



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO GRÁFICO DE
UN PRODUCTO EDITORIAL
PARA APORTAR AL RESCATE CULTURAL
DE LAS FIESTAS POPULARES
DEL CANTÓN CAÑAR

TRABAJO PREVIO DE GRADUACIÓN
PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADORA GRÁFICA

AUTORA

KATALINA BELTRÁN A.

DIRECTOR

MGST. JUAN CARLOS LAZO

CUENCA - ECUADOR

DISEÑO GRÁFICO DE
UN PRODUCTO EDITORIAL
PARA APORTAR AL RESCATE
DE LAS FIESTAS POPULARES
DEL CANTÓN CAÑAR

AUTORA

KATALINA BELTRÁN

DIRECTOR

MGST. JUAN CARLOS LAZO

FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN

**FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN DEL AUTOR
EXCEPTO LAS QUE SE ENCUENTRAN CON
SU RESPECTIVA CITA.**

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

KATALINA BELTRÁN

CUENCA - ECUADOR

2015

DEDICATORIA

A mis padres, mis hermanos, mi cuñado, mis sobrinas.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, Mario y Xime quienes con su esfuerzo y cariño me ayudaron a lograr mi meta, a mis hermanos María, Andrés y especialmente a mi hermano Mario que me ha acompañado en los momentos más difíciles, a mis sobrinas Isabela y Andrea que son mi fuerza para seguir adelante, a mi abuelito Gustavo mi ejemplo a seguir, a mi familia que confiaron en mí y siempre me apoyaron, gracias por su paciencia, a ti Esteban, a mis queridos amigos Lore, Cinthia, Paz, Andrés Fernando, a mi director Dis. Juan Carlos Lazo quien siempre me estuvo guiando, a mis profesores Dis. Diego Larriva, Dis. Esteban Torres, Ingeniero Remigio Ortiz y Lic. Enrique Sigüencia quienes aportaron su conocimiento en este trabajo.

ÍNDICE

Dedicatoria	6
Agradecimientos	7
Índice	8-9
Índice de imágenes	10-11
Resumen	12
Abstract	13
Objetivos	14
Introducción	16-17
Capítulo 1	19
Marco teórico	20
Fiestas importantes	20
Inti Raymi	20
Killa Raymi	23
Capac Raymi	25
Ayamarca Raymi	25
Cospus Christi	26
Taita Carnaval	29
Diseño editorial	32
Elementos básicos del diseño editorial	34
Maquetación	34
Composición	36
Tipografía	37
Imágenes	39
Ilustración	40
Diseño y cultura	46
Libros deplegables	49
Homólogos	53
Game of Thrones	54
Cuenca up	55
Homólogo 3	56
Entrevistas	57
Conclusiones	59

ÍNDICE

Capítulo 2	60
Target	62
Persona design	63
Partidos de diseño	64
Forma	64-65
Función	66-67
Tecnología	68
Análisis Foda	69
Plan de negocios	70
Conclusiones	71
Capítulo 3	72
10 ideas	73
3 ideas	79
Idea final	80
Sistematización y bocetación	81
Personajes mujeres	83
Personajes hombres	84
Escenarios	85
Estructura del pop up	86-87
Retícula	88
Contenido	89
Tipografía y distribución de textos	91
Digitalización	92
Pampamesa	97
Preparación de alimentos	98
Presentación de grupos musicales	99
Desfile por las calles de la ciudad	100
Gran baile de los participantes	101
Escenarios para presentar a los pukareros	102
Escenarios que mostrará a los pukareros dirigiéndose a la comunidad prioste	103
Escenarios que mostrará la llegada de los pukareros a la Tucayta	104
Ilustraciones para el pop up	105
Conclusiones	112
Recomendaciones	113
Bibliografía	114
Anexos	115

ÍNDICE DE IMÁGENES

- 01** <https://morterodepiedra.files.wordpress.com/2013/05/dulces-6.jpg>
- 02** <http://camaleon-peru.com/IMG/jpg/01-73.jpg>
- 03** <http://www.figurinesdemoda.com/figurines-de-moda/libros-figurines-de-moda-ANAYA.jpg>
- 04** http://2.bp.blogspot.com/-Cg1whwhf8gg/T6LK1oAucnI/AAAAAAAAAMo/SIbHR9ghdqw/s1600/CARTEL_AGUA-01.jpg
- 05** <http://www.afroklectic.com/wp-content/uploads/2012/07/92087-800w.jpg>
- 06** <http://tothdoktererika.bloglap.hu/galeria/52899.jpg>
- 07** <http://dehelderebron.nl/wp-content/uploads/2013/07/AnnelieSolis.jpg>
- 08** <http://7ya-media.com/uploads/news/big/neobychnye-trjohmernye-risunki-sdelannye-ka-randashom2.jpg>
- 09** http://blog.famosa.es/wp-content/uploads/snow_white_with_deadly_apple_by_bearvintage-d5sj98j.jpg
- 10** http://www.footofan.com/CMSFiles/mainportal/images/2014010914-06-footofan_com.jpg
- 11** <http://evaramon.com/wp-content/uploads/hot1.jpg>

ÍNDICE DE IMÁGENES

- 12** <https://masmassala.files.wordpress.com/2012/03/cartelholiok3.jpg>
- 13** http://3.bp.blogspot.com/-7oaiZgb-2UM/UtCsJ6t_YtI/AAAAAAAACs0/2Q_4_xjNKzs/s1600/IMG_7873.JPG
- 14** http://s16.postimg.org/irnfxm41h/article_13918721723.jpg
- 15** http://nosbi.com/wp-content/uploads/2013/07/REALMORE_ADV-6bc-baja-235x300.jpg
- 16** <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/05/6c/15/056c159e429cc5ff4da0dda3e1b8d868.jpg>
- 17** <http://s3files.core77.com/blog/images/vonnegut.jpg>
- 18** <http://ditogear.com/featured/3d-lenticular-photography/>
- 19** <http://hintaseuranta.fi/API/products/3003203/defaultimage/jpg300x270?lohikaarme-puu-palapeli>
- 20** <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/9e/5d/0b/9e5d0bb036e3c3d820041afe312239a9.jpg>
- 21** <http://admonkey.pl/wp-content/uploads/2013/04/become-someone-else-2.jpg>

RESUMEN

DISEÑO GRÁFICO DE UN PRODUCTO EDITORIAL PARA APORTAR AL RESCATE DE LAS FIESTAS POPULARES DEL CANTÓN CAÑAR

Las fiestas populares representan una parte muy importante de las tradiciones y de la cultura intangible que cada pueblo hereda a sus nuevas generaciones; sin embargo, debido a la aculturación que acompaña a la globalización, estas tradiciones van perdiendo interés entre la gente joven. Partiendo de diversas vertientes del diseño gráfico, entre ellas la ilustración, la interactividad, el pop up, este proyecto espera aportar al reconocimiento y aprecio en los jóvenes del Cantón Cañar de sus fiestas tradicionales, en este caso del Taita Carnaval, a través de un libro ilustrado interactivo que contiene las actividades y elementos de la fiesta.

ABSTRACT

TOPIC: Use of editorial design to contribute to the rescue of Cañar Canton culture

TITLE: Graphic design of an editorial product to contribute to the cultural rescue of the popular festivals in the Canton of Cañar.

ABSTRACT

Popular festivals are a very important part of the traditions and the intangible culture that each nation passes on to its new generations. However, due to acculturation accompanying globalization, these traditions are losing interest among young people.

By means of an illustrated book containing interactive activities and elements of the festivity, we expect to contribute to the recognition and appreciation among young people of Cañar Canton of their traditional festivals. We based this project on various aspects of graphic design, including illustration, interactivity, and pop-ups, as is the case of *Taita Carnaval* Festival.

TAGS: Fun, Tradition, Learning, Reading, Education, Celebration, Folklore, Parade, Knowledge.



Katalina Beltrán Ávila
STUDENT

Dis. Juan Carlos Lazo
DIRECTOR



UNIVERSIDAD DEL
AZUAY
Dpto. Idiomas



Transmitted by:
Lic. Lourdes Crespo

Objetivos

Objetivo general

Aportar con el rescate cultural de las fiestas populares a partir de un libro interactivo.

Objetivo específico

Diseñar un libro interactivo sobre las fiestas populares del Cantón Cañar, mediante técnicas de interactividad analógica.

Alcances

Diseño de un libro interactivo apoyado con ilustraciones, para el Cantón Cañar a manera de prototipo.

INTRODUCCIÓN

La cultura del Ecuador está representada por diversas manifestaciones culturales, una de ellas es la fiesta popular con una riqueza histórica y cultural, así como desde tiempos ancestrales en el Cantón Cañar se celebra diferentes fiestas populares, las cuales permiten mostrar la cultura y la identidad del pueblo cañari, sin embargo, no para todos una fiesta popular tiene el mismo significado en su vida, pues en algunos pueblos aun celebran las fiestas con entusiasmo y algarabía, mientras que en otros estas tradiciones festivas se van perdiendo poco a poco.

Es importante mostrar a las futuras generaciones la importancia que posee las fiestas en nuestra vida, pero debido a la falta de interés por el conocimiento de su cultura y la carente información sobre las fiestas populares, hacen que tan valiosas tradiciones vayan desapareciendo de una manera notable.

“Las fiestas y costumbres tradicionales nos dicen cómo viven los seres humanos de una región” (Fiestas populares en la región de Aguascalientes, 1996, p 10)

.

El objetivo de este proyecto es aportar al rescate de las fiestas populares del Cantón Cañar a través de un libro ilustrado e interactivo que se encontrará disponible a los jóvenes del Cantón Cañar de una manera Fácil y atractiva.

Este proyecto contiene 3 capítulos, elaborados de la siguiente manera:

El primer capítulo esta dividido en dos etapas: la primera consta del marco teórico: donde encontraremos información sobre las fiestas populares y las teorías de diseño. En la segunda etapa podremos ver el análisis de homólogos donde se analiza: forma, función y tecnología.

En el segundo capítulo se encontrará las fases de diseño tales como: target, personal design, partidos de diseño (cromática, tipografía, ilustración, etc.)

Para finalizar en el capítulo tres se encontrará: ideas creativas, sistematización, bocetación y concreción del producto.

CAPÍTULO 1

El Cantón Cañar está situado al noroeste de la Provincia de Cañar. Limita al NORTE con la provincia de Chimborazo; al SUR con la provincia del Azuay y los cantones de Biblián y Azogues; al ESTE, con el cantón Azogues; y, al OESTE, con la provincia del Guayas.

Cañar se caracteriza por la diversidad cultural que posee, dentro de la cultura es importante conocer lo que esto abarca, y se puede decir que las fiestas populares son una parte fundamental para conocerla, es por ello que en los vestigios arqueológicos de Ingapirca, baños del inca, comunidades del Cantón Cañar aún se siguen celebrando las fiestas con entusiasmo y algarabía. Entre las fiestas que se celebran podemos nombrar: Taita Carnaval, Inti Raymi, Corpus Christi, Killa Raymi, Capac Raymi y Ayamarca Raymi, todas ellas son importantes para el pueblo cañari. Debido a lo expuesto es importante que las futuras generaciones conozcan sobre la importancia del conocimiento y la valoración de las festividades.

FIESTAS IMPORTANTES

INTI RAYMI

“La mencionada celebración se realiza cada año el 21 de junio, que corresponde al solsticio de verano día en que cambia la posición de la tierra con respecto al sol. Como se conoce el Complejo Arqueológico de Ingapirca fundamentalmente consta de la elipse, que para unos autores es un adoratorio y para otros cumple una función

astronómica. La obra fue ordenada construirse por Huayna Capac y su estilo corresponde al tipo de construcción inca imperial. “La fiesta toma mucha trascendencia desde el año 1968, año a partir del cual se incrementa la actividad comercial” (Siguencia, 2004, p.26)

Descripción del evento

Siguencia (2004) Esta fiesta consta de dos instancias importantes

1) El fenómeno astronómico conocido como solsticio de verano

2) La fiesta de la cosecha en la que se agradece al dios sol y a la Pacha Mama por la vida que da al pueblo cañari.

En la celebración se realiza presentaciones de grupos de danza, grupos musicales, coreografías, concursos de belleza nativa para la proclamación de la Sara Ñusta en la que participarán candidatas de todas las comunidades cañaris como son: Ingapirca, Sisid, El Tambo, El Cachi, Chiunchun, Charcay, Juncal, Suscal, Chontamarca, Socarte, Honorato Vasquez, Quilloac, Huayrapungo, Cuchucun, San Rafael, San Pedro, Chugin, etc.

El programa contiene participación de grupos folklóricos (música, danza) de las distintas nacionalidades indígenas del Ecuador como los Tsachilas, Puruhás, Saraguros, Indígenas de la Amazonia, Esmeraldas, Bolívar, Cholos, cuencanos, montubios; representaciones de los países como Perú, Bolivia, Colombia, y norteamericanos.

El Inti Raymi consta de tres instancias:

- Vísperas de 20 de Junio, es la elección de la Sara Ñusta. Cada candidata participante hace su presentación acompañada de su propia coreografía o danza alabando al Dios Sol. Este día también es llamado día de bienvenida.

- La fiesta propiamente dicha es el 21 de Junio, en el que se realizan shows artísticos con personajes nacionales e internacionales, hay baile para los visitantes, música folklórica interpretada por diferentes artistas indígenas del país al igual como los de Perú y Bolivia. Y lo más llamativo es la participación de los Yachag o Shamanes principalmente de la Amazonia. También da la ocasión esta fiesta para que se efectúe la actividad importante comercial a lo largo de la vía de acceso al complejo en donde encontrar puestos de comida típica, lugares de bebida, stands de artesanías, tejido, postales, fotografía.

- El 22 de Junio, es el agradecimiento y despedida que en lengua cañari se llama Kunzhury.



Danza en Inti Raymi. Fotografía del autor



Sigüencia nos habla que los cañaris no improvisan los festejos pues para estas fechas tan importantes para ellos tienen una preparación de seis meses

Danza - Folklore. Fotografía por el autor

Tienen un cronograma bien planeado que deben cumplir, pues nos explica que faltando 6 meses se paga el cura, faltando cinco meses se contrata y paga a la banda, faltando cuatro meses se compromete al cohetero, faltando tres meses debe estar listo el maíz para la chicha y el mote, y a los dos meses ven la bebida, la comida y la ropa, es necesario hacer con anticipación para que todo quede listo para el día del Inti Raymi y no falte nada para la fiesta.

La autora nos habla también sobre la indumentaria y los instrumentos que se usan en el festejo del Inti Raymi cada grupo étnico que se presenta tiene diferentes atuendos, esto varía según las diferentes comunidades

cañaris, ningún grupo que veamos participando va a tener la misma indumentaria pues por ejemplo del Huayrapungo este grupo tiene origen mitimae, en la danzas se presentan con pañuelos de colores en la cabeza lo que le hace muy llamativo, los de Sisid en cambio tienen presente estrictamente el uso del color negro y así varía con las personas de Suscal, etc. Por otro lado nos muestra la clase de instrumentos que los grupos utilizan: instrumentos de viento y percusión, en los de viento podemos encontrar: flautas (pingullos), rondador, quenas, dulzaina, bocina; en los de percusión tenemos: redoblantes o tambores, cajas (tambores pequeños), bombos, sonajeros como los cascabeles.

Killa Raymi

1 - Se ha cambiado la fecha de celebración. De acuerdo a sus orígenes era cada 22 de septiembre, hoy en día se celebra en octubre mes en el que el calendario quichua señala como fiesta de Raymi.

2 - De Kuya Raymi pasa a Killa Raymi, Killa quiere decir luna dándose a entender como fiesta de la luna. Incorporación de elementos extraños como: Festividades de música y elecciones de reinas.

3 - La primera versión de la fiesta en la que todavía se mantenía su nombre original, pero con su fecha de celebración ya cambiada, se realizó el 5 de octubre de 1997. Para el 24 y 25 de octubre del año 1998 se desarrolló el Primer Encuentro de Música y Danza tradicional Indígena denominado Killa Raymi.

En esta fecha se produjo el equinoccio de otoño, momento en el que el sol en su movimiento aparente sobre la elíptica, pasa por el Ecuador desde el Hemisferio Norte hasta el Hemisferio Sur.

En la actualidad la fiesta del Kuya Raymi que se celebra en el Complejo Arqueológico de Coyocor ha cambiado notablemente su verdadero origen, cambio que se basa en tres puntos muy importantes:

Personajes de la celebración

Siguencia nos da a conocer que en nuestros antepasados esta fiesta la celebraban toda la congregación de los habitantes de ese tiempo, hoy en día y con el paso del tiempo se eligen personajes que no tienen nada que ver con las tradiciones y el verdadero origen, en la actualidad se eligen ñustas que son reinas por ejemplo: la Killa Ñusta que es la Reina de la fiesta de la luna, la Sara Ñusta es la reina de la fiesta del maíz, y la Allpa Ñusta que es la reina de la fiesta de la tierra (Carrillo, Fichas de inventario, 1995)

Motivo de celebración

Todo lo que esta fiesta era en la antigüedad ha cambiado hoy se celebre en el mes de noviembre y se da por 3 días en el Complejo Arqueológico de Coyocor en los Baños del Inca, aquí se dan encuentros de música y danza con

diferentes etnias del país como: presentaciones de las provincias Amazónicas del Ecuador como Pastaza y Tena, también cuentan con la participación de los Colorados de Santo domingo y sectores de la provincia de Cañar, delegaciones de la parroquia de Ingapirca y comunidades de Huayrapungo, Sisid, Silante, Caguanapamba, étnias de la Amazonía como los Shamanes y Yachag donde hacen diferentes rituales de purificación, baños espirituales, curaciones de espanto y ahuyentamiento de malas vibras, etc. pero también participan potros países como Perú y Bolivia, en el Complejo encontramos diferentes puestos para alimentación donde se oferta comida típica como son las papas con cuy, chicha, hornado, etc., también se encuentran puestos de venta de artesanías donde se oferta adornos en madera, tejido, cobre, fantasía, cuero, etc.

Capac Raymi

“La fiesta se celebra en el complejo Arqueológico de Culebri-llas, en Juncal el 21 de diciembre de cada año, pero se inicia aproximadamente un mes antes con la minga general en la que participan todas las comunidades indígenas del cantón, para limpiar los 14 canales de riego y algas de la laguna, a fin de obtener más agua para sus cultivos.

La fiesta de inicia con un solemne baile general, música y cantos para dar por concluida la siembra del maíz y el año. En ella se representan comedias muy constructivas y morales, compuestas por las personas más sabias de la familia. Concluidas las comedias comienzan diversos tipos de juegos, como el huayru o gran dado de hueso con cinco puntas, el piruruy (bailador de cuatro caras), con sentencias de perder todo, el cincuchuncya (juego de bolas con palos), el huayrachina (juego de pelota solida), el hututuy (juego de adivinanzas)”. (Siguencia, 2004, p.35)

Ayamarca Raymi

“Celebración conocida también como el día de los difuntos, en donde los indígenas preparan comidas tradicionales como las papas con cascara, cuyes, hornado, mote, aguardiente y son llevados hasta el cementerio donde se encuentran sus seres queridos, y escuchan la misa dada por el cura párroco por el día de los difuntos, luego los indígenas visitan las tumbas de sus seres queridos, luego de realizar la limpieza de los sepulcros, colocan y prenden velas, y llegadas las horas del almuerzo comen junto a las tumbas, simbolizando de esta manera que sus seres queridos desde el mas allá han compartido su comida favorita o tradicional. Llegada las horas de la tarde o cerca del anochecer se retiran hasta sus hogares, y cumple con el deber de haber acompañado en el día de las almas a su difunto familiar”. (Siguencia, 2004, p.35)



Celebración de fiestas





01 Dulces del Copus Christi

CORPUS CHRISTI

Siguencia (2004) menciona lo siguiente:

Es una fiesta importante de la evangelización traído por España, es una fiesta muy tradicional celebrada por las diferentes comunidades, el Corpus es una expresión que quiere decir el Cuerpo de Cristo dedicada al Santísimo Sacramento.

“Participan danzantes con sus propios y respectivos músicos. Es la época de los quiperos, quienes tocan la quipa. Hay también segadores, esto son niños vestidos con trajes de colores cargando comida y bebida, llevando en sus manos

atados de trigo. En esta fiesta participan todas las comunidades. En la misma existe un sacerdote quien es el encargado de la organización de los aspectos económicos y de las invitaciones y el arreglo de la iglesia para la misa en honor al santísimo.

Todos los años el sacerdote asigna en acto público a petición de los mismos feligreses los nombres de los sacerdotes, muchos de ellos son propuestos por motivos económicos o por venganzas personales, los párrocos ignoran este detalle. Una vez que el sacerdote asume la responsabilidad, se encargan de organizar la fiesta y de buscar a los devotos para ayudarse, sobre todo económicamente, la organización sigue los siguientes pasos. Anticipo y anotación de la hora y fecha de la misa del Corpus ante el párroco, contratación de la banda de músicos del pueblo y los músicos típicos entre los indígenas, contratación de cohetes, castillos, globos, e iluminación para el templo. Los invitados especiales son los jóvenes varones y mujeres solteros, estos se encargan de los cantos y danzas durante la fiesta, así mismo se forman comisiones para rendir culto en su lengua ante el sacramento expuesto. Es este aspecto participan todas las comunidades. Una vez concluido los actos preparatorios salen de la casa del sacerdote muchas personas hacia la ciudad de Cañar. Muchos acompañantes inician el acto de las vísperas, la noche anterior del día del Corpus, a las siete de la noche el ambiente del pueblo frente al templo, se llena de coheteros, lanzadores de globos, juegos pirotécnicos, estos juegos constan de vacas locas, perros locos, indio Lorenzo y de rucuyayas, completan los juegos la banda de los músicos del centro de Cañar, devotos y fanáticos que se regocijan hasta altas horas de la noche. En todos los actos el sacerdote se viste con su mejor traje típico.

Siguencia nos da a conocer que algunas papeles tienes diferentes roles así como podemos describir algunos de ellos.

- **Los priostes:** son los principales personajes que se encargan de pasar las fiestas religiosas. El prioste lleva durante la fiesta una vara de chonta forrada de color plata o simplemente plateada, la priosta en cambio lleva una urna con una imagen de Jesús y lleva también en su brazo un pañuelo blanco y a su alrededor van algunos niños vestidos de negro. El número de niños de más o menos 7 años depende del número de cintas. Los prioste suelen salir a Cañar con 24 horas de anticipación, hospedándose donde amigos, familiares, compadres. Allá llevan cocineras, rancho, para preparar los alimentos para los invitados, acompañantes, músicos y sacerdotes. “El prioste utiliza vestidos confeccionados por él mismo, la vestimenta consta de un poncho que se amarra a la cintura cushma y falla llamada chumpi”. (Zaruma, p.31)

- **Las cocineras o Aucalanos:** son mujeres que preparan los alimentos en la casa del prioste y varían entre 3 o 4, la mama prioste les dará confianza y les entenderá en el ambiente de la cocina, con ella pelaran el maíz, buscarán las cosas necesarias como arroz, manteca, azúcar, fideo, cuyes, gallinas, etc. El aucalano es una persona designada por el prioste para el cuidado de la casa durante los días que dura el festejo, este es un huasicama temporal que se encarga del cuidado de los animales, bienes e hijos del prioste, este personaje debe privarse del licor durante su servicio. Otro papel que cumple este personaje es el de anfitrión, cuida a los invitados y acompañantes, sirviéndoles para su comodidad.

- **El Mayordomo:** es el que se encarga del arreglo del altar a un lado del templo, generalmente el lado izquierdo del celebrante. En este altar se coloca la imagen que veneran los priostes, devotos antes de las fiestas, el mayordomo se encarga de las flores, del romero y de la albahaca que suelen traer del Azuay o Azogues. El mayordomo lleva consigo una botella de trago y su esposa un fiambre que los indígenas llaman “cucayo” estos productos se encarga al prioste. Antiguamente solían arreglar las “andas” esto consistía en una especie de parihuela adornada con espejos, sedas, cintas de muchos colores para ser transportados por dos doncellas que cargaban en sus hombros con un paño blanco.

- **La Guía o Pendón:** es una vara de chonta que lleva en la parte superior un metal que se asemeja a la luna o el sol. Está confeccionada de tal modo que asoma en forma de cruz circular. Estas cuatro partes del pendón simbolizan el Chinchansuyo o Norte del territorio inca, el Collansuyo o Sur del incario, el Antisuyo equivalente al este del territorio y el Cintinsuyo o el este, es decir que representa los cuatro puntos cardinales. En el cuello del guía aparece un pañuelo blanco de seda que sostiene unas cintas de colores para que sean sujetadas de sus extremos los niños que rodean al prioste, siempre el que sujeta el pendón es el hijo del mayordomo que arreglo el altar, este niño vestirá de pantalón negro de tela de gabardina, camisa blanca, y una corbata, los niños que llevan las cintas llevaran traje típico.

- **El Sindicato:** es la persona dueña de la imagen del sector del Señor o la Virgen o de los Santos que casualmente es el cacique de la comunidad, una persona de avanzada edad, o rango que se asemeja al Alcalde o Gobernador indígena, son personas que por su autoridad o sus servicios están al frente de los acontecimientos culturales, religiosos, políticos o sociales, el sindicato está en la obligación de ayudar al prioste en cualquier circunstancia, el recolecta limosnas para beneficio del templo, autoriza el uso de la imagen para la fiesta. En el Cantón Cañar por lo general cada comunidad tiene un sindicato, hace algún tiempo las comunidades tenían, por tradición colonial un gobernador indígena, un síndico, hoy tiende a desaparecer esta institución interna de organización comunitaria, imitación indígena de las instituciones españolas.

Taita Carnaval

“Taita carnaval es un personaje mítico que encarna el bien (abundancia), cabe destacar que la fiesta indígena no tiene ninguna relación con el carnaval criollo, mestizo e hispanoamericano de otros pueblos y grupos étnicos de nuestro país”. (Toledo, 2007, p. 66)

“Generalmente la fiesta del Taita Carnaval, es típica del indígena, el medio campestre y específicamente indio se desarrolla con más simbolismo y ritualidad a pesar de su mestizaje y semeturización”. (Zaruma, p.69)

Siguencia nos menciona lo siguiente:

La fecha del carnaval coincide con las fiestas de la siembra cañari. El Taita carnaval forma parte de la comunidad cañari, según los mitos aquí los cerros se reúnen para interactuar e interrelacionarse entre ellos, estos cerros festejan y se distraen en los días de carnaval, reciben a sus invitados con todo tipo de manjares como la carne de venado, carne de res, carne de conejo, cuy, mote, ají, trago y chicha. Para festejar el carnaval hay tres lugares importantes y especiales donde cada año lo celebran.

El Chavar:

Hoy conocido como Caucaj, que se encuentran en las estribaciones de la cordillera occidental: El Juidán que se encuentra en las cumbres de la cordillera occidental y; El Huallikanga hoy en día se le conoce como Carzhu.

Siguencia (2008) también nos habla de tres personajes que tienen diferentes representaciones en la fiesta del carnaval, así podemos hablar del Yarcay que representa el hambre, este invita un banquete con diferentes delicias de manjares y los invitados lo reciben muy gustosamente, esto significa que termina la cosecha e inicia la siembra por lo que habrá un periodo de meses que no habrá nada que comer; el cóndor que explica la fuerza, es el poder de la cultura del mundo antiguo y el toro que representa la conquista española en estas tierras luego de la conquista.

El carnaval es una pelea que se ocasiona entre dos bandos los conquistados y los conquistadores, se dice que los cañaris eran peleones eran días donde las personas se desquitaban, incluso los enamorados entraban en la casa de su novia y también se daban riñas, se creía que si alguien moría en estos días era un buen carnaval.



Taita Carnaval - Cultura. Fotografía del autor

Actualmente el carnaval es una celebración de gozo tanto en comunidades así como se celebran diferentes eventos en Cañar como comparsas, donde también participa la banda de pueblo, hay personas disfrazadas de diferentes personajes como enmascarados o rucuyayas estos son típicos del desfile del taita carnaval van vestidos con una máscara de trapo y cabello de cerdas o cuero de borrego, hacen diferentes tipos de bailen alejando a la gente con un chicote, usan zapatos deportivos viejos y rotos, una pantaloneta muy colorida sobre el pantalón, también se ponen polines de diferentes colores es un personaje muy vistoso, en el desfile también va gente polveados con maicena y totalmente mojados. Es importante mencionar los instrumentos musicales que utilizan, la chirimía una especie de pito de carrizo adosado a un tubo de nogal, usan también los tambores, bombos, violines, pingullos, rondadores estos instrumentos son tocados al son de la música carnavalera.

Cantos de carnaval

“Los cantos de la fiesta de Carnaval se denominan en quichua con la palabra “Lalaj”. Son canciones propias de la fiesta del Taita Carnaval, se inician unas dos semanas antes después del carnaval. Estos cantos por lo general suelen ser interpretados por la gente joven que habita en las comunidades, las personas ya casadas muy rara vez intervienen en la intervención.”

La música que acompaña a los cantos se la hace con los instrumentos siguientes:

Un tambor pequeño que tiene el diámetro de unos treinta centímetros. Este tambor es de madera y está forrado en su fondo de cuero de oveja madura; el lado que sirve para golpear se construye con cuero de oveja tierna. Este instrumento les da ánimo para ingresar a las casas disimulando la vergüenza del tambor.

El pingullo y el huajairo hechos con el hueso de Cóndor, especialmente de la canilla se afinan al tambor.

En la puerta de la casa de visitado, los carnavalesos preguntan qué canción desearían escuchar los dueños de la casa”. (Zaruma, p.89)

DISEÑO EDITORIAL



“El diseño de material editorial puede desempeñar diversas funciones, por ejemplo, dotar de expresión y personalidad al contenido, atraer y retener la atención de los lectores o estructurar el material de una manera clara. Todas estas funciones han de convivir y funcionar de manera cohesionada para lograr un producto final entretenido, útil o informativo –o que reúna una combinación de las tres cualidades, como sucede la mayoría de las veces si queremos que tenga éxito-. En su versión el diseño editorial (tanto para papel como para pantalla) es un laboratorio de investigación apasionante en constante evolución”. (Caldwell & Zappaterra, 2014)

El éxito de una publicación siempre estará guiado no solamente por el contenido que tenga la misma, sino por la manera en la que éste se lo presente. Una buena diagramación, o una bonita imagen que adorne la página pueden hacer que la lectura no sea monótona pero otros factores también deben ser tomados en cuenta: el tipo de material; la cubierta es vital, la calidad de impresión del contenido, la tipografía que se utilice en el mismo, la cromática. Todo pequeño detalle que logremos ubicar en las páginas dotará a nuestro libro del enganche necesario para crear esa atmósfera especial para que el lector se “enamore” del producto.

En el siguiente apartado se profundizará en los puntos arriba mencionados, así como en otros importantes para nuestro propósito.

Elementos básicos del diseño editorial

Estos seis puntos son elementos claves para tener una publicación con un buen acabado

- Formato
- Réticula
- Tipografía
- Color
- Cubierta y cabecera
- Uso de imágenes

Maquetación

“La maquetación de una publicación hace referencia a la ubicación del contenido (texto y/o imágenes) y a como se relacionan estos elementos entre si y la publicación como un todo. La maquetación puede cambiar por completo la forma de ver y de leer una publicación. Una buena maquetación puede hacer que sea fácil orientarse por la publicación y que sea agradable leerla, mientras que una maquetación mal diseñada puede dejar el lector confundido y frustrado”. (Bhaskaran, 2006, p.60)

El interés del lector está íntimamente ligado al trabajo del diseñador, puesto que, es deber nuestro el dotar a cada página de una buena maquetación que permita una lectura fluida de los textos, que no deje que el lector se pierda en la misma. Solo las horas de esfuerzo del maquetador, en este caso diseñador, hará que quién lee el libro tenga o no el interés de mantenerlo abierto.



Trémoli (2008) manifiesta que la estructura es útil para otorgar jerarquía y claridad a la información que se desee transmitir. Dice también que depende mucho de las relaciones geométricas que se puedan encontrar en la página para que la entrada del lector hacia la esta le sea fácil logrando una orientación en la misma. El contraste tipográfico y la relación con la imagen es el medio para lograr lo anterior mencionado.

“La organización de la página impresa es percibida sin elaboraciones conscientes; en cambio con los objetos que adquirimos si establecemos una relación consciente.” (Trémoli, 2008, p.8)

Al hablar de una correcta maquetación es de vital importancia tomar en cuenta que, para el tipo de publicación propuesta, es muy necesario no perder nuestro enfoque del contenido que tendrá. Muchas publicaciones fallidas u olvidadas tuvieron que ver con una mala organización del contenido. Es muy importante el saber ponerse en los zapatos del lector o, en todo caso, pedir opiniones a conocidos o no del tema para que ellos sean quienes desde un punto de vista crítico sepan corregir los posibles errores de maquetación. La eficacia, la eficiencia y la satisfacción deben ser pilares fundamentales a la hora de diseñar las páginas de cualquier publicación.

“El diseñador y el diagramador deben pensar la página incorporando un lenguaje entendible y legible, tratar que el lector sea permanente”. (Trémoli, 2008, p.8)

Composición

La importancia de la tipografía

La tipografía hace referencia a la manera en las que las ideas escritas reciben una forma visual, y puede afectar radicalmente a cómo percibimos un diseño. Los tipos de fuentes tienen personalidad propia y son un excelente medio para comunicar emociones un tipo de fuente puede ser autoritativo, relajado, formal, informal, austero o humilde, mientras que un tipo de fuente gráfico es casi una imagen por derecho propio. (Bhaskaran, 2006, p.68)

El gran error que se comete es el pensar en la tipografía como algo que viene por añadidura, como algo secundario. La tipografía es parte fundamental de la diferenciación puesto que dota a nuestro producto de un poder que casi la mayoría deja de lado: la percepción. Cada una de las tipografías existentes tiene una personalidad propia y tienen la capacidad de transmitir y generar emociones en el lector. Es decisión del diseñador y de lo que quiere transmitir el dar al libro una personalidad bien marcada con respecto al resto.

La tipografía es una herramienta muy poderosa en el diseño editorial, y su capacidad para transformar una publicación no debería subestimarse nunca. De hecho, se han creado preciosas publicaciones únicamente gracias al poder de la tipografía. (Bhaskaran, 2006, p. 69)



04 Cartel tipográfico

UNA BUENA FAMILIA TIPOGRÁFICA

Una buena familia

Todo el proceso de escogimiento de la misma va de la mano con las necesidades del proyecto. Ya sea una Serif o Sans Serif no debería limitarse a cuestionar la parte estética de la misma, es necesario el saber definir entre una u otra por la familia y si extensión. Muchas de las veces un tipo de familia específico funciona únicamente en inglés o no maneja ciertos caracteres que pudiéramos necesitar posteriormente. El comprobar este detalle nos servirá de mucho en futuro, puesto que de no cubrir las necesidades del trabajo es posible tener que realizar una nueva prueba con distintos tipos.

“¿Qué tipo de números voy a necesitar: de caja baja, tabulares? ¿Voy a necesitar versalitas? ¿Fracciones verdaderas?, estas y otras preguntas deben de ser respondidas como paso previo a la búsqueda tipográfica.” (Penela, 2014)

“Se emplea la imagen de presentación cuando el emisor quiere ilustrar, presentar, o mostrar una cosa y poner de manifiesto ciertas características. Estamos rodeados de este tipo de imágenes: la imagen de un producto o de un entorno, o de un retrato” (Bergstrom, 2009, p. 126)

El poder de la imagen dentro de una publicación depende en gran manera de la ubicación en la que ésta se encuentra dentro de la página. Si se busca que nada más sea un complemento al texto expuesto es una opción, si, por otra parte se quiere que sea ella quien comunique lo que unas líneas de texto pudieran decir también es algo válido. Todo depende de lo que queremos comunicar y la situación en la que la imagen se irá a encontrar.



El color es una de las herramientas más importantes que posee el diseñador gráfico. Puede usarse para comunicar muchísimas emociones y sentimientos, para captar la atención de inmediato y para avisar. Ahora la impresión a color no es el proceso caro que fue en su momento, así que se usa la impresión en cuatricromía incluso en los trabajos de impresión más básicos. (Bhaskaran, 2006, p.80).

Algo que menciona Bhaskaran (2006) es que el color se lo puede utilizar de varias maneras dentro de lo que conocemos como diseño editorial. Con el color se puede obtener a más de una respuesta emocional, también es posible subrayar o resaltar información importante, o también llamar la atención del lector o hasta guiar al mismo durante la publicación. Esto de la mano de la tipografía son aliados importantes a la hora de jerarquizar un contenido.

Siempre el color será parte fundamental de nuestro producto. Ya que en este caso está pensado realizarlo a full color. El uso del mismo será definido en etapas siguientes pero siempre teniendo en cuenta al lector como parte principal.

“Los colores funcionales apoyan y refuerzan las funciones físicas y comunicativas del producto, como saben los diseñadores” (Bergstrom, 2009, p. 200)



Imágenes

“Las imágenes desempeñan un papel integral en la identidad visual de cualquier publicación; pueden cambiar de forma espectacular su aspecto estético tanto como elemento subsidiario de un texto principal o como fuerza conductora de todo el diseño. La forma de usar las imágenes en las publicaciones depende de toda una serie de factores, como quién es el público objetivo de la publicación o que función tendrán dichas imágenes. En general, una imagen posee muy poco tiempo para comunicar su mensaje, así que es imperativo que el diseñador elija el tipo de imagen más adecuado según la ocasión”. (Bhaskaran, 2006, p. 74).

“Se emplea la imagen de presentación cuando el emisor quiere ilustrar, presentar, o mostrar una cosa y poner de manifiesto ciertas características. Estamos rodeados de este tipo de imágenes: la imagen de un producto o de un entorno, o de un retrato” (Bergstrom, 2009, p. 126)

El poder de la imagen dentro de una publicación depende en gran manera de la ubicación en la que ésta se encuentra dentro de la página. Si se busca que nada más sea un



complemento al texto expuesto es una opción, si, por otra parte se quiere que sea ella quien comunique lo que unas líneas de texto pudieran decir también es algo válido. Todo depende de lo que queremos comunicar y la situación en la que la imagen se irá a encontrar.

“Se emplea la imagen de presentación cuando el emisor quiere ilustrar, presentar, o mostrar una cosa y poner de manifiesto ciertas características. Estamos rodeados de este tipo de imágenes: la imagen de un producto o de un entorno, o de un retrato” (Bergstrom, 2009, p. 126)

El poder de la imagen dentro de una publicación depende en gran manera de la ubicación en la que ésta se encuentra dentro de la página. Si se busca que nada más sea un complemento al texto expuesto es una opción, si, por otra parte se quiere que sea ella quien comunique lo que unas líneas de texto pudieran decir también es algo válido. Todo depende de lo que queremos comunicar y la situación en la que la imagen se irá a encontrar.

ILUSTRACIÓN

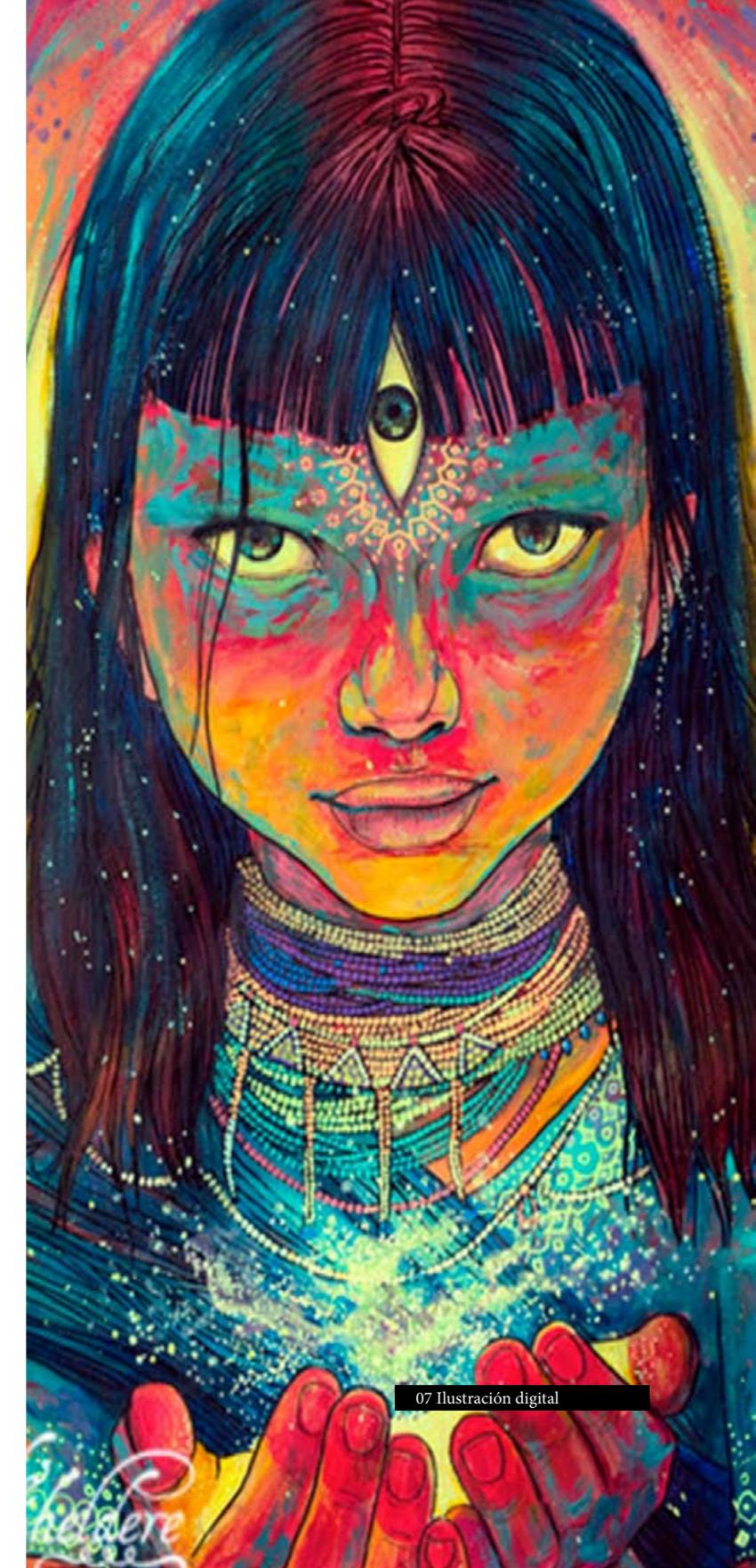
Según como cita FADIP (Federación de Asociaciones de Ilustradores Profesionales) se refieren a la ilustración como un elemento presente desde tiempos remotos de la historia del hombre. Ellos dicen que:

“...a la ilustración (refiriéndose a tiempos iniciales) le competía la tarea de proporcionarnos la imagen la realidad de una forma canónica y aristocratizaste, (...) por otro lado, nos topamos con una producción considerada más artesanal y menos artística, que se puede hallar en múltiples vestigios (...) tienen el valor de haber contribuido, mediante su tráfico masivo, a la democratización icónica y a familiarizarnos con los estereotipos”. (FADIP, 2009, p. 10)

La función del ilustrador es captar la imagen o crearla y darle vida al conceptualizar y plasmar la idea. (...) la observación es de suma importancia no sólo para la ilustración sino para todo el Diseño Gráfico, sin ella es imposible manejar un lenguaje visual ni mucho menos crear imágenes. (Romero, 2008, pg. 5)

Las imágenes ilustradas captan la imaginación del receptor y funcionan como enlaces inseparables entre momentos de su historia personal y el instante presente. Desde el primer contacto de los niños con los libros ilustrados hasta su admiración por las carátulas de sus discos o CD en la adolescencia, las ilustraciones desempeñan un papel protagonista al establecer la transición entre etapas diferentes de su vida. A mayor escala, es justo decir que la ilustración ha servido para registrar los logros y proezas del hombre, y los ha interpretado de una forma que no habría sido posible antes de la invención de la fotografía. Milton Glaser (Zeegen, 2009, p.12)

Acotando lo dicho por Zeegen (2009) la ilustración ha jugado un rol importante en la historia del mundo, desde los primitivos pobladores hasta el hombre de la actualidad a través de la gráfica han expresado sus emociones, sentimientos y vivencias. Hoy en día la ilustración juega un papel fundamental dentro del diseño. Al observar un dibujo se experimenta cierto apego al pasado. Desde unas rayas en la pared han representado enlaces que se convierten en “inseparables entre momentos de historia personal y el instante presente” (Zeegen, 2009, p. 12).

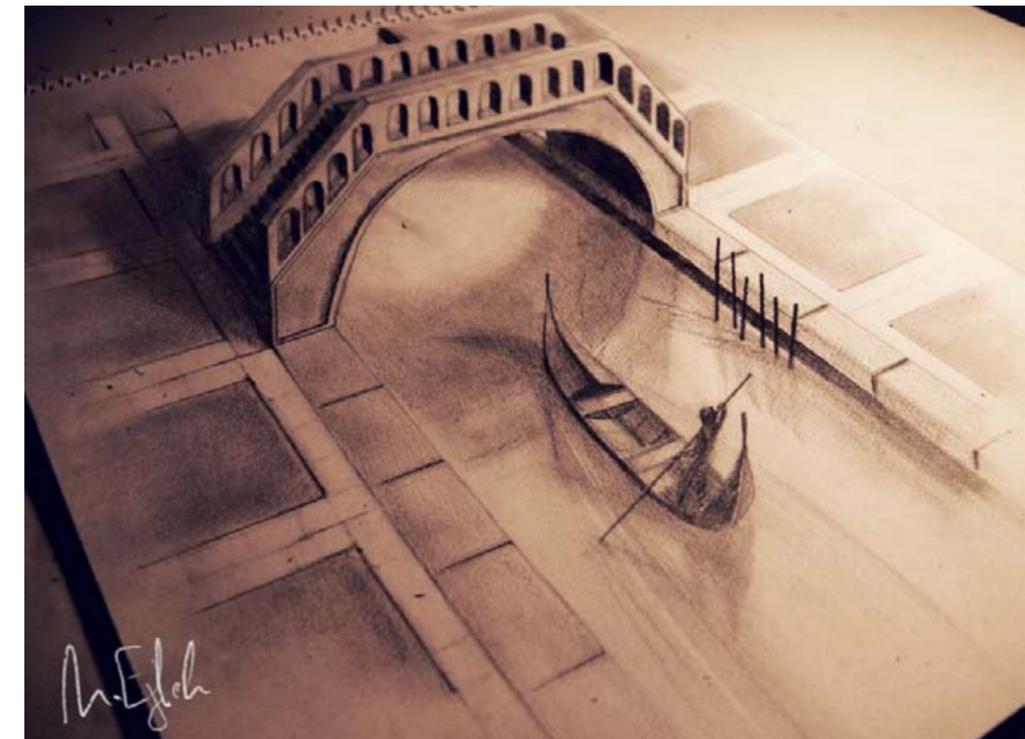




08 Ilustración con lápiz



09 Convinación de técnicas



10 Ilustración con lápiz

Formas de dibujar

“En general, los artistas trabajan a su antojo, mientras que los ilustradores parten de un encargo y un brief con las especificaciones del cliente. El artista crea obras que serán en sí mismas la pieza final, mientras que el ilustrador produce un trabajo que se empleará en un contexto más amplio, en una revista, por ejemplo, o en la cubierta de un libro impreso, y en forma de reproducción del original.

Zeggen (2009) menciona que el dibujo depende del contexto. Este puede ser de tipo registro, representativo o de retrato. Con el dibujo se puede interpretar un objeto o una idea, también refleja estados de ánimo del autor o también, si se gusta, como mera transmisión de información

“El dibujo es una disciplina muy amplia que los ilustradores llevan hasta el límite”. (Zeegen, 2009, p.32)

Combinación de medios

“La ilustración no es una disciplina limitada al uso de unos medios específicos y el ilustrador siempre ha sido libre para explorar una gran variedad de medios, creando imágenes a partir de cualquier cosa o sobre cualquier material que pueda parecer apropiado. El dibujo es el arma fundamental entre el artesanal de todo ilustrador; sin embargo, aunque en cada trabajo siempre está presente la huella artesanal, es frecuente que lo que destaque en una obra sea el amplio espectro de medios utilizados, tipificando la naturaleza ecléctica de los creadores de imagen actuales.

Los ilustradores actúan como “urracas profesionales”, saqueando todo tipo de medios y combinando métodos de trabajo de diversas disciplinas para dar respuesta a las exigencias de un proyecto. No es raro encontrar en una imagen creada por un ilustrador contemporáneo una combinación de muchos medios digitales, analógicos, tradicionales y fotográficos, dibujos realizados a partir de plantillas, junto a dibujos o pinturas artesanales. La digitalización ha fortalecido al ilustrador en un grado impensable hace tan solo quince años”. (Zeegen, 2009, p.42)

Sea del tipo análoga o digital, la ilustración es en gran medida un arma efectiva siempre que se la sepa utilizar para transmitir infinidad de ideas. Con todo el bum de la tecnología es común el ver como los artistas trasladan sus técnicas a las herramientas virtuales.

No por ello se desmerece a la ilustración de tipo manual, es más, aún es muy valorada a nivel mundial. En la actualidad lo más común es observar híbridos de resultados, una combinación rica de lo artesanal, con lo digital logrando artes que nunca se hubiesen podido hacer o bien por la una o la otra técnica. El mérito es de los artistas que encuentran formas infinitas de expresión.

No podemos decir que el ordenador es aquel que nos resolverá las ilustraciones debemos tener un conocimiento previo de los diferentes tipos de ilustración o de sus técnicas para poder realizar un buen trabajo

Esenciales del dibujo

Eugene (1982) nombra a las líneas dentro de los elementos esenciales del dibujo. El las define como el esqueleto básico de una composición artística. Dice también que de ellas depende la composición y la impresión que la pintura genere en el espectador.

Otro elemento de suma importancia es al que el mismo Eugene (1982) lo nombra como Tono. Que no es más que la diferencia entre el blanco y el negro o en otras palabras la ausencia o presencia de luz. También clasifica su intensidad en zonas: luz, medio tono y sombra.

La belleza del dibujo también forma parte de estos elementos. Donde intervienen cosas como la intensidad y el tamaño entre las distintas áreas del objeto pictórico. Así mismo encontramos dentro de esta las siguientes características que Eugene (1982) menciona:

Armonía que se obtiene eliminando el caos y aquellos elementos sueltos de la composición. En la cual es importante el tomar en cuenta la proporción y el equilibrio.

Y por último la perspectiva en la cual el objeto puede cambiar su impresión dependiendo del punto de observación.



11 Ilustración en editorial

Ilustración editorial

Zeegen (2009) dice que dentro de un contexto editorial, un periódico por ejemplo, la ilustración es pan de cada día en secciones de opinión. Mientras la imagen muestra la crudeza de una realidad dentro de un hecho en particular, la ilustración es la herramienta para reflejar un pensamiento o posición frente a determinado tema. Los resultados de esta práctica son visibles, en determinado caso funcionan muy bien una fotografía o una ilustración, todo depende, como se dijo más arriba, de lo que se quiera transmitir.

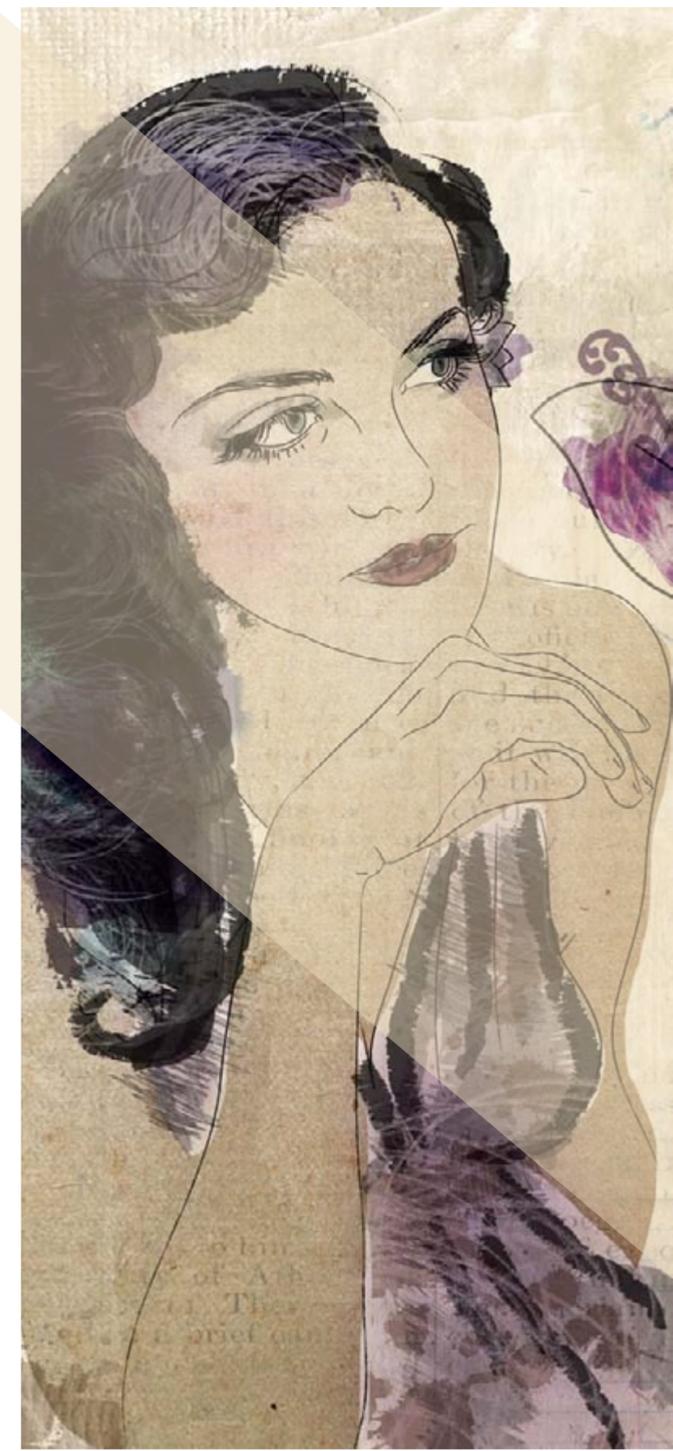
“Debido al incremento en el número de publicaciones y la cada vez mayor circulación de periódicos y revistas que publican de artículos temáticos y de opinión, todos los meses hay cientos de encargos disponibles. Si a las montañas de publicaciones que se esconden en quioscos y librerías añadimos las revistas de empresa producidas por compañías de seguros, bancos, líneas aéreas, tiendas de ropa y otras, el número de posibles encargos se multiplica proporcionalmente. Los ilustradores que consiguen trabajar con éxito en este inmenso sector pueden mantenerse muy ocupados”. (Zeegen, 2009, p. 58)



Consejos del autor

El funcionamiento de imágenes

Este autor (Zeegen, 2009) nos da unos consejos a cerca de cómo funcionan las imágenes, nos habla que estás ayudan a dar un resultado visual a un texto determinado, pueden ser de diferentes tipos lo importante es que las imágenes se entiendan y ayuden a pensar al receptor, también nos habla que las imágenes deben hacer que el receptor tenga un diferente punto de vista al modo habitual, debe hacer que se sienta, de una u otra forma, ligada emocionalmente a la imagen y proporcionar una sensación de humanidad.



DISEÑO Y CULTURA

“Tradicionalmente el ámbito de la acción cultural se ha constituido y conceptualizado a través de la práctica, o desde una referencia centrada prioritariamente en la acción (...) la necesidad de respuesta a situaciones concretas, demandas o problemáticas han creado un cierto estilo de intervención que podríamos denominar activista, que se caracteriza por la intensidad presencial y la época concreción formal de su programación previa o formal”. (Martinell, 2005)

Objetivos sociales del diseño

Todo diseñador debe ser consciente de su inmensa capacidad de injerencia en una sociedad. Siempre es necesario el poseer la capacidad de autoevaluación, que, sin lugar a dudas, creará el buen hábito de la responsabilidad hacia las actividades enmarcadas en la profesión. Martinell (2005). Menciona que es inevitable que en el día a día surjan nuevas necesidades que requerirán de reflexiones a diario y por consiguiente de un acercamiento más a menudo con clientes y productores para satisfacer lo que surja en el camino.

“Sería deseable poder crear condiciones y herramientas intelectuales que nos permitan tener un mejor control y una mayor participación sobre las consecuencias de un producto diseñado” (Martinell, 2005)

Pero dichas herramientas son mera fantasía, jamás (o por lo menos no por ahora) se podrá crear la atmósfera que permita poder modificar las conductas que pueda generar dicho producto en un público determinado.

“es fundamental que las estrategias de la utopía concreta del diseño se orienten con arreglo a las estructuras (...) a fin de conseguir manifestaciones espontáneas de dichas necesidades”. (Preciado, 2008, p.165)

Lo tangible de lo intangible en el aprendizaje

Como señala García (2008) al hablar de un diseñador gráfico es vital saber que todo lo que hagamos en este ámbito genera datos que posibilitan el ver, el entender y el conocer para así aprender de los logros y del error que estos nos brindan.

“una alternativa debe contrastarse con otra y generar información que nos lleve a una reflexión sobre nuestro proyecto” (García, 2008, p. 191)

Muchas de las veces el optar por una o por otra solución es esencial para lograr un cometido. El poner ambas sobre una balanza y poder evaluar los pros y los contras siempre con una mirada crítica es, como dice García (2008), el punto de partida de todo diseño. En el proceso surgirán preguntas que ayudarán a una correcta evaluación, ¿Es fiable?, ¿generará el impacto deseado?, ¿el concepto, funciona en el contexto planteado? No obstante el diseñar para uno mismo (diseñador) puede que en muchos casos nos brinde soluciones muy buenas, pero todas las personas son distintas. Lo que al diseñador le parece correcto, a otra no. El dejar de lado el egoísmo y centrarnos en las necesidades de muchos traerá muy buenos resultados. La subjetividad debe ser eliminada. Todo mediante la reflexión constante.

“Esta reflexión personal requiere de una buena actitud que deje de lado los sentimientos de temor indefinidos como los miedos y las angustias”. (García, 2008, p.191)



LIBROS DESPLIEGABLES

HISTORIA

de los libros desplegados

HISTORIA
de los libros
desplegados

De acuerdo a lo que dice Gómez (2008) los primeros libros de este tipo se remontan a tiempos anteriores a la imprenta. Ramón Llull crea esta técnica por el año de 1300 en el cual trataba temas netamente filosóficos. Dentro del trabajo de este filósofo empleó la técnica hoy conocida como Volvelles, la cual tuvo su auge hasta el siglo XIX en manuscritos y libros ya en ese entonces impresos que trataban temas de medicina, ciencias naturales y astronomía.

Ya entrado el siglo XIV aparecen las técnicas del "turn-up" o los "lift-the-flap". La orientación de estos libros estaba hacia la anatomía. El espectador podía abrir distintas páginas del libro e ir descubriendo en las siguientes más elementos gráficos hasta completar la figura del torso humano. Si bien es cierto que la técnica surgió desde cientos de años atrás no fue sino hasta después del siglo XVIII cuando se creó libros infantiles, es aquí cuando nace la difusión de estos libros al público en general. Poco después de esto surgieron innovadoras propuestas cada vez más orientadas al entretenimiento del público. La experimentación en un nuevo tipo de mercado, el juvenil, con esta técnica comenzó a surgir. Hubo un libro, comprendido en esta época que fue uno de los más exitosos titulado "Harlequinade" realizado por Robert Sayer alrededor del año 1765 desarrollado en "lift-the-flap". En 1930, se crea el término Pop-Up creándose una serie muy exitosa de imaginativos en esta técnica. Blue Ribbon Publishing of New York, fueron los precursores para la aparición de este término.



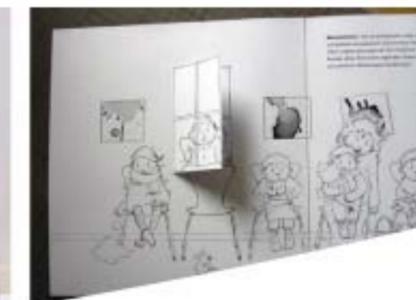
Carrousel (Carrusel)

Que como su nombre lo indica, su disposición forma un carrusel.



Fanfolded - pop-up

O también de tipo acordeón.



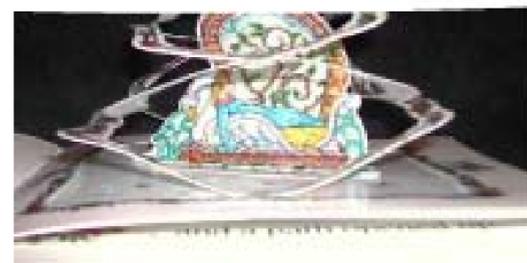
Lift-the-flap

Consiste en una solapa con una figura que cubre la ilustración, al levantarla se observa en plenitud.



Gatefold

Un doblez que parte desde una esquina de página, al desdoblar se observa una imagen más completa.



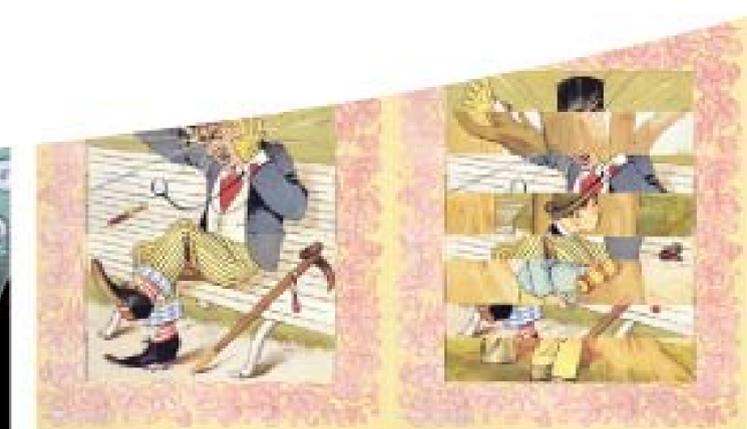
Harlequinade o Turn-up

Contiene ilustraciones dobladas hacia arriba o hacia abajo sobre sí mismas. Pueden ser de tipo móvil.



Metamorphosis

Posee dos ilustraciones realizadas a manera de pestaña. Si la una se mueve aparece la otra a continuación.



Peep Show o Tunnel Book

Ilustraciones superpuestas una sobre otra para formar profundidad.



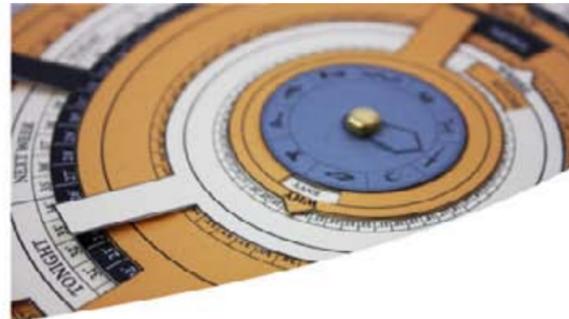
Pull-Tabs o Tab Mechanical

Consisten en imágenes montadas en acordeones de papel. Cuando se despliega la página estas saltan sobre la composición.



Pop- Up

Una ilustración en 3d. Necesita de la apertura de la página para que esta surja.



Volvelles

Tienen un eje circular, una vincha o remache la sujeta por en medio.

Lo que se puede realizar dentro de un libro desplegable es infinito. A continuación se cita lo que para Avella (2003) es posible realizar.

Plegar

Para lograr distintos niveles de información. El espacio entre el nivel superior e inferior se torna más dinámico.

Desplegables

Duplican el tamaño del libro al estar desplegadas, pero recupera el tamaño al plegarla nuevamente.

Plegado paralelo

Utiliza dos páginas enfrentadas. Los numerosos cortes dan forma a la figura ubicada en el centro de las mismas.

Cortar

Los cuales permiten una gran variedad de efectos. Entre los espacios cortados pueden ubicarse elementos adicionales en su interior.

HOMÓLOGOS



GAME OF THRONES

Este trabajo se realizó como libro guía de Games of Thrones EN 3D, para indicar a su público sobre los siete reinos es decir las principales casas de Westeros, al abrir cada página de este libro se encontraran diferentes elementos pop up en el cual tienen una explicación de los diferentes castillos, personajes etc., lo cual llevara al público a tener una gran perspectiva de lo que se trata los libros.

Forma

Tipografía: Palo seco

Cromática: Uso de colores fríos

Uso de ilustración narrativa para editorial.

Función

Tipografía: Esta tipografía tiene un fin explicativo, es legible, comunica las características de lo que trata el castillo.

Cromática: Denota antigüedad, vejez, misterio

Por medio de las diferentes ilustraciones se puede encontrar los diferentes sucesos que cuenta este libro.

Tecnología

Soporte: impreso en tipo de libro

Artista de la ingeniería del papel: Matthew Teinhart

Ilustración: Michael Komarck



CUENCA UP

Cuenca up es un proyecto de tesis del diseñador Johnny Gavilanes con el fin de dar a conocer a la gente sobre los elementos icónicos y representativos de Cuenca por medio del diseño editorial pop up, su objetivo es informar y entretener a la gente mediante un libro tridimensional, permitiendo que la gente interactúe con su cultura, costumbres, platos típicos, etc.

Forma

Tipografía: maneja variedad de estilos

Cromática: colores saturados

Composición: fotografía, ilustración, pop up

Función

Tipografía: se integra perfectamente con la figura expresiva, es comunicativa y legible

Cromática: denota variedad, alegría, tradición.

Tecnología

Soporte: impreso en tipo de libro

Emisor: Diseñador Johnny Gavilanes





HOMÓLOGO 3

Estas ilustraciones son realizadas como entretenimiento para el autor, al momento de ilustrar juega un papel muy importante con la imaginación en sus trabajos no quiere plasmar algo simple sino algo que vaya más allá de lo real, al usar diferentes técnicas de pintura y mezclarlas entre ellas realza más sus trabajos para darle así un toque único. En muchos de sus trabajos podemos encontrar que realiza pequeñas ilustraciones dentro de una grande ya sea con ornamentos, animales o personas.

Forma

Tipografía: Inexistente

Cromática: Colores saturados

Composición: Ilustración, manejo de líneas intensas, uso de formas orgánicas, diferentes técnicas de ilustración, fondo figura.

Función

Composición: Miedos vencidos, juegos con la gravedad, imaginación.

Cromática: Denota estados de animo

Tecnología

Ilustraciones en papel.

Emisor: Diego Molina



ENTREVISTAS

Investigación de campo Entrevista a expertos en el tema



Ingeniero Remigio Ortiz
Técnico analista de turismo

Las personas debemos saber de dónde pertenecemos, la cultura que tenemos, es importante informarles con una recopilación de datos lo que nos pertenece por ejemplo si hablamos de las fiestas todas son importantes, unas tienen un legado diferente a otro, es importante y se denota la originalidad por ejemplo del Taita Carnaval, esta fiesta debería ser reconocida como propia de los cañaris y patrimonio nacional así como el Corpus Christi, el danzante de Pujili es reconocido como patrimonio nacional de Pujili, pero para ello es necesario que la gente tenga una fuente de donde pueda conocer su cultura.



Ingeniero Ranty Chuma
Secretario del departamento de cultura

Es necesario educar a la gente que no tiene claro la importancia de rescatar nuestras tradiciones, hay fiestas que están posicionadas más que otras, hablando como municipio podría decir que nuestra función es apoyar todas las fiestas para que la gente no pierda el interés por asistirles, además si tienen un lugar de donde se puedan nutrir de información sería de gran ayuda para nosotros, ya que no solo el municipio debería promover estas hermosas tradiciones.

CONCLUSIONES

Sin duda alguna las fiestas populares del Cantón Cañar juegan un papel importante en la identidad del pueblo cañari, mediante los diferentes eventos que se dan en las festividades permite a las personas conocer sobre la riqueza de su cultura y las características importantes que esta posee, también dar el lugar que se merece tan preciadas fiestas depende de todos y es por ello que debemos permitir que se sigan dando y que mejor si las personas tienen a su alcance un material que facilite el conocimiento de las mismas.

Al concluir esta etapa podemos ver que los diseñadores poseemos una amplia variedad de teorías y métodos de diseño para resolver un producto, el diseño nos ha brindado tantas herramientas que hoy en día, tomar cada uno de esas teorías o métodos, ayudaran a realizar un buen acabado en este proyecto, fue de gran importancia conocer sobre las diferentes teorías de diseño, como por ejemplo el diseño editorial o la ilustración al momento de desglosar cada una de ellas me ha permitido ampliar mi mente sobre lo que deseo realizar como proyecto final.

CAPÍTULO 2

En este capítulo se definirá más detenidamente aspectos como: target, personal design, partidos de diseño, análisis foda y plan de negocios, todo esto ha sido necesario para realizar el diseño de un producto en base al público dirigido, de ello también dependerá el éxito del mismo.

TARGET

SEGMENTACIÓN

-GEOGRÁFICAS

País: Ecuador

-DEMOGRÁFICAS

Edad: de 16 a 22 años

Género: masculino y femenino

Ciclo de vida familiar: jóvenes solteros

Ocupación: Estudiantes

Educación: secundaria, universidad

-PSICOGRÁFICAS

Clase social: media

Personalidad. Divertido, extrovertido

-CONDUCTUALES

Beneficio: manipular un libro diferente, el cual brinde información útil acerca de las fiestas.

Status de usuario: usuario potencial

Ocasión: Especial

Etapas de preparación: con intención de comprar

Actitud hacia el producto: entusiasta

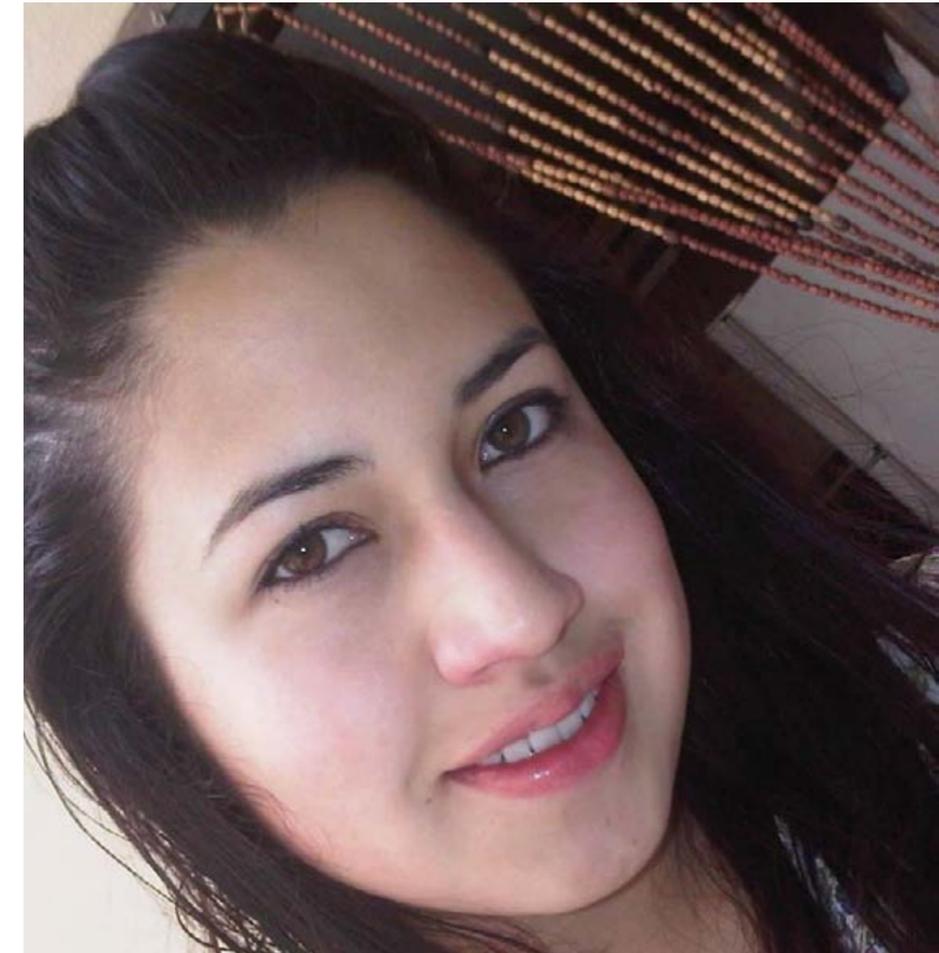
PERSONA DESIGN

María es una chica de 20 años le encanta tener muchos amigos, estudiar, salir con sus amigas, conversar con la gente, normalmente en reuniones es muy habladora, le gusta leer e investigar nuevas cosas. Vive en la ciudad de Cuenca pero viaja todos los fines de semana al lugar donde nació Cañar, vive con sus hermanos su madre y su padrastro en una casa no muy grande pero acogedora con todas las cosas necesarias nada lujoso, cuando viaja a Cañar llega a la casa de sus abuelitos, cuando era niña su padre murió su mamá se fue a trabajar en el extranjero y quedo bajo el cuidado de sus abuelos maternos se mudó a vivir en Cañar, esto le causaba tristeza pero creció como una niña normal por el cariño de los que le rodeaban.

Debido a que económicamente se encontraba en un estado económico medio ella asistía a una escuela y colegio fiscal, ya que Cañar es un pueblo pequeño no habían muchas instituciones de educación pero a la escuela y colegio que ella asistió recogen personas de bajos, medios o altos recursos en algunos de los casos, cuando creció su madre regreso del extranjero y regreso a vivir en Cuenca, a demás entro a estudiar en la Universidad del Azuay y está cursando el 5to ciclo de psicología clínica, ella es muy sociable le gusta ayudar, enseñar, compartir con sus compañeros de clase, como siempre fue curiosa le encanta investigar y leer sobre diferentes temas que le ayuden a crecer como persona.

Ella tiene un cariño muy grande a Cañar ya que la mayor parte de su vida paso allá, cuando va alla sale siempre a visitar a sus amigas o a divertirse, siempre que hay eventos importantes como el taita carnaval, el inti raymi o navidad entre otros, ella jamás podría perderse de asistir a cualquier evento que se dé, ella disfruta cada momento que pasa en el lugar que la vio nacer.

Cuando hay fiestas en Cañar ella invita a algunas de sus amigas de la universidad para que se diviertan como ella lo hace de una manera única ya que estas fiestas son ricas en cultura, para ello es importante explicar a sus amigos y compañeros cuales son las actividades que se realizan en estos eventos, el tener un material editorial que ayude a mostrar sobre las actividades y diferentes acontecimientos importantes sería de gran ayuda ya que ella no puede explicarles solo con palabras pero necesita que realmente lo vivan a través de algún tipo de material y que mejor un libro el cual es el padre de la enseñanza.





PARTIDOS DE DISEÑO

Forma:

CROMÁTICA

Dentro de lo que respecta la cromática se emplearán colores saturados y vivos, se jugará con la cromática para poder crear en el espectador diferentes tipos de emociones en cada una de las ilustraciones presentadas.

Ya que es un producto con contenidos de festividad, en los escenarios presentados siempre se encontrarán colores los cuales representen alegría.

TIPOGRAFÍA

Para cualquier diseñador escoger una tipografía es una tarea muy difícil, ya que nos encontramos en un gran dilema, entre estética y funcionalidad. Como sabemos al momento de realizar publicaciones editoriales se usan tipografías serif y sans serif, la utilización de las mismas dependerá del público al cual esta dirigido y el tipo de contenido.

La tipografía que se usará, como en la mayoría de homólogos analizados será sans serif puesto que se debe procurar la mayor legibilidad y legibilidad posible en los textos que llevara el producto final, a demás va dirigido a un público joven y este tipo de tipografía son de su preferencia, por su sencillez y estética.

Como posibles tipografías a usarse será metrophofic o antipasto, debido al público que esta dirigido.

ILUSTRACIÓN

Al momento de ilustrar es importante encontrar el estilo que estan tendrán, ya que es un libro el cual contiene varias ilustraciones necesita manejar un sistema gráfico, serán ilustraciones con una complejidad media , donde se observará los diferentes elementos que poseen las fiestas populares. Se procurará la utilización de ilustración digital pero siempre partiendo de bocetos e ilustración analógica, puesto que al combinar estas dos técnicas, brinda mayor facilidad para su creación, esta tendrá degradados luces y sombras para que no sea una ilustración plana.

FIGURAS:

Se usarán formas y figuras que representen fielmente la cultura de los indigenas cañaris, para que en si los jovenes que pertenecen a este Cantón sientan la representación de su cultura.

FORMATO

El formato que se usará se ha dictaminado de acuerdo al tipo de interactividad, es decir, de acuerdo al tipo de pop up, ya que estos elementos son los que más se destacaran en el proyecto, se ha determinado que estos elementos serán de un tamaño moderablemente grande, el formato que se usará es de 27 x 30 cm, para darle mayor comodidad al usuario, sin embargo podrá variar según se vaya realizando el producto.

MAQUETACIÓN

Cuando se inicia con un trabajo editorial, es importante saber disponer de los diferentes elementos que van a estar presentes en las páginas como: textos, titulares o imágenes, de tal manera que al momento de unir todos estos elementos formen una composición agradable para el usuario.

Para comenzar a maquetar este proyecto, se definirá un espacio determinado para los textos e imágenes en el documento, en este caso los elementos que más llamarán la atención son las ilustraciones que se encontrarán presentes en su totalidad de la página, mientras que los textos serán un complemento, y estarán dispuestos en los extremos de las páginas ya sea en la parte superior, central o inferior.

SOPORTE

El soporte será impreso.



FUNCIÓN:

FUNCIÓN DEL PRODUCTO

El usuario y el producto tendrán una estrecha relación, ya que el producto permitirá interactuar con el usuario, se procurara utilizar contenidos que sean de interés para el usuario: las diferentes técnicas de interactividad que se utilizaran permitirán mantener la atención del usuario. Un libro interactivo además de ayudar a mantener el interés permitirá despertar la creatividad y despejar la mente rompiendo los estereotipos de un libro convencional. Podremos encontrar información de lo que tratan las fiestas populares, lo cual permitirá aportar al rescate de las fiestas populares del Cantón Cañar.

TIPOGRAFÍA

Al usar una tipografía sans serif permite a los jóvenes mirar algo moderno, fuera de lo convencional, es importante buscar nuevas tipografías y que permitan adaptarse al lector. Su principal función es la legibilidad de los textos, pese a que son un complemento de las imágenes es fundamental que el lector pueda leer de una manera fácil y rápida

CROMÁTICA

El uso de colores saturados permitirá que los jóvenes perciban un ambiente festivo, lo cual provocará un sin número de sentimientos y emociones.

ILUSTRACIÓN

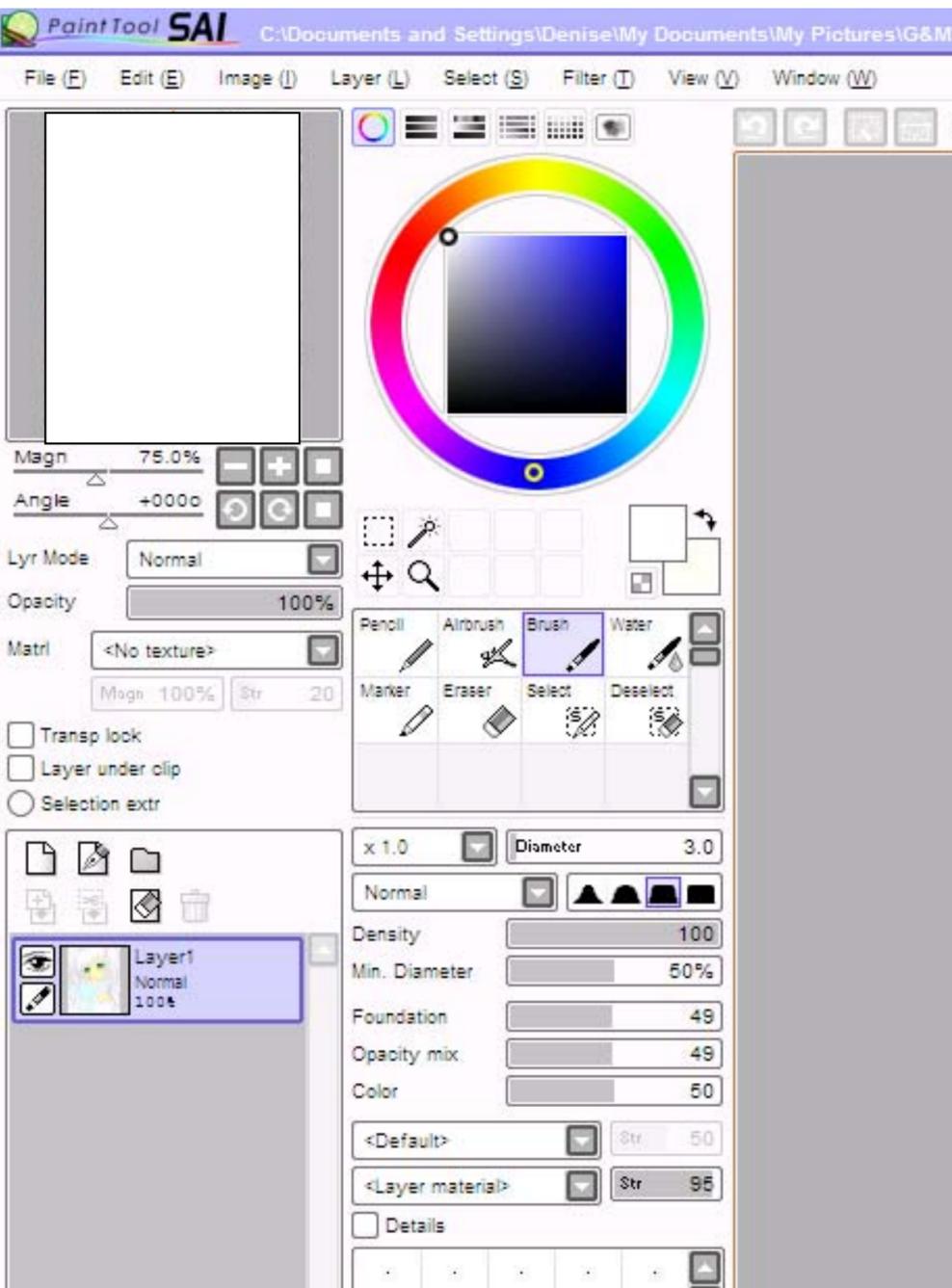
El tipo de ilustración es 2D permitiendo a los jóvenes una fácil identificación de los personajes que representan la cultura cañari. Se tomará en cuenta los diferentes elementos que pertenecen a los indígenas cañaris, sus instrumentos, sus paisajes, su gastronomía, su vestimenta, todo esto para poder comunicar y representar de manera correcta lo que trata una fiesta popular a los usuarios.

SOPORTE

El soporte impreso en el cual se trabaja contendrá ilustraciones, pop up e información necesaria y específica, lo cual todo en conjunto permitirá al usuario informarse sobre las diferentes actividades que se realizan en las fiestas populares.

MAQUETACIÓN

Se tratará de armonizar los contenidos de la información con las ilustraciones para que exista una buena comunicación con los lectores, ya que cuya función y objetivo es transmitir un mensaje de una manera clara y eficaz.



TECNOLOGÍA: SOFTWARE

Para la digitalización se usará el programa Easy Paint Tool Sai, este programa permite una mayor libertad al momentos de digitalizar y pintar, se trabajará conjuntamente con Photoshop estos dos programas son compatibles.

MATERIALES

Se usará papel de caña de 200 o 220 gramos, ya que este permite que tenga una mayor resistencia del pop up, se procurará utilizar corte laser para tener un mejor acabado en el producto final.

Todo el material del producto debe procurar que sean resistentes ya que la manipulación de estos elementos será continua y jugará un papel importante para la conservación del producto.

INTERACTIVIDAD

Este trabajo permitirá al usuario leer un libro de forma diferente, mediante el pop up el lector podrá manipular el libro interactuando con el de una forma dinámica.

MAQUETACIÓN:

Para la maquetación del producto, se realizará en el programa adobe indesign, ya que este programa es el más adecuado para manejar productos editoriales que eventualmente serán impresos

ANÁLISIS FODA

Fortalezas:

Es el primer libro interactivo sobre las fiestas del Cantón Cañar, se trata de un libro el cual las personas pueden interactuar con él, sin dejar espacio para el aburrimiento.

Oportunidades:

Público interesado en este tipo de producto, posibilidad que instituciones culturales compre el libro, incentivo para lograr que las personas conozcan más de las fiestas.

Debilidades:

Falta de conocimiento de las actividades festivas, falta de espacio para este tipo de producto.

Amenazas:

Aumento en los costos de producción, antipatía hacia el producto.

PLAN DE NEGOCIOS

Producto:

Al hablar de producto hablamos ya sea de un bien o servicio, lo que se va a ofrecer es un bien, ¿qué es lo que se vende? Un libro interactivo pop up, con una buena calidad tanto en los materiales como en los acabados, con diseño innovador que no se haya visto en el Cantón Cañar, el cual permita conocer sobre los aspectos y eventos más relevantes de las fiestas populares, se pretende que sea un libro que no aburra pero también que lo tomen de una forma seria y que el público esté dispuesto a aprender sobre su cultura.

Precio:

El precio estará determinado según el valor y la calidad que este tenga para el cliente, se estimula un valor aproximado de \$40 dólares.

Plaza:

Se ha determinado que será de tipo indirecta, intentando que sea con la ayuda de diferentes instituciones.

Promoción:

Es importante informar y comunicar la existencia del producto, por ello se realizara una promoción de ventas mediante radios y comunicación interactivas como el internet (redes sociales).

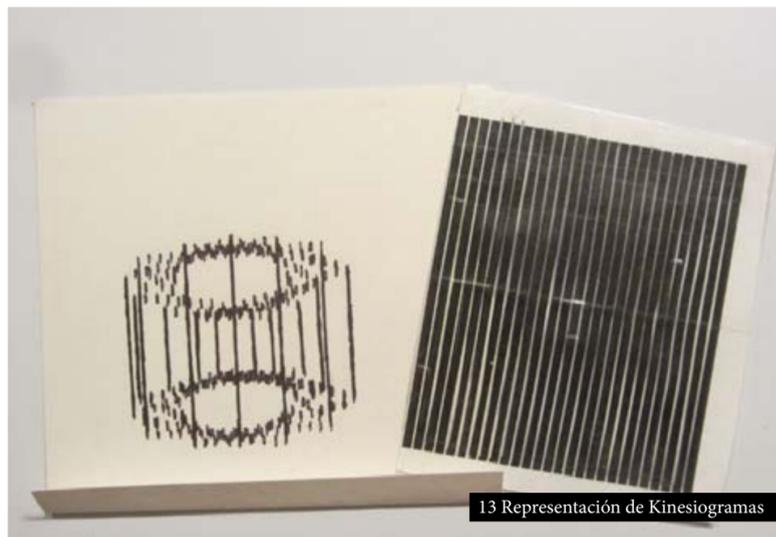
CONCLUSIONES

Para concluir en este capítulo, se pudo observar detenidamente las diferentes características que posee un producto de esta clase, características como la persona para quién va dirigido el producto, lo cual nos dió una idea clara de cómo se debe realizar el diseño. Se definió: el precio, producto, plaza y promoción, esto se realizó para saber cómo debería ser el producto una vez que ya esté acabado, cuanto al análisis foda permite que se pueda ver las fortalezas y debilidades del proyecto, cabe recalcar que este es un punto muy importante para corregir errores y fortalecer el producto.

CAPÍTULO 3

10 IDEAS





13 Representación de Kinesiogramas

1 KINESIOGRAMAS

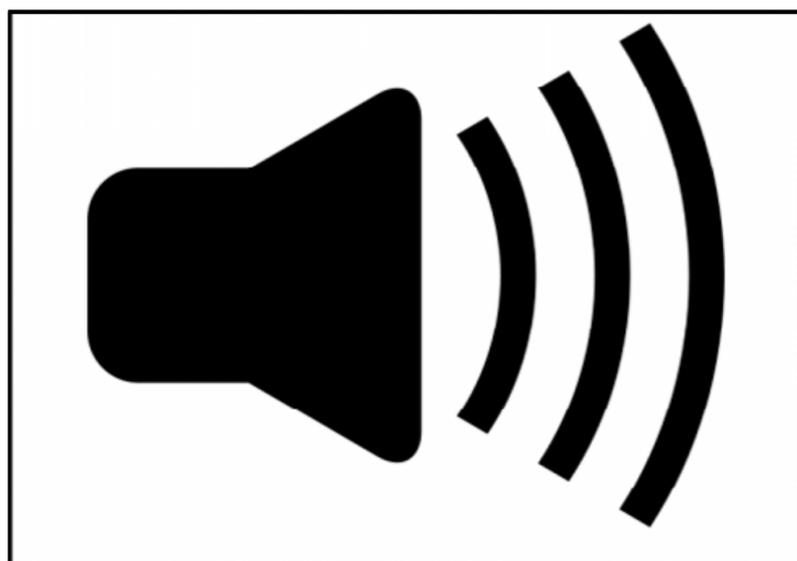
Este es un método de interactividad para el usuario el cual realiza un movimiento armónico con una hoja de acetato compuesto con líneas verticales sobre un patrón de imágenes, al final lo que se puede ver es la animación de una imagen estática



14 Libro los amantes de mariposa

3 ILUSTRACIÓN

Se toma en cuenta este tipo de ilustración ya que sus rasgos dotan a los personajes expresiones marcadas, al momento de usar este tipo de ilustración se pretende apelar a los sentimientos del usuario.



2 SONORO

Un libro con sonido, la música sirve para despertar emociones, cuando nuestro cerebro escucha música reacciona brindando satisfacción y por ende esto podría permitir una vinculación con las fiestas.



15 Realidad aumentada

4 REALIDAD

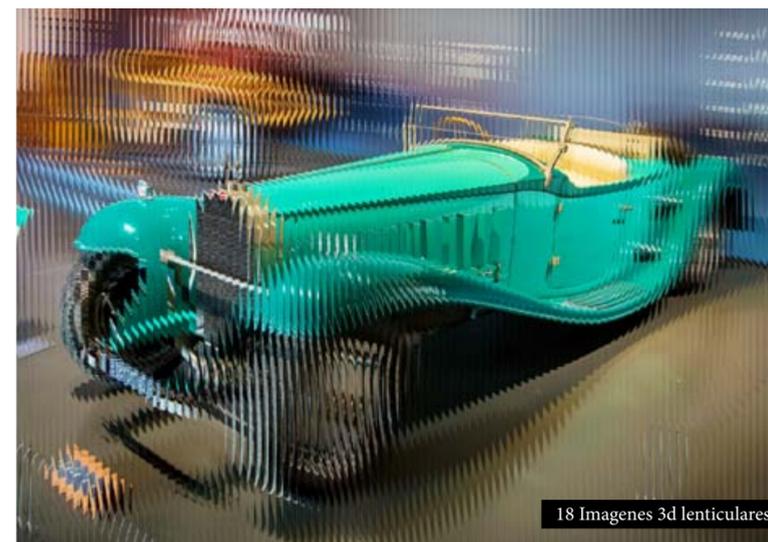
La realidad aumentada muestra elementos mediante un dispositivos que no están presentes en un soporte. Esta es una plataforma que se la utiliza mucho para educar y se le muestra al usuario ya sea información o imágenes de una manera intuitiva.



16 Libros pop up

5 POP UP

El pop up es la ingeniería del papel que aporta un alto nivel artístico y de sofisticación a un producto.



18 Imagenes 3d lenticulares

7 LENTICULAR

La idea de usar estas imágenes conocidas como lenticulares es para mostrar al usuario un tipo diferente de imágenes, estas imágenes constan de movimiento 3d no es necesario que se usen gafas especiales, basta con que se mueva la hoja.



17 Packaging armable

6 PACKAGING

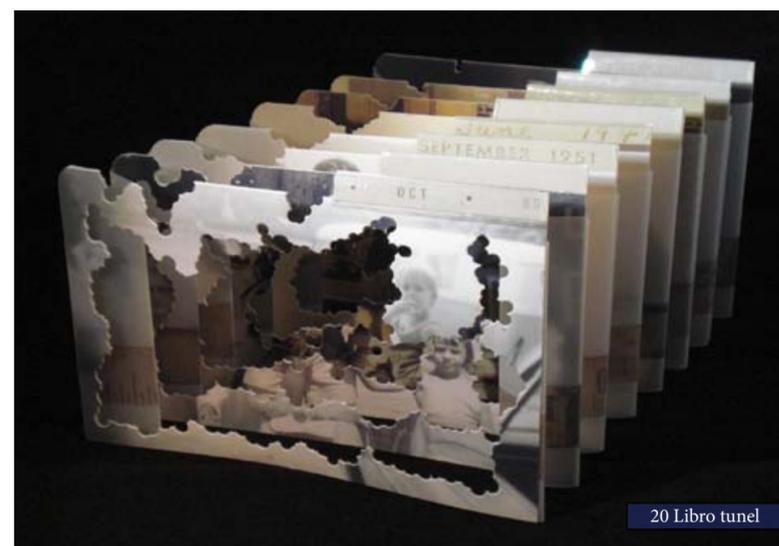
Packaging armable, conforme el usuario vaya desplegando va mostrando diferente tipo de información y diversas ilustraciones.



19 Figura armable

8 ROMPECABEZAS

Un rompecabezas es otro tipo de interacción, es llamativo ya que es en 3d, la idea es que usar este tipo de rompecabezas en los personajes de las fiestas con el fin que lo utilicen con un elemento decorativo.



9 TÚNEL

Libro túnel esta compuesto por diferentes elementos superpuestos uno sobre otro, permitiendo al lector que se le cuente una historia a través de él.



10 ATENCIÓN

Realizar una portada que sea llamativa y original con la cara de un personajes para que el usuario también forme parte del libro y no sea solamente un espectador, permitirá que llame la atención y por ende se utilizará como punto focal para iniciar una conversación sobre lo que trate el libro.

KINESIOGRAMAS

Se centra específicamente en la interactividad con el usuario, este tipo de animación, se utilizará conjuntamente con los textos para permitir que la gente lea con "diversión"

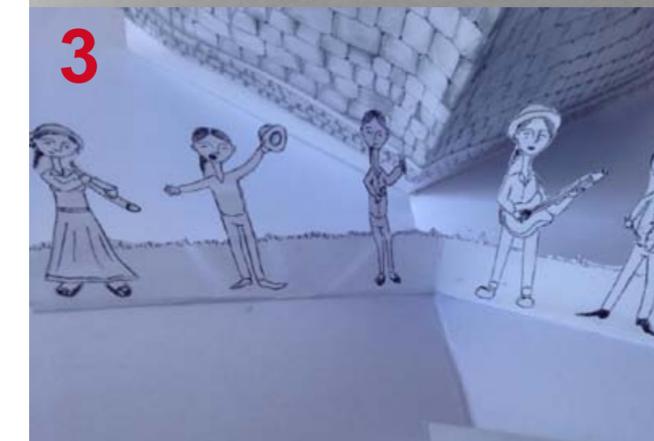
LENTICULAR

También se centra en la interactividad se puede ver otro tipo de imagenes, es decir, imagenes en 3d sin necesidad de usar gafas especiales, lo cual permitirá mantener la atención del usuario centrada en el libro.

POP UP

Es una forma muy dinámica de interactuar con los usuarios se podrán presentar figuras en 3d, esto llama mucho la atención ya que se pueden realizar figuras maravillosas

3 IDEAS

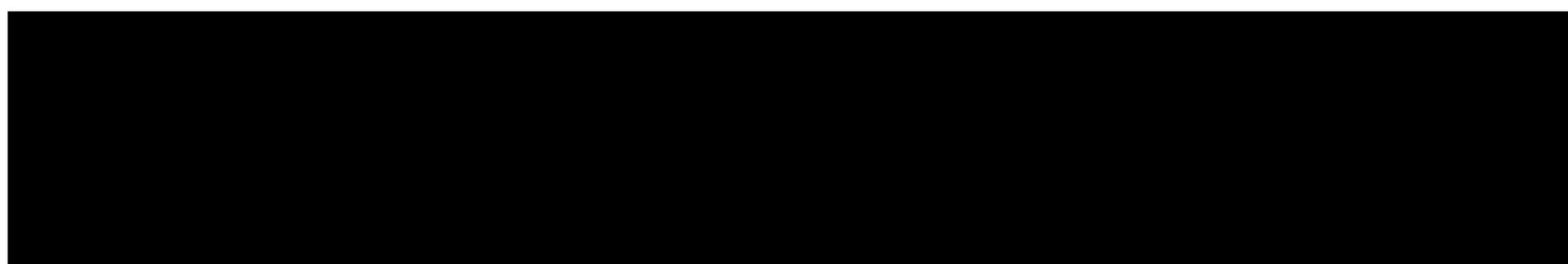


IDEA FINAL

IDEA FINAL

Libro interactivo con pop up e ilustraciones para mostrar a las personas sobre las diferentes elementos y actividades más representativas de las fiestas populares, con esto se espera que sea funcional, estético, que apele a los sentimientos del lector, creatividad, interacción.

SISTEMATIZACIÓN Y BOCETACIÓN





Personajes de las fiestas. Fotografía del autor

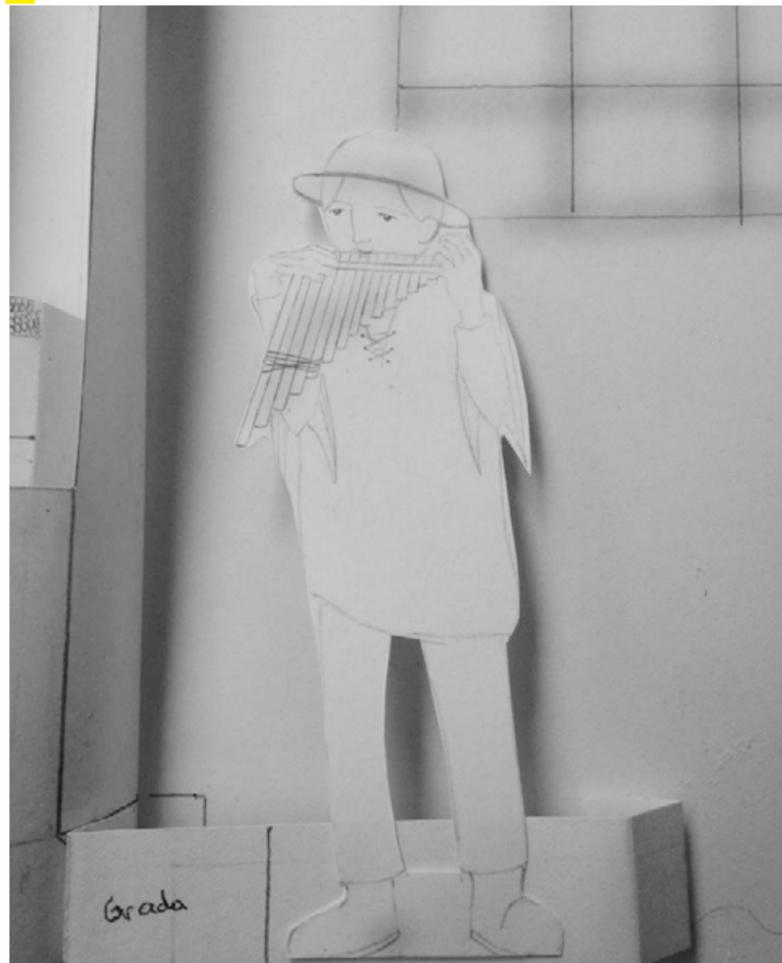
Para este proceso de bocetación se tomó en cuenta la vestimenta, los instrumentos, la comida, los colores, los diferentes elementos que están presentes en la fiesta, además es muy importante que todo lo que se esta ilustrando represente claramente la cultura cañari, de igual forma que la información que se presente sea la correcta.



PERSONAJES MUJERES

Se crea los personajes que estarán presentes en el producto, como se puede observar van a mantener los mismos rasgos para mantener una constante. Para las ilustraciones también se toma en cuenta la vestimenta, en la actualidad su indumentaria es muy trabajada, en cuanto a sus colores, textiles y formas, es por ello que se debe hacer una fiel reproducción, ya que es única de la cultura cañari

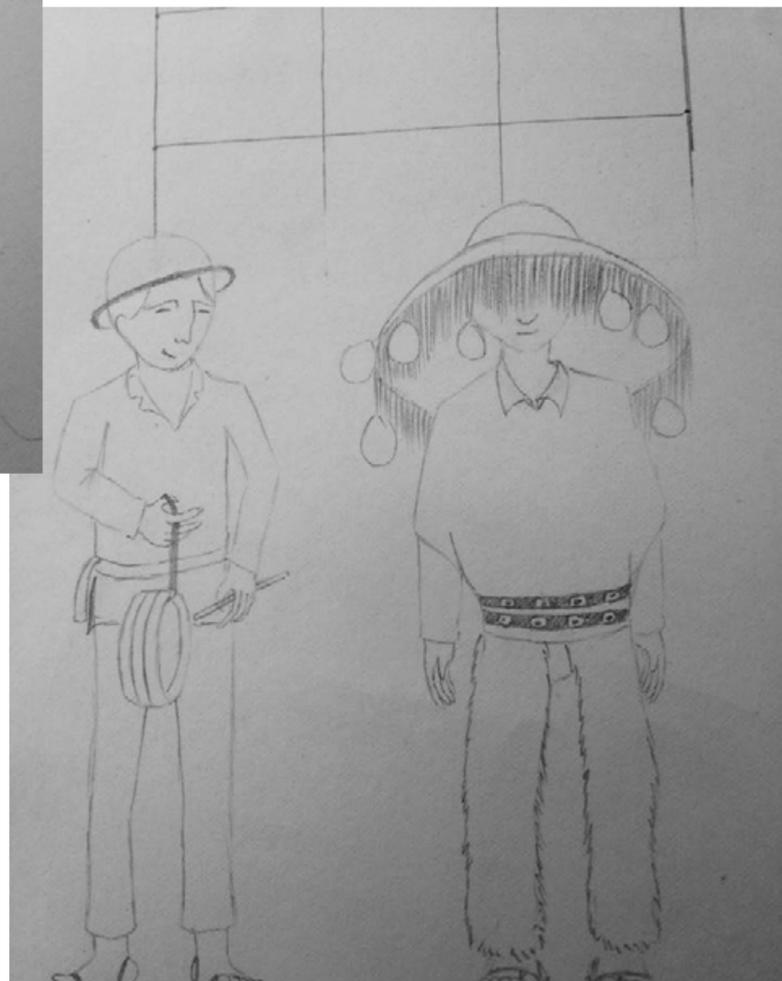
También es importante analizar de forma minuciosa los diferentes elementos que se encontraran en las composiciones. Por ejemplo podemos ver a las mujeres indígenas cocinando, lo hacen con leña y en olla de barro, esta es una forma muy tradicional de cocinar.



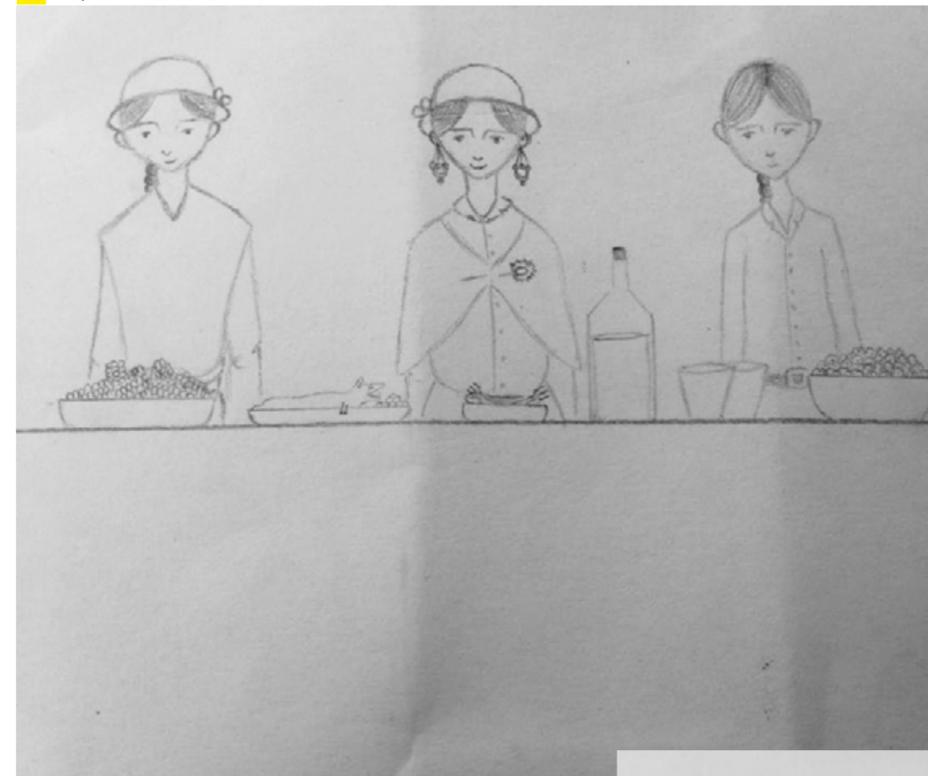
PERSONAJES HOMBRES

De igual manera los hombres mantendrán constantes tanto en las expresiones como en el vestuario para que siga un sistema, cabe resaltar que su vestimenta y los accesorios que usan como: los sombreros o el zamarro son importantes para la representación de los indígenas de Cañar.

Encontraremos un sombrero grande adornado con diferentes elementos, esto es propiamente usado para la fiesta del Taita Carnaval



Se analiza los elementos representativos, entre ellos son los instrumentos que usan para hacer su música: como : la caja o el pingullo cada uno de estos instrumentos están ilustrados ya que la música es parte fundamental de la fiesta y de la cultura.



ESCENARIOS

Otra parte importante dentro de la bocetación es la definición de escenarios, posiciones, los movimientos y proporciones. Para la realización de dichos escenarios se toma en cuenta lugares del Cantón Cañar, ya sea de las calles, campos, casa, etc.

Cada página contiene diferentes escenarios, esta es una variable ya que las paginas no serán iguales en lo absoluto, pero la constante de los personajes harán que no salga de un sistema de diseño.





ESTRUCTURAS DEL POP UP

En el libro podremos encontrar diferentes estructuras de pop up, en la mayoría de los casos los escenarios están formando estructuras en 3d



Realizar maquetas del pop up es de vital importancia, ya que aquí se va definiendo los diferentes ángulos que se necesita para levantarse.



ESTRUCTURAS DEL POP UP

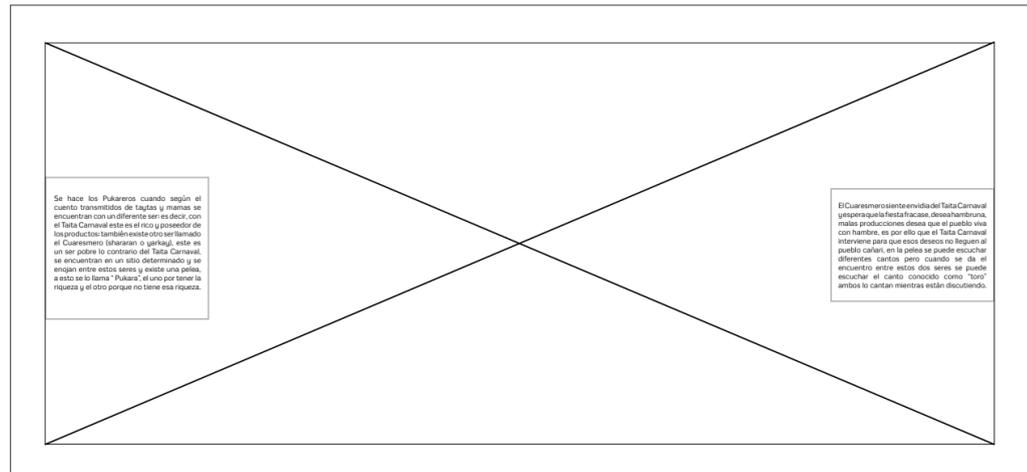
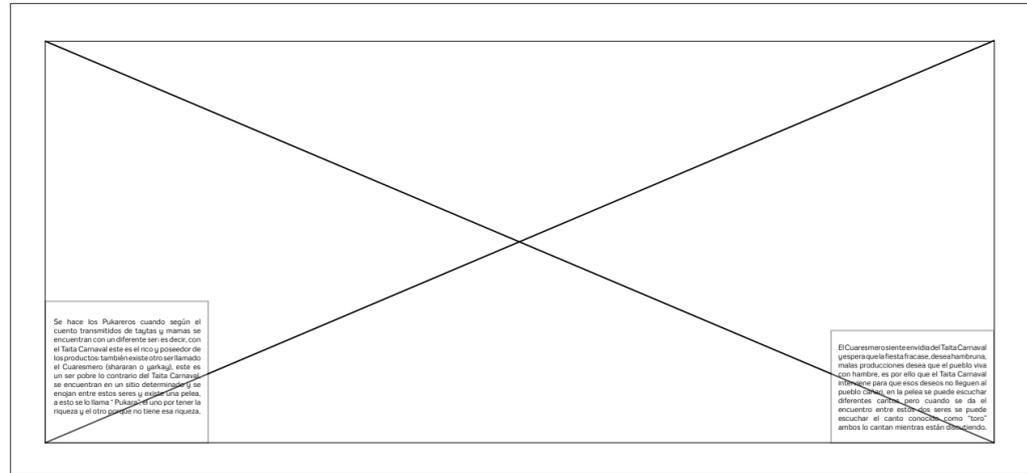
El pop up permite crear diversas estructuras, en este proceso de maquetación lo que se quiere crear es una página con profundidad.

Además del pop up principal, también están presentes ya sean pequeños elementos o personajes que se desprendan de la página



RETÍCULA

En este punto se definió la guía de maquetación, en este caso la ilustración será una parte fundamental del producto y esto predominara en todas las páginas, mientras que el texto será el complemento de las ilustraciones.



CONTENIDO

Partiendo de una amplia investigación en libros, documentos, además de un conversatorio con personas expertas en el tema, se pudo obtener información de calidad y necesaria, para proceder a realizar la redacción de los textos que estarán presentes en cada página.

DOMINGO DE PREPARATIVOS DEL CARNAVAL

Año tras año la familia cañari prepara la comida y la bebida para recibir y brindar a los carnavaleros, cabe mencionar que la bebida más representativa de la fiesta es la chicha de jora, esta tiene un largo proceso de elaboración, el proceso comienza con la germinación del maíz condición que se logra de la siguiente manera: al maíz hay que poner tres días en agua para el remojo, a los ocho días se saca el maíz ya germinado al sol. Una vez que está seco se tuesta y se muele a esta harina se conoce con el nombre de jora, esto se le pone en una olla y se la deja que se cocine hasta obtener la chicha.

Los alimentos que principalmente son preparados para la fiesta son: papas con cuy y ají, caldo de gallina, asado de borrego, carne de res, hornado, entre otros. Todas las mujeres y hombre colaboran para la preparación, cada uno se encarga de realizar alguna actividad, es por ello que es muy importante prepararse un día antes ya que es un largo proceso.

CELEBRACIÓN RITUAL DEL PUEBLO CAÑARI

Las Organizaciones y Comunidades que conforman el pueblo cañari hacen de la celebración del "Tayta Carnaval" una fiesta que cada vez se difunde más gracias a la cosmovisión y trascendencia étnico- cultural de una fiesta que atañe al mundo andino influenciado desde la época colonial por otras celebraciones atinentes a la religión católica y que constan en su calendario litúrgico.

Para que se cumpla con el festejo del Tayta Carnaval se requiere necesariamente respetar la tradición y cosmovisión del pueblo indio de Cañar es así que mediante una planificación

liderada por la TUCAYTA que acoge a todas las cooperativas y Comunas del cantón Cañar se festeja el "Lalay cañari y el Paucaraimy" en la época donde los granos y alimentos están en pleno florecimiento. El calendario agrícola de la zona coincide con la época de la cosecha. Esto amerita que debe darse gracias a la generosidad por la abundancia, sacrificio y bendición de la Pacha Mama, "la madre tierra", Tayta Inti (el padre sol) y por qué no agradecer al agua y fuego.

Entonces en su honor y agradecimiento se celebra "El Tayta Carnaval". Como queda expresado esto, se planifica en las asambleas mensuales conjuntamente con la Comunidad Prioste. Las comunidades un año antes en la asamblea son nombradas como prioste.

Primero se comienza con el agradecimiento y la bendición de la Pacha Mama. Para comenzar con el "Lalay cañari", se realiza una ceremonia espiritual para bendecir los productos cada año, lo hacen quienes viven en las comunidades. Hay un ser que vive en cada una de ellas como es la Madre Tierra, los cerros: Tayta Chavar, Tayta Patococha, Tayta Juidán. Durante la ceremonia se piden bendiciones y se agradece a la Pacha Mama ya que por ella se come y se vive. Como es característica la generosidad de este pueblo andino, en la fiesta se comparten frutos y todos los alimentos que da la tierra. Se hace gala de la rica gastronomía y se brindan exquisitos platos que se disfrutan como son las papas con cuy, frutas, granos como el mote (maíz): en suma todos los alimentos que se dan en cañar en este ritual deben ser compartidos en un ambiente cordial y festivo.

CARNAVALEROS SE DIRIGEN A LA COMUNIDAD PRIOSTE

La Tucayta nombra a una comunidad prioste, esta es la encargada de preparar el festejo del Tayta Carnaval. La Tucayta se dirige a la comunidad prioste para traer al “Gallo Capitán y también la Cuy Ñaña”, el gallo capitán es el personaje que tiene cada comunidad y se lo lleva adelante, la cuy ñaña quiere decir que las mujeres preparan toda la comida. Todas las comunidades se concentran en la comunidad prioste con carnavaleros, y dirigentes. En la comunidad visitada se le espera a la organización Tucayta con chicha; entre otras cosas, el objetivo es demostrar a las personas que asisten y de los alrededores que existe una cultura viva, que se comparte y se muestra la forma de vida.

Los atuendos de los carnavaleros participantes en la celebración se compone de la ropa adecuada para la fiesta que se complementa con otros accesorios como son el sombrero puede ser confeccionado con cuero de becerro, venado. Los instrumentos musicales se componen de aquellos propios de los Andes como son: la balsa, caja wuancar, pingullos.

INICIO DEL DESFILE DE LOS PUKAREROS

El Cuaresmero siente envidia del Taita Carnaval y espera que la fiesta fracase, desea hambruna, malas producciones desea que el pueblo viva con hambre, es por ello que el Taita Carnaval interviene para que esos deseos no lleguen al pueblo cañari, en la pelea se puede escuchar diferentes cantos pero cuando se da el encuentro entre estos dos seres se puede escuchar el canto conocido como “toro” ambos lo cantan mientras están discutiendo. Se hace los Pukareros cuando según el cuento transmitidos de taytas y mamas se encuentran con un diferente ser ; es decir, con el Taita Carnaval Él es el rico y poseedor de los productos ; también existe otro ser llamado el Cuaresmero (shararan o yarkay), este es un ser pobre lo contrario del taita carnaval, se encuentran en un sitio determinado y se enojan entre estos seres y existe una pelea , a esto se lo llama “ Pukara”, el uno por tener la riqueza y el otro porque no tiene esa riqueza. El desfile es todo un espectáculo donde vemos a todos los participantes llenos de alegría, comienza desde la comunidad prioste, luego se llega en la organización provincial que es la

UPCCC (Unión de Comunas y Cooperativas del Cantón Cañar), se desfila por las principales calles de la ciudad de Cañar demostrando a la gente lo que verdaderamente representa esta celebración ancestral dentro de la cultura y su cosmovisión, sienten un gran orgullo y satisfacción al desfilar, ya que dicen que el pueblo cañari en esos momentos se hace uno solo.

LLEGADA DE LOS PUCAREROS AL CENTRO DE DESARROLLO COMUNITARIO TUCAYTA.

Cada comunidad tiene una carpa donde se cuenta con diferentes platos típicos propios de la rica gastronomía cañari, es grandioso llegar a la Tucayta y poder ver como las personas con una organización única para colaborar y brindar diferentes platos de comida y bebidas, además no sólo se da de comer y beber a los pukareros sino a todo el público que se asiste y se encuentra disfrutando de este espectáculo. Se puede asegurar que los presentes son atendidos en las mesas donde todos pueden degustar de la exquisitez de los platos más variados.

INTERVENCION DE LOS PUKAREROS EN EL CANTO A LALAY

El canto a LALAY es un canto dedicado al carnaval. Este es un canto de agradecimiento reconociendo la bondad y generosidad de la Pacha Mama que otorga en abundancia la comida y cuando una familia se encuentra con el tayta carnaval ésta da una bendición para que la tierra siga bendiciendo a sus hijos con los frutos que se cosechan de ella.

RECONOCIMIENTO A LOS GRUPOS PARTICIPANTES

Después de la intervención de cada grupo es parte de la ceremonia realizar un reconocimiento a los participantes, mediante la cual se expresa las gracias a todas las comunidades participantes en la celebración del carnaval, el reconocimiento es netamente de manera verbal, se les reconoce el valor, la gratitud y sobre todo se hace hincapié a la identidad cultural que están mostrando, ya que por medio de ellos se permite que la tradición de la fiesta siga viviendo.

TIPOGRAFÍA Y DISTRIBUCIÓN DE TEXTOS

Una vez que ya se haya definido los contenidos, el texto fue redactado y distribuido en las páginas, usando la tipografía Metrophobic, permitiendo que los textos no roben interpretación a las ilustraciones, cada página contiene una breve explicación de lo que trata cada ilustración

TIPOGRAFÍA

Metrophobic
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890

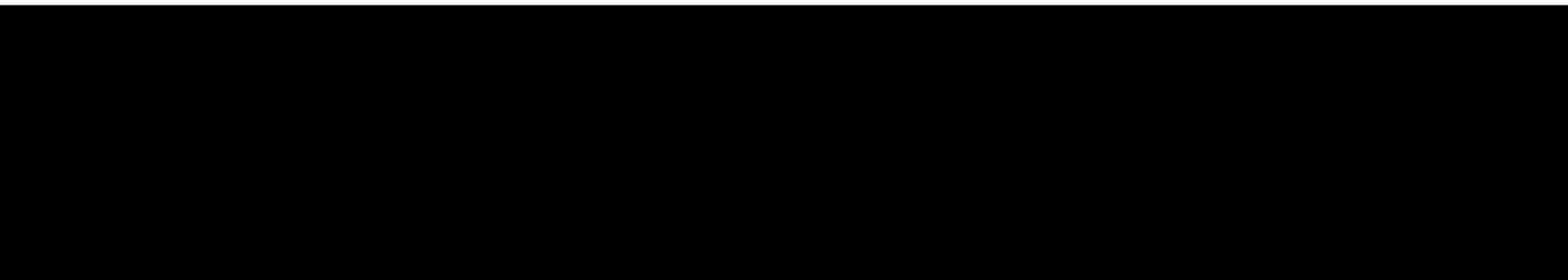
DISTRIBUCIÓN

INTERVENCIÓN DE LOS PUKAREROS EN EL CANTO A LALAY

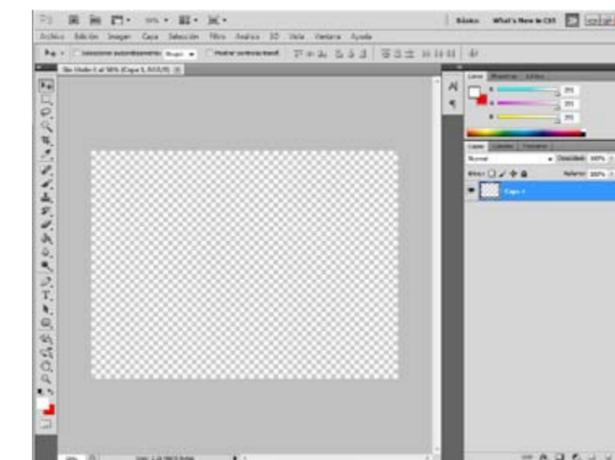
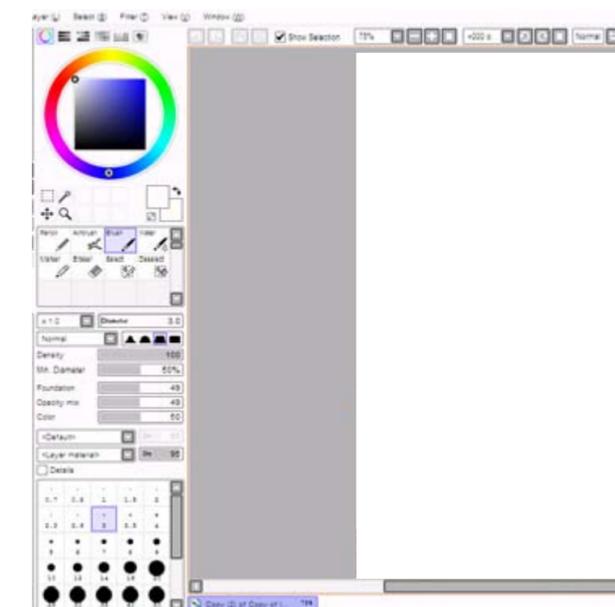
El canto a LALAY es un canto dedicado al carnaval. Este es un canto de agradecimiento reconociendo la bondad y generosidad de la Pacha Mama que otorga en abundancia la comida y cuando una familia se encuentra con el Tayta Carnaval cuando está cantando da una bendición para que la tierra siga bendiciendo a sus hijos con los frutos que se cosechan de ella.

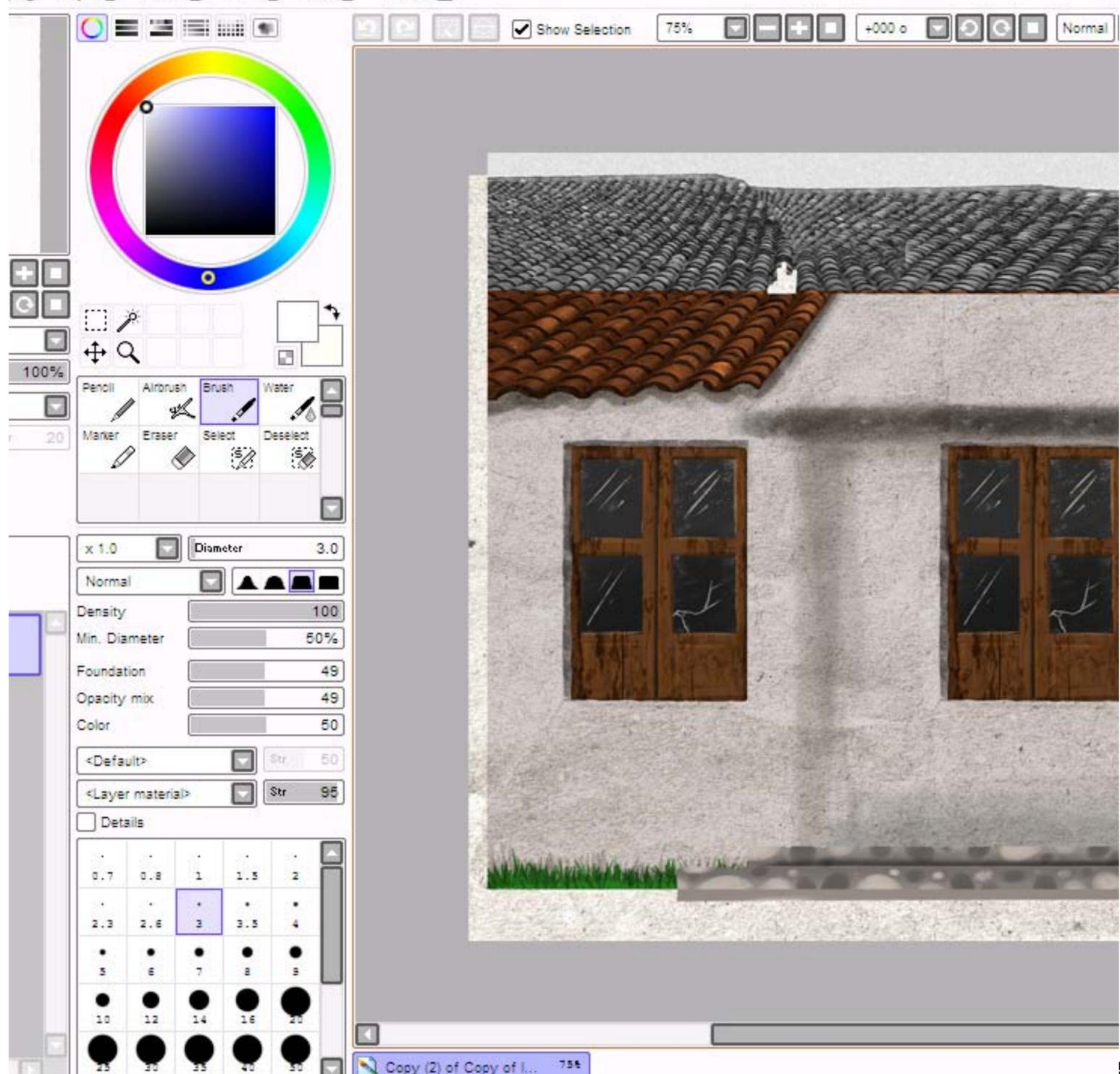
Después de la intervención de canto de cada grupo es parte de la ceremonia realizar un reconocimiento a los participantes, mediante la cual se expresa las gracias a todas las comunidades participantes en la celebración del carnaval, el reconocimiento es netamente de verbal, se les reconoce el valor, la gratitud y sobre todo se hace hincapié a la identidad cultural que están mostrando, ya que por medio de ellos permite que la tradición de la fiesta siga viviendo.

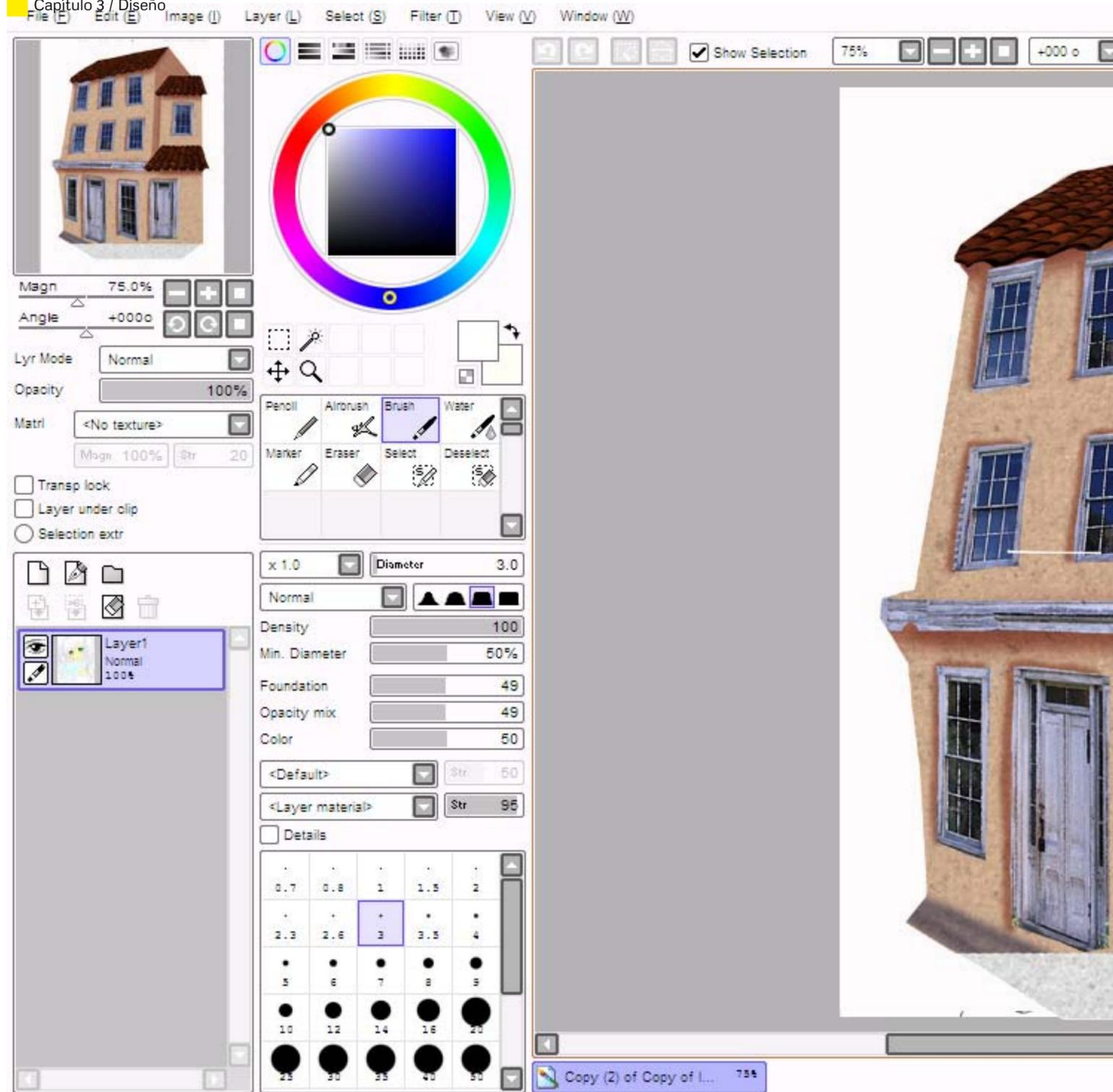
DIGITALIZACIÓN



Para el proceso de digitación se realizó en el programa de Easy Paint Tool Say y photoshop, para este proceso parte de los bocetos que ya se habían mostrado, aquí es donde le vamos a dar vida a las ilustraciones y realizar un proceso cuyo acabado quede profesional.







PAMPAMESA



PREPARACIÓN DE ALIMENTOS



PRESENTACIÓN DE GRUPOS MUSICALES



DESFILE POR LAS CALLES DE LA CUIDAD



GRAN BAILE DE LOS PARTICIPANTES



**ESCENARIO PARA PRESENTAR A LOS
PUKAREROS**



**ESCENARIO QUE MOSTRARÁ LOS CARNAVALEROS
DIRIGIENDOSE A LA COMUNIDAD PRIOSTE**



**ESCENARIO QUE MOSTRARÁ LA LLEGADA DE LOS
PUKAREROS A LA TUCAYTA**



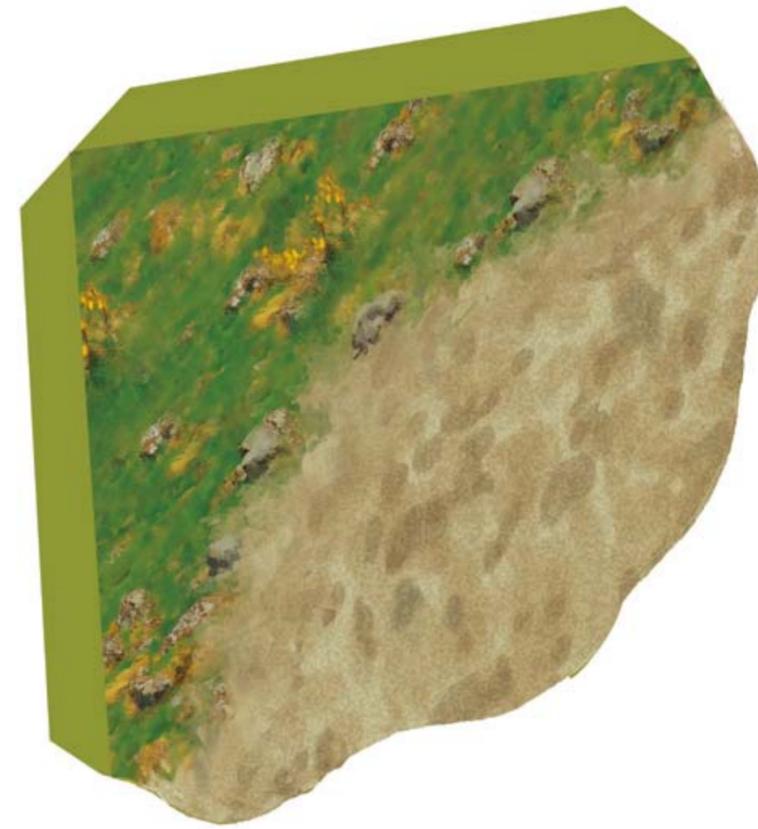
ILUSTRACIONES PARA EL POP UP



Pop up -Naturaleza del pueblo cañari - personajes de la fiesta



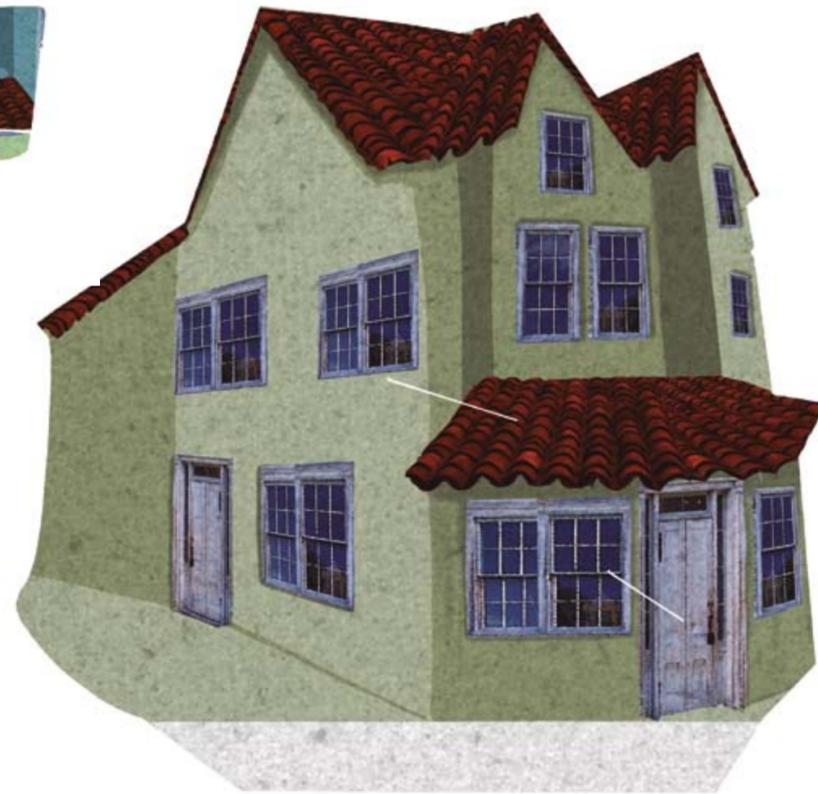
Pop up - puestos de comida - carnavaleros



Pop up- desfile - carnavaleros



Pop up - casas de Cañar

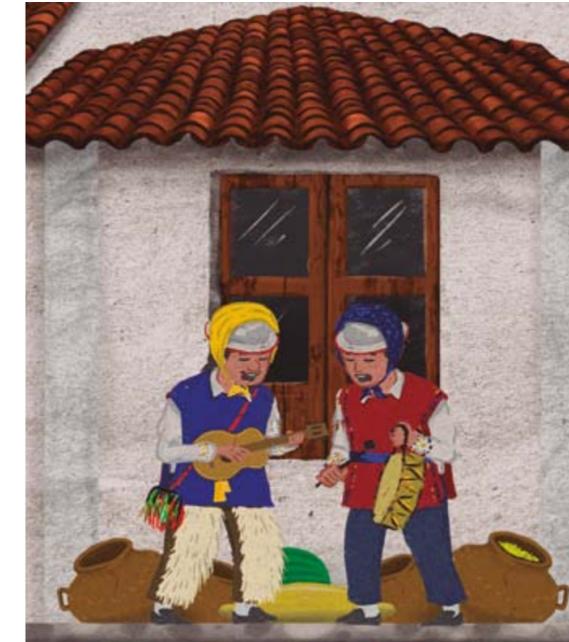




Pop up - Carnivaleros



Pop up - Tucayta



CONCLUSIONES

Para todo diseñador es muy importante tener conocimiento sobre las diferentes teorías de diseño, debemos estar conscientes que somos comunicadores visuales y debemos satisfacer las necesidades, esto se cumplirá si utilizamos nuestra creatividad y conocimiento, es por ello que el objetivo de este trabajo mediante un libro interactivo logre motivar a la gente primero por la lectura de una forma dinámica y también para que conozcan la rica cultura que tienen los pueblos, realizar un producto editorial no es fácil ya que competimos mucho con la tecnología, pero nuestra labor consiste precisamente en crear algo llamativo, el mensaje y la estética del producto es atractivo ya que muestra ilustraciones, color, ingeniería del papel, contenidos que van de acuerdo al target y es un productor con un grado de innovación.

RECOMENDACIONES

Dado que es un producto editorial interactivo los procesos pueden variar y realizar otro tipo de interactividad, por ejemplo realizar realidad aumentada, diferentes tipos de pop up a los que se encuentran en el producto, imágenes lenticulares, etc. pero siempre manteniendo un sistema. Debido a que el libro contiene ingeniería de papel este debe poseer pocas páginas, es por ello que en el producto se realizó solamente de una fiesta (Taita Carnaval), sin embargo, posiblemente se podrán realizar diferentes libros que contengan: información, ilustraciones y pop up de las fiestas faltantes información. En un futuro se recomendaría seguir el mismo sistema y además medir los costos de producción para que su costo no cambie.

BIBLIOGRAFÍA

- Arnold, E. (1982). Técnicas de la Ilustración. Barcelona: Ediciones de Arte.
- Avella, N. (2003). Diseñar con papel: técnicas y posibilidades del papel en el diseño gráfico. Gustavo Gili.
- Bergstrom, B. (2008). Técnicas esenciales de comunicación visual. Laurence King Publishing Ltd., Londres.
- Bhaskaran, L. (2006). Qué es el diseño editorial. Barcelona, España: Indez books S.L.
- FADIP. (2009). fadip.org. Recuperado el 27 de diciembre de 2014, de <http://www.fadip.org/archivos/libroblanco.pdf>
- FADIP. (s.f.). fadip.org. Recuperado el 27 de diciembre de 2014, de <http://www.fadip.org/archivos/libroblanco.pdf>
- García Reyes, A. (2005). Lo tangible de lo intangible en la educación, aprendizaje y la práctica del diseño. En P. Iñiguez, & G. Sanchez, Lo tangible de lo intangible de diseño de evaluación de objetos, mensajes, espacio. Ediciones Universal.
- Martinell, A. (2005). Diseño y elaboración de proyectos de cooperación cultural. Organización de Estados Iberoamericanos.
- Preciado Salas, M. (2005). Lo tangible de lo intangible en un objeto de diseño satisfactor de necesidades. En P. Ibañez, & G. Sanchez, Lo tangible de lo intangible de diseño de evaluación de objetos, mensajes, espacios. Ediciones Universal.
- Ramón Penela, J. (03 de enero de 2014). Unos tipos duros. Recuperado el 02 de enero de 2015, de <http://www.unostiposduros.com/como-seleccionar-tipografias-para-texto/>
- Romero, R. (22 de junio de 2009). ADNsign. Recuperado el 27 de diciembre de 2014, de http://adnsign.blogspot.com/2009_06_01_archive.html
- SIGUENCIA, S. I. (2004). Inventario de los recursos turísticos naturales e histórico culturales del Cantón Cañar. Riobamba.
- Trémoli, A. (2008). Diseño del libro: construcción de la página. Editorial Nobuko.
- Zappaterra, Y., & Caldwell, C. (2004). Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales.
- Zaruma, B. (s.f.). Identidad de Hatun Cañar a través de su folklore. Cañar: Monsalve Moreno Cía. Ltda.
- Zeegen, L. (2013). Principios de ilustración (2a. ed.). Editorial Gustavo Gili.

ANEXOS

PACKAGING PARA EL PRODUCTO

