



UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE DISEÑO

Proyecto Final de Curso de Graduación

**Título: Diseño de una historia ilustrada, basada en la
Mitología Cañari “Origen de los Cañaris”**

Autora: Jessica Bermeo Jiménez

Tutor: Esteban Torres

Cuenca, 21 de Enero 2010



DEDICATORIA

A toda mi familia en especial a mis Padres, a mi hermana y hermano, que han sido el soporte y apoyo en cada etapa de mi vida.

A mis amigos y amigas, principalmente a Paola, Adriana, Anita, Diego, Darío, Santiago, Paul, Julio Arce y Sandra Peláez, por la ayuda y cada momento compartido.



AGRADECIMIENTO

A la Fmla. Ortega Jiménez por la paciencia y el cariño que me han brindado. A cada una de las personas que contribuyeron a la realización del presente proyecto.

Dis. Esteban Torres, tutor del mismo.

Dr. Jaime Idrovo, Mst. Rosita Ávila.



INDICE DE CONTENIDOS

1. CAPÍTULO

- 1.1. Historia de la Cultura Ecuatoriana
 - 1.1.1. Definición de Cultura
 - 1.1.2. Historia de la Cultura Cañaris
 - 1.1.3. Iconografía Cañaris
- 1.2. Mitología Ecuatoriana
 - 1.2.1. Definición de Mitología
 - 1.2.2. Clases de Mitos
 - 1.2.3. Mitología de los Cañaris

2. CAPÍTULO

- 2.1. Historia de la Ilustración
 - 2.1.1. Análisis de la ilustración del Diseñador
 - 2.1.2. Definición de Ilustración
 - 2.1.3. Historia de la Ilustración
- 2.2. Estudio de la Ilustración
 - 2.2.1. Procesos de una Ilustración
 - 2.2.2. Tipos de la Ilustración
 - 2.2.3. Técnicas de Ilustración

3. CAPÍTULO

- 3.1. Propuestas de la Historia Gráfica
- 3.2. Proceso de Bocetaje.
- 3.3. Aplicación Final



ILUSTRACIONES, BASADAS EN LA MITOLOGÍA “ORIGEN DE LOS CAÑARI”

El siguiente proyecto, es una propuesta gráfica de una historia ilustrada basada en la Mitología de los Cañaris, por medio de técnicas mixtas. Para el desarrollo de las ilustraciones, se investigó la Cultura Cañari, sus costumbres y características tanto físicas como intelectuales, de manera que los personajes establecidos se adecuen a la historia establecida. El estudio realizado a cerca de la ilustración permitió escoger técnicas adecuadas para los personajes, paisaje y elementos compositivos para las ilustraciones finales.



OBJETIVO GENERAL

Crear ilustraciones de personajes aplicando técnicas mixtas, que identifiquen la mitología cañarí, fortaleciendo nuestros elementos culturales, especialmente con la recuperación de la gráfica en los personajes, escenarios y diagramación final de la historia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1.- Lograr que el lector mantenga un mayor interés y conozca la mitología ecuatoriana. Fomentando una culturización del diseño en nuestro medio, a través de rasgos característicos propios de nuestra cultura, logrando una valorización de la misma.

2- Adecuar los personajes y elementos gráficos al desarrollo de la historia ecuatoriana, de manera que estos se asemejen al usuario.

3-. Crear propuestas llamativas en cuanto a posibles formatos, colores, tipografías, etc., que faciliten la comunicación de este.



ANTECEDENTES

A través del tiempo ciertos rasgos de nuestra cultura han sido ignorados e indocumentados por parte de libros de historia universal, tal es el caso de la pintura, escultura, he inclusive el origen y la historia de la cultura ecuatoriana y no únicamente del Ecuador, sino además que este problema se presentó en todo el continente Americano, el desconocimiento se debe a factores tanto internos como externos, pues a inicios del siglo XX es cuando apenas se empieza a reconocer ciertas manifestaciones artísticas y estéticas en el continente.

Sin embargo el reconocimiento de estas manifestaciones artísticas más que como obras de arte, se originaron como “curiosidad científica o como testimonios de tipo antropológico”. Una de las expresiones que identifican a nuestra cultura es la Mitología Ecuatoriana. Sin embargo en la actualidad gran parte de esta se desconoce.



CAPÍTULO I



HISTORIA DE LA CULTURA CAÑARI

1.1.1. DEFINICIÓN DE CULTURA

Si bien CULTURA es un concepto universal debido a que refleja las características o rasgos que identifican, de una u otra forma, a un grupo determinado de personas; podemos destacar que dichas características han variado con el tiempo y espacio.

Si nos acercamos a su etimología, CULTURA viene del latín CULTURAM que significa; cultivo. Entonces entendemos por cultura, al cultivo de facultades humanas, por medio de conocimientos, que adquiere el ser humano o el “Conjunto de estructuras sociales, religiosas, etc. y de manifestaciones intelectuales artísticas, que caracterizan a una sociedad”¹.

Otro concepto de cultura se refiere al; “Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial en una época o grupo social, etc.”².

Pues bien, si estas costumbres y modos de vida son las que originan a una cultura, podemos destacar que nuestro país es “pluricultural y multiétnico”³; por lo tanto, el Ecuador es un país con gran riqueza cultural y, por ende, lleno de historias y acontecimientos que han identificado a nuestro país a través del tiempo. Una de estas culturas es la

¹ Larousse Multimedia Enciclopédico.

² Nueva Enciclopedia Planeta. Editorial Planeta Internacional, S. A., 1988. Cuarta edición: febrero de 1989.

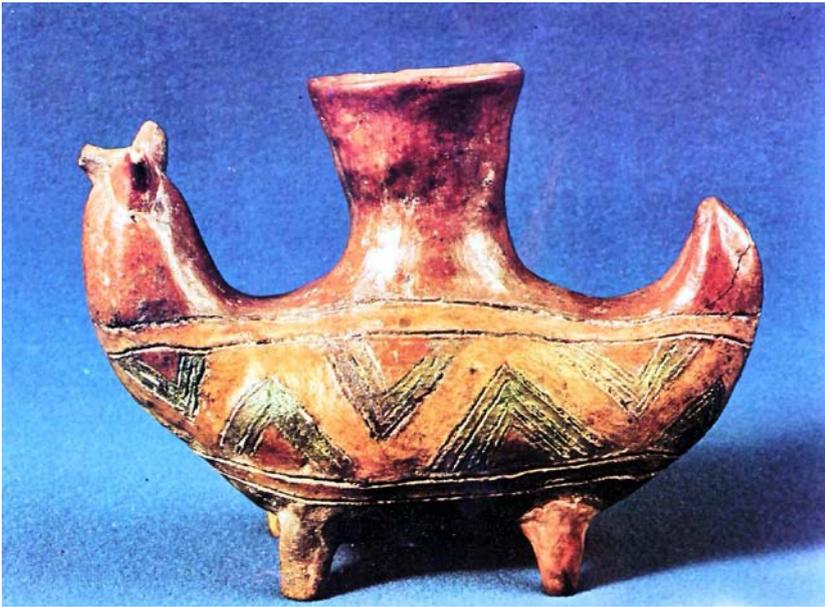
³ Las Culturas Indígenas Ecuatorianas y el Instituto Lingüístico de verano. Franklin Barriga López. Ediciones Amauta 1992. Pág.1



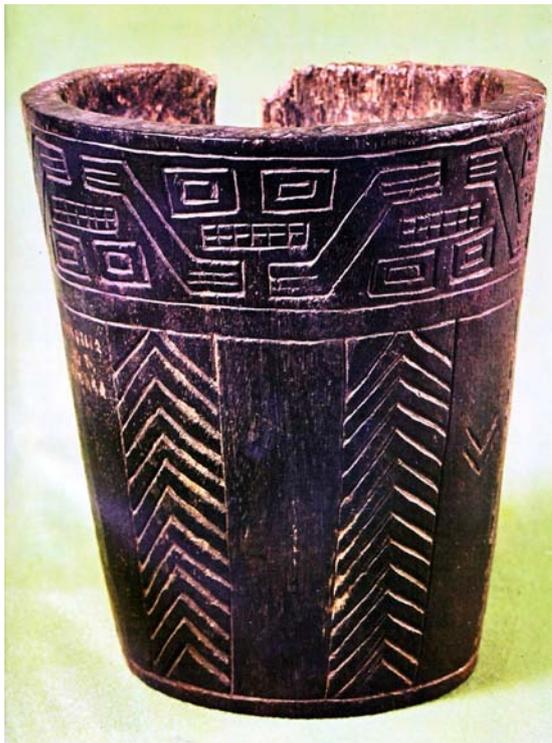
CAÑARI, la misma que investigaré para la realización del proyecto final.

En la actualidad, conforme el mundo se globaliza podemos darnos cuenta que las nuevas tecnologías han evolucionado de forma sorprendente, ayudando, de cierta manera al desarrollo de nuestra sociedad. De allí que a mayor desarrollo tecnológico, un gran incremento de la producción. Sin embargo, factores tanto gráficos como conceptuales intervienen, en el desarrollo del diseño, dando como resultado un diseño ajeno al contexto del que emergemos, ya que en el proceso de globalización, podemos percibir que se nos han impuesto desde, pequeños, estereotipos de aquello que deberíamos ser, o, de lo que alguna vez fuimos. Influenciando de tal modo el desarrollo de cada persona tanto física como intelectual.

Este es el caso del imaginario físico, mental y conceptual de nuestros antepasados. El diseño gráfico es notorio en lo que respecta a formas y elementos, de la composición de objetos u otras representaciones; como parte de la composición en jarrones, vasijas, vasos, etc. presente en la cultura Cañari. Es notorio un proceso de diseño continuo y espontáneo en sus obras, propios de su cultura.



Botella Zoomorfa, Cañar, su decoración se basa en las formas de animales.
Historia del Arte Ecuatoriano.
Tomo 4. Salvat Ediciones Pag. 46



Quero, objeto de decoración, utilizado para ceremonias, presenta incisiones.
Historia del Arte Ecuatoriano.
Tomo 4. Salvat Ediciones Pág. 255

Por un lado, el diseño es parte representativa de cada cultura: “El diseño es un arte, una forma de expresión



con la que se pretende innovar y crear nuevas formas u objetos que faciliten y mejoren un nivel de vida”⁴. Si bien es cierto la historia del diseño ha cambiado y tiene sus fundamentos parecidos, pero no iguales, en cada país y continente, éstos cambian según las costumbres y teorías que mantiene cada cultura. “El diseño, es una actividad creativa, que tiene como propósito el satisfacer las necesidades manifestadas de una sociedad, relacionadas íntimamente con la vida cotidiana, con todo el hacer y el actuar humano. Actividad que se preocupa de concebir a todos aquellos medios que la sociedad requiere para poder mantener relaciones significativas entre sus miembros y con otras sociedades”⁵

El intelecto del ser humano se desarrolla y “El Diseño es y será siempre el creador de una gran parte de la cultura material de la sociedad. Esta cultura que el diseño proyecta es el conjunto de manifestaciones físicas que representan lo que somos, lo que fuimos y lo que queremos ser”⁶. Al ser el Ecuador un país heterogéneo, las diferentes etnias conciben ideas heterogéneas que a más de establecer características, dan solución a problemas que se presentan en cada uno de estos grupos.

⁴ Nueva Enciclopedia Planeta. Editorial Planeta Internacional, S. A., 1988. Cuarta edición: febrero de 1989.

⁵ El diseño en una Sociedad en Cambio. C. Malo, L. Molinari, MICEI, O. Arroyo, M. Álvarez, H. Rodríguez. Pag.119.

⁶ El diseño en una Sociedad en Cambio. C. Malo, L. Molinari, MICEI, O. Arroyo, M. Álvarez, H. Rodríguez. Pag.120.



1.1.2. HISTORIA DE LA CULTURA CAÑARI

La palabra CAÑARI, etimológicamente viene de: Kan = culebra y de Ara = Guacamaya. Para algunos lingüistas significa descendiente de la culebra y de la guacamaya. La verdad es que, estos animales fueron considerados sagrados y existen leyendas y decoraciones que así lo demuestran. Dentro de la gran familia Cañari existieron parcialidades con culturas propias. El origen de los Cañaris se remonta a la mitología de los mismos, de ahí la especificación de su nombre.

Según escritos de varios historiadores, que han realizado investigaciones sobre esta cultura, el pueblo Cañari, es una de las organizaciones más importantes del Ecuador Precolombino, “debido a su desarrollo en la agricultura, alfarería, orfebrería, conocimientos de los cuerpos celestes y sus movimientos, particularmente de la luna y del sol, estos a su vez vitales para el agro y la fantástica mitología”⁷.

Sin embargo, se desconoce con exactitud de donde vinieron sus primeros habitantes, existen otras teorías sobre el origen de los cañaris, que mantienen una cierta relación en su contenido. Está la versión del Historiador Ecuatoriano González Suárez, quien cree que los cañaris son parte de una descendencia maya. Por su parte, el historiador Matovelle, afirma, que los cañaris tienen cierta derivación de los Chimú.

⁷ Guacha Opari Pampa (Plaza donde se origina la gente Cañari). Juan Chacón Zhapán. Casa de la cultura de Ecuatoriana. Pág. 120.



Al parecer los cañaris fueron una cultura que tenía, aproximadamente, tres siglos de existencia cuando fue destruida por Atahualpa, y estos estaban conformados aproximadamente con más de veinte tribus, y cuyas capitales eran: al Norte, Cañar o Ingapirca, y al Sur, Tomebamba o la actual ciudad de Cuenca en Ecuador. Todos los investigadores concuerdan en las intensas migraciones que se dieron entre estos últimos pueblos, especialmente por razones religiosas que les permitía llegar a los célebres santuarios de Pachacúmac (Perú) y Culebrillas (Ecuador).

Dentro de esta nacionalidad, se tiene conocimientos de que en ella existían distintos grupos de tribus, estos se distribuían jerárquicamente y entre los más representativos tenemos: los Hatuncañares, los Sisides, los Juncuales, los Socartes, los Pacaes, los Peleusíes, los Suscales, los Cañaribambas, los de Paucarbamba, los de Sigsig, los de Chordeleg, etc., de entre estos tenemos dos principales, los Hatuncañares al norte y los Cañaribamba al sur de esta región, se desconoce cuál de estos existió primero.

En algunos de los relatos realizados por historiadores, se describe el origen de los cañaris, a través de dos mitos, siendo considerado el primero como el principal:

Según el mito: Los cañaris tenían ya su provincia poblada, cuando se produjo el diluvio sobrevivieron únicamente dos hermanos: Ataorupagui, y Cusicayo; estos subieron al cerro Huacayñan, para salvarse de las



aguas. Después de que el diluvio terminó, decidieron salir de la cueva, en la que se refugiaban, para buscar comida, dejando sola la choza que les servía de albergue.

Al regresar éstos a su casa, se llevaron una gran sorpresa; encontraron muchos y variados alimentos en su choza. Al siguiente día sucedió lo mismo, y los hermanos decidieron encontrar a la persona que les traía los alimentos; mientras el uno salió a buscar los alimentos; el otro, se escondió con el fin de encontrar a la persona que traía los alimentos. Cual su sorpresa vio entrar a dos guacamayas, con rostros de mujer. Este intentó atraparlas, pero ellas se escabulleron rápidamente. Al día siguiente se repitió lo mismo, por lo que acordaron que el hermano menor sería el que se quedara en la choza. Al entrar las guacamayas, este se abalanzó sobre estas y al atraparlas se casó con una de ellas. Con esta tuvo seis hijos, tres hijos y tres hijas. De aquí que se originó la nueva población cañarí.

La segunda leyenda se refiere a la serpiente como madre de la nación Cañari, según la cual en tiempos inmemoriales una gran serpiente salió de una de las lagunas sagradas existentes en el territorio de los antiguos Cañaris, a saber: Culebrillas en Cañar, Jackarina en Dçeleg y Busa en la parroquia de San Fernando de la provincia del Azuay; a esta serpiente se le dió el nombre de LEOQUINA, la misma que procreó seis hijos: tres varones y tres mujeres de los que descienden los habitantes de la nación Cañari.



Cumplido su propósito la LEOQUINA, se volvió a hundir en una de las lagunas antes mencionadas. Esta leyenda, no representa mayor importancia, pero es importante su conocimiento, debido a que representa uno de los tótems a los que se le rinden cultos, y del que se vincula al significado de la palabra CAÑARI, ya que ésta responde al de HIJOS DE LA CULEBRA.

UBICACIÓN GEOGRÁFICA

La nación Cañari fue un pueblo precolombino que habitó en los territorios de las actuales provincias de Cañar, Azuay y también parte de las provincias de Loja, Chimborazo, y Guayas.

Sus límites estaban dados de la siguiente forma: por la parte septentrional, Tiquizambi; por el oriente Macas, por el Sur, el Río Jubones y por el occidente las playas de Naranjal y las Costas del canal de Jambelí. Los Cañaris fueron una nacionalidad que se extendía en todo el territorio Ecuatoriano, en las tres regiones geográficas del Ecuador, (Costa, Sierra y Oriente), específicamente sus límites se extendían por el cantón Alausí, las parroquias de Taura, el Naranjal, Balao, Machala, El Pasaje, Tenta, Manú, Saraguro y Paquishapa.

1.1.3. ICONOGRAFÍA CAÑARI

Dentro de los elementos característicos de la Cultura Cañarí, se encuentra su iconografía, aspecto de gran importancia, ya que su iconografía se aplicaba en muchos

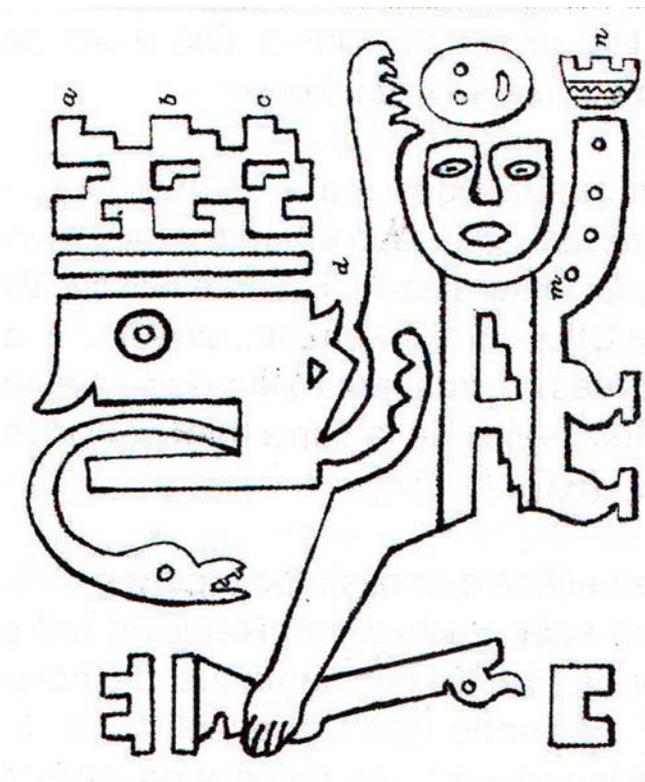


de sus elementos y representaciones artísticas y utensilios utilizados por los mismos.

En parte de su iconografía, se desatacaban como elementos representativos, animales; como la serpiente, la guacamaya, el leopardo, y otros animales que consideraban importantes para su cultura.

Además adquirieron tótems como los árboles de gran tamaño, las piedras particulares, en especial las jaspeadas; los cerros, los ríos, el rayo, el relámpago, entre otros.

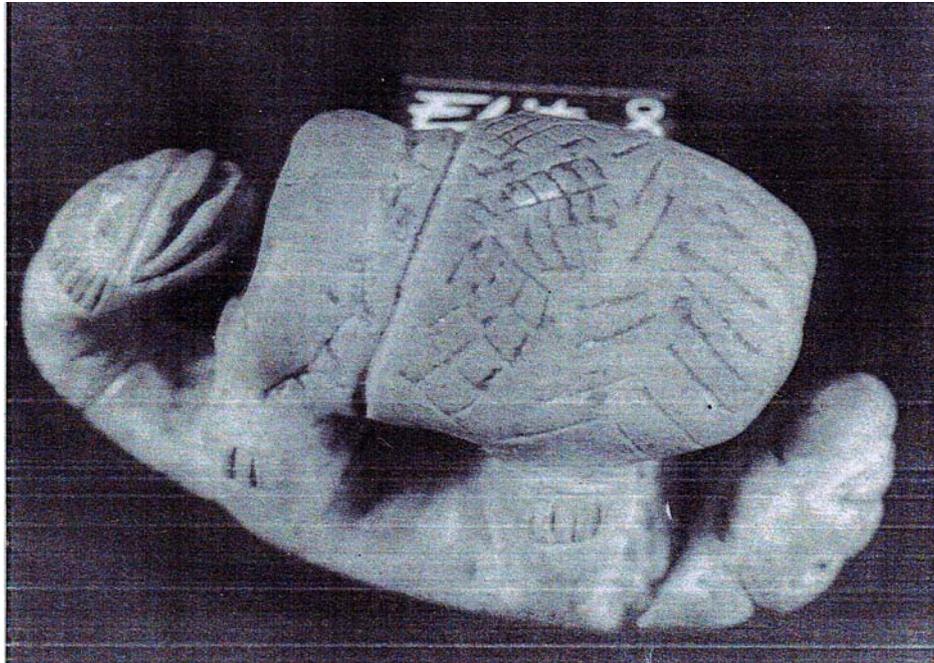
Un ejemplo de su iconografía es el cuadro de Patecte, en el que se trata de especificar el Origen de la Cultura Cañari, según su mitología.



Cuadro de Pactete.

Plaza donde se origina la Gente Cañari.

Juan Chacón Zhapán. Pág. 94.



Serpiente Totémica, junto a una pequeña vasija.

Material: Piedra

Historia de Peleusí Azogues. Marco Robles López. Pág. 137



Representación Totémica
Cosmogónica Cañari.
Representación del rostro Humano.
El círculo Extremo con dos
serpientes semi ocultas.

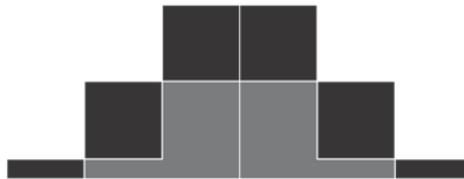
Historia de Peleusí Azogues.
Marco Robles López.
Pág. 45



Otro elemento que se aplica en sus objetos y textiles es la Cruz Chacana, esta tiene algunas representaciones morfológicas.

Dicha cruz, “es una expresión masculina y femenina, se organizan en un espacio cuadrado, también característico de la organización del espacio sagrado de los Cañaris”⁸

CRUZ CHACANA



Cruz Chacana
Guacha Opari Pampa.
Juan Chacón Zhapán. Pág. 115.

⁸ Guacha Opari Pampa (Plaza donde se origina la gente Cañari). Juan Chacón Zhapán. Casa de la cultura de Ecuatoriana. Pág. 120.



1.2 MITOLOGÍA

1.2.1. DEFINICIÓN DE MITO.

La mitología es: “La historia de los fabulosos dioses y héroes de la gentilidad”⁹. Si bien la mitología se ha desarrollado en diferentes partes del mundo, el conocimiento de muchas de estas historias han sido de gran conocimiento no solo en el lugar originario de estas, sino además, en diferentes partes del mundo; tal es el caso de: la mitología griega y la mitología hebrea. En el caso de la mitología griega: “Adoraban a los más diversos elementos de la naturaleza: animales, plantas, mares, ríos, manantiales, bosques volcanes; cuerpos celestes como el sol, la luna, las estrellas, etc.”¹⁰

También podemos decir que, la mitología es el estudio de un mito desarrollado por una comunidad o cultura, un mito puede ser analizado desde diferentes puntos de vista, pues éste “Es una narración que describe y retrata en lenguaje simbólico el origen de los elementos y supuestos básicos de una cultura”¹¹, un ejemplo de lo que un mito puede destacar en sus relatos, es el inicio del mundo, el origen del hombre, el punto de partida de costumbres, ritos,

⁹ Diccionario Enciclopédico BRURGUERA.

¹⁰ Mito y Filosofía en el Mundo Andino. Marco Roblez López. Edición 2004. Pág. 16.

³ Microsoft Encarta 2009.

⁴ Mito y Filosofía en el Mundo Andino. Marco Roblez López. Edición 2004. Pág. 17.

¹⁰ Mito y Filosofía en el Mundo Andino. Marco Roblez López. Edición 2004. Pág. 27



ceremonias y factores que influyen en el proceso evolutivo de un pueblo. Sin embargo, la interpretación de muchos de los significados e interpretaciones que se explican en un mito para algunos ha forjado algunas discusiones sobre la importancia de la mitología.

La mitología se ha desarrollado a través de los tiempos, entre los hebreos. El politeísmo se destacaba con el dios principal “de Judá, que era Yahvéh y el de Israel Shaddai; pero había otras divinidades como Shalem, dios de la felicidad; Astarté, diosa de la fecundidad, Shemesh (el sol), era un dios hebraico nacional; la Tierra era la madre de toda la existencia, muy similar a la Pachamama de los pueblos andinos,...”¹². Esto se desarrolló, hasta que el monoteísmo triunfo con Moisés, que tuvo gran fuerza, en estos tiempos ya que Moisés protegía a todo aquel que era castigado por Yahvéh. Tal parece que algo característico entre los hebreos fueron los sacrificios realizados cada año.

Conforme el cristianismo se desarrollo, apareció otra religión: la Védica, con su dios Mitra. Así como podemos mencionar algunos otros mitos, propios de cada cultura, que a pesar del tiempo son transmitidas de generación en generación como parte identitaria de las culturas, hecho que en nuestro medio no sucede, pues parte de la mitología ecuatoriana es desconocida y conforme el tiempo evoluciona, se va perdiendo aún más el interés por saber los misterios de nuestra historia, de nuestros pueblos y de nuestra cultura.



Si bien la mitología se considera “Un relato popular, pero también literario, en el que se presentan seres sobrenaturales, fantásticos, así como hechos prodigiosos, que en una u otra forma pueden proyectar recuerdos cargados de fantasía o de sucesos vividos por un pueblo”.¹³

Desde el punto de vista geográfico, el Ecuador es un país biodiverso, en el que cada étnia, tiene características y costumbres completamente diferentes tanto físicas como en su forma de desarrollar y establecerse como grupo étnico.

Según Borton L. Mack, “Un mito proyecta los acuerdos que se han alcanzado sobre la manera correcta de hacer las cosas y sobre que valorar en las relaciones humanas. Mediante un maravilloso uso de la metáfora, la dislocación y la transformación visual, el mito combina esos acuerdos con las tradiciones recordadas de un pueblo y reformula su historia con un mundo estratificado”¹⁴.

Es decir, la mitología hace referencia a hechos pasados que posiblemente podrían manifestar, cierta organización en los seres humanos. El mito al ser parte identitaria de una cultura, se convierte en un factor transcendental con una función tanto natural como social, ya que en lo social mantiene cierta relación con respecto a una comunidad,

¹⁴ Mito y Filosofía en el Mundo Andino. Marco Roblez López. Edición 2004. Pág. 28.



pues es un modo de mantener conexión entre los mismos. Por lo general, los mitos hacían referencia al mundo exterior (tierra, aire, agua, animales, plantas, etc.), y por tanto se mantienen vinculados con los ritos y ceremonias de cada etnia o cultura; ya que el mito se desarrolla a través de creencias y un rito o ceremonia se desenvuelve con respecto a una creencia.

1.2.2. CLASES DE MITOS.

A través del tiempo podemos observar que la mitología no se ha perdido. Tal vez como identificador cultural no es conocida las diferentes variedades de mitos que existen, y la expresión de cada una de éstas.

Existen varias clases de mitos:

- Mitos Cosmogónicos.
- Mitos Teogónicos.
- Mitos Antropogónicos.
- Mitos Etiológicos.
- Mitos Morales.
- Mitos Fundacionales.
- Mitos Escatológicos.

1.2.2.1. MITOS COSMOGÓNICOS

La palabra cosmogónico se refiere a la “Cosmogonía: Ciencia que estudia los objetos celestes”¹⁵. Estos hacen referencia al surgimiento del mundo y del ser humano,

¹⁵ Larousse Multimedia Enciclopédico.



pretenden demostrar la creación del mundo. Esta clase de mito es de mayor conocimiento a nivel mundial y a la vez es el más importante, ya que trata del origen del mundo, un ejemplo de esta clase de mitología se puede mencionar, (La creación del mundo, que se describe en la Biblia, en el capítulo de Génesis, el mismo que menciona que el mundo se creó de la nada). En la mayoría de estos mitos se habla de la existencia de un todopoderoso, el que llega a convertirse en un centro de adoración y creencia religiosa o en otros casos, simplemente, llega a ser una divinidad figurativa, también en varios mitos de este tipo se resalta la costumbre de un sacrificio.

1.2.2.2. MITOS TEOGÓNICOS

Se trata de los mitos que narran el origen de las divinidades, dioses.

1.2.2.3. MITOS ANTROPOGÓNICOS

Se encuentran vinculados a los mitos cosmogónicos, éstos cuentan el origen del ser humano, refiriéndose a que fue creado por cualquier tipo de componente, vivo o inerte. Este a su vez se desempeña, gracias a los dioses quienes le muestran o guían en su vivir diario para desenvolverse en su medio.

2.2.2.4. MITOS ETIOLÓGICOS

Explican el origen de los seres, las cosas, las técnicas y las instituciones.



2.2.2.5. MITOS MORALES

Los mitos morales son: “Pertinentes al Espíritu, se determinan por normas de conducta propuestas por una doctrina o inherentes a una determinada condición”¹⁶. Estas normas regidas ya sea por un grupo de personas o sin necesidad de ello, revelan la coexistencia del bien y del mal.

2.1.2.6. MITOS FUNDACIONALES

Dentro de este tipo de mito, se puede ubicar al referente, al Origen de los Cañaris, ya que estos explican cómo se fundaron las ciudades por voluntad de los dioses.

2.1.2.7. MITOS ESCATOLÓGICOS

Se refiere a lo escatológico “Conjunto de doctrinas y creencias relacionadas con el destino último del hombre y del universo. Parte de la Teología”¹⁷. Advierten el futuro, el fin del cosmos (mundo), se encuentran vinculados con la astrología.

En la actualidad todavía mantienen una gran acogida. Estos mitos presentan dos causas principales, sobre la destrucción del mundo: el agua o el fuego. La proximidad del fin, se advierte por el incremento de lluvias, terremotos, maremotos y otros factores climáticos, que producirán

¹⁶ Larousse Multimedia Enciclopédico.

¹⁷ Larousse Multimedia Enciclopédico.



grandes catástrofes que atemorizan al ser humano. Por ejemplo el testamento maya, en el que se argumenta que el fin está cerca y que el mundo se acabará en el año 2012.

1.2.3. MITOLOGÍA CAÑARI

Para los cañaris la mitología fue era parte importante de su religión, el tipo de mitología en la que creían fue en la cosmogónica, es decir creían en el nacimiento del mundo, se identificaban con lo referente a los fenómenos de la naturaleza. Por medio del mito expresaban sus ideas y sentimientos basados tanto en la vida como en la muerte y la percepción del mundo; también expresaban los acontecimientos suscitados en su pueblo. Cabe recalcar que, en sus mitos se destaca el respeto a la madre Tierra y todo lo que se relaciona con la misma.

Su mitología no se basó en creencia de dioses imaginarios, sus dioses se apoyaron en los astros, como: el sol, la luna, la madre Tierra, etc. Además crearon divinidades y personajes malignos, que castigaban y causaban daño a sus integrantes o enemigos, en caso de cumplir con las reglas establecidas dentro de su grupo.

Los Cañaris adoraban como dios principal a la Luna, y además a los árboles grandes y a las piedras jaspeadas, y a estas las relacionaban con las montañas; los animales, como la guacamaya, la serpiente, como principales debido a que estos son los que dieron origen al pueblo Cañari, también el leopardo; entre otros formaban personajes importantes en su mitología.



CAPÍTULO II



2.1. ESTUDIO DE LA ILUSTRACIÓN

2.1.1. ANÁLISIS: “LA ILUSTRACIÓN DEL DISEÑADOR”

“El acto de convertir una idea en líneas y otras marcas sobre el papel suele despertar la mente y libera la imaginación, estimulando el flujo del pensamiento creativo”.¹⁸

Actualmente la ilustración se ha convertido en una herramienta principal para el diseñador, pues ha evolucionado en cuanto a técnicas, formatos, materiales, etc. Además se vuelve más notoria cada día la aplicación de ésta y se encuentra en revistas, libros, anuncios, etc., que se identifica como imagen de empresas. Demostrando en su aplicación una expresión propia del diseñador, sus pensamientos, sus ideas, es un medio de sugestión, ya que a través de ésta se venden las ideas y dependiendo de ella para comprometer al cliente y que éste se sienta satisfecho con el resultado final. Es un método explicativo, depende de esta para que la idea se muestre claramente y de esta manera los fabricantes o productores del mismo, cumplan con los debidos requerimientos.

¹⁸ El Diseño Tridimensional “Del boceto a la Pantalla”. Jhon Clamann i King Ltd. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 1989. Pág. 16.



“Cuanto mejor dibuje un diseñador, tanto mayor será su capacidad de estilización y mejor sabrá visualizar y percibir sus propias ideas, conforme las desarrolle”.¹⁹

Un dibujo por tanto, es una representación o una proyección de un trabajo a futuro, un boceto o cualquier idea plasmada en un papel o en cualquier soporte. Para Philip Rawson, un dibujo es “ese elemento de una obra de arte independiente del color o del verdadero espacio tridimensional, la estructura conceptual subyacente que sólo puede ser indicada por el estilo”²⁰. Por otro lado Jean Leymarie, en la obra *History of and Art: Drawing*, “el dibujo es, un extraño reto a las facultades de la mente y de la mano, este arte de representar la masa coloreada de objetos o de registrar las propias visiones interiores en una delgada superficie plana por medio de líneas que no existen en la naturaleza”²¹.

Un dibujo de ser convincente, debe hablar por sí solo, esto significa que no necesariamente debe estar concretado con colores, ni sus formas deben ser exactas. El dibujo de un diseñador debe ser lo suficientemente claro para mostrar la idea principal.

2.1.2. DEFINICIÓN DE ILUSTRACIÓN

¹⁹ Técnicas de Presentación. Dick Powell. Primera Edición 1986. Pág. 6

²⁰ El Diseño Tridimensional “Del boceto a la Pantalla”. Jhon Clamann i King Ltd. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 1989. Pág. 16.

²¹ Larousse Multimedia Enciclopédico.



Ilustración, “Es una gráfica que complementa y explica un texto o una idea”²² . La función del ilustrador es captar la imagen o crearla y darle vida llevando a cabo una idea principal.

A pesar de que una ilustración esté sujeta a un texto, o una idea ya propuesta, el ilustrador es el creativo final para desarrollarla.

2.1.3. HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN

La historia de la ilustración parte de las representaciones gráficas con el origen del hombre y su necesidad de expresarse. Uno de estos ejemplos está en la Cueva de Lascaux. A partir de esta ilustración se aplicaban en los manuscritos como parte decorativa, estas eran muy bien trabajadas. Conforme apareció la imprenta, los grabados eran realizados en madera, que llevaban imágenes y textos, iban juntos en una sola plancha de madera, hasta el siglo XIX, cuando aparecieron nuevas técnicas de grabado en madera. Su dificultad radicaba en detalles no se mostraban claramente, por lo que se optó por utilizar planchas de metal.

A partir del siglo XVI, se obligaba a imprimir por separado el texto de las imágenes, esto fue algo novedoso, debido a que las ilustraciones ocupaban mayor cantidad de espacio de forma independiente; lo mismo sucedió con obras de gran tamaño, a raíz de esta técnica surgieron, retratos, mapas, imágenes científicas, etc. En 1798, surge la ilustración en piedra litográfica, algo innovador, pues a

²² El Diseño Tridimensional “Del boceto a la Pantalla”. Jhon Clamann i King Ltd. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 1989. Pág. 18.



diferencia de los grabados anteriores, estos ya no tenían que ser coloreados a mano, sino que consistía en imprimir en colores, y fue una solución al fotograbado.

Durante el siglo XVIII, los libros tuvieron una gran difusión cultural debido a la ilustración y fueron aplicados en revistas y en publicaciones de periódicos, esto sucedió en Inglaterra, lo que se dio lugar a una ilustración popular en forma de sátira social y política. Aquí sobresalieron más que como artistas, como ilustradores, William Hogarth (Inglés) y Honoré Daumier (Francés).

A mediados del siglo XIX, aparece la ilustración narrativa, aquí prevalecieron los carteles y todo tipo de propaganda gráfica. Algunos autores creen que el cartelismo tuvo origen en Francia con los ilustradores, Honoré Daumier (1808-1879) y Édouard Manet (1832-1883), su estilo ilustrativo dio origen al modernismo decorativo, aquí sobresalen las formas estilizadas y aparece la estampa japonesa, las siluetas se resuelven a través de líneas cursivas que define los contornos sin dar volumen. Los colores vivos, las formas curvilíneas, la eliminación de los detalles, son los que representan a la ilustración modernista. A finales del siglo XIX coexisten, dos movimientos artísticos, el impresionismo y simbolismo, el primero representa la vida cotidiana, su estilo es abocetado y rápido en cambio el simbolismo representa la fantasía y es muy detallado y completamente decorativo.

A partir del siglo XX, la ilustración se desenvuelve en base a lo real y en lo humorístico, a pesar que el dibujo era



decorativo, se mantenía una ilustración limpia utilizando pocos medios. Sin embargo, en los años veinte y treinta, los ilustradores utilizaron formas más expresivas en sus obras. La ilustración dejó de ser únicamente figurativa, apareció la ilustración abstracta, el fotomontaje y nuevas técnicas, resultado de modernos aparatos (aerógrafo) y a nuevas tecnologías.

A mediados del siglo XX, aparece la ilustración popular. Este movimiento fue reconocido como Pop Art, en este se utilizaban personajes de cine, comics, etc., dando a la ilustración una nueva perspectiva gráfica, además se experimentó con métodos que habían sido utilizados y creados antiguamente; se utilizaron antiguas tipografías, fotografías viejas, historietas, etc.

En conclusión la ilustración ha presentado varios cambios y a pesar de que se desarrollan en diferentes espacios, ambas mantienen similitudes, en las que mutuamente se desarrollan, dependiendo de cierto modo la una de la otra.

2.2. ESTUDIO DE LA ILUSTRACIÓN

2.2.1. PROCESOS DE LA ILUSTRACIÓN

El desarrollo de una ilustración presenta un proceso en el cual se debe estudiar detenidamente las formas, los colores y la expresión de cada una de las imágenes. Debido a que una ilustración puede desarrollarse



basándose en un contenido o simplemente estar aplicado con una idea propia interpretada por el autor.

Para ilustrar, uno de los pasos es la observación, se ubica como primero. Es necesaria, para la composición de la ilustración, el color está sujeto a “leyes naturales que rigen el tono, la luz y la sombra, sin la observación sería imposible saberlo y aplicarlo. La observación es la clave para comprender.”²³

La memoria es la capacidad que permite retener y recordar, mediante procesos asociativos, inconscientes, sensaciones, impresiones, ideas y conceptos previamente experimentados, así como toda la información que se ha aprendido conscientemente.

Luego de haber observado, la memoria se encarga de retener la información gráfica, que luego será aplicada.

El proceso del bocetaje es el que continúa con la idea a ilustrarse, y la termina. Este paso también es llamado, registro.

Registrar es dejar huella palpable de los procesos ya mencionados, es dejar físicamente, con un material determinado la imagen.

2.2.2. TIPOS DE LA ILUSTRACIÓN

²³ Todo sobre la Técnica de la Ilustración. Parramón Ediciones.2009.Pág.11



La ilustración a través del tiempo se ha modificado en formas y técnicas. Algunos de estos tipos son:

- Ilustración Narrativa
- Ilustración Conceptual
- Ilustración Decorativa
- Ilustración en Blanco y Negro
- Ilustración Infantil
- Ilustración de Portadas
- Ilustración Publicitaria
- Ilustración de Modas

Ilustración Conceptual: Desarrolla un idea propia del autor, sujeta a un argumento o contenido. El artista aplica las técnicas y desarrolla la ilustración con un pensamiento personal, donde se destaca la originalidad del artista, la idea debe ser captada y de fácil interpretación. Este tipo de ilustración tiende a crear en el lector más interés, debido a su composición y a los elementos distribuidos en la misma, creando perspectivas de lo que podría contener el texto.

Ilustración Narrativa: Se puede determinar a la mayoría de las ilustraciones conceptuales, como narrativas. Sin embargo, existen ilustraciones que deben contar uno o varios sucesos guiados en un guión literario o cinematográfico. Se consideran como ilustraciones narrativas: el comic, humor gráfico, animaciones, etc.

Ilustración Decorativa: Este tipo de ilustración acompaña a los textos; suele ser colocada únicamente para realzar una página. Es parte del diseño editorial. “También puede



considerarse decorativa un refuerzo de los contenidos explicados”²⁴.

Ilustración en Blanco y Negro: Se aplican en el caso de medios que trabajan con impresiones a una sola tinta. Este tipo de ilustración no debe ser muy cargada y debe ser resuelta de forma interesante cada uno de sus elementos.

Ilustración Infantil: Esta ilustración debe ser desarrollada de tal modo que resulte interesante visualmente a los niños, y, a la vez, para el público adulto que es el consumidor directo. Esta ilustración debe ser muy legible, su composición en cuanto a los colores, formas y a su formato.

Ilustración de Portadas: “Exige el máximo poder gráfico del ilustrador”²⁵. Puede ser resuelta de forma totalmente independiente por el artista, como estar sujeta a reglas o especificaciones exactas del editor. Este debe tener cierta armonía en cuanto a las tipografías aplicadas en los títulos o contenidos, y al formato.

Ilustración Publicitaria: Su función es crear una retentiva visual en el consumidor de un producto, por lo general acompaña o distingue una marca.

Ilustración de Modas: Se aplican técnicas mixtas, rotuladores, lápices de color, tinta, etc. Los trazos necesariamente deben ser rápidos y muy estilizados, cualquiera de las técnicas que se apliquen tienen que

²⁴ Todo sobre la Técnica de la Ilustración. Parramón Ediciones.2009.Pág.12

²⁵ Todo sobre la Técnica de la Ilustración. Parramón Ediciones.2009.Pág.14



mostrar las posibles texturas y ser muy específicos en cuanto a la calidad de lo que sería el producto a realizarse.

2.2.3. TÉCNICAS DE LA ILUSTRACIÓN

La ilustración con el tiempo se ha modificado y adaptado a técnicas muchas veces creadas o combinadas por el propio ilustrador, las técnicas a utilizarse son variadas, como la acuarela, el lápiz de color, pasteles, rotuladores, guache, tinta, óleo, acrílico, técnicas tradicionales, o técnicas nuevas como: el aerógrafo, fotomontaje, collage, ilustraciones tridimensionales, etc.

- **Ilustración con Acuarela:** La Acuarela, presenta una gran variedad de colorear, se pueden obtener desde tonos muy opacos hasta obtener un color muy fuerte y sólido. La acuarela se diluye con agua y son transparentes no existe el blanco, el color se controla a través de la cantidad de agua que a este se le adhiera. La acuarela es de secado rápido, para esta técnica no es necesario emplear sustancias, disolventes u otro tipo de aditivos, basta los colores, un pincel y agua. El soporte para la aplicación de esta técnica debe ser un papel, existen tres clases: el de grano fino, el de grano medio y el de grano grueso o rugoso.

El primero permite un secado rápido de la acuarela, el grano fino resalta la brillantez de los tonos aplicados, el de grano medio al igual que el de grano grueso es el más adecuado si la ilustración a realizarse es de un gran formato.



- **Ilustración con Guache:** Al igual que la Acuarela es una pintura al agua, la diferencia es que los colores son opacos, los colores se aclaran con la mezcla del color blanco. El soporte para el guache debe ser un papel de grano fino o medio, no demasiado grueso, ya que se entorpece la extensión de manchas de color perfectamente uniformes.

- **Ilustración con Rotuladores:** Existen dos clases de rotuladores, los hechos a base de agua, estos son de secado más lento y los colores se mezclan al ser superpuestos incluso una vez secos. Los hechos a base de alcohol, son los más utilizados, estos son de secado rápido, y se mantienen definitivos, para obtener nuevos tonos los colores se superponen, debe trabajarse con rapidez se desea fundir los colores y no dejar rastros del trazado.

Los rotuladores además presentan dos diferentes tipos de punta para sus trazos, los de punta fina y los de punta gruesa, su utilización depende del efecto que se desee aplicar en la ilustración. Los soportes deben tener una superficie porosa o pueden ser sólidas en el caso de utilizarse rotuladores permanentes, se podría aplicar sobre vidrio, etc. Por otra parte la porosidad del papel no debe ser excesiva, la punta de los rotuladores se obstruye, y la tinta se absorbe muy rápidamente creando manchas no deseadas sobre el soporte.

- **Ilustración con Pasteles:** Los pasteles son lo más cercano al color puro, estos no utilizan sustancias o elementos ajenos al pigmento. Los pasteles pueden ser de



tipo duro o blando los primeros sirven para dar un mayor detalle. La coloración con pasteles da una sensación aterciopelada, para concretar una ilustración con esta técnica, se debe aplicar un fijador, que permite una mayor durabilidad de la misma, el soporte puede ser cualquier superficie rugosa que retenga el pigmento, cualquier papel que sea apto para la acuarela puede servir para esta técnica.

- **Los lápices de Colores:** Son de gran facilidad en lo que respecta a su utilización, los colores pueden ser superpuestos, se pueden obtener acabados perfectos y detallados, por lo general se utilizan cuando los formatos no son muy extensos, el papel o la cartulina son los únicos soportes adaptables a esta técnica, ya que al ser un trazo fino si se aplica en un papel grueso o texturado, se pierde. En el caso de lápiz de color acuarelable, se puede utilizar papel de grano medio o grueso, pues este se puede fundir con agua como la acuarela.

- **La Ilustración con Acrílico:** Existe una gran variedad de acrílicos, estos por lo general son de secado rápido, y a este se puede manipular mientras esté húmedo, una vez seco su color se vuelve permanente, su consistencia sobre el soporte es como una película de plástico sobre éste, por lo que resulta usualmente inalterable. Los soportes pueden ser papel, cartón, tela preparada, madera.

- **Ilustración al Óleo:** Es una técnica utilizada más por artistas, su textura es muy cremosa, para rebajar su consistencia se utiliza esencia trementina, esencia de



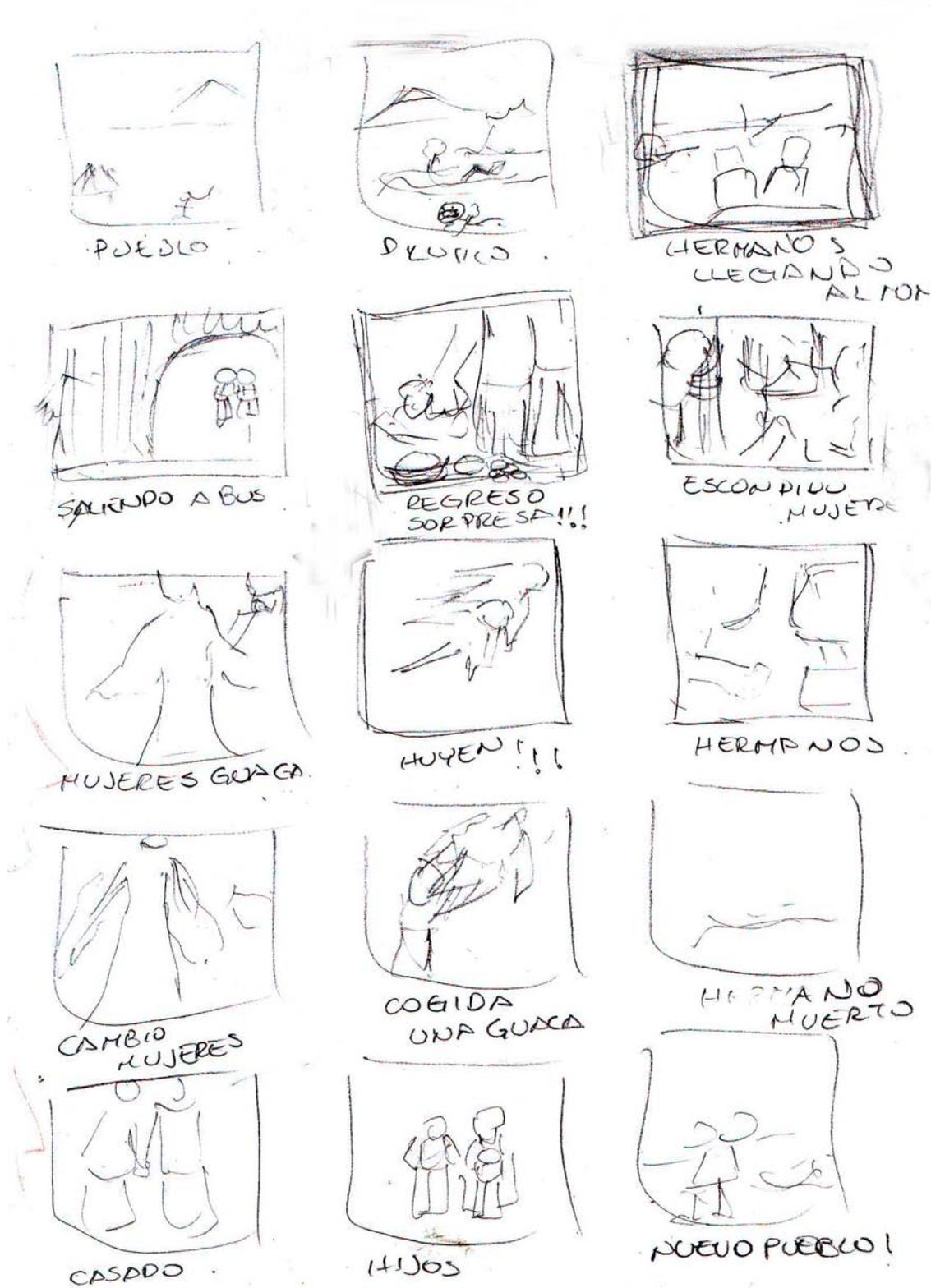
petróleo o aguarrás. El Óleo es de secado muy lento, mientras más espesa sea su contextura más se tardará el secado, esto facilita al artista para mezclar colores y matizar en el mismo soporte, esta técnica ofrece mayor complejidad y distinción en degradados y terminados.



CAPÍTULO III

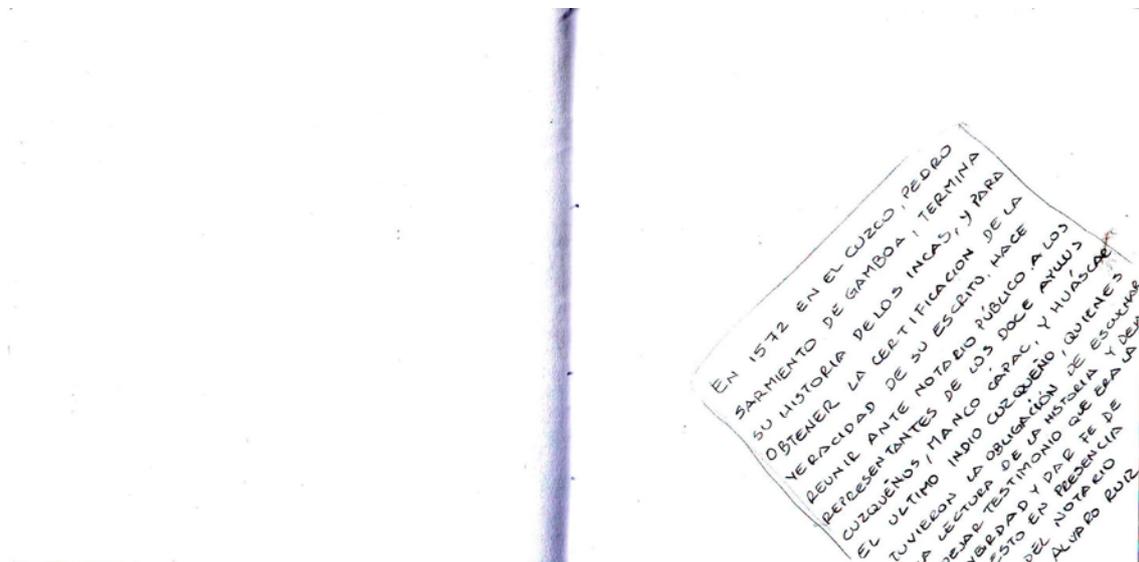
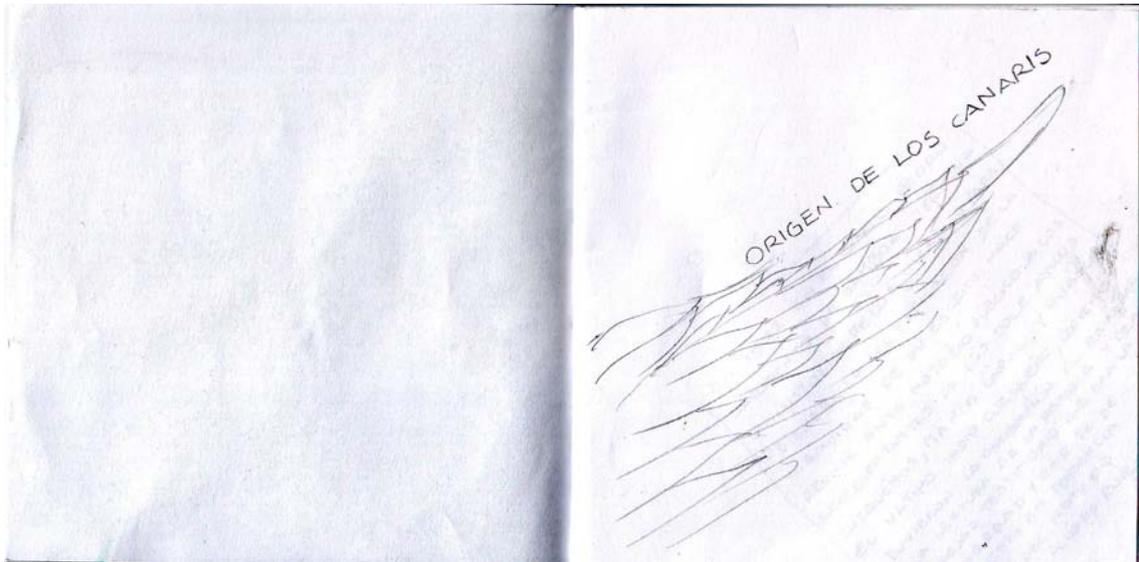
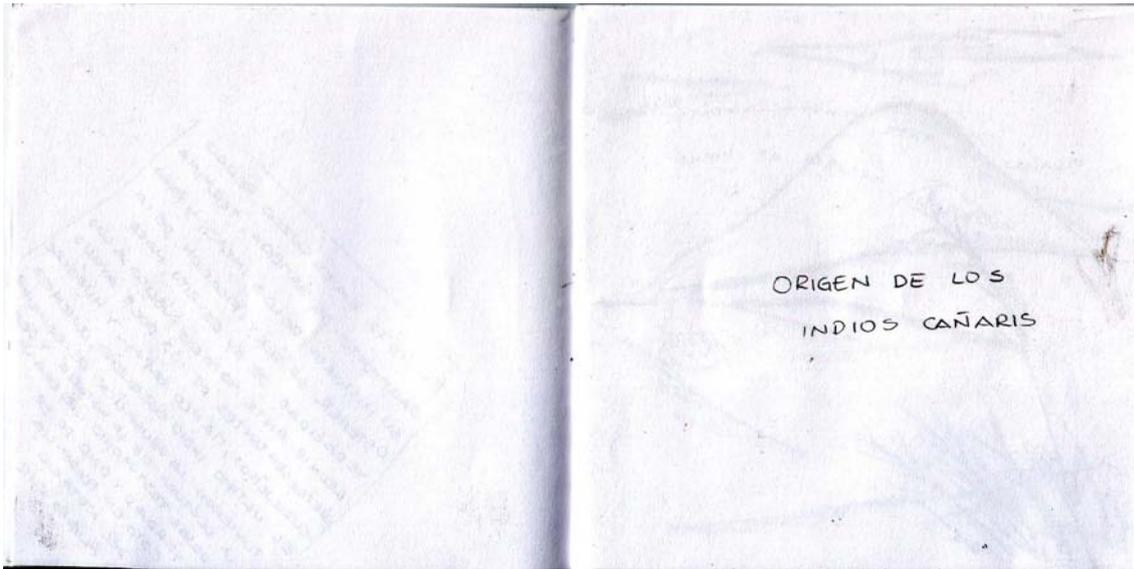


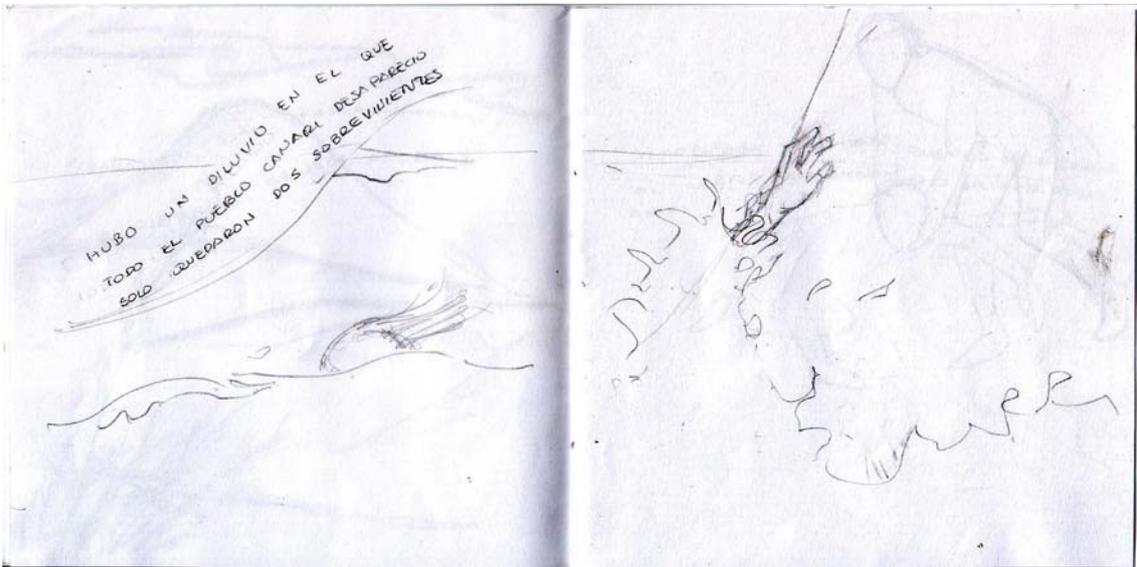
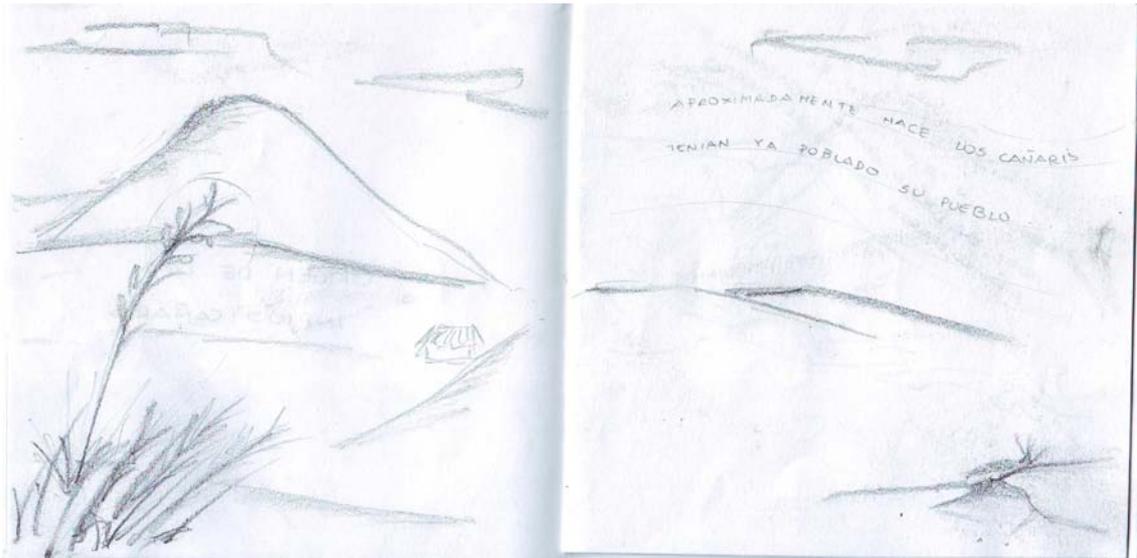
3.1. PROPUESTAS DE LA HISTORIA GRÁFICA

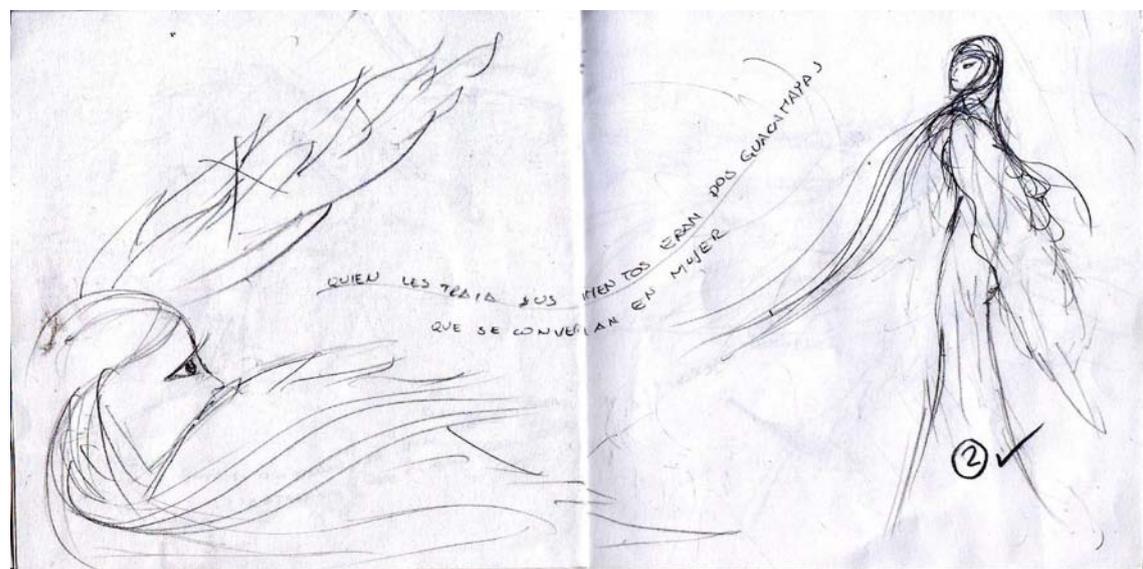
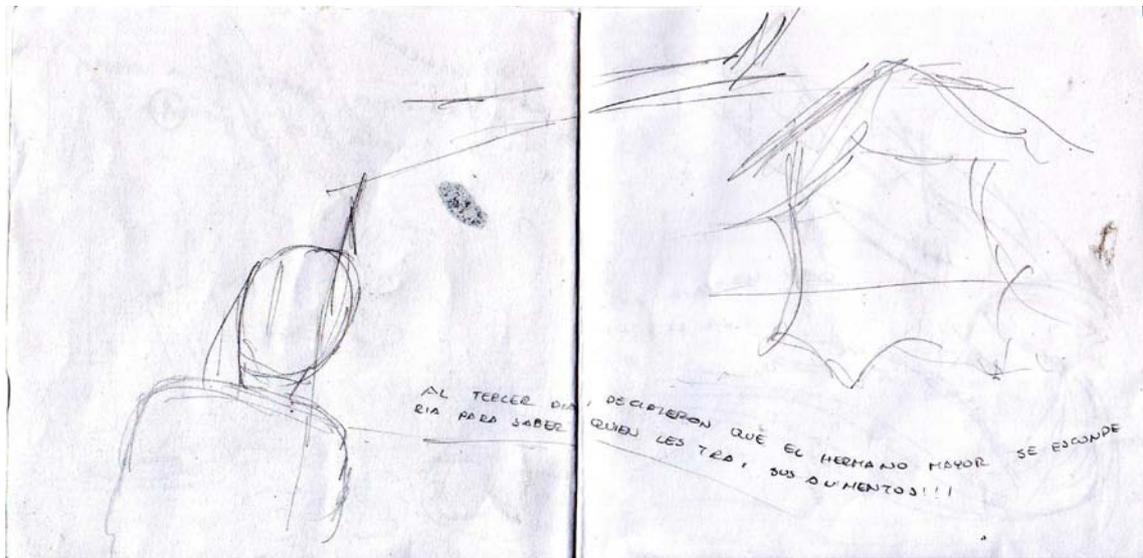
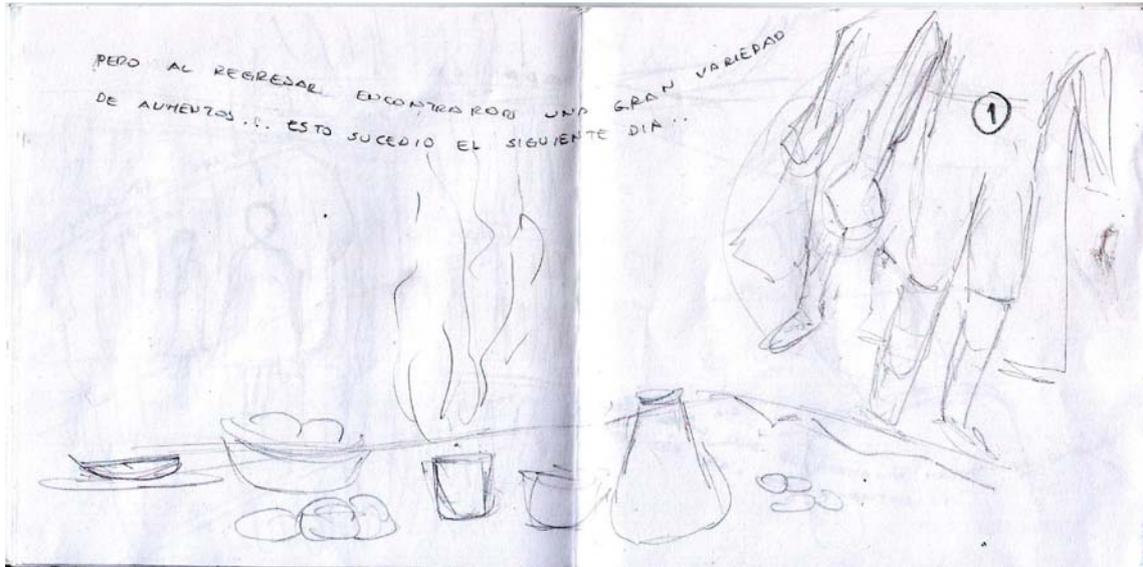


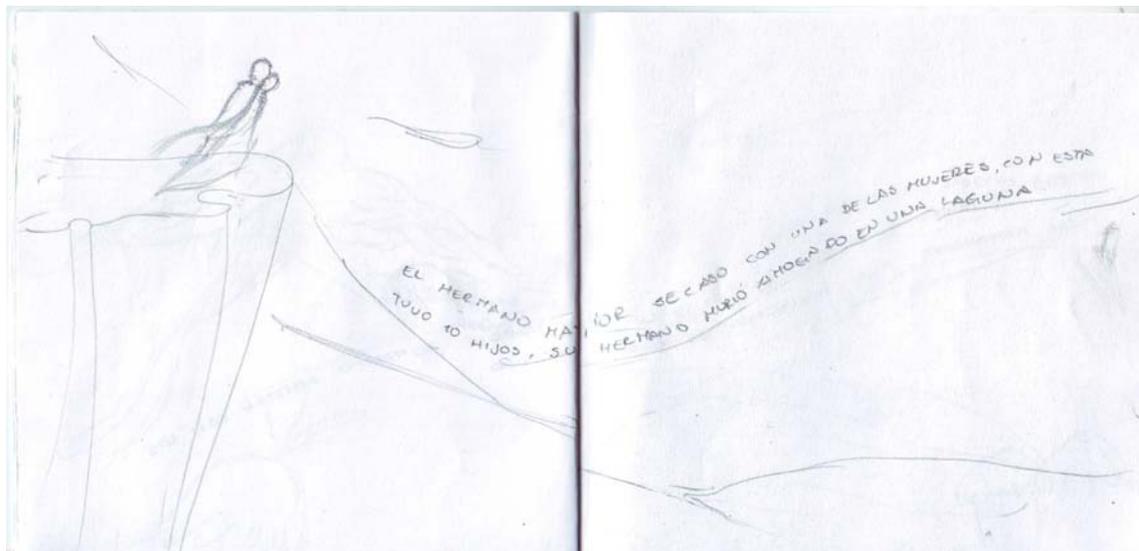
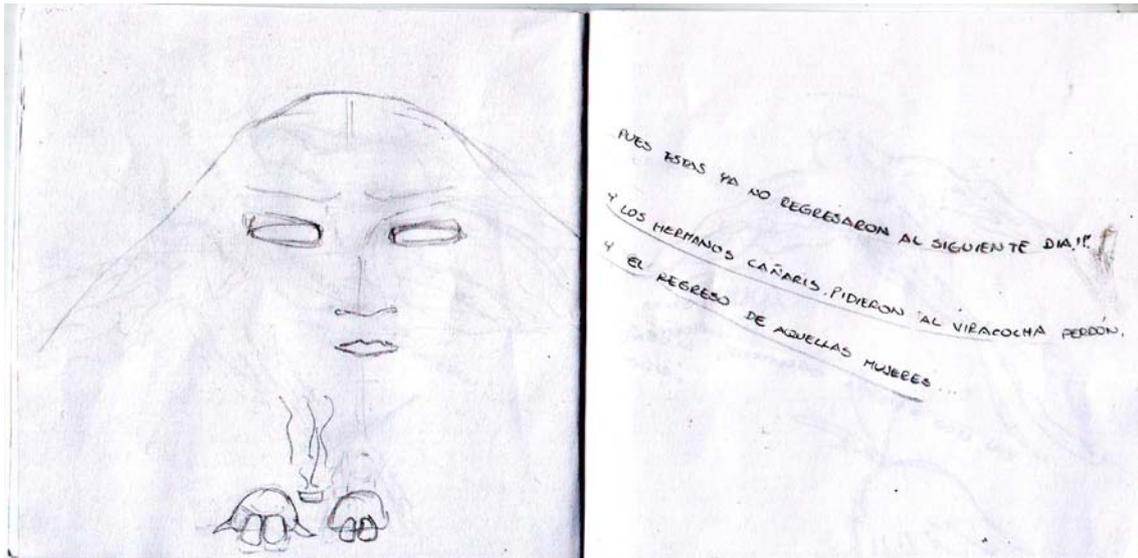


3.2. BOCETOS









3.3. PROPUESTA FINAL.



Primera Escena representativa de la Mitología Cañari “Origen de los Cañaris”
Interpretación del Paisaje Cañari.

Formato A3, técnica mixta (Acuarela, Lápiz de color, Rotulador, Pastel).

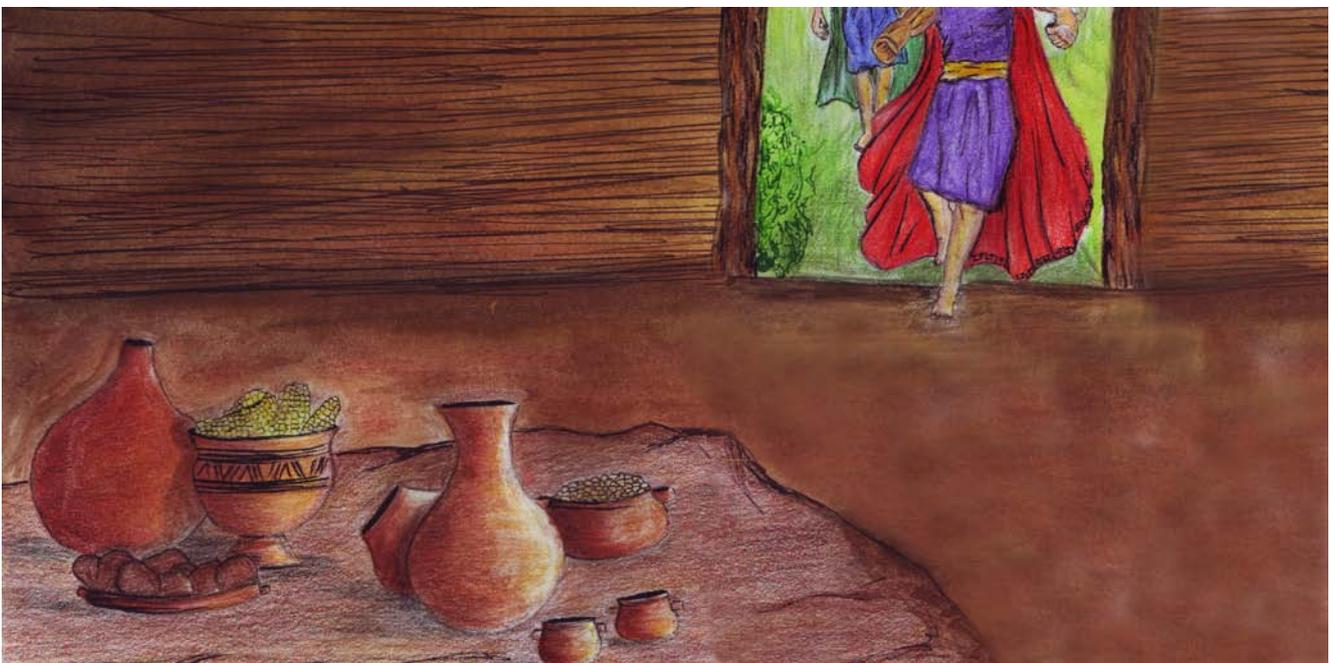


Segunda Escena representativa de la Mitología Cañari “Origen de los Cañaris”
Interpretación del Diluvio Universal.

Formato A3, técnica mixta (Acuarela, Lápiz de color, Rotulador, Pastel).



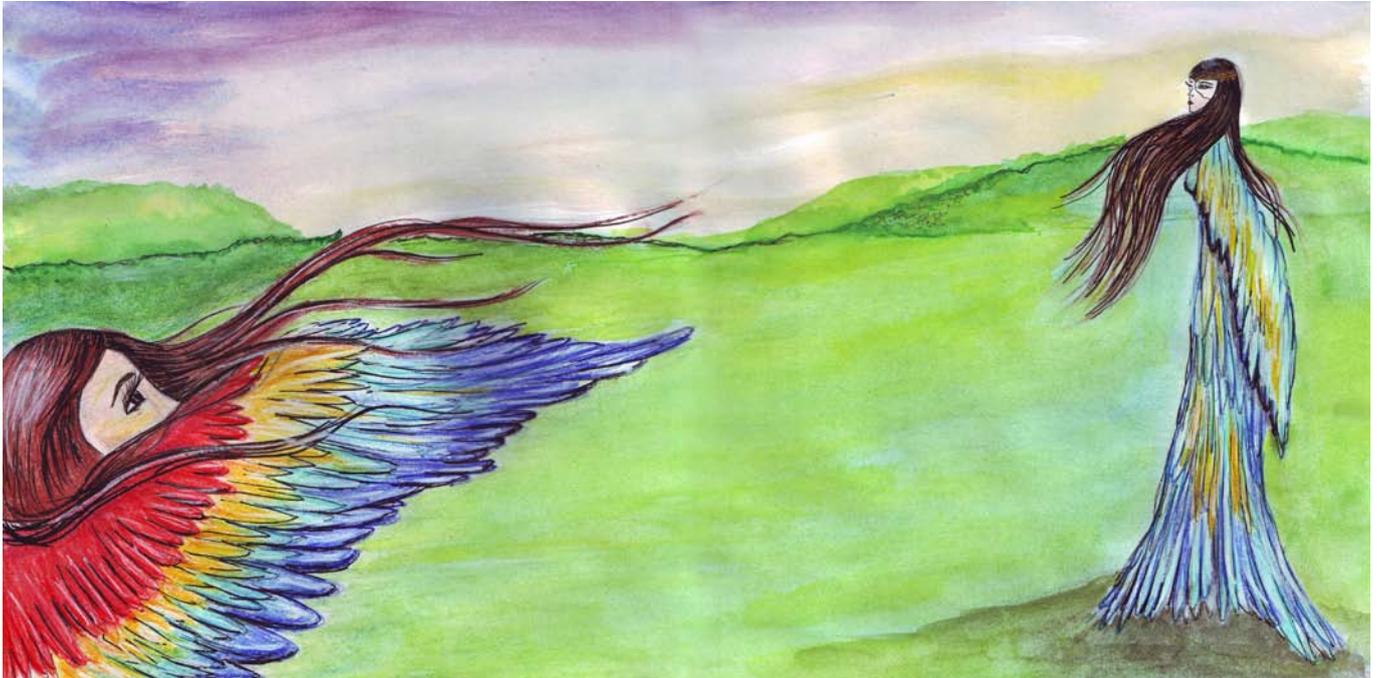
Tercera Escena representativa de la Mitología Cañari “Origen de los Cañaris”
Formato A3, técnica mixta (Acuarela, Lápiz de color, Rotulador, Pastel).



Cuarta Escena representativa de la Mitología Cañari “Origen de los Cañaris”
Interpretación, productos y utensilios utilizados por la cultura Cañari.
Formato A3, técnica mixta (Acuarela, Lápiz de color, Rotulador, Pastel).



Quinta Escena representativa de la Mitología Cañari “Origen de los Cañaris”
Formato A3, técnica mixta (Acuarela, Lápiz de color, Rotulador, Pastel).



Sexta Escena representativa de la Mitología Cañari “Origen de los Cañaris”
Interpretación Física del Tótem Guacamaya, personaje principal en el mito.
Formato A3, técnica mixta (Acuarela, Lápiz de color, Rotulador, Pastel).



Séptima Escena representativa de la Mitología Cañari “Origen de los Cañaris”
Interpretación de los ritos ,(Adoración) a los dioses.
Formato A3, técnica mixta (Acuarela, Lápiz de color, Rotulador, Pastel).



Octava Escena representativa de la Mitología Cañari “Origen de los Cañaris”
Interpretación del Nuevo Pueblo Cañari.
Formato A3, técnica mixta (Acuarela, Lápiz de color, Rotulador, Pastel).



BIBLIOGRAFÍA

- *www.wikipedia.com*
- Enciclopedia Larousse Multimedia.
- Nuevo Océano UNO. Diccionario Enciclopédico Color.
- Nueva Enciclopedia Planeta. Editorial Planeta.
- Mito y Filosofía en el mundo Andino. Marco Robles López/Casa de la Cultura
- Ecuatoriana 2004.Nueva Enciclopedia Planeta. Editorial Planeta Internacional, S. A., 1988.Cuarta edición: febrero de 1989
- .Las Culturas Indígenas Ecuatorianas. Franklin Barriga López. Ediciones Amauta. 1992.
- El diseño en una Sociedad en Cambio. C. Malo, L. Molinari, MICEI, O. Arroyo, M. Álvarez, H. Rodríguez.
- Historia de Peleusí de Azogues. Marco Roblez López. Edición 2004.
- Guacha Opari Pampa (Plaza donde se origina la gente Cañari). Juan Chacón Zhapán. Casa de la cultura de Ecuatoriana.
- Microsoft Encarta 2009.
- Mito y Filosofía en el Mundo Andino. Marco Roblez López. Edición 2004.
- Guyía para diseñadores gráficos” Tratamiento del Color”. John T. Drewv
- El diseño Tridimensional, del boceto a la pantalla. Pipes.
- Todo sobre la técnica de la Ilustración. Parra
- Técnicas de Presentación. Guía y representación de proyectos y diseño. Dick Powell