



**Universidad
Técnica de
Cotopaxi**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“DISEÑO DE UN ARTBOOK, MEDIANTE LA ANTROPOMORFIZACIÓN DE LAS
PRINCIPALES DEIDADES DE LA COSMOVISIÓN SHUAR”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Ingeniería en
Diseño Gráfico Computarizado.

Autor:

Suntaxi Socasi, Jonathan Paúl

Tutor:

Msc. Chango Pastuña, Sergio Eduardo

Latacunga - Ecuador

Agosto 2017

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo Suntaxi Socasi Jonathan Paúl declaro ser autor (a) del presente proyecto de investigación: **“DISEÑO DE UN ARTBOOK, MEDIANTE LA ANTROPOMORFIZACIÓN DE LAS PRINCIPALES DEIDADES DE LA COSMOVISIÓN SHUAR”**, siendo Msc. Sergio Chango tutor (a) del presente trabajo; y eximos expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

.....
Jonathan Paúl Suntaxi Socasi
C.I. 1721599619

AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

“DISEÑO DE UN ARTBOOK, MEDIANTE LA ANTROPOMORFIZACIÓN DE LAS PRINCIPALES DEIDADES DE LA COSMOVISIÓN SHUAR”, de Suntaxi Socasi Jonathan Paúl, de la carrera de Diseño Gráfico considero, que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Agosto, 2017

Msc. Sergio Chango
DOCENTE UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
TUTOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Facultad de Ciencias Humanas y de Educación; por cuanto, el postulante Suntaxi Socasi Jonathan Paúl, con el título de Proyecto de Investigación: “**DISEÑO DE UN ARTBOOK, MEDIANTE LA ANTROPOMORFIZACIÓN DE LAS PRINCIPALES DEIDADES DE LA COSMOVISIÓN SHUAR**”, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, agosto, 2017

Para constancia firman:

Lector 1 (Presidente)
Nombre: Santiago Brito
CC: 1710172295

Lector 2
Nombre: Alexander Lascano
CC: 0502622020

Lector 3
Nombre: Bolívar Vaca Peñaherrera
CC: 0500867569

AVAL DE IMPLEMENTACIÓN

Con el presente, hago constar que el Sr. Suntaxi Socasi Jonathan Paúl, con cédula de identidad 1721599619, estudiante de la Universidad Técnica de Cotopaxi, de la Carrera de Diseño Gráfico, realizó un producto cultural informativo sobre las principales deidades de la mitología Shuar, siendo los principales beneficiarios los estudiantes de Diseño Gráfico.

Es todo lo que puedo afirmar en honor a la verdad, el portador de este certificado puede utilizarlo para fines académicos, educativos y culturales.

Arq. Enrique Lanás L.

Coordinador de la Carrera de Diseño Gráfico (UTC)

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a mis padres y familia en general por ser un pilar fundamental en mi vida y apoyarme en el transcurso de mi carrera universitaria, un profundo agradecimiento a mi tutor Msc Sergio Chango y a los docentes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi que impartieron todo su conocimiento y ayudaron al fortalecimiento de mis habilidades.

Jonathan Suntaxi

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mis padres José Suntaxi y Elva Socasi por el apoyo incondicional en mi vida estudiantil, a mis hermanas y familia que confiaron en mí en todo momento y fueron un pilar fundamental en el desarrollo del proyecto.

Jonathan Suntaxi

Título: “DISEÑO DE UN ARTBOOK, MEDIANTE LA ANTROPOMORFIZACIÓN DE LAS PRINCIPALES DEIDADES DE LA COSMOVISIÓN SHUAR”

Autor: Suntaxi Socasi Jonathan Paúl

RESUMEN

El presente estudio consiste en la representación antropomórfica de las principales deidades mitológicas de la cosmovisión Shuar, a través de la creación de un Artbook conformado por ilustraciones vectoriales, regidas bajo una interpretación personal, generando conocimiento sobre el proceso de ilustración de cada personaje, para instaurar un estilo gráfico referencial en la creación de nuevos proyectos gráficos y establecer al artbook como un medio de información visual para la conservación del patrimonio y la memoria de la cultura Shuar mediante la preservación de la mitología. La falta de evidencias gráficas, la escasa conciencia social y el complicado acceso de información sobre la mitología Shuar impulsó al desarrollo del proyecto.

La metodología que se empleó para llevar a cabo el proyecto de investigación es la documental, que permitió indagar e interpretar información registrada en previas investigaciones, la base epistemológica en la que el proyecto se basó fue en las experiencias recopiladas a través de textos narrativos por parte del padre Siro Pelizarro en la misión evangelizadora salesiana hacia el pueblo Shuar; para validar la factibilidad del proyecto se realizó una encuesta a los beneficiarios directos a partir del cual se realizó un análisis de resultados que arrojó un desconocimiento en su gran mayoría de los estudiantes de Diseño gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi sobre la cultura Shuar.

Palabras Clave: antropomorfización, ilustración, deidades, Shuar, mitología, artbook

Topic: “DESIGN OF AN ARTBOOK, THROUGH THE ANTHROPOMORPHIZATION OF THE MAIN DEITIES OF THE SHUAR’S WORLDVIEW”

Author: Suntaxi Socasi Jonathan Paúl

ABSTRACT

This research work consists of the anthropomorphic representation of the main mythological deities of the Shuar worldview, through the creation of an artbook makes up by vector illustrations; with a personal overview which look for generating knowledge about illustration process of each character to set up a graphic style as reference in creation of new graphic projects. In addition, establishing the artbook as a way of cultural information and for the preservation of the heritage, memory of Shuar culture and mythology. The lack of graphic evidence, social awareness and problems for accessing to information of Shuar mythology led to the development of the present project. The methodology used to carry out the research project is the documentary research, which allowed the inquiry and interpretation of information expressed in previous researches. Furthermore, the epistemological bases on which the project was based were experiences compiled through narrative texts by Siro Pelizarro the priest in the Salesian mission evangelising to Shuar people. On the other hand, to validate the feasibility of the project a survey was carried out to the direct beneficiaries from which an analysis of results was carried out that showed a weak of knowledge in the great majority of the students of Graphic design of the Technical University of Cotopaxi on the Shuar culture.

keywords: anthropomorphization, illustration, deities, Shuar, mythology, artbook

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por el señor Egresado de la Carrera de Ingeniería en Electromecánica de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas: **SUNTAXI SOCASI JONATHAN PAÚL** , cuyo título versa **““DISEÑO DE UN ARTBOOK, MEDIANTE LA ANTROPOMORFIZACIÓN DE LAS PRINCIPALES DEIDADES DE LA COSMOVISIÓN SHUAR”**, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, Agosto del 2017

Atentamente,

Mg. Emma Jackeline Herrera Lasluisa
DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS
C.C. 0502277031

ÍNDICE

DECLARACIÓN DE AUTORÍA	ii
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN.....	iv
AVAL DE IMPLEMENTACIÓN.....	vv
AGRADECIMIENTO	vi
DEDICATORIA.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT	ix
AVAL DE TRADUCCIÓN.....	x
ÍNDICE.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
1. INFORMACIÓN GENERAL	1
2. RESUMEN DEL PROYECTO	3
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	4
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	5
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	6
6. OBJETIVOS.....	8
General	8
Específicos	8
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	9
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA.....	10
8.1 Ilustración	10

8.2. Ilustración Vectorial	11
8.3. Ilustración Conceptual	11
8.4. Artbook	11
8.5. Antropomorfismo	12
8.6 Cosmovisión	13
8.7. Los Jívaros	13
8.8 Los Shuar	13
8.9. Constitución Física Shuar	16
8.10. Cosmovisión Shuar	18
8.11. Mitología Shuar	18
8.12. Principales Deidades Shuar	19
8.13. Nunkui	19
8.14. Etsa	19
8.15. Tsunki	20
8.16. Shakaim	21
9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS E HIPÓTESIS	21
10. METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL	22
10.2 Métodos de investigación	22
10.3 Técnicas de la investigación	22
11. POBLACIÓN Y MUESTRA	22
11.1. Población	22
11.2. Muestra	23
12. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	24
12.1. Análisis Encuestas	24
12.2. Interpretación de Resultados	32
13. PROPUESTA CREATIVA	32
13.1. Presentación del tema	32

13.2. Conceptualización.....	32
13.3. Bocetaje	33
13.4. Vectorización.....	33
13.5. Colorizado.....	33
13.6. Sombreado	33
13.7. Iluminación	33
13.8. Composición del Artbook.....	34
13.9 Creación de la Marca	34
14.1 Impacto Cultural	34
15. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO	35
15.1 Costos Indirectos	35
15.2 Costos Directos	36
16. CONCLUSIONES.....	37
17. RECOMENDACIONES	38
18. BIBLIOGRAFÍA	39
19. ANEXOS.....	41

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico	5
Tabla 2: Docentes de la carrera de Diseño Gráfico	6
Tabla 3: Actividades y sistema de tareas en relación a los objetivos planteados.....	9
Tabla 4: : Tabulación pregunta N°1	25
Tabla 5: Tabulación pregunta N°2	26
Tabla 6: Tabulación pregunta N°3	27
Tabla 7: Tabulación pregunta N°4	28
Tabla 8: Tabulación pregunta N°5	29
Tabla 9: Tabulación pregunta N°6	30
Tabla 10: : Tabulación pregunta N°7	31

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Tabulación pregunta N°1	25
Gráfico 2: Tabulación pregunta N°2	26
Gráfico 3: Tabulación pregunta N°3	27
Gráfico 4: Tabulación pregunta N°4	28
Gráfico 5: Tabulación pregunta N°5	29
Gráfico 6: Tabulación pregunta N°6	30
Gráfico 7: Tabulación pregunta N°7	31

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del proyecto

“DISEÑO DE UN ARTBOOK, MEDIANTE LA ANTROPOMORFIZACIÓN DE LAS PRINCIPALES DEIDADES DE LA COSMOVISIÓN SHUAR”

Fecha de inicio:

04 de Abril del 2017

Fecha de finalización:

14 de Agosto del 2017

Lugar de ejecución:

Barrio El Ejido – Parroquia San Felipe – Cantón Latacunga – Provincia Cotopaxi -
Zona 3 - Universidad Técnica de Cotopaxi

Unidad Académica que auspicia

Facultad de Ciencias Humanas y Educación

Carrera que auspicia:

Diseño Gráfico

Equipo de Trabajo:

Tutor:

Msc. Sergio Chango

Investigador:

Jonathan Paúl Sntaxi Socasi

Área de Conocimiento:

Ilustración Digital

Línea de investigación:

Cultura, patrimonio y saberes ancestrales.- Esta línea pretende fomentar investigaciones interdisciplinarias y transdisciplinarias que reconozcan los saberes y conocimientos ancestrales como parte del acervo cultural y del patrimonio histórico de las comunidades originarias, revalorizando el importante recurso que estos saberes constituyen para la sociedad y permitan proteger y conservar la diversidad cultural que caracteriza a nuestro entorno.

Sub líneas de investigación de la Carrera:

Diseño aplicado a investigación y gestión histórica-cultural

2. RESUMEN DEL PROYECTO

La cultura Shuar es un referente de la historia del Ecuador, desde sus inicios ha resistido incontables conflictos de índole territorial, político y social; actualmente sus costumbres se encuentran amenazadas debido a la globalización cultural, que puede llegar a generar un desinterés social y provocar que sus prácticas ancestrales se invisibilicen y sus mitos se omitan con el tiempo.

El proyecto pretende impulsar el conocimiento de la mitología Shuar a través de la creación de un Artbook, compuesto por ilustraciones antropomórficas de sus principales deidades, facilitando la representación de la cosmovisión mitológica Shuar en ilustraciones vectoriales, en el cual se expondrá el proceso creativo de cada personaje, logrando generar conocimiento sobre el proceso de ilustración y establecer un determinado estilo gráfico, que servirá como punto de referencia para la creación de nuevos proyectos gráficos culturales. El objetivo primordial del Artbook es identificar a los principales representantes de la mitología Shuar, a través de la interpretación, antropomorfización e ilustración, que permitirá incentivar la preservación del patrimonio de la nacionalidad Shuar utilizando al artbook como un medio de información, en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Para la primera fase del proyecto, se recopilará información mediante el método documental, que permitirá investigar, analizar e interpretar información acerca de los dioses más representativos que ha sido registrada previamente en otras investigaciones, principalmente en: libros, ensayos y tesis de grado. En la siguiente fase se analizará referentes visuales para seleccionar el estilo de ilustración acorde al proyecto y finalmente se procederá a la etapa creativa, que consta de cinco etapas: El bocetaje, el entintado, el colorizado, la aplicación de sombras y la iluminación; para posteriormente culminar con la composición y maquetación del artbook.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El Ecuador es un país que se encuentra enriquecido de una variedad de culturas y etnias que han sido objeto de estudio y fuente de proyectos culturales a través de los años, las costumbres, tradiciones, mitología y sabiduría ancestral que brindan es un pilar fundamental para la cultura ecuatoriana.

El grupo étnico Shuar es un pueblo trascendental en el Ecuador, que posee una cosmovisión abundante en sabiduría, que actualmente está atravesando conflictos territoriales, sociales, culturales y que la mayor parte de la sociedad ecuatoriana desconoce sobre los inconvenientes que están atravesando. La idea general del proyecto gráfico del artbook es debido al interés de generar conocimiento sobre el pueblo amazónico Shuar, que presenta escasos estudios y proyectos gráficos a diferencia de los pueblos originarios de la sierra ecuatoriana, esto se debe a la falta de recursos gráficos, el poco interés de la población y al complicado acceso de información sobre los Shuar, que está disponible solo en textos relatados por sacerdotes salesianos y en tesis de grado.

El proyecto se realizará debido al insuficiente registro gráfico acerca de las principales deidades de la cosmovisión ancestral Shuar, que provoca la invisibilización de la cultura, originando un desinterés social y que afecta considerablemente al desarrollo de proyectos visuales en el campo del diseño, debido a las escasas referencias gráficas.

La creación de un Artbook mediante la antropomorfización de los más representativos personajes mitológicos de la cultura Shuar generará un estilo gráfico referencial para la creación de proyectos gráficos posteriores, generando una fuente de información visual mediante la preservación de los mitos, creando interés y conocimiento sobre la mitología Shuar a través de la ilustración, en los estudiantes de Diseño Gráfico Computarizado de la Universidad Técnica de Cotopaxi, lo que permitirá un fortalecimiento de la identidad Shuar.

La ilustración digital es una herramienta comunicacional muy potente, es atractiva para el desarrollo de proyectos culturales en jóvenes relacionados con el diseño, El nivel de

detalle en las ilustraciones vectoriales aportará a que el público objetivo se interese sobre el proyecto y obtenga información accesible sobre los personajes mitológicos de la cultura Shuar.

4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

El proyecto se desarrollará en la Universidad Técnica de Cotopaxi, y va dirigido hacia los siguientes beneficiarios:

4.1 Beneficiarios Directos

Tabla 1: Estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico

ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	
Ciclo	Número de estudiantes
Nivelación	20
Primero	36
Segundo	53
Tercero	66
Cuarto	45
Quinto	29
Sexto	32
Séptimo	37
Octavo	21
Noveno	23
Décimo	16
Total	378

Fuente: Dirección Diseño Gráfico

Elaborado por: Jonathan Suntaxi

4.2 Beneficiarios Indirectos

Tabla 2: Docentes de la carrera de Diseño Gráfico

Docentes de la Carrera de Diseño Gráfico	Total
Marzo – Agosto 2017	16

Fuente: Dirección Diseño Gráfico

Elaborado por: Jonathan Suntaxi

5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Según la Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, Senplades (2013) en el Objetivo 5 de El Plan Nacional del Buen Vivir 2013 – 2017 menciona: “Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad” (p.181) . En el objetivo 5 se desarrollan 2 capítulos: El patrimonio cultural y la revitalización de la memoria y La creación artística y cultural como construcción de nuevas memorias, que sirvieron como líneas de investigación para el desarrollo del actual proyecto.

El Ecuador es un país multiétnico y pluricultural, en el cual existen una gran variedad culturas ancestrales que se resistieron ante la colonización por parte de los españoles, siendo la gran nación Jívara la más representativa, que habitó gran parte de la Amazonía ecuatoriana y peruana, estaba conformada por tribus como: los Arapicos, los Chirapas, los Upanos, los Gualaquizas, los Shuar, entre otros.

La cultura Shuar habita en la provincia de Morona Santiago con un territorio de 25.000 Km y 110.000 habitantes, actualmente la comunidad Shuar se encuentra en una fase de transición entre lo tradicional y lo moderno, debido a la pérdida de sus tierras por la ocupación minera y agrícola, la discriminación socio-cultural, la intromisión de compañías petroleras, el crecimiento poblacional, la deforestación, entre otros conflictos socioculturales que provocaron que muchas familias abandonen la selva y vivan en centros fundados por padres salesianos, en donde tienen acceso a las principales necesidades básicas.

Los Shuar son herederos de sabiduría ancestral gracias a la conexión única de comunicación con la naturaleza que se manifiesta a través de la mitología, que es un

pilar fundamental en la cultura, ya que los mitos ofrecieron a las comunidades tranquilidad y ayudaron a la formación de sus normas y valores a seguir pero lastimosamente es invisibilizada en relación a la cultura occidental predominante, provocando que su cosmovisión desaparezca paulatinamente.

La falta de evidencias gráficas sobre la mitología Shuar impulsó al desarrollo del proyecto de representar libremente mediante la ilustración las principales deidades mitológicas de la cosmovisión Shuar, existen varios estudios y proyectos gráficos relacionados con los pueblos que habitaban la sierra ecuatoriana a diferencia de pueblos originarios de la Amazonía, información acerca de los Shuar, generalmente la podemos encontrar en: libros, ensayos y tesis. La información que se encuentra en los libros representan experiencias y relatos de expediciones de misioneros salesianos como: Siro Pelizzaro, Ambrosio Sainaghi, Luis Bolla y Domingo Barm que vivieron en contacto cercano con el pueblo Shuar y se encargaron de investigar sobre los aspectos de la vida Shuar.

Según Juncosa (1992) “La mitología Shuar es la más documentada de América”. Esa afirmación se puede comprobar en las 12 publicaciones publicadas por el Padre Siro Pellizzaro entre 1976 y 1984 acerca de la Mitología Shuar y también en las publicaciones de libros denominados Mundo Shuar, resultado de investigaciones por parte del Padre Juan Bottasso desde 1983 hasta ahora a través de la Editorial y Centro Cultural Abya Yala.”.

Lastimosamente solo un grupo de especialistas conoce sobre la existencia de esta clase de material y el resto de la sociedad no tiene conocimiento de la riqueza cultural que aporta el pueblo Jívaro Shuar. Actualmente los registros gráficos acerca de las deidades de la cultura Shuar son escasos, es por eso que en los últimos años se han desarrollado proyectos de tesis sobre la mitología Shuar, como es el caso de Juan Ordoñez que creo un libro ilustrado para niños sobre la cosmovisión Shuar en el 2015 , además Gualberto Heredia y Daniela López crearon un libro multimedia bilingüe sobre los mitos del pueblo Shuar en el año 2016 y en los libros escritos por el Padre Siro Pellizzaro se puede apreciar bocetos entintados representando el modo de vida Shuar,

En base a estos puntos referenciales, nació la idea de generar un Artbook, representado por ilustraciones de los principales dioses de la cultura Shuar, compartiendo información textual y gráfica acerca de la mitología que según Juncosa (2012) se encuentra amenazada ante las transformaciones: del medio ambiente, de la cultura material, de las formas sociales y mentales que están siendo reemplazadas por costumbres extranjeras.

6. OBJETIVOS

General

Crear un Artbook, mediante ilustraciones antropomórficas de las principales deidades de la cultura Shuar, para los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Específicos

1. Identificar las principales deidades de la cosmovisión cultura Shuar.
2. Ilustrar a las deidades de la Cultura Shuar en base a la antropomorfización
3. Establecer al artbook como un medio información de nuestra cultura.

7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

Tabla 3: Actividades y sistema de tareas en relación a los objetivos planteados

OBJETIVOS ESPECIFICOS, ACTIVIDADES, RESULTADO Y METODOLOGÍA			
Objetivo	Actividad	Resultado de la actividad	Descripción de la metodología por actividad
1. Identificar a las principales deidades de la cultura Shuar.	Investigación sobre la cosmovisión de la cultura Shuar.	Interpretación de la cosmovisión mitológica Shuar.	Investigación Documental: Es un tipo de investigación que se apoya en fuentes de carácter documental
2. Ilustrar a las deidades de la Cultura Shuar en base a la antropomorfización	Bocetaje e Ilustración de las principales deidades de la cultura Shuar	Desarrollo de las ilustraciones a partir de un boceto basado en la interpretación de la información investigada	Se utilizará la técnica de ilustración digital con la ayuda de instrumentos tecnológicos como un computador, software especializado en vectores y una tableta gráfica para las ilustraciones.
3. Establecer al artbook como un medio información de nuestra cultura.	Composición y Diagramación del Artbook, utilizando los personajes ilustrados de las deidades Shuar.	Diseño de un Artbook conceptual para la presentación final del proyecto.	Se pondrá en práctica todos los conocimientos y técnicas adquiridas a lo largo de la carrera en las distintas disciplinas y se analizará referencias de proyectos similares.

Elaborado por: Jonathan Suntaxi

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

8.1. Ilustración

Estudios de Barthes (1986) citado por Menza, Sierra y Sánchez (2016, párr. 2) menciona que la imagen es más antigua que la escritura, y ha sido usada para comunicar desde civilizaciones primitivas, hasta la contemporaneidad, lo que permite destacar su autonomía e importancia con respecto a los textos.

Desde la antigüedad la ilustración fue un complemento de los textos manuscritos, que a través del tiempo ha experimentado varios cambios en la técnica y estilos debido a las tendencias de cada época, como es el caso de la ilustración moderna que se originó gracias a la invención de la imprenta. La ilustración se estableció como un medio que facilita el aprendizaje y lo recalca:

Menza, Sierra y Sánchez (2016) en la Revista Kepes que afirman lo siguiente:

La ilustración es un medio de comunicación visual que se fundamenta en la representación de textos, el cual cuenta con características narrativas y se constituye en un lenguaje gracias al uso de códigos, forma, estructura, uso y significado para transmitir la información, mediante la aplicación de fundamentos artísticos como el dibujo, elementos del diseño y técnicas artísticas (p. 282)

En la actualidad se utilizan softwares de diseño como una herramienta digital que permite a los ilustradores obtener resultados de alta calidad de una manera eficaz y eficiente, con la facilidad de transformar (estirar, rotar, mover, distorsionar) imágenes de mapa de bits y vectoriales. Actualmente la ilustración abarca ámbitos científicos, culturales, sociales, educativos y políticos que la usan como un recurso de comunicación visual a través de soportes gráficos tanto digitales como impresos.

8.2. Ilustración Vectorial

Navarro (2005) afirma: “Gráficos vectoriales son las imágenes que se almacenan por medio de trazos geométricos controlados por cálculos y fórmulas matemáticas, tomando algunos puntos de la imagen como referencia para construir el resto” (p.1).

La ilustración vectorial consta de incontables ventajas que favorecen a un óptimo desempeño en el campo de la ilustración, los vectores contribuyen a definir formas, vértices, rellenos y trazos, manteniendo un control exacto en cada forma creada lo cual permite ser fácilmente editable, La resolución gráfica es independiente de los vectores, esto provoca que al momento de almacenar la información, los archivos sean sumamente pequeños. En la actualidad existe una gran variedad de programas en el mercado que nos permiten editar y crear gráficos basados en vectores como: Adobe Illustrator, Affinity Designer, CorelDraw, entre otros.

8.3. Ilustración Conceptual

Según Parramon (2013) “Puede definirse como aquella que no está obligada a ceñirse a los datos proporcionados por un texto, un argumento literario o una información, sino que desarrolla una idea personal nacida de las consideraciones que hace el ilustrador acerca del tema que se propone ilustrar”. (p.10).

La ilustración conceptual combina el argumento con interpretaciones de ideas libres, creativas y muchas de las veces abstractas que representa visualmente un concepto o una idea y que se desarrolla en el campo de los videojuegos, cine, cómics, etc.

8.4. Artbook

Es una recopilación de ilustraciones basadas en una idea conceptual, en donde se muestra el proceso creativo del diseño del personaje, cuyo objetivo es la valoración del trabajo gráfico de los ilustradores y la apreciación de la concepción gráfica. Los artbooks son un elemento importante en el mundo de los videojuegos y generalmente son coleccionables, Vásquez presenta otro tipo de percepción acerca de los artbooks y argumenta de la siguiente manera:

El libro de artista rompe definitivamente con el concepto tradicional de libro ilustrado, basado fundamentalmente en la combinación de texto e imagen que escritores y pintores venían realizando desde la mitad del siglo XIX. Este nuevo concepto de libro, que nace por la voluntad del artista como una obra de arte, como un objeto de arte donde se dan cita el espacio y el tiempo. (Vásquez, 2013, p. 4)

Los artbooks o libros de artista nacieron para mostrar obras de arte apartado de las galerías y el comercio, desarrollando una nueva forma de expresión, para que el artista manifieste sus ideas mediante las ilustraciones.

8.5. Antropomorfismo

El término antropomorfismo está ligado a la mitología y se refiere a la atribución de características humanas a las divinidades, como también se puede atribuir características propias de los seres humanos a cualquier ser inanimado. La antropomorfización está estrechamente relacionada con la mitología antigua, en diversas culturas frecuentemente representaban a sus dioses con formas y cualidades humanas. Las culturas antiguas los humanizaban, en la apariencia, la personalidad y comportamientos humanos como: el amor, la guerra, la fertilidad, la belleza, la sabiduría, el poder, la ira, la codicia, el odio, entre otros.

Según Scotto (2016), Guthrie (1997) propuso que el Antropomorfismo “es un término que deriva del griego *anthropos*: hombre y *morphé*: forma, apariencia y fue empleado tempranamente, en la cultura clásica griega, como la tendencia reprochable a atribuir formas humanas a las divinidades” (p.431)

Salcedo (2011) en su artículo El antropomorfismo como herramienta de divulgación científica por televisión: estudio de El Hombre y la Tierra afirma lo siguiente:

Se puede concretar el antropomorfismo como la atribución de rasgos, características, cualidades y motivaciones propias de los seres humanos a cualquier otro ente animado, inanimado o abstracto. Respecto a lo específicamente humano, los “rasgos” aluden a los aspectos físicos como brazos, manos, pies, etc.; las “características” hacen referencia a particularidades como

la voz, la mirada o los gestos; las “cualidades” consideran atributos más elevados como la inteligencia o la memoria; mientras que asuntos como la voluntad, la valentía o la generosidad, están reflejados en las “motivaciones” (p. 219)

8.6 Cosmovisión

Al analizar varios conceptos sobre la cosmovisión, se afirma que: “La cosmovisión se puede describir como lentes, modelo o mapa desde el punto de vista del cual las personas perciben la realidad”. (Sánchez, 2010, p. 80)

La cosmovisión consiste en interpretaciones, creencias e ideologías de individuos que pertenecen a un grupo sociocultural que determinan cómo perciben el mundo.

8.7. Los Jívaros

La región amazónica ecuatoriana posee extensas selvas vírgenes que están habitadas por tribus milenarias, la más representativa es la gran nación Jívara.

Según Karsten (1935) En toda su historia los Jívaros resistieron ante el continuo intento de los españoles de colonizarlos, los Jívaros antiguamente fueron bastante numerosos pero disminuyeron su población debido al contacto con los mestizos. Karsten (2000) en su obra la vida y cultura de los Shuar asevera que los Jivaros antiguamente habitaron algunas regiones de la sierra y costa ecuatoriana, en la región costera habitaron las provincias de: Esmeraldas, Manabí, Los Ríos y Guayas.

Las distintas tribus que forman el pueblo Jívaro, generalmente toman sus nombres de los pequeños afluentes de ríos principales, en donde fijan su residencia, entre ellas encontramos a los Arapicos, los Upanos, , los Chirapas, los Pautes, los Gualaquizas, los Cusulimas, los Huambiza, los Copatazas, los Achuaras, los Antipas y otros más.

8.8 Los Shuar

“Hablando en términos etnográficos los Shuar forman parte de la gran familia cultural y lingüística jibaroana junto a los achuara, los huambisa (conocidos también como aguaruna), los kántuash y los patúkmei shuar”. (Fericgla, 1994, p. 24)

El pueblo Shuar se caracteriza por ser la tribu más representativa de la cultura Jívara, en su idioma nativo conocido como el shuar-chicham, la palabra Shuar significa “ser humano”, pero generalmente son reconocidos con el término Jívaro, término que siempre les ha resultado ofensivo; en la cultura occidental los Shuar son reconocidos por practicar el tradicional “tsántsa” que es la reducción de cabezas a sus enemigos y que actualmente ya no se practica esta tradición.

Según la Universidad de Cuenca (2012) Shuar es la denominación general de la nacionalidad, que abarca denominaciones que se distinguen mediante las ubicaciones geográficas de las zonas donde habitan, entre ellos tenemos a: los Muraya Shuar (gente de la montaña) que están asentados en el Valle del río Upano; los Untsurí Shuar (gente numerosa), situados entre las cordilleras del Cóndor y Cutucú; los Tsumu Shuar (gente de las desembocaduras) que viven en las desembocaduras de los ríos Morona, Santiago, Zamora y Marañón; los Pakanmaya Shuar (gente de la planicie), entre los que se incluyen los Achu Shuar (Achuvar) que viven en la zona del Trancutucú

La nacionalidad Shuar tiene presencia binacional, en el Perú y en el Ecuador, ocupan la región selvática amazónica entre los 300 y 600 metros de altura, teniendo como punto referencial de su territorio a la cadena montañosa conocida como Kutukú, Los Shuar en el Ecuador hace años atrás ocupaban las provincias de Morona Santiago, Zamora Chinchipe y Pastaza, actualmente el territorio Shuar corresponde a la provincia de Morona Santiago. Según la Universidad de Cuenca (2012) “Actualmente, los Shuar reivindican un territorio de 900.688 has. La extensión legalizada es de 718.220 has. Las restantes 182.468 has., se encuentran en proceso de reconocimiento legal. Según estimaciones demográficas (1998), la población shuar tiene 110.000 habitantes, asentados en, aproximadamente, 668 comunidades”. (p.29)

Los Shuar siempre han estado interrelacionados con el medio ambiente, y han aprovechado los recursos de la naturaleza, la selva amazónica les ha ofrecido todo lo necesario para subsistir entre ellas protección, alimentación, medicina, materiales para la construcción de sus viviendas, la vivienda Shuar tradicional está construida con una

gran variedad de maderas, palmas y hojas; es amplia, tiene forma elíptica y consta de un solo piso.

Los Shuar se destacan por su habilidad en la caza y la agricultura como se menciona en el marco teórico del proyecto de tesis de Silva (2011): La caza y agricultura es su principal fuente de alimentación, el maduro, la yuca, el verde, la chonta, son la base de sus alimentos, los diversos platos que preparan se combinan generalmente con la chicha de yuca, de chonta, de plátano, la sal y el ají y son cocinados en ollas hechas de barro fabricadas por las mujeres. La fuente de proteínas la encuentran en el pescado, lagarto, armadillo y otros animales que se los pueda obtener mediante la cacería, para esta actividad antiguamente utilizaban la lanza y la bodoquera o cerbatana, utilizando como materia prima a la madera de la Chonta, a raíz de la llegada de los misioneros salesianos, los Shuar comenzaron a usar escopetas para esta labor.

La pintura corporal es una tradición ancestral que simboliza el estatus social, la identidad, la comunidad de origen, y se utiliza en ceremonias especiales, los colores más utilizados son el rojo, el negro y el blanco que son extraídos de plantas nativas.

Los Shuar celebran dos fiestas muy importantes en el año, a una se la conoce como “Uwi” (Chonta), esta fiesta se celebra en el mes de mayo dando inicio a la cosecha de frutos. La fiesta de la culebra es otra celebración importante que se lo realiza cuando alguien se ha recuperado de la picadura de una culebra y se considera como un asunto de buena suerte.

En el proyecto de tesis de Silva (2011) menciona: con respecto a la vestimenta los Shuar en un principio la obtenían de la corteza de un árbol llamado kamush, la fibra del kamush se obtenía en luna llena, el cual era procesado hasta obtener una fibra suave de coloración clara. El vestido de las mujeres se llama “Tarach” que cubre la mayor parte de su cuerpo; la falda de los hombres se llama “Itip” y les cubre básicamente sus partes íntimas, para dar color a su vestimenta utilizan tintas vegetales.

Actualmente, la comunidad shuar se encuentran en una fase de transición entre lo tradicional y lo moderno, el principal motivo que llevo a las comunidades a organizarse

para vivir en centros comunitarios fundados por los salesianos fue la pérdida de sus tierras por la minería y la agricultura a gran escala, la discriminación socio-cultural, la intromisión de compañías petroleras, el crecimiento de las ciudades, la construcción de carreteras, la deforestación, entre otros conflictos fueron razones para que los Shuar abandonen sus territorios habituales; en cada centro viven alrededor de 25 a 30 familias que se rigen al gobierno de un jefe guerrero, que tomaron como referencia de modelos políticos de grupos tradicionales, generando que se reemplace la economía de subsistencia basada en la horticultura, caza, pesca, y recolección por una economía de mercado relacionada con el trabajo en condiciones de inferioridad y el comercio de bienes para obtener medios indispensables de vida.

Fericgla (1994) En estos momentos los Shuar están geográficamente muy diferenciados: una muy importante proporción viven en centros urbanos como lo es Sevilla don Bosco, donde tienen acceso a electricidad desde hace algunos años, además tienen un centro agropecuario, una escuela, y llegan vehículos motorizados, por otra parte hay comunidades que viven en el interior de la jungla, en donde se continúa llevando una vida tradicional, cazan y pescan, prácticamente nadie habla castellano y cuesta mucho conseguir cualquier bien industrializado.

8.9. Constitución Física Shuar

Allioni (1978) menciona la constitución antropométrica del individuo Shuar en el libro La vida del pueblo Shuar describiendo lo siguiente:

La primera impresión que causa un Shuar desde el primer momento es la de ser un hombre libre y fuerte, su cabeza está bien erguida sobre el tronco, el busto es fornido, los miembros musculosos, la mirada fija, las fosas nasales dilatadas. Específicamente en el rostro la posición normal del ojo es la horizontal, con un ligero epicanto externo, el iris generalmente es café castaño pero también pueden ser de un negro terciopelado y lúcido, Las cejas son muy desarrolladas y en varios casos pueden llegar a unirse, respecto a la nariz: es prominente, redondeada y dilatada hacia abajo, la punta agrandada y el tabique muy pronunciado; el filo de la nariz es recto y ligeramente hundido, tienen los labios bien formados, bastante grandes, muy raras veces sobresalientes. Su dentadura

es muy buena, suelen mascar una planta llamada “piu” que tiene una acción protectora ante las caries, los dientes son firmes, con los incisivos particularmente desarrollados. Su cara casi no cambia de color para expresar los sentimientos internos, cuando tienen miedo o lloran sus muertos, se difunde sobre su rostro un color más oliváceo y su frente se humedece por el sudor. Tienen las orejas grandes, con las volutas regulares, el lóbulo de la oreja pegado a la piel es muy desarrollado, el pabellón, a pesar de ser ancho, no es salido. Tienen una melena abundante y es siempre lacia, el color natural de su cabellera debería verse castaños, pero en realidad siempre se observa de un color negro lúcido y de una suavidad que admira, el color negro se debe a la aplicación de una tintura que se extrae de la pulpa de un fruto llamado Shua, no poseen vello en las piernas, brazos y pecho, a diferencia de la axila y la ingle en donde tienen poca velloidad.

El color de la piel es oliváceo y tiende hacia el color bronce, el tono de piel en todo el cuerpo es uniforme, la piel la tienen suave debido a la aplicación del achiote en el baño, la palma de la mano es suave, no tienen callos, sin embargo la planta de los pies es más dura, como es natural en gente que anda descalza.

La estatura es menos que regular: la mayoría no superan el metro y sesenta cms. Pero el busto fornido y sus extremidades musculosas, los hacen parecer más altos. También las mujeres generalmente son bien conformadas, son más bajas de estatura, pero robustas con los huesos bien desarrollados, demuestran claramente su rol en la sociedad doméstica; no son guerreras, sino trabajadoras.(p.18).

Los shuar tienen el sentido de la orientación bien desarrollado y lo utilizan en la actividad de la cacería, cuando después varios días inmerso en la selva regresaban normalmente a sus hogares, además poseen facultades visivas muy desarrolladas que les permite divisar aves a 20 metros de distancia, con respecto al campo auditivo tienen un sentido muy agudo, perciben perfectamente miles de ruidos producidos en la selva, el olfato es un sentido muy sensible para los Shuar a diferencia del tacto que es un sentido

muy evolucionado, siendo extremadamente sensibles ante el dolor provocado por un golpe o un corte.

8.10. Cosmovisión Shuar

La concepción de percibir el mundo para los Shuar se ve arraigado en el aspecto mítico religioso, representada por un conjunto de mitos, leyendas y tabúes. Los Shuar vivían en armonía con la naturaleza rodeada de un universo vivo en contacto con sus antepasados, divinidades y arquetipos que son invocados por medio de anents (plegarias) y cantos.

En la cosmovisión Shuar el Arútam es considerado como la fuerza espiritual que se ha utilizado para establecer normas y procedimientos sociales, para encontrar soluciones a problemas en general, el Arútam se obtiene a través de ritos y ceremonias que se celebran desde muy temprana edad y se lo realiza junto a las cascadas sagradas, para invocar al Arutam se accede mediante el uso de las plantas sagradas como: el natem o ayahuasca, el floripondio y el tabaco. Según Siro Pelizarro (1990) “Solo los que se enfrentan con Arútam valientemente sin asustarse recibirán su espíritu, osea su Arútmari. El hombre poseído por el Arútmari podrá realizar acciones extraordinarias y hacerse valiente, trabajadores e invencible en la guerra”. (p.9)

8.11. Mitología Shuar

La mitología es representada a través de la cosmovisión de la cultura Shuar, mediante historias y narraciones inspiradas en la naturaleza y hechos históricos, para inculcar al pueblo Shuar obligaciones, costumbres, tabúes, actividades, oficios, reglas, creencias, normas de conducta, en fin todo está normado a través del mito, influyendo en su modo vida, los mitos van más allá de ser simples cuentos de fantasía, son historias sagradas narradas en un lenguaje especial.

Los elementos primordiales en la mitología son: el sol, la luna, la tierra y la vegetación que están relacionados a realidades humanas como: la madre, el hijo, la muerte y la vida. En la serie sabiduría amazónica publicada por la Universidad de Cuenca (2012) enfatiza el concepto de la mitología de la siguiente manera: “La mitología y los mitos para la cultura shuar son considerados como narraciones sagradas que se transmiten

oralmente de generación en generación porque encierran enseñanzas y marcan las formas de vida, materiales y espirituales, de las personas.” (p.162)

8.12. Principales Deidades Shuar

Los espíritus ancestrales en la mitología Shuar tienen distintas apariencias, algunos se manifiestan en formas humanas, otros se identifican con animales, objetos y fenómenos naturales, generalmente se invoca a las divinidades Shuar mediante los anent o mediante talismanes de difícil hallazgo como: el namur o el nantar. Las principales deidades de la mitología Shuar son: Nunkui, Etsa, Tsunki y Shakaim.

8.13. Nunkui

Pelizarro (1990) Es un Arútam que se invoca en las orillas del río a través de los anent, en la mitología Shuar la tierra está representada por Nunkui, quién se presenta como la creadora de las plantas especialmente los tubérculos y los animales que viven en el subsuelo como: larvas, caracoles, ratones y guatusas.

El término Nunkui proviene de dos raíces: nunk(a), "tierra" y Ui, "en"; que significa "en la tierra". A cerca de Nunkui Chacón (2012) menciona: “Nunkui es el prototipo femenino que enseña a la mujer Shuar a cultivar y producir alimentos, a elaborar y decorar la cerámica”. (p. 36)

Nunkui está estrechamente relacionada con la feminidad, la capacidad reproductiva de la mujer, el cuidado del hogar, la alfarería, la horticultura y la crianza de los niños, Nunkui enseña a la mujer Shuar las principales técnicas de cocina y de cerámica, quienes agradecen a través de los anent cuando elaboran las vasijas de cerámica, tales como muits, amamuk, pinink y ichinkian.

8.14. Etsa

Es la figura más representativa en la mitología Shuar, Etsa es el Arútam que representa al sol, se manifiesta bajo el símbolo de amor y creación de vida de los animales diurnos de la selva que viven en la superficie de la tierra especialmente de las aves.

A Etsa se lo considera un excelente cazador que brindó conocimientos sobre la construcción, las técnicas de cacería, enseñó la elaboración de la tsentsak que son dardos o flechas mágicas que contenían veneno en la punta y utilizaban para la cacería.

Según la mitología Etsa bajó del cielo mediante un bejuco (planta nativa de la amazonía) y salvó al pueblo Shuar de la invasión de Iwia, para los Shuar Etsa es defensor del pueblo, y se lo compara con el sol naciente que ahuyenta las sombras aterradoras de la noche y lucha contra los monstruos.

Pelizarro (1985) en su publicación Etsa e Iwia, identifica a Etsa con el sol en distintas facetas como:

Etsa civilizador de los Shuar: Se asemeja al sol radiante que preside la actividad humana durante el día con su luz y calor y como un maestro que enseña todo tipo de trabajo a sus hijos.

Etsa cazador: En la faceta de cazador es como un sol radiante que con sus rayos hiere los ojos, es un cazador que traspasa a sus víctimas con sus flechas.

Etsa niño hábil: El sol naciente es como un niño brioso o un gran fuego en la noche.

Etsa come ajíes, se pinta con achiote: A Etsa se asocia con el sol al ocaso por ser rojo como la sangre, el achiote o los pequeños ajíes picantes como el fuego, sembrados en las huertas Shuar.

8.15. Tsunki

Es el Arútam que se manifiesta como fuerza de las aguas, es el dios de los ríos, las lagunas, el océano, creador de los animales acuáticos, Los Shuar invocan a Tsunki durante la pesca a través de las plegarias anent. El término Tsunki como lo especifica Juncosa (1992) significa: “Curador (del verbo “curar” tsuakratin): estructurador y dueño del mundo del agua, es un personaje colectivo que vive en lo hondo de los ríos, en un mundo paralelo al humano” (p.236).

Tsunki designó los nombres de las especies y las clasificó en benéficas y daninas, la más representativa es la anaconda por su simbólica conexión con el agua y la tierra. Tsunki es el precursor del chamanismo, enseñó las técnicas de curar las enfermedades mediante el talisman namur.

8.16. Shakaim

Es el Arútam que representa el trabajo y la fuerza, se lo relaciona directamente con el hombre trabajador que enseña a los Shuar los diferentes campos de trabajo, dotándolo de fuerza y habilidad, es el complemento de Nunkui en la vida doméstica, Shakaim es el precursor de los ánent y protector del bosque selvático como lo menciona la Universidad de Cuenca en su serie Sabiduría Amazónica (2012) “ Shakaim enseña a los Shuar el manejo y aprovechamiento del ecosistema de la selva, de manera racional, a través del trabajo sustentable: desarrolla el conocimiento de la botánica, inicia con la clasificación de las plantas maderables, medicinales, venenosas, frutales y ornamentales”. (p. 37)

Shakaim introdujo la música en el pueblo Shuar, así lo menciona Pellizarro (1990) en su obra Arútam Mitología Shuar “Shakaim enseñó a los hombres el arte musical para que manifestaran su alegría y realizaran con facilidad sus tareas, atrayendo con la música la fuerza de Shakáim”. (p.124)

9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS E HIPÓTESIS

¿Cuáles son las principales deidades de la mitología Shuar?

¿Cuál es la técnica de ilustración apta para aplicar la antropomorfización?

¿Cómo establecer al artbook como un medio de información?

10. METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL

10.1 Tipos de investigación

Documental

Para la ejecución del proyecto se consideró utilizar la investigación documental o bibliográfica que permitirá buscar, analizar e interpretar información y datos sobre las principales deidades de la cultura Shuar, registradas por otros investigadores en plataformas digitales e impresas, los mismos que servirán como fuente de información para realizar el proyecto visual.

10.2 Métodos de investigación

Método Cuantitativo

Es cuantitativo por el manejo de datos numéricos mediante el análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada, que se utilizó para comprobar la factibilidad del proyecto, todo esto con el objetivo de para realizar una investigación integral.

10.3 Técnicas de la investigación

La encuesta

Es una técnica de investigación realizada sobre una muestra de población, con la intención de conocer las opiniones relacionadas a determinadas cuestiones, para obtener un resultado cuantitativo. Por medio la encuesta se obtuvo información de los estudiantes de la carrera de Diseño gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi relacionadas al proyecto en cuestión. (Anexo 1)

11. POBLACIÓN Y MUESTRA

11.1 Población

En el período Abril – Agosto 2017 se encuentran legalmente matriculados 358 estudiantes en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi, para la efectividad del proyecto se consideró la población de tercero a décimo ciclo, conformado por 269 estudiantes.

11.2. Muestra

La selección de la muestra se realizó a estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi desde tercero hasta décimo ciclo de manera aleatoria, por lo que no se tomó en cuenta la edad y el género, permitiendo que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de ser parte del estudio. Para determinar el número de encuestas a realizar se utilizó la fórmula que se demuestra a continuación:

$$n = \frac{N \cdot p \cdot q \cdot z^2}{B^2(N - 1) + p \cdot q \cdot z^2}$$

En donde:

- n es el tamaño de la muestra.
- N es el tamaño de la población.
- p es la proporción de acierto del estudio. Al no tener conocimiento de la tendencia de los datos que se obtendrán este es un valor que se asume será de 0,4, por considerarse una opción segura.
- q es la proporción de fracaso del estudio que equivale a $p-1$.
- B es el error muestral, el cual debería equivaler a la diferencia entre los resultados si se realizara el estudio a toda la población y los resultados del estudio aplicado a la muestra. Para este estudio se aplicará un porcentaje de error equivalente al 6,4%, que transformado a decimales es igual a 0,064.
- z es el nivel de confianza representado como un valor constante, de acuerdo a la probabilidad de acierto de todo el estudio. Para una probabilidad del 90% de acierto la constante utilizada es de 1,65.

Al reemplazar los valores en la fórmula se obtiene el siguiente resultado:

$$n = \frac{(269)(0,4)(0,4)(1,65^2)}{0,064^2(269 - 1) + (0,4)(0,4)(1,65^2)}$$

$$n = \frac{(269)(0,16)(2,72)}{(0,0041)(268) + (0,16)(2,72)}$$

$$n = \frac{117,06}{1,0988 + 0,4352}$$

$$n = \frac{117,06}{1,534}$$

$$n = 76,31$$

La muestra es de 76 personas

12. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

12.1. Análisis Encuestas

La encuesta se realizó en la Universidad Técnica de Cotopaxi tomando como referencia a 76 estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico entre tercero y décimo ciclo, los mismos que representan la muestra de la población, con el objetivo de verificar el nivel de conocimiento acerca de la cultura Shuar y la factibilidad del proyecto, los resultados obtenidos son los siguientes:

Tabulación de la encuesta

Pregunta N°1

1.- ¿Qué tipo de conocimiento mantiene acerca de la cultura Shuar?

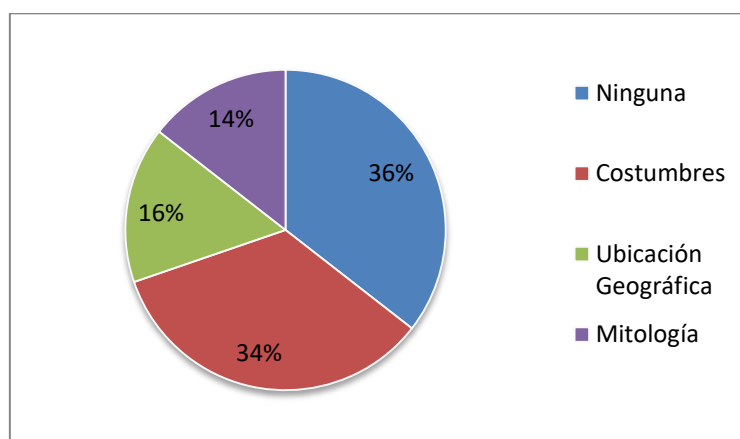
Tabla 4: : Tabulación pregunta N°1

OPCIONES	CASOS	%
Ubicación geográfica	12	16
Costumbres	26	34
Mitología	11	14
Ninguna	27	36
TOTAL	76	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jonathan Sntaxi

Gráfico 1: Tabulación pregunta N°1



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jonathan Sntaxi

Análisis

Del 100% de la población encuestada, que corresponde a 76 estudiantes; el 36% que corresponde a 27 estudiantes no tienen ningún tipo de conocimiento acerca de la cultura Shuar; 26 estudiantes equivalente al 34% de la población conoce las costumbres del pueblo Shuar; el 16% que corresponde a 12 personas conocen la ubicación geográfica de la cultura Shuar y 11 estudiantes equivalente al 14% de la población conoce acerca de la mitología de la cultura Shuar.

Interpretación

Tras conocer los resultados se precisa que la mayor parte de la población es decir el 64% tiene conocimientos acerca de la cultura Shuar, siendo la mitología el tema menos conocido por la población; y el resto de la población es decir 36% tiene un desconocimiento total sobre la cultura Shuar.

2.- Seleccione un personaje que reconoce en la siguiente lista:

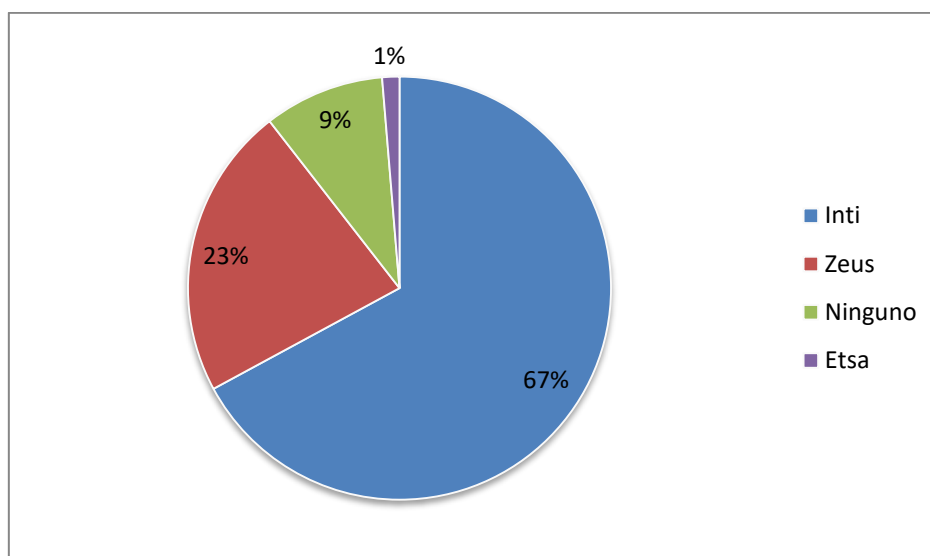
Tabla 5: Tabulación pregunta N°2

OPCIONES	CASOS	%
Inti	51	67
Etsa	1	1
Zeus	17	23
Ninguno	7	9
TOTAL	76	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jonathan Suntaxi

Gráfico 2: Tabulación pregunta N°2



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jonathan Suntaxi

Análisis

Del 100% de la población encuestada, que corresponde a 76 estudiantes; el 67% que corresponde a 51 estudiantes identifican a deidades Andinas, 17 estudiantes equivalente al 23% de la población identifican a deidades Griegas, el 9% que corresponde a 7 personas no identifican a ninguna deidad y 1 estudiante equivalente al 1% de la población identifica a deidades Shuar.

Interpretación

Tras conocer los resultados se precisa que un 99% de la población desconoce acerca de las deidades Shuar, de los cuales el 90% tienen conocimiento sobre deidades distintas a las de la cultura Shuar, un 9% no tienen conocimiento sobre alguna deidad.

3.- ¿Qué tipo de ilustración digital usted tiene mayor conocimiento?

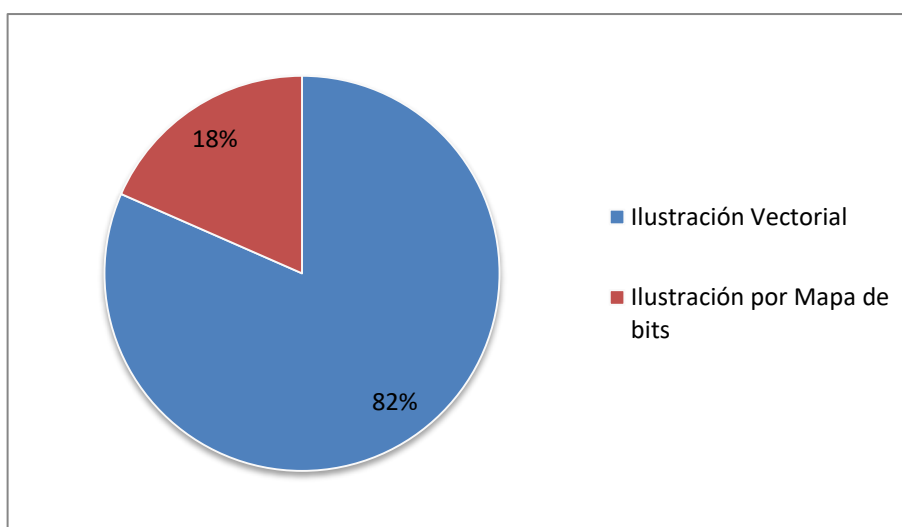
Tabla 6: Tabulación pregunta N°3

RESULTADOS	CASOS	%
Ilustración Vectorial	62	82
Ilustración Por Mapa de Bits	14	18
TOTAL	76	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jonathan Suntaxi

Gráfico 3: Tabulación pregunta N°3



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jonathan Suntaxi

Análisis

Del 100% de la población encuestada, que corresponde a 76 estudiantes; el 82% que corresponde a 62 estudiantes prefieren la ilustración vectorial, 14 estudiantes equivalente al 18% de la población prefieren la ilustración por mapa de bits.

Interpretación

Tras conocer los resultados se precisa que la ilustración vectorial con el 82% de la población tiene mayor acogida que la ilustración por mapa de bits.

4.- ¿Ha visto personajes mitológicos ilustrados basados en las culturas ancestrales del Ecuador?

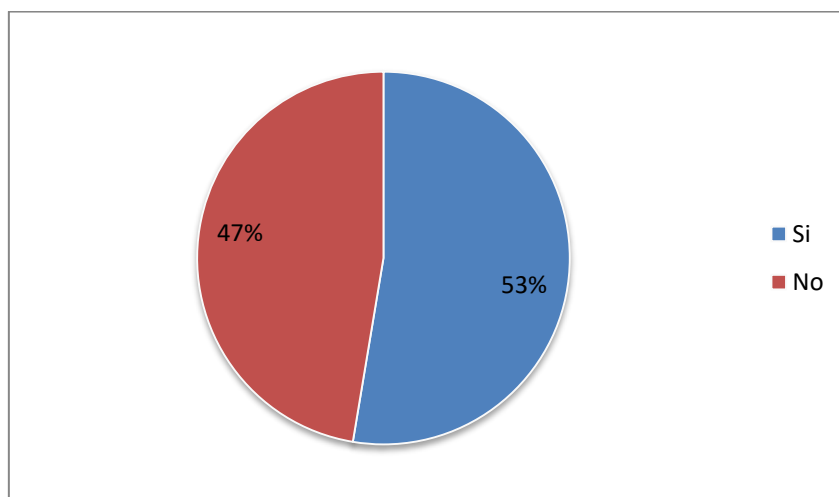
Tabla 7: Tabulación pregunta N°4

OPCIONES	CASOS	%
Si	40	53
No	36	47

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jonathan Sntaxi

Gráfico 4: Tabulación pregunta N°4



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jonathan Sntaxi

Análisis

Del 100% de la población encuestada, que corresponde a 76 estudiantes; el 53% que corresponde a 40 estudiantes ha visto personajes mitológicos ilustrados basados en las culturas ancestrales del Ecuador y 36 estudiantes equivalente al 47% de la población no visto personajes mitológicos ilustrados basados en las culturas ancestrales del Ecuador.

Interpretación

Tras conocer los resultados se precisa que el 47% de la población no ha visto personajes mitológicos ilustrados basados en las culturas ancestrales del Ecuador.

5.- ¿Le interesaría realizar proyectos gráficos acerca de las culturas ancestrales del Ecuador?

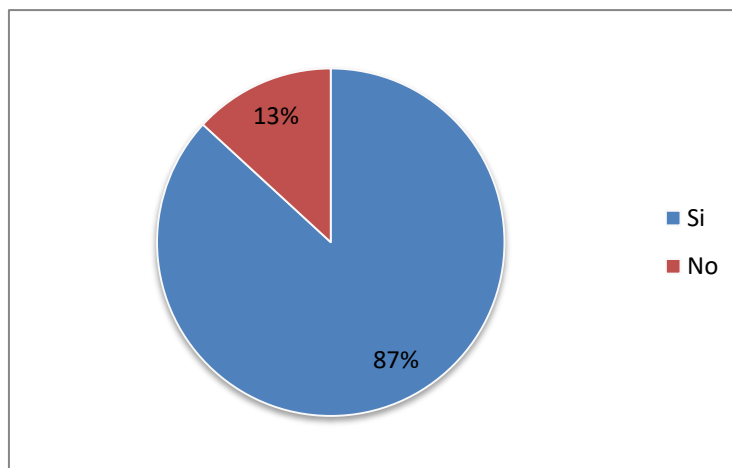
Tabla 8: Tabulación pregunta N°5

OPCIONES	CASOS	%
SI	66	87
NO	10	13
TOTAL	76	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jonathan Suntaxi

Gráfico 5: Tabulación pregunta N°5



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jonathan Suntaxi

Análisis

Del 100% de la población encuestada, que corresponde a 76 estudiantes; el 87% que corresponde a 66 estudiantes le interesaría realizar proyectos gráficos acerca de las culturas ancestrales del Ecuador y 10 estudiantes equivalente al 13% de la población no le interesaría realizar proyectos gráficos acerca de las culturas ancestrales del Ecuador.

Interpretación

Tras conocer los resultados se precisa que la mayor parte de la población en un 87% de la población le interesaría realizar proyectos gráficos acerca de las culturas ancestrales del Ecuador.

6.- ¿Cuál medio cree usted que es el adecuado para dar a conocer personajes mitológicos de las culturas ancestrales del Ecuador?

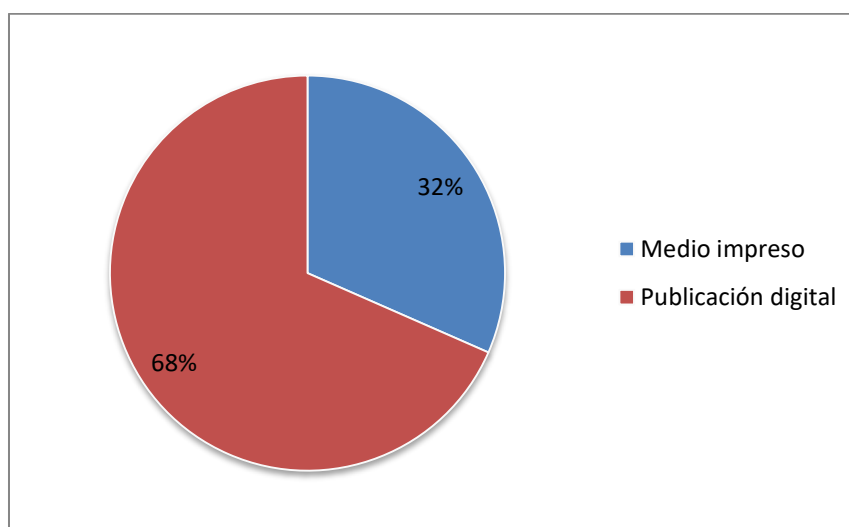
Tabla 9: Tabulación pregunta N°6

OPCIONES	CASOS	%
Medio impreso	24	32
Publicación digital	52	68
TOTAL	76	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jonathan Sntaxi

Gráfico 6: Tabulación pregunta N°6



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jonathan Sntaxi

Análisis

Del 100% de la población encuestada, que corresponde a 76 estudiantes; el 32% que corresponde a 24 estudiantes consideran que el medio impreso es el adecuado para dar a conocer personajes mitológicos de las culturas ancestrales del Ecuador y 52 estudiantes equivalente al 68% de la población considera que el medio digital es el adecuado para dar a conocer personajes mitológicos de las culturas ancestrales del Ecuador.

Interpretación

Tras conocer los resultados se precisa que la mayor parte de la población en un 68% cree que el medio digital es el más adecuado para dar a conocer personajes mitológicos de las culturas ancestrales del Ecuador.

7.- ¿Le gustaría observar el proceso de ilustración de personajes en un artbook?

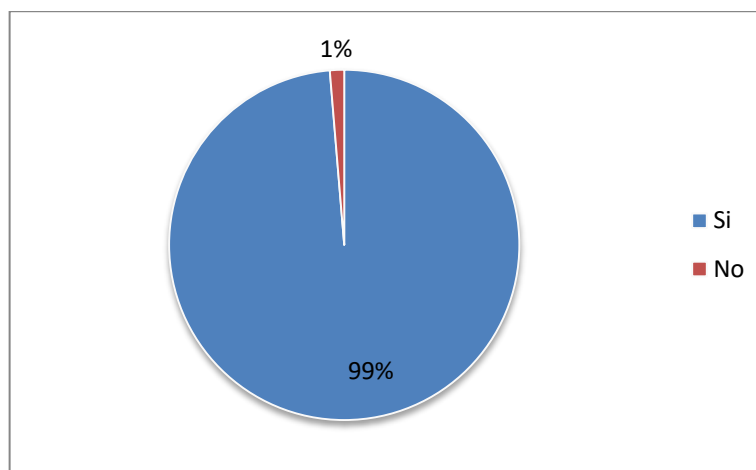
Tabla 10: : Tabulación pregunta N°7

RESULTADOS	CASOS	%
Si	75	18
No	1	59
TOTAL	76	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jonathan Sntaxi

Gráfico 7: Tabulación pregunta N°7



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jonathan Sntaxi

Análisis

Del 100% de la población encuestada, que corresponde a 76 estudiantes; el 99% que corresponde a 75 estudiantes les gustaría observar el proceso de ilustración de personajes en un artbook y 1 estudiante equivalente al 1% de la población le gustaría observar el proceso de ilustración de personajes en un artbook.

Interpretación

Tras conocer los resultados se precisa que la mayor parte de la población en un 99% le gustaría observar el proceso de ilustración de personajes en un artbook.

12.2. Interpretación de Resultados

Después de tabular los resultados de la encuesta realizada a la muestra poblacional, se ha determinado que: es fundamental la difusión de información de las principales deidades de la mitología Shuar a través de un artbook mediante la ilustración vectorial con el objetivo de disminuir el desconocimiento cultural.

13. PROPUESTA CREATIVA

13.1. Presentación del tema

El proyecto está basado en la metodología del diseño elaborada por Bruno Munari, que plantea un método proyectual basado en la resolución de problemas, los nueve pasos de la metodología del diseño según Munari son: Definición del problema, elementos del problema, recopilación de datos, análisis de datos, creatividad, materiales y tecnologías, experimentación, modelos y verificación; aplicando esta metodología se busca resolver el problema central de una manera sistematizada, ordenada y con óptimos resultados.

13.2. Conceptualización

La ilustración vectorial consta de un proceso ordenado, segmentado en varias etapas, el primer paso para realizar la ilustración fue establecer el concepto del proyecto y visualizar el estilo gráfico ideal que refleje la idea central, esto se logró revisando referencias de proyectos con similares temáticas para formar una base de referencias que consolidaron el proyecto.

Los personajes del proyecto están basados en las deidades de la cultura Shuar por lo que se dotó de una personalidad seria, mitológica, ancestral y sabia, los elementos que conforman cada ilustración están relacionados con cada personaje. La vestimenta de cada personaje está interpretada de acuerdo a la mitología de cada uno, en algunos casos utilizan la indumentaria actual de los Shuar. Por el hecho de ser personajes mitológicos su anatomía es fornida y esbelta.

13.3. Bocetaje

Es la segunda etapa del proceso creativo de personajes, el bocetaje se realiza en base al concepto del proyecto, y se encarga de mostrar las primeras formas y composición de nuestro personaje, este paso se lo realizó de manera análoga a papel y lápiz para después realizarlo de manera digital, al tratarse de un boceto no es necesario enfocarnos en detallar todos sus elementos, ya que solo nos servirá como una guía. Una vez que el boceto está terminado se procede a digitalizar, mediante una cámara o escáner, es recomendable escanear a 150ppp para obtener una excelente resolución. (Anexo2)

13.4. Vectorización

Una vez que tenemos al boceto digitalizado, el siguiente paso es la vectorización, actualmente existen varios programas vectoriales, para este proyecto el programa escogido es Adobe Illustrator. Mediante la herramienta pluma, pincel, lápiz creamos formas a partir de trazos y rellenos, con la opción de modificar de distintas dimensiones y estilos para crear un contraste lineal. (Anexo 3)

13.5. Colorizado

Al terminar el proceso de entintado, es momento de dotar de color a las formas construidas por vectores, es necesario expandir la apariencia de cada trazo del entintado es decir transformar los trazos a rellenos, lo cual permitirá colorizar cada forma plana de nuestra ilustración con una paleta cromática escogida para lograr el resultado deseado. (Anexo 4)

13.6. Sombreado

Para dotarle de realismo a nuestra ilustración se añadió sombras mediante la herramienta lazo y pluma, que permitió crear formas para añadir un color más saturado que el tono original. La aplicación de sombras se realizó en partes específicas en donde la luz es escasa. (Anexo 5)

13.7. Iluminación

Para que nuestro personaje adquiriera profundidad es necesaria la creación de una fuente lumínica que afecta a todo el personaje. La iluminación se realizó con la ayuda de la

herramienta pluma y lazo, creando formas en cada elemento que conforma la ilustración donde sea necesario añadir una luz para aplicar tonos más fuertes de color, además añadimos una luz secundaria con tonos fluorescentes para brindar de realismo a nuestra ilustración. (Anexo 6)

13.8. Composición del Artbook

En esta etapa los personajes están completamente terminados, de acuerdo al concepto del proyecto los personajes no necesitan de un escenario, ya que para este tipo de ilustración perdería protagonismo el personaje principal. Para la presentación del personaje se realizó una composición de un mándala conformado por símbolos Shuar utilizados en la alfarería y en la pintura corporal, además se añadió un isotipo y una ilustración que representa el elemento natural de cada deidad. El Artbook consta de una portada conformada por un fotomontaje realizado en Adobe Photoshop, para la presentación de cada deidad se avista una ilustración introductoria que muestra una pequeña parte de la ilustración original. En las páginas posteriores se observa el proceso creativo de cada personaje desde el bocetaje hasta la aplicación de luces. (Anexo 7)

13.9 Creación de la Marca

Para la formalización del Proyecto es necesario crear una identidad de marca, representada mediante un isotipo que representa la esencia del proyecto. Para la creación del isotipo se tomó como referencia al espíritu Arútam que refléjala la fuerza espiritual del pueblo Shuar, aplicando estilizaciones y módulos de elementos pertenecientes a la referencia principal permitió generar la identidad del proyecto. (Anexo 8)

14. IMPACTOS

14.1 Impacto Cultural

La difusión del Artbook a los estudiantes de diseño gráfico brindará conocimientos sobre el proceso creativo del diseño de personajes, además ayudará al proceso de conocimiento sobre la cultura Shuar e incentivarán a los estudiantes a realizar proyectos similares.

15. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO

15.1 Costos Indirectos

Tabla 11: Costos Preproducción

DETALLE	UNIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL \$
Internet	600/horas	0,60	300,00
Lápices	1	0,75	0,75
Boceteros	1	7,00	7,00
Borrador	1	0,50	0,50
Impresiones	200	0,10	20,00
Copias	80	0,05	4,00
Anillados	3	1,50	4,50
TOTAL		336,75	

Elaborado por: Jonathan Paúl Suintaxi Socas

Tabla 12: Costos Preproducción Indirectos

COSTOS INDIRECTOS	
DETALLE O DESCRIPCIÓN	VALOR
Transporte	20,00
Alimentación	30,00
Imprevistos	10,00
TOTAL	60,00

Elaborado por: Jonathan Paúl Suintaxi Socasi

15.2 Costos Directos

Tabla 13: Costos Producción

COSTOS INDIRECTOS	
Detalle o descripción	Valor
Computador Mac	2000,00
Intelecto personal	1.500
TOTAL	3500,00

Elaborado por: Jonathan Paúl Suntaxi Socasi

Tabla 14: Costos Postproducción

DETALLE	UNIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL \$
Artbook impreso y encuadernado	1	70	70
TOTAL		70	

Elaborado por: Jonathan Paúl Suntaxi Socasi

16. CONCLUSIONES

- La cosmovisión de la cultura Shuar, está enriquecida de importantes mitologías que inculcan normas de conducta y creencias, a través de la fuerza espiritual Arútam que se representa mediante las principales deidades como: Etsa, Nunkui, Tsunki y Shakaim.
- Se concluye que la antropomorfización es una técnica de ilustración que dota de características humanas a seres mitológicos, mediante la interpretación y conceptualización de una idea.
- El artbook es una herramienta de comunicación visual que ofrece un método de enseñanza práctico y creativo, que materializa ideas y conceptos enfocados en impartir conocimientos y se lo puede aplicar en cualquier tipo de proyecto.

17. RECOMENDACIONES

- Se debería realizar investigaciones y proyectos relacionados al estudio de culturas ancestrales para conservar el patrimonio y la memoria intangible de los pueblos que son invisibilizados por la cultura occidental y que cada vez se pierden través del tiempo.
- Es recomendable utilizar las distintas áreas de conocimiento relacionadas al diseño gráfico para conceptualizar ideas y proyectarlas en proyectos gráficos que solucionen necesidades.
- Es necesario formar una cultura de investigación para realizar proyectos de índole cultural, que impulsen al diseño como herramienta primordial para la difusión de nuestra cultura mediante la comunicación visual.

18. BIBLIOGRAFÍA

Allioni, M. (1910). La vida del pueblo Shuar, Centro de documentación, investigación y publicaciones Sucua. Morona Santiago, Ecuador.

Barrueco, D. (1985). Mitos y Leyendas Shuar, Mundo Shuar. Abya Ayala.

Bustamante, J. (Coord.). (2012). Sabiduría de la cultura Shuar de la Amazonía. Cuenca: Universidad de Cuenca. Recuperado <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/04/2-Sabiduria-de-la-Cultura-Shuar-T1.pdf>

Canal, M. (Parramón). (2013). Todo sobre la técnica de la Ilustración. Barcelona, España.

Heredia, G y López L. (2016). Elaboración de un libro multimedia bilingüe sobre mitos del pueblo Shuar (Tesis pregrado) Escuela Superior Politécnica del Chimborazo, Riobamba

Fericgla, J. (2000). Los Jíbaros cazadores de sueños: diario de un antropólogo entre los Shuar. Usos de la ayahuasca y tanteos chamánicos. Quito, Ecuador

Juncosa, J. (1992). Las religiones Amerindias 500 años después, Abya Ayala

Karsten, R. (1935). La vida y la cultura de los Shuar, Quito, Ecuador. Abya Ayala.

Menza, E, Sierra, E y Sánchez, W (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo Revista Kepes

Navarro, E. (2005). Gráficos vectoriales, Documenta. Recuperado de http://documenta.ftp.catedu.es/apuntes/graficos_vectoriales.pdf

Pelizarro, S. (1985). Mitología Shuar La lucha eterna: Etsa e Iwia, Mundo Shuar

Pelizarro, S. (1990). Arutam mitología Shuar. Quito, Ecuador. Abya Yala

Sánchez, D. (2010). El concepto de la cosmovisión

Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo - Senplades (2013). Plan Nacional para el Buen Vivir 2013-2017, Quito, Ecuador.

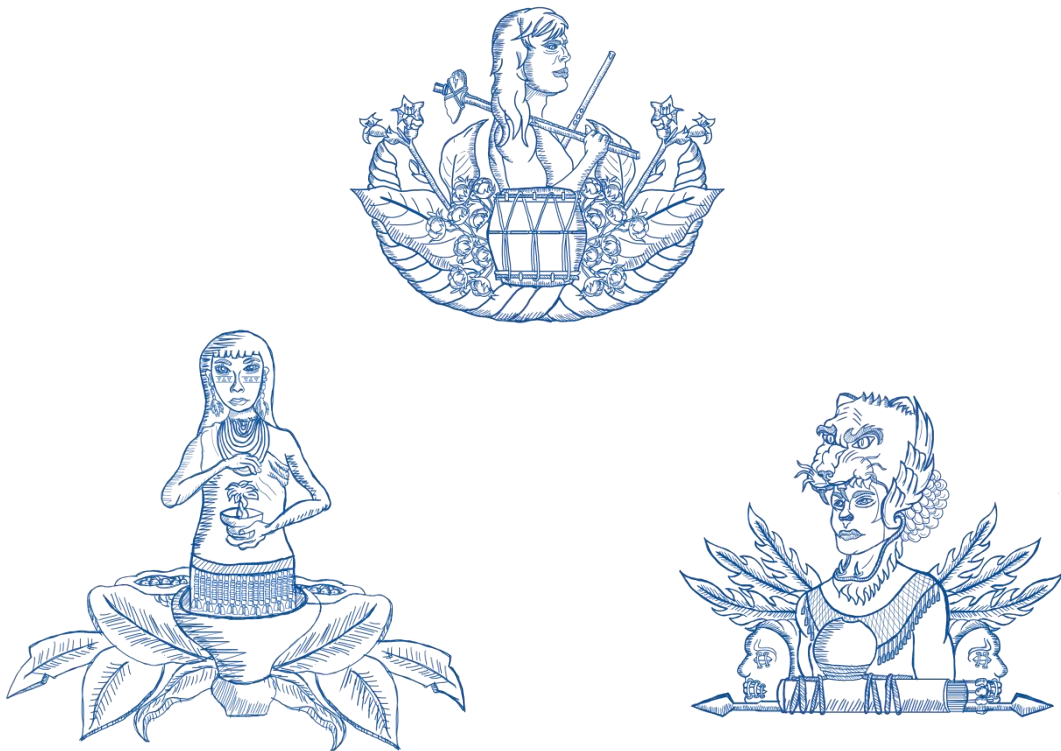
Salcedo, M. (2010). El antropomorfismo como herramienta de divulgación científica por televisión: estudio de El Hombre y la Tierra.

Silva, S. (2011). ETSA, El Guerrero Sol, de la Mitología Shuar (Tesis pregrado) Universidad de las Américas, Quito.

Scotto, C. (2015). Empatía, Antropomorfismo y Cognición Animal. doi: 10.5007/1808-1711.2015v19n3p423.

Vásquez, A. (2013). arte conceptual y posconceptual. la idea como arte: Duchamp, Beuys, Cage y Fluxus. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas Recuperado http://dx.doi.org/10.5209/rev_NOMA.2013.v37.n1.42567

Anexo 2 (Bocetaje)



Elaborado por: Jonathan Paúl Suntaxi Socasi

Anexo 3 (Vectorización)



Elaborado por: Jonathan Paúl Suntaxi Socasi

Anexo 4 (Colorizado)



Elaborado por: Jonathan Paúl Suintaxi Socasi

Anexo 5 (Sombreado)



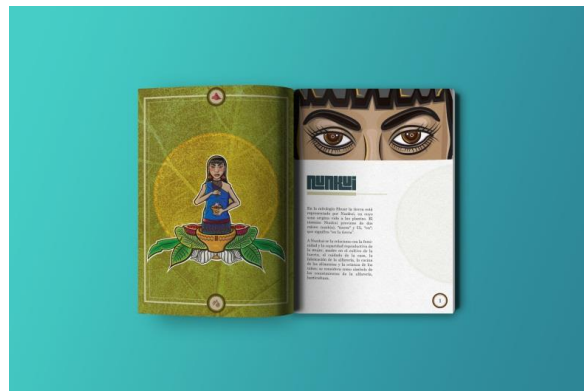
Elaborado por: Jonathan Paúl Suintaxi Socasi

Anexo 6 (Iluminación)



Elaborado por: Jonathan Paúl Suntaxi Socasi

Anexo 7 (Composición del Artbook)



Elaborado por: Jonathan Paúl Suntaxi Socasi

Anexo 8 (Creación de la marca)



HOJA DE VIDA

INFORMACIÓN PERSONAL

Nombres: Jonathan Paúl

Apellidos: Suntaxi Socasi

CI: 1721599619

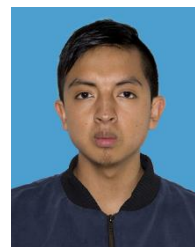
Fecha de nacimiento: 29 Febrero 1992

Dirección: Amaguaña – Barrio El Ejido

Ciudad: Quito

Estado Civil: Soltero

E-mail: jonathansuntaxi@gmail.com



FORMACIÓN ACADÉMICA

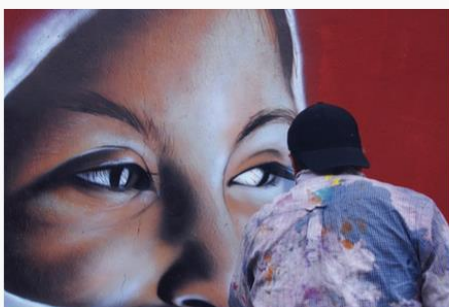
Estudios primarios: Escuela Cristo Rey

Estudios Secundarios: Instituto Nacional Mejía

Estudios Superiores: Universidad Técnica de Cotopaxi

Jonathan Paúl Suntaxi Socasi

1721599619



Sergio Eduardo Chango Pastuña

DISEÑADOR GRÁFICO - ARTISTA CONCEPTUAL 2D

CÉDULA DE CIUDADANÍA: 050237217-0
CÉDULA MILITAR: 8405200372
FECHA DE NACIMIENTO: 11/04/1984
LUGAR DE NACIMIENTO: Latacunga
EDAD: 32 años
DIRECCIÓN DOMICILIARIA: Cotopaxi - Latacunga - Ecuador
 Ciudadela los Molinos M5-C13
TELÉFONO: 032663627

PERFIL

Diseñador gráfico, artista conceptual 2D, muralista, y productor audiovisual latacungueño, enfatiza temáticas sustanciales que van más allá de lo superficial, demostrando que la creatividad es infinita dentro del campo del diseño y las artes visuales.



0999739542



graffitolata@hotmail.com
 sergiochango741@gmail.com



Graffito Lata Latacunga Wmc

EDUCACIÓN

- **Maestría en Postproducción Audiovisual Digital** Escuela Politécnica del Litoral (Actualmente en proceso de Titulación)
- **Ingeniería en Diseño Gráfico** Universidad Cristiana Latinoamericana.
- **Tecnólogo en Diseño Gráfico** I.T.S. Victoria Vásquez Cuví.
- **Bachiller Técnico en Mecánico Industrial** I.T.S. Ramón Barba Naranjo.

CURSOS Y ESPECIALIZACIONES:

- Taller de Aerografía
- Escultura y Maquetación
- Ilustración Análoga y Digital
- Muralismo
- Preparación de Superficies y Alta Decoración
- Dibujo Artístico
- Técnicas de Representación Gráfica
- I Congreso Ecuatoriano de Identidad Cultural y Turismo Comunitario
- Semiótica de Diseño Andino
- Técnicas e Instrumentos de evaluación de aprendizaje
- Proyectos Formato Semplades
- Community Management y Social CRM
- Art Concept
- Creación de Personajes Análogos – Digitales
- Taller de Video Mapping
- Assimilate Scratch Corrección de Color Avanzado

TALLER GRAFFITO
 TALLER GRAFFITO
 TALLER GRAFFITO
 TALLER GRAFFITO
 MONTO
 U.T.C.
 U.T.C.
 CECATERE
 U.T.C.
 U.T.C.
 U.T.C.
 U.T.C.
 XUPUY WORKSHOP
 XUPUY WORKSHOP
 TORNO
 EDCOM-ESPOL

HABILIDADES EN SOFTWARES:

- ILUSTRATOR
- PHOTOSHOP
- ADOBE PREMIER
- AUDITION
- AFTER EFFECTS
- PAINTER X
- SKETCHBOOK PRO



EXPERIENCIA LABORAL:

- Inducero / Soldador calificado Aceros especiales / 4 años.
- Publicidad Imagen 2000 /Diseñador / 9 meses.
- Inbox Desing / Diseñador e Ilustrador / 6 meses.
- Free/ Ilustrador / 6 meses.
- Alpha Creativos / Guionista y grafista audiovisual
- Creador y Co-fundador de Taller de Arte Graffiti / Ilustrador, Diseñador y Director artístico/ 6 años.

EXPERIENCIA DOCENCIA:

- Universidad Técnica de Cotopaxi / Docente / 3 años.

LOGROS ALCANZADOS:



Entrevista en el Canal Cultural "EXPRESARTE" 2014 (Intervención artística).
<https://www.youtube.com/watch?v=W1ypsRVOUAE>

Primer Concurso Nacional de Graffiti Pintemos Nuestra Voz MIES 2011 (Primer Lugar).
 Encontró Niterói (Brasil) Encuentro Sudamericano América del Sur 2011 (intervención artística cultural).

EVENTOS – TALLERES DICTADOS – INTERVENCIONES

- Primera Bienal de Expresión Artística Isidro Ayora (Latacunga).
- Primer Taller de Intervención Juvenil organizado por el grupo CROP 2009 (Latacunga).
- Graffitiando la Piel de la Urbe Riobamba 2009. (Taller de Capacitación).
- Primer Festival de Expresión Cultural en el espacio público Hip Hop en Lata 2009 (Organizador e interventor artístico).
- Kawsay Rock – Arte Urbano 2009 (Evento de intervención artística).
- Primer Festival de Graffiti Huairapungo Salcedo 2009 (Evento de intervención artística).
- Primer Festival de Intervención Urbana "DETONARTE" Quito 2009 (Concurso).
- Gotas de Fama Ambato 2010 (Evento de intervención artística).
- Ambato FFF Graffiti 2010 (Concurso).
- Inflamable Expresión Artística Urbana Patate 2010 (Evento de intervención artística).
- II Festival de Graffiti Huairapungo Salcedo 2010 (Evento de intervención artística).

- Intervención en el Espacio Público Fiestas de Latacunga 2010 (Evento de intervención artística).
- II Festival de Intervención Urbana “DETONARTE” Quito 2010 (Concurso).
- II Gotas de Fama Ambato 2011 (Evento de intervención artística).
- Primer Festival Internacional de HIP HOP Barrio 593 Quito 2011 (Evento de intervención artística).
- Primer Concurso Nacional de Graffiti Pintemos Nuestra Voz MIES 2011 (Primer Lugar).
- Encontró Niterói (Brasil) Encuentro Sudamericano América del Sur 2011 (intervención artística cultural).
- Taller de Graffiti 2012 (FEDECOX – PATUTÁN - LATACUNGA).
- GRAFFITONO Intervención en el Espacio Público Latacunga 2012.
- Taller Alianza Hip Hop para las Calles Distrito Metropolitano de Quito 2012 (Tallerista).
- Taller de Graffiti 2012 (FEDECOX – SANTÁN - LATACUNGA).
- ART – INDEPENDIENTE Latacunga 2012 (Evento de intervención artística).
- I Galería Urbana Cotopaxi – Latacunga – Ecuador 2012 (Evento de intervención artística).
- Mandarina Fest 2012 (Evento de intervención artística).
- Graffiti Ecológico Guayaquil 2012 (Evento de intervención artística).
- Lanzamiento de Montana Colors Ecuador Quito 2013 (Evento de intervención artística).
- ART – INDEPENDIENTE Latacunga 2013 (Exposición e intervención artística).
- Cotopaxi un Nuevo Color para Tú Planeta bajo el marco de la celebración del día Mundial del Medio Ambiente Latacunga 2013 (Exposición e intervención artística).
- Taller de Arte Urbano C.I.C. Tanicuchí – Latacunga 2013 (Tallerista).
- Galería Urbana Portales del G.A.D. Municipal de Latacunga 2013 (Exposición e intervención artística).
- Investigación y Diseño de Personaje Ícono de Cotopaxi Ministerio de Cultura 2013 (Art Concept).
- Festival de Graffiti U.T.C. 2014 (Exposición e intervención artística).
- Entrevista en el Canal Cultural “EXPRESARTE” 2014 (Intervención artística).
- Urco Park Fest Chunchi – Riobamba 2014 (Intervención artística).
- II Festival Internacional de Graffiti Atuntaqui 2014 (Intervención).
- III Galería Urbana Latacunga 2014 (Exposición).
- II Festival Audiovisual Universitario “TINKU 2015” Riobamba (Premio al mejor corto animado “La Leyenda Negra Cuenta”).
- Lanzamiento de la Marca Street Evans Ecuador Quito 2016 (Evento de intervención artística)

RECOMENDACIONES

- Arq. Enrique Lanas / Director de la Carrera de Diseño Gráfico / 0992918849.
- Publicidad Imagen 2000 /Alejandra Molina – Gerente / 0984252133.
- Inbox Desing / Paúl Erazo – Director Creativo/ 0984258268.
- Alpha Creativos / Abraham Chicaiza - Director Creativo / 0995953131.
- Taller de Arte Grafitto / Aide Oto /0983417822

Msc. Sergio Chango
0502372170