



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE
FACULTAD**

**DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL
ILUSTRADO PARA PRESERVAR Y
DIFUNDIR LAS FIESTAS POPULARES
ENTRE LOS JÓVENES CUENCANOS**

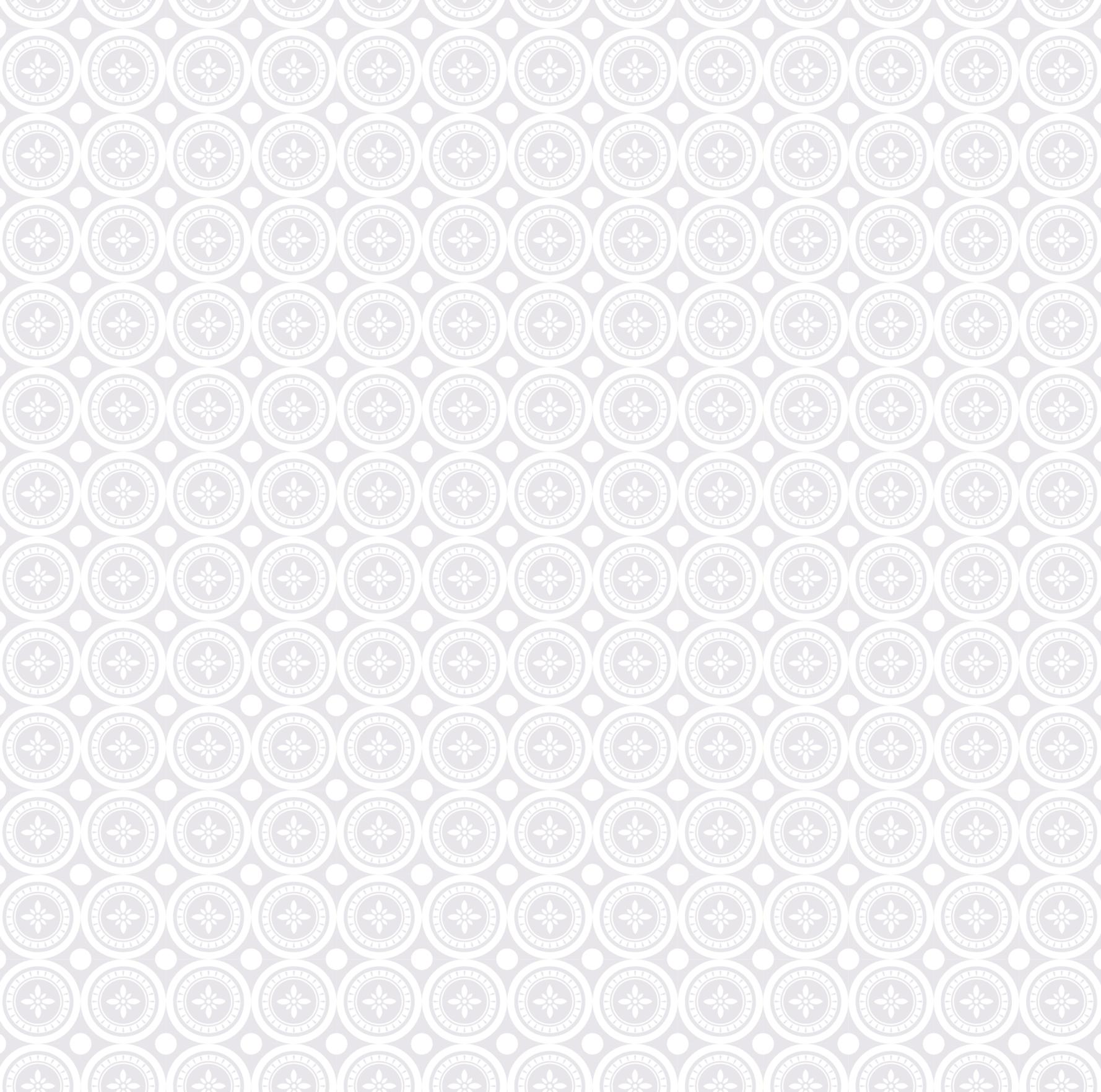
PROYECTO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO

FRANCISCO ESPINOZA SUÁREZ
AUTOR

DIS. JHONN ALARCÓN MORALES
DIRECTOR

• **2019** •

CUENCA - ECUADOR



AUTOR:

Francisco Espinoza

DIRECTOR:

Dis. Jhonn Alarcón

FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIONES:

Propiedad del autor a excepción de aquellas que contienen su respectiva cita

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:

Francisco Espinoza

CUENCA - ECUADOR

2019

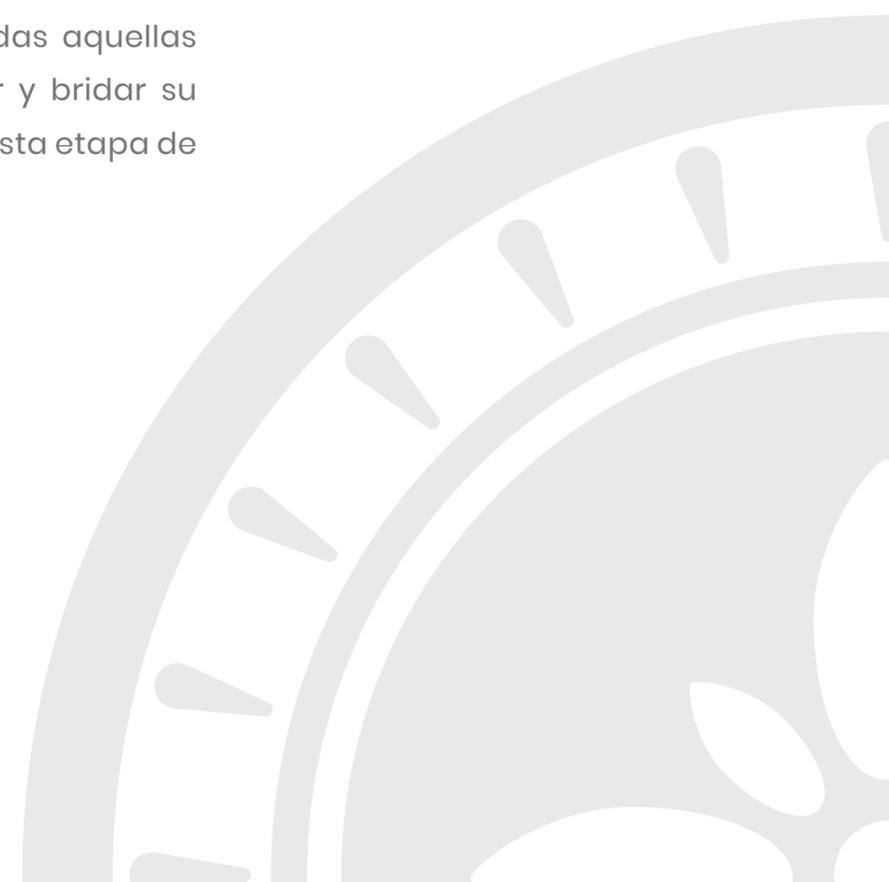


DEDICATORIA

A mis padres, por ser un pilar fundamental en mi vida, por apoyarme y nunca dejar de creer en mí. A mi hermano, por ser un gran amigo. Y a la vida, que pese a las adversidades es nuestro mejor maestro.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis profesores y a todas aquellas personas que me han sabido guiar y brindar su conocimiento para poder culminar esta etapa de mi vida.



ÍNDICE

Dedicatoria	4
Agradecimiento	5
Índice de contenidos	6
Índice de imágenes	7
Resumen	8
Abstract	9
Introducción	10
Objetivos	11

CAPÍTULO 1

1. MARCO TEÓRICO	13
1.1 Cultura	14
Cultura como estrato social	16
1.2 Identidad	18
1.3 Cultura Popular	21
1.4 Fiestas Populares	24
1.5 Diseño Editorial	33
1.5.1 Elementos y fundamentos	35
1.5.2 Tipos de diseño editorial	39
1.6 Ilustración	47
1.6.1 Ilustración en el diseño	48
1.6.2 Tipos de ilustración	50
1.2 HOMÓLOGOS	52
1.3 ENTREVISTAS	56
CONCLUSIÓN	62

CAPÍTULO 2

2. PROGRAMACIÓN	65
2.1 Target	66
2.1.1 Variables de Segmentación	67
2.1.2 Persona Design	68
2.2 Partidos de diseño	69
2.3 Plan de negocios	72

CAPÍTULO 3

3. IDEACIÓN	75
3.1 Diez ideas	77
3.2 Tres ideas	83
3.3 Idea Final	87

CAPÍTULO 4

4. DISEÑO	89
4.1 Bocetación	90
4.2 Digitalización	99
4.3 Personajes	110
4.4 Sistematización	114
4.5 Formato	115
4.6 Tipografía	116
4.7 Producto Final	117
4.8 Validación	124
CONCLUSIONES	118
RECOMENDACIONES	119
BIBLIOGRAFÍA	120
ANEXOS	121

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1 - https://www.facebook.com
Imagen 2 - https://www.redaccion.com.ar/tag/nacionalismo/
Imagen 3 - https://tsachila.home.blog/2019/01/09/29/
Imagen 4 - https://www.facebook.com
Imagen 5 - https://www.pinterest.com/pin/389842911469864252/?lp=true
Imagen 6 - https://www.facebook.com
Imagen 7 - https://www.facebook.com
Imagen 8 - https://picswe.net/pics/cuena-ecuador-semana-santa-a4.html
Imagen 9 - https://www.facebook.com
Imagen 10 - https://www.facebook.com
Imagen 11 - https://nuestromundo.com.ec/yo-no-olvido-el-ano-viejo/
Imagen 12 - https://www.raquelorachel.com
Imagen 13 - https://www.taller5.edu.co/diplomado-en-nuevas-tendencias-editoriales/
Imagen 14 - https://www.rkadvisors.es/inversiones/
Imagen 15 - https://www.behance.net
Imagen 16 - https://blog.desalas.com/celebramos-el-dia-internacional-del-libro/
Imagen 17 - https://www.behance.net
Imagen 18 - Autor
Imagen 19 - https://www.pexels.com/
Imagen 20 - https://rauluriasart.com/new-gallery/
Imagen 21 - https://www.behance.net
Imagen 22 - http://www.canalfreak.net/
Imagen 23 - https://www.pinterest.at/pin/101119954113336876/
Imagen 24 - http://nfgraphics.com/lo-mas-relevante-de-2016-en-el-almanaque-pictoline/
Imagen 25 - https://simetrias3d.wordpress.com/tag/augmented-reality/
Imagen 26 - https://www.planetadelibros.com.mx/libro-amigadatecuenta/266861
Imagen 27 - https://www.behance.net
Imagen 28 - https://www.pinterest.com/beafermin/pop-up/
Imagen 29 - https://www.yeaah-studio.com
Imagen 30 - https://www.pinterest.com.au/pin/419116309054490824/
Imagen 31 - https://www.kidrobot.com/
Imagen 32 - https://www.eltiempo.com/cultura/musica-y-libros/
Imagen 33 - https://www.behance.net
Imagen 34 - https://drobotscompany.com
Imagen 35 - https://www.creativegaga.com/storytelling-through-illustrations/
Imagen 36 - https://es.linkedin.com/learning/

RESUMEN

Diseño de un producto editorial ilustrado para preservar y difundir las fiestas populares entre los jóvenes cuencanos

Como consecuencia de la globalización cultural en la que nos hallamos actualmente, la identidad de los pueblos se ha visto amenazada principalmente en los jóvenes. Es por esta razón que es importante valorizar la cultura a través de difundir las costumbres y tradiciones de los pueblos, y es en donde las fiestas populares son de vital importancia al ser el reflejo de la identidad cultural. Mediante el uso de teorías como la ilustración vectorial y los conceptos del álbum ilustrado, el proyecto presenta un producto editorial sobre las fiestas populares, dirigido a los jóvenes, con la intención de informar de una manera entretenida y amigable.

ABSTRACT

Design of an illustrated editorial product to preserve and spread the popular festivals among young people

As a consequence of the cultural globalization in which we find ourselves at the moment, the identity of the peoples has been threatened mainly by youths. It is for this reason that it is important to value culture by spreading the customs and traditions of the peoples. Popular festivals are of vital importance as they are the reflection of cultural identity. Through the use of theories such as the vector illustration and the concepts of the illustrated album, the project presents an editorial product about popular festivals, aimed at young people, with the intention of informing in an entertaining and friendly manner.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto se refiere a la difusión de la cultura cuencana a través de sus fiestas populares, ya que es aquí en donde podemos evidenciar la vida cotidiana de los hombres, con la finalidad de que ésta prevalezca en el tiempo. El proyecto nace a partir de una problemática en la cual la globalización cultural hace que las costumbres, folclor y cultura popular puedan estandarizarse u olvidarse, lo cual contribuye a la falta de identidad de los pueblos. Es por esta razón que nos enfocamos en llegar a un público joven como los adolescentes, pues son ellos quienes se ven más expuestos a esta globalización gracias a los medios de comunicación, además, es en esta etapa de la vida en la cual una persona define su personalidad.

Para resolver nuestro proyecto hemos realizado un proceso de cuatro etapas que nos ayudarán a tener un orden en la resolución de nuestra problemática.

Empezamos con el desarrollo del marco teórico, en el cual analizamos conceptos básicos sobre cultura y su importancia dentro de la sociedad, identidad, cultura popular y fiestas populares. Además abordaremos teorías sobre ilustración y diseño editorial, en este último encontramos la base de nuestro producto que

es el álbum ilustrado. Todas estas teorías las analizamos con la finalidad de tener una idea clara sobre los recursos que utilizaremos y el contexto en el cual debe desarrollarse nuestro producto.

Como segundo paso analizaremos a nuestro público objetivo mediante una segmentación que nos permitirá tener un mejor enfoque sobre el target. Por otro lado, también analizaremos los partidos de diseño, que son ciertos lineamientos que deberemos seguir en el diseño de nuestro producto para llegar a nuestros objetivos planteados.

Luego entramos en una etapa de ideación en donde luego de lanzar una lluvia de ideas sobre posibles soluciones a nuestra problemática escogemos la idea que más se apega a la resolución de nuestros partidos de diseño.

Finalmente tenemos una recopilación de todo el proceso realizado para la elaboración de nuestro producto, en donde tenemos nuestra etapa de bocetaje con su respectiva justificación, la digitalización y aplicación de color a las ilustraciones, la diagramación y por último, la validación la cual nos ayuda a verificar el cumplimiento de nuestros objetivos.

OBJETIVOS

GENERAL

Difundir las fiestas populares de nuestra ciudad mediante el diseño de un producto editorial ilustrado para que los jóvenes valoren nuestra identidad y esta no desaparezca.

ESPECÍFICOS

Diseñar un producto editorial ilustrado como medio para recopilar y difundir las fiestas populares de Cuenca.

Reflejar el regocijo de estas festividades mediante la ilustración.

The background features a solid light blue color. In the top-left and bottom-right corners, there are decorative circular patterns. These patterns consist of concentric circles with small, teardrop-shaped elements along the inner edge, resembling a stylized sun or a gear. The colors of these patterns are in shades of light blue and white.

01

**MARCO
TEÓRICO**

1.1 CULTURA

La definición del término “cultura”, como tal, ha sido y continúa siendo un tema de discusión pues, como menciona Claudio Malo González (2006), muchas veces se entiende que la persona “culto” es aquella que pone en práctica las normas de cortesía, que sabe varios idiomas o quien posee amplios conocimientos en distintos campos del saber. Por otra parte, suele decirse también que la cultura implica las costumbres, la religión y las creencias de un pueblo.



Img,1 Carnaval de Cuenca

“ *Cultura es esa totalidad compleja que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, las leyes, las costumbres y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad.*” (Kottak, 2011, p. 29).

CULTURA COMO ESTRATO SOCIAL

“ *Las conductas culturales para ser consideradas como tales deben ser creadas por una sociedad, compartidas por un grupo social, y por lo tanto, son transferibles de individuos a individuos, de una generación a otra. Los elementos culturales cumplen así la función de elementos constantes, capaces de cohesionar, unir, identificar, interpretar y modificar la acción social. (Guerrero Arias, 2002, p. 51)*



Img.2 Sociedad

Una vez entendida la cultura como una totalidad compleja hay que analizarla “como una construcción específicamente humana, resultante de la acción social. La cultura es esa construcción que hizo posible que el ser humano llegue a constituirse como tal y a diferenciarse del resto de seres de la naturaleza” (Guerrero Arias, 2002, p. 51).

Entonces al comprenderla como un constructo social queda claro que no surge del individuo en solitario, sino de su interacción en una comunidad.

1.2 IDENTIDAD

LA IDENTIDAD, POR TANTO, ES UNA CONSTRUCCIÓN DISCURSIVA: TODO DISCURSO NO ES SINO, EN TÉRMINOS GENERALES, DECIR ALGO SOBRE ALGO.

Guerrero Arias, 2002, p. 103



Img.3 Cultura Tsáchila

Cuando hablamos de nuestra identidad, cuando decimos, YO SOY O NOSOTROS SOMOS, estamos construyendo un discurso, pero ese discurso que muestra mi pertenencia y la vez mi diferencia, solo puede sustentarse sobre algo concreto: la cultura. (Guerrero Arias, 2002, p. 103)

Dicho esto, podemos tener más clara la relevancia de la cultura dentro del desarrollo de las sociedades, pues demuestran aquellas diferencias propias de cada comunidad, las cuales se transforman con el paso del tiempo para adaptarse al contexto social actual.



Img.4 Desfile de Carnaval

1.3 CULTURA POPULAR

Luego de definir el concepto de cultura y entender su origen resulta preciso desarrollar el término cultura popular que, si bien se interrelaciona con el término general de cultura, está ligado con fuerza a otras manifestaciones; lo que lleva nuevamente a una situación de polisemia.

Patricio Guerrero Arias (2002), nos propone dos posturas respecto a la definición de cultura popular. Por un lado, explica una postura minimalista donde lo popular es aquello que pertenece al pueblo, pero se concibe en una posición de inferioridad con respecto a las prácticas de la élite que es la que genera cultura y es legítima en la sociedad. Por otro lado, propone una noción maximalista donde lo popular se superpone a las élites como dominante y verdadera generadora de cultura al ser aceptada y practicada por un mayor número de participantes



Img.5 Diablo Huma

“LA CULTURA POPULAR ES LA CULTURA COMÚN DE LA GENTE COMÚN Y QUE ES CONSTRUIDA EN LA COTIDIANIDAD, GRACIAS A LA INTELIGENCIA Y CAPACIDAD CREADORA Y PRÁCTICA DE LA GENTE COMÚN”

Guerrero Arias, 2002, p. 68

1.4 FIESTAS POPULARES

Fiestas tradicionales son las legadas por la tradición, de forma que su celebración en un marco espacio temporal concreto, resulta preceptiva; incluso conlleva una normativa impuesta por la reiteración. Al contrario, las fiestas populares son las que celebra el pueblo con independencia del decurrir temporal y con la mirada puesta en la pretensión meramente económica, política, etc. (González de Vega, s. f. p. 37)



Img.6 Vaca Loca

1.4.1 FIESTAS POPULARES EN CUENCA

La ciudad de Cuenca, como cualquiera de sus pueblos aledaños, celebra anualmente un repertorio de fiestas populares de carácter tanto cívicas como religiosas, que con el tiempo se han convertido, incluso, en atractivos turísticos. Cada una de ellas tiene su origen particular, así como características que las diferencian de celebraciones similares en otras partes del país.



SANTOS INOCENTES

Los Santos inocentes es una celebración propia de la ciudad de Cuenca que se celebra el 6 de enero de cada año. En sus inicios, fue una celebración de origen católico de carácter estrictamente religioso que conmemoraba las almas de niños inocentes que fueron asesinados en manos de soldados romanos. Sin embargo, en la actualidad se caracteriza por ser una fiesta dinámica donde las personas se disfrazan y organizan comparsas con diversas temáticas. Entre los principales temas que se presenta están: sátira política, hechos destacables del año pasado, tradiciones e incluso series y películas. “Existen clubes que se encargan año a año de la organización de estas comparsas para premiar al grupo más original y creativo” (Fundación Turismo para Cuenca, s. f.)



Img.7 Jueves de Compadres

CARNAVAL

El Carnaval en Cuenca “presenta características que lo hacen único, ya sea por la exquisita gastronomía típica de la región o bien por costumbres que aún hoy en día persisten entre algunos de sus habitantes” (Fundación Turismo para Cuenca, s. f.) Un ejemplo de esto es el juego con agua, polvos de colores, escarchas y serpentinas; donde familiares, amigos y vecinos por igual se persiguen unos a otros con baldes llenos de agua para mojarse entre sí. Finalmente, esta festividad presenta una gran variedad gastronómica que va desde el pan de horno, dulces de frutas como durazno, membrillo e higos; pasando por el “mote pata” hasta terminar en el sancocho, hornado, morcillas, fritada y tostado.



Img.8 Procesión Semana Santa

SEMANA SANTA

“La Semana Santa es una de las conmemoraciones centrales del calendario litúrgico cristiano que mayor reconocimiento y respeto despierta en el pueblo cuencano” (Fundación Turismo para Cuenca, s. f.). Inicia con el Domingo de Ramos con la misa donde se bendicen ramos hechos de plantas aromáticas y flores como romero, cedrón, claveles y rosa. Posteriormente, el Jueves Santo se realiza la visita de las 7 iglesias; mientras que el Viernes Santo se llevan a cabo procesiones en honor al Señor de la Pasión. “En Semana Santa la posibilidad de realizar turismo religioso se ve enriquecida con la gran variedad y cantidad de artesanías, así como comida típica que se expende a los numerosos feligreses que asisten a los actos religiosos” (Fundación Turismo para Cuenca, s. f.).



Img.9 Dulces de Corpus

CORPUS CHRISTI

El Corpus Christi, es sin duda una de las manifestaciones religiosas – populares de mayor importancia y antigüedad en la ciudad. En Cuenca, esta tradición tiene tintes únicos y especiales, pues por siete noches consecutivas, posteriores al día de Corpus, se celebra el Septenario [...].

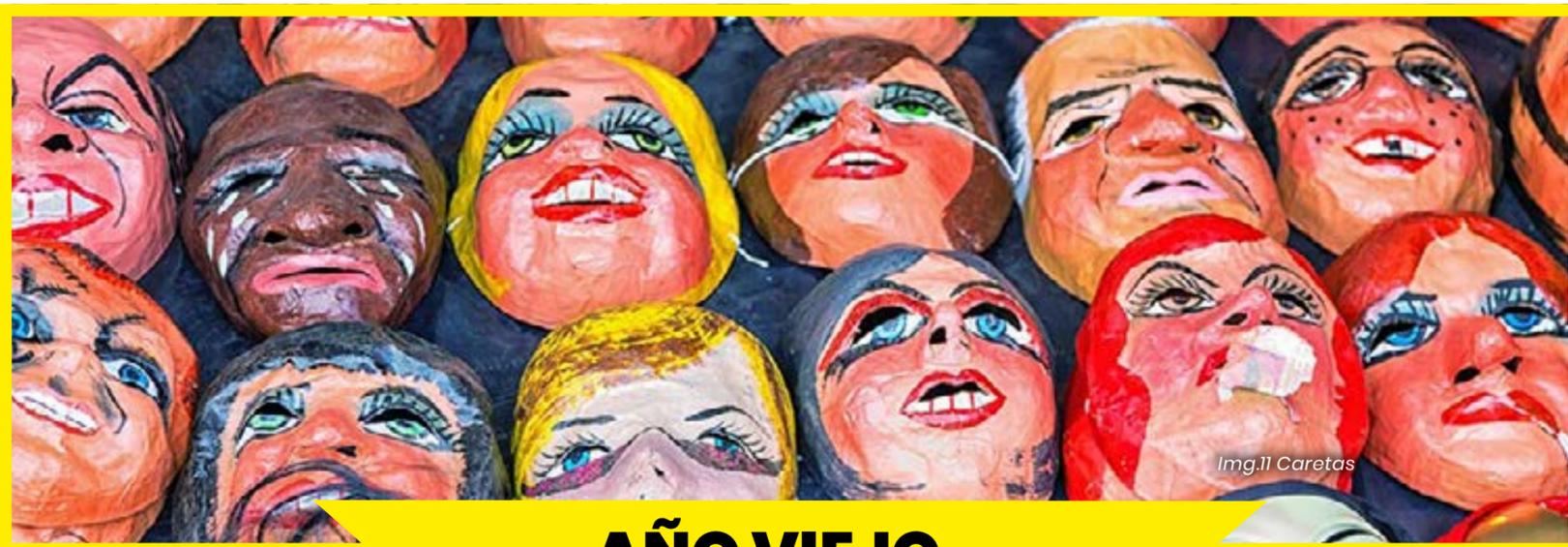
En la fiesta del Septenario participan, animados por la Arquidiócesis de Cuenca, comunidades religiosas; autoridades civiles y militares, instituciones públicas y privadas, entidades educativas y grupos organizados. El entorno para el desarrollo de la fiesta está constituido por la Catedral Nueva y el Parque Central Abdón Calderón, en donde [...] los famosos “dulces de Corpus”, que se expenden en numerosos puestos alrededor del parque durante el Septenario. (Fundación Turismo para Cuenca, s. f.)



Img.10 Pase del Niño Viajero

PASE DEL NIÑO VIAJERO

El Pase del Niño en Cuenca es, sin lugar a dudas, una de las manifestaciones de religiosidad popular más importantes del país. Esta fiesta refleja la cultura y las tradiciones de un pueblo que expresa sus creencias en múltiples manifestaciones y formas del folklore. El más importante es aquel que está dedicado al “Niño Viajero” y se celebra el 24 de diciembre de cada año [...]. Se conoce con este nombre a una imagen del Niño Dios que fue mandada a esculpir por doña Josefa Heredia en el año de 1823. Su último dueño, Monseñor Miguel Cordero Crespo realizó, en 1961, una peregrinación a varios lugares de Tierra Santa, acompañado por la imagen, a la que al final del viaje, bendijo el Papa Juan XXIII. A su retorno a Cuenca, el pueblo entusiasmado le dio a esta famosa escultura el título de “Niño Viajero” y, desde ese entonces, se le rinde culto. (Fundación Turismo para Cuenca, s. f.)



AÑO VIEJO

El 31 de diciembre de cada año, los barrios y otros grupos de personas de la ciudad “preparan tarimas, donde el protagonista es un muñeco (puedes ser de papel, cartón, tela, etc.) en cuyo interior se colocan petardos” (Fundación Turismo para Cuenca, s. f.). Este simboliza el año que termina al mismo tiempo que puede representar a una de las personas que organizan el evento. Se dice que si “a uno lo queman” en año viejo, tendrá suerte durante el siguiente año. Otros personajes propios de esta fecha son las “viudas”, generalmente, hombres disfrazados de mujeres con vestidos negros “que piden al público su contribución para los gastos funerarios” (Fundación Turismo para Cuenca, s. f.). Hacia el final de la noche se da lectura al “testamento del año viejo”. Posteriormente, a la medianoche, se quema el muñeco en medio de música y fuegos artificiales.

1.5 DISEÑO EDITORIAL

Una manera simple de acotarlo es considerarlo como una forma de periodismo visual que consiste en la combinación de texto e imágenes, pero también en uno de ambos elementos exclusivamente. En su forma más refinada y acabada, el diseño editorial es un laboratorio de investigación apasionante, en constante evolución de forma que se convierte en una plataforma de lanzamiento para toda suerte de innovaciones estilísticas que frecuentemente adoptan con entusiasmo los demás campos de la comunicación visual. (Zappaterra, 2008, p. 6).



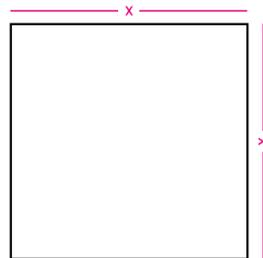
“ Gran parte del diseño editorial tiene como objetivo comunicar o transmitir una idea o narración mediante la organización y presentación de imágenes (también se considera como tales los elementos visuales informativos y otros elementos gráficos como los filetes) y de palabras (dispuestas en destacados y cuerpo de texto)” (Zappaterra, 2008, p.6)

1.5.1 ELEMENTOS Y FUNDAMENTOS

Si bien Zappaterra (2008) afirma que los elementos principales del diseño editorial son la imagen (elementos visuales informativos y otros elementos gráficos) y el texto (destacados y cuerpo de texto), Bhaskaran (2006), en cambio, propone una lista de seis áreas clave a considerar para el diseño de una publicación, estas son: formato, retícula, tipografía, color, cubierta o cabecera y uso de imágenes.

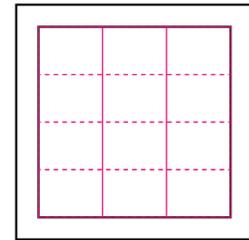
FORMATO

“El formato se refiere a la manifestación física de una publicación. En pocas palabras, es la manera en la que se presenta la información al lector”. (Bhaskaran, 2006, p. 52). Esta presentación implica características distintivas de la propia publicación como tamaño, forma, grosor y cualquier otro detalle que le aporte personalidad al diseño, como es el caso de los acabados. Algunos de los formatos más comunes que se realizan son libros, revistas, folletos catálogos e informes.



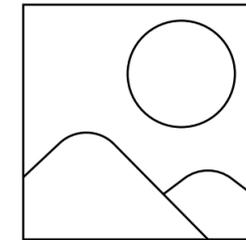
RETÍCULA

La retícula es una estructura tipo mailla, formada por líneas guías verticales y horizontales, que “se usa para ubicar y contener los diferentes elementos de un único diseño. Es una de las herramientas más importantes en el diseño editorial ya que una retícula bien planificada puede ahorrar mucho trabajo posterior” (Bhaskaran, 2006, p. 64). Además, utilizar una retícula es una de las formas más eficaces y rápidas de organizar grandes cantidades de información al mismo tiempo que se asegura la coherencia visual a lo largo de la publicación.



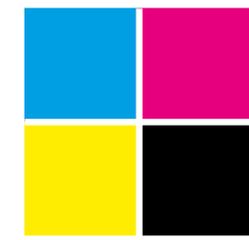
IMAGEN

Zappaterra (2008) establece a la imagen como uno de los elementos principales en una publicación, especialmente en aquellas donde juega un papel protagónico sobre los cuerpos de texto como es el caso de una revista o libro de fotografía. Incluso afirma que hay publicaciones que pueden existir con sólo este recurso. En este contexto, Bhaskaran (2006) está de acuerdo y afirma que “las imágenes desempeñan un papel integral en la identidad visual de cualquier publicación; pueden cambiar de forma espectacular su aspecto estético, tanto como elemento subsidiario de un texto principal o como fuerza conductora de todo el diseño”.



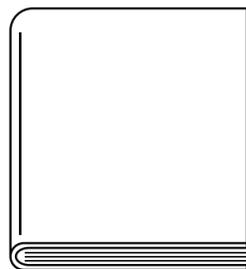
COLOR

“El color es una de las herramientas más importantes que posee el diseñador gráfico. Puede usarse para comunicar muchísimas emociones y sentimientos, para captar la atención de inmediato y para avisar” (Bhaskaran, 2006, p. 80) al lector sobre cómo moverse por las distintas secciones presentes en la publicación. Es un recurso valioso al momento de definir la identidad de un documento, al igual que un factor determinante para la planificación.



CUBIERTA

En el diseño editorial, la cubierta, también conocida en algunos casos como portada, juega un papel decisivo para la publicación, pues es el primer acercamiento que esta tiene con el lector y debe conseguir atraer su atención. Esto es especialmente importante en la actualidad, donde cada día se publican un gran número de libros y revistas, de entre los cuales la publicación se debe destacar.



TIPOGRAFÍA

“La tipografía hace referencia a la manera en que las ideas escritas reciben una forma visual, y puede afectar radicalmente a cómo percibimos un diseño. Los tipos de fuentes tienen personalidad propia y son un excelente medio para comunicar emociones” (Bhaskaran, 2006, p. 68). Y no solo eso, sino que son uno de los principales recursos con los que cuenta el diseñador para generar una jerarquía entre los diversos contenidos de una publicación.

a b c

1.5.2 TIPOS DE DISEÑO EDITORIAL

“Existe una jerarquía dentro del diseño editorial” (Zappaterra, 2008, p. 7) basada en la periodicidad y contenido de las publicaciones que, de una u otra forma, nos permite clasificar esta rama del diseño en los siguientes tipos: revistas, periódicos, catálogos y libros.

DISEÑO DE **REVISTAS**

“En su definición más básica, las revistas son una combinación de texto e imágenes” (Bhaskaran, 2006, p. 96) que abordan diversas temáticas que van desde temas científicos hasta temas políticos, pasando por moda y farándula. Por otra parte, “uno de los aspectos que definen una revista es que se publica a intervalos regulares, ya sea semanal, quincenal, mensual, trimestral o incluso anualmente” (Bhaskaran, 2006, p. 96). Son precisamente estos dos aspectos (temática y periodicidad) los que determinarán el formato y materiales que se emplearán en la publicación, puesto que estos responden directamente a la naturaleza de la revista. No es lo mismo una edición coleccionable semestral que una de cotilleos semanal.



Img.13 Revistas de hogar

DISEÑO DE **PERIÓDICOS**

Un periódico es un vehículo para la transmisión de noticias e ideas. El diseño es una parte integral de ese proceso. Comenzamos con una hoja de imprenta en blanco y un mosaico de ideas que queremos comunicar, y la misión del diseño consiste en presentar ese mosaico de una forma organizada y comprensible. Para ello, el diseñador del periódico emplea tipografía del texto, la de los destacados, entradas, ilustraciones, espacios en blanco y la secuencia de páginas; todo ello mediante las combinaciones más adecuadas. (Zappaterra, 2008, p. 7-8)



Img.14 Página de periódico

DISEÑO DE **CATÁLOGOS**

Los catálogos, o revistas para clientes como los llama Zappaterra (2008), “son sobre todo herramientas de marketing creadas con el objetivo de vender un producto o servicio [...] que se dirigen a un público objetivo específico” (Bhaskaran, 2006, p. 114). En la actualidad, indica Zappaterra (2008), para que este tipo de publicación funcione es necesario que, a más de mostrar los bienes que se oferta, la publicación sea informativa y entretenida al mismo tiempo que sutilmente presenta ofertas y promociones.



img.15 Catálogo de cigarrillos

DISEÑO DE **LIBROS**

Existe una gran variedad de temáticas y formatos en cuanto se refiere a libros, sin embargo, “varias hojas de papel encuadernadas juntas comprenden un libro en sí, y su estructura básica sigue siendo la misma: cubierta, páginas de portada, páginas preliminares, cuerpo principal y materias finales” (Bhaskaran, 2006, p. 88).

“Es imperativo que cualquier diseñador esté familiarizado con el contenido del libro desde el principio, ya que el formato, estructura y concepto de diseño final deben estar relacionados con él” (Bhaskaran, 2006, p. 88)



img.16 Variedad de libros

ALBUM ILUSTRADO

Dentro del diseño de libros encontramos el álbum ilustrado, el cual nos permite generar comunicación mediante la imagen, pues en este género el uso de la misma predomina ante el texto, ayudándonos a captar el interés del lector por medio de la ilustración o recursos visuales.



Img.17 Libro - Todos somos arquitectos

“EL ÁLBUM ILUSTRADO ES UN CONJUNTO ARMÓNICO DE ILUSTRACIÓN Y TEXTO. EN ALGUNOS CASOS PESA MÁS LA IMAGEN Y EN OTROS LA PALABRA. SE TRATA, PUES, DE UN TIPO DE LIBROS QUE BUSCA UNA COMUNICACIÓN CON LOS LECTORES, A TRAVÉS DE UNA DOBLE VÍA: LA DE LA ILUSTRACIÓN Y LA DEL TEXTO ESCRITO.”

Guerrero Arias, 2002, p. 68



Img.18 Ilustración chola cuencana

1.6 ILUSTRACIÓN

“Ilustración es una palabra ambigua, o lo era hasta hace poco” (Zeegen, 2013, p. 11), pues en sus inicios se relacionaba directamente con el arte y no con un proceso comunicativo como tal. Sin embargo, Dalley explica que si bien “el objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración” (1992, p. 10) y se convierte en un recurso utilizado, generalmente, en un contexto comercial.

1.6.1

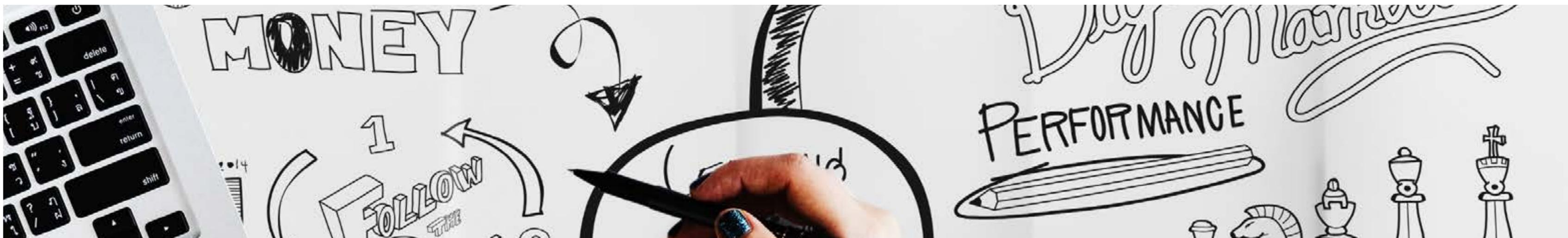
Ilustración en el **DISEÑO**

Hoy en día la ilustración se ha consolidado un puesto importante en el mercado y en consecuencia hay un gran número de personas que viven de este trabajo, sin embargo, como afirma Zeegen (2013), esta práctica no podría sobrevivir sin el diseño gráfico. A los estudios de diseño llegan gran cantidad de proyectos relacionados con packaging, publicidad, identidad visual, trabajo con software, edición de libros, revistas y periódicos, entre otras cosas, que requieren del uso de imágenes para su desarrollo. Esto nos lleva a entender

que “el volumen de trabajo de las compañías y estudios de diseño puede ser inmenso y es aquí donde empieza la relación del ilustrador con el diseñador gráfico. Saber cómo funciona la industria es fundamental para asegurar que la relación con el diseño gráfico sea fructífera” (Zeegen, 2013, p. 57).

En los últimos años la relación entre diseño e ilustración se ha vuelto,

incluso, más fuerte, hasta el punto de que se ha considerado a la ilustración una rama de especialización del diseño. Sabemos esto porque en varias universidades han incluido a la ilustración como una de sus materias de peso dentro de sus pensums. Además, los tipos de ilustración que existen al momento son tan variados como los usos que las diversas ramas del diseño gráfico les puedan dar.



Img.19 Ilustración y animación

1.6.2

TIPOS DE

ILUSTRACIÓN

Como mencionamos anteriormente la ilustración constantemente trabaja de la mano del diseño gráfico y es esta relación da como resultado que su clasificación mantenga una estrecha relación con los distintos procesos del diseño como es el diseño editorial.

EDITORIAL

“La ilustración editorial es un ámbito fundamental de la ilustración y a menudo es el tipo de trabajo con el que la mayoría de los ilustradores se ganan el pan” (Zeegen, 2013, p. 58). Se puede apreciar imágenes ilustradas especialmente en publicaciones como revistas donde el arte visual complementa y aporta dinamismo al contenido.

DE MODA

Si bien la aparición de la fotografía implicó una pérdida de terreno en las publicaciones de moda para la ilustración, esta aún continúa presente en la actualidad, tanto como recurso para proyectar las ideas del diseñador como medio de construcción de las prendas.

PUBLICITARIA

Respecto a la ilustración publicitaria, Zeeguen (2013) afirma que, a diferencia de la ilustración editorial y de moda, es un campo un tanto más restringido en cuanto a propuestas creativas así como en el tiempo con el que el ilustrador cuenta para desarrollar su trabajo

1.2 HOMÓLOGOS

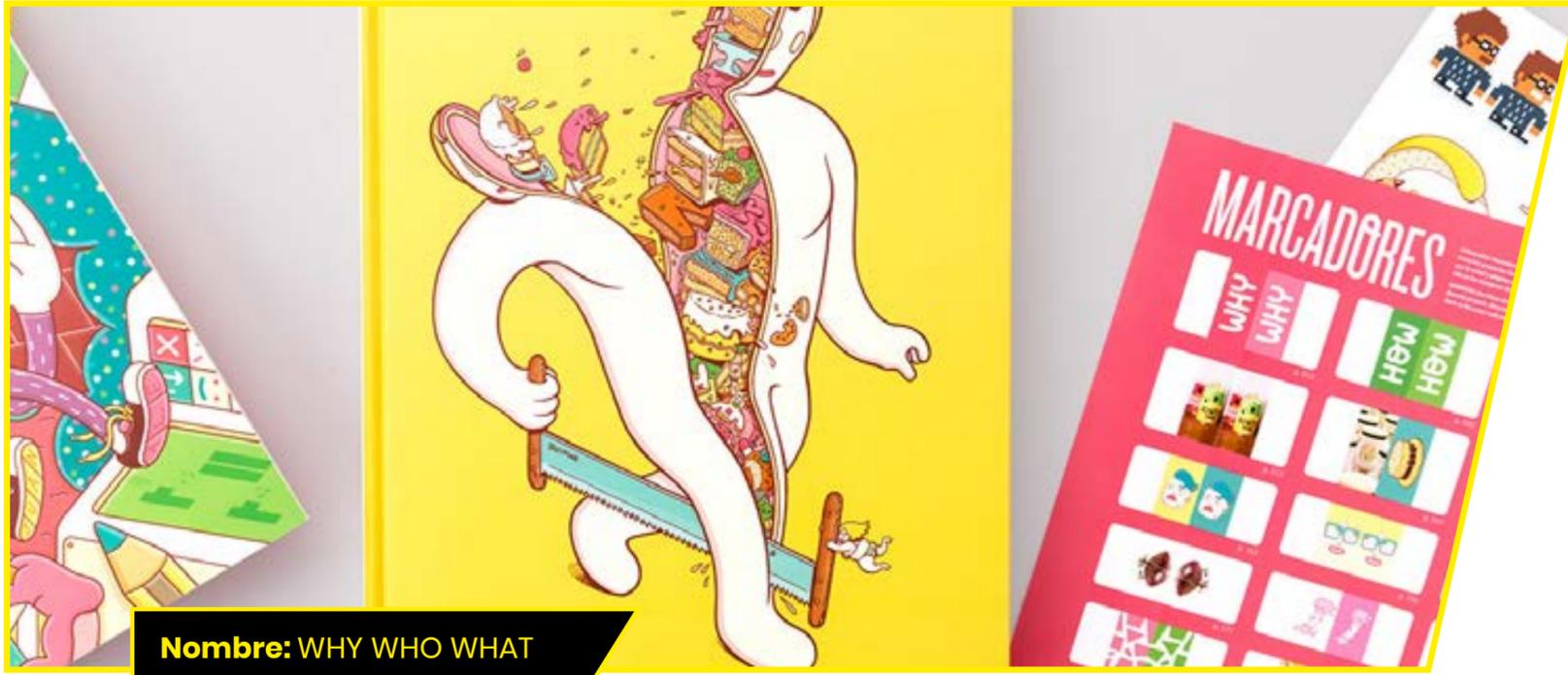


Nombre: Chihuahua
Autor: Raúl Urias

Img.20 Ilustración Raúl Urias

En el trabajo de Raúl Arias podemos destacar la manera en la que logra transmitir la esencia de la cultura popular mexicana mediante el uso de la ilustración vectorial, en la cual utiliza un estilo de saturación de elementos propios de dicha cultura, con una composición armónicamente generada entre el uso de la crómica, propio del folclor mexicano, y la ilustración.

La tecnología utilizada es el uso de herramientas de diseño como Photoshop para realizar la composición y el boceto, y por otro lado Illustrator para concretar la ilustración y agregar color.



Nombre: WHY WHO WHAT
Autor: Brosmind

Img.21 Portada del libro de Brosmind

En este proyecto de los hermanos Brosmind es interesante el uso de la ilustración como recurso para comunicar los procesos de diseño de dicho estudio, mediante gráficas coloridas y un tanto surrealistas. El libro contiene secciones que se encuentran marcadas por el uso del color y además en el empaque se pueden encontrar stickers ilustrados con su estilo que pueden ser usados como separadores.

Al ser un libro en donde el principal recurso es la ilustración, utilizan un formato grande para apreciar de mejor manera los artes. Por otro lado, el libro cuenta con una pasta dura convirtiéndolo en un producto de alta calidad.



Nombre: Amiga date cuenta
Autor: Andonella

Img.22 Portada del libro de Andonella

En este homólogo, encontramos relevante la parte de la ilustración, pues al ser un libro sobre educación sexual para adolescentes, logra llegar a su público meta mediante la sátira y el humor que contienen tanto los textos como sus ilustraciones.

En nuestro caso, si queremos llamar la atención de los jóvenes debemos salirnos de lo convencional e informar de una manera divertida, que no convierta la experiencia de conocer sobre las fiestas populares en algo aburrido.

1.3

ENTREVISTAS

ENTREVISTA NO ESTRUCTURADA

Mgst. Santiago Ordoñez Carpio

Docente de la Universidad de Cuenca



Es necesario considerar como central a lo popular dentro de una sociedad, ya que tiene una gran utilidad y permite que las personas funcionen y se desenvuelvan en un grupo, puesto que convertimos todo esto en una forma de identificarnos y distinguirnos.

Nuestra identidad está cubierta desde hace siglos por elementos que corresponden a un submundo popular, lo cual es esencial dentro de la cultura.

Entender a lo popular es entender a la gente más allá de sus condiciones socioeconómicas, es comprender los procesos de desarrollo de la sociedad y del lugar, es por esto mismo que se le dice popular y no debería tener esa categorización ya que lo convierte de alguna manera en algo

inferior, y se ignora que es una parte casi natural que va cambiando y modificándose con el tiempo.

De igual forma las fiestas populares son de vital importancia porque constituyen el centro de transmisión de la tradición, la misma que está cargada de todos los elementos, rituales y formas de cosmovisión de como entiendes el mundo, es incluso un punto en el cual la gente comparte experiencias donde se sale de lo privado para volver a lo público, y se rompe ciertas barreras existentes como clases sociales, niveles o jerarquías. Desafortunadamente, he podido evidenciar que la fiesta popular cada vez tiene menos participantes y va desapareciendo poco a poco.

Diego Molina

Artista Visual / Ilustrador



Para tí ¿que es ilustrar y por qué es importante?

Pienso que la ilustración es el medio mas flexible para contar una historia o exponer una idea de forma tan abierta para que ésta sea entendible, me gustan los libros con dibujos, ilustraciones y fotografías ya que abren las puertas a la imaginación y crean un nexo directo con el conocimiento propuesto por el autor, de ahí nace la importancia de la ilustración.

¿Cómo defines la identidad cultural y para qué sirve?

Son todos aquellos iconos populares, coloquios, tradiciones y costumbres reunidos como símbolos de un grupo social los que forman esa identidad que al ser plasmada mediante el arte constituye un reflejo vivo de su origen.

¿Cuáles son los mecanismos mediante los cuales la ilustración nos ayuda a conservar nuestra identidad cultural?

Bajo ciertos parámetros de representación, como infografías, la narración de una leyenda mediante un cómic, el collage de nuestros paisajes ecuatorianos, un retrato de una persona ilustre o simplemente un escudo nacional es el registro vivo de lo que somos como una nación rica en cultura.

¿De qué manera la cultura popular ha influido en su estilo de ilustración ?

Siempre esta a mi lado, la observo en los vendedores ambulantes, los olores de la comida típica, al viajar en coloridos buses con stickers llamativos, las fiestas en todo el año: norte y sur. Existe en todo esto y más una marcado estilo barroca, tan surtida en detalles, formas y emociones que es imposible no representarlas.

Lo mas importante es experimentar tanto como podamos hasta toparnos con un estilo que nos haga auténticos y reconocibles, después de hallar este estilo tan solo nos toca mirar el ilimitado tesoro que nos rodea.

Daniel Ordóñez

Diseñador Gráfico / Director Creativo



Para tí ¿que es diseño y por qué es importante?

Desde siempre me a gustado la gráfica popular, me encantaba los letreros hechos a mano y sus colores, la forma de comunicación esa manera de hacerte sentir que estás en el Ecuador. Lo que trato de hacer es buscar esa gráfica y técnicas de producción, acoplarlas al diseño y generar este estilo, haciendo que esto vuelva a la vida y no se pierda.

¿Cómo defines la identidad cultural y para qué sirve?

Para mi parecer y en mis palabras identidad cultural es eso que somos, desde como actuamos y hablamos, nuestro caminar y forma de comportarnos, es todo eso que somos y deberíamos estar orgullosos de eso.

¿Cuáles son los mecanismos mediante los cuales el diseño nos ayuda a conservar nuestra identidad cultural?

Proyectos como “Ele ve que alhaja” recopilan esta información, justamente haciendo un estudio y galería de estos letreros y mensajes, formas y técnicas.

Hagamos que nosotros los diseñadores hagamos más de lo nuestro, un ejemplo muy bueno es México que ellos tratan de siempre usar su paleta cromática y morfología manteniendo así su identidad.

¿De qué manera la cultura popular ha influido en su estilo de diseño ?

Prácticamente en todo, yo siempre pienso en cómo los artesanos rotulistas habrían resuelto tal diseño, o tal tipografía, a eso se lo mezcla con las nuevas tendencias o conceptos ya mas teóricos de diseño y el resultado es hermoso.

Creo que lo que hago es un producto mezcla de todo esto, y varios conocimientos en lo popular, esto con el tiempo y la práctica hacen que se genere mi estilo.

CONCLUSIÓN

La cultura popular es importante dentro de la sociedad, pues es considerada como verdadera generadora de cultura, ya que es aceptada y practicada por un mayor número de personas, es aquí donde se desarrolla la verdadera identidad del pueblo, la cual es transmitida de generación en generación. La fiestas populares actúan como un elemento catalizador de las emociones, vivencias, tradiciones, costumbres y todos los problemas sociales que forman parte de la vida cotidiana del hombre.

Es por esta razón que es importante rescatar y lograr que nuestra identidad prevalezca, utilizando recursos como el diseño editorial y la ilustración, mostrando nuestra riqueza cultural de una manera más moderna para que de ésta forma nuestra identidad cultural trascienda en el tiempo.

Gracias al análisis de los homólogos podemos tener un modelo de referencia de lo que se busca obtener con nuestro proyecto. Lo importante es poder crear en un producto que sea de interés para los jóvenes al hablar sobre temas que pueden resultar tediosos, es por eso que dicho análisis es tan importante, pues podemos observar los recursos que otras personas utilizaron para lograr dicho objetivo.

Con las entrevistas pudimos evidenciar la importancia de la cultura popular dentro de la sociedad y en el desarrollo de la vida de los hombres, además, tuvimos la opinión de diseñadores para quienes la cultura popular es una base fundamental dentro de su proceso creativo, pues para ellos es de vital importancia el mostrar nuestra riqueza cultural al mundo y esto lo hacen mediante el diseño.



02

PROGRAMACIÓN

2.1 TARGET

El producto de diseño que se generará a partir de la investigación previa, tiene como objetivo enfocarse directamente a los jóvenes de una edad entre 15 a 18 años, pues según la Pediatra Eddy Ives, "es en esta etapa en donde la identidad de las personas es voluble y totalmente impredecible, debido a agentes externos como la globalización". Por lo tanto, es importante crear en los jóvenes este sentido de pertenencia y aprecio por nuestra identidad cultural.

2.1.1 VARIABLES DE SEGMENTACIÓN

Segmentación Geográfica

País: Ecuador

Ciudad: Cuenca

Sector: Urbano

Segmentación Demográfica

Edad: 15 a 22 años

Género: Femenino - Masculino

Ingresos: Medios

Ocupación: Estudiantes, trabajadores

Nivel educativo: Educación media y superior

Segmentación Psicográfica

Clase Social: media, media-alta, alta

Estilo de vida: Jóvenes interesados por la tecnología, las tendencias, abiertos al cambio, gustan de salir con amigos a divertirse

Personalidad: Sociables, alegres, curiosos

Gustos: Música, deportes, viajar, fiestas, cultura

2.1.2 PERSONA **DESIGN**

Roberto es un joven de 18 años, que se encuentra cursando el último curso de colegio, es una persona amigable, sociable y divertida, por lo que en sus ratos libres o fines de semana gusta de salir con sus amigos a fiestas, conciertos, eventos culturales o cualquier actividad en la que pueda pasar un momento ameno.

Viajar es una de sus actividades favoritas, gracias a esto ha podido recorrer gran parte del Ecuador, le encanta documentar sus aventuras a través de la fotografía, con las que siempre intenta capturar la esencia de la riqueza cultural de cada lugar que visita. Otros de sus principales intereses son la música, el cine y la fotografía.



Img.23 Adolescente

2.2 PARTIDOS DE **DISEÑO**

Con la información recopilada, procedemos a definir los partidos de diseño, los cuales nos ayudarán a definir las características de nuestro proyecto, basados en forma, función y tecnología.

FORMA

Tipografía

Para garantizar la legibilidad de los textos utilizaremos una tipografía Sans Serif, debido a la uniformidad de sus trazos. Además de sus respectivas variaciones de sus características, (regular, bold, cursiva) lo cual nos ayudará con la organización y jerarquización de los temas.

Diagramación

Utilizaremos una retícula a 3 columnas, pues al estar utilizando los conceptos del álbum ilustrado como punto de partida, esta retícula nos permite tener mayor libertad al momento de ordenar los textos con respecto a la ilustración.

Estilo Gráfico

Se pretende crear una fusión entre los elementos simples de la diagramación y la ilustración, con la finalidad de obtener un producto apegado a las últimas tendencias de diseño como el minimalismo.

Formato

Debido a que el producto tiene como principal recurso el uso de la ilustración, debemos encontrar un formato que se adapte de la mejor manera a las necesidades del libro, pues en libros de arte, es recomendable utilizar formatos grandes para que la ilustración pueda ser apreciada a mayor detalle, para lo que utilizaremos un formato cuadrado de 21x21cm.

Cromática

Para reflejar la riqueza cromática de la cultura popular, se utilizará colores saturados, inspirados en aquellos elementos típicos de nuestro folclor como el color de las polleras, dulces de corpus, castillos y gastronomía.

Ilustración

Utilizaremos un estilo propio el cual se lo ha llevado desarrollando a lo largo del tiempo, teniendo como referentes a ilustradores como Apitatán, quien ha plasmado nuestra cultura ecuatoriana alrededor del mundo. Así como también, es parte de la nuestra inspiración las ilustraciones vectoriales de Mr.Kone, quien utiliza la modulación de la línea para otorgarle dinamismo a sus personajes.

TECNOLOGÍA

Los recursos tecnológicos que utilizaremos en el desarrollo del producto son herramientas de diseño tales como InDesign, el cual nos ayudará en la diagramación del producto, mientras que para el manejo de la ilustración vectorial utilizaremos Illustrator.

FUNCIÓN

El producto tiene como función preservar la identidad cultural en los jóvenes, por medio de una recopilación ilustrada de la fiestas populares más tradicionales e icónicas de la ciudad, en las cuales podremos apreciar el espíritu y la riqueza cultural de dichas festividades.

2.3 PLAN DE NEGOCIOS

Producto

Se trata de un producto editorial a manera de prototipo, el cual será presentado en 3 tomos, en los que se hablará sobre las fiestas más icónicas de la ciudad como son: Corpus Christi, El Pase del Niño y Año Viejo. Tiene como elemento principal la ilustración vectorial, la cual pretende reflejar el espíritu de las fiestas, además de contar con textos informativos sobre cada festividad que ayuden a reforzar el significado de la ilustración.

Precio

Para fijar un precio, primero se buscará el financiamiento del ministerio de cultura, para cubrir los costos de producción y poder lograr que estos tomos lleguen a los estudiantes de manera gratuita en sus libros.

Plaza

Para facilitar el acceso del público meta a nuestro producto, fijamos un único canal de distribución, el cual se tiene previsto que sea mediante los libros que los colegios entregan a sus estudiantes.

Promoción

Teniendo en cuenta que nuestro público objetivo son los jóvenes, utilizaremos medios digitales como redes sociales en donde podremos promocionar nuestro producto a través de Facebook e Instagram, ya que gracias a su herramientas de anuncios podemos llegar a un mayor número de personas y además evidenciar la eficacia de la publicidad por medio de estadísticas que nos ofrece dicha herramienta.



03

IDEACIÓN



3.1 DIEZ IDEAS

Libro Infográfico

El objetivo es generar un manual infográfico ilustrado sobre las respectivas fiestas populares de la ciudad, utilizando el flat design.



Img.24 Almanaque Pictoline

Libro Ilustrado

Basándonos en los conceptos del álbum ilustrado se generarán ilustraciones con un estilo determinado que muestren el regocijo de nuestras fiestas populares.



Img.26 Amiga date cuenta

Realidad Aumentada

Apreciar la ilustración desde una perspectiva 3D, con la finalidad de tener una interacción más entretenida con las gráficas.



Img.25 Realidad aumentada - Ipad

Troqueles

Por medio del uso de troqueles, se hará referencia a una pequeña parte de la ilustración situada en la parte posterior, dicho troquel estará ligado a un tema determinado.



Img.27 Libro con troqueles

Ilustración Pop Up

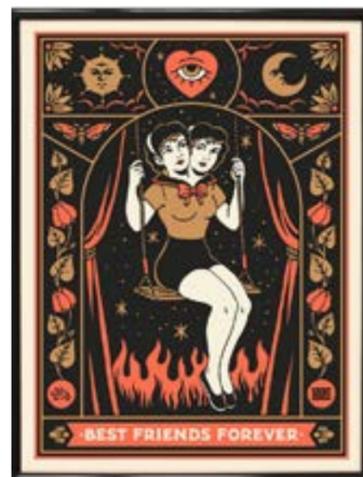
Utilizando la técnica del pop up, se dará volumen a las ilustraciones como por ejemplo, los escenarios, personajes y demás elementos que forman parte de la cultura popular.



Img.28 Libro botánico Pop Up

Postales

El propósito de esta idea es generar postales a doble cara, en donde a un lado tendrán una ilustración representativa de cada fiesta, y en la parte posterior tendrán una pieza que al unirla en el orden correcto con las demás postales forman una ilustración a gran escala.



Img.29 Poster de Yeaah Studio

Cómic

Crearemos historias sobre cada fiesta, y en donde gracias a la ciencia ficción podremos elevar el espíritu mágico de las festividades.



Img.30 Cómic Capitán Escudo

Figuras 3D

Impresión 3d de las ilustraciones, la cuales podran ser pintadas con un estilo libre del autor.



Img.31 Figuras Kid Robot

Fanzine

Mediante el uso del fanzine, podremos crear un producto con acabados más tradicionales, en cada publicación podremos tratar sobre una festividad diferente.



Img.32 Fanzine de Los Simpson

Pestañas Desplegables

Al abrir las pestañas, debajo podemos encontrar información o una ilustración nueva.



Img.33 Libro Everimal

3.2 TRES IDEAS

REALIDAD AUMENTADA

Lo que esta idea propone es realizar un modelado 3D de los personajes y elementos creados vectorialmente, los cuales podrán ser admirados en mayor detalle, además de ser más interactivo también contarán con una corta animación



Img.34 Realidad aumentada de anfibios

ÁLBUM ILUSTRADO

Debido a su funcionalidad, en la cual la ilustración es el elemento principal, se pretende realizar ilustrar los elementos principales de las fiestas popular, reforzándolas con un texto informativo.



Img.35 Álbum Ilustrado

LIBRO CÓMIC

Mediante la creación de un cómic, podemos llegar a los jóvenes narrando el origen de las fiestas popular desde una perspectiva fantástica, la cual nos permite explorar distintas maneras de contar la historia de una manera atractiva,



Img.36 Historieta

3.3 IDEA FINAL

Luego de revisar todas las alternativas mediante las cuales podríamos ejecutar el proyecto, terminamos por realizar un álbum ilustrado el cual será presentado en manera de tomos en donde mostraremos el origen y los elementos más relevantes de las fiestas más icónicas de la ciudad, en este caso hemos escogido tres: Corpus Christi, El Pase del Niño Viajero y Año Viejo.

Las ilustraciones serán realizadas vectorialmente y seguirán un estilo de caricatura para poder de esta manera mostrar la información de una manera más entrenada y amigable.



04

DISEÑO

4.1 BOCETACIÓN

Para solucionar la estética que deberán tener nuestras ilustraciones para el desarrollo del producto, iniciamos con varios bocetos rápidos que nos permitan llegar a obtener un estilo mediante el cual podamos realizar elementos gráficos que resulten llamativos para lo jóvenes.

Finalmente optamos por realizar personajes de caricatura, basándonos en la estética de series animadas actuales como Bo-jack Horseman y Big Mouth.



Bocetos del cuerpo



Bocetos rápidos de rostros

4.1.2 BOCETACIÓN

FIESTAS POPULARES

En ésta etapa se plasman aquellos elementos que resultan relevantes en cada fiesta popular. Lo que haremos será reinterpretar dichos elementos con el estilo que hemos desarrollado previamente.

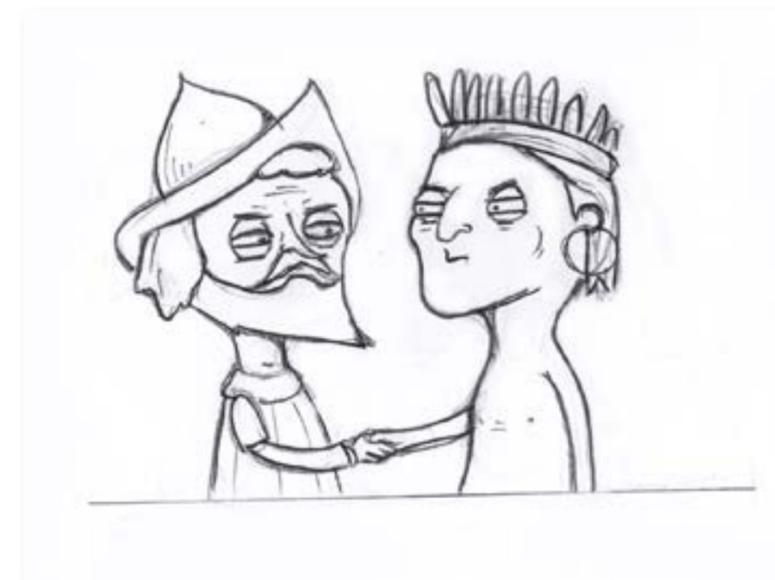
Puesto que nuestro producto tiene como objetivo difundir información sobre dichas fiestas, cada tomo va a contener información sobre el origen, las tradiciones y aquellos elementos representativos de cada fiesta.

Debemos saber interpretar los textos de manera que las ilustraciones ayuden a reforzar la información y mostrarla de forma agradable y divertida.

BOCETACIÓN

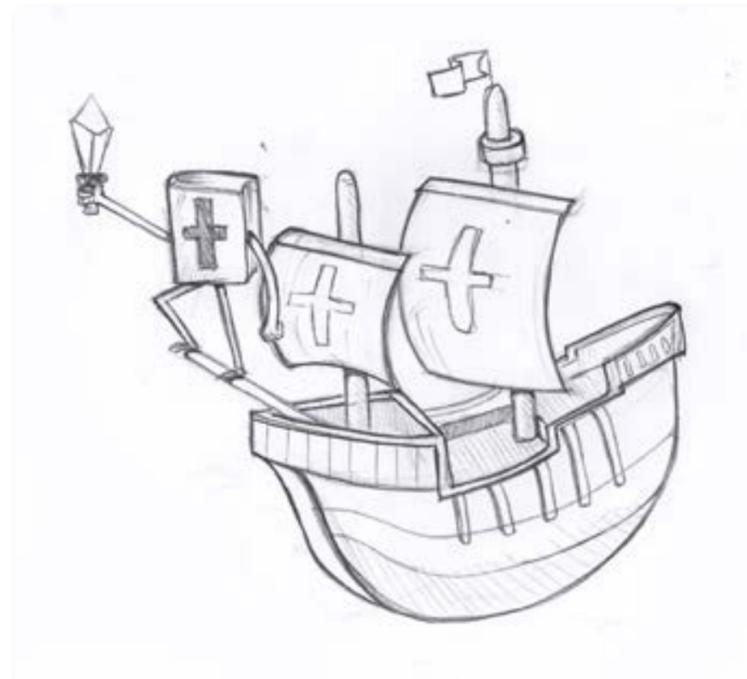
CORPUS CHRISTI

Para realizar las ilustraciones de esta fiesta tomamos en cuenta elementos representativos dentro de la tradición del Corpus, tales como los dulces y el castillo, mientras que para la parte del origen hemos realizado ilustraciones sobre la llegada de la religión católica a América entre otros elementos con respecto a su historia



Representación del sincretismo cultural entre españoles e incas.

Representación sobre la muerte del invierno y el renacimiento de la vegetación.



Llegada de la religión católica por parte de la conquista española.



Representación de la figura del Niño Viajero.

BOCETACIÓN

PASE DEL NIÑO

En el caso del pase del niño, vamos a mostrar al elemento más representativo que es la figura del Niño Viajero; por otro lado también vamos a reforzar el tema de la historia con sus respectivos personajes como el Monseñor Cordero y finalmente hablaremos de la parte de la tradición en la cual realizaremos ilustraciones de los elementos más icónicos como son los carros alegóricos.



Chola cuencana con el típico recipiente en el cual se lleva la chicha.

Monseñor Cordero con rumbo a tierra santa para bendecir la figural del niño viajero.



Personaje que representa a una viuda del viejo, con su respectiva peluca y cartera.

BOCETACIÓN

AÑO VIEJO

Por último, para la fiesta popular del año viejo hemos planteado realizar una ilustración sobre el posible origen de la fiesta, además vamos a resolver este tomo con ilustraciones de personajes como las famosas viudas del viejo y a las personas encargadas de realizar el concurso de monigotes cada año como son Amistad Club.

Personas del barrio se unen para realizar los monigotes.



Personaje leyendo el testamento del año viejo.



4.2 DIGITALIZACIÓN

En esta etapa utilizamos la ilustración vectorial para concretar los elementos, específicamente empleamos Adobe Illustrator como herramienta principal.

La ilustración vectorial nos permite crear trazos perfectamente estilizados los cuales podemos modular a nuestra conveniencia, además que nos permiten escalarlos sin perder calidad en la imagen.

En este proceso nos guiamos en 3 pasos para realizar las ilustraciones, que son: el line art, los detalles y el color.

Line Art

El primer paso es marcar con un pincel creado previamente todas las líneas de nuestro boceto. Al tener un pincel a presión, éste nos permite modular la línea creando trazos con terminaciones delgadas.



Personajes del tomo de Corpus Christi ilustrados con pincel a presión, el cual nos ayuda a darles mayor personalidad debido a las líneas de expresión que utilizamos en pliegues y rasgos del rostro.

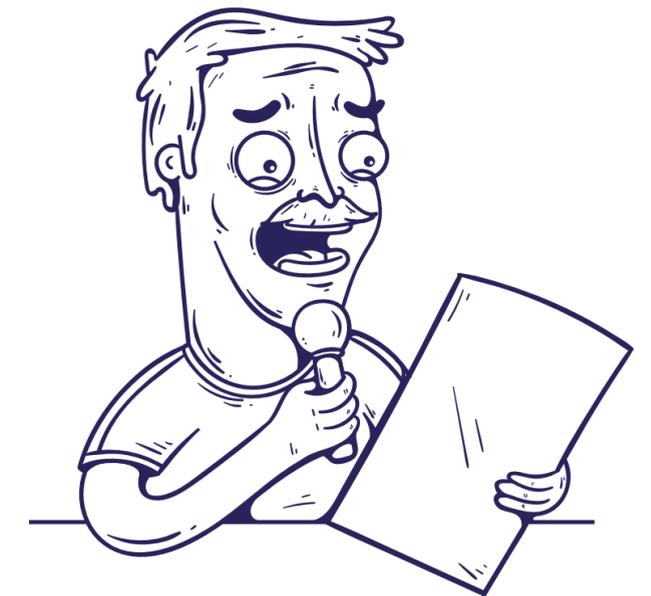
A continuación podemos apreciar algunos de los personajes generados para el proyecto, los cuales han pasado por el mismo tratamiento del uso de pincel y sus líneas de expresión respectivamente.



Figura del Niño viajero



Monseñor Cordero



Lectura del testamento

Color

Finalmente, es en esta etapa en donde coloreamos nuestra ilustración, basada en una paleta cromática inspirada en los colores propios de nuestra cultura, como en los coloridos dulces de Corpus y las icónicas polleras de nuestras cholas cuencanas.



Img.35 Pollera



A continuación podemos observar el proceso de digitalización de ciertos personajes que serán parte de nuestro producto.



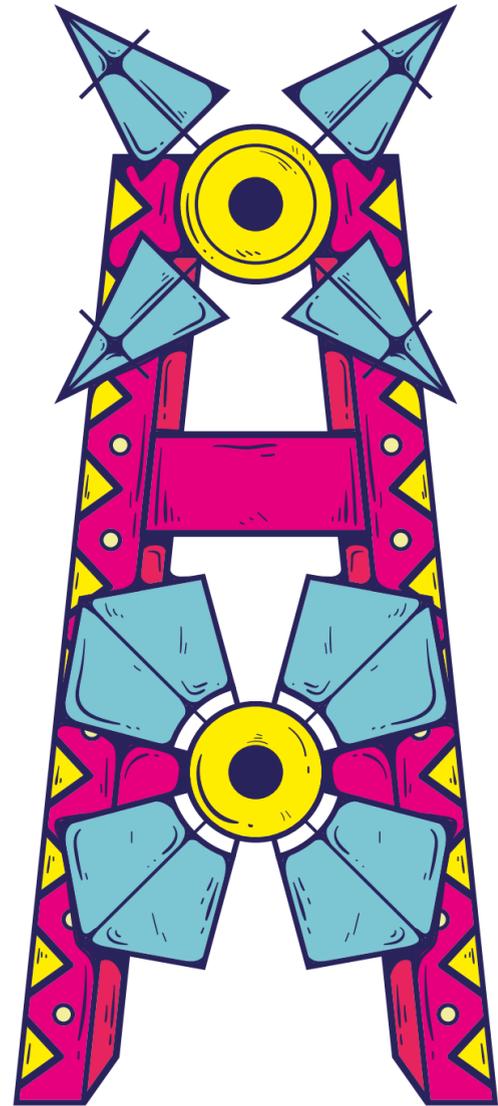
Proceso de digitalización del personaje del Monseñor Cordero.



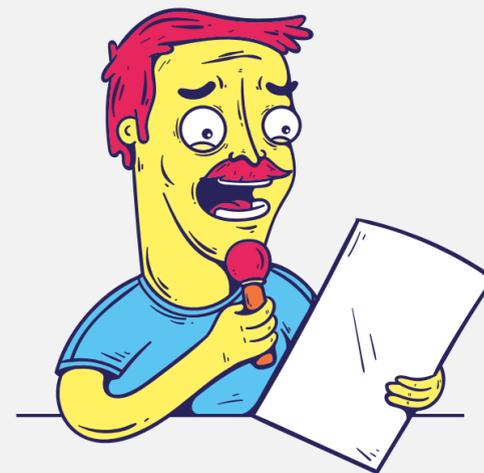
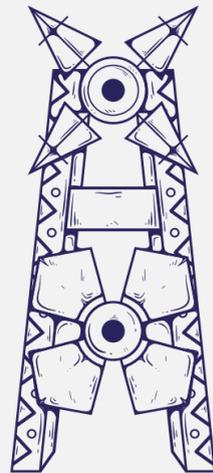
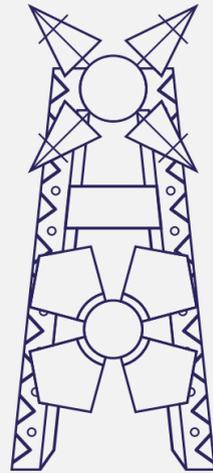
Proceso de digitalización del personaje del Niño Viajero



Proceso de digitalización del personaje de la viuda del viejo.



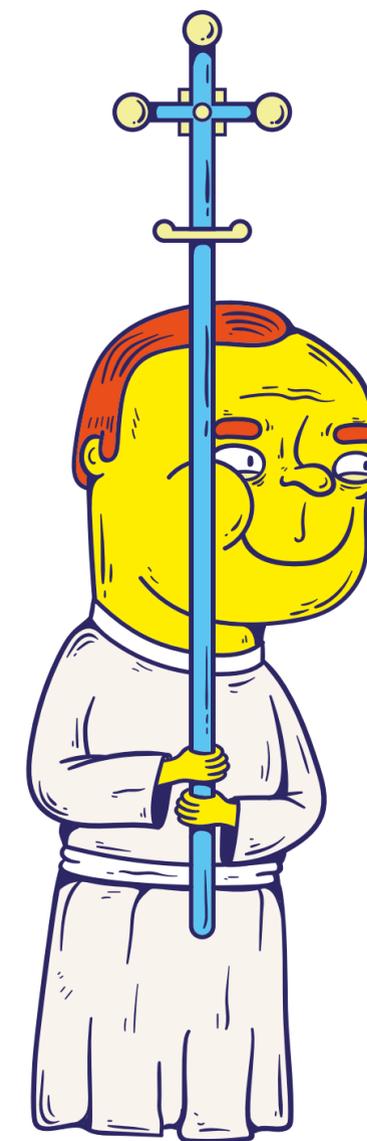
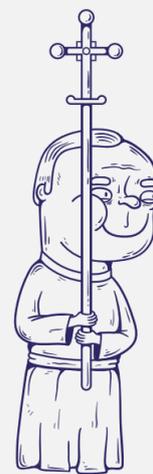
Proceso de digitalización del castillo de Corpus Christi.



Proceso de digitalización del personaje dando lectura al testamento del viejo.



Proceso de digitalización de la representación de la muerte del invierno.

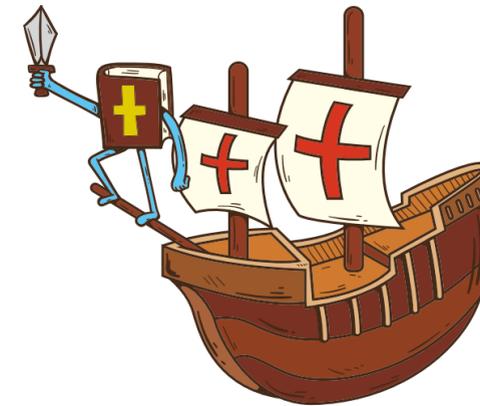


Proceso de digitalización de un personaje en la procesión realizada en Corpus Christi.

4.3 PERSONAJES

Luego del proceso de digitalización, a continuación podemos observar todos los personajes que hemos realizado, los cuales se rigen a una misma estética de caricatura.

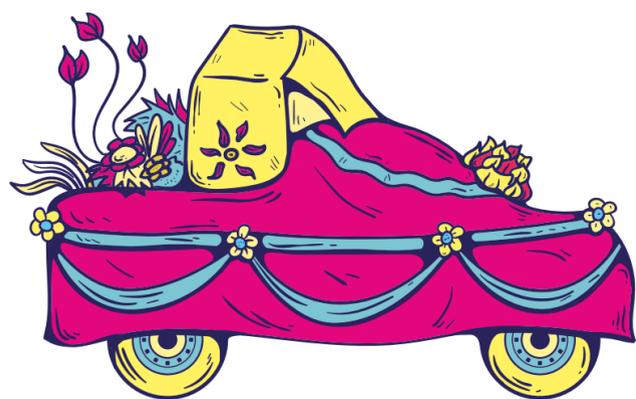
PERSONAJES CORPUS CHRISTI



PERSONAJES
PASE DEL NIÑO



PERSONAJES
AÑO VIEJO

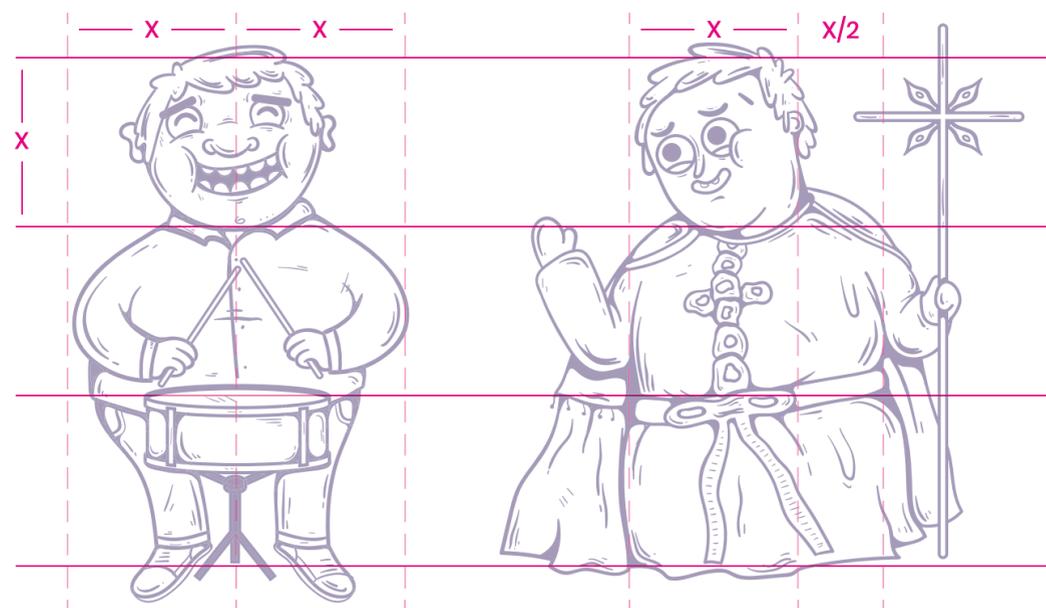


4.4 SISTEMATIZACIÓN

Puesto que nuestros personajes son caricaturas, las hemos realizado en base a un sistema de cabezas, en el cual su altura equivale a tres de éstas y su ancho a dos. Debemos tener en cuenta que dichas medidas pueden variar dependiendo el personaje, que en ciertos casos puede tener

un ancho de una cabeza y de igual forma, su altura puede tener ciertas variaciones.

Además, nuestras caricaturas están caracterizadas por tener rasgos exagerados, como podemos notar en los ojos, bocas, mejillas y cabello, los cuales les dan mayor personalidad.

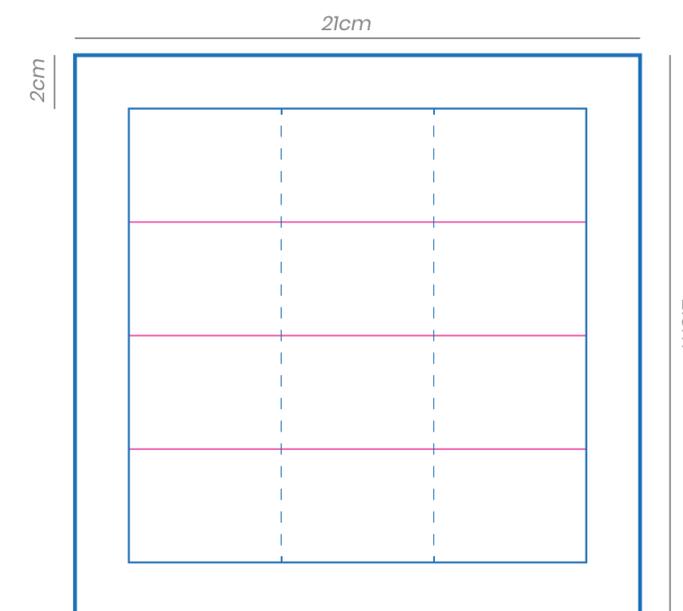


Retícula basada en sistema de cabezas aplicada en personajes de Corpus Christi.

4.5 FORMATO

Como ya lo habíamos establecido en capítulos anteriores, el producto está basado en los conceptos del álbum ilustrado, por lo que al ser la ilustración nuestro principal factor, debemos utilizar un formato grande, que en este caso será de 21x21cm.

Para la diagramación utilizaremos una retícula a tres columnas y 4 filas, con la finalidad de tener mayor flexibilidad en la diagramación.



4.6 TIPOGRAFÍA

Nuestro producto tiene como objetivo atraer la atención de lectores jóvenes, para lo que utilizaremos una tipografía que se apegue a las tendencias de diseño editorial actuales, como en revistas de interés entre los jóvenes como las de videojuegos, las cuales utilizan tipografías sans serif.

Es por esto que utilizamos la fuente Poppins, la cual al ser una tipografía palo seco nos garantiza una fácil legibilidad de los textos, y con sus distintas variaciones nos permite jerarquizar la información.

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
ñopqrstuvwxyz
1234567890

4.7 PRODUCTO FINAL

Luego de los parámetros establecidos, como tipografía, cromática, diagramación e ilustración; a continuación podemos observar el resultado de nuestro proceso de diseño, para lo cual hemos elegido cuatro páginas de cada tomo en las cuales podemos observar la manera en como combinamos la ilustración con la diagramación.



En estas páginas sobre el Corpus Christi tenemos una breve explicación sobre su origen.



Páginas que nos muestran la religiosidad por medio de la procesión y del momento de la quema del castillo.



Aquí hablamos un poco sobre como se originó la fiesta del Pase del Niño Viajero



En estas páginas podemos observar una breve muestra de aquellos elementos típicos del pase.



Finalmente llegamos al Año Viejo, aquí podemos encontrar un poco de su historia y sobre las viudas.



Por último nos encontramos con aquellos elementos propios de la fiesta como el testamento y el alcohol.

4.8 VALIDACIÓN

Para realizar la validación respectiva de nuestro producto, se presentó el tomo de la fiesta del Corpus Christi a estudiantes del colegio Asunción. Debido a que nuestro target son jóvenes de entre 15 a 18 años, entregamos nuestro proyecto a estudiantes de bachillerato.

Al mostrar el producto a los estudiantes de 4to curso nos sorprendieron decir que el tomo les parecía “chevere” por los dibujos, los cuales les resultaban divertidos y llamativos.

Por otro lado los estudiantes de 6to curso opinaron que el producto está bien logrado porque rescata nuestra cultura de una manera diferente, ya que lo relacionaban con caricaturas como Los Simpson y Rick ‘n Morty; pues no es como las ilustraciones que usualmente llevan sus libros de colegio las cuales les parecen un poco repetitivas y sin gracia.

También nos recomendaron hacer lo mismo con todas las fiestas populares, no solo de Cuenca sino de todo el Ecuador, ya que son ilustraciones divertidas que reflejan nuestra cultura popular con sus coloridos personajes y elementos.



CONCLUSIÓN

El desarrollo de este proyecto de graduación permitió expandir conocimientos con respecto a nuestra cultura, sobretodo de la cultura popular, la cual es practicada por una gran mayoría de personas y juega un papel de gran importancia dentro de la sociedad, ya que es el reflejo de la vida cotidiana de las personas de un pueblo.

La oportunidad de plasmar nuestra cultura popular a través de la ilustración es un proceso gratificante, pues nos permite conocer a mayor detalle todo lo que impli-

ca celebrar una fiesta popular, su origen, sus tradiciones y personajes que hacen de estas fiestas un catalizador de emociones y vivencias propias de una cultura.

Por otro lado, resulta interesante la manera en la que se puede llegar a los jóvenes al hablar de estos temas que en ocasiones pueden ser vistos como anticuados o aburridos, es por esto que se trata de captar su atención de una manera diferente, con ilustraciones llenas de personalidad y que resultan amigables.

RECOMENDACIONES

Debemos estar orgullosos de nuestra cultura popular, de sus colores y formas, ya que es nuestro deber como diseñadores mostrar la riqueza de nuestra cultura mediante la gráfica. Usualmente no nos damos cuenta que en el folclor de nuestras culturas tenemos una fuente infinita de inspi-

ración, pero no debemos caer en el error de simplemente apropiarnos de ellos y ocupar elementos existentes. Debemos crear a partir de ellos, utilizando nuestra cultura como punto de partida para que ésta trascienda y se pueda adaptar a las necesidades actuales del mercado.

BIBLIOGRAFÍA

Bhaskaran, L. (2006). ¿Qué es el diseño editorial? (Trad). España: Index Book S. L

Dalley, T. (1992). Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales (Trad.). Madrid: Tur-sen. S. A. Hermann Blume Ediciones

Fundación Municipal Turismo para Cuenca - Ecuador. (s.f.). Fiestas populares. Recuperado el 13 de Enero de 2019, de Fundación Municipal Turismo para Cuenca: http://cuenca.com.ec/es/fiestas-populares?fbclid=IwAR25-WUCLf3-kXBaK_qRDCCGk9I19m8KZIdESNflbwfdh1IC6ap7DRurIT8

Guerrero Arias, P. (2002). Antropología y cultura: Una mirada crítica a la identidad, la diversidad, la alteridad y la diferencia. Quito, Ecuador: Ediciones Abya - Yala

Kottak, C. P. (2011). Antropología cultural. México: McGraw-Hill Interamericana Editores.

Malo González, C. (Junio de 1988). Cultura popular y diseño. III Seminario Nacional de Diseño. Seminario llevado a cabo en Cuenca, Ecuador.

Malo González, C. (2006). Arte y Cultura Popular (Segunda ed.). Cuenca, Azuay, Ecuador: Universidad del Azuay.

Romero Hernández, R. (2010). Taller de Ilustración Gráfica. Licenciatura en Diseño Gráfico. Universidad de Londres.

Zappaterra, Y. (2008). Diseño editorial: periódicos y revistas (Trad). Barcelona: Editorial Gustavo Gili

Zeegen, L. (2013). Principios de Ilustración (Segunda ed. rev). Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili

ANEXOS / ABSTRACT

Design of an illustrated editorial product to preserve and spread the popular festivals among young people

Abstract

As a consequence of the cultural globalization in which we find ourselves at the moment, the identity of the peoples has been threatened mainly by youths. It is for this reason that it is important to value culture by spreading the customs and traditions of the peoples. Popular festivals are of vital importance as they are the reflection of cultural identity. Through the use of theories such as the vector illustration and the concepts of the illustrated album, the project presents an editorial product about popular festivals, aimed at young people, with the intention of informing in an entertaining and friendly manner.

Key words: illustrated album, vector illustration, popular culture, identity

Student's Signature

Thesis Supervisor Signature

Jhonn Manuel Alarcón Morales, Des.

Student's name: Francisco Antonio Espinoza Suarez

Translated by
Magali Arteaga, MA

