este trabajo de grado.

Rubén

TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	15
CAPITULO I	
1. MARCO TEÓRICO.....	20
1.1. Aspectos Referenciales.....	20
1.1.1. <i>Antropología</i>	20
1.1.2. <i>Antropología Cultural</i>	20
1.1.3. <i>Cultura</i>	21
1.1.4. <i>Actualidad de la cultura en el Ecuador</i>	22
1.2. Cultura Cañari	22
1.2.1. <i>Pueblo Cañari</i>	22
1.2.2. <i>Localización</i>	23
1.2.3. <i>Origen</i>	23
1.2.4. <i>Religión y adoración</i>	26

1.2.5.	<i>Períodos de la cultura Cañari.....</i>	28
1.2.6.	<i>Sitios Arqueológicos y Sagrados de Cañar.....</i>	35
1.2.7.	<i>Lengua.....</i>	41
1.2.8.	<i>Escritura Cañari.....</i>	41
1.2.9.	<i>Arte Cañari.....</i>	42
1.2.10.	<i>Música y danza.....</i>	42
1.2.11.	<i>La vestimenta y adornos.....</i>	44
1.2.12.	<i>Ritos funerarios.....</i>	44
1.3.	Libros Ilustrados.....	45
1.3.1.	<i>Antecedentes históricos de la ilustración</i>	45
1.3.2.	<i>Ilustración en el diseño gráfico</i>	48
1.3.3.	<i>Ilustración de libros</i>	60
1.4.	Diseño editorial.....	61
1.4.1.	<i>Concepto de diseño Editorial.....</i>	61
1.4.2.	<i>Elementos del diseño Editorial.....</i>	62
1.4.3.	<i>Diagramación.....</i>	68
1.4.4.	<i>Proceso para diseñar un libro.....</i>	71
1.4.5.	<i>Diseño proyectual y conceptual.....</i>	75

CAPITULO II

2.	MARCO METODOLÓGICO.....	80
2.2.	Métodos.....	80
2.2.1.	<i>Método Histórico.....</i>	80
2.2.3.	<i>Método Deductivo.....</i>	80
2.4.	Técnicas.....	80
2.4.1.	<i>La Encuesta.....</i>	80
2.4.2.	<i>La Observación de Campo.....</i>	81
2.6.	Instrumentos	81
2.6.1.	<i>El Cuestionario.....</i>	81
2.6.2.	<i>Ficha de observación o registro fotográfico.....</i>	82

2.7. Población y muestra.	83
<i>2.7.1. Población</i>	83
<i>2.7.2. Muestra</i>	84
<i>2.7.3. Importancia de la muestra</i>	85
2.8. Tabulación de resultados	86

CAPITULO III

3. MARCO PROPOSITIVO	97
3.1. Diseño de un libro ilustrado de la cultura Cañari	97
<i>3.1.1. Identificación del problema</i>	97
<i>3.1.2. Recopilación de datos</i>	97
<i>3.1.3. Síntesis</i>	98
<i>3.1.4. La gestación</i>	100
<i>3.1.5. La Iluminación</i>	101
<i>3.1.6. Creación</i>	102
<i>3.1.7. La verificación</i>	129
CONCLUSIONES	130
RECOMENDACIONES	131

GLOSARIO

BIBLIOGRAFIA

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-2. Total, de Estudiantes Matriculados en la escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH periodo Abril – junio 2017.....	83
Tabla 2-2. Resultados de la Pregunta 1 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”.....	86
Tabla 3-2. Resultados de la pregunta 2 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”.....	87
Tabla 4-2. Resultados de la pregunta 3 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”.....	88
Tabla 5-2. Resultados de la Pregunta 4 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”.....	89
Tabla 6-2. Resultados de la pregunta 5 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”.....	90
Tabla 7-2. Resultados de la Pregunta 6 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”.....	91
Tabla 8-2. Resultados de la Pregunta 7 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”.....	92
Tabla 9-2. Resultados de la Pregunta 8 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”.....	93
Tabla 10-2. Resultados de la Pregunta 9 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”.....	94
Tabla 11-2. Resultados de la Pregunta 10 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”.....	95
Tabla 12-3. Tipos de color usados para las ilustraciones de la cultura Cañari.....	102
Tabla 13-3. Tipos de pinceles usados en una ilustración en base a su función.....	102
Tabla 14-3. Ajustes de capa útiles en el proceso de pintura digital del escenario	108
Tabla 15-3. Tipografías utilizadas para el diseño del libro.	115
Tabla 16-3. Ajustes establecidos en los distintos tipos de fuente dentro del libro.....	116
Tabla 17-3. Proceso de abstracción.....	119

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1-1. "GUACAMAYA" Origen Cañari –	25
Figura 2-1. Cerámica y Artefactos de la fase Narrio Temprano.	29
Figura 3-1. Cerámica y artefactos de Narrio Tardío	30
Figura 4-1. Cerámica de la.....	31
Figura 5-1. Cerámica de Tacalshapa II	32
Figura 6-1. Cerámica de Tacalshapa III.....	32
Figura 7-1. Cerámica de la Cultura Cashaloma	33
Figura 8-1. Cerámica Inca - Cañari.....	34
Figura 9-1. Pintura representativa de	43
Figura 12-1. Ilustración a tinta.....	49
Figura 13-1. Técnica de la acuarela	50
Figura 14-1 Ilustración a lápiz de color de Ester Roi.....	51
Figura 15-1 técnica de ilustración – pastel.....	52
Figura 16-1 Técnica del aerógrafo	53
Figura 17-1. Ilustración editorial para Revista Argentina "Casquivana".....	55
Figura 18-1. Boceto inicial de una ilustración.	59
Figura 19-1. Colores base de una ilustración	59
Figura 20-1. Ejemplos de ilustración.	60
Figura 21-1. Disposición de formas	65
Figura 22- 1. Tipos de Imágenes.....	66
Figura 23-1. Ejemplo de diseño de concepto desde el punto de vista ilustrativo (azul)	76
Figura 24-2. Modelo de cuestionario	81
Figura 25-2. Modelo Ficha de Campo aplicada en la	82
Figura 26-2. Ficha de observación de campo	83
Figura 27-2. Propuestas establecidas para la portada.....	91
Figura 28-2. Propuestas de combinación tipográfica para título y texto corrido	93
Figura 29-3. Boceto de personajes y escenario.....	104
Figura 30-3. Coloración del escenario con tonos grises	105
Figura 31-3. Pintura digital de fondo	106

Figura 32-3. Pintura digital del escenario	106
Figura 33-3. Pintura digital de personajes.	107
Figura 34-3. Aplicación de ajustes de capa en el escenario.....	108
Figura 35-3. Variación de la imagen después de los ajustes.....	108
Figura 36-3. Ajustes de capas aplicados a los personajes.....	109
Figura 37-3. Composición ilustrativa de personajes y escenarios	110
Figura 38-3. Creación y manipulación de sombras.....	110
Figura 39-3. Creación y manipulación de luces.....	111
Figura 40-3. Corrección de tonos y color en la imagen final.....	112
Figura 41-3. Ajuste de desenfoque.	112
Figura 43-3. Dimensiones del papel para el.....	113
Figura 45-3. Documento con márgenes establecidos.....	114
Figura 46-3. Dimensiones de la retícula	114
Figura 48-3. Retícula creada con sus respectivos	115
Figura 49-3. Propuesta de cubierto para el libro cultural.....	120
Figura 50-3. Diseño final de la cubierta del libro de la cultura Cañari	120
Figura 51-3. Diseño final de la portada del libro de	121
Figura 52-3. Propuesta de página de créditos	122
Figura 53-3. Diseño final de la página de créditos.....	122
Figura 54-3. Propuesta de página de contenido	123
Figura 55-3. Diseño final de página de contenidos.....	123
Figura 56-3. Propuesta de página de presentación.....	124
Figura 57-3. Diseño final de páginas	124
Figura 58-3. Propuesta de página para todos los temas.	125
Figura 59-3. Diseño final de página de contenidos generales.....	125
Figura 60-3. Retícula para contenidos que poseen.....	126
Figura 61-3. Diseño final de página de contenidos con subtemas	126
Figura 62-3. Propuesta de retícula para contenidos con fotografías	127
Figura 63-3. Diseño final de página para contenidos con fotografías.....	127
Figura 64-3. Propuesta de retícula para páginas finales.....	128
Figura 65-3. Diseño de páginas finales.....	128

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1-1 Principios de la Ilustración	46
Gráfico 2-1 Proceso genérico de diseño conceptual	77
Gráfico 3-2. Resultados de la pregunta 1	86
Gráfico 4-2. Resultados de la pregunta 2	87
Gráfico 5-2. Resultados de la pregunta 3	88
Gráfico 6-2. Resultados de la Pregunta 4.....	89
Gráfico 7-2. Resultados de la Pregunta 5.....	90
Gráfico 8-2. Resultados de la Pregunta 6.....	91
Gráfico 9-2. Resultados de la Pregunta 7.....	92
Gráfico 10-2. Resultados de la Pregunta 8.....	94
Gráfico 11-2. Resultados de la Pregunta 9.....	95
Gráfico 12-2. Resultados de la Pregunta 10.....	96
Gráfico 13-3. Organización de la	99
Gráfico 14-3. Colores utilizados de la Gama cromática verde.....	116
Gráfico 15-3. Colores utilizados de la gama cromática café.....	117
Gráfico 16-3. Colores utilizados de la gama cromática gris	117
Gráfico 17-3. Colores utilizados de la gama cromática morada	117
Gráfico 18-3. Colores utilizados de la gama cromática azul.....	118
Gráfico 19-3. Colores utilizados de la gama	118
Gráfico 20-3. Proceso de Creación de la Forma	119

INDICE DE ANEXOS

Anexo A: Cuestionario

Anexo B: Fichas de observación

Anexo C: Ilustraciones finales

Anexo D: Diseño de páginas de contenidos generales

RESUMEN

El presente proyecto propuso el diseño de un libro ilustrado para representar la Identidad de la Cultura Cañari. Se realizó mediante una recopilación de información bibliográfica de varios autores. Métodos como el histórico y el deductivo han sido utilizados para poder sintetizar cada una de las ideas conseguidas, de manera que permita al lector comprender cada uno de los temas expuestos en este libro. En su proceso de diseño se usó la metodología proyectual planteada por el diseñador Guillermo González Ruiz, a partir de la cual fue posible combinar las imágenes, el contenido y los demás elementos gráficos hasta formar un producto de diseño eficiente; partiendo desde la definición del problema de diseño, la recopilación de datos, las síntesis, la gestación, la iluminación de la idea, la creación del libro hasta la verificación del producto diseñado. La consecución de estos pasos posibilitó la creación de sub-procesos de diseño sistemáticos que se llevaron a cabo una vez definidas las necesidades y la idea de diseño, estos sub-procesos fueron aplicados en la etapa de creación tanto para las ilustraciones como para la diagramación del libro. Por lo tanto, se ha llegado a diseñar el libro "Cañari, un acercamiento a su identidad", cuyas ilustraciones se aproximan a la fantasía o ficción, su contenido es expuesto de forma concreta y fundamental, las formas representan sus rasgos característicos y los colores enaltecen a cada uno de los temas expuestos, es decir, un libro cuyo aspecto visual y textual incita al estudio y descubrimiento de esta cultura y es recomendable aplicarlo, como un medio bibliográfico creativo de inspiración, en la escuela de Diseño Gráfico y en otros establecimientos donde el estudio de la Cultura sea fundamental para la formación profesional.

PALABRAS CLAVE: <TECNOLOGÍA Y CIENCIAS DE LA INGENIERÍA>, <DISEÑO GRÁFICO>, <ILUSTRACIÓN DIGITAL>, <ILUSTRACIÓN TRADICIONAL>, <DISEÑO EDITORIAL>, <LIBRO ILUSTRADO>, <CULTURA>, <IDENTIDAD CULTURAL CAÑARI>.

ABSTRACT

The present project proposed the design of an illustrated book to represent the identify of Cañari culture. It was done through a collection of bibliographical information from several authors. Methods such as the historical and the deductive have been used, in order to synthesize each obtained ideas, so that the reader can understand each of the topics presented in the book. The design methodology proposed by the designer Guillermo González Ruiz, from which it was possible to combine the images, content and other graphic elements to form an efficient design product; starting from the definition of the problem of design, data collection, synthesis, management, illumination of the idea, creation of the book until the verification of the product designed. The accomplishment of these steps made possible the creation of systematic design sub-processes that were carried out once needs and the design idea were defined, these sub processes were applied in the creation stage for both the illustrations and the layout of the book “Cañari, an approach to his identity”, whose illustration are approximated to fantasy or fiction, its content is exposed in a concrete and fundamental way, forms represent their characteristic features and colors enhance each of the themes exposed, that is to say, a book whose visual and textual aspect encourages the study and discovery of this culture and it is advisable to apply it, as a creative bibliographical medium of inspiration, in the Graphic Design School and in other establishments where the study of culture is fundamental for professional training.

KEY WORDS: ENGINEERING TECHNOLOGY AND SCIENCES / GRAPHIC DESIGN / DIGITAL ILLUSTRATION/ TRADITIONAL ILLUSTRATION/ EDITORIAL DESIGN/ ILLUSTRATED BOOK/ CULTURE/ CAÑARI CULTURAL IDENTITY.

INTRODUCCIÓN

La identidad cultural es en esencia lo que determina a ciertas personas provenientes de un grupo cuyas características vivenciales difieren de las demás culturas, en la manera de vestir hablar y convivir, pero que de alguna manera hoy en día lo preservan. La cultura Cañari es una de las culturas más representativas del Ecuador, posee vestigios arquitectónicos que despiertan la curiosidad de varios estudiosos y diseñadores por las estructuras y composiciones usadas en sus diseños que adornan sus objetos ceremoniales, cerámicos y metalúrgicos. La creación de un libro ilustrado que pretenda preservar la identidad de la cultura Cañari, mediante la recopilación de información bibliográfica ayuda en gran medida a antropólogos, historiadores y diseñadores a afinar sus conocimientos en base a este pueblo.

Los libros ilustrados como elemento fundamental para reivindicar la identidad cultural Cañari es una propuesta grafica cuya metodología expuesta es, sobre todo, dada desde el punto de vista de un diseñador gráfico, el estilo ha sido aplicado dependiendo de la perspectiva observada de la información con el fin de poder materializar la idea; además, cada paso expuesto para la creación de ilustraciones está basado en el modelo de aprendizaje adquirido y en los conocimientos propios del diseñador.

Este proyecto técnico consta de tres capítulos esenciales en las cuales se detallarán la forma en que ha sido manejada toda esta información.

En el primer capítulo se expone la información bibliográfica de la cultura Cañari y de ciertas áreas de diseño que se aplican en este proyecto, todas estas son esenciales para el procedimiento aplicado en la misma.

En el segundo capítulo se expone la metodología aplicada al igual que las técnicas e instrumentos utilizados para el desarrollo del libro ilustrado.

En el tercer capítulo se expone el producto de diseño final, su procedimiento seguido desde la determinación del problema hasta la verificación final del libro.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Antecedentes

La población de Ecuador pertenece a diferentes etnias, por lo tanto, es muy diversa. “En la arqueología ecuatoriana se denominan “culturas” a los distintos asentamientos o sitios que se desarrollaron y que lograron su permanencia durante un tiempo sea éste largo o corto”

“Durante miles de años, los antiguos habitantes del actual territorio ecuatoriano expresaron su forma de ver y entender el universo mediante objetos elaborados en barro, piedra, metal, hueso, concha, madera y fibras naturales. Hoy por hoy, reconocemos en ellos una herencia histórica sin par, pero no así, valoramos su riqueza estética manifestada en el sinnúmero de formas, trazos, diseños, símbolos y estilos que nos permiten conocer aquellos múltiples momentos, diálogos, tendencias y lenguajes, de quienes nos anteceden en el tiempo” (Cruz & Lobo, 2009)

La época aborígen presentó desde formas de organización social basadas en asentamientos aislados hasta estudios superiores en los que las aldeas se convirtieron en verdaderos centros ceremoniales, ligados a la organización y el desarrollo de complejos sistemas agrícola.

Los Cañaris son un grupo étnico de habla Quichua, que habita mayoritariamente en la provincia del Cañar y en menor porcentaje en el Azuay; Para Pichasaca (2001) las personas que conformaban esta cultura “Eran expertos maestros, alfareros, guerreros, grandes agricultores y con una interesante religión”.

Se cree que el grupo Cañari fue un conglomerado muy significativo (...). La arqueología ha demostrado que los Cañaris no necesitan justificar su origen mayoide, cuando desde las arcaicas épocas del hombre andino, existían en el área señales inequívocas de su desarrollo cultural, produciéndose de hecho un tipo de etno – génesis que ha avanzado paulatinamente, en distintos niveles, para desembocar en un desarrollo campesino, con una población que podía reproducir su cultura y progreso. Burgos (2003)

Los rasgos característicos de la cultura Cañari han sido colocados como base en diversas investigaciones etnográficas y antropológicas como: “La identidad Del pueblo Cañari” Guevara (2003), “Encuentro de Cosmovisiones” Drange (1997), “Historia aborígen y folklor ecuatoriano” de Quinatoa (2005), propiciando de esta manera la información necesaria para representar las creencias y tradiciones de una forma literaria y conceptual; Para lo cual también han pretendido expresarlo de

forma gráfica, convirtiéndola en un aporte expresado de forma creativa. Sin embargo, no ha llegado a tener tanta aceptación debido a que la imagen propuesta no enaltece el contenido del texto, más bien lo contradice.

La ilustración es una de las técnicas creativas que permiten expresar ideas, pensamientos y sentimientos a través de imágenes, todo esto es aplicado en diversas áreas dentro y fuera del Diseño gráfico. Para Köppen (2007) “Las ilustraciones en la era digital presentan cada vez mayor *esteticidad*, por lo que se puede pensar en el regreso de lo mejor de la tradición de la ilustración científica que vivía sin el imperativo de la separación entre arte y ciencia”

En la actualidad su aplicación dentro de la edición de libros, cuentos y leyendas, ha dado la oportunidad de mejorar la presentación del contenido expuesto y facilitar su entendimiento, permitiendo que el lector se adentre al mundo de la narrativa gráfica tal como dice en la publicación del diario EL COMERCIO (2016) “El dibujo y la ilustración, desde luego, se han convertido en aliados infalibles en la creación de historias o también al momento de darles un trasfondo aún más poderoso del que ya tenían con las letras”

Formulación del problema

En la actualidad los libros ilustrados han perdido espacio frente al avance tecnológico, ya que el último ofrece mejores beneficios de información, ha logrado reemplazarlo por el libro virtual; aunque parezca útil, el excesivo uso de ordenadores para la lectura de libros virtuales deteriora la salud visual del usuario. Otras de las observaciones es el desconocimiento de las culturas que existen en el Ecuador, debido a la falta de composición y estructura en la información. La utilización de libros ilustrativos como materiales bibliográficos que expliquen las características vivenciales de una determinada cultura, son de menor utilización por la sociedad actual, esto se debe a que no cumplen con las características de información detallada.

La cultura Cañari pertenece al periodo de integración de las culturas precolombinas, y la información que se conoce no está especificada por falta de elementos que permitan la comprensión del contenido.

La aplicación de textos ilustrativos que proporcionen información esencial sobre los orígenes, la cosmovisión y cosmología del pueblo Cañari son considerados como elementos esenciales para el aprendizaje, sin embargo, no han tenido mayor aplicación, debido a que muchos de ellos poseen mayor texto sin respaldo de imágenes que permitan mejorar la comprensión del contenido, produciendo fastidio a aquellos cuyo interés en la información sobre estas culturas es mínima. Pero

también existen otros en cuya información presentan mayor imagen que texto, apreciando más la estética visual que el contenido expuesta, aunque resalta mejor la presentación de un tema corre el riesgo de no explicar nada.

Sabemos perfectamente que un buen libro comunica más por las imágenes que por el contenido, ya que las calidades de los dibujos expuestos despiertan el interés imaginativo a los lectores, y permite comprender el mensaje, pero no hay que excederse de ellos.

Sistematización del problema

- ¿Cuál es la identidad de la cultura Cañari e ilustración de libros basado en el análisis bibliográfico?
- ¿Cuál es el proceso de diseño más adecuado para ilustrar un libro basado en la identidad de la cultura Cañari?
- ¿Cuál es la mejor propuesta de libro que represente la identidad de la cultura Cañari?

JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Justificación teórica

Con la ilustración se expresa la idea de un contenido, para expresar la forma de vida de la cultura Cañari es necesario transformar su historia mediante imágenes, permitiendo que su información sea contada de una forma clara e inspirada para quienes decidan entrar en el estudio e investigación de esta cultura.

La interpretación gráfica y contextual de los rasgos y características de la cultura Cañari ayudará como un aporte técnico informativo para varios estudiantes que busquen información referente a esta cultura y puedan establecer su propia doctrina del pensamiento habitual, además, servirá como un modelo aplicativo en la enseñanza de la materia de antropología cultural en la Escuela de Diseño Gráfico ya que es necesario implementarlo para mejorar la calidad creativa, interpretativa e inspiración de los estudiantes.

Justificación aplicativa

El libro ilustrado es un medio tradicional que va perdiendo espacio frente a los medios visuales más poderosos que existen, la tecnología ha llegado a reemplazarlo por el libro virtual, aunque parezca favorable, el uso de excesivo de los medios tecnológicos como Smartphone, Tablet y ordenadores

deterioraran la salud visual de la persona. Por tal motivo la aplicación de un libro ilustrado permitirá desarrollar la lectura de forma adecuada, saludable, y transformarle en un medio más factible en la preparación profesional, sin descuidar las necesidades y opiniones de los estudiantes.

Un libro ilustrativo que proporcione información sobre la identidad de la cultura Cañari será un material didáctico que sobresalga en la estética visual y contextual; uniendo las palabras de una forma literaria con los gráficos, para poder expresar el concepto de una forma más deducida. Además, despertará el interés en el lector sobre el reconocimiento de esta cultura y sus principales características que han abordado a lo largo de los años.

Su aplicación en las áreas relacionados al estudio de las culturas antiguas como Historia universal, Diseño Bidimensional, Antropología Cultural y etnografía, brindará la oportunidad de conocer de forma clara y detallada las características de esta cultura; tanto en el ámbito informativo como en el ámbito gráfico y creativo.

OBJETIVOS

Objetivos Generales

Diseñar un libro ilustrado para representar la identidad de la cultura Cañari.

Objetivos Específicos

- Analizar la bibliografía de la identidad de la cultura Cañari e ilustración de libros.
- Planificar el proceso de ilustración del libro.
- Ilustrar el libro de la identidad de la cultura Cañari.

CAPITULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Aspectos Referenciales

1.1.1. Antropología

La antropología es el estudio de la humanidad, de los pueblos antiguos y modernos y de sus estilos de vida. Dada la amplitud y complejidad del tema, las diferentes ramas de la antropología se centran en distintos aspectos o dimensiones de la experiencia humana. Algunos antropólogos estudian la evolución de nuestra especie, denominada científicamente Homo sapiens, a partir de especies más antiguas. Otros investigan cómo el Homo sapiens ha llegado a poseer la facultad, exclusivamente humana, para el lenguaje, el desarrollo y diversificación de los lenguajes y los modos en que las lenguas modernas satisfacen las necesidades de la comunicación humana. Otros, por último, se ocupan de las tradiciones aprendidas de pensamiento y conducta que denominamos culturas, investigando cómo surgieron y se diferenciaron las culturas antiguas, y cómo y por qué cambian o permanecen iguales las culturas modernas. (Harris, 2004, p.2)

1.1.2. Antropología Cultural

La antropología cultural ha sido la ciencia que estudia la cultura como elemento fundamental de la constitución humana: sus creaciones, manifestaciones y expresiones de diversa índole (materiales, simbólicas, de lenguaje, de comportamiento, de valores, de relaciones sociales, etc.), lo que ha dado razón dentro de un devenir histórico del ser, del deber ser y del hacer de los seres humanos en tanto especie única y diferenciada del mundo “natural” y la naturaleza. Así, la ciencia antropológica, a través del estudio y conocimiento de la cultura, y del arte a través de ésta, ha dado razón de la complejidad y gran riqueza, precisamente, de diversidad humana y cultural.

Para Harris (2004, p.3) “la antropología cultural tiene una subdisciplina, la etnografía, que se consagra a la descripción sistemática de culturas contemporáneas. La comparación de culturas proporciona la base para hipótesis y teorías sobre las causas de los estilos humanos de vida”.

“La cultura de una sociedad tiende a ser similar en muchos aspectos de una generación a otra. En parte, esta continuidad en los estilos de vida se mantiene gracias al proceso conocido como endoculturación. La endoculturación es una experiencia de aprendizaje parcialmente consciente y parcialmente inconsciente a través de la cual la generación de más edad incita, induce y obliga a la generación más joven a adoptar los modos de pensar y comportarse tradicionales”. (Harris, 2004, p.4)

1.1.3. Cultura

Cultura significa entre los latinos “cultivo” o “cuidado”, y Catón empleo el termino en referencia al campo (“agricultura”). Valiéndose de la idea de “cultivo de la tierra” o agricultura, Cicerón utiliza la metáfora de cultura animi, es decir, “cultivo del alma”, que nos aproxima un tanto al sentido que, en la actualidad tiene el termino en las lenguas. De todas formas, el sentido más característico del termino en época clásica era el referido al campo. Realmente, el sentido del término latino, tal como se ha explicado, continuó estando vigente hasta el siglo XVIII, sin otra significación. A lo largo de toda la Edad Media, la cultura había tenido connotaciones agrarias. Pero en el siglo XVIII se gesta una significación que será corroborada con el nacimiento de las ciencias Sociales en el Siglo XIX, cuando el concepto para tener un significado diferente, aunque inspirado en su viejo sentido de “cultivo del alma” o “cultivo del espíritu”. (Gómez, 2010, p. 2)

Según Noriega, Vera y Grubits (2010, p.100) “La cultura es un sistema de interrelaciones entre los procesos individuales ontogenéticos, los sociales e históricos del comportamiento colectivo en un corte de tiempo y los antropológicos e históricos que hacen posible los productos culturales, incluyendo a las manifestaciones artísticas, cotidianas, científicas, tecnológicas y las de tipo folklórico”.

Sin embargo, por definición general la cultura se entiende como “El conjunto aprendido de tradiciones y estilos de vida, socialmente adquiridos, de los miembros de una sociedad, incluyendo sus modos pautados y repetitivos de pensar, sentir y actuar (es decir, su conducta)”.

La cultura está compuesta por símbolos. Precisamente la capacidad del ser humano para simbolizar, o ha convertido en un arma superior y le ha permitido agrandar su cultura incesantemente. Los gestos, las palabras, las actitudes, etc. Son simbólicos. El significado de los símbolos depende de cada cultura, esto es, del consenso existente en cada cultura respecto a los significados. Lo que hacen los miembros de una sociedad es decodificar constantemente los signos que persiguen, a fin de dotar a los mismos de significados. (Gómez, 2010; p.8)

1.1.4. Actualidad de la cultura en el Ecuador

La cultura ecuatoriana es una mezcla de las influencias del conquistador español, con las tradiciones ancestrales de pueblos precolombinos. La población de Ecuador pertenece a muchas diferentes etnias, por lo tanto, es muy diversa.

Nuestro país mega diverso, fue el escenario ideal para el desarrollo humano desde miles de años atrás. Durante ese largo período, las sociedades enmarcadas en sus cosmovisiones realizaron un sinnúmero de creaciones destinadas a trascender la vida, acompañaron al más allá a los personajes. Objetos de varios materiales fueron parte de los ajueres funerarios. Razón por la que el Ecuador es dueño del más grande patrimonio cultural arqueológico. (Quinatoa, 2005, p. 2)

Además, es el hogar de diversos grupos indígenas, muchos de los cuales aún conservan sus idiomas precolombinos. El grupo más numeroso es el de los quichuas andinos, con más de 2 millones de individuos. Otros grupos andinos menos numerosos son los caranquis, los otavaleños, los cayambis, los pichinchas, los panzaleos, los chimbuelos, los salasacas, los tungurahuas, los tuguas, los warankas, los puruhaes, los cañaris, y los saraguros. (Halberstadt, 2013)

La religión predominante es la católica romana, pero existen otras confesiones cristianas, mismas que últimamente han tenido una gran expansión. Los indígenas (indios) ecuatorianos suelen fusionar el catolicismo con sus creencias tradicionales, pero muchas comunidades todavía conservan sus creencias y prácticas antiguas de adoración a la tierra, montañas, y el sol.

1.2. Cultura Cañari

1.2.1. Pueblo Cañari

“Debido a que la sociedad Cañari fue asimilada al Tahuantinsuyo por aproximadamente un siglo es difícil establecer los elementos de su organización socio – económica anterior”. (Benítez & Garcés, 1989, p.103-105)

Los Cañaris que en su idioma “kichwa” se escribe “Kañari” son los antiguos pobladores del territorio de las provincias de Azuay y Cañar dentro del Ecuador, aunque también se han encontrado pruebas de su presencia en otras provincias como Chimborazo, El Oro, Loja y Morona Santiago.

Según Taylor y Oberem (1981; citado en Benítez & Garcés, 1989, p.103-105), “los Cañaris formaban una unidad lingüística más no pública. Había numerosos grupos con diferentes grados de complejidad en su organización socio - política que iban desde Cacicazgos hasta tribus. Los que

estaban organizados en Cacicazgos presentaban”, según Salomón (1980; citado en Benítez & Garcés, 1989, p.103-105), las mismas características que los del norte. En momentos de conflictos se unían y formaban unidades mayores a nivel militar, para luchar contra el enemigo. A nivel económico, mantenían redes de intercambio tanto con los grupos amazónicos como con las paltas del sur.

1.2.2. Localización

La mayor parte de su territorio está dentro de la hoya que forma el río Cañar. Está limitado al norte por la provincia de Chimborazo; al sur, por la provincia del Azuay y las alturas del cantón Biblián y Azogues; al este, por el cantón Azogues, y al oeste, por la provincia del Guayas. Su sistema montañoso más importante está integrado por el nudo del Azuay. Los cerros más importantes del cantón Cañar son: Buerán, Molobog, el Huairapungo, con 3.806, 3.490 y 3.163 metros de altura sobre el nivel del mar, respectivamente. Las cordilleras del Chilchil, el cerro de Cutuhuay y los del Bulubulo, en Suscal, y las cordilleras de Puruvín, Malal Cauca y Gualleturo. (Zaruma, 2006, p.33)

En lo referente a la hidrografía, el Pucuhuayco y el Zhamzham bañan la población del Cañar: el río Culebrillas y el Silante forman el río Cañar, que en su curso recibe las aguas de Celel, San Vicente, el Tizas; este último, al entrar en la costa, recibe el nombre de río Naranjal. Las principales fuentes de riqueza son la ganadería, la agricultura, la artesanía y últimamente la migración externa. (Zaruma, 2006, p.33)

1.2.3. Origen

1.2.3.1. Origen étnico

Un diagnóstico etnohistórico sugiere que los ancestros de los indígenas de Cañar vinieron de muchas partes del ex imperio Inca desde lo que ahora es Cochabamba (Bolivia) hasta Pasto (Colombia), y desde el este de los andes. La ocupación del territorio por parte de los Cañaris correspondía a un modelo disperso no nuclear. Es decir que la población no se concentraba al interior de lo que podrían considerarse aldeas o pueblos. Las unidades sociales eran las comunidades indígenas conocidas como ayllus, llajta o parcialidad, cada uno de ellos tenía un jefe llamado por los españoles cacique. (SN, citado en Herráez y Orozco, 2011, p. 16-17)

La palabra "Cañari" se cree etimológicamente viene de kan = culebra y de ara = guacamaya. Para algunos lingüistas significa descendiente de la culebra y de la guacamaya. La verdad es que estos animales fueron considerados sagrados, existiendo leyendas y decoraciones que así lo demuestran.

Dentro de la gran familia Cañari existieron parcialidades con características propias. Una de éstas fue la de los Peleusis que se radicaron en el sitio de la actual ciudad de Azogues y ejercieron hegemonía sobre tribus vecinas. (Herráez y Orozco, 2011, p. 16-17)

1.2.3.2. Origen mítico

El pueblo Cañari estaba convencido en el origen de su raza, hasta que lo infiltraron en las costumbres y hábitos de su pueblo, por ejemplo, el conocimiento de varios hechos que están en relación con las creencias primitivas, como sus vestimentas, con gravados alusivos a la luna y al sol, a la serpiente madre y a la gran guacamaya. Ha hecho del pueblo Cañari la base de su cosmovisión. Es difícil conocer el origen de esta cultura, pero tras estudios e investigaciones llevadas a cabo por antropólogos e historiadores se han tomado como referencia a dos de los principales mitos como secuelas para describir el surgimiento de esta cultura.

1.2.3.2.1. El origen según el mito de las guacamayas.

El origen de este pueblo se remonta a tiempos inmemoriales y hace referencia, entre otras tradiciones al diluvio universal, que todas las culturas señalan en sus historias sagradas.

Según las redacciones de Zaruma (1993, p-21-26) La provincia de Cañaribamba estaba ya poblada, pero todos sus habitantes se ahogaron, un monte, el cual eso se llama Huacay – Nan, o camino de llanto, conforme crecía la inundación se levantaba también sobre las aguas logrando salvarse solamente dos hermanos varones en la cumbre de este cerro. Los antiguos moradores, que huyendo de la inundación se habían subido a otros montes, todos ellos perecieron, porque las olas cubrieron todos los demás montes, dejándolos sumergidos completamente sin ninguna esperanza de salvación.

Los dos hermanos, únicos que habían quedado con vida después de la terrible inundación, de la cueva en la que se habían guarecido salieron a buscar alimentos para comer, mas ¿cuál no fue su sorpresa, cuando, volviendo a la cueva, encontraron en ella manjares listos y aparejados sin que supiesen quien los había preparado. (Zaruma,1993, p-21-26)

Esta escena se repitió por tres días consecutivos, al cabo de los cuales, deseando saber quién era ese ser misterioso que les estaban proveyendo de alimentos mientras ellos permanecían en la cueva, determinaron los dos hermanos que uno de ellos saldría en busca de alimentos, como en los días anteriores, y que el otro se quedaría oculto en la misma cueva. (Zaruma,1993, p-21-26)

Ante esto, el mayor de los hermanos decidió esconderse [...] y así descubrió a dos hermosas guacamayas con rostro de mujer, pero al intentar comunicarse con ellas, las aves salieron volando.

Cristóbal de Molina relata que el hermano menor, enojado por el acto de su hermano, decide quedarse a esperar el retorno de las guacamayas. Al tercer día, las aves volvieron y el hermano menor aprovechó para arremeterse contra ellas, pero la guacamaya mayor huyó dejando a la menor. Esta última, se quedó y se casó con el hermano menor, tuvo seis hijos, tres hombres y tres mujeres, estos descendientes se repartieron por Cañaribamba y se convirtieron en los progenitores del pueblo Cañari. (Zaruma,1993, p-21-26)

Este mito ha sido el más relevante dentro de esta cultura. Sin embargo, “la leyenda no dice nada con respecto a la suerte del hermano mayor, pero refiere particularidades relativas a las aves misteriosas: las guacamayas tenían el cabello largo y lo llevaban atado, a usanza de las mujeres Cañaris; las mismas aves fueron quienes dieron las semillas a los hermanos, para que sembraran y cultivaran la tierra” Zaruma (1993, p-21-26). Estimulados por esta tradición religiosa, los Cañaris adoran como a una divinidad al cerro de Huacay-ñan.

Hay, sin embargo, otra versión en la que relata que se casan ambos hermanos y no solamente el menor de ellos como se determina en la anterior versión. Esta afirmación la trae el diccionario Kichwa - Castellano, compuesto por el investigador de origen cuencano, Claudio Tones Fernández de Córdova, aunque sin indicar la fuente de donde ha sido tomada. Zaruma (1993, p-21-26)

Pero el mismo Zaruma (1993, p-21-26) explica que: “fueron dos las parejas de los cuales los Cañaris se creían descendientes, [...] uno poblado por descendientes de la primera pareja y el otro sector por los de la segunda pareja, localizados al sur y al norte de su territorio; y, posiblemente un tercero que ocupaba la parte oriental y que estaría influenciado por otras culturas procedentes de la región amazónica”.



**Figura 1-1. "GUACAMAYA" Origen Cañari –
Óleo Sobre lienzo de Pablo Tapia**

Fuente: http://pablotapiasanchez.blogspot.com/2015_12_06_archive.html

1.2.3.2.2. El origen según el mito de la serpiente

Otro mito Cañari dice que ellos descienden de una culebra o serpiente. Según los Cañaris la laguna de Culebrillas es un mítico sitio, pues según la tradición religiosa, de allí emergió una serpiente, esta serpiente puso dos huevos de los cuales surgieron un hombre y una mujer, de ellos dos desciende toda la raza Cañari. Luego la serpiente murió dentro de la propia laguna de la que emergió. Por ello la Laguna de Culebrillas fue un lugar sagrado de la Gran Confederación Cañari, en determinadas épocas del año y con ceremonias de gran esplendor, se arrojaban allí piezas de cerámica, oro y plata, así como también la concha *Spondylus* (considerada sagrada por los pueblos sudamericanos). (Cañar-Azogues a, 2017)

Los Cañaris llamaban a la laguna "leoquina", que quiere decir "Laguna de Culebra". Esta laguna es parte de un sistema lacustre, que se originó probablemente luego de que enormes masas de hielo que cubrían la zona (en la época glaciaria) se derritieran. Este fenómeno no solo trajo a la zona sistemas lacustres como Culebrillas, sino que causó la formación de bosques andinos, que rodean sus ríos y lagunas. (Cañar-Azogues b, 2017)

En 1978 se descubren en esta laguna vestigios de un graderío de origen Cañari que parte desde la tierra y se hunde en las aguas de la laguna, el 25 de enero de 1987 fue encontrado un andén de piedra labrada de 4m de largo por 0.80m de ancho. En este mismo lugar se descubrieron las ruinas de una construcción de piedra labrada de 11m de largo por 7m de ancho. Siendo estos los cimientos de un adoratorio Cañari. También cerca existe una cantera Incáica llamada "Labrascarumi" y Tambo Real finamente construido por los incas. (Cañar-Azogues c, 2017)

1.2.4. Religión y adoración

Los Cañaris eran politeístas, es decir, rendían culto a muchos dioses. Antes de la conquista incásica, adoraban por principal dios a la Luna, y secundariamente a los árboles grandes y las piedras que se diferenciaban de las comunes. Así también veneraban: al sol, osos, puma, serpiente, guacamayo, mono, rana, lagunas, cuevas, montañas; a determinados lugares llamados pacarinas o lugares donde se suponía se habían originado sus progenitores.

“Cosas especiales, sobretodo piedras de colores y jaspes atractivos, eran objeto de culto y se los consideraba amuletos para la buena suerte. Tenían también muchas huacas, siendo la principal el

cerro llamado Huasayñán o Huacayñán, citado como el mítico lugar de su origen” (Tenecota, 2013, p. 19).

1.2.4.1. Adoración mítica

Si bien existían dos mitos del origen Cañari, lo cierto es que los Cañaris reconocían a ambos como reales, por tanto, adoraban a la guacamaya y a la serpiente como sus dioses principales ya que eran sus progenitores. (Ochoa, 2011)

El culto y veneración tributado a los papagayos [...] ha recibido un testimonio que lo comprueba en los objetos extraídos de los sepulcros. En efecto, en Huapán, lugarcillo cercano al pueblo de Azogues, al N. E. de Cuenca, se descubrió un sepulcro famoso del cual se sacaron centenares de hachas de cobre con diversas figuras y grabados; y entre ellas muchas tenían la forma de loros o papagayos. (González, 1878, p.37)

Mientras que en las ruinas de Chobshi (Sigsig, Provincia del Azuay) existía una serpiente de piedra de 30m de largo que había sido tallada por los Cañaris, de esta serpiente existen pocos vestigios ya que fue utilizada como cantera por los pobladores. En estas mismas ruinas en la tumba de un Cacique Cañari se descubrieron distintos adornos de oro. Entre esos estaban orejeras y una pechera en los cuales estaban talladas ambas divinidades. Otro símbolo de adoración a estos dos animales los encontramos en los ríos Culebrillas y Tarqui, en estos los Cañaris desviaron los canales para darles formas de Serpiente y de Guacamayas (sólo la cabeza). La guacamaya o papagayo de las que se habla aquí son las aves conocidas con los nombres de Aras o Macrocerdidos en las clasificaciones zoológicas. (Ochoa, 2011)

1.2.4.2. Otras adoraciones

Aparte de estas dos divinidades esta cultura tenía un culto especial a la Luna, así pues, por ejemplo, la laguna de Dumapara tiene la forma de una media luna, además se cree que en base a la observación lunar hicieron una especie de calendario agrícola. Y si bien los Cañaris no tenían un culto por el Sol (antes de los Incas) ellos sí lo tenían presente dentro de su cosmología. (Ochoa a, 2011)

Según arqueólogos y expertos, los Cañaris pudieron haber desarrollado una especie de calendario agrícola. Estas afirmaciones se hacen sobre la base de las piedras talladas con agujeros (de origen Cañari) que existen en Ingapirca. Según los entendidos en el tema, los Cañaris llenarían de agua los agujeros de las piedras y hacían observaciones nocturnas, así cuando cierto objeto celeste como la

Luna, Venus o alguna otra estrella aparecían reflejados en cierto agujero determinaba alguna época del año, ya sea el inicio de las épocas de cosechas o el inicio de alguna fiesta. Según las crónicas expuestas por antropólogos se sabe que los Cañaris, pasado un determinado tiempo, hacían sus fiestas, rituales, ceremonias, adoraciones, sacrificios (de animales) y peregrinaciones, entonces es muy de suponer que medían el tiempo de alguna forma. (Ochoa b, 2011)

También los Cañaris creían que antes de ellos existieron gigantes que fueron transformados en piedra, por ello cuando encontraban una formación natural que se asemejaba a una cara humana la esculpían, para ganar favor mágico por parte de ese ser, así pues, encontramos caras talladas en Ingapirca, Yungüilla y Milchichig entre otros. De esta cultura se sabe que eran bastante supersticiosos por lo que creían en la magia. (Ochoa c, 2011)

1.2.5. Períodos de la cultura Cañari

Al pueblo Cañari a través del tiempo se lo ha constituido en cuatro períodos

NARRIO TEMPRANO: de 3500/3200 – 500 a.C.

NARRIO TARDÍO: de 500 a.C.

CAÑARI PROPIAMENTE: de 500 a 1460

Comprende dos sub- períodos:

Tacalshapa (500 - 900)

Cashaloma (900 - 1460)

CAÑARI – INCA: 1460 – 1533

1.2.5.1. Narrio temprano

Para el Dr. Marco Robles López investigador nato de la ciudad de Azogues “Se le ubica dentro del periodo formativo 3500 (o 3200) a.n.e hasta 500 a.n.e. Geográficamente este desarrollo cultural toma el nombre de Cerro Narrio, por esta elevación que se encuentra en el pequeño valle del cantón Cañar, Provincia del mismo nombre, y comprende a más de esta zona, monjas HUAICU y HUANGARCUCHO, en la provincia de Azuay (Robles, 2004; citado en Aguaiza, 2013, p.27)

Su organización social estuvo basada en grupos humanos que integraron núcleos familiares, cuya alimentación se basó principalmente en el maíz y otros productos de los valles interandinos, como la patata, el camote, la quinua, el aguacate, etc.



Figura 2-1. Cerámica y artefactos
de la fase Narrio Temprano.

Fuente: Museo arqueológico de Guantug - Cañar

1.2.5.2. Narrio tardío

Este período se caracteriza por las piezas denominadas ucuyayas, que son los exvotos o pequeñas figuras antropomorfas que utilizaban los Cañaris en ceremonias fúnebres. Procede al Narrio Temprano, se ubica a una altura de 3100m en la provincia del Cañar. Se han hallado huellas de construcciones con postes de las viviendas de los indígenas actuales. Este pueblo fue predominantemente agrícola, sus productos eran de variados climas, sembraban maíz, oca, quinua, papas, etc.

Los objetos de metal que se han conservado en museos son agujas y adornos varios, todos estos delatan la técnica del martillado y repujado. Aunque en su cerámica disminuyó la calidad en la finura de las paredes, en el acabado de las superficies y en las adherencias ornamentales; surgieron innovaciones de formas, y elementos decorativos. Sus botellas eran achatadas por los lados, vasos ceremoniales, ollas, trípodes, floreros, botellas dobles intercomunicadas. En general la cerámica es delgada y bien trabajada decorada en colores rojo y blanco, también se han encontrado agujas, punzones y pendientes. Comercializaban con la concha spondylus, con la que además elaboraban hermosos collares.

Para el Dr. Marcos Robles investigador de Azuay “En los entierros de narrio tardío se han descubierto tumbas con determinado ajuar funerario, que incluía vestuarios, adornos personales, armas, utensilios domésticos con alimentos para ser utilizados por el finado, lo que demostraría la idea de la vida en ultratumba y quizás del alma”. (Robles, 2004; citado en Aguaiza, 2013, p.28)



Figura 3-1. Cerámica y artefactos de Narrio Tardío

Fuente: Museo arqueológico de Guantug - Cañar

1.2.5.3. *Cañari propiamente*

1.2.5.3.1. *Fase Tacalshapa:*

“Hacia el 500 aC surgen los señoríos étnicos, fase denominada por los arqueólogos como Tacalshapa, que, siendo coetánea con las fases tardías de aquellas del período Formativo, es una continuidad del proceso en esa zona”. (Valarezo, 2014, p.14)

Tacalshapa viene del quichua “taca” = canasta y “sapa” = lleno de, que traducido literalmente significa lleno de canastas.

Para Palacios (2016, p. 22) esta cultura fue “descubierta en el cerro Tacalshapa a 12 km del sureste de la ciudad de Cuenca, empieza en el año 500 a.C. hasta 1200 d.C. Forma parte del período de integración. Las evidencias materiales que se pueden apreciar, provienen de las pertenencias funerarias extraídas de las tumbas de los cementerios”,

En esta fase aparecen piezas cerámicas como recipientes lenticulados, ollas con gollete, cuencos en los que la figura (antropomorfa o zoomorfa) gana peso en la pieza y los diseños crecen hasta incluso, tomarse toda la pieza, es decir, adquieren una enorme expresividad, fuerza y belleza, los colores dominantes son el rojo marrón y el ocre, y el negativo. Sin embargo, junto a estas piezas figurativas, se desarrollan al mismo tiempo diseños geométricos en grandes composiciones. Una de estos objetos eran las vasijas rituales que llevan los diseños geométricos de color blanco y blanco hueso sobre rojo, líneas, triángulos y rectángulos. Mantenían las dos tradiciones figurativa y geométrica, se combina más agresivamente la pintura negativa y positiva, se utiliza el rojo claro y una mayor policromía. Al final del período la abstracción logra condensar la mitología, usando elementos figurativos y geométricos. (Valarezo, 2014, p.16)

Esta fase se puede dividir en 3 etapas.

- Tacalshapa I.

Se ubica en los años 500 – 200 / 100 a.C. Sus “piezas de cerámica sobresalen por los rasgos decorativos como el grabado en líneas geométricas, diseños escalerados, con representaciones antropomorfas”. Además, “en esta etapa se inicia el uso del negativo y la decoración blanco sobre rojo” (Palacios, 2016, p.23)



Figura 4-1. Cerámica de la Cultura Tacalshapa I

Fuente: Museo arqueológico de Guantug – Cañar, 2017.

- Tacalshapa II

Cuya fecha data en el año 200 / 100 a.C. La mayoría de las piezas tienen decoraciones plásticas zoo- antropomórficas. “Aquí sobresalen los cantaros con cuellos alargados, decorados con complejos diseños geométricos que se logran mediante la técnica de pintura negativa, predominando el blanco sobre el rojo y del negativo sobre el rojo intenso” (Palacios, 2016, p.23)



Figura 5-1. Cerámica de Tacalshapa II

Fuente: Museo arqueológico de Guantug – Cañar, 2017.

- Tacalshapa III

Datados aproximadamente desde los años 500 d.C. y el 100/1200 d.C. Las piezas provienen de Cañar ingapirca, Taday y Pinalilig. Las principales formas son cuencos, campoteras con el pie perforado, kero y botellas de cuello largo, llegando a medir hasta los 1.20 m de altura. Se diferenciaban porque presentaban nuevos “rasgos en sus diseños donde predominaba el color rojo claro o rojo simple”. (Palacios, 2016, p.23)



Figura 6-1. Cerámica de Tacalshapa III

Fuente: Museo arqueológico de Guantug – Cañar, 2017.

1.2.5.3.2. Fase Cashaloma

Según las investigaciones de Palacios (2016, p. 22), “Este lugar se encuentra ubicado a 2 km hacia el noroeste de la ciudad de Cañar, los primeros testimonios arqueológicos fueron presentados por el arqueólogo alemán Max Uhle, que junto con otros colegas hicieron importantes descubrimientos de

tumbas con sus respectivas pertenencias funerales”. Para Aguaiza (2013, p. 32) “Este lugar cuya procedencia viene del quichua “casa” = espino, y del español “loma” que quiere decir loma de espino. Fue una fase posterior a Tacalshapa con un conglomerado personal que precede al periodo Inca”

“Se caracteriza por una agricultura intensiva a base de riego artificial en pequeños lotes en terrazas, donde se cultivaban patatas, maíz, porotos, zapallos y una larga lista de productos típicos de los andes” (Fock y Krener, 1978, p 170; citado en Dragne, 1997, p. 44)

Además, parece haber limitado prácticamente su arte escultórico a la decoración cerámica, al adorno de pequeños objetos de metal (cobre y oro), y a una producción poco variada de esculturas en piedra. Para Palacios (2016, p.22) las características de la cerámica Cañari “desmejora notablemente en el refinamiento de la pasta, las formas, la aplicación de las pinturas y las decoraciones modeladas. Sin embargo, la pasta se encuentra bien amasada con colores variados como: ante, anaranjado, rojizo y tomate, La superficie es bien alisada en el interior y exterior [...]”

Pero también, dichas cerámicas “fueron adornadas mediante el uso de pintura blanca sobre roja, que representan dibujos geométricos en los cuales se distinguen; puntos alineados paralelos en el cuerpo de las piezas, círculos, cruces de brazos iguales (cruz latina), espirales, franjas verticales y horizontales, pequeños diseños amanera de comas enfiladas en zonas...” (Reinoso, 2006, p.191; citado en Aguaiza, 2013, p.32)

Entre las obras realizadas en cerámica hay que destacar, aparte de un gran número de figurillas macizas de aspecto muy burdo, las pequeñas sonajas huecas de figura humana o animal muy esquemática, y los timbales de rostros humanos con cuernos de ciervo.



Figura 7-1. Cerámica de la cultura Cashaloma

Fuente: Museo arqueológico de Guantug – Cañar, 2017.

1.2.5.4. Cañari – Inca

El período Cañari - Inca se inició con la invasión y el sometimiento de señoríos Cañaris a los cuzqueños, iniciando en el año 1460 y concluyendo en 1533 con la guerra fratricida entre Huáscar y Atahualpa, que se resolvió en el triunfo de este último, la destrucción de Tomebamba y otros lugares Cañaris por el vengativo Atahualpa, y la posterior invasión española. Su conquista inició con el apoderamiento del territorio de las paltas, luego Cañaribamba, de Guapondelig, que la llamaron Paucarbamba o Tomebamba y de Hatun Cañar. (Merchán, 2010)

Para asegurar su conquista, los incas utilizaron un sistema llamado mitmaj, que consistía en una migración forzosa de partes de la población a otra región del imperio. Luego de la conquista inca y de la matanza de más de treinta mil cañares por la rebelión contra los invasores, degollados con el Tumi-cuchillo en la pampa del cuchillo o Tomebamba, los habitantes de Cojitambo y Chuquipata fueron enviados con otras veinte mil familias al Cuzco, Titicaca y Piura en calidad de mitimaes. (Merchán, 2010)

Durante este periodo la cerámica es muy limitada y se reduce a un pequeño número de fragmentos, correspondientes a los tipos más comunes, como son los aríbalos, aribaloides, platos y algunas otras piezas de uso doméstico. Los aríbalos y aribaloides de gran tamaño estaban destinados al almacenamiento y transporte de granos, chicha (bebida semialcohólica hecha de maíz) y otros productos alimenticios. Por las evidencias, existieron también aríbalos ornamentales de pequeño tamaño para ser usados en las ceremonias festivas, religiosas y/ como parte del ajuar funerario.



Figura 8-1. Cerámica Inca - Cañari.

Fuente: Museo arqueológico de Guantug - Cañar

1.2.6. Sitios arqueológicos y sagrados de Cañar

1.2.6.1. Narrio

Dentro del perímetro urbano de la cabecera cantonal de Cañar, junto al río Zham Zham, se encuentra ubicada una pequeña elevación de apenas cien metros de altura y a tres mil metros sobre el nivel mar, conocido [...] “Cerro Narrio “; a simple vista se parece a una tortuga vista de perfil, se trata de un asentamiento de más larga secuencia cultural en el Ecuador y contiene la más larga evidencia arqueológica estratificada de la prehistoria [...]. (Marcos, 1986; citado en GADIC Cañar- Cerro Narrio a, 2012).

El sitio adquiere fama gracias a los esfuerzos de Max Uhle y su visión difusionista. Este antropólogo “se sorprende por los objetos encontrados en forma especial, al compararlas con las mejores de Mesoamérica, publicando sus estudios en su trascendental obra “Influencias Mayas en el alto Ecuador creyendo que elementos de esas culturas dieron lugar a los de Cerro Narrio”. (GADIC Cañar- Cerro Narrio b, 2012).

“En 1914 unos expedicionarios encontraron los primeros objetos en materiales preciosos, tan pronto como cundió la noticia [...] con picos y palas excavan por doquier las cimas y las faldas de la colina. En 1.922 Cerro Narrio adquiere fama, por un hallazgo casual de objetos de oro, plata y cobre con baño de oro, concha espóndylus, cerámica y piedra”. (GADIC Cañar- Cerro Narrio c, 2012).

A fines de 1941. Donald Collier y John V. Murra, enviados por el Instituto de Investigaciones Andinas de los EE.UU. realizan los primeros trabajos de excavaciones de carácter científico propiamente; sus estudios estratégicos publicados en mayo de 1943 bajo el título de “Survey and Excavations in southern Ecuador “, traducido en 1982 por la Universidad Católica, con sede en la ciudad de Cuenca, se desprende la existencia de dos etapas: Narrio Temprano y Narrio Tardío. (GADIC Cañar: Cerro Narrio d, 2012).

1.2.6.2. Shungumarca

La significación del nombre Shungumarca palabra quichua compuestas de las vocales Shungu – corazón y Marca – Región. Ubicada a 600 metros de la plaza de la cabecera parroquial General Morales, Socartes, se dice que Shungumarca fue como una fortaleza incásica, levantada en la campaña de sometimiento de los Cañaris, realizada por Huayna Cápac. Por las piedras sin labrar, que forman la mayoría del conjunto arquitectónico, se piensa que fue un reducto cañari y, con seguridad, que lo incásico fue posteriormente superpuesto. La arquitectura de Shungumarca, según

los estudios, dicen que es elíptica, como también el centro más importante de la dominación incásica en tierras de los Cañaris. (BSG, 2016)

Según la página web ViajandoX en su artículo Shungumarca (2007) “El sitio arqueológico está conformado por un conjunto de estructuras de piedra, basamentos de vivienda, terrazas de cultivo, caminos empedrados, canales y petroglifos que cubren una superficie de 10 hectáreas aproximadamente. Los principales elementos del sitio son”:

El adoratorio: Es un montículo que se encuentra ubicado en el extremo noroeste del complejo arqueológico, a la entrada del sitio. El montículo tiene la forma de un cono truncado. La parte superior es de superficie plana y tiene un corte diametral de 13,60 m de largo por 1,54 m de ancho y 0,80 m de profundidad. (Shungumarca, 2007, <http://www.ec.viajandox.com/search.php?search=Shungumarca>)

El montículo está formado por muros que descienden formando terrazas, el muro del contorno de la cúspide en la parte occidental tiene una altura de 2 m, está constituido de piedras andesíticas rotas colocadas cuidadosamente unas sobre otras de tal manera que sus caras totalmente planas quedan expuestas hacia el exterior, para dar firmeza a los muros se han colocado en los intersticios, cuñas de piedra de diversos tamaños.

La Kallanca: Entre el adoratorio y la kancha y junto al camino empedrado se encuentra una estructura rectangular de 44 m de largo por 10 m de ancho, orientado de norte a sur. Adyacente a esta estructura se observan evidencias de cimentaciones de otras ruinas que actualmente han desaparecido.

La Kancha: Al este de la Kallanca hay restos de siete habitaciones de diversos tamaños, dispuestas alrededor de un patio de forma irregular. El conjunto está delimitado por un muro perimetral, de piedras canteadas y talladas, con una sola entrada en el lado noroeste.

El Pucará: Próximo al complejo habitacional se levanta una colina con terrazas y una zanja defensiva transversal en lado este. En la cima se halla una plataforma rectangular, enmarcada por muros adosados de piedra en sus cuatro costados. Por el sur a pocas decenas de metros hay ruinas de dos habitaciones muy pequeñas.

El Acueducto: Cruza el pueblo de norte a sur y junto al montículo desaparece. Está revestido de piedra canteada y tiene las siguientes dimensiones: 20 cm. de ancho por 30 cm. de profundidad. (Shungumarca, 2007, <http://www.ec.viajandox.com/canar/canaris-A792>)

1.2.6.3. Ingapirca

Para Almeida (2011), “El nombre de Ingapirca, palabra kichwa que significa ‘muro o pared del Inca’, designa tradicionalmente a diversos yacimientos prehispánicos del sur andino ecuatoriano, especialmente a un Ingapirca que ha alcanzado renombre internacional por tratarse del conjunto arquitectónico Inca más importante y mejor conservado del país”

Se dice que la fundación del complejo arqueológico se dio a finales del siglo XV, como también que los Cañaris fueron los habitantes originales del sitio, hasta la llegada del imperio Inca. Lo más tradicional en el espacio, es el castillo de forma ovalada y que no es en sí una habitación, sino más bien una plataforma elevada, rodeada por un muro de piedras almohadilladas, que albergan en su parte superior, dos cuartos que miran al occidente y oriente, respectivamente. (BSG, 2016)

Según las redacciones de Musello (2013). Cuando arribaron a la modesta pero formidable ciudad Cañari, los Incas atacaron. El orgulloso pueblo Cañari defendió su territorio obstinadamente de la invasión Inca. Luego de una intensa y constante batalla, los Incas vencieron a los Cañaris. Pero lo que resulta interesante es que los Incas no forzaron la salida de los Cañaris de sus territorios originales, por el contrario, ambos grupos formaron una comunidad conglomerada que llamó a su hogar, Ingapirca. Finalmente fueron los Incas, en gran medida, quienes establecieron el preservado templo del sol que se eleva por sobre la red de edificaciones de Ingapirca.

Entre los elementos que conforman el gran complejo se destacan: su principal torreón de forma elíptico “El castillo”, Pilaloma, la Vaguanda, la Condamine, la Plaza mayor, las Bodegas y su Museo del sitio.

1.2.6.4. Baños del Inca – Coyector

Según las investigaciones de Ortega y Atancuri (2011, p. 82), es un sitio arqueológico Cañari - Inca ubicado en la falda del macizo Azuay, a un kilómetro de Ingapirca, en el cantón El Tambo. Está limitado al norte por la cordillera Achupillapungo, al sur por las vertientes de la quebrada Saltana Huaico, al este por el cerro sagrado Yanacauri y al oeste le bordea el río Cañar, que allí toma el nombre de Coyector. El palacio arqueológico cubre unos nueve kilómetros cuadrados 3000 m.s.n.m.m.

Tradicionalmente conocido como baños Incaicos, por el predominio de unas estructuras que se asemejan a las igualmente denominadas en Ingapirca, con agua corriente que llega del cerro Yanacauri o Huanacauri y con asientos de piedra, ahora se considera como un lugar sagrado para

hacer sacrificios, que podrían ser desde colcahas, tejidos, llamas, hojas de coca, hasta niños y que está integrado por varias unidades, cada uno con diversas funciones.

Para Merchán (2011), entre los complementos del complejo están el [...] Cerro de Yanacauri, los llamado baños, un altar, un observatorio astronómico, un cementerio y posiblemente algunas viviendas de sacerdotes o jefes tribales. Yanacauri es un cerro de forma cónica [...], que es considerado un lugar sagrado. El término se traduce como Casa Negra del Fuego, Monstruo Negro o Coloso Negro y se considera que fueron los Cañaris quienes lo deificaron y que la tradición religiosa fue mantenida por los incas

Los baños del Inca constituyen un espacio lleno de escalinatas, terrazas, altorrelieves y cortes, en una superficie de cangagua, donde se destacan dos reservorios que por su forma y la similitud con otros del área Cañari. Otro espacio es el Adoratorio, localizado a 200 metros al oeste de los Baños. Se encuentra en un montículo denominado Inga Loma, en cuya parte superior se halla una terraza y una piedra rectangular orientada exactamente hacia los cuatro puntos cardinales.

1.2.6.5. Ruinas de Todos Santos

En noviembre de 1972, se descubrió un sitio arqueológico en el área urbana de Cuenca, que, por su ubicación, fue denominado como “Todos Santos”. En el área se conservan vestigios arquitectónicos, muros, paredes, cimientos prehispánicos, molinos hispánicos y se ha hallado material arqueológico perteneciente a las culturas: Cañaris, Inca e Hispánica. En los más de 2000 objetos de cerámica encontrados y analizados por Jaime Idrovo Urigüen y Dominique Gomis, el 31% ha sido identificado como correspondiente a las fases Cashaloma y Tacalzhapa I y II, de hace más de mil años, y el 42% ha sido clasificado como cerámica Inca. (Merchán, 2011)

De la cultura Cañari se han encontrado unas pocas estructuras de bloques de piedra, paredes gruesas quemadas con hollín en su parte exterior, las piedras tienen su forma natural en su mayoría y están unidos con argamasa de tierra negra y conforman un muro rectangular. La estructura arquitectónica más importante ha sido identificada de origen Inca, consiste en un muro levantado con bloques de piedra caliza con cinco hornacinas, almohadillados de manera similar a las de Tambo Machay en el Cuzco; esta obra fue construida en la segunda mitad del siglo XV y actualmente se halla en la parte oriental e inferior de “Todos Santos”. (Merchán, 2011)

1.2.6.6. Ruinas de Culebrillas

Para la página web Viajando X en su publicación Ruinas de Culebrillas (2007). Las ruinas arqueológicas de Culebrillas son de construcción sólida a base de bloques canteados y tallados de la roca andesita, colocados unos sobre otros formando hileras naturales, unidos con argamasa de tierra negra y amarilla. Las paredes son de 2.40 m de alto por 0.80 m de ancho y guardan simetría entre sí. Los aposentos tienen una sola entrada de 0.80 m de ancho y en algunos casos presentan varias piedras talladas en las aristas [...].

El sitio [...] fue construido por Cañaris e Incas, entre el 500 y el 1532 d. C; está integrado por un inmenso conjunto de bloques tallados de andesita, estructuras de piedra, basamentos de vivienda y caminos empedrados. Los monumentos arqueológicos principales son:

1.2.6.6.1. La cantera incaica de Labrashcarumi: [...] Se trata de un conjunto de bloques de roca andesita en proceso de labra y corte, para ser utilizados como piedra de construcción. La calidad de los bloques cúbicos para ser utilizados en la construcción de muros y el tamaño de los dinteles presentes (mucho mayor que los de Ingapirca y Tomebamba) demuestran la excepcional importancia de los edificios a los que estaba destinado este material.

1.2.6.6.2. Los basamentos de vivienda: En la orilla izquierda del río, al frente de la cantera, en las partes laterales del valle glaciar, existen un gran número de basamentos de vivienda, probablemente construidas originalmente de bahareque, que debieron albergar a los trabajadores de la cantera y a los constructores del conjunto de edificaciones.

1.2.6.6.3. Edificaciones de carácter religioso junto al desfogue de la laguna: En la orilla de la laguna, donde comienza el drenaje, existen dos plataformas rectangulares con bloques cúbicos. Frente a estas, se observa un conjunto de estructuras incaicas de piedra labrada, ubicadas en parte sobre la orilla de la laguna y en parte bajo el nivel del agua.

Se trata de recintos cerrados en un número no precisado, pues las estructuras sumergidas están cubiertas de algas y limo que dificulta su observación. Se conoce además que la antigua orilla, hoy sumergida, se halla delimitada por un muro de contención, del que desciende al parecer un graderío hacia el interior de la laguna.

1.2.6.6.4. Paredones de culebrillas: Aproximadamente a 300 metros de la orilla izquierda de la laguna, sobre una pequeña altiplanicie, se observa dos complejos de edificaciones incaicas construidas con bloques de piedra canteada y tallada, además una construcción de la época republicana. El conjunto presenta las características de un "tambo real", con alojamiento para

viajeros, viviendas para funcionarios y otros residentes permanentes, recintos de almacenamiento, puntos de control, canales y estructuras religiosas.

1.2.6.6.5. El "Camino real del Inca" o Capac Ñan: El gran camino real de los Incas, en su ruta Cuzco-Quito, recorre el valle de Culebrillas por varios kilómetros, procedente del sur (Ingapirca). El camino corre a media altura de la ladera meridional del valle, para tomar las alturas de tres Cruces y el Nudo del Azuay. En el sector denominado Chacapamba el camino desciende y cruza por el piso del valle para subir el cerro Quilloloma y la cercana cueva de Espíndola.

Aquí la ruta presenta un magnífico tramo empedrado, en excelentes condiciones de conservación donde aún se pueden observar los estribos de un puente incaico en el punto en el que el camino cruza la quebrada Espíndola. En otros puntos del camino se pueden apreciar muestras importantes de la ingeniería vial incaica: muros de contención, atarjeas de varios tipos, empedrados, graderíos, etc.

1.2.6.7. Complejo arqueológico Cojitambo

Según las redacciones de Merchán (2011), A 11 kilómetros de Azogues, capital de la provincia del Cañar; se encuentra el complejo arqueológico de Cojitambo, compuesto de ruinas Cañaris e Incas que se levantan sobre los flancos norte y oeste del cerro homónimo a 3.027 m.s.n.m. Según los estudios realizados sobre los vestigios de la zona, se ha concluido que Cojitambo fue habitado durante el periodo de desarrollo regional (500 A.C. – 500 D.C.), el periodo de integración entre el 500 y el 1460 D.C. y el Periodo Inca desde 1460 hasta 1532.

Las construcciones y restos líticos, cerámicos y sepulturas son características de la cultura Cañari. Las huacas y excavaciones pertenecen a la época incásica. Como material arqueológico se han registrado: un monolito enclavado en el suelo, morteros, amoladores, abundantes fragmentos de cerámica de las culturas Upano, Tacalshapa e Inca; lascas líticas de sílex, piedras de honda e indicios de alimentos de cacería (huesos de venados). (Merchán, 2011)

Cuando Túpac Yupanqui llegó al área aprovechó las condiciones del lugar y convirtió a Cojitambo en fuerte real incásico y adoratorio Cañari.

Además, el resto del complejo está formado por un patio, un cercado de muros de contención, dos escalinatas contrapuestas, una planicie que contiene una plaza central con un adoratorio “usno”, un pozo de agua revestido de piedras y varios muros que articulan el conjunto.

Tres de los conjuntos, [...] se articulan con el camino del Inca que pasa por la base del cerro y que en tiempos pasados comunicaba con la antigua Tomebamba.

1.2.7. Lengua.

Se cree que los Cañaris antes de la conquista incaica poseían su propio idioma o dialecto, con cual nombraban a diversos cerros, ríos y lagunas. Cuando el imperio cayó en manos de Tupac – Yupanqui, los Cañaris se vieron forzados a aprender el idioma quichua; y el idioma de los Incas se enriqueció con muchas voces tomadas de la lengua del pueblo vencido.

Con la destrucción del imperio de los Incas se fueron arruinando poco a poco todas sus instituciones, y volviendo los pueblos conquistados a sus antiguas costumbres; la lengua quichua cayó en desuso, en algunas provincias fue casi olvidada enteramente, y de esa manera, a fines del siglo XVI, cuando apenas se había terminado la conquista, se hablaban en el Perú muchos dialectos diversos de la lengua quichua, y varios idiomas distintos. Garcilaso lo dice terminantemente por estas palabras: “De donde ha nacido, que muchas provincias, que cuando los primeros españoles entraron en Cajamarca sabían esta lengua común como los demás indios, ahora la tienen olvidada del todo, porque acabándose el mando y el imperio de los Incas, no hubo quien se acordase de cosa tan acomodada y necesaria para la predicación del Santo Evangelio... Por lo cual todo el término de la ciudad de Trujillo y otras muchas provincias de la jurisdicción de Quito ignoran del todo la lengua general que hablaban” (Gonzalez, 1878, p.14)

En la actualidad el idioma Cañari se constata de un dialecto Quechua – Cañar – Puruha, con influencias castellanas.

1.2.8. Escritura Cañari

De acuerdo a investigaciones realizadas por antropólogos se cree que los Cañaris poseían un tipo de escritura figurativa debido a los hallazgos realizados en los sepulcros de Chordeleg, donde se encontraron cetros de madera labradas y cubiertos de una especie de jeroglíficos, y que esto sería una manera para conservar la memoria de sus hazañas o de sus hechos de armas y otras tradiciones estimadas entre ellos.

No se encontraron en todos los sepulcros, sino solamente en algunos de ellos, en los que había mayores riquezas; la disposición con que estaban colocados estos bastones en los sepulcros es también muy digna de notarse, porque no se hallaban dispersos ni colocados al acaso, sino con

cierto arte y método específico, distribuidos en grupos o hacecillos, y cada grupo ligado por una cinta de oro, y un grupo separado de otro. (Ochoa, 2011)

Según Cabello Balboa citado en González (1878, p.15) “Cuando Huayna-Cápac se sintió próximo a la muerte, dice este escritor, hizo su testamento, según costumbre. Se escogió un bastón largo, o especie de cayado, en el cual se trazaron rayas de diversos colares, por cuyo medio debía tenerse conocimiento de su última voluntad, y, hecho esto, se lo confió a la custodia de un quipocamayoc” “El hecho de que el Inca estando en territorio Cañari, pidiese un cetro y no un quipu para hacer su "testamento". Nos puede dar indicio de que este era un tipo de escritura Cañari. Él cual pudo ser muy bien conocido por Huayna Capac ya que este vivió en Tomebamba durante 38 años”. (Ochoa, 2011)

1.2.9. Arte Cañari

La arqueología ha puesto al descubierto muchos objetos desde enormes cántaros destinados para la fermentación de chicha hasta, compoteras, vasos ceremoniales, vasijas y platos, utensilios que llevan interesantes representaciones zoomórficas y antropomórficas ; instrumentos relacionados con la variedad de armas siendo las más utilizadas las makana, waraka y tumi (chicotes, ondas y hachas de piedra).(Pichasaca, 2011)

En cuanto a las artes, los Cañaris habían llegado a trabajar con admirable perfección el oro y la plata. Las obras de oro causan admiración por lo delicado de la ejecución; plumas hermosísimas, que en oro remedan lo suave y fino de las plumas de las aves; tejidos primorosos de hilo de oro, recamados de pequeñas laminitas brillantes a manera de lentejuelas; cascabeles, idolillos, y otros objetos encontrados en los sepulcros de Cojitambo y de Chordeleg manifiestan cuán bien conocían los Cañaris el arte de trabajar los metales. No son menos primorosos los objetos de Cerámica y de Alfarería. (González, 1878, p. 16)

Sin embargo, el mismo autor notifica que: “Es indudable que antes de la conquista incásica las artes metalúrgicas y cerámica habían alcanzado cierto grado de perfección y que son muy notables algunas piezas de oro que corresponden al período de la cultura Tiahuaquense en el Azuay”

1.2.10. Música y danza

Los Cañaris cultivaron la música acompañándose de instrumentos como las “quipas” confeccionadas con grandes caracoles marinos, los cachos o cuernos, la “chirimía o dulzaina”. La bocina, que no sólo sería para convocar a reuniones o batallas; con distintos tonos y significados

acompañaba a las faenas agrícolas. Las ocarinas de formas antropomórficas y zoomórficas se fabricaban con distintos materiales y se entonaban para expresar finamente los sentimientos amorosos y nostálgicos. Las fiestas se alegraban al son de pitos, silbatos, vasijas-silbato; flautas de diversos tipos (pingullu, huajairu) hechas con hueso, barro, caña; rondadores, cajas o tambores (wankar), cascabeles de bronce, de semillas, e incluso de oro puro. (Pichasaca, 2011)

Las danzas son parte de ceremonias religiosas celebradas en honor a la pachamama, a la Luna y otras divinidades y seres protectores en acción de gracias por las cosechas, para formular peticiones como la fertilidad de la tierra o para atraer la lluvia. (Pichasaca, 2011)

Había antes también danzas de tipo guerrero, festivo, funerario, etc. En Cañar actualmente tenemos la danza matrimonial del CUCHUNCHI que es de un carácter religioso sexual que se mantiene en las comunas de la Organización Parroquial TUCAYTA. En las zonas de Suscal, Chontamarca y Socarte, existen los DANZANTES o bailarines rituales cuyo atuendo consiste en corazas, cintas y bandas de colores, paños de color, bastón de chonta, corona, espejos; sus danzas generalmente tienen el acompañamiento de instrumentos como el ruku pinkullu y el tambor, con aires marciales.(Pichasaca, 2011)

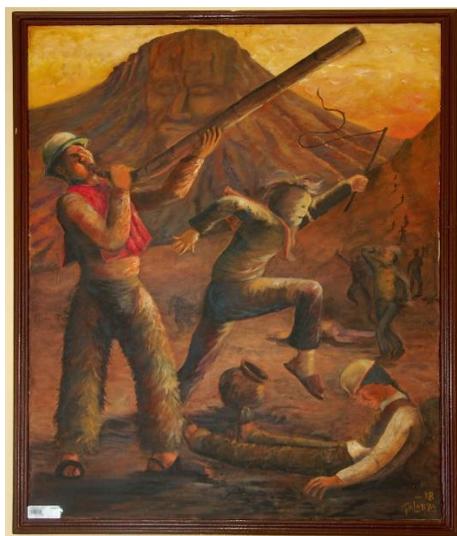


Figura 9-1. Pintura representativa de la música Cañari

Fuente: Museo Etnográfico de Guantug – Cañar, 2017.

1.2.11. La vestimenta y adornos.

Para el mismo autor “la indumentaria diaria del Cañari es muy sencilla: antes no llevaban calzado alguno, salvo en ocasiones la ushuta, nos cubrimos con la cushma amarrada a la cintura con un chumpi (tejido de hilo, algodón o lana que lleva adornos que representan figuras, signos y símbolos). Los vestidos son de lana y algodón; los zamarros usamos especialmente en la guerra y en las cosechas, con la llegada de los Incas utilizaron el poncho llamado yakaylla”. (Pichasaca, 2011)

Las mujeres llevan la pollera, wallkarina, el sombrero, la camisa bordada, los collares de color rojo, el tupu, cada vestimenta con sus adornos y colores. En la actualidad la influencia comercial externa y el consumismo han hecho que la vestimenta cambie de manera considerable, especialmente en los varones que nos vestimos de distinta manera a la auténtica cultura, en tanto que el atuendo cañarí lo utilizamos únicamente en ocasiones festivas y en determinados actos socioculturales. (Pichasaca, 2011)

1.2.12. Ritos funerarios

Para Zaruma (2006) “En cuanto a la idea de supervivencia, parece que los Cañaris creían ya en la inmortalidad del alma; pues conceptúan a la muerte como un paso hacia la vida mejor”. Mientras que Federico Gonzales (1878, p.12-13) explica que:” En la manera de sepultarse parece que había alguna diferencia según lo manifiestan las excavaciones hechas en diversos puntos de la provincia.”

En Chordeleg cada sepulcro contenía gran número de cadáveres dispuestos de la manera siguiente. Cada sepulcro estaba dividido en dos departamentos; el uno, que era, sin duda, el principal, consistía en un hoyo circular de bastantes metros de profundidad; el otro, era una bóveda hecha en el suelo a un lado del hoyo. En esta bóveda se colocan todos los tesoros del difunto, y en medio de ellos su cadáver, unas veces tendido de espaldas, y otras sentado en cuclillas; en el hoyo grande se enterraban los cadáveres de las mujeres y sirvientes del difunto, a las cuales una práctica común en muchas naciones de Asia y América, condenaba a muerte para que vayan a hacer compañía y servir en el otro mundo a sus esposos y señores. Estos cadáveres se encuentran colocados en diversos órdenes o categorías de arriba abajo, siempre en la dirección de los radios de un círculo, con la cabeza en la circunferencia y los pies al centro; cada uno lleva a la cabecera su tesoro propio, y los diversos círculos de muertos están separados entre sí por capas de piedra y barro. Gonzales (1878, p.12-13)

En el valle de Yunguilla, punto donde estuvo la ciudad de Tomebamba, se han encontrado sepulcros enteramente distintos de los de Chordeleg. Los sepulcros de Yunguilla son aposentos o celdillas, de

forma circular, cavadas en la tierra, con las paredes fabricadas de piedras toscas y un barro muy consistente que hace las veces de mezcla; la profundidad varía, en los más grandes no llega a cuatro metros, y la anchura es, por lo común, en todos de un metro y medio, poco más o menos. Hay en aquel valle algunas llanuras cubiertas de esta clase de sepulcros. Gonzales (1878, p.12-13)

El cadáver se encuentra siempre en cuclillas, con la cabeza apoyada sobre las rodillas y las manos cruzadas sobre la nuca, y con los cantarillos y otros objetos de barro muy bien acomodados en derredor. Cerca del pueblo de Azogues, en el sitio denominado Huapán, se descubrió un sepulcro, notable por sus inmensas proporciones; parecía que allí se hubiera sepultado todo un ejército; la forma era casi la misma que en los sepulcros de Chordeleg, los cadáveres estaban colocados también de la misma manera. Tan grande fue el número de cadáveres que se encontraron en ese sepulcro, y tan crecido el número de hachas de cobre que, pesadas, dieron treinta quintales, con lo cual parece que se confirma la tradición de la mortandad que de los Cañaris vencidos hizo Atahualpa, pues aquel sepulcro no pudo menos de ser el de algún cacique enterrado con todos los que podían llevar armas en su tribu. Gonzales (1878, p.12-13)

1.3. Libros Ilustrados

1.3.1. Antecedentes históricos de la ilustración

1.3.1.1. La ilustración como un movimiento

Según Alcayde (2017, p.1) Se conoce como “Ilustración” al movimiento filosófico que se originó y desarrolló en Europa (particularmente en Francia) durante el siglo XVIII. Se consideraba que todo lo antiguo se enmarcaba en un ambiente de oscuridad y decrepitud, y que la nueva ideología que llegaba eran las "luces", que iluminaba al mundo. Esta era en parte una visión exagerada, ya que el pensamiento europeo del siglo XVIII no venía de las tinieblas sino de un proceso gradual producto de las transformaciones ocurridas en las sociedades europeas desde muchos siglos atrás. El precedente histórico más apegado a la Ilustración fue el Renacimiento, donde también se trataba de romper con el pasado medieval y renacer en la nueva modernidad. La ilustración presenta las siguientes ideas y principios:

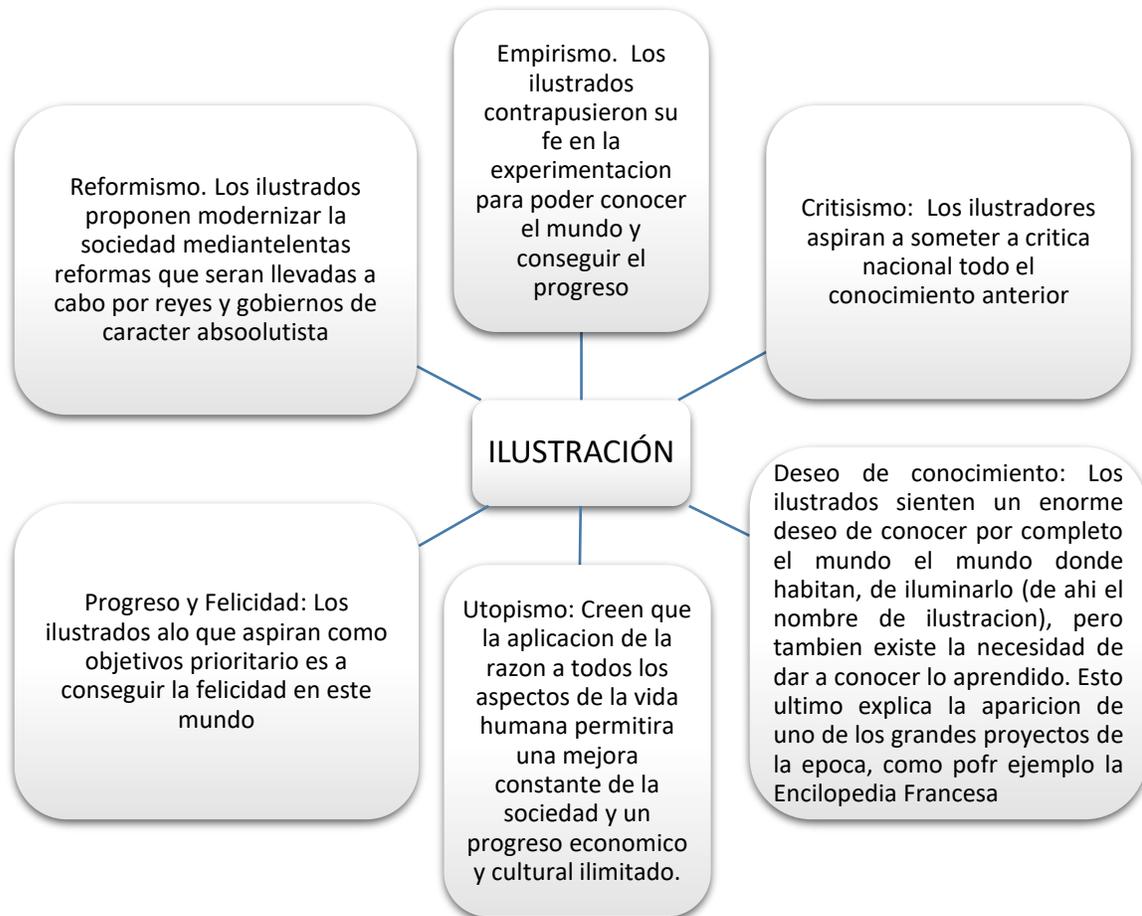


Gráfico 1-1 Principios de la Ilustración

Fuente: <https://historia-vcentenario.wikispaces.com/file/view/La+Ilustraci%C3%B3n.pdf>

Los filósofos ilustrados buscaban la verdad científica y se basaron en la razón para explicar la realidad del mundo en el que vivían. La ilustración es para la historia un sistema de pensamientos producido por los intelectuales en un ambiente de autonomía y libertad de la razón individual, donde cada persona podía instruirse en busca de la verdad científica. Era, sobre todo, un programa educativo orientado a elevar el nivel cultural de la sociedad y mejorar la situación de quienes desearan cultivar la razón y salir de la ignorancia. (Alcayde, 2017, p.1)

Para Kant (1784, citado en Alcayde, 2017, p.1) “La ilustración es la salida del hombre de su auto culpable minoría de edad. La minoría de edad significa la incapacidad de servirse de su propio entendimiento, sin la guía de otro. Uno mismo es culpable de esta minoría de edad cuando la causa de ella no reside en la carencia de entendimiento, sino en la falta de decisión y valor para servirse por sí mismo de él sin la guía de otro.” Kant no se refiere aquí al movimiento ilustrado, sino a la

ilustración como cualidad humana: ilustrado es quien se emancipa intelectualmente y no necesita de la guía de nadie para usar su inteligencia.

1.3.1.2. Ilustración como arte

La ilustración se remonta a la Antigüedad, los libros manuscritos ya eran acompañados por imágenes. Esas ilustraciones eran obras únicas hechas a mano, aunque posteriormente se les hicieran copias, también a mano.

Con la llegada de la imprenta, en el siglo XV, gracias al alemán Gutemberg, las nuevas técnicas de impresión permitieron reproducir textos en serie y acompañarlos con imágenes. Había nacido una nueva época para el mundo de la cultura y, por extensión, de la ilustración.

En el siglo XVII es importante la figura de Comenio (Jan Amos Comenius). Considerado el padre de la pedagogía moderna, comprendió y dio gran importancia al libro de texto ilustrado, y a la imagen como medio para amenizar el aprendizaje del niño y estimular su imaginación. A la hora de repasar lo aprendido, es más fácil recordar y entender un texto si lo relacionamos con una ilustración.

En el siglo XIX se vive la primera época dorada del ilustrador, gracias a la Revolución Industrial y las nuevas técnicas de impresión, que posibilitan grandes tiradas y la comercialización en serie de libros y revistas, que eran uno de los grandes medios para el entretenimiento de la sociedad. La litografía, de la que te hablaremos más adelante en otro apartado de este tema, fue clave para la reproducción de imágenes gráficas. En 1851, con la invención de la cromolitografía, las imágenes se llenaron de color y propiciaron la llegada del cartel publicitario, coincidiendo a finales de siglo con un auge de las artes decorativas y el nacimiento del Art Nouveau.

Durante el siglo XIX son nombres destacados en el mundo de la ilustración: William Blake, Gustavo Doré, Arthur Rackham, Aubrey Beardsley, Jules Chéret, Alphonse Mucha, Toulouse-Lautrec, etc. A finales del siglo XIX la fotografía se había incorporado como recurso para la reproducción de imágenes y a lo largo del Siglo XX se desarrollaron aún más las técnicas de impresión, lo que acabó por dar una libertad total al ilustrador, que ya no se hallaba limitado por las posibilidades de unos cuantos procedimientos gráficos, ya que fuera cual fuera la naturaleza del diseño, era fácilmente reproducible de forma fácil y en gran cantidad.

Temáticamente, fueron muy relevantes las dos Guerras Mundiales, sin olvidar la Guerra Civil en España, para las que se diseñaron infinidad de carteles. Por otro lado, el desarrollo y la producción

industrial aumentaron la demanda publicitaria, y la gran variedad de productos exigía una diferenciación de cara al público mediante la imagen y la tipografía específica para cada marca. Avanzando el siglo, se multiplicaron aún más los mercados para el diseño, por ejemplo, el mundo de la música, los cientos de revistas y finalmente, los nuevos medios más allá del papel: La televisión, la era digital e internet en el que nos hayamos inmersos, en la que no solo las grandes empresas, sino cada persona, de forma individual, puede expresarse y mostrar su propio mundo fantástico y creativo.

Estéticamente, el agitado comienzo y evolución del siglo XX dio alas a los creadores. El mundo visual se enriqueció con las propuestas del cubismo, surrealismo, expresionismo, abstracción geométrica, Pop, etc. En los años sesenta la psicodelia aportó un mundo de imágenes del que estamos bebiendo aún hoy en día.

1.3.2. Ilustración en el diseño gráfico

Para López (2016) “La ilustración por si misma forma parte del diseño; ya que podría considerarse el inicio del diseño gráfico y el final del arte; pues la ilustración tiene su fortaleza en la facilidad de transmitir un mensaje de una manera más amena y hasta entretenida”. También es considerado como una de las disciplinas más destacadas dentro del ámbito gráfico, artístico y empresarial, convirtiéndose en una herramienta fundamental en muchos proyectos profesionales ligados al diseño gráfico, la comunicación, el diseño audiovisual, el diseño de objetos, la arquitectura, el interiorismo y la moda, potenciando mediante las técnicas clásicas del dibujo y las últimas tecnologías digitales una nueva manera de transmitir mensajes.

Por definición consideraríamos que “La ilustración es un dibujo, pintura u obra impresa de arte que explica, aclara, ilumina, visualmente representa, o simplemente decora un texto escrito, que puede ser de carácter literario o comercial” (Definición de ilustración y tipos de ilustraciones, 2014).

Se ha adaptado a las necesidades de nuevas técnicas y aplicaciones, sus modalidades son tan diversas como los propósitos para los cuales es utilizada. El objetivo, sin embargo, es siempre el mismo: comunicar.

Pero, se los considera como “[...] imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos. Un buen punto de partida son los manuscritos medievales. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión” (Qué es la Ilustración, 2012).

Dentro de ella se utilizan formas maravillosamente exageradas, rozando la fantasía o siendo totalmente fantásticos, se fuerza el cromatismo, la luminosidad y el mensaje icónico según la intención del creador.

La ilustración, aunque también busca entregar mensajes y ejercer una comunicación visual, tiene como prioridad la representación de textos, y su lenguaje visual se fundamenta en la aplicación de técnicas artísticas. De igual manera, en la práctica, un diseñador entrega soluciones rápidas y satisfactorias, mientras que una ilustración requiere aplicar un proceso creativo y artístico más reflexivo y extenso. Adicionalmente, el diseño se ha reinventado en función de las necesidades del usuario a partir de 1970, y en su enfoque “centrado en el humano”, permite que no se limite al desarrollo de imágenes o productos, sino que busca brindar experiencias más allá de cubrir una demanda (Sanders & Stappers, 2008; citado en Menza, Sierra y Sánchez, 2016).

1.3.2.1. Técnicas de ilustración

1.3.2.1.1. Dibujo a lápiz.

El trabajo a lápiz es la base de todo buen ilustrador. Con el lápiz vamos a conseguir captar las características esenciales que queremos expresar en nuestra ilustración. Para lograr ilustraciones de calidad debemos tener habilidad que se consigue con mucha práctica, otros factores muy importantes son mantener la perspectiva, el encaje, la simetría y la proporción.

1.3.2.1.2. Tintas.

En la técnica del dibujo a tinta se suele utilizar fundamentalmente la plumilla, con la cual se requiere ensayar y estudiar los tipos de TRAZOS que podemos obtener de ella. Con una combinación de trazos obtenemos TRAMAS, que nos servirán para crear efectos de sombras y "grises".



Figura 10-1. Ilustración a tinta

Fuente: http://4.bp.blogspot.com/-W_NW3-ABkXc/T9j4H2DDqKI/AAAAAAAAAD0/dIQ75r3zfGM/s1600/pluma.jpg

1.3.2.1.3. *Acuarelas.*

“Es uno de los procedimientos más utilizados en ilustración. Es el más funcional. No requiere muchos utensilios y permite un alto grado de detalle. Facilita el coloreado de grandes superficies con un acabado de calidad. Permite desde un coloreado muy suave hasta tonos más sólidos y opacos” (Técnicas de ilustración, 2010)

En ilustración, la acuarela se emplea de modo diferente a la manera tradicional y pictórica de los acuarelistas artísticos. El proceso comienza por un dibujo bien acabado, por lo general, a lápiz. Se empieza a colorear por los tonos claros, diluyéndolos bastante en agua. Progresivamente se pintan todas las zonas de la ilustración aplicando colores degradados en los fondos amplios, humedeciendo la zona que se va a pintar antes de aplicar el color. Así se consigue rebajar la intensidad. Al final se intensifican los tonos superponiendo capas de color. Cuando la obra está seca se hacen los retoques oportunos, donde pueden entrar otros procedimientos, ya que es compatible con todas las técnicas de dibujo (tinta, pastel, lápices de colores principalmente). La acuarela se emplea en primer lugar, y sobre esta base se pueden utilizar todos estos otros procedimientos. (Técnicas de ilustración, 2010)



Figura 11-1. Técnica de la acuarela

Fuente: <http://catalogo.artium.org/book/export/html/4628>

1.3.2.1.4. *Estampación y Grabado.*

El estampado es el trabajo realizado sobre una superficie de madera o metal, llamada plancha, por medio de instrumentos cortantes, punzantes o de ácidos que atacan la superficie metálica. El resultado es la estampa, soporte generalmente de papel al que se ha trasladado la imagen por medio de la tinta, al poner en contacto la hoja con la plancha grabada entintada y ejercer presión con un tórculo o una prensa vertical.

Antiguamente cumplían una función informativa similar a la de las fotografías actuales: servir como medio de comunicación haciendo que una misma obra pudiera multiplicarse repetidas veces. Este arte tiene una particularidad muy especial ya que de un mismo grabado se estampan muchos

ejemplares que pueden ser contemplados a la vez por distintas personas en diferentes lugares y gozar así del arte mucha más gente. (Del Grabado a la estampa ,2005)

1.3.2.1.5. Rotuladores.

Son herramientas que se encuentran en forma de lápices o plumones. Los rotuladores están formados por una punta de fieltro empapado con un color que puede ser soluble al agua o al alcohol; se originaron en los años 60. En el mercado, se encuentran rotuladores con puntas de fieltro finas, medianas o gruesas, lo que incrementa las opciones de aplicación, ya sea para un rápido ashurado o para cubrir áreas mayores. El rotulador está compuesto por un sencillo mecanismo que incluye lo siguiente:

- Un mango o plumilla para poder sujetar el rotulador.
- La tinta se transporta a la punta, a través de una cánula o tubo de fieltro especial.

1.3.2.1.6. Lápices de colores.

Su principal característica es la facilidad e inmediatez de su utilización. Se maneja igual que un lápiz, con acabado poco graso, suave y satinado. Se utiliza para originales de pequeño formato, ya que la intensidad de su tono y la capacidad cubriente de su color son menores que las de otros medios. Tienen como ventaja la posibilidad de ilustrar con un alto grado de detalle, la permanencia y la inalterabilidad de los colores. Los lápices más duros permiten mayor precisión. Los colores no se mezclan realmente, sino que se superponen. El empleo más común de los lápices de colores es su combinación con acuarelas, ya que realzan, sombream y dan volumen a las formas previamente pintadas con colores planos. Son los utensilios más cómodos y limpios de utilizar. Como complemento de otros procedimientos resultan casi insustituibles para resolver detalles menudos. Como medio exclusivo, sus posibilidades son mayores de lo que aparentan. (Técnicas de ilustración, 2010)



Figura 12-1 Ilustración a lápiz de color de Ester Roi

Fuente: <http://www.furiamag.com/increibles-dibujos-en-lapiz-de-color-por-ester-roi/>

1.3.2.1.7. *Pasteles.*

El pastel es un medio pictórico que ha resultado atractivo a infinidad de artistas, tanto por la luminosidad e intensidad del color, debido a la gran proporción de pigmentos que las barras contienen, como por la sencillez de su manejo, puesto que no requiere de paleta, pinceles ni sustancias diluyentes

El hecho de que el paste sea una técnica seca proporciona al pintor la ventaja de la rapidez, ya que no se ve obligado a esperar a que la pintura se seque para aplicar nuevas capas encima, esta pintura, además, encierra una interesante versatilidad que permite pintar con finas líneas superpuestas, hacer veladuras y también trabajar con empastes y colores saturados. (PARRAMON, 2007, p.6)



Figura 13-1 técnica de ilustración – pastel

Fuente: <https://anedisenio.wordpress.com/2012/08/08/tecnicas-de-ilustracion-gis-pastel/>

1.3.2.1.8. *Aerógrafo.*

Consiste en la pintura por aspersión, utilizando un aerógrafo para esparcir el color sobre la superficie. Es una técnica reservada a aquellos artistas con cierto nivel de entrenamiento, y es valorada por la posibilidad que brinda de aplicarla sobre superficies poco uniformes. Es un método que trascendió el arte, y alcanzó la pintura automotriz o inmobiliaria.

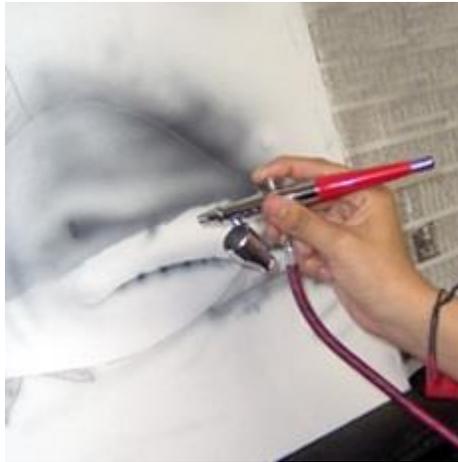


Figura 14-1 Técnica del aerógrafo

Fuente: <http://www.tipos.co/tipos-de-tecnicas-de-dibujo/#ixzz4NXrqdGUy>

1.3.2.2. Campos de la ilustración

1.3.2.2.1. Ilustración científica

La ilustración científica es una rama de la ilustración artística y una herramienta fundamental en la comprensión del conocimiento. El adjetivo “científica” nos subraya que la información que entrega tiene su fuente en la ciencia. Y como su nombre lo indica, es un tipo de dibujo que tiene como objetivo principal transmitir información científica, por lo tanto, la exactitud y el detalle tienen prioridad por sobre lo artístico. El grado de detalle y la complejidad puede variar desde esquemas muy sencillos (no muy llamativos pero prácticos) hasta representaciones casi foto-realistas, dependiendo de lo que se quiera mostrar. (Pérez, 2013)

El objetivo principal del dibujo científico es ayudar a comprender lo representado, entregando mucha más información y aportando más claridad en torno al tema, que cualquier conjunto de palabras utilizadas para describirlo. Los ilustradores científicos tienen como misión brindar ilustraciones claras y concisas que representen adecuadamente los conceptos y los datos, rescatando con fidelidad las características morfológicas del objeto para que los lectores lo identifiquen perfectamente sin lugar a dudas. (Pérez, 2013)

1.3.2.2.2. Ilustración literaria

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

De especial importancia fue el movimiento „Arts and Crafts “en Inglaterra, a partir de mediados del Siglo XIX. Con William Morris y Aubrey Beardsley surgió entonces el Renacimiento en la ilustración de los libros modernos tal y como lo conocemos hoy, especialmente en el llamado "Art Nouveau" También en estas fechas surgieron movimientos como la caricatura o la historieta, con artistas como Alfred Dubout, Paul A. Weber, Robert Högfeltdt, Flora Paul, Kurt Halbritter, Guillermo Mordillo, Edward Gorey, Walter Moers, Brian Bagnall, Wilhelm Maier Solgk.

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

1.3.2.2.3. Ilustración publicitaria

Constituye una parte vital de la transmisión de información en ambos sentidos entre el productor-creativo-ilustrador y el consumidor. Tiene una amplia área de trabajo reforzada por las técnicas actuales y los recursos infinitos de fotografía. La ilustración ha potenciado el dibujo trasladándolo a un campo artístico de mucho mayor alcance, ya sea en packaging, logotipos, mascotas publicitarias, animaciones, vídeos, artes gráficas... consolidándose hoy día como una poderosa arma de ventas que llega al consumidor de manera concisa y clara, facilitando así su toma de decisión, porque como todos sabemos, “vale más una imagen que mil palabras”. En este sentido, creemos firmemente que ningún arma publicitaria quedaría completa sin un reclamo visual al que el consumidor pueda agarrarse, ese brillo de distinción que requiere la marca para cada campaña de publicidad. (Ilustración publicitaria, arte y concepto, 2013)

1.3.2.2.4. Ilustración editorial

Según el blog fcarracedo en su publicación (¿Que es la ilustración editorial?, 2014), “La ilustración editorial se define como al dibujo o imagen que adorna o documenta el texto de un libro o dicho de otra forma al componente gráfico que complementa o realza un texto.” El mismo autor define que la ilustración editorial “Es conceptualizar el tema que se publicará en una revista, periódico o libro, en donde los niveles de representación varían, ya que puede ser una ilustración con tendencia a la abstracción hasta una muy realista. El proceso requiere de análisis, abstracción, búsqueda de

relaciones, etc., y un buen ejercicio para iniciar con este proceso es mezclar elementos comunes para generar algo nuevo”.

Para Becerra (2013) Dentro de la ilustración editorial se encuentran distintos campos, pero en general, tienden a relacionarse con las ideas o conceptos que van dirigidos al lector. En este campo de la ilustración es donde los ilustradores han explorado más cada una de las técnicas y es en donde se han ido innovando las representaciones dentro de los escritos. La ilustración en revistas y periódicos abarcan desde lo formal, hasta llegar al campo humorístico. Estas ilustraciones pueden ser añadidas a algunos comentarios, notas o noticias.



Figura 15-1. Ilustración editorial para Revista Argentina "Casquivana"

Fuente: <http://www.domestika.org/es/projects/28631-ilustracion-editorial-juvenil-infantil>

1.3.2.3. Tipos de ilustración

1.3.2.3.1. Ilustración digital

La mediación tecnológica es parte de la evolución natural de los procesos humanos. El mundo de la creatividad, el diseño, el dibujo y la ilustración no es ajeno a ello y desde el desarrollo de los primeros ordenadores se abrió una nueva puerta para que los artistas tallaran sus obras en una nueva superficie: las pantallas. [...] La ilustración digital se caracteriza por la creación de obras directamente en el computador, usando software para tal fin y con ayuda de dispositivos como mouses, lápices ópticos y tabletas digitalizadoras. No se trata de corrección de imágenes a través del ordenador, tampoco de digitalizar y editar dibujos creados a mano, sino de que el artista cree directamente sobre la pantalla (en ocasiones a partir de un boceto análogo) dando como resultado,

generalmente, imágenes vectoriales producto de la suma de miles de trazos independientes que en conjunto forman la ilustración. (Molano, 2012)

Lo que hace que la ilustración digital sea una técnica tan fundamental que en ella se puede hacer o deshacer trazos sin verse limitado el área del lienzo (como es el caso de la ilustración tradicional), además ofrece precisión, múltiples opciones para ajustar el lienzo de acuerdo al tamaño, calidad y medios de reproducción, herramientas variadas de automatización como cualidades, efectos y tonalidades.

También existe la opción de la ilustración vectorial (parte de la técnica digital) la cual proporciona los mismos beneficios y evita que las imágenes que se realicen (programas especializados para vectores) lleguen a pixelar, lo cual es un problema muy común en esta disciplina.

1.3.2.3.2. Ilustración tradicional

La ilustración tradicional es la que mantiene su originalidad. Se crea a mano, por medio del dibujo, la pintura, el collage, a partir de una imagen trazada o detallada por algún artista. La ventaja principal de la ilustración tradicional es que guarda su originalidad, por el simple hecho de ser creada a mano, esto hace a su vez que le de valor artístico y comercial mayor que el digital, además por la creatividad y habilidad manual del artista, esto hace que el diseño sea único e innovador (Blaster, 2011; citado por Becerra, 2013).

Pero al igual se tiene desventajas, ya que se limita el material con el que se puede realizar, al igual que aplicar el color, no podemos utilizar colores luz (RGB) como en la ilustración digital, lo que hace que estas representaciones sean opacas y no lleguen a tono brillante como son los colores luz. Otras de sus desventajas es que solo existe una representación, no existe copia alguna y si se llegara a perder este material ya no habría manera de recuperarla. (Blaster, 2011; citado por Becerra, 2013)

Esta ilustración se pone en desventaja al momento de digitalizar, en el proceso de edición y publicación ya que el proceso se complica y lleva aún más tiempo que la ilustración digital. Sin embargo, la ilustración tradicional ha sido una de las técnicas más utilizadas por la sociedad, con la que se ha representado tanto la vida cotidiana, como la representación de paisajes, de personajes memorables o para plasmar los sentimientos de algunos artistas. (Blaster, 2011; citado por Becerra, 2013)

1.3.2.4. Proceso de ilustración

Una ilustración debe seguir ciertos parámetros y tener ciertas características para demostrar ser contundente y ser calificada como una buena ilustración. La comunicación, la relación entre el texto y la imagen, el factor emocional, el aura o su nivel de significación, la relación con contextos históricos y culturales, la creatividad, la continuidad, simbolismo, composición y la originalidad son algunos de los aspectos claves a la hora de desarrollar una ilustración (Grove, 2013; citado en Menza, Sierra & Sánchez, 2016, pp. 265-296).

Es importante recalcar que cada ilustrador busca su propia originalidad, por lo tanto, el método, técnica o estilo aplicado en la realización de un determinado trabajo dependerá de la expectativa creativa del mismo, ya que él usará la estrategia más efectiva para interpretar la información en una imagen gráfica. El proceso aplicado para toda ilustración podríamos considerar lo siguiente.

1.3.2.4.1. Idea creativa

[...] Es ineludible que el ilustrador conozca el tipo de ilustración que va a realizar, y tenga en mente la relación que existirá entre el texto y la imagen, de esa forma tiene una guía que conduce a un buen trabajo. Favoreciendo la parte objetiva, Teresa Durán describe dos formas de clasificar las ilustraciones según creación del ejecutor, y la entrega de la comunicación. Aunque plantea estas opciones o “vías ilustrativas” determinadas desde el punto de vista del receptor, pueden ser entendidas desde el punto de vista del emisor, y en ambos casos tienen repercusiones para la interpretación y comprensión lectora (Duran, 2005; citado en Menza, Sierra & Sánchez, 2016, pp. 265-296).

El ilustrador puede realizar su obra desde diferentes perspectivas. Por la vía objetiva, el ilustrador se apega al guión, al texto y a la información que va a representar, y la ilustración no tiene opción de ser interpretada de una forma diferente al punto de vista del ilustrador. Es muy usada, pero no limitada a ilustraciones científicas, en las cuales se quiere enseñar, brindar conocimiento preciso y detallado. En el otro lado de la balanza, el ilustrador puede dejarse llevar por sus sentimientos y elaborar obras que evoquen su forma particular de pensar e interpretar la realidad, así, por la vía subjetiva, las ilustraciones generan una ambigüedad en su interpretación, entre lo que el ilustrador quiere comunicar, y lo que el lector logra comprender (Duran, 2005; citado en Menza, Sierra & Sánchez, 2016, pp. 265-296)

1.3.2.4.2. Selección del estilo

Después de saber qué tipo de información quiere entregar y cómo va a realizarlo, el ilustrador piensa en el estilo que va a manejar. Un ilustrador experimentado conoce sus estilos y sabe qué utilizar en cada caso, pero aquellos ilustradores jóvenes, que están entrando en el mundo del “arte utilitario”, requieren desarrollar un estilo particular (Eleine Hodges, 2003; citado Menza, Sierra & Sánchez, 2016, pp. 265-296).

El estilo de una ilustración está basado y determinado por el movimiento o contexto socio cultural de la época y por la influencia artística o el exotismo de cada ilustrador. El momento histórico en el que se formó el ilustrador y el seguimiento de obras y artistas de todo el mundo son factores que establecen en gran medida el estilo gráfico del ilustrador, dándole recursos como exageración de rasgos físicos; uso de mucho color; realización de obras en blanco y negro; recarga de elementos o simplicidad. (Eleine Hodges, 2003; citado Menza, Sierra & Sánchez, 2016, pp. 265-296)

1.3.2.4.3. Técnica

Cuando el ilustrador conoce la forma en la que quiere entregar la información, y el estilo que va a manejar, puede empezar a pensar en los elementos formales de la imagen (basados en elementos de diseño) como color, luz, forma espacio y composición, y puede definir las técnicas que va a utilizar para realizar su trabajo: lápiz, carboncillo, tiza, acrílicos, acuarelas, tintas, medios digitales, collage, tallado sobre madera, cuero, etc. (Eleine Hodges, 2003; citado en Menza, Sierra & Sánchez, 2016, pp. 265-296)

1.3.2.4.4. Boceto

La idea se plasma [...] a partir de un dibujo preliminar o boceto inicial, el cual se constituye como un dibujo rápido y poco definido [...], que represente la generalidad de la ilustración, sirve únicamente como referencia inicial y guía todo el trabajo posterior. [...] La creación de un boceto detallado y limpio [...], es una definición de trazos del boceto anterior, mediante la aplicación de línea clara alrededor, utilizado para construir una forma definida de todos los elementos agregando detalles más finos, y de esta forma, empezar a “limpiar” el trabajo. (Menza, Sierra & Sánchez, 2016, pp. 265-296)

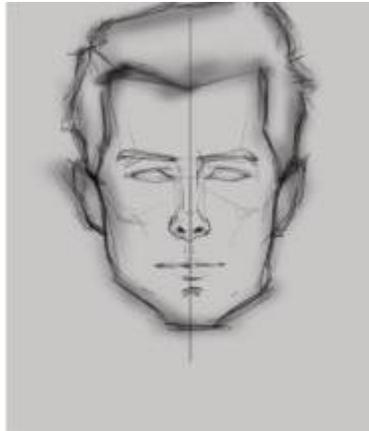


Figura 16-1. Boceto inicial de una ilustración.

Fuente: http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista13_12.pdf

1.3.2.4.5. *Aplicación de color*

La parte del coloreado en una ilustración es muy importante, la imagen resalta más en el cromatismo aplicado que en los elementos que componen el dibujo, la aplicación y combinación de colores hará que el trabajo final presente un alto grado de estética visual y despierta el interés y la curiosidad del lector. Cuando los trazos están definidos, se aplica color o se genera un gris base. En esta etapa, se empieza a dar forma al dibujo mediante el uso de colores base [...], y en el caso de blanco y negro, se maneja un tono de gris de referencia, para iniciar a rellenar las formas contorneadas por el trazado. (Menza, Sierra & Sánchez, 2016, pp. 265-296)

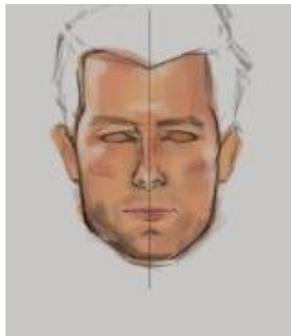


Figura 17-1. Colores base de una ilustración

Fuente: http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista13_12.pdf

1.3.2.4.6. *Correcciones y partes finales*

Según los mismos las partes finales de un trabajo de ilustración es conocido como: [...]etapa de renderizado, se empieza a limpiarla ilustración [...] con la unificación y mezcla de colores, correcciones de tono, la generación de buenas transiciones de claro a oscuro, se generan brillos,

iluminaciones y sombras, se limpia el fondo y se deja la ilustración lista para firmar, publicarse o para digitalizarse. (Menza, Sierra & Sánchez, 2016, pp. 265-296)



Figura 18-1. Ejemplos de ilustración.

Renderizado de una ilustración

Fuente: http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista13_12.pdf

1.3.3. Ilustración de libros

La ilustración es algo más que el ornato del libro, ya que nos ofrece un comentario gráfico de su contenido, un reflejo de la sociedad en la que apareció el libro y, en algunos casos, puede constituir principal motivo de interés. Llamamos ilustración a aquellas representaciones gráficas que nos informan del contenido del libro; las que se incluyen con fines estrictamente decorativos se llaman ornamentación. (Libros ilustrados, 2007)

1.3.3.1. Libros ilustrados

Según la biblioteca escolar virtual ITE.EDUCATION.ES en su publicación El álbum y el libro ilustrado (2012) El libro ilustrado es el conjunto de la imagen gráfica y el relato literario; de alguna manera ambas manifestaciones artísticas se complementan: la ilustración prolonga el sentido de relato y el relato busca las orientaciones que conducen a la fantasía por el camino de lo nuevo y diferente. Un libro ilustrado ofrece a los lectores placer, entretenimiento y sobre todo una experiencia creativa y estética.

Dentro de ello, la imagen es lo primero que el lector ve, es la primera impresión de la historia. Tiene varias funciones:

- Crea la atmósfera de la obra: los colores, la técnica que el ilustrador utiliza, nos indican el ambiente en que se sitúa la historia. Aporta información al lector sobre el entorno, los personajes, etc.

- Da el tono. Las ilustraciones nos sugieren el contenido humorístico, poético, irónico, del cuento.
- Provoca al espectador en su sensibilidad más íntima, poniendo en escena situaciones que favorecen tomas de postura en relación con lo expuesto por el autor.
- Ofrece la oportunidad de un diálogo. El lector mira la imagen y ésta a su vez penetra en el lector, produciéndole sensaciones, como risa, miedo, sorpresa, ternura.

1.4. Diseño editorial

Si bien es cierto que el contenido (la línea ideológica, informativa u otros) es un factor esencial, se da por descontado que las personas eligen lo que leen empujados por las imágenes que ven, la sensación positiva que les produce y lo que les dicen los textos (los titulares de la portada, las llamadas de los periódicos). No importa que no sepan qué hay en el interior o qué tipo de textos hallarán. Si a primera vista el medio les atrae, lo adquirirán. (Santa María, 2014)

El diseño editorial o la “maquetación” incluye muchos términos técnicos que pueden resultar confusos y complejos. La comprensión de los términos usados en la maquetación puede fomentar la articulación de ideas creativas entre los diseñadores, los clientes que realizan el encargo, los impresores y demás profesionales que también participan en la producción del diseño. (Álvarez, 2009)

1.4.1. Concepto de diseño Editorial

Para Santa María (2014) El Diseño Editorial es la estructura y composición que forma a libros, revistas, periódicos, catálogos, caratulas, volantes, afiches, entre otros. Es la rama del diseño gráfico que se enfoca de manera especializada en la estética y diseño tanto del interior como el exterior de los textos. Decimos especializada porque cada tipo de publicación tiene necesidades de comunicación particulares.

Por lo tanto, un excelente diseño editorial radica en lograr una unidad armónica y comunicativa entre el interior, exterior y contenido del texto. ¿Cómo se logra eso? Teniendo en cuenta una variedad de factores. En principio, lograr una coherencia gráfica y comunicativa entre el interior, el exterior y el contenido de una publicación. No se puede armar, por ejemplo, una revista de temas literarios con el aspecto de una publicación deportiva. Ni sugerir variedad de colores para una revista de esencia política. Cada tipo de publicación tiene sus especificaciones desde lo estético

hasta el contenido, derivadas de los objetivos editoriales y según a qué tipo de público va dirigida la publicación (aspectos sociales, culturales y de género). (Santa María, 2014)

1.4.2. Elementos del diseño Editorial

Cuando hablamos de elementos del diseño editorial nos referimos a los elementos de la composición editorial y esto son los que proporcionaran al lector una fácil visualización del contenido de una publicación. Es por ello que el diseño editorial visto desde el punto de vista del diseñador gráfico, tiene como propósito el observar la publicación como un proyecto de imagen y diseño. Antes de empezar a diseñar debemos plantearnos una serie de preguntas como: ¿Que debemos comunicar? lo que es lo mismo ¿Cuál es el objetivo de nuestro diseño?, ¿Qué elementos son los más adecuados?, etc. Una vez que se tenga esto claro, se decidirá cómo desarrollar la composición y en definitiva como lanzar el mensaje.

Se puede empezar haciendo bosquejos (bocetos) para analizar los resultados que puedan dar diferentes composiciones; esto ayuda a aclarar las ideas y a tomar decisiones. Las dos formas básicas de presentación de contenido que se pueden encontrar en diseño tanto editorial como publicitario son los textos e imágenes.

- Textos: Titulares, subtítulos, bloques de texto y pie de foto.
- Imágenes: Fotografías, ilustraciones y espacios en blanco

En diseño publicitario se añaden algunas formas a las vistas en diseño editorial tanto al texto como en imágenes.

- Textos: titulares, subtítulos, bloques de texto, pie de foto, slogan, cupón, publireportaje y flash
- Imágenes: fotografías, ilustraciones, espacios en blanco y logotipos.

Dependiendo del trabajo que se realice, una revista, un anuncio, un libro; utilizará, texto, imágenes o ambas cosas, y en cualquier caso cada uno de los elementos utilizados debe tener su función y su correcta disposición dentro del diseño.

Dentro de los elementos más susceptibles del diseño editorial podríamos mencionar.

1.4.2.1. Formato

El formato es el tamaño del área que tenemos para realizar una composición, es decir para diseñar.

Incluye los márgenes y la caja tipográfica. A veces el diseñador puede elegir el formato con el cual tiene amplias posibilidades de composición. Pero en general esta predeterminado y el diseñador debe adaptar su diseño a medidas estándar. Los márgenes (espacios blancos que rodean la composición) tienen una función estética y una función práctica. Por un lado, permiten que la lectura sea más agradable, por otro facilitan la encuadernación.

Existen diversos tipos de formato dependiendo de la cantidad de columnas que se incluyan, de las cuales se considera:

2. **Formato de una columna.** - Suelen emplearse para libros, mostrando solo texto, una imagen acompañada de texto, o solo imagen.
3. **Formato de dos columnas.** – También es empleada en el desarrollo de libros porque ofrece más posibilidades para combinar textos e imágenes, propiciando una mejor jerarquización de la información expuesta.
4. **Formato de tres columnas.** – Se usa con poca frecuencia en los libros, salvo el caso de ser libros científicos o revistas; ofrece muchas posibilidades con respecto a la combinación de imágenes y textos de diferentes tamaños
5. **Formato de cuatro columnas.** - Se utiliza en periódicos y revistas, ya que facilita la composición cuando se trata de mucho texto tomando en cuenta el tamaño de la fuente.

1.4.2.2. Retícula

Una retícula consiste en un conjunto determinado de relaciones basadas en la alineación, que actúan como guías para la distribución de los elementos en todo el formato. Cada retícula contiene las mismas partes básicas, con independencia del grado de complejidad que alcance. Cada parte cumple una función determinada; estas partes pueden combinarse en función de las necesidades, o bien omitirse de la estructura general, según la voluntad del diseñador y dependiendo de la forma en que interprete los requisitos de información del material.

El trabajo con retículas depende de dos fases de desarrollo. En la primera fase, el diseñador se propone valorar las características informativas y los requisitos de producción del contenido. Esta fase es extremadamente importante; la retícula es un sistema cerrado una vez ha sido desarrollada y, a la hora de construirla, el diseñador debe tener en cuenta la idiosincrasia del contenido. La segunda fase consiste en maquetar el material de acuerdo con las guías establecidas por la retícula. Es importante comprender que la retícula, a pesar de ser una guía precisa, nunca debería imponerse a

los elementos que se colocarán dentro de ella. Su trabajo es proporcionar una unidad global sin rebajar la vitalidad de la composición. Un diseñador no debería tener miedo de tener su propia retícula, sino forzarla a fin de proponer sus límites. (Portillo & Veliz, 2011, p.11)

1.4.2.3. Forma

El sentido más simple y probablemente originario de la palabra forma hace referencia a la figura espacial de los cuerpos materiales sólidos. Pero la peculiaridad del termino consiste en la abstracción que hacemos al prescindir de la materia de las cosas y considerar la figura en sí misma como algo independiente, es decir, como forma. Dentro del diseño editorial la forma cumple el papel de mejorar la percepción visual del contenido.

Según la página web Fotonostira en su publicación Las formas: geométricas, naturales y abstractas (2016) “La forma de los objetos y cosas, comunican ideas por ellos mismos, llaman la atención del receptor dependiendo de la forma elegida. Es un elemento esencial para un buen diseño. Forma es cualquier elemento que utilicemos para dar o determinar la forma.”

Disposición de formas

Hay tres maneras de que la forma realce su disposición. Primero, la forma ayuda a sostener interés del lector. Las formas se pueden utilizar para romper hacia arriba una página que contenga mucho texto. En segundo lugar, la forma se utiliza para organizar y para separarse. Una parte del texto se puede poner en una forma con un fondo colorido y agregará variedad a la página. Podemos utilizar la forma para conducir el ojo del lector con el diseño. Según las disposiciones, el ojo busca un lugar para comenzar y seguir con el diseño al extremo. La forma puede ayudarle a guardar la atención de éste. (Las formas: geométricas, naturales y abstractas, 2016)

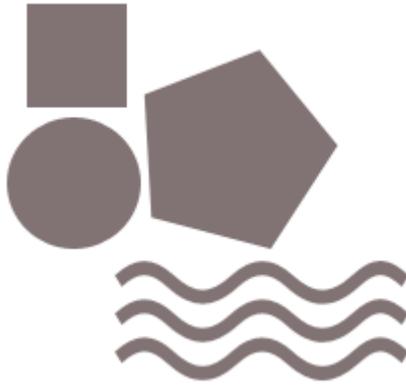


Figura 19-1. Disposición de formas

Fuente: <http://www.fotonostra.com/grafico/lasformas.htm>

1.4.2.4. Imágenes

Es un espacio simbólico y emocional que reemplaza a la experiencia física (o a su recuerdo) en la mente de quien la contempla. Esto se aplica tanto a las imágenes que simplemente representan un lugar, personas u objeto real, como a las imágenes artificiales ya sean representaciones artificiosas o configuraciones abstractas de formas. En manos de un diseñador capaz de dominar una composición en el nivel visual y de seleccionar y manipular conceptualmente el contenido, una imagen es con diferencia un instrumento de comunicación más poderosos de todos. Las imágenes proporcionan un contrapunto visual al texto y ayudan a atraer al público También ofrecen una conexión visceral con las experiencias descritas en el texto. Pueden ayudar a explicar información muy compleja (solo en el caso de información conceptual abstracta o descriptiva de un punto mostrándola a simple vista. (Samara, 2008, p.166)

Para que las imágenes resulten persuasivas y transmitan significados nuevos, el diseñador utiliza en muchas ocasiones la retórica visual. El uso de figuras retóricas visuales conlleva jugar con el significado de las imágenes que, más allá de su sentido literal, transmitirán mensajes, sensaciones y significados nuevos para los espectadores

1.4.2.4.1 Tipos de imágenes

En el diseño editorial la utilización de imágenes es muy variada, las características que cada una de ellas posee dependerá del tipo de texto a publicarse en un determinado artículo, periódico, revista o libro.

Según el Manual de Diseño Editorial Imaginarte (2014) existen dos tipos de imágenes usadas en el diseño: Las imágenes vectoriales son imágenes constituidas por objetos geométricos autónomos

(líneas, curvas, polígonos), definidos por ciertas funciones matemáticas (vectores) que determinan sus características (forma, color, posición,). Las imágenes de mapa de bits están formadas por una serie de puntos (píxeles), cada uno de los cuales contiene información de color y luminosidad. Salvando la diferencia, podemos compararla con un mosaico y sus teselas.

Las imágenes vectoriales se crean con programas de diseño o dibujo vectorial (Adobe Illustrator, Corel Draw, Inkscape...) y suelen usarse en dibujos, rótulos, logotipos, etc. Su principal ventaja es que una imagen puede ampliarse sin sufrir el efecto de “pixelado” que tienen las imágenes de mapa de bits al aumentarse. (Manual de Diseño Editorial Imaginate 2014)

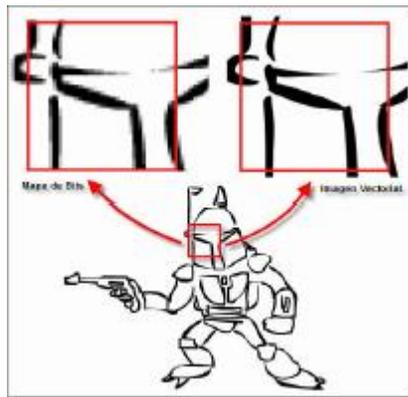


Figura 20- 1. Tipos de Imágenes.

Fuente: Manual de diseño Editorial (2014)

1.4.2.4.2. Formatos de imágenes usadas en Diseño editorial

Formatos de las imágenes vectoriales

Algunos formatos de imagen vectorial son: AI (Adobe Illustrator), CDR (Corel Draw), DXF (Autodesk), EMF, EPS, ODG (Open Office Draw), SVG (Inkscape), SWF (Adobe flash), WMF (Microsoft)

Formatos de imágenes de mapas de bits

Algunos formatos de mapa de bits son los siguientes: BMP, GIF, JPEG. PNG, PSD, RAW, TIFF.

1.4.2.5. Tipografía

Las fuentes tipográficas constituyen un elemento esencial, útil y de un valor incalculable para los sistemas de comunicación gráficos y es completamente democrático en su uso; es una herramienta

de trabajo con el significado en sus entrañas que dependerá del contexto y la forma que se les desee brindar al texto. (Ramírez, 2015, p.3)

Para Ambrose y Harris (2009, p.6) La tipografía, que hoy forma parte esencial de nuestras vidas, es la culminación de siglos de evolución en los que las letras que conforman las palabras escrita se desarrollaron y cristalizaron en los alfabetos de uso común. La tecnología ha desempeñado un papel esencial en este proceso, y ha marcado y modificado la manera en la que se forman y representan esas marcas que actualmente reconocemos como caracteres. Gracias al avance de los medios de impresión, la tecnología ha dado origen a la tipografía, es decir a las múltiples representaciones de un mismo conjunto de caracteres

Mientras que el propio Ramírez (2015) dice: En la elección de la fuente tipográfica para los textos generales, títulos principales, textos clave y todo texto que se necesite diseñar, debe predominar una buena lectura de los diferentes estilos tipográficos para que se identifiquen claramente por medio del tamaño, la interlínea y las diversas características que son propias de la fuente.

1.4.2.6. Color

El color en el diseño es el medio más valioso para que una pieza gráfica transmita las mismas sensaciones que el diseñador experimentó frente a la escena o encargo original; usando el color con buen conocimiento de su naturaleza y efectos, y de manera adecuada, será posible expresar lo alegre o triste, lo luminoso o sombrío, lo tranquilo o lo exaltado, la elección del color es fundamental para crear ambientes, armonía, o contrastes, según el contexto y el mensaje que se desee proyectar. (Braskaran, 2006, p. 80)

En el Diseño Editorial el color es el trabajo del diseñador que no se acaba en la fase de diseño; se necesita su aporte para y durante la reproducción, pruebas e impresión de su trabajo. Un buen diseño no tiene éxito si no puede ser trasladado con efectividad al trabajo impreso. Además, puede usarse de numerosas maneras en los reinos del diseño editorial. Para llamar la atención, destacar cierta información o provocar una reacción emocional específica. Usa un sistema de codificación por colores para ayudar al lector a moverse por una publicación o para organizar diferentes tipos de información. (Braskaran, 2006, p. 80)

Gestión de color en diseño editorial

El color más usado es el CMYK ya que corresponde a la síntesis sustractiva o color pigmento. Este modelo se aplica a medios impresos, en cuatricromía. En el modo CMYK, a cada píxel se le asigna

un valor de porcentaje para las tintas de cuatricromía, (Azul ciano o Cyan, Rojo Magenta, Amarillo o Yellow, y Negro o Black)

1.4.3. Diagramación

Para Cumpa (2002, p.12-13): Los conceptos diseño y diagramación involucran el problema de la composición. En realidad, la diferencia entre uno y otro es el papel que cumple cada uno en la edición periódica de la publicación. Mientras que el diseñador establece las pautas de la diagramación: formato, cajas de diagramación, tipografías, tamaño, estilo, formateo de párrafos, sangrías; propone color corporativo para textos, tratamiento de la imagen (sangrados, recuadros o aplicaciones especiales), criterios compositivos, en fin, todos los detalles que componen una publicación; el diagramador los aplica en cada una de las ediciones posteriores.

[...] El diagramador resuelve la organización de las páginas de acuerdo con las normas ya establecidas por el diseñador en el manual de diseño. Es posible que el mismo diseñador también pueda encargarse de la diagramación, pero las responsabilidades son distintas. Un buen diagramador es el que respeta esas normas, precisamente su creatividad radica en la capacidad para ofrecer múltiples posibilidades de presentación bajo una norma establecida. Cumpa (2002, p.12-13)

Notando la diferencia existente entre el diseño y la diagramación el mismo autor define que: “Diagramar es distribuir, organizar los elementos del mensaje bimedia (texto e imagen) en el espacio bidimensional (el papel) mediante criterios de jerarquización (importancia) buscando funcionalidad del mensaje (fácil lectura) bajo una apariencia estética agradable (aplicación adecuada de tipografías y colores)”.

Pero, para López (2010); Diagramar es una fase aparentemente sencilla, pero su complejidad radica en que de ella depende que haya una fácil lectura, que el cuerpo del texto sea correcto y proporcionado, que las imágenes sean comprensibles y concuerden con el texto o la información que están apoyando, etc. Hay que tener en cuenta cuestiones como la caja tipográfica, la paginación, el cabezote, los títulos, los subtítulos, la fuente (letra) y su tamaño, los espacios, las gráficas, las fotos, las ilustraciones y la fecha del periódico, entre otras cosas.

Cuando se habla de diagramación se hace referencia a la parte visual de un impreso, es decir, al proceso de reunir de una manera orgánica y armónica, los elementos e imágenes pretenden ser entregados al lector

1.4.3.1. Elementos de la diagramación

En la diagramación de cualquier pieza grafica el diseñador usa como elementos esenciales todo aquello que según el, serán necesarios para transmitir la información deseada. Aunque no todos elementos sean útiles, todo dependerá del tipo de pieza grafica a diseñarse. Dentro de los elementos de la diagramación podríamos subdividir en dos sub clases: los elementos periodísticos y los elementos gráficos.

1.4.3.1.1. Elementos periodísticos.

Aunque según su nombre se basen en la diagramación de periódicos, su aplicación en el diseño de otros es sumamente necesario; En este punto se definen las secciones especiales y sus características, el orden y los pesos que tendrá cada uno de los ellos, además de los componentes y los géneros (reportaje, entrevista, columna de opinión...). Dentro de todos estos se consideran al formato, los márgenes, las columnas, los espacios entre columnas y la cuadrícula, plantilla o rejilla.

- **Formato:** Conocido como el tamaño final de la publicación. Este tema se relaciona también con el papel, ya que dependiendo del tipo de soporte se puede establecer un formato. El papel se comercializa en bobinas y resmas. En el primer caso se utilizan para impresiones de alto tiraje como los periódicos, el segundo caso es más utilizado para la impresión de revistas Cumpa (2002, p.79-80)
- **Los márgenes:** Definen la caja de la diagramación, que es el lugar donde van a ir los textos, las imágenes podrán distribuirse en toda la página aprovechando el trazado de la rejilla de la diagramación. La altura de la caja de diagramación debe coincidir con el interlineado asignado al cuerpo del texto. (2002, p.79-80)
- **Las columnas:** Podrán establecerse en número único (Una, dos, tres, cuatro) o combinar (de una y dos, de una y tres, de dos y cuatro...), esto depende de la estructura periodística. Las columnas definen la modulación vertical. No necesariamente deben ser del mismo ancho.
- **Espacios entre columnas:** se pueden dimensionar de acuerdo a un tipo de diseño, pero la separación estandar es de 5mm. (2002, p.79-80)

1.4.3.1.2. Elementos gráficos

Una vez que los componentes y estilos hayan sido definidos por el diseñador, todo esto deberá ser convertido a una estructura gráfica que armonice con las intenciones del editor. Esta relación convierte al producto final en una síntesis de la función y la forma de un mensaje impreso. Los elementos gráficos son aquellos elementos visuales que adornan al contenido, pero que están

colocados en un orden específico que permitan facilitar la comprensión de lo que se quiere transmitir. Dentro de estos elementos se consideran:

Texto: Es uno de los más fundamentales en toda publicación, el texto aborda en grandes o en pocas cantidades ya que cumple con diferentes funciones, Para Cumpa (2002) dentro de una publicación el texto puede ir como:

- Títulos
- Antetítulos
- Subtítulos
- Gorro
- Capitular
- Leyendas
- Extractos
- Cuerpo de texto
- Autores de texto y fotografía
- Numero de Pagina
- Encabezados de sección
- Cintillo

Imágenes. - Es una parte esencial de una publicación que junto al texto llegan a comunicar de una manera específica lo que trata el tema, en ciertas ocasiones, la imagen ocupa la mayor parte de la publicación dependiendo de su estética y cromatismo; a veces resulta más llamativo que el texto permitiendo que el lector comprenda el objetivo de la publicación sin necesidad de leerlo. Pero también las imágenes son colocadas en base al tipo de contenido expuesto, sin destruir la idea fundamental del tema. Dentro de las imágenes usadas como elementos gráficos usados en la diagramación el mismo autor explica que tenemos:

- Ilustraciones manuales
- Ilustraciones digitales
- Fotografías
- Fotomontajes
- Infografías
- Diagramas/ Cuadros estadísticos
- Viñetas

- Logotipos

Recursos gráficos. - A veces, por la cantidad de información es necesario utilizar elementos que jerarquicen el contenido o para darle más estética o hacerlo más llamativo. Los recursos gráficos son esenciales para cada tipo de publicación; que junto con las imágenes y el texto logran alcanzar el nivel adecuado de comunicación, dentro de estos elementos el mismo autor señala que hay:

- Líneas
- Tramas
- Signos Señaléticas
- Marcadores de leyendas
- Fondos textura dos
- Recuadros para texto

1.4.4. Proceso para diseñar un libro

Los libros son piezas de diseño editorial, de gran complejidad tanto en su diseño y diagramación como su producción e impresión, es una de las herramientas más antiguas de la comunicación escrita, y se utilizan para desarrollar todo tipo de conocimientos y relatos, desde novelas, o libros de historia, a libros de cocina. Su diseño puede ser clásico, es decir con sólo texto, como muchos libros de novelas, o puede tener un diseño mucho más desestructurado, con incorporación de imágenes, colores, misceláneas, destacados, etc. esto dependiendo claro de la función del mismo y del público al que está destinado. (*Diseño de manuales y libros 2016*)

Diseñar un libro es un trabajo en equipo, entre diseñadores gráficos, fotógrafos, ilustradores, redactores, talleres gráficos y la editorial. Se deben tener en cuenta muchos elementos y detalles, como el tipo de público al que está destinado, la tipografía aplicada a cada tema, el color representativo, la estructura de la información, las ilustraciones y fotografías que harán que resulte más atractivo la información. Los libros tienen un contenido más literario, más relajado que los manuales, por lo que el énfasis está puesto más en el diseño conceptual de la pieza, como una obra desde la tapa hasta los separadores, o el sumario. Como suelen tener una gran cantidad de hojas, solo de texto, en algunos casos como en las novelas, se suelen usar tipografías serif, y cuerpos grandes para que no sature tanta información ópticamente. (*Diseño de manuales y libros 2016*)

Para el diseño de un libro desde el punto de vista del diseñador gráfico se podría seguir los siguientes pasos:

1.4.4.1. Determinar las dimensiones del papel (Formato)

Consiste en determinar las medidas del papel que corresponden al formato del libro, en ciertas ocasiones el tamaño de papel variara de acuerdo al tipo de libro que se pretenda diseñar sea científico, literario, ilustrativo, etc. Para Kapr (1976) Un libro ha de ser más ligero posible y no innecesariamente grande. A la hora de establecer el formato de los libros destinados a una lectura continua debe partirse de la amplitud óptima de los renglones. Para un tamaño de tipos de 9 ó 10 puntos, la amplitud de los renglones debe ser de 18 a 22 cíceros. De ello resulta un ancho de página del 11 ó 12 cm. Si buscamos una relación estética entre ancho y alto, podemos adoptar la proporción áurea con los formatos de 11 x 18 cm, 11 x 19 cm ó 12 x 20 cm.

En los volúmenes ilustrados, el formato obedece al tipo y al tamaño de las ilustraciones. Si alrededor de la mitad de las ilustraciones son de formato alto y la otra mitad de formato transversal, es recomendable un formato aproximadamente cuadrado, que, sin embargo, sólo impresiona bien desde el punto de vista óptico cuando la altura es algo mayor que la anchura. (Kapr, 1976)

1.4.4.2. Determinación de las dimensiones de los márgenes.

Para la construcción de márgenes de un libro es fundamental pensar en la comodidad del lector y en la economía establecida para la pieza. Márgenes normales pueden ser de 0.75 pulgadas/ 19 mm, para otras de elegancia se utilizan mayores, si en los márgenes van ilustraciones también suelen ser superiores en tamaño. Los márgenes superior e inferior tienden a ser mayor que los laterales, y el superior menor que el inferior. Para Kapr (1976) “La anchura de los márgenes depende de la finalidad del libro, de los caracteres en que esté compuesto el libro y de la interlineación [...]. Cuando se emplean tipos finos y un interlineado amplio, los márgenes han de ser más anchos que cuando se emplean tipos negros y escasa interlineación” .

1.4.4.3. Especificación de los espacios en blanco

Los espacios en blanco transmiten claridad, libertad, espacio, y ayudan en muchos casos a equilibrar la composición. Su utilización en el diseño de libros es fundamental y necesario para la separación de imágenes, ilustraciones y textos. También juega un rol importante en la tipografía y la utilidad. El texto apiñado con mínimas líneas de espaciado puede ser difícil de leer. Pero añadiendo más espacio en blanco entre las líneas de texto, el contenido se hace más fácil de observar y digerir.

1.4.4.4. Elección de la tipografía.

El principal elemento del diseño de libros es la escritura o los tipos. Su función consiste en hacer legible el texto. Decimos que estamos leyendo cuando, por medio de la figura de las letras y las palabras, reconocemos su fonética y su significado. La mayoría de las veces no percibimos al leer la forma concreta de los tipos; el avance de la vista por el renglón desencadena reacciones espirituales de una manera directa. Sin embargo, no sólo en las pausas de la lectura y al cambiar de página se pone de manifiesto la importancia de la estética de la escritura, sino que también se manifiesta por el hecho de que puede promover o inhibir la lectura. (Kapr, 1976)

El tipo y la expresión de la escritura deben, por tanto, adecuarse al contenido y al objetivo del texto. Toda escritura despierta determinadas asociaciones, y puede destacarse de manera ligera o fuerte, emocional o racional. Un tipo antiguo renacentista podría ser más apropiado para una novela; un tipo antiguo clasicista, sin embargo, podría serlo para un texto científico, mientras que el tipo grotesco o sin serif, sería conveniente para un libro técnico. El diseñador puede establecer diferencias atendiendo al idioma, referencia histórica o geográfica y probable círculo de lectores. La correcta selección del tipo en la composición reviste gran importancia para la belleza del libro. (Kapr, 1976)

1.4.4.5. Interlineación de los textos incluidos

Consiste en la separación que existe entre las líneas, en el diseño de libros la regla dice que el interlineado debe ser de tres cuerpos sobre el cuerpo utilizado, si elegimos un cuerpo de 12 pt, el interlineado será de 15pt. En cualquier caso, es cuestión de combinar los tres atributos (tipo de letra, tamaño e interlineado) [...], de modo que el bloque de texto respire adecuadamente. (Kapr, 1976)

Para kapr (1976) Las líneas compactas, o sea, aquellas que guardan una escasa separación entre sí, son más difíciles de leer que las que guardan un interlineado correcto. Para un cuerpo de letra de 10 (12) puntos y una amplitud de composición normal, la interlineación usual es de 2 (12/14) puntos de acuerdo con el tipo y el espacio o el papel disponible, puede ser también de 1 ó 3 (12/13 o 12/15) puntos. Al establecer la interlineación, hay que considerar también las proporciones marginales.

1.4.4.6. Especificar el tamaño de columnas

Este tamaño está dado por la tipografía y cuerpo, por esto al elegir la tipografía y el cuerpo no confiarse en que todas las tipografías midan igual ya que esto no es así, es importante la relación entre la grilla y la tipografía.

1.4.4.7. Uso o selección de imágenes o ilustraciones.

Las figuras e ilustraciones deben ante todo secundar el objetivo del contenido del libro o texto, y por lo tanto deben concordar también óptica y estéticamente con la tipografía del texto. Todas las ilustraciones deben ajustarse a la doble página del libro. Las tablas deben mantenerse lo más posible dentro del formato del texto o caja tipográfica o, desviándose decisivamente de ella, ajustarse al formato del papel, o sea, tener [...] márgenes de igual anchura [...]. También el trazado y el valor expresivo de la tipografía tienen que armonizar ópticamente con las ilustraciones. El ilustrador tiene que trabajar en estrecha relación con el tipógrafo y participar en la definición de las páginas de prueba. (Kapr, 1976)

1.4.4.8. Insertar número de página

Según Kapr (1976) El número de las páginas se halla normalmente fuera o en el medio del margen inferior de la página del libro, separado por un renglón ciego del último renglón del texto. Basta con que el número de la página sea compuesto con cifras del tipo del texto. Las páginas titulares hasta el índice y el pie de imprenta se cuentan, pero no se pagan.

1.4.4.9. Diseño de encabezado y pie de página

El encabezado ayuda al lector a saber qué libro o capítulo está leyendo y en ciertos casos existe el nombre del autor. Se suele usar en las páginas pares el nombre del autor y en las páginas impares el título del libro. Es bueno usar una fuente unos puntos más pequeña que la que uses en el cuerpo del texto”.

Para el Kapr (1976) “El título de página o cabezal, que en los libros científicos debe facilitar la localización de un determinado punto del texto, aparece normalmente en el margen superior de aquélla.”.

1.4.4.10. Inculcar el índice (contenidos)

Consiste en escribir “los títulos de las partes; capítulos y artículos que contiene el libro, seguidos del número de la página donde se encuentra cada uno. Normalmente esto se escriben en un cuerpo ligeramente más pequeño que el del texto, pero con el mismo interlineado. La presentación de los título, según su jerarquía, debe corresponderse visualmente con la que el lector encontrara dentro de la obra, en un cuerpo igual o proporcionalmente menor”. (Unna, 2013, p.367)

1.4.4.11. Dejar la primera hoja en blanco

Muchos editores suelen usar la primera hoja del libro en blanco, para que el autor pueda escribir dedicatorias personalizadas. Para Unna (2003, p. 362) esta página se dejaba, “si el propietario del libro no tenía suficiente dinero para pagar la encuadernación, [...] le garantizaba una mínima defensa de lo impreso.” Pero con el paso del tiempo “Se hizo que los libros se comercializaban ya encuadernados, se tuvo por provechosa la costumbre de incluir estas [...] hojas de respeto.”

1.4.4.12. Insertar la página de créditos

Consiste en una página donde se coloca “la información general del libro: el autor, el título, el ISBN, el año de la primera edición, la colección (si pertenece a alguna)”. Además, se puede [...] incluir la ficha catalográfica. Para el Kapr (1976) esta página también contiene el “[...] nombre del editor, del ilustrador, del diseñador del libro y, eventualmente, del artista que haya diseñado la sobrecubierta y las ilustraciones, así como el nombre de todas las empresas que hayan participado en la producción. Adicionalmente, debe consignarse el tipo empleado y también la empresa que haya producido el papel.

1.4.5. Diseño proyectual y conceptual

1.4.5.1. Diseño conceptual

El diseño conceptual proviene del arte conceptual, el arte conceptual son aquellas ilustraciones cuyo objetivo principal es dar una representación visual de un diseño, idea y/o estado de ánimo para su uso en películas, videojuegos, animación o cómic antes de que se realice en el producto final. El diseño de concepto también se conoce como desarrollo visual, que puede ser aplicado al diseño al por menor de escenografía, diseño de moda o diseño arquitectónico. (*Diseño conceptual - INGENIERIA DEL DISEÑO* 2016)

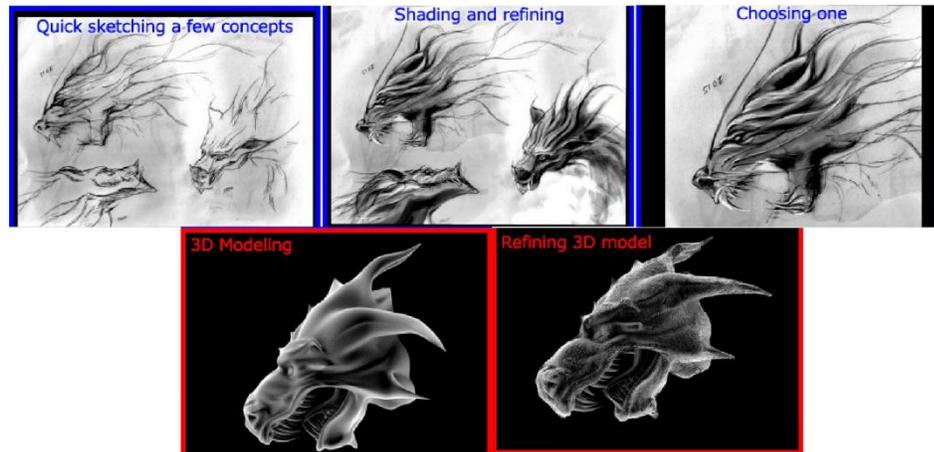


Figura 21-1. Ejemplo de diseño de concepto desde el punto de vista ilustrativo (azul) seguido de modelado en 3D (rojo)

Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_conceptual_\(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_conceptual_(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico))

El arte conceptual se realiza en varias iteraciones. Los artistas prueban distintos diseños en busca del efecto deseado en la obra, o bien exploran en busca de efectos interesantes. Los diseños se seleccionan y refinan en etapas, reduciendo la cantidad de opciones hasta elegir la final. Además, servir al proceso de desarrollo de la obra, el arte conceptual se usa para presentar el avance del proyecto a los directores, clientes e inversores. Una vez que termina la realización de la obra, a menudo se utilizan como material promocional piezas que se asemejan al arte conceptual, aunque típicamente se realizan específicamente para ello, con base en la obra final. (*Diseño conceptual - INGENIERIA DEL DISEÑO* 2016)

Desde un punto de vista metodológico, el diseño conceptual es un proceso creativo de resolución de problemas, capacitado por el conocimiento humano, la creatividad y el razonamiento. También puede entenderse como un proceso cognitivo, en el que la generación de ideas, la externalización, la síntesis y la manipulación de entidades mentales, llamados conceptos de diseño, toman lugar en un breve proceso evolutivo. (*Diseño conceptual - INGENIERIA DEL DISEÑO* 2016)

Horvatz (2005; citado en *Diseño conceptual - INGENIERIA DEL DISEÑO* 2016) indica que no existe una definición precisa carente de ambigüedades acerca de lo que es el diseño conceptual, dado que éste tiene diferentes fines y aparece de diferentes maneras en varias subdisciplinas, como la arquitectura, el diseño mecánico, diseño de interiores o diseño industrial. No obstante, todos estos poseen elementos comunes, y por tanto podemos resumir el proceso de diseño conceptual, como el conjunto de tareas encaminadas a obtener una solución a un problema planteado a partir de las especificaciones, requisitos y necesidades. El diseño conceptual sintetiza dicha solución en forma de conceptos, expresados en forma de esquemas



Gráfico 2-1 Proceso genérico de diseño conceptual

Fuente: <https://sites.google.com/site/ingenieriadeldiseno/disenno-conceptual>

Caracterización

“La fase conceptual es la etapa en la que se exigen más al diseñador, en la que se unen la ciencia de ingeniería, el conocimiento práctico, los métodos de producción, así como aspectos comerciales y donde se toman las decisiones más importantes” (French,1984; citado en *Diseño conceptual - INGENIERIA DEL DISEÑO* 2016).

El proceso conceptual se caracteriza por varios niveles de abstracción, información incompleta e incertidumbre. El diseño conceptual siempre trata con los atributos esperados del producto más que con sus características. Los resultados del diseño conceptual se emplean directamente en la fase de diseño preliminar, de detalle y el prototipado.

1.4.5.2. Diseño proyectual

La actividad necesaria para la concepción creadora de un objeto diseñado es producto de un determinado tipo de pensamiento al que llamamos proyectual. El pensamiento proyectual es un pensamiento nuevo. Una forma de pensar que nace en el siglo XX y encuentra su origen más nítido en el Movimiento Moderno, notable experiencia vanguardista en los campos de la Arquitectura, del Arte, de la Industria, de la Técnica, de la Filosofía, de la Psicología y del Psicoanálisis. Se desarrolla en Europa y en los Estados Unidos. Se gesta en el expresionismo alemán, en el futurismo italiano, en el constructivismo ruso, en el cubismo, en el dadaísmo, en el surrealismo. Se nutre con las nuevas ideas surgidas de la revolución industrial. Se expande con los avances científicos de la Escuela de la Gestalt. Encuentra su centro vital en la Bauhaus y recibe un aporte revolucionario con la obra de los grandes maestros de la Arquitectura moderna. Con lo racional ambientalista de Le Corbusier, con lo integral funcionalista de Walter Gropius, con lo geométrico transparente de Mies Van der Rohe, con lo orgánico imaginativo de Frank Lloyd Wright y con lo funcional fluyente de Alvar Aalto. (González, 2013)

Para el mismo autor el diseño podría considerarse como “una estrategia y una táctica de la mente que se moviliza desde que se inicia la decisión de gestar un objeto útil hasta que se logra su concreción final, atravesando todos los pasos o instancias requeridas para lograr una forma que cumpla su propósito, una forma que funcione”. Si diseñar implica supeditar la creación de formas a un propósito, el propósito del Diseño es siempre responder a una necesidad del hombre. Su verdadera dimensión y su rol social los adquiere al dar una respuesta formal a una función, es decir al modo de acción en virtud del cual un objeto cumple la finalidad para la cual ha sido creado.

Además, como los procesos y métodos son susceptibles para la elaboración de productos e ideas creativas, “el diseño es la ciencia proyectual que responde mediante formas a las necesidades ambientales del hombre. Es una de las ciencias destinadas al mejoramiento del hombre en su medio ambiente, entendiendo a éste como el medio físico y socio cultural creado por aquel”.

Por lo tanto, el diseño proyectual es el diseño realizado por procesos sistemáticos que ayudan a un diseñador a concretar un trabajo visual a partir de una idea previamente seleccionada, Se tomara en cuenta la metodología aplicada, el estilo y la técnica, al igual que los programas o softwares eficaces que serán utilizados durante para su desarrollo.

1.4.5.2.1. Metodología proyectual aplicada al diseño.

“Consiste en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico, dictado por la experiencia. Su finalidad es conseguir su máximo resultado con el mínimo esfuerzo. La serie de operaciones obedece a valores objetivos que se convierten en instrumentos operativos en manos de proyectistas creativos”. (Munari, 1983).

Existen diversas metodologías dadas por diversos diseñadores, entre estos autores cuyas metodologías son utilizadas dentro de diseño tenemos la de:

- Bruno Munari
- Gui Bonsiepe
- J. Christopher Jones
- L. Bruce Archer
- Guillermo González Ruiz
- Jorge Frascara
- Bernd Löbach
- Joan Costa
- Norberto Cháves

CAPITULO II

2. MARCO METODOLÓGICO

En este proyecto técnico se aplican ciertos métodos cuyo objetivo es compendiar el contenido del libro, dentro de ellos tenemos:

2.2. Métodos

2.2.1. Método Histórico

Me permite estudiar los hechos del pasado para encontrar explicaciones causales a las manifestaciones propias de esta cultura. Como herramienta fundamental dentro de este método aplicado en este proyecto se considera como valido a la investigación bibliográfica, ya que las ideas dispuestas por diversos autores me permiten reconstruir e interpretar dicho pasado de una forma esquemática y literaria.

2.2.3. Método Deductivo.

Considerado como un método formal, ya que afecta a la forma de los razonamientos, no al contenido, funciona a partir de principios generales que con la ayuda de una serie de reglas de indiferencia se demuestran unos teoremas o principios secundarios. Dentro del proyecto me permite deducir la información general en premisas más concretas, partiendo desde la recopilación general, la sistematización y organización de las ideas hasta llegar al producto final de diseño cuyo contenido se muestre de una manera más simple y resumida.

2.4. Técnicas

2.4.1. La Encuesta.

Conformada por un conjunto de preguntas cuya finalidad es la recolección de información esencial, se lo aplica a un grupo definido, cuyas características psicológicas permite obtener ideas válidas para el diseño de un libro cultural.

2.4.2. La Observación de Campo.

Consiste en la visita de los lugares más importantes de esta cultura para su posterior análisis. Tiene una relación directa con el método deductivo, ya que da la oportunidad de deducir ideas generales a conceptos más específicos a partir de lo observado.

Para la interpretación gráfica de estos conceptos mediante la observación, se ha seguido el siguiente proceso:

- Observación de los entornos y escenarios propios de la cultura Cañari.
- Formulación de ideas esenciales en base a la observación anterior, estas no pueden ser necesariamente verdaderas, ya que se combina con la imaginación para darle más sentido estético y visual, todas estas ideas serán interpretadas mediante un solo gráfico.
- Verificar el resultado deseado que representa a la idea anterior.

2.6. Instrumentos

2.6.1. El Cuestionario

Conformado con 10 preguntas de selección múltiple, se lo aplica para la encuesta y este será de la siguiente manera (Ver Anexo A):

Escuela Superior Politécnica de Chimborazo
Facultad de Informática y Electrónica
Facultad de Diseño Gráfico

Objetivo: Determinar las características editoriales convenientes para el posterior diseño de un libro ilustrativo que represente la identidad de la cultura cañari.
Instrucciones: Selecciona los literales que te parezcan más efectivos según tu criterio personal.

Saméstre en el que te encuentras.....

1. ¿Con qué fin recurras a explorar el contenido de un libro Cultural?
 Ver entretenimientos Con fines educativos
 Como pasatiempo Por ocio.

2. ¿Que tipos de libro utilizas para tus consultas en áreas enfocadas al estudio de culturas?
 Libros Impresos. Libros Digitales

3. ¿Con qué frecuencia recurras a los libros culturales?
 Diariamente Ocasionalmente Pocas veces

4. ¿Un libro ilustrado cultural lo parece interesante cuándo?
 La portada posee mayoritariamente una imagen
 Cuando la portada presenta solo el título del libro y este resulta ser de interés
 Cuando la imagen y el libro forman un todo conceptual

5. ¿Te gustaría un libro que presente información detallada de una cultura, acompañada de elementos gráficos que se permitan comprender bien la información?
 Sí No

6. ¿Cuál de estas propuestas crees que es más eficiente para la portada de un libro Cultural?

7. En cuanto a las ilustraciones o gráficos ¿Cuál de estas premisas se adapta más para incluirlas en un libro cultural?
 Que las ilustraciones sean complejas, pero acorde al contenido.
 Que las ilustraciones rompan la idea del contenido, acercándose a la fantasía o ficción o *concept art*.

8.Cuál de estas combinaciones tipográficas resulta más adecuada para usted

9. Te gustaría los libros cuyos colores resalten más en el diseño que la información.
 Sí No

10. En cuanto al diseño de formas ¿Cuál de estas es más esencial para el diseño del libro cultural?
 Formas geométricas (líneas, cuadrados, etc. Distinto al trazo)
 Formas orgánicas (líneas onduladas de acuerdo a una imagen)
 Formas abstractas (de acuerdo a abstracciones de esta cultura)
 Formas figurativas (ejemplo: dibujos con realismo fotográfico).

Figura 22-2. Modelo de cuestionario

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

2.6.2. Ficha de observación o registro fotográfico.

Permite recopilar información de los lugares más representativos del pueblo Cañari para la posterior interpretación ilustrativa, esta ficha posee el siguiente modelo:

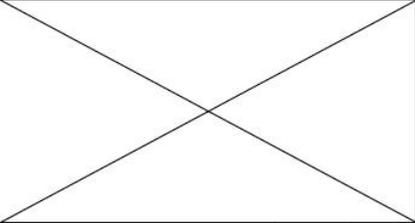
Numero de ficha			
Imagen o Fotografía			
Provincia		Hora	
Lugar			
Investigador			
Descripción de lo observado			

Figura 23-2. Modelo Ficha de Campo aplicada en la investigación

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Por lo tanto, el análisis aplicado es de la siguiente manera (Ver Anexo B).

Ficha N° 01			
Fotografía			
Provincia	Cañar	Hora.	09:00
Lugar	Complejo arqueológico de Coyotor – Baños del inca		
Investigador	Rubén Aucancela		
Descripción	El conjunto arqueológico de Coyotor o Baños de Inca, presenta diversas estructuras de piedra, que conforman paredes pequeñas,		

	dispuestas sucesivamente, por las partes rocosas se encuentran dos agujeros que forman una especie de estanque, que según la información recogida, se utilizaban para el aseo personal de los Cañaris.
--	--

Figura 24-2. Ficha de observación de campo

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

2.7. Población y muestra.

2.7.1. Población

La población definida para este proyecto, son todos los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”, el valor total que lo representa es:

Tabla 1-2. Total, de Estudiantes Matriculados en la escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH periodo Abril – junio 2017

Género	Cantidad
Hombres	239
Mujeres	110
Total	349

Fuente: Secretaría Académica de la Escuela de Diseño Gráfico, 2017.

2.7.1.1. Segmentación de Mercado

Segmentación geográfica.

- País: Ecuador

Segmentación demográfica.

- Sexo: Hombres y mujeres
- Edad: 18 a 30 años
- Etnia: Intercultural

Segmentación socio – económica

- Nivel de educación: Superior
- Profesión: Estudiantes
- Clase social: Media – baja

2.7.2. Muestra.

Para determinar la muestra representativa se aplica la siguiente fórmula:

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

En donde:

$$P = 0,5$$

$$1 - P = 0.5$$

$$E = 8 \%$$

N = Total de la población

$$Z = \frac{Nc}{2} \text{ Factor de desviación típica}$$

Nc = 92 % correspondido al nivel de confianza.

Por lo tanto, el valor de la muestra es la siguiente:

$$m = \frac{0.5(0.5)}{\frac{(0.08)^2}{(1.75)^2} + \frac{0.5(0.5)}{394}}$$

$$m = \frac{0.25}{\frac{0.0064}{3.0625} + \frac{0.25}{349}}$$

$$m = \frac{0.25}{\frac{2.2336 + 0.765625}{1068.8125}}$$

$$m = \frac{0.25}{\frac{2.999225}{1516.5904}}$$

$$m = \frac{267.203125}{2.999225}$$

$$m = 89$$

Error Muestral. - Para determinar si el valor anterior no posee un error muestral, se emplea la siguiente fórmula, tomando en cuenta que $m_1 \leq 10\%$:

$$m_1 = \frac{m}{N} = \frac{89}{349} = 0.2550 = 25,50\%$$

Como el valor de m_1 es mayor a 10 % se corrige la muestra de la siguiente manera.

$$m = \frac{m(N)}{m + N - 1}$$

$$m = \frac{89(349)}{89 + 349 - 1}$$

$$m = \frac{31061}{437}$$

$$m = 71$$

Por lo tanto, la muestra representativa tiene un valor de 71.

Esta muestra se divide de acuerdo para los 10 niveles existentes en la Escuela Diseño Gráfico, por lo cual se realiza la encuesta a 7 personas de primer hasta noveno semestre y a 8 personas del 10 semestre.

2.7.3. Importancia de la muestra

- La Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH es intercultural, por lo cual es necesario que todos los estudiantes conozcan el estilo de vida de otras culturas, como es el caso de la cultura Cañari, fomentando el interés de realizar trabajos de investigación, proyectos técnicos, entre otros.
- Los estudiantes recurren con frecuencia a los libros culturales con diversos fines investigativos y de preparación.
- La mayoría son jóvenes, por lo que se necesita inculcar en ellos ideas sobre la importancia de la identidad cultural, de dónde venimos y a donde vamos, aplicados en el diseño.

2.8. Tabulación de resultados

Para determinar resultados se analiza cada pregunta después de realizar las respectivas encuestas.

Pregunta 1.- ¿Con qué fin recurre a explorar el contenido de un libro Cultural?

Tabla 2-2. Resultados de la Pregunta 1 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”

RESPUESTA	VALOR NUMÉRICO	VALOR PORCENTUAL
Por entretenimiento	10	14%
Con fines Educativos	44	62%
Como pasatiempo	10	14%
Por Hobbies	7	10%
Total	71	100%

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017



Gráfico 3-2. Resultados de la pregunta 1

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Análisis e interpretación: Según los datos obtenidos, el 62% de los estudiantes recurren a explorar un libro Cultural por motivos educativos, mientras que el 14% por entretenimiento y como pasatiempo, y el 10 % restante por hobbies. Con lo cual se establece que los libros culturales son explorados mayoritariamente como materiales didácticos y de consulta por los estudiantes.

Pregunta 2. ¿Qué tipo de libros utilizas para su consulta en áreas enfocadas al estudio de culturas?

Tabla 3-2. Resultados de la pregunta 2 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”

RESPUESTA	VALOR NUMÉRICO	VALOR PORCENTUAL
Libros Impresos	19	27%
Libros Digitales	52	73%
Total	71	100%

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.



Gráfico 4-2. Resultados de la pregunta 2

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Análisis e interpretación:

Según los datos obtenidos, el 73% de los estudiantes utilizan los libros digitales como materiales bibliográficos en áreas enfocadas al estudio de culturas, mientras que el 27% recurren a los libros impresos.

Dando a entender que los libros digitales son los más recurridos por los estudiantes ya que estos proveen rapidez de la información mediante la red. En cambio, los libros impresos han perdido espacio frente a ellos y solo son acudidos cuando no están dispuestas en internet.

Pregunta 3. ¿Con qué frecuencia recurre a los libros culturales?

Tabla 4-2. Resultados de la pregunta 3 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”

RESPUESTA	VALOR NUMÉRICO	VALOR PORCENTUAL
Diariamente	0	0%
Ocasionalmente	32	45%
Pocas veces	39	55%
Total	71	100%

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.



Gráfico 5-2. Resultados de la pregunta 3

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Análisis e interpretación:

Según los datos obtenidos, el 55% de los estudiantes recurren pocas veces a explorar los libros culturales, mientras que el 45% recurren de manera ocasional.

Con esto se entiende que los libros culturales se explorados con poca frecuencia, salvo el caso de estudios.

Pregunta 4. ¿Un libro ilustrado cultural le parece interesante cuándo?

Tabla 5-2. Resultados de la Pregunta 4 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”

RESPUESTA	VALOR NUMÉRICO	VALOR PORCENTUAL
La portada solo tiene una imagen	3	4%
La portada solo tiene el título del libro	10	14%
Cuando la imagen y el título forman un todo conceptual	58	82%
Total	71	100%

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.



Gráfico 6-2. Resultados de la Pregunta 4

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Análisis e interpretación: Según los datos obtenidos, el 82% de los encuestados prefieren libros cuyo título e imagen de la portada formen un todo conceptual, mientras que el 14% prefieren libros cuya portada sea solo una imagen y el 4% restante les interesan libros cuya portada presente solo el título.

Con esto se comprueba que los libros son más interesantes cuando los elementos de la portada forman en sí un todo.

Pregunta 5. ¿Le gustaría un libro que presente información detallada de una cultura, acompañada de elementos gráficos que le permitan comprender bien la información?

Tabla 6-2. Resultados de la pregunta 5 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”

RESPUESTA	VALOR NUMÉRICO	VALOR PORCENTUAL
Si	69	97%
No	2	3%
Total	71	100%

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

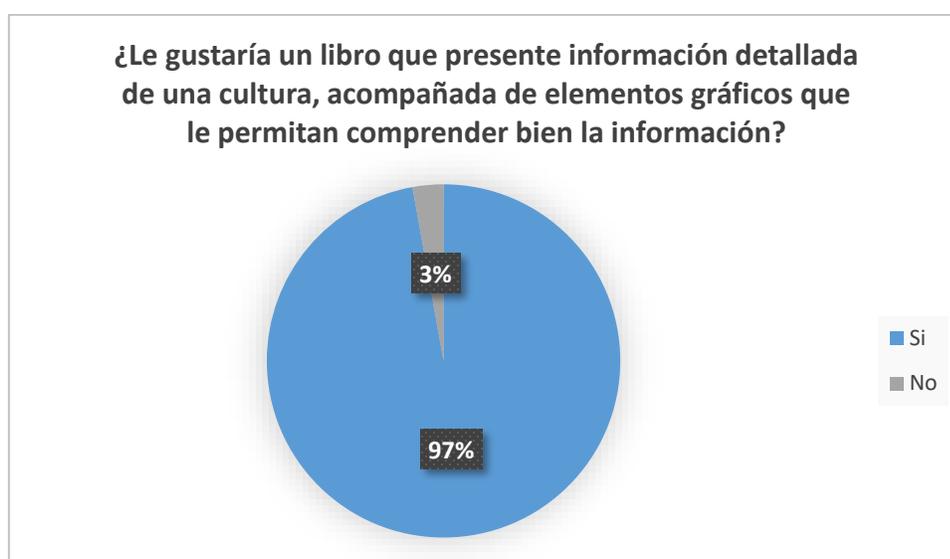


Gráfico 7-2. Resultados de la Pregunta 5

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Análisis e interpretación:

Según los datos obtenidos, el 97% de los encuestados desean un libro que les proporcione información detallada de una cultura acompañada de elementos gráficos que faciliten la comprensión de la información, mientras que el 3% no desea un libro con tales características.

Pregunta 6. ¿Cuál de estas propuestas crees que es más eficiente para la portada de un libro Cultural?

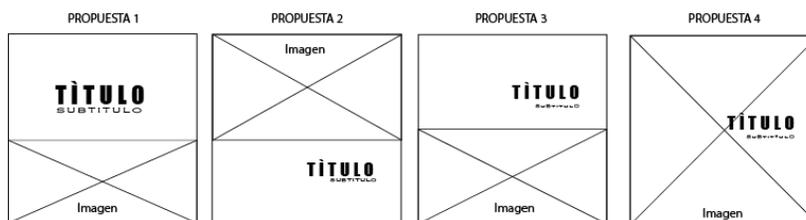


Figura 25-2. Propuestas establecidas para la portada

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Tabla 7-2. Resultados de la Pregunta 6 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”

RESPUESTA	VALOR NUMÉRICO	VALOR PORCENTUAL
Propuesta 1	10	14%
Propuesta 2	14	20%
Propuesta 3	4	6%
Propuesta 4	43	61%
Total	71	100%

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

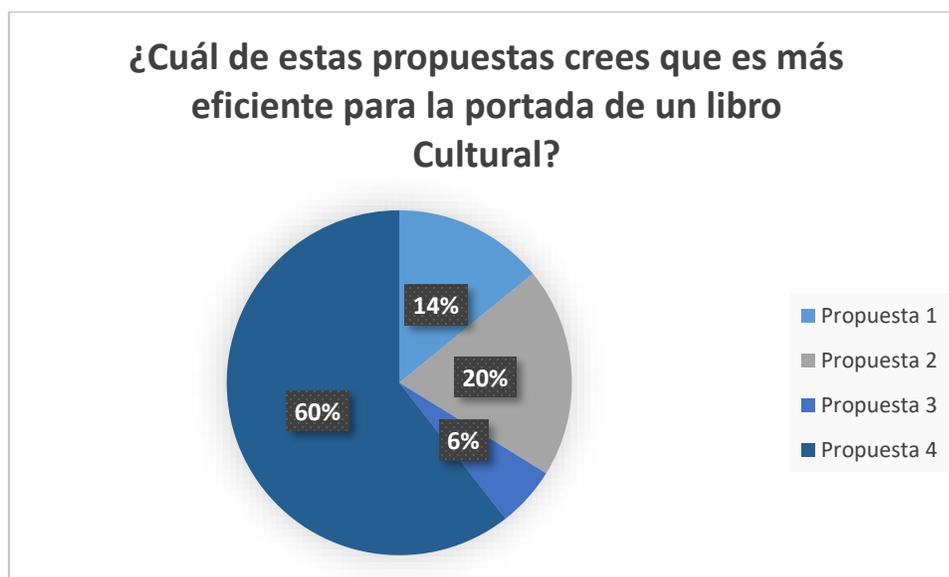


Gráfico 8-2. Resultados de la Pregunta 6

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Análisis e interpretación: Según los datos obtenidos, el 60% de los encuestados prefieren que la imagen de la portada ocupe el tamaño total del formato y su título se encuentre en la mitad de la retícula justificado a la derecha, mientras que el 20 % prefieren que la imagen se encuentre en la parte superior hasta la mitad de la retícula, y su título se encuentre en la parte inferior justificada a la derecha, además, el 14% prefieren que la imagen se encuentre en la parte inferior hasta la media de la retícula y su título este centrada en la parte superior, y el 6 % restante prefieren que el titulo este en la parte superior justificada ala derecha y la imagen colocada en la parte inferior.

Pregunta 7. En cuanto al as ilustraciones o gráficos ¿Cuál de estas Premisas se adapta más para incluirlo en un libro cultural?

Tabla 8-2. Resultados de la Pregunta 7 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”

RESPUESTA	VALOR NUMÉRICO	VALOR PORCENTUAL
Que las ilustraciones sean complejas, acorde al contenido	31	44%
Que las ilustraciones rompan la idea del contenido, acercándose a la fantasía o ficción o concept art	40	56%
Total	71	100%

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

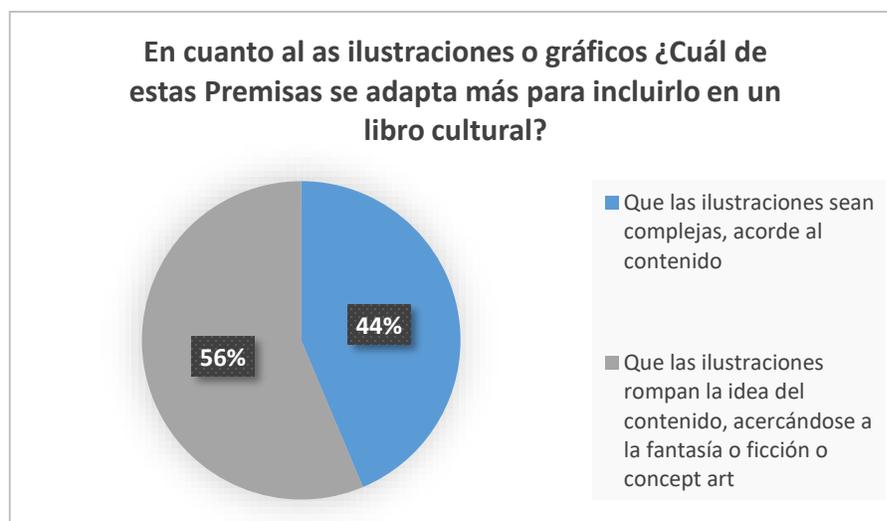


Gráfico 9-2. Resultados de la Pregunta 7

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Análisis e interpretación: Según los datos obtenidos, el 56% de los encuestados opinan que las ilustraciones deben salirse de la idea del contenido acercándose más a la fantasía o ficción o concept art, mientras el 46 % opinan que las ilustraciones deban ser complejas, pero sin salirse de la idea del contenido.

Pregunta 8. ¿Cuál de estas combinaciones tipográficas resulta más adecuada para usted?



Figura 26-2. Propuestas de combinación tipográfica para título y texto corrido

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Tabla 9-2. Resultados de la Pregunta 8 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”.

Respuesta	Valor Numérico	Valor porcentual
Propuesta 1	10	14%
Propuesta 2	16	23%
Propuesta 3	24	34%
Propuesta 4	21	30%
Total	71	100%

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

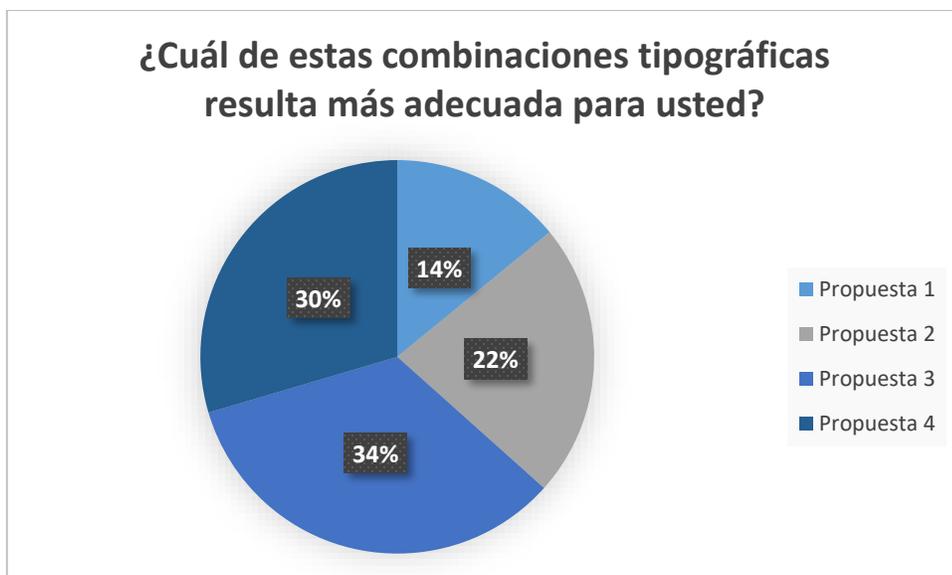


Gráfico 10-2. Resultados de la Pregunta 8

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Análisis e interpretación:

Según los datos obtenidos, el 34% opinan que la tercera propuesta es más efectiva ya que la visualización de título y texto es equilibrada, mientras que el 30 % opinan que la cuarta propuesta también equilibra visualmente el título y el texto corrido, en cambio el 23% opinan que la segunda propuesta no es tan eficaz para el título y texto corrido del contenido y el 14 % restante opinan que la primera propuesta sería poco eficaz implementarlo en el diseño del libro.

Pregunta 9. ¿Le gustaría los libros cuyos colores resalten más el diseño que la información?

Tabla 10-2. Resultados de la Pregunta 9 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”.

RESPUESTA	VALOR NUMÉRICO	VALOR PORCENTUAL
Si	53	75%
No	18	25%
Total	71	100%

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

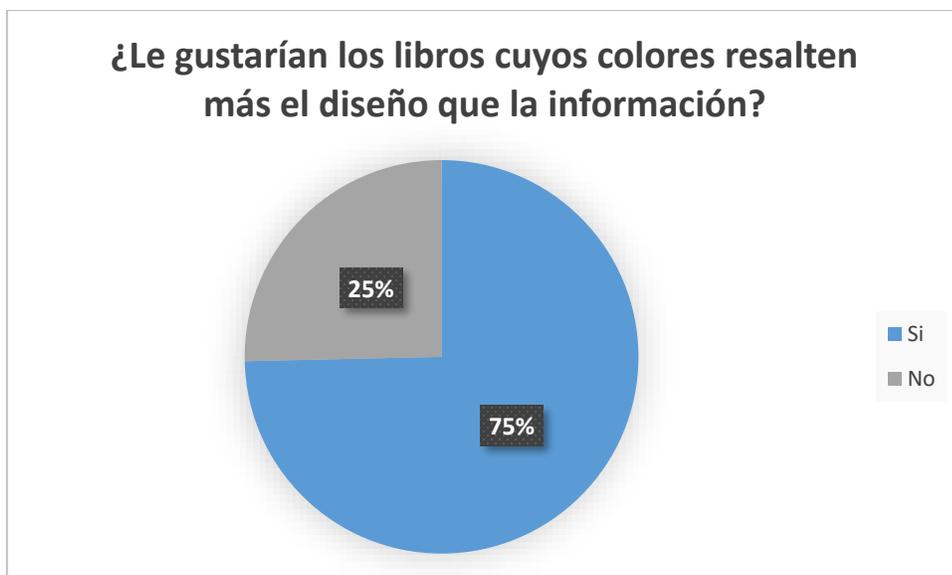


Gráfico 11-2. Resultados de la Pregunta 9

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Análisis e interpretación:

Según los datos obtenidos, el 75% de los encuestados prefieren libros cuyos colores resalten más en el diseño que la información y el 25% prefieren libros cuya cromática aplicada este en segundo plano. Por los tanto, el color resalta más la estética visual de un libro.

Pregunta 10. En cuanto al diseño de formas ¿Cuál de estas es más esencial para el diseño de un libro cultural?

Tabla 11-2. Resultados de la Pregunta 10 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la “ESPOCH”.

RESPUESTA	VALOR NUMÉRICO	VALOR PORCENTUAL
Formas Geométricas	8	11%
Formas Orgánicas	19	27%
Formas Abstractas	29	41%
Formas Figurativas	15	21%
Total	71	100%

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

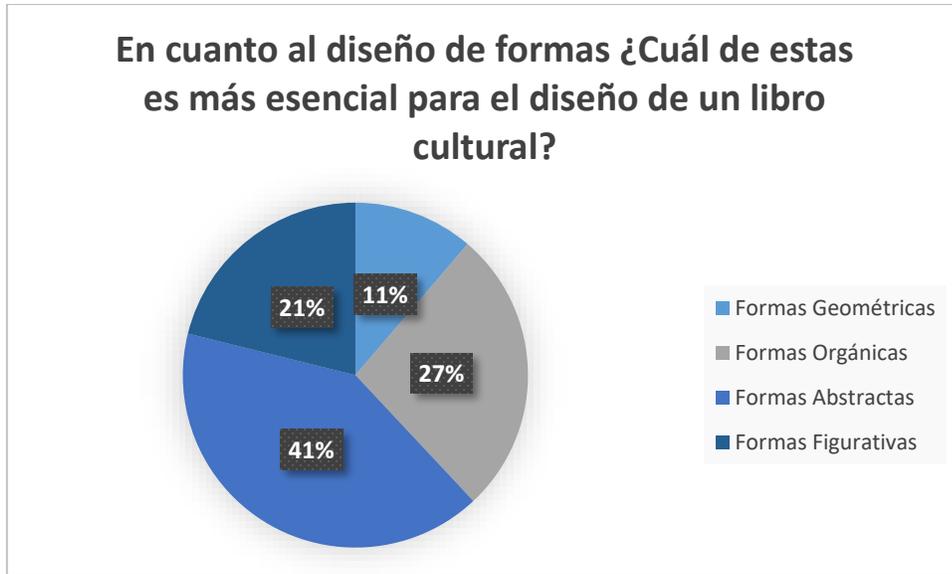


Gráfico 12-2. Resultados de la Pregunta 10

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Análisis e interpretación:

Según los datos obtenidos, el 41% de los encuestados opinan que las formas usadas en el libro deben ser abstractas (de acuerdo a abstracciones de esta cultura), mientras que el 27 % opinan que las formas orgánicas serían más efectivas, además, el 21 % consideran que las formas figurativas también podrían aplicarse en el diseño de un libro, ya que estas formas poseen realismo fotográfico y el 11 % restante señalan que quizás se puedan utilizar formas geométricas que no estén sujetas al concepto del contenido del libro.

CAPITULO III

3. MARCO PROPOSITIVO

3.1. Diseño de un libro ilustrado de la cultura Cañari

Diseñar un libro no siempre es un trabajo sencillo para un diseñador gráfico, ya que la complejidad radica en la cantidad de información que se pretenda exponer, los elementos visuales (imágenes, viñetas, ilustraciones, etc.), el color aplicado y el público objetivo al que se desea dirigir. Combinar todos los elementos necesarios para interpretar la información requiere de un proceso creativo debidamente planificado, de tal manera que, durante el transcurso del diseño se logren dar diversas soluciones al mismo problema. Por ello se ha planteado seguir la metodología de Guillermo González Ruiz, cuyos ítems son:

3.1.1. Identificación del problema

Como paso inicial se procede a identificar el problema fundamental que nos incita a diseñar un libro ilustrativo de la cultura Cañari, para ello se analiza ciertas problemáticas referentes a los libros culturales, de los cuales he considerado las siguientes:

- Ciertos libros no poseen información detallada ni esencial de dicha cultura
- Los elementos visuales del libro no despiertan el interés del lector.
- Muchos de los libros no son tan accesibles por su escasez en centros educativos, bibliotecas, hemerotecas, etc.
- Además, los usuarios recurren a libros digitales por su disponibilidad en la red.

Por lo tanto, conocer cada uno de estos nos lleva a formular el problema central de diseño al cual considero como: “Escasez de libros ilustrados que representan la identidad de la cultura Cañari”.

3.1.2. Recopilación de datos

Una vez definido el problema se inicia con la recopilar de datos que se implementarán en el libro, a estos los dividido en dos tipos:

3.1.2.1. Recopilación de datos para el contenido textual e ilustrativo del libro.

Esto se realiza mediante una investigación exhaustiva en diversos medios como: libros electrónicos, revistas electrónicas, libros impresos, blogs, Sitios web, repositorios digitales, entre otros. De los cuales se encontró temas variados como:

- Antropología Cultural
- Primeros asentamientos Cañaris.
- Ritos funerarios
- Vestimenta, Idioma, Música y danza, entre otros.

Asimismo, se recurre a la observación de campo para la obtención de ideas esenciales útiles para realizar las ilustraciones.

3.1.2.2. Recopilación de datos relevantes para el diseño

Para determinar la información con respecto a las expectativas de diseño de un libro cultural propuestos por el público objetivo, se consigue con la aplicación de encuestas, en el cual detallan factores como: la portada, el color, las ilustraciones, las formas, la tipografía y el contenido; ya que todos estos elementos son los que llaman más la atención al momento de leer.

3.1.3. Síntesis

Una vez acabada la recopilación de la información se procede a organizarla tomando en cuenta dos puntos necesarios:

Para el contenido textual del libro, se selecciona solo los temas más importantes de la cultura Cañari que junto con las páginas iniciales y finales de un libro será jerarquizado de la siguiente manera:



Presentación
Introducción
Origen
Religión y adoración
Lengua
Escritura
Arte
Musica y danza
Vestimenta
Ritos funerario
Periodos de la cultura Cañari
Sitios arqueológicos y tradicionales de Cañar
Bibliografía
Notas del autor

Gráfico 13-3. Organización de la información bibliográfica del libro ilustrado de la cultura Cañari

Elaborado por: Rubén Aucancela, 2017

En cambio, para el diseño se seleccionan las ideas más importantes y necesarias que se tomara en cuenta en el momento de crear la propuesta, estas son:

- Los elementos de la portada deben formar un todo conceptual
- Las ilustraciones deben romper la idea del contenido acercándose más a la fantasía o ficción o concept art
- La tipografía debe presentar un mejor equilibrio entre el título y el texto, por lo cual se debe usar dos fuentes distintas.
- El color aplicado debe resaltar más en el diseño
- Las formas utilizadas deben ser abstracciones de la misma cultura

3.1.4. La gestación

En esta fase se recopila una serie de ideas útiles para el proceso de diseño del libro mediante la observación consiente e inconsciente de diversos ejemplares existentes, al igual que sus procesos creativos, además, tomando en cuenta ciertas necesidades secundarias con respecto a la información como son:

- Plasmar información esencial que debe ser estudiado por cualquier persona
- Exponer contenidos Concretos
- Mostrar el estilo de vida de esta cultura acorde a la realidad
- Diseño sencillo pero comprensible

Una vez analizados estas necesidades se consiguen las primeras ideas previas para el proceso de diseño de nuestro libro:

- Diseño de portada y contraportada
- Diseño y maquetación de contenidos generales con elementos visuales (Color, Forma, tipografía, imágenes, etc.)
- Diseño e inserción de encabezados, numeración y pies de página
- Diseño de páginas preliminares y finales
- Por último, la Impresión

Sin embargo, este proceso aun no es aplicable, porque solo es una propuesta imaginada para la diagramación del libro.

Se toma en cuenta que las ilustraciones también cumplirán una función esencial dentro del diseño, es por ello que, se ideó una serie de pasos previos para su creación.

- Investigación u obtención de la idea
- Boceto
- Pintura digital
- Correcciones de la ilustración
- Ilustración final

3.1.5. La Iluminación.

Se consigue mediante la sistematización de la fase anterior, por lo tanto, he generado una serie de pasos finales sutiles para el diseño del libro y otro para crear ilustraciones que cumplan con las expectativas del público objetivo.

Pasos seguidos para crear ilustraciones digitales

- Conceptualización de la idea
- Creación de bocetos
- Composición a escala de gris
- Pintura digital de personajes y escenarios
- Corrección de iluminación, tono y color
- Desenfoque de elementos lejanos
- Uso de softwares externos

Proceso para Diseñar el libro

- Definición del formato
- Definición de los márgenes
- Diseño de retícula
- Selección de la tipografía
- Selección del color
- Diseño de formas
- Diseño y diagramación de la cubierta, portada y contraportada.
- Diseño y maquetación de páginas preliminares
- Diseño y maquetación de páginas de contenidos generales
- Diseño y maquetación de páginas finales
- Inserción de numeración y notas al pie

3.1.6. Creación

3.1.6.1. Ilustración digital de los personajes y escenarios

3.1.6.1.1. Dimensiones para la ilustración.

Para la ilustración de diversos escenarios y personajes que complementaran al texto se utiliza un software especializado para la Pintura Digital

Para cada una de las ilustraciones las dimensiones establecidas son de:

- Anchura: 3000 px
- Altura: 2000 px
- Resolución: 300 px

De estas medidas en el momento de la edición se recortan dependiendo de la retícula y del tamaño admitido de las imágenes.

3.1.6.1.2. Características de color aplicados en las ilustraciones.

En cuanto al color, se decidió utilizar dos tipos distintivos de colores existentes en el diseño, esto con el fin de darle personalidad a las ilustraciones, como se presenta en el siguiente cuadro.

Tabla 12-3. Tipos de color usados para las ilustraciones de la cultura Cañari

Tipo de color	Uso	Descripción
RGB	Ilustración digital	Necesario para la visualización digital de la ilustración mediante ordenador.
Escalas de grises	Ilustración digital e impresa	Usado para ambos casos.

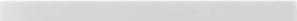
Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

3.1.6.1.3. Características del pincel para las ilustraciones

En el momento de ilustrar, el tamaño de pincel que se utiliza varía dependiendo del tipo de acción que se realiza durante la ilustración de personajes y escenarios, y también durante el proceso de pintura digital, dichos pinceles le resumimos en la siguiente tabla:

Tabla 13-3. Tipos de pinceles usados en una ilustración en base a su función.

Tipo de	Representación	Tamaño (pt)	Opacidad	Función
---------	----------------	-------------	----------	---------

pincel			(%)	
Secos		3	100	Se usó para dar detalle a los objetos de una ilustración
		5		
		10		
				
Húmedos		25	75	Se utilizan para crear sombras y desvanecimientos de color
		50	50	
		100	25	
Secos y húmedos	 	Tamaños comprendidos desde el 50 al 2000	Diversos porcentajes de opacidad sutiles para combinar colores	Se los usó para el coloreado total y texturizado

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Hay que tomar en cuenta de que el programa utilizado nos proporciona paquetes de pinceles por defectos, por lo cual se los usó al igual que otros paquetes de pinceles gratuitos descargados de diversas páginas web.

3.1.6.1.4. Proceso de ilustración

Para el desarrollo de cada ilustración se sigue los siguientes pasos:

3.1.6.1.4.1. Conceptualización de la idea.

Antes de cada ilustración es necesario tener una idea de lo que se quiere ilustrar, este se consigue mediante la combinación de la información adquirida con la imaginación aplicada por el diseñador, esta idea no será tan perfecta, pero tendrá que complementar a la información que se expondrá., Por lo tanto, la idea adoptada para esta ilustración es “El encuentro del primer hermano con las guacamayas en lo alto del cerro”.

3.1.6.1.4.2. Creación de bocetos.

Primero se desarrolla un boceto por separado de los personajes y escenario en base a la información de cada página, usando las fichas de observación antes aplicadas, este no puede contener tantos elementos ni detalles, ya que de esta manera me permite conceptualizar bien la idea. Utilizando como herramienta fundamental para el dibujado la herramienta “Pincel” en el programa y la creación de varias capas para separar objetos que van adelante y detrás.

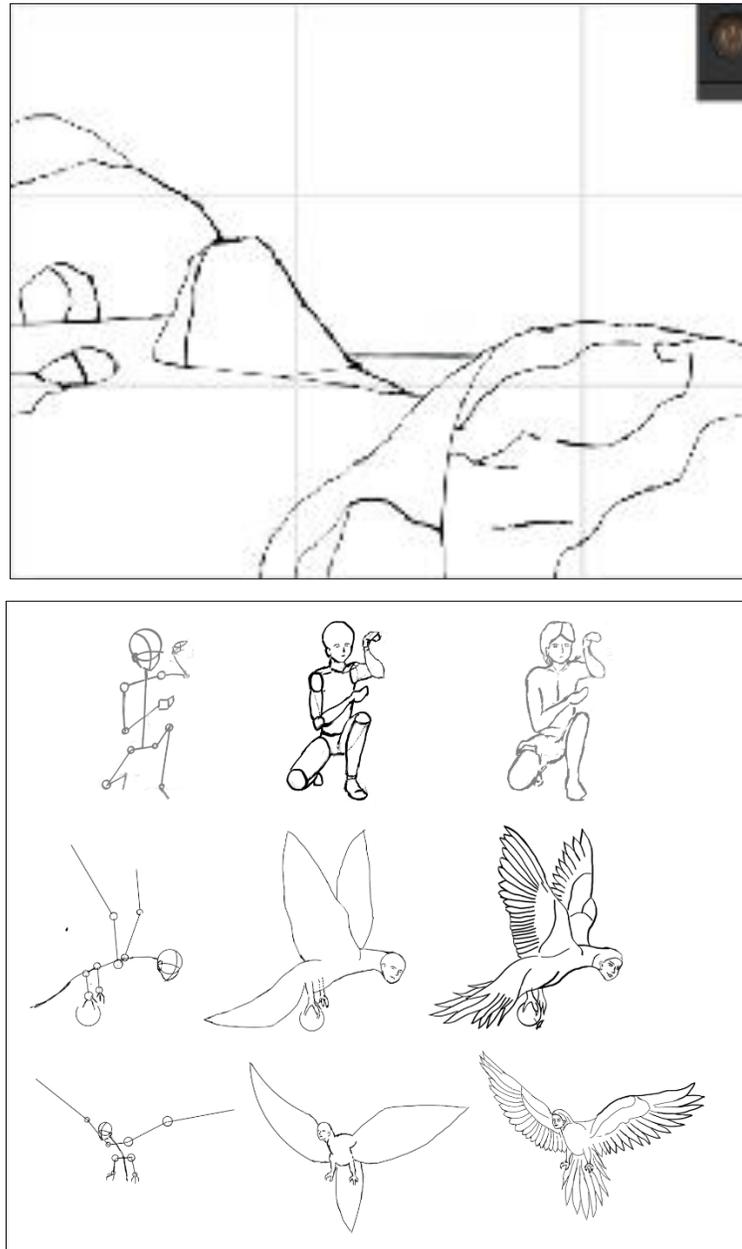


Figura 27-3. Boceto de personajes y escenario

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

3.1.6.1.4.3. Composición a escala de grises.

Posteriormente todas las capas se agrupan para después duplicarlo y colorear cada uno de los elementos con diferentes tonos grises, esto se lo realiza para determinar visualmente como quedarán los diversos elementos con sus respectivos rellenos, además inculcamos más elementos necesarios para la composición, al igual que detalles en cada uno de ellos.



Figura 28-3. Coloración del escenario con tonos grises

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017

3.1.6.1.4.4. Pintura Digital

La pintura digital se realiza tanto a los personajes como al escenario por separado, para evitar bastante peso visual y exceso de capas en el programa.

Pintura digital del escenario

Para colorear digitalmente es necesario empezar desde el objeto más lejano hasta el que se encuentra al frente, esto permite equilibrar a cada elemento con su respectiva iluminación por ello se inició con el coloreado del cielo, para ello, se hace una combinación de varias capas, cada uno de ellas usando diversos tamaños del mismo pincel con diversos colores, para después acoplarle, Además, se crea una capa de degradado radial para representar la iluminación del sol.

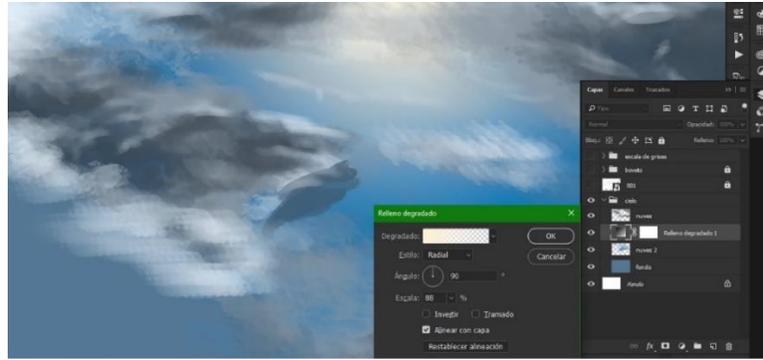


Figura 29-3. Pintura digital de fondo

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Para las montañas se inicia con el coloreado desde la parte profunda hasta los elementos más cercanos esto permite equilibrar visualmente la composición, hay que tomar en cuenta que el uso variado de pinceles es necesario para darle detalles a cada objeto que conforma el escenario

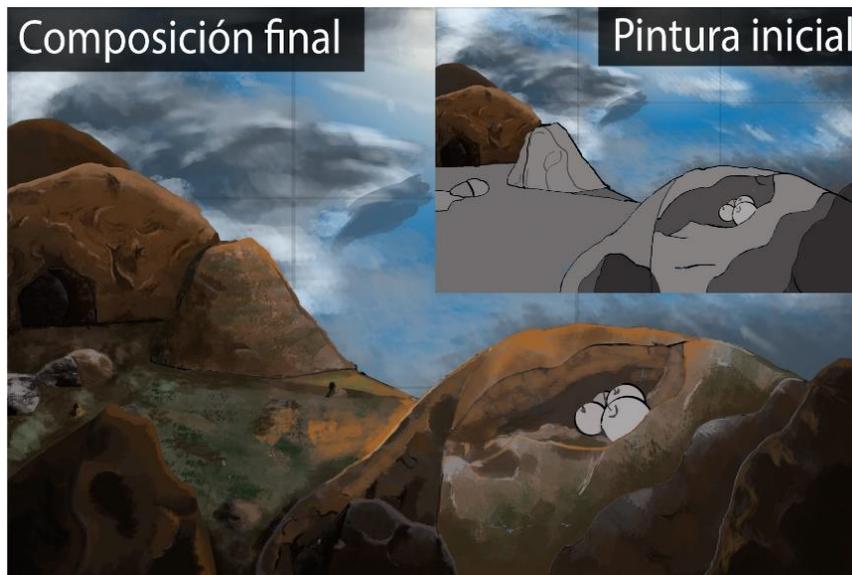


Figura 30-3. Pintura digital del escenario

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017

Pintura digital de personajes

El siguiente paso dado es la pintura digital de los personajes, y este comprende desde el dibujo final hasta el coloreado, para ello se utiliza un sinnúmero de pinceles para el fondo y para los detalles.



Figura 31-3. Pintura digital de personajes.

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Ajuste de capas aplicados en el escenario

Ahora se inicia con los ajustes de capa en cada grupo, estos ajustes permiten manipular la iluminación en objetos cercanos y lejanos, al igual que el color y las sombras, para ello se aplican los siguientes ajustes:

Tabla 14-3. Ajustes de capa útiles en el proceso de pintura digital del escenario

Ajustes de capa	Modo de uso
Niveles de iluminación	Se usó para reducir y aumentar la iluminación de objetos cercanos y lejanos, pero también es útil para la creación de sombras
Equilibrio de color	Para que todas las capas presenten un mismo color de ambiente
Capas de degradado	Útil para crear iluminaciones en ciertas áreas importantes.

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Sin embargo, se aplica otros ajustes como filtro, intensidad, tono saturación, etc. dependiendo de la necesidad.



Figura 32-3. Aplicación de ajustes de capa en el escenario

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017

Una vez aplicados estos ajustes, se ve como la imagen va cambiando acercándose más al realismo.



Figura 33-3. Variación de la imagen después de los ajustes.

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Antes de finalizar el escenario es necesario volver a organizar todos los elementos hasta que la composición sea concreta.

Ajustes de capas aplicados a los personajes

Posteriormente utilizo los mismos ajustes de capa aplicado en el escenario para variar el aspecto visual de los personajes.



Figura 34-3. Ajustes de capas aplicados a los personajes.

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Ahora se unifica a los personajes y escenarios, creando una composición final.



Figura 35-3. Composición ilustrativa de personajes y escenarios

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

3.1.6.1.4.5. Corrección de la iluminación, tono y color.

Como paso siguiente es la corrección total de las sombras, la iluminación, los tonos y el color de cada uno de los elementos, esto se consigue con la corrección de los ajustes de capa aplicados en la pintura digital de personajes y escenario.

Para las sombras de cada elemento se realiza un ajuste en los niveles, posteriormente se le invierte la máscara de capa hasta que la capa presente un color negativo, después, con el uso de pincel con relleno blanco marcamos los lugares en la imagen.



Figura 36-3. Creación y manipulación de sombras

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Hay que tomar en cuenta que con la opacidad del pincel aplicado sobre la capa se controla la intensidad y cantidad de la sombra.

En la iluminación del escenario (luces) se crea una capa de degradado, posteriormente se selecciona el tipo de color para su iluminación, el tipo de degradado es “ruido” con un modelo de color HSB, el estilo seleccionado tiene que ser “ángulo”, posteriormente a la capa creada se le añade el efecto “trama” y se sigue el mismo proceso de invertir la capa de ajuste, para después colocar la iluminación con el uso del pincel.



Figura 37-3. Creación y manipulación de luces.

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

También se debe tomar en cuenta que la opacidad de la capa de ajuste permite controlar la cantidad de iluminación.

Para la corrección de tonos y color se crea una capa poseedora de un color definido, el efecto seleccionado dependerá de la forma que permite visualizar la imagen con más color, posteriormente se procede a invertir la capa dada para poder seleccionar las áreas más cromáticas, este mismo proceso se aplicaría en la creación de capas multicolores, útiles para combinar diversos tonos en la misma imagen.



Figura 38-3. Corrección de tonos y color en la imagen final.

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

3.1.6.1.4.6. Desenfoco de los elementos lejanos

Otro de los puntos fundamentales es el desenfoco de objetos lejanos, esto permite crear la sensación de profundidad en la ilustración, para ello, a la capa seleccionada se le añade el filtro “desenfoco de lente” con diversos valores.



Figura 39-3. Ajuste de desenfoco.

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

3.1.6.1.4.7. Uso de softwares externos

Como último punto a tomar en cuenta es la adición de efectos en otros softwares libres, como el Software On1 Photo Effect10, aunque brinda una gran variedad de filtros, es necesario solo para aquellas ilustraciones donde se necesiten filtros ya establecidos por ordenador, con el fin de mejorar más su estética visual quedando como resultado la ilustración final. (Ver anexo D)

3.1.6.2. Diagramación del libro

Para la diagramación del presente libro se utiliza un software especializado en la maquetación de libros. Cuyo el proceso seguido es el siguiente:

3.1.6.2. 1. Definición del formato:

Como paso inicial se asigna valores de ancho y alto de documentos, estos valores denotan el tamaño del archivo, por consiguiente, es el tamaño del papel y estará en la escala de medición “milímetros”.

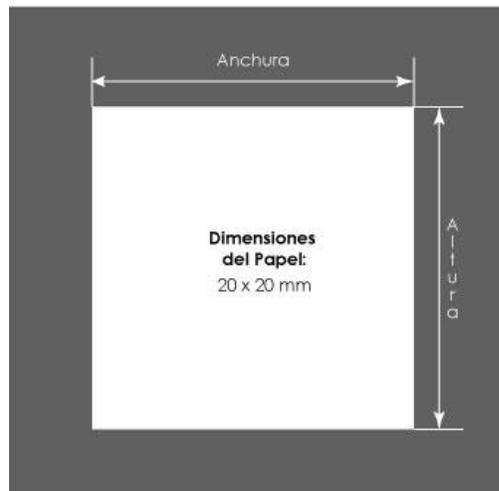


Figura 42-3. Dimensiones del papel para el libro ilustrado de la cultura Cañari

Elaborado por: Rubén Aucancela, 2017

Estas medidas son adoptadas ya que en la actualidad los libros culturales vienen presentados en este tamaño por su facilidad de lectura y su mejor visualización de imágenes.

3.1.6.2.2. Definición de los márgenes:

Una vez definido el formato, se procede a colocar los valores dados para los márgenes, como el tipo utilizado es el “Margen libre”, el documento creado posee las siguientes medidas.

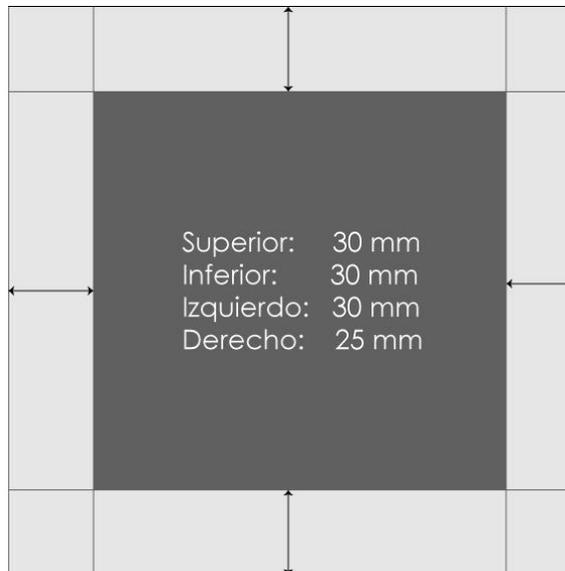


Figura 403-3. Documento con márgenes establecidos.

Elaborado por: Rubén Aucancela, 2017.

El margen libre es aquel cuyos valores son dados por el diseñador y por consiguiente se los usa para que su contenido textual sea más minimalista.

3.1.6.2.3. Diseño de la retícula.

Como la retícula es el área que se encuentra en el centro después de colocar los márgenes en el documento, es necesario conocer sus dimensiones, esto nos facilita visualizar los límites de los elementos que se coloca en ello, por consiguiente, su medida adoptada es:

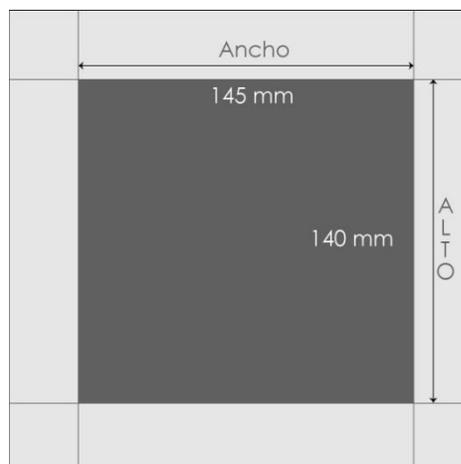


Figura 414-3. Dimensiones de la retícula para el libro ilustrado de la cultura Cañari

Elaborado por: Rubén Aucancela, 2017.

Una vez determinado las medidas de la retícula se procede a insertar el número de filas y columnas al igual que el valor del medianil que separará a cada módulo en la retícula, esto permite ordenar los elementos gráficos y textuales. Por lo tanto, la composición de la retícula junto con sus elementos resulta de la siguiente manera.



Figura 425-3. Retícula creada con sus respectivos elementos y dimensiones.

Elaborado por Rubén Aucancela, 2017

3.1.6.2.4. Selección de tipografía:

Como la tipografía forma parte fundamental de todo contenido visual, se selecciona cuatro tipos pertenecientes a diversas familias tipográficas, con el fin de crear contenidos que atraigan visualmente por medio del texto, además que permita la fácil lectura del contenido. Cada una de estas fuentes cumplirán diversas funciones como:

Tabla 15-3. Tipografías utilizadas para el diseño del libro.

Función	Familia tipográfica	Fuente
Título	Palo Seco	Impac
Título 2	Palo Seco	Segoe UI Historic
Subtítulo	Palo Seco	Century Gothic
Texto corrido	Romanas	Baskerville Old Face
Texto complementario (Numeración pie de foto y notas al pie)	Palo seco	Segoe UI Historic

Elaborado por: Rubén Aucancela, 2017

A cada una de estas tipografías se les aplica diversos ajustes de texto permitiendo que el contenido expuesto resalte un equilibrio junto con los demás elementos, dentro de los ajustes aplicados tenemos:

Tabla 16-3. Ajustes establecidos en los distintos tipos de fuente dentro del libro.

AJUSTES ESTABLECIDOS		FUENTES CON RESPECTO A LA FUNCIÓN QUE CUMPLEN DENTRO DEL LIBRO				
		TÍTULO	TÍTULO 2	SUBTÍTULO	TEXTO CORRIDO	TEXTO COMPLEMENTARIO
CARÁCTER	Tamaño	32 pts	12 pts	11 pts	11 pts	7 pts
	Kernin	0	0	0	0	0
	Tracking	0	0	0	0	0
	Interlineado	38,4 pts	14,4 pts	13 pts	13 pts	0
						8 pts
PÁRRAFO	Alineación	Derecha	Derecha	Izquierda	Justificada	Izquierda – Derecha
	Justificación	Sin Justificar	Sin Justificar	Sin Justificar		
	Capitular				De 3 líneas la primera letra	Sin Justificar

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

3.1.6.2.5. Selección del color

El color es fundamental para nuestro diseño, por lo tanto, se usa una degradación cromática de estas 6 galerías de color.

- Gama cromática del color verde. - Seleccionado para representar una idea cercana a la naturaleza, se los divide en 2 tipos de triadas cuyos valores son:

Valores de color

										
C = 69 M = 45 Y = 100 K = 45	R = 69 G = 82 B = 23	C = 63 M = 33 Y = 100 K = 19	R = 102 G = 122 B = 36	C = 54 M = 18 Y = 97 K = 3	R = 135 G = 163 B = 46	C = 70 M = 37 Y = 99 K = 27	R = 79 G = 107 B = 41	C = 60 M = 18 Y = 92 K = 3	R = 120 G = 161 B = 61	C = 45 M = 0 Y = 80 K = 0
Primera Triada			Segunda Triada							

Gráfico 14-3. Colores utilizados de la gama cromática verde

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

- Gama cromática café - amarillo. - Seleccionado para representar una idea cercana a lo tradicional, se los divide en 2 tipos de triadas cuyos valores son:

Valores de color

					
C = 26 R = 166 M = 58 G = 102 Y = 100 B = 0 K = 21	C = 12 R = 219 M = 51 G = 138 Y = 100 B = 0 K = 2	C = 10 R = 227 M = 40 G = 161 Y = 87 B = 51 K = 1	C = 22 R = 191 M = 41 G = 143 Y = 84 B = 59 K = 11	C = 0 R = 255 M = 30 G = 191 Y = 75 B = 79 K = 0	C = 0 R = 255 M = 23 G = 204 Y = 63 B = 112 K = 0

Primera Triada

Segunda Triada

Gráfico 15-3. Colores utilizados de la gama cromática café

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

- Gama cromática gris. - Seleccionado para representar una idea cercana a lo antiguo, se los divide en 2 tipos de triadas cuyos valores son:

Valores de color

					
C = 73 R = 46 M = 58 G = 51 Y = 57 B = 51 K = 65	C = 67 R = 69 M = 51 G = 77 Y = 51 B = 77 K = 48	C = 62 R = 92 M = 44 G = 102 Y = 46 B = 102 K = 32	C = 61 R = 87 M = 49 G = 89 Y = 48 B = 89 K = 40	C = 49 R = 130 M = 39 G = 130 Y = 37 B = 79 K = 18	C = 35 R = 173 M = 25 G = 176 Y = 27 B = 176 K = 5

Primera Triada

Segunda Triada

Gráfico 16-3. Colores utilizados de la gama cromática gris

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

- Gama cromática morado. - Seleccionado para representar una idea cercana a lo placentero y espiritual, se los divide en 2 tipos de triadas cuyos valores son:

Valores de color

					
C = 35 R = 115 M = 78 G = 54 Y = 50 B = 64 K = 47	C = 28 R = 157 M = 76 G = 74 Y = 47 B = 87 K = 24	C = 27 R = 174 M = 62 G = 107 Y = 37 B = 119 K = 14	C = 50 R = 92 M = 56 G = 74 Y = 51 B = 71 K = 51	C = 38 R = 138 M = 47 G = 112 Y = 43 B = 107 K = 29	C = 31 R = 181 M = 44 G = 148 Y = 24 B = 163 K = 5

Primera Triada

Segunda Triada

Gráfico 17-3. Colores utilizados de la gama cromática morada

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

- Gama cromática azul. - Seleccionado para representar una idea cercana al misterio y fantasía, se los divide en 3 tipos de triadas cuyos valores son:

Valores de color

 C = 92 R = 13 M = 68 G = 31 Y = 58 B = 36 K = 75	 C = 92 R = 18 M = 63 G = 46 Y = 54 B = 54 K = 63	 C = 90 R = 20 M = 53 G = 69 Y = 48 B = 79 K = 46	 C = 90 R = 20 M = 53 G = 69 Y = 48 B = 79 K = 46	 C = 83 R = 33 M = 39 G = 102 Y = 41 B = 115 K = 26	 C = 78 R = 41 M = 27 G = 138 Y = 32 B = 156 K = 8
--	--	--	--	--	---

Primera Triada

Segunda Triada

 C = 74 R = 59 M = 49 G = 79 Y = 50 B = 82 K = 45	 C = 63 R = 89 M = 37 G = 120 Y = 42 B = 122 K = 21	 C = 57 R = 117 M = 24 G = 158 Y = 32 B = 163 K = 6
--	--	---

Primera Triada

Gráfico 18-3. Colores utilizados de la gama cromática azul

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017

- Gama cromática naranja. - Seleccionado para representar una idea de calidez y entusiasmo.

Valores de color

 C = 28 R = 143 M = 83 G = 54 Y = 100 B = 0 K = 31	 C = 19 R = 189 M = 80 G = 72 Y = 100 B = 24 K = 9	 C = 17 R = 203 M = 65 G = 107 Y = 85 B = 51 K = 5
--	--	---

Gráfico 19-3. Colores utilizados de la gama cromática naranja

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

3.1.6.2.6. Diseño de formas.

Las formas empleadas para el diseño son abstractas, es decir que se construyen mediante la abstracción de elementos de una imagen dada de esta cultura, siguiendo el siguiente proceso.

Tabla 17-3. Proceso de abstracción

Imagen Original	Descripción	Abstracción
	<p>Paredes de piedras pertenecientes al complejo arqueológico de Ingapirca son colocadas de manera simultánea.</p>	
	<p>Camino que en su mayoría comunican diversos sitios arqueológicos, el más representativo es el Camino del Inca o Qhapac Ñan</p>	

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017

Por lo tanto, dado las abstracciones principales se procede a la creación de la forma final con el siguiente proceso.

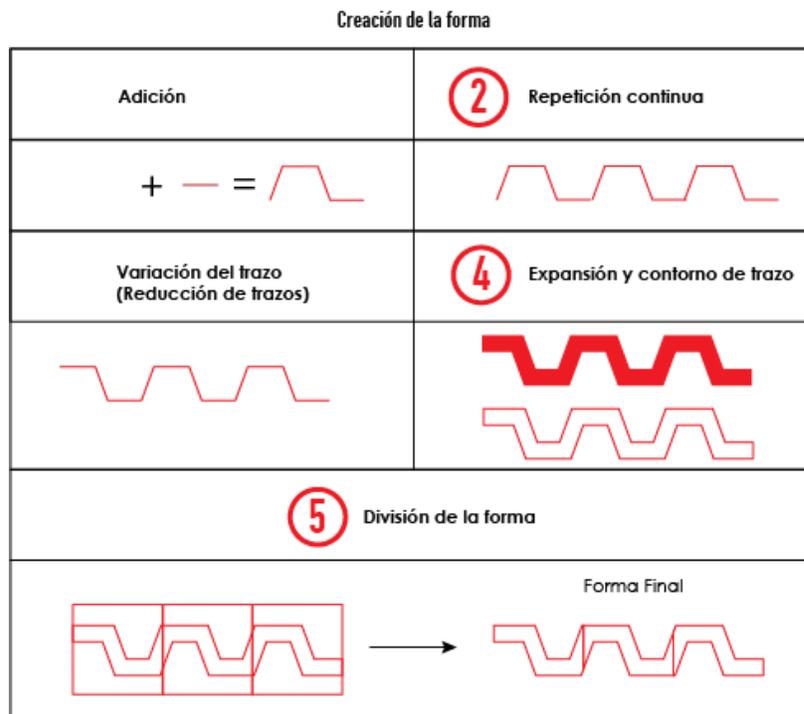


Gráfico 20-3. Proceso de creación de la forma

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

3.1.6.2.7. Diseño y diagramación de la cubierta y portada

La cubierta posee información esencial de nuestra obra, en ella se visualiza el título y subtítulo, el nombre del autor, la fecha de publicación, las formas o figuras, un breve resumen y la imagen que representará toda la información. Todos estos son distribuidos en la retícula creada con anterioridad tomando en cuenta la estructura externa de nuestro libro.

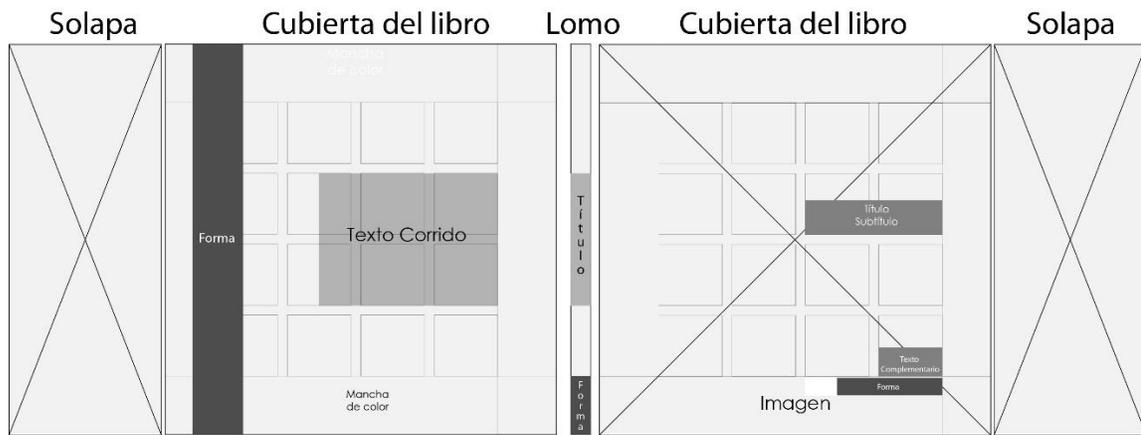


Figura 436-3. Propuesta de cubierto para el libro cultural

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Una vez establecido la propuesta de diseño se procede a colocar los elementos reales, usando un sinnúmero de efectos, gradaciones y duplicaciones de elementos para darle más sentido estético a nuestra portada.



Figura 44-3. Diseño final de la cubierta del libro de la cultura Cañari

Realizado Por: Rubén Aucancela, 2017.

Como la portada posee el mismo diseño de la cubierta, se la interpreta como un boceto realizado a lápiz.

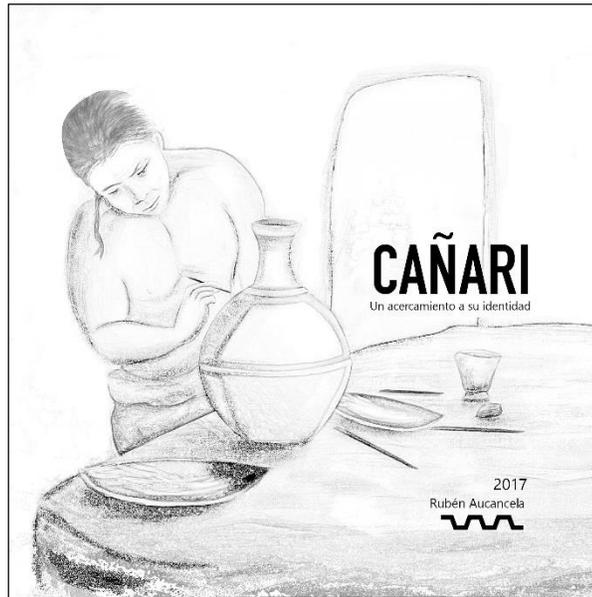


Figura 4845-3. Diseño final de la portada del libro de la cultura Cañari

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

3.1.6.2.8. Diseño y maquetación de páginas preliminares.

Las páginas preliminares son aquellas que anteceden al contenido que se expone en el libro, y servirán como guía y fuente de información. Para el diseño de cada uno de ellas se inició definiendo las áreas que serán utilizadas en nuestra retícula.

Dentro de las páginas preliminares se considera:

- Página de créditos
- Página de Contenidos
- Páginas de Presentación e introducción

Diseño de la página de créditos

Su diseño solo contiene información con respecto a la ficha informativa del libro acompañado de una mancha que se extiende desde la parte izquierda hasta la media de la segunda columna, para el texto se utiliza las 3 últimas filas de la primera columna ampliadas hacia la izquierda.

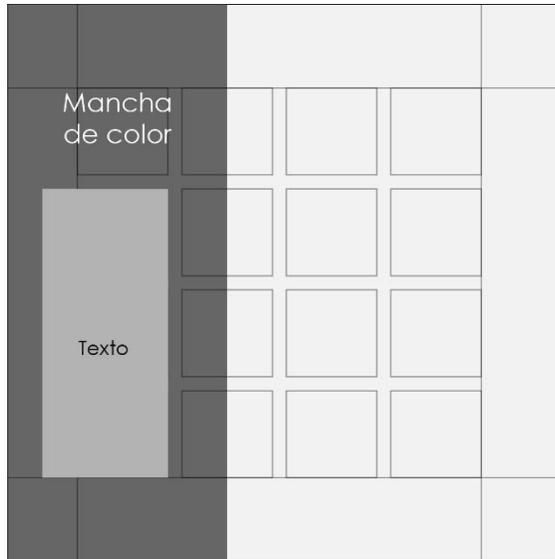


Figura 4946-3. Propuesta de página de créditos

Elaborado por: Rubén Aucancela, 2017.

Finalmente, su diseño es de la siguiente manera.

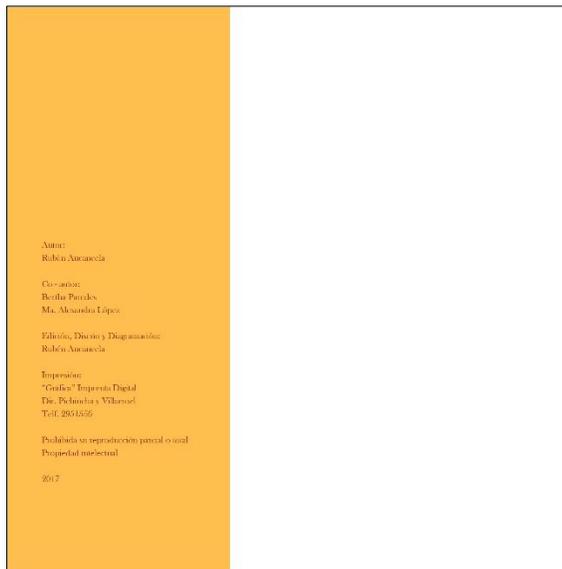


Figura 470-3. Diseño final de la página de créditos

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Página de contenidos

En su diseño se selecciona el segundo y tercer módulo para el título, los tres últimos de la segunda columna para la numeración y para el texto corrido los tres últimos de la tercera y cuarta columna. Asimismo, toda la página tendrá una mancha de color.

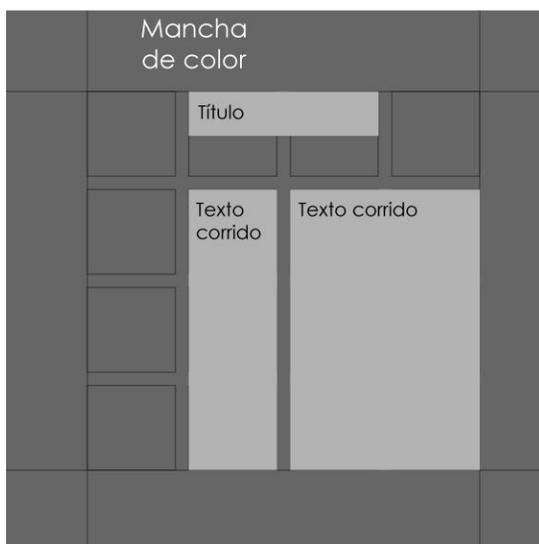


Figura 481-3. Propuesta de página de contenido

Elaborado por: Rubén Aucancela, 2017

Ahora se colocan los elementos reales en la página, el cual resulta de la siguiente manera.

Contenido

- 5 Presentación
- 7 Introducción
- 8 Pueblo Caiari
- 10 Origen Étnico
- 12 Origen Mítico
- 18 Religión y adoración
- 22 Lengua
- 24 Escritura
- 26 Arte
- 28 Música y danza
- 30 Vestimenta
- 32 Ritos funerarios
- 37 Periodos de la cultura Caiari
- 51 Sitios Arqueológicos y tradicionales de Caiari
- 67 Bibliografía
- 71 Notas del autor

Figura 492-3. Diseño final de página de contenidos

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Páginas de presentación e introducción

Para ello se selecciona el segundo y tercer módulo de la primera fila para el título y las tres últimas filas de la segunda, tercera y cuarta columna para el texto corrido. Además, la página solo posee una forma abstracta en la parte inferior fuera del margen.



Figura 503-3. Propuesta de página de presentación e introducción.

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Como paso siguiente es colocar los elementos reales en la retícula.



Figura 514-3. Diseño final de páginas

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

3.1.6.2.9. Diseño y maquetación de páginas de contenidos generales.

Para su maquetación se define los espacios dentro de la retícula que son utilizados para colocar el contenido, este mismo modelo se utilizará para el resto de páginas del libro ilustrado. Cabe indicar, que ambas serán necesarias para exponer un tema, en la primera hoja se exhibe la información y en la segunda la imagen conceptual.

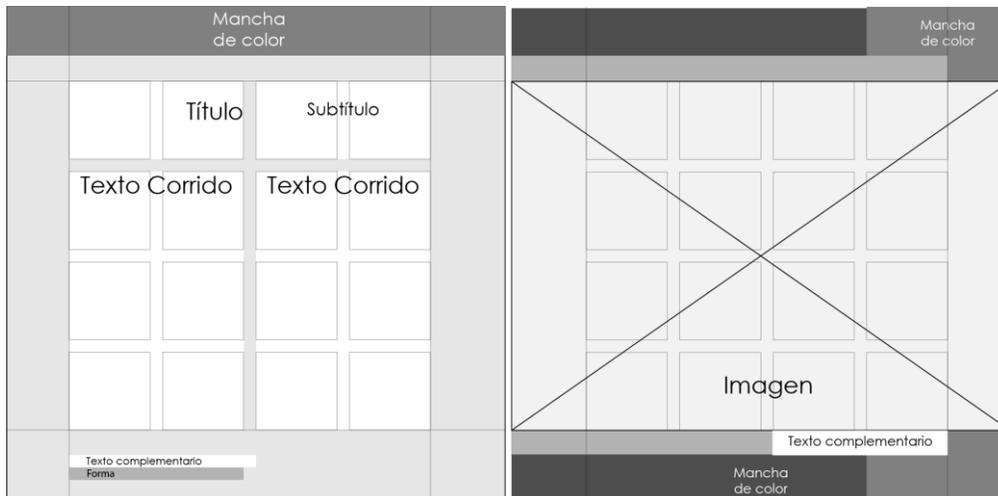


Figura 525-3. Propuesta de página para todos los temas.

Elaborado por: Rubén Aucancela, 2017

Con posterioridad se coloca los elementos reales en la retícula con sus respectivos valores cromáticos, hay que tomar en cuenta que esta misma retícula se utiliza para todos los demás temas del libro, cuyo diseño resulta de la siguiente manera. (Ver Anexo D)



Figura 536-3. Diseño final de página de contenidos generales

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017

También se colocan páginas cuyos diseños varían, tomando en cuenta el contenido que se detalla, permaneciendo su retícula de la siguiente manera:

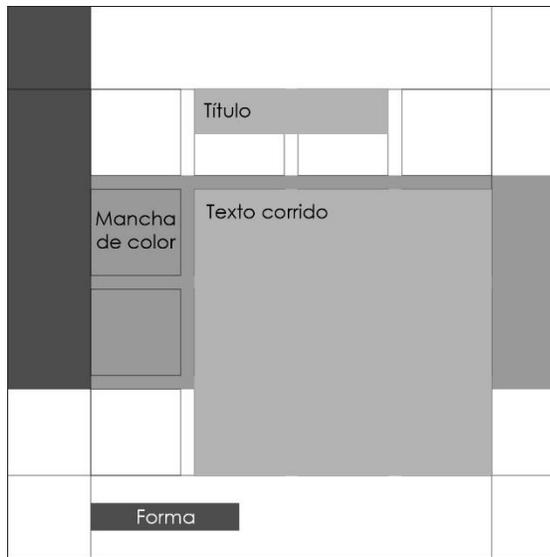


Figura 5754-3. Retícula para contenidos que poseen subtemas

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Por lo tanto, el diseño final es de la siguiente forma junto con la página que la antecede:

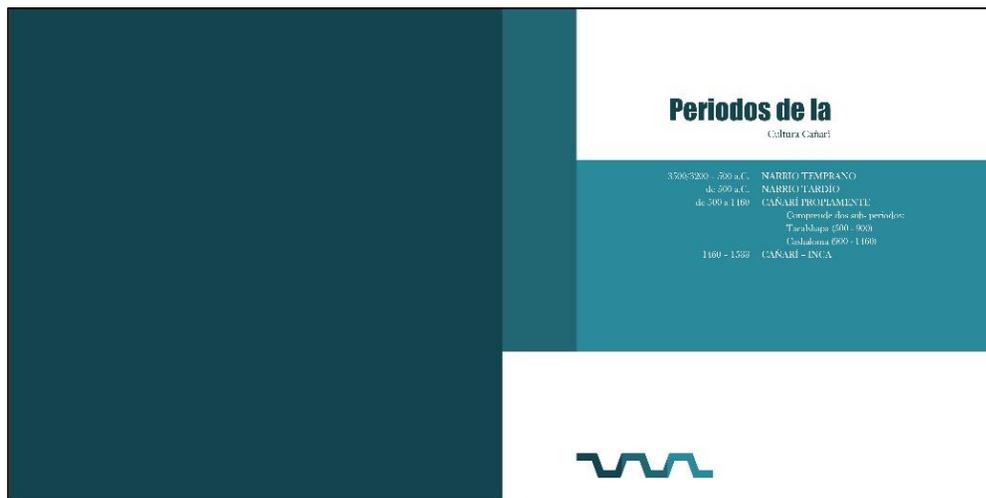


Figura 5855-3. Diseño final de página de contenidos con subtemas

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

También se utiliza fotografías aparte de las ilustraciones, en la retícula el texto ocupara las dos primeras columnas y las dos siguientes se usan para las imágenes.

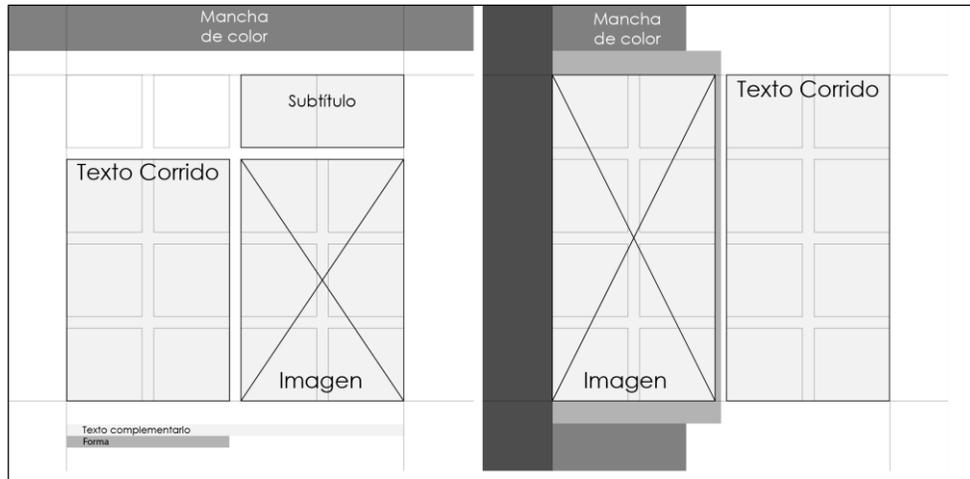


Figura 5956-3. Propuesta de retícula para contenidos con fotografías

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Su diseño es de la siguiente forma:



Figura 570-3. Diseño final de página para contenidos con fotografías

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

3.1.6.2.10. Diseño de páginas finales

Las páginas finales son aquellos cuyo objetivo será culminar el contenido del libro y estas estarán compuestas por:

- La bibliografía aplicada en cada tema
- Notas referentes al autor.

Las dos páginas conservan la misma distribución de elementos en la retícula, igual que las páginas iniciales; es decir, el mismo diseño. Sin embargo, se aplica otro estilo siempre y cuando el contenido textual no encaje en la página anterior. Teniéndolo de la siguiente manera:



Figura 581-3. Propuesta de retícula para páginas finales

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

Por lo tanto, su diseño final es el siguiente:

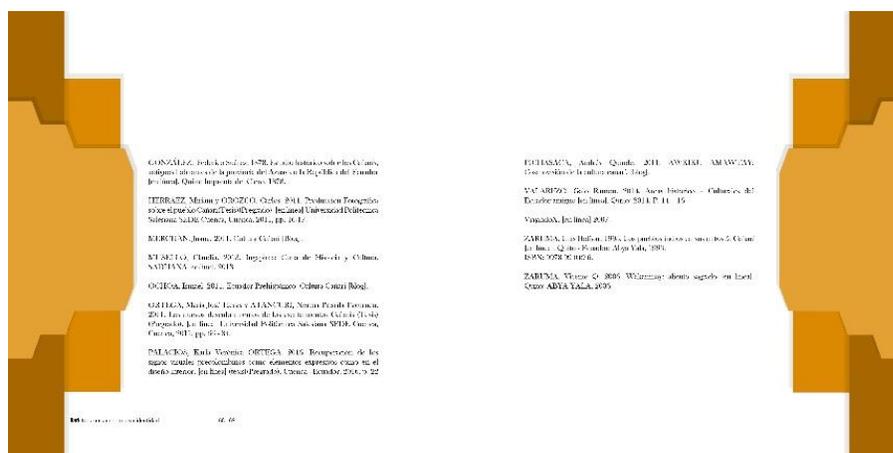


Figura 592-3. Diseño de páginas finales

Realizado por: Rubén Aucancela, 2017.

3.1.6.2.11. Colocación numeración y notas al pie de página

La numeración se coloca en las páginas pares, centrada en la parte inferior; mientras que las notas corresponden al título del libro y está acompañada por la forma cuyo color varía dependiendo de las gradientes que se use en su página.

3.1.7. La verificación

Para la revisión del proyecto final, se procede a una visualización de los temas con sus respectivos elementos colocados dentro del libro en el cual se realiza los siguientes cambios oportunos.

Correcciones en el contenido

Hubo ciertas páginas en donde la información era mínima o extensa, por lo cual, se aplica los siguientes cambios para mejorar el aspecto visual del tema.

- Para textos cuya información es extensa, se disminuye los párrafos a 7 líneas y el interlineado a 12 pts.
- Para textos cuya información sea mínima se centra y coloca el texto en párrafos de 11 líneas aumentado el interlineado a 15 pts.

También se verifica la concordancia de la cromática con las ilustraciones por lo cual en ciertas páginas se las cambia, esta es la razón para que existan diversos colores en cada tema.

El último punto esencial es la revisión de la ortografía, mediante la presentación de un ejemplar a blanco y negro a una persona enfocada a la redacción de contenido.

CONCLUSIONES

Perteneciendo orgullosamente a la cultura Puruwa, el presente proyecto nace por inspiración personal, tomando a la Cultura Cañari como base para la realización de mis futuros proyectos de diseño, referenciando no solo en mi pueblo sino a nivel general. Por lo tanto, una vez culminado este proyecto he concluido que:

- La información bibliográfica recopilada de la cultura más representativa del Ecuador cumple con el objetivo de ser fundamental para conocer la identidad del pueblo Cañari, por que presentan aportes significativos, con enfoques al desarrollo económico, político, social y cultural; además, dentro del libro diseñado cada uno de los temas llegan a ser concretas y necesarias para su estudio.
- El proceso creativo utilizado, permite diseñar un libro cuyos elementos visuales y textuales se adaptan a las expectativas y preferencias de nuestro público objetivo, para lograrlo se inicia desde la determinación del problema, seguido por la recopilación de datos, la síntesis, la gestación e iluminación de la idea hasta llegar a la creación final del mismo.
- Se diseña el libro “Cañari, un acercamiento a su identidad”, cuyas ilustraciones se aproximan a la fantasía o ficción, su contenido es expuesto de forma concreta y fundamental, las formas representan sus rasgos característicos y los colores enaltecen a cada uno de los temas expuestos, es decir, un libro cuyo aspecto visual y textual incita al estudio y descubrimiento de esta Cultura

RECOMENDACIONES

Una vez llegado a la interpretación de esta cultura con un libro ilustrado y con el propósito de poder ampliar este proyecto hacia el público en general recomiendo que:

- La información presentada se analice por estudiantes, docentes y demás personas que se adentran al estudio del Pueblo Cañari. Porque sus vivencias son la clave fundamental para el desarrollo intelectual de quien lo busque.
- El proceso de diseño aplicado en este proyecto se tome como referencia en futuros proyectos editoriales e ilustrativos convenientes para reivindicar la identidad cultural de un determinado pueblo.
- Aplicar el libro como un medio bibliográfico, creativo y de inspiración en la escuela de Diseño Gráfico y en otros establecimientos donde el estudio de la cultura sea fundamental para la formación profesional.

GLOSARIO

Abstracción. - Es la representación de ideas, conceptos, pensamientos y sentimientos en donde la función de la imagen es restituir la impresión visual de algo real, con mayor o menor grado de realidad reproductiva.

Compendiar. - Verbo activo transitivo. Esta palabra se define en resumir, abreviar, recapitular, sintetizar, reducir, extractar, seleccionar y simplificar a compendio o de una exposición de forma breve ya sea escrita y oral que es esencial, fundamental, importante o básico de una materia y la persona que se congrega son todo lo que se manifiesta.

Concept art.- El arte conceptual o “concept-art” es una especialidad de ilustración cuyo objetivo principal es transmitir la representación visual de un diseño, idea o concepto para su uso en películas, videojuegos, animación, etc.

Diseño Gráfico. - Es una especialidad o profesión, cuyo objetivo es satisfacer necesidades de comunicación visual. Se ocupa de organizar imagen y texto, producidos en general por medios industriales, para comunicar un mensaje específico, a un determinado grupo social y con objetivos claros y definidos.

Plasmar. - Consiste en reflejar en un escrito, dibujo, escultura, etc., algo que uno piensa o siente.

Sistematización. - Es proceso por el cual se pretende ordenar una serie de elementos, pasos, etapas, etc., con el fin de otorgar jerarquías a los diferentes elementos

Cushma.- La cushma tiene forma de un poncho, como el que todos conocen, con la única diferencia que ofrece una serie de connotaciones ancestrales de su uso y funcionalidad entre los habitantes de la zona austral del país.

BIBLIOGRAFIA

1. **AGUAIZA, Juan Pablo.** Análisis de los rasgos gráficos de la cultura Cañari [en línea] (tesis) (Pregrado). Riobamba - Ecuador, 2013. p.25 [Accedido: 30-10-2016] Disponible en: <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/2955#sthash.I0zFLaRm.dpuf>.
2. **ALMEIDA, Napoleón.** Ingapirca: Guía del Complejo Arqueológico Inca más importante del país. [en línea] Cañar: Complejo Arqueológico de Ingapirca e Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2011. [Accedido: 01-05-2017]. Disponible en: <https://downloads.arqueo-ecuatoriana.ec/ayhpwxgv/noticias/publicaciones/INPC-X-Ingapirca.pdf>. ISBN: 978 9942 07 189 7.
3. **ÁLVAREZ, Diego.** Diseño Editorial, lo que debes saber [en línea] The Sing Hous, 2009. [Accedido: 12 de noviembre del 2015], Disponible en: <http://es.slideshare.net/johegu/libro-diseño-editorial-lo-que-debes-saber>.
4. **AMBROSE y HARRIS.** Fundamentos de la tipografía [en línea] Parramòn, 2009. [Accedido: 30-11-2016], Disponible en: <http://librospdfgratis.org/index.php/2016/02/08/fundamentos-de-la-tipografia-ambrose-harris-pdf/>. ISBN: 9788434232358.
5. **BECERRA, Alejandra.** La ilustración con Ranitix [blog]. 2013. [Accedido: 26-11-2016], Disponible en: <http://ranitiix.blogspot.com/>.
6. **BENÍTEZ, Lilyan y GARCÉS, Alicia.** Culturas Ecuatorianas: Ayer y Hoy. 3a.ed. Quito: ABYA YALA, 1989. pp.105.
7. **BHASKARAN, L.** ¿Qué es el diseño editorial? [en línea]. Barcelona: Roito Visión, 2006. [Accedido: 30-11-2016]. Disponible en: <https://corazondpapel.files.wordpress.com/2013/03/que-es-el-disec3b1o-editorial.pdf>. ISBN: 13 978 84 96774 23 0.
8. **BSG.** Cañar, la Capital Arqueológica del Ecuador. EL MERCURIO. [en línea].2016. [Accedido: 10-01-2017]. Disponible en: <http://www.elmercurio.com.ec/512978-canar-la-capital-arqueologica-del-ecuador/>
9. **BURGOS, Hugo.** La identidad del pueblo Cañari. [en línea]. Quito: ABYA YALA, 2003. pp.10-11. [Accedido: 10-07-2016]. Disponible en: <http://docplayer.es/41437506-La-identidad-del-pueblo-canari-de-construccion-de-una-nacion-etnica.html>. ISBN: 9978-22-271-5

10. *Cañar - Azogues*. Azoguenos.com [en línea]. 2017. [Accedido: 8 – 01- 2017]. Disponible en: <http://www.azoguenos.com/cantones/canar>
11. **CRUZ, Iván y LOBO, Jimena**. El Arte Secreto del Ecuador Precolombino – Grafitat. Grafitat.com [en línea]. 2017. [Accedido: 3- 08- 2016]. Disponible en: <http://www.grafitat.com/2009/07/27/el-arte-secreto-del-ecuador-precolombino/>
12. **CUMPA, Luis Alberto**. Fundamentos de diagramación: Revistas [en línea]. Lima: Fondo Editorial de la UNMSM, 2002. [Accedido: 20-11-2016], Disponible en: https://books.google.com.ec/books?id=xAH_D32gCyQC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false. ISBN: 978-9972-46-189-7.
13. *Definición de Ilustración y tipos de ilustración*. arteneo. [blog]. 2014. [Accedido: 19-9-2016.] Disponible en: <https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>.
14. *Del Grabado a la estampa*. [en línea], Madrid: Alcalá. 2005. [Accedido: 18-10-2016]. Disponible en: http://www.hablarenarte.com/uploads/proyectos/109_847.pdf.
15. *Diseño conceptual* - INGENIERIA DEL DISEÑO. Sites.google.com [en línea]. 2016. [Accedido 12 -12-2016]. Disponible en: <https://sites.google.com/site/ingenieriadeldisenodisenosconceptual>
16. *Diseño de manuales y libros*. Dgenerador.com [en línea]. 2016. [Accedido: 02-10-2016]. Disponible en: <http://www.dgenerator.com/disenomanualeslibros.html>
17. **DRANGE, Live**. Encuentro de Cosmovisiones: El encuentro entre la cultura y la religión de los autóctonos de Cañar y el evangelio. [en línea]. Quito - Ecuador: ABYA YALA, 1997. p. 44. [Accedido: 15-10-2016]. Disponible en: http://digitalrepository.unm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1239&context=abya_yala. ISBN: 9978 04 353 5.
18. *El álbum y el libro ilustrado*. Bibliotecas Escolares. www.ite.educacion.es. [En línea] 2012. [Accedido: 8 de 11 de 2016.] Disponible en: http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/8/cd_2013/m5_5/el_lbum_y_el_libro_ilustrado.html.
19. **El Comercio**. *El dibujo y la ilustración, cerca a las letras*. [en línea]. 2014. [Accedido: 3-08-2016]. Disponible en: http://www.elcomercio.com/app_public_pro.php/tendencias/dibujo-ilustracion-libros-letras-literatura.html

en:http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2007000100003

30. *Las formas: geométricas, naturales y abstractas*. Fotonostra.com [en línea].2016. [Accedido: 19-10-2016]. Disponible en: <http://www.fotonostra.com/grafico/lasformas.htm>
31. “*Libros ilustrados*”. *ARTES* [en línea], No. 7. 2007. [Accedido: 7-11-2016.]. Disponible en: <http://www.revistadeartes.com.ar/revistadeartes%207/ellibroilustrado.html>
32. **LÓPEZ, Cristina**. La diagramación y sus elementos. [Cristinalopez.blogspot.com](http://cristinalopez.blogspot.com) [blog]. 2010. [Accedido 7-11-2016]. Disponible en: <http://cristinalopez.blogspot.com/2010/02/la-diagramacion-y-sus-elementos.html>
33. **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/>.
34. *Manual de Diseño Editorial Imaginate*. calameo.com [en línea]. 2014, [Accedido: 23-11-2016], Disponible en: <http://es.calameo.com/read/000356252e944344e1c0d>
35. **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. ISBN: 2462 8115.
36. **MERCHÁN, Juana**. Cultura Cañari [Blog]. [Accedido: 15-03-2017]. Disponible en: <http://culturacanari.blogspot.com/>.
37. **MOLANO, Adriana**. ¿Qué es la ilustración digital? [en línea]. colombiadigital.net. 2012. [Accedido: 25-10-2016.] Disponible en: http://colombiadigital.net/actualidad/experiencias/item/3899-%C2%BFqu%C3%A9-es-la-ilustraci%C3%B3n-digital.html?_html=.
38. **MUNARI, Bruno**. Como nacen los Objetos: metodología proyectual [en línea]. Barcelona: Gustavo Gili, 1983. p. 18. [Accedido: 19-12-2016]. Disponible en: <https://docs.google.com/file/d/0B1Qy2qFbJWWVNzVWVVhxbV9mTWc/edit>. ISBN: 978-84-252-1154-6.
39. **MUSELLO, Claudia**. Ingapirca: Cuna de Historia y Cultura. *SADHANA* [en línea]. 2013. [Accedido: 10-01-2017]. Disponible en: <http://www.revistasadhana.com/ingapirca-cuna-de-historia-y-cultura/>
40. **NORIEGA, José, CARVAJAL, Claudia y GRUBITS, Sonia**. La psicología social y el concepto de cultura [en línea], Minas Gerais - Brasil: *Psicología & Sociedad*, 2009, Vol. 21

[Accedido: 11-08-2016]. Disponible en:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=309326582012>. ISBN: 0102-7182.

41. **OCHOA, Ismael.** Ecuador Prehispánico: Cultura Cañari [blog]. 2011. [Accedido: 26-10-2016], Disponible en: <http://ecuadorprehispanico.blogspot.com/2011/01/cultura-canari.html>
42. **ORTEGA, María José y ATANCURI, Norma Priscila.** Los nuevos descubrimientos de los asentamientos Cañaris (Tesis)(Pregrado). [en línea] Universidad Politécnica Salesiana SEDE Cuenca, Cuenca, 2011. pp. 66 - 84. [Accedido: 2017- 05-01]. Disponible en: <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/1937/12/UPS-CT002336.pdf>.
43. **PALACIOS, Karla.** Recuperación de los signos visuales precolombinos como elementos expresivos en el diseño interior. [en línea] (tesis) (Pregrado). Cuenca - Ecuador, 2016. p. 22 [Accedido: 20-11-2016] Disponible en: <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/5908>
44. **PARRAMÓN, José.** Todo sobre la técnica del Pastel [en línea]: PARRAMÓN. 2007. [Accedido: 19-10-2016] Disponible en: <https://es.scribd.com/doc/157629975/Jose-Parramon-Todo-sobre-la-tecnica-del-pastel-pdf>. ISBN 9788434218659.
45. **PÉREZ, G.** La ilustración Científica y el uso de los carteles en el aula. [en línea]. 2013. [Accedido: 19-10-2016]. Disponible en: http://www.mhmv.cl/636/articles-23351_archivo_01.pdf.
46. **PICHASACA, Andrés.** AWKIKU AMAWTAY: Cosmovisión de la cultura Cañari. [blog]. 2011. [Accedido: 12-11-2016]. Disponible en: <http://yachachik.blogspot.com/2011/02/yachachik.html>.
47. **PORTILLO, Katherine y VELÍZ, Clara.** Principios básicos del diseño Editorial [en línea]. El Salvador. 2011. [Accedido: 17-11-2012], Disponible en: <http://librospdfgratis.org/index.php/2015/11/24/principios-basicos-del-diseno-editorial-pdf/>.
48. *Qué es la ilustración editorial.* fcarracedo [blog].2014. [Accedido: 11-01-2017], Disponible en: <https://fcarracedo.wordpress.com/que-es-la-ilustracion-editorial/>.
49. *Qué es la Ilustración.* anedisenos.wordpress.com. [En línea]. 2012. [Accedido: 15 -9 -2016.]. Disponible en: <https://anedisenos.wordpress.com/2012/06/06/que-es-la-ilustracion/>.
50. **QUINATO, Estelina.** Historia aborigen y Folklore Ecuatoriano [en línea]. 2005. [Accedido: 1-08-2016]. Disponible en: <http://app.ute.edu.ec/content/3298-369-9-1-18-10/HISTORIA%20ABORIGEN%20Y%20FOLKLORE%20ECUATORIANO.pdf>
51. **RAMÍREZ, Fernando.** El uso de la tipografía en el diseño editorial como medio de comunicación gráfica [en línea]. Costa Rica: Estudios, 2015. [Accedido: 28-11-2016], Disponible en: <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/estudios/article/view/19864>. ISSN 1659 3316.

52. **SAMARA, Timothy.** Los elementos del diseño: Manual de estilo para diseñadores gráficos [en línea]. España: Gustavo Gili, 2008. [Accedido: 21 -11- 2016]. Disponible en: <http://librospdfgratis.org/index.php/2015/11/26/los-elementos-del-diseno-timothy-samara-pdf/>. ISBN: 9788425222245.
53. **SANTA MARÍA, Fiori.** Diseño Editorial – Definición y Etapas [blog]. 2014. [Accedido: 25-11-2016]. Disponible en: <http://www.staffcreativa.pe/blog/diseno-editorial-definicion/>.
54. *Shungumarca -ViajandoX.* [en línea] 2007. [Accedido: 10-04-2017]. Disponible en: <http://www.ec.viajandox.com/canar/canaris-A792>.
55. *Técnicas de ilustración | ARTIUM - Biblioteca y Centro de Documentación.* [Catalogo.artium.org](http://catalogo.artium.org) [en línea]. 2010. [Accedido: 12-10-2016]. Disponible en: <http://catalogo.artium.org/dossieres/4/cuentos-imaginados-el-arte-de-la-ilustracion-infantil-en-construccion/introduccion/tecn-6>
56. **TENECOTA, Diego.** Estudio de los signos y símbolos de la Cultura Cañari aplicado al diseño de mobiliario para un espacio habitable [en línea](tesis)(Pregrado). Universidad de Cuenca, Cuenca, 2013. pp. 19. [Accedido: 2016- 10-01]. Disponible en: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/397/1/tesis.pdf>
57. **UNNA, Jorge.** Manual de diseño editorial [en línea]. Tijuana: Santillana, 2000. [Accedido: 5-12- 2016], Disponible en: <https://corazondpapel.files.wordpress.com/2012/09/manual-de-disec3b1o-editorial-jorge-del-buen.pdf>. ISBN: 970-29-0974-0.
58. **VALAREZO, Galo.** Áreas histórico – Culturales del Ecuador antiguo [en línea]. Quito: 2014. pp. 14 – 16. [Accedido: 5 -12- 2016], Disponible en: http://mindalae.com.ec/proyecto/images/proyecto_mindalae/biblioteca/galo-ramon-areas-historico-culturales.pdf
59. **ZARUMA, Luis Bolívar.** Los pueblos indios en sus mitos 5: Cañari [en línea]. Quito - Ecuador: ABYA YALA, 1993. [Accedido: 20 -09-2016]. Disponible en: <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/11785/1/LOS%20PUEBLOS%20INDIOS%20EN%20SUS%20MITOS%205%20CANARI%201.pdf>. ISBN: 9978 99 049 6.
60. **ZARUMA, Vicente.** Wakanmay: aliento sagrado [en línea]. Quito: ABYA YALA, 2006. [Accedido: 12 -09-2016]. disponible en: <https://repository.unm.edu/bitstream/handle/1928/12966/Wakanmay.%20Aliento%20sagrado.pdf?sequence=1>. ISBN 13: 978-9978-22-623-0.

ANEXOS

Anexo A: Cuestionario



Escuela Superior Politécnica de Chimborazo
Facultad de Informática y Electrónica
Escuela de Diseño Gráfico



Objetivo: Determinar las características editoriales convenientes para el posterior diseño de un libro ilustrado que represente la identidad de la cultura cañari.

Instrucciones: Seleccione los literales que le parezcan más efectivos según su criterio personal

1. **¿Con qué fin recurre a explorar el contenido de un libro Cultural?**

- Por entretenimiento Con fines educacionales
 Como pasatiempo Por hobby

2. **¿Qué tipo de libro utilizas para sus consultas en áreas enfocadas al estudio de culturas?**

- Libros Impresos. Libros Digitales

3. **¿Con qué frecuencia recurre a los libros culturales?**

- Diariamente Ocasionalmente Pocas veces

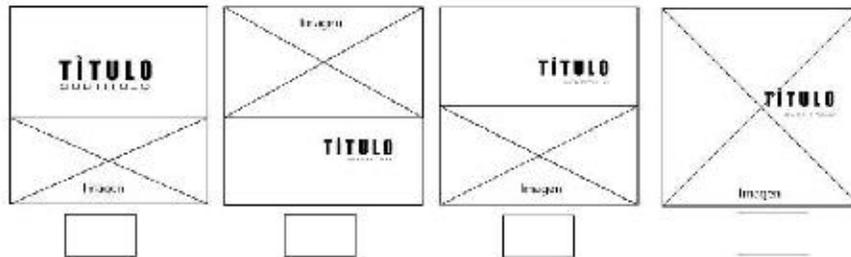
4. **¿Un libro ilustrado cultural le parece interesante cuándo?**

- La portada posee mayoritariamente una imagen
 Cuando la portada presenta solo el título del libro y este resulta ser de interés
 Cuando la imagen y el título forman un todo conceptual

5. **¿Le gustaría un libro que presente información detallada de una cultura, acompañada de elementos gráficos que le permitan comprender bien la información?**

- Si No

6. ¿Cuál de estas propuestas crees que es más eficiente para la portada de un libro Cultural?



7. En cuanto a las ilustraciones o gráficos ¿Cuál de estas premisas se adapta más para incluirlo en un libro cultural?

- Que las ilustraciones sean complejas, pero acorde al contenido
- Que las ilustraciones rompan la idea del contenido, acercándose a la fantasía o ficción o concept art

8. ¿Cuál de estas combinaciones tipográficas resulta más adecuada para usted?



9. ¿Le gustarían los libros cuyos colores resalten más en el diseño que la información?

- Si
- No

10. En cuanto al diseño de formas ¿Cuál de estas es más esencial para el diseño del libro cultural?

- Formas geométricas (líneas, cuadrados, etc. Distinto al tema)
- Formas orgánicas (líneas onduladas de acuerdo a una imagen)
- Formas abstractas (de acuerdo a abstracciones de esta cultura)
- Formas figurativas (ejecutados con realismo fotográfico)

Anexo B: Fichas de observación

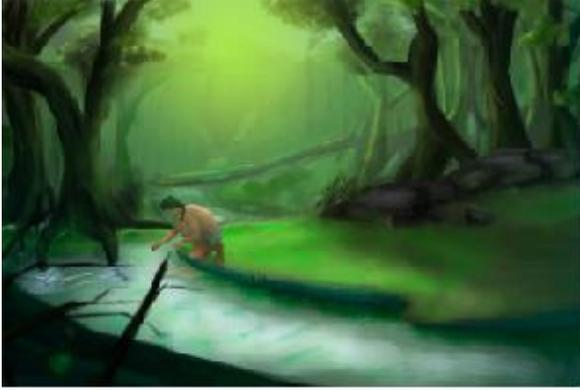
Ficha N° 02			
Imagen o fotografía			
Provincia	Cañar	Hora.	10:00
Lugar	Museo etnográfico de Cañar		
Investigador	Rubén Aucancela		
Descripción	Personaje que muestra la creación de una de las prendas que en la actualidad utilizan los Cañaris, es denominado como poncho y es elaborado a base de lana de borrego.		

Ficha N° 03			
Imagen o fotografía			
Provincia	Cañar	Hora.	10:00
Lugar	Museo etnográfico de Cañar		
Investigador	Rubén Aucancela		
Descripción	Cerámica perteneciente a la fase cashaloma en la etapa Cañari, presentan diversas formas y tamaños; estos fueron utilizados para contener bebidas o transportar alimentos.		

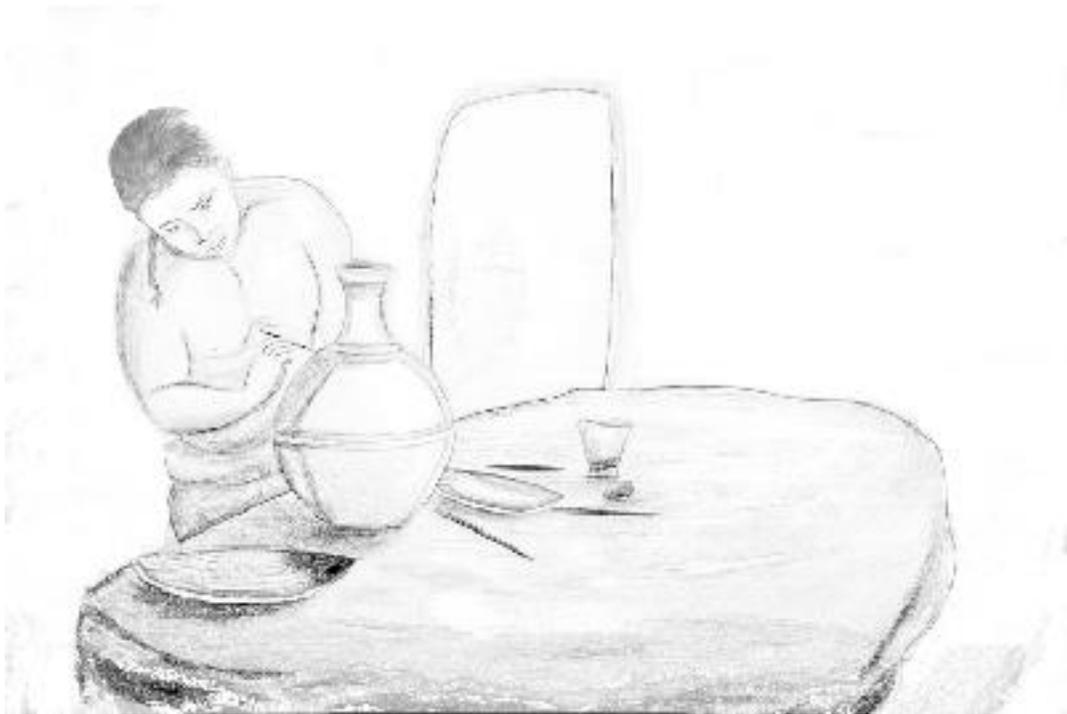
Ficha Nº 04			
Imagen o fotografía			
Provincia	Cañar	Hora:	10:00
Lugar	Ruinas de Ingapirca - Acllahuasi		
Investigador	Rubén Aucancela		
Descripción	Consiste en habitaciones de formas rectangulares dispuestas alrededor de varios patios internos; en donde evocan las diversas actividades administrativas, religiosas y astronómicas.		

Anexo C: Ilustraciones finales









Anexo D: Diseño de páginas de contenidos generales

Pueblo
Cañari

Por: Benítez Lláiz y Gálvez Alaña
En: "Cultura Ecuatoriana: Ayer y Hoy"

Debido a que la sociedad Cañari fue asimilada al Tahuamimsuyo por aproximadamente un siglo es difícil establecer los elementos de su organización socio - económica anterior.

Los Cañaris (en kichwa: Kañari) eran los antiguos pobladores del territorio de las provincias de Azuay y Cañar en el territorio del Ecuador, aunque también se han encontrado pruebas de la presencia de esta etnia en otras provincias como Chimborazo, El Oro, Loja y Morona Santiago.

Según Taylor y Oberem (1981); citado en Benítez & Garcés, (1989), "los Cañaris formaban una unidad lingüística más no política. Había numerosos grupos con diferentes grados de complejidad en su organización socio - política que

iban desde Caricazgos hasta tribus. Los que estaban organizados en Caricazgos presentaban", según Salomón (1980); citado en Benítez & Garcés, (1989), las mismas características que los del norte. En momentos de conflictos se unían y formaban unidades mayores a nivel militar, para luchar contra el enemigo. A nivel económico, mantenían redes de intercambio tanto con los grupos amazónicos como con las pallas del sur.

Según las tradiciones de Zacuma(2006). La mayor parte de su territorio está dentro de la hoya que forma el río Cañar. Está limitado al norte por la provincia de Chimborazo al sur, por la provincia del Azuay y las alturas del cantón Biblián y Azogues; al este, por el cantón Azogues, y al oeste, por la provincia del Guayas. Su sistema montañoso más importante está integrado por el nudo del Azuay.



Pueblo Cañari en la actualidad
Ilustración: Rubén Acunaola

Un acercamiento a su identidad

819

Religión
y Adoración

Por: Chibana Israel Billaq
En: "Tahuari Pempuqun"

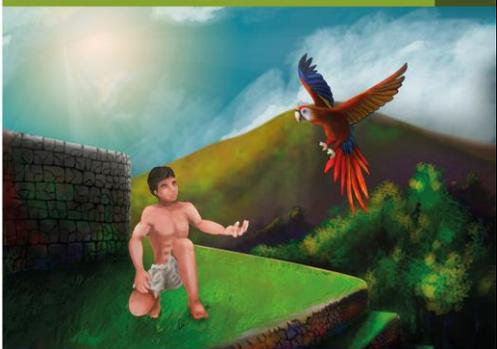
Para este autor "Si bien existían dos mitos del origen Cañari, lo cierto es que los Cañaris reconocían a ambos como reales, por tanto, adoraban a la Guacamaya y a la Serpiente como sus dioses principales ya que eran sus progenitores".

El culto y veneración tributado a los papagayos [...] ha recibido un testimonio que lo acompaña en los objetos extraídos de los sepulcros. En efecto, en Humpán, lugarillo cercano al pueblo de Azogues, al N. E. de Cuenca, se descubrió un sepulcro famoso del cual se sacaron cesteras de hachas de cobre con diversas figuras y grabados; y entre ellas muchas tenían la forma de loros o papagayos. (González, 1878, P.37)

Mientras que en las ruinas de Chobshi (Sispis, Provincia del Azuay) existía una serpiente de piedra de 30m de largo que había sido tallada por los Cañaris, de esta serpiente existen pocos vestigios

ya que fue utilizada como cantera por los pobladores. En estas mismas ruinas en la tumba de un Carique Cañari se descubrieron distintos adornos de oro. Entre esos estaban orejeras y una plectera en los cuales estaban talladas ambas divinidades.

Otro símbolo de adoración a estos dos animales los encontramos en los ríos Calabrilla y Tarqui, en estos los Cañaris desvirtuaron los cauces para darles formas de Serpiente y de Guacamayas (solo la cabeza). La guacamaya o papagayo de las que se habla aquí son las aves conocidas con los nombres de Aras o Macrocefalinas en las clasificaciones zoológicas.



Guacamaya, Pueblo Cañari
Ilustración: Rubén Acunaola

Un acercamiento a su identidad

8119

Música
y Danza

Por: Pachaca Andrés Quindí Billaq
En: "Composición de la cultura Cañari"

Los Cañaris cultivaron la música acompañándose de instrumentos como las "pipiras" confeccionadas con grandes caracoles marinos, los carabos o cuernos, la "charunsa o dilauna". La charunsa, que no solo servía para convocar a reuniones o batallas; con distintos tonos y significados acompañaba a las fiestas agrícolas.

Las coramas de formas antropomórficas y zoomórficas se fabricaban con distintos materiales y se utilizaban para expresar finamente los sentimientos amorosos y nostálgicos. Las fiestas se alegraban al son de pitos, silbatos, waspa-sillatoc; flautas de diversos tipos (pungullo, huayari) hechas con hueso, barro, caña; rondadores, copas o tambores (wankas), cascabeles de bronce, de semillas, e incluso de oro puro.

Las danzas son parte de ceremonias religiosas celebradas en honor a la pachamama, a la Luna y otras divinidades y seres protectores en acción de gracias por las cosechas, para

formular peticiones como la fertilidad de la tierra o para atraer la lluvia. Había antes también danzas de tipo guerrero, festivo, funerarío, etc. En Cañar actualmente tenemos la danza misionarial del CUCHUCHE que es de un carácter religioso sexual que se mantiene en las comunas de la Organización Parroquial TICAYTA.

En las zonas de Soral, Chontamurca y Secarie, existen los DANZANTES rituales cuyo atuendo consiste en corazas, cintas y bandes de colores, paños de color, bastos de chonta, coronas, cepillos; sus danzas generalmente tienen el acompañamiento de instrumentos como el ruka paikilla y el tambor, con aires musicales.



Música y danza Cañari
Ilustración: Rubén Acunaola

Un acercamiento a su identidad

28129

Período Nariño - Temprano

Por: Aguiar Juan Pablo (Dess)

Para el Dr. Marco Rubén López, investigador nato de la ciudad de Azuques "Se le ubica dentro del periodo formativo 3500 (o 3200) a.n.e hasta 300 a.n.e. Geográficamente este desarrollo cultural toma el nombre de Cerro Nariño, por esta elevación que se encuentra en el pequeño valle del cañón Cañar, Provincia del mismo nombre, y comprende a más de esta zona, mesas HUACU y HUANGARUCUCHO, en la provincia de Azuay

Su organización social estuvo basada en grupos humanos que integraron núcleos familiares, cuya alimentación se basó principalmente en el maíz y otros productos de los valles interandinos, como la papa, el camote, la quinua, el ajacacae, etc.



Cerámica de la Fase Nariño
Foto: Rubén Acosta



Hombre Cañari de la fase Nariño Temprano
Ilustración: Rubén Acosta

Período Cañari - Inca

Por: Verónica Javira (Dess)
Fotografía: Cañar. Los incas en Cañar (Dess)

El periodo Cañari - Inca se inició con la invasión y el sometimiento de señores cañaris a los cuzcoños, iniciando en el año 1460 y concluyendo en 1533 con la guerra fratricida entre Huáscar y Atahualpa, que se resolvió en el triunfo de este último, la destrucción de Tomebamba y otros lugares cañaris por el vanguardista Atahualpa, y la posterior invasión española.

Su conquista inició con el apoderamiento del territorio de las patas, luego Cañarhamba, de Guapondelig, que la llamaron Pancahamba o Tomebamba y de Hantni Cañar.

Para asegurar su conquista, los incas utilizaron un sistema llamado mitmaq, que consistió en una migración forzosa de partes de la población a otra región del imperio.

Luego de la conquista inca y de la estancia de más de treinta mil cañaris por la rebelión contra los invasores, degollados con el Tumi-cuchillo en la pampa del cuchillo o

Tomebamba, los habitantes de Cojitambo y Chuquiapan fueron enviados con otras veinte mil familias al Cuzco, Tarma y Puno en calidad de mitimás.

Durante este periodo la cerámica es muy limitada y se reduce a un pequeño número de fragmentos, correspondientes a los tipos más comunes, como son los arbalotes, arbaloides, platos y algunas otras piezas de uso doméstico.

Los arbolos y arbaloides de gran tamaño estaban destinados al almacenamiento y transporte de granos, chicha (bebida semialcohólica hecha de maíz) y otros productos alimenticios.

Por las evidencias, existieron también arbolos ornamentales de pequeño tamaño para ser usados en las ceremonias festivas, religiosas y/ o como parte del ajuar funerario.



Un Inca. Ilustración: Rubén Acosta

Ruinas de Culebrillas

Obtenido de: www.eco.orgando.com

Las ruinas arqueológicas de Culebrillas son de construcción sólida a base de bloques cuadrados y tallados de la roca andesta, colocados unos sobre otros formando hileras naturales, unidos con argamasa de tierra negra y amarilla. Las paredes son de 2.40 m de alto por 0.80 m de ancho y guardan simetría entre sí. Los aposentos tienen una sola entrada de 0.80 m de ancho y en algunos casos presentan varias piedras talladas en la arista [...].

El sitio [...] fue construido por Cañaris e Incas, entre el 500 y el 1532 d. C.; está integrado por un inmenso conjunto de bloques tallados de andesta, estructuras de piedra, basamentos de viviendas y caminos empedrados.

Los monumentos arqueológicos principales son:

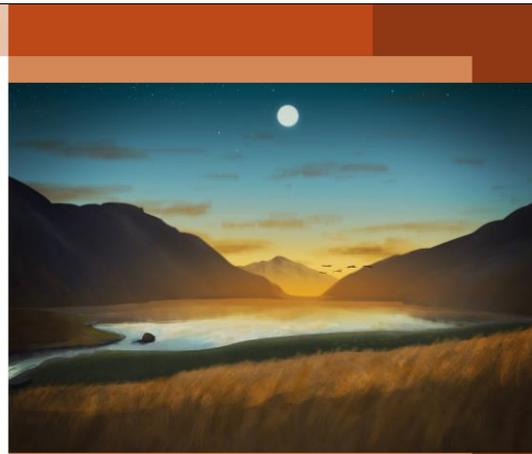
- La catedral incaica de Lahuacacacani [...]. Se trata de un conjunto de bloques de roca andesta en proceso de labra y corte, para ser utilizados como piedra de construcción.
- Los basamentos de vivienda [...].

probablemente construidas originalmente de bahareque, debieron albergar a los trabajadores de la cantera y a los constructores del conjunto de edificaciones.

• Edificaciones de carácter religioso: Es [...] un conjunto de estructuras incas de piedra labrada, situadas en parte sobre la orilla de la laguna y en parte bajo el nivel del agua. Una de estas [...] se halla delimitada por un muro de construcción, del que desciende al parecer un gradiente hacia el interior de la laguna.

• Paredones de Culebrillas [...]. El conjunto presenta las características de un "ambo real", con alojamiento para viajeros, viviendas para funcionarios y otros residentes permanentes, recintos de almacenamiento, puntos de control, canales y estructuras religiosas.

• El "Camino Real del Inca": [...] En su ruta Cuzco-Quito, recorre el valle de Culebrillas [...], procedente del sur (Ingaipal). El camino corre a media altura de la ladera meridional del valle, para tomar las alturas de tres Cruces y el Nudo del Azuay.



Ruinas de Culebrillas
Ilustración: Rubén Acosta