



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE
DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL
ILUSTRADO PARA JÓVENES QUE TRANSMITA LA
HISTORIA DE LAS FIESTAS RELIGIOSAS DEL
CANTÓN SÍGSIG, PROVINCIA DEL AZUAY**

Trabajo de graduación previo a la obtención del título de:

◆ DISEÑADORA GRÁFICA ◆

AUTORA

Katherine Suconota Morocho

DIRECTOR

Dis. Cristian Alvarracín

CUENCA ❁ ECUADOR ❁ 2021



**DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL ILUSTRADO
PARA JÓVENES QUE TRANSMITA LA HISTORIA DE LAS
FIESTAS RELIGIOSAS DEL CANTÓN SÍGSIG, PROVINCIA
DEL AZUAY**



● **Autora**
KATHERINE SUCONOTA M.

● **TUTOR**
DIS. CRISTIAN ALVARRACÍN

● **diseño y diagramación**
AUTORA

FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN

Todas las imágenes e ilustraciones son realizadas por la autora, excepto aquellas que se encuentran con su cita respectiva y son solo usadas con fines académicos.

DEDICATORIA

A mis padres Segundo y Blanca quienes han sido un pilar fundamental en todo mi proceso académico, dándome su apoyo incondicional en todo momento.

A mis hermanos Tania y Esteban, que han apoyado a mis papás para poder salir adelante.

A los jóvenes del cantón Sígsig que valoran y tratan de mantener la cultura y tradición del pueblo intacta.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, que a pesar de las circunstancias siempre salieron adelante y buscaron la manera de apoyarme, no fue fácil pero mis logros son gracias a ellos .

A mis hermanos, en especial a mi hermana Tania que ha estado para mí en todo momento, ayudando a mis padres e impulsándome a lograr esta meta.

A mi familia: tíos, primos, abuelitos que han estado pendientes y dándome fuerzas para seguir adelante, en especial a mis tíos Rosa y Víctor gracias a ellos que han sido un apoyo para mí y mis padres, en los momentos cruciales.

A mis amigos Gaby, Luis, Lisseth, Mateo, Karlos y Jonnatahn quienes me han brindado su apoyo en este proceso, atravesando buenos y malos momentos.

A mis profesores: Juan, Fabián, Edgar y Cristian que han estado apoyándome con sus conocimientos y consejos para el desarrollo de este proyecto.

ÍNDICE

| | | | |
|---------------------------|----|--------------------------------|-----|
| DEDICATORIA | 6 | PROCESO DE DISEÑO | 93 |
| AGRADECIMIENTOS | 7 | PRODUCTO FINAL | 112 |
| ÍNDICE DE IMÁGENES | 9 | VALIDACIÓN | 118 |
| RESUMEN | 10 | CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 121 |
| ABSTRACT | 11 | BIBLIOGRAFÍA | 123 |
| OBJETIVO GENERAL | 12 | | |
| OBJETIVO ESPECÍFICO | 12 | | |
| INTRODUCCIÓN | 13 | | |
| CAPÍTULO 1 | | | |
| CULTURA Y TRADICIÓN | 16 | | |
| GLOBALIZACIÓN E IDENTIDAD | 20 | | |
| FIESTAS RELIGIOSAS | 24 | | |
| DISEÑO EDITORIAL | 35 | | |
| ILUSTRACIÓN | 45 | | |
| INVESTIGACIÓN DE CAMPO | 53 | | |
| HOMÓLOGOS | 56 | | |
| CONCLUSIONES | 60 | | |
| CAPÍTULO 2 | | | |
| TARGET | 64 | | |
| PARTIDOS DE DISEÑO | 68 | | |
| PLAN DE NEGOCIOS | 74 | | |
| CAPÍTULO 3 | | | |
| 10 IDEAS | 78 | | |
| 3 IDEAS | 83 | | |
| IDEA FINAL | 85 | | |
| CAPÍTULO 4 | | | |
| CONTENIDO | 89 | | |
| INSPIRACIÓN | 91 | | |

ÍNDICE DE IMÁGENES

1. <https://images.app.goo.gl/g1dk4eYRrizk5xHM9>
2. <https://larepublica.pe/mundo/2020/03/31/cuando-es-semana-santa-2020-en-ecuador-y-que-dias-son-feriado-largo-at-mp/>
3. <https://www.centraldevacaciones.com/blog/los-mejores-destinos-para-visitar-en-carnavales/>
4. <https://es.unesco.org/creativity/news/cultura-en-crisis-reciente-publicacion-de-unesco>
5. <https://www.turismo.gob.ec/azuay-te-espera-para-celebrar-el-carnaval-sin-fronteras-2020/>
6. <https://www.elcomercio.com/actualidad/jampo-sansebastian-azuay-interculturalidad.html>
7. <https://pixabay.com/es/illustrations/libro-perro-los-cuentos-de-hadas-794978/>
8. <https://pixabay.com/es/photos/libros-lectura-educaci%C3%B3n-4305459/>
9. <https://www.pexels.com/es-es/foto/lote-de-libros-surtidos-264600/>
10. <https://www.pexels.com/es-es/foto/fotografia-de-revistas-con-enfoque-selectivo-518543/>
11. <https://www.ecoimpresion.es/blog/como-crear-el-folleto-publicitario-mas-impactante.html>
12. <https://www.websmultimedia.com/disenio-catalogos>
13. <https://www.pixartprinting.es/blog/como-maquetar-un-libro/>
14. <https://pixabay.com/es/illustrations/cuentacuentos-fantas%C3%ADa-imaginaci%C3%B3n-4203628/>
15. <https://pixabay.com/es/illustrations/cuento-de-hadas-fantas%C3%ADa-sue%C3%B1o-1077863/>
16. <https://senorcreativo.com/michael-bisparulz/>
17. <https://wsimag.com/es/arte/34483-benjamin-lacombe>
18. <https://images.app.goo.gl/Ta8buauHRVzSijvw7>
19. <https://www.facebook.com/mashi.slow>
20. <https://images.app.goo.gl/SNvbZRcHFj9mf2ue7>
21. <https://www.grificamestiza.com/index.php/producto/de-fiesta-en-fiesta/>
22. <https://www.grificamestiza.com/index.php/producto/de-fiesta-en-fiesta/>
23. <https://images.app.goo.gl/WiBTLuDgshP4KUzdA>
24. <https://images.app.goo.gl/ehCkbcjK6YwF5uSM7>
25. <https://images.app.goo.gl/AmTSmCw52RxCM1a97>
26. <https://images.app.goo.gl/um4rwqwHFFoLGPsp8>
27. <https://images.app.goo.gl/WBhyBGx5huJuoSLh6>
28. <https://images.app.goo.gl/xn8sHDWMkeHQp72j6>
29. <https://images.app.goo.gl/fzSwodpjoWTqYlKS9>
30. <https://images.app.goo.gl/n3Q7ENFCVjfHk5TL8>
31. <https://images.app.goo.gl/G852ALhtarvvyvy7>
32. <https://images.app.goo.gl/A7gs2NyHp6wQSz3x9>
33. <https://images.app.goo.gl/NZ48ErZ5x1nqVM836>
34. <https://images.app.goo.gl/xK5hiRJeuTa8royy8>

RESUMEN

“Diseño de un producto editorial ilustrado para jóvenes que trasmita la historia de las fiestas religiosas del Cantón Sigsig, Provincia del Azuay.

A consecuencia de la globalización cultural en la que nos hallamos actualmente, la identidad de los pueblos ha resultado afectada, especialmente en los jóvenes. El cantón Sigsig tiene una gran diversidad cultural, la cual se ha visto reflejada en parte en la celebración de las fiestas religiosas, por ello es importante la difusión de las costumbres y tradiciones de estas festividades. A través del diseño gráfico combinando conceptos de diseño de información e ilustración, el proyecto presenta un producto editorial ilustrado para jóvenes con la intención de evidenciar las fiestas de una manera atractiva y alternativa.

Palabras clave: Diseño editorial, ilustración, fiestas religiosas, identidad cultural, jóvenes y cultura

ABSTRACT

Design of an illustrated editorial product for young people that transmits the history of the religious festivals of Canton Sigsig, Province of Azuay.

As a result of the cultural globalization in which we find ourselves at the moment, the identity of people has been affected, especially in young people. Sigsig has a great cultural diversity, which has been partly reflected in the celebration of religious festivals. So, it is important to spread the customs and traditions of these festivities. Through graphic design combining concepts of information design and illustration, the project presented an illustrated editorial product for young people with the intention of highlighting the holidays in an attractive and alternative way.

Keywords: Editorial design, illustration, religious festivals, cultural identity, youth and culture

OBJETIVO GENERAL

Ayudar a transmitir y preservar el patrimonio intangible del Cantón Sígsig, mediante el diseño de un producto editorial ilustrado, que recopile las costumbres y tradiciones de las fiestas religiosas.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Diseñar un producto editorial empleando la ilustración digital, sobre las fiestas religiosas del cantón.

INTRODUCCIÓN

El cantón Sígsig, está lleno de cultura y tradiciones, las cuales han quedado solamente en la memoria de los adultos mayores, muchos jóvenes pertenecientes al cantón se han visto interesados en conocer estas tradiciones de antaño sin embargo, no hay recursos ni materiales que les permitan conocer sobre su cantón.

El presente proyecto trata la problemática de la pérdida de la identidad cultural y la desvalorización por parte de los jóvenes del patrimonio intangible del cantón, debido a que no hay recursos que enseñen y mantengan viva las tradiciones, la globalización, la migración han sido causas para la pérdida de identidad, teniendo como consecuencia el desconocimiento de costumbres en las fiestas religiosas, haciendo que estas cada vez más se vayan desvirtuando.

Por ello este proyecto propone la generación de un producto editorial ilustrado ya que debido a la pandemia del Covid 19, ya no se han realizado estos eventos culturales, lo que impide generar un registro fotográfico, por ello la ilustración será un complemento esencial para mostrar la información recopilada para la generación del producto ayudando así al entendimiento de las mismas de una manera innovadora y llamativa para los jóvenes.

El primer capítulo recopila conceptos sobre cultura y tradición, patrimonio intangible, globalización, fiestas religiosas del cantón Sígsig que se requieren para tener un amplio conocimiento del contexto, además se investiga sobre conceptos de diseño que son esenciales para la generación del producto editorial, además de una investigación de campo y análisis de homólogos todos ellos importantes para proponer una solución a la problemática.

El capítulo 2 define el target al cual va dirigido el producto, partidos de diseño que ayudarán a ir definiendo el producto, y un plan de negocios.

En el tercer capítulo se plantean 10 ideas para dar solución a la problemática, siendo analizadas para escoger 3 ideas y finalmente una idea que es la solución para el proyecto, tomando en cuenta aspectos, ergonómicos, de diseño y funcionales.

En el capítulo 4 se presenta la concreción del proyecto y elementos que serán parte del producto como cromática, estilo gráfico, tipografía, diagramación, maquetado, bocetos y digitalización.

CAPÍTULO

CONTEXTUALIZACIÓN

1

1.1

CULTURA Y
TRADICIÓN

1.1.1 Identidad Cultural

La identidad cultural ha sido definida desde tiempos inmemoriales, pues, es parte de la vida del ser humano, además, la cultura ha venido cambiando con el paso del tiempo, pero sin dejar sus características y rasgos, los cuales son trascendentes en la tradición de los pueblos.

Para comprender el concepto de identidad cultural, es necesario definir la cultura y cómo ha evolucionado. Desde el punto de vista antropológico, la cultura no se la adquiere como parte de herencia biológica, sino que es resultante de una tradición cultural propia, además ha sido parte de un proceso de aprendizaje, que se ha visto influenciado por la intervención de otros aspectos como la observación o por su percepción. (Kottack, 2011).

Por otra parte, la UNESCO Office San José (2012) define a la cultura como: “Conjunto distintivo de una sociedad o grupo social en el plano espiritual, material, intelectual y emocional comprendiendo el arte y literatura, los estilos de vida, los modos de vida común, los sistemas de valores, las tradiciones y creencias.” (p.10)

Entonces, la cultura son los rasgos que distinguen a una sociedad de otra, no solo a individuos que son parte de un territorio, sino que también estando en distintos lugares los hace ser parte de algo, todos estos rasgos de cultura son parte de un proceso de adquisición, que se la relaciona con una palabra, enculturación.

La cultura se representa como el rasgo que distingue al individuo de su medio social, aunque el mismo, no esté en su territorio, ya que desde pequeño tiene presente la enculturación, definido como “el proceso mediante el cual un niño aprende su cultura.” (Kottack, 2011,p.29). Dando a entender, que su identidad se vera marcada el resto de su vida.

Por otro lado, la identidad es el conjunto de elementos tangibles e intangibles, que permiten identificar, demostrar y caracterizar a un conjunto de individuos.

“Entre los elementos o recursos que se identifican como parte de nuestras raíces que cimentan día a día nuestra identidad según UNESCO Office San José (2012) son:

- La tradición oral
- La lengua
- Los hábitos alimenticios
- La celebración de fechas especiales en forma colectiva
- Ritos y tradiciones compartidas
- Las expresiones artísticas
- Ferias y carnavales” (p.15)

Se puede concluir que, la identidad cultural es el conjunto de tradiciones, creencias, manifestaciones, formas de comportamiento y características que forman, en el individuo, un sentido de pertenencia hacia una comunidad o sector social, el cual los motiva a darse a conocer en su medio social. La identidad cultural se basa en la memoria, valoración colectiva, en los antecedentes pasados, para ello necesita apoyarse de elementos simbólicos y referentes.

Las representaciones culturales han sido construidas con el paso del tiempo, por ello, siempre están en proceso de transición, adaptándose a una construcción histórica permanente, combinando la modernidad y la tradición, con carácter inmaterial, que se viene transmitiendo de generación en generación, formando conciencia y valoración colectiva.



// Katherine Suconota

1.1.2 Patrimonio Intangible

El ser humano, como ser social y cultural, ha venido desarrollando manifestaciones tangibles mediante la construcción de objetos, la cual adquiere sentido cuando obtiene un significado; aparte, el ser humano ha creado manifestaciones intangibles que están totalmente enraizadas en el pasado y que a través del tiempo se han venido transmitiendo a las nuevas generaciones.

El patrimonio intangible, según Organización de las Naciones Unidas para la educación, la Ciencia y la Cultura (2020) “se refiere a las prácticas, expresiones, saberes o técnicas transmitidos por las comunidades de generación en generación”. En definitiva, el patrimonio intangible son todos estos elementos o formas de conducta que no pueden palpase físicamente, pero están presentes en la tradición.

En el Ecuador la preservación del patrimonio intangible, no ha sido fácil debido a los cambios y procesos históricos que se han dado, en una primera etapa, las nociones de cultura y patrimonio en la época colonial estaban relacionadas directamente con los objetos materiales como: pinturas, sitios arquitectónicos y arqueológicos, apartando a la cultura indígena, direccionándolos a integrarse a una nueva cultura; con la creación de los Estado-Nación, la cultura indígena trata de

recuperar su legado patrimonial, sin embargo, estos objetos materiales aun no fueron reconocidas por su dimensión simbólica.

En una segunda etapa, la concepción del patrimonio material se extendió hasta llegar a comprender que los objetos considerados como patrimonio nacional tenían un significado, valor e historia, llegando a adaptarse el término de patrimonio intangible que abarca los saberes, las tradiciones, creencias y valores culturales.

Entonces, el patrimonio intangible se relaciona al individuo, está presente en los objetos materiales del patrimonio cultural, como resultado de la creación humana a través de los tiempos que han estado influenciadas por el contexto, ideas y hechos que se heredan y transmiten, es por ello han tenido modificaciones a lo largo del tiempo.

Tanto el patrimonio tangible e intangible son parte de la identidad cultural componen el patrimonio cultural, otorgan un sentido de pertenencia e identidad a la sociedad donde nació. (Gema, 2003, pág. 1)



01 // Wikimedia-Cara del diablo

1.1.3 Fiestas religiosas comunitarias como patrimonio cultural intangible

Como se mencionó anteriormente, las festividades religiosas, como parte del patrimonio intangible, son consideradas manifestaciones en donde no solo implica la devoción, sino, que se integran características culturales, sociales, rituales y valores que forman estas festividades.

Las festividades religiosas implican acciones y actuaciones, con una carga simbólica, descansando en la memoria colectiva de un lugar, generando lazos de unión e integridad. Las fiestas siempre se desarrollan en base a un contenido (ideas, creencias valores y culto). El culto abarca la parte religiosa y profano, en cada cultura estas manifestaciones varían.

Estas festividades no solo deben ser vistas desde el punto de vista de la religión, sino que también implica a “la música y la danza, las chanzas, los juegos, las comidas y las competencias” (Valarezo, 2009, pág. 15), estos son aspectos, también forman parte del patrimonio.

Mediante las celebraciones religiosas igualmente se comunica, dando como resultado el poder comprender el comportamiento, la historia de una cultura, sus orígenes e inclusive aspectos económicos, sociales y específicos.

Las festividades religiosas son parte del patrimonio inmaterial, es importante su preservación, ya que, es una de las formas donde se manifiesta la cultura e identidad de una comunidad, así mismo, preservar su significado, hace que una cultura no pierda su esencia, pues “la fiesta celebra un acontecimiento fundamental y lo hace con regocijo y ganas” (Valarezo, 2009, pág. 14).



02 // La república-Semana Santa

1.2

GLOBALIZACIÓN
E IDENTIDAD



03 // Central de vacaciones-Carnaval

Vivimos en una sociedad inmersa de objetos, los factores que impactan más a la sociedad son: la industrialización y la tecno-ciencia, estos aspectos van creando un mundo, en donde predominan los artilugios mecánicos y electrónicos, es decir, el mundo pasa a ser artificial. Todos estos aspectos se mundializan y generan un impacto en las culturas y sociedades, tendiendo a homogeneizar al mundo.

La globalización que avanza a pasos cada vez más rápidos puede homogeneizar algunos patrones provenientes de los países desarrollados, pero a la vez, como contrapeso, se da un creciente reforzamiento de los elementos identificatorios de las regiones como una respuesta a la necesidad de ser diferentes. (González, 2002,p.17)

No obstante, se piensa que las costumbres y tradiciones de los pueblos, se están perdiendo, pero, en ciertos casos, se han visto fortalecidas, pues existe un rechazo de dejarse influenciar por culturas externas, cada vez más personas han ido valorando y han empezado a admirar este tipo de manifestaciones. Los medios de comunicación han contribuido al fortalecimiento de las tradiciones con respecto a fiestas populares, como, por ejemplo: la televisión, donde existen programas que han transmitido y dan a conocer sobre las fiestas de algún pueblo o localidad.

La globalización afecta a la identidad, siempre y cuando el individuo este consciente del valor cultural y no deje que estos aspectos lo afecten, lo ideal es adaptarse a los cambios tecnológicos sin dejar de lado a la identidad.

1.2.1 Los jóvenes y la cultura

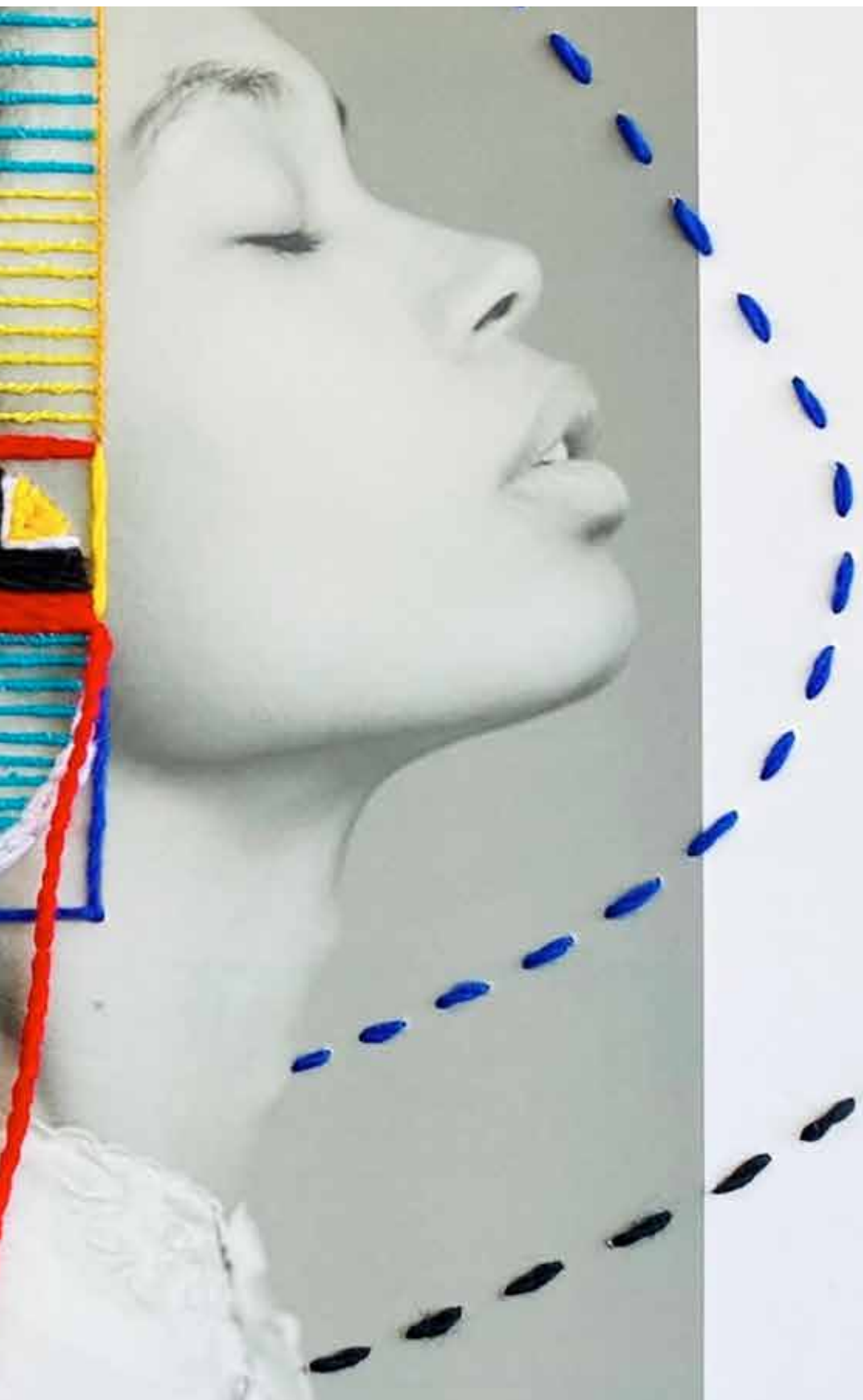
Según las Organización de las Naciones Unidas (2021) se considera jóvenes a las edades comprendidas entre los 15 a 24 años

“en una perspectiva antropológica, la juventud es una construcción social y cultural relativa en el tiempo y en el espacio” (Chaparro y Ariza, 2017, p.124), esto quiere decir que, cada sociedad organiza e influye en la etapa de vida de la juventud, donde adquieren valores, costumbres y conocimientos en base al espacio vital que los rodea.

La concepción de juventud siempre estará en constante cambio, ya que después de esta etapa, llega la adultez, por ello, cada vez más los jóvenes aprenden o experimentan. La realidad, en la que viven los jóvenes hoy en día, es muy compleja, pues la cotidianidad se ve amenazada por los cambios y crisis mundiales, afectando, no solo el ámbito económico o laboral, sino, a la vida cultural y social.

04 // Victoria Villasana-Cultura en crisis





1.2.2 Globalización y aculturación en las nuevas generaciones

La aculturación, la globalización, las nuevas modas externas y la emigración fuera de los pueblos causan que los jóvenes generen nuevas expectativas y mentes más abiertas al cambio, originando cierto desapego a las fiestas tradicionales, ya que no es parte de la misma, ni participa, por consecuencia, las tradiciones van cambiando, o en ciertos casos desaparecen, a medida que pasa el tiempo esto genera cada vez desconocimiento y desvalorización por parte de las nuevas generaciones que están creciendo.

Con respecto a la aculturación en las fiestas tradicionales, se ha visto reflejada en las maneras de celebrarlas, pues, han ido cambiando. Los jóvenes, debido al acceso ilimitado de información y a la educación enfocada en la ciencia, ha provocado que empiecen a considerar al mundo religioso tradicional, como algo sin importancia, enfocándose en valorar nuevas creencias y desechar las antiguas.

Sin embargo, a pesar de todos estos cambios fuertes que se han dado, las celebraciones religiosas se la siguen haciendo, porque aún hay individuos que tratan de mantener vivas estas tradiciones, tratan de respetar y no dejar a que tradiciones externas influyan en la cultura.

1.3

FIESTAS
RELIGIOSAS



“sin la cosmovisión del mundo y del hombre proveniente de la cultura cristiana no se puede entender la historia de más de medio mundo” (Campos & Sevilla, 2013, p.9) Parte de la cultura está basada en la manera que las personas han ido notando e interpretando símbolos religiosos por parte del cristianismo, pues debido a la expansión europea, fue propagada a distintos lugares del mundo.

1.3.1 Fiestas religiosas en el Ecuador

La religión católica se basa en lo ético y está regida por conductas que, a diferencia de la religiosidad popular, son más flexibles pues, se caracteriza por dar mayor importancia a las manifestaciones y prácticas. En Latinoamérica, la gran mayoría de habitantes son católicos, llevando a cabo actividades relacionadas con la religión como: misas, adoración a santos, procesiones y afluencia a los templos.

Las fiestas están basadas en la memoria colectiva de las personas, hay gran diversidad de expresiones y manifestaciones, pues existen varios motivos para celebrar, tales como: acontecimientos importantes individuales, colectivos y que ocurrieron en el pasado. Estas fiestas son tanto religiosas como civiles, han tenido la misma importancia, llegando al punto de declarar feriados por motivos de estas celebraciones, sin embargo, con el proceso de laicización, muchas de las fiestas religiosas han dejado de ser feriados, en Ecuador solo hay excepción con Navidad, Carnaval y Semana Santa.

Hay 3 autores que hablan sobre el impacto que tienen las fiestas religiosas, sobre todo en el sector rural. González (2002) menciona que en el sector rural se da más importancia a las festividades religiosas que a las civiles, sobre todo cuando se trata de la celebración del santo patrono, por otra parte, Pereira (2009) señala que las fiestas “ofrecen una gran cantidad de posibilidad de aprender temas que abarcan la realidad social y cultural, sobre todo si se trata de las fiestas religiosas campesinas” (p.21), y González (2010) nos dice que “en el mundo campesino tradicional, la fiesta religiosa es la expresión simbólica más fiel y completa de la vida social de la colectividad”(p.2).

En general se dice que, en el sector rural, la religiosidad popular es mucho más fuerte, las manifestaciones culturales son únicas y particularidades de estos pueblos, estén dentro o fuera del sector, las personas siguen manteniendo estas tradiciones, pero, sobre todo, las personas que están asentadas fuera de su sector, son mucho más devotos, pues al regresar a sus pueblos, celebran con mucho entusiasmo, estas costumbres.

La celebración de las fiestas religiosas, tanto rurales como urbanas, en el Ecuador se las planifica con anticipación, para ello, lo primero e importante es la designación del sacerdote. El sacerdote tiene una gran responsabilidad, pues es el encargado de dirigir, designar comisiones y buscar el financiamiento para que se lleve a cabo la fiesta de la mejor manera, con el propósito de que la comunidad se vea complacida por la celebración de las fiestas.

Hay elementos dentro de las fiestas religiosas ecuatorianas que destacan como: las imágenes, personajes tradicionales y juegos. Las imágenes cumplen un papel muy importante en la veneración, ya que, plasman una identidad religiosa. Por otra parte, los personajes tradicionales, que visten atuendos particulares, los cuales dan identidad a la religión. También hay una variedad de juegos, en donde se da la participación de la comunidad en estas actividades. Todos estos elementos van siempre a depender de las costumbres, tradiciones, disponibilidad económica y organización que tenga cada sector.

En general se puede hablar que en las fiestas religiosas existen 4 elementos básicos: la primera, que son los rituales religiosos como la misa; segundo, las procesiones entorno a la religiosidad; tercero, la diversión donde existen los juegos; y por último el comercio, dando paso a la venta de comida gastronómica. Estos 2 primeros elementos, se basan en lo religioso, los siguientes, no se acoplan a lo religioso, sin embargo, son parte de las celebraciones.

1.3.2 Fiestas religiosas en el cantón Sígsig, Azuay

“La población de la provincia del Azuay, así como de la sierra ecuatoriana y de toda el área rural andina, es muy religiosa” (González Muñoz, 2010, p.92)

El Sígsig es un cantón perteneciente a la provincia del Azuay, está ubicado al sureste del Ecuador. Se conforma por 6 parroquias rurales, las cuales son: Jima, Guel, San Bartolomé, Cuchil, San José de Raranga y Ludo. Aparte, este cantón, tiene una parroquia urbana con su mismo nombre (Sígsig). González Muñoz (2010) nos dice que “La población de la provincia del Azuay, así como de la sierra ecuatoriana y de toda el área rural andina, es muy religiosa” (p. 92).

Sígsig es un importante centro turístico, artesanal, cultural y rico en paisajes naturales, con una población que siempre ha tratado de mantener viva su cultura y sus tradiciones, lo demuestran mediante las manifestaciones culturales, siendo una de ellas, la celebración religiosa de las fiestas patronales. (Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal de Sígsig, s.f.)

Estas manifestaciones son muestras de la cultura popular, varias de estas celebraciones han sido de gran importancia dentro de la fe cristiana Sigseña, que atrae masas, esto se lo puede evidenciar con la llegada de visitantes de lugares aledaños a las parroquias o visitantes de fuera del cantón. Tanto las actividades culturales como religiosas, llegan a llamar la atención y hacer partícipes a las personas. La organización de los habitantes y sus autoridades, son importantes, para que se lleve a cabo año a año estas celebraciones en honor a sus patronos, sin embargo, las autoridades de algunas parroquias han mencionado que el valor religioso de estas fiestas se está perdiendo, las personas van a las fiestas por diversión, más no por el valor religioso que estas representan, mencionan que la participación de los jóvenes es alta, especialmente, por las actividades deportivas y shows artísticos.



05 // Ministerio de Turismo -Carnaval

Costumbres y tradiciones religiosas

Como se mencionó anteriormente cada parroquia tiene su patrono, y distintas actividades para celebrarlo, además de fechas que se detallan a continuación:

1. Sígsig

En Sígsig se celebra a 2 patronos, el primero y principal patrono es San Sebastián, al cual se lo celebra cada 20 de enero, es considerada una de las fiestas más populares dentro y fuera del cantón Sígsig, por la cantidad de personas que acuden.

Esta celebración inicia con la novena que es organizada por instituciones y comunidades, días antes. El 20 de enero la fiesta empieza con 21 cañonazos, seguido de manifestaciones culturales como: misa, procesiones, gallo pitina, banda de pueblo, juegos tradicionales, música, gastronomía.

Por otra parte, también, están las festividades en honor a María Auxiliadora que se celebra cada 24 de mayo, la cual “surge a inicios del siglo XIX (1893) con la llegada de la Congregación Salesiana al cantón Sígsig” (tesis sigsig) se realizan actividades como la coronación, misa campal, y procesiones.

La noche de los jampos

Una de las actividades principales que se realiza en esta fiesta es el desfile de la escaramuza y la famosa noche de los jampos que en inicios eran indígenas y campesinos, pero hoy en día no hay sexo ni edad para ser parte de los jampos. Estos personajes llevan cubiertos la cabeza con máscaras y ropa vieja con la intención de abrir camino entre la gente para la pasada de la escaramuza, además se encargan de entretener y asustar a los presentes, bailan al ritmo de toda clase música. Luego de esto se finaliza con comparsas, presentación de artistas y baile popular acompañado de juegos pirotécnicos.



// Katherine Suconota - Sígsig



06 // El Comercio-Jampos

2. Cuchil

Su nombre proviene del quichua que significa “llano grande”, está rodeado de varios paramos.

Con respecto a la religiosidad, la patrona a quien celebran en este lugar es la “Virgen de la Inmaculada” fiesta que con el paso del tiempo se ha ido perdiendo las costumbres. Sin embargo, los planteles educativos son los encargados de organizar la noche cultural, y formando grupos de danza con su respectiva coreografía. Una de las actividades que resaltaban en la celebración de estas fiestas era la tradicional vaca asada, donde se mataba una vaca y se la compartía con toda la comunidad.



// Katherine Suconota - Iglesia de Cuchil

3. Jima

Jima es una parroquia conocida por ser la mejor tierra del maíz blanco, es lo que da origen a su nombre. Es la cuna de ilustres personajes como Manuel J. Calle y los hermanos Aguilar Vásquez.

La parroquia es un pueblo muy religioso, la fiesta mas importante es en honor a la Virgen del Rosario, se celebra el primer sábado del mes de octubre con una duración de dos días, estas fiestas la organizan sobre todo personas pertenecientes a la zona pero que viven fuera. la principal actividad que se realiza es la chicha de jora, donde cada comunidad pertene-

ciente a esta parroquia participa con danzas, disputándose el cántaro más antiguo y la doncella de la chicha. Seguido de actividades culturales como campeonato de indoor futbol, danzas, festival de música, shows artísticos.



// Katherine Suconota- Iglesia de Jima

4. San Bartolomé

Es una de las parroquias más antiguas del cantón, el cual ha tenido un gran desarrollo y progreso convirtiéndose en un pueblo de posibilidades en campos como la artesanía y el comercio, es muy conocido tanto a nivel nacional como internacional por la elaboración de guitarras.

Con respecto a las fiestas religiosas la parroquia tiene la costumbre de preparar una bebida llamada el canario la cual es servida a los visitantes. Cada 14 de septiembre se celebra la fiesta en honor a su patrono principal, San Bartolomé.



// Katherine Suconota- Iglesia de San Bartolomé

5. San Luis Beltrán de Ludo

Esta parroquia tiene grandes paisajes, pues está rodeado por las elevaciones de: El Huando, El Carmen y Pillao, bañado por las aguas del río Bolo.

Es un pueblo muy devoto, la celebración de la fiesta reúne a toda la población de la parroquia. Las festividades son en honor a la Virgen del Carmen, al Señor de los milagros que tiene varios devotos de dentro y fuera, es el santo a quien encomiendan sus vidas y proyectos.

El 11 de octubre es el aniversario de parroquialización que se

celebra junto al patrono San Luis. La actividad que más ha destacado en esta celebración son los concursos de danza folclórica.



// Katherine Suconota - Iglesia de Ludo

6. San José de Raranga

Esta parroquia lleva su nombre debido a que está rodeada de un cerro llamado Raranhurco, y San José en honor a su patrono.

Las fiestas patronales se la celebran junto con las fiestas de parroquialización, en honor a su patrono San José. Empezando con la elección de la chola del sector, además con desfiles cívicos donde participan las comunidades pertenecientes a esta parroquia, además en honor a su patrono se realiza la misa campal, cada uno de estos días las fiestas culminan con baile popular y show artístico con la presentación de vacas locas, danzantes.



// Katherine Suconota - Iglesia de San José de Raranga

7. Guel

Es una parroquia rodeada de paisajes y lugares con gran belleza, posee leyendas, historias y tradiciones, parte de la cultura de la parroquia se ve reflejada en la elaboración de sombreros de paja toquilla.

Con respecto a sus fiestas, la fiesta patronal que se realiza en esta parroquia es en honor al señor de la Buena Esperanza, y se lo realiza el 10 de enero de cada año, y otra en honor a la Virgen del Carmen.

Una de las principales actividades es la realización de la chicha de jora, que es brindada a las autoridades y a los rome-

riantes, también se realizan otras actividades como presentación de grupos artísticos, banda de pueblo. El significado religioso es muy importante porque con anterioridad preparan las actividades relacionadas al santo.



// Katherine Suconota - Iglesia de Guel

1.4

DISEÑO
EDITORIAL

“el diseño editorial moderno es el marco por el que una determinada historia se lee, se transmite y se interpreta” (Gráficas, 2019). Pues el diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se encarga de la arquitectura de las publicaciones y para ello emplea elementos esenciales que ayudan a su construcción. está presente en todos lados a los que vayamos ya sea online u offline y cada día estos están en proceso de cambios y adaptación, compitiendo unos contra otros. Esta rama del diseño es necesario en cualquier medio de comunicación escrito que desee transmitir algo, consciente o inconscientemente cada publicación es capaz de conectar con el usuario.

El diseño editorial no solo se basa en textos, imágenes, color tipografía sino en cómo se organice esta cantidad de información y en cómo se llegue a impactar al público a quien se dirige. Para ello también intervienen elementos como la creatividad, el conocimiento, los recursos, objetivos, originalidad, competencia, medios.



07 // Pixabay - Libro perro cuento de hadas

1.4.1 Tipos de productos editoriales

Existen algunos tipos de productos editoriales ya sean impresos u online Bashkaran (2006) menciona que dentro del diseño editorial existe una jerarquía y se ve medida en los contenidos y en la regularidad de estos. Estos son los principales tipos de productos editoriales que se menciona según Bashkaran (2006)

Libros

La creación de libros ha sido fundamental para la humanidad, por ser una de las formas más comunes de presentar y preservar información, que han aportado a la identidad de las sociedades, y esto se ha demostrado a lo largo de la historia.

El libro puede brindarnos múltiples formas para crearlos, por medio de contenido, por la cubierta, por los elementos que se pueden usar, por las formas en las que se pueden construir, por el formato, por la tecnología, pero lo esencial en todo libro ya sea de distinto tipo es la estructura para componerlo: cubierta, páginas de portada, páginas preliminares, cuerpo principal y materia final. (Bashkaran, 2006, p.88)

Dentro de los tipos de libros que existen es necesario destacar el libro ilustrado, este hace el uso de textos, gráficos y relatos, la combinación de estos elementos genera experiencia, entretenimiento al usuario, desarrollando la capacidad de análisis y percepción, por parte del usuario para poder interpretar lo que el ilustrador trata de comunicar.



08 // Pixabay - Libros

Revistas

Al igual que el libro, la revista usa gráficos y texto, para poder comunicar. La revista pues se basa principalmente en 2 aspectos: el tipo de información (científica, deportiva, artística, familiar, moda, cocina etc.) y la regularidad con la que se transmite.

La información que nos permite colocar la revista puede ser de un análisis más detallado sobre algún tema, encontrándose con contenido variado como, reportajes y entrevistas. Dentro de este ámbito es importante mencionar la revista cultural, pues esta trata temas relacionados con investigaciones culturales, que no solo pueden comunicar, sino también, pueden ser usadas como fuentes validas de conocimientos histórico cultural. (Ecured, s.f.)



09 // Pixabay - Lote de revistas

Periódicos

Un periódico transmite información o sucesos, la variedad de contenido que va en este tipo de publicación es amplia, por lo que, la maquetación debe ser realizada de manera correcta considerando que el contenido es variable, para este tipo de publicaciones el diseñador tiene limitaciones, sin poder experimentar como los libros o revistas. Sin embargo. El trabajo de diseño es fundamental debido a que el diseño siempre tendrá que asegurarse, que los artículos destinados a publicarse sean comprendidos de manera fácil, hacer que la legibilidad sea clara mediante el uso adecuado de recursos.



10 // Pexels - Lote de periódicos

Material promocional

Es un material impreso compuesto por pequeñas hojas de distintas formas. Este material tiene fines publicitarios, generalmente se los entrega en la vía pública.

El tipo de información que presenta es de carácter descriptivo generalmente esta usado en el marketing, para hacer publicidad. La libertad que posee el diseñador es amplia debido al formato y las formas que se usan sean de elección libre, por lo que tienden a ser únicos e innovadores.



11 // Ecoimpresión - Folleto publicitario

Catálogos

Catálogo es la lista que usan las empresas para ofertar productos o servicios. El elemento que más destaca en el diseño de catálogos es la imagen, por lo que esta debe ser muy nítida y brindar la suficiente información para guiar al cliente, inclusive abriéndose a la posibilidad de no solo brindar información, sino de interactuar con el mismo, por ejemplo, un catálogo de cocina que no contenga solamente fotografía del producto, sino que este se encuentre en una situación familiar, hará que el público se sienta más familiarizado. Por ende, la creación de catálogos es abierto así mismo a que el diseñador experimente con los distintos elementos.



12 // Webs multimedia - Catálogos

1.4.2 Maquetación

Este punto es una parte fundamental del diseño, pues ayuda a la correcta organización de contenido, el cómo se relacione y se ubiquen los contenidos, harán que el producto editorial logre su objetivo comunicacional, el usuario podrá entenderlos con facilidad y hace que sea agradable leerlo.

Zappaterra (2008) menciona que no existe una fórmula específica para la creación de maquetas pero al momento de pensar en maquetación hay que tener en mente 2 elementos el contenido y la forma debido a que, estos elementos son los que determinan en mayor parte la maquetación, para llegar a una solución en la maquetación es necesario conocer con qué tipo de contenido estamos trabajando, además, hay que considerar la tecnología, la función, pero para ello hay elementos que ayudan a la maquetación los cuales serán descritos más adelante.

1.4.3 Jerarquización

Se habla que es importante que el lector debe entender y no perderse al momento de leer información, es por ello que la jerarquía se encarga de organizar un texto visualmente en la página, aquí es fundamental marcar diferencia según la importancia del contenido, manejando tamaño, estilos de fuentes, tipográficas e incluso puede hacer uso del color. Se habla de un equilibrio de estos elementos no se debe exagerar ni omitir el uso de estos elementos. En este proyecto cabe destacar que lo que tendrá más peso que el texto será la ilustración, evitando ser un distractor para el lector.



13 // Pixarprinting -libro

1.4.4 Elementos básicos

Color

Es una de las herramientas con las que se puede generar una serie de emociones y sentimientos, mediante el empleo de la psicología del color, también, se puede captar la atención del receptor, incluso en tipografía, se puede generar la jerarquización y apoyar a la organización de contenidos.

Este elemento complementa a la personalidad y ayuda a llegar al receptor de mejor manera, porque los colores generan sensaciones, aunque, no siempre cada color llega a generar las mismas emociones en todas las personas, es por ello que, al diseñar y usar el color es necesario tener en cuenta el simbolismo existente y el uso cultural del color.

Formato

El formato que tenemos disponible para realizar la composición, esta define la manera en la que la información llegará al autor, a partir de ello podremos generar una estructura, hay formatos genéricos de donde se puede partir y según lo que se busque hacer se puede modificar. (Timothy, 2004, p.46)

Un aspecto importante a tomar en cuenta antes de definir el formato es la consideración del presupuesto esto influirá en la toma final de las decisiones. El tamaño, la calidad del papel, los acabados, la portada, todo esto debe definirse previo a establecer el formato.



14 // Pixabay -libro cuento de fantasía



Retícula

Un proyecto de diseño implica lo visual y lo organizativo con un objetivo en común: comunicar, para ello están las retículas.

Las retículas permiten la correcta organización de contenido, se basa en un sistema de líneas horizontales y verticales que definirán el tamaño y el lugar de los elementos, como los márgenes, los medianiles, espacios entre columnas, etc. Es decir que a diferencia del formato que se encarga de la organización externa, las retículas se encargan de la organización de elementos internos.

Para generar retículas es necesario construir una estructura adecuada Timothy (2004) menciona que hay 2 fases en el proceso de trabajo con retículas, la primera fase en donde se identifica todo el contenido de información que posee, debe ser consciente que la información debe variar y que la definición de una retícula será esencial para todo el trabajo. La segunda fase habla sobre la maquetación del material en las retículas establecidas, pero con todo esto no se quiere decir que las retículas están establecidas o deben seguir un orden lógico, pues las retículas pueden cambiar y deconstruirse para generar otro tipo de interacción en el usuario, además el experimentar con la desconstrucción de una retícula pueden ayudar a enfatizar cierto tipo de información, generar espacios. Construida sistemáticamente o no la retícula siempre va a facilitar la colocación de elementos en el espacio (p.22).

Cubierta

Esta será lo primero que el usuario llegue a visualizar, además determinará de cierto modo el interés en el lector, puede ser que el contenido de producto editorial sea muy bueno, pero si la portada no capta la atención del usuario, este no se tomará la molestia de continuar con la lectura. No hay que olvidar que la portada no solo debe ser agradable estéticamente, sino que esta también debe comunicar, organizando los elementos de una manera adecuada con la mayor claridad posible.

Tipografía

La tipografía es un elemento esencial que posee el diseñador para trabajar, pues hay una amplia gama de estilos de tipos con los que se puede trabajar, aprovechando su grosor, tamaño, de acuerdo a un objetivo y una función. Cada tipo posee características en su forma que le diferencia de otras, además cada una brinda y puede adaptarse a las necesidades de comunicación. No hay que verlo como un elemento que solo sirve para generar el texto del contenido, pues la elección correcta de la tipografía también aporta a la información visual de la composición, ayuda a entender de mejor manera el tema y estilo que se desea comunicar. “Las tipografías también nos transmiten una historia, diferentes sensaciones.” (Pérez, s.f.)

Se pueden usar las distintas familias tipográficas porque ellas denotan algunas sensaciones, esto no quiere decir que haya una regla estricta para el uso adecuado de tipografía, la tipografía debe ir de acuerdo a las necesidades y a lo que se quiere transmitir:

Serif

Son las tipografías clásicas, debido a su alto contraste de trazos la convierte en una tipografía elegante, formal, seria, respetable, formales. Además, contiene terminaciones la cual la hace ideal para los cuerpos de texto.

San Serif

Son tipografías modernas, sus trazos a diferencia de las serif no contienen contraste por ser uniformes, crea la sensación de modernismo, minimalismo, fuerza.

Geométrica

Es una mezcla de estabilidad y dinamismo, se pueden llegar a combinar llegando a un aspecto muy serio o también llegando a un aspecto muy juguetón, son tipos rígidos, pero a la vez también muestran elegancia.

Condensadas

Son usadas para trabajos con mucha personalidad, su aspec-

to estrecho le da un toque moderno y actual sin perder elegancia y seriedad.

Modernas

Estos tipos no tienen problemas para adaptarse a las necesidades de trabajo, pues son útiles para aplicarlas en cualquier proyecto, sin embargo, no es recomendable usarlas si se necesita que el texto sea de gran impacto.

Decorativas

La libertad que tiene la fuente decorativa la hace que un trabajo muestre una alta personalidad, además permite que se exprese sensaciones por medio de esta fuente, sin embargo, es necesario un cuidado porque la exageración puede llevar a que la fuente no sea legible.

SCRIPT: son muy elegantes, pues su trazo es muy dinámico lo cual crea la sensación de elegancia, lujo, glamour.

Uso de imágenes

Sin duda este es otro elemento que llamara la atención del usuario, quizá sea lo primero en lo que llegue a centrar su vista, antes que el texto. Sean fotografías, ilustraciones o gráficos, estos siempre van a ser distintos para cada publicación que se requiera, pues hay que ser conscientes y conocer el objetivo y la función que esta va a cumplir dentro de un producto editorial pues, las imágenes se usan de acuerdo a lo que se pretende comunicar, llegan a ser complemento esencial para la comprensión de un texto, pues ayuda a explicar de manera más detallada lo que un texto no lo permite. Bashtaran (2006) menciona que las imágenes literales son usadas especialmente para comunicar algo objetivo, mientras que las imágenes abstractas, son usadas para una comunicación más subjetiva.

1.5

ILUSTRACIÓN



“La esencia de la ilustración radica en el pensamiento, las ideas y los conceptos que forman la columna vertebral de lo que una imagen intenta comunicar.” (Zeegen, 2012, p.95) La ilustración, puede ser usada con fines documentarios, educativos o informativos y en relación a la cultura es una herramienta fundamental pues ayuda a revivir eventos o acontecimientos pasados, pues permite la recreación de eventos sin límites y más detallados, pero para ellos la investigación, la recopilación de datos, la relación con un profesional en el ámbito cultural por parte del ilustrador debe ser fundamental.

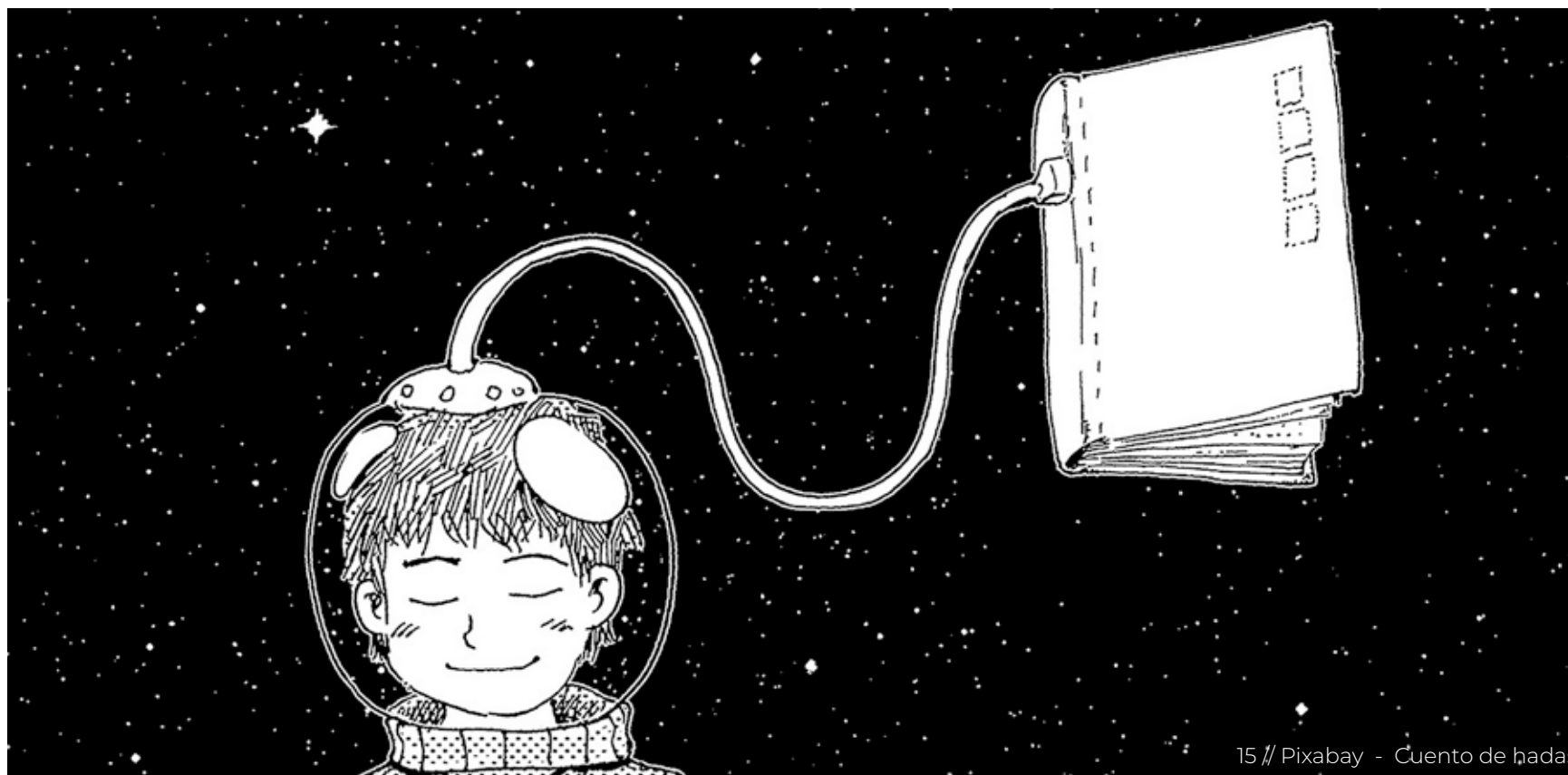
1.5.1 La ilustración como elemento dentro del diseño editorial

Los diseñadores debemos resolver problemas de comunicación visual, para ello un elemento que ayuda al proceso de comunicación esta la ilustración. “La ilustración trabaja de mano con el diseño editorial pues mezcla lo creativo con lo comunicacional” (Rojas Cespedes, 2015, p.199).

El ilustrador concibe y diseña (Rojas Cespedes, 2015, p.193), para generar ilustraciones hay que detenerse a observar y analizar el contexto, inclusive partir de algo como, por ejemplo, la observación de imágenes, esto no quiere decir que se tenga que copiar sino el establecer una versión propia, desde una propia perspectiva y un estilo único, para ello, el manejo de la técnica, los materiales, las formas que emplea hace que el ilustrador pueda elaborar un estilo propio. La ilustración es lo que el lector va fijarse primero, en donde va a invertir más

tiempo para mirar. Entonces la funcionalidad de la ilustración es la de acompañar al texto, en el diseño editorial ayudan a guiar al lector en un recorrido visual, ayudar a la comprensión de lo que se trata de expresar.

El ilustrar y dibujar según Rojas Cespedes (2015) no son sinónimos, pues la ilustración abarca mucho más allá que los trazos, implica un concepto, un significado, es decir trata de comunicar basándose en un concepto. Además, apoyando a la idea que ilustración no solo es dibujo pues según Menza (2016) la ilustración y el diseño van de la mano, debido a que, al momento de ilustrar, se consideran elementos de diseño tales como composición, color, forma, iluminación, contraste, etc. (p.273)



15 // Pixabay - Cuento de hadas

1.5.2 Técnicas

Al hablar de técnicas, estamos hablando de los materiales y maneras que se puede emplear para realizar la ilustración, esta se ha ido adaptando a las nuevas técnica y necesidades que se han dado a raíz de los propósitos para los cuales se requieren ser usados. Es importante conocer sobre estas técnicas para luego poder aplicarlas a los distintos tipos de ilustraciones, que será explicado más adelante. Basado en 3 autores como: Hernández, Domínguez y Solano (2018), Terence (1992) los cuales en su mayoría coinciden en las técnicas, se detalla a continuación:

Técnicas Secas

Esta técnica básicamente no incluye el tener que mojar el material para poder usarlo, aquí se menciona los importantes:

Pasteles

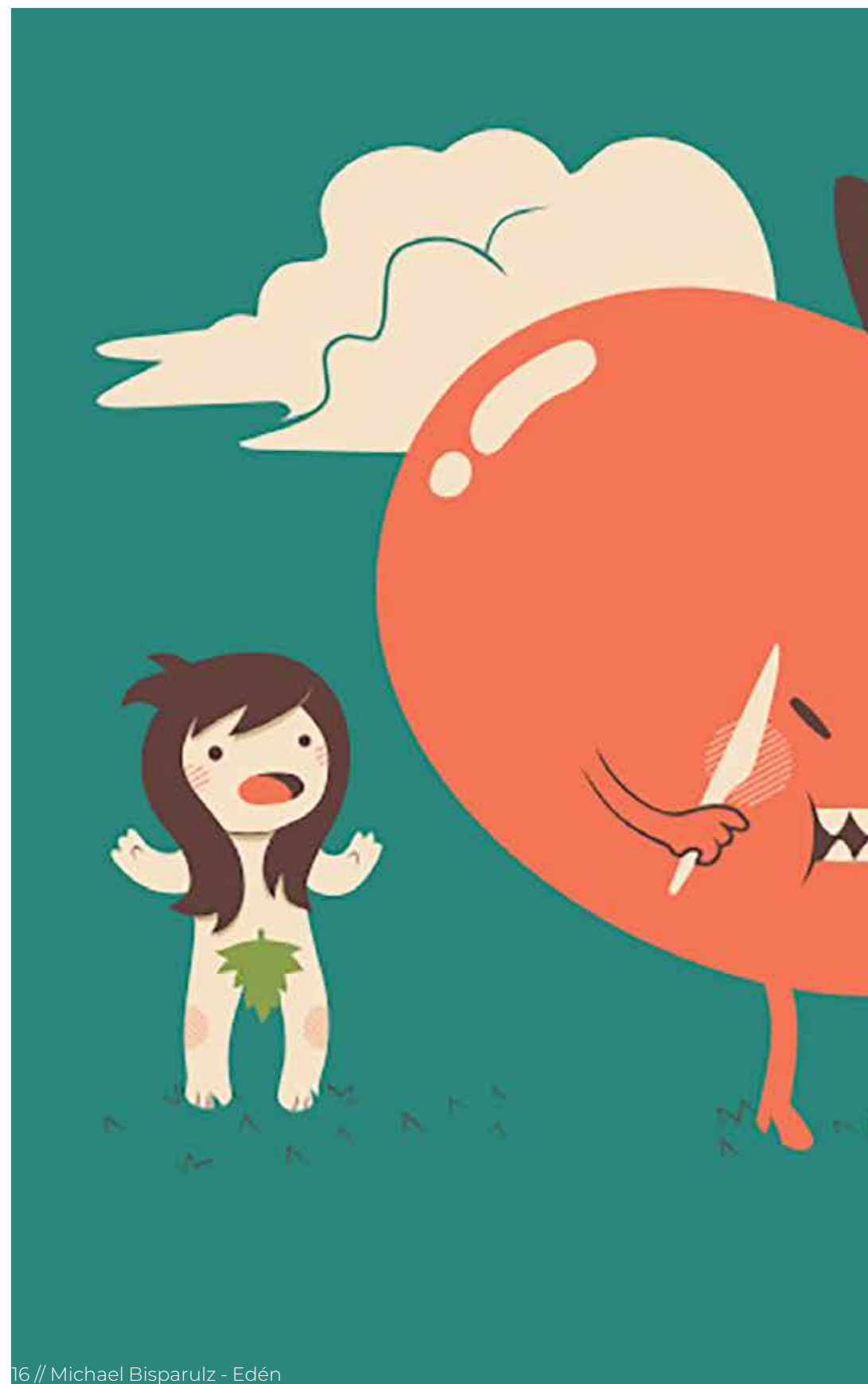
Su facilidad para generar tonos intensos y delicados, además de su textura, hace que las ilustraciones basadas en esta técnica sean llenas de vida y expresivas. Se dividen en pasteles secos y al óleo. Con esta técnica los detalles no cuentan, es para ilustraciones grandes.

Tizas pastel

Características por suavidad y textura, existen 3 tipos: la sanguina roja, la negra usada para sombras y para bocetar, la blanca usada para dar luces a las ilustraciones. Según el ángulo, la presión que se ejerza se logran distintos efectos.

Lápiz

Esta técnica es una de las más conocidas y con facilidad de aplicar al momento de ilustrar, se pueden conseguir buenos resultados gracias a su dureza y grosor.





Técnicas Húmedas

Pluma y tinta

Expresar por medio de las líneas, del grosor, de la forma de estas es posible con esta técnica, pues solo con una plumilla y tinta se pueden realizar ilustraciones basadas solamente en líneas.

Óleo

Su base es aceitosa, lo cual brinda fluidez al momento de pintar, permite una amplia gama de colores puesto que permite la combinación de ellos partiendo de colores base. Brinda una brilloso con colores vivos que son capaces de resistir al paso del tiempo.

Acuarelas

a característica principal de una ilustración hecha con esta técnica es la transparencia, pues al momento de realizar un trabajo con esta técnica, no hay paso para el error. También permite la generación de diferentes tonalidades según la cantidad de agua que se coloque, además influye el blanco del papel.

Gouache

El guache es soluble en agua o goma arábica, de consistencia cremosa que permite la generación de distintos tonos de un solo color dependiendo la cantidad de solvente que se agregue. Esta técnica se usa en la ilustración de revistas y libros debido a su opacidad que permite reproducirla correctamente con los actuales métodos de impresión. (Aprendiendo a dibujar, 2018)

Pintura acrílica

Son solubles en agua, su cualidad principal se basa en su secado es rápido, por ello los colores se pueden sobreponer sin llegar a mezclarse, además se torna resistente al agua, dejando un acabado mate.

Rotuladores

De tono limpio y ajustado, ideal para general contornos claros, nos permite un dibujo libre no hay necesidad de tener precaución o como usarlo.

1.5.3 Tipos de ilustración

Ilustración Editorial

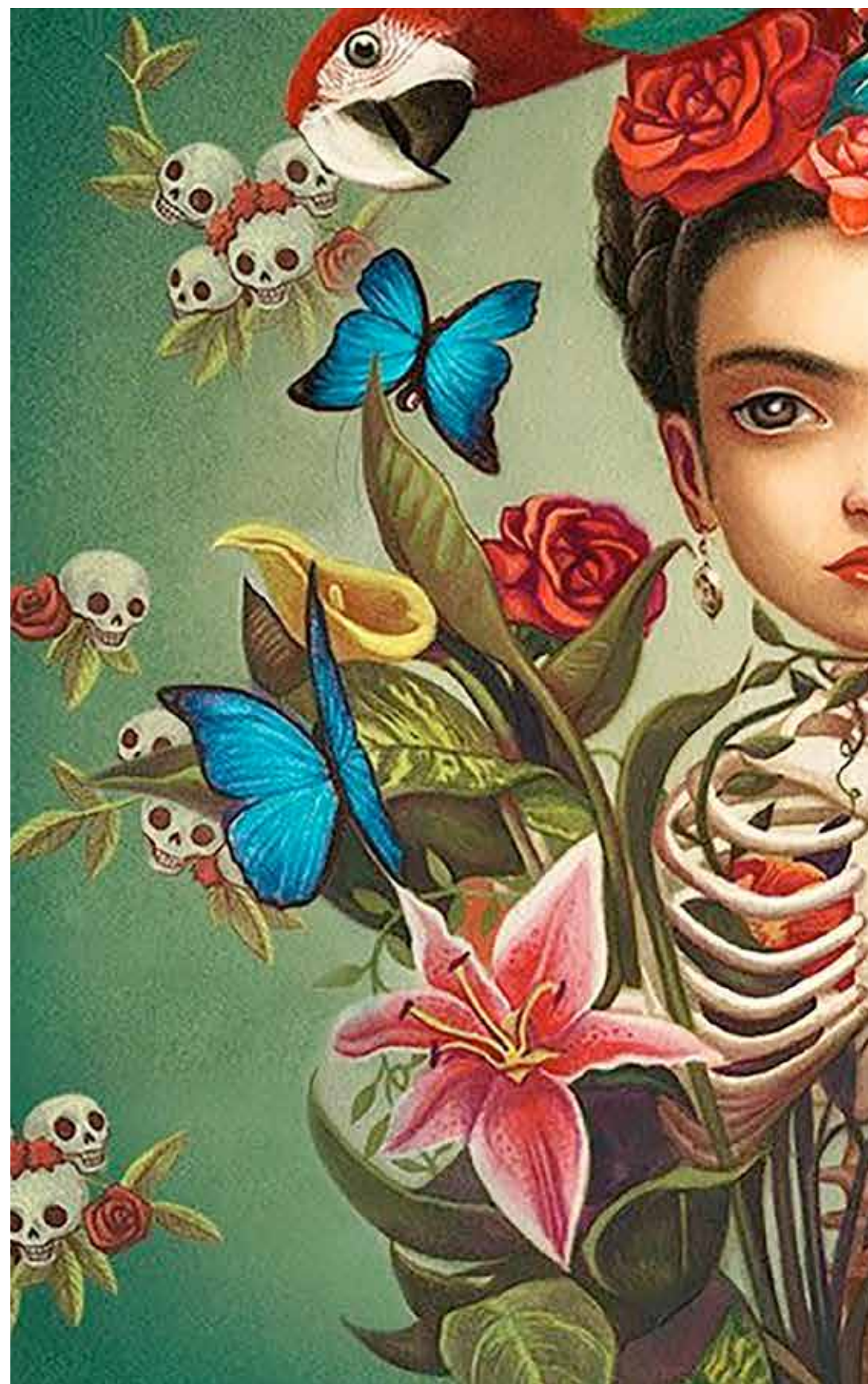
La ilustración dentro de lo editorial cumple una función comunicativa importante sobre todo en el diseño de libros y revistas. Este tipo de ilustración cada vez va ganando terreno, debido a que puede llegar a expresar mucho más que una fotografía, sin embargo, se puede llegar a combinar ilustración y fotografía generando resultados interesantes e innovadores. La ilustración editorial complementa al texto, este puede tener un gran concepto o simplemente puede ser decorativo.

Ilustración Conceptual

Este tipo de ilustración se basa principalmente en el estilo y la creatividad que son usadas para representar un concepto sin la necesidad de usar palabras, ni partir de alguna información o argumento. Existe total libertad para el ilustrador tanto en concepto como en el estilo y técnica de ilustración que use.

Ilustración Técnica

Cumple con el mismo objetivo informativo, muchas veces es difícil explicar en palabras como es el funcionamiento de una maquinaria, aparatos, sistemas, entonces la ilustración ha llegado a ser esencial para estas áreas.





17 // Benjamin Lacombe - Frida

Ilustración Publicitaria

El captar la atención del cliente siempre ha sido un reto, la ilustración publicitaria es una de las herramientas que aporta a la persuasión del cliente; al hablar de ilustración en publicidad no solo se quiere decir que sea aplicado a carteles, sino que abarca elementos tales como: packaging, vallas, material POP, etc. La ilustración aporta a reforzar el mensaje comunicacional que una simple fotografía no pueda llegar a expresar; pues la psicología del color, las formas, la composición, son elementos que llegan a influir en el consumidor.

Ilustración Científica

Hay tipos de ilustraciones en las cuales la creatividad del ilustrador no tiene limitaciones, pero dentro de lo científico se requiere un conocimiento previo de lo que se trata de ilustrar, además tener cuidado y mucho trabajo en los detalles, pues estas ilustraciones no tratan de llamar la atención o generar emociones, estas aportan a la comprensión de temas de asuntos científicos que la fotografía hasta hoy en día no ha logrado cubrir.

Ilustración Narrativa

La ilustración narrativa cuenta sucesos basados en imágenes, hay ilustraciones que no necesitan de texto para comprender y otras que necesitan del texto para ser comprendidas, se debe considerar que en una ilustración narrativa los personajes deben representar acciones, expresar gestos, dinamismo, sentimientos de los personajes, por último, transmitir sensaciones en un escenario que complemente y ayude a comprender el contexto de la ilustración. Estas sensaciones podemos conseguir ayudándonos del color, las luces y la composición.

1.5.4 Ilustración de personajes

Los personajes en la ilustración son los que le van a dar personalidad y estilo a nuestra composición, serán los encargados de contar una historia. La ilustración de personajes debe generar empatía, causar emociones en nuestro público meta por lo que la caracterización es uno de los elementos adecuados para lograrlo.

1.5.5 Ilustración de escenarios

La ilustración de escenarios es imprescindible, pues este aporta a que el receptor se familiarice con la época a la que hace referencia la ilustración, para ello es importante asegurarse que los hechos y el escenario sean los correctos, además de estar adecuados al estilo. La ilustración de escenarios debe tener una correcta distribución y composición de elementos.



18 // Benjamin Lacombe - Fantasmas de Japón

1.6

INVESTIGACIÓN
DE CAMPO



Para la investigación de campo se procedió a realizar entrevistas a los presidentes de los Gads parroquiales de: Jima, San José y San Bartolomé, con la finalidad de conocer y obtener información sobre las costumbres y tradiciones de las parroquias debido a la escasa información bibliográfica, además se realizó la visita a los lugares para conocer al cantón Sígsig y sus parroquias.

Con respecto al área de diseño también se realizó una entrevista en el área de ilustración.

Las entrevistas se realizaron a base de preguntas, a continuación se coloca 2 de las entrevistas que se realizaron.

19 // Raúl Morocho



Raúl Morocho

Presidente GAD parroquial Jima

Las celebraciones que realizan en la parroquia son anuales, generalmente se designan comisiones para la organización, la mayoría de sacerdotes que aportan a las festividades son personas no pertenecientes a la parroquia o que viven fuera del lugar, las fiestas en el sector atraen bastantes devotos sin embargo con el paso del tiempo, muchas de las costumbres, tradiciones, algarabías han quedado solo en la memoria de los adultos mayores, como el juego de la escaramuza, que ya no se realiza no solo por la pérdida de costumbre sino por la pérdida de espacio físico, sin embargo, en las comunidades pequeñas aún se han venido realizando estas actividades.

Con respecto a la participación de los jóvenes menciona que los devotos de los patronos que están pendientes a la parte religiosa han sido las personas de edad avanzada, se cuenta con la participación de los jóvenes en las actividades artísticas, deportivas y culturales.

Menciona que los tiempos han cambiado y el mundo está muy globalizado, pues la tecnología está predominante y esto ha afectado a la parte religiosa de la localidad, llevando a un desgaste cultural, la fe a la virgen ha ido disminuyendo en comparación a los tiempos de antes, en donde se daba más importancia a la parte espiritual, en la actualidad las personas se enfocan en las actividades culturales y sociales.

20 // TattoEc - Johnny Gavilanes



Johnny Gavilanes

Diseñador gráfico, ilustrador y Artista Tatuador.

Graduado Escuela de Diseño en la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca. Lleva cerca de 10 años en este mundo de la ilustración, ha trabajado para varios Proyectos Editoriales, Festivales, Estudios y Agencias gráficas importantes o en exposiciones o colaboraciones en el país o el exterior.

Para Johnny la ilustración es una forma de conexión con el imaginario propio hacia el resultado gráfico.

Trabaja varias técnicas aprendidas, tradicionales y manuales, desde lápiz, acuarela, acrílico y óleo, pero destaca cómo ilustrador en una técnica DIGITAL vexel, una técnica que es parte de la Ilustración vectorial, al sugerir efectos con la superposición de formas. Los conceptos que aplica al momento de ilustrar son la forma, función y concepto, considera que es la estructura de un buen diseño. El proceso para ilustrar empieza por concretar la idea del cliente o armando un conjunto de trazos, guías que ayuden a facilitar la idea o composición, "así sean dos líneas, pero entendiendo que voy hacer."

Recomienda que para realizar ilustración narrativa se debe acoplar toda la idea a comunicar, para que sea narrativa hay que ser explícitos en detalles o elementos que aporten esa comprensión tratando de que los detalles hablen por sí solos, junto con la composición. No solo atarse a algo textual.

Con respecto a la cromática considera que es fundamental tener bases de cromática, y siempre ayudarse con paletas u especificar cromáticas para la línea de ilustración o proyecto.

1.7

HOMÓLOGOS

De fiesta en fiesta

AUTOR: Gráfica Mestiza

AÑO: 2016

EDITORIAL: Gráfica Mestiza



21 // Gráfica Mestiza - De Fiesta en Fiesta



22 // Gráfica Mestiza - De Fiesta en Fiesta

FORMA

La forma que trabaja las ilustraciones es lo que llama la atención de este producto pues se basa en una ilustración al estilo urbano, ideal para captar atención del público joven y dar a este libro un estilo único.

La paleta de colores es brillante lo cual llama la atención, y hace que este sea entretenido, aporta mucho a dar personalidad a las ilustraciones.

También el libro hace uso de texturas y de tipografía personalizada acorde al estilo de ilustración.

FUNCIÓN

Este libro recopila información sobre fiestas tradicionales además de recopilar personajes, principales de Latinoamérica, además incluye tarjetas coleccionables con personajes de estas fiestas generando que llame la atención adquirir el libro. Combina lo lúdico, educativo y la gráfica.

Maneja el tema de fiestas tradicionales de una manera única, llamativa para el público joven, sin generar aburrimiento.

TECNOLOGÍA

Este libro está impreso a full color, con tapa blanda y laminado mate.

Besos que fueron y no fueron

AUTOR: Roger Olmos - David Aceituno

AÑO: 2011

EDITORIAL: Penguin Random House Grupo Editorial España

FORMA

La diagramación de este libro es importante destacar en este homólogo, pues esta se encuentra muy bien ordenada, hay un equilibrio, entre la ilustración y el texto, es decir una interacción entre estos elementos, ninguno de ellos funciona por separado.

23 // Amazon - Besos que fueron y no fueron



Las ilustraciones son sutiles y expresivas que generan sentimientos en el lector, además el uso de tonos pastel ayuda a comunicar de manera adecuada el mensaje.

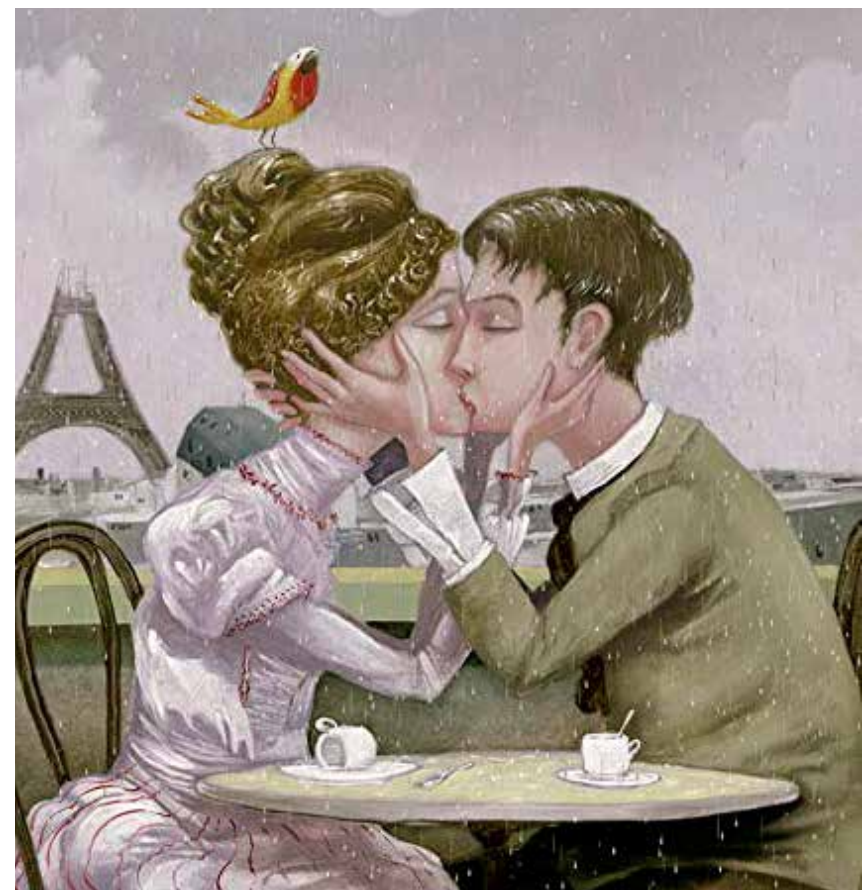
FUNCIÓN

Besos que fueron y no fueron, es un libro que recopila historias a manera de poesías, está compuesta por varias historias, cada historia se encuentra a doble página, cada una con su respectiva ilustración, texto y elementos informativos, cada uno de estos elementos están organizados de manera correcta que permiten que la lectura sea agradable y de fácil entendimiento.

TECNOLOGÍA

- Libro de tapa dura
- Formato cuadrado
- Está compuesta por 88 páginas

24 // Amazon - Besos que fueron y no fueron



Hello Dream

AUTOR: Cristina Camarena y Lady Desidia

AÑO: 2019

EDITORIAL: Savanna Books



25// La cuentería exitosa - Acordeones ilustrado

FORMA

La portada y las paginas en general están llenad de ilustraciones, sobre todo elementos que acompañan al texto e ilustraciones.

La cromática son tonos fríos pastel. Con ilustraciones simples planas.

El texto y los elementos gráficos, interactúan entre sí, en algunas paginas el texto pasa a ser parte de la ilustración. Este equilibrio permite un aspecto visual agradable y llamativo al lector.

FUNCIÓN

Los libros son acordeones, en donde las paginas están plegadas y van formando un todo, haciendo que esta manera de presentarlos sea una forma innovadora y creativa de organizar la información al momento de generar un producto editorial.

TECNOLOGÍA

- El libro está realizado en forma de acordeón
- Es rectangular con solapa.
- Distribuido en 10 páginas.
- Tapa blanda



26 // Savanna Books - Hello Dream

1.8

CONCLUSIONES

Tras la finalización de este capítulo se puede concluir que la identidad cultural con el paso del tiempo va cambiando y muchas costumbres y tradiciones se han ido perdiendo debido a que se introducen nuevas culturas, por la globalización, además la migración es otro factor que ha impactado en la preservación de la identidad cultural.

Esta riqueza cultural que está sobre todo reflejada en la celebración de las fiestas, ha afectado en gran parte al sector rural en donde mayormente se dan manifestaciones religiosas, en el sector rural se ha tratado de mantener las costumbres festivas vivas, sin embargo, cada año estas han ido cambiando.

También en la recopilación de información lamentablemente no se ha dado mucha importancia a las parroquias del Sígsig, pues, los estudios e información sobre estas zonas

es muy escasa, dificultando así la generación de un producto editorial con información completa sobre fiestas, por ello para la generación del producto editorial se debe tomar una actividad relevante de cada parroquia, estos datos se han recopilado a base de entrevistas con habitantes del sector y los presidentes de la zona.

Debido a la escasa documentación fotográfica, la ilustración es una manera ideal para interpretar la información recopilada y así generar información gráfica nueva que aporte al conocimiento sobre las festividades más importantes del cantón, el contenido visual también llamará la atención del público joven, despertando así curiosidad en ellos.



CAPÍTULO

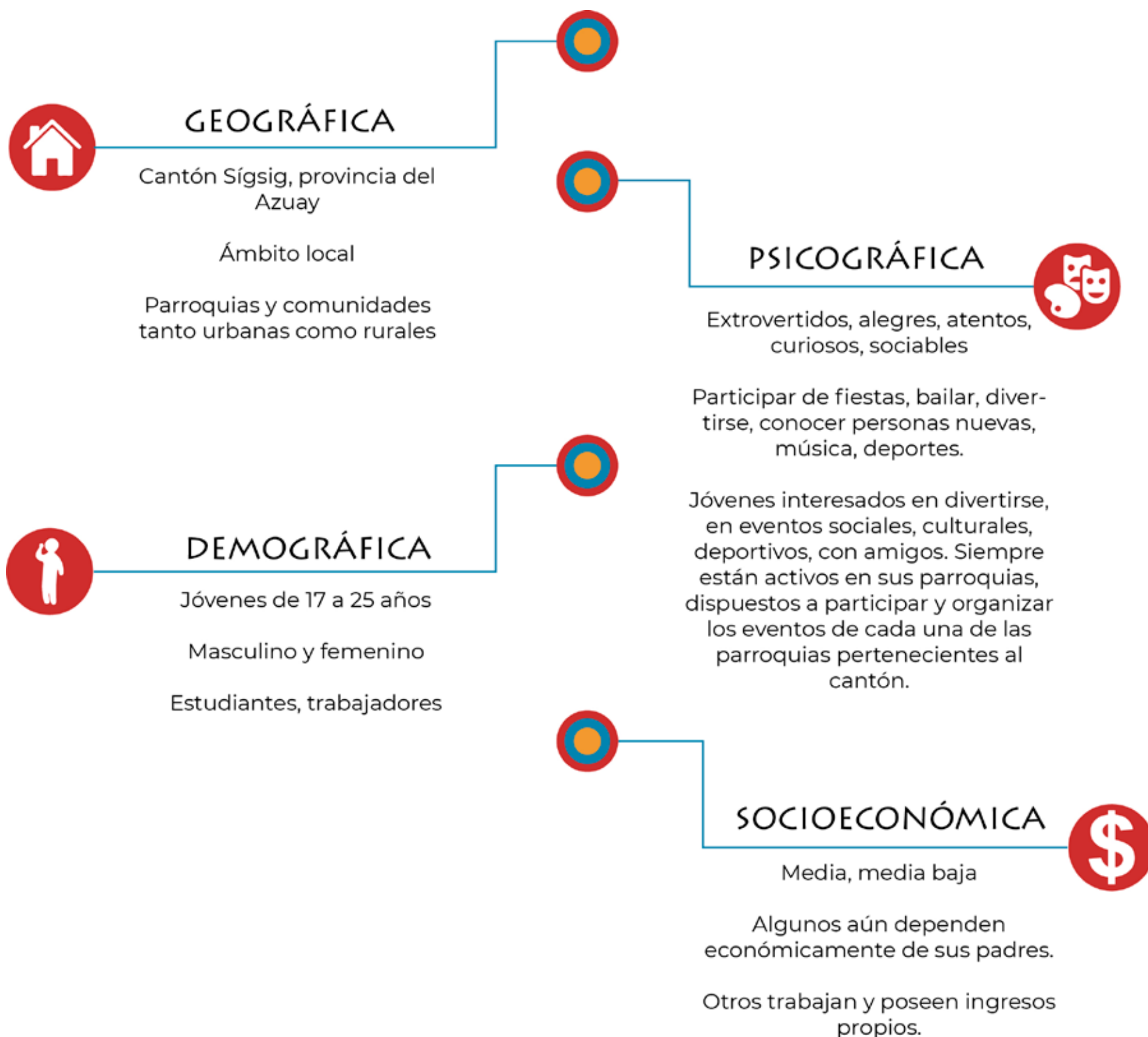
PLANIFICACIÓN

2

2.1

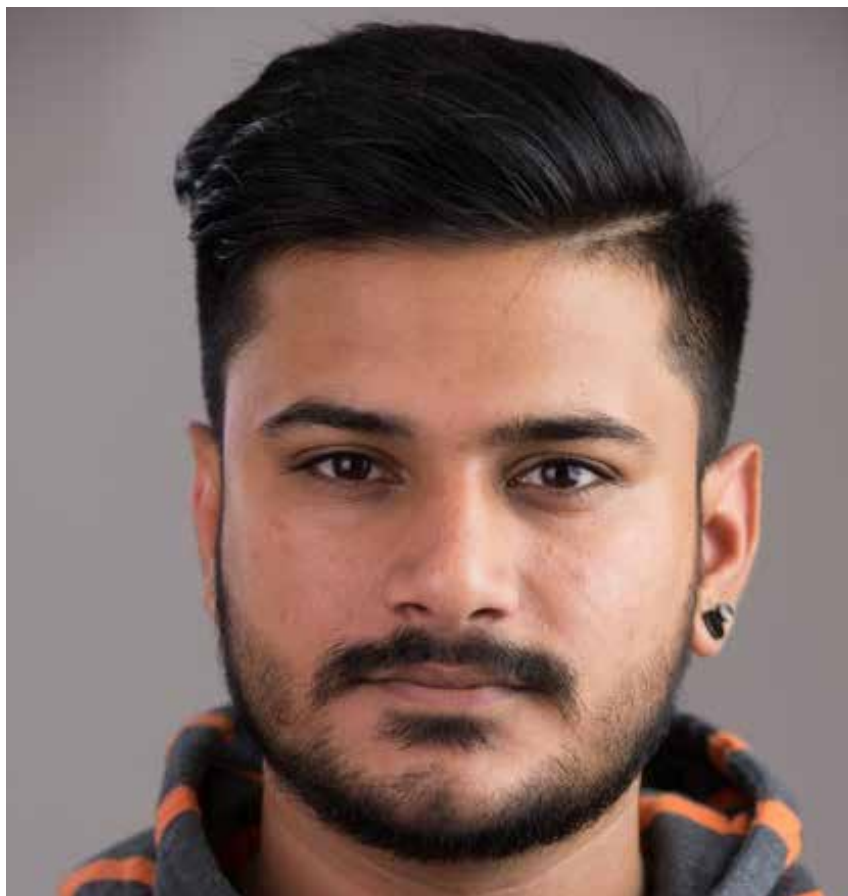
TARGET

2.1.1 Segmentación de mercado



2.1.2 Persona Design

27 //Freepick



EDAD: 21 Años

OCUPACIÓN: Estudiante de comunicación social

PAÍS: Ecuador

PROVINCIA: Azuay

CANTÓN: Sígsig

PERSONALIDAD

extrovertido, alegre, curioso, amigable, solidario

Fabián Álvarez

Fabián es un hombre que siempre ha estado activo, alegre, le gusta conocer nuevos amigos y compartir con ellos; gusta de hacer deporte como el indoor, sus gustos musicales son: electrónica, reggaetón, música nacional pues le gusta mucho bailar.

Su familia es católica, debido a la devoción de ellos desde pequeño siempre ha ido a las fiestas que se dan en todo el cantón, y le ha llegado a tener gusto por todas las actividades, aunque en la actualidad vive en la ciudad de Cuenca por motivo de sus estudios cada fin de semana va al Sígsig, nunca falta a las fiestas del cantón. Pertenece a la parroquia San José, gusta colaborar en la organización de eventos sociales y culturales de su parroquia, muchas veces invitando a sus compañeros y amigos de otros lugares.

Estudia comunicación social y su interés siempre ha sido temas de ámbito cultural, una de sus metas es el rescatar, conocer y dar a conocer la identidad de su parroquia valiéndose de sus estudios y conocimientos, sin embargo es consciente de que no existen una amplia documentación e información sobre actividades culturales de su cantón, para él sería muy interesante e importante el contar con material que contenga información, fotografías e ilustraciones con respecto a temas culturales sobre su parroquia y cantón.



EDAD: 17 Años

OCUPACIÓN: Estudiante de tercero de bachillerato

PAÍS: Ecuador

PROVINCIA: Azuay

CANTÓN: Sígsig

PERSONALIDAD

Alegre, amigable, extrovertida, observadora, moderna

Estefanía Moscoso

Estefanía es una chica muy curiosa, alegre le encanta aprender cosas nuevas, es muy activa en redes sociales pues comparte fotografías todo el tiempo, es amante a la tecnología, gusta de leer libros en línea, además conoce muchos amigos no solo del cantón sino de otros lugares, gusta de la música urbana, está pendiente a las nuevas modas, actualmente está en último año de bachillerato.

Vive con sus padres en la zona urbana del Sígsig, sus padres son organizadores de las festividades del Sígsig, sin embargo, ella no ha tenido interés en ser partícipe de las actividades, llegando a considerarlas aburridas, lo que ella gusta de las fiestas parroquiales son los shows artísticos de la noche, ya que ahí sale con sus amigos.

2.2

PARTIDOS DE
DISEÑO

Con la información recopilada previamente, se puede definir las características de nuestro producto final, basado en forma, función, tecnología.

Forma

Formato

En un libro ilustrado no hay un único formato, pero es necesario que el producto sea grande debido a que la mayor parte de su contenido será visual y es necesario que se vea a detalle, además de que un formato grande permitirá tener más espacio para los contenidos.



Estilo Gráfico

Se pretende generar una fusión entre las ilustraciones, textos, símbolos, texturas que capten la esencia de las fiestas populares del Sígsig, buscando ser llamativos representado la alegría, el colorido que genera una festividad popular, además tratará de familiarizar al usuario con el producto.



Cromática

La cromática es un elemento fundamental en este proyecto para lo cual se usarán colores vivos en tonos pasteles, que contrasten, tratando de reflejar el colorido, la algarabía, lo alegre de las fiestas populares, basados además en los elementos y símbolos de la riqueza cultural que poseen estas fiestas, como personajes, trajes típicos, comidas tradicionales y arquitectura.



Tipografía

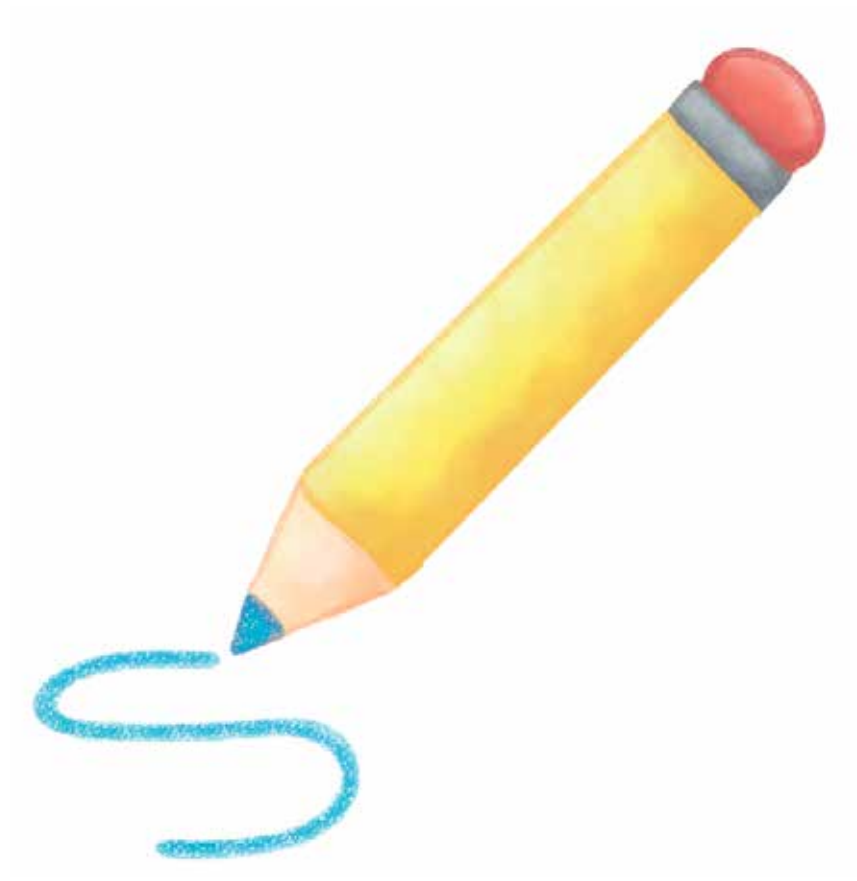
Es necesario garantizar la legibilidad y generar familiaridad con la tipografía para ello se usará familias tipográficas. La primera que se usara es la San Serif debido a la modernidad que refleja y por sus trazos limpios con sus respectivas variantes para generar jerarquía de contenidos, la segunda tipografía será la decorativa, por su libertad le brindará una personalidad al trabajo, familiarizándose con lo popular y llegando a ser llamativa, esta tipografía será empleada principalmente en los títulos y generación de elementos extraeditoriales.



Ilustración

La ilustración que se empleara es la ilustración editorial combinando técnicas tradicionales y digitales, con estilos basados en los homólogos que sea llamativo a jóvenes, y que haga alusión al ambiente de fiesta. Las ilustraciones acompañarán a los textos que hablen sobre las festividades, se generarán personajes que acompañen elementos que sobresalgan en las fiestas.

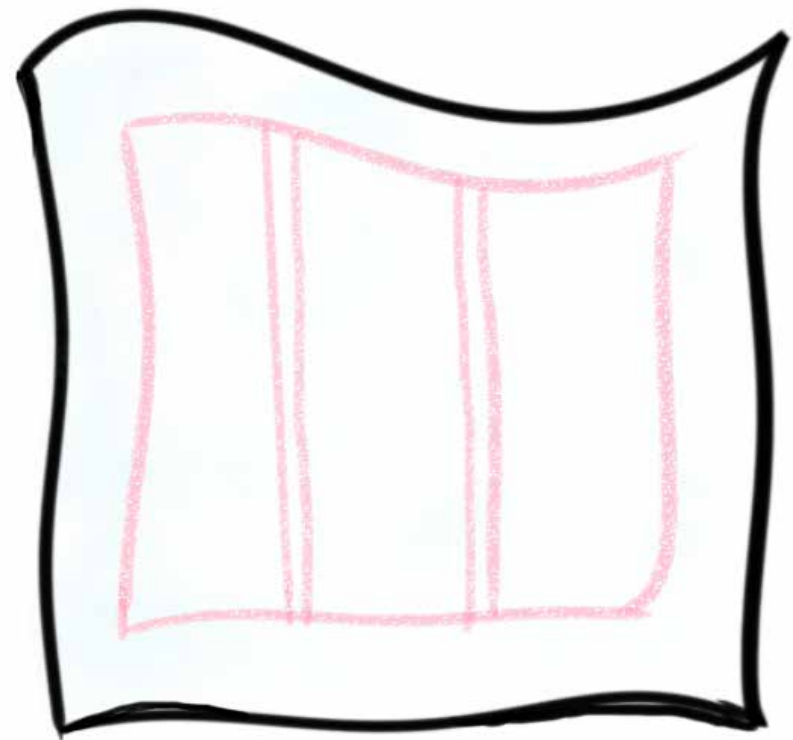
Se tendrá cuidado en cuanto a la ilustración de los detalles y elementos.



Diagramación

Es importante la organización de los elementos para lograr comunicar visualmente y facilitar al usuario la lectura. Usando la retícula por columnas, que en algunos casos al poseer elementos visuales se incorporara una segunda retícula, teniendo cuidado de no generar desorden en la organización de contenidos.

Se sistematizará el contenido a doble página, en donde los textos que acompañarán las ilustraciones estarán ubicados a la parte derecha e izquierda, así se dará protagonismo al contenido visual.



Función

El producto tiene como función aportar a la preservación de la identidad, por medio de un producto editorial ilustrado que recopila las características, símbolos, actividades sociales y culturales de las fiestas religiosas de cada parroquia perteneciente al cantón Sígsig, generando una manera de presentar información de una manera innovadora, buscando así llamar la atención de jóvenes, adultos y niños no solo pertenecientes al cantón sino quienes estén interesados en conocer más sobre estas celebraciones que son parte del patrimonio.

Se crearán elementos visuales que ayuden a guiar al lector, como mapas, calendario de las fiestas, seguido por la descripción de cada una de las 7 parroquias, describiendo las actividades festivas con su ilustración respectivamente, para al final generar una recopilación de elementos simbólicos, personajes que destaquen en cada una de estas fiestas.

Tecnología

Software:

Parte de las ilustraciones serán hechas a mano y luego escaneadas para su respectiva digitalización en Photoshop, otra parte de las ilustraciones serán elaboradas con skethbook. Complementando con softwares como Indesign y Adobe Illustrator para la generación del producto.

Impresión:

Para el prototipo será impresión laser y para la producción del producto será empleado impresión offset, ambos casos a full color.

Acabados:

Tapa dura para garantizar la duración y resistencia del producto, con laca de reserva en la parte del título del libro. Las hojas serán impresas en papel couché o satinado para garantizar la calidad y apreciación de color.





PARIS - SAVINES LE LAC
Octobre 2011 - Juillet 2012
Rébecca Dautremer

29 // Rebecca Dautremer - Arte de la ilustración

2.3

PLAN DE
NEGOCIOS



Producto

Es un producto editorial a manera de prototipo el cual contendrá información general sobre cada parroquia perteneciente al cantón Sígsig, y las fiestas patronales, dando una descripción de las actividades más importantes que se llevan a cabo, además de fecha en las que se celebran y personajes que destaquen. Teniendo como elemento principal la ilustración que acompañará a los textos.

Es un producto innovador debido a que en el medio existe información escasa y monótona, no existen archivos amplios donde se muestren ilustraciones o imágenes referentes a fiestas, por lo que este producto brindará una nueva perspectiva en mostrar las fiestas del cantón mediante el uso de la ilustración.

Precio

El precio del producto estará basado en cuanto a calidad, acabado y publicidad siempre buscando ser un precio accesible para nuestro público, sin embargo, para reducir costos al producto se buscará el financiamiento del Ministerio de Cultura, del municipio de Sígsig y GADS parroquiales.

Promoción

Como el producto es dirigido a un público joven para promocionar se usarán los medios digitales que son redes sociales como Facebook e Instagram, permitiéndonos llegar no solo a jóvenes del cantón sino a otras personas que quieran conocer más sobre el cantón Sígsig.

Por otra parte, con apoyo de las autoridades locales se realizará campañas de lanzamiento y así dar a conocer el producto.

Plaza

El lugar donde se distribuirá será en lugares estratégicos del cantón y sus parroquias, como librerías o tiendas, como también en las oficinas del GAD de cada una de las parroquias. Otro punto en donde se puede ofertar el producto son en stands que se colocarán en cada fiesta, debido a que es un punto estratégico donde hay mayor concentración del público meta.

CAPÍTULO

IDEACIÓN

3

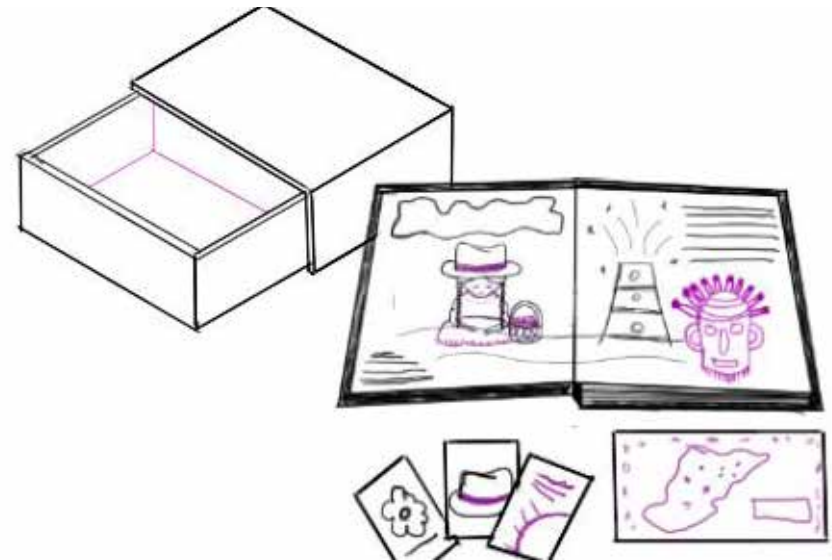
3.1

10 IDEAS

1

Kit Ilustrado

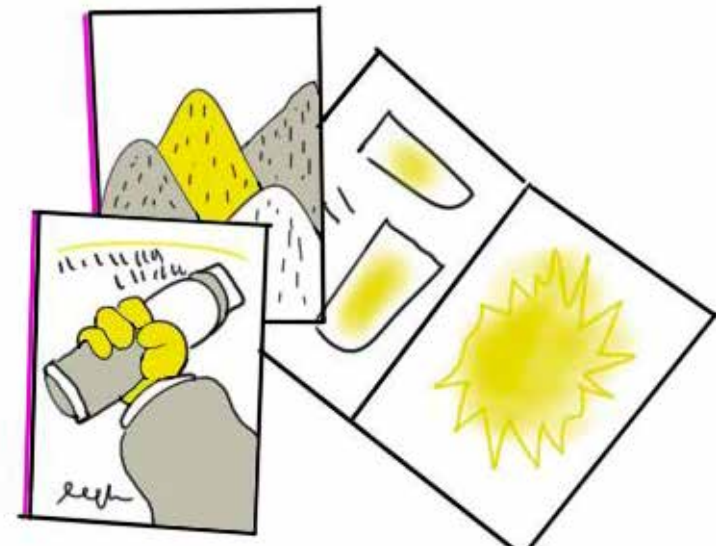
El precio del producto estará basado en cuanto a calidad, acabado y publicidad siempre buscando ser un precio accesible para nuestro público, sin embargo, para reducir costos al producto se buscará el financiamiento del Ministerio de Cultura, del municipio de Sígsig y GADS parroquiales.



2

Fanzine

La generación de una especie de revista alternativa a la tradicional, debido a la libertad que brinda el fanzine para generar publicaciones con un tema en específico, permite colocar ilustraciones, textos, narrativas de manera libre, y no necesita tener varias ediciones.

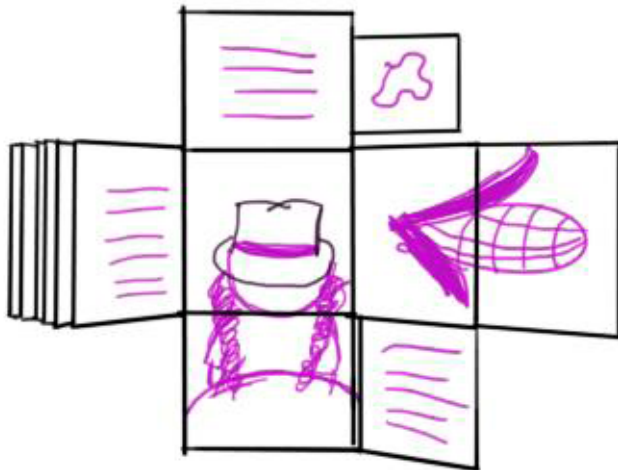




3

Pop Up festivo

Usando la técnica del pop up se representará la plaza central de cada parroquia, y las actividades festivas más relevantes, complementando con solapas que contengan información escrita y gráfica.



4

Desplegable

Al interior del libro se encontrará pestañas desplegables, que se irán abriendo para ir completando y encontrando información gráfica y textual con referentes a las fiestas, generando interacción con el lector.



5

Posters coleccionables

Generación de posters coleccionables donde destaque una ilustración representativa de las fiestas de cada parroquia, con información en la parte de atrás.

6

Cartas

Explicar actividades relevantes e información sobre las parroquias, sobre las fiestas, los santos mediante una colección de cartas con una ilustración representativa complementada de información en la parte inferior.



7

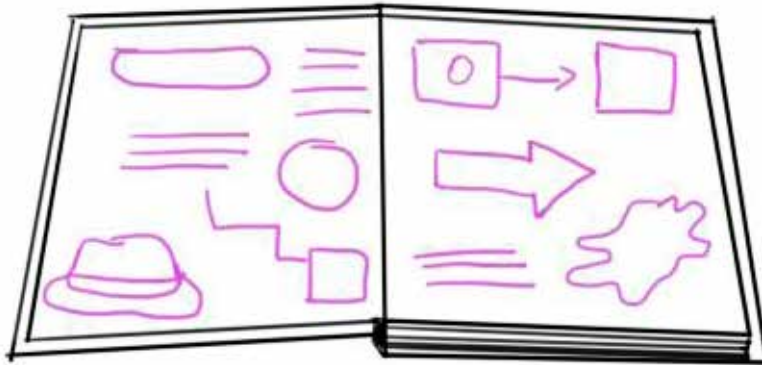
Historietas

Generar personajes que realicen un recorrido por cada parroquia, donde vayan describiendo las fiestas a manera de un diario que tomará la estética de historieta.



8

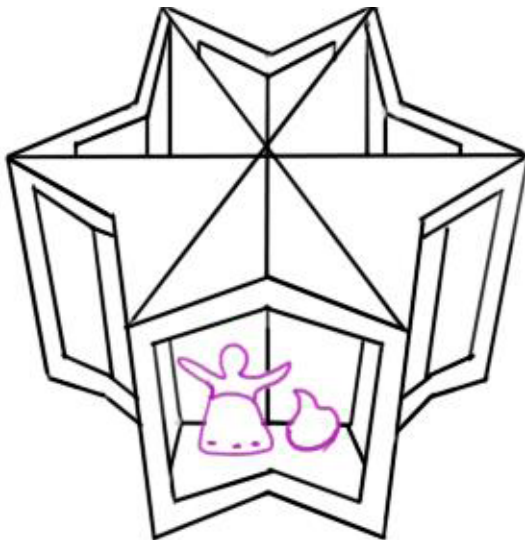
Libro infográfico



Las actividades festivas se explicarán mediante infografías, narrando de manera cronológica las distintas costumbres, a manera de guía se ira complementando con las ilustraciones.

9

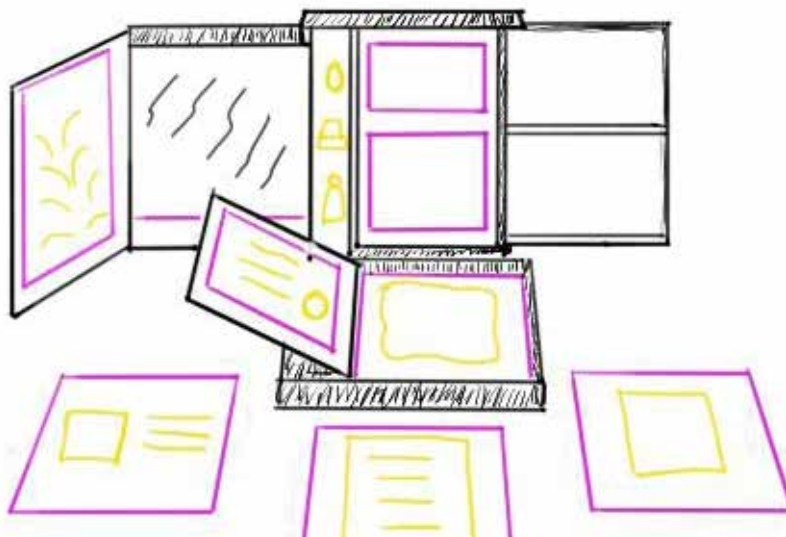
Carrusel



El libro se abre en un ángulo de 360 grados dándole forma de estrella, cuando se abre permite generar una cantidad de escenarios que pueden ser vistos al mismo tiempo, con troqueles donde se pueden ilustrar las actividades más importantes de cada parroquia.

10

Caja Arte



La creación de una caja de material resistente que al abrirse mostrará afiches, posters, folletos, fotos de manera ordenada, además contendrá un espacio para souvenirs ya sean personajes, elementos representativos del cantón. Tratará de invitar al público a seguir recopilando y añadiendo información a su caja.

3.2

3 IDEAS

1

Kit Ilustrado

Kit con elementos editoriales como, afiches, mapas, calendarios, postales que complementarán a un corto libro ilustrado, todos ellos serán puestos en un empaquetado.

¿Por qué?

Debido a que la información no es amplia y en su mayor parte la información que se presentara será visual, además será mas llamativa e interesante contar con distintos elementos que llamen la atención al usuario.

¿Para qué?

Para representar las actividades de las festividades, información sobre la parroquia, personajes, datos curiosos en diferentes tipos de materiales editoriales de una manera llamativa.

2

Desplegable

La generación de un libro desplegable que a medida que se abra ira mostrando información, ira completando ilustraciones, contendrá posters informativos que se irán armando cuando se vayan abriendo, además estará compuesta por solapas que contengan información textual.

¿Por qué?

Porque se trata de salir de lo convencional, generar una propuesta alternativa a un libro tradicional, tratando de esa manera llegar al target.

¿Para qué?

Para llegar al target llamando su atención desde la ilustración y la interacción, tratando de despertar la curiosidad incentivando a que siga descubriendo nueva información en cada pliegue.

3

Pop Up festivo

Un libro que al momento de abrirse armará las plazas centrales de cada parroquia, y una actividad festiva representativa, complementado con solapas que contendrán información textual y gráfica sobre las fiestas y actividades festivas religiosas.

¿Por qué?

Porque el generar un producto pop up dará a conocer de manera llamativa el tema, además el usar elemento pop up complementa a las imágenes 2D.

¿Para qué?

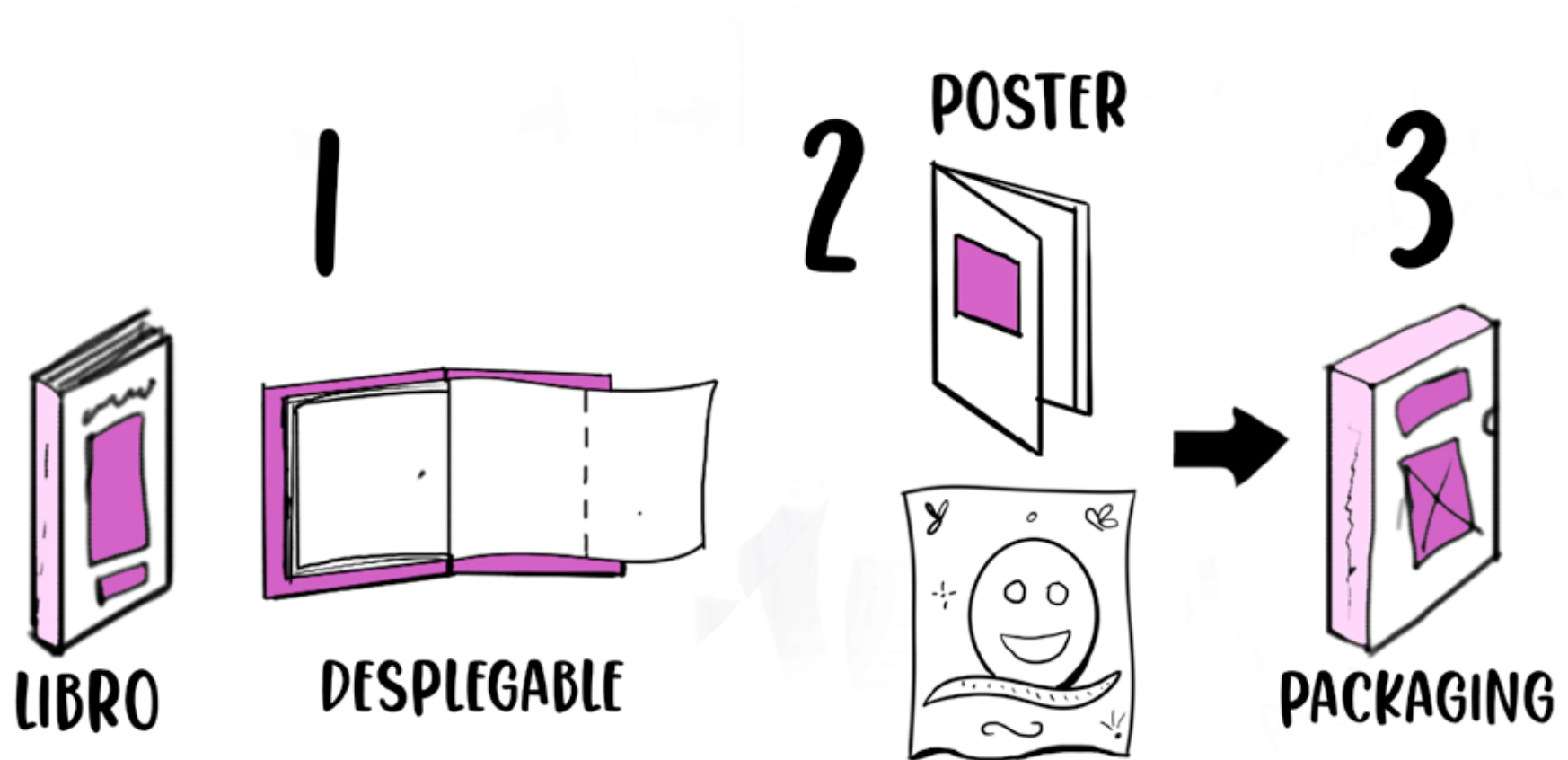
Para presentar la información de una manera interactiva, y divertida generando interés en el target por medio de la curiosidad.

3.3

IDEA FINAL

Para la idea final se escogió la primera y la segunda idea, dando como resultado la generación de un libro ilustrado que sea desplegable, además se integrará los elementos extra editoriales como posters alucivos a elementos típicos de las fiestas. Todos estos elementos se presentarán en conjunto en un packaging.

- Las 2 ideas guardan relación y se conectan entre si.
- El tema religioso puede no ser llamativo para todo el público por ello por medio de la generación de un producto extra editorial fuera de lo convencional llegará a despertar la curiosidad de más usuarios.
- Son innovadores, y llaman la atención al target dirigido
- Las solapas permiten colocar información de manera libre



CAPÍTULO

DISEÑO

4

4.1

CONTENIDO

El producto editorial se enfoca en mostrar la festividad religiosa más importante del cantón, que son las fiestas en honor al patrono San Sebastián, sin embargo, no se dejó de lado las parroquias que conforman el cantón y se muestra información general sobre cada una de ellas y sus actividades más relevantes en sus fiestas.

1

Mapa del cantón
Síg sig desplegable

4

Origen de la fiesta de
San Sebastián

2

Calendario festivo
con fechas sobre
fiestas religiosas de
cada parroquia per-
teneciente al cantón

5

Actividades del día
de fiesta

3

Información general
sobre fiestas de cada
una de las parroquias
del cantón

6

Celebraciones impor-
tantes

4.2

INSPIRACIÓN

La grafica surge de la algarabía y el colorido que representa una fiesta, el ambiente popular del Ecuador y los elementos de la vestimenta tradicional de las mujeres sigseñas como lo son sus polleras y chales.

El estilo de ilustración es animado, evitando mezclar elementos de fantasía debido a que se trata de dar a conocer la esencia del cantón, por ello la grafica ilustrativa debe ser fiel a la realidad.



30 // Pintura de Jorge Chalco



32 // Lettering



33 // Bordado de polleras



31 // Benjamin Lacombe



34 // Tipografía popular

4.2

PROCESO DE DISEÑO

Tipografía

Se usan 3 tipografías

Ubuntu: los textos deben ser legibles para ello se emplea esta tipografía en los cuerpos de texto en tamaño 13, además, el contenido en su mayoría es ilustrado pues, se necesitan textos grandes para que resalten entre las gráficas.

Lithos Pro: esta tipografía es usada para los subtítulos y para la generación de los afiches, le da una personalidad y dinamismo con legibilidad para textos cortos.

MT Script Bold: con la intención de apegarse a la tipografía popular ecuatoriana se emplea esta tipografía que simula escritura a mano. Esta tipografía se usa para dar una familiaridad y personalidad al producto, se emplea en los títulos.

Snowy Night: Por su similitud con la tipografía popular se aplicará en la generación de los afiches.

Ubuntu

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X
Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

LITHOS PRO

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U
V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

snowy night

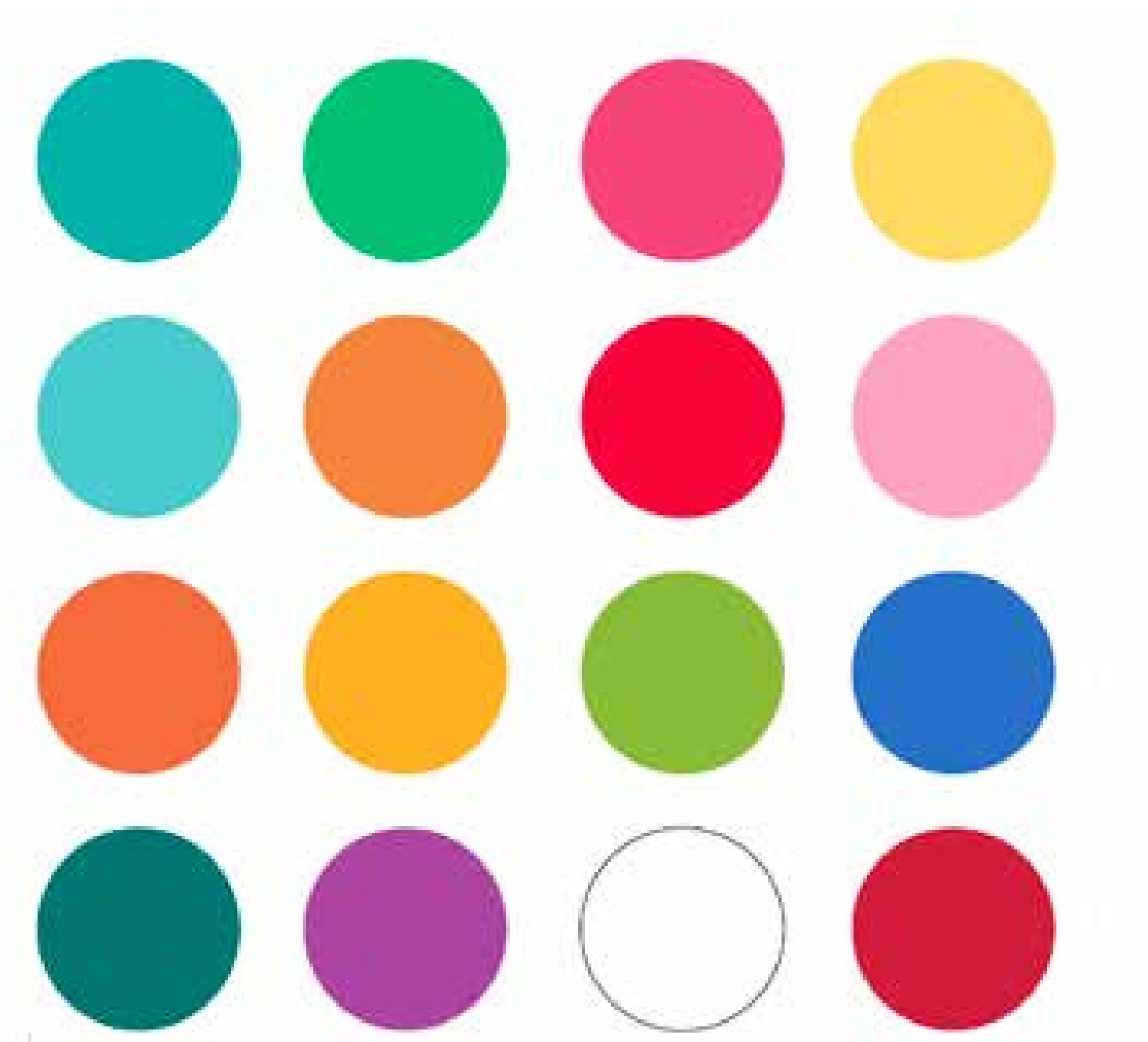
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X
Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x
y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Script MT Bold

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V
W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Cromática

El producto contendrá ilustraciones a todo color por ello la paleta de colores está inspirado en la vestimenta de las sigseñas y representando el colorido y algarabía de las fiestas, se usan colores llamativos con un toque pastel para poder generar ilustraciones que contrasten y sean de agrado a la vista del lector.



Bocetación

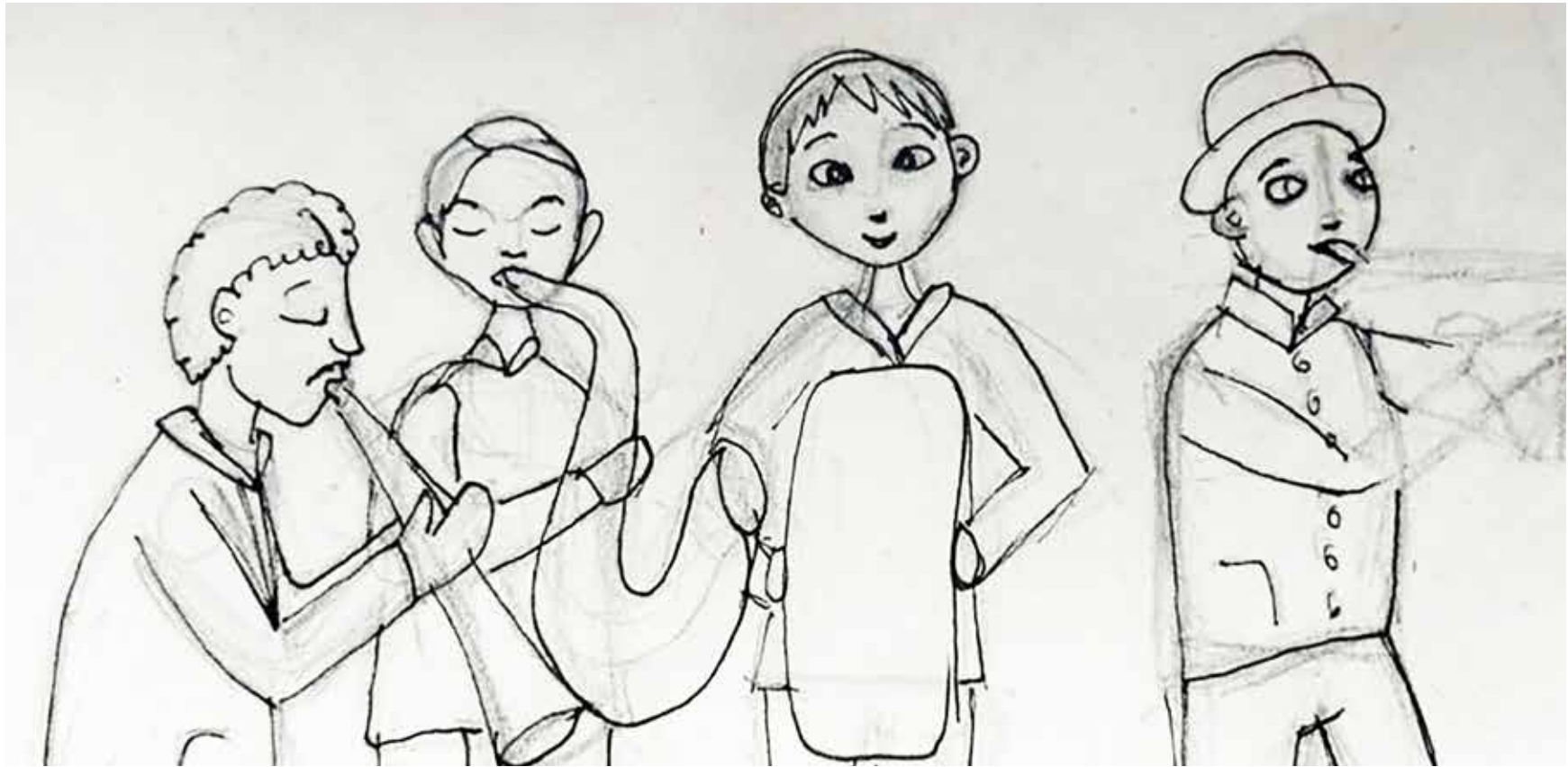
El proceso de bocetación estuvo compuesto por diversos estilos basados en la recopilación y observación de algunos referentes a las fiestas y características del Sígsig. Se crearon esbozos generales a de manera tradicional con lápiz y papel hasta tener una idea clara y composiciones que servirán para el producto, para luego ser pasado en hojas del formato escogido para el libro y ser coloreados de manera digital.

Dentro de este proceso se tuvo en cuenta el contenido del libro para tener una idea clara de lo que se quiere transmitir, sobre todo en elementos, como vestimentas, iglesias y actividades festivas.





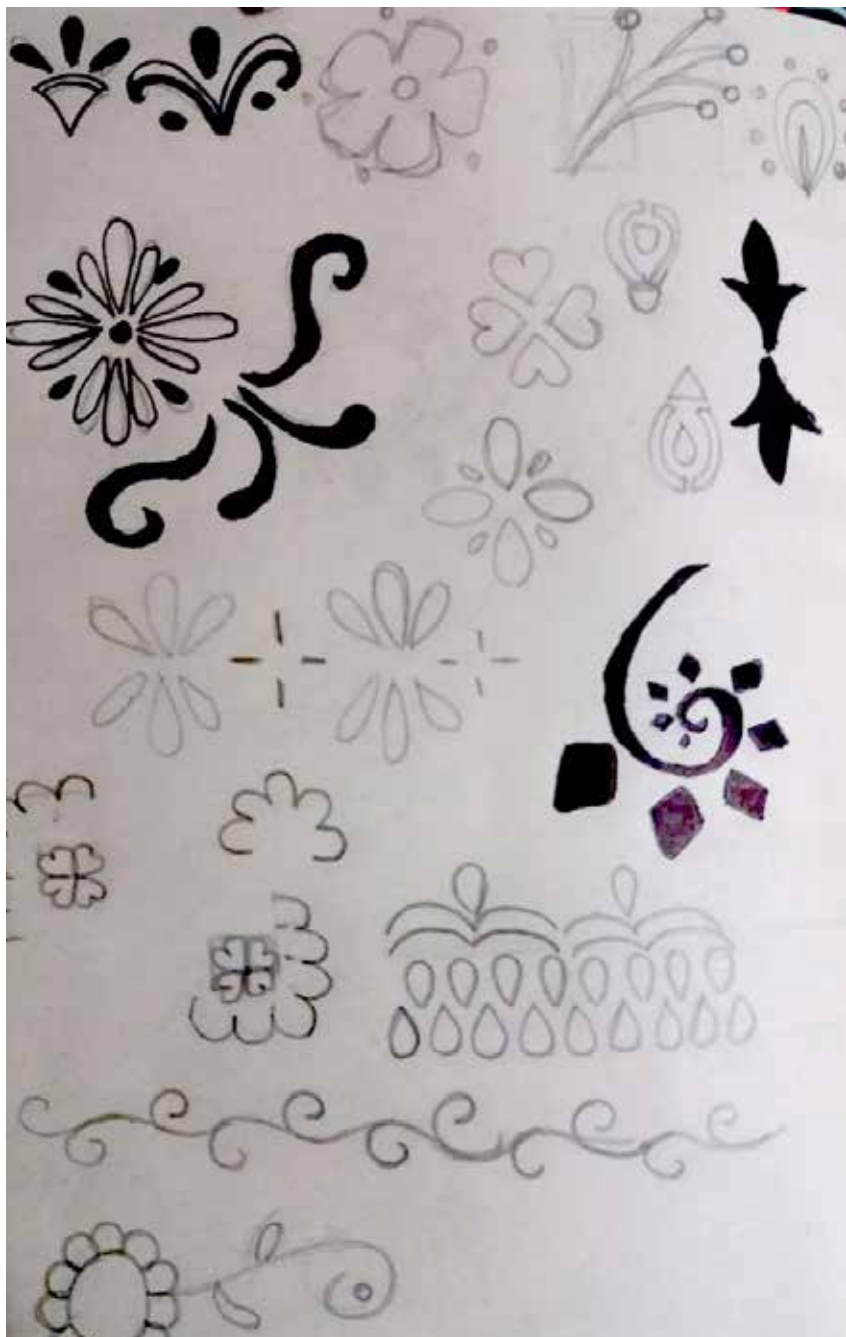




Texturas

En el producto se propone el empleo de texturas que servirán para la colocación de títulos, para la generación de packaging y emplear en aplicaciones del producto.

Usando las formas de las polleras y de las plantas se generó texturas aplicando los fundamentos de diseño como la repetición, la reflexión y similitud, además de usar las formas para complementar los títulos.





Cuchil.



*Descubre el
encanto del Sígsig*



*Sígsig
de
Fiesta*

Digitalización

Luego de generar los bocetos definitivos a mano, se escanean y se procede a redibujar, para ello se usó el programa Sketchbook Pro.



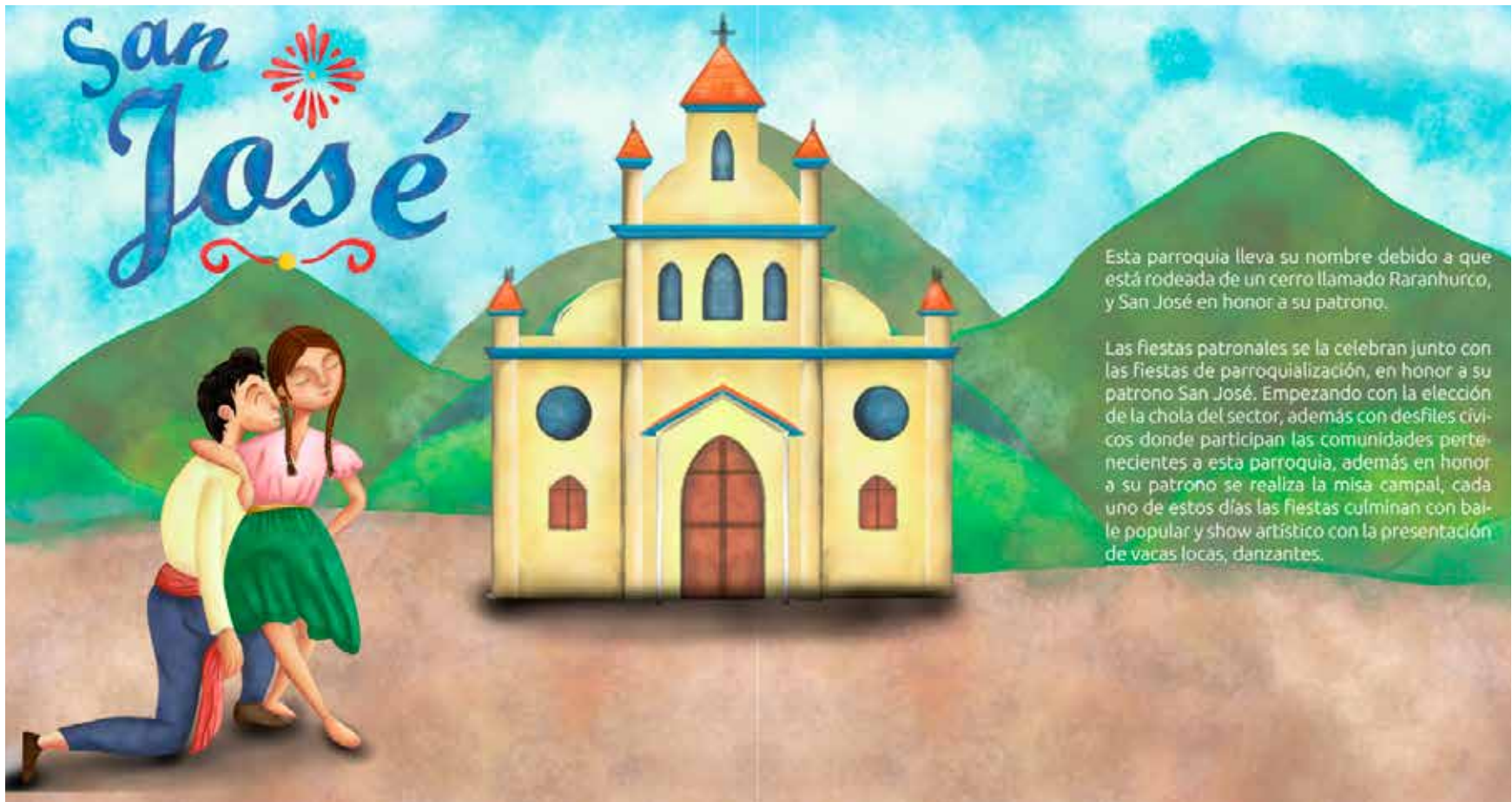
Se emplea 3 tipos de pinceles para generar textura que aparente una ilustración a mano, la libertad y dinamismo que posee el programa da libertad para pintar y generar líneas al dibujo. Es un proceso largo debido a que hay que trabajar cada uno de los detalles, pero los resultados son más llamativos e interesantes.





Sígsig es un cantón rico en cultura y tradición con una personalidad propia que se ha venido forjando por muchos años. Una de estas manifestaciones culturales se ven reflejadas en la celebración de sus fiestas que siempre están llenas de color, algarabía, creatividad, fe.

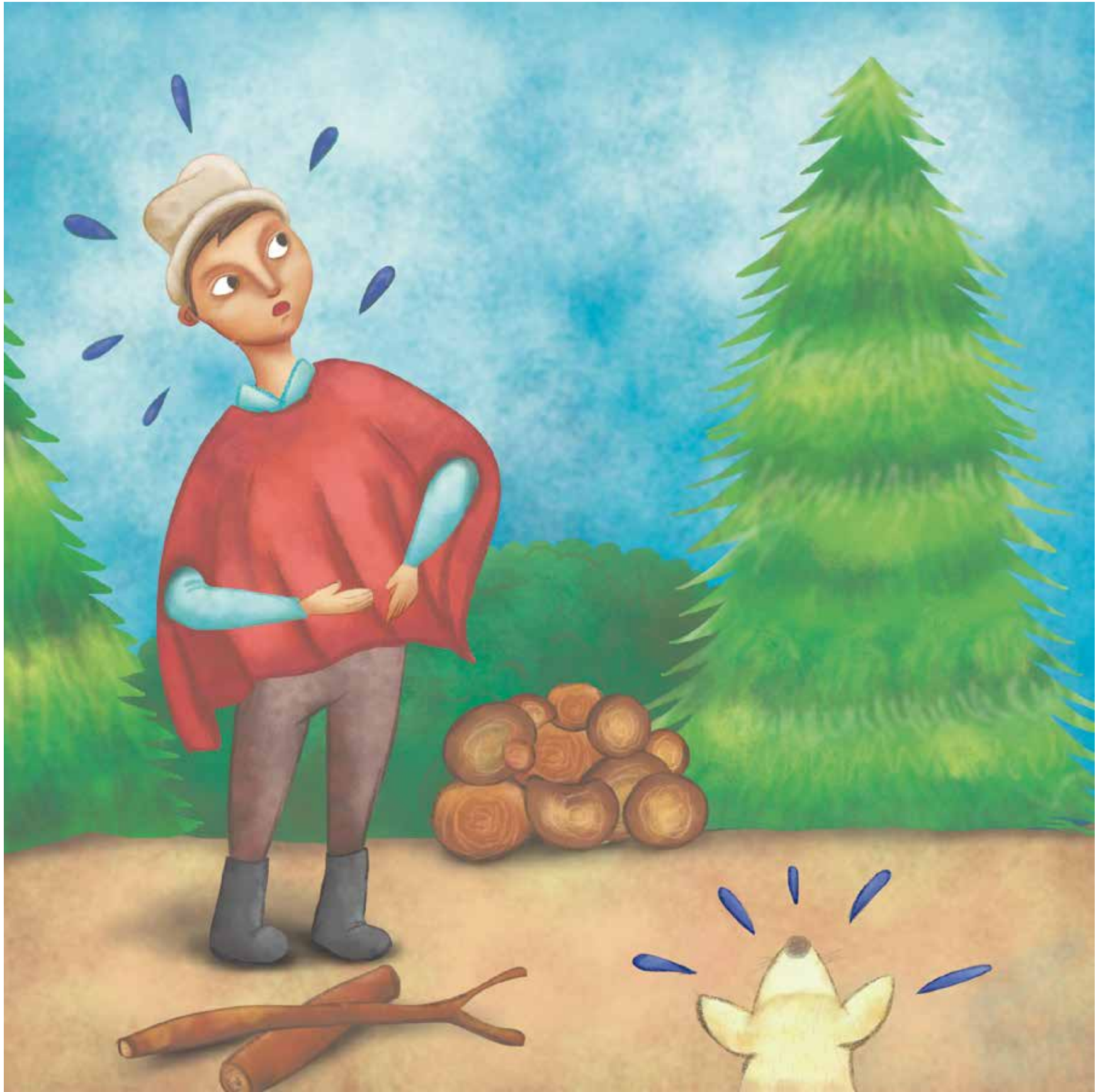
Las fiestas patronales son características de las culturas, los habitantes del Sígsig en su mayoría son católicos por lo que no hay un rincón del cantón que no realice una festividad dedicada al santo patrono.



Esta parroquia lleva su nombre debido a que está rodeada de un cerro llamado Raranhurco, y San José en honor a su patrono.

Las fiestas patronales se la celebran junto con las fiestas de parroquialización, en honor a su patrono San José. Empezando con la elección de la chola del sector, además con desfiles cívicos donde participan las comunidades pertenecientes a esta parroquia, además en honor a su patrono se realiza la misa campal, cada uno de estos días las fiestas culminan con baile popular y show artístico con la presentación de vacas locas, danzantes.

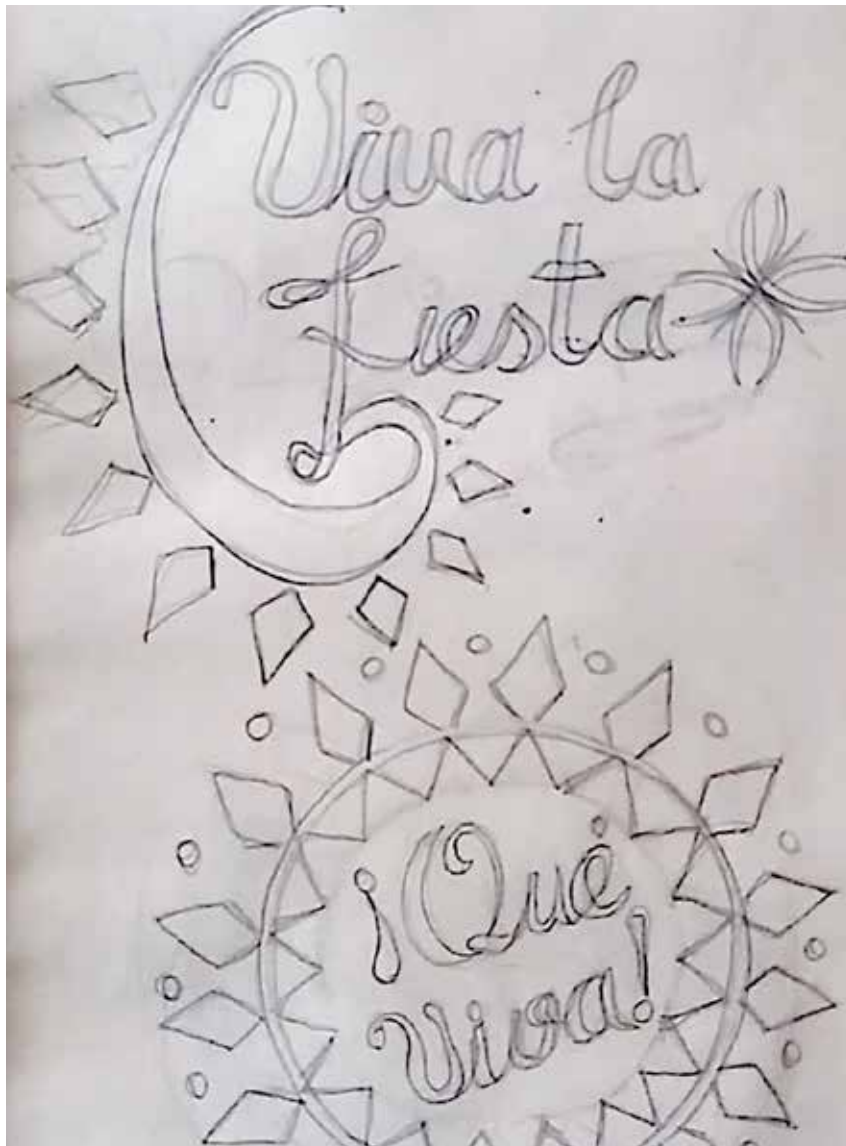




Portada

Para la generación de la portada también se crearon bocetos a mano. La portada busca demostrar que el producto es sobre fiesta, para ello se inspiró en los colores y dinamismo que tienen las luces de los castillos de fuegos artificiales, para generar este efecto se usa formas orgánicas muchas de ellas inspiradas en las formas extraídas de las polleras y plantas del lugar.

Para el nombre se buscó uno que sea directo y que de a conocer que son fiestas del Sígig. Después de algunos nombres se escogió el título como: Sígig de fiesta.







Afiches

Los Afiches son elementos extras que acompañarán al producto editorial, el tono de la ilustración será divertido, destacando elementos o actividades que son típicas de las fiestas populares.

Para la generación de afiches, primero se realizó la bocetación de los personajes en lápiz y papel para luego ser digitalizados.

Las constantes son: ilustración, tipografía popular, elementos gráficos para el texto



LA VACA LOCA



Desplegable

El material desplegable será colocado dentro del libro, el objetivo de colocar despleables es debido a que se tiene una información amplia que es el mapa, y para el lector será más cómodo y fácil de entender el contenido. Por otra parte el elemento desplegable genera en el libro cierta interactividad con el usuario.

El desplegable consta de 3 caras con información territorial sobre el Sígsig, usando textos e ilustraciones.



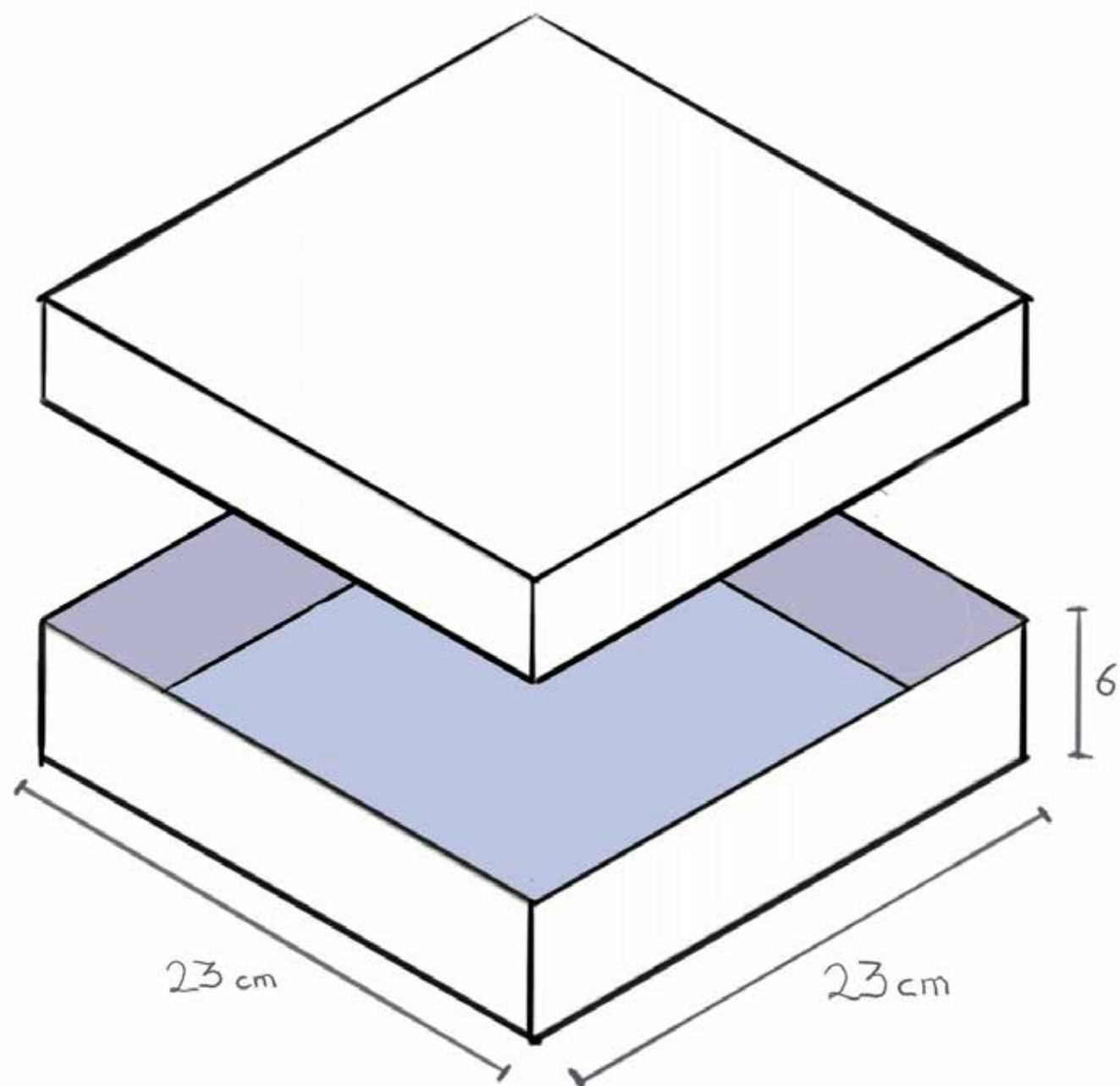
Packaging

Debido a que el producto editorial contiene elementos extras, se decidió generar un empaque para que contenga todos estos elementos y que se vea más llamativo para el público.

Para ello se genero bocetos y elementos que son parte del mismo.



os en su mayoría se originan
o apellidos de las personas,
n se originan de nombres de
imales que existen en la zona,
o del cantón Sigsig pues en el
da una planta endémica lla-
s indígenas sigse o sigsal a lo
ñoles llamaban cortadera. La
que da el nombre al cantón.



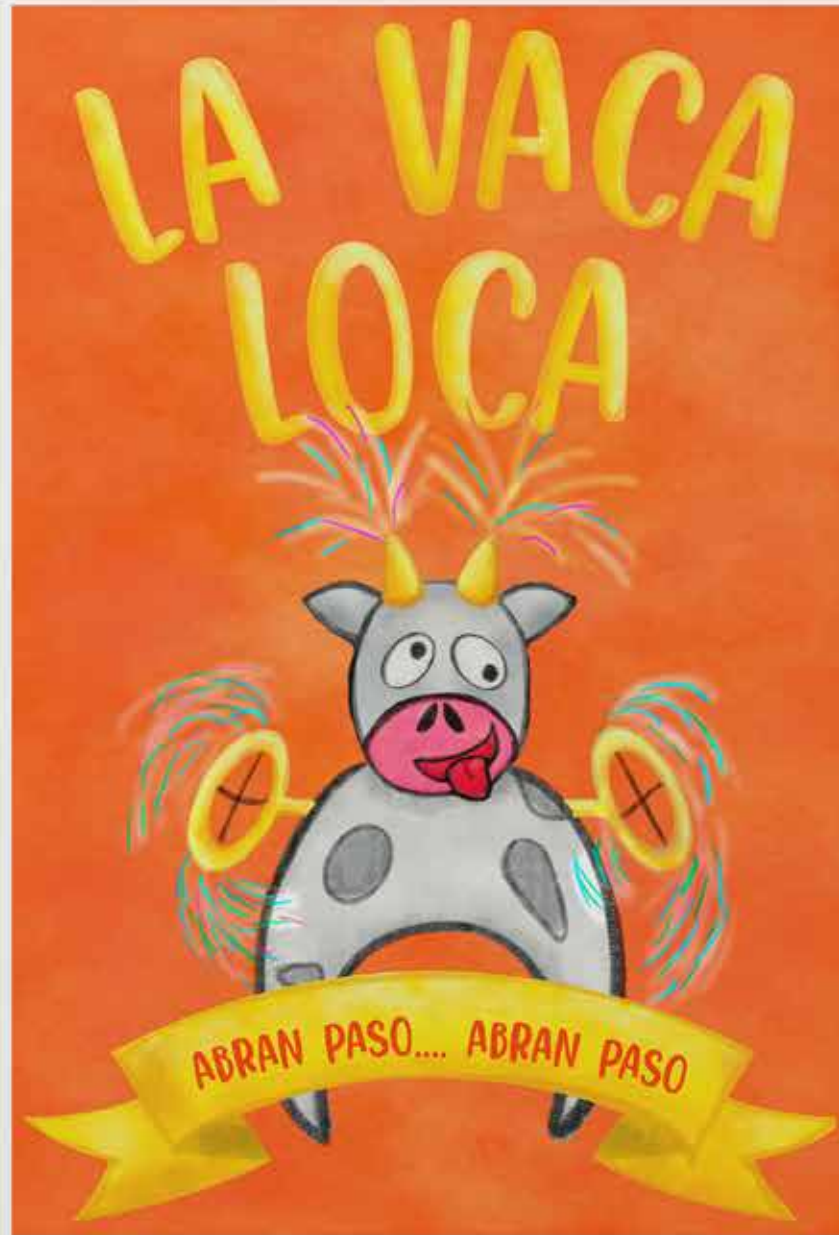
4.3

PRODUCTO FINAL

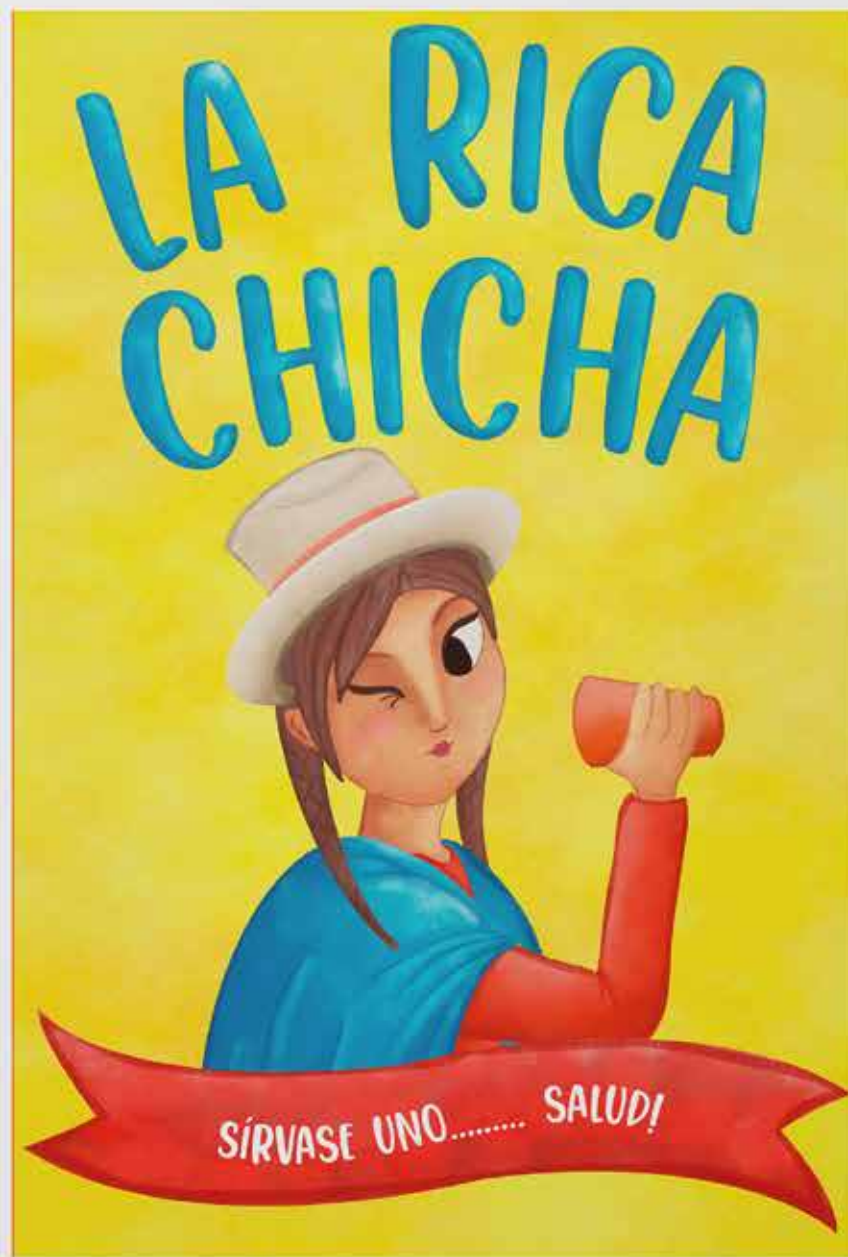




// Libro portada y libro abierto



// Afiche Vaca loca



// Afiche Chicha



// Packaging

VALIDACIÓN

La validación se generó un prototipo realizó con jóvenes de 15 a 18 años pertenecientes al cantón Sígsig, con una muestra de 10 personas, no se logró obtener una muestra más amplia debido a la situación del Covid-19.

La validación se generó en base a encuestas divididas en 2 categorías, la primera sobre conocimiento y la segunda sobre diseño.

Preguntas de conocimiento

1. ¿Cuántas parroquias conforman el Sígsig?
2. ¿Quién es el patrono del Sígsig?
3. ¿Conoces el origen del patrono?
4. ¿Sabes en qué fechas se celebran las fiestas en honor al patrono del Sígsig?
5. ¿Sabes quiénes son los jampos?

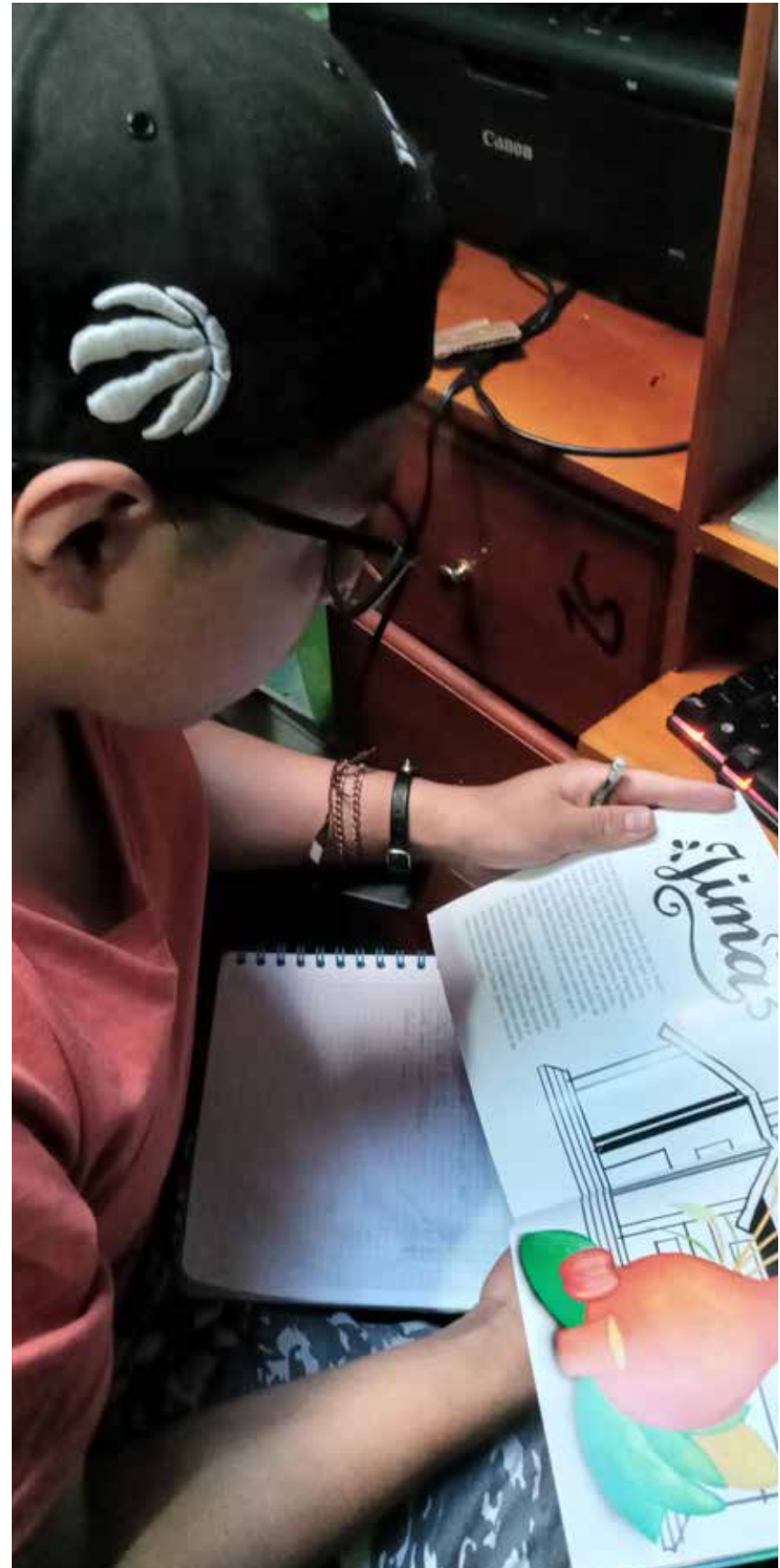
Preguntas de diseño

1. ¿Te pareció fácil de usar el producto?
2. ¿son las lecturas de fácil entendimiento?
3. ¿Puedes leer los textos sin problema?
4. ¿Qué recomendaciones u observaciones tienes?



Teniendo en cuenta las encuestas aplicadas y la observación, los puntos más importantes y concluyentes de esta validación que valen la pena destacar son:

- Los jóvenes pertenecientes a las parroquias desconocen quien es el santo patrono del cantón Sígsig.
- Hay desconocimiento parcial por parte de los jóvenes en cuanto a fechas festivas, nombres de santos y costumbres en las festividades religiosas.
- A pesar de ser ilustraciones animadas y coloridas, las gráficas llamaron mucho la atención de los jóvenes, destacando que tienen un estilo diferente y único pero que da a entender el contexto del cual trata.
- Debido a la cantidad de parroquias y festividades, se puede desarrollar libros dedicados a cada una de ellas, sin embargo la información no es de fácil acceso.
- Las gráficas llaman mucho la atención no solo del público objetivo sino también de niños y adultos.
- Las ilustraciones pueden ser aplicadas a otros soportes que pueden ayudar a promocionar el producto.



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



El objetivo de este proyecto fue ayudar a transmitir y preservar el patrimonio intangible del cantón Sígsig mediante el diseño de un producto editorial ilustrado, que recopile las costumbres y tradiciones de las fiestas religiosas.

La valoración del patrimonio intangible es muy importante, lamentablemente con el paso del tiempo van desapareciendo debido a varios factores, el cantón Sígsig es un lugar rico en cultura y tradición lamentablemente no hay recursos ni organizaciones que se dediquen a preservar la memoria del lugar, Se ha podido notar la falta de documentación bibliográfica al momento de realizar esta investigación lo cual impidió hasta cierto punto una generación de un material con información amplia y suficiente.

Partiendo de la información recopilada se pudo generar ilustraciones que acompañen a los textos, demostrando así que la ilustración es una buena alternativa para mostrar de manera visual un concepto. Se generó una gráfica llamativa, colorida y con un estilo único, para ello fue necesario buscar referentes e inspiración. El proceso de bocetaje, digitalización, diagramación fue bastante extenso, cada detalle fue necesario ir trabajando, pero con paciencia y disposición se consiguió generar el producto editorial, en el proceso se generaron cambios, ajustes pero sin alejarse de los alcances y objetivos.

Mi recomendación es que antes de plantearse un proyecto hay que verificar que tipo de información poseemos para luego no tener inconvenientes en el proceso, ser pacientes y constantes. En los proyectos de ilustración siempre es necesario tener un estilo para dar personalidad y autenticidad a nuestros trabajos, el lápiz y papel son los mejores aliados para los proyectos de ilustración.

Otra recomendación es incentivar a otras áreas de conocimiento a contribuir a la preservación del patrimonio, en este proceso he notado que no solo el diseño gráfico es el que puede resolver problemáticas con estos temas sino que también se pueden involucrar más áreas.

Respecto a mi proyecto se puede generar un contenido más detallado, incluir más temáticas para conocer el cantón y sus parroquias, trabajando conjuntamente con otros profesionales y así desarrollar proyectos más grandes y avanzados. Se pueden usar las gráficas para generar aplicaciones en otros soportes. Incentivo a seguir desarrollando proyectos relacionados a mi tema.

BIBLIOGRAFÍA

Aprendiendo a dibujar. (26 de Abril de 2018). ¿Qué es el gouache? Obtenido de Aprendiendo a dibujar: <https://unsinfindegarrabatos.wordpress.com/2018/04/26/que-es-el-gouache/>

Artneo. (8 de Abril de 2015). Definición de ilustración y tipos de ilustraciones. Obtenido de Artneo: <https://www.artneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>

Bashkaran, L. (2006). ¿Qué es el diseño editorial? . Barcelona: Index Book.

Blatt. (s.f.). Diseño editorial y su importancia. Recuperado el 8 de Enero de 2021, de Blatt: <https://blatt.com.mx/diseño-editorial/#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20editorial%2C%20hoy%20en,y%20fuera%20de%20la%20empresa>

Ecured. (s.f.). Revistas culturales y literarias. Obtenido de Ecured: https://www.ecured.cu/Revistas_culturales_y_literarias
gráficas, A. (25 de Julio de 2019). Características del diseño editorial moderno. Obtenido de Esneca: <https://www.esneca.com/blog/diseño-editorial-moderno/>

Gráficas, A. (25 de Julio de 2019). Características del diseño editorial moderno. Obtenido de Esneca: <https://www.esneca.com/blog/diseño-editorial-moderno/>

Inventanova. (25 de Noviembre de 2015). Diseño gráfico y diseño editorial, consejos básicos. Obtenido de Inventanova: <http://www.inventanova.com/diseño-gráfico-y-diseño-editorial/>

lifeder.com. (17 de enero de 2021). 20 Tipos de Libros y sus Características. Obtenido de lifeder.com: <https://www.lifeder.com/tipos-de-libros/>

Pérez, P. (s.f.). Las tipografías y su personalidad ¿Qué transmite cada una? Recuperado el 12 de Enero de 2021, de Pao Perez: <https://paoperez.com/tipografias-personalidad-transmite/#:~:text=Las%20tipograf%C3%ADas%20tambi%C3%A9n%20tienen%20personalidad%2C%20depende%20de%20la,escojamos%20pueden%20transmitir%20diferentes%20ideas.&text=Las%20tipograf%C3%ADas%20tambi%C3%A9n%20nos%20>

publicidad, M. y. (23 de Septiembre de 2016). Recomendaciones para un buen diseño editorial. Obtenido de Marketing y Diseño : <https://marketingypublicidadistmetropolitano.wordpress.com/2016/09/23/recomendaciones-para-un-buen-diseño-editorial/>

Staff creativa. (s.f.). La importancia del Diseño editorial. Recuperado el 8 de Enero de 2021, de Staff creativa: <https://www.staff-creativa.pe/blog/importancia-diseño-editorial/>

Timothy, S. (2004). Diseñar con y sin retícula (Vol. I). Gustavo Gili.
Zappaterra, Y. (2008). Diseño editorial. Barcelona: Gustavo Gili, SL.

Campos, F., & Sevilla, F. d. (2013). Patrimonio inmaterial de la Cultura Cristiana (análisis de su creación a los diez años de la Convención de la Unesco. París, 2003). Ediciones Escurialenses.

GAD Parroquial San José de Raranga. (s.f.). San José de Raranga vive sus fiestas. Obtenido de <https://gobiernoparroquialsanjosederaranga.gob.ec/azuay/san-jose-de-raranga-vive-sus-fiestas/>

Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal de Sígsig. (s.f.). Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal de Sígsig.

Recuperado el 10 de Enero de 2021, de <https://www.sigsig.gob.ec/sobre-el-sigsig/>

González Muñoz, S. (2010). Tradición y cambio en las fiestas religiosas del Azuay. CIDAP. Obtenido de <http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/bitstream/cidap/531/1/Tradicionycambiofiestasreligiosas-Susana%20Gonz%C3%A1lez.pdf>

La noche de los Jampos en la fiesta de San Sebastian patrono de Sígsig. (13 de Diciembre de 2012). Obtenido de Sígsig patrimonio cultural: <http://sigsigpatrimoniocultural.blogspot.com/2012/12/la-noche-de-los-jampos-en-las-fiestas.html>

Pereira, J. (2009). La fiesta popular tradicional del Ecuador (Vol. I). La Tierra.

Ordóñez, D., y Sumba, C. del R. (2011). Sígsig y sus parroquias estudio histórico y geográfico (Tesis de pregrado licenciatura en Ciencias de la Educación). Universidad de Cuenca.

Reyes, C., y Velecela, J. (2012). Plan de desarrollo turístico para el circuito #2 del distrito Sígsig (Tesis de pregrado licenciatura en Gestión y desarrollo turístico). Universidad del Azuay.

Chaparro, H., & Ariza, C. (2017). Jóvenes y consumo cultural una aproximación a la significación de los aportes mediáticos en la preferencias juveniles. En Anagramas-Rumbos y sentidos de la comunicación (Vol. XV, pág. 142).

González, C. M. (2002). Religiosidad y Fiestas populares. CIDAP. Obtenido de <http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/bitstream/cidap/372/1/Religiosidad%20y%20fiestas%20populares-Claudio%20Malo.pdf>

Organización de las Naciones Unidas. (s.f.). Juventud. Recuperado el 17 de Enero de 2021, de <https://www.un.org/es/sections/issues-depth/youth-0/index.html>

Urcola, M. (2008). Juventud, cultura y globalización. *Perspectivas Sociales*, X, 31.

Gema, C. (2003). El patrimonio inmaterial o intangible. Junta de Andalucía.

Kottack, C. P. (2011). *Antropología Cultural* (Decimo cuarta ed.). McGraw Hill .

León, A. (1 de Abril de 2013). Identidad Cultural. Obtenido de Wordpress: <https://arturoleonb.wordpress.com/2013/04/01/identidad-cultural/>

Organización de las Naciones Unidas para la educación, la Ciencia y la Cultura. (11 de enero de 2020). Patrimonio cultural inmaterial. Obtenido de UNESCO: <https://es.unesco.org/themes/patrimonio-cultural-inmaterial>

UNESCO Office San José. (2012). Fácil guía 1: Cultura y nuestros derechos culturales. Costa Rica: UNESCO.

Valarezo, J. P. (2009). La fiesta popular tradicional del Ecuador. Quito: Ediciones La Tierra.

Cortés, J. (16 de Enero de 2021). 19 principios del diseño de personajes. Obtenido de Notodoanimacion: <https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>

Domínguez, L., & Solano, L. (17 de Noviembre de 2018). Técnicas de ilustración . Obtenido de Issuu: https://issuu.com/paad.disgraf.uac/docs/ebooknuevos_medios

García, J. (11 de Marzo de 2017). La ilustración narrativa. Obtenido de Slideshare: <https://es.slideshare.net/jarollloyd/la-ilustracin-narrativa#:~:text=1,como%20otra%20forma%20de%20escritura.>

Hernández, R. (s.f.). Taller de ilustración gráfica. Obtenido de Calameo: <https://es.calameo.com/books/004874601fe92a6db07e7>

Infoguía. (17 de Noviembre de 2015). Tipos de ilustración. Obtenido de Infoguía: <https://infoguia.com/infotip.asp?t=la-ilustracion-y-sus-tipos&a=714>

Menza, E. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. Kepes, 265-296.

Rojas Céspedes, C. (2015). Ilustrados: procesos creativos y estrategias desde la réplica hasta lo espontáneo. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/2970/297042319003.pdf>

Siamgodh. (s.f.). 30 Tipos de Ilustraciones para decidir que tipo de ilustrador eres. Recuperado el 12 de Enero de 2021, de Siamgodh: <https://www.siamgodh.com/blog-de-arte/tipos-de-ilustraciones/>

Terence, D. (1992). Guía completa de ilustración y diseño . Tursen Hermann Blume .

Totenart. (s.f.). ¿Qué es la pintura al óleo? Recuperado el 8 de Enero de 2021, de Totenart: <https://totenart.com/noticias/pintura-al-oleo-tecnicas-y-caracteristicas/>

Zeegen, L. (2012). Principios de ilustración (Vol. II). Gustavo Gili.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [15 de enero del 2021]

