



Universidad de Cuenca



**UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE ARTES**

ESCUELA DE DISEÑO

TEMA:

**DISEÑO E ILUSTRACIÓN DIGITAL DE SEIS PERSONAJES POPULARES
CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA POPULAR DE CORPUS CHRISTI EN CUENCA.**

ESTUDIANTE:

JOSÉ ABEL ORDÓÑEZ ZAMBRANO

TUTOR:

SANTIAGO ISAAC FLORES CORDERO

FECHA:

CUENCA, 10 DE OCTUBRE DE 2013

MODALIDAD:

TESIS



RESUMEN

Esta tesis se enfoca en valorizar y mantener el Patrimonio Cultural de Cuenca, representando lo intangible y haciéndolo tangible; mediante la ilustración digital de los personajes de las fiestas populares, en este caso la Tradicional fiesta del Corpus Christi o Septenario de la ciudad de Cuenca en Ecuador.

El target al que se enfoca este proyecto es a jóvenes de 15 a 20 años, hombres, mujeres, extranjeros y locales. Se presentará una propuesta gráfica realizada mediante ilustración vectorial, debido a que es una técnica atractiva, apreciable y eficaz para lograrlo.

Finalmente como producto gráfico se obtendrán seis ilustraciones, las que se aplicaran en souvenirs, para promoción y difusión de esta festividad.

ABSTRACT

This dissertation focuses on keeping Cuenca's Cultural Patrimony by representing the intangible in a tangible way. There will be a digital illustration of the characters that perform in popular festivities, in this case, the traditional Corpus Christi.

This project's target group is made up of young men and women, local and foreigners between the ages of 15 and 20. The graphical proposal is going to be made with Vector Illustration since it's a very effective and attractive technique for this specific task.

Finally, six photographs will be selected, which will be printed in souvenirs in order to promote this festivity



ÍNDICE

1. CAMPOS DE ESTUDIO	pág. 1
2. PALABRAS CLAVE	pág. 1
3. OBJETO DE ESTUDIO	pág. 1
4. TEMA DE TESIS	pág. 2
5. PROBLEMA DE ESTUDIO	pág. 2
6. ANTECEDENTES	pág. 2
6.1. EL CORPUS CHRISTI EN CUENCA – ECUADOR	pág. 3
6.2. ORÍGENES DEL CORPUS CHRISTI	pág. 3
7. JUSTIFICACIÓN	pág. 4
8. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	pág. 4
9. OBJETIVOS:	pág. 5
9.1. OBJETIVOS GENERALES	pág. 5
9.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	pág. 5
10. MARCO TEÓRICO	pág. 5
INTRODUCCIÓN:	pág. 5
1 LA COMUNICACIÓN VISUAL PARA DIFUSIÓN DE LA CULTURA	pág. 6
1.1 LA COMUNICACIÓN VISUAL	pág. 6
1.1.1 LA IMAGEN COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN VISUAL	pág. 6
1.2 LA IMAGEN EN NUESTRA SOCIEDAD	pág. 7
1.2.1 INFLUENCIA DE LA IMAGEN EN LOS ADOLECENTES	pág. 8
1.3 VISUALIZACIÓN DE INFORMACIÓN	pág. 8
1.3.1 LA ILUSTRACIÓN COMO AYUDA DIDÁCTICA	pág. 8
1.4 CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DE LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA	pág. 9
1.5 MÚLTIPLES TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN PLÁSTICA	pág. 10
1.5.1 FUNCIONES DE LAS ILUSTRACIONES	pág. 10
1.5.2 TIPOS DE ILUSTRACIÓN	pág. 11
1.5.2.1 LA ILUSTRACIÓN TRADICIONAL	pág. 11
1.5.2.2 LA ILUSTRACIÓN DIGITAL	pág. 11



11. CONTENIDOS: pág. 12

CAPÍTULO I: LA FIESTA POPULAR DEL CORPUS CHRISTI EN LA CIUDAD DE CUENCA pág. 12

- I.1 LA FIESTA POPULAR pág. 12
- I.2 ORÍGENES EL CORPUS CHRISTI EN CUENCA pág. 13
- I.3 EL CORPUS CHRISTI EN CUENCA; SINÓNIMO DE TRADICIÓN Y CULTURA pág. 14
- I.4 FIESTA, RECIPROCIDAD Y REDISTRIBUCIÓN pág. 15
 - I.4.1 LOS PRIOSTES: FIESTA Y PRESTIGIO EN EL CORPUS CHRISTI pág. 15
- I.5 PREPARATIVOS PARA EL CORPUS CHRISTI Y EL SEPTENARIO pág. 16
- I.6 SINCRETISMO CULTURAL pág. 16
 - I.6.1 LA FIESTA EN EL MUNDO CONTEMPORÁNEO pág. 17
- I.7 EL CORPUS CHRISTI EN CUENCA COMO FIESTA DUAL pág. 17
 - I.7.1 MEMORIA Y TRADICIÓN DE LA FIESTA POPULAR DEL CORPUS CHRISTI EN CUENCA pág. 17
 - I.7.2 PERSONAJES Y PARTICULARIDADES DE LA FIESTA DEL CORPUS CHRISTI pág. 18
- I.8 PERSONAJES TOMADOS PARA LA ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES DE LA TESIS pág. 19
 - I.8.1 LOS JUEGOS DE AZAR pág. 19
 - I.8.2 PIROTECNIA Y MÚSICA pág. 21
 - I.8.3 LOS DULCES DE CORPUS pág. 22

CAPÍTULO II: LA ILUSTRACIÓN COMO MÉTODO DE REPRESENTACIÓN pág. 24

- II.1 PLANEACIÓN DE LA ACCIÓN DRAMÁTICA pág. 24
- II.2 TEATRALIZACIÓN pág. 25
- II.3 ELECCIÓN DEL TIPO DE ILUSTRACIÓN pág. 26
- II.4 COMPOSICIÓN pág. 28
 - II. 4.1 UNIDAD DENTRO DE LA VARIEDAD Y VARIEDAD DENTRO DE LA UNIDAD pág. 28

CAPÍTULO III: PROCESO DE DISEÑO pág. 29

- III.1 UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS pág. 29
- III.2 DETERMINACIÓN DE PERSONAJES pág. 30
 - III.2.1 DEFINICIÓN DE ESTILO SISTEMÁTICO pág. 33
 - III.2.2 ESCENARIOS _FONDO pág. 34
- III.3 BOCETAJE pág. 35
 - III.3.1 SELECCIÓN DE BOCETOS pág. 38
 - III.3.1.1 SELECCIÓN BOCETOS DE ESCENARIOS pág. 39
 - III.3.1.2 BOCETOS FINALES pág. 41



III.4 DIGITALIZACIÓN	pág. 44
III.4.1 DEFINICIÓN DE LA PALETA CROMÁTICA	pág. 44
III.4.2 RESULTADO FINAL. POSTERS A3	pág. 47
III.5 RESULTADOS DE APLICACIÓN	pág. 48
III.5.1 IMPORTANCIA Y APLICACIÓN DE ILUSTRACIONES EN SOUVENIRES.	pág. 48
III.5.2 MONTAJES EN SOUVENIRES	pág. 48
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	pág. 52
12. METODOLOGÍA	pág. 53
13. PRESUPUESTO	pág. 54
14. CRONOGRAMA	pág. 55
15. CIERRE	pág. 55
16. BIBLIOGRAFÍA	pág. 56



Universidad de Cuenca



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, José Abel Ordoñez Zambrano, autor de la tesis **“DISEÑO E ILUSTRACIÓN DIGITAL DE SEIS PERSONAJES POPULARES CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA POPULAR DE CORPUS CHRISTI EN CUENCA”**, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 31 de octubre de 2013

José Abel Ordoñez Zambrano
0105484281

Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316

e-mail cdjbv@ucuenca.edu.ec casilla No. 1103

Cuenca - Ecuador



Universidad de Cuenca



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, José Abel Ordoñez Zambrano, autor de la tesis “**DISEÑO E ILUSTRACIÓN DIGITAL DE SEIS PERSONAJES POPULARES CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA POPULAR DE CORPUS CHRISTI EN CUENCA**”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Diseñador Gráfico. El uso que la Universidad de Cuenca hiciera de este trabajo, no implicará afeción alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 31 de octubre de 2013

José Abel Ordoñez Zambrano
0105484281

Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316
e-mail cdjbv@ucuenca.edu.ec casilla No. 1103

Cuenca - Ecuador



Universidad de Cuenca

AGRADECIMIENTOS:

La presente tesis está dedicada a mi madre, a quien agradezco infinitamente por todos sus esfuerzos que financiaron mis estudios; agradezco también a mi novia que me apoyo y motivo en todo momento incondicionalmente.



1. CAMPOS DE ESTUDIO

Campo de las Artes (campos)

Diseño Gráfico

Diseño e Ilustración de personajes

Campo de las Ciencias Humanas (sub-campos)

Antropología

Historia de Cuenca

Ilustración Digital

Comunicación Social

2. PALABRAS CLAVE

Fiesta de Corpus Christi en Cuenca, Septenario, Ilustración de Personajes, Comunicación Visual.

Ilustración Digital, bienes culturales intangibles, tradición, diversidad cultural, memoria social.

3. OBJETO DE ESTUDIO

La propuesta de Tesis, plantea la revalorización y difusión del Patrimonio Intangible de Cuenca en Ecuador mediante la Ilustración digital de personajes populares característicos de la fiesta del Corpus-Cristi en Cuenca y la posterior aplicación de las Ilustraciones en souvenirs, (camisetas con su respectivo embalaje y afiches A3).

El Propósito de realizar este producto, es mostrar a los espectadores una parte del patrimonio intangible de Cuenca en esta fiesta popular, atrayendo su atención y promocionando la cultura con sus ricas costumbres festivas.

La imagen que se mostrará, informará y presentará, será de personajes que definen esta fiesta como parte de su esencia, promoviendo el turismo y comercio en Cuenca.

4. TEMA DE TESIS

DISEÑO E ILUSTRACIÓN DIGITAL DE SEIS PERSONAJES POPULARES CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA POPULAR DE CORPUS CHRISTI EN CUENCA.

5. PROBLEMA DE ESTUDIO

Es evidente que el Patrimonio Cultural intangible, en este caso de Cuenca en Ecuador, se está perdiendo considerablemente debido a la falta de difusión de las costumbres y tradiciones populares. A la vez es conocido que la cultura adquiere formas diversas a través del tiempo y del espacio; esto se debe en gran parte a la globalización, a la inserción de costumbres y fiestas extranjeras (San Valentín, Halloween, etc.).

Como lo dice la Unesco 2005 en sus textos sobre: *Convención sobre la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales*, en el Art 3; considera el patrimonio cultural inmaterial como elemento fundamental de la identidad (**Marcos Arévalo, 2010**); por lo cual esta tesis pretende revalorizar y difundir los saberes populares, mediante la aplicación directa del arte y el desarrollo gráfico de la propuesta. Evidentemente este medio artístico facilitara la comprensión del mensaje a transmitir.

6. ANTECEDENTES



FIGURA 1 Ilustración para la Difusión de la festividad del Corpus Christi en Cuenca (Tomado de Folleto de Difusión de la Ilustre Municipalidad de Cuenca., 2007)

ILUSTRACIÓN: Gerardo Machado Clavijo



7.1 EL CORPUS CHRISTI EN CUENCA-ECUADOR

El Corpus Christi, es sin duda una de las manifestaciones religioso-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”, fiesta muy afamada en el país por su colorido y su pirotecnia.

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 un componente esencial son los famosos “Dulces de Corpus”, que se expenden en numerosos puestos alrededor del parque durante el Septenario; si bien, esta es una vieja costumbre traída desde España, en Cuenca de los Andes adquirió toques característicos y propios de esta tierra y de una dulce ofrenda más del pueblo ingenioso. **(Cuenca, 2013)**

Es importante en estos tiempos de globalización, en donde se tiende a la homogenización de patrones culturales extranjeros, conservar lo nuestro. El Corpus Christi o “Septenario” cuencano, es una de las celebraciones más coloridas del país, reflejo de la cultura popular y religiosa de un pueblo amante de sus tradiciones, que a pesar del paso del tiempo aún no desaparecen.

7.2 ORÍGENES DEL CORPUS CHRISTI

En Cuenca la fiesta del Corpus Christi o Septenaria (debido a que los festejos duran siete días después del jueves de la tradicional misa de Corpus), tiene una larga tradición que se remonta a la época colonial. Sus orígenes más remotos según algunos autores, se encuentran en ancestrales celebraciones europeas de carácter pagano; relacionadas con las fiestas de la cosecha, en las cuales, mediante la realización de numerosos ritos, se hacía a la muerte del invierno y al renacimiento de la vegetación, con su momento culminante en el solsticio de verano.

De acuerdo a la versión oficial de la Iglesia, el Corpus Christi tiene su inicio en un hecho milagroso atribuido a la Sta. Juliana de Mont, quien habría tenido en el año de 1208, una visión referente a la presencia real de Jesucristo en la Eucaristía. De allí que las autoridades eclesiásticas vieron la necesidad de instituir una fiesta en la que se recuerde siempre a los fieles, este dogma fundamental del catolicismo. Es así que el Papa Urbano IV, por medio de la bula “Transiturus”, hace extensiva la celebración en homenaje al “Cuerpo de Cristo” a toda la iglesia en 1264. **(Cuenca, 2013)**

Desde el año 2005, el Museo de los Metales ha estado involucrado en la revitalización del Septenario, con la participación de Priestes del Septenario, grupo liderado por más de cincuenta años por María Astudillo Montesinos. En 2006, con motivo de celebrar sus 100 años, el Museo de los Metales recogió en un libro sus vivencias, especialmente con respecto a la celebración del Septenario. Además, la curadora y fotógrafa artística alemana, Heidi Bauer musealizó a María Astudillo Montesinos en la exposición: “100 años Orgullosamente Cuencano”; un homenaje no sólo a la forma de vida de una persona, sino a la Fiesta del Septenario. **(Cordero de Landivar, 2009)**



En su artículo “El Corpus Christi” de la Revista 67 del CIDAP, María Fernanda Cordero de Landívar cita: *“En España se celebró por primera vez hacia 1319 y luego se extiende al nuevo mundo por medio de los colonizadores españoles, no solo como cumplimiento del calendario de festividades religiosas, sino como estrategia evangelizadora. No hay que olvidar que la Iglesia otorgaba al conquistador un doble poder: El de colonizar y el de misionar; es decir, se mezclaba a lo temporal y lo sobrenatural, lo político y lo eclesial, lo económico y lo evangélico. Por ello, la misión de los españoles entre otras de carácter religioso, era la de utilizar la celebración y conquista religiosa de los indígenas en América”.* (Cordero de Landívar, 2009)

7. JUSTIFICACIÓN

Los ecuatorianos estamos orgullosos de serlo y por lo tanto en constante búsqueda y desarrollo de identidad. El aporte de este proyecto se basa en recopilar, identificar y conceptualizar gráficamente a los personajes característicos de la fiesta de Corpus Christi en Cuenca (Desde un punto de vista no religioso).

Es de conocimiento general que la ilustración, es una manera de condensar los textos en imágenes, las que en este caso deben expresar el sentir de un pueblo y más aún de una cultura. Las imágenes deben procurar hablar casi por si solas; de forma que interactúen con la cultura, con el contexto y la historia. Como lo dijo J. W. Goethe, en su libro Viaje a Italia: *“El primer Romanticismo ya concibió una integración entre texto, contexto histórico, e imagen desde una expectativa expresivista”.* (Goethe Wolfgang, 1786)

Heinrich Tischbein, pintor que acompañó a Goethe durante su viaje por Italia en 1786 conjugó sus dibujos con poemas; en su explicación del proyecto surgido de Tischbein, Goethe hablaba de una moda que agradaba al público, a la vez confiaba en el poder sinérgico generado por la ilustración y la interacción con la cultura y la historia.(Goethe Wolfgang, 1786)

La importancia de mantener un sentimiento de pertenencia, identidad, cultura y tradición cuencana, frente al fuerte impacto del acceso a internet y la globalización, que de alguna manera afecta negativamente a la identidad patrimonial, hecho evidenciado por la inexistencia de estos personajes capturados a tiempo presente; son los factores de mayor influencia y que impulsan la realización de este proyecto, en el que se plasmarán ilustraciones vectoriales en souvenirs que lleven una línea gráfica definida. (Camisetas con su respectivo embalaje, y Afiches A3)

8. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN:

1. ¿Qué es el Corpus Christi?
2. ¿En qué contexto se desarrolla el Corpus Christi en Cuenca?
3. ¿Cuáles son los personajes más destacados que intervienen en esta festividad desde un punto de vista no religioso?
4. ¿Cómo podemos dar valor a nuestra identidad cultural?



5. ¿De qué manera la ilustración podría facilitar la concepción y difusión de los parámetros antes expuestos?
6. ¿Por qué ilustrar a estos personajes populares?
7. ¿Para quienes se ilustrará en este proyecto?
8. ¿Por qué fusionar la ilustración de personajes con esta festividad?
9. ¿En qué aporta este proyecto al fortalecimiento de las costumbres populares?
10. ¿De qué forma y en qué medida aporta el diseño gráfico a la difusión de la cultura?

9. OBJETIVOS:

10.1 Objetivo general:

- Representar con ilustraciones vectoriales a seis personajes característicos de la fiesta popular de Corpus Christi (desde un punto de vista no religioso) en Cuenca, Ecuador.

9.2 Objetivos específicos:

- Preservar esta fiesta popular cuencana para las nuevas generaciones actualmente globalizadas, mediante la ilustración de personajes populares.
- Aprovechar el colorido y la alegría de esta fiesta para plasmarla en ilustraciones.
- Mostrar más allá de la religiosidad, la riqueza y carisma popular de los personajes del Corpus Christi.

10. MARCO TEÓRICO:

DISEÑO E ILUSTRACIÓN DIGITAL DE SEIS PERSONAJES POPULARES CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA POPULAR DE CORPUS CHRISTI EN CUENCA

INTRODUCCIÓN:

La alegría y entusiasmo de la vendedora de dulces, el colorido e hipnotizante movimiento de la ruleta, la amabilidad del vendedor de algodón de azúcar, las sabrosas manzanas acarameladas; impulsan la propuesta que se plantea en este proyecto. La ilustración de personajes populares de la tradicional fiesta de Corpus Christi en Cuenca; fiesta importante «y caso de pervivencia de un acontecimiento con gran simbolismo y sincretismo religioso entre lo indígena y español». (Cordero de Landivar, 2009, pág. 92)

El cuencano es alegre, diverso, diferente y sociable, por lo que necesita una forma de plasmar su identidad, esto motiva la propuesta de ilustración, debido a que por este medio es posible representar los rasgos de su cultura y patrimonio intangible, con lo que se pueda llegar a sentir identificado para asumirla como parte de su esencia.

La información visual ha adquirido un especial protagonismo en los diferentes medios de comunicación de nuestra sociedad, trascendiendo a todos los campos de la actividad humana: ocio, ciencia, educación, derecho, economía, etc. Este fenómeno se ha puesto de manifiesto también en los procesos de transmisión de conocimientos en el mundo de la ciencia, lo que ha conllevado un incremento notable en el número y sofisticación de



imágenes destinadas a la representación de conceptos en sus distintas especialidades. **(Muñoz, 2010)** Por lo tanto este producto gráfico busca representar la identidad de los personajes populares mediante la ilustración digital.

Como es de conocimiento universal, la ilustración a diferencia de otras técnicas logra congelar de forma creativa y eficaz el espacio y el tiempo. «*El extraordinario valor de la ilustración reside en su capacidad de desaparecer el tiempo y comprimir distintos estados de la conciencia hasta lograr congelar un instante*». **(Julius Wiedemann, pág. 4)**

1 LA COMUNICACIÓN VISUAL PARA DIFUSIÓN DE LA CULTURA

1.1 LA COMUNICACIÓN VISUAL

El Diseño crea cultura.

La cultura forma valores.

Los valores determinan el futuro. **Robert. L Peters**

Se denomina comunicación visual a aquella que involucra al sentido de la visión. No obstante, suele tener un carácter mixto, pudiendo ser el mensaje percibido, a través del oído o del tacto además de la vista.

En cuanto a su capacidad comunicativa, la percepción de imágenes permite una transmisión de información extremadamente rápida, especialmente para la descripción física de entidades, aunque puede resultar más limitado que el lenguaje para la representación de ideas abstractas complejas.

Por otra parte, al hablar de comunicación visual se suele aludir principalmente a la que tiene lugar a través de imágenes bidimensionales, aunque también es posible comunicar visualmente a través de objetos tridimensionales o del lenguaje corporal, que constituye una potente herramienta de comunicación visual.

El potencial del sistema visual para la comunicación radica en el papel fisiológico prioritario que éste tiene para la interpretación del mundo exterior en comparación con los otros sentidos. A través de la vista los seres humanos reciben la inmensa mayoría de la información procedente del medio. **(Ware, 2000)**

1.1.1 LA IMAGEN COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN VISUAL

La pérdida de los recursos culturales en Ecuador, es evidente debido quizá a que los diseñadores e ilustradores están cada vez más inspirados por medios gráficos externos en lugar al de los propios, La Ilustración y el diseño Gráfico se encuentran contaminados con diferentes estéticas que no son vernáculos ni identifican los rasgos culturales de este país.

La comunicación visual a través de imágenes ha sido empleada por el ser humano desde la prehistoria, como lo demuestran las pinturas de las cavernas. Posteriormente, la invención de diferentes sistemas de escritura (pictogramas, ideogramas, logogramas y lenguajes alfabéticos) a partir del año 9000 a. C, permitió la transmisión más efectiva de ideas a través de la visión. **(Carney y Levin 2002)**



También ha sido determinante en el desarrollo de la comunicación visual la evolución de los soportes y medios de expresión gráfica, desde el primitivo grabado en roca, hueso o marfil, pasando por los papiros y pergaminos, hasta la invención del papel y posteriormente de los monitores y pantallas electrónicas.

Aunque un mensaje expresado mediante imágenes puede ser ocasionalmente interpretado de forma distinta según la cultura, lo más probable es que éste sea mejor comprendido que si se hubiese transmitido únicamente por escrito. Este carácter global de la imagen frente a la palabra la convierte en un medio de transmisión del saber en este caso de las culturas, puesto que ésta persigue básicamente un conocimiento objetivo y universal que pueda ser compartido por toda la humanidad.

La imagen no requiere de traducción en la mayoría de los casos, lo que dota a este elemento de una singular ventaja respecto al lenguaje. Las imágenes son capaces de captar mejor la atención que el texto y aumentan el interés por el mensaje. Además, en diferentes estudios se ha demostrado una mayor capacidad de recuerdo de la información cuando ésta era acompañada de una imagen relacionada. **(Mayer y Gallini 1990; Peeck 1993)**

1.2 LA IMAGEN EN NUESTRA SOCIEDAD

Las nuevas tecnologías aplicadas a los medios de representación gráfica han revolucionado nuestra sociedad, haciendo omnipresentes las imágenes en los procesos de comunicación pública en todos sus contextos, fundamentalmente en los ámbitos de comunicación de masas y de comunicación del conocimiento; tanto en contextos especializados de investigación, como en el ámbito de la didáctica.

Puede afirmarse que la visualización de todo tipo de información referida a componentes de sistemas complejos o al tipo de relaciones entre los componentes de dichos sistemas se ha trasladado a todos los ámbitos de actividad humana. Así, por ejemplo, en los últimos años se ha producido un incremento notable de la cantidad de información gráfica incorporada a todo tipo de publicaciones y se ha producido también una enorme cantidad de material en formato electrónico.

Dichos cambios no se refieren únicamente a la proliferación de discursos visuales, sino fundamentalmente, a los usos de estas, ya que tanto las ilustraciones como las gráficas ejercen un papel esencial en la transmisión del conocimiento; no como complemento del lenguaje escrito sino como una herramienta capaz de describir con gran eficacia de forma autónoma al texto. **(Sanz 1996).**

Hay que destacar la importante presión mediática que se está ejerciendo para incorporar la imagen en todo acto comunicativo; en muchos casos se está siguiendo un proceso de sustitución de la palabra por imágenes estáticas o en movimiento, que gracias a su alto impacto visual son capaces de captar con gran eficacia la atención del observador.

Por otra parte, se ha producido en nuestra cultura un progresivo aumento en el uso de la imagen indirecta (fotográfica, televisiva, cinematográfica, etc.) frente a la directa. Lo que ha incrementado la importancia que aquella posee en nuestra experiencia sensible y para la comprensión de los fenómenos que acontecen en nuestro entorno. Buena parte de las



experiencias visuales que poseemos actualmente sobre el mundo han sido adquiridas mediante la contemplación de imágenes (**Sanz 1996**).

1.2.1 INFLUENCIA DE LA IMAGEN EN LOS ADOLECENTES

Las nuevas generaciones, al haber estado inmersas en un ambiente de intensa comunicación audiovisual desde edades tempranas, muestran una sorprendente capacidad para manejar información gráfica. Este fenómeno está cobrando una gran importancia en el proceso de comunicación visual debido a que, por primera vez en la historia, los individuos más jóvenes poseen una mayor competencia sobre el proceso comunicativo visual que aquellos que por su edad están en condiciones de actuar como transmisores del conocimiento. (**Mead 1997**)

Esta situación puede llegar a ser un arma de doble filo puesto que la información corre el peligro de no ser codificada gráficamente de forma adecuada para su correcta transmisión, dando lugar a errores interpretativos o a la pérdida de información. Resulta por tanto imprescindible la adaptación de los ilustradores a los nuevos usos del lenguaje visual de cara a la adecuación de los contenidos gráficos a las características actuales de sus potenciales receptores. (**Müller-Brockmann 2005**)

1.3 VISUALIZACIÓN DE INFORMACIÓN

El término de visualización significa construcción de una imagen mental. No obstante, hoy en día su significado va más allá de la representación gráfica de conceptos, involucra también a la toma de decisiones. Una de las mayores ventajas de la visualización de datos es la gran cantidad de información que puede ser rápidamente interpretada si se presenta adecuadamente. Algunos de los beneficios de la visualización de información son los siguientes:

- Facilita la comprensión rápida de grandes cantidades de datos.
- Facilita la percepción de propiedades emergentes poco notorias.
- Permite reconocer la existencia de artefactos y errores en los datos.
- Favorece la comprensión de datos a gran y pequeña escala.
- Facilita la formulación de hipótesis.

Las dos fuentes principales de las que se nutre la Visualización de la Información son la semiótica experimental, basada en la percepción visual y la semiología de la imagen, que estudia los símbolos y la forma en que transmiten su significado (**Ware 2000**). Lo cual hace que la historia de cierta forma se comprima para ser procesada eficientemente por el target al que se enfoca este proyecto.

1.3.1 LA ILUSTRACIÓN COMO AYUDA DIDACTICA

La Ilustración realiza una función fundamental en el campo de la educación, complementando el trabajo de investigadores, docentes y diversos profesionales. La demanda de ilustraciones científicas o educativas-didácticas ha aumentado de forma considerable en los últimos años. (**Ansary y el Nahas 2000**).

Actualmente, este tipo de ilustraciones aparece, entre otros medios, en los libros especializados, revistas profesionales o divulgativas, películas o vídeos educativos,



programas informáticos para el aprendizaje, presentaciones y carteles para congresos o reuniones científicas, folletos publicitarios o para la difusión de conocimiento y programas de televisión. De este modo, la ilustración juega un importante papel, contribuyendo a acercar el conocimiento al público general.

Desde los orígenes de la ilustración, se ha producido un desarrollo constante de las técnicas y soportes de los que se valían los ilustradores para representar las imágenes, con el fin de adaptarse a las necesidades del mercado. (Tsafrir y Ohry 2001).

1.4 CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DE LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA

La Ilustración Gráfica posee una serie de particularidades:

a) PRAGMATISMO

La imagen es una herramienta para la transmisión del conocimiento de las diferentes materias que componen el saber. Por tanto, su misión fundamental es transmitir un mensaje.

b) OBJETIVIDAD

Por encima de cualquier valoración subjetiva, el ilustrador debe dotar a la imagen la objetividad necesaria para garantizar una transmisión eficaz de los conocimientos representados. Deberá, por tanto, evitar cualquier alusión a principios morales, ideológicos o de cualquier otra índole que no se correspondan con los objetivos de neutralidad e imparcialidad que siempre deben guiar el saber

En la imagen se deben favorecer los signos reconocidos ampliamente por una gran parte de la población frente a otros que pudieran ser más expresivos pero que no tienen tanta difusión. Se debe generar cierto interés por la materia tratada, por lo que la información será ofrecida con la máxima neutralidad.

c) COHERENCIA

Es preciso que la ilustración guarde una coherencia interna. Esto quiere decir que una imagen no debe mostrar contradicciones en la forma de presentar la información en una misma imagen, es decir no debe utilizar diferentes recursos gráficos en ella para representar un mismo concepto.

Por otra parte, es necesario respetar una coherencia entre figuras, de modo que en todas ellas se siga el mismo sistema de representación para la expresión de una idea determinada.

d) CARÁCTER DIDÁCTICO

Tanto en el ámbito educativo como en el divulgativo, la imagen tiene principalmente una finalidad didáctica. Es decir, tiene como misión explicar y difundir detalles relativos a fenómenos o procesos con el fin de que sean comprendidos y aprendidos por los usuarios.

e) ESQUEMATISMO (SIMPLICIDAD, SENCILLEZ Y ECONOMÍA DE MEDIOS)

Otro aspecto fundamental de la imagen es su capacidad para simplificar el problema expuesto y aislarlo de otras características estructurales o fenómenos concomitantes que pudieran actuar como factores de confusión y distraerla atención del lector. Desde la idealización, a la representación de los rasgos característicos de personaje, hasta la abstracción geométrica mostrada en algunos diagramas y gráficas, la esquematización juega un papel fundamental en la reducción de la complejidad de los conocimientos de cara a su transmisión eficaz.



Además, en cuanto a los recursos técnicos empleados hay que destacar este mismo principio de economía, puesto que en aquellos casos en los que la riqueza plástica del medio empleado pudiera distraer acerca del concepto representado, siempre será sacrificado el primero en favor del segundo. Es por ejemplo, frecuente la renuncia al color, la textura o la exactitud en la figura en determinadas representaciones esquemáticas. También puede prescindirse de la reproducción del ambiente que rodea a un elemento o reducir su complejidad a unas pocas líneas o planos de color.

f) FOCALIZACIÓN

Una de las principales ventajas de la ilustración sobre la fotografía es su mayor capacidad de focalización de la atención hacia un determinado elemento o grupo de elementos de la realidad representada. Existen numerosos recursos para ello, tales como desenfocar, atenuar el color o disminuir drásticamente el detalle en aquellas zonas que poseen un menor interés, enmarcar o situar en el centro geométrico de la composición el área principal, etc.

1.5 MÚLTIPLES TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN PLÁSTICA

Prácticamente cualquier medio artístico para crear representaciones bidimensionales puede ser utilizado para elaborar ilustraciones. Principalmente los ilustradores recurren a las técnicas tradicionales de ilustración, la fotografía, la imagen informática o la obtenida mediante aparatos de análisis o diagnóstico por imagen. En este sentido, el ilustrador debe siempre estar atento a los nuevos materiales y técnicas de dibujo y pintura para incorporar a su repertorio todos aquellos que permitan la reproducción gráfica más adecuada para los conceptos tratados.

1.5.1 FUNCIONES DE LAS ILUSTRACIONES

Peeck realizó una revisión en la que enumera una serie de razones por las cuales las imágenes deberían facilitar el aprendizaje, entre las que se incluyen el aumento de motivación, la focalización de la atención, la profundidad de procesamiento, la clarificación del contenido del texto y la de proporcionar modelos mentales.

Según Peeck, la imagen cumple una importante función al visualizar la información y reduce el esfuerzo provocado por la memorización de información abstracta, enfatiza la importancia de las características del lector, tales como su edad, su capacidad lectora, así como su capacidad de interpretar imágenes. **(Peeck 1993)** Con esto se puede concluir que al realizar ilustraciones se transmitirá correctamente el mensaje, de forma clara y concisa, de tal modo se logrará el objetivo planteado.

Mary Helen Briscoe ha enumerado las funciones que tiene la imagen y son:

- Describir fenómenos complejos que no pueden ser explicados únicamente mediante lenguaje verbal o cuya explicación requeriría un texto demasiado extenso.
- Documentar con verosimilitud determinados hechos
- Facilitar el análisis de una situación
- Simplificar y aclarar información.
- Resumir información.
- Enfatizar información.
- Recapitular acerca de los conocimientos de interés para el estudio de un fenómeno concreto. **(Briscoe 1996)**

1.5.2 TIPOS DE ILUSTRACIÓN

Es posible establecer distintos tipos de imagen en virtud de la técnica de representación empleada. Los principales grupos considerados son: ilustración tradicional, fotografía, vídeo, ilustración digital, imágenes obtenidas con aparatos de análisis o diagnóstico, diagramas y gráficas científicas.

La actual concepción integral de la profesión, ya sea bajo el nuevo título de Comunicación visual o el tradicional de Ilustración, permite aunar todas las ventajas de las diferentes disciplinas de imagen con una finalidad: la comunicación del conocimiento. Cada una de las modalidades posee una serie de ventajas e inconvenientes respecto a las demás, por lo que casi constantemente se utilizan de forma conjunta unas y otras, de manera que se complementen. A continuación se comentan algunos de los aspectos más destacados respecto a cada una de ellas.

1.5.2.1 LA ILUSTRACIÓN TRADICIONAL

La ilustración tradicional comprende una amplia gama de técnicas de representación utilizadas habitualmente. La importancia de la ilustración tradicional se debe a su capacidad de ofrecer esquemas claros, permitiendo distinguir sus elementos de una forma más sintética que la fotografía convencional. Otras situaciones donde la ilustración tradicional es preferible a la fotografía serían, por ejemplo, aquellas en las que se requiere resaltar estructuras de pequeño tamaño relativo pero de elevada importancia funcional. Al mismo tiempo se pueden evitar alteraciones del color debidas a las características especiales de la luz que incide sobre el motivo.



FIGURA 2 Comparación entre fotografía e ilustración para describir morfológicamente especies animales. La ilustración muestra su gran capacidad de aislamiento y eliminación de factores distractores, así como una mejor diferenciación de los rasgos característicos, así como su idealización para evitar rasgos propios de un individuo concreto.

1.5.2.2 LA ILUSTRACIÓN DIGITAL

La ilustración digital es aquella en cuyo proceso de elaboración ha tenido un peso determinante el uso de programas informáticos de ilustración. Pese a ser también imágenes digitales, no se consideraría dentro de este grupo a la fotografía digital ni tampoco a las creadas con aparatos de análisis o diagnóstico por imagen.

La creación de programas informáticos de ilustración, tanto en dos como en tres dimensiones han permitido la elaboración de imágenes complejas con relativa facilidad. Los programas de ilustración 2D pueden estar orientados a la elaboración de imágenes rasterizadas, o a la de imágenes vectoriales.



- En las imágenes rasterizadas (también denominadas imágenes de mapa de bits), cada pixel está definido por su posición en la imagen y por los valores tonales y cromáticos que posee.
- Las imágenes vectoriales están formadas por elementos geométricos tales como segmentos, arcos, polígonos, etc., que son determinados mediante fórmulas matemáticas y otros atributos como el color, grosor de línea, etc.
- Los programas de diseño 3D permiten crear imágenes tridimensionales de alta complejidad que luego pueden ser rasterizadas para dar lugar a imágenes matriciales o de mapa de bits. **(Hodges 2003)**

Debido a su innegable utilidad didáctica las ilustraciones digitales han incrementado constantemente sus aplicaciones. **(Dugid 2004)** En la docencia se vienen empleando estos métodos cada vez con más asiduidad. La llegada de Internet y la evolución de la informática ha tenido como consecuencia la virtualización de buena parte de los contenidos que anteriormente quedaban reservados para los libros o revistas en papel, siendo hoy en día posible acceder a gran cantidad de recursos didácticos. **(De la Flor 2004)**

Pese a que los programas informáticos utilizados para obtener imágenes son cada vez más versátiles y sencillos de manejar, para obtener buenos resultados mediante su uso es preciso dominar también las técnicas manuales de representación tridimensional mediante rectas y planos. Aunando ambos conocimientos informáticos y plásticos, se pueden llegar a obtener resultados ciertamente espectaculares. **(Isenberg, Halper y Strothotte 2002; Sousa y Prusinkiewicz 2003)** De esta forma queda demostrada la utilidad de la primera parte de la elaboración de la parte de esta tesis que es el BOCETAJE.

Algunos autores están llamando la atención acerca del peligro que se corre con la creación de imágenes donde la espectacularidad puede ganar protagonismo a la precisión **(Ottino 2003)**. Sin embargo, otros especialistas distinguen en este sentido entre las imágenes incluidas junto al trabajo de investigación, que siempre deben guardar el máximo rigor y las imágenes situadas, por ejemplo, en una portada de un libro o revista, cuyo objetivo es atraer la atención sobre su contenido. **(Ippolito 2003)**

11. CONTENIDOS:

Capítulo I: La fiesta Popular del Corpus Christi en la ciudad de Cuenca.

I.1 La fiesta Popular

La palabra fiesta proviene del latín *festum*, y se relaciona con las nociones de regocijo, diversión, alegría y gozo. En sus diferentes acepciones, es siempre de carácter colectivo, debido a que implica la reunión de un grupo de personas. Se desarrolla en un espacio y tiempo específico y tiene por finalidad celebrar un acontecimiento que es de importancia para el individuo o para la colectividad.

Las ceremonias y festejos son momentos importantes en la estructura de la sociedad, consisten en una ruptura del orden y del tiempo cotidiano, ruptura momentánea donde se retorna al tiempo del caos, de los orígenes, pero necesaria para el mantenimiento del orden social. La fiesta posibilita el mantenimiento y la afirmación de la identidad de los pueblos,



al tiempo que permite la unión, la cohesión social y la solidaridad entre los miembros de una misma comunidad, adquiriendo así un poder integrador.

Durkheim en 1915, dice sobre las funciones del ritual: *“podemos decir que la fiesta es un espacio donde los individuos experimentan el sentimiento de pertenencia a un grupo determinado, lo que llega a sostener la solidaridad comunitaria. Pero también la fiesta, y de manera particular la fiesta popular, puede aparecer como un instrumento de lucha contra el poder y de protesta ante las estructuras vigentes... también la fiesta es un instrumento de resistencia que permite mantener la identidad cultural del pueblo y, que, en la medida en que la conciencia política, social y organizativa...”*

Aunque la fiesta aparece como una instancia diferente de la realidad cotidiana, como otro nivel de la realidad, en ella la sociedad se muestra como realmente es. Y en este sentido, la asociación de las máscaras con las fiestas es altamente simbólica y de enorme riqueza metafórica, pues la fiesta aparece así como ese espacio en el que, en una ruptura momentánea del tiempo, la sociedad deja aflorar lo que es, como si las máscaras al esconder, al ocultar, paradójicamente pusieran en evidencia la realidad.

En la Fiesta encontramos importante información sobre el funcionamiento de la sociedad. Los ritos como actualizadores de los mitos, son portadores de normas y pautas de conducta, de códigos morales y éticos del grupo; mediante la repetición, manifiestan modelos ejemplares y condicionan el comportamiento de los individuos, de allí la alta carga de eficacia simbólica que conllevan los actos rituales.

Los rituales y las fiestas, son fuente importante de información sobre un grupo o una sociedad; han llamado por largo tiempo el interés de los antropólogos por todo su contenido simbólico, ya que permiten encontrar un marco coherente para el entendimiento de los conglomerados humanos.

La fiesta da testimonio de la estructura interna de los diferentes grupos humanos, de las relaciones productivas y sociales del grupo; tiempo extraordinario que, dentro de ese aparente retorno al caos, permite la renovación del orden cotidiano. De allí que se hable de la necesidad que tienen las sociedades de las celebraciones y festejos y que se considere a la fiesta como un espacio de liberación del individuo, pero que también permite el restablecimiento del orden en la sociedad.

I.2 ORÍGENES EL CORPUS CHRISTI EN CUENCA

En el mundo cristiano, una de las fiestas más importantes es el Corpus Christi y está destinada a celebrar el Cuerpo de Cristo presente en el Santísimo Sacramento. Esta conmemoración se la realiza sesenta días después del Domingo de Pascua.

Sus orígenes más remotos, según algunos autores, se encuentran en ancestrales celebraciones europeas de carácter pagano relacionadas con las fiestas de la cosecha, en las cuales, mediante la realización de numerosos ritos, se hacía a la muerte del invierno y al renacimiento de la vegetación, con su momento culminante en el solsticio de verano. **(Cuenca, 2013)**



De acuerdo a la versión oficial de la Iglesia, el Corpus Christi tiene su inicio en el año de 1208. En el caso específico de Cuenca, se tiene conocimiento que esta fiesta se instauró de manera oficial por el Cabildo desde el primer año de fundación de la ciudad, el 18 de Septiembre de 1557, prácticamente está enraizada desde los primeros años de la fundación de la ciudad española. En su artículo “El Corpus Christi” de la Revista 67 del CIDAP, María Fernanda Cordero de Landívar cita: *“En España se celebró por primera vez hacia 1319 y luego se extiende al nuevo mundo por medio de los colonizadores españoles, no solo como cumplimiento del calendario de festividades religiosas, sino como estrategia evangelizadora. No hay que olvidar que la Iglesia otorgaba al conquistador un doble poder: El de colonizar y el de misiona; es decir, se mezclaba a lo temporal y lo sobrenatural, lo político y lo eclesial, lo económico y lo evangélico. Por ello, la misión de los españoles entre otras de carácter religioso, era la de utilizar la celebración y conquista religiosa de los indígenas en América”*. **(Cuenca, 2013)**

Esta fue una de las principales celebraciones religiosas, a la que se empezó a llamar “Fiesta de la Ciudad”. Justamente en este año se estableció la traza Urbana en la ciudad y se asignan lotes alrededor de la Plaza Central para la construcción de edificios religiosos y públicos. Los rituales en honor al Corpus Christi, se realizaban en la Iglesia Mayor (Hoy denominada Catedral Vieja) y los festejos populares, con salvas y despliegue de pirotecnia alrededor de la Plaza Central, hoy “Parque Abdón Calderón”. En aquellas épocas las autoridades y personas de alta jerarquía financiaban esta fiesta, la cual por siete días, se convertía en un verdadero acontecimiento religioso y social. **(Cuenca, 2013)**

I.3 EL CORPUS CHRISTI EN CUENCA; sinónimo de tradición y cultura.

El Corpus Christi, es sin duda, una de las manifestaciones religioso-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 del Corpus, se celebra el “Septenario”, que es una fiesta muy afamada en el país por su colorido y su pirotecnia. **(Cuenca, 2013)**

En cuanto a todo lo expuesto, es de gran interés realizar esta tesis en torno a este tema, por la importancia cultural que radica en la riqueza que representa esta Fiesta popular para el pueblo cuencano y todo lo que ofrece para nacionales y extranjeros. Se destaca también el amplio campo gráfico que denotan todas las tradiciones populares de esta fiesta.

El Corpus Christi o “Septenario” cuencano, es una de las celebraciones más coloridas del país, reflejo de la cultura popular y religiosa de un pueblo amante de sus tradiciones, que a pesar del paso del tiempo, aún no desaparecen. **(Cuenca, 2013)**

Conversatorio:

Dr. Oswaldo Encalada

Sobre los orígenes del Corpus Christi:

“...El corpus Christi, es una fiesta que surge entre semana santa y navidad, originariamente es una celebración religiosa, sin embargo es diferente a las anteriores”.



I.4 Fiesta, Reciprocidad y Redistribución

La fiesta constituye una forma de intercambio social. Inclusive en el caso de las religiosas como las del Septenario Cuencano, se puede hablar de un intercambio con las divinidades en los intentos de congraciarse con ellas. El intercambio es una forma de relación e interacción, hace referencia a procesos a través de los cuales, se establecen obligaciones entre diferentes partes.

La reciprocidad, se refiere a una forma de intercambio en la cual no está involucrado ni el precio ni el dinero. Desde los postulados antropológicos, podemos decir que todas las economías del mundo tienen formas de intercambio basadas en el principio de la reciprocidad incluso existen sociedades en donde ésta constituye la única forma de intercambio. **(Homi Bhabha, 2002)**

El principio de la reciprocidad ha sido ampliamente estudiado en la Antropología Cultural, el término está asociado a Kart Polany quien concluyó que la reciprocidad era uno de los principios básicos que organizan a la economía, junto con la redistribución y el mercado o intercambio. Por otra parte, tenemos la redistribución, donde los bienes son recolectados y vueltos a distribuir entre los miembros del grupo, bajo diferentes formas.

Muchos de estos elementos presentes en la fiesta popular, pierden sus características conforme entran en contacto con el sistema capitalista y de mercado. Según Harald Einzman y Juan Martínez, la fiesta en el Azuay era un mecanismo importante de equilibrio económico en la sociedad y de evitar las acumulaciones, pero conforme el grupo empieza a acceder a la economía de la ciudad, se rompe el equilibrio que ha sostenido y la redistribución no es suficiente para mantenerlo. De manera que se va perdiendo el carácter redistributivo de la fiesta y se mantiene tan solo el principio del estatus y de prestigio, pues el aumento de la desigualdad económica entre los miembros de un mismo grupo, ha llevado a que aparezcan nuevos priostes que vienen a reemplazar a los tradicionales, que no tienen una noción de redistribución pero sí un alto interés en alcanzar el prestigio dentro del grupo. **(Homi Bhabha, 2002)**

I.4.1 Los Priostes: Fiesta y prestigio en el Corpus Christi.

Un personaje indispensable de la fiesta popular andina constituye el prioste. Se trata de la persona que organiza la fiesta y es responsable del financiamiento de la misma. Puede ser escogido por la comunidad, por el párroco o ser designado por su propia voluntad. El prioste es merecedor de en múltiples facetas de la cultura. De allí que al hablar de la fiesta popular no se puede omitir el fenómeno de la migración y de la identidad.

La celebración del Corpus Christi en Cuenca tiene una duración de siete días, cada uno de los cuales está patrocinado por diferentes priostes (en el pasado se los llamaba diputados). Así, entre los patrocinadores están el clero, los empleados de los bancos, los obreros, las señoras (nótese la importancia de la mujer en la vida religiosa y el espacio sagrado como uno de los pocos espacios públicos a ella asequible), comerciantes, agricultores y los doctores (médicos y abogados); desde hace algunos años se ha aumentado un día, conocido como la Octava de Corpus, correspondiendo el último viernes a los niños, por ser el día de su consagración. **(Cuenca, 2013)**



I.5 PREPARATIVOS PARA EL CORPUS CHRISTI Y EL SEPTENARIO

El Corpus es una fiesta que desde su nacimiento en el Medioevo, ha mantenido un carácter dual muy definido: lo sagrado y la religiosidad popular.

La Arquidiócesis de Cuenca, presidida por el Arzobispo, anima a celebrar esta fiesta con todo el esplendor. Con antelación se nombra a los sacerdotes designados para cada día de Corpus y son ellos quienes tienen la responsabilidad de cumplir con todo lo planificado, tanto con lo relacionado al rito eclesial, cuanto en lo que se ofrezca al pueblo para su diversión.

La coordinación y los gastos de los agasajos tanto populares como religiosos, corren por cuenta de los sacerdotes. En la actualidad, numerosas familias, instituciones y empresas públicas o privadas, son las que año a año ofrecen su contribución para dar continuidad a esta tradición. Cabe recalcar que hace tres años las 27 parroquias de Cuenca se han sumado a esta organización.

Los sacerdotes para cada día, en la actualidad son los siguientes:

Viernes (Primer día):

Sacerdotes: Presbíteros y religiosos.

Sábado (Segundo día):

Sacerdotes: Universidad Católica de Cuenca

Domingo (Tercer día):

Sacerdotes: Obreros

Lunes (Cuarto día):

Sacerdotes: Señoras y señoritas (Organización a cargo de la Sra. Gloria Astudillo)

Martes (Quinto día):

Sacerdotes: Comerciantes

Miércoles (Sexto día):

Sacerdotes: Agricultores (C. Agrícola Cantonal)

Jueves (Séptimo día):

Sacerdotes: Profesionales de Cuenca

Con respecto a la festividad que corresponde el día lunes, existe algo particularmente interesante: en un principio estuvieron a su cargo mujeres de alta jerarquía social dentro de la ciudad. Es importante mencionar que la Srta. María Astudillo Montesinos, desde 1955 hasta 2006, fue quien organizó la fiesta que correspondía a las “Damas del Estrado Azuayo” como así se las llamaba. **(Cuenca, 2013)**

I.6 Sincretismo cultural

Al parecer, cuando llegaron los españoles a los territorios que hoy conforman el Ecuador, esta fiesta se mezcló, dentro de un gran sincretismo con la celebración local del Inti Raymi. En torno al sincretismo presente en esta fiesta hay un artículo importante de destacar:

Conversatorio:

Dr. Oswaldo Encalada

Sobre el Sincretismo:



“Es notable observar que el núcleo de esta fiesta se da en torno a su expresión exterior. En la fiesta popular, lo que más destacan son los tradicionales dulces, entre ellos: huevitos de Faltriquera, quesadillas, roscas enconfitadas y como olvidarnos de la pirotecnia que ha sufrido cambios en las últimas décadas con la aparición de morteros (tumbacasas) y la presencia de la vaca loca, acontecimiento importante para la diversión popular... Con lo que podemos concluir que: “la fiesta del Corpus Christi se da gracias al público y a los vendedores; con su ausencia no hay Corpus” Dr. Oswaldo Encalada.

De esto también manifiesta Oswaldo Encalada que: el 70% de los cuencanos asocian el Corpus Christi con los dulces y la fiesta, esto data de antigüedad debido a la costumbre de las familias cuencanas de sacar sillas al parque central de entre las 6:00 pm y 7:00 pm, para observar la quema de los castillos.

I.6.1 La Fiesta en el mundo contemporáneo

La posmodernidad ha provocado transformaciones notorias sobre las fiestas, es evidente que el proceso de secularización, fruto de la modernidad, ha llevado a que los dioses, santos y vírgenes, a pesar de que continúen existiendo, ya no jueguen un papel protagónico en la vida de las personas y ese proceso de secularización se evidencia en las fiestas religiosas.

Contrariamente al pesimismo frente a la globalización, evidenciamos una creciente necesidad de pertenencia y diferencia, fundamental en la conformación de la identidad y como sostiene Antonio Ariño: *“... después de todo, parece que la modernidad también es creadora de fiestas, de ritos, de sacralidad, de magia...”*.

El mantenimiento del orden, la necesidad del cuestionamiento a través de la risa, el regocijo, el reforzamiento de las relaciones sociales y otros elementos asociados a la fiesta, se han modificado en el mundo contemporáneo, pero no han desaparecido, simplemente se trata de cambiantes formas de expresión, por medio de las cuales los seres humanos construyen su sociabilidad.

I.7 El Corpus Christi en Cuenca como fiesta dual

El Corpus es una fiesta que desde su nacimiento en el Medioevo, ha mantenido un carácter dual muy definido: lo sagrado y la religiosidad popular.

Conversatorio:

Dr. Oswaldo Encalada

Sobre la dualidad de esta fiesta:

...Existen dos partes dentro de la celebración del septenario notablemente diferenciables:

1° el interior de la celebración es netamente religiosa.

2° La fiesta popular... Dr. Oswaldo Encalada.

I.7.1 MEMORIA Y TRADICIÓN DE LA FIESTA POPULAR DEL CORPUS CHRISTI EN CUENCA

Se dice que antaño esta fiesta tenía connotaciones mucho más solemnes y en el día de su celebración, que corresponden al noveno jueves posterior al “Jueves Santo”, nadie trabajaba y asistían todos a la Iglesia. Sin embargo el Culto al Santísimo o Jesús Sacramentado, persiste aún a través de su exhibición en la Catedral (luego de la celebración



de una misa solemne) y de una procesión en la que se lo traslada alrededor del Parque Central para finalmente concluir con su bendición en el templo. **(Cuenca, 2013)**

En Cuenca, la tradición popular es festejar por siete noches, los siete amaneceres en los que permanece la Sagrada Hostia en exhibición (de ahí el nombre “Septenario”). A esto se refiere la “Octava de Corpus”, pues son ocho días que incluyen el primer día de Corpus (jueves) y los restantes siete días que corresponden al Septenario. **(Cuenca, 2013)**

Existe una interesante relación entre la celebración religiosa, que se la realiza en el templo, y la secular, que se la realiza en la Plaza Central de la ciudad. En los festejos populares del Septenario, por ejemplo, se da un colorido despliegue de pirotecnia por las noches, que incluye todo tipo de fuegos de artificio y cuyo centro, es siempre el castillo (estructura de carrizo y papel de seda con más de cuatro metros de altura) que simboliza la Custodia. **(Cuenca, 2013)**. El momento más esperado de la noche, es la quema del mismo, en la que a través de las luces que giran se puede ver una clara representación del Sol de la Eucaristía. La gente se deleita con los globos, la música de las bandas y el sabor de los dulces de Corpus. También se puede encontrar vendedores de canguil, chispiola, manzanas acarameladas, algodón de azúcar, espumilla y empanadas de viento.

Octavio Sarmiento dice: *“...El Corpus servía como punto de encuentro con el galanteo”. Esto evidencia el hecho único que en Cuenca y el Septenario “aparecen las flechas de Cupido” con un matiz evidentemente cuencan; en el que las flechas toman forma de “Piropos” lanzados con paicas hechas de alambre sujetas con jebes de hilos de resorte y los llamados “Piropos” que no eran más que pedazos de papel, más adelante cascara de naranja o mandarina y posteriormente pequeños proyectiles hechos de alambre; situación que advertía a las madres, prevenir a sus hijas de salir con ropa holgada para no recibir los impactos de estos proyectiles.*

I.7.2 PERSONAJES Y PARTICULARIDADES DE LA FIESTA DEL CORPUS CHRISTI

Conversatorio

Dr. Oswaldo Encalada

Sobre los personajes de la Fiesta popular:

“... De 1900 a la fecha se evidencian varios cambios en torno a esta fiesta popular, de los que podemos destacar:

- *Presencia de personajes tradicionales recobran valor*
- *Dulces más abundantes*
- *Incremento en la capacidad de creación de los reposteros.*

No obstante, se evidencia también el efecto de la globalización en las tradiciones cuencanas debido a la presencia de comerciantes colombianos, que ofrecen su repostería (Obleas con manjar)...”

Octavio Sarmiento manifiesta que: de 1910 a 1920 la fiesta se propiciaba el escenario perfecto para el encuentro de los jóvenes, presentando pequeños mercadillos en donde se encontraban personajes característicos de esta fiesta como:

-Chifleros



- Ruleteros
- Vendedores de cañas (dulces alargados de colores)
- Vendedoras de empanadas de viento
- Vendedores de canelazo y
- Los conocidos maraqueros
- Las bandas de pueblo
- Dulceras
- Vendedores de canguil, chispiola, manzanas acarameladas
- Algodoneros (personas que expenden algodón de azúcar)
- Vendedores de globos y objetos varios.

I.8 PERSONAJES TOMADOS PARA LA ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES DE LA TESIS

I.8.1 LOS JUEGOS DE AZAR

A los alrededores del Parque Calderón, en los cuales transcurre la fiesta y ahora dispuestos en la calle Sucre y la Plaza de las Flores, están docenas de mesas de juegos de azar: Sorteo de caramelos, juego de la marca y tablero, juego de la moneda, tiros con escopeta, el sapo, carro loco y la ruleta.

El Dr. Oswaldo Encalada define a los encargados de los juegos de azar como: “...los maraqueros son aprendices o pequeños estafadores, farsantes que engatusan a la gente con dados grandes... atraen a la gente con frases populares como:

“La culebra venenosa, pariente de Don Espinosa.”

“El sapito de tu ñaña, tan chiquito y como gana.”

Para llamar la atención del cliente:

“Ayayay, ayayay, ayayay, recoja su vacío y retire su ganancia.”

Entre los personajes de los juegos de azar se realizará la:

- Ilustración del “Maraquero” Estafador que engatusa y hace jugar
- Ilustración de la “Timador” El señor de los disparos
- Ilustración del “Ruletero”; vendedor de dulces mediante el azar de la ruleta de madera.



FIGURA 3 El Maraquero
Fotografía tomada en la " Plaza de las Flores".
Autor: Abel Ordoñez, 2013



FIGURA 4 El Sr. De los disparos
Fotografía tomada en la " Plaza de las Flores".
Autor: Abel Ordoñez, 2013



FIGURA 5 El Ruletero
Fotografía tomada en la " Plaza de las Flores".
Autor: Bruno HC, 2012

I.8.2 PIROTECNIA Y MÚSICA

Entre los elementos que más se destacan en estas festividades, está la pirotecnia. Según los investigadores Gerardo Cantos y Carlos Galindo, la introducción de esta costumbre se da con la llegada de los españoles, quienes la utilizaban en las celebraciones religiosas como el Corpus Christi. Es así como en tiempos de la colonia, nace una de las actividades artesanales de mayor popularidad en el pueblo cuencano. Mestizos e Indígenas, que han transmitido sus conocimientos a sus descendientes de generación en generación, aprendieron de los españoles el arte de fabricar todo tipo de artificio destinado a alegrar principalmente las fiestas religiosas. **(Cuenca, 2013)**

Por nombrar algunos tenemos: cohetes, ratones, palomas, castillos, voladores, bengalas, vacas locas y globos. Algunos de estos fuegos artificiales conllevan interesantes simbolismos. El castillo, por ejemplo es la producción de arte pirotécnico más interesante en esta festividad, ya que está representando simbólicamente a la Custodia. Cada cuerpo del castillo está cargado de silbadores, ratones, cohetes, luces de bengala, emblemas, retratos.

Los globos, que también son utilizados en esta fiesta religiosa, recuerdan las ofrendas que un pueblo agrícola hace a su Dios que está en el cielo. Los hay de toda forma y diseño: antropomorfos, zoomorfos, religiosos, cívicos, políticos, etc. **(Cuenca, 2013)**

Y como olvidar la “vaca loca” que consiste en un disfraz que se coloca un sujeto; este disfraz tiene como parte de su estructura gran cantidad de fuegos pirotécnicos, que estallan al compás del baile o corrida de este participante al son de la música de las bandas de pueblo.

Otro de los elementos que no puede faltaren estas fiestas, es la música, la misma que tiene una expresión muy particular y propia de nuestra cultura mestiza; al fusionar lo europeo con lo andino. Las bandas de pueblo son las encargadas de amenizar las bellas veladas cuencanas y sus instrumentos de origen europeo (trombones, trompetas, tubas, saxos y clarinetes) aun hoy en día entonan ritmos andinos ancestrales que hacen el deleite de todos los presentes. **(Cuenca, 2013)**

Entre los personajes de la gente que hace pirotecnia y música está la:

- Ilustración de la “Vaca loca” hombre con un disfraz pirotécnico



FIGURA 6 La Vaca Loca
Fotografía tomada en el Plaza de las Flores”.
Autor: Bruno HC, 2012



I.8.3 LOS DULCES DE CORPUS

La tradición de los dulces de Corpus nació ya que en tiempos de la Colonia, época en la que las monjas y las damas de la nobleza, elaboraban exquisitos manjares para regalar a sus allegados como una ofrenda en honor a esta “piadosa fiesta”. Era común entonces observar como elegantes “cholas” portaban estos obsequios de un lugar a otro en bandejas de plata cubierto con finos manteles.

Entre los bocadillos más comunes que se elaboran para esta fiesta, están las arepas de maíz, los alfajores, Alfeñiques, las quesadillas a base de maíz, las cocadas con leche y con panela, los turrone de miel de abeja, los huevos de faltriquera, las roscas enconfitadas, los relámpagos o panecillos con manjar de leche y gelatina especial y los suspiros elaborados a base de huevo, los puca ñahuis, costras, amor con hambre, delicados, higos enconfitados, anisadas, cortados de guayaba, nogadas, quesitos, son, entre otros, los manjares que halagan el paladar de cuencanos y turistas. **(Cuenca, 2013)**

El origen de muchas de las recetas tradicionales para la elaboración de dulces de Corpus, se lo encuentra en los antiguos conventos de España, en donde las monjas preparaban con afán diferentes tipos de manjares para las celebraciones pías. Las novicias, al entrar a formar parte de la orden religiosa, aportaban sus conocimientos culinarios con recetas familiares. Muchas de ellas eran jóvenes moriscas o judías que ingresaban al convento tras la expulsión o conversión obligatoria de los judíos en la época de los reyes católicos. Esto dio lugar con el paso del tiempo, a una fusión de la tradición repostería árabe, cristiana y judía que perdura hasta nuestros días. **(Cuenca, 2013)**

En Cuenca se han conservado desde la época de la colonia, recetas que incorporan a la tradicional repostería española y elementos autóctonos de América como son las guayabas y el maíz. Hoy en día, se expenden dulces de todo tipo no únicamente durante el Septenario, pues también se puede conseguir estos exquisitos manjares en algunas panaderías y tiendas tradicionales de Cuenca durante todo el año. Los dulces de Corpus, son sin duda, parte de las numerosas y encantadoras sorpresas que Cuenca tiene para sus visitantes. **(Cuenca, 2013)**

Entre los personajes de los dulces de corpus se realizará la:

- Ilustración de la “Dulcera”; vendedora de dulces de Corpus Christi.
- Ilustración del “Algodonero” Vendedor de algodón de azúcar.



FIGURA 7 La *Dulcera*

Fotografía tomada en el pasaje junto a la “Catedral Vieja”.
Autor: Abel Ordoñez, 2013



FIGURA 8 El *Algodonero*

Fotografía tomada en el pasaje junto a la “Catedral Vieja”.
Autor: Abel Ordoñez, 2013

Capítulo II: La Ilustración como método de representación.

“La integración de las artes encontró su modo de expresión más natural y el mayor de sus éxitos en la ilustración gráfica, un ámbito en el que la literatura y las artes visuales interaccionan sin cortapisa o pretensión alguna”. (Rosen & Zerner, 1998).

Andrew Loomis, nos dice que la misión primigenia de un ilustrador es interpretar gráficamente una idea, esta idea debe ser meticulosamente pensada; en consecuencia es difícil definir a un cuadro como ilustración sin antes haber sido ideado.

II.1 Planeación de la acción dramática.

Para lograr obtener la acción dramática en esta serie de ilustraciones fue importante la observación y estudio de campo; con ayuda de la fotografía se logró capturar la esencia misma de la fiesta. Los movimientos corporales de la gente que participa en ella, así como las acciones que realiza cada uno de los seis personajes de esta tesis; posteriormente estas servirán para el desarrollo de los bocetos que darán como resultado las ilustraciones gráficas finales.

Parte importante de la creación de los personajes es la expresividad que se observa en los movimientos que estos realizan; puesto que, cada movimiento, posición y acción son característicos de cada uno de los personajes y determinan la acción dramática que desempeñan junto con los objetos que los acompañan. Estos objetos son sus herramientas de trabajo y sirven para entretenimiento del público; para esto, tras observar varias fotografías se seleccionaron las mejores, en las que se puedan determinar las posiciones en las que se pueda notar claramente el papel de cada uno, lo que se buscó en cada foto fue: la acción, la herramienta de trabajo y por supuesto el personaje con su carisma.

Con esto se obtuvo una visión clara para el desarrollo de los primeros bocetos, que consistían en trazos rápidos y apuntes sin detalle para lograr plasmar una idea bastante básica y abstracta de lo que será el producto final.

A continuación un breve registro fotográfico.

FOTOGRAFÍAS; ESCENARIOS PROPICIOS PARA LA CREACIÓN DE LAS ILUSTRACIONES DE CORPUS CHRISTI (base para desarrollar las ilustraciones)



FIGURA 9 Espumillera



FIGURA 10 Vendedor



FIGURA 11 Ruleta



FIGURA 12 Castillo



FIGURA 13 Caramelero



FIGURA 14 Chucera



FIGURA 15 Espumillera

Fotografía: Abel Ordoñez



FIGURA 16 Timador

II.2 Teatralización

Como se sabe, teatralizar según la Real Academia de la Lengua Española, es dar forma teatral o representable a un tema o asunto; es darle un carácter espectacular o efectista a una actitud o expresión; es salir del monótono naturalismo al que nos enfrentamos y darle una chispa creativa a una fiesta tradicional como el Corpus Christi.

Loomis resume a la Teatralización en la ilustración como: *“Su posición es semejante a la del director cinematográfico. Suponed que os trazáis un pequeño plan del escenario en el que se desarrolla la acción. Suponed que esta se desenvuelve en una habitación. Colocad los muebles, las puertas, las ventanas, etc. Si habéis elegido un interior, dibujad también el plan de trabajo. Después, para lograr la “tónica” de la acción, colocad las figuras en los sitios más adecuados”* (Loomis, 1947)

Teniendo en cuenta lo anterior, se crea un escenario de la mejor manera; que muestre el contexto, la acción y el personaje claramente. Esto es como manejar un adecuado ángulo de cámara, que se consigue con la ayuda del dibujo en perspectiva, en este caso se emplean perspectivas de dos puntos variándola con movimientos de puntos de fuga y línea de horizonte. Además de todo ello, se empleará gráfica popular que se muestra como una forma de comunicación y diseño propia del paisaje urbano. La gráfica popular empleada para la teatralización en este caso toma elementos gráficos, tales como: imágenes

populares, tipografías a mano usadas en los tableros de juego y los castillos, letreros y otros.

En los seis casos de aplicación, la gráfica trasciende su sentido funcional para introducir aspectos como el humor y la ironía; este proyecto se aproxima a sus principales características, lo que se consideró para el desarrollo de esta tesis son: colores llamativos y contrastantes, líneas sinuosas, escenarios de la urbe cuencana, el ambiente nocturno de fiesta y la alegría reflejada en los rostros de los personajes.

SELECCIÓN DE LOS DOS ESCENARIOS PRINCIPALES

El Corpus Christi es una fiesta celebrada desde su inicio en la urbe cuencana alrededor del Parque Calderón y sus calles aledañas, es por esto que los escenarios propicios en los que se desarrolla la propuesta gráfica de esta tesis son:

1. **Catedral Inmaculada Concepción** (Benigno Malo y Mariscal Sucre)
2. **Parque de las Flores** (Mariscal Sucre y Padre Aguirre)



FIGURA 17 Mapa de Ubicación del Parque Calderón
Cuenca-Ecuador

II.3 Elección del tipo de Ilustración

El estilo en un dibujo o ilustración es fundamental para que esta tenga éxito dentro del campo en el que se la quiera implantar; para ello, hay que tomar en cuenta de manera primordial el target y los objetivos planteados para la difusión de los personajes en nuestro entorno cultural y patrimonial.

Evidentemente en estos tiempos, las ilustraciones de tendencia actual están formadas por cánones bastante informales y abstractos, como por ejemplo extremidades de figura humana simples pero llamativas y con mucho movimiento. Para el desarrollo de las ilustraciones se emplearon parámetros de gráfica popular y estilo Cartoon. La estilización de cada personaje ilustrado no tiene un estudio osteológico ni miológico complejo, puesto que se tomó como referente a ilustraciones contemporáneas con dichas características, siempre teniendo en cuenta que estamos hablando de una etnia ecuatoriana y situación socioeconómica determinada por su contexto.

Muchos caricaturistas y animadores dicen que la razón principal que los lleva a hacer *cartoons* es el deseo de alejarse del mundo real, para adentrarse en el reino libre de la imaginación. Tienen razón al señalar que los animales del *cartoon* no tienen aspecto de animales reales, son diseños, construcciones mentales. Mickey no es un ratón, Silvestre no es un gato... se asemejan más a payasos de circo, que animales.

Frank Thomas siempre decía: "Si vieras a *Lady and the Tramp* (La Dama y el Vagabundo) caminando por el sendero, no hay forma de convencerte de que éstos dos son perros de verdad". (Williams, 1998)

La elección de este tipo de canon caricaturesco es: llamativo, colorido, alegre y se presta oportunamente para la difusión de una fiesta que atrae a adultos, jóvenes y niños; a su vez la gráfica popular trasciende su sentido funcional para introducir aspectos como el humor y la ironía convirtiéndose en una forma de comunicación y diseño propia del paisaje urbano.



FIGURA 18 Homólogos para realización de ilustraciones

Autor: Aletss Murdoc Título: Viene lo mejor! Enlace: http://be.net/aletss_murdoc Año:2013



FIGURA 19 Homólogo
Autor: Brosmind Studio
Título: Wemadethis.es Poster
Enlace: www.brosmind.com

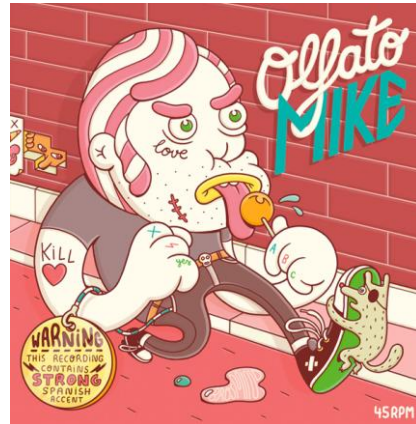


FIGURA 20 Homólogo
Autor: Brosmind Studio
Título: Olfato Mike
Enlace: www.brosmind.com



FIGURA 21 Homólogo
Autor: AgencyRush Al Murphy | Illustration



FIGURA 22 Homólogo
Autor: AgencyRush Al Murphy | Illustration



II.4 Composición

Entre los antiguos de Grecia hubo un célebre filósofo, el inmortal Platón, que resumió y definió en pocas palabras, lo que es la composición. Platón dijo respecto a la composición: “...*La composición sencillamente consistía en: Hallar y representar*” **(Parramón Vilasaló, 1987)**

Luego del periodo de observación y estudio de campo: tras el boceto inicial se Hallaron los rasgos más profundos de la fiesta mediante características propias y formales del patrimonio Intangible, se observan los rostros expresivos de la gente, su gastronomía, costumbres, maneras de comunicación entre ellos, permitiendo de esta forma representar la esencia misma de la fiesta.

Se realizan entonces seis ilustraciones de corte caricaturesco con una composición sistemática entre las seis, con matices creativos que las diferencia en acción unas de las otras; esto quiere decir que se observa claramente el sistema que unifica a todas las ilustraciones pero a su vez se rompe la monotonía con movimientos y expresiones característicos notados en la expresión lineal de cada una.

En todos los casos se observa al personaje como punto focal de la ilustración la composición siempre consta el personaje que señala el producto y como telón de fondo se observa el entorno, que siempre será un paisaje nocturno, debido a que en Cuenca el Corpus Christi se celebra en las noches.

II.4.1 Unidad Dentro De La Variedad y Variedad Dentro De La Unidad.

Se utiliza la unidad dentro de la variedad y la variedad dentro de la unidad, es decir: hacer al personaje parte de todos los elementos que lo rodean y hacer de toda la ilustración una unidad concisa.

La variedad en el color, variedad en la forma, variedad en la situación, en el tamaño y en la disposición de los elementos que constituyen la ilustración. Cuando existe una variedad, el espectador se siente atraído; esa variedad reclama su atención e intensifica su interés. No obstante la variedad no puede ser tanta como para llegar a desconcertar y dispersar la atención y el interés creados inicialmente. Es preciso entonces que la variedad esté organizada, respondiendo un orden y unidad de conjunto. Tenemos pues, como condición universal en toda obra artística dos factores básicos que, necesariamente han de combinarse entre sí. **(Parramón Vilasaló, 1987)** De acuerdo a lo anterior, dentro de las ilustraciones que se presentaran a continuación para contribuir a la unidad, se consideran los siguientes factores:

- a) Organización de la forma y del espacio, estudio de la proporción espacial.
- b) Aplicación de las leyes de simetría y asimetría.
- c) Aplicación de las leyes de equilibrio y compensación de masas.
- d) Estudio de la forma.
- e) Aplicación de esquemas tradicionales de composición. **(Parramón Vilasaló, 1987)**

Así mismo para lograr el factor variedad, el artista recurre al estudio y puesta en práctica de los siguientes factores:



1. **Creación de similitudes.-** De aquí nace la idea de crear un sistema que relacione directamente las seis ilustraciones a partir de: Cromática, expresión lineal y estilo “Caricatura”.
2. **Creación de contrastes.-** En la ilustración se observa claramente la diferencia entre fondo y figura, luz y sombra, colores opuestos.
3. **Dramatización de las posibilidades expresivas.**
4. **Creación de una originalidad conjunta compositiva. (Parramón Vilasaló, 1987)**

Capítulo III: Proceso de Diseño

III.1 Una Imagen Vale Más Que Mil Palabras.

La Ilustración, intervención en el diseño gráfico actual y herramienta para el aprendizaje.

Como se registra al principio de esta Tesis, el objetivo principal y objeto de estudio radica en que mediante la ilustración gráfica se logrará difundir la tradicional fiesta del Septenario Cuencano; para ello como facilitador didáctico para el aprendizaje y difusión de la cultura, se empleará la ilustración, debido a que esta facilita los procesos de aprendizaje del target antes planteado, de modo que la gente llegue a conocer, vivir y difundir esta tradicional fiesta cuencana.

Plantea la revalorización y difusión del Patrimonio Intangible de Cuenca en Ecuador, mediante la Ilustración digital de personajes populares característicos de la fiesta del Corpus Christi en Cuenca. Como aporte al diseño gráfico se logrará difundir el valor intrínseco que mantiene hasta estos tiempos la ilustración sobre otras técnicas de representación como la fotografía, el collage o la transmisión oral.

La ilustración gráfica, es y se asume como un proceso creativo e integra los conceptos clásicos con nuevas formas de expresión, como queriendo mostrar la comunicación y diálogo entre los conceptos y las ideas creativas. Es evidente que mediante la síntesis gráfica que ofrece la ilustración se pueden fomentar y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y por ende la transmisión, difusión y promoción de una cultura. **(TORRE, 2003)**

Este carácter global de la imagen frente a la palabra la convierte en un medio de transmisión del saber; en este caso de las culturas puesto que, esta persigue básicamente un conocimiento objetivo y universal que pueda ser compartido por toda la humanidad, debido a que la imagen no requiere de traducción en la mayoría de los casos, lo que dota a este elemento de una singular ventaja respecto al lenguaje. Las imágenes son capaces de captar mejor la atención que el texto y aumentan el interés por el mensaje. Además, en diferentes estudios se ha demostrado una mayor capacidad de recuerdo de la información cuando ésta era acompañada de una imagen relacionada. **(Mayer y Gallini 1990; Peeck 1993)**

III.2 Determinación de Personajes

Para la creación de los personajes se realizó un estudio de campo y mediante la observación se lograron determinar los personajes y los escenarios más relevantes de la tradicional fiesta del Corpus Christi cuencano. Durante siete noches consecutivas en el mes de Junio del 2013, se pudo observar claramente lo que manifestó a priori el Dr. Oswaldo Encalada, quien parafraseando dijo: “...*el Corpus Christi no existiría sin la participación del pueblo; puesto que la fiesta popular es más notoria en estos tiempos que la misma eucaristía...*”.

Con lo expuesto anteriormente y el apoyo de registro fotográfico personal y recopilaciones, se logró definir los seis personajes que componen la estructura fundamental de esta tesis. Cabe destacar que los personajes que a continuación se presentarán, son icónicos y parte del patrimonio intangible cuencano.

Después de observar y recopilar textos acerca de esta fiesta, gracias al registro fotográfico se tomaron en cuenta los siguientes personajes:

PERSONAJE #1 “MARAQUERO”



1. **Personaje:** Maraquero
2. **Producto:** Juego de azar con premios económicos
3. **Herramienta de trabajo:** Tablero con dibujos y vaso con dados

El Maraquero es un hombre que ofrece un juego de azar y llama a los clientes con frases irónicas y divertidas. El producto que ofrece es un juego que consiste en apostar sobre un tablero de madera con símbolos y tratar de acertar con los dados para duplicar las ganancias, se lleva el premio quien coincida las figuras de los dados con las figuras del tablero.

PERSONAJE #2 “EL SEÑOR DE LOS DISPAROS”



1. **Personaje:** el señor de los Disparos
2. **Producto:** Juego que consiste en disparar hacia el premio (dulces varios)
3. **Herramienta de trabajo:** Tablero con premios, carabina

El Sr. de los disparos, se caracteriza por su audaz forma de atraer clientes, siempre llama con frases que los alienta a jugar. El producto que ofrece, es un juego que consiste en pagar por un número determinado de disparos, apuntar y disparar con una carabina a un tablero con dulces, el jugador se lleva el premio en el que caiga el dardo disparado.

PERSONAJE #3 “RULETERO”



1. **Personaje:** Ruletero
2. **Producto:** Cañitas hechas de Azúcar y colorante
3. **Herramienta de trabajo:** Ruleta y mesa de dulces

Este personaje es uno de los preferidos por los niños pues no solo vende un producto. Si no que los hace jugar. El juego consiste en pagar una moneda para luego hacer girar la ruleta, que marcará un símbolo o un número que será el premio que se obtendrá.

PERSONAJE #4 “DULCERA”



1. **Personaje:** Dulcera
2. **Producto:** Dulces tradicionales de Corpus Christi
3. **Herramienta de trabajo:** Mesa con dulces para la venta

La dulcera es el personaje quizá más importante e icónico dentro de la fiesta popular del Corpus Christi, es una vendedora que invita alegremente a la gente a disfrutar de las tradicionales golosinas de esta fiesta.

PERSONAJE #5 “ALGODONERO”



1. **Personaje:** Algodonero
2. **Producto:** Algodón de Azúcar
3. **Herramienta de trabajo:** Triciclo y máquina algodонера

El algodonero está presente en esta y muchas otras fiestas populares de la ciudad de Cuenca, se caracteriza por su llamativo triciclo y su delicioso algodón de azúcar hecho a base de almidón de maíz, azúcar y colorantes.

PERSONAJE #6 “VACA LOCA”



- 1. Personaje:** Hombre con disfraz de “Vaca Loca”
- 2. Producto:** Diversión y pirotecnia
- 3. Herramienta de trabajo:** disfraz de Vaca Loca y juegos pirotécnicos.

El hombre con disfraz de “Vaca Loca” es un personaje que enciende la fiesta popular alrededor del parque Calderón, con un disfraz repleto de juegos pirotécnicos, este hombre se acerca vertiginosamente a la gente, con el disfraz encendido va asustando y causando algarabía y alegría al público.

III.2.1 Definición de estilo sistemático

Un sistema “*Es la combinación de partes reunidas para obtener un resultado o formar un conjunto*” (**García Pelayo y Gross**); “*Un sistema es más que una simple suma de partes, son partes, sus funciones individuales y sus relaciones intrínsecas*”. (**Karl Gerstner**)

La creación de un sistema surge por la necesidad de dar una solución a la complejidad de comprensión de los mensajes y a la función que debe cumplir el diseño, que en este caso es comunicar y ser herramienta de aprendizaje para la difusión del patrimonio cultural intangible, en este sistema cada ilustración es importante y es mejor representarlas individualmente mas no todo en una sola.

Las seis ilustraciones responden a necesidades puntuales de comunicación gráfica, como la representación de escenarios y los personajes que interactúan con sus productos en este contexto. Para esto se distribuyen los diversos recursos de la comunicación en distintos elementos gráficos. Estos deben tener entre sí más que coherencia, interrelación. En el sistema, toda modificación en las ilustraciones, formal o conceptual, repercutirá en todo el sistema.

A continuación se observaran los elementos gráficos que componen este sistema, entre las partes que se destacan podemos observar en todos los siguientes elementos:



1. **Paisaje de Fondo o escenario**, un escenario cuencano nocturno con una gran luna, siluetas de la arquitectura cuencana.



2. **La expresión lineal es la misma en las seis ilustraciones**, la línea es fina con terminaciones en punta. Las líneas, luces y reflejos se mantienen con la misma magnitud “se asemejan al trazo con pluma”.



3. **Personaje colorido**, que en todos los casos estará realizando un movimiento que indica la acción que realiza, es decir su trabajo, luces y sombras de similar tonalidad, ojos y sonrisas grandes.

III.2.2 Escenarios _Fondo

Para la realización de los escenarios, se eligen dos espacios arquitectónicos patrimoniales cuencanos alrededor del Parque Calderón y sus calles aledañas en los que se desarrollará la propuesta gráfica de esta tesis y son:

1. Catedral Inmaculada Concepción (Benigno Malo y Mariscal Sucre)
2. Plaza de las Flores (Mariscal Sucre y Padre Aguirre)



FIGURA 23 Catedral Inmaculada Concepción
Fotografía: Abel Ordoñez



FIGURA 24 Plaza de las Flores
Fotografía: Abel Ordoñez

III.3 Bocetaje

El dibujo es fundamental para la preparación de un diseño. Es el método clave para plasmar conceptos e ideas, para compartirlas con el espectador. (Molina García, 2009)

Un buen boceto (dibujo inicial de la idea) puede ser el principio de un gran diseño. Si tenemos claros los conceptos previos, llevar el diseño a cabo nos será mucho más sencillo, liviano y fácil de realizar. Bocetar, es el procedimiento primordial, la base, cuando comenzamos a dibujar, sabemos de lleno que esos trazos no son definitivos, que son preliminares, incluso algunos trazos son líneas auxiliares, herramientas para no errar en las proporciones.

El boceto es la primera impresión sobre la cual edificaremos lo que sigue. Por ello, cuando tenemos pensado plantear un dibujo y utilizamos la técnica de bocetar nos trasladamos enseguida a lo más básico, lo más sencillo, sin utilizar detalles. En pocas palabras podemos decir que bocetar es un medio por el cual un diseñador, un ilustrador, un pintor, dan forma a una idea sin necesidad de llegar a los detalles

En el caso particular de estas ilustraciones, el boceto es el 50% del resultado final, puesto que mediante su realización se pudieron corregir, enfatizar y representar rasgos importantes de las ilustraciones. Cabe recalcar además la importancia de dibujar y bocetar para un diseñador gráfico, puesto que solo de esta forma se abre una amplia gama de posibilidades creativas para representar de mejor manera nuestras ideas.

BOCETOS; PERSONAJE #1 “EL MARAQUERO”

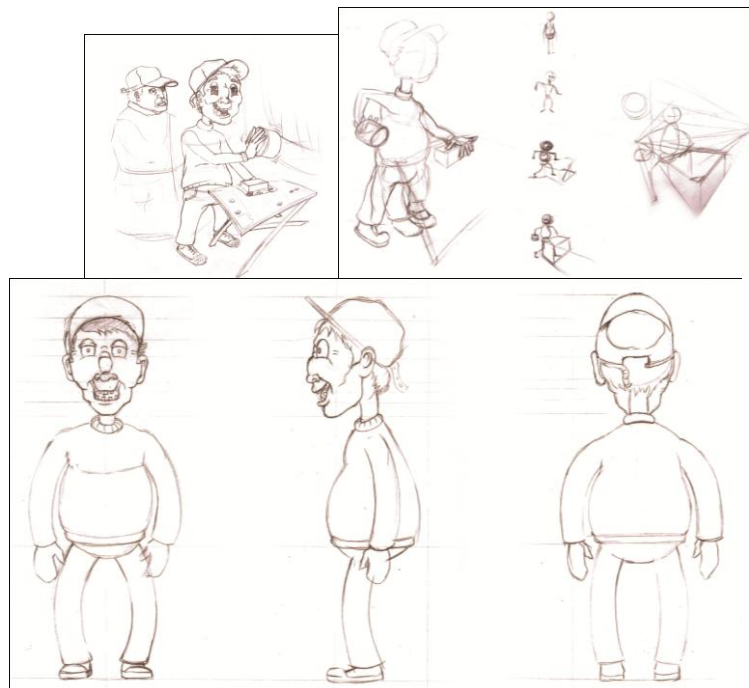


FIGURA 25 Boceto_Maraquero

Autor: Abel Ordoñez

BOCETOS; PERSONAJE #2 “EL SEÑOR DE LOS DISPAROS”



FIGURA 26 Boceto_El Sr. De los disparos

Autor: Abel Ordoñez

BOCETOS; PERSONAJE #3 “EL RULETERO”

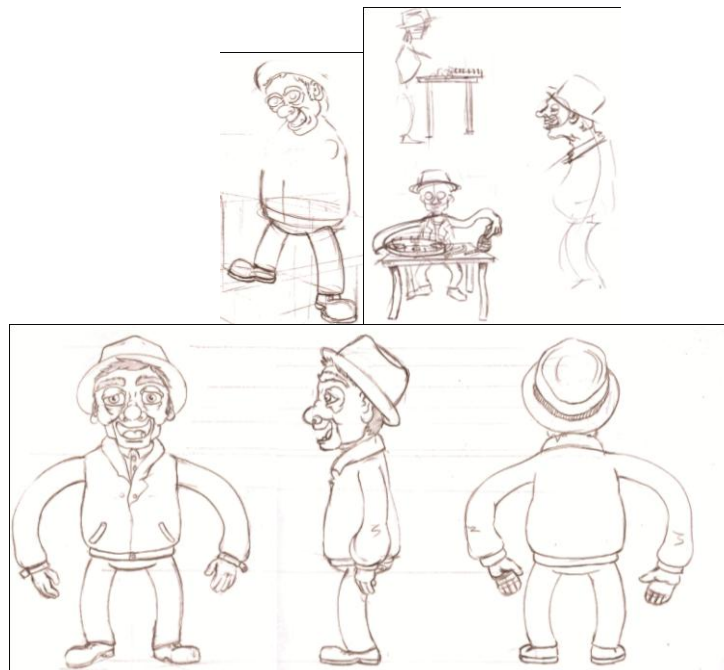


FIGURA 27 Boceto_Ruletero

Autor: Abel Ordoñez

BOCETOS; PERSONAJE #4 “LA DULCERA”

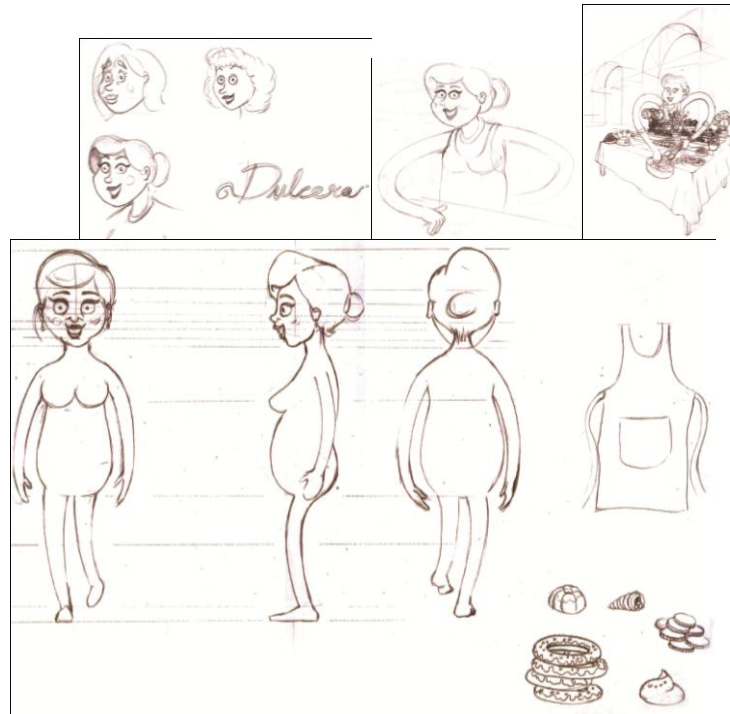


FIGURA 28 Boceto_Dulcera
Autor: Abel Ordoñez

BOCETOS; PERSONAJE #5 “EL ALGODONERO”

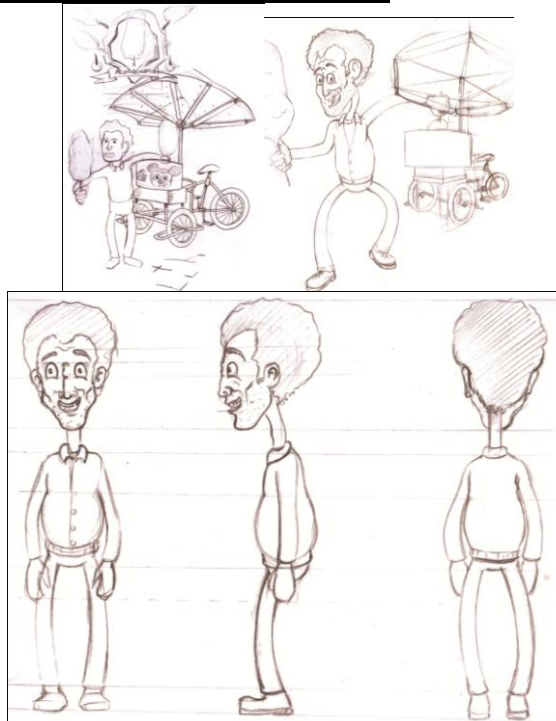


FIGURA 29 Boceto_El Algodonero
Autor: Abel Ordoñez

BOCETOS; PERSONAJE #6 “LA VACA LOCA”



FIGURA 30 Boceto_La Vaca Loca

Autor: Abel Ordoñez

III.3.1 Selección de Bocetos

A continuación del bocetaje inicial, mediante trazos rápidos y apuntes sin detalle se logrará plasmar una idea bastante básica y abstracta de lo que será el producto final. Posteriormente se hará la selección de los bocetos más relevantes.

Parte importante para el criterio de selección de las ilustraciones, la determinan la posición y la acción desempeñada por cada personaje, a la vez de la aparición de los objetos que acompañan al mismo, los objetos, son pues, las herramientas de trabajo y entretenimiento del público, se buscó una posición en la que se pueda observar: la acción, la herramienta de trabajo y por supuesto el personaje con su carisma.

Para la selección de los bocetos, se considerarán los siguientes criterios:

- a) Los bocetos se acercarán lo más posible a la realidad que se desea representar, debe ser completo y tener en cuenta los contenidos.
- b) Se someterán a opinión. Los comentarios servirán para complementar las ilustraciones, siempre que tengan la base del concepto.
- c) Los bocetos contendrán la mayor cantidad de detalle posible, lo que no quiere decir que tendrá “reellenos”.
- d) De varias opciones para cada ilustración, se digitalizarán las que a opinión del ilustrador, sean las más idóneas.

III.3.1.1 Selección de Escenarios



FIGURA 31 Dibujo Vectorial_Parque de las Flores

Autor: Abel Ordoñez

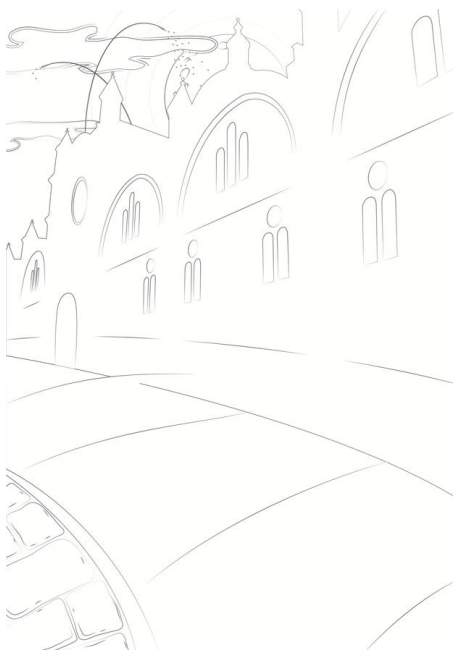


FIGURA 32 Dibujo Vectorial_Vista lateral isometrica de la Catedral de la Inmaculada Concepción de Cuenca

Autor: Abel Ordoñez



FIGURA 33 Dibujo Vectorial_Vista Isométrica de la Catedral de la Inmaculada Concepción de Cuenca
Autor: Abel Ordoñez

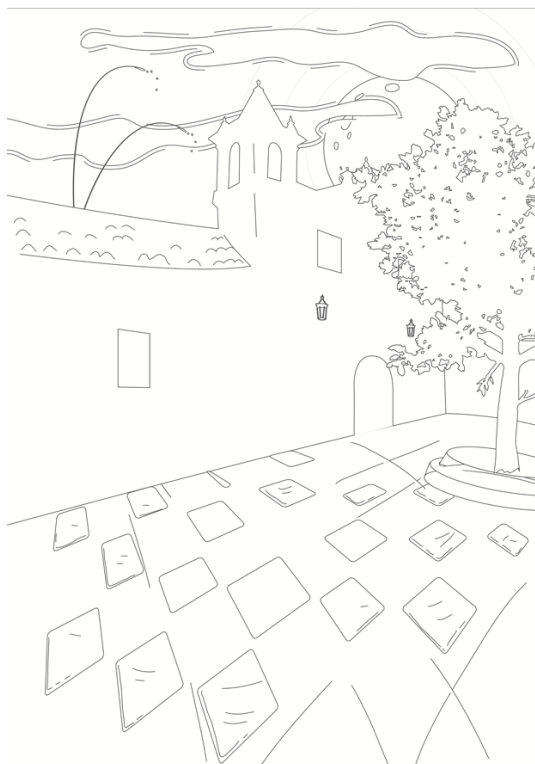


FIGURA 34 Dibujo Vectorial_Parque de las Fiores
Autor: Abel Ordoñez

III.3.1.2 Bocetos Finales

PERSONAJE #1

El “Maraquero”



FIGURA 35 Boceto final El “Maraquero”

Autor: Abel Ordoñez

PERSONAJE #2

El “Sr. De los Disparos”



FIGURA 36 Boceto final “ Sr. De los Disparos”

Autor: Abel Ordoñez

PERSONAJE #3
El “Ruletero”



FIGURA 37 Boceto final El “Ruletero”
Autor: Abel Ordoñez

PERSONAJE #4
La “Dulcera”



FIGURA 38 Boceto final La “Dulcera”
Autor: Abel Ordoñez

PERSONAJE #5
El “Algodonero”



FIGURA 39 Boceto final El “Algodonero”
Autor: Abel Ordoñez

PERSONAJE #6
La “Vaca Loca”



FIGURA 40 Boceto final La “Vaca Loca”
Autor: Abel Ordoñez

III.4 Digitalización

En el proceso de digitalización de las ilustraciones, ha tenido un peso determinante el uso de programas informáticos de ilustración como Ilustrador y Photoshop, los que facilitaron el desarrollo de este proyecto, de forma que se obtienen en primera instancia ilustraciones vectoriales a partir de los bocetos finales, más adelante se pasa al proceso de aplicación cromática y a la postproducción con montajes en Photoshop, para mostrar la aplicación en los productos finales o souvenirs.

III.4.1 Definición de paleta cromática

PALETA #1

El “Maraquero”



FIGURA 41 Paleta de color El “Maraquero”

Autor: Abel Ordoñez

PALETA #2

El “Sr. De los Disparos”



FIGURA 42 Paleta de color “ Sr. De los Disparos”

Autor: Abel Ordoñez

PALETA #3

El “Ruletero”



FIGURA 43 Paleta de color El “ Ruletero”

Autor: Abel Ordoñez

PALETA #4

La “Dulcera”



FIGURA 44 Paleta de color La “Dulcera”

Autor: Abel Ordoñez

PALETA #5

El “Algodonero”



FIGURA 45 Paleta de color El “Algodonero”

Autor: Abel Ordoñez

PALETA #6

La “Vaca Loca”



FIGURA 46 Paleta de color La “Vaca Loca”

Autor: Abel Ordoñez

III.4.2 RESULTADO FINAL. POSTERS A3
PERSONAJE #1
El “Maraquero”



FIGURA 47 Ilustración final ; POSTER El “Maraquero”

Autor: Abel Ordoñez

PERSONAJE #2
El “Sr. de los Disparos”



FIGURA 48 Ilustración final ; POSTER El “Sr. De los Disparos”

Autor: Abel Ordoñez

PERSONAJE #3

El “Ruletero”



FIGURA 49 Ilustración final ; POSTER El “Ruletero”

Autor: Abel Ordoñez

PERSONAJE #4

La “Dulcera”



FIGURA 50 Ilustración final ; POSTER La “Dulcera”

Autor: Abel Ordoñez

PERSONAJE #5
El “Algodonero”



FIGURA 51 Ilustración final ; POSTER El “Algodonero”

Autor: Abel Ordoñez

PERSONAJE #6
La “Vaca Loca”



FIGURA 52 Ilustración final ; POSTER La “Vaca Loca”

Autor: Abel Ordoñez

III.5 Resultados de aplicación

III.5.1 Importancia y aplicación de Ilustraciones en Souvenirs.

Para poder mostrar las seis ilustraciones que se realizaron sobre la fiesta popular del Corpus Christi en Cuenca, se aplicaron las ilustraciones en souvenirs con el propósito de difundir la fiesta.

Los souvenirs son recuerdos de la visita a un lugar, todo esto es análogo a la explotación psicológica del condicionamiento clásico; Por ejemplo, si un viajero compra un suvenir en unas vacaciones memorables, ellos asociarán el suvenir a las vacaciones, Recordarán ese momento especial cada vez que miren el recuerdo.

Entonces: los souvenirs serán: camisetas con su respectivo embalaje y Afiches A3.

III.5.2 Montajes en Souvenirs

Como se observara a continuación, en las camisetas se omiten los fondos en todos los casos; esto para lograr una lectura más clara, concisa y directa del personaje y la acción que realiza.

PERSONAJE #1

El “Maraquero”



FIGURA 53 Aplicación en Camiseta ; El “Maraquero”

Autor: Abel Ordoñez

PERSONAJE #2

El “Sr. de los disparos”



FIGURA 54 Aplicación en Camiseta ; El “Sr. De los Disparos”

Autor: Abel Ordoñez

PERSONAJE #3

El “Ruletero”



FIGURA 55 Aplicación en Camiseta ; El “Ruletero”

Autor: Abel Ordoñez

PERSONAJE #4

La “Dulcera”



FIGURA 56 Aplicación en Camiseta ; La “Dulcera”

Autor: Abel Ordoñez

PERSONAJE #5

El “Algodonero”



FIGURA 57 Aplicación en Camiseta ; El “Algodonero”

Autor: Abel Ordoñez

PERSONAJE #6
La “Vaca Loca”



FIGURA 58 Aplicación en Camiseta ; La “Vaca Loca”
Autor: Abel Ordoñez

PACKAGING-CAMISETA

El “Algodonero” (La única variación en las cajas es la del nombre del personaje correspondiente)



FIGURA 59 Packaging ; El “Algodonero”
Autor: Abel Ordoñez



Capítulo IV: Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones:

Al culminar el proceso de esta tesis, se identificó y de cierta forma se rescató saberes populares. Con la realización de estos seis personajes ilustrados, se puede concluir que la fiesta del Corpus Christi es para Cuenca; una tradición y manifestación popular de gran importancia, puesto que es generadora de cultura, entretenimiento, turismo y diversión.

Se logró recopilar información para realizar el diseño de los personajes de Corpus Christi; fiesta rica en sincretismo por tener un matiz dual, en la que se fusionan lo religioso con la fiesta popular; en donde los protagonistas son la gente, su gastronomía, cultura y tradición, juegos, saberes populares, religión y toda su historia.

Estos personajes muy coloridos y carismáticos, muestran una manera muy divertida de trabajar y festejar con mucha creatividad popular, esto llama la atención a los espectadores y fue la inspiración de llevar a cabo este proyecto, esperando dejar un recuerdo tangible de un patrimonio que posiblemente en algún momento deje de existir.

Este proyecto valoriza nuestra identidad cultural, puesto que se utilizó una fiesta tradicional propia para su realización, al mismo tiempo pone de manifiesto que el diseño gráfico puede difundir la cultura de manera amplia y creativa.

Recomendaciones:

Para realizar personificación en el ámbito de la ilustración, es evidente que se requiere de un proceso. Mientras mayor amplitud abarque este, en cuanto a investigación, bocetaje, composición, acabados, etc. con una adecuada esquematización e interrelación de los contenidos y recursos, mejores serán los resultados.

Es conveniente que la ilustración de los personajes, en este caso caricaturas, no sea ofensivo y sea bien planeado para no llegar a herir susceptibilidades. Hay que llegar a asumir a estos personajes populares como amables, carismáticos y familiarizarlos con el target al que se dirigió, sin dejar de lado el toque cómico que tiene cada uno; de esta forma se conseguirá la atención del espectador.

Un aspecto también muy importante al momento de realizar una ilustración es el estilo y toque personal del ilustrador, quien deberá evitar copiar el de otro ilustrador y mucho menos copiar una obra y hacer ligeros cambios; puesto que no se desarrollaría una personalidad en el ilustrador, lo que puede repercutir en el hecho de que siempre será visto a través de su obra, como una versión igual a muchas otras y lo que es peor como una mala imitación.

No obstante, es importante ir a la par con las tendencias que la tecnología nos ofrece, observar proyectos y saber lo que se está haciendo en cuanto a diseño e ilustración, puesto que se puede aprender sobre técnicas, estilos y sobre todo culturas. Todo esto alimentará nuestra memoria visual de forma que se pueda mimetizar, más no copiar.



13. METODOLOGÍA:

Los métodos más adecuados que se utilizaran en esta investigación proyectual son: el método de observación y el método deductivo, debido que se obtuvo una idea previa que necesita de archivos fotográficos e investigación para que sea desarrollado correctamente; y el método inductivo, puesto que se puede aplicar la ilustración grafica de personajes, en otros contextos ecuatorianos.

Capítulo	Método (lógico de investigación)	Técnicas de investigación de acuerdo al área de estudio	Herramientas de investigación	Recursos	Formas de comunicación	Resultado	Tiempo
I	La fiesta Popular del Corpus Christi en la ciudad de Cuenca.	Método Inductivo. Método Deductivo.	Investigación y registro fotográfico.	Libros. Humanos. Digitales.	Escrita. Gráfica.	Al finalizar el capítulo se conocerá la fiesta popular del Corpus Christi desde el punto de vista no religioso.	4 Semanas.
II	La Ilustración como método de representación.	Método Inductivo. Método Dialectico. Método Sintético.	Investigación.	Libros. Humanos. Digitales.	Escrita. Gráfica.	Se tendrá una base teórica a cerca de los procesos a seguir para un correcto desarrollo ilustrativo.	4 Semanas.
III	Proceso de diseño.	Método Deductivo. Método Dialectico.	Investigación.	Libros. Humanos. Digitales.	Escrita. Gráfica.	Este capítulo dará como resultado el cumplimiento del objetivo principal.	7 Semanas.
IV	Conclusiones y recomendaciones.	Método Deductivo.	Registros.	Libros. Humanos. Digitales.	Escrita. Gráfica.	Con este capítulo se registrar la experiencia obtenida en este proyecto.	1 Semana.



14. PRESUPUESTO

14.1 PRESUPUESTO DE DISEÑO: Gastos para la realización de las ilustraciones

Recursos	Precio Unitario	Cantidad	Costo
Internet	0,60	6	3,60
Papel Bond	0,01	100	1,00
Grafitos	0,60	5	3,00
Pinturas	3,50	1	3,50
Cartulinas	0,30	10	3,00
Pruebas de Impresión			10,00
Transporte			30,00
Luz			15,00
Pruebas de Embalajes			10,00
Diseño	160,00	6	960,00
Otros			40,00
TOTAL			1079,10

14.2 PRESUPUESTO DE PRODUCCIÓN: Para la aplicación de las ilustraciones en CAMISETAS, PACKING PARA CAMISETAS E IMPRESIÓN DE AFICHES DE FORMATO A3

Recursos	Precio Unitario	Cantidad	Costo
1. Camisetas			
Camisetas de tela algodón	5,00	6	30,00
Impresión para Camisetas (Estampado)	8,50	6	51,00
Papel Craft Formato A3 de 250gr	0,30	6	1,80
Impresiones para las cajas	1,20	6	7,20
2. Afiches formato A3			
Cartulina 150 gr	0,30	6	1,80
Impresión Laser para afiches	1,50	6	9,00
Transporte			10,00
Otros			5,00
TOTAL			115,80

Costo unitario

CAMISETA + POSTER= 19,30



15. CRONOGRAMA:

CAPITULOS	ACTIVIDADES	MES 1				MES 2				MES 3			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
CAPITULO I La fiesta Popular del Corpus Christi en la ciudad de Cuenca.	Investigación	X	X										
	Síntesis		X	X									
	Redacción			X	X								
CAPITULO II La Ilustración como método de representación.	Investigación					X	X						
	Síntesis						X	X					
	Redacción							X	X				
CAPITULO III Proceso de Diseño.	Síntesis								X	X			
	Redacción									X	X		
	Ilustración			X		X		X		X	X		
	Souvenires									X	X	X	
CAPITULO IV Conclusiones y Recomendaciones.	Síntesis												X

16. CIERRE:

Cuenca, así como cada ciudad del mundo, tiene su propia identidad y cultura, por lo que esté proyecto gráfico de ilustración se ha desarrollado precisamente para eso; rescatar el orgullo por lo nuestro, resaltando de manera creativa y colorida, las características de estos singulares personajes, aprovechando su diversidad, alegría, creatividad y riqueza estética; utilizando el diseño como una herramienta para transmitir y difundir su importancia cultural, lo que sin duda será abrirá una brecha para las personas que pretendan conocer algo tan característico y pintoresco.



17. BIBLIOGRAFIA

Ansary, M. and A. el Nahas "Medical illustration in the UK: its current and potential role in medical education". San Francisco, 2000. J Audiov Media Med

Aparici, R. and A. García. Lectura de imágenes en la era digital. Madrid, 2008. Ediciones de la Torre.

Aparici, R. A. García. La imagen. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid, 2002

Astudillo Loor, Lucía. *Cien años de amor a la vida: María Astudillo Montesinos*, Museo de los Metales. Historia y Vida, Grupo Impresor, Cuenca, 2006.

Bauer, Heidi, Proyecto de la Exposición: *100 años orgullosamente cuencana*. Anotaciones específicas sobre la musealización del patrimonio vivo. Museo de los Metales, Cuenca, 2007.

Briscoe, M. H. (1996). *Preparing scientific illustrations: a guide to better posters, presentations, and publications*. San Francisco, Springer-Verlag New York, Inc.

Carney, R. and J. Levin (2002). "Pictorial illustrations still improve students' learning from text". *Educational Psychology Review* 14(1): 5-25.

Constitución del Ecuador, Asamblea Constituyente, Procuraduría General del Estado, Quito, 2008.

Cordero de Landivar, María Fernanda. *El Corpus Christi*. Cuadernos de Cultura Popular 25. Presentación Claudio Malo González. Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares, CIDAP. Impresión: Gráficas Hernández, Cuenca, 2009.

Decarolis, Nelly, compiladora. *El pensamiento museológico latinoamericano. Los documentos del ICOFOM LAM. Cartas y recomendaciones, 1992-2005*. Editorial Brujas, Argentina, 2006.

De la Flor, M. (2004). *The digital biomedical illustration handbook*. Hingham, Charles River Media.

Dugid, K. P. (2004). "The state of the profession". *Journal of Audiovisual Media in Medicine* 27(1): 20-23.

Goethe Wolfgang, J. (1786). *Viaje a Italia*. En J. Goethe Wolfgang, *Viaje a Italia* (pág. 156). Barcelona: Ediciones B.

Goody, J. and I. Watt (1996). *Las consecuencias de la cultura escrita*, en: J. Goody (Ed.). *Cultura escrita en sociedades tradicionales*. Barcelona, Gedisa: 39-82.



Hall, V. C., J. Bailey, et al. (1997). "Can student-generated illustrations be worth tenthousand words?". *Journal of Educational Psychology*. 89(4): 677-681.

Hernández Muñoz, Óscar (2010) *La dimensión comunicativa de la imagen científica: representación gráfica de conceptos en las ciencias de la vida*. Tesis Doctoral.

Hodges, E. (2003). *The guild handbook of scientific illustration*. 2nd Edition. New York, John Wiley & Sons.

ICOM / ICOFOM. *Museology and the Intangible Heritage*. Edited by Hildegard Viereg, Munich, Coeditor: Ann Davies, Calgary. Munich and Brno, 2000.

ICOM / ICOFOM LAM, *Museos, Museología y Patrimonio Intangible en América Latina y el Caribe, una visión integrada*, La Antigua Guatemala, Guatemala, 2004.

Intangible Heritage, Vol. 5, 2010. National Folk Museum of Korea. Seoul, 2010. *Museos y Patrimonio Inmaterial* en "Noticias del ICOM", N° 4 Especial, 20ª Conferencia General del ICOM, Seúl, República de Corea, 2004.

Ippolito, F. (2003). "The subtle beauty of art in the service of science". *Nature* 422: 15.

Isenberg, T., N. Halper, et al. (2002). "Stylizing silhouettes at interactive rates: from silhouette edges to silhouette strokes". *Computer Graphics Forum* 21(3): 249-258.

Julius Wiedemann, E. (s.f.). *illustration Now*. Taschen.

Levin, J. and R. Mayer (1993). Understanding illustrations in text, en: B. Britton, A. Woodward and M. Brinkley (Ed.). *Learning from Textbooks*. Hillsdale, Erlbaum: 95-113.

Levin, J. R., G. L. Anglin, et al. (1987). On empirically validating functions of pictures in prose, en: D. M. Willows and H. A. Houghton (Ed.). *The Psychology of Illustration: Basic Research*. New York, Springer. 1: 51-85.

Levy, E., J. Zacks, et al. (1996). Gratuitous graphics? Putting preferences in perspective. *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems: common ground*. Vancouver, British Columbia, Canada, ACM.

Marcos Arévalo, J. (2010). *Gazeta de Antropología*. Obtenido de *Gazeta de Antropología*; N° 26 /1, 2010, Artículo 19: <http://hdl.handle.net/10481/6799>

Mayer, R. E. and J. K. Gallini (1990). "When is an illustration worth the thousand words?". *Journal of Educational Psychology* 82(4): 715-726.

Melot, M. (1984). *L'illustration. Histoire d'un Art*. Ginebra: Skira.



- Molina García, L. (2009). Drawing for Animation. Barcelona: Blume.
- Morris, C. (1985). Fundamentos de la teoría de los signos. Barcelona Paidós.
- Müller-Brockmann, J. (2005). Historia de la comunicación visual. Barcelona, GustavoGili.
- Munari, B. (1985). Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodologíadidáctica. Barcelona, Gustavo Gili.
- Ottino, J. (2003). "Is a picture worth 1000 words?". Nature 421: 474-476.
- Peeck, J. (1993). "Increasing picture effects in learning from illustrated text". Learning and Instruction 3: 227-238.
- Rosen, C., & Zerner, H. (1998). Romanticismo y Realismo. Los mitos del arte en el siglo XIX. Madrid: Herman Blume.
- Rouvière, H. and A. Delmas (2008). Anatomía humana : descriptiva, topográfica y funcional. Tomo 1, Cabeza y cuello Barcelona Masson.
- Sanz, J. C. (1996). El libro de la imagen. Madrid, Alianza Editorial.
- Sousa, M. C. and P. Prusinkiewicz (2003). "A few good lines: suggestive drawing of 3D models". ComputerGraphicsForum 22(3): 381-390.
- Vazquez Olvera, Carlos. Estudio Introdutoria en *Revisiones y reflexiones en torno a la función social de los museos*. "Revista de la Escuela Nacional de Antropología e Historia", Vol. 15, Nº 44, México, 2008.
- Ware, C. Information visualization: perception form design. San Francisco, 2000.
- Williams, Richard. (1998). "KIT DE SUPERVIVENCIA DEL ANIMADOR: manual de métodos, principios y fórmulas para animadores clásicos, computadora, juegos, stop motion o internet". New York. Faber y Faber.
- Winn, B. (1987). Charts, graphs and diagrams in educational materials, en: D. Willows and H. A. Houghton (Ed.). The psychology of illustration. New York, Springer.
- Wong, W. (2007). Fundamentos del diseño. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, SL.
- Wolfgang Goethe, J. (s.f.). Viaje a Italia. Barcelona: Ediciones B.