

  
UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY

FACULTAD DE  
DISEÑO  
ARQUITECTURA  
Y ARTE

Escuela de Diseño Gráfico

**Diseño de un sistema gráfico  
para fanzines sobre las  
ceremonias ancestrales de los  
cuatro raymis que se manifiestan  
en el sur del Ecuador**

Trabajo de Graduación previo a la obtención del título de

**Licenciada en Diseño Gráfico**

**Autora**

Denise Ruiz Jimenez

**Director**

Esteban Torres Díaz

Cuenca, Ecuador 2024



**Autora**

Denise Ruiz Jimenez

**Tutor**

Esteban Torres Díaz

**Diseño y diagramación**

Denise Ruiz

**Cuenca - Ecuador**

2024





# Agradecimientos

Gracias a todos por ser parte de este proceso. Gracias a mi hermana por acompañarme. Joss, gracias por hacerme reír y ser mi compañera durante todos estos años. Gracias a mis hermanos por siempre estar ahí. Judey, gracias por ser un mini yo, te aprecio mucho. Gracias a mis amigos: a Dan, por siempre escucharme y ser mi primera amiga en la universidad; por todas las salidas lindas. A Isa, por ser mi "day one" en la universidad; sin ti simplemente no estaría aquí. A Moni, por simplemente existir. Y a Giu, por todo; eres mi mejor amigo. Gracias a todos.



# Dedicatoria

A mi madre,  
A ti, que fuiste mi mundo entero desde el inicio, mi compañera incondicional, mi apoyo inquebrantable. Gracias por amarme sin límites. Este logro también es tuyo, porque sin ti, no sería quien soy.

A mi padre,  
Gracias por elegir ser mi padre, por estar presente y brindarme tu apoyo. Valoro tu cariño y tu guía, y celebro este logro contigo.



# Índice de contenido

Agradecimientos .....	4
Dedicatoria .....	5
Resumen .....	8
Abstract.....	9
Objetivos .....	10
Introducción .....	11
<b>CAPÍTULO CONTEXTUALIZACIÓN .....</b>	<b>13</b>
1.1 Introducción.....	14
1.2 Antecedentes y .....	15
Problematización .....	15
1.3 Estado del Arte.....	17
1.4 Marco Teórico .....	21
1.5 Investigación de Campo .....	33
1.6 Homólogos .....	37
1.7 Conclusiones .....	44
<b>CAPÍTULO 2 PROGRAMACIÓN .....</b>	<b>47</b>
2.1 Análisis y definición de usuario.....	48
2.2 Brief.....	54
2.3 Partidos de Diseño.....	57
2.4 Definición de Contenido.....	61
2.5 Proceso de Diseño .....	63
2.6 Conclusiones .....	66
<b>CAPÍTULO 3 IDEACIÓN .....</b>	<b>69</b>
3.1 Proceso de generación de ideas.....	70
3.2 Evaluación de las ideas .....	74
3.3 Idea final.....	76
<b>CAPÍTULO 4 DISEÑO .....</b>	<b>81</b>
4.1 Sistema Gráfico .....	82
Conclusión.....	106
Recomendaciones.....	107
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>108</b>
Anexos .....	111



# Índice de imágenes

Img 1 <https://maravillate.wordpress.com/esculturas-y-fuentes/cupulas/p1200986/>  
Img 2: <https://blog.viajesmachupicchu.travel/conozca-un-poco-de-la-cosmovision-andina-en-peru/>  
Img 3: <https://www.turismo.gob.ec/diablo-huma-la-conexion-con-el-cosmos-en-la-fiesta-del-sol/>  
Img 4 <https://elmercurio.com.ec/2022/09/21/killaraymi-abre-ciclo-agricola/>  
Img 5: <https://www.galileo.edu/facom/carrera/licenciatura-comunicacion-diseno/>  
Img 6: <https://weremote.net/consejos-aprender-diseno-grafico/>  
Img 7: <https://www.mique.es/que-es-el-diseno-editorial/>  
Img 8: [https://salepubsm.live/product\\_details/33450978.html](https://salepubsm.live/product_details/33450978.html)  
Img 9: <https://www.behance.net/gallery/32934535/Sistema-Tipografico-de-un-evento-ADOLESCIENCIA>  
Img 10: <https://madeinzaragoza.es/blog/los-10-fanzines-de-zaragoza-que-deberias-conocer/>  
Img 11: foto por autora  
Img 12: Foto por autora  
Img 13/14/15: <https://www.behance.net/gallery/188518253/SZUROEGETO-body-neutrality-zine>  
Img 16/17/18: [https://www.behance.net/gallery/69093637/An-Introduction-to-Expressive-Lettering?tracking\\_source=search\\_projects\\_recommended%7Czine](https://www.behance.net/gallery/69093637/An-Introduction-to-Expressive-Lettering?tracking_source=search_projects_recommended%7Czine)  
Img 19/20/21: [https://www.behance.net/gallery/171547425/Humana-Theatre-Zine?tracking\\_source=search\\_projects&l=35](https://www.behance.net/gallery/171547425/Humana-Theatre-Zine?tracking_source=search_projects&l=35)  
Img 22: Creado por autora  
Img 23: Creado por autora  
Img 24: <https://www.elmercurio.com.ec/2023/10/23/paula-chasi-la-cuencana-que-estara-en-el-centro-espacial-houston-de-la-nasa/>  
Img 25: <https://www.istockphoto.com/es/search/2/image-film?phrase=chico+latino>  
Img 26: <https://www.istockphoto.com/es/search/2/image-film?phrase=chica%20latina>  
Img 27: <https://www.pinterest.com/>  
Img 28: <https://www.businessinsider.com/guides/learning/learn-photoshop-after-effects-adobe-suite>  
Img 29: <https://www.proprintweb.com/blog/impresion-offset>  
Img 30: Creado por autora  
Img 31: Creado por autora  
Img 32: Creado por autora  
Img 33: Creado por autora  
Img 34: Creado por autora  
Img 35: Creado por autora  
Img 36: Creado por autora  
Img 37: Creado por autora  
Img 38: Creado por autora  
Img 39: Creado por autora  
Img 40: <https://www.alamy.com/stock-photo/ecuador-textiles.html?sortBy=relevant>  
Img 41: <https://www.pimkay.com/producto/collar-de-mullos-de-saraguro/>  
Img 42: <https://www.etsy.com/es/listing/565813073/amarillo-marron-diablo-huma-mascara-de>  
Img 43: <https://www.alamy.com/stock-photo/ecuador-textiles.html?sortBy=relevant>  
Img 44: Tomada por autora





# Resumen

Hay una pérdida grande de conocimiento sobre las celebraciones ancestrales de los cuatro Raymis en Ecuador, especialmente entre los jóvenes adultos. Es importante preservar estos conocimientos para mantener la diversidad y patrimonio. Para ello, se utilizaron estrategias de diseño gráfico, como la ilustración digital, para crear un sistema gráfico coherente y atractivo. La solución de diseño consistió en la elaboración de cuatro fanzines ilustrados informativos, cada uno dedicado a un Raymi, y un cartel ilustrado con un personaje representativo, con el objetivo de difundir información sobre estas festividades y fomentar el interés por la cultura ancestral ecuatoriana.

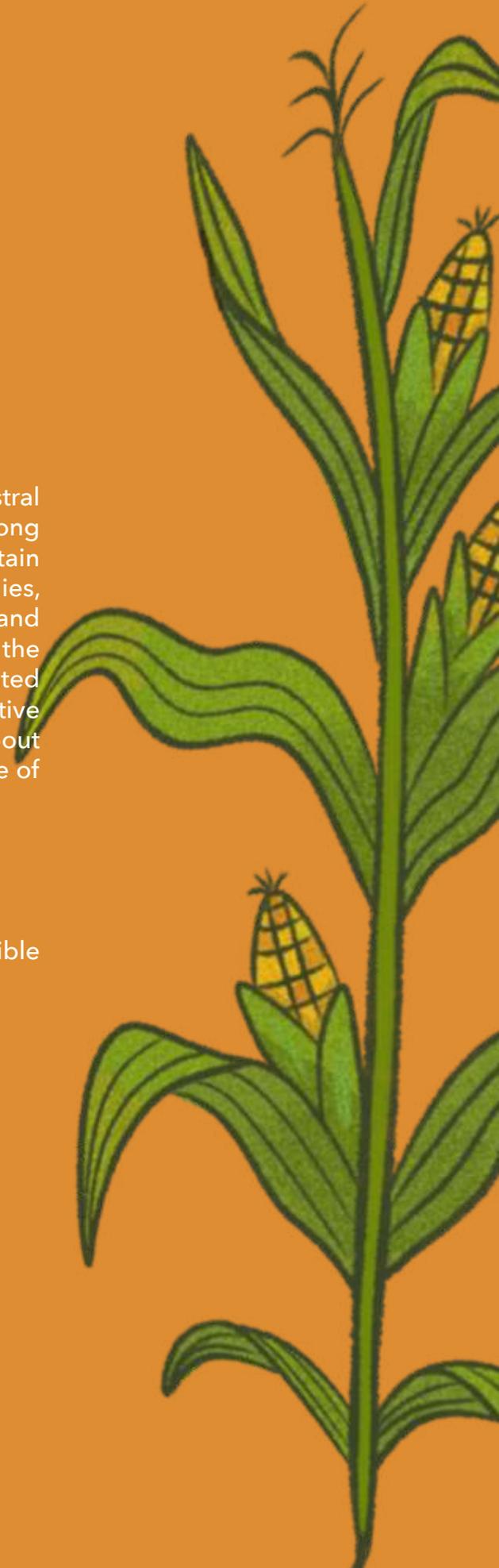
**Palabras Clave:** Pachamama, Cosmovisión Andina, Patrimonio Inmaterial, Identidad cultural, Interculturalidad



# Abstract

There is a significant loss of knowledge about the ancestral celebrations of the four Raymis in Ecuador, especially among young adults. It is important to preserve this knowledge to maintain diversity and heritage. To achieve this, graphic design strategies, such as digital illustration, were used to create a coherent and attractive graphic system. The design solution consisted of the creation of four informative illustrated fanzines, each dedicated to a Raymi, and an illustrated poster with a representative character, with the objective of disseminating information about these festivities and promoting interest in the ancestral culture of Ecuador.

**Keywords:** Pachamama, Andean Cosmology, Intangible Heritage, Cultural Identity, Interculturality





# Objetivos

## **GENERAL**

Aportar a la preservación del conocimiento ancestral de las ceremonias andinas de los cuatro Raymis en el sur del Ecuador a través de productos gráficos que recopilen información sobre las mismas

## **ESPECÍFICOS**

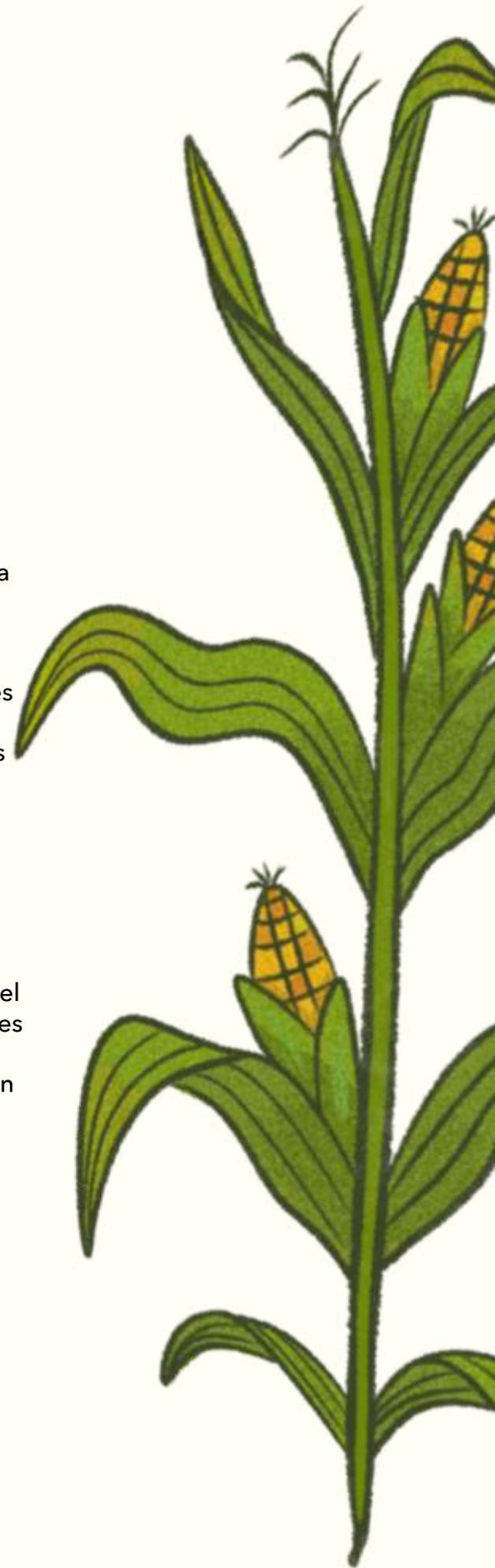
Recopilar, enlistar y describir la información sobre las celebraciones ancestrales del Inti Raymi, Killa Raymi, Kapak Raymi, Pawkar Raymi.

Diseñar un sistema gráfico que busque informar y promocionar parte de la identidad respecto a las celebraciones ancestrales que tienen conexión con la Pachamama.



# Introducción

La riqueza cultural de Ecuador, profundamente enraizada en las tradiciones ancestrales de los pueblos andinos, enfrenta una amenaza creciente en la era de la globalización. Las prácticas, celebraciones y ritos, como los raymis, que son fundamentales en la cosmovisión andina, están en peligro de desaparecer debido a la influencia de nuevas costumbres y la falta de interés de las generaciones más jóvenes. Este proyecto se centra en la problemática de la pérdida de estos conocimientos ancestrales en el sur de Ecuador, explorando cómo la globalización y la modernización contribuyen a este fenómeno. A través de una investigación detallada, se busca resaltar la importancia de preservar estos saberes para mantener la identidad cultural y el patrimonio inmaterial del país. Además, el diseño gráfico se presenta como una herramienta poderosa para revitalizar y transmitir estos conocimientos ancestrales. Mediante visualizaciones cuidadosas y respetuosas, este proyecto utiliza el diseño gráfico para educar e informar, creando representaciones visuales que celebran y preservan la riqueza cultural de las ceremonias raymis, proponiendo su integración en la educación y la vida comunitaria.





The background features a dark blue gradient with stylized, dark grey mountain peaks. Overlaid on the mountains are numerous white, hand-drawn starburst patterns, each with a central dot and radiating lines.

# CAPÍTULO 1

---

## CONTEXTUALIZACIÓN



## 1.1 Introducción

Actualmente, en Ecuador poco a poco los saberes ancestrales se han ido perdiendo por causa de la globalización y la homogeneización de la cultura. Parte de la riqueza y la diversidad del país es la cosmovisión andina y las ceremonias que forman parte de esta misma. Preservar y difundir esta información es crucial para proteger la riqueza del Ecuador. Se realizó este proyecto para demostrar con el diseño gráfico puede aportar en preservación y ayudar en la problemática de la pérdida de conocimientos ancestrales.

En este capítulo, se realiza una investigación sobre unas ceremonias ancestrales de los Ramiy Cunas que son parte integral de la herencia ancestral en Ecuador. Estas ceremonias se basan en dar gracias a la Pachamama por las cosechas recibidas en el ciclo

agrícola y pedir bendiciones para la próxima cosecha. Además de estar intrínsecamente conectada con la tierra, también hay una conexión con el cosmos, ya que estas ceremonias se celebran durante los solsticios y equinoccios, durante el ciclo agrícola. En el marco teórico será fundamental para el análisis, para entender y profundizar sobre temas que son importante conceptualizar. Algunos temas sobre las celebraciones son fundamentales para entender la información que es esencial preservar. Además, se analizaron algunos temas sobre el diseño gráfico que ayudarán entender las herramientas que se emplearon para dar una solución a la problemática. Para conceptualizar mejor el proyecto también se hará un análisis de 6 proyectos que sirvan como bases y referencia para las temáticas de los Ramiy, los fanzines y el diseño gráfico como herramienta en esta problemática.

## 1.2 Antecedentes y Problematización



Ecuador tiene una riqueza cultural inmensa que es herencia ancestral de los pueblos originarios de los Andes. Las prácticas, celebraciones y ritos dentro de la cosmovisión de estos pueblos andinos “contribuyen significativamente a la riqueza y diversidad cultural del país.” (Molano 2006)

La problemática central de mi proyecto es la pérdida gradual de estas herencias ancestrales. En específico, los conocimientos ancestrales vinculados con los cuatro raymis en el sur de Ecuador. La pérdida radical de la amenaza que enfrentan las culturas de los pueblos indígenas, ante la globalización y la influencia de nuevas costumbres. Además, la falta de interés y reconocimiento de estas ceremonias ha llevado al olvido de estas prácticas que son parte esencial de nuestra identidad nacional y un patrimonio inmaterial para Ecuador.

La globalización juega un papel masivo en la pérdida de esta riqueza cultural y moldea la identidad de los jóvenes adultos ecuatorianos. La globalización “no solo abarca aspectos económicos, si no, también, políticos, sociales y hasta culturales; los cuales forman parte de lo que ocurre en la realidad; pero cada vez con mayor intensidad y alcance.” (Arias, 2009). La globalización juega una parte importante en la construcción de la identidad nacional, en especial en los jóvenes adultos que siempre están consumiendo contenido del medio de comunicación masiva, como la televisión, el internet o redes sociales. Hay un intercambio de información, conocimientos y valores, las cuales son absorbidas, e influyen en la creación de la identidad. Según Alex Fernández (2015) los “jóvenes, totalmente alienados por este mundo globalizado, destruyen intencionalmente o sin voluntad propia su identidad cultural, este tipo de actitud de copia de costumbres de otras regiones ha provocado que se vayan perdiendo los conocimientos o saberes ancestrales.”

La identidad nacional, un proceso histórico y dinámico, está sujeta a cambios constantes. (Arias, 2009). Destacando la importancia de resaltar y preservar los saberes ancestrales. Estos saberes ancestrales de los Raymicunas están interrelacionados con la naturaleza y la

biodiversidad, son ceremonias que agradecen a la madre tierra por lo que da, implicando un respeto hacia los suelos. Por la problemática actual de la pérdida de biodiversidad y la modernización, es importante incluir estos aspectos en la educación formal y no formal, es crucial para preservar estos conocimientos, como sostiene Benavides (2002). La relación entre el ser humano y el universo, fundamentada en conocimientos acumulados por las culturas andinas a lo largo de miles de años, está en riesgo de desaparecer si no se recuperan y transmiten estos saberes (Sánchez & Torres, 2020).

A pesar de los cambios y la modernización constante del mundo, las culturas andinas han resistido y perdurado a lo largo del tiempo, salvando los conocimientos sobre las ceremonias de las Ramyí Cunas a través de generaciones. El saber, entendido como un conocimiento acumulado colectivamente a lo largo de la historia, se relaciona estrechamente con la interacción entre seres humanos, animales y elementos naturales (Valdivieso, 2017). La relación entre el ser humano y el universo está basada en elementos asociados a los conocimientos y saberes acumulados en miles de años por las diversas culturas andinas. Las culturas, al igual que muchas otras circunstancias de la vida, no son estáticas y cambian con el tiempo. Estas culturas han perdurado y son tan concretas como los pueblos que las mantienen vivas. Como menciona Arrobo Rodas (2005:21), “han perdurado y son concretos como concretos son los pueblos que les dan vida”.

En este proyecto, se abordará la problemática de la pérdida de conocimientos ancestrales en el contexto de la globalización, destacando la importancia de preservar la identidad cultural y el saber ancestral acumulado de los pueblos indígenas de los Andes en Ecuador. Los efectos de la pérdida de estos conocimientos se trata de la desaparición gradual de las ceremonias que conectan al pueblo con la pachamama, lo que implica una pérdida de la identidad en jóvenes. Según Torres (2020), el 31,8% de los habitantes se han olvidado de las tradiciones en el país. Por estas razones se destaca la importancia y la necesidad de estudiar, preservar y revalorizar los saberes ancestrales, para fortalecer la interculturalidad y la riqueza de Ecuador.





## 1.3 Estado del Arte





### 1.3.1 Calendario Ecuatorial Andino

El Calendario Vivencial fue concebido como parte del proyecto Etnoeducación sobre el Pueblo Afroecuatoriano. El objetivo de este proyecto es reconectar a la comunidad educativa con su herencia ancestral y la naturaleza. La metodología involucró la integración de saberes ancestrales y conocimientos científicos, permitiendo una comprensión más profunda de la relación entre los seres humanos y la madre tierra. El propósito era crear un calendario que reflejara las diferencias y particularidades de cada comunidad. Destacando la diversidad cultural y el respeto por los ciclos vitales de la naturaleza. El resultado fue la creación de un material que refleja la identidad de cada comunidad, y promueve

la reflexión ética sobre la relación entre los seres humanos y su entorno, abogando por la construcción de una nueva sociedad basada en la equidad, la justicia social y el respeto por la naturaleza.

Este proyecto brinda lecciones valiosas sobre la integración de saberes ancestrales y conocimientos científicos, la valoración de la diversidad cultural, la promoción de la equidad y la justicia social, y la importancia de reconocer y respetar los ciclos vitales de la naturaleza. Puede ser utilizado como referencia para información sobre la cosmovisión andina y ceremonias del Raymi, ya queda a conocer visiones sobre las prácticas culturales y conocimientos de los pueblos ancestrales.

### 1.3.2 Representación iconográfica e iconológica de la Chakana y los 4 Raymis en El Ecuador para su difusión y preservación

El proyecto realizado por los autores y estudiantes de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos se centró en crear una representación iconográfica de la Chakana y los 4 Raymis en Ecuador utilizando la técnica de serigrafía en madera. Con información limitada sobre el tema, la metodología implicó una investigación documental bibliográfica. El objetivo principal fue diseminar y rescatar conocimientos ancestrales vinculados a estos elementos culturales, buscando fomentar el interés comunitario en preservar estas tradiciones. La representación visual resultante,

presentada en imágenes secuenciales, exhibió el proceso de ejecución.

Puntos clave para proyectos centrados en la cosmovisión andina y las ceremonias Raymi incluyen reconocer la importancia cultural de la Chakana y los 4 Raymis, considerar el conocimiento ancestral como parte del patrimonio sudamericano, abordar la falta de diseminación de estas tradiciones y enfatizar la importancia de preservar y diseminar la riqueza cultural. El proyecto empleó la pirografía como técnica de representación visual, destacando el potencial de algo gráfico en el uso para capturar y preservar el simbolismo cultural.



### 1.3.3 Diseño de una vajilla con rasgos culturales de las fiestas andinas del Inti Raymi.

El proyecto buscaba transmitir la identidad del Ecuador mediante el diseño de un conjunto de vajilla de cerámica inspirado en el festival andino Inti Raymi, integrando valores culturales tradicionales con tecnología moderna. La metodología incluyó investigación y recopilación de fuentes bibliográficas, así como investigación de campo que implicó visitas a museos, ferias artesanales y festivales tradicionales, junto con documentación fotográfica y de video. Además, se llevó a cabo investigación experimental para traducir elementos culturales en objetos tangibles, incluyendo entrevistas y observaciones.

Los objetivos del proyecto abarcaban el estudio de los rasgos culturales de los festivales andinos Inti Raymi, el análisis de símbolos tangibles e intangibles que transmiten valores culturales y la realización de un proceso morfológico de los símbolos encontrados en el festival Inti Raymi para el diseño de un conjunto de vajilla. El resultado fue la creación de un conjunto de

vajilla que comunica eficazmente la riqueza cultural tangible e intangible del Ecuador, acompañado de una tesis escrita y digital y un prototipo del conjunto de vajilla.

Este proyecto puede ser valioso para sus propios proyectos relacionados con la cosmovisión andina y las ceremonias Raymi, proporcionando información sobre cómo integrar elementos culturales tradicionales en el diseño moderno, la importancia de la investigación de campo y la investigación experimental, y la necesidad de preservar y transmitir la identidad cultural a través de objetos tangibles. Además, ofrece una metodología para estudiar y traducir elementos culturales en diseño, aplicable a proyectos similares.



### 1.3.4 Las celebraciones andinas y fiestas populares como identidad ancestral del Ecuador

El proyecto se centró en explorar la importancia de las celebraciones andinas y fiestas populares como parte de la identidad ancestral del Ecuador. La metodología consistió en estudiar las costumbres sociales, rituales y eventos festivos en las comunidades ecuatorianas, así como analizar la relación entre estas manifestaciones culturales y la visión del mundo, la historia y la memoria de las comunidades. El objetivo fue revitalizar, valorizar, conservar y promover la memoria histórica, reforzando la identidad cultural de los ecuatorianos.

Los resultados del proyecto destacaron la importancia de estas celebraciones en la reafirmación de la identidad de las comunidades y su estrecha asociación con eventos significativos, tareas agrarias y etapas de la vida humana. El alcance del proyecto fue llamar la atención sobre las diversas expresiones

culturales y prácticas de las comunidades andinas, enfatizando su cosmovisión única y el papel de los rituales y ceremonias en su patrimonio cultural.

Esta información puede ser valiosa para sus proyectos sobre la cosmovisión andina y las ceremonias de Raymi, ya que proporciona información sobre la importancia cultural, el contexto histórico y la importancia social de estas tradiciones. Además, la metodología utilizada en el proyecto puede servir como referencia para llevar a cabo estudios similares, y los resultados pueden ofrecer una comprensión más profunda del paisaje cultural andino, lo que puede enriquecer sus propios proyectos sobre el tema.



### 1.3.5 Fanzines e Instrumentalización Didáctica Intercultural (IDI): El caso de una escuela multicultural en Ecuador

El proyecto “El fanzine y la Instrumentalización Didáctica Intercultural (IDI): El caso de una escuela multicultural en Ecuador” se centró en explorar la utilización del fanzine como instrumento didáctico intercultural para fomentar la interculturalidad en una comunidad educativa multicultural. Realizado en el octavo grado de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Amauta Ñanpi” en Puyo, provincia de Pastaza, el enfoque etnográfico utilizó técnicas de investigación Acción como Observación Participativa y Sistematización de Experiencias. El objetivo fue identificar la necesidad de un instrumento didáctico intercultural que permitiera a diversas culturas tener oportunidades iguales para expresarse en el mismo salón de clases. Los resultados demostraron el potencial del fanzine como una herramienta valiosa para expresar valores culturales en un contexto educativo pluricultural

y multilingüe.

Este estudio da un enfoque práctico para incorporar instrumentos didácticos interculturales, y en este caso por medio del producto gráfico de un fanzine. El éxito del fanzine en facilitar relaciones interculturales equitativas y proporcionar una plataforma para la expresión de diversos valores culturales puede aplicarse a tu proyecto. Considera adaptar la metodología del fanzine para documentar y representar la riqueza cultural inherente en la cosmovisión andina y las ceremonias del Raymi. La metodología etnográfica y de Investigación Acción empleada en el proyecto ofrece un modelo valioso para investigar y relacionarse con diversas perspectivas culturales, proporcionando un marco para respetar y amplificar voces culturales dentro de entornos educativos.





## 1.4 Marco Teórico



## 1.4.1 Identidad Cultural

Según Molano (2007, pg 31), el concepto de identidad cultural encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior.

Es decir, que la identidad cultural es importante para definir a los ecuatorianos y por motivos de influencias exteriores la identidad está en constante evolución. La identidad cultural ecuatoriana no es estática, por influencias del exterior, siempre está en un proceso de cambio y redefinición. En este sentido, es importante preservar ciertos

saberes que son fundamentales para conservar la interculturalidad y diversidad de la identidad ecuatoriana.

En el contexto de mi trabajo, al entender la identidad cultural y su naturaleza cambiante, es esencial para entender la necesidad de la preservación de ciertos aspectos de la identidad ecuatoriana. Por consecuencia de la globalización, la identidad nacional es moldeable. Al analizar la identidad cultural se puede acertar que hay ciertos elementos que tienen la necesidad de ser revalorizados y preservados frente al cambio constante de la identidad gracias a la influencia exterior. También analizar cómo el diseño gráfico puede servir de herramienta para la preservación de estos elementos.

## 1.4.2 Memoria Cultural

Páez y Basabe (1998) afirman que "La memoria colectiva se refiere a cómo los grupos sociales recuerdan, olvidan o se apropian del conocimiento del pasado social." Halbwachs (2004) menciona que podemos hablar de memoria colectiva para referirnos a procesos de recuerdo y de olvido producidos en colectividades y sociedades, que se apoyan en instrumentos del recuerdo, ya sean objetos materiales (por ejemplo, monumentos y lápidas conmemorativas, la toponimia urbana o geográfica, los nombres que se imponen a edificios o buques, las imágenes que se imprimen en el papel moneda), mediadores literarios (relatos, mitos, etc.), o rituales (conmemoraciones, efemérides). Ellos actúan como material, como argumento, y como guión para la representación (siempre dramática) de algo ya desaparecido, pero que resulta de alguna utilidad presente, por lo menos a juicio de algunos de quienes participan, ejecutan y dirigen los actos del recuerdo que se sustentan sobre estos artefactos culturales.

La memoria colectiva es como los grupos sociales manejan la información y los conocimientos del pasado. Esto implica un proceso de recordar, olvidar y apropiarse de ciertos recuerdos. Hay procesos de recuerdos dentro de una sociedad como objetos materiales, literatura, rituales y ceremonias. Se puede identificar que la memoria colectiva trata de recuerdos olvidados que son importantes reintegrar a la memoria de una sociedad, en especial que tengan importancia en la memoria cultural, lo cual es la construcción y afirmación de la identidad. Ecuador tiene una riqueza de tradiciones y ceremonias ancestrales, las cuales son importantes preservar.

En este trabajo, al entender la memoria colectiva, ayudará abordar como las ceremonias ancestrales tienen que ser reintegradas en la memoria colectiva de la sociedad. Al entender los elementos de recuerdo se puede proponer ideas que fomenten la memoria colectiva en la sociedad ecuatoriana.



### 1.4.3 Patrimonio cultural

De acuerdo a la UNESCO, "El patrimonio es el legado que heredamos del pasado, con el que vivimos hoy en día, y que transmitiremos a las generaciones futuras. Nuestro patrimonio cultural y natural constituye una fuente irremplazable de vida y de inspiración." El concepto de Patrimonio Mundial tiene un carácter excepcional debido a su alcance universal. Los sitios del Patrimonio Mundial pertenecen a todos los pueblos del planeta, independientemente del territorio en el que se encuentren.

#### 1.4.3.1 Patrimonio Inmaterial

El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, "El patrimonio inmaterial está compuesto por saberes, conocimientos, técnicas y prácticas culturales; es decir, por todo aquello que a lo largo de la historia han producido sus habitantes. Este patrimonio se enriquece con el pasar del tiempo, pues se incorporan costumbres propias de un proceso de recreación constante y espontánea de las prácticas culturales y su pertinencia.

El instituto de Patrimonio Cultural explica que para una comunidad, el patrimonio intangible cumple un papel social importante. El patrimonio intangible tiene un papel importante para una comunidad. Las ceremonias que son parte de nuestra cultura y practicadas por nuestros ancestros fomentan la identidad de un pueblo. Por eso hay una responsabilidad para preservar este patrimonio por su valor y el aporte que tiene a la diversidad cultural frente a la homogeneización cultural debido a la globalización.

En mi trabajo, entender el patrimonio inmaterial es crucial para analizar cómo las ceremonias y las prácticas culturales ancestrales juegan un papel fundamental en la identidad cultural frente a un mundo de constante cambio y nuevas tendencias. Además, al analizar la relevancia social de esta ceremonia se puede proponer estrategias para darles relevancia en la actualidad.

Img 1



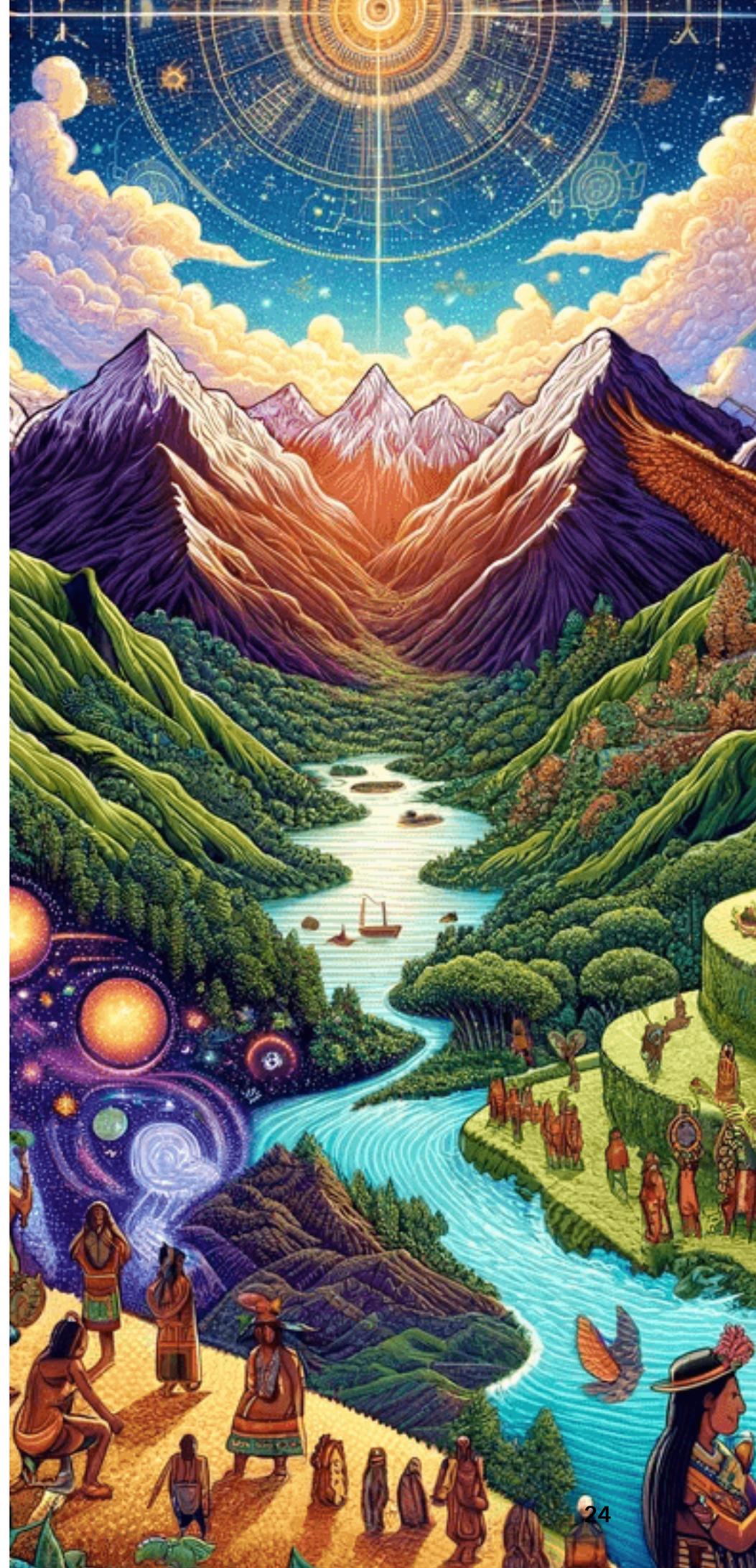
## 1.4.4 Cosmovisión andina

Según Achig Balarezo (2019) La cosmovisión andina se caracteriza por su sentido naturalista y dialéctico, y la armonía entre los seres humanos, la naturaleza y el cosmos. La cosmovisión andina se basa en la energía de diversos elementos como los manantiales, el sol, la luna y las estrellas. Un elemento fundamental de la cosmovisión andina es la Pachamama, además la dualidad de cuerpo y espíritu juega parte clave de esta visión del mundo. En esta visión del mundo es importante algunos principios de equilibrio como la ciclicidad, la correspondencia y la racionalidad con el todo. La base de la cosmovisión andina es la conexión entre la Pachamama y sus habitantes.

La cosmovisión andina es una forma distinta de ver el mundo. Se enfoca principalmente en la conexión entre la madre tierra y sus habitantes. También en los elementos claves en los cuales se basa esta espiritualidad, como el sol, la luna, los manantiales y las estrellas. Además, la cosmovisión andina tiene los principios de la ciclicidad y equilibrio.

Es importante entender la cosmovisión andina para hablar sobre las ceremonias que se hacen con respeto al principio fundamental de esta visión. Al entender las características fundamentales, se puede extraer los elementos que se tienen que destacar para que un público entienda esas ceremonias. Para entender estas ceremonias es importante resaltar los elementos claves para que el público pueda tener una comprensión más extensa. Estos para contribuir en la apreciación profunda de la espiritualidad detrás de esta ceremonia.

Img 2



## 1.4.5 Ceremonias de los Raymis

### Inti Raymi

El Inti Raymi, se celebra durante el solsticio de invierno el 21 de junio, el momento en que el sol se encuentra más cercano a la tierra. Representa el cierre del año agrícola en los pueblos andinos. Esta festividad ancestral celebra y agradece a la Madre Tierra por las cosechas recibidas durante el año. Celebra la maduración de los frutos gracias a la Pachamama, significa el fin del calendario agrícola. Esta ceremonia se celebra con rituales, danzas y ofrendas. El Diablo Huma, un personaje espiritual, juega un papel crucial en mantener el orden cósmico, ahuyentando demonios entre las cosechas, y la festividad incluye un "Baño Ritual" que se desarrolla en manantiales. Esta ceremonia refleja la conexión entre la Pachamama y los habitantes de los Andes. Se trata de un agradecimiento a la Madre Tierra. Se destaca la importancia del personaje principal, El diablo huma y como hace luz en la creencia en fuerzas que trascienden lo que podemos ver y tiene un papel en equilibrio cósmico.

### Killa Ramyi

El Kuya Raymi, festividad ancestral de la fertilidad en las culturas andinas, especialmente en Ecuador, se celebra en honor a la Pachamama, la madre tierra. Programada después del Inti Raymi el 24 de junio, esta festividad marca el inicio de la preparación de la tierra para la siembra y el ciclo de vida. Los rituales, danzas, ofrendas y ceremonias asociadas con el Kuya Raymi buscan honrar la fertilidad, la feminidad y la vitalidad. Las prácticas incluyen ofrendas a la Pacha-mama, selección de representantes de elementos naturales, danzas ceremoniales, rituales de purificación como el temazcal y agradecimientos por los productos agrícolas recibidos. La festividad también incorpora la elección de las ñustas, simbolizando diversas comunidades, y la compartición de comidas tradicionales. Es esencial rescatar el verdadero significado de esta festividad para preservar su importancia cultural y espiritual, evitando su folclorización.

Img 3



## 1.4.5 Ceremonias de los Raymis

### Kapak Raymi

El Kapack Raymi, una festividad incaica anual celebrada el 21 de diciembre en conmemoración al solsticio de verano en el hemisferio sur, está intrínsecamente relacionada con la renovación de la vida y la naturaleza. Durante la ceremonia, que honra al Sol y a la Pachamama, se llevan a cabo rituales y ofrendas para garantizar la fertilidad del suelo y la prosperidad en el próximo ciclo agrícola. Además, en la sociedad incaica, el Kapac Raymi implica pruebas para los jóvenes de la nobleza como rito de paso y verificación de sus habilidades físicas y espirituales, y la festividad incluye la presencia de visitantes en Cuzco. En la actualidad, la celebración persiste en los pueblos nativos de los Andes, destacando la revalorización de la cultura de los pueblos originarios de América, especialmente en Ecuador, donde se llevan a cabo ceremonias en su honor.

### Pawkar Raymi

El Pawkar Raymi, una ancestral ceremonia religiosa andina también conocida como “fiesta del florecimiento” o “policromía”, celebra la gratitud hacia la Pachamama por los dones anuales como patatas, maíz y arvejas. Durante la festividad, la exhibición colorida de la cosecha y la vestimenta vibrante de los participantes ilustran la conexión profunda con la naturaleza. Celebrada en estrecha relación con el equinoccio del 21 de marzo, que marca el inicio del calendario andino y coincide con el ciclo agrícola y de florecimiento, el Pawkar Raymi resalta la abundancia de las cosechas. La celebración involucra rituales como la elaboración de cincuenta y dos rezos, representando las cincuenta y dos naciones del planeta mediante atados de tabaco amarillo. También incluye danzas, purificación en el temazcal, recorridos en el parque, comidas comunitarias y bailes con ritmos andinos.

La información sobre los Raymicunas es esencial para la representación visual de las ceremonias. Destacando los rituales, danzas y simbología dentro de cada ceremonia. La aplicación de un sistema gráfico será en base de estas ceremonias, la cosmovisión andina y la identidad cultural ecuatoriana. Utilizando elementos visuales para representar cada una de estas ceremonias, se analizará a base de esta información los colores y símbolos importantes que deberían ser parte del producto final.

Img 4



## 1.4.6 Comunicación Visual

Según Bruno Munari “La comunicación es el proceso mediante el cual se transmite información y se comparte significado entre dos o más personas” (p. 23). Este proceso puede ser verbal o no verbal, y puede involucrar diferentes canales de comunicación, como el lenguaje hablado, la escritura, la imagen, el gesto y la expresión facial. La comunicación es esencial para la vida social y se utiliza en una amplia variedad de contextos, desde la interacción interpersonal hasta la publicidad y los medios de comunicación masiva. (p. 9)

Es importante reconocer que la comunicación tiene como objetivo principal transmitir información. La comunicación puede ser de distintas formas y puede involucrar diferentes aspectos para transmitir un mensaje. Se puede utilizar para llegar a un público en específico usando diferentes elementos y canales de comunicación.

La comunicación visual es esencial comprender para poder transmitir la información sobre las ceremonias ancestrales de los Ramyi Cunas. Dentro del diseño gráfico es importante entender la importancia de la combinación de elementos para poder efectivamente cumplir la función de captar al público y que el contenido sea de interés. Además, entender que hay diferentes canales de comunicación y se tendrá que analizar la mejor forma de comunicar la información al público.

Img 5



## 1.4.7 Diseño gráfico

Según Manu (2012), “El diseño gráfico es el arte de la comunicación, de combinar palabras, imágenes y conceptos para transmitir información a una audiencia.” El diseño gráfico combina la tecnología y el arte, para crear soluciones creativas a problemas y transmitir información efectivamente. “El diseño gráfico es una herramienta poderosa que puede influir en la percepción y comprensión de la información.” (Manu, 2019) Manu explica que se puede usar el diseño gráfico como solución a una problemática sobre la percepción de información. Creando un diseño para que la información sobre los raymi cunas se comprenda y tenga una percepción positiva. El diseño gráfico se usará en este proyecto para transmitir mensajes de manera impactante y efectiva.

### Afiche

El afiche es una pieza de comunicación gráfica, que por su alcance y presencia está dirigida a grandes grupos, por medio de la cual el emisor transmite un mensaje breve que genera una reacción en su espectador. Destaca el uso de la imagen y el texto como los componentes primordiales en su estructura para la elaboración de mensajes. (Cáceros, 2015)



Img 6



### 1.4.8 Diseño editorial

Según Guerrero (2016), el "diseño editorial permite maquetar y componer publicaciones, logrando una armonía entre texto, imagen, diseño y diagramación, dotando de personalidad al momento de comunicar el mensaje. Es la manera de comunicar al lector un contenido visual mediante un diseño y aplicando las herramientas que permiten realizar diferentes publicaciones.

Las publicaciones editoriales tienen como objetivo principal comunicar y transmitir información o ideas mediante texto e imágenes. Es importante entender el diseño editorial para la maquetación adecuada de información para que sea fácil de leer y entender. Crear una armonía entre los textos y los gráficos para que no pese visualmente. Para comunicar la información de forma adecuada se tiene que enfocar en presentar un diseño editorial limpio. Es importante el diseño editorial para transmitir la conexión entre las ceremonias, los pueblos andinos y la naturaleza.

Entender cómo realizar un diseño editorial ayudará a proporcionar la información para que se cumpla el objetivo de este proyecto de preservar esta información. Si el lector siente que el diseño es fácil de entender, va a poder absorber la información más rápido.



Img 7



## 1.4.9 Ilustración

Pombo (2018) menciona que se define la ilustración como “una forma visual de comunicación que consiste en hacer llegar el mensaje a través de ilustraciones. Una ilustración es un dibujo, estampación o grabado que sirve para adornar y hacer que el mensaje llegue más claro al espectador”. Se destaca que las ilustraciones pueden ser utilizadas con fines publicitarios, decorativos, narrativos en casos para preservar y revalorizar. Además, se menciona que las ilustraciones digitales se crean utilizando herramientas tecnológicas informáticas que permiten su digitalización.

En resumen, la ilustración, ya sea tradicional o digital, es una forma de comunicación visual que utiliza imágenes para transmitir mensajes de manera efectiva, y su importancia en el diseño gráfico y la sociedad es significativa. Al igual, se puede usar para poder educar a un público mediante visuales que complementan la lectura sobre un tema. La ilustración también da la posibilidad que, por ser componentes visuales, pueda tener un público amplio. Las ilustraciones tienen la posibilidad de destacar el mensaje clave de diseño y los elementos más importantes. La ilustración también tiene la posibilidad de evocar emociones.

En este proyecto, la ilustración será usada para transmitir la esencia de la ceremonia de los Raymis. Por la cual se tiene que considerar que aparte de ser visualmente atractivo, también tiene un papel importante de informar al lector. Se analizaría qué estilo de ilustración que mejor captar a la audiencia.

Img 8



## 1.4.10 Sistema Gráfico

Un sistema gráfico se define como un conjunto de reglas y principios aplicados en el diseño de comunicaciones visuales con el propósito de transmitir mensajes de manera efectiva. Este sistema, según Cuenya (2019) "Sistemas Gráficos", consta de características variables y constantes en sus elementos, siguiendo normas preestablecidas. Estas características abarcan aspectos como la tipografía, presencia de imágenes, estilo, formato, proporciones, paleta cromática, tipo de información y modos de producción. La evolución histórica de los sistemas gráficos ha dado lugar a fuentes tipográficas y elementos gráficos complejos. El PDF identifica dos tipos de sistemas gráficos: los formales, que se centran en aspectos visuales, y los conceptuales, basados en el mapa conceptual del proyecto. La aplicación efectiva de estos principios en el diseño considera las características del programa y las necesidades del mensaje a transmitir. La clasificación de sistemas gráficos según su complejidad, características del programa y flexibilidad proporciona una guía esencial para asegurar una comunicación visual efectiva.

El concepto de sistema gráfico significa una serie de constantes y variables que ayudan a transmitir un mensaje. Sería como una serie de reglas y condicionantes que ayudan a asegurarse de que el diseño cumpla su función y los objetivos de este proyecto. Es importante incorporar un sistema gráfico para poder crear un diseño estructural para hablar de cada una de las ceremonias. Dando al producto la posibilidad de ser replicado para informar sobre otros saberes ancestrales. El sistema gráfico también establecería una tipografía, ilustraciones, estilo, paleta cromática, entre otras. Esto con la finalidad de establecer una correlación entre todos los productos finales.

En el contexto de mi tesis, la comprensión profunda de los sistemas gráficos, según Cuenya (2019), aporta una base teórica sólida para la creación de un sistema gráfico destinado a preservar las ceremonias ancestrales de los cuatro raymis en el sur de Ecuador. La aplicación de estos principios permitirá un diseño que considere cuidadosamente la tipografía, la presencia de imágenes, el estilo y otros elementos clave, asegurando la efectividad en la transmisión del mensaje sobre estas festividades culturales. Además, la clasificación de sistemas gráficos según su complejidad y flexibilidad proporciona una guía estructurada para el desarrollo del sistema gráfico en el contexto específico de mi proyecto, garantizando coherencia y eficacia en la comunicación visual.

Img 9



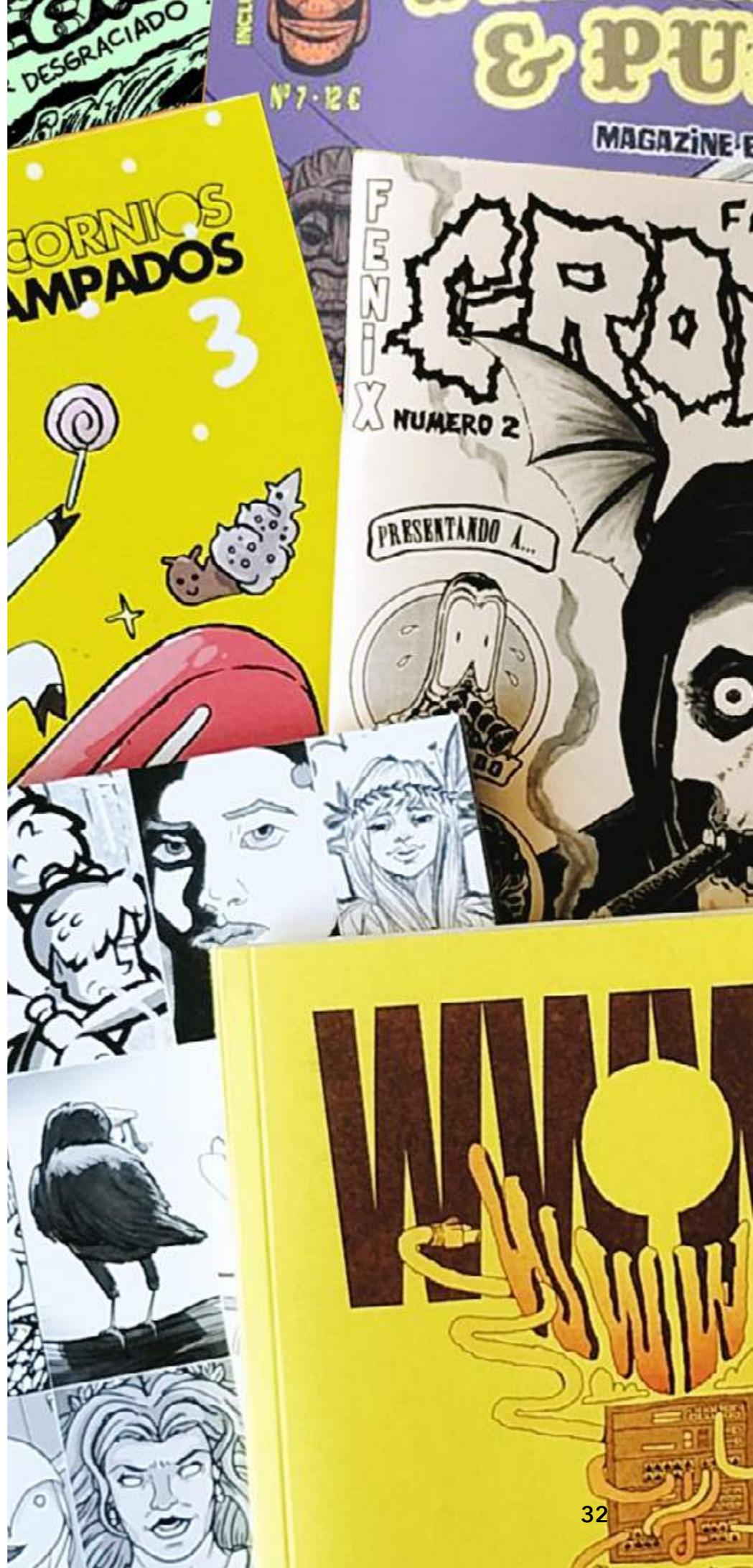
### 1.4.11 Fanzine

El fanzine, definido en el PDF "Fanzines: Voices from the Underground", es una publicación independiente y autogestionada, concebida por apasionados aficionados que expresan su creatividad en diversos temas (PDF). A lo largo de la historia, los fanzines han desafiado el dominio de los medios establecidos, proporcionando una plataforma para la libre expresión y reflejando la autenticidad de sus creadores (PDF). En la era digital, la transición a medios electrónicos plantea preguntas sobre la continuidad de la individualidad en las publicaciones, pero según el mismo documento, la esencia de los fanzines perdura, independientemente del formato, ya que la motivación detrás de la publicación sigue siendo fundamental (PDF).

El fanzine en su naturaleza es una expresión independiente y autogestionada. Este medio ayuda a canalizar la creatividad de una forma distinta. El fanzine surge como contracultura o rebelde contra los medios y reglas establecidas. Unos elementos iniciales que destacan es la naturaleza de fácil distribución y de libre formato. Aunque en sus inicios el fanzine era más rígido en su definición, en la actualidad, en la era digital, el cambio a medios electrónicos plantea interrogantes sobre lo que se consideraría un fanzine, pero Stoneman (2001) destaca que la esencia fundamental de los fanzines perdura, independientemente del formato, gracias a la persistente motivación subyacente en su creación.

La información sobre lo que es un fanzine y su estructura fluida es importante. Al comprender su profunda historia y evolución, se podrá entender cómo podrá ser usado en el contexto de preservar información que es valiosa.

Img 10





## 1.5 Investigación de Campo



Se realizaron dos entrevistas para poder hacer una investigación sobre los temas relacionados con este proyecto. La primera fue a un profesional y experto en las ceremonias de los Raymikunas. Fue importante entender cómo se podría transmitir la riqueza e importancia de estas ceremonias de forma respetuosa y gráficamente. Además, para entender en profundidad estas ceremonias y los rituales por la falta de información sobre el tema,

ya que estos conocimientos son ancestrales y preservados por los pueblos andinos. La segunda entrevista fue a una diseñadora gráfica y ceramista que ha trabajado con la representación de conocimientos ancestrales. Hablamos de cómo adecuadamente representar estos saberes y cómo enfrentar el desafío de combinar un estilo que ayude al lector retener la información porque es importante preservar.



Img 11

## Javier Guamán

Indígena Cañari, Maestría en educación intercultural, Trabaja en la dirección de Cultura del Municipio de Cuenca y la Pastoral andina

### ¿Cuál es la significancia cultural y espiritual de los cuatro raymis en la cosmovisión andina?

Las festividades andinas, conocidas como los Raymis, están intrínsecamente ligadas al ciclo agrícola y se celebran en torno a los equinoccios y solsticios. Comienzan con el Kolla Raymi en el equinoccio de fin del verano, simbolizando el inicio del ciclo agrícola y la feminidad. Le sigue el Kapak Raymi en el solsticio de invierno, marcando el nuevo sol, el surgimiento de nuevas autoridades y la transición de niño a joven. El Pawkar Raymi en el equinoccio de primavera

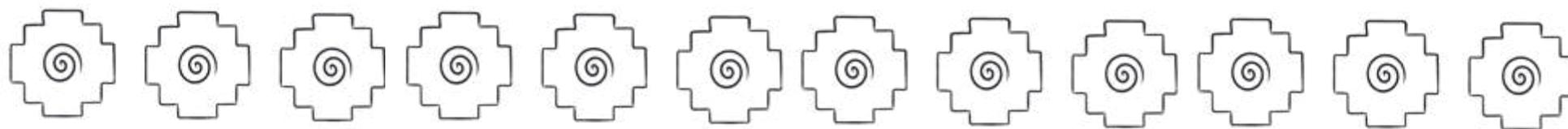
representa el florecimiento de los jóvenes, mientras que el Inti Raymi en el solsticio de verano celebra la cosecha y la completitud del año. Cada pueblo andino tiene su propia celebración destacada, como el Kapak Raymi en el pueblo saraguro y el Pawkar Raymi en el pueblo cañari. Estas festividades, centradas en la espiritualidad cósmica, natural y humana, reflejan la rica diversidad cultural y cosmovisión de los pueblos andinos.



## ¿Cuáles son las características principales y fundamentales de cada fiesta?

Las festividades andinas están estrechamente vinculadas al ciclo agrícola, reflejando la riqueza cultural de la comunidad quichua. El 21 de diciembre marca el inicio de la siembra, destacándose por la preparación de la tierra y la protección de las semillas, simbolizando un tiempo de renovación. En marzo, la celebración se centra en el florecimiento, especialmente del maíz, habas y frijoles, siendo una festividad dedicada a los

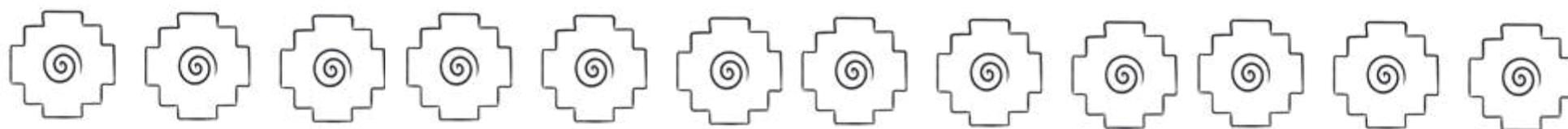
jóvenes. La fiesta Inti Raymi en junio celebra la cosecha y la unidad comunitaria, siendo días de gran alegría que inician a principios de junio y concluyen a finales de julio. A finales de junio, cuando el sol se aleja de la tierra, la comunidad realizaba chamizos, grandes fuegos que marcaban días fríos. Estas festividades resaltan la conexión profunda entre la cultura andina y la naturaleza.



## ¿Cómo se construye el altar?

Se colocan granos, pétalos de flores, frutas, y tubérculos en el piso y ofrendas. Estos altares tienen un sentido espiritual, el taita se inspira haciendo el altar, a veces en forma de chakana, a veces un especial tomando en cuenta las direcciones. El altar no tiene una estructura o normativa, es la inspiración del taita, de acuerdo del elemento, lo dibuja o lo diseña. Está establecido

que en el norte va el aire, en el sur va el agua, en el este va el fuego y en el noreste va la tierra. Los rituales son tema de resistencia y conocimiento. Antes este proceso era muy secreto y las comunidades se toman muy en serio estos ritos.



## ¿Cuáles son los retos actuales para la preservación y la promoción de estas festividades?

Tomando conciencia propia en las comunidades sabiendo que es parte de una espiritualidad que viene de hace muchos años. También hay algunas sectas religiosas que han hecho que esta espiritualidad sea vista como brujería. De la parte de la sociedad, no dar importancia o respeto de esta espiritualidad o ritualidad andina.





## Martina Vega

Diseñadora gráfica y ceramista en Montaña en el Mar

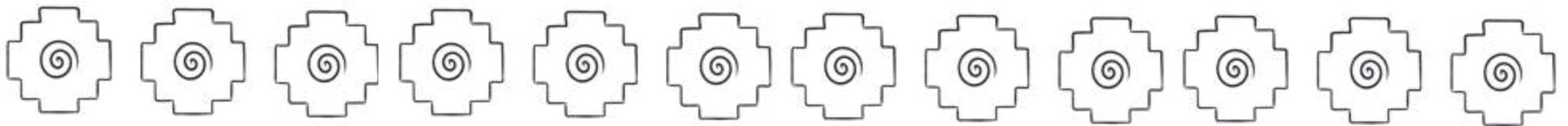
Img 12

### ¿Cómo abordaste visualmente la representación de saberes ancestrales en tu proyecto de diseño gráfico?

Para representar los saberes ancestrales en mi proyecto de diseño gráfico, tomé un enfoque muy cuidadoso y respetuoso, consciente de la importancia cultural de estos conocimientos. Realicé una investigación profunda y consulté con expertos en la materia para asegurarme de que mi diseño reflejara auténticamente estas tradiciones. Mi objetivo era educar e informar a través del diseño gráfico, usando visualizaciones que respetaran y celebraran la riqueza de la cultura indígena.

### ¿Cómo manejaste la responsabilidad de preservar y respetar la autenticidad cultural de estas medicinas en tu trabajo?

En cuanto a preservar la autenticidad cultural, trabajé estrechamente con expertos culturales y realicé pruebas con mi audiencia objetivo para garantizar que mi animación fuera culturalmente respetuosa y precisa. Este proceso de colaboración y revisión ayudó a mantener la integridad del contenido y aseguró que mi trabajo reflejara fielmente las tradiciones que estaba representando.



### ¿Cuál fue la respuesta o impacto deseado que esperabas lograr con tu diseño en relación con la conciencia y comprensión de estos saberes ancestrales?

El impacto que buscaba con mi diseño era aumentar la conciencia y comprensión de los saberes ancestrales, especialmente la conexión profunda y espiritual que los pueblos indígenas tienen con estas prácticas. Esperaba que, al visualizar estos conocimientos de manera clara y atractiva, más personas reconocieran y valoraran estas medicinas tradicionales y la sabiduría que encierran.

### ¿Cómo equilibrar la estética visual contemporánea con la necesidad de transmitir la profundidad y relevancia cultural de las medicinas indígenas en tu diseño gráfico?

Para combinar estética visual contemporánea con la profundidad cultural de las medicinas indígenas, opté por utilizar ilustraciones simples y colores llamativos. Esta elección estética buscaba atraer la atención sin sobrecargar visualmente a la audiencia, facilitando así una mejor comprensión y apreciación del mensaje cultural subyacente.





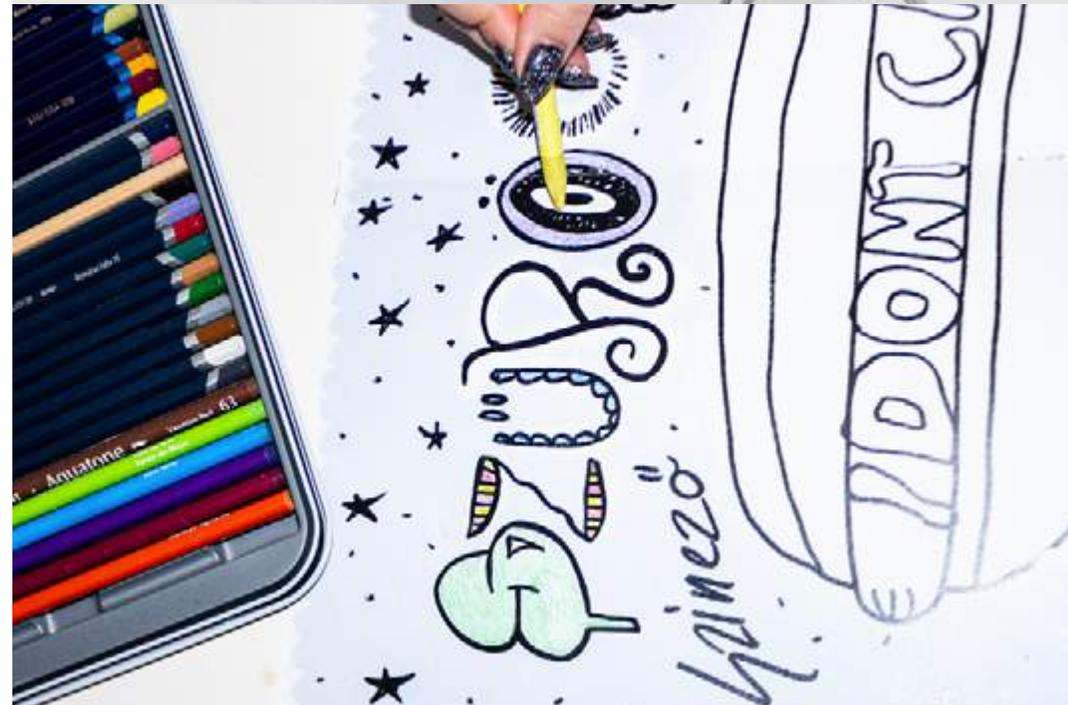
## 1.6 Homólogos



# SZŰRÖGETŐ - zine sobre la neutralidad corporal

Autor: Laura Lackner  
Lugar: Budapest, Hungría  
Año: 2024

Szűrögető es un fanzine periódico diseñado que aborda temas como la neutralidad corporal, la positividad corporal, Ozempic, el significado del cuerpo, etc. Todas las fuentes de título están hechas individualmente a mano en Procreate. El estilo del fanzine es realmente colorido y juguetón, lo que ayuda a involucrar a los espectadores más jóvenes también.



Img 13/14/15

## Conceptual

El proyecto "Szűrögető" se presenta como un fanzine periódico que aborda temas sensibles y contemporáneos relacionados con la neutralidad corporal, la positividad corporal, y el significado del cuerpo. "Szűrögető" significa "es un filtro" lo que quiere decir que los estándares de belleza con el cuerpo siempre van a ser distorsionados con las redes. El contenido del fanzine revela un enfoque comprometido con cuestiones de salud, bienestar y percepción del cuerpo. La elección de tratar temas como la neutralidad corporal y la positividad corporal sugiere una intención de promover una perspectiva más saludable y aceptada del cuerpo.

## Forma

Este proyecto es un fanzine periódico diseñado. Este formato sugiere un enfoque accesible e independiente, dirigido a un público más amplio. La inclusión de fuentes de título hechas a mano individualmente en Procreate le da un enfoque artístico y personalizado. Este toque manual y artesanal le da autenticidad y singularidad al diseño del fanzine, resaltando la importancia de la individualidad en los temas abordados. El estilo colorido y juguetón contribuye a un enfoque visualmente atractivo, especialmente para involucrar a un público más joven.

## Función

La función principal de "Szűrögető" es educar, sensibilizar y generar conversación sobre temas relacionados con la neutralidad corporal y la positividad corporal. Al ser un fanzine periódico, busca ser un medio de expresión alternativo que no solo informa, sino que también celebra la diversidad corporal y desafía los estándares convencionales de belleza. La función también podría incluir la promoción de la conciencia sobre Ozempic.

Tecnológica: La tecnología juega un papel importante en este proyecto, especialmente con el uso de Procreate para crear fuentes de título hechas a mano. Este elemento va con la mano una maquetación en InDesign que hace que la información sea visualmente atractiva y fácil de entender.



# Una Introducción al lettering expresivo

Autor: Kyle Letendre  
Lugar: Portland, Oregon  
Año: 2018

Una introducción al lettering expresivo es un manual en donde hay un desglose de estrategias para dibujar formas sólidas que son esenciales en el lettering. Usa mucho vocabulario útil y técnicas para ayudar al lector. El libro guía a través del proceso del autor de caligrafía de una frase, desde bocetos sueltos hasta versiones más detalladas, hasta una composición final con algunos adornos elegantes.



Img 16/17/18



## Conceptual

Este proyecto combina la teoría y la práctica del proceso de diseñar letras de manera expresiva. Este proyecto se centra en los fundamentos del lettering, dando herramientas para mejorar las habilidades del lector. Explorando adornos elegantes, decorativos y estilizados para fomentar la creatividad y personalización.

## Forma

Este proyecto es un manual, tiene el formato de un libro en A5, lo que le da la característica de poder llevarlo a cualquier lado con facilidad. Está impreso en risografía lo que le da una calidad única y una cromática vibrante.

## Función

El manual tiene una intención de educar y ayudar al lector a practicar a lo largo de su proceso de aprendizaje sobre el lettering expresivo. Tiene la función de material didáctico, con conceptos teóricos, estrategias y vocabulario útil. Incluyendo técnicas prácticas para la aplicación real de lettering. Busca inspirar la creatividad y expresión individual a través del lettering y la experimentación dentro del proceso creativo.



# Teatro Humano Zine

Autor: Vanissa Foo  
Lugar: Kuala Lumpur, Malaysia  
Año: 2022

Teatro Humano Zine es un fanzine autoeditado que combina el arte de la actuación imaginativa con la ilustración gráfica. El empaque exterior incluye una entrada, que otorga acceso al espectáculo teatral. La funda del empaque se puede transformar en un mini teatro, agregando un elemento interactivo a la experiencia. Un programa teatral sirve como guía de todo el programa, brindando una descripción general de cada uno de los 16 espectáculos, incluyendo el título, coreógrafos y artistas involucrados. Además, hay dos impresiones como recuerdos. En general, el objetivo de Teatro Humano Zine es mostrar la celebración del rendimiento y el arte de una manera fresca e imaginativa. También tiene como objetivo proporcionar una experiencia atractiva y memorable para el lector.



Img 19/20/21



## Conceptual

El concepto detrás de este zine es innovativo y creativo, combina la expresión artística con la ilustración gráfica en formato de fanzine. Incluye una interactiva con elementos como una entrada y la posibilidad de transformar la funda del empaque en un mini teatro. La inclusión de la impresión de recuerdos también da una experiencia única y muestra como la atención a la presentación y narrativa puede captar aún más al lector.

## Forma

La forma del proyecto, incluye un fanzine, una entrada, una funda transformable en un mini teatro y un programa teatral detallado. El diseño se centra en el uso de formas geométricas y colores llamativos. La dualidad entre el formato de fanzine y la funcionalidad de la entrada y la funda agrega un aspecto de interactividad y originalidad al diseño.

## Función

La función principal de este proyecto es la celebración del arte y la actuación a través del uso de ilustración y diseño. La entrada y la funda del empaque tiene dos funciones, para otorgar entrada al espectáculo, si no también para captar y hacer que el lector se acuerde.





## 1.7 Conclusiones



Para entender el proyecto fue necesario, incorpora el análisis homólogos, el marco teórico y la investigación de campo, para dar forma a un análisis extenso y culturalmente sensible del conocimiento ancestral. El marco teórico macro añadió profundidad teórica, situando el proyecto dentro de contextos culturales más amplios, mientras que las ideas obtenidas de la investigación de campo aseguraron una representación auténtica al involucrarse directamente con las perspectivas y prácticas de la comunidad. Al analizar los homólogos se pudo rescatar elementos sobre la forma, función y tecnología de los proyectos que podrían ser útiles e implementadas en mi proyecto. En la investigación de campo se pudo entender en profundidad las festividades de los raymis gracias a un experto. Se logró entender las complejidades de la representación visual, contribuyendo a la preservación de la sabiduría ancestral a través de un enfoque respetuoso e informado de diseño gráfico.







# CAPÍTULO 2

---

## PROGRAMACIÓN



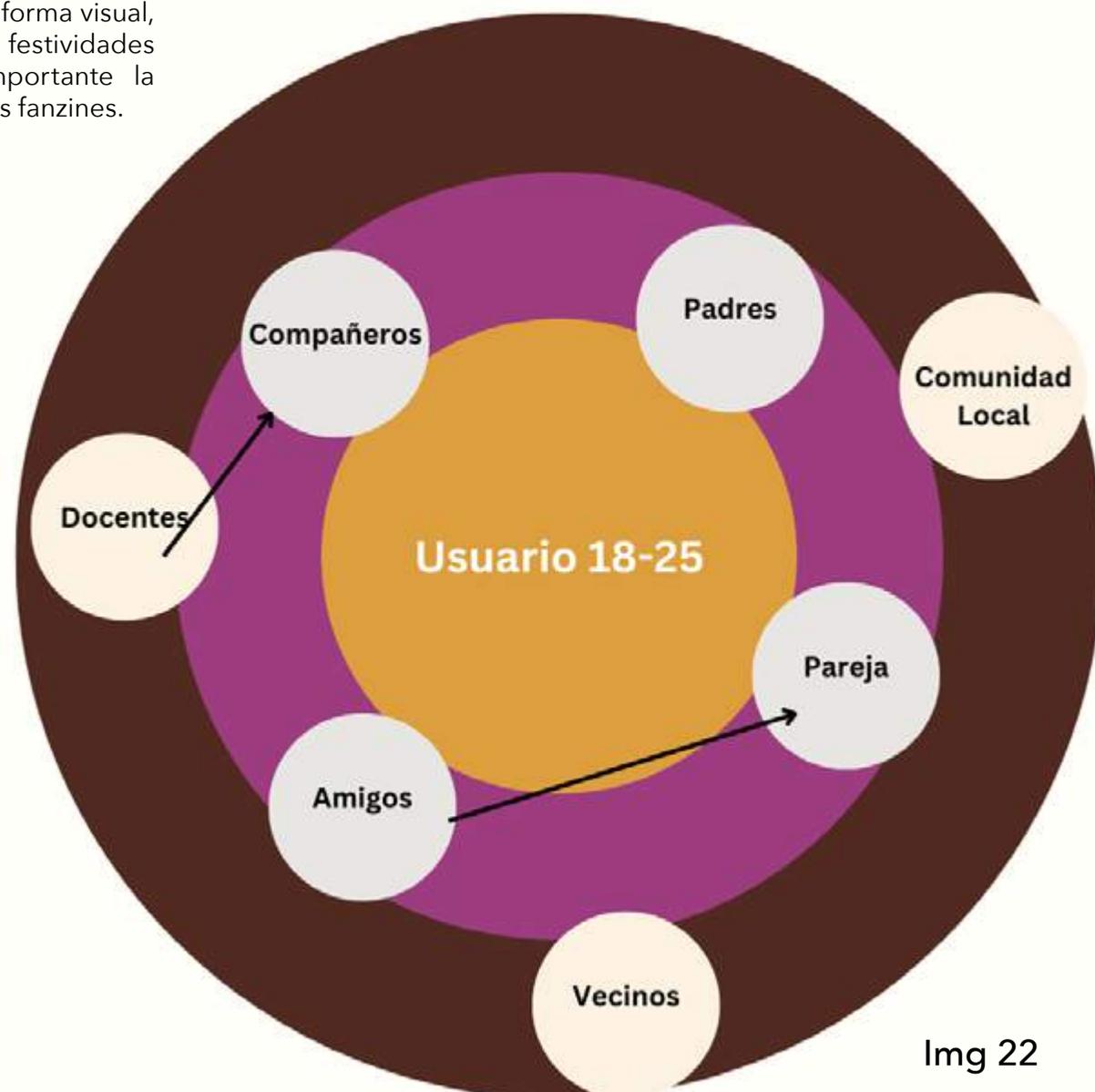


## 2.1 Análisis y definición de usuario

## 2.1.1 Mapa de Actores

Se analizó los actores involucrados en el proyecto, en el centro está el público objetivo de jóvenes de 18-25. Los actores internos que directamente interactúan con el proyecto, como sus padres, sus amigos, sus compañeros. Algunos actores externos que no interactúan directamente con el proyecto son, la comunidad local, los vecinos, sus docentes de la universidad.

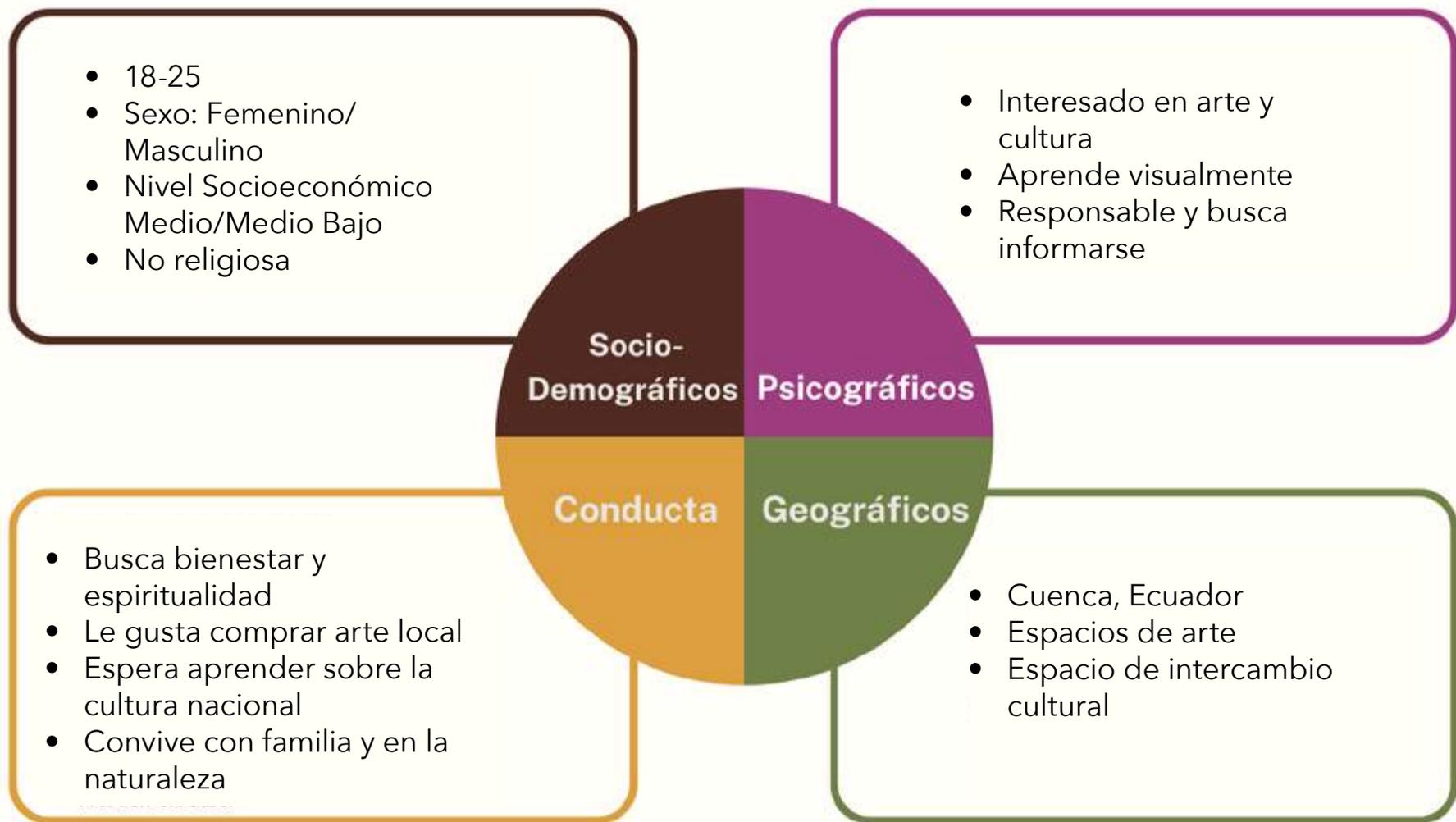
Es necesario obtener información sobre el usuario de este proyecto, entonces se realizó una encuesta. La encuesta tuvo 7 preguntas de opción múltiple y una pregunta con respuesta abierta. La conclusión de esta encuesta fue que los jóvenes de edades de 21-23, tienden a consumir información de forma visual, tienen poco conocimiento sobre las festividades de los Raymis, pero consideran importante la preservación de estas y les interesan los fanzines.



Img 22



Basándose en esta investigación por medio de encuesta y el análisis de mapa de actores, se creó perfiles de usuarios para profundizar las variables socio demográficas, psicográficas, de conducta y geográficas.



Img 23

## 2.1.2 Persona Design y Mapa de Empatía

### **Sofía Astudillo** **Ecuatoriana- Cuencana**



Img 24

Es una persona responsable, curiosa y creativa, estudia artes plásticas en la Universidad de Cuenca. Tiene 21 años y es de clase alta. Vive en un apartamento con su mejor amiga cerca de la Universidad. Le gusta ir a su casa, los fines de semana y visitar El Cajas y hacer la caminata de la laguna. Se lleva mejor con su abuela, quien es su inspiración. Su abuela es artesana, y hace bordado. Le gusta mucho la micología y le apasiona crear arte centrado en temáticas del feminismo, ambiental y cultural. Los fines de semana le gusta salir de noche con sus amigas de la universidad y visitar cafeterías, locales de discos vinilos, exhibiciones temporales, y salir de fiesta. Disfruta mucho de la música electrónica y la subcultura que conlleva esta música. Se lleva muy bien con su hermano menor y regularmente le compra regalos de prints de artistas locales para que decore su cuarto. Su plan de cinco años consiste en especializarse en dirección de arte, ya que le apasiona estar en entornos que impulsen la creatividad y trabajar con otros creativos de otras carreras. Le gustaría ir a España para realizar su maestría. Pasa su tiempo libre viendo series en Netflix y en sus redes sociales, ella sigue a muchos artistas y diseñadores locales y nacionales.

Ella oye a sus amigos hablando de eventos actuales del país, de eventos culturales que van a pasar en la ciudad. Escucha a sus profesores, su experiencia y consejos. Escucha a su familia, su abuela es la que le aconseja y relata su vida y sus experiencias.

Ella siente que tiene un deber hablar sobre temas que le apasionan en su arte. Quiere transmitir sentimientos con sus obras, entonces siente una persona por representar estos temas de forma adecuada. Ella quiere destacarse con su arte para poder conseguir oportunidades de becas para poder estudiar fuera del país. A ella le gusta mucho el café, entonces va regularmente a cafeterías para trabajar e idear sus obras. Le interesa el tema del ambiente e intenta hacer todo lo posible para ayudar al planeta.

Ella pasa mucho tiempo dentro de su universidad, ya que casi todos sus proyectos requieren de tiempo en los talleres, siempre ve afiches por toda la U sobre eventos locales y oportunidades de trabajo. Pasa mucho tiempo viendo como borda su abuela y las tradiciones que ella tiene como alguien que se identifica como quechua. Pasa mucho tiempo en Instagram y tiktok buscando inspiración para sus obras.

Ella piensa en la universidad y su familia. Pasa mucho tiempo pensando en qué tipo de artista quiere ser y que quiere transmitir en su arte. Piensa en el estado del país y lo que ella puede hacer para generar un cambio Piensa en lo que será su vida fuera del país y en la inseguridad que siente como persona creativa.





Img 24

## **Francisco Moreno Ecuatoriano- Puyo**

Francisco es una persona apasionada y ambiciosa. Es originalmente del Puyo y se identifica como indígena shuar. Tiene 19 años y es de clase baja. Vive con su primo que también estudia en la estatal. Le gusta mucho la música y le apasiona tocar la guitarra, aprendió desde pequeño porque su papá también es músico. Aspira a tener su propia banda de música indie y tener un círculo de amigos grande de Cuenca. Le gustaría quedarse a vivir en Cuenca, ya que hay mucho más que hacer. Otro de sus hobbies es la parte urbana y le gusta hacer paste up. Estudia Psicología Clínica porque le apasiona hablar sobre la importancia de la salud mental. Lee sobre temas como salud mental y comics nacionales. Tiene 3 hermanos y todos son menores. Él es el ejemplo para sus hermanos. Su plan para el futuro es graduarse con las mejores notas de la carrera para que le facilite sacar una maestría. Le gustaría quedarse en Cuenca después de graduarse para vivir y trabajar.

Él oye el apoyo de su familia, oye también mucha música de bandas locales. Oye sobre la importancia de cambiar la mentalidad sobre la salud mental en los podcast que le gustan. Oye sobre el caso de la psicología clínica que le hacen más apasionado por su carrera. Escucha los consejos de sus profesores.

Él hace muchas preguntas a sus profesores para poder aprender. Intenta leer por lo menos una hora al día algo relacionado con la salud mental y la psicología clínica. Práctica la guitarra todos los días. Tiene una conexión con la Pachamama por sus creencias Shuar entonces agradece poder vivir en Cuenca.

Él ve fotos de sus amigos y familia que están en el Puyo. Lee cómics y le gusta ver películas clásicas. Le gusta mucho ver exposiciones locales, especialmente de fotografía analógica. Ve las faltas de educación que existen sobre la salud mental. Ve las injusticias que explota su pueblo indígena.

Él piensa mucho en ser el mejor en su carrera y ser el orgullo de su familia. Extraña mucho su pueblo y la naturaleza y su familia. Se siente una persona apasionada por la música que va de la mano con su pasión por la psicología y la universidad.



Img 24

## Sol Maldonado Ecuatoriana- Cuencana

Sol tiene 24 años y es diseñadora gráfica e ilustradora freelance parte de un estudio creativo. Ella es de Cuenca y es creativa y viajera. A ella siempre le ha gustado el diseño y la ilustración. Ha trabajado con marcas como Adidas y Nestlé. Es de clase media y le gusta mucho el yoga. Le gusta visitar ferias gráficas y eventos de arte y diseño local. Le gustaría en algún momento sacar su propio libro ilustrado y ser profesora de arteterapia. Le gusta mucho estar en la naturaleza y regularmente asiste a excursiones de yoga y círculos de mujeres. Le gusta usar la flexibilidad de su trabajo para poder viajar a diferentes lugares del país. Le gusta retratar a personas que va viendo y conociendo en sus viajes. Le gusta ir a locales de comida donde tengan variedad de cocktails. Se considera un foodie entonces los fines de semana le gusta explorar y comer en locales de gastronomía experimental que también tenga spots de Instagram. Pasa mucho tiempo en las redes sociales como en Instagram y Pinterest para buscar inspiración y apoyar a otros artistas.

Ella oye a sus amigos hablando de eventos actuales del país, de eventos culturales que van a pasar en la ciudad. Escucha a sus profesores, su experiencia y consejos. Escucha a su familia, su abuela es la que le aconseja y relata su vida y sus experiencias.

Ella siente que tiene un deber hablar sobre temas que le apasionan en su arte. Quiere transmitir sentimientos con sus obras, entonces siente una persona por representar estos temas de forma adecuada. Ella quiere destacarse con su arte para poder conseguir oportunidades de becas para poder estudiar fuera del país. A ella le gusta mucho el café, entonces va regularmente a cafeterías para trabajar e idear sus obras. Le interesa el tema del ambiente e intenta hacer todo lo posible para ayudar al planeta.

Ella pasa mucho tiempo dentro de su universidad, ya que casi todos sus proyectos requieren de tiempo en los talleres, siempre ve afiches por toda la U sobre eventos locales y oportunidades de trabajo. Pasa mucho tiempo viendo como borda su abuela y las tradiciones que ella tiene como alguien que se identifica como quechua. Pasa mucho tiempo en Instagram y tiktok buscando inspiración para sus obras.

Ella piensa en la universidad y su familia. Pasa mucho tiempo pensando en qué tipo de artista quiere ser y que quiere transmitir en su arte. Piensa en el estado del país y lo que ella puede hacer para generar un cambio. Piensa en lo que será su vida fuera del país y en la inseguridad que siente como persona creativa.





## 2.2 Brief

Fecha: Enero 2024- junio 2024

Cliente:

Producto: Series de Fanzines

Objetivo: Preservar información sobre las ceremonias de los Raymis de forma gráfica.

## Descripción del producto

Los productos serían una serie de fanzines ilustrados con un sistema gráfico con elementos de realidad aumentada e interactividad con un embalaje exterior sobre las cuatro ceremonias de los Raymi que se manifiestan en el Sur de Ecuador. Por un lado, sería un libro detallando información sobre la ceremonia en específico y cómo se celebra. Hablará sobre el ciclo agrícola y el cosmos y su relación con el Raymi. Hablará un poco sobre la cosmovisión andina y con todo esta información habrá gráficos complementarios para asistir en la comprensión de esta información.

## Ventajas competitivas del producto

La información va a estar presentada de una forma fácil de entender. La ilustración va a atraer al lector y usar una tipografía y colores llamativos. Además, esta información será presentada de una forma que sea de fácil acceso al cliente, ya que el fanzine tiene la naturaleza de poder ser replicado fácilmente y distribuido con rapidez. La información va a ser resumida y presentada de forma gráfica y con elementos de interactividad. Además tendría autenticidad cultural

## Ciclo de vida

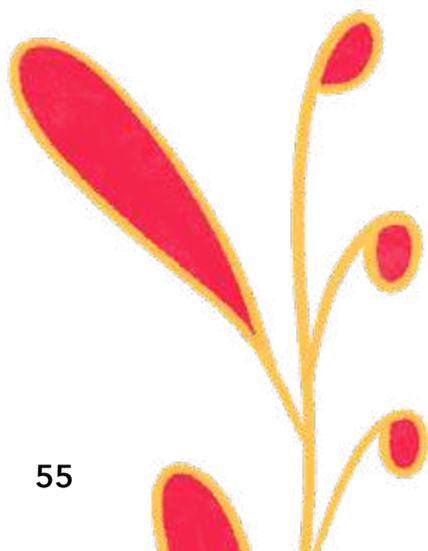
El producto está en introducción, es un producto nuevo, el cual se espera que pueda tener un crecimiento rápido por el formato de presentar la información y la distribución fácil que tiene el fanzine.

## Particularidades de Sector

Para el sector comercial y de servicios, surge una iniciativa innovadora: un conjunto de productos gráficos diseñados específicamente para salvaguardar el conocimiento ancestral. Estos productos destacan por tres pilares fundamentales: una experiencia de usuario excepcional, diseño universal para todo público y fomento del autoaprendizaje.

## Tendencias del Mercado

Para el sector comercial y de servicios, surge una iniciativa innovadora: un conjunto de productos gráficos diseñados específicamente para salvaguardar el conocimiento ancestral. Estos productos destacan por tres pilares fundamentales: una experiencia de usuario excepcional, diseño universal para todo público y fomento del autoaprendizaje.





## Competencia directa e indirecta

Habría competencia directa de parte de otros creadores de fanzines, libros ilustrados sobre temas andinos, infografías sobre las ceremonias de los raymis. La competencia indirecta sería productos gráficos, informativos, experiencias y exposiciones, libros y cómic ecuatorianos y otros fanzines.

## Análisis del Consumidor

El público objetivo sería de 18-25. El consumidor busca informarse de forma visual y tiende a retener información mejor con gráficos. El consumidor se gustaría aprender más sobre temas de celebraciones andinas. El consumidor busca algo interactivo y un diseño atractivo. El consumidor está en la etapa de universidad o inicio de su primer empleo.

## Análisis del Proceso de Compra

El fanzine se podía acceder en puntos estratégicos como las universidades, dentro de tiendas de libro y tiendas diseño independiente. Además, en eventos como ferias gráficas y ferias de arte. Van a poder comprar una versión de alta calidad y acceso a una versión fotocopiada gratuita.

## Análisis de proceso de uso

El producto podría ser usado de forma informativa, pero también tiene elementos que podrían ser usados de forma decorativa, como un afiche y un recuerdo.





## 2.3 Partidos de Diseño

## 2.3.1 Partido Formal

**Formato:** Formato que pueda hacer que la información y las ilustraciones se visibilicen bien.

**Cromática:** Paleta de colores llamativa, inspirada en la naturaleza, las cosechas y los colores representativos de las comunidades andinas.

**Estilo y/o tendencia:** Estilo de arte digital, ilustraciones a mano y tipografías hechas a mano.

**Jerarquía de información:** La información va a estar presentada de una forma que se entienda.

**Sistema gráfico:** El sistema gráfico se aplicará a los cuatro fanzines. Un sistema gráfico laxo

**Elementos gráficos:** Ilustraciones que representen de forma respetuosa los elementos de las ceremonias.

**Tipografía:** Uso de fuentes sans serif para la fácil comprensión. Uso de tipografías hechas a mano.



Img 27

## 2.3.2 Partido Funcional

**Función general:** Dar a conocer y preservar la información respecto a los cuatro Raymis.

**Funciones específicas:** Facilitar la comprensión de las ceremonias, los raymis a través de gráficos e ilustraciones que buscan preservar estos conocimientos ancestrales.

**Consideraciones de uso:** Se puede usar de dos formas, para poder aprender información sobre la ceremonia. La segunda forma será como algo visual que podría ser usado como decoración.

**Ergonomía visual:** Tamaño legible, simple y que permita al lector captar de una por la ayuda de ilustraciones.

**Interactividad:** Tener un link para poder descargar las plantillas para que el fanzine sea gratis.



## 2.3.2 Partido Tecnológico

Sustratos de impresión: Papel de alta calidad y fácil de doblar.

Tecnologías de impresión: Impresión de alta calidad.

Software: Herramientas de diseño como los programas de adobe y programas de ilustración como procreate.

Tecnologías complementarias: Un drive para poder visualizar la serie y poder imprimir los fanzines.

Materiales y/o tecnología complementaria: Tener un link para poder descargar las plantillas para que el fanzine sea gratis.

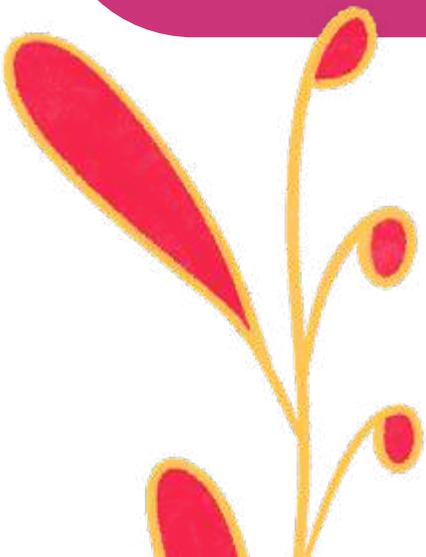
Si la producción será artesanal, semi artesanal o industrial: Producción semi artesanal, ya que se imprimiría al nivel industrial, pero los dobles se harán de forma artesanal



Img 28



Img 29





## 2.4 Definición de Contenido



Para poder elaborar el proyecto de manera eficiente se tendrá que definir el contenido que debería ser parte de los fanzines.

<b>Página</b>	<b>Tipo de contenido</b>	<b>Formato</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Audencia</b>
<b>Portada</b>	Título e Ilustración representativa.	Texto, imágenes	Introducir al lector al tema y captar la atención.	Jóvenes de 18-25
<b>Introducción</b>	Información sobre qué es la ceremonia de los raymis y su importancia dentro de la diversidad del país.	Texto, imágenes	Informar generalmente sobre estas ceremonias.	Jóvenes de 18-25
<b>Descripción del Raymis</b>	Descripción de la ceremonia específica, que se celebra y porque.	Texto, imágenes	Informar sobre las especificaciones de cada ceremonia	Jóvenes de 18-25
<b>Cosmos</b>	Descripción de cuándo se celebra este raymi y su correlación con el ciclo agrícola y los cosmos.	Texto, imágenes	Hablar sobre el ciclo agrícola y como son los cosmos en esta época	Jóvenes de 18-25
<b>Altar</b>	Descripción del altar y la tradición que se hacen en esta celebración.	Texto, imágenes	Habla sobre el altar que se hace durante esta ceremonia	Jóvenes de 18-25
<b>Contraportada</b>	Descripción de la serie y agradecimiento.	Texto, imágenes	Dar a conocer la serie de fanzines.	Jóvenes de 18-25

Img 30





## 2.5 Proceso de Diseño

Para el proceso de diseño se creó una guía de pasos a seguir para garantizar un buen diseño

**Determinación de la estructura general de la información:** Se identifican los elementos clave y su relación para crear una organización lógica.

**Determinación del formato:** Se escoge el formato más adecuado para el contenido, considerando audiencia, propósito y canales de distribución.

**Diseño de maquetación de base:** Se crea un boceto inicial que organiza el contenido de forma visualmente atractiva y fácil de navegar.

**Determinación de gráficos e ilustración:** Se seleccionan gráficos e ilustraciones apropiadas para enriquecer el contenido y transmitir mensajes de forma efectiva.

**Determinación de sistema gráfico y diagramación:** Se establece un estilo visual consistente y se utilizan diagramas para aclarar conceptos complejos.

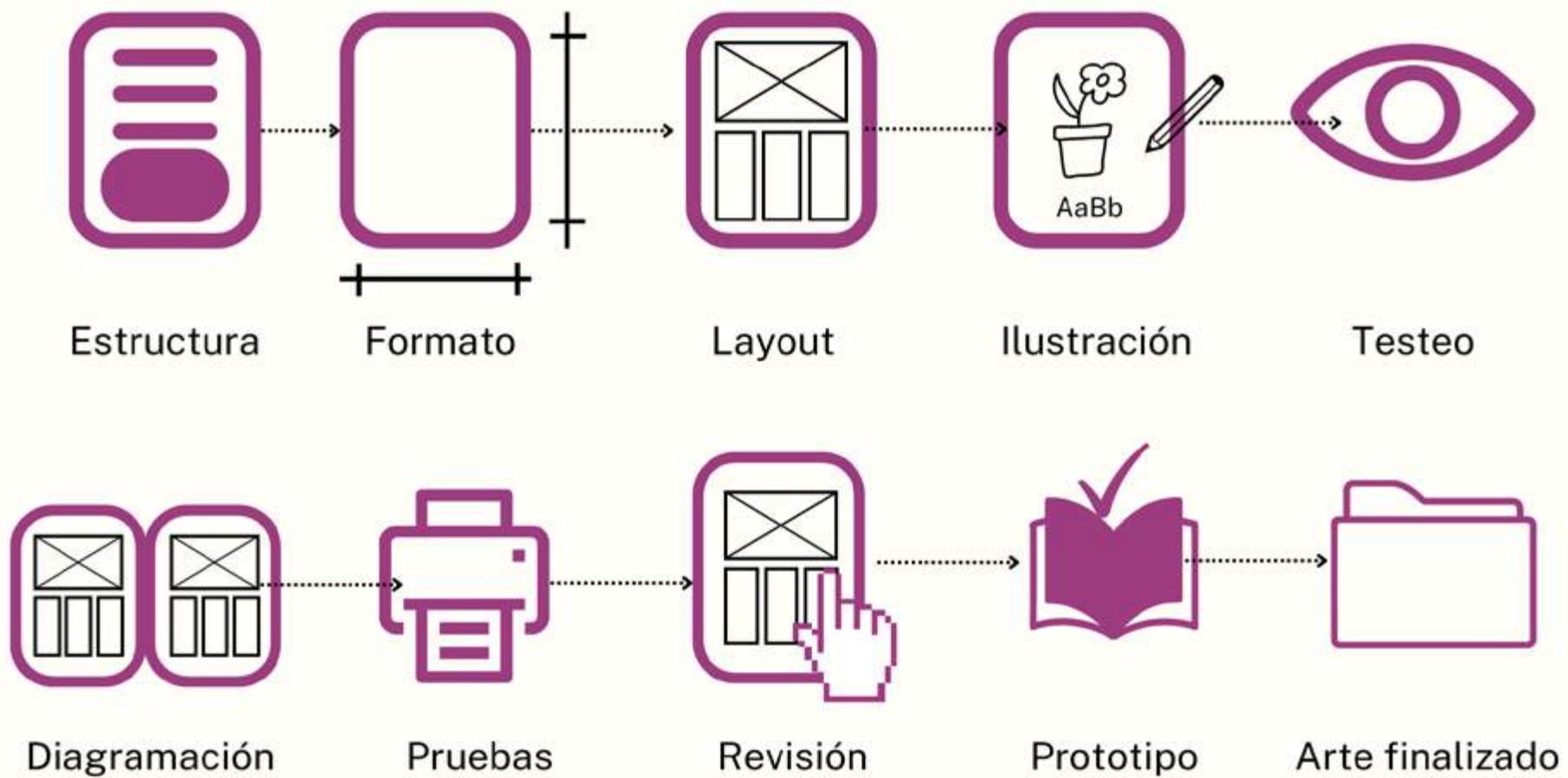
**Pruebas de color e ilustración:** Se experimentan combinaciones de color y estilos de ilustración para lograr el impacto estético deseado.

**Revisión y correcciones:** Se revisa y refina el diseño basado en retroalimentación y pruebas de usabilidad.

**Prototipo:** Se crea un modelo funcional del diseño para probar su funcionamiento y experiencia de usuario.

**Artes Finalizados:** Se producen archivos finales de alta calidad listos para impresión o distribución digital.





Img 31





## 2.6 Conclusiones



En resumen, el análisis de un usuario ayuda a entender la necesidad y elementos claves que se tiene que tomar en cuenta cuando se diseña, analizando las variables en el perfil de usuario ayudó entender el entorno del usuario, al crear persona designs se pudo obtener insights sobre el usuario y sus necesidades y que busca en un producto. Al crear el brief se pudo definir el punto de partida del proyecto. Se definieron condicionantes, determinantes, atributos y prestaciones del producto para mejor entender el proceso de diseño. Además, se analizó los partidos de diseño formales, funcionales y tecnológicos. Los partidos formales establecen las características de forma o morfológicas del proyecto. Lo funcional describe la interacción entre el usuario y el producto, y el tecnológico explica las tecnologías empleadas para la creación del producto. La definición de contenidos y la hoja de ruta dan a entender la idea detrás lo que sería el producto gráfico final terminando. Este capítulo ayudó a dar forma al proyecto.



The background features a stylized illustration of a cornfield. In the foreground, there are green corn plants with yellow tassels. Behind them, a large orange sun is setting or rising over a horizon. The ground is decorated with various traditional geometric and floral patterns in shades of green and yellow. The overall style is reminiscent of folk art or indigenous motifs.

# CAPÍTULO 3

---

**IDEACIÓN**



# 3.1 Proceso de generación de ideas



En búsqueda de una solución óptima y viable, presente 10 propuestas preliminares inspiradas en diversos principios de diseño y variables creativas, como el formato. Estas propuestas preliminares sirven como punto de partida para explorar diversas posibilidades y encontrar la solución óptima que se adapte a las necesidades específicas del proyecto.

## Idea 1: Fanzines Infográficos

La propuesta consiste en una serie de fanzines en formato de infografías en donde se habla sobre estadísticas sobre las ceremonias de los Raymis. Usando gráficas y tablas para hablar sobre las cosechas



Img 33



Img 32

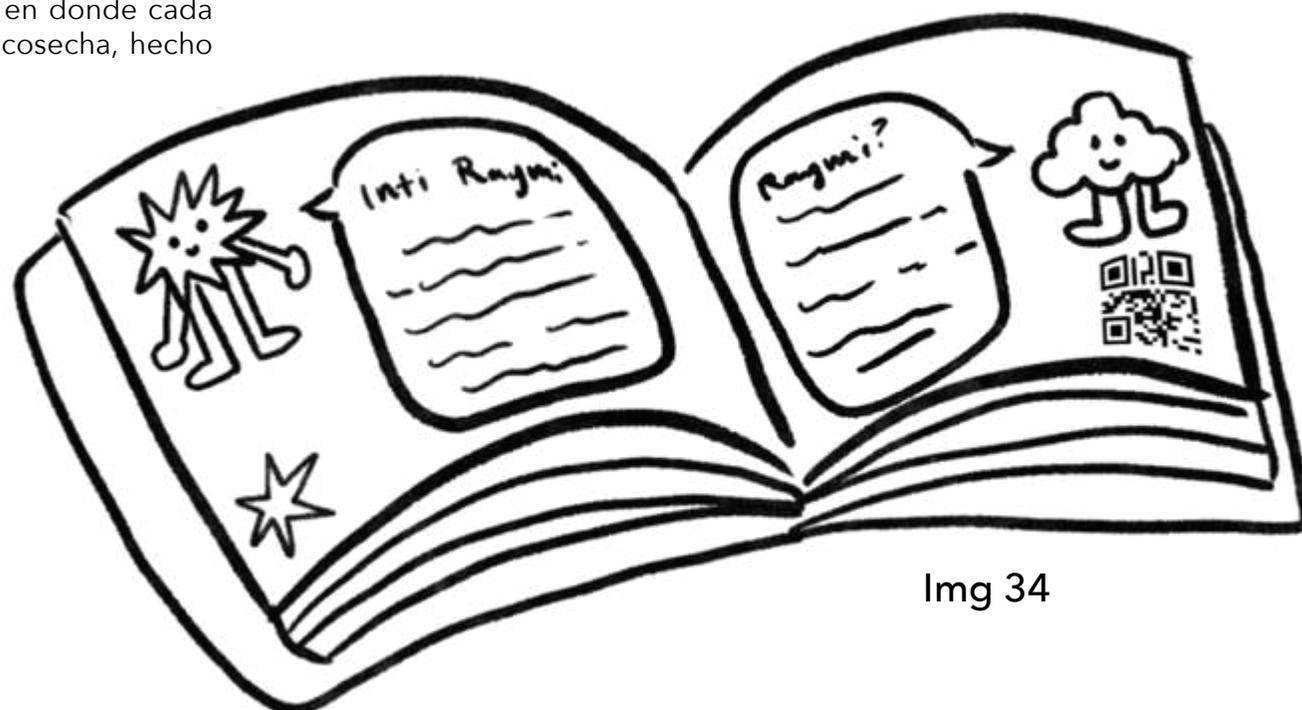
## Idea 2: Fanzines Comic

La propuesta consiste en un fanzine en estilo comic, en donde se ilustra una historia sobre las ceremonias de los Raymis.



### Idea 3: Fanzine Personificado

La propuesta consiste en un fanzine ilustrado en donde cada página hay un personaje que se basa en una cosecha, hecho personaje que hable sobre las tradiciones..



Img 34



Img 35

### Idea 4: Fanzine Calendario

La propuesta consiste en un fanzine que sirve como un calendario en donde habla sobre fechas que se asocian con los Raymis y eventos cósmicos andinos.

## Idea 5: Serie Fanzine

Una serie de fanzines ilustrados que hablen sobre las ceremonias.



Img 36



## 3.2 Evaluación de las ideas



La selección de la idea final se basó en un proceso riguroso que evaluó cada propuesta en función de objetivos claros, innovación disruptiva, viabilidad realista y factibilidad técnica y económica. La idea elegida representa la mejor oportunidad para alcanzar los objetivos del proyecto, optimizar recursos y garantizar su éxito.



	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3	Propuesta 4	Propuesta 5
<b>Objetivos</b>	3	4	4	4	4
<b>Innovación</b>	4	3	4	4	4
<b>Tiempo</b>	3	4	4	5	4
<b>Factibilidad</b>	3	4	3	3	5
<b>Afinidad</b>	2	3	4	3	4
<b>Transcendencia</b>	3	3	4	3	4
	<b>18</b>	<b>21</b>	<b>23</b>	<b>22</b>	<b>24</b>

Img 37

Se llegó a la conclusión que la última idea era la mejor, y es la idea que más cumple con los criterios evaluados.



## 3.3 Idea final



La selección de la idea final se basó en un proceso riguroso que evaluó cada propuesta en función de objetivos claros, innovación disruptiva, viabilidad realista y factibilidad técnica y económica. La idea elegida representa la mejor oportunidad para alcanzar los objetivos del proyecto, optimizar recursos y garantizar su éxito.



## Idea Final: Serie de Fanzines

La idea final sería una serie de 4 fanzines, una para cada una de las ceremonias de los Raymis. En donde tiene la ilustración digital se combina con la ilustración analógica. Cada fanzine va a contener información sobre cuando se celebra esta ceremonia, y que se hace durante la ceremonia. Además, tendrá ilustraciones que acompañan la información. Tendrá 8 páginas de información, y al otro lado un cartel con un personaje representativo de la fiesta.



Img 38









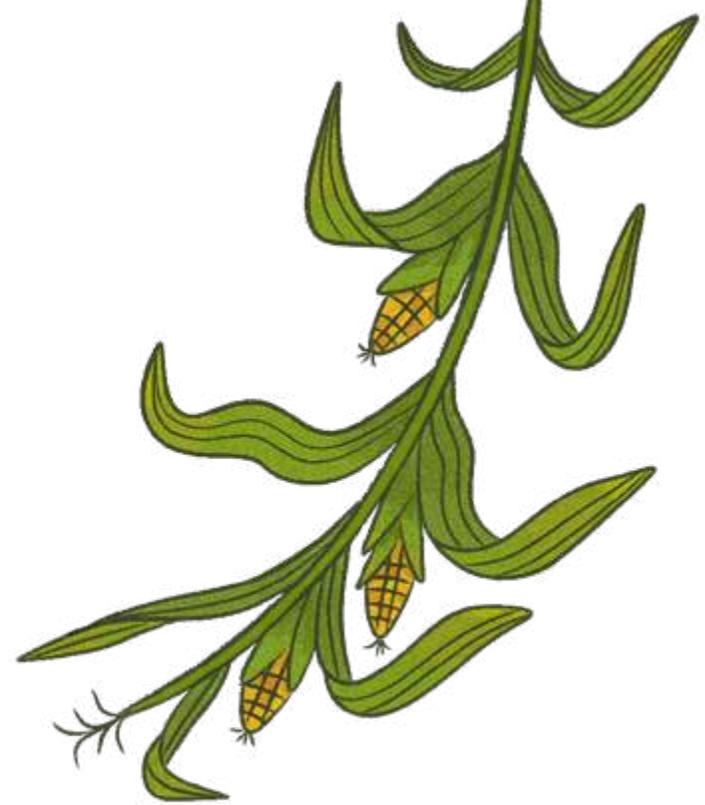


# CAPÍTULO 4

DISEÑO

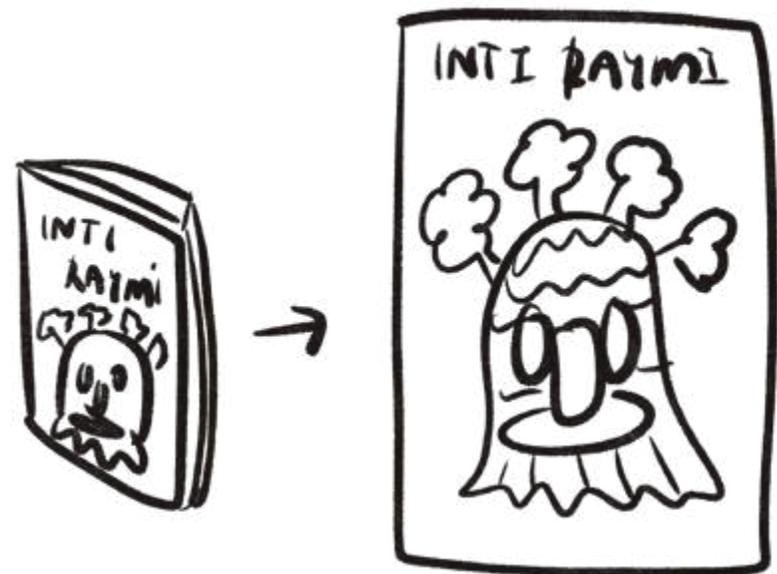
## 4.1 Sistema Gráfico

El sistema gráfico surge de la inspiración de las artesanías de Ecuador y las ceremonias de los raymis. Definiendo constantes y variable para que el proyecto tenga constancia. La paleta de colores se basa en los tonos vibrantes y naturales presentes en las artesanías ecuatorianas, mientras que la tipografía refleja la fuerza y la tradición de las ceremonias del Inti Raymi. Los elementos gráficos utilizados, como patrones geométricos y símbolos ancestrales, se combinan de manera armónica para crear un diseño coherente y atractivo que representa la esencia de las culturas andinas.



### 4.1.1 Forma

Se usará una plantilla para fanzine en un tamaño A3, donde a un lado consiste de 8 páginas, incluyendo portada y contraportada, Además de incluir un corte en la mitad de la página. Los márgenes de este fanzine sería de 0.2, se mantendría el estilo de ilustración.



Img 39

## 4.1.2 Cromática

La cromática fue extraída de la naturaleza, las artesanías y textiles de los pueblos saraguros, otavalos, y por todo Ecuador.



### 4.1.3 Tipografía

La tipografía fue creada para este proyecto, se hizo con la intención que se vea "escrito a mano". Utilizar una tipografía manuscrita puede aportar un toque de autenticidad y singularidad al proyecto. Esto lo diferencia de otros trabajos sobre el mismo tema y le dará un carácter más personal. También evoca una sensación de tradición, artesanía y conexión con el pasado. Esto se alinea perfectamente con la temática de los Raymis, que se basan en costumbres ancestrales y en la conexión con la naturaleza.

Raymis

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

123456789



## 4.1.4 Ilustraciones

### Pawkar Raymi

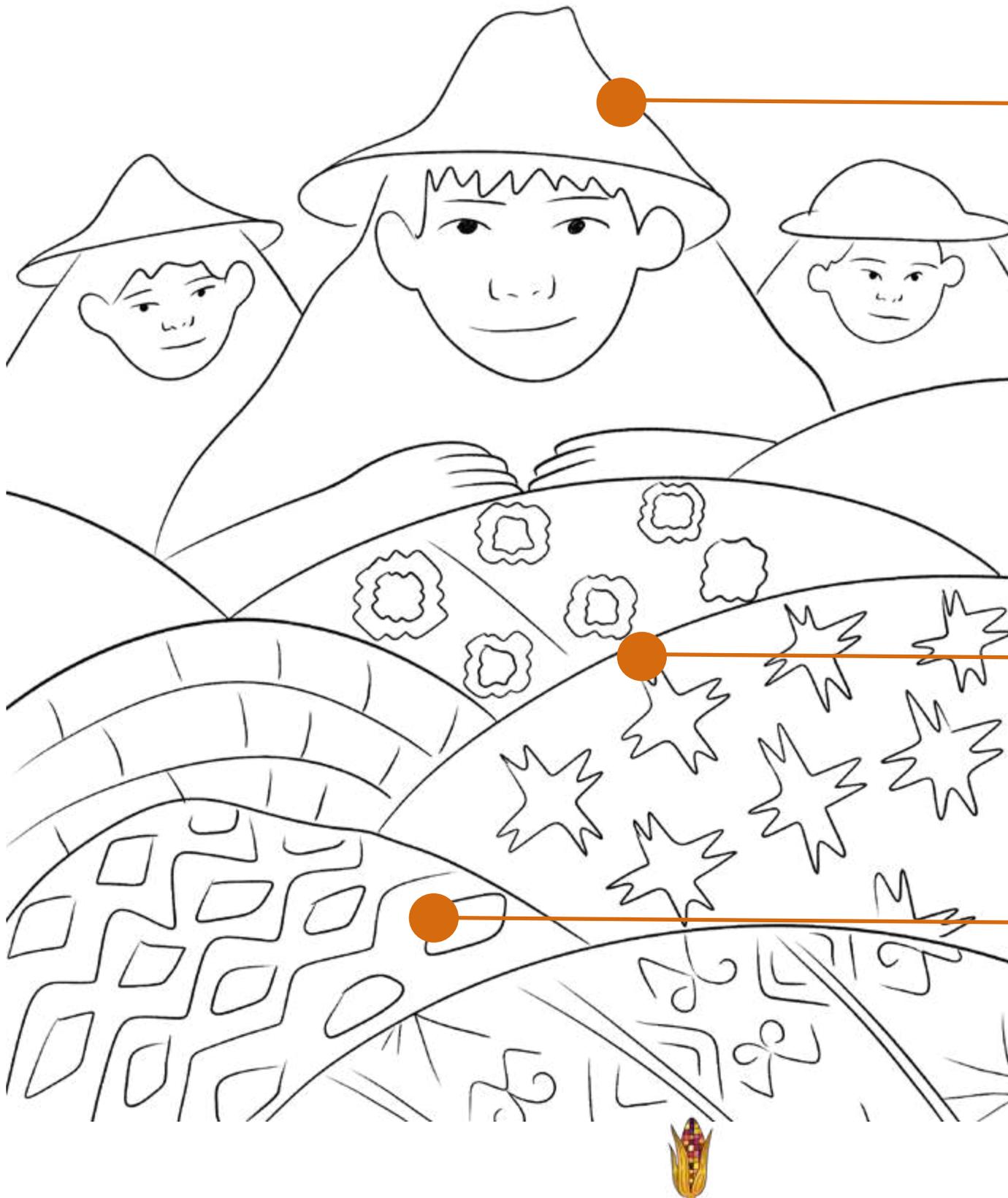
Las ilustraciones se basan en textiles de Ecuador. Para el Pawkar Raymi se tomó inspiración de los patrones que se encuentran en los textiles, usando geometría como triángulos y símbolos como la chalana y la estrella andina. A partir de esta inspiración, se creó un boceto del personaje creado para esta fiesta.



Img 40



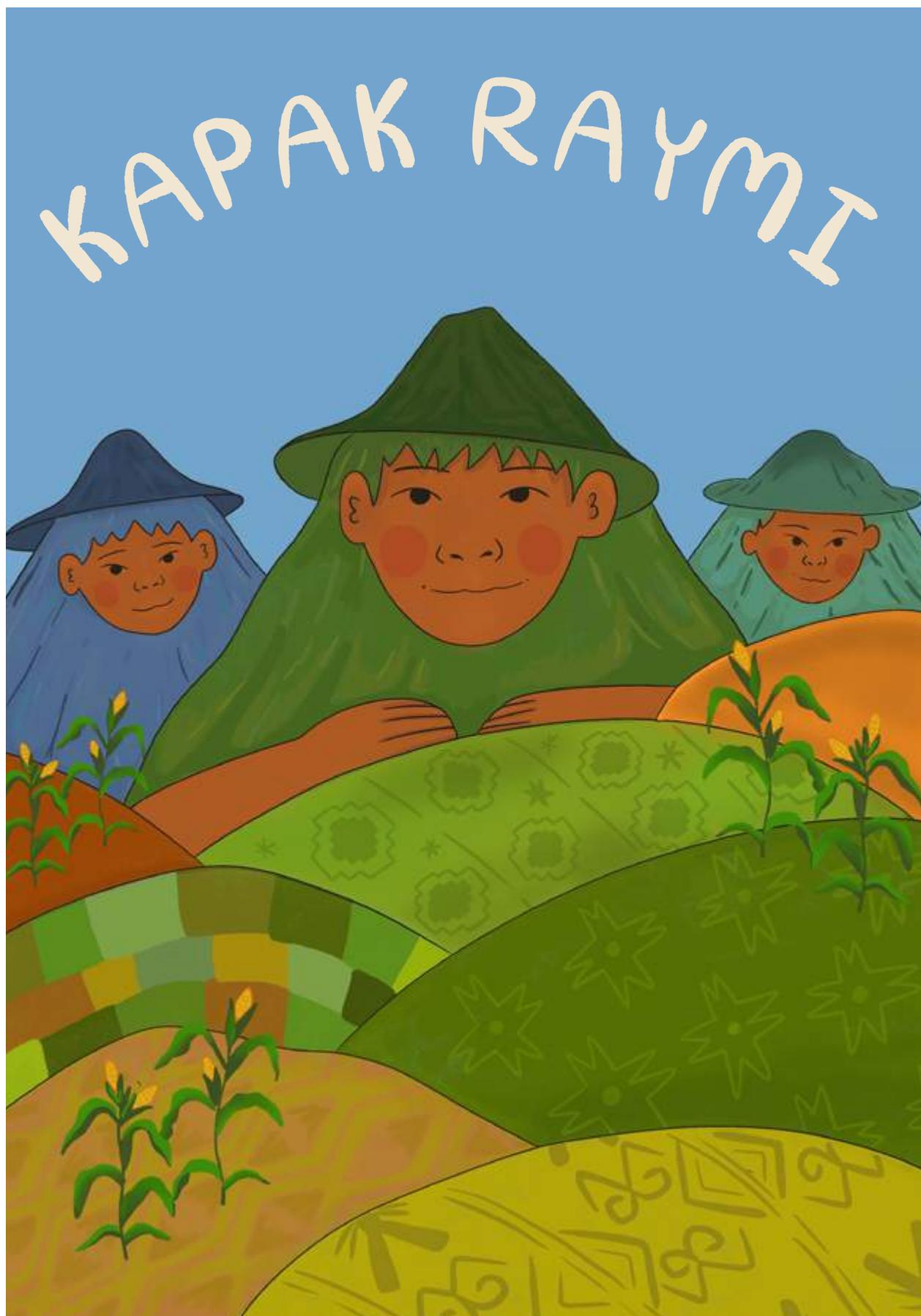
## Boceto



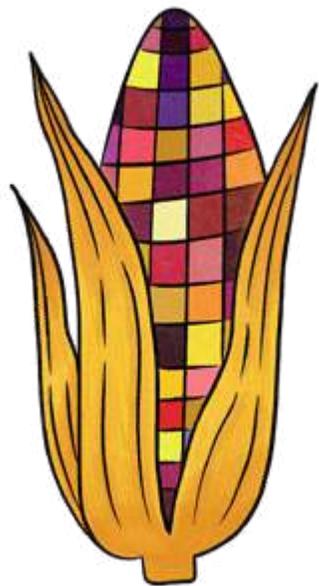
El personaje central es un niño, Pawkar Raymi se celebra en honor a los jóvenes, ya que en este tiempo se da más responsabilidad a los jóvenes. Además, se celebra las montañas y la masculinidad.

Símbolos andinos como la estrella andina.

Patrones inspirados en los textiles.



## Ilustraciones Adicionales



Maíz es la cosecha principal en el pueblo andino.



Una niña creciendo en una maceta para representar el crecimiento que los jóvenes tienen durante la fiesta.



El personaje que narrará el fanzine.



Representación de la pachamama, la cual tiene significancia en la cosmovisión andina.



Representación del ciclo de solsticios y equinoccios, los Raymis se celebran durante estos eventos cósmicos.





## Killa Raymi

Las ilustraciones se basan en artesanías de Ecuador. Para el Killa Raymi se tomó inspiración de joyería del pueblo Saraguro. A partir de esta inspiración, se creó un boceto del personaje creado para esta fiesta.



Img 41



## Boceto



El personaje central es una mujer, el Killa Raymi se celebra en honor a la feminidad y la luna.

Símbolos andinos como la estrella andina.

Vestido con forma de la joyería.





# Fanzine Final

Los brazos del Chakana representan los cuatro elementos fundamentales: tierra, aire, fuego y agua. Una profunda sabiduría ancestral apunta cardinales, encierra y extienden hacia los cuatro con cuatro brazos que se cruzan escalonada. Su forma de

La Chakana, también conocido como Cruz Andina, es un símbolo ancestral que representa la profunda conexión entre el mundo físico y el espiritual. Entre la humanidad y el cosmos.

Los solsticios y equinoccios, esos momentos del año en que el día y la noche se emparejan o el sol alcanza su punto más alto o bajo en el cielo, no son solo eventos raros para los astrónomos. Para los agricultores, son señales clave para saber cuándo sembrar, cuidar y cosechar sus cultivos. Las ceremonias y rituales honran a los espíritus ancestrales y buscan mantener el equilibrio entre el mundo físico y el espiritual.

Solsticios y Equinoccios

La cosmovisión andina, heredada de ancestros cultivos que habitaron la Cordillera de los Andes, va más allá de una simple visión del mundo. Es una profunda filosofía de vida que concibe en un tapiz sagrado la relación inseparable entre el cosmos, la Pachamama o Madre Tierra y todos sus habitantes.

Cosmovisión Andina

## RAYMIS

Descubre más sobre los Raymis y explora los demás fanzines:

## KILLA RAYMI

### KILLA RAYMI

El Killa, o Killa Raymi es la fiesta de la fertilidad y la feminidad. Se celebra el 21 de septiembre durante el equinoccio de otoño, marcando el inicio de las lluvias y el ciclo agrícola del cultivo del maíz. En esta festividad andina, se agradece a la luna y a la tierra por su fecundidad. Y se honra a la Pachamama, o Madre Tierra, por recibir la semilla del maíz y asegurar una cosecha próspera. Además, se celebra y reconoce el papel fundamental de las mujeres dentro del pueblo andino, destacando su conexión con la tierra y su importancia en la comunidad.

Se pide a la Pachamama una buena siembra. La festividad también incorpora la elección de las ñustas, quienes simbolizan diversas comunidades, y la compartición de comidas tradicionales. Además, se realiza una ceremonia dedicada a la Yaku Mama, la madre agua, utilizando el agua para llevar a cabo limpiezas rituales de la comunidad. Se crea un altar para la ceremonia. Este altar se construye en el piso, colocando frutas, flores, aranos, conchas, y hojas. Este altar significa la conexión con la Pachamama y es creada para dar gracias a la tierra por todos los frutos que ha dado.



## Inti Raymi

Las ilustraciones se basan en artesanías de Ecuador. Para el Killa Raymi se tomó inspiración de joyería del pueblo Saraguro. A partir de esta inspiración, se creó un boceto del personaje creado para esta fiesta.



Img 42



## Boceto



Inspirado en el personaje principal de la fiesta del Inti Raymi, el diablo huma.

Textura de crochet.





# Fanzine Final

Su forma de cruz escalonada, con cuatro brazos que se extienden hacia los cuatro puntos cardinales, encierra una profunda sabiduría ancestral. Los brazos del Chakana representan los cuatro elementos fundamentales: tierra, aire, fuego y agua.

La Chakana, también conocido como Cruz Andina, es un símbolo ancestral que representa la profunda conexión entre el mundo físico y el espiritual, entre la humanidad y el cosmos.

Los solsticios y equinoccios, esos momentos del año en que el día y la noche se equiparcan o el sol alcanza su punto más alto o bajo en el cielo, no son solo eventos raros para los astrónomos. Para los agricultores, son señales clave para saber cuándo sembrar, cuidar y cosechar sus cultivos.

Las ceremonias y rituales honran a los espíritus ancestrales y buscan mantener el equilibrio entre el mundo físico y el espiritual.

La cosmovisión andina, heredada de ancestros que habitaron la Cordillera de los Andes, va más allá de una simple visión del mundo. Es una profunda filosofía de vida que entrecruza en un tapiz saorado la relación inseparable entre el cosmos, la Pachamama o Madre Tierra y todos sus habitantes.

Cosmovisión Andina

## INTI RAYMI

El Inti Raymi se celebra en honor al sol. Se celebra el 21 de junio y marca el inicio del solsticio de verano. Conocido como la fiesta del sol o de la cosecha, es una de las festividades más importantes para los pueblos andinos. Esta celebración expresa la gratitud de los pueblos andinos a la Pachamama por la bondad de haber permitido una buena producción y cosecha de productos tradicionales. El maíz, la cosecha principal de los pueblos andinos, está en su maduración y representa el cierre del año agrícola. El Inti Raymi celebra la maduración de los frutos gracias al sol.

Esta ceremonia se celebra con rituales, danzas y ofrendas. El Diablo Huma, un personaje espiritual, desempeña un papel crucial en mantener el orden cósmico, ahuyentando demonios durante las cosechas. La festividad también incluye un baño ritual que se lleva a cabo en manantiales. Esta ceremonia refleja la conexión profunda entre la Pachamama y los habitantes de los Andes. Se destaca la importancia del Diablo Huma, quien ilumina la creencia en fuerzas que trascienden lo visible y mantiene el equilibrio cósmico, gracias a la tierra por todos los frutos que ha dado. Se llevan a cabo rituales y ofrendas para garantizar la fertilidad del suelo y la prosperidad en el próximo ciclo agrícola. Se alista, antes recolectando ofrendas para poner en el altar. Este altar se construye en el piso, colocando frutas, flores, granos, conchas, y hojas. Este altar significa la conexión con la Pachamama y es creada para dar gracias a la tierra por todos los frutos que ha dado.

### RAYMIS

Descubre más sobre los Raymis y explora los demás fanzines:

## INTI RAYMI



## Kapak Raymi

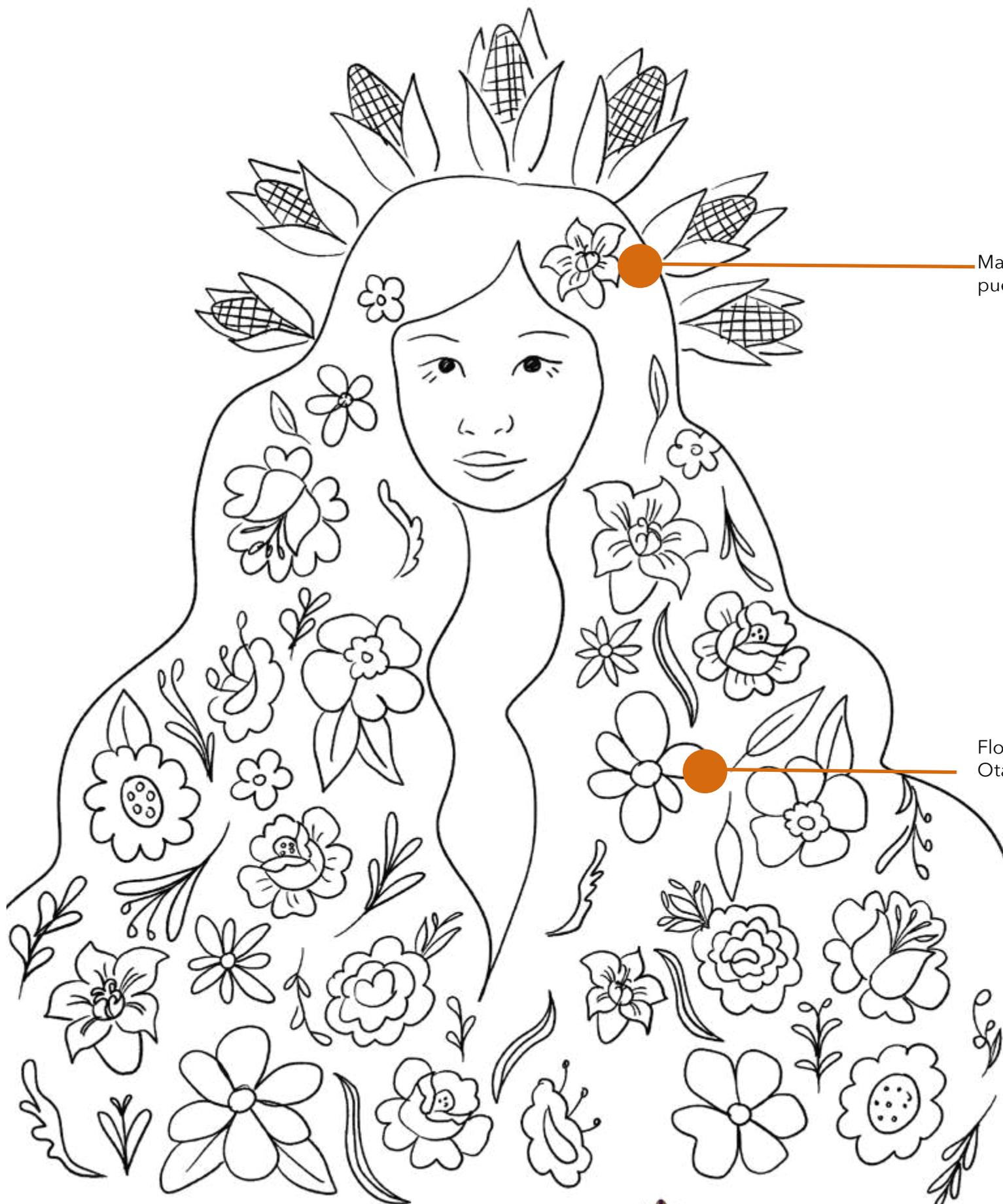
Las ilustraciones se basan en artesanías de Ecuador. Para el Killa Raymi se tomó inspiración de joyería del pueblo Saraguro. A partir de esta inspiración, se creó un boceto del personaje creado para esta fiesta.



Img 43



## Boceto

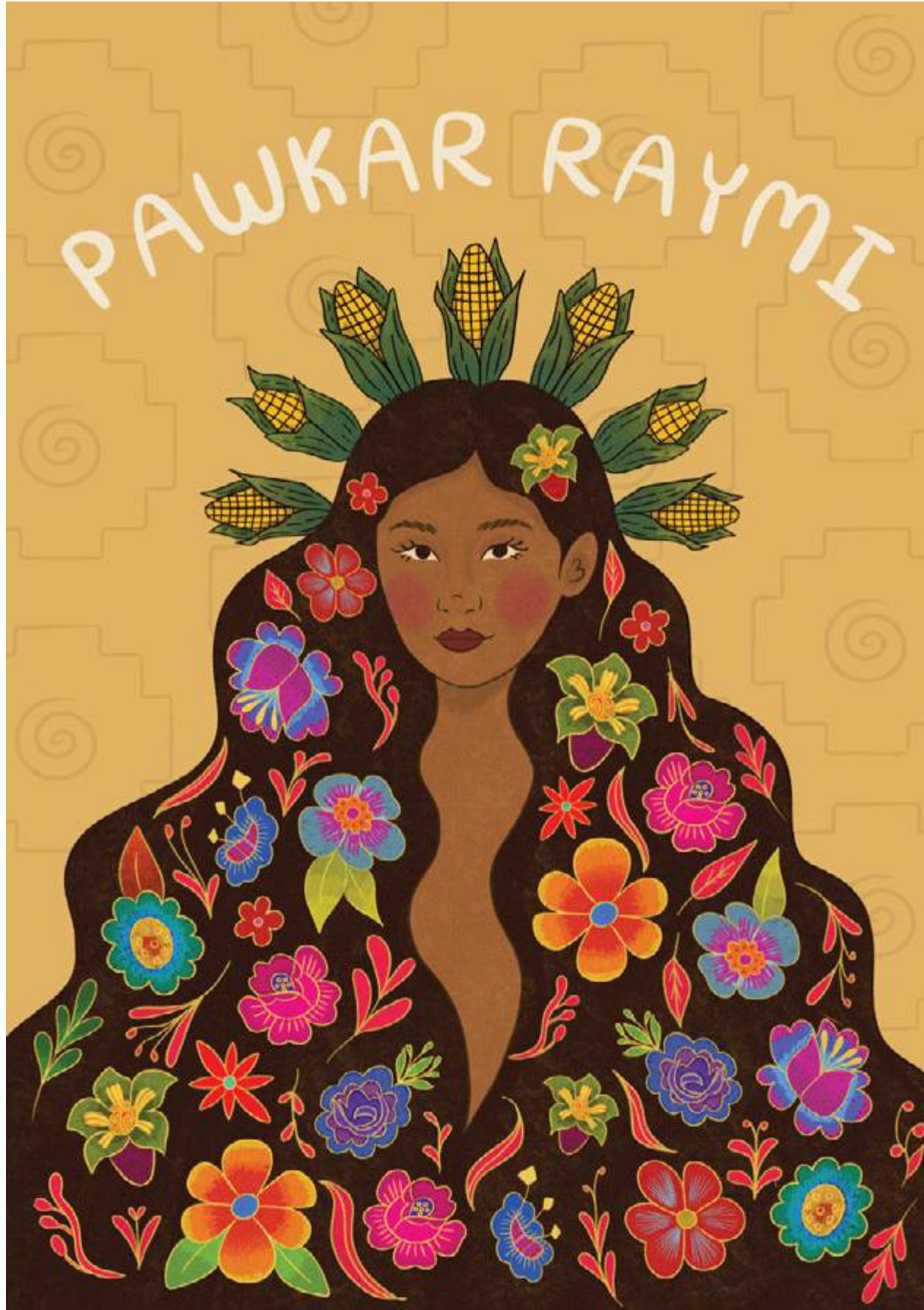


Maíz es la cosecha principal del pueblo andino.

Flores inspirados en el bordado Otavalo.



Arte Final



# Fanzine Final



El espíritu es un símbolo andino que representa la vida y la creación del conocimiento a lo largo de ella, donde la acción, el conocimiento y la comunicación son partes integrantes. Simboliza también el desarrollo continuo y cíclico de la existencia. Este altar actúa como un puente entre el mundo espiritual y el terreno, y utilizado para agradecer por una época llena de cosechas.

Se colocan diferentes tipos de ofrendas que representan los cuatro elementos esenciales para la vida, fuego, aire, agua y tierra. Estos altares espirituales son fundamentalmente en cada una de las ceremonias de los Raymis. Además de honrar a la Pachamama, sirven para conectar la comunidad con el mundo espiritual.



### Solsticios y Equinoccios

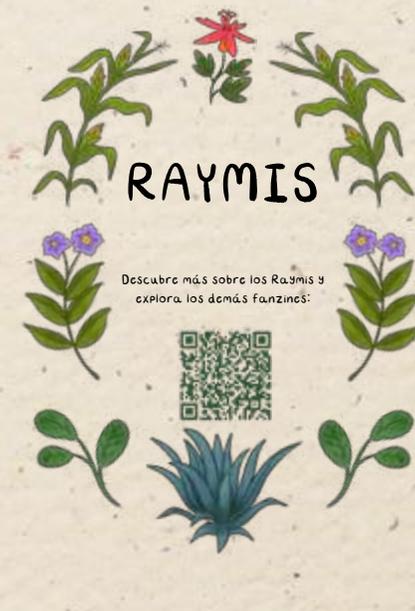
Los solsticios y equinoccios, esos momentos del año en que el día y la noche se equipararon o el sol alcanza su punto más alto o bajo en el cielo, no son solo eventos raros para los astrónomos. Para los agricultores, son señales clave para saber cuándo sembrar, cuidar y cosechar sus cultivos.

Las ceremonias y rituales honran a los espíritus ancestrales y buscan mantener el equilibrio entre el mundo físico y el espiritual.



### Cosmovisión Andina

La cosmovisión andina, heredada de ancestros que habitaban que habitaban la Cordillera de los Andes, va más allá de una simple visión del mundo. Es una profunda filosofía de vida que entrecruza en un tapiz saorado la relación inseparable entre el cosmos, la Pachamama o Madre Tierra, y todos sus habitantes.



## RAYMIS

Descubre más sobre los Raymis y explora los demás fanzines:



## PAWKAR RAYMI





### PAWKAR RAYMI

Conocida como la fiesta del florecimiento o policromía en quechua, se celebra el 21 de marzo durante el equinoccio de primavera, coincidiendo con el ciclo agrícola y de florecimiento. El Pawkar Raymi marca el inicio del calendario andino y celebra la gratitud hacia la Pachamama por los dones anuales, como patatas, maíz y arvejas. Esta festividad honra la madurez de las plantas, el momento exacto en que ya pueden ofrecer sus frutos para ser consumidos.





También incluye danzas, purificación en el tamazcal, recorridos en el parque, comidas comunitarias y bailes con ritmos andinos. Un chamán sopla en los rostros y espaldas de los asistentes con infusiones de siete plantas distintas: cucalipeto, marco, santa maría, zorrillo, ciprés, pino y capulí. Con esto, ahuyenta a los malos espíritus. Esta celebración cuenta con dos personajes emblemáticos: el Yaya Carnaval y la Mama Shalva, quienes simbolizan la unión entre lo espiritual y lo terrenal.





# Mockups





## 4.1.5 Validación

Para validar el producto con el público objetivo, se organizaron varias sesiones de presentación y pruebas con grupos de jóvenes y adultos interesados en la cultura andina. Durante estas sesiones, se mostró el contenido de los fanzines y las ilustraciones, y se solicitó retroalimentación directa a los participantes. Los resultados de estas pruebas fueron altamente positivos: los asistentes expresaron gran interés y apreciación por la forma en que se presentó la información. Los elementos visuales y la narrativa clara y atractiva captaron su atención y facilitaron la comprensión de los conocimientos ancestrales. Esta validación confirmó que el enfoque utilizado fue efectivo para involucrar al público y transmitir la riqueza cultural de manera respetuosa y educativa.



Img 44



# Conclusión

El proyecto logró integrar actividades prácticas y creativas para preservar y transmitir los conocimientos ancestrales andinos, destacándose la creación de fanzines e ilustraciones. Este proceso comenzó con una investigación profunda sobre los raymis, complementada con consultas a expertos y miembros de las comunidades indígenas para garantizar la autenticidad y el respeto cultural. Las ilustraciones y fanzines se diseñaron combinando elementos visuales tradicionales y técnicas contemporáneas, logrando que la información fuera tanto atractiva como educativa. Este enfoque ayudó a conectar a las generaciones jóvenes con sus raíces culturales, promoviendo un mayor interés y respeto por la cultura andina. En resumen, el uso del diseño gráfico y los fanzines como herramientas educativas demostró ser efectivo para revitalizar conocimientos ancestrales y fomentar la apreciación intercultural. Este proyecto no solo contribuyó a la conservación del patrimonio cultural de Ecuador, sino que también abrió nuevas vías para la educación y la conexión con la rica herencia cultural del país.



## Recomendaciones

Para mejorar el alcance y la efectividad del proyecto, se recomienda incorporar talleres educativos participativos, donde miembros de las comunidades indígenas compartan directamente sus conocimientos ancestrales con los jóvenes. Estos talleres deben ser interactivos y permitir a los participantes crear sus propios fanzines e ilustraciones, fomentando así una conexión más profunda con la cultura andina. Además, establecer colaboraciones con instituciones educativas y culturales, como escuelas, universidades y centros culturales, permitirá integrar estos materiales en los programas educativos y organizar exposiciones, charlas y seminarios sobre la importancia de preservar los conocimientos ancestrales.

Otra recomendación es desarrollar una plataforma digital interactiva para albergar los fanzines y las ilustraciones, lo que facilitará un acceso amplio y global a estos recursos. La plataforma podría incluir foros de discusión, videos explicativos y recursos adicionales sobre la cultura andina, asegurando que el conocimiento ancestral esté disponible para un público más amplio, incluyendo aquellos que no pueden asistir a los eventos en persona. Esta digitalización ayudará a mantener viva la tradición en la era digital, promoviendo una mayor difusión y valorización de la riqueza cultural de Ecuador.



# BIBLIOGRAFÍA

Achig-Balarezo, D. (2019). Cosmovisión Andina: categorías y principios. Revista de la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de Cuenca, 37(3), 5-8. <https://doi.org/10.18537/rfcm.37.03.01>

Arias-Leonel, L. (2009). La globalización y la diversidad cultural: Una reflexión necesaria. Revista Electrónica Educare, 13(2), 7-16. <http://doi.org/10.15359/ree.13-2.1>

Barbara Lissette Ayabaca Cedeño. (2020). El fanzine y la Instrumentalización Didáctica Intercultural (IDI): El caso de una escuela multicultural en Ecuador. Trabajo de Integración Curricular.

Behance. (2018). [https://www.behance.net/gallery/69093637/An-Introduction-to-Expressive-Lettering?tracking\\_source=search\\_projects\\_recommended%7Czine](https://www.behance.net/gallery/69093637/An-Introduction-to-Expressive-Lettering?tracking_source=search_projects_recommended%7Czine)

Behance. (2022). [https://www.behance.net/gallery/171547425/Humana-Theatre-Zine?tracking\\_source=search\\_projects&l=35](https://www.behance.net/gallery/171547425/Humana-Theatre-Zine?tracking_source=search_projects&l=35)

Behance. (2024). <https://www.behance.net/gallery/188518253/SZUROEGETO-body-neutrality-zine>

Cabrera, V. y Morales, A. (2017). Debate teórico-metodológico sobre diseño gráfico: de

Curay Pérez, C. A. (2022). El diseño editorial como herramienta para la implementación de medidas en el cuidado de las mascotas durante la pandemia en zonas urbanas de la Ciudad de Ambato [PDF]. Universidad Técnica de Ambato.

Díaz Arcos, D., Allen-Perkins Avendaño, D., Hinojosa Becerra, M., & Marín Gutiérrez, I. (s/f). El Pawkar Raymi, la celebración del nuevo.

Eguaras, M. (2022, 19 octubre). Qué es el diseño editorial: definiciones y concordancias entre publicaciones. Servicios Editoriales y Asesoramiento • Mariana Eguaras - Consultoría Editorial. <https://marianaeguaras.com/que-es-el-diseno-editorial/>

González, C. G. (2023, 30 noviembre). ¿Qué es la Realidad Aumentada? - Onirix. Onirix. <https://www.onirix.com/es/aprende-sobre-ra/que-es-la-realidad-aumentada/#:~:text=La%20Realidad%20Aumentada%20es%20un,ser%20nuestros%20propios%20tel%C3%A9fonos%20m%C3%B3viles.>

Guerrero Reyes, L. (2016). El Diseño Editorial: Guía para la realización de libros y revistas. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes.

Halbwachs, M. (2004): La memoria colectiva, Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza.

Hinojosa Becerra, M., Díaz Arcos, D., & Marín Gutiérrez, I. (2016). El Kapac Raymi: La de la vida nueva. [PDF]. Recuperado de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/52597248/Kapac\\_Raymi-libre.pdf?1492021186=&re-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/52597248/Kapac_Raymi-libre.pdf?1492021186=&re-)



sponse-content-disposition=inline%3B+filename%3DEl\_Kapac\_Raymi\_La\_fiesta\_de\_la\_vida\_nuev.pdf&Expires=1705185343&Signature=E4G3Wfo3w-UWriQwKpcztY2rxYvlsx~xbrA4AxZFhZBYfeyw-W1LW1DWW45Z8uKjckRuNEmuu~QQf1TKLN~KBoVx1MaRLjnLYpSypK48l0xJIQYtQfvF0tnoN~uEx4OuE-JN~tFDUQ9Av18U8oTgpu-qMWnnCB0kcF64TaJox3e1dbCdZJmcYS6BNc9yZ6ncqw51ho-kb8ftTt7rrfrp~PT1d-Jn4Z7ksyMMXtLfQm~PBfcXuLfnonSi0XFvoN1Z5bFPqfflJbHQ2CYCM8rCnlSth3~UC9uxmRPKiHfDlj2bpuwVEsIA-JW60lO8eb87ZvC0Us9Y5gDtFBsg1J3S9~w\_\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2014). Patrimonio Cultural Inmaterial: El Oro - Zamora Chinchipe - Loja. Loja, Ecuador: Editorial Gráficas Hernández. ISBN - 978-9942-07-674-8.

Inti Raymi, fiesta del sol y la cosecha. (s. f.). Universidad Nacional de Loja. <https://unl.edu.ec/noticia/inti-raymi-fiesta-del-sol-y-la-cosecha>

Inti Raymi, la ancestral «Festividad Sagrada del Sol» en los Andes. (s. f.). <https://ecuadordelsur.blogspot.com/2015/05/inti-rayni-la-ancestral-festividad.html>

Inti Raymi la fiesta para agradecer al Sol y la Madre Tierra - Ministerio de Turismo. (s. f.). <https://www.turismo.gob.ec/inti-raymi-la-fiesta-para-agradecer-al-sol-y-la-madre-tierra/>

Manu, A. (2012). The Imagination Challenge. Toronto, Canada: Rotman-UTP Publishing.

Manuel Reinaldo Tapia Barrera. (2014). Prácticas y saberes ancestrales de los agricultores de San Joaquín. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca - Ecuador. Ingeniería Agropecuaria Industrial.

Martín del Campo Jiménez, J. A. (2020). El fanzine como fenómeno cultural en la Ciudad de México. *Caleidoscopio - Revista Semestral de Ciencias Sociales y Humanidades*, 23(42), 107-124. doi:10.33064/42crscsh2154

Molano L., Olga Lucía Identidad cultural un concepto que evoluciona *Revista Opera*, núm. 7, mayo, 2007, pp. 69-84 Universidad Externado de Colombia Bogotá, Colombia <https://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf>

Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica*. Editorial Gustavo Gili.

Páez N., D. y Basabe G., J.L. (1998). Memoria colectiva y traumas políticos: investigación Patrimonio mundial. (2023, 25 septiembre). UNESCO. <https://www.unesco.org/es/world-heritage#:~:text=El%20patrimonio%20es%20el%20legado,de%20vida%20y%20de%20inspiraci%C3%B3n>.

Phil Stoneman (2001). *Fanzines: Their Production, Culture and Future*. Universidad de Stirling

Pombo, A. (2018). *Fundamentos del Diseño Gráfico aplicados en la ilustración digital por los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil*. Universidad de Guayaquil.

Sánchez, J., & Torres, L. (2020). Educación , etnobotánica y rescate de saberes ancestrales en el Ecuador. *Revista Espacios*, 41(23), 158-170. <http://www.ifac.revistaespacios.com/a20v41n23/a20v41n23p14.pdf>

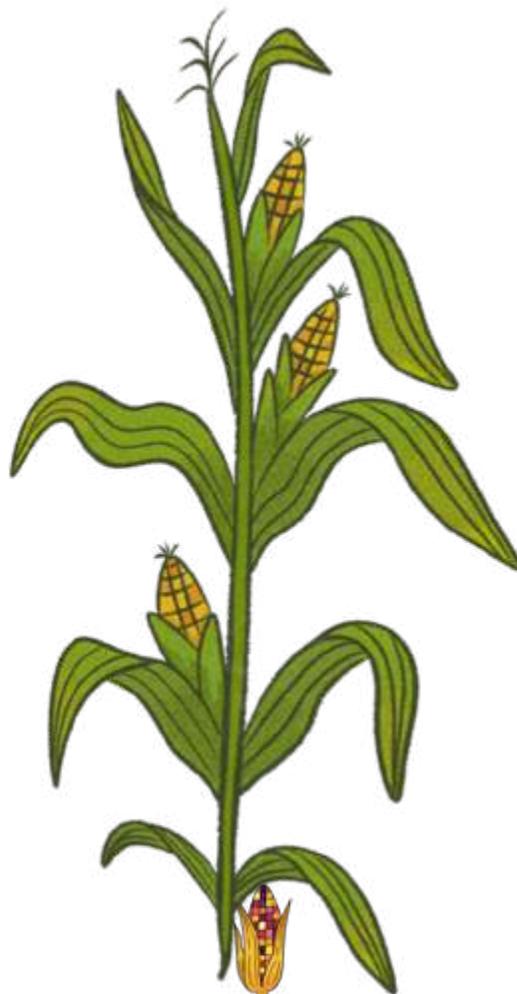
Torres Jara, G., Ullauri, N., & Lalangui, J. (2018). Las celebraciones andinas y fiestas populares como identidad ancestral del Ecuador. *Universidad y Sociedad*, 10(2), 289-293. Recuperado de <http://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus>



Transcultural de los procesos sociales del recuerdo de sucesos políticos traumáticos. En D. Páez (Ed.): Memorias colectivas de procesos culturales y políticos. Bilbao: Universidad del País Vasco. <https://www.uv.es/garzon/psicologia%20politica/N6-1.pdf>

UNESCO - ¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial? (s. f.). <https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>

Universidad Nacional Autónoma de México-Instituto de Investigaciones Sociales. (2016). La identidad de los jóvenes en un mundo globalizado. *Revista Mexicana de Sociología*, 78(4), 633-654.



# Anexos



Encuesta sobre los Raymis



