



UNIVERSIDAD ISRAEL

FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

**EL DISEÑO GRÁFICO APLICADO
AL DESARROLLO DE ILUSTRACIÓN INFANTIL,
BASADA EN ESTILOS GRÁFICOS
DE LA CULTURA JAMA COAQUE**

Mario Gabriel Rodríguez Benavides

Noviembre 2010
Quito - Ecuador

UNIVERSIDAD ISRAEL



FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

**Décimo "A" Nocturno
Proyecto Final de Grado**

**EL DISEÑO GRÁFICO APLICADO AL DESARROLLO DE
ILUSTRACIÓN INFANTIL, BASADA EN ESTILOS
GRÁFICOS DE LA CULTURA JAMA COAQUE**

Tutores: Msc. Mauro Ruiz
Ing. Santiago Campaña
Autor: **Mario Gabriel Rodríguez Benavides**

Noviembre 2010

Quito – Ecuador

AGRADECIMIENTOS

El presente proyecto final de Grado, si bien ha requerido de esfuerzo y mucha dedicación, no hubiese sido posible su finalización sin la cooperación desinteresada de familiares y amigos que supieron brindar su apoyo a lo largo de este proceso. Primero y antes que nada, dar gracias a **DIOS**, por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el período de estudio.

Agradecer hoy y siempre a mi familia porque a pesar del tiempo que tomó el recorrido, hasta esta gran meta, siempre supo darme ánimos y apoyo constante para seguir adelante desafiando cada reto que hasta aquí y de hoy en adelante se cruce en mi camino. A mis padres Mario y Nidia quienes supieron enrumbarme en el camino de hacer lo correcto, quienes incentivaron valores y principios para cada día ser mejor, a mi abuela Isabel que con cariño supo brindarme su ayuda en el momento menos esperado y siempre estuvo al pendiente y a la espera del final de este proceso, a mis hermanas Prisila y Emily mis grandes amigas y confidentes que con el ánimo, apoyo y alegría que me brindan me dan la fortaleza necesaria para seguir adelante, teniendo la certeza de que siempre contaré con ellas y de la misma forma ellas contarán conmigo.

A mis compañeros y amigos, quienes compartieron conmigo no solo en las aulas de clase sino también, en una hermo-

sa etapa de vida, difícil de olvidar, mil gracias a todos los compañeros, por las alegrías, por las risas, las fiestas, los proyectos y porque no, gracias también por los momentos de tensión, estrés e ira que fueron los momentos de mayor apoyo y aprendizaje, gracias por esos momentos.

De la misma forma doy mi agradecimiento especial al Ing. Santiago Campaña por la colaboración, paciencia, apoyo brindados desde el inicio de este proyecto y sobre todo por esa gran amistad que me brinda de hoy en adelante; para él mi gran agradecimiento.

Este proyecto final de Grado, no es el inicio de una carrera profesional, y a esto quiero dar un agradecimiento especial al profesor y amigo Dis. Fernando Pérez, quien abrió la puerta de un mundo profesional, de quien recibí un constante apoyo y un sinnúmero de consejos que hasta el día de hoy han sido de gran ayuda, para Fernando mi más grande agradecimiento y mi constante respeto.

Mil gracias a todos ustedes.

DEDICATORIA

El presente proyecto de Grado, está dedicado a todos mis compañeros y colegas Diseñadores, quienes con nuestro trabajo y mejor esfuerzo, rechazamos la mediocridad en diseños sin concepto y sin estética, para todos aquellos que como yo no se basan simplemente en el diseño de “moda”, sino que mediante la investigación y desarrollo de conceptos, proponemos y creamos DISEÑO, para todos aquellos que como yo vemos en el DISEÑO GRÁFICO una forma de vida y amamos esta profesión y decimos con orgullo que somos DISEÑADORES, para todos ustedes, el presente proyecto.

RESUMEN

Ecuador, un país generoso lleno de vida, color y cultura ancestral, tiene en su territorio una vasta cantidad de elementos para ser explotados dentro de construcciones gráficas, El presente Proyecto Final de Grado es realizado, con el objetivo de reconocer los recursos gráficos que se encuentran a nuestro alrededor, y que mejor si estos recursos representan parte de nuestro pasado precolombino

El poco uso de elementos gráficos icónicos, simbólicos, formas y trazos de culturas precolombinas, combinado sumadas con la ilustración en general, se convierten el eje motor de este proyecto, investigando a la cultura Jama Coaque, perteneciente a la región Costa del Ecuador, cultura destacada por su gran desempeño y gran producción artesanal llena de recursos gráficos que dejó en estatuillas, vasijas, sellos, etc.

La ilustración infantil, es la herramienta escogida en el presente proyecto, para desarrollo y aplicación de elementos gráficos de la cultura Jama Coaque, aplicada en la creación de personajes infantiles, sean capaces de ser agradables para la percepción en el producto infantil.

Es importante insistir en que el presente proyecto no busca rescatar un elemento cultural, sino que al contrario, trata de representar una forma correcta basada en investigación

científica y gráfica, de cómo incluir en el diseño gráfico, elementos gráficos culturales como texturas, sellos, colores y formas provenientes de una cultura indígena ancestral del Ecuador sin necesidad de salir del país, y que estos usados de una manera correcta y eficaz son capaces de representarnos gráficamente, como habitantes de este lugar.

Haciendo énfasis en el trabajo de diferentes ilustradores ecuatorianos, tomando como punto de referencia la estética utilizada y sus trazos característicos, el presente proyecto, propone una combinación de lo antes mencionado, es decir, combinación de elementos culturales más las características y trazos profesionales y personales de cada ilustrador en particular, con base en técnicas y procesos para el desarrollo de productos gráficos editoriales y de diseño, el presente proyecto, propone un producto editorial que consta de una colección de cinco cuentos infantiles impresos y un CD multimedia con cinco cuentos digitales, ilustrados en los cuales se incluyen elementos gráficos de la cultura Jama Coaque.

EXECUTIVE SUMMARY

Ecuador, a country full of generous life, color and ancient culture, has in its territory a large number of elements to be exploited in graphic constructions; this Final Draft is done, with the aim of recognizing the resources graphs all around us, and what better if these resources represent part of our pre-columbian past.

The hybridization of graphic elements not pre-columbian cultures, combined with the artwork in general, become the driving force of this project, investigating Jama Coaque Culture, belonging to the coastal region of Ecuador, culture characterized by its great performance and great production full scale graphic resources left in statuettes, pottery, stamps, etc.

The illustrations for children, is the tool of choice in this project, development and implementation of graphic elements of culture Coaque Jama, applied in the development of children's characters, capable of being nice to the perception of a child product.

It is important to stress that this project does not seek to rescue a cultural element, but instead, seeks to represent a right way based on scientific research and how to include graphics in graphic design, graphics cultural and textures, stamps, colors and forms from an ancestral indigenous culture of Ecuador without having to leave the country, and

these used in a proper and effective manner are able to represent graphically, as inhabitants of this place.

Based on techniques and processes for product development and editorial graphic design, this project proposes an editorial product that consists of a collection of 5 stories for children printed and multimedia CD with 5 digital stories, illustrated in which are included graphic elements of culture Coaque Jama.

INDICE

Agradecimientos	2
Dedicatoria	3
Resumen Ejecutivo	5
Executive Summary	5
I. Marco Introductorio	13
1.1 Problema Investigado.	13
1.2 Justificación.	14
1.3 Objetivos.	15
1.3.1 Objetivo General	15
1.3.2 Objetivos Específicos	15
1.4 Premisas.	16
1.5 Metodología.	17
1.5.1 Tipo de Investigación	17
1.5.2 Fundamentación de Análisis	18
1.5.3 Fundamentación del Producto	20
1.6 Presupuesto.	21
II. Marco Teórico	23
2.1 Comunicación	23
2.1.1 Comunicación Generalidades.	23
2.1.2 Comunicación oral o escrita.	27
2.1.3 Comunicación Visual.	28

2.1.4	¿Semiología o semiótica?	30
2.1.5	Semiótica y su estructura.	32
2.1.6	Concepto de Signo y sus elementos de análisis	35
2.1.7	Órdenes de significación	37
2.1.8	Comunicación simbólica – cultural: Mitos, tradiciones, ritos	38
2.1.9	Observación, memoria y registro	39
2.1.10	Narrativa de la imagen	40
2.1.11	La ilustración como vínculo educativo	41

2.2 Diseño Gráfico. 43

Conceptos de diseño

Metodología del diseño

2.2.1	Metodología del Diseño según Rodolfo Fuentes, Bruno Munari y Jorge Frascara.	46
2.2.2	Diseño Editorial	47
2.2.3	Layout y Estilo	53
2.2.4	La tipografía en el Diseño Editorial.	54
2.2.5	Imágenes dentro del diseño editorial.	55
2.2.6	Tecnología Evolución del Diseño Editorial	56
2.2.7	La Ilustración en el Diseño Gráfico	57
2.2.8	Evolución y Ramificación de la Ilustración	61
2.2.9	La Ilustración infantil dentro del proceso educativo	62
2.2.10	La Ilustración como vínculo educativo	65
2.2.11	Elementos de comunicación dentro de la ilustración	66
2.2.12	Interrelación entre Texto e Ilustración	69
2.2.13	Recepción Infantil de la Ilustración.	70
2.2.14	Productos Editoriales	71
2.2.15	Packaging	72
2.2.16	Diseño y creación de personajes	74

III. Marco Referencial **77**

3.1 Sellos y formas del pasado Cultura Jama Coaque.	77
3.1.1 América precolombina Culturas	78
3.1.2 Los Incas (como referente de cultura en Sur América)	79
3.1.3 Ecuador país precolombino	81
3.2 Jama Coaque Cultura e Historia.	85
3.3 Jama Coaque Localización y forma de vida.	87
3.3.1 Ambiente y Localización	87
3.3.2 Organización Social	88
3.3.3 Economía	88
3.3.4 Tecnología	88
3.3.5 Arte	88
3.3.6 Religión	89
3.3.7 Culto y Funeraria	90
3.3.8 Patrón de Asentamiento	90
3.3.9 Historia	90
3.3.10 Ideología	91
3.4 Arte y producción artesanal Jama Coaque	92

IV. Justificación y Desarrollo del Producto **95**

4.1 Cuadro comparativo de las diferentes metodologías	96
4.2 Esquema Gráfico de la metodología para el diseño de Rodolfo Fuentes.	97
4.3 Fase Analítica.	98
4.3.1 Problema Gráfico.	100
4.3.2 Recolección de Datos.	100
4.3.3 Ordenamiento.	101
4.4 Fase Creativa	101
4.4.1 Implicaciones.	101
4.4.2 Formulación de Ideas Rectoras.	102

4.5 Cuadro de ideas rectoras	102
4.5.1 Toma de partido o idea básica	103
4.5.2 Formulación de la Idea básica	103
4.6 Fase ejecutiva	104
4.6.1 Valoración Crítica	107
4.6.2 Desarrollo	109
4.6.3. Materialización	116
4.7 Proceso de armado físico de producto impreso	122
4.8 Alcance del Producto	123
4.9 Presupuesto	124
V. Conclusiones y Recomendaciones.	126
5.1 Conclusiones	126
5.2 Recomendaciones	127
Bibliografía	128
Índice de Gráficos	131
Anexos	133

I MARCO INTRODUCTORIO

“El diseño es una manera de hacer visible el mundo a través de la cultura”
Rodolfo Fuentes

1.1 Problema Investigado

La no hibridación de elementos culturales en los procesos gráficos de conceptualización y construcción, son el punto de concepción para un análisis de productos editoriales, que permita desde la teoría del diseño, incluir elementos gráficos culturales en productos editoriales impresos, dirigidos hacia un público infantil. Este análisis se desprende desde una investigación comparativa e interpretativa de elementos culturales y de qué manera estos elementos intervienen dentro del proceso de Diseño.

Para dicha investigación, se utilizaron rasgos estéticos, simbólicos y lingüísticos que aplicados a técnicas de ilustración digital y representación infantil, que permitan desarrollar un estilo de ilustración, en la cual se integran los rasgos estéticos de Jama Coaque y que también cumplan con su objetivo comunicacional y de enseñanza.

La ilustración a más de constituirse como un elemento comunicacional, la humanidad la ha utilizado principalmente para la enseñanza y entrega de conocimiento, siendo uno de los elementos de comunicación de rápida comprensión y simple interpretación. El presente Proyecto Final de Grado pretende utilizar elementos de construcción visual pertenecientes a una cultura representativa del Ecuador, la cultura Jama Coaque, e implementar dichos elementos en ilustraciones infantiles capaces de ayudar a los niños en su constante aprendizaje mediante ejercicios de lectura que resulten dinámicos, tanto por su contenido literario y fundamentalmente por su composición visual.

Entendiendo que el Diseño Gráfico, visto como la acción para concebir, programar y realizar comunicaciones visuales, partiremos desde su elemento fundamental, la ilustración, investigando factores y estilos que permitan llegar de forma clara a los niños y que particularmente ayude a representar las formas, símbolos, figuras gráficas y estéticas de la cultura Jama Coaque sin que estas pierdan su valor simbólico, cultural y estético.

Como parte de la actividad del Diseño Gráfico y como proceso de investigación, se desarrolla una clasificación periódica de elementos y piezas de producción gráfica y visual, para determinar los elementos simbólicos más representativos de la cultura Jama Coaque.

1.2. Justificación

La presente propuesta tiene como eje técnico la ilustración infantil y herramientas informáticas y tecnológicas, para tratar desde la perspectiva del Diseño Gráfico temáticas culturales ecuatorianas, específicamente la iconografía de la cultura Jama Coaque, aplicada al desarrollo de personajes y principalmente a la aplicación en productos editoriales impresos.

El poco uso de elementos gráficos de culturas propias de nuestro país, elementos tales como leyendas, cuentos, rasgos estilísticos, formas y figuras ausentes en materiales para educación infantil es lo que motiva a la realización del presente proyecto.

“...La cultura marca hoy todo con un rasgo de semejanza. Cine, radio y revistas constituyen un sistema. Cada sector está armonizado en sí mismo y todos entre ellos. Las manifestaciones estéticas, incluso de las posiciones políticas opuestas, proclaman del mismo modo el elogio del ritmo de acero.

Los organismos decorativos de las administraciones y exposiciones industriales apenas se diferencian en los países autoritarios y en los demás...”.¹

Partiendo del enunciado de Carlos Chasalle, el presente proyecto tiene como pieza principal en su desarrollo, la recopilación de elementos gráficos pertenecientes a culturas precolombinas, para ser ingresados dentro de un proceso de diseño que cumpla con los elementos y características de conceptualización que le permita una hibridación de elementos culturales y modernos para la creación de piezas gráficas editoriales.

El diseñador es un hacedor de cultura. No es un espectador frío y distante. Sino un revulsivo de cambio de la realidad que le tocó vivir, es parte de esa realidad.
Carlos Chasalle

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Diseñar un documento impreso a partir de ilustraciones desarrolladas en base a los elementos gráficos de la cultura Jama Coaque.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Desarrollar ilustración infantil relegada a un producto impreso que sirva como soporte y material de apoyo para el aprendizaje de la lectura infantil.
- Investigar técnicas de representación gráfica infantil, que permita desde una perspectiva visual, determinar qué tipo de ilustración resulta más atractiva para el público objetivo.

¹ Horkheimer, Max. Adorno, Théodor W. “Dialéctica de la Ilustración” *Fragmentos Filosóficos*. Valladolid-España, EDITORIAL TROTTA, 1998 tercera edición, p. 165

- Sintetizar gráficamente los rasgos Jama Coaque como color, forma, textura y composición para aplicarlos a imágenes literarias salidas del relato.
- Establecer un análisis comparativo, de piezas de diseño editorial, y determinar los elementos que mediante las teorías de diseño, funcionen como elementos de composición editorial para la hibridación de elementos culturales en el desarrollo de ilustración infantil.

1.4 Premisas

En la actualidad los niños están acostumbrados a imágenes infantiles compuestas por una serie de detalles complejos dentro de la composición de personajes e ilustraciones compuesta por trazos modernos con alto nivel de detalle y conceptualización, dentro del cual es fundamental la forma y el color.

Los diferentes estilos ilustrativos ya existentes en el mercado, fueron un referente gráfico, mediante el cual se pudo construir la ilustración propuesta en el presente proyecto, usando colores y recursos gráficos visuales llamativos para los niños.

“No es exagerado decir que los diseñadores están comprometidos en nada menos que en la manufactura de la realidad contemporánea. Hoy vivimos y respiramos diseño. Pocas de las experiencias que valoramos en la casa, en el tiempo libre, en la ciudad o en la calle están libres de su toque alquímico.

Absorbemos el diseño tan profundamente, que no reconocemos la miríada de caminos en los que nos mueve, engatusa, perturba y excita. Es completamente natural. Así son las cosas”.²

² POYNOR, R. “First things first, a brief history” en *Adbusters* n° 27, otoño 1999. Recogido en BIERUT, M.; DRENTEL, W.; HELLER, S. *Looking Closer 4*, New York: Allworth Press, 2002, p. 6.

Los cuentos o relatos, tienen un sustento histórico y sirven como un estímulo al ejercicio de lectura mediante el cual el niño se sienta atraído y por sobre todo serán utilizados como material educativo dentro de la malla curricular.

1.5 Metodología

1.5.1 Tipo de Investigación

El presente proyecto se llevó a cabo, mediante un tipo de investigación Analítico Sintético, el mismo que se enfoca en explicar las razones de los diferentes aspectos de un determinado comportamiento. En otras palabras, investiga el por qué y el cómo se tomó una decisión mediante un conocimiento auto correctivo y progresivo.

Este tipo de investigación, ayudará recolectar datos que a partir de la interacción, que permitirá investigar las relaciones gráficas de la sociedad y describir las decisiones que se toman al momento de decidir una ilustración, basándonos en el significado de los trazos.

1.5.1.2 Método de investigación

El método de investigación a utilizar en el presente proyecto, es el Analítico Sintético, que permitirá ir desde un todo un conjunto global de características, hacia un enfoque más puntual y reducido, eliminando posibilidades y obteniendo lo necesario.

1.5.1.3 Técnica

El juicio analítico implica la descomposición del fenómeno, en sus partes constitutivas. Es una operación mental por la que se divide la representación totalizadora de un fenómeno en sus partes.

El juicio sintético, por lo contrario, consiste en unir sistemáticamente los elementos heterogéneos de un fenómeno con el fin de reencontrar la individualidad de la cosa observada. La síntesis significa la actividad que unifica las partes dispersas de un fenómeno. Sin embargo, la síntesis no es la suma de contenidos parciales de una realidad, la síntesis añade a las partes del fenómeno algo que sólo se puede adquirir en el conjunto, en la singularidad.

El método sintético es el utilizado en todas las ciencias experimentales ya que mediante esta se extraen las leyes generalizadoras, y lo analítico es el proceso derivado del conocimiento a partir de las leyes. La síntesis genera un saber superior al añadir un nuevo conocimiento que no estaba en los conceptos anteriores, pero el juicio sintético es algo difícil de adquirir al estar basado en la intuición reflexiva y en el sentido común, componentes de la personalidad y que no permiten gran cambio temporal.

1.5.2 Fundamentación de Análisis

Mediante el análisis de la información obtenida en la investigación y tomando como referente de análisis la repetición de formas dentro de la periodización en las figuras y elementos Jama Coaque, que desde un nivel de investigación descriptivo sea capaz de determinar cualitativamente los elementos que deben incorporarse en nuestro estilo de ilustración infantil.

Dicha periodización no solo determinará, los elementos de mayor repetición, sino también colores y formas que produciendo un patrón de repetición eran las que más usaba la cultura Jama Coaque, en la representación de los individuos jerárquicos dentro de su sociedad.

Para la fundamentación y análisis, el presente proyecto toma como base principal, las características principales propuestas por Carlos Sabino en su proceso de Comunicación, características principales determinadas por 5 pilares fundamentales que determinan cada etapa del proceso investigativo.

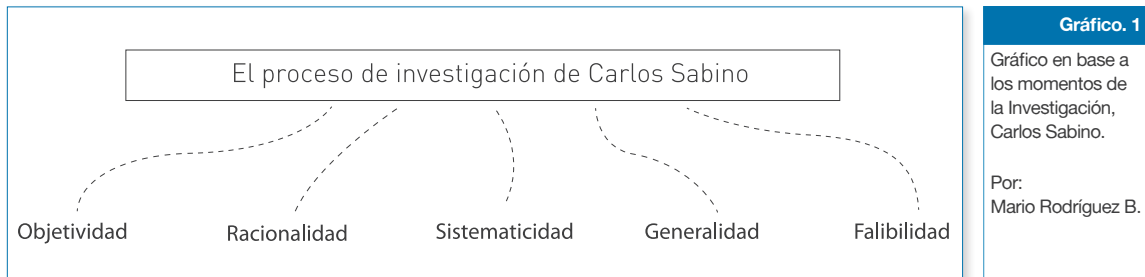


Gráfico. 1

Gráfico en base a los momentos de la Investigación, Carlos Sabino.

Por:
Mario Rodríguez B.

Una vez determinadas estas etapas, el proceso investigativo, obtiene un orden establecido previamente el cual permite seguir directrices, y evita que se pierda el camino al desarrollo principal en conjunto con todas las etapas.

Entendiendo a la objetividad, al igual que lo hace Sabina, se determinará objetivos, principales y secundarios, los cuales en conjunto llevarán a desarrollar el proceso investigativo; en el caso del presente proyecto, la objetividad se basa principalmente en obtener información gráfica, sean detalles, figurillas, cerámicas, sellos, pertenecientes a la cultura Jama Coaque, esta objetividad es la que determina los límites gráficos dentro del proyecto, que en conjunto a la segunda característica de Sabina, la Racionalidad vista a partir de determinar objetos gráficos legibles y aplicables al desarrollo del proceso gráfico, ser racional permite obtener resultados de calidad, ya que limita la capacidad de tomar información de cualquier parte, la racionalidad se comporta como un filtro de información capaz de determinar que sirve y que no, dentro de la objetividad. La característica de sistematicidad, determina un orden, una organización, capaz de determinar herramientas coherentes, y organizar ideas, a partir de la recolección de datos o material obtenido mediante el proceso de recolección. La sistematización, acepta unos datos y rechaza otros, haciendo que por este filtro organizacional, pasen solo los herramientas verdadera-

mente valederas para el proyecto, datos tomados de una generalidad previamente determinada como un margen de error no muy extenso, que permite ahondar en ciertos temas y dejar de lado los temas poco útiles por el proceso investigativo. La generalidad dentro del proceso investigativo, se comporta como una barrera que abarca un gran tema y que permite no ahondar en áreas que no aportan en nada al proyecto. La factibilidad de cada dato, es determinada a través de los pasos anteriores, es decir si un dato, completó con éxito los filtros anteriormente nombrados, es factible y de gran utilidad para la investigación.

1.5.3 Fundamentación del Producto

El aporte fundamental de este producto es la estilización de los rasgos precolombinos indígenas nacionales pertenecientes a la cultura Jama Coaque y de esta manera, introducir al proceso de diseño un nuevo recurso gráfico, capaz de establecer un nuevo estilo de comunicación y construcción ilustrativa simbólica.

Este tipo de ilustración en estrecha relación con elementos literarios servirá como aporte educativo y de biblioteca infantil a establecimientos de educación primaria y niños en general que contarán con material de ejercicio diario y una estilización de formas culturales de primera mano que ayude a identificar las figuras como elementos culturales de nuestro territorio.

La fundamentación teórica y la investigación sobre la cultura Jama Coaque sirve como un soporte investigativo, demostrando que mediante la investigación y estilización de formas, se puede conseguir nuevos recursos gráficos provenientes de las culturas indígenas precolombinas del Ecuador, siendo esto un aporte innovador que aplicado a la ilustración infantil, fomenta la búsqueda de nuevos recursos gráficos, para la aplicación en distintas fases de comunicación, dependiendo únicamente del

nivel de investigación y por sobre todo el nivel de estilización que el producto necesite. De esta manera la innovación no solo recae en el producto gráfico, sino que también se involucra la investigación como proceso de desarrollo estilístico teórico.

1.6 Presupuesto del proceso investigativo

Servicios Profesionales				
Rubro	Cantidad	Tiempo	V. Unitario	Total
Redactor de estilos	2 correcciones	1 semana	\$ 80	\$ 160
Focus Group	2 focus	5 horas	\$ 70	\$ 140
			Subtotal	\$ 300

Viáticos y Subsistencia				
Rubro	Cantidad	Tiempo	V. Unitario	Total
Movilización	20 días	20 días	\$ 10	\$ 200
			Subtotal	\$ 200

Material de Oficina				
Rubro	Cantidad	Tiempo	V. Unitario	Total
Hojas / Cartón Soporte	100		\$ 0.03	\$ 30
Lápiz	20		\$ 1	\$ 20
Borradores	5		\$ 0.50	\$ 2.50
Papel Bond	1 resma		\$ 4	\$ 40
Juego Geométrico	1		\$ 2	\$ 2
			Subtotal	\$ 280.50

Máquinas y Equipos				
Rubro	Cantidad	Tiempo	V. Unitario	Total
Computador	1		\$ 800	\$ 800
Cámara Fotográfica	1		\$ 200	\$ 200
Cartuchos de Tinta	8		\$ 20	\$ 160
			Subtotal	\$ 1200

Material Bibliográfico				
Rubro	Cantidad	Tiempo	V. Unitario	Total
Copias Libros y folletos	10		\$ 0.50	\$ 50
Libros	5		\$ 90	\$ 90
			Subtotal	\$ 140

Derechos de Grado				
Rubro	Cantidad	Tiempo	V. Unitario	Total
Derechos de Grado	1		\$ 850	\$ 850
Pensión Básica	1		\$ 150	\$ 150
Egreso	1		\$ 300	\$ 300
			Subtotal	\$ 1330
			Subtotal 1	\$ 1330
			IVA	\$ 414.30
			Subtotal 2	\$ 3866.80
			TOTAL	\$ 3866.80

II MARCO TEÓRICO

2.1 La Comunicación

2.1.1 Comunicación Generalidades

La comunicación desde la aparición del hombre fue una herramienta fundamental para el desarrollo y progreso del individuo y por sobre todo para la sociedad en general.

La palabra “Comunicación” viene del latín *Comunis* Comunicare y hacer común. La comunicación dentro de la sociedad se construye como un proceso con la finalidad de transmitir ideas y/o mensajes que tienen el mismo significado para dos o más sujetos con alguna relación en común.

Esta relación en común se desarrolla a través de un lenguaje entendible para los individuos y que a su vez compone una sociedad. Dicho lenguaje está codificado mediante códigos lingüísticos o icónicos, los cuales facilitan interpretar, transmitir y comunicar ideas conceptos y mensajes.

“El cambio se da por el uso del lenguaje, y el algo común es la comprensión o el acuerdo que uno busca.”³

La comunicación ha funcionado dentro de la sociedad como el motor de interacción, determinando claramente mensajes y decodificando significados o información valiosa para los individuos dentro de un determinado tiempo y espacio. Sin la comunicación el

³ Lic. Rafael Quintana Orozco, (*compilador*) Introducción al estudio de la comunicación, p. 6

ser humano sería un individuo aislado uno de otro Incapaces de comprender nuestra propia realidad, intentando frustrantemente sobresalir, sin que el ser mejor tenga algún sentido ante el resto de individuos.

Desde un punto de vista técnico se entiende por comunicación el hecho que un determinado mensaje originado en el punto (x) llegue a otro punto determinado (y), distante del anterior en el espacio o en el tiempo. Entiéndase a los puntos (x), (y) como personas capaces de decodificar el mensaje. La comunicación implica la transmisión de información.

Actores del proceso de comunicación

La información, tal cual como la comunicación supone, en su forma más básica consta de:

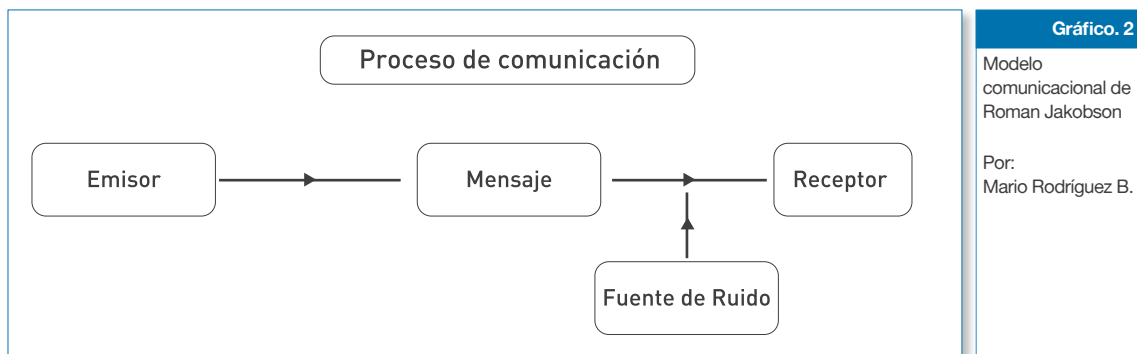


Gráfico. 2

Modelo comunicacional de Roman Jakobson

Por: Mario Rodríguez B.

La práctica, el entendimiento y la decodificación del proceso de comunicación es una habilidad casi innata del ser humano.

“...Sin embargo, la experiencia comprueba que es más fácil relacionarse con otros individuos, que de ellos obtener una completa comprensión o un acuerdo perfecto...”⁴

⁴ Lic. Rafael Quintana Orozco, (*compilador*) Introducción al estudio de la comunicación, p. 8

Gracias a esta complejidad que se determina a partir de este punto, el proceso de comunicación deja su simplicidad y desarrolla una serie de elementos necesarios para la decodificación y clara comprensión del mensaje y dichos elementos son:

- **Fuente:** Por fuente se entiende el origen primario de la información de la cual el emisor selecciona aquella que considera importante para estructurar el mensaje que va a transmitir.
- **Emisor:** Es la persona que tiene una información, necesidad o deseo, así como un propósito para comunicárselo a otra persona o a varias.
- **Mensaje:** La información total que el emisor ha codificado con el objeto de ser transmitida por medio del habla, gestos, escrita, movimientos corporales, etc., y la cual va a ser captada por el receptor.
- **Canal:** El medio formal de comunicación entre un emisor y un receptor
- **Decodificar:** Implica la interpretación del mensaje enviado por el emisor.
- **Receptor:** Aquella persona la cual recibe el mensaje del emisor con el objeto de volver a cambio otra información que lo convierte en un emisor dando origen al proceso denominado retroalimentación.

Elementos del proceso de comunicación (Cuadro Sinóptico).

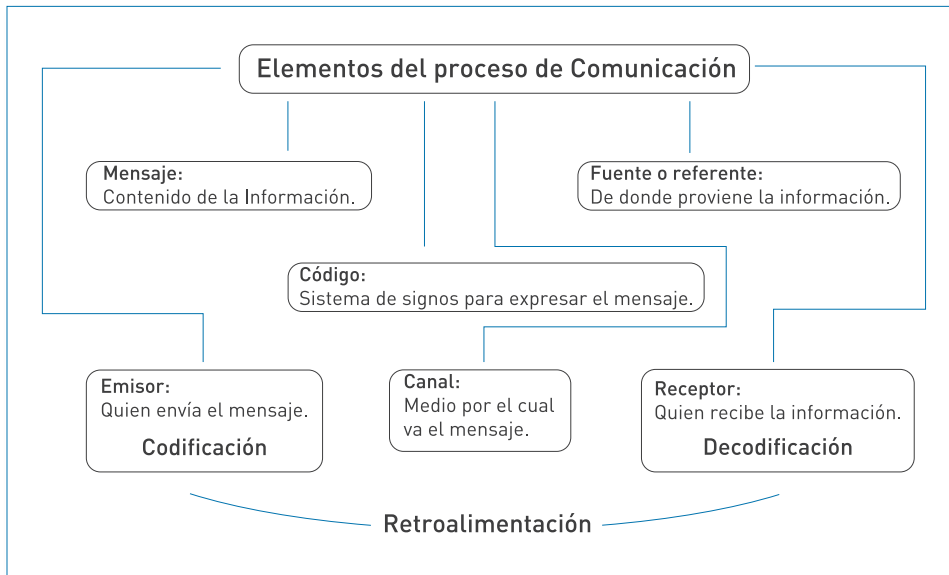


Gráfico. 3
 INTRODUCCIÓN AL ESTUDIO DE LA COMUNICACIÓN,
 Compilador: Lic. Rafael Quintana O.
 Por: Mario Rodríguez B.

Una vez nombrados los elementos, que forman parte del proceso de comunicación, es importante conocer cuál es su orden y su función dentro del proceso de comunicación, se ha tomado como referencia el siguiente modelo:

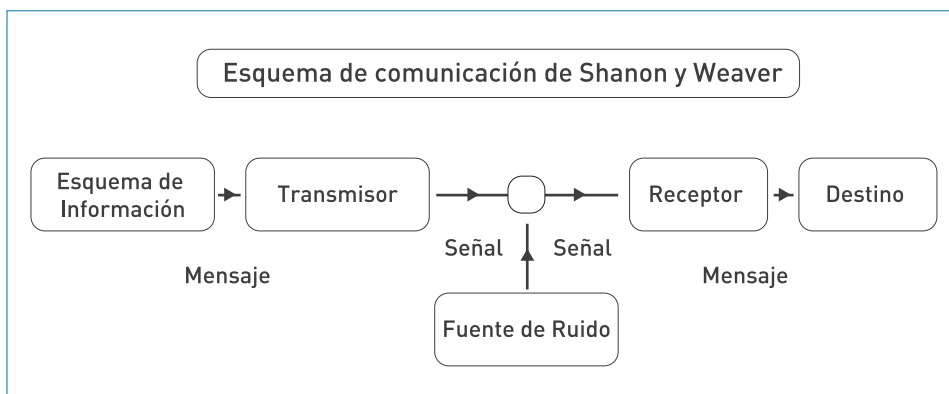


Gráfico. 4
 Esquema de comunicación de Shannon y Weaver
 Por: Mario Rodríguez B.

Entendiendo a la comunicación, como motor de la sociedad contemporánea, implica que en los diferentes lenguajes o medios por el cual dos o más individuos pretendan intercambiar información en común, siempre se repitan los mismos patrones, esquemas modelos, y actores del proceso de comunicación. La lengua o canal que se esco-

ge para transmitir el mensaje y el medio que se utilice como transmisor no cambia a los elementos del proceso de comunicación, estos elementos siempre serán los mismos.

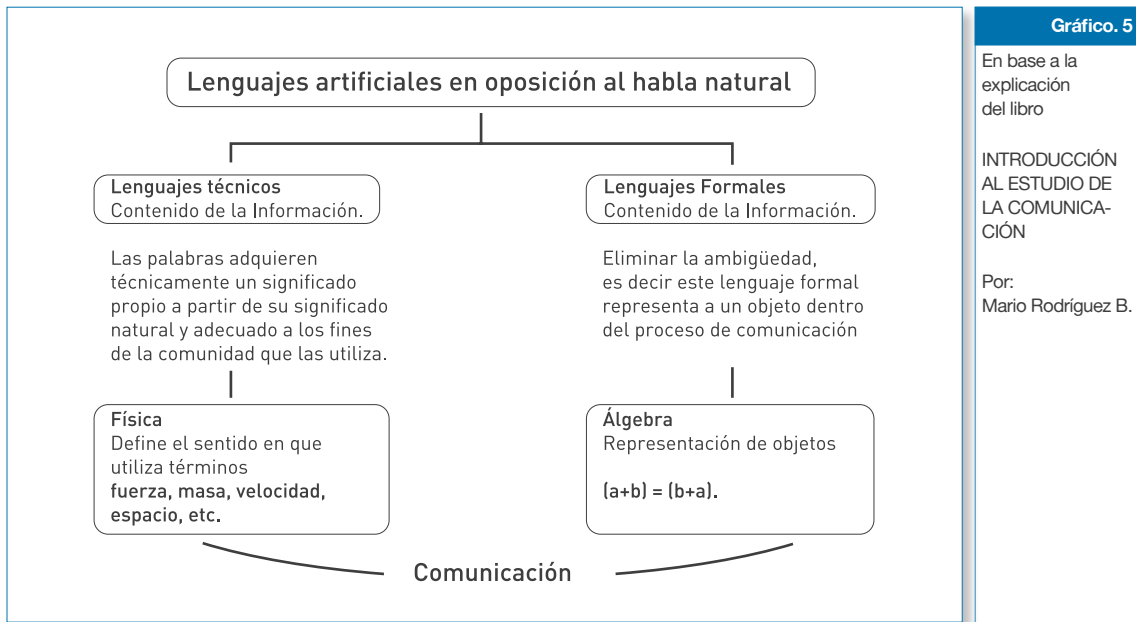
2.1.2 Comunicación oral o escrita.

Con la evolución del ser humano, y de sus necesidades de comunicación, existen cerca de tres mil lenguajes, entre idiomas y dialectos. Aquellos que se han adquirido de manera innata se los denomina lenguajes naturales. Dichos lenguajes son de gran riqueza expresiva y significativa, debido a que representan la forma de comprender a una sociedad, son sutiles, suaves, llenos de ironía y humor dependiendo del lugar donde se encuentre y a la sociedad que está escuchando.

Pero la necesidad de expresar ideas y/o mensajes con mayor claridad y exactitud despertó en el ser humano la búsqueda y el desarrollo de diferentes lenguajes para cumplir con el proceso, medios creados principalmente por la evolución de los medios de transmisión de mensaje, a estos lenguajes diferentes a la función del habla natural se los denomina:

- Lenguajes Técnicos
- Lenguajes Formales

En base a lo anterior, se puede decir que: El lenguaje artificial, siendo técnico o formal, también se constituye como un lenguaje visual, que comprende de elementos que se pueden interpretar y comprender dependiendo de su nivel de complejidad, conocimiento que en el receptor debe estar previamente comprendido.



“El lenguaje hablado por escrito posee sus cualidades reflexivas e intelectuales, una lentitud de asimilación y un ejercicio del razonamiento”⁵

Se ha determinado a la comunicación como, el proceso fundamental para el desarrollo social de ser humano, a través del lenguaje y de sus derivados técnicos y formales, pero que fue del ser humano cuando aun no tenía un lenguaje, de qué manera lograba comunicarse, como lograba subsistir dentro de un grupo de individuos, interrogantes que pueden encontrar solución a partir del lenguaje visual, de la comunicación a partir de íconos, signos, símbolos, los cuales se explican a partir de la semiología y la semiótica dentro del proceso de comunicación.

2.1.3 Comunicación Visual

La comunicación visual es entonces un proceso de transmisión de información a partir de símbolos visuales, es un tipo de lenguaje basado puramente en imágenes simples y directas que permitan una comprensión universal, independientes de un lenguaje hablado, es directa y de comprensión universal debido a que ignora al lenguaje hablado y sus límites de vocabulario.

⁵ Lic. Rafael Quintana Orozco, (compilador) Introducción al estudio de la comunicación, p.52



Comprendiendo que la comunicación visual, se da a partir de elementos no verbales y de carácter universal y de fácil entendimiento, estos pueden estar representados por cualquier tipo de señal que capte la atención de nuestro sentido visual y represente algo familiar para el individuo. Es decir debe haber un conocimiento previo de las figuras, concebido por la experiencia, asociación o representación gráfica de las formas.

La comunicación simbólica, desarrolla principalmente el lenguaje que han alcanzado los signos mediante el tiempo, siendo el símbolo una representación concreta y abstracta que la mente relaciona con otro fenómeno en particular.

Como por ejemplo la representación de Cristo en la cruz, con el paso del tiempo, costumbres y tradiciones, la cruz es un símbolo que la mente relaciona con la religión con la cristiandad, siendo este un símbolo que representa según distintas doctrinas, el triunfo de la vida ante la muerte.

El símbolo "... en su aspecto formal no posee condiciones específicas puesto que su naturaleza es psíquica y no física. Son hechos psicológicos que conectan al hombre con sus significados."⁶

⁶ Lic. Rafael Quintana Orozco, (compilador) Introducción al estudio de la comunicación, p.68











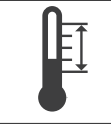



Es importante clasificar a los signos como representaciones, visual, auditivo y gestual, teniendo estos en su construcción gráfica elementos perceptibles como: sonido, color, grafismo, representación y elementos no perceptibles como: concepto, idea, o a lo que se refiere en sus líneas y trazos.

Para la comprensión de dichos elementos no perceptibles es factible el conocimiento que los diferentes conceptos a partir de la semiología y la semiótica.

2.1.4 ¿Semiología o Semiótica?

La palabra semiología deriva de la raíz griega semeion (signo) y sema (señal), entonces en términos muy generales la semiótica se ocupa del estudio de los signos. Como es evidente bajo esta perspectiva se unifican toda una serie de orientaciones y acercamientos al análisis de la cultura. Su dominio es demasiado amplio y en él confluyen diversas perspectivas y por tanto, aún no se ha consolidado como una disciplina con modelos teóricos unitarios.

Semiótica

La Semiótica se define como la ciencia general de los signos.
 Pero cuando se habla de signos, se habla preferentemente de signos lingüísticos.
 Y cuando se habla de signos no lingüísticos, como las señales de tráfico,
 se sabe que el aprendizaje de esa clase de signos no es posible sin la
 participación de los signos lingüísticos.

Gráfico. 7

Gráfico en base a la explicación del libro "SEMIÓTICA" Paul Cobley & Litza Jansz

Por: Mario Rodríguez B.

Tanto la semiología y la semiótica son teorías que se generan a partir de la investigación que pretende determinar el significado de los de los símbolos, y que a pesar de haber sido desarrolladas de manera independiente la una de la otra, se utilizará al termino semiología y semiótica como equivalentes, debido a que su aplicación en el lenguaje tiene grandes y estrechas similitudes.

Por una parte la semiología fue postulada a principios de siglo XIX por el suizo Ferdinand de Saussure (1875-1913), quien centra sus objetivos de investigación al significado de los signos dentro del campo lingüístico para de una manera conseguir o comprender el proceso de comunicación a partir de la representación de los diferentes fonemas vocales a signos gramaticales.

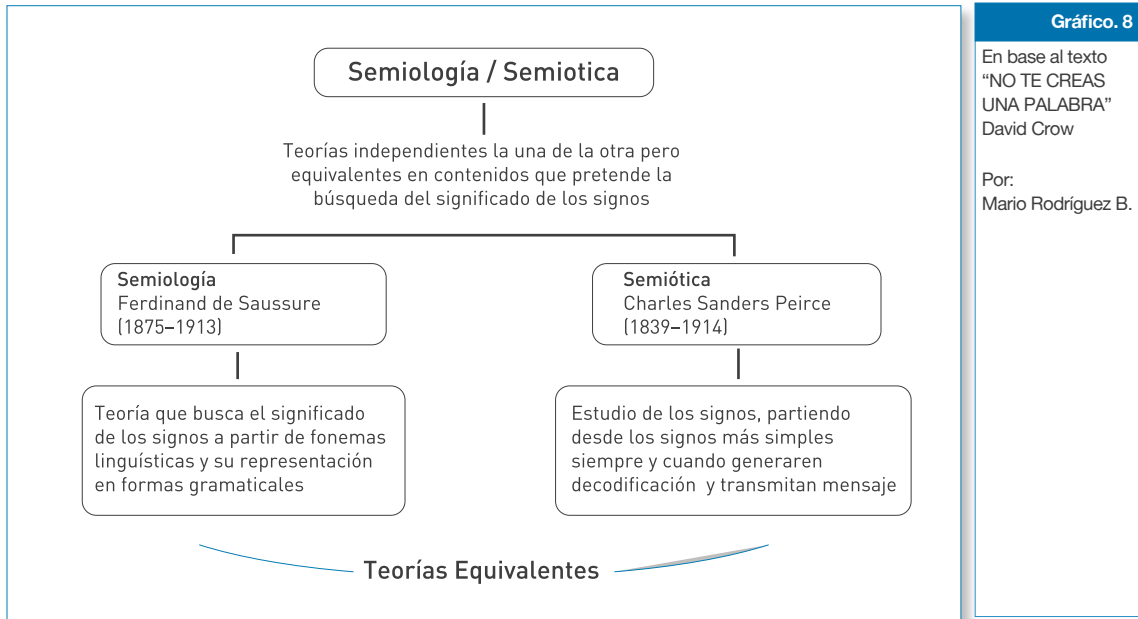
“La Ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social”
Ferdinand de Saussure

Por otra parte el filosofo Norteamericano Charles Sanders Peirce (1839-1914), propone un estudio de los signos, comprendiendo a los signos desde un campo más amplio y no necesariamente los signos gramaticales, sino partiendo desde los signos más simples hasta los más complejos siempre y cuando sean capaces de generar una decodificación de sus significado y de esta forma transmitir comunicación.

Es por estas semejanzas y basado en los estudios de Ferdinand y Peirce, que para nuestro propósito se utilizarán los términos semiótica y semiología como iguales, equivalentes el uno hacia el otro, respetando sus terminologías y basándonos en las mismas.

“Aparte de las necesidades biológicas, el hombre vive en un mundo no de cosas sino de símbolos”.⁷

⁷ Von Bertalanffy L. General Systems Theory (1968), Braziller en bolinger D. Lenguaje the Loaded Weapon, p. 45



La semiótica en la actualidad ha evolucionado hacia una investigación, comparativa de formas y su significado de estas formas en distintas lenguas, siendo en esta en donde la lingüística se ocupa de la estructura del lenguaje y la semiótica de su contenido.

2.1.5 Semiótica y su estructura

“Desde el momento en que la Semiótica se ocupa de la significación su presencia no puede estar ausente de los estudios del diseño de la comunicación gráfica. La carrera de Diseño Gráfico prepara al futuro constructor de significaciones a través del campo de las imágenes; le atribuye competencias específicas y requiere aclararle el objeto de sus manipulaciones.”⁸

Lo que valida a la semiótica como una teoría, según Saussure es su proceso de investigación, el cual para determinar la decodificación de elementos y conseguir el significado de los signos, establece tres áreas principales:

⁸ L. D. G. Mónica González Mothelet, (Compilador), Semiótica, p. 63

Componentes de la semiología según SausSure

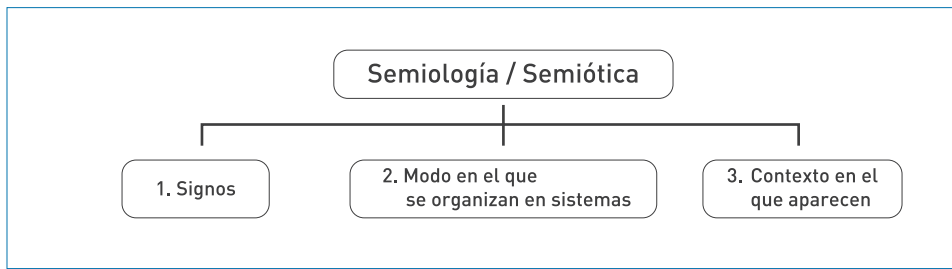


Gráfico. 9
 En base al texto
 "NO TE CREAS
 UNA PALABRA"
 David Crow
 Por:
 Mario Rodríguez B.

SausSure en su teoría no estaba interesado en los signos de tipo índice así como los plantea Peirce, pero dentro de nuestros propósitos de comprender el significado de los signos se debe comprender primeramente el término signo partiendo de la teoría de SausSure y ampliando el contenido con las tres categorías de Peirce, icono, índice, símbolo.

Para Peirce, el signo lingüístico es una entidad de tres caras, el referente, el significante, y el significado. El referente es el objeto real, al cual hace referencia el signo. El significante es el soporte material o sustancia, lo que captamos de acuerdo a los sentidos. El significado es la imagen mental que se forma en el signo.

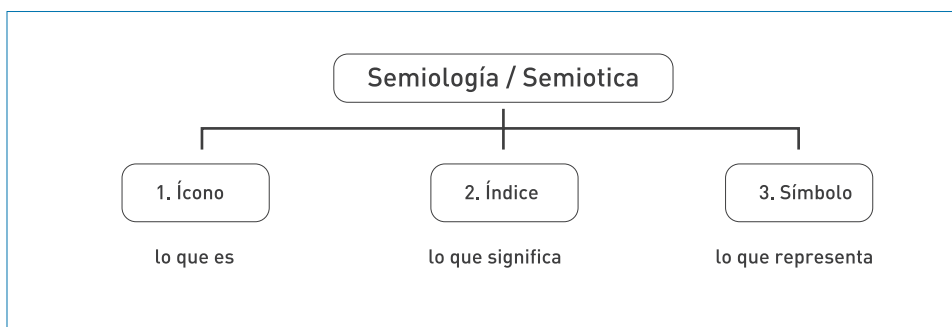


Gráfico. 10
 En base al texto
 "NO TE CREAS
 UNA PALABRA"
 David Crow
 Por:
 Mario Rodríguez B.

Icono: es una imagen, cuadro o representación; es un signo o símbolo que sustituye al objeto mediante su significación.

Ej. Una pintura o fotografía, puesto que se parece físicamente a aquello que representa

Índice: Relación directa entre signo y el objeto, se puede decir que en esta relación el índice representa a la consecuencia, acto siguiente o elemento que representa al del signo objeto.

Ej. El humo como consecuencia del fuego.

En ocasiones si estar palabras compuestas que hacen referencia al objeto también pueden ser usadas como índices.

Ej. GUAU GUAU

Símbolo: No existe relación lógica entre el signo y su significado, este depende únicamente de que la persona que recibe el mensaje haya aprendido con anterioridad la relación que tiene dicho elemento con su significado.

2.1.6 Concepto de Signo y sus elementos de análisis

El signo "... en su aspecto formal no posee condiciones específicas puesto que su naturaleza es psíquica y no física. Son hechos psicológicos que conectan al hombre con sus significados."⁹

Es importante clasificar a los signos como representaciones, visual, auditivo y gestual, teniendo estos en su construcción gráfica elementos perceptibles como: sonido, color, grafismo, representación y elementos no perceptibles como: concepto, idea, o a lo que se refiere en sus líneas y trazos.

A los elementos anteriores se los denomina dentro del análisis de signos y símbolos, significado y significante.

"El hombre para comunicarse utiliza distintos tipos de signos a los que se puede clasificar por la materia de su significante en: vocales, gráficos y gestuales, o por el sentido requerido para percibirlos en acústicos, visuales y táctiles, o según la relación que establecen con respecto a aquello a lo que aluden en icónicos, simbólicos e indicativos"¹⁰

Concepto e imagen acústica, son elementos psíquicos que se unen en nuestro cerebro por un enlace asociativo:

⁹ Lic. Rafael Quintana Orozco, (Compilador), INTRODUCCIÓN digitalACIÓN, LA COMUNICACIÓN, y generar una greño coara ser ingresados dentro de un proceso de diseño que cumpla con los elem p. 68

¹⁰ Lic. Rafael Quintana Orozco, (compilador) INTRODUCCIÓN AL ESTUDIO DE LA COMUNICACIÓN, p. 65

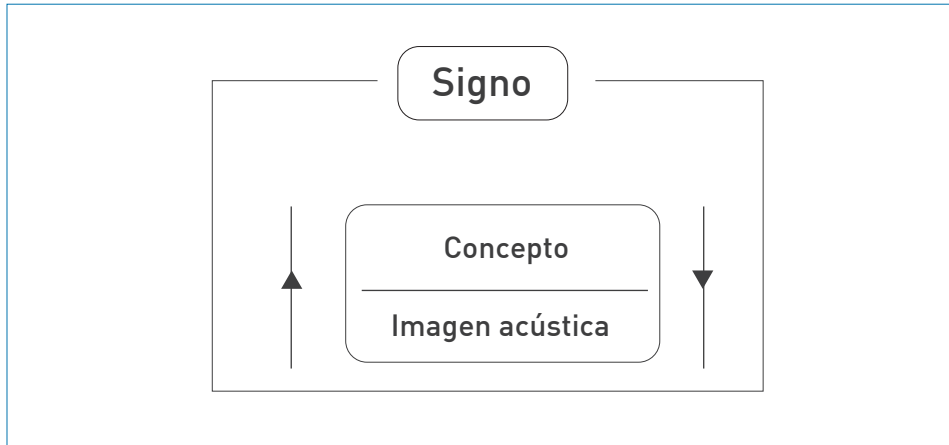


Gráfico. 11
 Esquema gráfico de signo propuesto por:
 Ferdinand de Saussure

El significado y el significante corresponden a la formación de un signo el cual sustituye el concepto por significado y la imagen o acústica por significante, generando en la mente del individuo un enlace asociativo que combinado con otros factores logra una asociación icónica en la mente.

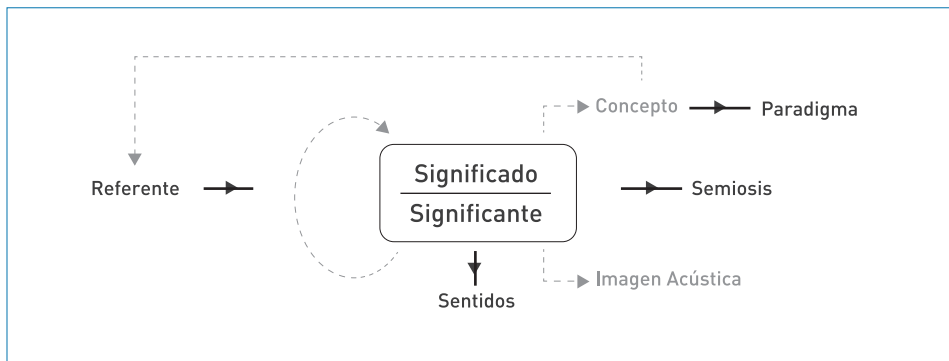


Gráfico. 12
 Esquema gráfico de signo propuesto por:
 Ferdinand de Saussure

“Lo importante es recordar que donde hay elección hay significado”¹¹

¹¹ David Crow, (2008), NO TE CREAS UNA PALABRA, *Una introducción a la semiótica*, promotor de prensa internacional s.a, primera edición España, p. 45

2.1.7 Ordenes de significación

Connotación y denotación según Barthes

Dentro de la teoría que sostiene Barthes, considera que el lector mantiene un papel muy importante dentro del proceso de significación, debido a que si la interrelación de mensajes se hace con un lector que se encuentra familiarizado con el tipo de signos que se le presenta, este entenderá y captará el significado del mensaje, mientras que al no estar familiarizado con el objeto, es proceso de comunicación y significación tardará de forma indefinida hasta que el lector capte con claridad el mensaje.

Para demostrar esta teoría, Barthes aplica conceptos lingüistas a los objetos visuales portadores de significado, a estos los llamó, connotación y denotación.

Denotación. (Lo que se presenta como objeto)

Comprende el proceso simple de mostrar un objeto, en el primer orden de significación, este comprende la realidad física del objeto.

La fotografía de un paisaje representa a un paisaje, así de simple no importa quien haya tomado la fotografía o que tan gran angular tenga la cámara, simplemente es un paisaje, y pese a que se tenga muchas fotografías de paisajes su contenido seguirá siendo siempre el mismo desde un punto de vista denotativo seguirá siendo un paisaje.

En este orden de significación no intervienen componentes interpretativos de la imagen, simplemente se ve lo que se está viendo y nada más.

Connotación (Cómo se presenta al Objeto)

Desde un punto de vista connotativo, en la misma fotografía de un paisaje se puede observar nuevos elementos compositivos dentro de la imagen, los mismos que cambiarán el significado de la fotografía debido al trasfondo que el observador determine a esa imagen.

Sabemos de técnicas fotográficas, como el encuadre el enfoque o la luz, que permiten transformar una fotografía a una imagen capaz de despertar sentimientos dentro del observador, por ejemplo si se observa el paisaje con un cielo azul despejado y mucha claridad, se observa un ambiente de alegría y belleza dentro del paisaje, todo lo contrario a que si se observa el mismo paisaje con un tono de luz rojizo y naranja, estamos observando un paisaje de otoño muy romántico y nostálgico a la vez, mas aun si concentramos nuestro enfoque en el árbol que desprende hojas en primer plano.

La significación que le da el observador a cada una de las imágenes dentro de este segundo plano de significación resulta arbitraria u subjetiva ya que representa emociones personales haciendo que el proceso de significación se humanice de cierta forma.

“En la sociedad actual, los mitos se construyen en torno a temas tales como las nociones de masculinidad y femineidad, los símbolos de éxito y fracaso, o lo que representa buena salud o no”¹²

2.1.8 Comunicación simbólica – cultural: Mitos, tradiciones, ritos

El lenguaje visual es entonces la comunicación de un significado por medio de símbolos visuales o audiovisuales. Es un lenguaje elemental de imágenes y es directo, preciso y universal, porque ignora los límites del idioma, del vocabulario y de la gramática.

¹² David Crow, (2008), NO TE CREAS UNA PALABRA, *Una introducción a la semiótica*, promotor de prensa internacional s.a, primera edición España, p. 63.

2.1.9 Observación, memoria y registro

Para el proceso de significación y por sobre todo dentro del proceso de comunicación mediante signos visuales y fonemas lingüísticos, es importante el desarrollo de herramientas que permitan relacionar a los diferentes objetos con sus distintos significados, es así que para este proceso, la memoria que está ejercitada por el observador mediante la vista es capaz de registrar e interpretar los signos que se desarrollen en un entorno social establecido.

Observación

La observación es la principal herramienta de investigación y adaptación, forma más simple y sencilla de obtener información del entorno social y geográfico y natural.

Dentro del proceso de significación, la observación es la herramienta más importante con la cual cuenta el observador, ya que de esta depende la interpretación de color, luz, forma y figuras, elementos de vital importancia dentro del proceso de comunicación.

Memoria

La memoria le permite registrar mediante emociones, sensaciones y anécdotas, las ideas o conceptos, previamente experimentados y desarrollados en el diario vivir, de esta manera relaciona las emociones como un argumento mental y un “back up” de experiencias que permitan ser interpretadas.

Registro

El registro de ideas es la última herramienta de investigación, pero no por esto la menos importante, el registro de ideas es el proceso final de la investigación, gracias a esto se observa, memoriza e interpreta las imágenes que llegaron a nuestro cerebro y se podrá concretar la idea o concepto.

Es decir el registro, permite plasmar las ideas en un elemento físico real, que sirva de ayuda memoria al momento de conceptualizar para crear ideas nuevas e imágenes innovadoras que cumplan con llevar el mensaje de una manera clara, precisa y por sobre todo fácil de interpretar.

2.1.10 Narrativa de la imagen

Para entender la ilustración, es importante conocer términos como la narrativa.

Para determinar el proceso narrativo se debe partir desde la narración la cual es el resultado de la acción de narrar, contar, impartir conocimiento mediante la palabra, de hablar de referirse lingüística o visualmente una sucesión de hechos que se producen a lo largo de un tiempo determinado y que, normalmente, da como resultado la transformación, en el sentido que sea, de la situación inicial.

Mientras que desde la perspectiva semiológica la narración se puede realizar con cualquier clase de signos, la lingüística considera que un “texto narrativo” responde a una clasificación basada en la estructura interna donde predominan secuencias narrativas. Estas secuencias se construyen mediante el signo lingüístico, lo que deja fuera el carácter narrativo que pudiera presentar un cuadro o imagen, como *La liberté guidant le peuple* (La libertad guiando al pueblo), cuadro de Eugène Delacroix.

En muchas narraciones especialmente en las breves, por ejemplo el Cuento es posible identificar lo que se conoce como argumento o estructura argumental, tipo:

Introducción (inicio o planteamiento o presentación)

Nudo (o conflicto o quiebre)

Desenlace (o resolución o final)

Con lo anterior se determina que, la narrativa, puede abarcar varios medios de comunicación no solamente literarios, sino que también se la puede utilizar como parte sino que hace referencia también, a la historia que se desprende de los comic, los juegos de mesa, los videojuegos o la televisión entre otros. Dicho término permite realizar análisis para observar la dirección en la que se dirigen y resaltar aspectos sociales que se derivan de ellos.

2.1.11 La ilustración como vínculo educativo

Estando inmersos en el centro de una sociedad postmoderna, dentro de la cual el principal medio promotor de comunicación es la imagen, es momento de tomar en cuenta a la ilustración como un proceso de construcción y desarrollo de ideas que no debe ser diferente de otras artes plásticas, y como la ilustración es un camino intermediador, para el proceso de aprendizaje dentro del proceso educativo en cualquier nivel de educación que se encuentre el individuo.

“La ilustración es un arte instructivo: ensancha y enriquece nuestro conocimiento visual y la percepción de las cosas. A menudo interpreta y complementa un texto o clarifica visualmente las cosas que no se dejan expresar con palabras. Las ilustraciones pueden explicar el significado mediante esquemas o diagramas o exponer conceptos imposibles de comprender mediante una manera convencional.

Pueden reconstruir el pasado, reflejar el presente, imaginar el futuro o mostrar situaciones imposibles en un mundo real o irreal. Las ilustraciones pueden ayudar, persuadir y avisar de un peligro; pueden desperezar consciencias, pueden recrear la belleza o enfatizar la fealdad de las cosas; pueden divertir, deleitar y conmover a la gente. La ilustración es, en general, una forma de arte visual representativo o figurativo, pero su carácter o especial naturaleza, dichas “cualidades mágicas que le han sido concedidas en el proceso de dibujarla o pintarla pueden hacer que vaya más allá del sujeto o contenido descrito”.¹³

En la actualidad, el individuo es un consumidor de imágenes a tiempo completo, todo absolutamente está explícito en una imagen, dejando al texto como un soporte narrativo dentro del proceso de comunicación. Debido a esto la ilustración no tiene porque ser distinta a las imágenes que se observa diariamente en el comercio visual, no debe diferenciarse ni siquiera en la construcción técnica y elementos compositivos que hacen de la ilustración un elemento de comunicación con gran capacidad narrativa.

Se debe tomar muy en cuenta que dentro del proceso de comunicación, entre emisor y receptor, la ilustración toma un papel narrativo, cronológico y argumental que mediante fragmentos de historia ilustrada, es capaz de expresar y envolver al lector dentro de la lectura y de esta manera enriquecer el proceso de comprensión del texto.

El lector, mediante la ilustración puede interpretar con una mirada rápida todo el contenido de la imagen, estableciendo de esta manera, forma, color, textura, y por sobre todo la ilustración permite conocer a los personajes de la historia, desde el punto de vista del artista enriqueciendo la imaginación, construcción e interpretación de la historia dentro de la mente del lector.

¹³ J. VERNON-LORD: Algunos aspectos que el ilustrador debe tener en cuenta en el proceso de creación de libros ilustrados para niños», en *Ponencias del IV Sinposi Internacional Catalònia d'Il·lustració*. Barcelona, Generalitat de Catalunya. Departament de Cultura (1997), p. 168.

2.2 Diseño Gráfico

El Diseño como entidad, en estado puro, no existe. De hecho, es una actividad casi exclusivamente humana y al igual que la técnica no se conoce en el resto de las manifestaciones de la naturaleza.¹⁴

Desde el enunciado anterior, se determina que el Diseño en general es una manifestación cultural, parte de un comportamiento que llega a través de una necesidad de comunicación o simplemente de la necesidad de crear algo.

También el Diseño Gráfico (concepto visual) tiene como objetivo maximizar el impacto de una idea, por las vías conjugadas del texto escrito, de la imagen o del signo, encasillamos al Diseño Gráfico en el concepto, en el cual el diseño nace o se crea a partir de la creatividad obtenida por un individuo para resolver una necesidad de comunicación.

Es posible admitir que, en un sentido más amplio, el Diseño Gráfico la acción de diseñar es premeditada, provocada, pedida por alguien para ser comprada, se hace desde la necesidad del gusto del ser humano y como sostiene Rodolfo Fuentes en su libro “La práctica del Diseño Gráfico”, el diseño no nace, se hace.

Sin embargo, a pesar del largo recorrido hacia la actualidad de la comunicación visual, se debe, tomar en cuenta que el Diseño Gráfico y el arte son dos cosas muy diferentes, basadas en el concepto de la creatividad y la expresión pero diferentes en cuanto a contenido y concepto de comunicación.

¹⁴ Rodolfo Fuentes, (2004) LA PRACTICA DEL Diseño Gráfico, *Una metodología creativa*, Ediciones Paidós Ibérica, impreso en España, p. 27.

Mientras que el arte, nace a partir de la inspiración del propio artista, es un modo de pensamiento, una forma de expresar sentimientos y que engloba en su totalidad una tendencia personal, efímera y muy subjetiva al momento de analizarla.

“...Se puede estar de acuerdo en que el arte es una actividad autónoma, influenciada, como todas nuestras actividades, por las condiciones naturales existentes, pero, como modo de conocimiento...”¹⁵

Contrariamente a lo anterior el Diseño Gráfico se crea, mediante premisas, conceptos capaces de resolver un problema comunicacional creado por la sociedad, un problema carente de mensaje y contenido el cual busca en el Diseño Gráfico un aliado, un nexo mediador que interprete y decodifique signos y símbolos con los cuales se pueda transformar mensajes y transmitirlos con facilidad y claridad.

El diseño es una actividad de comunicación de múltiple sentido, que basado en conceptos crea mensajes semióticos claros y propios que en dicha proyección, crea una relación social de integración que se denomina civilización, a partir de sus lenguajes culturales.

“Dominar el discurso no es dominar el diseño”¹⁶

Es necesario que los diseñadores que saben ver y que han tenido la experiencia de resolver el diseño de páginas de un libro, de explorar durante semanas las posibilidades gráficas de una marca, de organizar los datos complejos en una infografía, de resolver las implicaciones técnicas para la producción de un cartel, de seleccionar la letra óptima para un directorio telefónico, por citar sólo algunas acciones, defiendan este conocimiento.

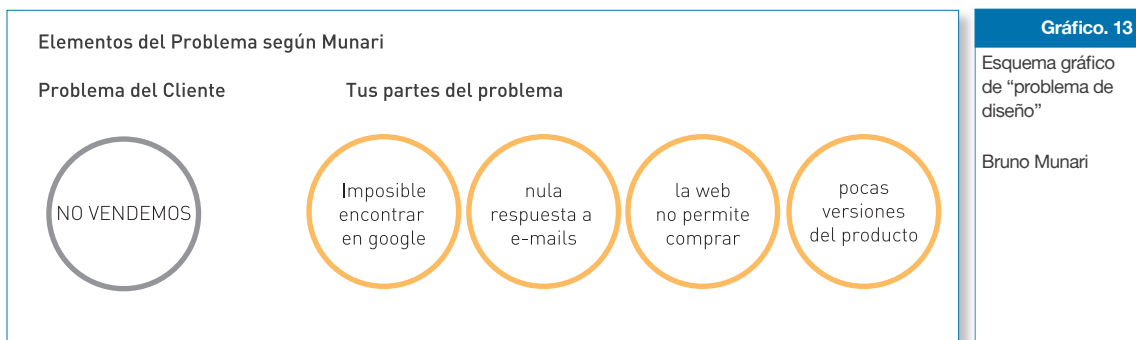
¹⁵ Rodolfo Fuentes, (2004), LA PRACTICA DEL Diseño Gráfico, Una metodología creativa, Ediciones Paidós Ibérica, impreso en España, p. 27.

¹⁶ http://foroalfa.org/es/articulo/248/Las_falsas_teorias_del_diseño

El Diseño Gráfico como toda actividad cuenta con procesos y metodologías que ayudan a construir procesos con mayor resultado y menos tiempos, es esto lo que explica **Bruno Munari**¹⁷, en unos de sus libros “Qué es un problema” Metodología para el diseño.

En dicho texto, clasifica todas las etapas involucradas en el proceso de diseño, partiendo desde la idea del cliente y su problema, hasta llegar al diseñador y su problema, haciendo énfasis en que el problema determinado por el cliente no es necesariamente el mismo problema que deberá resolver el diseñador, por tanto dicha metodología lleva a una solución que sobrepasa las expectativas de un buen producto gráfico.

Varios diseñadores de trayectoria, imponen una metodología basada en su experiencia y similar en estructura, es lo que sucede con Rodolfo Fuentes, Bruno Munary, Jorge Frascara, quienes debido a su experiencia, proponen métodos que ayuden de manera ordena a agilizar el proceso de creación sin mayor problema y determinando problemas solucionables desde un resultado gráfico visual.



¹⁷ **Bruno Munari** (24 de octubre de 1907 - 30 de septiembre de 1998) fue un artista y diseñador italiano, que contribuyó en muchos fundamentos de las artes visuales (pintura, escultura, cine), artes no visuales (literatura, poesía y didáctica con la investigación del juego del sujeto, la infancia y la creatividad), del diseño industrial y gráfico, fue un artista polifacético que incursionó con éxito en diferentes áreas del conocimiento, desde el diseño industrial, arquitectónico y editorial con el diseño de pre libros.

“Cualquier problema puede ser descompuesto en sus elementos. Esta operación facilita la proyección porque tiende a descubrir los pequeños problemas particulares que se ocultan tras los su problemas”.¹⁸

Una vez resueltos los pequeños problemas de uno en uno, se recomponen de forma ordenada a partir de todas las características funcionales de cada una de las partes y funcionales entre sí, a partir de las características materiales, psicológicas, ergonómicas, estructurales, económicas y por último, formales.

Ningún método de diseño es una receta única, una fórmula mágica. Lo que sí puede asegurarse es que de un modo u otro todos tienen puntos en común y una correlación lógica para desarrollar proyectos de diseño estructurales, organizacionales o culturales.

2.2.1 Metodología del Diseño según Rodolfo Fuentes, Bruno Munari y Jorge Frascara.

Cuadro comparativo de las diferentes metodologías.

Metodología para el Diseño Gráfico		
<p>Rodolfo Fuentes propone</p> <p>1. FASE ANALÍTICA Recopilación de datos. Ordemaniento. Evaluación.</p> <p>2. FASE CREATIVA Implicaciones. Formulación de ideas rectoras. Toma de partido o idea básica. Formulación de la idea. Verificación.</p> <p>3. FASE EJECUTIVA Valoración crítica. Ajuste de la idea. Desarrollo. Proceso interactivo. Materialización</p>	<p>Bruno Munari plantea el siguiente punteo como una metodología básica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Problema 2 Definición del problema 3 Definición y reconocimiento de subproblemas 4 Recopilación de datos 5 Análisis de datos 6 Creatividad 7 Materiales - Tecnología 8 Experimentación 9 Modelos 10 Verificación 11 Dibujos constructivos 12 Solución 	<p>Jorge Frascara intenta sintetizar los pasos más constantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Encargo del trabajo por el cliente (primera definición del problema) 2 Recolección de información sobre el cliente, producto, competencia, público 3 Análisis. Interpretación y organización de la información (segunda definición del problema) 4 Determinación de objetivos: <ol style="list-style-type: none"> a. Determinación del canal b. Estudio de alcance, contexto y mensaje c. Análisis de prioridades y jerarquías 5 Especificaciones para la visualización (tercera definición del problema) 6 Desarrollo de anteproyecto 7 Presentación al cliente 8 Organización de la producción 9 Implementación 10 Verificación

Gráfico. 14
Cuadro de metodologías para el Diseño Gráfico
Gráfico en base al texto
“LA PRACTICA DEL DISEÑO GRÁFICO”
Rodolfo Fuentes
Por: Mario Rodríguez B.

¹⁸ http://www.alzado.org/articulo.php?id_art=354

Puede observarse que ambas metodologías proponen una profunda investigación y análisis, a partir de los cuales se comienza la tarea de identificar el problema. Sin embargo, ninguna metodología de diseño debe ser rígida y completamente racional, por el contrario, según Jorge Frascara, la intuición y la imaginación, basadas en una aguda sensibilidad relacionada con todos los aspectos cotidianos, son componentes más que necesarios para llevar a cabo cualquier pieza de diseño.

2.2.2 Diseño Editorial

Para comprender la evolución del diseño de publicaciones hasta el desarrollo actual es necesario considerar en primer lugar el concepto de grilla o retícula editorial. Se trata del esquema que se utiliza para componer una pieza editorial, que consiste en la organización del pliego teniendo en cuenta distintos elementos, como los márgenes, la zona a imprimir y las columnas. La grilla permite ubicar la información y las imágenes para darles una forma coherente. A partir de este orden el diseñador puede desarrollar el diseño específico de cada publicación con plena libertad. La grilla, entonces, es una guía útil para el diseñador y también para el lector, ya que facilita la legibilidad. El diseño editorial se desarrolló a partir del Renacimiento mediados del siglo XV con la invención de la imprenta de tipos móviles, que produjo una revolución cultural. Sin embargo, desde tiempos antiguos el hombre recurrió a formas de diseño para conservar la información por escrito. A la hora de escribir se utilizaron primero placas regulares de arcilla o piedra. Luego, se emplearon rectángulos de papiro para los manuscritos, y ya para entonces se estableció escribir siguiendo líneas rectas y márgenes.

Teniendo la necesidad de un soporte impreso que contenga información, independiente de su tema o concepto, se determina que el Diseño editorial es la rama del Diseño Gráfico, que se encarga de la organización de la información dentro de dicho soporte, estableciendo jerarquías en temas relevantes y subyugando a los temas de menor jerarquía o complemento.

“El estudio del diseño editorial observa, la forma, el formato, efectividad y funcionalidad del medio para transmitir un mensaje. No solo es importante el contenido de un artículo u historia, todos los elementos de diseño y producción determinan que tan bien recibido es nuestro mensaje”.¹⁹

La estética encuentra su base en la aceptación del mensaje. Un mensaje bien recibido es un mensaje claro. Algo claro es algo que se comprende, tan bien que lo aceptamos. El diseño editorial se concentra en entregar una comprensión absoluta de nuestro mensaje, mediante el uso de herramientas textuales o digitales como (Forma, Textura, Peso, Contraste, Balance, Proporción, Ritmo, Armonía, Movimiento, Simetría, etc.) pero la más importante es el criterio para entender el mensaje y plasmarlo de manera que cualquiera que lo reciba pueda comprender exactamente lo que queremos comunicar.

2.2.2.1 Elementos del Diseño Editorial

El diseño editorial implica tener en cuenta las partes convencionales de una publicación, pero con un criterio flexible, es decir, añadiendo o eliminando partes, u ordenándolas de manera diferente, siempre de acuerdo con el grado de innovación o tradicionalismo de la edición.

Con el fin de dar cuenta de estas partes y de sus funciones, se considerarán las secciones que caracterizan a un libro.

Principales partes de un producto editorial

Exterior:

- **Tapa (cubierta):** es cada una de las dos cubiertas de un libro encuadernado. Puede ser de distintos materiales, en general se utiliza papel, cartón y/o cuero.

¹⁹ L. D. G. Juan José Manjarrez de la Vega (Compilador) Diseño Editorial, (2005), p. 3.

El diseño de ambas cubiertas debe estar en concordancia con el mensaje del libro. La cubierta frontal incluye normalmente el título de la obra, el nombre del autor, el logo de la editorial y la colección, así como también fotografías o ilustraciones.

- **Sobrecubierta:** es una cubierta delgada que se coloca sobre la tapa, utilizada para decorar y/o para proteger la edición. Muchas veces tiene el mismo diseño de la tapa, y en otras ocasiones el diseño puede variar.
- **Solapas:** son las partes laterales de la sobrecubierta o de la tapa (si es blanda) que se doblan hacia el interior. En ellas se incluyen datos sobre la obra, biografía del autor, colecciones y títulos de la editorial.
- **Contratapa:** no tiene un uso determinado, en algunos casos allí se incluye una síntesis del texto principal o la biografía del autor. Mantiene la línea gráfica de la tapa.
- **Lomo:** es la parte en la que se unen las hojas formando el canto del libro. En el se coloca el título de la obra, el nombre del autor y la editorial.
- **Faja:** es una tira de papel que se coloca alrededor del libro. Cumple una función informativa y promocional -indica, por ejemplo, la cantidad de ejemplares vendidos, el número de edición del libro, comentarios de la crítica-.
- **Título:** su función es esencial, dado que debe atrapar la atención de los lectores de inmediato y a partir de aquí funcionar como introducción al resto del contenido. Se recomienda para los títulos frases cortas, si bien no hay leyes estrictas acerca de esto. Las tipografías serif favorecen la legibilidad, y por ende también son recomendables. Lo fundamental es que el título llame la atención y transmita un mensaje rápidamente.

Interior:

- **Páginas de guarda:** son las páginas que aparecen al abrir la tapa de un libro (tapa dura), en las cuales generalmente se imprime un motivo con función decorativa.
- **Portada:** es la página impar ubicada al principio del libro, que generalmente contiene los mismos datos de la tapa (título, nombre del autor y editorial).
- **Contraportada:** es la parte posterior del libro. En algunos casos contiene otras obras del autor, comentarios sobre el texto u otra información, pero otras veces no lleva ningún contenido.
- **Créditos o página de derecho:** es la página que presenta los datos de la edición (año y número), nombres de los que participaron en la realización del libro (diseñador, fotógrafo, ilustrador, traductor, corrector, etc.), Copyright (derechos reservados al autor y editor) e ISBN (International Standard Book Numbers y en español Número internacional estándar del libro, correspondiente al código numérico del país de edición, editorial y temática del libro).
- **Dedicatoria:** la página de la dedicatoria es aquella en la que el autor dedica la obra.
- **Índice:** es un listado en el que se muestran los títulos de los capítulos y las páginas correspondientes, permitiendo localizar fácil y rápidamente los contenidos de un libro. También existen índices de los temas organizados alfabéticamente y con el número de página en el que se mencionan. El índice puede colocarse al principio o al final del texto principal.
- **Texto principal:** incluye el cuerpo del libro y también la presentación, el prólogo, la introducción, los capítulos o partes, los anexos, la bibliografía, y en los casos en que haya imágenes, las ilustraciones, láminas y/o fotografías que contenga el libro. El texto variará de longitud según la tipografía, el cuerpo, el interlineado y la caja tipográfica.

- **Cabezal o encabezamiento:** es la indicación del título de la obra, el nombre del autor y el título del capítulo o fragmento en la parte superior de cada página del texto principal.
- **Pie de página:** es la ubicación habitual del folio o numeración de página y de las notas y citas del texto principal.
- **Folio o numeración de página:** es el número de cada página indicado generalmente al pie de página. El punto de partida para la numeración es la portada. No se folian aquellas páginas fuera del texto principal ni las blancas.
- **Colofón o pie de imprenta:** es el conjunto de datos que da cuenta de las personas que participaron de la edición (imprentas, fotocromistas, componedores de textos), el papel empleado, la tipografía elegida y la fecha y lugar en que se terminó de imprimir. Se ubica en el final del libro (en página par o impar).

Estas son todas las partes que forman la estructura modelo de un libro. Sin embargo, no siempre los libros siguen este esquema. Esto depende del presupuesto destinado a la edición y de la imagen que se busca dar. Una edición en la que se incluyan todos estos componentes producirá la sensación de gran calidad. Con respecto a las revistas y a los periódicos puede decirse que en general su estructura es más simple, incluyendo portada, contraportada y texto principal. También se presentan los créditos, el cabezal y los folios.

En el momento de desarrollar el diseño editorial de una publicación es importante tener en cuenta la estructura interna y externa típica y adecuar el diseño a las necesidades específicas que cada edición requiere.

El diseño editorial visto desde el punto de vista del diseñador gráfico, tiene el propósito de observar una publicación (soporte impreso) como un proyecto global

de imagen y diseño, se debe observar el tipo de producto que se va a publicar (periódico, folleto, revista, etc.) y tomándose como punto de partida, se define el contenido y el tipo de lector al que se va a llegar.

Todos los criterios que se observan en la creación de una publicación tienen el objetivo primordial de satisfacer al lector, escritor, editor, publicista, director de arte y todo el equipo de colaboradores.

De manera muy general se puede comentar que los elementos del diseño editorial entran dentro de una de estas etapas: creación, edición, diseño y producción.

La creación observa el contenido de nuestra publicación.

En la etapa de diseño se determinan los espacios desde el tamaño y proporción de la hoja hasta el acomodo visual de los elementos (retícula, mancha tipográfica, espacios blancos). Retomando muchas de las reglas de composición del Diseño Gráfico tradicional (punto, línea, forma, contraste) se llega a una solución estética y funcional. La etapa de producción, observa el resultado final. Los criterios anteriores son en sí planeación para estructurar el mensaje. El trabajo real se hace en esta etapa que consta en plasmar todos los conceptos dentro del estilo de la publicación y construir el producto final (libro, revista, folleto, periódico.)

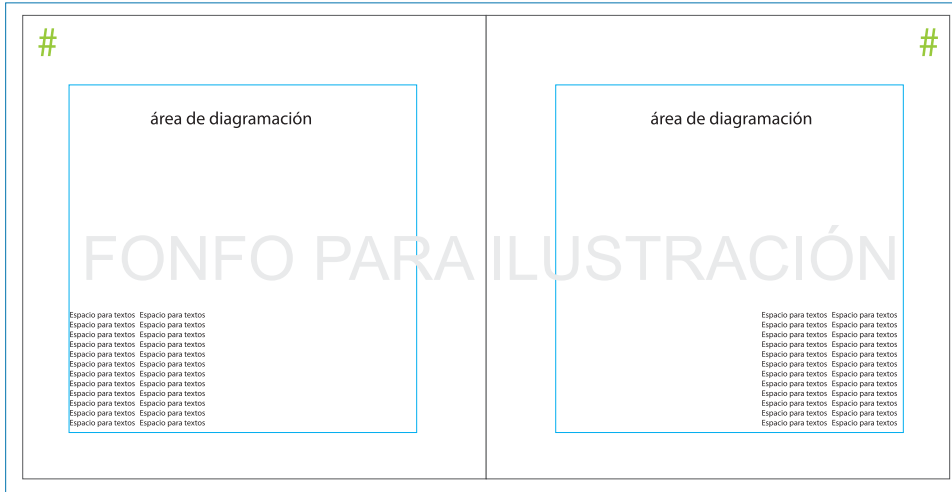


Gráfico. 15
 Diagramación estructural de un producto editorial en base a Grilla
 Por: Mario Rodríguez B.

2.2.3 Layout y Estilo

Así como se considera y se organiza la información para un manual de uso de marca, de la forma más clara posible, de la misma forma se organiza todo un esquema para el desarrollo del libro, partiendo del diseño, se determinan características generales, y posteriormente características, particulares para cada parte del texto, es así como se determina tipografía, tamaño, color y estilo para cada componente del cuerpo de texto tal cual cómo se explica a continuación.



Gráfico. 16
 Diagramación estructural de un producto editorial en base a Grilla
 Por: Mario Rodríguez B.

Cierto es que se puede trabajar con el documento o plantilla digital de la publicación, y que esta ya puede contener muchas pautas de trabajo, pero también es cierto que muchas indicaciones no se podrán encontrar en la propia plantilla, pero se debe tomar en cuenta que en la plantilla no se encontrarán todas las pautas necesarias para nuestro texto, y mucho peor puede resultar que la plantilla no tiene conjunto con el concepto y el público para el cual se desarrolla el producto, de esta forma un diseñador novato puede cometer un error no de diagramación, sino de concepto global de contenidos.

“Todos los impresos buscan comunicar. Pero no todos los impresos observan que su mensaje sea enteramente comprendido”.²⁰

2.2.4 La tipografía en el Diseño Editorial.

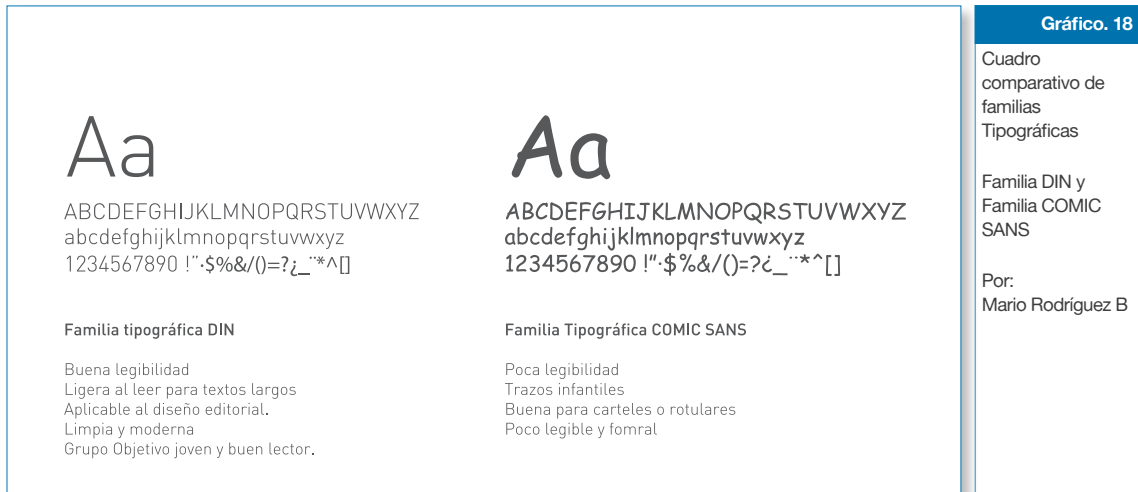
Se conoce como tipografía, a la familia de letras con características que identifican visualmente a cada carácter (letra).



La tipografía dentro del diseño editorial, se corresponde como la pieza principal para el armado de un producto, es la que propondrá la característica principal dentro del diseño, debido a sus características, la tipografía puede ayudar a que un producto editorial resulte óptimo, debido a diferentes factores como, legibilidad, seriedad, aire y libertad, características determinadas principalmente en el momento de iniciar la FASE ANALÍTICA, en la cual se determinan los factores que determinaran a todo el proyecto.

²⁰ L. D. G. Juan José Manjarrez de la Vega (Compilador), (2005), *Diseño Editorial*, Universidad de Londres, p. 14.

En base a lo anterior se puede decir que, una tipografía tiene características dirigidas a diferentes públicos lectores, si es más sería y con serifas pues será para un público adulto muy lector, si es simple moderna y redonda, será para un público lector joven o infantil que le da más importancia a las imágenes que al texto.



2.2.5 Imágenes dentro del diseño editorial.

Las imágenes dentro del diseño editorial, se constituyen como un segundo nivel de importancia después de la tipografía, ya que se conoce que una imagen, habla más que mil palabras, una buena imagen refuerza lo que en un texto editorial se expresa. Refuerza la Idea, ayuda al lector, expresa y da fuerza al mensaje, es un complemento gráfico con un soporte escrito. Por lo contrario a una imagen que puede llegar defectuosa, causa un efecto contrario, el lector pierde interés en el texto, no le presta la atención necesaria, lo que ocasiona que el mensaje no se ilustre gráficamente.

Para esto, existen diferentes normas o parámetros, que permiten trabajar de buena forma una imagen para ser impresa en una publicación editorial, en tres simples parámetros.

1. Imagen a 300 dpi al 100% del tamaño o mayor.

2. Que su formato de color esté en CMYK (gama cromática para impresión Cyan, Magenta, Yellow, black).
3. La extensión debe ser siempre un formato, JPG, TIFF, EPS²¹

2.2.6 Tecnología evolución del Diseño Editorial

El diseño editorial ha estado presente a lo largo de la humanidad. Desde que llegó la necesidad de tener un documento físico escrito sea en papel o en piel de animal como se conoce históricamente, se necesitó de gente capaz de expresar y crear escritos sea de forma manual o como actualmente se lo hace a partir de un computador.

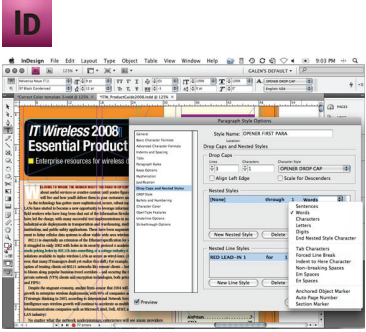
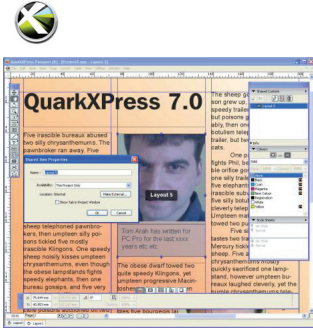
Recién en el siglo XX hubo una renovación significativa en el diseño editorial. Ésta se produjo gracias a los aportes de la Bauhaus, escuela alemana de diseño, arte y arquitectura fundada en 1919, desde donde se experimentó con el uso asimétrico de la retícula. La propuesta novedosa permitió salir de la monotonía de los diseños, si bien en la práctica este empleo asimétrico de la grilla resultó caro y complejo, sólo accesible para ediciones elitistas. Los diseñadores de esta escuela fueron los que por primera vez desde la época de los copistas produjeron composiciones con indicaciones de diseño detalladas, independientemente de las pautas convencionales de las imprentas.

Habría que esperar hasta los años 80 para que apareciera el primer manual sobre grillas, llamado Sistemas de retícula. A la vez, PostScript y Macintosh desarrollaron para entonces programas especiales para el diseño editorial y la fotocomposición (técnica de composición de textos mediante un proceso fotográfico) que permitieron a los diseñadores tener el poder de decisión sobre el formato de las publicaciones.

²¹ **.jpg** son las siglas de Joint Photographic Experts Group, el nombre del grupo que creó este formato. jpg es un formato de compresión de imágenes, tanto en color como en escala de grises, con alta calidad (a todo color). **.eps**, siglas con las que se abrevia los términos Encapsulated PostScript (PostScript Encapsulado), es un formato de archivo de gráficos de la familia de los PostScript, familia que fue desarrollada por Adobe hacia mediados de la década de 1980. **.tiff**, (Tagged Image File Format - formato de fichero de imágenes etiquetado). Formato de fichero para el almacenamiento de imágenes creado a mediados de los 80.

En la actualidad, la labor de un diseñador se ha simplificado debido a los diferentes software que se usan como herramientas para poder diagramar y desarrollar productos editoriales, de tal forma que el proceso se transforma en un ejercicio de libre creación y poca restricción, tomando en cuenta los factores que ofrece la grilla ya explicada anteriormente.

Los principales software para creación, diagramación y diseño de productos editoriales, son ADOBE INDESIGN y el pionero en software para diagramación QUARK X PRESS ambos son programas de constante evolución con características similares, ayudan en la construcción de medios impresos.

<p>Software para Diseño Editorial.</p> <p>Adobe INDESIGN</p> <p>Es una aplicación en forma de taller que trabaja sobre un doblez de páginas conocido como Pliego o sobre una sola página [a manera de simulación] y que está destinado a la maquetación de textos para propósitos impresos o web. Desarrollada por la compañía Adobe Systems para diseñadores gráficos.</p> 	<p>QUARKXPRESS</p> <p>QuarkXPress es un programa de autoedición para ordenadores Mac OS X y Windows, producido por Quark Inc. Quark Inc. puede ser considerada como una de las primeras empresas decanas de autoedición [junto con Aldus, Xerox, Adobe Systems y Apple Computer]. La primera versión de QuarkXPress apareció en 1987.</p> 	<p>Gráfico. 19</p> <p>Cuadro comparativo de interface de Software</p> <p>INDESIGN y QUARK X PRESS</p> <p>Por: Mario Rodríguez B.</p>
---	---	---

2.2.7 La Ilustración en el Diseño Gráfico

“Las teorías que aplicamos al Diseño Gráfico y a la comunicación visual proceden del estudio de la ciencia general de los signos, conocida en Europa como semiología y en Estados Unidos como semiótica”.²²

²² David Crow, NO TE CREAS UNA PALABRA, Una introducción a la semiótica, promotor de prensa internacional s.a, primera edición España 2008, p.15.

La ilustración es un pilar fundamental de la comunicación social, se establece como el primer medio de comunicación a partir de transmisión de ideas y mensajes desde bocetos gráficos representativos, estilizados y conceptualizados en elementos reconocibles dentro de un grupo de personas.



Gráfico. 20

Gran sala de policromos de Altamira, publicado por M. Sanz de Sautuola en 1880

Tomemos como ejemplo representaciones rupestres de **Altamira**, primeras representaciones gráficas hechas por humanos, creando una representación gráfica de su entorno y su realidad, y es este precisamente el principal argumento de la ilustración, la ilustración es una representación artística basada en el entorno y la realidad de una Sociedad, creada para la sociedad, es decir la ilustración aclara mediante una imagen lo que se explica en el texto de un modo realista, y creado para la totalidad de las masas a manera de apoyo y explicación de un determinado problema o tema.

Entendemos por ilustración, en términos generales, cualquier obra dibujada con acuarela, tinta china a plumilla, óleo o aerógrafo (y prácticamente cualquier otra técnica artística), con características parecidas o iguales a las del cartel y el cómic. La influencia del cartel es clara: los dos están destinados al mundo del producto y del consumo. La ilustración se muestra llamativa hacia el espectador para que compre por ejemplo un cómic o un libro simplemente por la portada. La Ilustración directamente proporcional

al tiempo y estrechamente relacionada al movimiento de época fue ganado terreno principalmente en el área de la publicidad, adornando productos con elementos de ornamentales para hacer de este producto más atractivo o decorando la portada de un libro, o por último la creación de un comic.

Con la aparición del Art Nouveau, característica específica del estilo aparece el ornamento de formas orgánicas, por lo general vegetal muy relacionado con la ilustración y la fantasía, desarrollando piezas publicitarias y las representativas de esta época fueron los carteles de **Toulouse-Lautrec** (1890) y los de **Alphonse Mucha**.

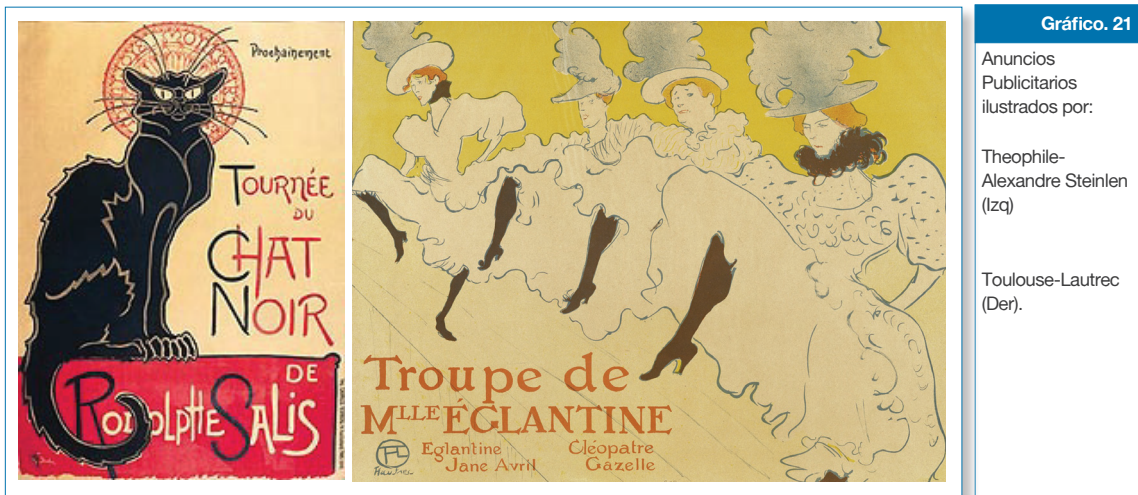


Gráfico. 21
Anuncios Publicitarios ilustrados por:

Theophile-Alexandre Steinlen (Iza)

Toulouse-Lautrec (Der).

“En un cierto género de pintura se plantea un hecho prevalentemente estético, donde la composición y el uso del color suelen tener una preponderancia sobre la anécdota. En la ilustración, en cambio, existe siempre una carga narrativa más evidente y directa. Por lo tanto creo que una ilustración es una suma de calidad estética, buena técnica y originalidad narrativa”.

Oscar Chichoni



Gráfico. 22
Anuncios Publicitarios ilustrados por **Alphonse Mucha**.

Por supuesto no solo el de la publicidad es el único uso de la ilustración; en los años 80, edad de oro de la ilustración, y aún en nuestros días, muchos artistas optan por hacer suyo este estilo a la hora de crear su obra, como es el caso del maestro Frank Frazetta, Burne Hogarth, Tim White, Berni Wrightson, H.R. Giger, Olivia, Dave McKean, Liberatore, Milo Manara, Esteban Maroto, Boris Vallejo, Julie Bell, Luis Royo, Oscar Chichoni, Alex Ross, John Romita Sr., Vicente Segrelles.

La ilustración, como ya se ha dicho, es un medio de comunicación visual creado para las masas. La bibliografía que el estudio de este modo de comunicación (la fotografía, el cartel, el cómic, la ilustración, la televisión) ha generado a lo largo del siglo XX es inmensa, incluso mayor que la de algunos géneros artísticos tradicionales, y sin embargo, la Historia del Arte ha permanecido en cierto modo ajena a este fenómeno, y ello a pesar del desarrollo de algunas metodologías que podían haberse manifestado más afines, como la Historia Del Arte Social.

La ilustración es un campo fantástico donde puede desarrollarse un arte figurativo de altísima calidad y con un amplio espectro de modalidades. Cada artista puede ejercerlo a su manera; desde el clásico concepto de la ilustración como interpretación visual, generalmente de un escrito, a la libre creación de un universo propio de un terreno tal vez más cercano a la pintura.

2.2.8 Evolución y Ramificación de la Ilustración



Gráfico. 23

Gráfico comparativo de ilustración, en base a características de diferentes ilustraciones

Por:
Mario Rodríguez B.

“Cuando termines cierra la puerta con cuidado y busca el color que te dejaron como regalo”.²³

2.2.8.1 Interrelación de la comunicación e Ilustración.

Se entiende a la comunicación, como el proceso de transmisión e interpretación de mensajes, y a la ilustración como un elemento transmisor de mensajes, capaz de interpretar dentro de su composición un lenguaje.

Ahora la pregunta es ¿Cuál es la relación que tiene la ilustración dentro de la comunicación?, ¿Cual es su alcance y hasta qué punto la ilustración es un complemento del texto? o si el texto es un apoyo narrativo de la ilustración.

Para esto se analizó de manera general lo que significa la comunicación oral y la comunicación visual, determinando sus características y como estas se interrelacionan en el proceso de comunicación.

²³ VIAJE AL PAÍS DE NUNCA JAMÁS, el ecuador de la ilustración infantil (Artículo), Revista RETROVISOR, Abril-Junio 2009, p.46.

Comprendiendo que la Ilustración es un proceso de comunicación que se determina a partir de rasgos y trazos para su objetivo comunicacional, no se puede dejar de lado también, la interpretación de las diferentes figuras y formas que en la ilustración se proponen.

2.2.9 La Ilustración infantil dentro del proceso educativo

En la actualidad los libros ilustrados, en los cuales el texto y la imagen se complementan entre sí para formar un todo, y así facilitar la comprensión de la lectura, puesto que la ilustración, además de estimular la fantasía y la imaginación, es un recurso indispensable para el goce estético de la literatura infantil. De ahí que, mientras el adulto lee un cuento en voz alta, el niño se deleita mirando las ilustraciones. Lo que hace suponer que para el niño, así como es importante el contenido del cuento, es igual de importante la ilustración que acompaña el texto; más todavía, existen libros infantiles cuyas imágenes gráficas no requieren de texto alguno, pues son tan sugerentes que cuentan una historia por sí solas.



La imagen y su representación idiomática ocupan un lugar fundamental en los cuentos, ya que los símbolos de los cuentos se prestan a la representación gráfica. La imagen y el texto son dos funciones expresivas, que se reflejan y complementan tanto en el desarrollo de la función lingüística como en la gráfica. Por otra parte, la percepción de

las ilustraciones, la destreza en la lectura, el interés y la madurez, varían entre los niños de la misma edad. Asimismo, los niños no sólo se sienten atraídos por el ruido que, al hojear, producen los libros y las revistas, sino también por las imágenes que éstos contienen.

Todos somos conscientes de que el niño, a diferencia del adulto, tiene un pensamiento mágico y creativo con la capacidad de poderse imaginar una realidad que se diferencia del pensamiento lógico. Es decir, lo que para el adulto se manifiesta en conceptos abstractos o ideas lógicas, para el niño se manifiesta en imágenes.

Los niños, observan e imaginan la realidad desde una perspectiva que no se ajusta a la lógica racional, sino a las aventuras de la imaginación, propias de los corazones por siempre infantiles.

El Ecuador, no ha sido indiferente ante este fenómeno gráfico moderno y lleno de color, en la actualidad en el país se encuentra ilustradores de renombre que han hecho de este oficio su pasión y su forma de vida, logrando ilustraciones a partir de la realidad nacional combinada con imaginación y el estilo propio de cada artista, manifestando en cada poniendo en cada trazo la delicadeza que necesita un pequeño para aprender, reconocer e identificar el mensaje de las obras literarias.

La mayoría ilustradores, nacen de escuelas de diseño contemporáneo, en donde se transmite la importancia del trabajo hecho a mano en el proceso creativo, muchos diseñadores dejan de lado la practica a mano ya que consideran una pérdida de tiempo, sin tomar en cuenta que la más poderosa forma de hacer diseño no se encuentra en el computador sino en las herramientas naturales capaces de reproducir y transmitir un mensaje conceptualizado en pocos trazos.

Ilustraciones como las de Eulalia Cornejo, Marco Chamorro, Albert Montt, Belén Mena, SESOS Creación Visual, y ZONACUARIO, han logrado que la ilustración infantil nacional sobresalga a escala internacional, "... con su calidad están rompiendo ese muro de silencio y hielo que rodea a nuestro país..."²⁴, con trabajos basados en la responsabilidad social, el valor al diseño y por sobre todo la conceptualización de formas en base a elementos culturales han dado las características suficientes para inspirar a nuevas generaciones tomar la posta en esta armoniosa pero difícil tarea de la ilustración infantil.



"Estas "leyes de Paka Paka" fueron el mayor desafío. Para encontrarlas hubo que bucear en los recuerdos, la forma de reconstruir, inventar, jugar y armar de los niños."²⁵

Los Ilustradores infantiles deben al momento de ilustrar "...jugar a hacer con las propias manos, no contaminar la mirada con la madurez y ser maduros a la hora de plasmar en imágenes, además de lograr que el mensaje resulte federal, cercano a los niños, educativo y de gran calidad".²⁶

La estética infantil a ganado terreno, dentro del área creativa, debido a su versatilidad en la conceptualización y por sobre todo en la libertad de proponer un diseño a partir de formas simples y capaces de comunicar a un público exigente, que a más de buscar contenidos literarios, busca que la ilustración sea capaz de generar la información ne-

²⁴ VIAJE AL PAÍS DE NUNCA JAMÁS, el ecuador de la ilustración infantil. Artículo. Revista RETROVISOR. Abril-Junio 2009, p. 46.

²⁵ http://foroalfa.org/es/caso/20/Grafica_animada_para_ninos

²⁶ http://foroalfa.org/es/caso/20/Grafica_animada_para_ninos

cesaria. Proyectos como PAKA-PAKA, que es una franja infantil educativa que incluye varios programas de televisión que se transmiten por el canal Encuentro (perteneciente al Ministerio de Educación de la Nación Argentina), apuestan a este estilo infantil, llevando a otro nivel de comunicación que resulta a la vez más compleja y resolviendo la calidad gráfica a partir del pensamiento de los pequeños.



2.2.10 La ilustración como vínculo educativo

Estando inmersos en el centro de una sociedad postmoderna, dentro de la cual el principal medio promotor de comunicación es la imagen, es momento de tomar en cuenta a la ilustración como un proceso de construcción y desarrollo de ideas que no debe ser diferente de otras artes plásticas, y como la ilustración es camino intermediador para el proceso de aprendizaje dentro del proceso educativo en cualquier nivel de educación que se encuentre el individuo.

“La ilustración es un arte instructivo: ensancha y enriquece nuestro conocimiento visual y la percepción de las cosas. A menudo interpreta y complementa un texto o clarifica visualmente las cosas que no se dejan expresar con palabras. Las ilustraciones pueden explicar el significado mediante

esquemas o diagramas o exponer conceptos imposibles de comprender mediante una manera convencional.

Pueden reconstruir el pasado, reflejar el presente, imaginar el futuro o mostrar situaciones imposibles en un mundo real o irreal. Las ilustraciones pueden ayudar, persuadir y avisar de un peligro; pueden desperezar consciencias, pueden recrear la belleza o enfatizar la fealdad de las cosas; pueden divertir, deleitar y conmover a la gente. La ilustración es, en general, una forma de arte visual representativo o figurativo, pero su carácter o especial naturaleza –esas engañosas cualidades mágicas que le han sido concedidas en el proceso de dibujarla o pintarla– pueden hacer que vaya más allá del sujeto o contenido descrito”.²⁷

Se debe tomar muy en cuenta que, dentro del proceso de comunicación entre emisor y receptor, la ilustración toma un papel narrativo, cronológico y argumental que mediante fragmentos de historia ilustrada, es capaz de expresar y envolver al lector dentro de la lectura y de esta manera enriquecer el proceso de comprensión del texto.

El lector, mediante la ilustración puede interpretar con una mirada rápida todo el contenido de la imagen, estableciendo de esta manera, forma, color, textura, y por sobre todo la ilustración permite conocer a los personajes de la historia, desde el punto de vista del artista enriqueciendo la imaginación, construcción e interpretación de la historia dentro de la mente del lector.

2.2.11 Elementos de comunicación dentro de la ilustración

Analizando a la ilustración desde un punto de vista aclaratorio y de composición sistemático, es importante comprender los elementos comunicacionales entre ilustrador y lector, los cuales tienen efectos fundamentales dentro del proceso de comprensión de lectura.

²⁷ J. VERNON-LORD: Algunos aspectos que el ilustrador debe tener en cuenta en el proceso de creación de libros ilustrados para niños», en Ponencias del IV Sinposi Internacional Catalònia d'Il·lustració. Barcelona, Generalitat de Catalunya. Departament de Cultura (1997), p. 168.

Los elementos comunicacionales de la ilustración en ocasiones son imperceptibles ya se desarrollan de forma natura, es decir el artista las pinta sin ninguna intención que se despegue del proceso de comunicación.

2.2.11.1 Objetividad

La objetividad como elemento comunicacional dentro de la ilustración, está determinada cuando el artista o ilustrador, propone un imagen en base a la realidad, es decir que para realizar dicha imagen, tuvo que realizar una previa investigación de campo para basarse en lo ya existente y de esta manera plasmar la realidad en un papel.

Esta técnica se utilizó en la antigüedad, como un método, para el desarrollo cartografías y mapas geográficos, que determinaban la realidad a partir de la observación de campo desarrollada por los navegantes y artistas en cada una de sus expediciones, haciendo de este ejercicio una ilustración documental.

La mayoría de ilustradores actúan de manera documental al momento de realizar sus ilustraciones, con el fin de darle la mayor veracidad posible al relato, de aquí que muchos cuentos, o novelas contienen una carga de imagen que sobre pasa los límites de detalle y se convierten en ilustraciones hiperrealistas.

2.2.11.2 Subjetividad

La subjetividad es un elemento comunicacional, que viene dado por la relación que tiene el artista con respecto a su ilustración, cuenta lo que ha visto, sino como lo ha visto, plasmando dentro de la ilustración su forma de ver las cosas, como las siente, como las absorbe, como las vive, es una forma muy personal de expresar mediante poética visual sus sentimientos.

2.2.11.3 Empatía Afectiva

Es la forma más natural de ilustrar, ya que juega con las formas, colores, texturas, suavizando de manera sentimental las expresiones y elementos compositivos de la ilustración, con el fin de conseguir un mayor apego con el lector, en este caso se podría decir que la empatía afectiva es la más explotada en el campo de acción para la ilustración infantil, ya que no solo se ha quedado en el papel sino que se ha expandido hacia otros mercados también para niños, como los juguetes, golosinas, diseño de ropa, etc.

2.2.11.4 Señalética de la ilustración.

La señalética dentro del proceso creativo de la explicación, es un elemento unidireccional explicativo, utilizado principalmente en el ejercicio de comunicación y comprensión de otras lenguas o idiomas.

Es decir la señalética es un elemento de apoyo para la comprensión del lenguaje, cuando se observa en un libro que la tabla va acompañada por la ilustración de una mesa, la imagen se convierte en un apoyo visual mediante el cual se puede entender de manera más clara el mensaje.

2.2.11.5 Empatía Ingeniosa

Este elemento compositivo es un elemento muy explotado por los ilustradores, ya que mediante este se crea la conexión entre emisor y receptor, que mediante el uso de color, forma, figura, juega con la inteligencia y los sentimientos del espectador.

Este elemento ayuda a la creación de personajes, de protagonistas y antagonistas que proponen una lectura de sus formas, sus cuerpos pueden ser atrofiados o sus rasgos principales pueden ser exagerados, o en extremo delicados, atrayendo así la atención hacia la ilustración propuesta por el artista y por sobre todo, creando una

interrelación entre lector y texto debido a que el lector mediante la ilustración logra identificarse de forma gráfica, con uno de los personajes de la historia.

2.2.12 Interrelación entre Texto e Ilustración

La ilustración, la pintura y la escultura, debido al nivel de abstracción del artista hacen más evidente las relaciones entre significado y significante, y esto conlleva a que la ilustración o la pintura sean más impactantes y resulten más persuasivas en el proceso de comunicación relacionado con el texto.

El texto relata una imagen textual, alfabética, la misma que deja muchos cabos sueltos y estimula la imaginación del lector, dejando que el lector no ponga mucha atención a la construcción mental de los personajes o espacios contenidos en el texto, mientras que la ilustración logra exponer los detalles de elementos que aunque no sean verdaderos, el espectador termina convencido de ver algo real, esta interrelación entre texto e ilustración se desarrolla especialmente en personajes, épicos, comic o superhéroes quienes cuentan con características físicas especial que los complementan e identifican el su papel narrativo. Para aclarar esta interrelación se toma como ejemplo la ilustración de un animal mítico, un dragón, la ciencia afirma que estos nunca existieron pero mediante una ilustración se puede darnos cuenta que el dragón es un reptil gigante no peludo, no manso, sino fuerte temido y peligroso, estas características las puede dar únicamente la ilustración, proponiendo no solo personajes, sino también una enorme cantidad de composiciones gráficas infinitas limitadas únicamente por la imaginación del creador, del artista.

“La Incapacidad de la ilustración para poder narrar de modo intradiegetico es también una de sus singularidades con respecto al texto”.²⁸

²⁸ TERESA DURÁN ARMENGOL: Ilustración, Comunicación, Aprendizaje, Universidad de Barcelona, p. 244.

2.2.13 Recepción Infantil de la Ilustración.

“La limitación de una ilustración, si la comparamos con la palabra, radica en que no es capaz de narrar desde un yo interior, en que siempre es vista desde el exterior, nunca desde dentro”.²⁹

Hemos hablado anteriormente de cómo la ilustración se convierte en un lenguaje narrativo comunicativo que de hecho no necesita que el texto de poyo este en la misma lengua del lector para que este no pueda entenderla mediante la percepción e interpretación de la ilustración.

Cómo la ilustración, propone un lenguaje persuasivo no lineal que permite al espectador utilizar otros sentidos para interpretar mensajes, en el caso particular de las artes plásticas y la ilustración, se desarrolla la vista como proceso filtro comunicacional que lleva la imagen a nuestro cerebro y aquí esta es decodificada e interpretada.

Una de las funciones esenciales de las ilustraciones dirigidas a la más tierna infancia consiste en familiarizar progresivamente al niño con la representación de la realidad porque, cognitivamente, percibir la realidad o percibir su representación son dos cosas bien distintas, en las que el niño desarrolla habilidades y experiencias sumamente básicas para su desarrollo y sociabilización. Y esta iniciación a la experiencia plástica pasa por el habla del adulto. El intercambio oral adulto/ signo/niño es imprescindible para la lectura en general y para la lectura visual en particular. Espontáneamente, un bebé no vería en las imágenes de un libro ninguna señal inteligible y es probable que, en su mente, el lenguaje de un librito en cartóné, el diseño tipográfico de una caja de zapatos o la marca de una lata de sardinas, fuesen similares. Dice la psicopedagoga francesa Jeanine Despinette:

²⁹ R. INNOCENTI, *La infancia como experiencia y como pretexto*, en *Ponencias del tercer Simposi Internacional Catalonia d'Il·lustració*. Barcelona, Generalitat de Catalunya. Departament de Cultura (1995), p. 137.

Para el bebé que se encuentra con un libro ante sí, la intervención de la persona según él competente en el habla es absolutamente necesaria, no sólo para establecer la relación esencial entre el dibujo y la palabra, sino también para llegar a una auténtica ampliación de la experiencia de la adquisición, vital para él”.³⁰

2.2.14 Productos Editoriales (Soporte impreso, evolución de contenidos a medios Digitales).

Habiendo explicado que el diseño editorial es la rama del Diseño Gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente a la publicación.

Esta armonía conseguida en los medios impresos, sean revistas, folletos, catálogos, libros y demás impresos, ha evolucionado a un nuevo nivel, ha saltado, del medio físico a un medio digital, basándose principalmente en las nuevas tecnologías que esto permiten.

Hoy en día las nuevas tecnologías y soportes electrónicos han permitido que los productos editoriales se desarrollen a nivel digital, permitiendo realizar aplicaciones digitales como revistas, libros electrónicos y otros soportes que no necesariamente necesitaran ser impresos. Esto principalmente ayuda a la industria de cualquier tipo a abaratar costos y abarcar más espacios promocionales utilizando al internet como canal para el mensaje.

³⁰ J. Despinette: “Lectura de les imatges”, en La literatura en colors. Barcelona, Fundación Caixa de Pensions, (1989), p. 32.

El e-zine es la contracción de **electronic** y **magazine**, o lo que es lo mismo: magazine electrónico; una revista electrónica.

Tiene las características de una revista, pero en lugar de emplear el formato tradicional (papel) se emplea como medio de difusión un formato electrónico, ya sea como documento, que puede abrirse en una aplicación a tal efecto (por ejemplo un archivo TXT, PDF o HTML, por lo general con enlaces para recorrerlo a modo de hipertexto), o bien como un programa ejecutable para una plataforma específica.

Una e-zine, presenta todos los parámetros editoriales explicados anteriormente, tipografía, grilla, niveles de lectura, fotografía, con la única diferencia de que no se imprimirá, se la diseña y diagrama, en cualquier software creador de productos editoriales, para posteriormente ser introducida en un programa de animación digital ADOBE FLASH CS4 y mediante código java script y medios gráficos se emplea una animación de hoja virtual, la cual permite la completa ilusión gráfica de una revista digital.

La distribución de estos nuevos productos editoriales, es pensada para ser de libre adquisición, de manejo para el usuario y capaces de reproducirse en cualquier tipo de soporte digital, sea un computador, un teléfono o la nueva herramienta de desarrollo táctil IPAD de Apple, todos estos con características gráficas similares ayudan a la evolución del diseño editorial.

2.2.15 Packaging

Diseño de procesos estructurales e industriales que permiten, construcción física de embalajes, empaque y embases para la protección de productos.

El diseño estructural se realiza a partir de un adecuado balance entre las funciones propias que un material puede cumplir, a partir de sus características naturales específicas, sus capacidades mecánicas y el menor costo que puede conseguirse. El costo

de la estructura siempre debe ser el menor, pero obteniendo un resultado a partir de un análisis estructural previo.

El diseño estructural debe siempre de obtener un rendimiento balanceado entre la parte rígida y plástica de los elementos, ya que en muchas ocasiones, un exceso en alguno de estos dos aspectos puede conducir al fallo de la estructura.

En el diseño de los envases deben tenerse en cuenta los aspectos ecológicos relacionados con su construcción y posterior desecho una vez consumido el producto. Es conveniente indicar, cuando ello es efectivo, que el envase se ha fabricado con materiales reciclados o que posteriormente el envase vacío es posible de reciclar.

Otras funciones del embalaje son: proteger el contenido, ergonomía, informar sobre sus condiciones de manejo, requisitos legales, composición, ingredientes, etc. y promocionar el producto por medio de grafismos. Dentro del establecimiento comercial, el embalaje puede ayudar a vender la mercancía mediante su Diseño Gráfico y estructural.

Dentro del plano comunicacional el empaque debe cumplir con las siguientes características para determinar su éxito dentro del posible mercado y su competencia.

- **Protección:** del producto desde su fabricación hasta su venta y almacenamiento por parte de los compradores, especialmente importante en productos frágiles o alimenticios.
- **Comodidad:** el envase debe facilitar el fraccionamiento, la compra, el transporte y el almacenamiento por parte del comprador.
- **Promoción:** puesto que un envase bien diseñado, de forma y colores atractivos permite diferenciarse de los competidores, ser identificado por los consumidores y mejorar la venta.

- **Comunicación:** puesto que en el envase y etiqueta el productor puede resumir las características y bondades del producto, su manera de empleo y conservación, sus diferentes usos (induciendo a veces a usos alternativos que aumentan la demanda) y los beneficios que entrega su consumo. Debe comunicar a sus consumidores que reciben un mayor valor por su dinero.
- **Mejoramiento de la imagen de su marca.** Envases y etiquetas atractivas, que llamen la atención de los consumidores, y que sean fácilmente diferenciables de sus competidores, contribuyen mucho, y a bajo costo, a formar la imagen de una marca.

2.2.16 Diseño y creación de personajes

Para el desarrollo de ilustraciones partir de un cuento se debe tomar en cuenta, a lo que se conoce como diseño o creación de personajes, tomando como punto de partida las características literarias que los cuentos le otorgan a cada uno de sus personajes a lo largo de la narración.

Un personaje principalmente es un ente capaz de ejecutar acciones en una historia. Al dotarles de características humanas, el escritor le da a los personajes una posibilidad adicional: tener su propia psicología. A través de su experiencia, el escritor aprende que las personas pueden agruparse en diversas tipologías. Entonces localiza ciertas características clásicas del huraño, del rico, del trabajador, del borracho, de las feministas, de los orgullosos, de los débiles. Mientras mayor sea la experiencia del escritor, tanto desde el punto de vista literario como en las diversas situaciones que se presentan en la vida, mejor será el manejo de los personajes si logra traducir en ellos las características que ha aprendido de la gente que ha conocido en el tiempo, y es precisamente en este punto en donde los ilustradores y diseñadores, aprovechan las características literarias para transformarlas en características visuales, que complementen al texto literario y sean una composición que cuenta con características literarias y visuales.

Es importante destacar que todo personaje nace o se desarrolla aparte de las características escritas por un escritor basándose en un entorno literario, o un diseñador en base a un concepto de diseño gráfico inmerso en un entorno global.

Las características que determinan a un personaje vienen dadas a través de la psicología y el rol que desempeña el personaje dentro de la narración, ya que el estereotipo físico de un villano no es el mismo que el del héroe de la historia. Para el proceso de desarrollo de personajes se toman en cuenta diferentes parámetros, que ayudan a solucionar las características del personaje, otorgándole facciones físicas y psicológicas, con las cuales se podrá desarrollar un boceto preliminar y a partir de dicho boceto pulir en su totalidad al personaje.

- **Concepto del Personaje:** Ideas sobre el personaje: nombre, apariencia, etc.
- **Variables Personales:** Ideales Personales y Filosofías.
- **Atributos:** Fuerte, galán, bonita, princesa
- **Habilidades:** Fuerza, lucha, corre, etc.
- **Escoge Equipamiento:** Si es un personaje heroico, necesitara armas.
- **Características Extras:** Las Ventajas han de ser equilibradas con Desventajas.
- **Desarrollo del Personaje:** Creación gráfica del personaje.

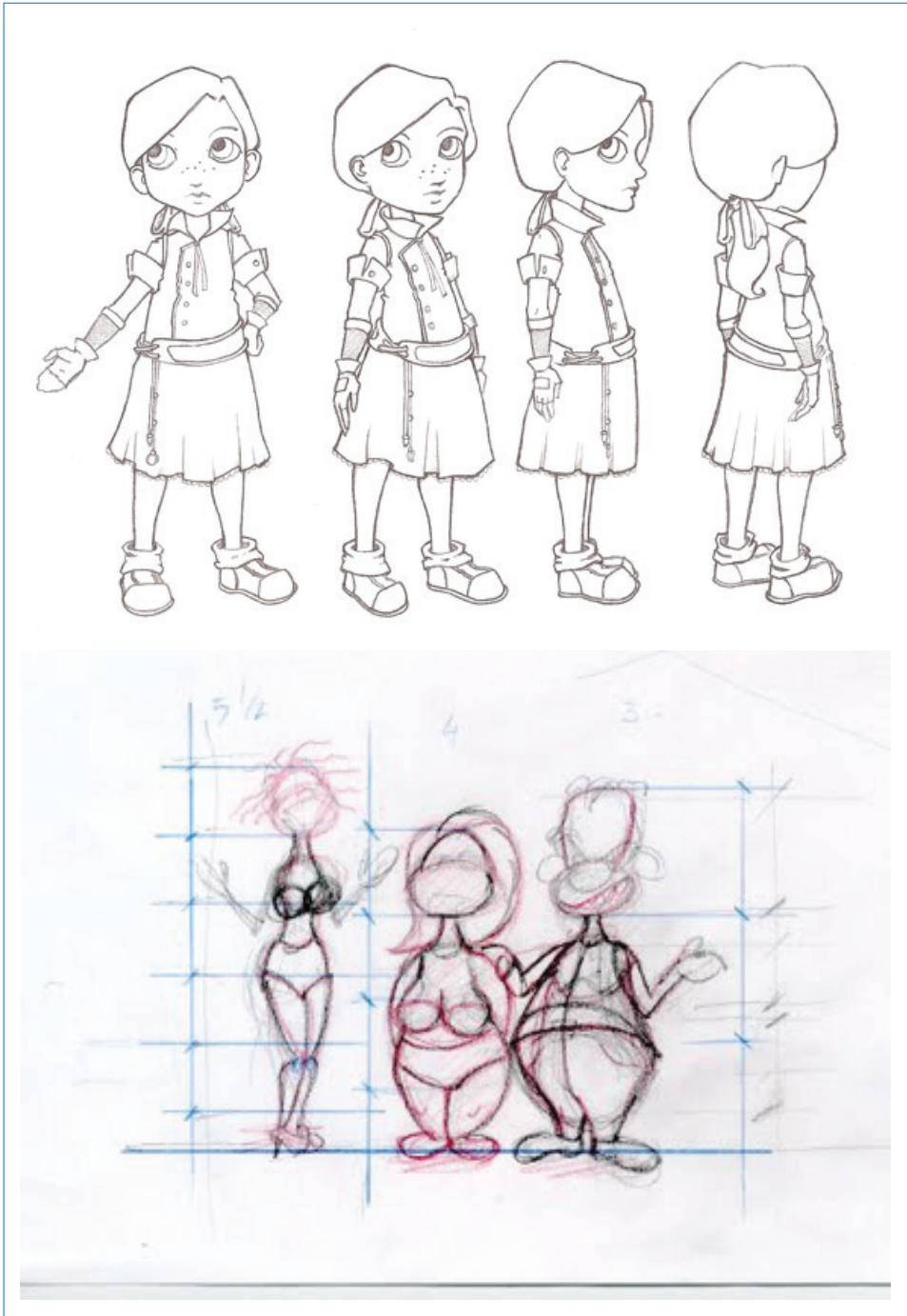


Gráfico. 27

Bocetos gráficos para el desarrollo o creación de un personaje.

El hecho que coincide su físico con su personalidad es un tema que llega a obsesionarme a tal manera para aparcarse un guión que en principio no me disgustaba.

Por:
Mario Rodríguez B.

III MARCO REFERENCIAL

3.1 Sellos y formas del pasado cultura Jama Coaque



Cada vez que se propone transmitir la riqueza de las culturas precolombinas, conocer sus maravillas, debemos tener presente que un proyecto de diseño no pretende rescatar a la cultura, sino sus rasgos característicos y ejemplares, para ser implementados en procesos de diseño capaces de resolver problemas gráficos.

Para los habitantes de otros continentes, la aparición de América y de sus pobladores fue una revelación, un regalo; estimuló, además de su codicia, una gran curiosidad, un deseo de conocer más ampliamente a estos desconocidos con los que habían compartido, sin saberlo, el mismo planeta. Para ubicarnos en la descripción de estas culturas, llamaremos los lugares donde se asentaron por su nombre actual. En América del Norte se desarrollaron las culturas de las tribus Zuñi, Navajos, Algonquinos, Cherokees, Creeks, etc. En América Central, florecieron las pujantes culturas azteca y maya que desplegaron grandes realizaciones en arquitectura, escultura, cerámica, pintura etc.

En América del Sur, se desarrolló el imperio Inca que se expandió en una organización estatal insuperable.

3.1.1 América precolombina Culturas

En la América precolombina se desarrollaron cientos de civilizaciones originales a lo largo del continente. Las consideradas “altas” culturas precolombinas surgieron en Mesoamérica y los Andes. De Norte a Sur se puede nombrar las culturas Azteca, Mixteca, Tolteca, Maya, Chibcha, Moche, Nazca, Tiahuanaco, Cañaris e Inca, entre otras. Todas ellas elaboraron complejos sistemas de organización política y social y son notables por sus tradiciones artísticas y sus elaborados sistemas de creencias.

En el resto del continente el desarrollo cultural no fue menos importante, desarrollando avanzados sistemas de gestión ambiental como en el Amazonas, en Beni e incluso una de las primeras sociedades democráticas constitucionales como Haudenosaunee.

Los asentamientos humanos no alcanzaron un nivel cultural tan elevado como en las civilizaciones antes señaladas, en parte por su menor densidad de población y, sobre todo, por sus actividades seminómadas (caza del bisonte, etc.). Se puede citar entre los grupos étnicos preponderantes de Norteamérica a los Seris, Apaches, Mohecanos, Navajos, Yakis, Cheyennes, esquimales, iroquesas, etc.

Las civilizaciones americanas descubrieron e inventaron elementos culturales decisivos para la humanidad como el número cero, avanzados calendarios, complejos sistemas de manipulación genética como la que generó el maíz y el 75% de los alimentos actuales, sistemas de construcción antisísmicos, sistemas de gestión ambiental de amplias zonas geográficas, avanzados sistemas de riego, nuevos sistemas de escritura, nuevos sistemas políticos y sociales, una avanzada metalurgia y producción textil, etc.

Las civilizaciones precolombinas también descubrieron la rueda, que no resultó de utilidad productiva debido en parte a que en las cordilleras y selvas ésta habría sido inútil, pero fue utilizada para la fabricación de juguetes.

“América, en toda su extensión desde Alaska por el Norte y tierras de fuego por el Sur, es un continente que albergó la más importante diversidad cultural precolombina, en toda su extensión y por cada lugar existen culturas que los representaron en algún tiempo y lugar, siendo algunas más importantes que otras debido al tiempo que permanecieron en estas tierras, de una u otra forma la diversidad cultural precolombina, tiene un contenido histórico de representación, de evolución y de antecedentes culturales a los cuales aun pertenecemos y los cuales se debe evitar que desaparezcan.”³¹

3.1.2 Los Incas (como referente de cultura en Sur América)

Cuenta la leyenda que eran años en que gobernaba el Inca Viracocha, cuando aparecieron rodeando la ciudad del Cuzco los chancas, un pueblo muy belicoso de la sierra central, quienes atacaron y destruyeron la ciudad, tras de lo cual Viracocha huyó. Frente a las ruinas del viejo templo solar, el Inti cancha, el general Yupanqui imploró su ayuda al dios Sol, el cual convirtió a las piedras que rodeaban la ciudad en soldados y éstos derrotaron a los enemigos. La gente aclamó a Yupanqui como su nuevo Inca y éste asumió el cargo con el nombre de Pachacutec **“el que transforma el mundo”**.

A Pachacutec le sucedió Túpac Inca Yupanqui. Posteriormente, ya como Inca, se dirigió al Sur, donde avanzó hasta el río Maule, punto que se convertiría en la frontera Sur del Imperio. Éste, no obstante, alcanzó su mayor extensión con el reinado (1493-1525) del hijo de Túpac, Huayna Cápac. Hacia 1525, el territorio bajo control Inca se extendía por la zona más meridional de la actual Colombia, por Ecuador, Perú y Bolivia y por zonas de lo que hoy en día es el Norte de Argentina y Chile, abarcando un área de más de 3.500 Km de Norte a Sur, y de 805 Km de este a oeste. Los investigadores estiman que esta inmensa región estuvo habitada por una población de entre 3,5 y 16 millones de personas de distintas culturas andinas.

La muerte de Huayna Cápac en 1525 provocó la división del Imperio. Sus dos hijos aspiraban al trono. La consiguiente y encarnizada lucha entre ambos, debilitó seriamente al Imperio. En este crítico momento el conquistador español Francisco Pizarro desembarcó en la costa con una fuerza de unos 180 hombres dotados de armas de fuego. Pi-

³¹ Varios Autores “Huellas del Pasado los sellos Jama Coaque” *arte prehispánico del Ecuador*, p. 165

zarro, apoyado por distintos grupos de indígenas descontentos por la dominación Inca, logró controlar el Imperio, altamente centralizado, haciendo prisionero a su jefe, Atahualpa. Temeroso de que Pizarro pudiera ordenar su destitución en favor de Huáscar, Atahualpa dio la orden de ejecutar a su antiguo rival, lo que sería una de las causas de su propia condena en el proceso al que le sometieron los españoles un año después.

Los Incas fueron grandes conquistadores e integraron en su cultura los desarrollos que habían logrado las diversas tribus pre-Incas de los vastos territorios que dominaron. De los Chimúes tomaron el lujo y el esplendor, de los Chavín, su extraordinaria cultura, sus obras de cerámica, piedra, tejidos y también sus espléndidas construcciones; de Paracas, sus inigualables tejidos que jamás se han superado. Adoptaron asimismo la cultura de los Mochicas, un pueblo que habitaba la costa y había erigido templos de gran belleza; entre éstos se encuentra el denominado Huaca del Sol, en el valle del Moché, en cuya construcción se emplearon 130.000.000 de adobes secados al sol, lo que da una idea aproximada de su organización social y económica. Los Mochicas fundían y trabajaban el oro con gran habilidad y descollaban en la talla de madera.

En Nazca, encontraron una cultura, llamada Ica-Nazca, cuyo origen se desconoce. Actualmente sigue intrigando a los investigadores el trazado de unas fabulosas líneas en su meseta desértica; son dibujos de enormes figuras de arañas, ballenas, aves, manos, verdaderas realizaciones surrealistas. ¿Qué significan? ¿Por qué fueron realizadas en esa dimensión? ¿A quién fueron dirigidas? Quizás al Sol, o sea a Inti, dios máximo de su fe religiosa. Muchas líneas apuntan al Sol, en su solsticio de invierno que comienza el 22 de diciembre y en especial cuando éste se encuentra en el punto más austral de la esfera celeste.

A través de metáforas y símbolos, los pueblos de las altas culturas expresaron la lucha entre la vida y la muerte. Entre medio de los hombres están los dioses, cuyos orígenes constituyen un verdadero misterio.

Tres concepciones del mundo se entremezclan a través de la historia precolombina: la etapa mágica, la etapa religiosa y la etapa histórica.

3.1.3 Ecuador país precolombino

La Historia del Ecuador es un conjunto de sucesos en el tiempo, en el cual los territorios que actualmente pertenecen a la República del Ecuador cambian en su aspecto físico y forma de gobierno. La historia de la República puede dividirse en cuatro etapas: La Era Prehispánica, La Conquista y Colonia, La Era de Independencia y la Época Republicana.

El comienzo de la Historia de Ecuador se da a partir de las organizaciones prehispánicas que terminan con la Invasión Incaica, luego de esto Surge la Conquista Española para luego con las fundaciones de Quito y Guayaquil empezar una nueva era político-administrativa española que duraría hasta la época de la independencias cuando surge la nación colombiana de Simón Bolívar y luego al dividirse formaría lo que hoy se llama República del Ecuador.

3.1.4.1 Era Indígena

La actual República del Ecuador se halla en el corazón de la región donde nacieron y se desarrollaron las civilizaciones superiores megalíticas del Nuevo Mundo. Las poblaciones del período precolombino vivían en clanes, que formaban colectividades exógamas. La cultura Valdivia se extendió desde Manabí hasta la provincia de Santa Elena convirtiéndose en la primera de las Américas. Algunos de estos clanes constituyeron grandes tribus, y algunas tribus incluso se aliaron entre sí formando poderosas confederaciones, como la Confederación de Quito. Pero ninguna de estas confederaciones resistió el formidable empuje de los quechuas. La penetración Inca, en el siglo XV, fue muy penosa, y muchas tribus

permanecieron insumisas. Sin embargo, una vez ocupada Quito por las huestes de Huayna Cápac (1493-1525), los Incas desarrollaron una amplia labor administrativa y colonizadora.

“La historia en el Ecuador de la Era Indígena, puede dividirse en cuatro períodos antes de la invasión del Inca, estas son:

- Período Pre cerámico
- Período Formativo
- Período de Desarrollo Regional
- Período de Integración”.³²

3.1.4.2 Período Pre cerámico o Paleo indio

En la Fase Pre cerámica, Las Vegas y El Inga constituyen el génesis de este período, que se inició al final de la última glaciación y se extendió hasta el año 4200 aC, y cuya presencia se refleja en los restos óseos y en una gran cantidad de puntas de flecha fabricadas generalmente de obsidiana y basalto; y en variados instrumentos cortadores y raspadores elaborados con los mismos materiales.

“Las Vegas es la estación pre cerámica de la costa ecuatoriana que ha sido más estudiada por los investigadores. El hombre de Las Vegas utilizó la madera para la elaboración de implementos de caza como jabalinas y lanzas; con afiladas tiras de caña fabricó cuchillos, y elaboró implementos de labranza utilizando grandes caracolas marinas.

Las muestras más importantes de esta cultura lo determina el entierro llamado Los Amantes de Sumpa”.³³

³² Museo Nacional del Banco Central del Ecuador “Guía de la sala de arqueología”, p. 23

³³ Marcos, Jorge. “Breve prehistoria del Ecuador”. Tesoros del antiguo Ecuador. Banco del Pacífico. Quito, 1985.

El Inga debe su nombre a una hacienda y a un río situado al noroeste del volcán Ijaló, al Sureste de Quito, donde se descubrieron abundantes vestigios de talla obsidiana y basalto que fueron la razón de intensas investigaciones arqueológicas. Este lugar fue habitado aproximadamente 10.000 años antes de la llegada de los Incas. El Inga presenta muchos problemas para su estudio y en la actualidad aún no ha sido posible determinar cómo fue su organización social, pues debido a las condiciones climatológicas del lugar no se han podido encontrar restos óseos de sus primitivos habitantes.

3.1.4.3 Período Formativo o Agro alfarero

A raíz de Las Vegas y El Inga empezaron a conformarse las diferentes culturas a las que la ciencia determinó de acuerdo a su ubicación y desarrollo, así comienza el Período Formativo.

“Al iniciarse este período, las culturas Machalilla, Valdivia, Chorrera en la costa; Cotacollao, La Chimba en la sierra; y Pastaza, Chiguaza en la región oriental, tenían una economía arcaica y una tecnología incipiente, condiciones que fueron cambiando con la implementación de nuevas formas de agricultura, el mejoramiento de los artefactos líticos destinados a la molienda, y la elaboración de implementos de cerámica, la mayoría de ellos creados con fines religiosos o para la elaboración y el almacenaje de alimentos”.³⁴

3.1.4.4 Período de Desarrollo Regional o Agro minero

El período de Desarrollo Regional determinó por primera vez las diferencias regionales o territoriales en la organización política y social de los pueblos que la conformaron. Entre los principales pueblos de este período estuvieron las culturas: Jambelí, Guangala, Bahía, Tejar-Daule, La Tolita, Jama Coaque en la costa ecuatoriana, mientras en la serranía aparecían Cerro Narrío y Alausí; así también en la selva amazónica ecuatoriana se organizaron Los Tayos.

³⁴ Holmf, Olaf y Crespo, Hernán. “El Período de Integración. Historia del Ecuador. Tomo 2. Salvat Editores. Quito 1980. p 102

La Cultura Jama Coaque habitó las zonas comprendidas entre cabo de San Francisco, en Esmeraldas; hasta Bahía de Caráquez, en Manabí, en una zona de colinas boscosas y extensas playas que facilitaron a sus inmigrantes la recolección de recursos tanto de la selva como del mar.

“Sus principales puertos fueron Coaque, y posiblemente Atacames, desde los cuales emprendieron un contacto cultural, cuyos elementos más sobresalientes implican relaciones con Mesoamérica, como las figurillas con trajes emplumados, hibridaciones antropozoomorfas, animales con lengua bífidas, mascararas y atuendos”.³⁵

3.1.4.5 Período de Integración o Señoríos Étnicos

Los grupos humanos que integraron este período ya no se limitaron a adaptarse al medio ambiente que los rodeaba, sino que se aprovecharon de él, para mejorar sus condiciones de vida. En la sierra se concentraron las culturas: Cosangua-Pillaro, Capulí, Piartal-Tuza; en la región oriental está Fase Yasuní; mientras en la costa se levantan las culturas Milagro, Manteña y Huancavilca.

Los manteños constituyen la última cultura precolombina en la región litoral del Ecuador, y fueron quienes, desde sus poblados, contemplaron las naves españolas por primera vez Surcando las aguas ecuatoriales del Mar del Sur. De acuerdo a la evidencia arqueológica y las crónicas de los españoles, se extendía desde la actual Bahía de Caráquez en la provincia de Manabí, pasando por el Cerro de Hojas y extendiéndose hasta el Sur de la provincia.

Los mantas desarrollaron delicadas técnicas para el trabajo en oro y plata, y dedicaron gran parte de sus actividades a los aspectos religiosos. Unos de sus artefactos más conocidos son sus sillas o tronos, que se encontraban en el Cerro

³⁵ SCHAVALZON, Daniel. “Arqueología y arquitectura del Ecuador Prehispánico.” Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1891, p. 68.

de Hojas de Manabí, los cuales tenían fines religiosos y políticos. Acostumbraban a hacer sacrificios humanos, y adoraban a la serpiente, el jaguar o puma, y a la diosa Umiña, representada por una gran esmeralda. El centro de esta cultura, la actual Manta, se llama así en honor a esta cultura.

La cronología determinada para la cultura se extiende desde el año 600 de nuestra era hasta 1534, año en que Francisco Pacheco fundó la villa de Puerto Viejo.

Los huancavilcas constituyen la cultura precolombina más importante del Guayas. Fueron conocidos en las crónicas sobre todo por sus características físicas, que impresionaron a los primeros españoles. Se relata que eran una raza guerrera, y se deformaban el cráneo y se trasquilaban dejándose una corona a “manera de fraile”. Además tenían la costumbre de extraerse los dientes incisivos a temprana edad, como un ritual en señal de sacrificio a sus dioses.

3.2 Jama Coaque Cultura e Historia.

Esta cultura sintetiza el proceso de ocupación, desarrollo y decadencia de los grupos humanos que se asentaron en un área comprendida entre Bahía de Caráquez y la desembocadura del río Esmeraldas. Esta área Norte de Manabí, desde el punto de vista geográfico y ecológico, se encuentra en una transición entre las planicies semi-desérticas del Sur y el bosque húmedo tropical de Esmeraldas. Con toda seguridad el hombre aborigen del Norte de Manabí compartió una ecología muy similar a la actual, en la cual se encuentran suelos aptos para la agricultura. De esta información se puede deducir que la subsistencia de los pobladores de esta cultura se conformó mediante la aplicación de métodos mixtos, entre los que se incluyen la pesca, cacería y el cultivo de la tierra.

Desde el punto de vista de las innovaciones tecnológicas en esta cultura se debe destacar la recurrencia a ciertos estilos decorativos aplicados al tratamiento de la cerámica. Sin duda la alfarería Jama Coaque goza de reconocida fama por la calidad de su manufactura, cuanto también por la gran habilidad plasmada en vajilla y objetos. Son comunes los cuencos polipodios de borde plano, con muescas u ondulaciones en el labio; el muestrario también registra la presencia de las llamadas compoteras campaniforme, ollas de boca ancha con bordes planos y muy revertidos; ollas carenadas con borde invertido. Entre las decoraciones son comunes las bandas rojas horizontales, líneas incisas paralelas, la pintura negativa, la incisión en línea ancha, el peinado el engobe rojo, a parte del uso de pintura post cocción, sobre todo en colores verde y amarillo. Aparte de los recipientes utilitarios y domésticos, en Jama se registra una considerable variedad de figurines antropomorfos y zoomorfos.

Las esculturas de gran realización plástica y ornamentales con la técnica del aplique, representan una diversidad de personajes del muy dilatado mundo simbólico de estos pobladores. Probablemente en esta cultura, como en ninguna otra, aparecen también personajes danzantes que, seguramente, representan a shamanes o dirigentes ceremoniales, ataviados con trajes elaborados con plumas de aves y pieles de animales, con grandes y vistoso tocados.

También conocieron el trabajo de los metales, habiendo aplicado tecnologías muy similares a las descritas para La Tolita. En el sitio de San Isidro se han reportado el hallazgo de objetos de obsidiana, cuyo análisis ha permitido comprobar su procedencia de las minas de Mullumica y Quiscatola, ratificando con este dato la antigua interrelación gestada en los Andes septentrionales.

3.3 Jama Coaque Localización y forma de vida

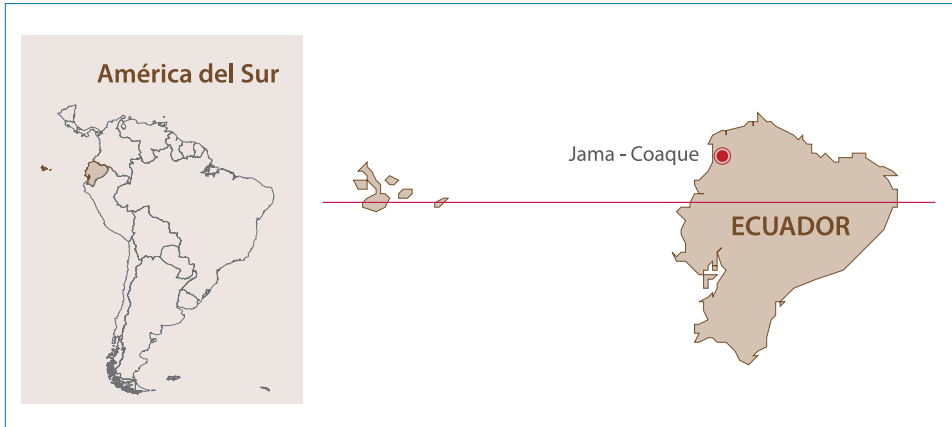


Gráfico. 28
 Ubicación geográfica que ocupó la cultura Jama Coaque
 Por: Mario Rodríguez B.

3.3.1 Ambiente y Localización

La cultura Jama Coaque tuvo su área de desenvolvimiento en la costa Ecuatoriana, entre el Cabo de San Francisco y la Bahía de Caráquez. Esta es un área semiárida, pero con una amplia disponibilidad de recursos naturales terrestres y marítimos.

“Su gran tamaño (40 hectáreas), su arquitectura monumental y la alta densidad de sitios satelitales, implican la existencia de una sociedad cacical, con excedentes productivos capaces de sostener una densa población residencial...”³⁶

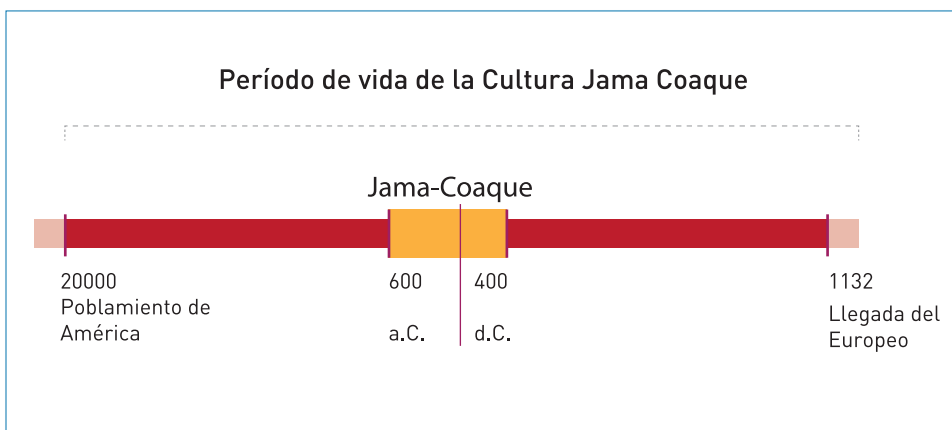


Gráfico. 29
 Período de vida de la cultura Jama Coaque
 Por: Mario Rodríguez B.

³⁶ Museo Nacional del Banco Central del Ecuador “Guía de la sala de arqueología”, p. 23

3.3.2 Organización Social

Sociedad estratificada en función de la especialización del trabajo y de las actividades de gobierno; organizada en Señoríos regidos por autoridades emanadas del sistema religioso. Mayor densidad demográfica instalada en asentamientos urbanos de magnitud, que actúan como centros de poder político y religioso.

3.3.3 Economía

Aprovechamiento y explotación de recursos naturales para satisfacer necesidades alimenticias, de vivienda, adorno y de carácter simbólico ritual. Incremento de la dependencia agrícola con la incorporación de nuevas variedades de cultivos y técnicas. Complemento alimenticio a través de la cacería y recolección y obtención de bienes suntuarios por medio del intercambio interregional.

3.3.4 Tecnología

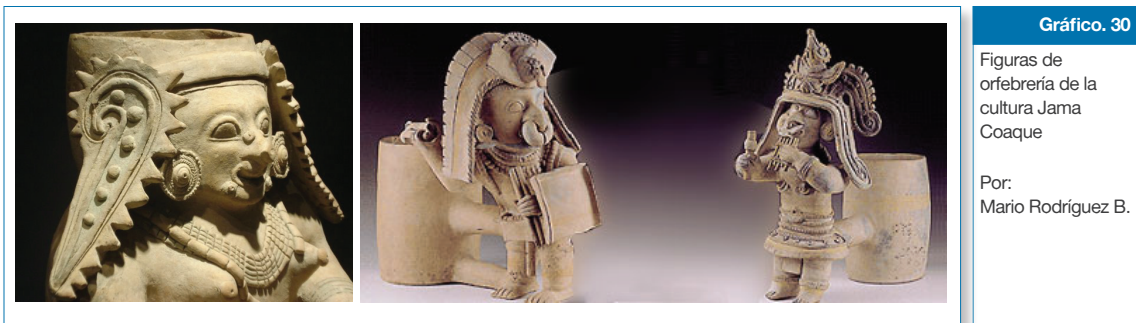
Alto nivel de especialización en la producción de utensilios, herramientas, vestido, adorno y bienes de uso religioso y suntuario, a partir de la utilización de materias primas locales o de otras zonas o regiones. Incorporación de estilos alfareros de muy alta calidad estética y simbólica. Aparecimiento de la tecnología de los metales destinada a satisfacer necesidades utilitarias, suntuarias y ceremoniales. Desarrollo de la escultura y el tejido en niveles de gran calidad artística.

3.3.5 Arte

Esta cultura es principalmente conocida por su alfarería. Hay recipientes, tales como cántaros vasos y trípodes, pero destacan pequeñas representaciones de casa o templos y grandes estatuillas humanas elaboradas con moldes, sobre las cuales agregaban detalles al pastillaje y aplicaban pigmentos de color.

“La cultura Jama Coaque se caracteriza por una asombrosa producción de figurillas de cerámicas la mayoría fabricadas en moldes, lo cual no excluye que después del primer moldeado se agregaran plásticamente una serie de detalles menores”.³⁷

Gracias a estas últimas es posible reconocer los atuendos y adornos corporales que utilizaba la gente, tales como tocados, orejeras, narigueras, brazaletes y pectorales. Sin embargo, los objetos más abundantes son los sellos planos, curvos y cilíndricos, que se utilizaron para estampar dibujos en el cuerpo, decorar metal, o, incluso, estampar telas y maderas.



3.3.6 Religión

Práctica de una religión dirigida por los señores o gobernantes. Culto a deidades nacidas del mundo real circundante como el jaguar, la serpiente, el águila, la arpía y el caimán. Actividad sacerdotal muy intensa, con participación del shamanismo, consumo de plantas estimulantes y utilización de elementos de diversa procedencia ecológica. Profusión de obras arquitectónicas de gran envergadura para destinarlas a lugares de culto y de la clase sacerdotal.

³⁷ Museo Nacional del Banco Central del Ecuador “Guía de la sala de arqueología”, p. 25



3.3.7 Culto y Funeraria

Poco se sabe sobre los ritos mortuorios de Jama Coaque, así como de otros aspectos de su ideología, aunque las abundantes representaciones en cerámica hacen pensar en cultos a seres míticos o deidades que combinaban atributos de animales y humanos.

3.3.8 Patrón de Asentamiento

Tampoco se conoce mucho acerca de los asentamientos Jama Coaque, aunque algunas evidencias, tales como las esculturas en cerámica, permiten sospechar la presencia de pequeños centros urbanos con espacios diferenciados para actividades públicas y áreas de habitación.

3.3.9 Historia

Los orígenes de Jama Coaque pueden trazarse a la previa cultura Chorrera, pero ciertos rasgos iconográficos y características estilísticas dejan entrever influencias desde Mesoamérica. Con posterioridad, este territorio integró una de las áreas más ricas y de desarrollo más complejo del antiguo Ecuador.

3.3.10 Ideología

Uso del lenguaje simbólico para consolidar la permanencia del sistema de dominio teocrático y pervivencia de tradiciones religiosas y cosmológicas.

La conformación de una cosmovisión dentro de las culturas prehispánicas fue un proceso largo y definido por la propia relación del hombre con la naturaleza, con la que necesitaba identificarse e insertarse. Desde las primeras fases de desarrollo cultural, los grupos humanos alcanzaron un alto grado de comprensión del medio, que se advertía como un espacio en el que espíritus y fuerzas sobrenaturales se interrelacionaban y a los que se responsabilizaba de los distintos procesos que presenciaban, así como de su propio devenir diario. Se iniciaba una selección de la naturaleza que conlleva a la aparición de imágenes prototípicas de animales y fuerzas naturales que comenzaron a destacar entre el resto hasta alcanzar una importancia ideológica en fases posteriores, formando parte de una cosmogonía cosmología de marcado carácter dual.

El proceso que marcó el paso hacia la sedentarización de las sociedades prehispánicas nómadas, implicó no sólo unos cambios de relación dentro de una estructura cultural básicamente agraria, sino la consolidación de los esquemas mentales que aquellas habían comenzado definir, en la necesidad de encontrar respuestas a hechos inexplicables en los cuales los dioses estaban inmersos e incluso eran partícipes.

La posible relación que tienen algunos de los asentamientos más antiguos que se han localizado en América con aspectos religiosos, en los que se registra la presencia de restos de espacios de una clara funcionalidad ritual, justificaría la realización de acciones en las que se recreaban mitos y culto a unos dioses creados

para ser adorados y recordados, y para los que el hombre se había convertido en el centro de su preocupación.

3.4 Producción artesanal Jama Coaque



Gráfico. 32

Figuras de orfebrería de la cultura Jama Coaque

Por:
Mario Rodríguez B.

La cultura de mayor desarrollo del período y la que parece haber tenido más frecuentes relaciones con culturas de Centroamérica y México. (Entre las cosas que testimonian estas relaciones están los preciosos y complicados vestidos a base de plumas; el empleo generalizado de pintura verde, amarilla, negra y blanca; máscaras de barro y sellos planos y cilíndricos). Sus figurillas de cerámica son un invaluable documento visual que refleja claramente la vida cotidiana en Jama Coaque. Sus formas humanas, zoomorfas, mezclas de lo humano y animal; detalles de trajes y adornos expresiones, etc. revelan algunos aspectos de estas lejanas vidas. Muchas de estas figuras llevan atuendos muy vistosos llegando a constituir una moda aborigen espectacular por sus grandes tocados, túnicas que cubren piernas y brazos, collares, brazaletes, orejeras, además de un arte plumario muy elaborado. Trabajaron además el oro y otros metales con muy delicada y artística técnica, tal cual se puede apreciar en sus orejeras, collares, pectorales, narigueras, cascos y muñequeras.

“Sobresalen, además las figuras de shamanes que al hacer uso de sustancias alucinógenas se van transformando en jaguares, en una clara alusión a un trance místico”.³⁸

Jama Coaque fue un pueblo que amó especialmente el adorno: la cerámica muestra guerreros con grandes coronas de plumas y ricos adornos, sacerdotes con complicado atuendo ceremonial y casas con molduras ornamentales en las fachadas. Las magníficas colecciones halladas en la zona y la variedad de sus expresiones han llevado a Estrada a pensar que Jama Coaque fue el foco principal del arte plástico del Ecuador en el período.

Lo más saliente del arte cerámico de esta rica cultura son piezas modeladas que representan monstruos con rasgos del jaguar y la serpiente. Ojos humanos sobre enormes colmillos que sobresalen de una mandíbula de felino; un ser en forma de esfinge, de cabeza casi humana, a no ser por una nariz arremangada y un hocico, más que boca, entreabierto o mostrando un juego de enormes colmillos; un cuerpo de animal con cresta sobre el espinazo y una cola remozada,

Las figurinas se producían en gran cantidad, con moldes; pero, sobre la figura hecha con molde, se ejerció una meticulosa y casi barroca decoración por la técnica del pastillaje. Así se reprodujeron tejidos y bordados en figuritas masculinas. En esta cultura se trabajan con especiales calidades plásticas los sellos. Inagotable riqueza de motivos naturales estilizados -aves, animales- y de formas geométricas logrados por profundas incisiones. El arte de esta cultura emplea especialmente el color. En las figurinas se pintan vestidos, collares y brazaletes, con viva policromía; la cerámica se pinta después de la cocción con rojo, amarillo, verde, blanco y negro; las representaciones de casas y casas ceremoniales se pintan de amarillo, anaranjadas y verdes.

³⁸ Museo Nacional del Banco Central del Ecuador “Guía de la sala de arqueología”, p. 25

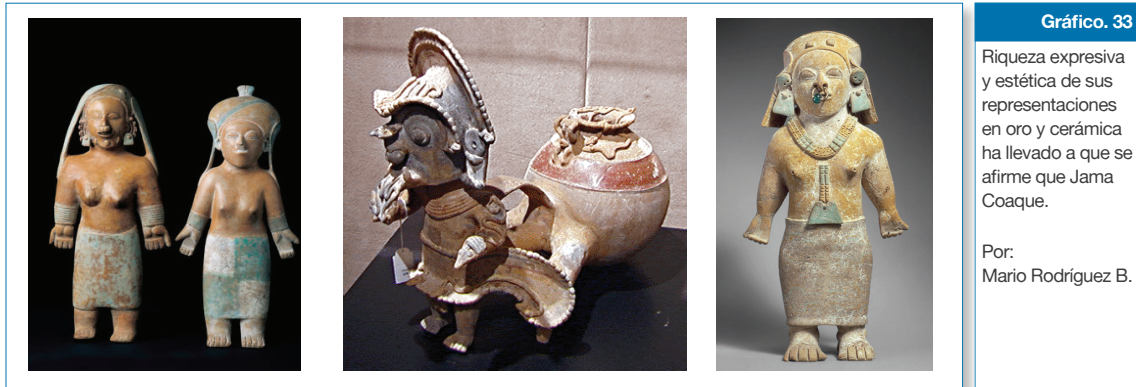


Gráfico. 33

Riqueza expresiva y estética de sus representaciones en oro y cerámica ha llevado a que se afirme que Jama Coaque.

Por:
Mario Rodríguez B.

La riqueza expresiva y estética de sus representaciones en cerámica ha llevado a que se afirme que Jama Coaque es una cultura indígena de gran producción artesanal, y que se la considere como un núcleo importante del arte del antiguo Ecuador. Las representaciones constituyen formas de comprensión del mundo y se construyen a partir de miradas surgidas en contextos culturales específicos. Pero las representaciones sobre las mujeres, sea cual sea la perspectiva cultural, tienden a coincidir en la reproducción de arquetipos universales, obsesivamente relacionados con la vida y la muerte, el misterio, la fertilidad, la concepción, la maternidad o la virginidad. En la esfera de las representaciones, moldeadas como han sido por las lógicas de la masculinidad, las mujeres aparecen integradas al mundo domesticable de la naturaleza, de la familia de los sentimientos. Sin embargo, existen imágenes y objetos culturales que esquivan este diseño. Superando la inercia artesanal, la llama del arte se enciende en aquellas obras que alteran los temas convencionales y subvierten la lógica del poder.

La muestra de representaciones sobre mujeres incluye estas facetas.

“A pesar de que combina artesanías de la época prehispánica y obras de la escuela quiteña colonial, separadas por más de tres mil años, las continuidades en el tiempo se pueden observar en la vigencia de los arquetipos clásicos: la Mujer embarazada de Valdivia, la estatua antropomorfa femenina maternal de la cultura Bahía, la mujer prehispánica pariendo sola, la imagen colonial de La madre, del monasterio del Carmen, o la Virgen del Tránsito del convento de San Francisco. Un mundo unificado dominado por la maternidad, la cualidad femenina más celebrada en todos los tiempos. No obstante, de otro lado, la Estatua antropomorfa femenina de pie, de Jama Coaque”.³⁹

³⁹ Varios Autores “Huellas del Pasado los sellos Jama Coaque” arte prehispánico del Ecuador, p. 165

IV JUSTIFICACIÓN Y DESARROLLO DEL PRODUCTO.

Para la materialización gráfica del presente proyecto y después de haber identificado las necesidades que solucionará nuestro producto gráfico, plantearemos su construcción mediante un método de diseño, que con la división por fases investigativas, permite utilizar de forma más precisa las herramientas a nuestro alcance.

La metodología del diseño, ayuda principalmente a obtener las ideas rectoras o directrices que guiarán en todo el proceso de materialización del producto. Es la obtención clara de ¿Qué voy a hacer?, ¿Cómo lo voy a hacer?, y ¿Con qué lo voy a hacer?.

La metodología para el Diseño Gráfico consiste en dividir por etapas a todo el proceso, que todo diseñador debe tomar en cuenta para el desarrollo de cualquier producto gráfico, no es una fórmula rígida la cual se debería seguir sino que es una guía de planificación de proyecto. Existen tres metodologías propuestas por tres diferentes diseñadores gráficos, que en base a su experiencia determinan una necesidad de planificación para los procesos gráficos.

Estos diseñadores (Rodolfo Fuentes, Bruno Munari, Jorge Frascara), sostienen que a partir de la obtención del principal problema de diseño que conseguimos a partir de la investigación o brief del cliente, determinemos un proceso que permita dejar el empirismo y el computador de lado, y mediante una investigación profunda de datos, análisis y ordenamientos, podamos entrar a una etapa creativa que determine ideas rectoras y de planificación.

4.1 Cuadro comparativo de las diferentes metodologías.

Metodología para el Diseño Gráfico		
<p>Rodolfo Fuentes propone</p> <p>1. FASE ANALÍTICA Recopilación de datos. Ordemaniento. Evaluación.</p> <p>2. FASE CREATIVA Implicaciones. Formulación de ideas rectoras. Toma de partido o idea básica. Formulación de la idea. Verificación.</p> <p>3. FASE EJECUTIVA Valoración crítica. Ajuste de la idea. Desarrollo. Proceso interactivo. Materialización</p>	<p>Bruno Munari plantea el siguiente punteo como una metodología básica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Problema 2 Definición del problema 3 Definición y reconocimiento de subproblemas 4 Recopilación de datos 5 Análisis de datos 6 Creatividad 7 Materiales - Tecnología 8 Experimentación 9 Modelos 10 Verificación 11 Dibujos constructivos 12 Solución 	<p>Jorge Frascara intenta sintetizar los pasos más constantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Encargo del trabajo por el cliente (primera definición del problema) 2 Recolección de información sobre el cliente, producto, competencia, público 3 Análisis, Interpretación y organización de la información (segunda definición del problema) 4 Determinación de objetivos: <ol style="list-style-type: none"> a. Determinación del canal b. Estudio de alcance, contexto y mensaje c. Análisis de prioridades y jerarquías 5 Especificaciones para la visualización (tercera definición del problema) 6 Desarrollo de anteproyecto 7 Presentación al cliente 8 Organización de la producción 9 Implementación 10 Verificación

Gráfico. 34

Cuadro de metodologías para el Diseño Gráfico

Gráfico en base al texto “LA PRACTICA DEL DISEÑO GRÁFICO”

Rodolfo Fuentes

Para el presente proyecto en particular, la materialización se la desarrollo en base a la metodología para el Diseño Gráfico de Rodolfo Fuentes, quien propone tres fases que permiten un orden lógico y referencial desacuerdo a la necesidad establecida como problema de diseño.

“La fase previa a la materialización final es interactiva, es decir que las instancias de valoración crítica ajustes de la idea y desarrollo, previas a la etapa de materialización, son las que permitan re-ver virtuales errores que pudieran haberse deslizado en el inicio”.⁴⁰

⁴⁰ Rodolfo Fuentes, LA PRACTICA DEL Diseño Gráfico, Una metodología creativa, Ediciones Paidós Ibérica, impreso en España 2004, p. 35.

4.2 Esquema Gráfico de la metodología para el diseño de Rodolfo Fuentes.

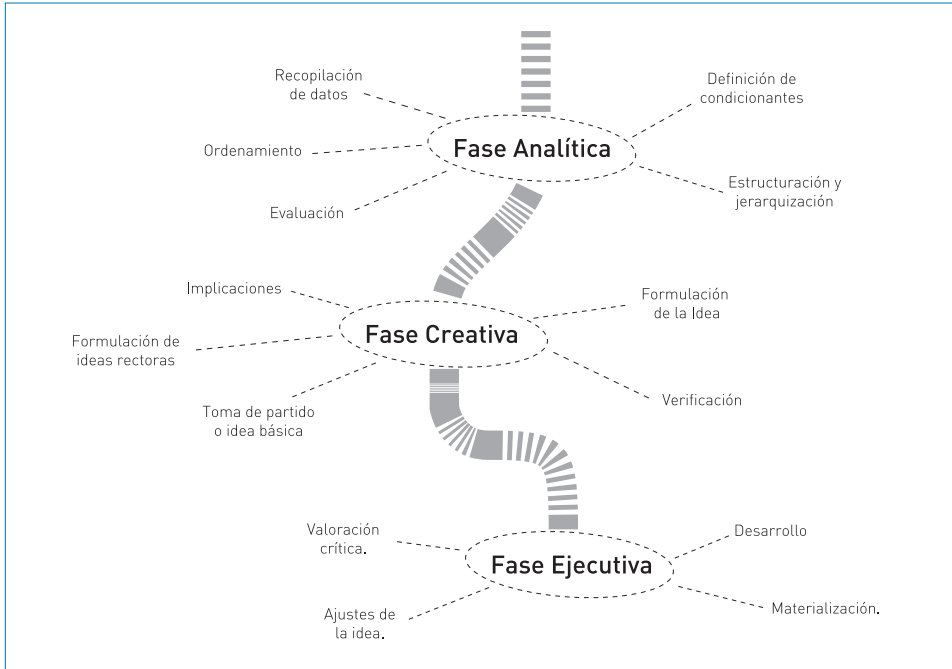


Gráfico. 35

Gráfico en base al texto "LA PRACTICA DEL DISEÑO GRÁFICO" de Rodolfo Fuentes

Por: Mario Rodríguez B

La materialización para el proyecto **EL Diseño Gráfico APLICADO AL DESARROLLO DE ILUSTRACIÓN INFANTIL, BASADA EN ESTILOS GRÁFICOS DE LA CULTURA JAMA COAQUE**, de desarrolla a partir de estas tres etapas, las cuales ayudan en el desarrollo del proyecto.

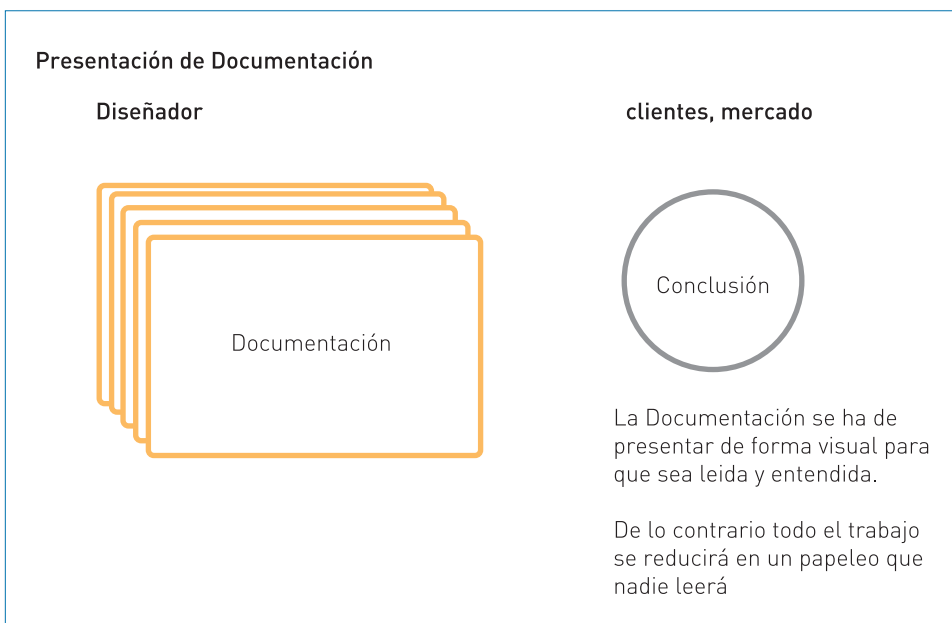


Gráfico. 36

Esquema gráfico de "Documentación teórica / conclusión de Diseño"

Bruno Munari

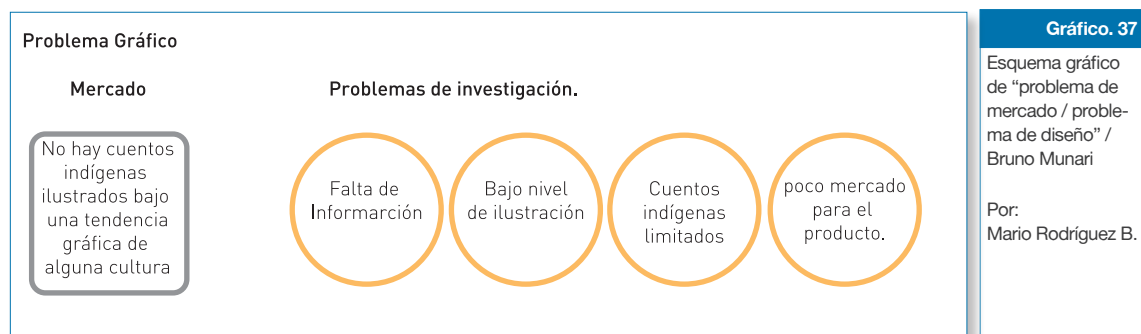
4.3 Fase Analítica.

Fase netamente analítica y en busca de información que ayude a determinar condicionantes que determinen las ideas directrices de la fase creativa.

Como parte de la fase analítica y para el proceso de obtención de datos, se desarrolla una matriz para la obtención de un problema gráfico, que determine las necesidades de información y mediante el cual girará todo el proyecto.

4.3.1 Problema Gráfico.

En base a lo que sostiene Bruno Munari, el desarrollo del problema gráfico es el siguiente:



La idea de desarrollar un proyecto de Ilustración Infantil basada en estilos gráficos de la cultura Jama Coaque, es implementar los elementos gráfico visuales cercanos y pertenecientes a nuestra región, desarrollando y proceso de diseño capaz de demostrar la importancia de las herramientas que nuestro país proporciona.

El desarrollo cultural en el territorio ecuatoriano, se destaca desde tiempos precolombinos, debido al desarrollo de técnicas de alfarería pastillaje y aplicación pigmentos de color, que permitían el desarrollo de piezas de arcilla de Incalculable

valor cultural, como es el caso de las culturas, chorrera, Valdivia y Jama Coaque, pertenecientes a la costa ecuatoriana.

El presente proyecto pretende usar, los rasgos estéticos, simbólicos, lingüísticos y de color, que aplicados a técnicas de ilustración y representación infantil, permitan desarrollar un estilo de ilustración infantil en la cual se integren los elementos estéticos de la cultura Jama Coaque, elementos como color, forma, trazos, uso de fondos, representaciones zoomorfas, simplificación de rostros y extremidades etc, y que a la vez cumplan con su objetivo comunicacional dentro del público objetivo.

“...La cultura marca hoy todo con un rasgo de semejanza. Cine, radio y revistas constituyen un sistema. Cada sector está armonizado en sí mismo y todos entre ellos. Las manifestaciones estéticas, incluso de las posiciones políticas opuestas, proclaman del mismo modo el elogio del ritmo de acero. Los organismos decorativos de las administraciones y exposiciones industriales apenas se diferencian en los países autoritarios y en los demás.”⁴¹

En base al focus group desarrollado a niños de entre 6 y 10 años de edad se determino los siguientes puntos para la elaboración de las ilustraciones.

Imagen I (Determina tiempo/día) para el desarrollo de imágenes	
Día (19 niños) Imágenes, con colores vivos en el día, colores cálidos y representativos para el día, incluyendo colores Jama Coaque	Noche (10 niños) Imágenes de misterio, obscuridad (miedo), imágenes oscuras desarrollan temor en los niños.
Imagen II (determina colores)	
Opción A (20 niños) Determina que les gusta a los niños colores fuertes relacionados con los colores cálidos y brillantes del día, incluida también la iluminación natural por sol (muchísima luz)	Opción B (15 niños) Colores fríos muy fuertes y relacionados a la naturaleza más que al frío (ambiente)

⁴¹ Adorno, Horkheimer. *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. “La industria cultural”. Trotta. Madrid: 2006. P.165.

Imagen III (Determina Forma)		
Formas redondas (19 niños) Los niños prefieren formas redondeadas, como nubes, ellos las ven suaves y amigables	Formas orgánicas (21 niños) Le atrae mucho las figuras orgánicas ya que las relacionan a la naturaleza, les resultan llamativas	Formas rectas (18 niños) Las relacionan a objetos duros y plástico, como juguetes o materias de juego
Imagen IV (Determina estilo Gráfico)		
Opción A (figura heroica infantil) Comic Americano, con características heroicas y un arma (reloj) con la que vence a los enemigos, determina la tendencia grafica que los niños prefieren para un personaje de acción	Opción B (Caricatura cómica) Manga japonés animado simple, en los niños generó gracia y también alegría	Opción C (figura de cuento) Enfocada más a una ilustración infantil conceptual con estilo propio del artista, la cual encasilla muy bien a cuentos mágicos y leyendas, que es lo que se quiere representar en el presente proyecto

En base a lo anterior la ilustración deberá contener características representativas, escogidas por los niños, las mismas que fueron determinadas con las imágenes del **focus group**.

4.3.2 Recolección de Datos.

En base a lo anterior, la recolección de datos para el producto gráfico se torna más específica. De acuerdo a las encuestas realizadas a niños del rango de edad necesario para determinar un estilo gráfico que determinara las características de nuestra ilustración, se determino que:

- Buscar cuentos indígenas (no necesariamente cuentos jama cuaque ver anexo II)
- Buscar ilustraciones ecuatorianas (artistas ecuatorianos)

- Analizar estilos de ilustraciones.
- Investigar construcción de personajes a partir de una historia.
- Determinar cuál es el formato mas adecuado para presentar este producto de acuerdo al target.
- Analizar Productos similares.

4.3.3 Ordenamiento.

Ordenamiento por jerarquías de lo que es más importante para la construcción del proyecto.

4.4 Fase Creativa

Una vez determinado los datos de la fase analítica, transportarlos a una idea creativa a través de la información contenida y en base a un solo producto:

Ilustración Infantil basada en estilos gráficos de la cultura Jama Coaque.

4.4.1 Implicaciones.

Desarrollar un estilo de ilustración infantil en base a los estilos gráficos de la cultura Jama Coaque, teniendo en cuenta que se aplicarán a cuentos que no necesariamente son cuentos Jama Coaque, únicamente son cuentos indígenas ecuatorianos.

4.4.2 Formulación de Ideas Rectoras.

- Ilustración con estilo propio.
- Desarrollo gráfico digital (Técnicas de ilustración digital).
- Creación de personajes a partir de cuentos escogidos
- Creación de ilustración a partir de formas y estilos Jama Coaque.
- Estilización de líneas y trazos Jama Coaque.
- Incluir trazos Jama Coaque a ilustración.
- Creación producto editorial.
- Inserción de ilustración en el cuento.
- Desarrollo de E-zine (revista Digital).

4.5 Cuadro de ideas rectoras

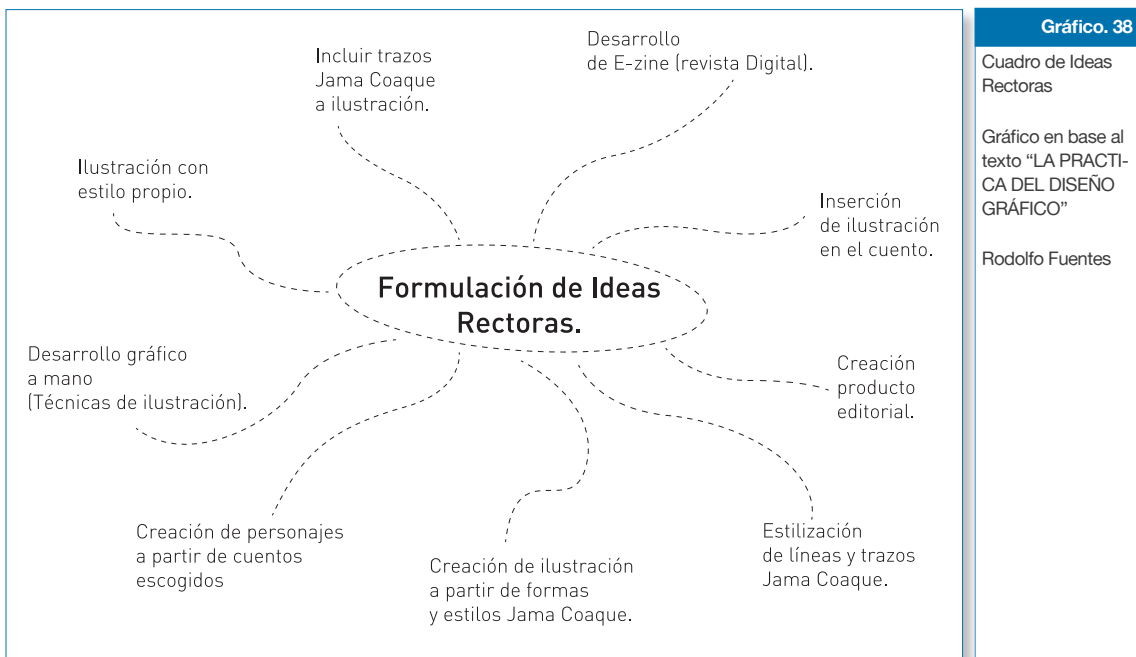
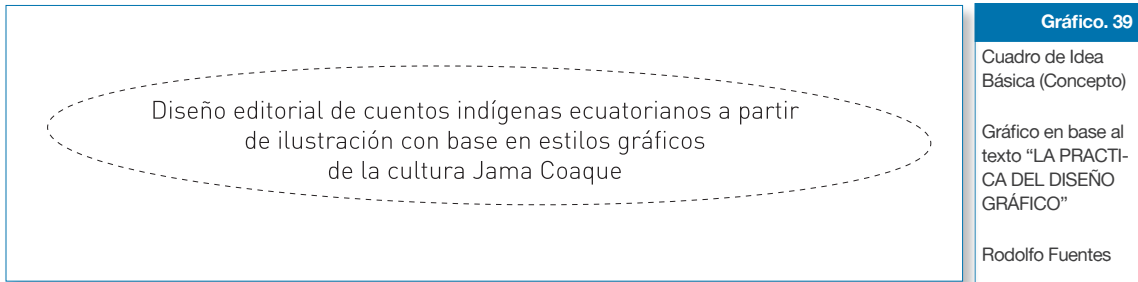


Gráfico. 38
 Cuadro de Ideas Rectoras
 Gráfico en base al texto "LA PRACTICA DEL DISEÑO GRÁFICO"
 Rodolfo Fuentes

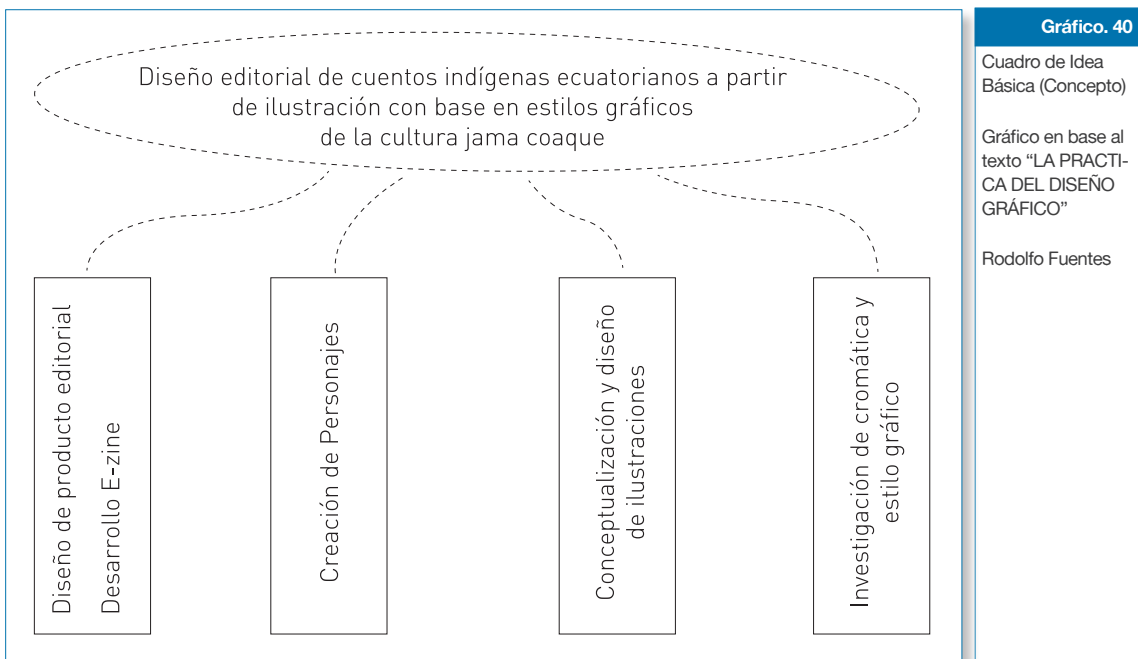
4.5.1 Toma de partido o idea básica

En base a lo anterior se puede determinar que la idea básica que engloba el producto se sustenta en base a la creación de un producto editorial que contenga las características determinadas en las ideas rectoras.



4.5.2 Formulación de la Idea básica

La idea básica es el eje motor para el desarrollo de todo el proceso gráfico, la idea básica es el concepto a cumplir, mediante objetivos gráficos medibles y verificables.



4.6 Fase ejecutiva.

Fase de desarrollo y creación de producto, con énfasis en la idea creativa (concepto).

Partiendo de un análisis visual de formas y piezas, se determina cuáles serán los elementos fundamentales de composición dentro de la cultura Jama Coaque, los mismos que serán incluidos dentro de la construcción de la ilustración para el producto final. Tomando como referencia las herramientas propuestas por María Acaso, en su texto, “El Lenguaje Visual”, se podrá determinar de forma racional y específica, los elementos gráficos que Jama Coaque tiene en su composición artesanal, los mismos que serán incluidos dentro de las ilustraciones que propone el presente proyecto.

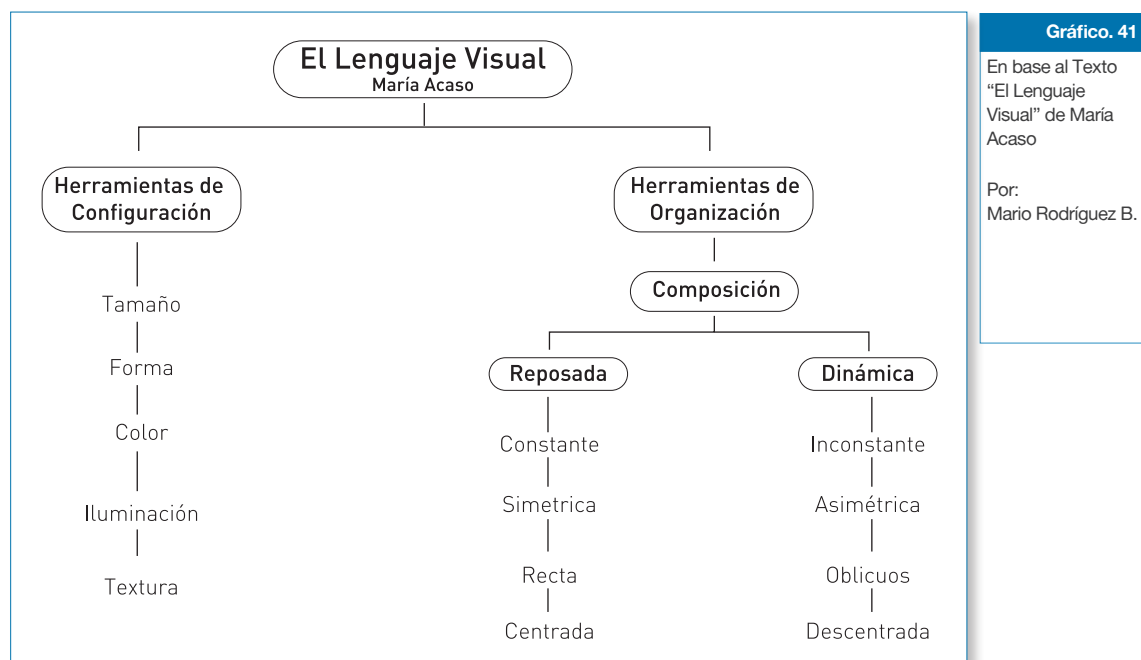


Gráfico. 41

En base al Texto
"El Lenguaje
Visual" de María
Acaso

Por:
Mario Rodríguez B.

El análisis de las piezas e imágenes Jama Coaque, se determinan a partir de su estructura, es decir aplicando las herramientas de configuración o estructura de las piezas

y también las herramientas de Organización que propone María Acaso, es importante mencionar que María Acaso en su texto, aplica dichas herramientas en imágenes impresas, pero los criterios de imagen fueron adaptados a las piezas físicas investigadas en este proyecto, dichas herramientas se enfocan en la composición de características físicas visuales de las figuras, algunas de ellas determinables a simple vista y otras aun más complejas como el uso de texturas.

Las herramientas a usar dentro del análisis de imágenes del presente proyecto, son las siguientes:

Herramientas de configuración

Tamaño: Determinando importancia de las piezas, a partir de su representación en la cultura Jama Coaque.

Forma: Determina características de imágenes, orgánicas con características curvas, elementos naturales, zoomorfas con características animales, o artificiales

Color: Determinando uso de pigmentos que permitían representar el color de su entorno y a los que la Cultura Jama Coaque tuvo acceso.

Texturas: Repetición de formas mediante cilindros, utilizados como sellos para crear patrones de tatuajes corporales.

Herramientas de Organización

Aplicadas a la forma o composición de las figurillas de la cultura Jama Coaque



“Con el término forma del producto visual como objeto, nos referimos a las características visuales de los límites físicos de la representación visual”.⁴²

La valoración crítica, etapa del proceso de diseño, determina las características gráficas principales que tendrán las ilustraciones, características expresamente extraídas de las figura e imágenes Jama Coaque, como se explica en el capítulo III de este proyecto, Jama Coaque se divide en 2 etapas, haciendo referencia a Jama Coaque I y Jama Coaque II. Para el análisis gráfico de las piezas se toma como referencia la producción artesanal correspondiente a Jama Coaque II que habito el área costera de Manabí, en el período de Desarrollo Regional e Integración hacia el año 400 d.C.

⁴² María Acaso, “El Lenguaje Visual”. Ediciones Paldós Ibérica. Barcelona-España: 2006. P.56.

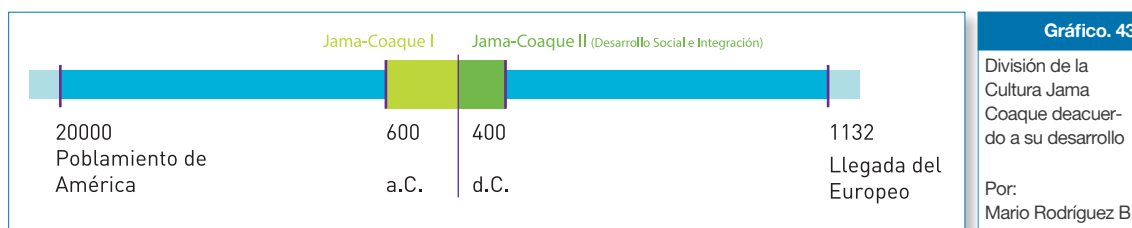


Gráfico. 43

División de la Cultura Jama Coaque de acuerdo a su desarrollo

Por:
Mario Rodríguez B.

4.6.1 Valoración Crítica

Partiendo de la idea básica para el desarrollo del proyecto y también trabajando en relación a las herramientas explicadas anteriormente se debe tomar en cuenta las características principales de la cultura Jama Coaque, para desarrollar sin mayor problema al estilo de ilustración que necesitamos dentro del presente proyecto. Como elementos fundamentales de organización o estructuración de la cultura Jama Coaque se puede citar los siguientes.

- Formas orgánicas.
- Estilo propio.
- Composiciones zoomorfas.
- Esta cultura es principalmente conocida por su alfarería. Hay recipientes, tales como cántaros vasos y trípodes, pero destacan pequeñas representaciones de casa o templos y grandes estatuillas humanas.

A continuación un análisis de configuración de las figurillas e imágenes Jama Coaque, determinando características como: Color, tamaño, forma, textura, elementos determinados a partir de herramientas de configuración.

Estatuillas Jama Coaque



Gama Cromatica



Gráfico. 44

Valoración crítica
a partir de figurillas
Jama Coaque

Gráfico en base al
texto "LA PRACTI-
CA DEL DISEÑO
GRÁFICO"
Rodolfo Fuentes

Por:
Mario Rodríguez B.

- Adornos corporales que utilizaba la gente, tales como tocados, orejeras, narigueras, brazaletes y pectorales.
- Objetos más abundantes son los sellos planos, curvos y cilíndricos, que se utilizaron para estampar dibujos en el cuerpo, decorar metal, o, incluso, estampar telas y maderas.

Sellos Jama Coaque



Gráfico. 45

Sellos y formas
Jama Coaque a
partir de la repeti-
ción de formas

Por:
Mario Rodríguez B

4.6.2 Desarrollo

Proceso de desarrollo de la propuesta gráfica y bocetos a partir de la idea matriz y concepto, aplicados a cinco diferentes leyendas indígenas sustraídas del imaginario Ecuatoriano, otorgadas en una colección de cientos por el ministerio de educación.

Las leyendas escogidas, no pertenecen a la cultura Jama Coaque en particular, sino es una recopilación de leyendas Ecuatorianas, las leyendas escogidas tanto por su contenido literario imaginario, lo que permitirá una conceptualización de entornos y personajes basada en la leyenda y también la extensa literatura del cuento, lo que permite por otra parte enfocar la leyenda al público infantil.

- **Mungia**, el guardián de los tesoros.
- El Dios **Jaguar**

- **Mama Quilla** Diosa de la noche
- **Shacha Runa** Dios de Dioses
- **Chuzza Longo**, el Dios enano

En base a lo anterior, para la etapa de desarrollo gráfico y creación de la idea creativa, se implementaron los elementos gráficos de la siguiente manera:

Las representaciones zoomorfas de la cultura Jama Coaque, determinaron los rasgos característicos de los personajes para cada cuento. Haciendo que la ilustración tenga similitud con las estatuillas, incluidas dentro de un estilo propio que englobará a todo el proyecto.

Todos los personajes gráficos, se conceptualizaron a partir de elementos representativos de las diferentes figurillas Jama Coaque.

Para determinar un estilo de ilustración que contenga las características propias de Jama Coaque se desarrollo la siguiente sintonización.

Sintetización de Elementos Jama Coaque

Sintetización de rostros a partir de una escultura Jama Coaque

Enfasis en forma de rostro
Boca y ojos grandes

Exageración de rasgos (caricaturización)

Composición de rostros a partir de la sintetización anterior

Mungia Jaguar Mama Quilla / Luna Sacha Runa Chuzza Longo

Gráfico. 46

Sintetización de Rasgos faciales a partir de figurilla Jama Coaque

Por:
Mario Rodríguez B.

Los personajes mágicos de los mitos ecuatorianos fueron interpretados con características zoomorfas concebidos de una de las figurillas Jama Coaque, con la previa realización del siguiente análisis y sintetización de formas.

Figura Zoomorfa

Elementos a sintetizar

- Hocico
- Patras (garras)
- Patras traseras

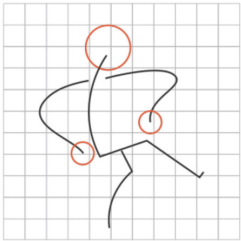

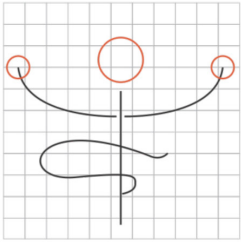

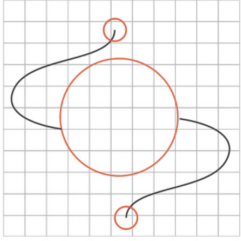
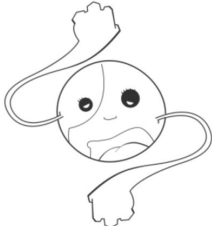
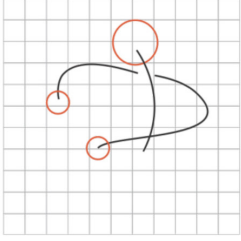

Estilización de garras y manos

Gráfico. 47

Sintetización de extremidades a partir de figurillas Zoomorfas de la cultura Jama Coaque

Por:
Mario Rodríguez B.

Habiendo determinado las características principales, se desarrolla la composición completa de los personajes principales que determinaran los cuentos.

Composición y caracterización de Personajes		Gráfico. 48
		<p>Chuzza Longo Dios enano</p>
		<p>El Dios Jaguar</p>
		<p>Mama Quilla La Reina de la Noche</p>
		<p>Mungia El guardian del tesoro</p>

Composición y caracterización de los personajes principales.

Por:
Mario Rodríguez B

En el caso particular para el personaje para el Sacha Runa, su composición no proviene precisamente de una figurilla zoomorfa, sino que fue conceptualizado a partir de uno de los sellos de piedra realizados por la cultura Jama Coaque, para realizar tatuajes corporales permanentes.

Composición y caracterización de personajes



Sellos cilíndricos Jama Coaque

Desarrollo de sellos cilíndricos para realizar mosaicos y tatuajes corporales no permanentes con base en tintas naturales



Desarrollo de personaje a partir de los sellos cilíndricos.

Sacha Runa estatua de arcilla





Sacha Runa
Dios de Dioses

Gráfico. 49
Composición y caracterización de los personajes principales.
Por: Mario Rodríguez B

A más de los personajes principales de los mitos, se estilizó una figura humana basada en las mismas figurillas pero no con características zoomorfas, para representar a los pueblos indígenas que intervienen en cada mito, su estilización se representa a continuación.

Composición y caracterización de personajes



Figurilla de barro con rasgos humanos, representa a una princesa de la cultura Jama Coaque.



Figurilla de barro con rasgos humanos, representa a un hombre recolector de maíz.

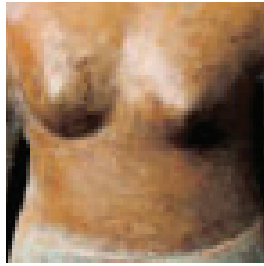
Gráfico. 50
Composición y caracterización de los personajes principales.
Por: Mario Rodríguez B

Composición y caracterización de personajes

Rasgos a resaltar



Rostro
Forma de ojos
Nariz
Boca



Manos
Forma geométrica de representar las manos

Estructura corporal
Canon de representación

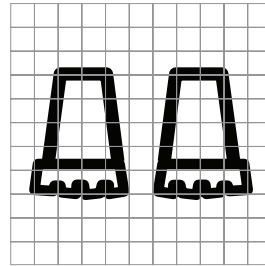
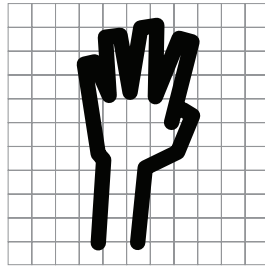
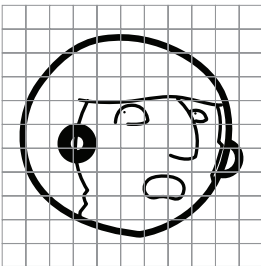


Gráfico. 51

Composición y caracterización de los personajes Humanos a partir de figurillas.

Por: Mario Rodríguez B.

Composición y caracterización de personajes

Ilustración de rasgos humanos, basado en estilización de estatuillas Jama Coaque

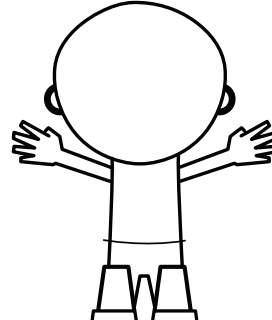
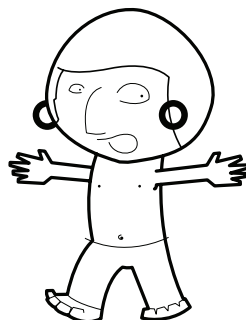
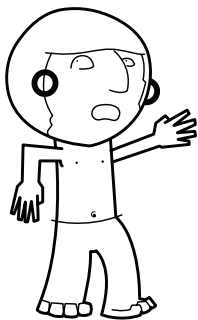
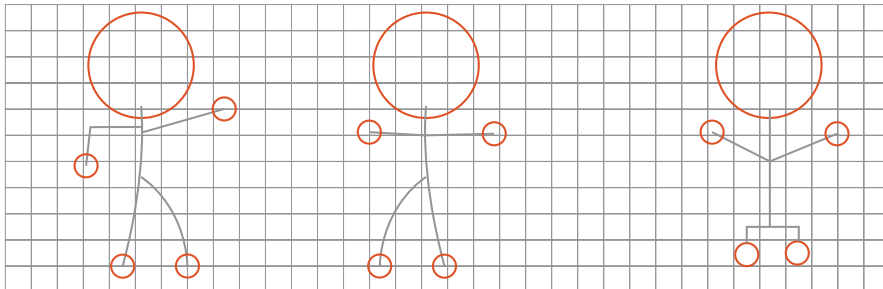


Gráfico. 52

Composición y caracterización de los personajes Humanos a partir de figurillas.

Por: Mario Rodríguez B.

Todos los cuentos desarrollados en el presente proyecto, cuentan con un mosaico característico y diferente, tomado a partir de los sellos cilíndricos de la cultura Jama Coaque, dichos sellos servían para hacer tatuajes corporales no permanentes sobre los cuerpos de los guerreros, dichos tatuajes están presentes también en las estatuillas de barro realizadas por esta cultura.

En base a un sistema de repetición de forma se logra concebir un mosaico representativo para cada cuento, el cual se representa a continuación.



4.6.3. Materialización

Uso de Herramientas digitales y tecnológicas para el proceso de desarrollo ilustrativo y editorial.

Secuencia de pintado en el software ADOBE PHOTOSHOP.

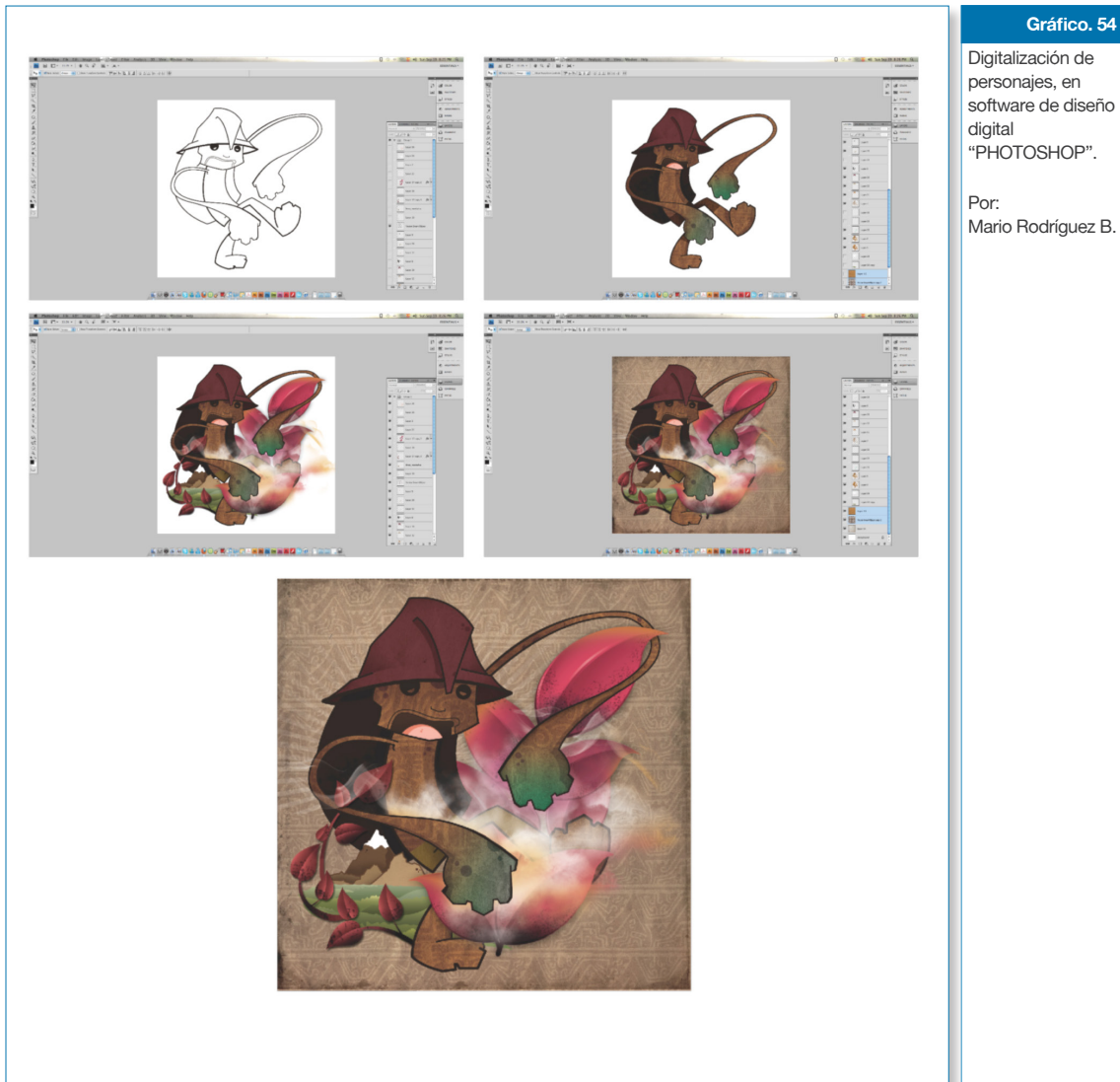
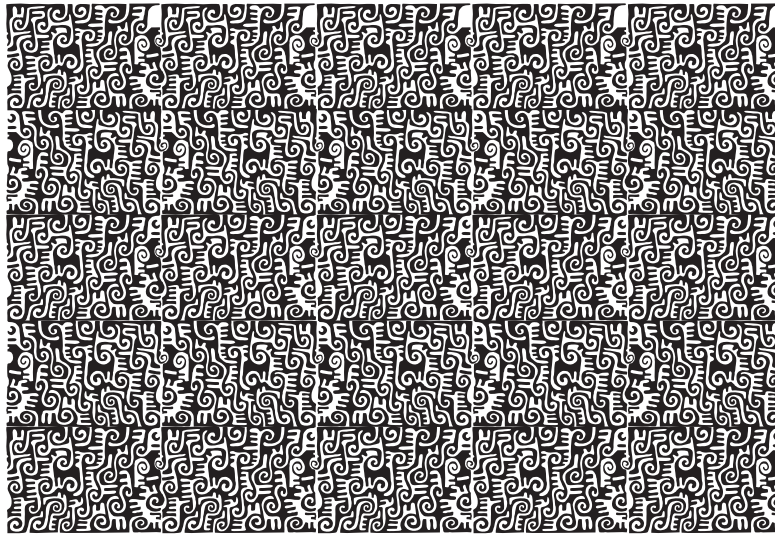
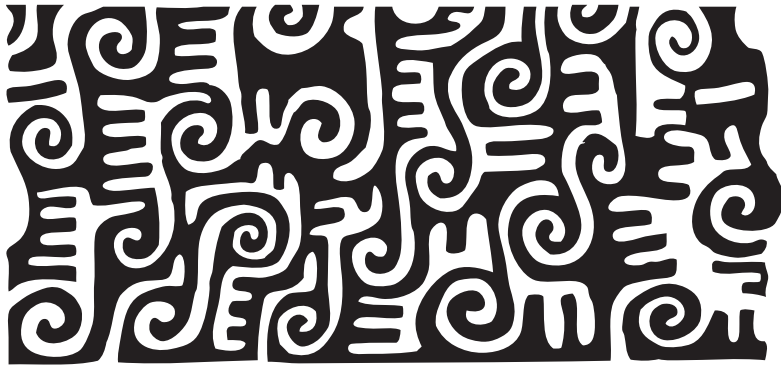


Gráfico. 55

Uso de fondos,
repetición de
forma

Aplicación de
texturas en base
a repetición de
formas, en ilustra-
ciones finales

Por:
Mario Rodríguez B.



Ilustraciones finales, listas para el proceso de diseño editorial.

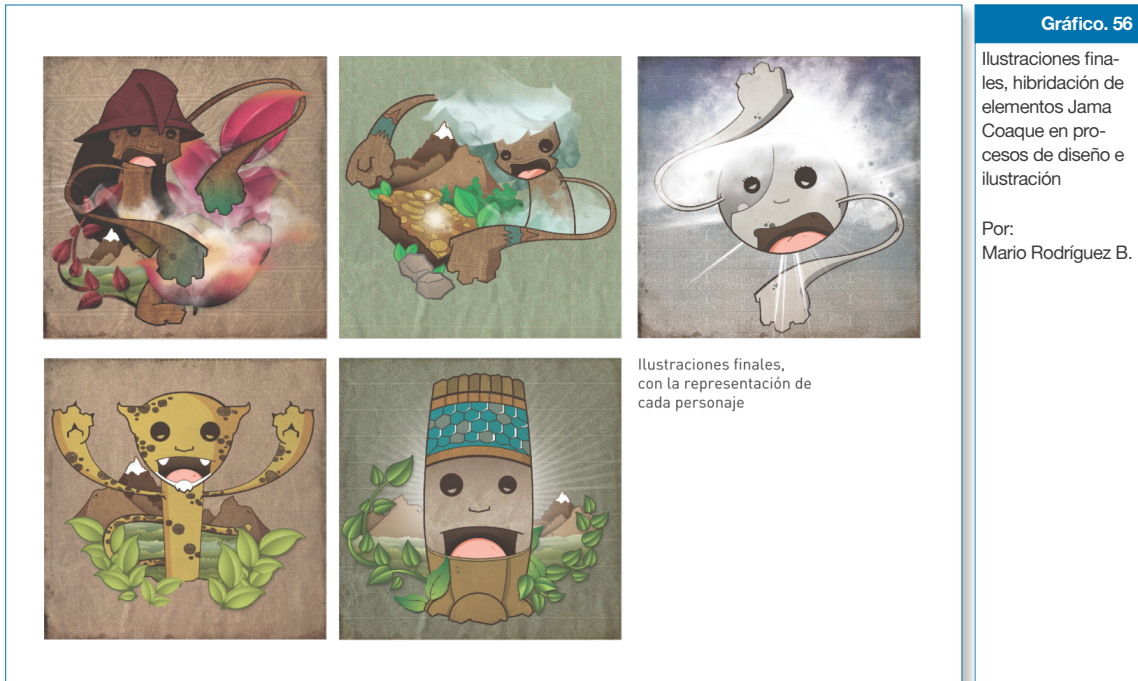


Gráfico. 56

Ilustraciones finales, hibridación de elementos Jama Coaque en procesos de diseño e ilustración

Por:
Mario Rodríguez B.

Materialización de cuentos a partir de un programa de diseño editorial. Dentro del proceso de diseño para los cuentos, fue necesaria una tipografía representativa, con características icónicas que acompañen a la ilustración, como un complemento gráfico. Para lo cual se ha utilizado una tipografía con serifa y editada vectorialmente.

Determinar una tipografía capaz de acompañar y complementar a las imágenes

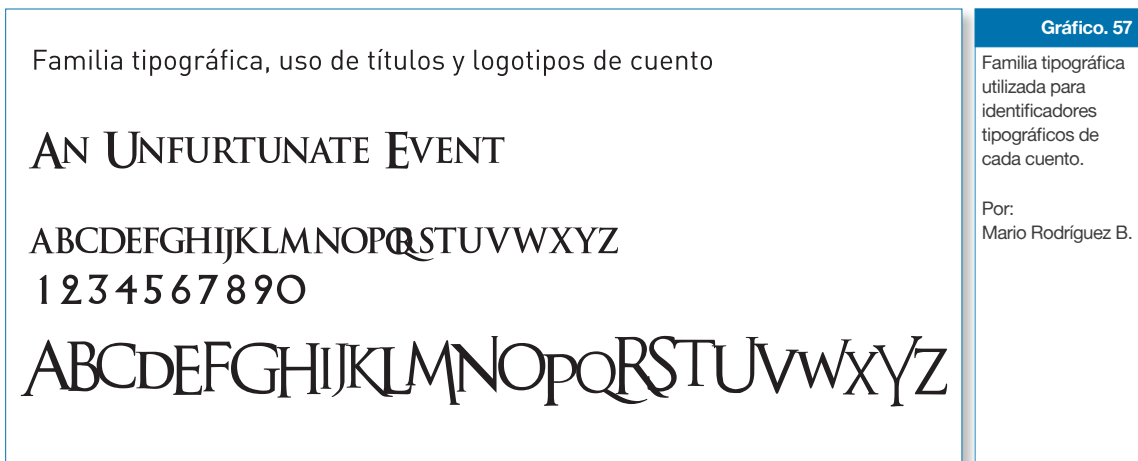


Gráfico. 57

Familia tipográfica, uso de títulos y logotipos de cuento

AN UNFORTUNATE EVENT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

ABCDEF GHIJK LMNOPqRSTUVWxyz

Familia tipográfica utilizada para identificadores tipográficos de cada cuento.

Por:
Mario Rodríguez B.

En base a la tipografía anterior, se desarrollaron diferentes identificadores de cada uno de los cuentos.

Composición Tipográfica

Identificador realizado para cada cuento en base a composición tipográfica que no compita de manera directa con las ilustraciones en portada, cuento y afiche.

Gráfico. 58

Identificadores tipográficos de cada uno de los cuentos a partir de tipografía "AN UNFORTUNATE EVENT"

Por: Mario Rodríguez B

Aplicación de identificadores gráficos a la ilustración

Composición Tipográfica

Identificador realizado para cada cuento en base a composición tipográfica que no compita de manera directa con las ilustraciones en portada, cuento y afiche.

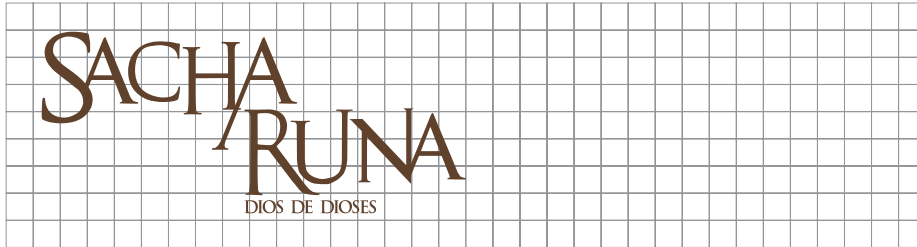


Gráfico. 59

Diseño Editorial final, composición general de ilustraciones y textos

Por: Mario Rodríguez B.

Una vez ilustrado los cuentos, inicia la etapa de desarrollo y diseño editorial en un software ADOBE INDESIGN, que permite manejar textos e ingresar imágenes de una forma conjunta determinado espacios y tamaños de texto.

Al tratarse de cuentos infantiles, se determina que la ilustración estará compuesta en dobles páginas (pliegos completos) y sobre espacios de fondo determinados en la ilus-

tración, se montarán los textos. El diseño editorial del presente proyecto en particular, no usa grilla, guías editoriales ni columnas de texto, debido a que sobre cada ilustración se colocará un párrafo de texto no mayor a 30 palabras, de esta forma el texto no resulta aburrido y se complementa con la ilustración.

El Diseño general de los cuentos, cuenta únicamente con una página máster que permite determinar márgenes y por sobre todo contempla la numeración de página, nombre de cuento y nombre de colección.

El desarrollo de ilustraciones para pliegos completos, dio lugar a la creación de paisajes y ambientes andinos que fueron complemento para las ilustraciones.

Proceso de Diseño Editorial

Diseño editorial a partir de una ilustración en pagina doble, texto sobre ilustración y características de pagina Master

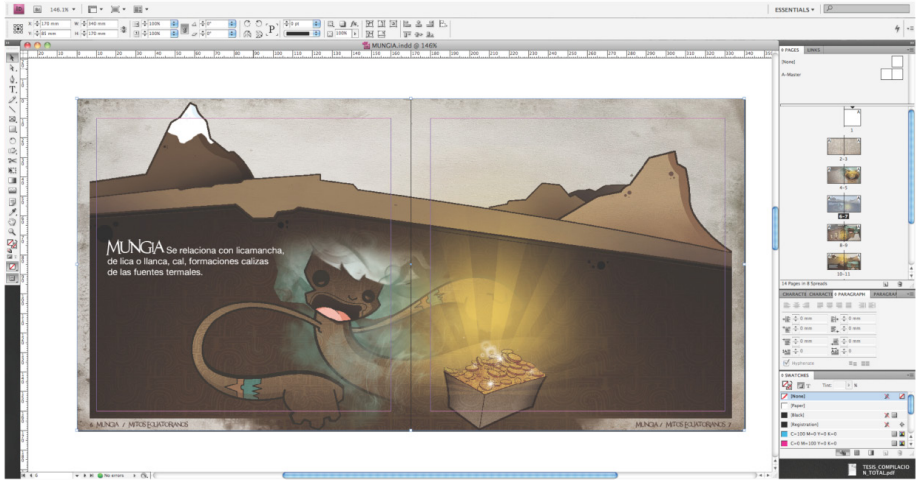


Gráfico. 60

Diagramación de cuentos finales en software de diseño editorial "IN DESIGN"

Por:
Mario Rodríguez B.

Con todo el proceso creativo explicado anteriormente, se finaliza el proceso creativo basado en las tres etapas, siendo la etapa de materialización a que contiene todo el trabajo creativo dentro del cual se aplican un sinnúmero de herramientas basadas en la teoría, tecnología y experiencia necesaria, capaz de ayudar a resolver proyectos y problemas con la aplicación de procesos de Diseño Gráfico.

4.7 Elaboración de cuentos físicos (armado y encolado)

Al tratarse de un documento impreso, el cual va dirigido a un público infantil, se debe tomar en cuenta el trato y la durabilidad que deben tener el producto final.

Teniendo claro lo anterior, se determina un documento de 14.5cm por 14.5cm (cuadrado) sin desperdicio de papel en procesos de imprenta, de plana y recubrimiento en pasta semidura, impreso sobre papel adhesivo e impregnado sobre cartón, terminado como cuadernillos y engomado en el lomo.

Para los prototipos que se adjunta con este documento, se desarrolló un sistema de encuadernado artesanal, a partir de impresiones inkjet (sistema de tinta continua), sobre papel blanco mate adherido a cartón paja el cual brinda una superficie rugosa de fácil absorción de pegamento solvente en spray, para evitar que el papel se humedezca y presente grumos o burbujas de aire.

Todos los cuentos están desarrollados por ocho páginas incluidas portada y contraportada, desarrolladas a manera de cuadernillos, los mismos que fueron engomados en su parte interna para crear un lomo exterior, en donde se encuentra el nombre de la colección, el nombre del cuento y también el año de publicación.

Para el recubrimiento de pasta semidura, se estableció impresiones laser, sobre papel mate (marfil-lisa), y pegados sobre goma foami de colores característicos de cada cuento. Todo el proceso explicado anteriormente se desarrolló de manera artesanal, simulando acabados de producto posibles de resolver en una producción de gran escala con acabados de imprenta.

4.8 Alcance del producto.

En el Ecuador, existe una gran cantidad de leyendas indígenas y cuentos provenientes del imaginario Ecuatoriano (diario vivir del país), las misma que pueden ser investigadas y desarrolladas a partir de la ilustración propuesta en el presente proyecto.

Las colecciones de cuentos pueden simplificarse a 3 cuentos debido al costo de producción y publicar colecciones dependiendo del nivel de venta en el mercado, y se puede ir alimentando la colección trimestral o semestralmente, acompañada de productos “plus” de diseño como el packagin o empaque o el mismo CD de cuentos digitales.

El presente proyecto, desarrollo la investigación para ilustrar cualquier tipo de cuento o leyenda, determinando personajes a partir de la literatura de los cuentos, otorgándoles características gráficas de ilustración infantil.

Para esté proyecto se ha tomado 5 cuentos indígenas, pero podrá encontrar en el anexo II mas leyendas y cuentos, de fácil adaptación a este proyecto.

4.9 Presupuesto.

Para determinar un presupuesto del producto, se pidieron cotizaciones a diferentes empresas que brindan soluciones gráficas (Ver anexo IV), a continuación se desarrolla un presupuesto individual por cada producto y también para una producción mínima de 500 colecciones de cuentos, en 2 diferentes presentaciones, la primera con caja de madera y la segunda con caja en cartón. (para más detalles de costo, ver anexo IV).

Costo de producción final en caja de madera.

Cantidad	Descripción	Valor U	Valor U x 500 = Valor total
	Conceptualización, Ilustración Diseño y Diagramación.		5000.00
5	Cuentos de 14.5cm x 14.5cm	\$ 11.50 (5 cuentos impresos)	\$ 5750.00
1	CD multimedia con cuentos Digitales	\$ 0.65	\$ 345.00
1	Caja de Madera con bisagras frontales de metal	\$ 3.00	\$ 3500.00
1	Soporte interior troquelado	\$ 0.20	\$ 100.00
1	Caja exterior con ventana plástica (troquel especial) y haladera de cinta	\$ 1.00	\$ 500.00
	Valor Unitario Neto del Producto.	\$ 16.15	\$ 15.195.00

Costo de producción final en caja de madera.

Cantidad	Descripción	Valor U	Valor U x 500 = Valor total
	Conceptualización, Ilustración Diseño y Diagramación.		5000.00
5	Cuentos de 14.5cm x 14.5cm	\$ 11.50 (5 cuentos impresos)	\$ 5750.00
1	CD multimedia con cuentos Digitales	\$ 0.65	\$ 345.00
1	Caja de cartulina Duplex, impresa a full color, armado Clase 3 (complejo)	\$ 1.50	\$ 750.00
1	Caja exterior con ventana plástica (troquel especial) y haladera de cinta	\$ 1.00	\$ 500.00
	Valor Unitario Neto del Producto.	\$ 14.65	\$ 12.345.00

V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1 Conclusiones

Mediante la investigación de elementos de la cultura Jama Coaque, se practicó una estilización de formas y figuras, de las cuales se obtuvo las características más representativas de la cultura, siendo estas, las que se incluyeron dentro de las ilustraciones finales.

5.1.1 El análisis comparativo de la presente tesis, fue desarrollado de manera paulatina, para ir determinando mediante bocetos y breves trazos, las características gráficas principales de la cultura Jama Coaque, la selección de elementos fue a criterio de que rasgos representan a la cultura Jama Coaque.

5.1.2 La hibridación que se propone en esta tesis fue posible, mediante procesos creativos de sintetización de forma, implementación de elementos, repetición de formas, herramientas de diseño que permitieron que la hibridación sea solucionada con metodologías y procesos de diseño demostrados en este documento.

5.1.3 En un comienzo, como idea creativa, estaba estipulado que las ilustraciones tendrían una técnica a mano capaz de desarrollar características infantiles, pese a que los bocetos fueron desarrollados manualmente, se dejó de lado las técnicas de representación gráfica a mano y se desarrollaron todas las ilustraciones en base a técnicas de representación Digital, la misma que permitió desarrollar efectos gráficos que a mano hubieran sido difíciles de representar.

5.2 Recomendaciones

5.2.1 Se recomienda que se siga dando cabida a procesos de diseño con temas similares al que hoy presentamos, debido a que se recuperan elementos gráficos representativos de una región y que pueden ser utilizados en diferentes productos gráficos, no necesariamente la ilustración infantil.

5.2.2 Se recomienda que para el desarrollo de proyectos de Diseño Gráfico, la parte teórica y gráfica estén concatenadas de una forma que no confundan a la investigación, desarrollando un proceso más encaminado y que sobre la marcha no pierda el ritmo ni los objetivos, con temas que poco o nada aportan al desarrollo del proyecto.

5.2.3 Se recomienda tener consideración, con los estudiantes al momento de presentar productos gráficos similares al que hoy se presenta, debido a que al crear prototipos de esta clase el costo es muy elevado, y entregar tres colecciones de cuentos, es decir, 15 cuentos, 3 cajas de madera, 3 cd's, 3 cajas exteriores conforman un gasto muy elevado. Se tiene claro los requisitos de la Universidad Israel al respecto de este tema, pero creo q se debería tomar en cuenta la clase de producto que saldrá de una tesis, ya que no se compara el costo de producción de una página web o un CD multimedia ante una colección de 5 cuentos infantiles.

BIBLIOGRAFÍA

CROW D, (2008),
“No te creas una palabra”
Una introducción a la semiótica, promotor de prensa internacional s.a,
primera edición España.

FUENTES R.
“La Práctica Del Diseño Gráfico”
Una metodología creativa,
Ediciones Paidós Ibérica, impreso en España, (2004)

HORKHEIMER, M. ADORNO, TW.
“Dialéctica de la Ilustración” Fragmentos Filosóficos.
Valladolid-España,
TROTТА, 1998 tercera edición.

HORKHEIMER, M. ADORNO, TW
Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos. “La industria cultural”.
Trotta. Madrid: 2006.

HOLF, Olaf y CRESPO, Hernán
El período de integración.
Historia del Ecuador. Tomo 2. Salvat Editores.
Quito, 1980.

J. VERNON-LORD
Algunos aspectos que el ilustrador debe tener en cuenta en el proceso de creación
de libros ilustrados para niños», en Ponencias del IV Simposi Internacional Catalònia
d’Il·lustració. Barcelona, Generalitat de Catalunya. Departament de Cultura (1997).

L. D. G. Juan José Manjarrez de la Vega (Compilador)
Diseño Editorial, (2005)

M. ACASO El Lenguaje Visual
Ediciones Paldós, Ibérica, S.A.
Impreso en España (2006)

MARCOS, Jorge
Breve prehistoria del Ecuador. Tesoros del antiguo Ecuador.
Banco Del Pacífico.
Quito, 1985.

POYNOR, R.
“First things first, a brief history” en Adbusters nº 27, otoño 1999.
Recogido en BIERUT, M.; DRENTTEL, W.; HELLER, S. Looking Closer 4, New York:
Allworth Press, 2002.

QUINTANA R., (compilador)
Introducción al estudio de la comunicación.

Revista RETROVISOR,
VIAJE AL PAÍS DE NUNCA JAMÁS,
el ecuador de la ilustración infantil (Artículo),
Abril-Junio 2009.

R. INNOCENTI,
La infancia como experiencia y como pretexto», en Ponencias del tercer Simposi In-
ternacional Catalonia d’Il·lustració. Barcelona, Generalitat de Catalunya. Departament
de Cultura (1995).

VON BERTALANFLY L.
General Systems Theory (1968),
Braziller en bolinger D. Lenguaje the Loaded Weapon.

Varios Autores
“Huellas del Pasado los sellos Jama Coaque”
arte prehispánico del Ecuador.

PÁGINAS WEB

http://www.alzado.org/articulo.php?id_art=354

<http://www.artedinamico.com/articulo>.

<http://www.cosasdelainfancia.com>.

http://foroalfa.org/es/articulo/248/Las_falsas_teorias_del_diseno

[http://www.historiasimples.com/2009/03/la_ilustración.html](http://www.historiasimples.com/2009/03/la_ilustracion.html).

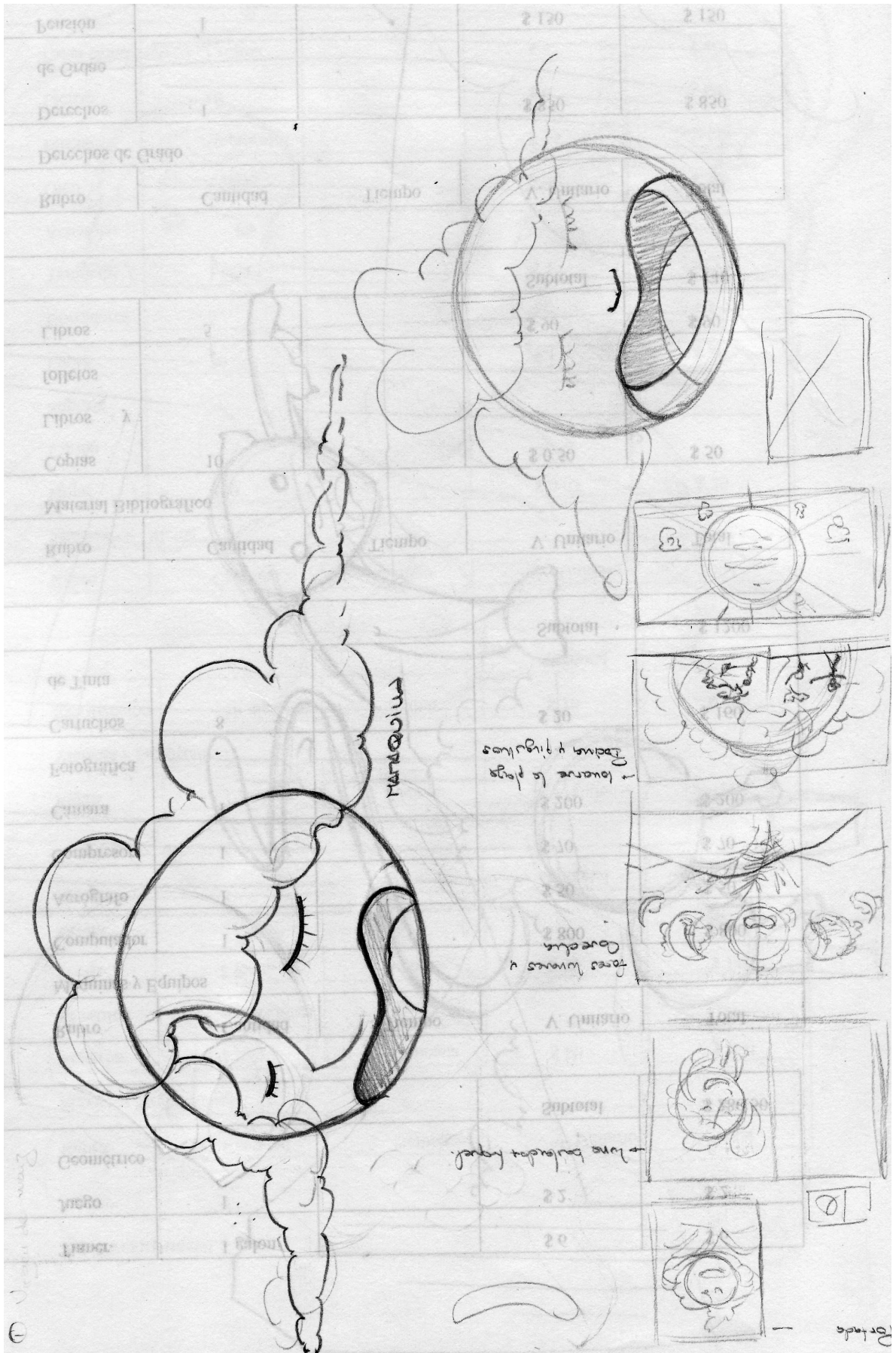
<http://museos-ecuador.bce.ec/bce/html/arqueologia/default.htm#>

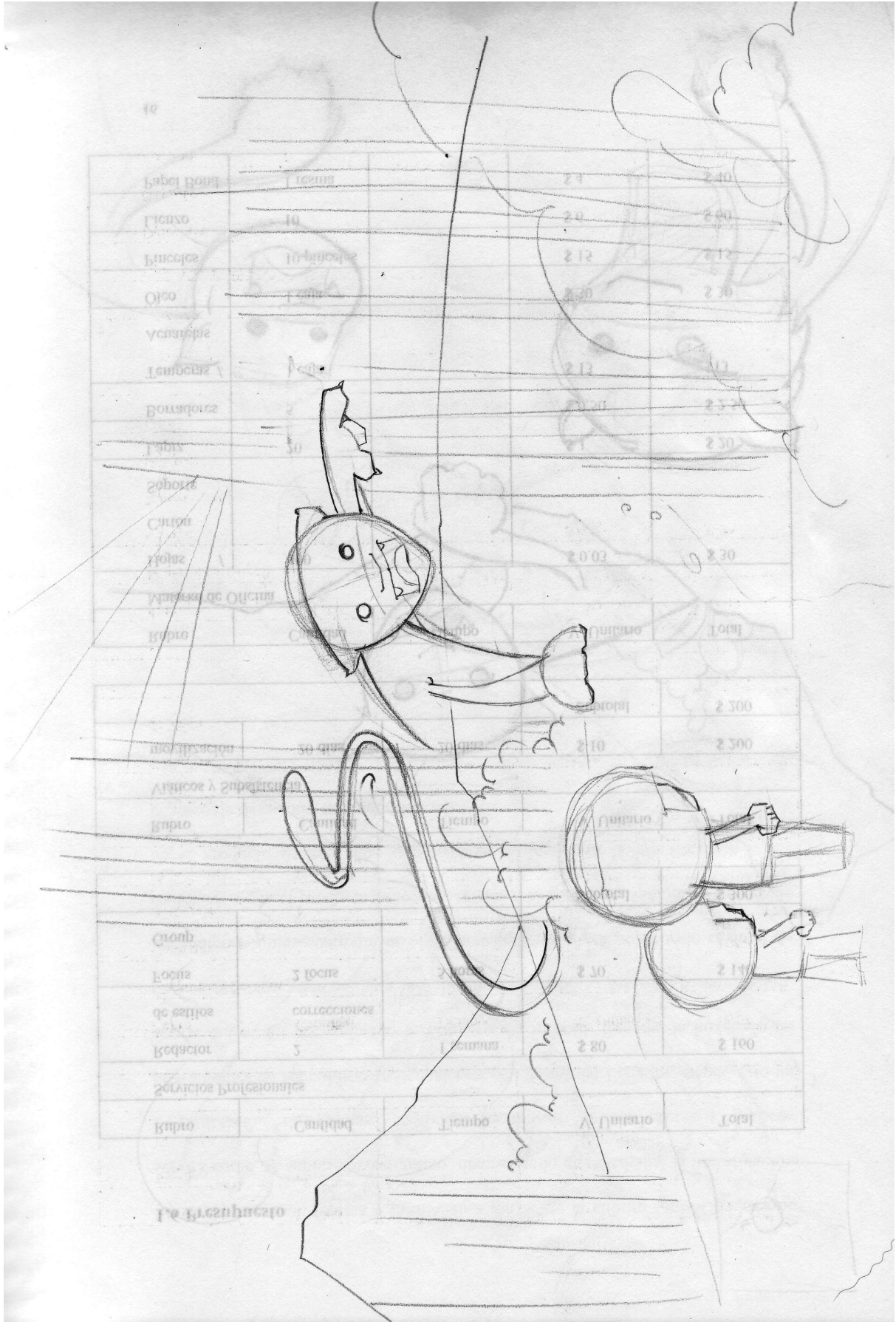
INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 01	Gráfico en base a los momentos de la Investigación, Carlos Sabino.	19
Gráfico 02	Modelo comunicacional de Roman Jakobson	24
Gráfico 03	Elementos del proceso de comunicación	26
Gráfico 04	Esquema de comunicación de Shanon y Weaver	26
Gráfico 05	Lenguajes artificiales	28
Gráfico 06	Interpretación Señalética	29
Gráfico 07	Semiótica	30
Gráfico 08	Semiología o Semiótica	32
Gráfico 09	Semiología o Semiótica (signo, modo, contexto)	33
Gráfico 10	Semiología o Semiótica (icono, indice, simbolo)	33
Gráfico 11	Signo	36
Gráfico 12	Significado / Significante	36
Gráfico 13	Elementos del Problema según Bruno Munary	45
Gráfico 14	Metodología para el Diseño	46
Gráfico 15	Diagramación estructural de un producto editorial	53
Gráfico 16	Diagramación estructural de un producto editorial en base a Grilla	53
Gráfico 17	Esquema de construcción tipográfica y sus partes	54
Gráfico 18	Cuadro comparativo de familias Tipográficas	55
Gráfico 19	Cuadro comparativo de interface de Software	57
Gráfico 20	Gran sala de policromos de Altamira	58
Gráfico 21	Anuncios Publicitarios ilustrados "ART NOVEAU"	59
Gráfico 22	Anuncios Publicitarios ilustrados "ART NOVEAU"	59
Gráfico 23	Gráfico comparativo de ilustración, en base a características de diferentes ilustraciones	61
Gráfico 24	Esquema de representación de ilustración Infantil	62
Gráfico 25	Trabajos de artistas Ecuatorianos Eulalia Cornejo y Marco Chamorro	64
Gráfico 26	Imágenes del Proyecto audiovisual PAKA PAKA	65
Gráfico 27	Bocetos gráficos para el desarrollo o creación de un personaje.	76
Gráfico 28	Ubicación geográfica que ocupó la cultura Jama Coaque	87
Gráfico 29	Período de vida de la cultura Jama Coaque	87
Gráfico 30	Figuras de orfebrería de la cultura Jama Coaque	89
Gráfico 31	Representación Religiosas Jama Coaque construía sus dioses a partir de animales y formas mágicas	90
Gráfico 32	Figuras de orfebrería de la cultura Jama Coaque	92
Gráfico 33	Riqueza expresiva y estética de sus representaciones en oro.	94
Gráfico 34	Cuadro de metodologías para el Diseño Gráfico	96
Gráfico 35	Fases del proceso de investigación	97
Gráfico 36	Esquema gráfico de "Documentación teórica / conclusión de Diseño"	97
Gráfico 37	Esquema gráfico de "problema de mercado / problema de Diseño" aplicado al proyecto	98
Gráfico 38	Cuadro de Ideas Rectoras	102
Gráfico 39	Cuadro de Idea Básica (Concepto)	103
Gráfico 40	Cuadro de Idea Básica y sub ideas (Concepto)	103
Gráfico 41	El lenguaje visual por María Acaso	104
Gráfico 42	Composición de figuras en base a figuras abstractas	106
Gráfico 43	División de la Cultura Jama Coaque de acuerdo a su desarrollo	107
Gráfico 44	Valoración crítica a partir de figurillas Jama Coaque "color"	108
Gráfico 45	Sellos y formas Jama Coaque a partir de la repetición de formas	109
Gráfico 46	Sintetización de Rasgos faciales a partir de figurilla Jama Coaque	111
Gráfico 47	Sintetización de extremidades a partir de figurillas Zoomorfas de la cultura Jama Coaque	111
Gráfico 48	Composición y caracterización de los personajes principales "FIGURA ZOOMORFAS"	112
Gráfico 49	Composición y caracterización de los personajes principales. "SELLO JAMA COAQUE"	113

Gráfico 50	Composición y caracterización de los personajes principales. "FIGURILLAS JAMA COAQUE"	113
Gráfico 51	Composición y caracterización de los personajes Humanos a partir de figurillas	114
Gráfico 52	Composición y caracterización de los personajes Humanos a partir de figurillas	114
Gráfico 53	Composición de texturas en base a repetición de formas en base a sellos cilíndricos Jama Coaque.	115
Gráfico 54	Digitalización de personajes, en software de diseño digital "PHOTOSHOP".	116
Gráfico 55	Aplicación de texturas en base a repetición de formas, en ilustraciones finales	117
Gráfico 56	Ilustraciones finales, hibridación de elementos Jama Coaque en procesos de diseño e ilustración	118
Gráfico 57	Familia tipográfica utilizada para identificadores tipográficos de cada cuento.	118
Gráfico 58	Identificadores tipográficos de cada uno de los cuentos a partir de tipografía "AN UNFURTUNATE EVENT"	119
Gráfico 59	Diseño Editorial final, composición general de ilustraciones y textos.	120
Gráfico 60	Diagramación de cuentos finales en software de diseño editorial "IN DESIGN"	121

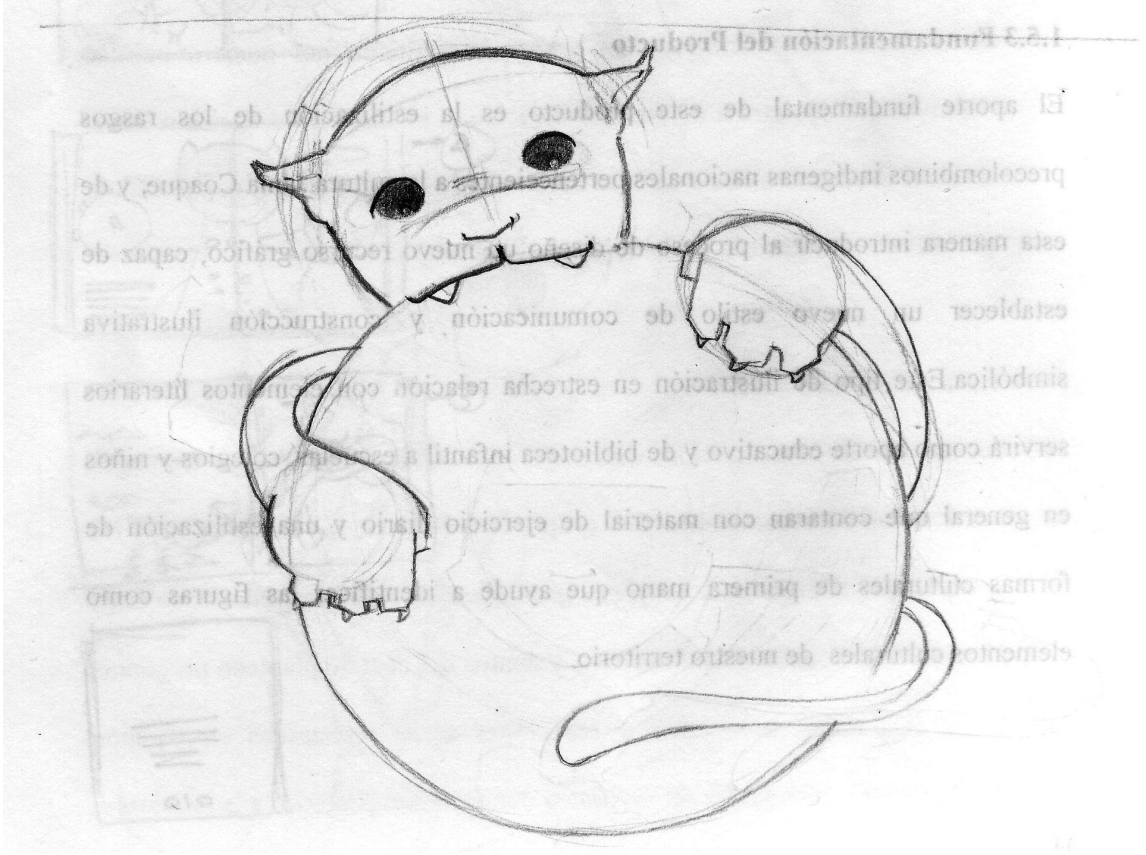
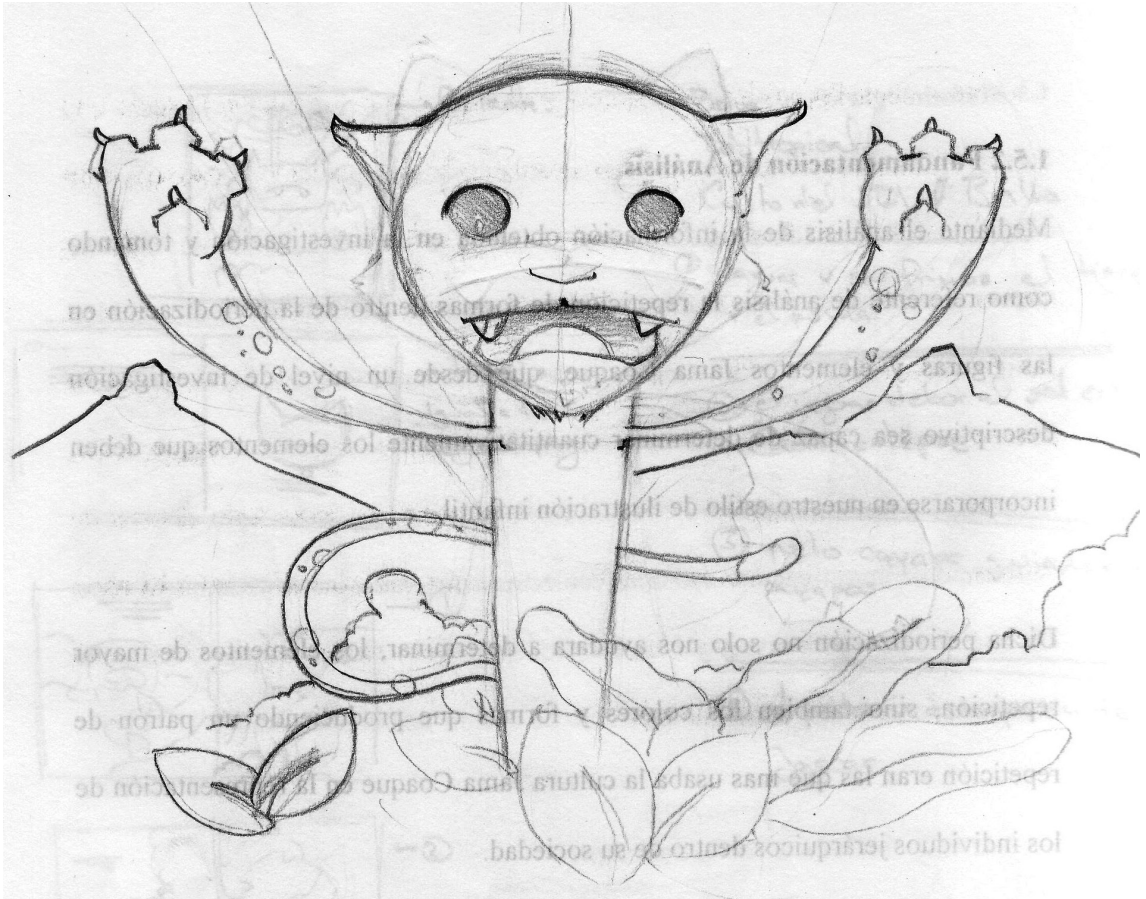
ANEXOS

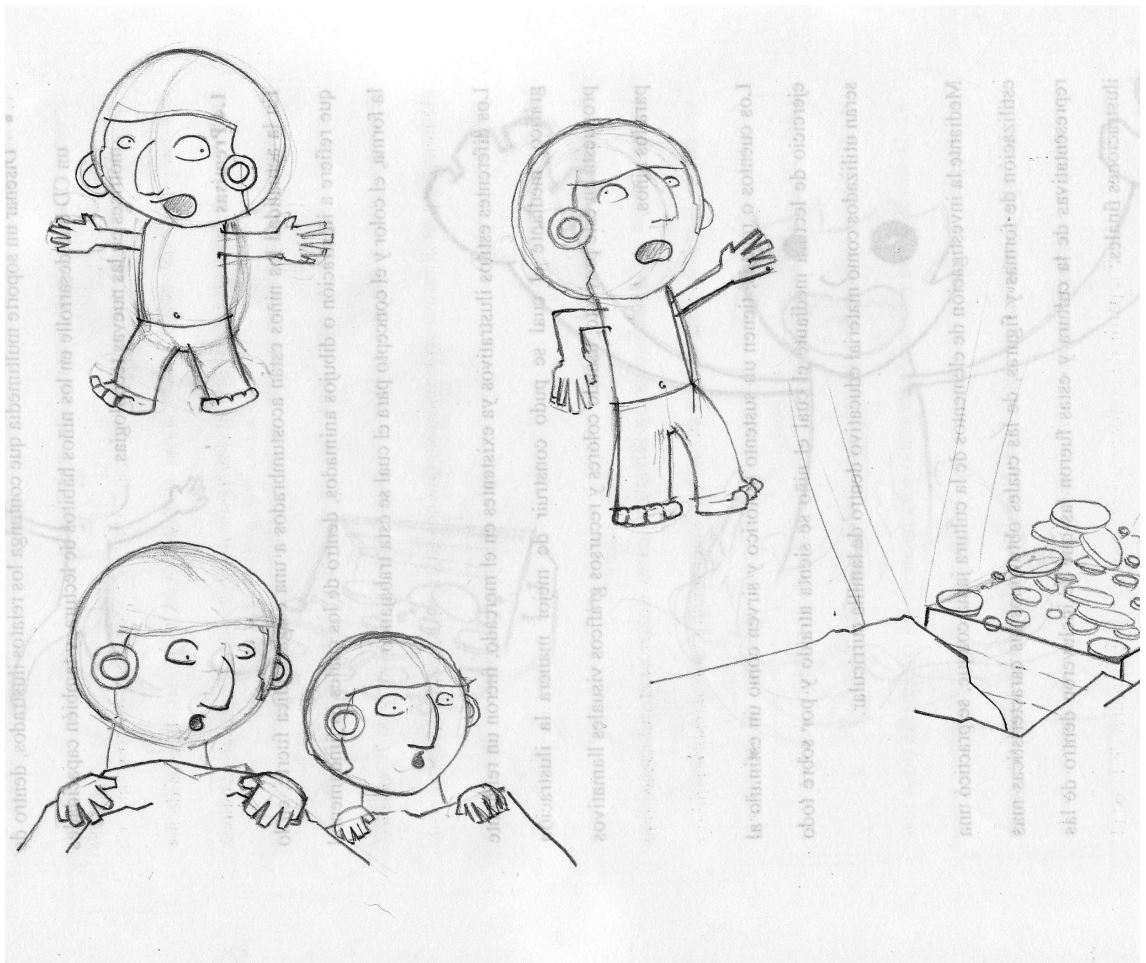
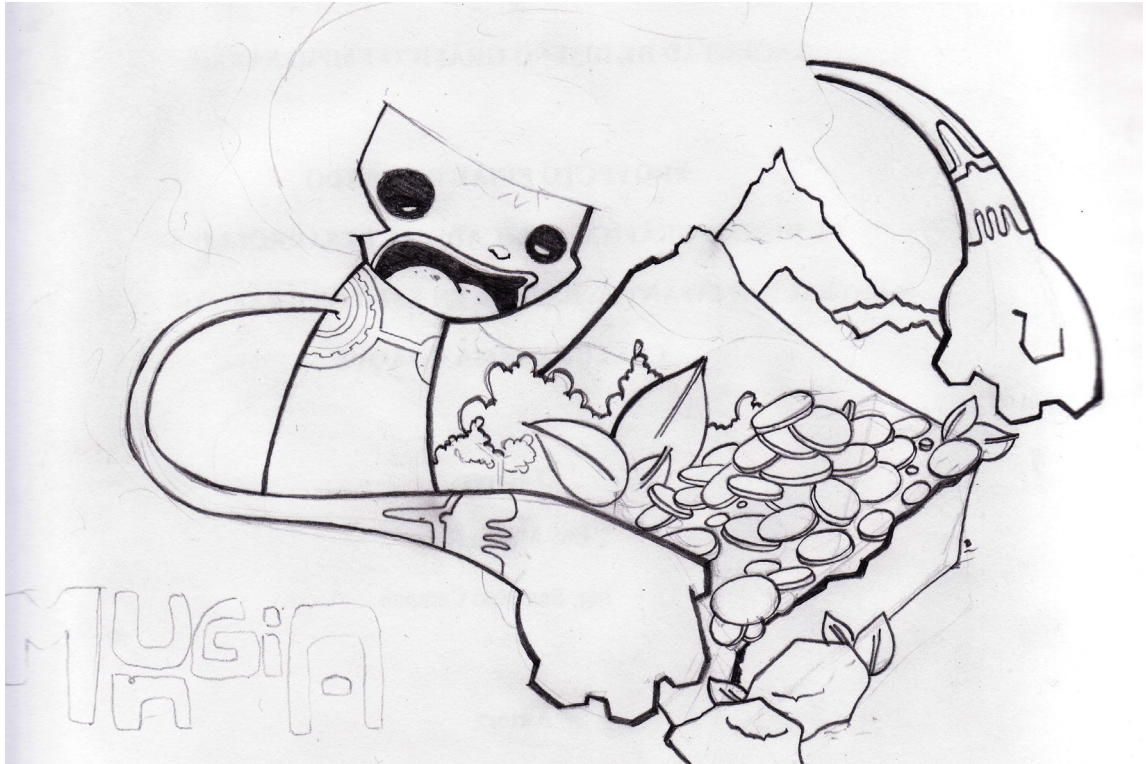




Item	Cantidad	Unidad	Valor	Total
Papel Bond	1 resma		2 40	2 40
Papel	10		2 00	2 00
Piscetas	10 piscetas		2 12	2 12
Oficio	1 resma		2 20	2 20
Aspiradora				
Temperatura	1 resma		2 12	2 12
Bombas	2		2 30	2 30
Papel	10		2 50	2 50
Zapatos				
Cable				
Papel			2 00	2 30
Materia de Oficina				
Buro				1000
				2 500
Modificación	50 unidades		2 10	2 500
Artículos y Suplementos				
Buro				1000
				2 500
Grupo				
Focus	2 focus		2 30	2 10
de espigas	coleccionistas			
Redactor	5		2 80	2 100
Servicios Profesionales				
Buro	Cantidad	Unidad	Valor	Total

La presupuesto



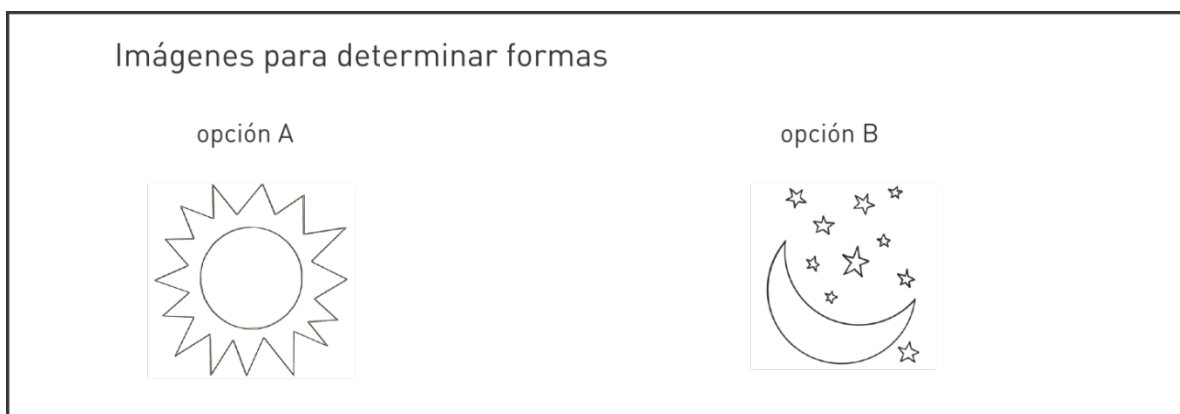


Focus Group para niños.

La presentación del focus group se determinaron únicamente imágenes simples y fácil reconocimiento, como también imágenes de comics y dibujos animados actuales, para medir el consumo de imágenes que tienen los niños y también cual es la tendencia a seguir para conseguir éxito en el grupo objetivo.

Imágenes presentadas al focus group de 20 niños y niñas entre 6 y 10 años de edad, mediante el cual se determinaron características gráficas del producto.

1. Determina relación de luz y sombra, relacionado con el temor, el calor y frío de acuerdo a la hora del día que cada símbolo representa.



2. Determinan combinación de colores de acuerdo a la etapa de crecimiento de los niños y que les llama más la atención de acuerdo a su comportamiento ante el consumo de imágenes.

Imágenes para determinar formas

opción A



opción A1



opción B



opción B2



3. Determina el uso de formas en la ilustración de acuerdo a las experiencias de vida con objetos puntiagudos, orgánicos o cilíndricos.

Imágenes para determinar formas

opción A



opción B



opción C



4. Determina tendencia gráfica moderna ante el consumo visual que tienen los niños



ANEXO III

Mitos Ecuatorianos

PACHA

Había una vez un héroe legendario llamado **Pacha**, fundador de la ciudad aborigen de Quito, quien hace unos cinco mil años, aproximadamente, en el período de Valdivia, realizó esta hazaña:

“Los de Quito conservan aún la memoria de un antiquísimo general naufragio, del cual se salvaron solo sus progenitores en una casa de palos sobre la cumbre del Pichincha.

Según las grandes fábulas que de ellos escribió **Niza**, provino aquel naufragio de que los tres hijos de primer hombre, o Dios, llamado **Pacha**, no teniendo con quienes hacer guerra, la mantuvieron con una gran serpiente, que herida con muchas flechas, se vengó vomitando tanta agua y anegó toda la tierra; que se salvó Pacha con sus tres hijos y mujeres, fabricando una casa sobre la cumbre del Pichincha, donde metió algunos animales y víveres; que pasados muchos días largó al **ullaguanga** (ave semejante al cuervo), y no volvió por comer los cadáveres de animales muertos; que echando otro pájaro, volvió con hojas verdes; que bajó entonces Pacha con su familia hasta el plan, donde es la ciudad de Quito, y que al tiempo de hacer allí la casa, para vivir todos juntos, ninguno pudo entender lo que hablaba el otro”.

MUNGIA

Mungia es el espíritu de las montañas, de las selvas y de los tesoros andinos. Se relaciona con licamancha, de lica o llanca, cal, formaciones calizas de las fuentes termales.

Modesto Chávez Franco relata que cuando un tesoro permanece mucho tiempo enterrado, los espíritus se apoderan de él, y si un ser humano intenta sacar el tesoro, se le presenta **Mungia** y le puede dar un buen susto.

Los tesoros o entierros “malean” a la gente, según este mito, lo que equivale a “salarse” o quedarse impregnado de “mal aire”.

La voz **Mungia** está relacionada con la palabra **enga**, madre, y con la colorada **meng**, mana o fuerza mágica.

Este mito se identifica con el del antimonio (**Mungia** supuestamente vivía en los Antis o montes de minas), que es un mítico gas venenoso que, al decir de los huaqueros -los excavadores de tesoros antiguos- se escaparían de las fosas o huecos profundos. Al respecto, los indígenas de Cotacachi creen que un tesoro generalmente está caliente, por lo tanto, hay que dejarlo enfriar durante tres días o más. Para prevenirse del antimonio, los desenterradores deben llenarse la boca de queso, que absorbe el veneno, pues el queso se vuelve negro.

EL SACHA-RUNA

El **Sacha-runas** es un mito conocido en la Costa, Sierra y Amazonía del Ecuador, cuya figura se halla en el Museo del Banco Central. Existe también una famosa pintura del **Sacha-runas**, obra de Pinto, afamado pintor de la Escuela Quiteña.

Se recuerda también al **Sacha-runas** como el “hombre de la selva”. El **Sacha-runas** corresponde al Malaba de los cayapas, es decir, una estatuilla de un ser con la boca abierta y tres piernas, mientras su cuerpo está forrado de hojas.

Según la tradición oral, esta figura mítica, que alcanzó hasta la región de los quijos, debió intervenir en los ritos quiteños de la fertilidad. Se cuenta que el **Sacha-runas** camina en un solo pie dejando la huella del tapir.

Existe una versión recogida sobre una plegaria al **Sacha-runas**, el dios de los dioses, que dice:

Sacha-runas, tú curas todo.
Yo te ruego ayudarme a curar este enfermo.
Mira, es un hombre muy bueno.
Tú tienes que vivir...
Tú eres nuestro curaca, etc.

EL CHUZZA -LONGO

Chuzza-longo o chuzzu-longo significa “muchacho pequeño” y aparece en algunas cerámicas manabitas, imbabureñas, panzaleas y puruháes.

Según algunos historiadores, el ***Chuzza-longo*** se remonta al antiguo período de los sepulcros en pozos, inclusive hay una planta llamada ***Chuzza-longo***, que ha sido considerada como una medicina mágica.

Chuzza-longo es un dios viejo con brazos de niño, temido por los indígenas debido a sus poderes sobrenaturales. Según este mito antiguo, el ***Chuzza-longo*** es un dios enano que vive en grupos numerosos. Conocido como el duende de los páramos, tiene pequeña estatura y larga cabellera negra.

Estos “espantos” o duendes son muy comunes en la Sierra del Ecuador y son espíritus de los montes, que toman diferentes nombres: Thunda en el Azuay, ***Shushumbico*** (vampiro) en Manta y Esmeraldas, ***Carpincho*** en Bolívar y ***Shiro*** en Loja.

EL MITO DEL JAGUAR

Es un mito proveniente de las cálidas selvas de la Costa y de la Amazonia. Se centra en el culto al jaguar y sus primos hermanos, el tigre y el puma, que habitan hasta las cejas de montaña de las selvas subtropicales de los Andes, desde Centroamérica hasta la Patagonia.

De origen chibcha y asiático, el mito del jaguar está asociado al culto del sol, por lo cual los mantas creían que en cada eclipse un jaguar devoraba al sol.

El significado de este mito es interesante: los indígenas consideraron al enorme gato como el Padre antiguo que guió al perseguido pueblo Cayapa por las selvas y montañas del noreste. Corresponde a la creencia del tigre cósmico o cielo estrellado, que se dibuja en la piel de esta criatura; es la representación natural de dios. Su hocico sopla a las nubes, las manchas blanquinegras son las estrellas, las garras simbolizan el poder, y el ojo mágico saliente es el emblema del conocimiento o la providencia.

Conocido como Thomagata en otros lugares, estos seres aparecen en petroglifos o figuras de piedra en Baeza y en láminas de oro de Esmeraldas.

LA SERPIENTE EMPLUMADA

Es uno de los mitos del denominado Reino de Quito, transmitido por Juan de Velasco.

El principal mito fue el de la serpiente emplumada llamada **Gucumatz**, hijo del abuelo maya **Hum-Aphú-Vuh** (el sol) y de la abuela **Hum-Aphú-Myte** (la luna). La serpiente emplumada tenía plumas verdes del ave quetzal o ave del paraíso llamada **Gucu** en maya y **Ikuku** en azteca, raíz de **Gucumatz** (**Cumatz**= serpiente).

Gucumatz tenía la propiedad de metamorfosear o cambiar a todo tipo de animales, y habitaba, según el mito, en el cielo o en el infierno, donde moraban los dioses. Generalmente tomaba la forma de serpiente, de águila o de tigre.

La serpiente emplumada apareció en petroglifos, o monumentos de piedra, como representación de la serpiente cósmica, en calidad de diosa de las aguas o de las fuentes, de las lluvias, del fuego, el viento, y del huracán cuando enfurecía

También fue considerada la serpiente emplumada como diosa de la fecundidad, desde Imbabura hasta Chimborazo.

EL COAT, DIOS DE LA AGRICULTURA

Junto con la serpiente emplumada, en las piedras de Ushurco, de Pimampiro, Pichincha, se encuentran imágenes del coatí, un animal de hocico puntiagudo muy domesticables, que se alimenta de frutos, granos y mariscos y que habita en la Amazonia y la Costa del Ecuador. Se parece a la ardilla, siempre con su cola levantada pero no esponjada y más larga.

El coatí aparece sentado en un trono como un dios con nariz respingada, en numerosos sellos encontrados en Esmeraldas, Pichincha y otros lugares. La enigmática nariz puede atribuirse a un poder mágico extraordinario del olfato.

En la Costa se conoce al coatí como “cuchucho” o “anda solo”, porque suele separarse de la manada en época de celo. En la Amazonia los indígenas creen en el poder mágico de las secreciones del coatí, según las curanderas o pusangas.

En el Museo del Banco Central existe un precioso disco de platino, con dos perforaciones en la parte alta para ser llevado como pectoral, que corresponde al período de la Tolita. Es el dios Coatí con pies y manos. Su vientre es formado por un disco, su oreja visible es muy pequeña y su ojo muy vivaz. Su hocico está entreabierto en actitud de devorar una fruta y la cola está ligeramente enroscada. Recordemos que los campesinos sostienen que el coatí con su cola extendida ejerce un poder mágico fecundante.

PACHA MAMA

La Pacha Mama es la Madre Tierra. La Madre Tierra fue conocida originalmente como la diosa del maíz, que tiene diversas expresiones según las culturas. Así, la tola –que significa amontonamiento de tierra y que servía como sepulcro- tiene la forma de un vientre gestante, en donde era depositado el cadáver del difunto en posición fetal. El principio es evidente: la Tierra fue considerada una madre viva y fecunda.

La Madre Tierra es el mito del seno materno, que en la cultura Cañari está representado con las imágenes del sol y la luna, colocados en oposición.

Según Federico González Suárez, historiador, ***Pacha Mama*** es la madre del universo, la madre de todas las cosas o, dicho de otro modo: todas las cosas tienen madre. El sol tiene también madre; la ***Inti Mama***.

En síntesis, la Madre Tierra es un ser vivo, un mito viviente.

MAMA QUILLA

Las fiestas lunares son antiquísimas. Los indígenas sabían que el gran astro del día –el sol- es la fuente de la vida, pero les subyugada el misterio de la luna. Todos los pueblos antiguos llamaban “madre” al astro de la noche: ***Mama Quilla***.

Y pronto descubrieron la relación entre las fases de la luna y las cosechas. Los festejos lunares eran espectaculares porque se realizaban en plazas enormes, tanto en la Sierra, la Costa, como en la Amazonia. En la actualidad, los indígenas de Chimborazo e Imbabura conservan todavía la costumbre de “tomarse la plaza”, al son de músicas en las que predominan la bocina, que convoca a la gente, y el primitivo sonido de pingullos.

Los calendarios lunares fueron muy importantes. Se recuerda el calendario lunar manabita, que conservaba un sistema de numeración, pues eran excelentes comerciantes; el calendario cañari, del cual existe más documentación arqueológica, a través de un plato encontrado en Azogues.

En efecto, los cañaris, según González Suárez, tenían un año lunar de doce meses y un año de 360 días; el calendario lunar ***Quitú Cara***, fundado en 28 días lunares, e estaba adaptado para la agricultura, y comenzaba en marzo, a partir de la madurez del maíz.

EL ARCO IRIS O DIOS CUICHI

El mito del arco iris o dios ***Cuichi*** abarca una enorme extensión geográfica. Se le conoce desde la Amazonia hasta México.

Ha sido recogido según varias denominaciones: ***Cucha-vira***, ***Yochinkoshi***, ***Kuechel***, ***Huanacauro*** y ***Huana-huari***.

Se cuenta que las mujeres indígenas invocaban al arco iris para dar a luz con toda felicidad.

El dios bienhechor aparecía en lo alto del arco iris para castigar al dios malo.

El arco iris es un dios cósmico en Quito y para los cayapas. Su nombre puede traducirse como **Cuichi**, que es el espíritu que posee y engendra un ser viviente y misterioso, según la cultura Puruhá.

El **Cuichi** posee poderes mágicos y fecundantes. En todas partes se lo asocia con el color amarillo de una boa mitológica, procedente del Amazonas. Es, por lo tanto, venerado y temido, porque el lugar en que el arco iris se ha ubicado queda consagrado, y se lo adorna con velas y flores. Allá se lleva a la mujer que no puede dar a luz.

Finalmente, el **Cuichi** fue considerado en Chimborazo y Tungurahua como un meteoro gigantesco relacionado no solo con la vida y la fecundidad, sino con la paz de los difuntos. Meteoro es un dios benéfico, a causa de sus bellos colores, pero pronto se convierte en oscuridad, especialmente en sus extremos.

Existen dos arco iris: uno macho, más brillante, y uno hembra, opaco. A veces se paran en las nubes dos arcos a la vez.

En la provincia del Carchi se cree que el arco iris engendra niños albinos (de pelo blanco), a quienes la gente llama **huatos**. Por tal motivo, según la superstición de los puruháes, cuando veían brillar el arco iris, las mujeres cerraban la boca y apretaban fuertemente los labios para evitar que el meteoro las fecundara. Si eso sucede el “mal del arco”, que se cura con marco, ruda, ajo, trago de ishpingo...

ETSA Y EL GIGANTE (LEYENDA SHUAR)

En una época vivían unos gigantes llamados **Iwia** que comían hombres. La gente les tenía mucho miedo y procuraban no internarse demasiado en la selva por temor a encontrarlos.

Un día una mujer estaba lavando en el río cuando vino el gigante a bañarse y al verla se la comió. Sin embargo, el **Iwia** no vio a **Etsa**, recién nacido, a quien la mujer había dejado entre los árboles mientras lavaba. Un pájaro cangrejado que observaba todo desde el curso inferior del río, esperó que el gigante **Iwia** se fuera y recogió al pequeño. Pasaron varios años y éste se convirtió en muchacho. El **Iwia**, mientras tanto, había llevado a su mujer a vivir en la casa de la madre de **Etsa** y plantaba ajíes en su huerto.

Cierto día el pájaro contó al niño todo cuanto había sucedido. Entonces le dijo:

__ En la huerta de tu mamá hay ajíes maduros, anda y cómetelos.

Etsa comenzó a ir todas las noches a la huerta, a comer los ajíes que plantaba el **Iwia**.

Su mujer, al darse cuenta que los ajíes desaparecían, comentó a su marido:

__ ¿Quién será el que se nos come los ajíes?. Deberías esperarlo y cazarlo.

El **Iwia** entonces fue a esperarlo en la huerta por la noche, hasta que vio aproximarse una luminosidad como la del sol. Era **Etsa** que se disponía a cortar los ajíes. El **Iwia** lo atrapó, muy feliz regresó a casa, y mostrándosele a su mujer le dijo:

__ Comámoslo.

Ella le contestó.

__ Es todavía muy pequeño, Mejor será criarlo y comerlo cuando sea grande.

Como el **Iwia** era muy goloso, comenzó a alimentar a **Etsa** con insectos que cazaba con la mano. El **Iwia** estaba muy contento de **Etsa** y por esta razón le consiguió una cerbatana –una lanza- para que apuntara a las aves. Y **Etsa** nunca fallaba cuando apuntaba, pero las aves del bosque comenzaron a preocuparse porque **Etsa** les estaba acabando.

En una ocasión **Etsa** solo logró cazar un colibrí. Desconcertado, se puso a buscar aves por todas partes, pero no aparecían, Fue entonces cuando comenzó a escuchar el canto del **Paum**, un ave parecida a la paloma, que le decía:

__ No vengas más a cazarnos con la cerbatana. **Etsa**, sin hacerle caso, comenzó a rodear el árbol para apuntarle. Pero juego sintió piedad por el ave y le perdonó la vida. El **Paum** se sentó en la punta de la cerbatana y dijo a **Etsa**:

__ ¿Quieres exterminarnos para dar de comer a quien ha matado a tu mamá?

Entonces **Etsa** recogió las plumas de las aves que encontró desparramadas por el bosque y las colocó en su cerbatana. Luego sopló con fuerza y todas las aves se multiplicaron de nuevo. Contento con lo que había hecho, dijo al gigante al llegar a su casa:

__ Solo logré apuntar a este picaflor.

El **Iwia** se lo comió de un bocado y dijo a **Etsa**:

Desde hoy cazarás venados y yo te acompañaré.

__ Hagamos una prueba.

Colocaron como blanco una papaya y decidieron clavarla con una lanza. Pero el **Iwia** fallaba en todos sus intentos. **Etsa**, en cambio, dio en el blanco cuantas veces se lo propuso, por lo que dijo a **Iwia**

__ Ves, yo nunca fallo, y tú, en cambio, puedes espantar a los venados. Será mejor que vaya solo.

De madrugada se dirigió a la cacería, escondiéndose en el lugar del camino por donde la esposa de **Iwia** solía pasar. Cuando ella estuvo cerca le salió al encuentro y la mató con su lanza. Luego, por medio de un conjuro, convirtió su cuerpo en venado. Es que **Paum** le había conferido poderes mágicos que **Etsa** utilizó. Y en ese mismo sitio plantó un palo. Cuando llegó a casa, **Etsa** se puso a cocinar el venado con mucho esmero, y mientras lo hacía preguntó:

__¿Que le pasará a la tía que no viene?

__ Llámala,-contestó *Iwia*.

Etsa comenzó a llamarla con gritos y el palo contestaba que estaba trabajando. En varias ocasiones *Iwia* le encargó que la llamara y el palo contestaba unas veces que ya regresaba y otras que estaba labrando la huerta.

La glotonería del gigante pudo más que la preocupación por la ausencia de su mujer y ordenó a *Etsa*:

__Sírvenme, cuando tu tía regrese podrá tomar el caldo.

Etsa sirvió al *Iwia* una pierna y luego otra. Después de comer, *Iwia* se trasladó al río para bañarse. Por un hechizo de *Etsa*, éste sonaba muy cerca, pero a medida que *Iwia* se acercaba el río se alejaba. Al cabo de muchas penalidades, al fin pudo bañarse.

Cuando regresó a su casa, *Etsa* de dijo nuevamente:

__Que pasará con la tía?

El *Iwia* le volvió a pedir que la llamara. *Etsa* lo hizo, pero obtuvo las mismas respuestas anteriores. *Iwia* comenzó entonces a sospechar de *Etsa* y se dio cuenta de que se había comido a su propia esposa transformada en venado. Quiso tomar la lanza para agredir al niño, pero un peso enorme le imposibilitaba levantarse. *Etsa* aprovechó la ocasión y con la misma lanza atravesó el cuerpo del gigante.

De esta manera, el niño logró justicia en memoria de su madre.



5 de Noviembre de 2010

Atte. Mario Rodríguez

Estimado Mario:

Junto con saludarle muy cordialmente, ponemos a su disposición nuestra propuesta para la impresión de:

500 Juegos de 5 cuentos

- Tamaño 14,5 x 14,5 cm.
- Impresos a full color en cartulina triplex de 400 gr.
- Troquelados
- Terminado semiduro.

VALOR UNITARIO

Us\$ 11,05

VALOR TOTAL

Us\$ 5525,00

Tiempo de entrega 20 días laborables

Validez de la oferta 15 días

Estos precios no incluyen I.V.A.

Grace Pozo

IMPRENTA JORCH



COTIZACION

QUITO, 05 DE NOVIEMBRE DEL 2010

NOVAIMAGEN PONE A SU CONSIDERACION LA SIGUIENTE COTIZACION:

ATENCION :MARIO RODRÍGUEZ B.

DETALLE DE SU PEDIDO:

CANTIDAD	DESCRIPCION	V. UNITARIOS	TOTAL
500	Impresiones en Cds a full color y quemado de información	0.69	345,00

FORMA DE PAGO: 50% ANTICIPO 50% CONTRAENTREGA
TIEMPO VIGENTE DE LA COTIZACION 15 DIAS LABORABLES
ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN IVA

EN ESPERA DE SU RESPUESTA FAVORABLE SE DESPIDE DE USTED EDWIN GALARZA
ATENTAMENTE,

JOHANNA ORDOÑEZ
DIR: REINA VICTORIA Nro. 26-104 Y LA PINTA
TELEFAX: 2223107- 097303330

novaimagen_01@hotmail.com
QUITO – ECUADOR



COTIZACION

QUITO, 05 DE NOVIEMBRE DEL 2010

Centro Gráfico pone a su consideración la siguiente cotización:

Atención: Sr. MARIO RODRÍGUEZ

DETALLE DE SU PEDIDO:

CANTIDAD	DESCRIPCION	V. UNITARIOS	TOTAL
500	Cajas con armado de complejidad clase 3 (superior), en cartulina duplex impresa a color más barnizado mate y troquelado interior	1.50	750,00
500	Cajas en cartulina Duplex impresa a full color, troquelado especial, más ventana plástica frontal y haladera de cinta plástica en la parte superior	1.00	400,00

Le recordamos que el costo de su cotización será mucho menor siempre y cuando tenga un pedido mayor a 5000 cajas de la misma especificación

FORMA DE PAGO: 50% ANTICIPO 50% CONTRAENTREGA
TIEMPO VIGENTE DE LA COTIZACION 15 DIAS LABORABLES
ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN IVA

En espera de su respuesta favorable se despide de usted muy atentamente,

Alexander Padilla
Ejecutivo de ventas

Dirección Río Zabaleta OE1-83 y Av. Maldonado,
Guajaló (Panamericana Sur Km. 8),

TELEFAX: (593 2) 267 3105 / 267 3205 / 267 3305

contacto@cegrafico.com

QUITO - ECUADOR

COTIZACION

QUITO, 07 DE NOVIEMBRE DEL 2010

Ponemos a su consideracion la siguiente cotizacion:**Atencion: Sr. MARIO GABRIEL RODRÍGUEZ**

DETALLE DE SU PEDIDO:

CANTIDAD	DESCRIPCION	V. UNITARIOS	TOTAL
500	Cajas de madera MDF en crudo, de 35cm de largo x 18.5 de alto y 14.5 de fondo.	3.00	1500,00

Le recordamos que el costo de su cotización sera mucho menor siempre y cuando tenga un pedido mayor a 5000 cajas de la misma especificación**FORMA DE PAGO: 50% ANTICIPO 50% AL MOMENTO DE LA ENTREGA**
TIEMPO DE DURACIÓN DE LA COTIZACIÓN 15 DIAS LABORABLES

ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN IVA

Mario Rodríguez B.
Artesano CalificadoLorenco Cepeda Oe11-87,
(El Tejar)

TELEFONO: 228-1003

Mgrodriguez_24@hotmail.com
QUITO - ECUADOR



Tutores:

Msc. Mauro Ruiz
Ing. Santiago Campaña

Autor

Mario Gabriel Rodríguez B.

Noviembre 2010
Quito – Ecuador