



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LOS PERSONAJES
CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA DE LOS CAPORALES, DE LA
PARROQUIA DE SALASAKA, CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO,
PROVINCIA DE TUNGURAHUA**

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

AUTORES:

Chasiguasín Mise Kevin Joel

Cuyago Acosta Edison Fernando

TUTORA:

Ms. C. Naranjo Huera Vilma Lucía

Latacunga – Ecuador

Febrero – 2020



DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotros, **Chasiguasín Mise Kevin Joel & Cuyago Acosta Edison Fernando** declaramos ser autores del proyecto de investigación; **ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LOS PERSONAJES CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA DE LOS CAPORALES, DE LA PARROQUIA DE SALASAKA, CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA**, siendo la Ms. C. Vilma Lucía Naranjo Huera como tutor del presente trabajo de titulación; eximimos a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certificamos que las ideas conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el trabajo de titulación son de nuestra exclusiva responsabilidad.

CHASIGUASÍN MISE KEVIN JOEL

C.I: 055001430-2

CUYAGO ACOSTA EDISON FERNANDO

C.I: 180386817-1



AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

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

ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LOS PERSONAJES CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA DE LOS CAPORALES, DE LA PARROQUIA DE SALASAKA, CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA, de los postulantes: **Chasiguasín Mise Kevin Joel & Cuyago Acosta Edison Fernando**, de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, considero que dicho trabajo de investigación cumple con los requisitos metodológicos y aportes científicos-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de validación del Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Facultad de Ciencias humanas y educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, febrero 2020.

Ms. C. Vilma Lucía Naranjo Huera

C.I. 171345191-0

Tutora del Proyecto de Investigación



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 Educación; por cuanto, los postulantes: **CHASIGUASÍN MISE KEVIN JOEL & CUYAGO ACOSTA EDISON FERNANDO** con el título de Proyecto de Investigación: **ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LOS PERSONAJES CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA DE LOS CAPORALES, DE LA PARROQUIA DE SALASAKA, CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación del proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según las normativas institucionales.

Latacunga, febrero 2020

Para constancia firman:

Lector 1 (presidente)

Ms. C Marcela Ximena Parra Pérez

C.I: 010293729-9

Lector 2

Ms. C Sergio Eduardo Chango Pastuña

C.I: 050237217-0

Lector 3

Ms. C Alexis Isaac Paredes Amaguaya

C.I: 050292823-7



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 del proyecto de Titulación II al Idioma Inglés presentado por los señores estudiantes de décimo ciclo de la Carrera de **Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado** de la Facultad en Ciencias Humanas y Educación: **KEVIN JOEL CHASIGUASÌN MISE** con C.C. **055001430-2** y **EDISON FERNANDO CUYAGO ACOSTA** con C.C. **180386817-1**, cuyo título versa **“ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LOS PERSONAJES CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA DE LOS CAPORALES, DE LA PARROQUIA DE SALASAKA, CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del idioma.

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

Latacunga, febrero del 2020

Atentamente,

Msc. Erika Cecilia Borja Salazar
DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS
C.C. 0502161094

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mi tutora de tesis, la MSc. Lucía Naranjo, por compartir nuestra visión y guiarnos con sabiduría durante el desarrollo de este trabajo de investigación. Quiero dar las gracias a cada miembro de mi familia, en especial a mis padres Carlos y Elena, a mi hermana Keyla, por su apoyo incondicional brindado durante mi trayectoria estudiantil. A mis amigos, las personas que han compartido cada momento de mi vida a lo largo de estos años de amistad y a Fernando que fue mi compañero y amigo en la elaboración del presente trabajo. Gracias totales.

Kevin Ch.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la vida y por permitirme culminar con esta meta tan anhelada; a mis padres quienes han sido el pilar principal en mi vida y los encargados de educarme con valores y principios, a mis hermanos por ser mi inspiración y apoyarme en mis alegrías y dificultades.

Un gran agradecimiento a la Universidad Técnica de Cotopaxi, a la Carrera de Diseño gráfico, a la Msc. Lucia Naranjo por su gran colaboración al brindarme los recursos necesarios para llevar a cabalidad mi proyecto de investigación.

Agradezco infinitamente a todos por su amor y apoyo hacia mi persona.

Fernando C.

DEDICATORIA

Este proyecto lo dedico especialmente a mis padres Carlos Chasiguasín y Elena Mise y a mis abuelos Segundo Chasiguasin y Gloria Iza por su presencia y apoyo incondicional en todo momento, para que logre la culminación de este requisito de mi formación profesional, gracias por darme todos los recursos necesarios y su comprensión emocional durante toda mi formación personal y profesional.

Kevin Ch.

DEDICATORIA

El presente proyecto de investigación, se la dedico con mucho cariño y amor a mis padres, a mis hermanos, mi novia y a toda mi familia, quienes han sido parte fundamental en mi vida que han sido la motivación y apoyo incondicional en mis estudios universitarios, además de depositar la confianza y alentarme para culminar peldaño más propuestos en la vida y hoy se ha convertido en realidad.

A mis queridos familiares y amigos que día a día han estado al pendiente de mí y a todos mis docentes que con sus conocimientos impartidos han logrado que sea una excelente persona y profesional.

Fernando C.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

Autores:

Chasiguasín Mise Kevin Joel

Cuyago Acosta Edison Fernando

RESUMEN

TEMA: “ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LOS PERSONAJES CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA DE LOS CAPORALES, DE LA PARROQUIA DE SALASAKA, CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

La comunidad Salasaka es uno de los principales grupos étnicos que habitan en Tungurahua, es una comunidad que subsiste principalmente de la agricultura y de sus artesanías, al igual que varios grupos étnicos, esta comunidad tiene diversas manifestaciones culturales, una de estas es la Fiesta de los Caporales o también conocida como la Fiesta de Blancos y Negros, esta celebración simboliza la emancipación de esta comunidad del yugo español, sin embargo, con el pasar del tiempo, la escasez de recursos gráficos; el simbolismo y valor cultural de esta celebración se ha perdido e invisibilizado con respecto a otras fiestas populares del cantón de Pelileo.

Es por ello por lo que el presente proyecto tiene como finalidad revalorizar y difundir a la Fiesta de los Caporales, así como también incentivar a la ciudadanía del cantón de Pelileo a apreciar la importancia cultural de esta fiesta popular, a través de las ilustraciones digitales de los principales personajes que componen esta fiesta. Las ilustraciones serán representadas en un *Artbook* y Postales Digitales, soportes visuales propuestos para promocionar el folclore cultural de la comunidad Salasaka, dando así a conocer el trasfondo histórico y cultural de esta fiesta popular y de quienes son cada uno de estos personajes principales que la componen.

El proyecto de investigación cuenta con técnicas de investigación como: bibliográfica, documental y de campo, que se ejecutó para el reconocimiento de las principales características de la fiesta y sus personajes. Además, que se realizaron entrevistas a personajes notables de la comunidad Salasaka para indagar en la historia y las características principales de los trajes de los personajes. Así también se entrevistó a expertos en ilustración para determinar la viabilidad

de desarrollo y difusión de las ilustraciones digitales vectoriales a través de medios digitales. Además, se empleó el proceso creativo para el desarrollo de ilustraciones en función de la metodología de los seis sombreros para pensar de Edward de Bono que por medio de seis fases permitió crear el producto digital visual de setenta páginas en las cuales se evidencia la construcción de las ilustraciones y las postales.

Palabras Claves: Salasaka, Ilustraciones, Artbook, Postales Digitales, Fiesta de los Caporales, Cultura y Seis Sombrero.

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI
HUMAN SCIENCES AND EDUCATION SCHOOL

Authors:

Chasiguasín Mise Kevin Joel

Cuyago Acosta Edison Fernando

ABSTRACT

THEME: “DIGITAL ILLUSTRATION OF THE CHARACTERISTIC PERSONAGES AT THE FESTIVAL OF THE CAPORALES, OF SALASAKA PARISH, SAN PEDRO DE PELILEO CANTON, TUNGURAHUA PROVINCE”

The Salasaka community is one of the main ethnic groups who lives Tungurahua province, it is a community that subsists mainly from agriculture and its handicrafts, like several ethnic groups, this community has several cultural manifestations, one of these is the Caporales Festival or also known as the Black and White Festival, this celebration symbolizes the emancipation of this community from the Spanish yoke, however, as time goes by, the scarcity of graphic resources; The symbolism and cultural value of this celebration has been lost and made invisible with respect to other popular festivities in Pelileo canton. That is why this project has as aim to revalue and disseminate the Caporales Festivity, as well as to encourage citizens of Pelileo canton to appreciate the cultural importance of this popular festival, through digital illustrations of the main characters that make up this festival. The illustrations will be represented in an Artbook and Digital Postcards, visual supports proposed to promote the cultural folklore of the Salasaka community, thus making known the historical and cultural background of this popular festival and who are each of these main characters that compose this typical festivity. The research project has research techniques such as: bibliographic, documentary and field, which was executed to recognize the main characteristics of the party and its characters. In addition, interviews were conducted with notable characters from the Salasaka community to inquire into the history and main characteristics of the characters' costumes. Thus, experts in illustration were interviewed to determine the feasibility of development and distribution of the digital vector illustrations through digital media. In addition, the creative process was used for the development of illustrations based on the methodology of the six hats to think of Edward de Bono that through six phases allowed to

create the visual digital product of seventy pages in which the construction of Illustrations and postcards are showed.

Keywords: Salasaka, Illustrations, Artbook, Digital Postcards, Caporales Festival, Culture and Six Hat.

CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS	xviii
ÍNDICE DE FIGURAS	xviii
ÍNDICE DE IMAGEN	xix
1. INFORMACIÓN GENERAL	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	7
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	8
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	8
4.1. Beneficiarios directos:	8
4.2. Beneficiarios Indirectos	9
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:.....	9
5.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
5.2. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	12
5.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	12
6. OBJETIVOS:	13
6.1. OBJETIVO GENERAL.....	13
6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÒN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	14
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA.....	18
8.1. ANTECEDENTES	18
8.2. FIESTA TRADICIONAL.....	21
8.3. CANTÓN PELILEO.....	21
8.4. SALASAKA	22
8.5. EL PUEBLO Y LA FIESTA	23
8.6. FIESTA DE LOS CAPORALES	23

8.7.	PERSONAJES DE LA FIESTA DE LOS CAPORALES.....	25
8.8.	DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL.....	30
8.9.	CUALIDADES DE LA COMUNICACIÓN VISUAL.....	31
8.10.	ILUSTRACIÓN.....	32
8.11.	ILUSTRACIÓN DIGITAL.....	32
8.12.	EL ESTILO EN LA ILUSTRACIÓN DIGITAL.....	34
8.13.	DISEÑO DE PERSONAJES.....	34
8.14.	PRINCIPIOS BÁSICOS DEL COLOR.....	35
8.15.	ENTENDIMIENTO DE LOS COLORES.....	38
8.16.	ESQUEMAS DE COLOR.....	39
8.17.	MODELOS REPRODUCTIVOS DEL COLOR.....	40
8.18.	PROCESO DE LA ILUSTRACIÓN.....	41
8.19.	ARTBOOK.....	42
8.20.	DIAGRAMACIÓN.....	42
9.	VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS.....	43
10.	METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL.....	46
10.1.	TIPOS DE INVESTIGACIÓN.....	46
10.1.1.	Investigación bibliográfica y documental.....	46
10.1.2.	Investigación de campo.....	46
10.2.	ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN.....	47
10.3.	TÉCNICAS DE COLECCIÓN DE DATOS.....	47
10.4.	METODOLOGÍA DE DISEÑO.....	48
11.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	49
11.1.	Entrevistas.....	49
11.1.1.	Entrevista dirigida a Whirak Qhamak, encargado del museo de Salasaka.....	49
11.1.2.	Entrevista dirigida a Segundo Chango, Caporal principal 2018.....	50

11.1.3.	Entrevista dirigida a Ángel Rufino Masaquiza, músico de la fiesta.....	52
11.1.4.	Conclusión.....	53
11.1.5.	Entrevista dirigida a Sergio Eduardo Chango Pastuña, ilustrador.....	53
11.1.6.	Entrevista dirigida a Alejandro David Ruiz Quiroz, modelador 3d.	55
11.1.7.	Entrevista dirigida a Oscar Medina García, ilustrador.	57
11.1.8.	Conclusión.....	58
11.2.	DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	59
11.2.1.	LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR POR EDWARD DE BONO	59
12.	IMPACTOS	103
12.1.	Impacto Social y Cultural.....	103
13.	PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO	104
14.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	107
14.1.	Conclusiones	107
14.2.	Recomendaciones.....	107
15.	BIBLIOGRAFIA	108
16.	ANEXOS	114

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Actividades y sistemas de tareas en relación a lo objetivos planteados	14
Tabla 2: Validación de las preguntas científicas o hipótesis	43
Tabla 3: Marco contextual de la fiesta de los caporales y sus personajes	60
Tabla 4: Ficha Técnica de recreación “El Caporal”	63
Tabla 5: Ficha Técnica del Ñuñu.....	65
Tabla 6: Ficha Técnica de “Las Doñas”	67
Tabla 7: Ficha Técnica del Negros (Yanas, Achupalla mondongo).....	68
Tabla 8: Análisis morfológico y sígnico del personaje el caporal.....	71
Tabla 9: Morfológica - Caporal –Indumentaria, Salasaka.....	72
Tabla 10: Morfológica – Doña - Fiesta de los Caporales, Salasaka.....	75
Tabla 11: Análisis Morfológico – La Doña –Indumentaria del día domingo, Salasaka	76
Tabla 12: Morfológica – Doña –Indumentaria de los días lunes y martes, Salasaka.....	79
Tabla 13: Morfológica – Ñuñu - Fiesta de los Caporales, Salasaka.....	81
Tabla 14: Morfológica – Ñuñu – Elemento característico del personaje, Salasaka	82
Tabla 15: Morfológica – Negros (Yanas) - Fiesta de los Caporales, Salasaka	83
Tabla 16: Morfológica – Yanas (Blanco) –Indumentaria día domingo, Salasaka	84
Tabla 17: Morfológica – Negro –Indumentaria día lunes y martes, Salasaka.....	85
Tabla 18: Recursos	104

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Evolución del mensaje visual.	31
Figura 2: Agrupación de los colores según su funcionalidad.....	36
Figura 3: Los seis sombreros.....	48
Figura 4: Fases del proceso creativo	49

ÍNDICE DE IMAGEN

Imagen 1: Saturación y valor.....	38
Imagen 2: Saturación y valor 100% y 20%	39
Imagen 3: Primeros bocetos Caporal.....	86
Imagen 4: Boceto Caporal.....	87
Imagen 5: Boceto caporal.....	87
Imagen 6: Boceto Caporal.....	88
Imagen 7: Boceto caporal.....	88
Imagen 8: Boceto Negro.....	89
Imagen 9: Boceto Blanco	89
Imagen 10: Boceto Doña.....	89
Imagen 11: Boceto Ñuñu.....	90
Imagen 12: El Caporal.....	91
Imagen 13: La Ñuñu.....	91
Imagen 14: La Doña	92
Imagen 15: El Negro	92
Imagen 16: El Blanco	92
Imagen 17: Paleta de colores.....	93
Imagen 18: Cromática general.....	94
Imagen 19: El caporal color	95
Imagen 20: La Ñuñu color.....	96
Imagen 21: La Doña color.....	96
Imagen 22: El Blanco color.....	97
Imagen 23: El Negro color	97
Imagen 24: Marca de la Fiesta de los Caporales	98
Imagen 25: Diagramación del artbook	99
Imagen 26: Diagramación del artbook	99
Imagen 27: Campaña Alcance.....	100
Imagen 28: Datos Demográficos	101
Imagen 29: Ubicación de proyección	102

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Entrevista Whirak Qhamak.....	114
Anexo 2. Entrevista Segundo Chango.....	116
Anexo 3. Entrevista Ángel Rufino Masaquiza.....	118
Anexo 4. Entrevista Sergio Chango	120
Anexo 5. Entrevista Alejandro Ruiz.....	122
Anexo 6. Entrevista Oscar Medina.....	124
Anexo 7. Tablas de descripción de los personajes	127
Anexo 8. Fotos Entrevistas.....	130
Anexo 9. Fotos Fiesta de los Caporales	131
Anexo 10. Vistas de los personajes	132
Anexo 11. Artbook	135
Anexo 12. Postales	136
Anexo 13. Stickers	137
Anexo 14. Cuenta Facebook	138
Anexo 15. Cuenta Instagram	138
Anexo 16. Cuenta Facebook Ads	139

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LOS PERSONAJES CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA DE LOS CAPORALES, DE LA PARROQUIA DE SALASAKA, CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA

Fecha de inicio: 26 marzo 2019

Fecha de finalización: abril 2020

Lugar de ejecución:

Provincia: Tungurahua

Cantón: Pelileo

Parroquia: Salasaka

Instituciones: Universidad Técnica de Cotopaxi

Unidad Académica que auspicia:

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

Carrera que auspicia:

CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

Equipo de Trabajo:

Tutor: MSc. Vilma Lucía Naranjo Huera

Investigadores:

Kevin Joel Chasiguasín Mise

Edison Fernando Cuyago Acosta

DATOS PERSONALES

Apellidos: Naranjo Huera

Nombres: Vilma Lucía

Año de Nacimiento: 1980

Edad: 39

Lugar de nacimiento: Tulcán, Ecuador.

Registro: <https://orcid.org/0000-0003-3506-7021>

E-mail: vilma.naranjo@utc.edu.ec



ESTUDIOS REALIZADOS

Diseñadora Gráfica de la Universidad Israel, Magister en Dirección de Comunicación Corporativa e Institucional de la Universidad de Las Américas. A partir del año 2002 trabajó como diseñadora gráfica en, identidad corporativa, área editorial dirección de arte y creatividad publicitaria, para empresas y agencias de publicidad a nivel nacional hasta el año 2008. Desde el 2008 es docente titular, de la Universidad Técnica de Cotopaxi en la carrera de Diseño Gráfico. Ha realizado ponencias y publicado diferentes artículos que tienen que ver con; la dirección de comunicación interna, el Diseño Gráfico y las colecciones de cerámica precolombina Panzaleo. Actualmente doctoranda del programa de Diseño de la Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina. Realiza su tesis doctoral sobre las gráficas de comercios en barrios populares de la provincia de Cotopaxi Ecuador.

HOJA DE VIDA INVESTIGADOR

INFORMACIÓN PERSONAL

Nombres: Kevin Joel

Apellidos: Chasiguasin Mise

Nacionalidad: ecuatoriano

Lugar de nacimiento: La Matriz, Latacunga

Fecha de nacimiento: 25 de junio del 1996

Edad: 23 años

Dirección: Latacunga, San Felipe, Calle 10 de agosto entre Nicaragua y México.

Estado Civil: Soltero

Cédula: 055001430-2

Celular: 0999262276

E-mail: kevin.chasiguasin2@utc.edu.ec

ESTUDIOS REALIZADOS

Primaria

Unidad Educativa “San José La Salle”

Secundaria

Unidad Educativa “San José La Salle”

Superior Tercer Nivel

Universidad Técnica de Cotopaxi. Estudiante. Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.

IDIOMAS

Español: natal

Inglés: Medio

FORMACIONES ADICIONALES

Primer Congreso Internacional de Diseño Gráfico.

Transiscopio: Un evento de expresión gráfica experimental.

II Festival Internacional de Diseño Multimedia Transiscopio Media Lab.

REFERENCIAS PERSONALES

Carlos Emilio Chasiguasin Iza. Celular: 0987155390

Luz Elena Mise Guanoluisa. Celular: 0987910681



CHASIGUASIN MISE KEVIN JOEL

055001430-2

HOJA DE VIDA INVESTIGADOR

INFORMACIÓN PERSONAL

Nombres: Edison Fernando

Apellidos: Cuyago Acosta

Nacionalidad: ecuatoriano

Lugar de nacimiento: Ambato-La Matriz

Fecha de nacimiento: 06 de febrero de 1994

Edad: 25 años

Dirección: Pelileo-Barrio Darío Guevara, Av. García Moreno y Juan Montalvo.

Estado Civil: Soltero

Cédula: 180386817-1

Celular: 0999949924

E-mail: edison.cuyago8171@utc.edu.ec

ESTUDIOS REALIZADOS

Primaria

Unidad Educativa “Domingo Faustino Sarmiento”

Secundaria

Unidad Educativa a Distancia “República de Argentina”

Superior Tercer Nivel

Universidad Técnica de Cotopaxi. Estudiante. Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.

IDIOMAS

Español: natal

Inglés: medio

Portugués: medio

FORMACIONES ADICIONALES

Primer Congreso Internacional de Diseño Gráfico.

Transiscopio: Un evento de expresión gráfica experimental.

II Festival Internacional de Diseño Multimedia Transiscopio Media Lab.

REFERENCIAS PERSONALES

Luis Antonio Cuyago Ailla, Celular: 0983215671

América de Lourdes Acosta Pilla, Celular: 0991917637



CUYAGO ACOSTA EDISON FERNANDO

180386817-1

Área de Conocimiento:

02. Artes y humanidades

021. Artes

0212. Diseño

Línea de investigación:

Educación, Comunicación y Diseño Gráfico para el Desarrollo Humano y Social. CULTURA, PATRIMONIO Y SABERES ANCESTRALES

Sub líneas de investigación de la Carrera

DISEÑO APLICADO A INVESTIGACIÓN Y GESTIÓN HISTÓRICA CULTURAL

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

La comunidad Salasaka es uno de los principales grupos étnicos que habitan en Tungurahua, es una comunidad que subsiste principalmente de la agricultura y de sus artesanías, al igual que varios grupos étnicos, esta comunidad tiene diversas manifestaciones culturales, una de estas es la Fiesta de los Caporales o también conocida como la Fiesta de Blancos y Negros, esta celebración simboliza la emancipación de esta comunidad del yugo español, sin embargo, con el pasar del tiempo, la escasez de recursos gráficos; el simbolismo y valor cultural de esta celebración se ha perdido e invisibilizado con respecto a otras fiestas populares del cantón de Pelileo. Es por ello por lo que el presente proyecto tiene como finalidad revalorizar y difundir a la Fiesta de los Caporales, así como también incentivar a la ciudadanía del cantón de Pelileo a apreciar la importancia cultural de esta fiesta popular, a través de las ilustraciones digitales de los principales personajes que componen esta fiesta. Las ilustraciones serán representadas en un *Artbook* y Postales Digitales, soportes visuales propuestos para promocionar el folclore cultural de la comunidad Salasaka, dando así a conocer el trasfondo histórico y cultural de esta fiesta popular y de quienes son cada uno de estos personajes principales que la componen. El proyecto de investigación cuenta con técnicas de investigación como: bibliográfica, documental y de campo, que se ejecutó para el reconocimiento de las principales características de la fiesta y sus personajes. Además, que se realizaron entrevistas a personajes notables de la comunidad Salasaka para indagar en la historia y las características principales de los trajes de los personajes. Además, se empleó el proceso creativo para el desarrollo de ilustraciones en función de la metodología de los seis sombreros para pensar de Edward de Bono que por medio de seis fases permitió crear el producto digital visual de setenta páginas en las cuales se evidencia la construcción de las ilustraciones y las postales.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El presente proyecto de investigación se desarrolla debido a la carencia de documentos y registros gráficos con respecto a la Fiesta de los Caporales que se realiza en la parroquia de Salasaka del cantón Pelileo, provincia de Tungurahua, por este motivo, se genera desconocimiento desde el contexto real de lo que significa esta celebración, provocando diversas interpretaciones acerca de la misma.

La ejecución de este proyecto de investigación aportará a la comunidad para darse a conocer como un lugar cultural, a través de la creación de recursos gráficos como el diseño de ilustraciones digitales de los personajes característicos de la Fiesta de los Caporales, siendo estas un medio de comunicación, que sirve como herramienta digital para realzar un mensaje o difundir material gráfico de la manera más estética y atractiva posible, esto conlleva al fortalecimiento y difusión acerca de esta fiesta cultural para incentivar y potenciar el turismo, de modo que aumente el comercio en la comunidad.

Por, lo tanto, los beneficiarios son los habitantes de la comunidad indígena Salasaka, quienes son precursores de esta celebración que se realiza cada año, así mismo, se considera a la Fiesta de los Caporales como Patrimonio cultural, esto provoca que se socialice a la cultura y la tradición en la comunidad y en el cantón Pelileo.

Es relevante la creación de ilustraciones digitales de los personajes característicos de la Fiesta de los Caporales, que a través del desarrollo de un *Artbook* el cual es la recopilación detallada del proceso de creación de una obra conceptual gráfica, posterior a este, se aplicará a dichas ilustraciones en Postales Digitales, que son medios de difusión contemporáneas atractivas y eficaces para los espectadores y que además generan en el espectador el interés por conocer de esta festividad, dando un mayor impacto en la comunidad y el cantón Pelileo.

4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

4.1. Beneficiarios directos:

Los beneficiarios directos son los habitantes, hombre y mujeres de la comunidad de Salasaka de 15 a 50 años de edad, quienes contarán con un producto de comunicación visual como recursos gráficos que muestre su cultura. Según la CONAIE existen 12.000 habitantes aproximadamente, organizados en alrededor de 24 comunidades. Además, los beneficiarios

directos también son los Caporales quienes son los priostes principales de la fiesta y han mostrado el interés por que se difunda.

4.2. Beneficiarios Indirectos

Los beneficiarios indirectos del proyecto serán los habitantes hombres y mujeres del Cantón Pelileo, según el INEC los datos obtenidos de él VII censo de población y VI de vivencia, son aproximadamente 56.6 mil habitantes. Una forma de llegar a esta población sería a través de las autoridades locales del GAD de Pelileo. En este caso las autoridades de turno se benefician indirectamente o directamente con réditos políticos.

5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:

5.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El antropólogo Tibán (2009), menciona que en el Ecuador se encuentra una diversidad cultural extensa, existen varias culturas en la Costa, Sierra y Oriente, como también en el campo y en la ciudad, dotando al país de una de las riquezas culturales más grandes del mundo, esta diversidad cultural dota a nuestro país de rasgos que encierran, principalmente festividades, costumbres, tradiciones, mitos, leyendas, arte, y danza. Rasgos distintivos que caracteriza a una sociedad o aún grupo social, sin embargo, no se puede mencionar que una sea mejor que la otra, además se evidencia que las culturas de nuestro país están inmersas en realizar fiestas populares que expresen su riqueza simbólica e implicación histórica y cultural.

Las Fiestas Populares según Pereira (2009), constituyen uno de los componentes más importantes de la cultura, puesto que abarca un conjunto de acciones y actuaciones de manera colectiva, donde son partícipes personas autóctonas a la localidad, del mismo modo, estas acciones hacen recordar momentos esenciales a los participantes, como también están a la expectativa de las situaciones esperadas, por lo tanto, la colectividad proporciona un aspecto simbólico, asimismo el compartimiento instaura el espíritu especial de emotividad, expresa la imagen de lo que somos, y fortifica los lazos de integración social. Asimismo, de acuerdo con Encalada (2005) las Fiestas Populares en el Ecuador están relacionadas a recuerdos de acontecimientos o personajes que han llegado a formar parte indispensable del espíritu de los pueblos, es por esta causa que se repiten cada año en las fechas ya previstas, en efecto las fiestas detienen las actividades cotidianas para que la comunidad pueda participar en estas.

En la provincia de Tungurahua, las Fiestas Populares están presentes, tal es el caso de la nombrada Fiesta de las Flores y de las Frutas, siendo esta celebración como elemento simbólico

del ambateño, como el principio de una manifestación de fervor y entusiasmo de sus habitantes; otra de las Fiestas Populares y reconocidas es la Diablada Pillareña, esta festividad se sitúa en el cantón Santiago de Píllaro (Flores, Salazar, Núñez, Palacios, & Hernández, 2017).

Por otro lado, y haciendo énfasis en la comunidad Salasaka Morales (2012) comparte lo siguiente, en la provincia de Tungurahua, Cantón San Pedro de Pelileo, el pueblo Salasaka pertenece a una de las tres comunidades indígenas decretadas por el Consejo de Nacionalidades y Pueblos del Ecuador, y su ubicación está establecida en el Km 14, al oriente de la ciudad de Ambato, en la sierra central del Ecuador. Además, la comunidad indígena domina tanto el idioma kiwchua y español, adoptando al español como su segunda lengua. Este pueblo indígena está conformado por 23 comunidades y 6000 habitantes aproximadamente.

Una de las fiestas principales que se celebra en la comunidad Salasaka es la Fiesta de los Caporales o también conocida como los Blancos y Negros, es una celebración social de la identidad cultural de la parroquia que lleva el mismo nombre, dentro del cantón San Pedro de Pelileo. De acuerdo con Pérez (2012), en el transcurso de su historia, se ha adoptado a esta fiesta como una remembranza de los acontecimientos sucedidos en tiempos antiguos, por ende, esta se transforma en una fiesta tradicional, donde tratan de reflejar los hechos pasados acerca de la colonización española, de manera que expresan el triunfo de esta lucha de los Salasakas en contra de los españoles.

Basándose en la investigación de campo elaborada el día 31 de mayo del 2019 a la comunidad de Salasaka y aledañas a la misma; con los resultados obtenidos se puede considerar a la Fiesta de los Caporales como una celebración con un valor simbólico y cultural muy alto, pues es relevante dentro de la comunidad y del cantón San Pedro de Pelileo, por lo tanto, es oportuno que a esta Fiesta se fortalezca y más que nada difunda, con el propósito de darse a conocer de manera turística y cultural, a través de medios gráficos y publicitarios.

Por otro lado, también se aplicó entrevistas a personas pertenecientes a la comunidad. Según Whirak Qhamak, oriundo de la Comunidad de Salasaka y director del Museo de Salasaka, menciona que hace mucho tiempo atrás fue participe en la Fiesta de los Caporales como el personaje denominado Ñuñu, quien es un hombre vestido de mujer el mismo que danza junto Caporal, considera que la fiesta representa a la invasión de los españoles e ingresaron a sus tierras, para apoderarse de su pueblo, la misma que representa las historias vividas de sus ancestros, asimismo señala hasta el momento que no existe alguna información registrada en

documentos, en libros y registros gráficos, de modo que se conoce a esta celebración por relatos; Qhamak señala que para la difusión de esta fiesta, sería necesario el uso de medios masivos, para que se den a conocer, de modo que aumente el turismo en este pueblo. (Whirak Qhamak, 31 de mayo del 2019).

Darwin Masaquiza con 29 años de edad, Salasaka nativo, ejerce la profesión de comerciante; afirma que participo en la Fiesta de los Caporales como Blanco y Negro, y de acuerdo con los relatos escuchados manifiesta que la Fiesta de los Caporales se origina por la conquista de los españoles, lo cual los negros y blancos significan los esclavos y los montados son los españoles, por ende esta celebración es la representación de un símbolo de liberación, por el mismo hecho de que sufrían esclavitud, además añade que no conoce ningún documento o registro gráficos, por lo que sabe de esta celebración por medio de relatos; por otra parte, ostenta que para la difusión de esta fiesta es necesario realizarla por medio de publicaciones en internet, en efecto esto aportaría a la promoción de la Fiesta de los Caporales con la finalidad de que el pueblo indígena sea reconocido por su cultura y contribuir con turismo. (Darwin Masaquiza, 31 de mayo del 2019).

Segundo Chango, con 41 años de edad, oriundo de la comunidad de Salasaka, fue ex Caporal de la Fiesta de los Caporales; manifiesta que la historia de esta celebración, se origina por la conquista de los españoles, y actualmente relaciona con el divino niño puesto que interviene la religión católica, asimismo, esta fiesta se ha realizado como homenaje y representación del pueblo de Salasaka para mantener viva esta tradición, de la misma manera afirma que existe una escasez de documento y registros gráficos, sin embargo, hay un compañero perteneciente a la misma comunidad llamado alias el Rumiñahui, es quien escribe libros acerca de cada fiesta, además que ha presenciado algunos videos registrados en la plataforma de YouTube; por otro lado, Segundo señala que si sería necesario difundir esta festividad mundialmente, para potenciar el turismo, de modo que se beneficie el comercio en la comunidad. (Segundo Chango, 31 de mayo del 2019).

Ángel Rufino Masaquiza, oriundo de la comunidad de Salasaka, fue el músico en la Fiesta de los caporales; alude que la Fiesta de los Caporales es una imitación de los Caporales de Bolivia, que proviene de los capos o capataces que hacían trabajar a la fuerza a la gente, del mismo modo que para Ángel no representa algo autóctono de la comunidad, sin embargo, sostiene que la fiesta representa el deshierbe del maíz o la siembra y que se realiza en honor al Niño Manuel o Divino Niño, por otra parte, manifiesta que no ha presenciado algún tipo de documento y

registros gráficos que relate la historia de la Fiesta de los Caporales; además, añade que es necesario la difusión de la fiesta para beneficio de la comunidad, porque al realizar la fiesta los Caporales en la fiesta invierten económicamente pero no buscan el beneficio de la misma. (Ángel Rufino Masaquiza, 01 de junio del 2019)

Del mismo modo, basándonos en las entrevistas realizadas a personas pertenecientes a la comunidad indígena, quienes fueron partícipes de la Fiesta, expresan que existe escasez de información, documentos y recursos gráficos que proporcionen datos con respecto a la manifestación cultural, por lo cual es del interés de la comunidad que esta fiesta se difunda. El propósito principal es potencializar la cultura y el turismo, de modo que nativos y extranjeros visite el lugar y así generar ingresos económicos a la comunidad.

5.2. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

El proyecto de investigación se desarrolla debido a la escasez de documentos y registros gráficos de la Fiesta de los Caporales, esta carencia de información conlleva a que las personas tengan limitada información de esta fiesta tradicional, que se ha mantenido por años; por esta razón la finalidad de este proyecto fortalecer y difundir la Fiesta de los Caporales y la cultura de la comunidad indígena Salasaka, a través de la ilustración digital, la cual según Villagrán (2017), es un medio de comunicación que utiliza una gran cantidad de herramientas digitales para realzar un mensaje o difundir un material gráfico de la manera más estética posible; medio que se utilizara para poder vectorizar los personajes principales de la fiesta a nivel profesional partiendo de bocetos y descripciones; dando forma a los trazos, agregando cromática, sombras, luces y texturas, a través de una interfaz de *software* de dibujo que traduce los movimientos del artista en una pantalla digital.

5.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo difundir la Fiesta de los Caporales de la parroquia de Salasaka, cantón San Pedro de Pelileo, provincia de Tungurahua, a través de la ilustración digital de los personajes característicos de esta celebración?

6. OBJETIVOS:

6.1. OBJETIVO GENERAL

- Recrear a los principales personajes característicos de la Fiesta de los Caporales a través de la ilustración digital para la difusión de la comunidad Salasaka.

6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Indagar en la historia de la Fiesta de los Caporales y las características principales de sus personajes característicos.
- Diseñar los personajes característicos de la Fiesta de los Caporales en base a la ilustración digital.
- Proponer *Artbook* y Postales Digitales de los personajes característicos de la Fiestas de los Caporales como un medio para la difusión de la fiesta.

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

Tabla 1: Actividades y sistemas de tareas en relación a lo objetivos planteados

Objetivo Específico	Actividades	Resultado de la actividad	Descripción de la metodología por actividad
1. Indagar en la historia de la Fiesta de los Caporales y las características principales de sus personajes característicos.	<p>-Recopilación de información a través de fuentes bibliográficas: libros, artículos científicos y tesis. Para indagar en la historia y características principales de los personajes de la Fiesta de los Caporales.</p> <p>-Compilación de la información de fuentes documentales tales como el: periódico, crónicas, fotografías y videos para indagar en la historia y características principales de los personajes de la Fiesta de los Caporales.</p> <p>-Entrevistas a miembros notables de la comunidad Salasaka como: Manuel Grande, Segundo Chango, Javier Jeréz y Whirak Qhamak con el fin de indagar en la historia y características principales de los personajes.</p>	<p>-Marco contextual de la fiesta y sus personajes.</p> <p>-Matriz sistematizada de los principales personajes, los cuales son: El Caporal, Ñuñu, las Doña y Negros (Yanas, Achupalla mondongo) con sus respectivas características, simbolismos, orígenes y funciones.</p> <p>-Tablas de elementos morfológicos y cromáticos de la indumentaria de los personajes.</p>	<p>Investigación Bibliográfica: Es la primera etapa del proceso investigativo que proporciona el conocimiento de las investigaciones ya existentes, a través de una amplia búsqueda de información en: artículos científicos, libros y tesis.</p> <p>Técnica: Revisión bibliográfica</p> <p>Instrumento: Ficha bibliográfica</p> <p>Investigación Documental: Es un método de investigación que utiliza fuentes de información de acuerdo con el medio en el que investigan como pueden ser: impresos, electrónicos, gráficos y audiovisuales.</p> <p>Técnica: Fotografía</p>

			<p>Instrumento: Ficha Documental</p> <p>Investigación de Campo</p> <p>Investigación Cualitativa: Es un método de investigación que utiliza fuentes de información de base lingüística. Pueden ser entrevistas abiertas, grupos de discusión o técnicas de observación y observación participante.</p> <p>Técnica: Entrevista</p> <p>Instrumento: Guía de entrevista</p>
2. Diseñar los personajes característicos de la Fiesta de los Caporales en base a la ilustración digital.	<p>-Recopilación de información a través de fuentes bibliográficas: libros, artículos científicos y tesis. Para determinar los recursos que componen la creación de personajes en un contexto digital y comunicacional.</p> <p>-Conceptualización de los principales personajes de la Fiesta.</p> <p>-Vectorizar los bocetos de los principales personajes por medio de la ilustración digital,</p>	<p>-Ilustraciones digitales editables de los principales personajes de la Fiesta de los Caporales.</p>	<p>Investigación Bibliográfica: Es la primera etapa del proceso investigativo que proporciona el conocimiento de las investigaciones ya existentes, a través de una amplia búsqueda de información en: artículos científicos, libros y tesis.</p> <p>Técnica: Revisión bibliográfica</p> <p>Instrumento: Ficha bibliográfica</p>

establecer sus composiciones y detalles con el fin de dotar a las ilustraciones de una misma coherencia visual y estilo.

-Establecer la cromática de cada personaje principal para poder acentuar las características y simbolismos de cada uno de ellos.

Metodología Etnográfica: Fotos observación, entrevista, etc.

Observación: Es la capacidad para buscar activamente la información relevante de nuestro entorno, de manera rápida y eficiente.

Técnica: Bocetaje, Ilustración digital y Modelo de color RGB, CMYK y HLS; Tono, Saturación y Brillo.

Instrumento: Lápices, borradores, pinturas, tabletas digitalizadoras y computadora con *software* de ilustración.

3. Proponer <i>Artbook</i> Postales Digitales de los personajes característicos de la Fiestas de	-Recopilación de información a través de fuentes bibliográficas: libros, artículos científicos y tesis. Para determinar las características y elementos de los que estarán dotados los medios de difusión.	-Diseño de ilustraciones digitales de los personajes principales de la Fiesta de los Caporales aplicados en un <i>Artbook</i> y Postales Digitales para la difusión de la fiesta.	Investigación Bibliográfica: Es la primera etapa del proceso investigativo que proporciona el conocimiento de las investigaciones ya existentes, a través de una amplia búsqueda de información en: artículos científicos, libros y tesis.
--	--	---	---

los Caporales como un medio para la difusión de la fiesta.

-Selección del estilo gráfico, diseño de maquetación, tamaño y grosor del papel que tendrá el *Artbook*.

-Establecer las postales digitales en las que se aplicarán los personajes principales de la Fiesta de los Caporales.

Técnica: Revisión bibliográfica

Instrumento: Ficha bibliográfica

Investigación Documental: Es una técnica de investigación que utiliza fuentes de información de acuerdo con el medio en el que investigan como pueden ser: impresos, electrónicos, gráficos y audiovisuales.

Técnica: Fotografía, *Artbooks* y Postales digitales.

Instrumento: Ficha Documental

Metodología en base al modelo de los seis sombreros para pensar:

Es la sucesión de seis fases que componen el proceso creativo que hace uso de los diferentes tipos de pensamiento, para poder conseguir la solución más eficiente a problemas.

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

8.1. ANTECEDENTES

Como primer antecedente se ha tomado la información del autor Suntaxi (2017), en su proyecto de titulación denominado “Diseño de un *Artbook*, mediante la antropomorfización de las principales deidades de la cosmovisión Shuar”. El problema que aborda este proyecto se debe a la falta de evidencia gráfica sobre las principales deidades de la cosmovisión ancestral Shuar, lo que ha provocado la invisibilización de la cultura y el desinterés social, de forma que esta comunidad indígena sufra una transformación y adopte costumbres extranjeras, por lo tanto el objetivo de este proyecto es 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, para lograr la conservación de la cultura Shuar. La metodología aplicada en el proyecto es la investigación de tipo documental, en el cual permite indagar e interpretar la información de diversos documentos tanto digitales como impresos, además de utilizar el método cuantitativo por medio de la técnica de la encuesta, en donde se evidencia el manejo de datos a través del análisis e interpretación de resultados logrando que se verifique la factibilidad del proyecto. En base a todo lo expuesto se obtiene como resultado la creación de un *Artbook* mediante la antropomorfización de las principales deidades mitológicas de la cultura Shuar utilizando la técnica de la ilustración digital como un recurso gráfico para la creación de proyectos posteriores. Finalmente se concluye que el diseño de un *Artbook* y la antropomorfización que es una técnica que asigna características humanas a seres mitológicos de modo que sirve como una herramienta muy útil para comunicar visualmente con respecto a la cultura Shuar de forma práctica y creativa, en la cual constata una idea y un concepto enfocado en el tema el mismo que se podrá aplicar en proyectos futuros.

Como segundo antecedente de esta investigación se ha tomado la información del proyecto de titulación denominado “La ilustración y su aporte en la consolidación de personajes referentes a mitos y leyendas para niños de entre 9 y 11 años del Cantón Salcedo” del autor Jarrin (2017), en este proyecto el problema reside en el poco interés que tienen los alumnos de la ciudad de Salcedo, la cual a pesar de ser una ciudad que se encuentra en proceso constante desarrollo e implementando métodos para incrementar el grado de lectura, no encuentra como normalizar en sus estudiantes la lectura, y esto es debido a las nuevas tecnologías y lo fácil que hacen que los alumnos tengan todo tipo de información a su alcance. Es así que el objetivo de este proyecto

hacer de la ilustración un nuevo método de transmisión cultural que llame la atención de los estudiantes de 9 a 11 años a leer mitos y leyendas del cantón Salcedo. La metodología aplicada en la presente investigación es de tipo cuantitativo, y esto es debido a la utilización de técnicas estadísticas para el análisis de datos, partiendo de utilización de encuestas, las cuales tienen su respectiva tabulación la cual permitirá obtener las características que poseerán los productos que se van a elaborar. Como resultado, se diseñó un folleto didáctico denominado SALCIPUEDES, el cual estará acompañado de un *packaging*, que contendrá al folleto, el folleto recolecta el relato e ilustraciones de los personajes principales de las leyendas y mitos populares de Salcedo, todos estos elementos siguen una misma línea gráfica. Para finalizar se concluye que el desconocimiento por parte de los estudiantes Salcedences con respecto a los mitos y leyendas de su cantón, es una característica que los propios Salcedenses señalan como parte de su esencia, esto alude a que la ejecución del proyecto es favorable para aumentar el interés de los estudiantes en la lectura y en la tradición antigua.

Como tercer antecedente de esta investigación se ha considerado al proyecto de titulación denominado “Diseño e ilustración digital de seis personajes populares característicos de la fiesta popular de Corpus Christi en Cuenca” del autor Ordóñez (2013), el problema que abordo este proyecto es la falta de difusión de las costumbres y tradiciones populares del patrimonio cultural intangible de Cuenca a causa de la globalización y su inserción de fiestas, tradiciones y costumbres extranjeras. Es así que el objetivo de este proyecto es el de revalorizar y difundir los seis personajes característicos de la fiesta popular Corpus Christi de la ciudad de Cuenca por medio de ilustraciones vectoriales que conceptualicen la esencia y espíritu de cada uno de los seis característicos personajes. En este proyecto se aplicó varios métodos de investigación, los cuales son: el método de observación, el método deductivo, puesto que para desarrollar correctamente la investigación hacían falta recursos fotográficos; así como también el método inductivo debido a que la aplicación de las ilustraciones de los personajes se puede abordar a otros contextos culturales del país. Como resultado se obtiene la aplicación de las ilustraciones de cada uno de los seis personajes en suvenires, específicamente en camisetas y un afiche A3 acompañados de su propio *packaging*, Estas camisetas prescinden de los fondos, con el fin de lograr una comunicación más clara y directa. A la vez de dar toda la importancia a la ilustración del personaje, así como también el *packaging* el cual es a breves rasgo una solución sencilla pero atractiva. Finalmente se concluye que el diseño gráfico puede difundir la valorización de nuestra identidad cultural de una manera creativa y amplia, además de retratar de una manera

iconográfica a los personajes únicos y carismáticos de esta fiesta popular del patrimonio cultural de Cuenca para futuras generaciones.

Como cuarto antecedente a esta investigación se ha tomado en cuenta el presente trabajo profesional denominado *The Art of Moana* realizado por Jessica Julius y Maggie Malone y el apoyo del estudio Walt Disney Animation Studios en 2016 San Francisco, California. El objetivo fue capturar la belleza, la riqueza y profundidad de las islas del pacífico en el mundo por medio de la creación de personajes y producción audiovisual tomando como referencia la cultura y las comunidades de las islas del pacífico y por medio de esto infundir el espíritu, el amor de las mismas. Como resultado del proyecto se desarrolló la creación de personajes y escenarios, basados directamente en un proceso creativo que consiste de bosquejos, colorización, ilustración y creación de sonido, además que posteriormente este *artbook* sirvió para de la ejecución de una producción audiovisual de una película. Estos recursos gráficos se dieron a conocer la cultura de las comunidades de las islas del pacífico en el mundo (Julius & Malone, 2016).

Como último antecedente se tiene el trabajo profesional denominado *The Art of Coco* desarrollado por John Lasseter en conjunto con la editorial Chronicle Books y el estudio Pixar Animation Studios en el año de 2017 San Francisco, California. Este *artbook* tenía como principal objetivo conceptualizar una historia basada en la tradición mexicana referente a la celebración del día los muertos partiendo de la creación de recursos gráficos, con la finalidad de hacer que el mundo resoné y que sirva como inspiración a las familias de todo el mundo a tomarse un momento para recordar a sus antepasados con alegría y gratitud. Es así que lo resuelve conceptualizando la gráfica de la historia basada en la tradición y cultura mexicana, donde los artistas lograron crear un mundo acerca de la celebración del día de los muertos, resultado de la imaginación y habilidad vertiginosa en representar a la muerte más allá de lo imaginario, que se compone por personajes iconográficos como: humanos, esqueletos victorianos con coloridos cráneos de azúcar, alebrijes coloridos y rostros pintados, que expresan el verdadero significado de esta celebración. Finalmente, aporta esta historia a que las personas se conecten con sus antepasados, viviendo de forma alegre con sus familias, compartiendo recuerdos e historias, de modo que pasen a las próximas generaciones (Lasseter, 2017).

8.2. FIESTA TRADICIONAL

En la provincia de Tungurahua existe una diversidad de grupos étnicos, los cuales son: Salasakas, Chibuleos, Quisapinchas, Pilahuínes, Píllaros y Pasas. En estas comunidades indígenas, las festividades están presentes y están conectadas con el ciclo agrícola, según Carrasco (1982), manifiesta que, las fiestas indígenas tienen como fundamento principal la reciprocidad, es decir, la acción de dar y recibir cosas; de forma que las Fiestas indígenas procuran no solo recompensar a la tierra (Pachamama) con su trabajo o sus dones, sino también, la oportunidad de que se realice la redistribución de los productos en su comunidad.

Entre las Fiestas más transcendentales que existentes en la provincia de Tungurahua, es la Fiesta de los Caporales, fiesta que coincide con las primeras cosechas en el año, posteriormente la Fiesta de Corpus Christi, que se la realiza durante la gran cosecha y a continuación la Fiesta de los Pendoneros y Capitán, que coincide con la siembra. Para la comunidad Salasaka estas fiestas son de gran relevancia e involucran aspectos socioeconómicos, por lo cual, existen dos centros ceremoniales en donde se las celebra, el primero está ubicado en la manzana denominada Chilcapamba y el otro en Capillapamba, y el segundo está situado en la iglesia Parroquial de Pelileo. Las celebraciones festivas actualmente realizadas en la comunidad, son organizadas y costeadas por los alcaldes, los caporales y los capitanes, así mismo, tiene motivaciones de índole religiosa (Garcés & Benítez , 1995).

8.3. CANTÓN PELILEO

El cantón San Pedro de Pelileo también conocida como la “Ciudad azul” o “las Puertas del Dorado”, se encuentra ubicada en la provincia de Tungurahua a 19.7 km de distancia de Ambato, es un lugar privilegiado por estar localizado entre montaña y valles; sus límites son: al Norte, cantones de Píllaro y Ambato, al Sur provincia de Chimborazo, al Este, el cantón de Patate y Baños, y al Oeste, cantones Quero y Cevallos.

Goza de un clima templado, la temperatura media anual, es de 13°C y puede llegar hasta los 25 °C. Entre las parroquias urbanas se encuentran la Matriz y Pelileo Grande, y las parroquias rurales son, García Moreno, Cotaló, Benítez, Huambaló, el rosario, Bolívar, Chiquicha y Salasaka. Se caracteriza principalmente por la agricultura, el comercio, la elaboración de artesanías, fabricación de muebles y la industria textil, estos factores económicos se han permitido otorgar un renombramiento a nivel nacional e internacional al cantón (H.Gobierno Provincial de Tungurahua, 2015).

8.4. SALASAKA

Reseña histórica

En la época incaica en la sierra central se estableció una zona intermedia en donde se vio influenciado por culturas incaicas. Dentro de esto están los mitimaes, son personas descendientes de los andes centrales, esto radica en que al inmigrarse en la sierra ecuatoriana trajeron nuevas prácticas económicas religiosas, nuevas costumbres y hasta un nuevo lenguaje y fueron sobreponiendo en lo autóctono.

Los Salasakas son descendientes de los mitimaes, pertenecientes al altiplano boliviano, es decir, de una región ubicada en Bolivia y Perú. Los mitimaes se situaron al pie del Teligote por tener el parentesco con el suelo del lugar de donde eran originarios, cuando llegaron al lugar pensaron el tener una mezcla con la población nativa del lugar y desde ese instante radicaron hasta los actuales días (Naranjo V., 1992).

Históricamente según José Mazaquiza Masaquiza alias Rumiñahui los Salasakas sufrieron discriminación, los maltrataban e incluso el racismo era evidente, tratando de erradicar su forma de vida, sentimientos y creencias del indígena; pese a toda esa discriminación la vivencia de los Salasakas, su carácter y estructura de identidad han sobrevivido, de modo que pueden manifestarse como un pueblo distinto a los demás a excepción de los Saraguros pertenecientes a la provincia de Loja, por compartir el mismo sentido de vida y la cosmovisión; Salasakas y Saraguros son culturas milenarias que siendo pueblos pequeños mantiene notablemente el ejemplo de la más grande riqueza cultural.

En la población de Salasakas tanto los hombres como las mujeres están aptos para vivir con su apreciada tradición, además que deben realizar simultáneas tareas, como la agricultura, medicina natural y artesanías manuales. Está situada en gran parte del trabajo la acción de mingas. Esta acción es aplicada en trabajos de interés general y familiar que consiste en la organización o repartición del trabajo sin distinción del sexo.

En la comunidad cuando se trata de trabajo de interés general, las personas asisten a solucionar problemas, tales como el mantenimiento de caminos y acequias de regadío, como también de infraestructuras y de otros factores que necesiten el aporte de la comunidad. Así mismo en lo familiar, existe el reparto de ciertas actividades, los niños realizan actividades pequeñas como cuidar animales pequeños, los jóvenes asisten a las mingas comunitarias, se encargan de los animales grandes y atienden a sus hermanos menores, mientras que los padres vigilan el

bienestar de su familia cuidando sus sembríos y en lo económico migran hacia otras ciudades o países para sustentar a sus familiares. Su vestimenta también es relevante en los Salasakas, se confeccionan las prendas de vestir con lana de borrego, la misma que la consiguen de su rebaño. Las mujeres son quienes hilan la lana con el wango, que es un instrumento para hilar; mientras más fina sea el hilado se aprueba su calidad, los hombres se encargan de tejer luego el bataneo y la tinturación del tejido, aplicando tintas vegetales (Almeida Vinuesa, 1995).

Situación geográfica

La parroquia de Salasaka se encuentra ubicada en una meseta cerca del cerro Teligote a 13 km de distancia de la capital de la provincia de Tungurahua y a 5 km de la cabeza cantonal (San Pedro de Pelileo), la principal vía de comunicación se encuentra en la carretera de primer orden Ambato-Pelileo y las carreteras de tercer orden que se dirigen a los caseríos; la extensión de la parroquia es de aproximadamente 14.3 km², es decir, 8.4% de la superficie total del cantón; la temperatura media anual oscila entre los 13.1 °C, la población según la CONAIE es de aproximadamente 12.000 habitantes, entre los límites que rodean a la parroquia esta al norte Picaihua-Totoras, al Sur Benítez, al Este García Moreno, y al Oeste Totoras y Benítez (Miranda Torres, 2017).

8.5. EL PUEBLO Y LA FIESTA

Las fiestas constituyen para los Salasakas como el oxígeno para el hombre o como el aire que respiran las plantas, porque la fiesta es un símbolo de unión para la comunidad, debido a que se refleja momentos de recreación y expansión sana para toda la población; estas fiestas siempre han proyectado un auge por la participación decidida de los jóvenes, aún para ser danzantes, sin embargo, hay varios jóvenes que cuestionan el egreso económico que se realiza, pero en relación con el valor importante que aporta a la comunidad se puede mencionar que las fiestas superan los gastos establecidos; además se puede evidenciar que en la comunidad de Salasaka aún se mantiene su cultura y las fiestas siguen transmitiendo sus costumbres y tradiciones propias (Botero, 1991, pp. 128-129).

8.6. FIESTA DE LOS CAPORALES

Origen

El Caporal tiene sus orígenes en el Incario, es decir, en el periodo del tiempo del Imperio de los Incas, una de las clases jerárquicas privilegiadas de ese entonces, su función era el de ser

cuidador además de un estadista que coordinaba la administración inca con la población y también estaba al cuidado de las Pallas quienes son las princesas del sol (Chiliquinga, 2014).

La Fiesta de los Caporales de Salasaka de acuerdo con Chiliquinga (2014), es una “manifestación de protesta y reivindicación de la vivencia en la colonización por parte de los españoles, de la opresión militar encaminada a la partición de los jóvenes indígenas a la guerra de Alfaro” (p. 75).

Descripción

La Fiestas de los Caporales es una celebración que se realiza en el mes de febrero o marzo antes de la tradicional Fiesta de Carnaval, esta celebración tiene un realce relevante entre las comunidades de Salasaka y Angahuanas (Naranjo V., 1992).

Esta tradicional fiesta es coordinada por Taytas (Padres de la Fiesta), quienes son nombrados como Caporales por el lapso de un año, se les denomina como tal en la misa que se celebra el día Domingo de Ramos en la iglesia de Salasaka ubicada en el centro de la parroquia por el Párroco de la comunidad. Cabe mencionar que el Caporal es quien costea la fiesta, es decir, el costo de la chicha, comida, músicos autóctonos, banda de pueblo y los montados (Chiliquinga, 2014).

La Fiesta de los Caporales en el contexto religioso se la hace en homenaje al Divino Niño Manuel más conocido como el Niño Caporal y a la apreciada Pacha Mama, la misma que tiene una duración de tres días desde el domingo y finalizando el martes, estos días tienen relación con el número de los mandamientos indígenas, cuales son: no mentir, no ser ladrón y no ser ocioso; se la celebra en tres lugares que son sagrados para los Salasakas, partiendo desde la casa del Caporal hacia Salazka Uku Chilkapamba (antiguo Salasaka), después suben toda la cuesta hasta llegar a la Entrada Loma y finalizando la fiesta en Cruz Pamba a lado del cementerio de la comunidad, dentro de ese recorrido visitan en Centro de Salasaka y de Pelileo (Chiliquinga, 2014).

El Caporal forma parte fundamental de la fiesta ceremonial y también está encargado en conjunto con la comitiva de reunir a un grupo de personas entre ellos adultos, adolescentes varones que posean cabello largo para luego vestirse con trajes ceremoniales de mujer a los cuales se les denomina como Doñas; así mismo otro grupo de adolescentes varones se disfrazan de Negros, llevando consigo un casco de acero y una espada, los mismos que con las Doñas

forman parejas para danzar mientras los músicos entonan melodías tradicionales; por otro lado un solo adolescente se viste de mujer que se asemeja a las Doñas, el cual es considerado como esposa del Caporal nombrada como Ñuñu, la misma que siempre está junto y al pendiente de él y no puede bailar con otras personas, cabe señalar que en la actualidad los varones no gustan de participar de estos papeles, por lo tanto, las mujeres la representan, por otro lado, los Montados son quienes representan a los españoles durante la colonización y en la fiesta suelen participar en un gran número personas de 80 a 100 más o menos y vestidos como hacendados cabalgando un caballo, parten desde Totoras, parroquia vecina y se trasladan hasta Salasaka a participar de esta celebración (Chiliquinga, 2014).

8.7. PERSONAJES DE LA FIESTA DE LOS CAPORALES

De acuerdo con Chiliquinga (2014), en esta denominada fiesta existen personajes muy representativos en la celebración y entre los principales personajes característicos se puede detallar como primordial al Caporal consecutivamente de El Ñuñu, las Doñas, los Negros, los Montados, los Monigotes (Mojigangas), Músicos autóctonos, Bacineros y mulas.

El Caporal

El Caporal pertenecía a una de las clases sociales altas, clases privilegiadas en la época del Inca y actualmente es un personaje que posee el respeto y la consideración de toda la comunidad, además constituye una demostración del poder económico y de autoridad en la misma. El Caporal es nombrado como tal el día Domingo de Ramos por el cura párroco en la iglesia de la comunidad por el lapso ritual de un año, el cual forma parte fundamental en la fiesta ceremonial y está encargado de la ejecución y de los gastos de la Fiesta, es decir, el costo de la chicha, comida, músicos autóctonos, banda de pueblo y los montados. Cabe señalar que, por la representación de su esbelto y colorido atuendo, el caporal figura toda la cosmovisión e ideología del mundo indígena.

El Caporal posee un esbelto y muy colorido atuendo, viste con una camisa y calzón o pantalón blanco (yuruk kalson), representación del bien y equilibrio de la vida, así mismo, tiene un acabado con bordados en las vastas del pantalón, tejidos con formas geométricas en blanco, en las que se puede apreciar montañas, ríos y quebradas, también porta en su cuerpo entrelazadas unas franjas de colores, cada franja posee una textura de flores, acabados decorativos con hilos de plata y oro y bolitas de un solo color en los terminales, actualmente se las sustituye con hilos de color amarillo y dorado, las franjas manifiestan el arcoíris representando la bandera del

Tawantinsuyo, forjando armonía de la vida, también encima de las franjas lleva un manto en forma de capa similar a un poncho pequeño de color negro, que simboliza la protesta del equilibrio de la vida, lleva pañuelos de colores con bordados de un pavo real, que es apreciado como una de las aves sagradas por su elegante gama de colores, y posesión por reyes, en el nudo de los pañuelos posee una cruz decorada con perlas, cadenas y figuras de águilas y cóndor, está elaborada con 5 monedas de plata, las cuales representan el Tawantinsuyo, Anty Suyu, Cuntuy Suyu, Chinchay Suyu y Kolla Suyu, consecutivamente en el lado derecho transporta consigo un jarro de plata, el mismo que es un instrumento para beber la chicha de jora bebida sagrada de los Incas y del lado izquierdo porta una paila de bronce, la cual según la ideología indígena representa la paila del fuego infernal, por lo cual, el caporal en conjunto con su comitiva, son librados de ese mal, de la misma manera porta un sombrero de luto de color café oscuro simbolizando el dolor de la muerte y la violencia a los indígenas y por último con sus manos sostiene un azadón con mango de caña de azúcar, símbolo del trabajo agrícola y muestra de que tenían esencial relación con los indígenas amazónicos.

La Ñuñu

Históricamente la Ñuñu es el cuidador de las Pallas (Niñas puras), el Ñuñu estaba encargada de la educación, protección y bienestar de las Pallas y Doñas (princesas del sol). Las Pallas y las Doñas eran elegidas por poseer cualidades, habilidades de cocina, conocimiento de arte cultural y artesanía, del mismo modo, eran mantenidas y educadas en una variedad de templos celosamente escondidos.

El Ñuñu es representado por hombres que visten la indumentaria de una mujer Salasaka, personificando así a la esposa del Caporal, el Ñuñu siempre está al pendiente del Caporal y durante la celebración baila con él. Cabe señalar que no puede bailar con otras personas a más que sea con el Caporal. Por otro lado, su elemento característico es un muñeco de pan que siempre lleva consigo, se le considera el hijo del Caporal (Kapuralbun wawa), el mismo que simboliza la fertilidad. Después de un lapso de tiempo este muñeco de pan es enterrado con ceremonias rituales, como las que se hacen con una persona y generalmente siempre se los entierra en el patio del Caporal.

La Ñuñu al igual que las Doñas su atuendo es similar, con la diferencia de que el Ñuñu siempre lleva consigo un muñeco de pan envuelto con un paño de mano y con el Paño Zontzo lo carga en su espalda, se le considera el hijo del Caporal (Kapuralbun wawa), el mismo que simboliza la fertilidad. El Ñuñu viste con los mejores atuendos ceremoniales, el primer día usan blusa

blanca y anaco negro representando así el equilibrio de la vida, así mismo cubre su cuerpo con rebosos de color rojo oscuro, verde, morado y por dentro el rebozo de color blanco (mote pelado) con bordados de animales, diseños exclusivos y bolitas de colores en los terminales, decorado con cintas de colores con zarcillos de cuarzo que reflejan y devuelven los rayos del Dios Sol (Inti Raymi) la misma que da vida y armoniza en comienzo de la época de florecimiento (Sisary Pacha), también lleva un sombrero de color café oscuro en representación al duelo de los maltratos, violaciones y expropiación de las riquezas por los españoles; por otro lado en el segundo día de la celebración las Doñas se visten con anaco y blusa similares a las del primer día pero con la diferencia que el rebozo es de color negro en la parte de adentro utilizan un rebozo rojo que representa la fertilidad de las mujeres indígenas, adicional visten un rebozo blanco (mote pelado) con bordados en los fillos que son decorados con bolitas de colores denominado también como Paño Tzontzo que simboliza el equilibrio del bien y la armonía de la vida, porta un sombrero blanco adornados con cintas de colores y plumas de aves exóticas de la Amazonía, llevan cintas de colores con zarcillos de plata y cuarzo. Por último, en su espalda carga una malla con comida esta consta de pollo, papas hervidas, pan, cuy y frutas como una forma de agradecimiento a la Madre Tierra; finalmente el tercer día se repite la misma ceremonia sin ninguna modificación.

Las Doñas

Las Doñas es un personaje característico en la Fiesta de los Caporales, representan a las pallas quienes eran las princesas del sol en la sociedad Inca; históricamente las doñas eran varones de 10 a 15 años vestidas de mujer y vestían de doñas para camuflarse y no ser llevados a la guerra en la época Alfarista, mientras que en la actualidad en esta celebración los varones no gustan de participar de este personaje por lo que han tomado las mujeres este rol, es relevante considerar que las Doñas deben poseer un estado físico adecuado para lograr recorrer a gran velocidad varios kilómetros en pie descalzo y danzando durante la celebración; además llevan consigo una especie de bolso o malla con una pequeña carga de comida ya sea papas, cuy, gallina, pan entre otros. Cabe señalar que los últimos días de la celebración el color negro y las cintas de colores predominan el significado claro de la rebeldía, de la lucha, la fuerza y el coraje del runa por reivindicar sus derechos como indígenas, en el primer día de la Fiesta el color blanco es el que predomina y es sinónimo de tranquilidad, pureza, amistad y el florecimiento, por lo tanto, el color blanco y negro es la expresión cultural que manifiesta dos fuerzas, dos espíritus que mantienen equilibrado al mundo indígena y encaminan hacia el Sumak Kawsay,

es decir, a la interrelación con las culturas, simbolizada en los colores del arcoíris, mismos que con la fuerza de los rayos solares armonizan la vida.

Las Doñas visten con los mejores atuendos ceremoniales en la Fiesta de los Caporales; el primer día usan blusa blanca y anaco negro representando así el equilibrio de la vida, así mismo cubre su cuerpo con rebosos de color rojo oscuro, verde, morado y por dentro el rebozo de color blanco (mote pelado) con bordados de animales, diseños exclusivos y bolitas de colores en los terminales, decorado con cintas de colores con zarcillos de cuarzo que reflejan y devuelven los rayos del Dios Sol (Inti Raymi) la misma que da vida y armoniza en comienzo de la época de florecimiento (Sisary Pacha), también lleva un sombrero de color café oscuro en representación al duelo de los maltratos, violaciones y expropiación de las riquezas por los españoles; por otro lado en el segundo día de la celebración las Doñas se visten con anaco y blusa similares a las del primer día pero con la diferencia que el rebozo es de color negro en la parte de adentro utilizan un rebozo rojo que representa la fertilidad de las mujeres indígenas, adicional visten un rebozo blanco (mote pelado) con bordados en los filos que son decorados con bolitas de colores denominado también como Paño Tzontzo que simboliza el equilibrio del bien y la armonía de la vida, porta un sombrero blanco adornados con cintas de colores y plumas de aves exóticas de la Amazonía, llevan cintas de colores con zarcillos de plata y cuarzo. Por último, en su espalda carga una malla con comida esta consta de pollo, papas hervidas, pan, cuy y frutas como una forma de agradecimiento a la Madre Tierra; finalmente el tercer día se repite la ceremonia sin ninguna modificación.

Los Negros

Los Negros (Yanas o Achupalla mondongo) son personajes característicos de la Fiesta de los Caporales, participa un grupo de varones perteneciente a Salasaka con estado físico de formidable fuerza y llenos de energía. Los negros representan la llegada de la raza afroamericana y su desembarco en América, una gran parte de ellos eran varones. En la trayectoria de la celebración, este personaje escenifica la necesidad de apareamiento sexual que tenían y las expresaban a las Pallas, es por ello que durante la manifestación cultural se rememora el ultraje al que estuvieron sometidas las Pallas por parte de los Negros, y por tal razón la representación de los negros en la fiesta del Caporal se expresan con el uso de un léxico ordinario, con gestos vulgares y con actos frente al público presente; tales como el robarles un beso a la fuerza, sacarles su ropa interior, agarrarles las nalgas, o exponer un miembro viril masculino artificial. Otra de sus expresiones verbales es: joya, joya, joya, joya, como yana,

como yana, joya; seguidas inmediatamente de palabras groseras como: myshkyputa, etc. Estas expresiones de rebeldía en su contexto histórico, son impulsos psicosexuales insatisfechos de los negros que expresaban con las nativas de la colonia.

La vestimenta de los Negros (yanas) varia con respecto al día en el que se encuentran festejando, en el primer día domingo se visten por completo de blanco, con camisa y pantalón blanco, de la misma manera, se pintan su rostro con harina de maíz, acompañado de un sombrero de paja similar a los que utilizan los montubios, trae en sus manos una espada de acero, la cual simboliza la rebeldía del indígena, la razón del uso del color blanco es porque que representa un lado de la dualidad del mundo indígena y a más de esto también es un color que expresa el agradecimiento a la Pacha Mama por la cosecha del maíz. El maíz es un elemento importante en la comunidad Salasaka, puesto que es indispensable para la elaboración de la chicha de jora y además es el polvo blanco que se utiliza para pintarse el rostro.

Para el segundo y tercer día, al igual que los blancos su indumentaria es la misma, pero en color negro, del mismo modo su rostro está pintado de negro; usan el negro por ser el otro color que representa el otro lado de la dualidad indígena, expresado el dominio y la fuerza negativa del negro y los colonizadores que causaron dolor, y maltrato a los indígenas nativos.

El Negro mayor es el líder, es quien tiene la potestad de mandato en el resto del grupo de negros, su indumentaria es igual que los demás negros, con una diferencia que lleva puesto en el hombro un adiamiento en forma de cinturón de cuero con campanas de acero.

Los Montados

Los Montados son la representación de los españoles, perseguidores del Caporal, de su esposa Ñuñu y Doñas con la finalidad de dominar a la colonia, además de apropiarse de las riquezas y bienes que poseían. En esta celebración estos personajes conforman un número de 80 a 100 personas y cumplen con el rol de representar a los españoles; son personas mestizas moradores de Totoras, parroquia vecina, los mismos que participan vestidos de hacendados cabalgando un caballo, expresando el arrebato al Caporal para sustraer todas sus riquezas, y llevarlas en cajones cargadas por mulas.

El Monigote y Mulas

El Monigote es un personaje que en la colonia representaba al Patrón, quien con artimaña aprovechaba de los indígenas para abusar y usufructuar de los beneficios personales; además,

en las mulas cargaban en su lomo cajones con el tesoro que le pertenecía al Caporal, de tal modo, que un momento en la época de la colonización logró huir de los españoles llevando consigo sus riquezas; por la tanto, este personaje denota la clara idea de cómo los españoles sustraían las riquezas para el beneficio de los colonizadores (Chiliquinga, 2014).

8.8. DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Para poder relacionar al diseño gráfico con la comunicación visual primero hay que conceptualizar a ambos, es así que para Mendoza (2014), el diseño gráfico es una disciplina humanística y social, es el arte de crear, idear y ejecutar las comunicaciones visuales que sean necesarias para resolver una situación humana. Está estrechamente relacionado con el desarrollo urbano y tecnológico además de que el diseño gráfico no se regula estrictamente a métodos, teorías o técnicas ya establecidas, sino que este se basa en estos y en conjunto con la imaginación produce imágenes que intervienen en la vida de la gente, su consumo de productos y necesidades de información.

Mientras que para Entenza (2008), la comunicación visual hace referencia a la transmisión de contenidos visuales que hace uso de un conjunto de elementos visuales gramaticales y sintácticos, la comunicación visual a diferencia de otros tipos de comunicación hace que el receptor tenga una lectura visual global, y no lineal ni textual. Esta comunicación se enmarca en el estudio de la semiótica visual y por tanto profundiza en la noción del signo.

Por tanto, según el chileno Caselli (2004), el acelerado desarrollo de la tecnología ha producido que el diseño gráfico derive en una disciplina más compleja y amplia, como lo es la comunicación visual. Esto se debe a que la comunicación visual supera los límites de especialización académica que supone la educación artística tradicional del diseño gráfico. Aportando a Caselli, Costa (2012), menciona que el diseño gráfico ha tenido una evolución, y hoy es fundamentalmente, comunicación visual. Esto es debido que, para conceptualizar la comunicación visual, es necesario desplazarse fuera del entorno de diseño gráfico, por tanto, se produce una ruptura, es aquí donde se encuentra un nuevo entorno de objetos, construcciones y mensajes. Aquí es donde el diseño está vivo, porque entra en interacción con la gente.

Figura 1: *Evolución del mensaje visual.*



Fuente 2: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Con el gráfico que expone Costa podemos entender que todo parte del grafismo (siglo XV), lo que conlleva al diseño gráfico (siglos XVII-XX), llegando así hasta la actualidad con la comunicación visual (siglo XXI). Nos encontramos en una nueva dimensión para el diseño, que está integrada por las etapas que la preceden.

Acotando a lo enunciado se puede decir que la comunicación visual es una evolución del diseño gráfico, y que esta se encuentra en constante evolución, y será cada vez más en el futuro, pues avanza paralelamente con la tecnología, la sociedad, conocimiento y valores.

8.9. CUALIDADES DE LA COMUNICACIÓN VISUAL

La comunicación visual es una disciplina ideal para poder difundir conceptos, ideas e información compleja, esto es gracias a las cualidades que la conforman, es por ello que San Román (2016), denota dos características innatas de la comunicación visual: su inmediatez y universalidad.

Inmediatez

Esta es la cualidad más distintiva de la comunicación visual, puesto cuando se trata de transmitir una información de manera instantánea, la rapidez de decodificación de la comunicación visual es única. Esto es debido a que la imagen se ha convertido en un instrumento seductor, puesto que atrapa inmediatamente al espectador ya que no le representa mayor esfuerzo decodificar el mensaje.

Universalidad

Esta cualidad pese a no ser de la más distintiva de la comunicación visual es primordial para poder difundir un mensaje de rasgos culturales complejos, y es debido a que la cantidad de individuos que comprenderán un mensaje visual es muy superior al de los otros tipos de comunicación. Esto es debido a que no requiere un aprendizaje consciente previo y su entendimiento es más sencillo.

8.10. ILUSTRACIÓN

Es la representación visual y artística que el dibujante da de algún objeto o ser vivo, el propósito y la percepción depende enteramente del dibujante, partiendo en un contexto histórico la ilustración para Grove (2013), ha pasado por muchos cambios, uno de estos cambios en específico se da a finales del siglo XIX y todo el siglo XX es aquí donde gracias a los grandes avances tecnológicos, técnicos y el aumento de la demanda, se le confiere gran importancia a la ilustración, en la actualidad se puede decir que la ilustración es un puente perfecto entre la imaginación y la verosimilitud del dibujo.

Por otra parte, para Durán (2005), menciona que a la ilustración se le puede entender como una imagen narrativa que se caracteriza por lo persuasiva que puede ser. Su lenguaje junto con sus elementos, propiedades secuenciales, códigos y sintaxis están sin duda a la capacidad de transmitir mensajes narrativos complejos de una manera eficaz. Sandersa y Stappersb (2008) coinciden en las características que se enunciaron sin embargo para ellos la ilustración, tiene como prioridad la representación de ideas y además de que su lenguaje visual se identifica y diferencia por la aplicación de técnicas artísticas. Además, que en un contexto práctico la ilustración se rige por un proceso artístico y creativo más extenso y reflexivo. Y En función de las necesidades centradas en el humano, la ilustración no solo se limita al desarrollo de imágenes que cubran una demanda, sino que éstas también brinden una experiencia.

En la actualidad y con el apareamiento de herramientas digitales la ilustración es una imagen narrativa que se rige en una serie de características que la dotan de ser persuasiva y eficaz, aunado a estas también está el trasfondo artístico y su proceso creativo lo que la hacen un lenguaje visual que antepone la presentación de la idea, ante todo.

8.11. ILUSTRACIÓN DIGITAL

La ilustración digital es un medio de difusión que goza de varias ventajas, principalmente en cuanto tiempo y su posibilidad de corrección y transformación. Para Molano (2012), la ilustración digital se diferencia de otras por crear sus trabajos haciendo uso del ordenador y *software* editores de gráficos, además de ayudarse de diversos dispositivos como mouse, tabletas digitalizadoras, lápices ópticos, etc. Hay que denotar que la ilustración digital no es retocar imágenes ni tampoco digitalizar y modificar dibujos creados a mano, la ilustración digital es cuando el artista conceptualiza su idea directamente sobre la pantalla, aunque en

ocasiones parte de un boceto análogo. El resultado de estas ilustraciones son el conjunto de miles de trazos bits o vectoriales.

La ilustración digital es sin lugar a dudas la forma más estética en la que se puede conceptualizar una idea, además de ser un medio de difusión que permite al artista agilizar el proceso creativo también es el tipo de ilustración más usado actualmente, es sin lugar a dudas un remanente de la era digital en la que estamos.

Ilustración vectorial

La ilustración vectorial está compuesta de gráficos vectoriales, los cuales son figuras compuestas de líneas y curvas que se definen por procesos matemáticos estos rigen la característica geométrica del vector, para Harris y Withrow (2008), la ilustración vectorial hace uso de primitivas geométricas tales como los puntos, líneas, curvas y polígonos, las cuales para representar imágenes digitales se rigen por ecuaciones matemáticas. Para contener el mínimo de datos posible los archivos de las ilustraciones vectoriales guardan únicamente la información necesaria para representar a la forma u objeto. Por Ejemplo, para representar una línea simplemente es necesario guardar los datos de su grosor, color y la posición de los puntos de inicio y fin que conforman esta línea. Es con estos datos con los que el ordenador crea imágenes eficaces que se proyectan en las pantallas para luego reproducirlas o imprimirlas.

Por otra parte, Navarro (2005), afirma que los gráficos vectoriales se construyen a partir de puntos, los cuales se almacenan los datos de referencia de la posición cartesiana de estos puntos, de la misma forma un círculo se interpreta vectorialmente por su radio y la posición de su punto central. Para Navarro hay dos tipos de formas vectoriales estas pueden ser abiertas o cerradas, las formas abiertas cuentan con un contorno el cual tiene características de color y grosos, mientras que las formas cerradas además de contar con un contorno también poseen relleno, este puede ser de un color sólido, gradientes o motivos.

La ilustración vectorial es una categoría de la ilustración digital que se usa para crear, editar e importar gráficos vectoriales. Estos gráficos vectoriales se caracterizan por mantener el control exacto de cada forma creada y el peso ligero de sus archivos. Actualmente hay varios programas para crear estos gráficos basados en vectores que pueden ser de pago o libres.

8.12. EL ESTILO EN LA ILUSTRACIÓN DIGITAL

Es así que Bellman (2017), para ayudar a tener una comprensión básica de los estilos de ilustración enuncia los siguientes:

Realista: Para muchos pintores y artistas tradicionales, el realismo suele ser su primera opción. Este estilo de ilustración imita las pinceladas y los mismos medios que se usaría si se pintara tradicionalmente, pero la única diferencia es que todo se crea digitalmente. Los *software* digitales usan mapa de bits o también llamado ráster para emular y producir imágenes pintadas.

Vector: El arte vectorial es uno de los estilos de ilustración más populares. El diseño consiste en un diseño plano simple en figura y color. En comparación con el realismo, el vector muestra líneas más limpias y más de una imagen sorprendente. El estilo vectorial es más popular con la publicidad debido a que el diseño simple llama mucho más la atención.

Comic / Animado: Por mucho que el ráster sea ideal para la pintura tradicional, también tiene elementos y herramientas que se utilizan para crear cómics y dibujos animados. La mayoría de los artistas en esta área generalmente crean un borrador de sus bocetos dibujándolos a mano, luego escanean estas imágenes para pasarlas al *software* y las mejoran para crear un diseño similar a una caricatura.

Pixel: El diseño de píxeles es probablemente donde comenzó la ilustración digital. Aunque es un viejo estilo de ilustración digital, muchos artistas todavía usan este estilo digital para diferentes propósitos como anuncios de juegos o ilustraciones retro.

Estilo mixto: Gracias a las estructuras ráster y vector, los artistas ahora pueden usar y mezclar diferentes de los estilos mencionados. Los *software* le permiten al artista usar una gran variedad de herramientas entre las que se destacan la herramienta pluma y los pinceles para acrílicos, acuarelas, pasteles, carboncillos y muchos más.

8.13. DISEÑO DE PERSONAJES

El personaje se lo puede considerar como una unidad psicológica que está dotada de fisonomías únicas, para la creación de un personaje es preciso realizar una investigación y comenzar los primeros bocetos definiendo sus características psicología y estilo gráfico.

Para Corbett (2018), el oficio de crear personajes es una forma de honrar y expresar la verdad de la naturaleza humana, por medio del arte de contar historias. Mientras que para Galán (2005) los personajes también proceden de la imaginación e interpretación de una historia, crear personajes con trasfondos profundos y que puedan ser adaptables no es tarea fácil, puesto a que

cada personaje se tiene que dotar de numerosas características que van concorde a su personalidad y psicología. Algo de especial importancia para que se cree un personaje es la observación, con esta técnica se puede definir detalladamente las reacciones, actitudes y comportamiento del personaje a concebir.

Por último, en un ámbito más visual para Spencer (2010) los personajes visualmente crean una familia gráfica, puesto que se debe investigar con anterioridad la personalidad y psicología de cada personaje y buscar atributos similares, para poder establecer categorías para cada uno y también poder tener en cuenta como referencia las diferencias de cada uno, esto genera una mejor percepción en los videntes.

Un personaje responde a la realidad creada por el autor, formando parte de un mundo o universo desarrollado específicamente para él, se denotan dos características elementales que debe poseer el personaje estas son: su personalidad y composición visual. La creación y técnica usada en este proyecto será la misma para cada personaje principal, en cada uno se distingue el aspecto físico y psicológico dependiendo del rol que desempeñe. Los personajes son el producto gráfico principal y el esquema ideal para la difusión de la Fiesta de los Caporales.

8.14. PRINCIPIOS BÁSICOS DEL COLOR

El color en términos generales es un elemento fundamental, elemento que tiene un valor emocional y sensitivo que trasciende al raciocinio. Es por ello que de acuerdo con Arriola (2007), hay una clasificación tradicional del color, esta clasificación parte de tres colores fundamentales, los cuales son llamados colores primarios, por el hecho de no poder reducirse a otros. Estos colores primarios son el amarillo azul y rojo. De las mezclas de estos tres colores aparecen los colores secundarios o también llamados binarios, estos son el verde (azul y amarillo), el naranja (rojo y amarillo) y violeta (azul y rojo). Los colores complementarios se los define cuando dos colores se contrastan intensamente y a su vez se resaltan mutuamente, estos colores se componen con un color secundario junto con un color primario, el color primario no debe ser parte de la composición del color secundario que se use.

Por otro lado, para Moore, Pearce, y Applebaum (2010), a los colores también se los puede dividir por sus paletas de color, estos pueden ser fríos o cálidos. Los fríos están conformados por aquellos colores que no son tan reconocibles y esto es por su temperatura cromática baja, como lo son el azul, violeta y verde, suelen utilizarse de forma académica y racional. Los cálidos

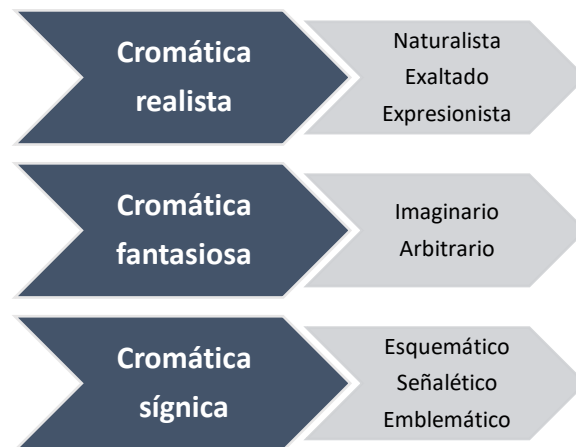
por su parte está conformada por colores que son fácilmente reconocibles, estos son el rojo, naranja y amarillo, suelen usarse de forma emocional y directa.

En otras palabras, el color es una de las sensaciones visuales más potentes para los seres humanos, el color es capaz de penetrar hondo en nuestro cerebro y generar infinidad de sensaciones que el cerebro asocia al color que visualiza.

Importancia del color en la ilustración digital

En el medio que nos rodea existe infinidad de colores que son percibidos e interpretados de diversa manera por las personas, es por ello que en la ilustración el color es de gran importancia puesto que según Costa (2003), los colores marcan la funcionalidad que tendrá la ilustración y los clasifica en tres grupos:

Figura 2: Agrupación de los colores según su funcionalidad



Fuente 3: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Cromática realista: La cromática realista en el diseño y la ilustración, es imitar en color con mucho esfuerzo el aspecto de las cosas del entorno, el diseñador representa con fidelidad formal y cromática su realidad visible, el nivel de iconicidad de la ilustración es totalmente apegada a la realidad, puesto que sin forma realista no hay color realista. La cromática realista está compuesta por los siguientes colores:

Color Naturalista: Aquí los colores de las ilustraciones se divisan como un atributo natural de las cosas, estos colores aportan información que la imagen monocromática no puede lograr, además de sensualizar a la imagen, la imagen más asemejada a la realidad es la más seductora.

Color Exaltado: Busca dar euforia a la imagen acentuando con fuerza la cromática a través de la aplicación exaltada de la saturación, se consigue así una imagen que transmite energía, plenitud y potencia.

Color Expresionista: Plasma un clímax que da significado a la imagen, da mayor dramatismo por medio del tratamiento del color y la luz, el color expresionista se caracteriza por ser retórico, cultural y psicológico.

Cromática Fantasiosa: Esta clasificación es opuesta a la cromática realista, pues lo fantasioso se opone a lo real. Los colores fantasiosos se usan en escenas de lo insólito, la ciencia ficción o la irrealidad de los sueños. La cromática fantasiosa está compuesta por los siguientes colores:

Color imaginario: En las ilustraciones imaginativas, el color busca acentuar el carácter fantasioso e irreal, no evocan realidad visible, el color imaginario denota el carácter fantástico de la ilustración, sin embargo, el nivel de iconicidad sigue siendo alto, aunque en menor grado.

Color arbitrario: Busca prescindir de la realidad como referencia visual cromática, se impone ayudándose en un imaginario colectivo que se basa en la literatura y los mitos. El color arbitrario no se somete a la visión cromática de la realidad, su función es que el color como valor gráfico comience a darse valor autónomo.

Cromática signica: Abandona por completo la figura realista, representacional y figurativa y se rige únicamente por la forma y la razón gráfica. Prescinde de los modelos visibles de la realidad, y aplica sus propias herramientas: los elementos del sistema gráfico (icónico, tipográfico, sígnicos y geométricos) y de la superficie bidimensional del área de trabajo (la pantalla digital o la hoja de papel). La cromática signica está compuesta por los siguientes colores:

Color esquemático: Responde al uso de la gráfica plana y saturada, por tanto, se despoja de las sutilezas tonales, medias tintas y matices. Aquí Costa asemeja a la esquematización del color con la abstracción de la forma, ambas se centran en mostrar lo esencial.

Color señalético: Transforma al color en un lenguaje comunicativo, su función principal es transmitir un significado y un concepto. Este color, asegura Costa está presente en la señalética urbana, vial, de las industrias y también en la cartografía temática. En otras palabras, el color señalético antes que ser un signo, es una señal óptica.

Color emblemático: Esta variable depende del propósito comunicativo del diseñador y del contexto de su mensaje. Aplica funciones esquemáticas, psicológicas, señaléticas y culturales, Costa (2003) denota lo esquemático que en ocasiones el color emblemático puede ser con estos

ejemplos de emblemas: la cruz roja internacional, los escudos de las universidades y los clubs deportivos.

Estas clasificaciones cromáticas tienen plena aplicación en el trabajo gráfico digital, y no se excluyen las unas a las otras, y en muchos trabajos con mensajes complejos o mucha información por transmitir como es el caso de este proyecto, en la ilustración de personajes de la fiesta de caporales, se puede hablar de una coexistencia de algunas clasificaciones cromáticas con el fin de lograr una difusión ideal.

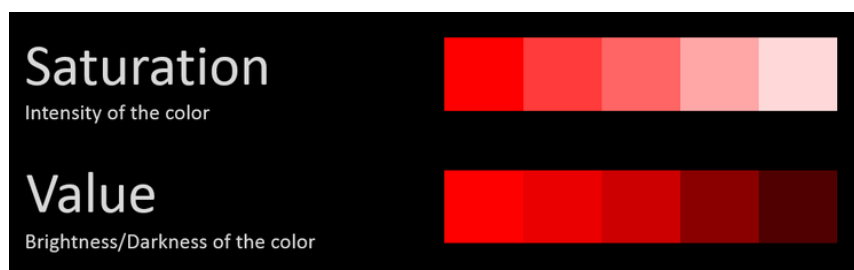
8.15. ENTENDIMIENTO DE LOS COLORES

Cuando se usa correctamente el color se puede cambiar el estado de ánimo de la imagen o generar mayor impacto en la historia. También para Price (2014), el entendimiento del color puede atraer la atención de los espectadores hacia un elemento focal. Los colores digitales se usan de manera efectiva para enfocar su atención del espectador en donde se requiera. Una paleta de colores controlada también ayuda a mantener la imagen tranquila.

Saturación y valor

Usualmente se piensa que los colores tienen relación directa con la armonía. Pero la Saturación y el Valor son igualmente importantes, si es que más. Para Price (2014), sin una comprensión clara de lo que es la saturación y el valor, y por qué es importante, no importa el esquema de color que se use, si no hay control de saturación y valor, no funcionara. La saturación se trata de intensidad y el valor es la manipulación sobre el brillo y la oscuridad.

Imagen 1: Saturación y valor

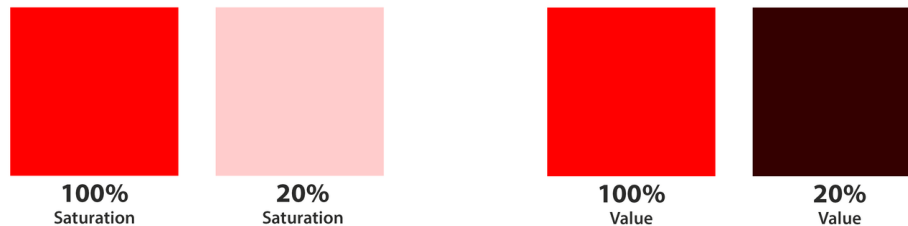


Fuente 4: Price, 2014.

Según Price (2014), con una saturación del 20%, el rojo se convierte en un rosa carnoso y con un valor del 20%, el rojo se convierte en un marrón oscuro y fangoso. De hecho, solo usando el color rojo como punto de partida, se puede crear estos tonos con el simple hecho de cambiar

la saturación y el valor, es por ello que la Saturación y Valor pueden hacer o deshacer tu imagen. El mayor problema que los artistas cometen es la sobresaturación:

Imagen 2: Saturación y valor 100% y 20%



Fuente 5: Price, 2014.

Y esto es debido a que de acuerdo con Price (2014), al forzar colores fuertes saturándolos en el espectador, este no tendrá dónde descansar sus ojos. Es por ello que se recomienda no saturar por completo. Sin embargo, no quiere decir que la saturación sea mala, de hecho, puede ser de gran ayuda cuando se usa con moderación. Finalmente aprender a usar la saturación y el valor de manera efectiva puede ayudar enormemente a contar una historia. Una vez terminado de explicar este tópico, finalmente se puede dar paso a los Esquemas de color.

8.16. ESQUEMAS DE COLOR

Es bien sabido que algunos colores se ven mejor juntos, pero puede ser confuso si se intenta recordar cuáles. Aquí Price (2014), nos presenta 6 de los esquemas de color más efectivos:

Monocromática: Este esquema de color es de los más fáciles de recordar, debido a que es solo un color. Ya que hay ausencia de colores, el espectador debe enfocarse en los diferentes valores y saturación del color que se esté usando. Lo cual lo hace ideal para tomas de un solo sujeto o escenas atmosféricas dramáticas.

Análogo: Las armonías análogas usan colores adyacentes entre sí en la rueda de colores. Se ve con frecuencia en la naturaleza, lo que lo hace ideal para crear un estado de ánimo tranquilo, cómodo y pacífico.

Tríada: Este es probablemente uno de los más difíciles de lograr. Son tres colores que son igualmente distantes entre sí. Es difícil de realizar, puesto que, si se usa en cantidades iguales puede crear un caos visual. Se utiliza mejor para escenas de estilo de dibujos animados ya que los colores pueden parecer casi infantiles.

Complementario: Este es definitivamente el esquema de color más popular, se trata de los colores que se encuentran en lados opuestos de la rueda. Simple y naturalmente, van bien juntos.

Una idea errónea común es usar cantidades iguales de cada uno, pero es muy probable que esto cree irregularidad. Lo ideal es elegir un color como el predominante (generalmente el color más frío) y usar el otro para crear salpicaduras de interés. Los colores complementarios se acentúan entre sí, lo que significa que un verde opaco sobre un fondo rojo, de repente se verá más saturado. Así hay que tener cuidado con la saturación.

Split Complementario: Similar al esquema complementario, esto implica tomar un color opuesto y dividirlo. Este esquema de color es útil para extender la paleta cromática (cuando dos colores no son suficientes), o para crear un estado de ánimo más alegre.

Doble Complementario: Es igual al esquema complementario, con la diferencia que es el doble. Dos pares de colores complementarios (no importa en qué parte de la rueda cromática). Se debe tener cuidado con este, ya que usar cantidades iguales de los cuatro creará caos. Se ve mejor cuando el primer plano es un par y el fondo es otro. Mezclar las parejas puede ser complicado.

8.17. MODELOS REPRODUCTIVOS DEL COLOR

Un modelo de color según Rodríguez (2014), es un modelo matemático abstracto que permite la representación de los colores en forma numérica, usualmente utiliza tres o cuatro valores cromáticos. En otras palabras, un modelo de color sirve en los *software* que relacionan a un vector o ráster con un espacio de color.

Dentro de los cuales Rodríguez (2014), destaca a los siguientes:

RGB es un modelo de color que se basa en la adición, la cual proyecta un color a partir de la mezcla aditiva de los colores primarios de la luz los cuales son el rojo, verde y azul. Es el modelo más usado para la representación del color digitalmente, tanto en pantallas, monitores, televisores, etc.

CMYK este es un modelo de color sustractivo, el cual se basa en la impregnación de la luz, este modelo es usado para la impresión de colores. Se basa en la combinación de 4 colores para crear a los demás colores, los cuatro colores principales son: cian, magenta, amarillo y negro. Es el modelo más usado para la impresión por tanto su uso es mayor en editoriales e imprentas.

LAB es un modelo de color que proyecta a todo el espectro visible. Se basa en los tres colores de luz RGB los cuales son interpretados en el contexto de su iluminación específica, representa a los colores considerándolos como la combinación de tres características: colore, superficie

reflectante e iluminación. Este modelo supone al espacio como una forma uniforme en la cual despliega tres ejes: A (rojo y verde), b (amarillo y azul) y l (blanco y negro).

CIE LAB es un modelo independiente de los dispositivos de salida, independiza a los colores de los dispositivos en los que se use para proyectar una imagen, como pueden ser monitores, pantallas, impresoras y celulares.

HLS es un modelo en el cual la saturación no varía hacia gris y no hacia blanco, el brillo es sustituido por la luminosidad. Este modelo es muy usado para obtener colores ocres y pasteles. Este modelo y el HSB se los conocen por ser perceptivos puesto que toman sus atributos basándose en la percepción humana de la luz.

8.18. PROCESO DE LA ILUSTRACIÓN

Cuando el ilustrador ya cuenta con la información necesaria para poder definir el estilo que va a manejar en la ilustración, puede empezar a imaginar los elementos gráficos de que compondrán a esta, como el color, sombras, luces, composición, etc. Hodges (2003), en la primera parte del libro *The Guild Handbook of Scientific Illustration* recuenta cómo aborda los trabajos de ilustración, ella describe a su proceso creativo como básico a comparación de otros, a pesar de ser básico este proceso creativo permite realizar ilustraciones funcionales y eficientes.

Este proceso de ilustración generalizado usado por Hodges (2003), es el siguiente:

Se inicia con la idea, esta se proyecta en un lienzo partiendo de un boceto o dibujo preliminar, este representa a breves rasgos la generalidad de la ilustración y es en cual se referenciará todo el trabajo posterior.

Lo siguiente es afinar el boceto inicial, se limpian los trazos y determinan elementos, se dota a la ilustración de rasgos morfológicos y fisiológicos, el boceto debe ser muy preciso y casi no se somete a modificaciones posteriores.

Se prosigue con la vectorización detallada y precisa, se definen los trazos de la ilustración haciendo uso de pinceles digitales del software, también se adicionan los detalles más finos. Es así que se obtiene la forma definida de todas las figuras y elementos de la ilustración.

Cuando se tiene a la ilustración digitalizada, se puede aplicar la cromática, se da dinamismo a la ilustración mediante el uso de colores base, y se trata de evitar usar negro o blanco, es preferible optar por tonos grises.

Para finalizar el encargo se renderiza a la ilustración, por tanto, se empieza limpiando la ilustración, unificando los colores y corrigiendo tonos, se genera luces y sombras; y se limpia el fondo, dejando a la ilustración lista para difundirse o publicarse.

8.19. ARTBOOK

El *artbook* o libro de arte es una compilación de ilustraciones que se basan en una idea conceptual, en este se muestra a detalle el proceso artístico creativo que tuvo el producto gráfico final, el objetivo principal de este es la apreciación de la concepción gráfica. Para Ros (2017), el *artbook* está compuesto por imágenes inéditas sobre una obra que requiera un trasfondo complejo, dichas obras suelen ser películas, series o videojuegos. Estas imágenes inéditas usualmente son los conceptos previos al producto final, pueden ser bocetos, vistas, expresiones o escenarios que fueron descartados, estas van acompañadas de un texto explicativo, pueden ser datos sobre el diseño o la obra. El *artbook* suele comercializarse como un objeto coleccionable de la obra.

8.20. DIAGRAMACIÓN

La diagramación según Ghinaglia (2009), es un tópico que tiene estrecha relación con los principios del diseño, tales como: color, composición y conceptos tipográficos; los cuales se unen de manera armónica para brindar una correcta comunicación con una pieza gráfica. En otros términos, la diagramación está ligada a las proporciones de los elementos que componen una página y el orden jerárquico que se da a los pesos visuales. Es por ello que para poder elaborar una correcta diagramación es necesario que el diseñador conozca de los principios de diseño, que maneje el orden armonioso de todos los elementos y tenga en cuenta los aspectos comunicativos.

9. VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS

El proyecto planteado se enmarca en las preguntas científicas de investigación de acuerdo con los objetivos, debido a que el tiempo no es lo suficientemente amplio para poder realizar hipótesis.

Tabla 2: Validación de las preguntas científicas o hipótesis

Objetivos específicos	Preguntas de investigación	Informantes claves	Técnicas e instrumentos a utilizar
1. Indagar en la historia de la Fiesta de los Caporales y las características principales de sus personajes característicos.	¿Qué información existe acerca de la fiesta de los Caporales? ¿Cuáles son los principales personajes de la fiesta de los Caporales? ¿Cuál es la indumentaria identificativa de cada personaje principal de la fiesta de los caporales?	-Libros, artículos o tesis doctorales de la fiesta de los caporales. -Blogs, páginas web donde se encuentre información acerca de la fiesta de los caporales. -Entrevista realizada a miembros notables de la comunidad.	Investigación bibliográfica Investigación documental Investigación de campo Técnica: Entrevista a profundidad
2. Diseñar los personajes característicos de la Fiesta de los Caporales en base a la ilustración digital.	¿Cuál es el proceso para diseñar personajes característicos de los principales de la fiesta de los Caporales?	-Libros, artículos o tesis doctorales de la creación de personajes. -Blogs, páginas web donde se encuentre	Investigación bibliográfica Investigación documental

		información acerca la creación de personajes.	
	¿Cuál es la técnica de ilustración digital apropiada para aplicar en el diseño de personajes?	-Entrevista realizada a profesionales del campo de la ilustración digital. -Libros, artículos o tesis doctorales de la ilustración digital. -Blogs, páginas web donde se encuentre información acerca la creación de personajes.	Investigación de campo Técnica: entrevista a profundidad Investigación bibliográfica Investigación documental
	¿Cuál es la importación de la cromática dentro de la ilustración digital?	-Libros, artículos o tesis doctorales de la cromática y teoría del color. -Blogs, páginas web donde se encuentre información acerca de la cromática y teoría del color.	Investigación bibliográfica Investigación documental
3.	Proponer <i>Artbook</i> y Postales Digitales de los personajes	¿Cuáles son las características informativas que tiene el <i>Artbook</i> ?	-Libros, artículos o tesis doctorales, acerca del <i>Artbook</i> . Investigación bibliográfica

característicos de la Fiestas de los Caporales como un medio para la difusión de la fiesta.	¿Cómo establecer al <i>Artbook</i> como un medio gráfico de difusión?	-Blogs, páginas web donde se encuentre información acerca del <i>Artbook</i> . -Entrevista realizada a profesionales del campo de la comunicación visual.	Investigación documental Investigación de campo Técnica: entrevista a profundidad
	¿Qué tipo de postales digitales serán apropiadas para difundir la fiesta de los caporales?	-Libros, artículos o tesis doctorales, acerca de las postales digitales. -Blogs, páginas web donde se encuentre información acerca de las postales digitales.	Investigación bibliográfica Investigación documental

Fuente 6: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

10. METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL

10.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN

10.1.1. Investigación bibliográfica y documental

La investigación documental para Garza (2018), es una técnica que se encamina en el uso de registros impresos, manuscritos, sonoros y gráficos, mismos que se utilizan como fuente de información, en una postura más general Alfonso (1995), menciona que la investigación documental y bibliográfica es un procedimiento científico que se basa en la recolección e indagación sistematizada de información, que se analiza e interpreta en torno al determinado tema que se investigue, este al igual que otros tipos de investigación es adecuado para la formación de conocimientos. Por tanto, la implementación de la investigación bibliográfica y documental en el proyecto fue recopilar información acerca de la Fiesta de los Caporales y sus personajes, de la biblioteca de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, biblioteca Universidad andina Simón Bolívar, biblioteca municipal de Pelileo y la biblioteca municipal de Ambato. Con el fin de poder indagar información puntual acerca la historia de esta Fiesta de los Caporales y establecer a los personajes principales de esta, junto con sus características principales. Información que ayudara a estructurar las siguientes fichas requeridas: el marco contextual de la fiesta, una matriz sistematizada de los personajes principales y la tabla de elementos morfológicos y cromáticos de la indumentaria de cada uno de los personajes.

10.1.2. Investigación de campo

La investigación de campo es una técnica que según Baena (2014), se basa en recoger y registrar puntualmente la información relativa al tema que se tiene como objeto de investigación, esta se sirve de la interrogación y observación para recolectar información, las cuales son técnicas de investigación. Por otra parte, Arias (2006), manifiesta que la investigación de campo consiste en recopilar información directamente de los sujetos de estudio o del lugar en donde suceden los hechos, es importante no manipular ni influir en alguna variable, en otras palabras, el investigador adquiere la información sin alterar las condiciones existentes. Por tanto, este tipo de investigación se usa para poder adquirir nuevos conocimientos interactuando directamente con la realidad social para establecer y determinar problemas y necesidades. Con esta investigación de campo en el proyecto de la ilustración de los personajes principales de la fiesta de los caporales, se tiene un acercamiento a la comunidad Salasaka para poder recabar información acerca de cómo se estructura esa fiesta popular, indagar en su historia, determinar

cuáles son sus principales personajes y vestimenta. Para posteriormente generar un registro fotográfico específico de la vestimenta respectiva de cada personaje principal. Registro fotográfico el cual será utilizado en las fichas morfológicas de los personajes.

10.2. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

Cualitativo

El enfoque cualitativo según la investigadora Pérez (2011), “se basa en datos que hacen referencia a las informaciones expresadas en forma de palabras descriptivas, las cuales detallan situaciones, eventos, personas, interacciones, conductas observadas, creencias, pensamientos e historias” (p. 2). Mientras que Hernández (2014), afirma que: “el enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (p. 7). Es por ello que este enfoque ayudara a conocer a las personas de la comunidad de Salasaka, saber lo que piensan con respecto a la fiesta de caporales, conocer su relación cultural y la importancia que le dan a la conservación y difusión de esta identidad cultural.

10.3. TÉCNICAS DE COLECCIÓN DE DATOS

La Entrevista

Arias (2006), menciona que “la entrevista, más que un simple interrogatorio, es una técnica basada en un diálogo o conversación -cara a cara-, entre el entrevistador y el entrevistado acerca de un tema previamente determinado, de tal manera que el entrevistador pueda obtener la información requerida” (p. 73). Mientras que según Martínez (2011), la entrevista recoge información a través del contacto directo con los individuos. El cuestionario es una de las herramientas que sirven de guía para conseguir la información requerida, sobre todo a escala masiva. La entrevista se realizará a miembros notables de la comunidad específicos, personas que aportaran con información puntual de la vestimenta de los personajes principales de la Fiesta de los Caporales, los nombres específicos de sus prendas, los días específicos en los que se usa y el significado simbólico de estas.

La Observación

Esta técnica consiste en observar atentamente el objeto de estudio o su entorno, tomar información y registrarla para su posterior análisis; es además una técnica fundamental de la investigación y sirve de sustento para obtener información inédita. Por medio de la observación se pudo tener un bosquejo del comportamiento coloquial de la comunidad Salasaka lo cual es

de gran ayuda para poder interpretar sus costumbres y tradiciones. Adema se observó el entorno de la comunidad y como estos la interpretan en sus bordados, Esta observación facilita el análisis morfológico de las vestimentas tradicionales de la Fiesta de los Caporales.

Análisis morfológico

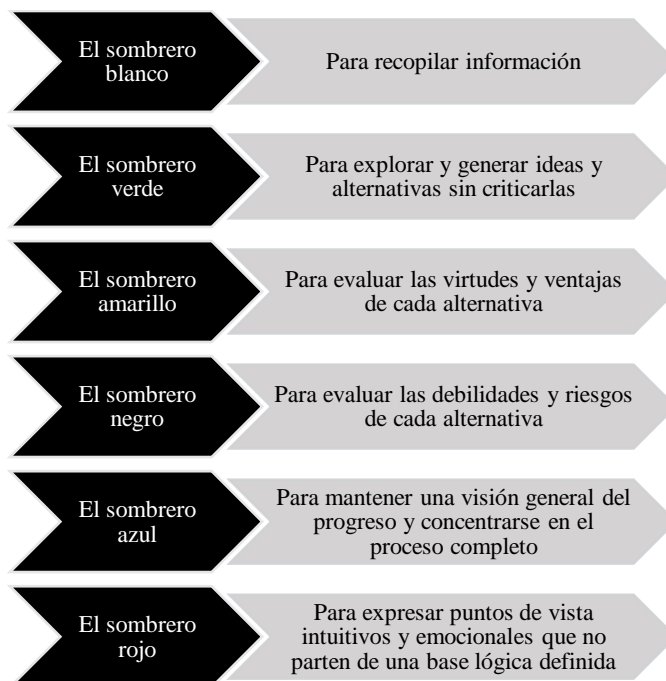
Para Cegarra (2004), el análisis morfológico se lo entiende como el estudio de las formas de un objeto o situación, el cual tiene por fin que el investigador no prescinda de algún elemento o aspecto importante del objeto de estudio. Este análisis permitirá recopilar información de las prendas que componen cada vestimenta de los personajes principales de la Fiesta de los Caporales. Se manejará una ficha por cada personaje principal que será ilustrado, para así registrar de manera detallada la forma, colores, texturas que serán la fuente de inspiración para las ilustraciones vectoriales.

10.4. METODOLOGÍA DE DISEÑO

Metodología en base al modelo de los seis sombreros para pensar

Para la ejecución de la propuesta creativa de este proyecto se utiliza la metodología desarrollada por Edward de Bono (1986), donde se presentan a los seis diferentes tipos de pensamiento que se pueden utilizar para resolver un problema. Cada tipo de pensamiento está representado por un sombrero de diferente color.

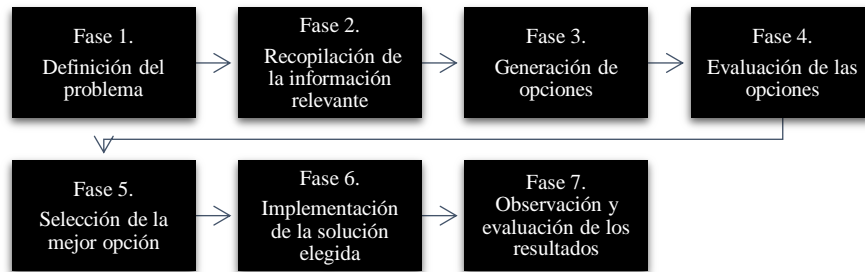
Figura 3: *Los seis sombreros*



Fuente 7: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Los seis sombreros para pensar de Edward de Bono se utilizan en las fases del proceso creativo del libro “Ilustración” de Andrew Hall (2011) que se enfoca en hacer uso de los diferentes tipos de pensamiento, en cada fase por las que pasa un proyecto ilustrativo, genera debates y prioriza encontrar la solución más eficiente al problema del proyecto.

Figura 4: Fases del proceso creativo



Fuente 8: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Entrevistas realizadas a miembros notables de la comunidad Salasaka e ilustradores profesionales con el fin de recopilar información acerca de la Fiesta de los Caporales e información acerca de la ilustración y sus diversas estructuras digitales; para la realización del proyecto de investigación, sobre la Ilustración digital de los personajes característicos de la Fiesta de los Caporales de la parroquia de Salasaka, cantón Pelileo, provincia de Tungurahua.

11.1. Entrevistas

11.1.1. Entrevista dirigida a Whirak Qhamak, encargado del museo de Salasaka.

Whirak Qhamak, oriundo de la comunidad de Salasaka ha estado a cargo del museo durante mucho tiempo. La entrevista se realizó el día 31 de mayo de 2019, con el objetivo de recopilar información acerca de la Fiesta de los Caporales, para la realización del proyecto de investigación. El cuestionario de la entrevista se encuentra en el **Anexo N°1**.

Es así que los resultados de la entrevista son los siguientes:

Whirak Qhamak, como miembro de la comunidad ha sido participe de la fiesta de los caporales, fue parte de la fiesta cuando era niño, represento a una Ñuñu, el recalca que es costumbre que el primer hijo de la familia salga de Ñuñu, este personaje consiste en que un hombre vista de mujer y baile en la Fiesta de los Caporales. El origen de la Fiesta de los Caporales para Whirak, se da por la rebelión de Eloy Alfaro, puesto que fue ahí cuando la comunidad se independizo.

En un sentido más representativo para Whirak la Fiesta de los Caporales simboliza el rechazo al apoderamiento y tiranía de los españoles hacia su comunidad y el arduo trabajo que hacían desempeñar a sus habitantes. El Caporal representa a los jefes o dueños los cuales eran cuidados por los colonos. Además, para Whirak la fiesta de los Caporales se realiza para conmemorar las historias vividas por sus ancestros y se realiza en el mes de febrero por la fertilidad de cosecha que se da en ese mes. Por último, la información registrada de la Fiesta de los Caporales es escasa según Whirak, el cual se encuentra escribiendo acerca de esta fiesta, pero recalca que es difícil de investigar puesto que no hay documentos y además de que ya son cientos de años que se celebra esta fiesta.

Por otra parte, para Whirak los personajes principales de la fiesta son los siguientes:

Caporal: Su función es ser el organizador y prioste, cuando se postula el tiene que seguir escogiendo a los demás personajes.

Ñuñu: Baila con los negros, cuando llega la fiesta escoge una pareja para bailar, también da de comer.

Renguante: Es el que organiza a los montados los cuales son alrededor de 50 a 80.

Sin embargo, también comparte algunos de los otros personajes como los son, los negros, doñas, blancos y montados.

En cuanto a los medios gráficos acerca de la fiesta para Whirak hay representaciones de la vestimenta en el museo, sin embargo, estas ya son obsoletas y antiguas, por lo que ve necesario innovarlas. Finalmente, para Whirak la difusión de la fiesta podría ser por cualquier medio comunicacional y el principal propósito de la difusión es potenciar el turismo en su comunidad, puesto que tienen muchos servicios que ofrecer, tales como hosterías, restaurante, ferias, plaza central y museo. Esto los solventaría económicamente.

11.1.2. Entrevista dirigida a Segundo Chango, Caporal principal 2018.

Segundo Chango, es un reconocido morador de la comunidad de Salasaka de 41 años fue parte de los caporales principales del 2018. La entrevista se realizó el día 31 de mayo de 2019, con el objetivo de recopilar información acerca de la Fiesta de los Caporales, para la realización del proyecto de investigación. El cuestionario de la entrevista se encuentra en el **Anexo N°2**.

Es así que los resultados de la entrevista son los siguientes:

Segundo Chango tomo el rol de personaje principal de la fiesta, fue el Caporal principal, personaje al cual toda la comunidad en el lapso de 6 meses lo reconoce y lo tratan con mucho respecto. Según la historia, la Fiesta de los Caporales tiene dos significados fundamentales, el primero es una remembranza a la conquista de los españoles y la segunda una conmemoración a la religión católica inclusive se tiene un niño Jesús caporal, antes no era así, antes solo se realizaba la fiesta para recordar la conquista española. En un aspecto representativo para Segundo la fiesta es un homenaje al pueblo Salasaka, una forma de mantener las tradiciones vivas, esas ganas de ser caporal nacieron en él gracias a sus padres y las personas mayores. La razón de que la Fiesta de los Caporales se celebre en febrero es debido a que se asume que en esta fecha la comunidad fue invadida, llegó el mestizaje a la comunidad Salasaka e ingresaron diversas religiones además de la católica. Antes nadie ingresaba a la comunidad Salasaka. Además, la información documental de la fiesta es redactada por Rumiñawi, el cual es un escritor de las fiestas de Salasaka, él escribe a detalle todo lo que se ve, desde el traje típico hasta la preparación de la comida. Él complementa las fiestas populares de la comunidad.

Para Segundo los personajes principales de la fiesta son los siguientes:

Caporal: Es el dueño de la fiesta, asume toda la fiesta y sus gastos.

Ñuñu: Al igual que el caporal es la dueña de la fiesta, sin embargo, solo asume el 25% del gasto ella asume el rol de la mujer del Caporal.

Negro mayor: Es el que coordina la fiesta, es como un militar mayor pues él dice que hacer o no hacer a todos los demás negros, facilita la labor del Caporal puesto que él se encarga de que no haya ningún daño o travesura cuando se esté pasado de copas.

Blanco: Solo aparecen los domingos, estos representan a la gente costeña que iba a Salasaka a pedir ayuda.

Segundo menciona que hay registros gráficos de la Fiesta de los Caporales, pues se han grabado varios videos para YouTube, pero en cuanto a ilustraciones digitales no, solo hay videos. También le gustaría que la comunidad sea reconocida a nivel mundial, enfatiza que hace 6-8 meses la fiesta fue aprobada como patrimonio cultural intangible, por lo que está aprobada a nivel nacional. Con el reconocimiento de esta fiesta, el turismo podría remunerar a la comunidad económicamente.

11.1.3. Entrevista dirigida a Ángel Rufino Masaquiza, músico de la fiesta.

Ángel Masaquiza oriundo de la comunidad de Salasaka ha sido participante de la fiesta de los caporales siendo músico, la entrevista se realizó el día 31 de mayo de 2019, con el objetivo de recopilar información acerca de la Fiesta de los Caporales, para la realización del proyecto de investigación. El cuestionario de la entrevista se encuentra en el **Anexo N°3**.

Es así que los resultados de la entrevista son los siguientes:

Ángel Masaquiza es músico profesional, es por ello que siempre lo invitan a ser partícipe de la fiesta de los caporales, para Ángel el origen de la fiesta parte de la imitación de los caporales de Bolivia los cuales provienen de los capos o capataces los cuales obligaban a la gente a trabajar a la fuerza. En un sentido más específico la fiesta representa al deshierbe del maíz, de modo que el Caporal lleva el azadón como representación de la siembra. La fiesta de los Caporales es celebrada en febrero en honor al niño Manuel, divino niño o niño caporal. Para Ángel Masaquiza hay total escasez de registros documentales que relaten la historia de la fiesta de los Caporales. Los personajes principales son los siguientes:

Caporal: Personaje central que costea todos los gastos de la fiesta, puede ser apoyado por familiares o padrinos. Hay que recalcar que la fiesta de los caporales no es una fiesta comunitaria, cada caporal hace su propio gasto.

Ñuñu: Esposa del caporal y mamá de la fiesta.

Negros: Representan a los esmeraldeños, visten de negro, casco militar y un machete o espada que representa la cosecha.

Blancos: Representan a los montubios o costeños, visten de blanco, sombrero de paja y un machete o espada que representa la cosecha.

Ángel nos comparte que no tiene conocimiento de que existan medios gráficos sobre esta fiesta, sin embargo, supone que el museo debe contar con alguno. El interés de Ángel es que la fiesta se difunda como una fiesta corriente, mas no como una fiesta representativa del pueblo Salasaka, debido a que esta es una fiesta inquirida y no autóctona de su comunidad. Le gustaría que esta fiesta se difunda para beneficio de la comunidad, debido a que la inversión económica que se hace en esta fiesta no genera beneficios a la comunidad, él hace énfasis en fomentar el turismo en su comunidad con el fin de que aporten al comercio de los productos que elabora la comunidad.

11.1.4. Conclusión.

Luego de analizar las entrevistas dirigidas a cada miembro notable de la comunidad Salasaka se puede concluir que:

A. Cada miembro de la comunidad ha desempeñado diversos roles en la Fiesta de los Caporales, para la entrevista se cuenta con un Caporal, una Ñuñu y un músico. A pesar de desempeñar diversos roles en la fiesta concuerdan con gran parte de la información que comparten demostrando el gran conocimiento que poseen de su comunidad y sus festividades.

B. El origen de la Fiesta de los Caporales es muy ambiguo, esto es debido a la escasez de registros documentales de la fiesta, por lo cual para algunos la fiesta se realiza para simbolizar el rechazo al apoderamiento y tiranía de los españoles; y para otros se da para homenajear a la religión católica y al pueblo Salasaka. Así mismo la razón que se celebre en febrero es indeterminada se asume que fue la fecha en la que la comunidad fue invadida, por la fertilidad de cosecha que hay en ese mes o en honor al niño Manuel o niño Caporal.

C. Los tres miembros de la comunidad concuerdan en cuatro de los personajes principales de la fiesta, los cuales son: Caporal, Ñuñu, Negros y Blancos. El Caporal representa al capataz y es el encargado de la fiesta, asume todos los gastos y se encarga de nombrar a los demás personajes. La Ñuñu representa a la esposa del caporal, asume el 25% del gasto de la fiesta y se encarga de dar de comer. Los Negros representan a los esmeraldeños, toda su indumentaria es de negro, se encargan de hacer bailar al público y entretenerlos con sus ocurrencias. Los Blancos representan a los montubios o costeños, tienen la misma labor que los negros con la diferencia de que visten de blanco y solo participan en la fiesta los domingos.

D. Hay considerable escasez de medios gráficos que traten sobre la Fiesta de los Caporales, la mayoría de estos son videos que se suben a YouTube y las representaciones de la vestimenta con las que el museo Salasaka cuenta, sin embargo, estas prendas ya son antiguas.

E. La fiesta de los caporales no es tan reconocida en la provincia de Tungurahua, la difusión de esta ayudaría a remunerar a la comunidad por medio del turismo y agilizar el comercio de los productos artesanales que la comunidad elabora.

11.1.5. Entrevista dirigida a Sergio Eduardo Chango Pastuña, ilustrador.

Sergio Chango, docente laticungueño de la universidad técnica de Cotopaxi reparte sus conocimientos artísticos en la carrera de diseño gráfico alrededor de 6 años, la línea gráfica que

maneja tiene bases en el arte urbano, tiene gran habilidad en el uso de herramientas digitales como tradicionales. La entrevista se realizó el día 18 de diciembre de 2019, con el objetivo de recopilar información acerca de la ilustración digital vectorial, como puede ser usada para difundir y en qué medios digitales. El cuestionario de la entrevista se encuentra en el **Anexo N°4**.

Es así que los resultados de la entrevista son los siguientes:

Sergio Chango se formó como ilustrador empíricamente, partió con la aerografía, de la cual tuvo curiosidad por su uso en las carrocerías, menciona que a través de la práctica y dedicación puedo generar su propio concepto y estilo, la formación teórica no la aprendió en una academia artística, lo hizo a través de los libros, recalca que antes los profesores eran muy selectivos al momento de compartir sus conocimientos. Lleva alrededor de 10 años como ilustrador, en los cuales ha realizado diversos proyectos tanto en la universidad como profesionalmente, comenta que su principal técnica es la aerografía; aun así, también maneja todas las herramientas análogas y digitales.

Para Sergio la ilustración digital vectorial es una herramienta muy interesante y eficaz, comparte que sus inicios con la ilustración vectorial fueron cuando se dispuso aprender usar CorelDraw, lo cual fue muy complejo puesto que no había capacitaciones ni recursos. Para el la creación de personajes no necesariamente se tiene que quedar con la estructura vectorial, el ráster es también muy óptimo para este tipo de proyectos, a pesar de llevar más tiempo también se puede obtener resultados interesantes. Ambas estructuras funcionan muy bien para este proyecto, el uso del ráster o vector depende del ilustrador y su estilo.

Una de las referencias aportadas por Sergio Chango es la revista XOX, la cual fue una revista de recopilación de varias historias cortas ecuatorianas que constaban de cuatro páginas cada una, estas historias estaban repletas de ilustraciones llenas de creatividad. Por otro lado, en la universidad Sergio Chango fue tutor del proyecto “Diseño de personajes, inspirados en la comunidad de nacionalidad Kichwa “San José de Curaray”, perteneciente a la provincia de Pastaza”, proyecto el cual partió con mucha información y referencias, lo cual facilitó el trabajo del ilustrador. Las ideas centrales partieron desde una narrativa, esta narrativa se transformó en gráfica y esta gráfica tuvo tres etapas, el bocetaje conceptual, bocetaje de color y por último la composición. Para Sergio Chango la ilustración digital si sirve para difundir un concepto tradicional esto es debido a que todo mundo quiere llevarse algo de la fiesta, ejemplifica con

las pegatinas que se regalaban antes en las afueras de las escuelas y colegios, estas pegatinas eran un punto primordial al momento de difundir, puesto que la gente las tratara de replicar manualmente o las van a pegar en un lugar visible. Las recomendaciones que nos aporta para utilizar correctamente la ilustración digital en un sentido difusivo son:

- Buena línea gráfica
- Buena línea de acción
- Buena estructura de color
- Impregnar a las ilustraciones de componentes propios de la fiesta
- Dinamismo de la gráfica, que estos no sean estáticos
- Ser originales en la creación de los personajes

Actualmente Facebook y WhatsApp son los más usados para medios digitales, para procesos de animación Vimeo es la mejor opción. Una alternativa que llama mucho la atención a Sergio Chango es usar los estados de veinticuatro horas de WhatsApp, menciona que es una gran herramienta a la hora de vender productos, por lo cual la ve como una gran opción para difundir una fiesta tradicional.

11.1.6. Entrevista dirigida a Alejandro David Ruiz Quiroz, modelador 3d.

Alejandro Ruiz, docente ibarreño de la universidad técnica de Cotopaxi reparte sus conocimientos en la carrera de diseño gráfico, su especialidad es la animación 3d, sin embargo, tiene 8 años de experiencia como ilustrador. La entrevista se realizó el día 10 de enero de 2020, con el objetivo de recopilar información acerca de la ilustración digital vectorial, como puede ser usada para difundir y en que medios digitales. El cuestionario de la entrevista se encuentra en el **Anexo N°5**.

Alejandro comparte que desde los ocho años le llamo la atención el dibujo, fue a partir de ahí que comenzó su formación, ya en la carrera de diseño gráfico pulió sus habilidades con las materias que allí se repartían, son aproximadamente veinticinco años que él ha practicado las técnicas de la ilustración. Profesionalmente Alejandro lleva en el campo alrededor de cinco años comenzó haciendo trabajos para marcas, spots publicitarios que requerían storyboards, portadas de revistas comic, etc.

En cuanto a la ilustración digital vectorial, para Alejandro Ruiz está estructura de la ilustración le resulta muy interesante, pero él personalmente prefiere la ilustración digital libre, a pesar de

eso para él la ilustración vectorial dispone de muchas herramientas que incluso pueden simular las tres dimensiones, como lo es la malla; los vectores pueden redimensionarse a la escala deseada lo cual facilita el trabajo del ilustrador; el cambio inmediato de cromática y diversas otras características que hacen a esta estructura eficaz. Sin embargo, para él lo preferible es la ilustración digital libre puesto que esta puede generar proyectos que tienen un estilo tradicional sobre un soporte digital. Para el la ilustración es la parte fundamental de cualquier proyecto de diseño gráfico que requiera un bocetaje previo, es por ello que la creación de un personaje parte de bocetos para poder obtener un producto eficiente. Cuando estos bocetos están en el *software* las modificaciones se dan con rapidez.

El proyecto de titulación de Alejandro Ruiz, fue precisamente sobre “El tratamiento grafico del imaginario social popular y colectivo en relatos históricos de la provincia de Imbabura”, el cual tenía como objetivo principal coadyuvar por medio de la ilustración a la lectura, lo cual está científicamente comprobado, la ilustración es un medio que incentiva a la lectura, hace que esta sea menos tediosa. El a través de la ilustración digital pudo difundir relatos históricos de Ibarra. La gente a más de conocer estos relatos, se identificó y apropió de esta cultura, lo cual hacía falta. Es por ello que para él la ilustración es comunicativa y a su vez cuenta con ese tinte artístico que la hace ser eficaz para transmitir ideas de forma inmediata. Por último, para Alejandro las artes audiovisuales nunca van a pasar de moda puesto que son medios espectaculares.

Las recomendaciones que nos brinda Alejandro Ruiz para usar a la ilustración digital eficientemente como medio de difusión son:

- Conocer acerca del tema que se va difundir con la ilustración
- Conocer el público objetivo al que va dirigido
- Conocer el medio y técnica de ilustración que se utilizara
- Que la ilustración sirva para captar la visualización del receptor

Los BTL, el internet, las plataformas digitales y las aplicaciones digitales son actualmente los medios más usados, sin embargo, las redes sociales son las más factibles ya que todo mundo cuenta con un celular inteligente, Facebook Instagram o WhatsApp son los más idóneos para poder visualizar una fiesta tradicional.

11.1.7. Entrevista dirigida a Oscar Medina García, ilustrador.

Oscar Medina, es ilustrador ambateño asentado en la ciudad de Riobamba, estudio diseño gráfico en la Universidad Nacional de Chimborazo su especialidad es la ilustración, La entrevista se realizó el día 13 de enero de 2020, con el objetivo de recopilar información acerca de la ilustración digital vectorial, como puede ser usada para difundir y en que medios digitales. El cuestionario de la entrevista se encuentra en el **Anexo N°6**.

Oscar realizo sus estudios de diseño gráfico en la Universidad Nacional de Chimborazo (Unach), el dibujo siempre fue su pasión, es por ello que siempre involucro al dibujo con su trabajo como diseñador gráfico, por lo que la ilustración la aprendió de manera autodidacta. Él cuenta con ocho años de experiencia dentro de la profesión, su mayor tiempo trabaja de manera independiente, aun así, ha pasado por editoriales como norma, de la cual prescindió pues se enfoca en un estilo infantil el cual no es de su preferencia. Parte de su experiencia la obtuvo del estudio de diseño que creo con su compañero en el cual elaboraban marcas, tipografías, ilustraciones, murales, etc.

La ilustración vectorial es una técnica muy creciente, y se le da especial énfasis en las escuelas de diseño gráfico, se enseña el uso de los *software* con los que se puede desarrollar esta técnica. No solo es en las escuelas de diseño el internet también cuenta con tutoriales que orientan al diseñador a cómo usar esta técnica de ilustración en sus trabajos personajes y profesionales. Dicho esto, Oscar considera a la ilustración vectorial muy versátil, agiliza la decisión de la cromática, composición y perfecciona el trabajo final, sin embargo, para que llegar a esas etapas finales primero hay que partir de una investigación detallada y bocetos eficientes.

En Riobamba a partir de que el pase del niño se institucionalizo, hay un creciente rescate de los personajes populares de este pase como el Sacha Runa, los Perros, los Curiquingue, etc. Sin embargo, es usual que a nivel nacional las escuelas de diseño motiven a sus estudiantes a difundir estas fiestas populares. Uno de los referentes que nos brinda Oscar es a Sketch Room, los cuales son un estudio de creación de personajes e ilustración que también organiza eventos, concurso y exposiciones que tienen como principal objetivo denotar a la cultura ecuatoriana a través de la ilustración digital. Para que la ilustración vectorial tenga mayor impacto esta necesariamente debe trabajar en conjunto con otros medios, si no es así la ilustración vectorial no tendrá mayor relevancia y será monótona. Es por eso que Oscar recomienda establecer bien una estrategia de campaña para poder difundir ilustraciones de personajes.

Las recomendaciones que nos brinda Oscar Medina para usar a la ilustración digital eficientemente como medio de difusión son:

- Encontrar diversas maneras de interpretar a los personajes
- Construir nuevos lenguajes visuales
- Adaptarse al público al que se está apuntando, para poder generar turismo
- Prestar atención a la estética y cromática

Facebook e Instagram son las opciones más usadas y conocidas sin embargo es necesario informarse de *community managers* para tener una mejor visión. Una opción peculiar es el uso de los afiches serigrafiados que se usan para las fiestas de chicha, cambiar el contexto de estos afiches e impregnarlos de elementos gráficos inusuales, rompería la monotonía y generarían en el público atracción.

11.1.8. Conclusión.

Luego de analizar las entrevistas dirigidas a cada ilustrador se puede concluir que:

A. Los tres ilustradores tenían como afición el dibujo y lo practicaban desde temprana edad, se formaron como diseñadores gráficos e involucran a la ilustración en la mayoría de sus trabajos profesionales y personales.

B. La ilustración vectorial es una estructura digital creciente muy eficaz y versátil, previamente era poco conocida puesto que era opacada por estructuras tradicionales además de que su enseñanza era muy escasa, a pesar de no contar con la exclusividad de la ilustración tradicional, esta es capaz de simular volumen y trazos artísticos además su naturaleza matemática permite redimensionar sus composiciones a la medida que se desee y hacer cambios puntuales de manera expedita. Los principales *software* que usan esta estructura son Adobe Illustrator y CorelDraw.

C. Los proyectos como “Diseño de personajes, inspirados en la comunidad de nacionalidad Kichwa “San José de Curaray” perteneciente a la provincia de Pastaza”, “El tratamiento grafico del imaginario social popular y colectivo en relatos históricos de la provincia de Imbabura” o el estudio “Sketch Room” tienen como objetivo comprender y difundir el conocimiento ancestral de una cultura y los personajes relacionados a ella a través de la ilustración de personajes o simplemente haciendo uso de la estructura digital. Comprobaron que la ilustración cuenta con ese tinte artístico que la hace eficaz para transmitir conocimientos ancestrales.

D. Para poder elaborar un proyecto así es recomendable dominar el tema que se va a tratar, que la gráfica sea original y dinámica, dotar a la gráfica de una cromática y estética singular y por último adaptarse al público objetivo.

E. Los medios digitales en conjunto con una estrategia publicitaria son la manera más eficiente para poder difundir una fiesta tradicional, se puede usar plataformas como Facebook, Instagram y WhatsApp para socializar las ilustraciones componiéndolas de una manera dinámica y llamativa.

11.2. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

11.2.1. LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR POR EDWARD DE BONO

Para el desarrollo de la propuesta se consideró a la técnica de Edward de Bono (1986), quien es un psicólogo que ha contribuido a la articulación de las diferentes formas de pensamiento, los seis sombreros para pensar es su técnica más reconocida a su vez nos serviremos de las fases del proceso creativo de Andrew Hall (2011) el cual hace uso de la técnica de Edward de Bono adaptándola a un riguroso proceso que puede solucionar cualquier trabajo ilustrativo.

FASE 1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

La comunidad Salasaka es una comunidad rica en tradiciones y fiestas únicas, una de las que mejor representa a esta comunidad es la Fiesta de los Caporales, esta fiesta cada vez va perdiendo más el interés de los aldeaños a la comunidad Salasaka, esto se debe a la carencia de información acerca de esta, es por ello que a través de la ilustración digital vectorial se quiere conceptualizar a los personajes principales de la fiesta para poder realzar y difundir las tradiciones de esta comunidad mediante información gráfica.

Elementos del problema para el diseño de esta información gráfica:

- Información de los personajes, su vestimenta y significados
- Encontrar el estilo que se acople al proyecto
- Manejo de técnicas de ilustración
- Digitalización y colorización
- Maquetación del *artbook* que evidencie todo el proceso creativo y la información de la fiesta.
- Encontrar el medio digital para la difusión de la fiesta

FASE 2. RECOPIACIÓN DE LA INFORMACIÓN RELEVANTE

Esta fase constituye en términos generales realizar una investigación primaria, el objetivo primordial de esta fase es adquirir un conocimiento amplio y profundo del encargo que se esté abordando. Con la información que se obtenga ayudara a dotar a los personajes de características únicas y distintivas. Además, que otorgara a cada personaje una personalidad arraigada al papel que desempeña.

Marco contextual de la fiesta de los caporales y sus personajes

Tabla 3: Marco contextual de la fiesta de los caporales y sus personajes

Marco Contextual

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN:

Provincia: Tungurahua

Cantón: Pelileo

Parroquia: Salasaka

Urbano

Rural

Localidad: Salasaka

Coordenadas: 1° 20' 7" S, 78° 33' 58" W

2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL:



Figura 1. Fiesta de los Caporales en Salasaka, Chasiguasín y Cuyago (2020).

Descripción de la fotografía: Caporal bailando música tradicional emitida por los músicos autóctonos del lugar y acompañado de Negros y Doñas.

3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Denominación

 FIESTA DE LOS CAPORALES-SALASAKA, TUNGURAHUA

Grupo social

Indígenas

Lengua(s)

L1

Kichwa

L2

 Castellano

4. DESCRIPCIÓN

Fecha o período
Detalle de la periodicidad

x	Anual Continua Ocasional Otro	Entre el mes de febrero y marzo antes de la Fiesta del Carnaval
---	--	--

Alcance
Detalle de alcance

x	Local Provincial Regional Nacional Internacional	Es una manifestación que se realiza en tres lugares que son sagrados para los Salasakas, Salazaka Uku Chilkapamba (antiguo Salasaka), Entrada Loma y Cruz Pamba, y también recorren Pelileo; los participantes de la celebración son los mismos habitantes de Salasaka y los espectadores que asisten son habitantes propios y aledaños a la localidad.
---	--	---

Elementos significativos

Tipo
Nombre del Elemento/Personaje

E1	El Niño Caporal
P1	El Caporal
P2	La Ñuñu
P3	La Doña
P4	Los Negros / Yanas (achupalla mondongo)
P5	Los Montados
P6	El Monigote y Mulas

5. PORTADORES/SOPORTES

Tipo	Nombre	Cargo función o actividad	Dirección	Localidad
Colectividades	Mantenedores y Priostes. Habitantes de la parroquia Salasaka	Organizadores y Participantes	Salasaka	Salasaka

6. INTERLOCUTORES

Apellidos y Nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Raymy Rafael Chilibinga	Salasaka	0988282329	Masculino	*

7. ELEMENTOS RELACIONADOS

Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código / Nombre
Usos Sociales, rituales y actos Festivos	Prácticas comunitarias tradicionales	n/a	Priostazgo, Reciprocidad y Redistribución
Artes del espectáculo	Música	n/a	Banda de pueblo y Música tradicional autóctona de los Salasakas
Artes del espectáculo	Danza	n/a	Baile de El Caporal con su esposa Ñuñu, al igual, los Negros y las Doñas.
Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo	Gastronomía	n/a	Chicha de jora ancestral, pan, cuy, gallina y el mote.

Fuente 9: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Ficha Técnica de recreación “El Caporal”

Tabla 4: Ficha Técnica de recreación “El Caporal”

Ficha Técnica

Datos Físicos Ficticios

Nombre:	El Caporal
Edad:	38
Género:	Masculino
Estatura:	1,65 cm – 1,70 cm
Nacionalidad:	ecuatoriana
Lugar de nacimiento:	Salasaka
Etnia	Indígena
Color de ojos:	Marrones
Color de piel:	Oscura / Morena
Tipo de cabello	Lacio
Contextura física:	Mesomorfo

Vestimenta y accesorios

El Caporal posee un esbelto y muy colorido atuendo, viste con una camisa y calzón o pantalón blanco (yuruk kalson), representación del bien y equilibrio de la vida, así mismo, tiene un acabado con bordes en las en bota pie o vasta del pantalón, tejidos con formas geométricas en blanco, en las que se puede apreciar montañas, ríos y quebradas, también porta en su cuerpo entrelazadas unas franjas de colores, cada franja posee una textura de flores, acabados decorativos con hilos de plata y oro y bolitas de un solo color en los terminales, actualmente se las sustituye con hilos de color amarillo y dorado, las franjas manifiestan el arcoíris representando la bandera del Tawantinsuyo, forjando armonía de la vida, también encima de las franjas lleva un manto en forma de capa similar a un poncho pequeño de color negro, que simboliza la protesta del equilibrio de la vida, lleva pañuelos de colores con bordados de un pavo real, que es apreciado como una de las aves sagradas por su elegante gama de colores, y posesión por reyes, en el nudo de los pañuelos posee una cruz decorada con perlas, cadenas y figuras de águilas y cóndor, está elaborada con 5 monedas de plata, las cuales representan el Tawantinsuyo, Anty Suyu, Cuntuy Suyu, Chinchay Suyu y Kolla Suyu, consecutivamente en el lado derecho transporta consigo un jarro de plata, el mismo que

es un instrumento para beber la chicha de jora bebida sagrada de los incas y del lado izquierdo porta una paila de bronce, la cual según la ideología indígena representa la paila del fuego infernal, por lo cual, el caporal en conjunto con su comitiva, son librados de ese mal, de la misma manera porta un sombrero de luto de color café oscuro simbolizando el dolor de la muerte y la violencia a los indígenas y por último con sus manos sostiene un azadón con mango de caña de azúcar, símbolo del trabajo agrícola y muestra de que tenían esencial relación con los indígenas amazónicos (Chiliquinga, 2014).

Datos Psicológicos - Personalidad

Es una persona que, al vestirse con su esbelto y colorido atuendo, pasa posteriormente a ser uno de los personajes principales de esta celebración, se siente orgulloso al representarla, además que se caracteriza por ser un líder en la fiesta, manifestando su poder económico y de autoridad, contagia con su alegría y amabilidad a todas las personas de la comunidad, de tal modo que el caporal recibe el respeto y admiración de todos.

Imagen del Personaje:



Figura 2. El Caporal, Chasiguasín y Cuyago (2020).

Fuente 10: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Ficha Técnica del “Ñuñu”

Tabla 5: *Ficha Técnica del Ñuñu*

Ficha Técnica

Datos Físicos ficticios para la recreación

Nombre:	Ñuñu
Edad:	25-35
Género:	Masculino (Femenino)
Estatura:	1,65 cm – 1,70 cm
Nacionalidad:	Ecuatoriana
Lugar de nacimiento:	Salasaka
Etnia	Indígena
Color de ojos:	Marrones
Color de piel:	Oscura / Morena
Tipo de cabello	Lacio
Contextura física:	Mesomorfo

Vestimenta y accesorios

La Ñuñu al igual que las Doñas su atuendo es similar, con la diferencia de que el Ñuñu siempre lleva consigo un muñeco de pan envuelto con un paño de mano y con el Paño Zontzo lo carga en su espalda, se le considera el hijo del Caporal (Kapuralbun wawa), el mismo que simboliza la fertilidad. El Ñuñu viste con los mejores atuendos ceremoniales, el primer día usan blusa blanca y anaco negro representando así el equilibrio de la vida, así mismo cubre su cuerpo con rebosos de color rojo oscuro, verde, morado y por dentro el rebozo de color blanco (mote pelado) con bordados de animales, diseños exclusivos y bolitas de colores en los terminales, decorado con cintas de colores con zarcillos de cuarzo que reflejan y devuelven los rayos del Dios Sol (Inti Raymi) la misma que da vida y armoniza en comienzo de la época de florecimiento (Sisary Pacha), también lleva un sombrero de color café oscuro en representación al duelo de los maltratos, violaciones y expropiación de las riqueza por los españoles; por otro lado en el segundo día de la celebración las Doñas se visten con anaco y blusa similares a las del primer día pero con la diferencia que el rebozo es de color negro en la parte de adentro utilizan un rebozo rojo que representa la fertilidad de las mujeres indígenas, adicional visten un

rebozo blanco (mote pelado) con bordados en los fillos que son decorados con bolitas de colores denominado también como Paño Tzontzo que simboliza el equilibrio del bien y la armonía de la vida, porta un sombrero blanco adornados con cintas de colores y plumas de aves exóticas de la Amazonía, llevan cintas de colores con zarcillos de plata y cuarzo. Por último, en su espalda carga una malla con comida esta consta de pollo, papas hervidas, pan, cuy y frutas como una forma de agradecimiento a la Madre Tierra; finalmente el tercer día se repite la misma ceremonia sin ninguna modificación (Chiliquinga, 2014).

Datos Psicológicos - Personalidad

Es una señora (hombre) que usa sus mejores prendas ceremoniales para la festividad, es esposa del Caporal y en el trayecto de la festividad acompaña y baila exclusivamente solo con él, esto denota lo fiel y leal que es a su comunidad y a su esposo, además, se caracteriza por que lleva consigo a su hijo (Kapuralbun wawa) y está al pendiente de su cuidado.

Imagen del Personaje:



Figura 3. La Ñuñu, Chasiguasín y Cuyago (2020).

Fuente 11: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Ficha Técnica de “Las Doñas”

Tabla 6: *Ficha Técnica de “Las Doñas”*

Ficha Técnica

Datos Físicos ficticios para la recreación

Nombre:	Las Doñas
Edad:	Entre 12 a 18 años
Género:	Femenino
Estatura:	1,40 cm – 1,55 cm
Nacionalidad:	Ecuatoriana
Lugar de nacimiento:	Salasaka
Etnia	Indígena
Color de ojos:	Marrones
Color de piel:	Oscura / Morena
Tipo de cabello	Lacio
Contextura física:	Ectomorfo

Vestimenta y accesorios

Las Doñas viste con los mejores atuendos ceremoniales en la Fiesta de los Caporales; el primer día usan blusa blanca y anaco negro representando así el equilibrio de la vida, así mismo cubre su cuerpo con rebosos de color rojo oscuro, verde, morado y por dentro el rebozo de color blanco (mote pelado) con bordados de animales, diseños exclusivos y bolitas de colores en los terminales, decorado con cintas de colores con zarcillos de cuarzo que reflejan y devuelven los rayos del Dios Sol (Inti Raymi) la misma que da vida y armoniza en comienzo de la época de florecimiento (Sisary Pacha), también lleva un sombrero de color café oscuro en representación al duelo de los maltratos, violaciones y expropiación de las riqueza por los españoles; por otro lado en el segundo día de la celebración las Doñas se visten con anaco y blusa similares a las del primer día pero con la diferencia que el rebozo es de color negro en la parte de adentro utilizan un rebozo rojo que representa la fertilidad de las mujeres indígenas, adicional visten un rebozo blanco (mote pelado) con bordados en los fillos que son decorados con bolitas de colores denominado también como Paño Tzontzo que simboliza el equilibrio del bien y la armonía de la vida, porta un sombrero blanco adornados con cintas de colores y plumas de aves exóticas de la Amazonía, llevan cintas de colores con zarcillos de

plata y cuarzo. Por último, en su espalda carga una malla con comida esta consta de pollo, papas hervidas, pan, cuy y frutas como una forma de agradecimiento a la Madre Tierra; finalmente el tercer día se repite la ceremonia sin ninguna modificación (Chiliquinga, 2014).

Datos Psicológicos - Personalidad

Es un adolescente (hombre o mujer) vestido con su mejor atuendo ceremonial, recorre Salasaka en conjuntos con todos los personajes de las Fiesta de los Caporales a disfrutar con algarabía y gozo la celebración, también carga una malla con comida para que durante la celebración alimenten a los negros, quienes juntos como pareja también disfrutan danzando y correteando con música tradicional y banda de pueblo.

Imagen del Personaje:



Figura 4. Las Doñas, Chasiguasín y Cuyago (2020).

Fuente 12: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Ficha Técnica del Negros (Yanas, Achupalla mondongo)

Tabla 7: Fichas Técnicas del Negros (Yanas, Achupalla mondongo)

Ficha Técnica

Datos Físicos ficticios para la recreación

Nombre:	Negro (Yanas, Achupalla mondongo)
Edad:	25-35
Género:	Masculino
Estatura:	1,70 cm – 1,75 cm
Nacionalidad:	ecuatoriana

Lugar de nacimiento:	Salasaka
Etnia	Indígena (Afroamericano)
Color de ojos:	Marrones
Color de piel:	Negro
Tipo de cabello	Lacio
Contextura física:	Mesomorfo

Vestimenta y accesorios

La vestimenta de los Negros (yanas) varía con respecto al día en el que se encuentran festejando, en el primer día domingo se visten por completo de blanco, con camisa y pantalón blanco, de la misma manera, se pintan su rostro con harina de maíz, acompañado de un sombrero de paja similar a los que utilizan los montubios, trae en sus manos una espada de acero, la cual simboliza la rebeldía del indígena, la razón del uso del color blanco es porque que representa una lado de la dualidad del mundo indígena y a más de esto también es un color que expresa el agradecimiento a la Pacha Mama por la cosecha del maíz. El maíz es un elemento importante en la comunidad Salasaka, puesto que es indispensable para la elaboración de la chicha de jora y además es el polvo blanco que se utiliza para pintarse el rostro.

Para el segundo y tercer día, al igual que los blancos su indumentaria es la misma, pero en color negro, del mismo modo su rostro está pintado de negro; usan el negro por ser el otro color que representa el otro lado de la dualidad indígena, expresado el dominio y la fuerza negativa del negro y los colonizadores que causaron dolor, y maltrato a los indígenas nativos.

El negro mayor es el líder, es quien tiene la potestad de mandato en el resto del grupo de negros, su indumentaria es igual que los demás negros, con una diferencia que lleva puesto en el hombro un adorno en forma de cinturón de cuero con campanas de acero (Chiliquinga, 2014).

Datos Psicológicos - Personalidad

El negro es un personaje muy alegre y vivaz que constantemente se encuentra corriendo, saltando o bailando, lleno de energía, fuerza y algarabía. También, es el que a lo largo de la celebración molesta con sus actos y gestos vulgares, gritando frases a los asistentes con su peculiar léxico soez.

Imagen del Personaje:

Figura 5: Negro, Chasiguasín y Cuyago (2020).

Fuente 13: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Análisis morfológico y sígnico de la vestimenta de personajes

Para la ilustración digital de los personajes característicos de la Fiesta de los Caporales, se consideró establecer tablas morfológicas, las cuales permiten identificar todos los elementos que lo conforman, para después detallar de manera más específica y clara como está constituido cada parte del personaje. Además, para Pepe (2007), las tablas morfológicas son una guía detallada para diseñar partiendo de un elemento base a la construcción de un nuevo, obviamente, haciendo que los nuevos diseños mantengan el estilo original. Por tanto, las tablas morfológicas ayudan a mantener aspectos formales y significados de la vestimenta en la recreación de los personajes. Se presenta una ficha de cada personaje en vista frontal con todo su atuendo y luego de analiza cada parte de la vestimenta con su respectivo significado. El análisis de cada una de las vestimentas toma en cuenta a la recopilación previa de información bibliográfica y documental acerca de la fiesta de los caporales, además de que dicha investigación es reforzada con las entrevistas realizadas a Whirak Qhamak, Ángel Rufino Masaquiza y Segundo Chango.

Tabla Morfológica – Caporal, Fiesta de los Caporales

La vestimenta del caporal es muy colorida y esbelta, está dotada de diversos significados culturales que atribuyen al Caporal como el personaje principal de la fiesta. Estos simbolismos y significados se enuncian a continuación en la tabla morfológica.

Tabla 8: *Análisis morfológico y sígnico del personaje el caporal*




Tabla Morfológica

Indumentaria, Caporal



Fuente 14: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Tabla 9: Morfológica - Caporal –Indumentaria, Salasaka*Análisis Morfológico de la Vestimenta – Caporal*

Nombre	Piezas	Color	Detalles/Decoración	Significado y Significante
Sombrero de Luto		Café Oscuro y Dorado	En la corona del sombrero posee cuerdas trenzadas y cintas entrecruzadas, así mismo, una cinta café con los bordes en zigzag alrededor y en el ala del sombrero.	Significante: Sombrero Significado: Dolor a la muerte y violencia a los indígenas.
Pañuelos Bordados		Azul, Rojo y Amarillo	Los pañuelos poseen tela brillante decorada con diseños de flores y con bordados de Pavo real y flores de colores.	Significante: Bordado de Pavo real Significado: considerado como un ave sagrada por su belleza y su gama de colores.
Manto - Pañuelo Negro		Negro	Manto o capa negro decorado con una cinta blanca en el borde.	Representa la parte protesta del equilibrio de la vida.

Franjas



Rosado, Violeta, Azul, Amarillo, Naranja, Verde y Blanco; Dorado en sus terminales

Telas o tejidos decorado con diseño de Flores y bolitas de lana de diversos colores en sus terminales.

Las franjas de colores representan el arcoiris (mama kuychi), al igual, la bandera del Tawantinsuyo sinónimo de la armonia a la vida.

Camisa -
Cushma/
Pantalón -
Yuruk
Kalson



Blanco

En la vasta del pantalón posee tejidos geométricos de flores, montañas y ríos.

Simboliza el equilibrio de la vida y el bien.



Jarro de plata
-Pundu /
Paila de Plata
- Poela



Plateado, Rosado, Violeta, Amarillo, Verde, Azul, Naranja, y Blanco

Posee cuerdas trenzadas de colores atadas en las orejas de los utensilios y tallada con diseños geométricos.

Jarra de plata, utensilio para beber chicha, bebida sagrada de los Incas; la Paila, representa el fuego del inframundo.

<p>Cruz de monedas de Plata - Cushqui Cruz</p>		<p>Plateado y dorado</p>	<p>Cruz hecha con monedas de plata, decorado con cadenas, perlas preciosas y accesorios de figuras estilizadas de animales como el Águila, el Cóndor y el pez.</p>	<p>Representa el centro del Tawantinsuyo, y sus cuatro suyos (Anty Suyu, Cuntuy Suyu, Chichay Suyu y Kolla Suyu).</p>
<p>Azadón mango de Caña - Evocaña</p>		<p>Amarillo y plateado</p>	<p>Mango o cabo de Caña de azucar, y pico de acero.</p>	<p>Simboliza el trabajo agrícola; mientras que el mango de caña representa la íntima relación que tiene los Salasakas con los indígenas amazonicos.</p>

Fuente 15: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Tabla Morfológica – Doña, Fiesta de los Caporales

La vestimenta de la Doña consta de dos vestimentas, una indumentaria para el domingo y la otra para el lunes y martes. Esta indumentaria, a diferencia del caporal, los negros y los blancos son usadas en diversas festividades de los Salasakas, los simbolismos y significados se enuncian a continuación en la tabla morfológica.



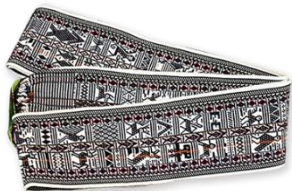
Tabla 10: Morfológica – Doña - Fiesta de los Caporales, Salasaka




Tabla Morfológica




Indumentaria – Doña, domingo	Indumentaria – Doña, lunes y martes
<p>Sombrero de Luto</p> <p>Rebozos o Bayetas</p> <p>Mote pelado</p> <p>Faja (Huarmi Chumbi)</p> <p>Blusa y Anaco</p> <p>Sandalias o Alpargatas</p> <p>Collar melloco</p> <p>Cintas Prendedor (Tupo)</p> <p>Cartera</p>	<p>Sombrero de Luto</p> <p>Rebozos o Bayetas</p> <p>Mote pelado</p> <p>Faja (Huarmi Chumbi)</p> <p>Blusa y Anaco</p> <p>Sandalias o Alpargatas</p> <p>Collar melloco</p> <p>Cintas Prendedor (Tupo)</p> <p>Cartera</p>

Fuente 16: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Tabla 11: Análisis Morfológico – La Doña –Indumentaria del día domingo, Salasaka*Análisis Morfológico de la Vestimenta – Doña, Domingo*

Nombre	Piezas	Color	Detalles/Decoración	Significado y Significante
Sombrero de Luto - Mochiku - Ushuta		Café Oscuro, verde	Posee cuerdas trenzadas y cintas cruzadas, también una cinta con tiras en zigzag envuelta alrededor de la copa y en el ala del sombrero.	Dolor a la muerte, violencia y maltrato y expropiación de los bienes y riquezas de los indígenas en la colonización por los españoles.
Blusa – Orcupachellina / Anaco		Blanco, Negro	La blusa conserva el diseño bordado de un pavo real multicolor.	El anaco y la blusa, simbolizan el equilibrio de la vida; Pavo real, considerado como un ave sagrada por su belleza y amplia gama de colores.
Faja - Huarmi chumbi		Rojo, Azul claro, Azul Oscuro y verde.	La faja (huarmi chumbi) posee diseño estilizados en formas geométricas de animales, flores, montañas, etc.	Las fajas se denotan una comunicación gráfica donde se ve la representación de varios aspectos como el dolor la alegría y el triunfo.




<p>Rebozos - Bayetas Ancha</p>		<p>Rojo oscuro, violeta y verde</p>	<p>En el tejido de las rebozos es notable apreciar tejidos finos y rectos de color blanco en los bordes.</p>	<p>Los colores rosado y rojo representan la alegría y felicidad en la fiesta, verde y morado representa la seriedad en la persona.</p>
<p>Mote Pelado - Paño Tzontzo</p>		<p>Paño tzontzo es blanco y bolitas de colores</p>	<p>Sus diseños son bordados de animales (mono, perro y el pavo de real) y bolitas de lana de colores en los terminales de la prenda.</p>	<p>Símbolo que armoniza la alegría de la mujer indígena, además, la dualidad, complementación de la vida y la paz.</p>
<p>Zarcillos de cuarzo / Cintas multicolores - Cintas Yuapola - Kuichi / Prendible Tupu</p>		<p>Rosado, Violeta, Azul, Amarillo, Naranja, Verde, Blanco y Plateado</p>	<p>Posee Cintas de colores y en los terminales una de ellas estan sujetados con zarcillos de cuarzo en forma de flores y en forma de diamante, las otras cintas estan sujetadas con un tupu, que es un prendedor metálico con forma de flor o sol.</p>	<p>Las cintas es la representacion esencial del reflejo y devolvimiento de los rayos del Dios Sol; aromonizan y dan vida en la epoca del florecimiento (Sisary Pacha).</p>

Sandalias de Faja - Alpargata		Blanco, verde, violeta, rosado, marron, amarillo	Sus diseños estilizados tienen formas geométricas en repetición de animales, flores, montañas y ríos.	
Collar Lualca- Washkas		Plateado, dorado y anaranja	El collar es un complemento de los atuendos utilizados por los personajes, de modo que están constuidos elaborados de coral en formas ovoides en repetición en diferente escala de pequeña a grande, y el medio se aprecia una cruz echa de metal con acabados de formas orgánicas.	Simboliza la fertilidad.
Cartera - Chuby		Rosado, Violeta, Azul, Amarillo, Naranja, Verde, Blanco y Dorado	Cartera multicolor elaborada con cuero y ojetes para adornarla; tambien decorada con cadenas y perlas preciosas.	

Fuente 17: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Tabla 12: Morfológica – Doña –Indumentaria de los días lunes y martes, Salasaka*Análisis Morfológico de la Vestimenta – Doña, Lunes y Martes*

Las Doñas entre los días lunes y martes usan similar indumentaria que la del domingo, pero se puede observar una pequeña diferencia, la cual consiste en el color de la bayeta o rebozo, sombrero y carga una especie de malla.

Nombre	Piezas	Color	Detalles/Decoración	Significado y Significante
Sombrero de Luto		Blanco	Sombrero blanco decorado con cintas de colores resaltantes y plumas de aves exóticas de las amazonas.	Representa la dualidad en el mundo indígena y el equilibrio entre dos fuerzas, el bien y el mal.
Rebozo o Bayeta y (pañó Tzontzo)		Negra, Paño tzontzo es blanco y bolitas de colores	Rebozo negro posee finos y rectos tejidos de color blanco en los filós, así mismo, el Paño tzontzo se aprecia bordados de animales y bolitas de colores en los filós.	Representa el equilibrio y la armonía de la vida.
Blusa, (Pychu Jyrguita)		Negro, y colores del arcoiris	Tejido con lana con bordado de un pavo real.	Atuendo complementario, parte de su identidad cultural.

Bolso o
Malla
(Alapa)



Amarrillo,
gris

Cuerdas trenzadas de lana y
entrecruzadas formando una
especie de malla o bolso.

Accesorio que sirve para cargar
comida, como el cuy, pollo,
papas, pan y frutas, en
agradecimiento con la Pacha
Mama y la alimentacion de los
indígenas durante las protestas.

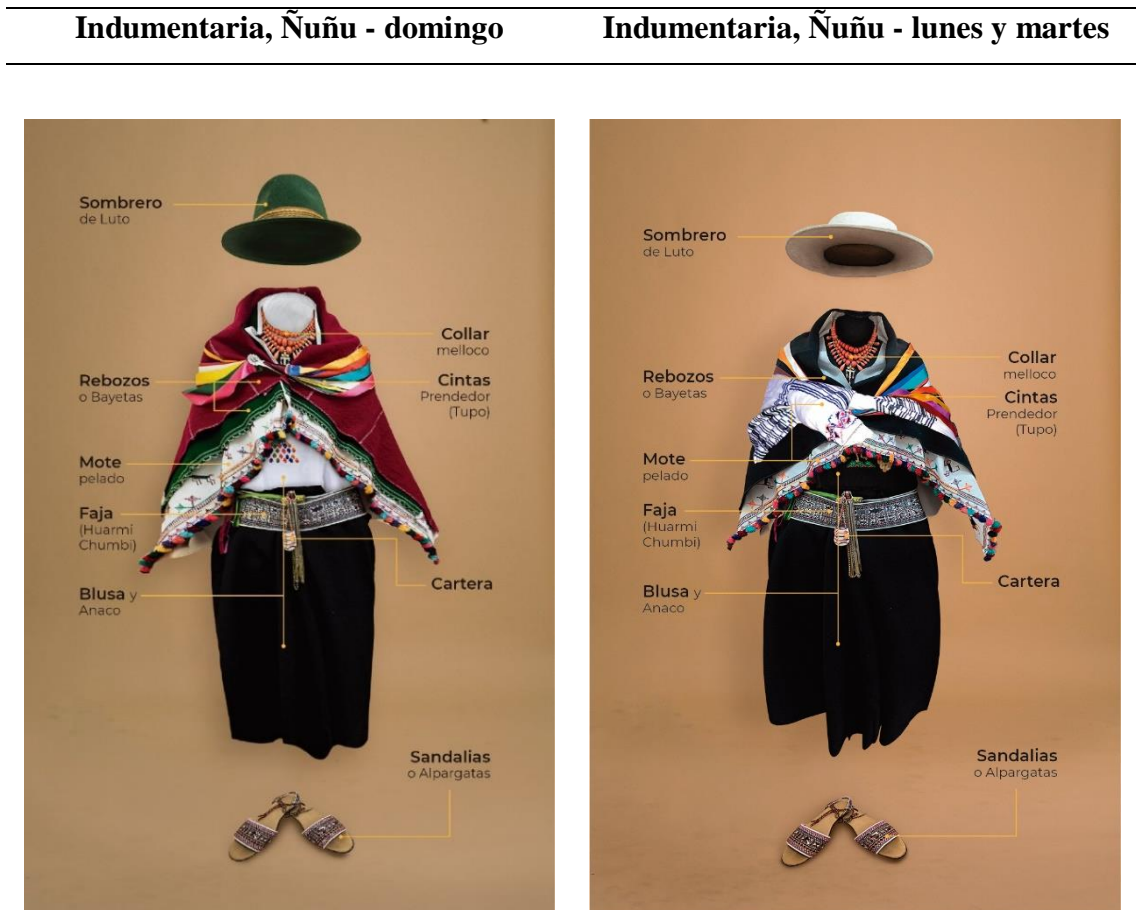
Fuente 18: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Tabla Morfológica – Ñuñu - Fiesta de los Caporales

La Ñuñu al igual que las Doñas su atuendo es similar, con la diferencia de que el Ñuñu siempre lleva consigo un muñeco de pan envuelto con un paño de mano y con el Paño Zontzo lo carga en su espalda, se le considera el hijo del Caporal (Kapuralbun wawa).




Tabla 13: Morfológica – Ñuñu - Fiesta de los Caporales, Salasaka

Tabla Morfológica



Fuente 19: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Tabla 14: Morfológica – Ñuñu – Elemento característico del personaje, Salasaka*Análisis Morfológico de la Vestimenta – Ñuñu*



Nombre	Piezas	Detalles/Color	Detalles/Decoración	Significado y Significante
Muñeco de pan (hijo del Caporal) – Huata niño		Rojo, blanco, verde, tomate, rosa y azul.	Sus diseños son bordados de flores y figuras ornamentales y bolitas de lana de colores en los terminales de la prenda.	Simboliza la fertilidad.
Paño de mano		Rojo, blanco	Pañuelo con diseño de flores y figuras ornamentales.	
Mote Pelado (pañó Tzontzo)		Paño tzontzo es blanco y bolitas de colores	Sus diseños son bordados de animales (mono, perro y el pavo de real) y bolitas de lana de colores en los terminales de la prenda.	Símbolo que armoniza la alegría de la mujer indígena, además, la dualidad, complementación de la vida y la paz.

Fuente 20: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Tabla Morfológica – Negros (Yanas), Fiesta de los Caporales





La vestimenta del Blanco y Negro, son dos indumentarias que representan al mismo personaje, pero en diversos días, la indumentaria del Domingo es la del Blanco mientras que el lunes y martes es la del Negro, es una indumentaria para el Domingo, representa a la gente de la costa, los simbolismos y significados se enuncian a continuación en la tabla morfológica.

Tabla 15: Morfológica – Negros (Yanas) - Fiesta de los Caporales, Salasaka

<i>Tabla Morfológica</i>	
Indumentaria, domingo - Blancos	Indumentaria, Negros-lunes y martes
	

Fuente 21: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Tabla 16: Morfológica – Yanas (Blanco) –Indumentaria día domingo, Salasaka*Análisis Morfológico de la Vestimenta – Blanco*

Nombre	Piezas	Detalles/Color	Detalles/Decoración	Significado y Significante
Sombrero de Paja		Amarillo blanco	Sombrero que se confecciona de las hojas trenzadas de la palmera, decorado con una cinta.	
Camisa Cushma / Pantalon - Yuruk Kalson		Blanco	La camisa blanca es simple y sin mayor detalle, el valor a resaltar es el color blanco puro.	El color blanco representa una de las dualidades del mundo indígena, el blanco simboliza el agradecimiento a la Pacha Mama por la cosecha del maíz.
Espada Sable – Tucsino Airro		Plateado, negro	Su diseño es totalmente artesanal, elaborado de metal con una correa para sostener.	La espada representa la rebeldia y ferocidad del pueblo Salasaka.
Paño de mano – Puca Paño		Rojo, blanco	Pañuelo con diseño de flores y figuras ornamentales.	

Fuente 22: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Tabla 17: Morfológica – Negro –Indumentaria día lunes y martes, Salasaka*Análisis Morfológico de la Vestimenta – Negro*

Nombre	Piezas	Detalles/Color	Detalles/Decoración	Significado y Significante
Casco - tujto		Negro, amarillo, blanco, azul, rojo	El casco está constituido por el flamín de color amarillo claro y el escudo del Ecuador.	Prenda protectora para la cabeza del soldado, utilizada para la guerra.
Camisa - Cushma / Pantalón de tela – Yana Kalzon		Negro	La camisa negra es simple y sin mayor detalle, el valor a resaltar es el color negro y si fuerza y dominio negativo.	Las prendas negras representan el otro lado de la dualidad indígena, lado que se expresa el dominio y la fuerza negativa del negro y los colonizadores que solo causan dolor, y maltrato a los nativos.
Espada		Plateado, negro	Su diseño es totalmente artesanal, esta espada es acompañada de una correa.	La espada representa la rebeldia y ferocidad del pueblo Salasaka.
Campanas - Cencerro		Plateado, dorado y cafe	Diseño artesanal, las campanas son de acero, sostenidas por una correa de cuero de vaca.	Accesorio que utiliza el negro mayor.

Fuente 23: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

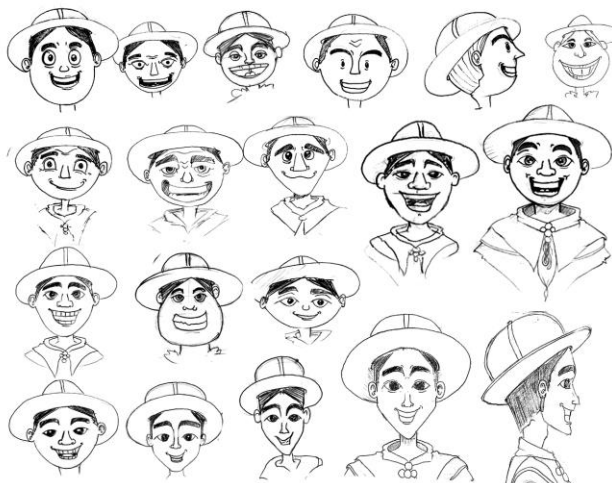
FASE 3. GENERACIÓN DE OPCIONES

Este es el pensamiento del sombrero verde, inicia la fase creativa lo cual implica proponer ideas y generar soluciones. En esencia se generan bocetos los cuales posteriormente se evaluarán. Los bocetos parten de la investigación realizada, lo cual clarifica la comprensión del problema y como llegar a su solución. Para los rasgos y características de vestimenta se toma en consideración las fichas realizadas previamente en la fase 2.

Bocetos

Para desarrollar las conceptualizaciones de los personajes, fue necesario primero encontrar un estilo gráfico. Se usó al Caporal para poder realizar la mayor cantidad de bocetos que se puedan obtener de él y su contexto cultural y simbólico.

Imagen 3: Primeros bocetos Caporal



Fuente 24: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

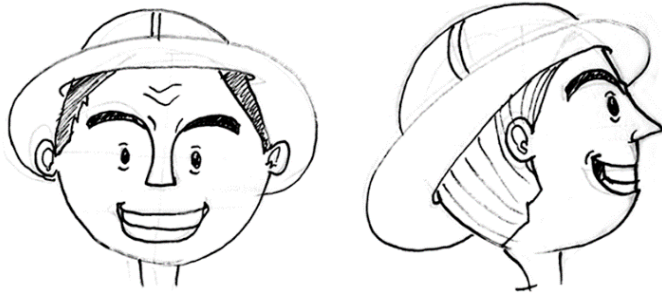
FASE 4. EVALUACIÓN DE LAS OPCIONES

En esta fase es necesario emplear los pensamientos de los sombreros amarillo y negro. Se muestran los aspectos positivos y negativos de las opciones que se generaron previamente en la fase 3.

Es necesario contemplar en los aspectos positivos de cada boceto, en sus aplicaciones y ventajas. A si como también es preciso concentrarse en los aspectos negativos del boceto, los inconvenientes y posibles problemas que la aplicación de este pueda dar.

Boceto 1

Imagen 4: Boceto Caporal



Fuente 25: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Aspectos positivos

En este boceto se observa un estilo *cartoon*, tiende a hacer infantil por lo que resulta ser más atractivo para las personas en general y en especial en los niños.

Aspectos negativos

El estilo que se aprecia en el boceto es minimalista, no se puede detallar de manera más específica los accesorios e indumentaria del personaje.

Boceto 2

Imagen 5: Boceto caporal



Fuente 26: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Aspectos positivos

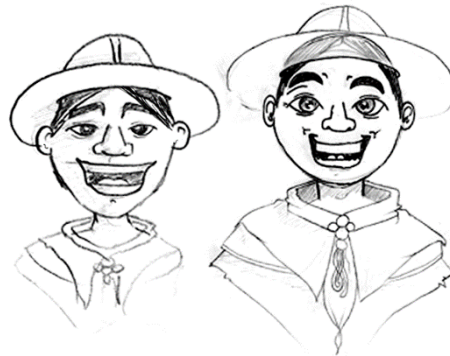
Es un estilo más natural, donde se visibiliza de forma casi real como está estructurado el personaje.

Aspectos negativos

Al ser un estilo natural, requiere de mayor realismo en toda su indumentaria, lo cual necesita de mayor dedicación y tiempo.

Boceto 3

Imagen 6: Boceto Caporal



Fuente 27: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Aspectos positivos

Es un estilo que cuenta con figura orgánicas, el cual respeta la anatomía del personaje, pero exagera en ciertas facciones.

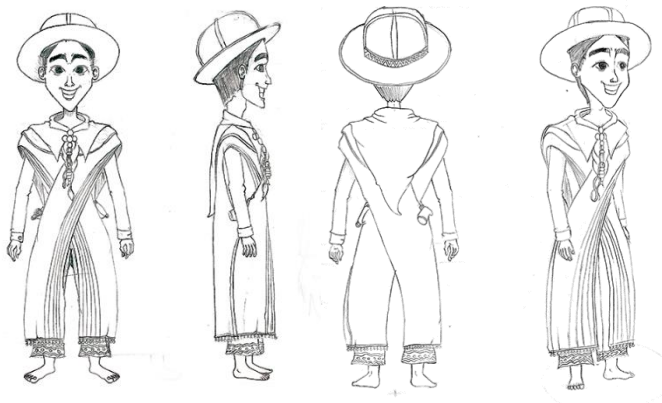
Aspectos negativos

Al tener facciones exageradas, dan un tono caricaturesco y burlesco. Darle una connotación seria y cultural requeriría gran esfuerzo.

FASE 5. SELECCIÓN DE LA MEJOR OPCIÓN

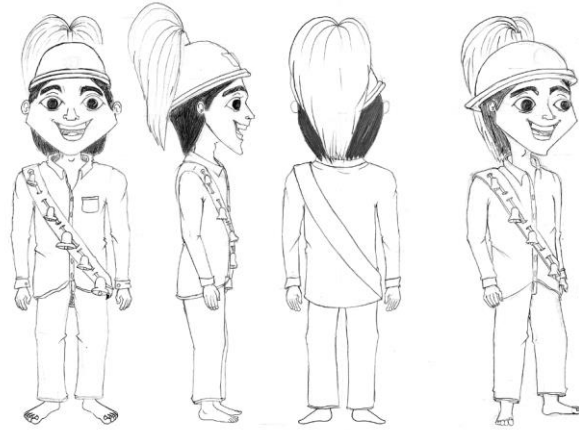
Para escoger la mejor opción, se usa el pensamiento del sombrero negro, con este se generan preguntas con los que se calificara con objetividad a los bocetos. De este modo se verifica que el boceto cumple con los requerimientos del proyecto.

Imagen 7: Boceto caporal



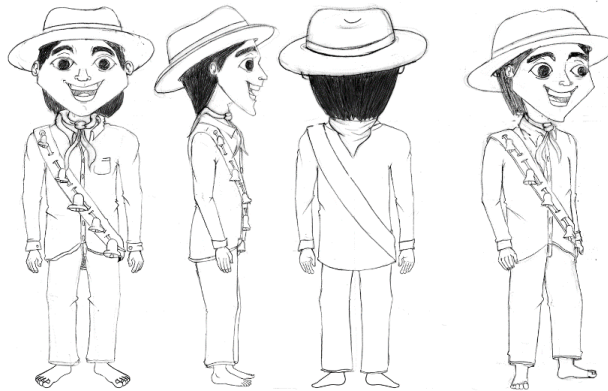
Fuente 28: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Imagen 8: Boceto Negro



Fuente 29: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Imagen 9: Boceto Blanco



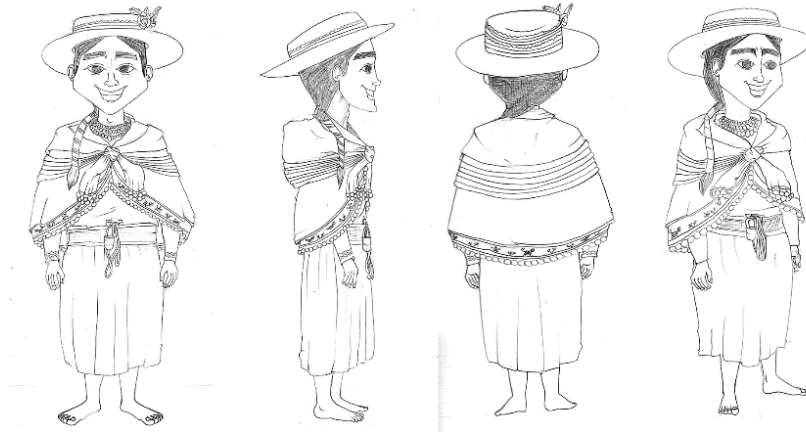
Fuente 30: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Imagen 10: Boceto Doña



Fuente 31: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Imagen 11: Boceto Ñuñu



Fuente 32: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

¿Es el boceto más original y llamativo?

Si, debido a que el estilo es muy detallado y cuenta con trazos geométricos y ornamentales, la fusión de estos da al boceto un tono y estilo únicos.

¿Este boceto identifica la indumentaria y rasgos del personaje?

La indumentaria y rasgos gozan de muchos detalles, por lo tanto, son muy fácil de identifica, sin embargo, estos no son lo suficientemente visibles para no ocasionar fatiga visual.

¿Es el boceto que más se adecua para poder difundir la fiesta?

El boceto responde a un estilo que es apreciable tanto por niños como adultos, esto es debido a los detalles y fisionomía del personaje que equilibra los rasgos de su rostro, dándole una imagen equilibrada entre caricaturesco y serio.

¿Sera el boceto del gusto de la comunidad Salasaka?

Si, debido a que este boceto cuenta con los rasgos de los habitantes de la comunidad de Salasaka.

FASE 6. IMPLEMENTACIÓN DE LA SOLUCIÓN

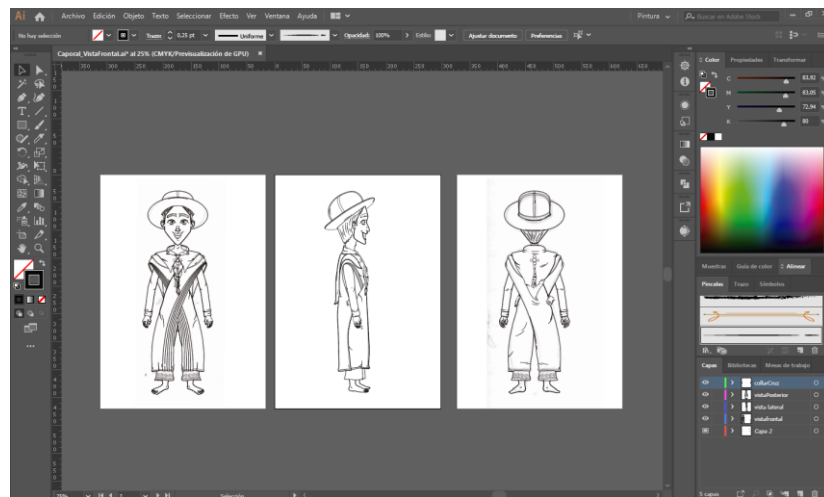
Después de todo este proceso crítico y riguroso se toma la decisión de cuál es la mejor opción, deberá comprometerse con esta. A continuación, se implementa y genera la propuesta, esta implantación requiere de las habilidades técnicas, intelectuales y artísticas del ilustrador.

Digitalización

Después de terminar las fases anteriores, se encontró el estilo de boceto ideal para la adecuada ejecución de proyecto, es así que se puede llevar los bocetos a la digitalización haciendo uso del *software* y la estructura vector, se inicia con el entintado de cada uno de los bocetos.

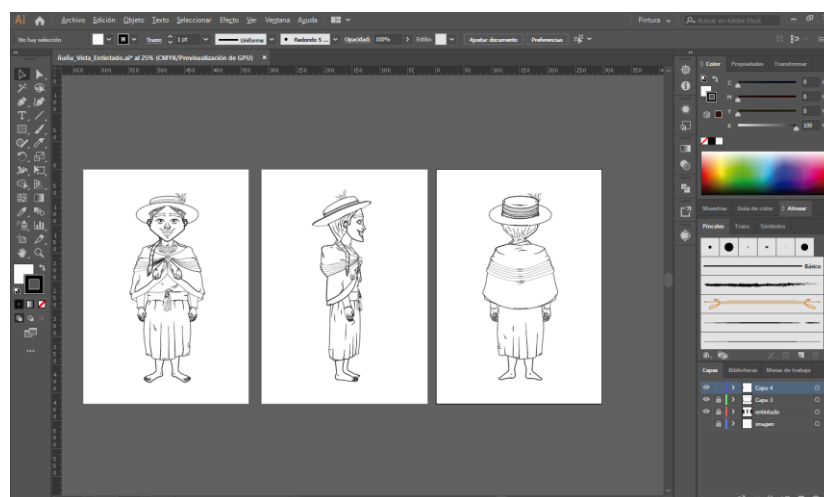
Para el entintado digital se utilizó una variedad de pinceles, que tienen específicas funciones como el contorno del personaje y detalles generales.

Imagen 12: El Caporal



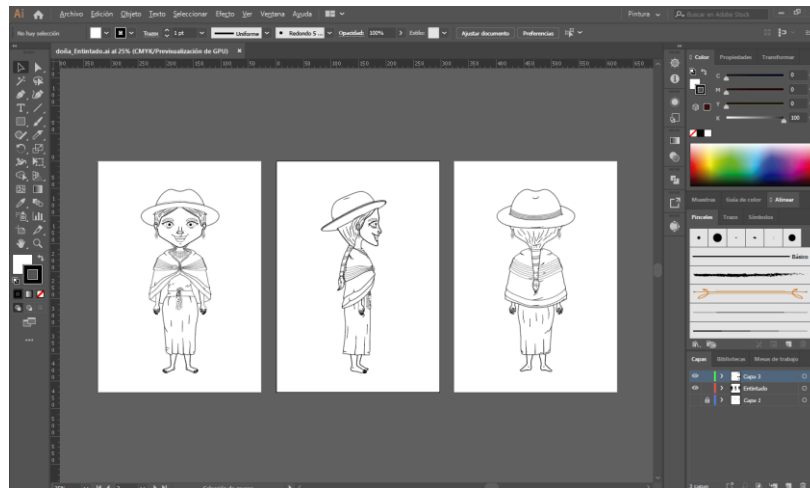
Fuente 33: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Imagen 13: La Ñuñu



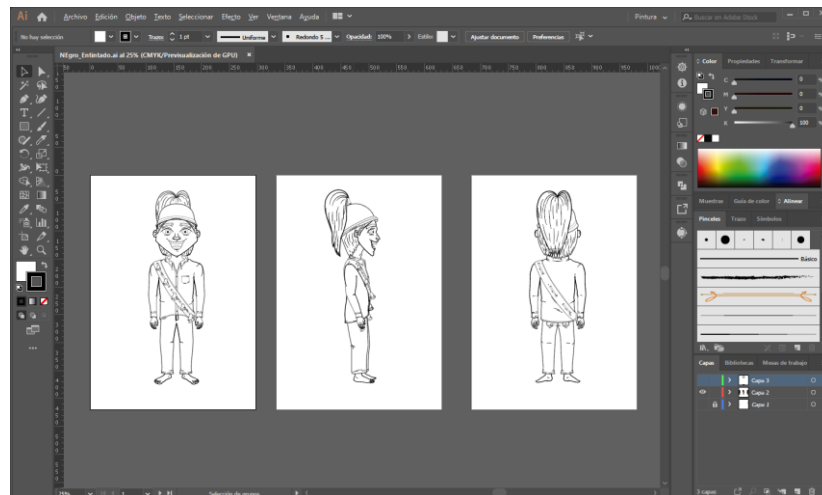
Fuente 34: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Imagen 14: La Doña



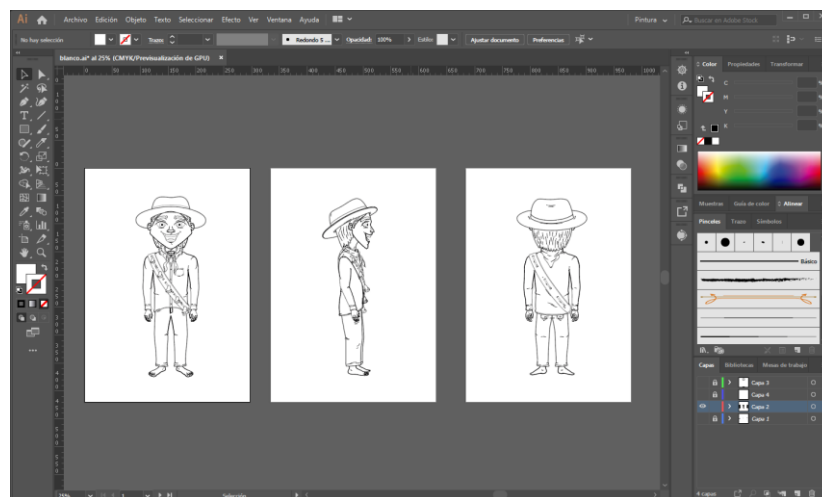
Fuente 35: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Imagen 15: El Negro



Fuente 36: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Imagen 16: El Blanco



Fuente 37: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

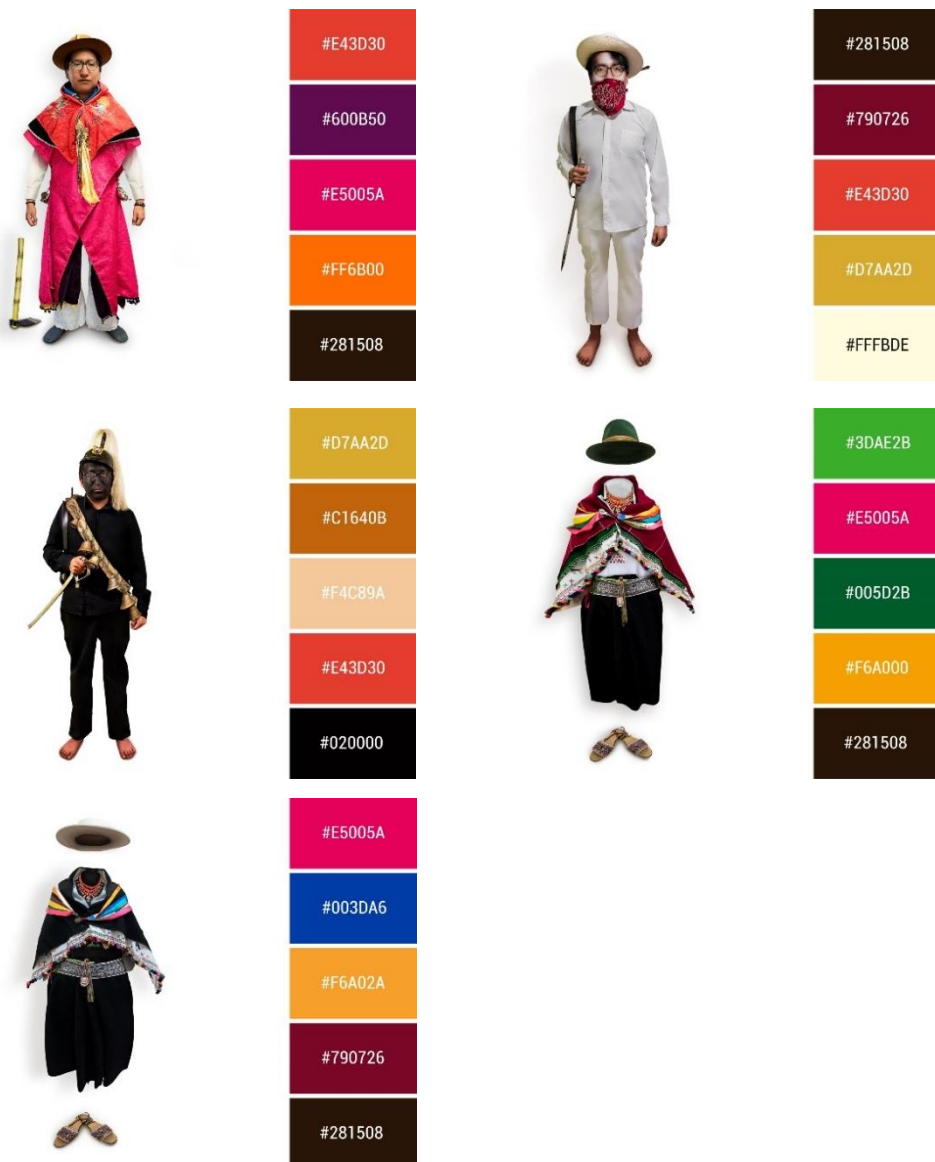
Color Lab

Partiendo de lo anterior, se procede a la colonización de cada uno de los personajes, los colores que se tomaron como referencia fueron de las fotografías realizadas durante la investigación de la fase 2.

Una vez tomado los colores, se establecieron los pantones en el *software* para dar color a los personajes. Los colores que se muestran en los siguientes gráficos, son los pantones que se aplicaron en cada uno de los personajes al igual que las luces y sombras.

Paleta de Colores de los Personajes

Imagen 17: Paleta de colores



Fuente 38: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Cromática General

Imagen 18: Cromática general

				
CMYK C 3% M 27% Y 42% K 0% RGB R 233 G 199 B 155 HEXADECIMAL #E9C79B	CMYK C 5% M 49% Y 69% K 0% RGB R 214 G 154 B 96 HEXADECIMAL #D69A6D	CMYK C 0% M 44% Y 88% K 0% RGB R 223 G 163 B 62 HEXADECIMAL #DF-A33E	CMYK C 0% M 62% Y 97% K 0% RGB R 172 G 106 B 25 HEXADECIMAL #AC6A19	CMYK C 18% M 34% Y 97% K 0% RGB R 203 G 170 B 60 HEXADECIMAL #C8AA3C
				
CMYK C 74% M 85% Y 84% K 68% RGB R 39 G 26 B 15 HEXADECIMAL #271A0F	CMYK C 68% M 88% Y 75% K 53% RGB R 60 G 37 B 37 HEXADECIMAL #3C2525	CMYK C 51% M 97% Y 100% K 40% RGB R 84 G 30 B 20 HEXADECIMAL #541E14	CMYK C 40% M 65% Y 90% K 35% RGB R 110 G 81 B 40 HEXADECIMAL #6E5128	
				
CMYK C 0% M 100% Y 41% K 0% RGB R 188 G 0 B 91 HEXADECIMAL #BC005B	CMYK C 49% M 100% Y 0% K 49% RGB R 76 G 8 B 82 HEXADECIMAL #4C0852	CMYK C 100% M 85% Y 0% K 0% RGB R 0 G 63 B 162 HEXADECIMAL #003FA2	CMYK C 77% M 4% Y 99% K 0% RGB R 109 G 172 B 59 HEXADECIMAL #6DACC3B	
				
CMYK C 0% M 77% Y 98% K 0% RGB R 236 G 107 B 0 HEXADECIMAL #E68D00	CMYK C 0% M 43% Y 100% K 0% RGB R 224 G 163 B 0 HEXADECIMAL #E0A300	CMYK C 9% M 92% Y 84% K 0% RGB R 197 G 63 B 52 HEXADECIMAL #C53F34		
				
CMYK C 0% M 0% Y 0% K 90% RGB R 68 G 66 B 66 HEXADECIMAL #444242	CMYK C 0% M 0% Y 0% K 20% RGB R 216 G 217 B 221 HEXADECIMAL #D8D9DD	CMYK C 0% M 100% Y 51% K 60% RGB R 101 G 9 B 44 HEXADECIMAL #65092C	CMYK C 96% M 48% Y 100% K 17% RGB R 30 G 93 B 49 HEXADECIMAL #1E5D31	
				
CMYK C 0% M 0% Y 32% K 0% RGB R 254 G 249 B 196 HEXADECIMAL #FF9C4	CMYK C 0% M 0% Y 19% K 0% RGB R 254 G 252 B 223 HEXADECIMAL #FFFCD	CMYK C 0% M 0% Y 0% K 0% RGB R 255 G 255 B 255 HEXADECIMAL #FFFFFF		

Fuente 39: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Luces y sombras

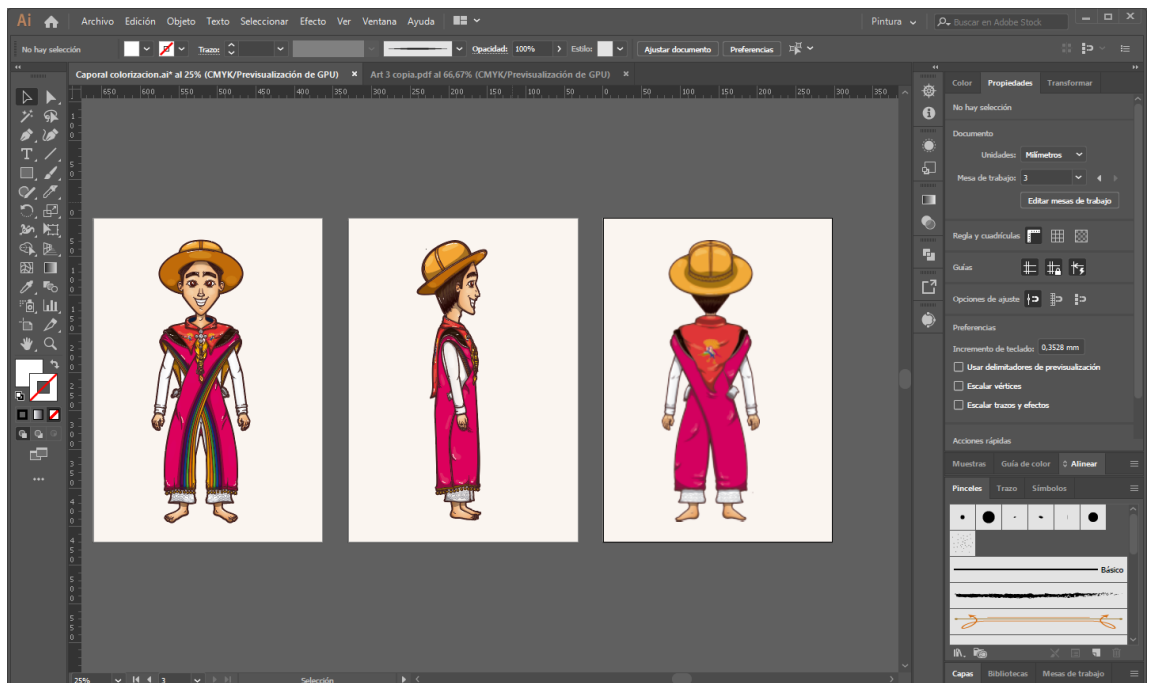
Se ha determinado usar transparencias y fusiones para obtener mejores resultados en las ilustraciones vectoriales. Dichas aplicaciones y configuraciones se detallan a continuación:

Luces: para la aplicación de luces en los personajes, se hizo uso de un blanco total (#FFFFFF), con el modo de transparencia Luz Suave, a una opacidad de 29%, 55% y 65% intercalando con el requerimiento de luminancia, que a mayores porcentajes de luminancia requiere mayor porcentaje de opacidad. Para poner destellos de luz se hace uso de un pincel con un trazo color blanco total (#FFFFFF) con un grosor de 0,5.

Sombra: para la aplicación de sombras se usó un gris al 80% (#5C5B5F), con el modo de transparencia Obscurecer, a una opacidad de 50% para una sombra más leve y 55% para una sombra más presente.

El Caporal

Imagen 19: El caporal color



Fuente 40: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

La Ñuñu

Imagen 20: La Ñuñu color



Fuente 41: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

La Doña

Imagen 21: La Doña color



Fuente 42: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

El Blanco

Imagen 22: El Blanco color



Fuente 43: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

El Negro

Imagen 23: El Negro color



Fuente 44: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Creación de Marca (Fiesta de los Caporales)

Para la creación de la marca (Fiesta de los Caporales) se aplicó una técnica definida como logotipo, que consta básicamente de modificar una tipografía, por ello se eligió la tipografía Oracle script por ser dinámica, atractiva y alegre, la cual se adecua al concepto de la Fiesta. Se deformo dotándoles una apariencia en arco, se agregó el sombrero del Caporal en la parte superior de la letra C y se alteró el tamaño de cada palabra realizando la palabra “Caporal”, de igual manera, los elementos en forma de cintas de los extremos, se tomó como referencia a las cintas que llevan el Ñuñu y la Doña en su vestimenta y también este es un elemento gráfico que representa la Fiesta, por otro lado, se consideró elegir la cromática de acuerdo a la vestimenta del Caporal y finalmente se implementó luces y sombras para darle una aspecto más real.

Imagen 24: Marca de la Fiesta de los Caporales



Fuente 45: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

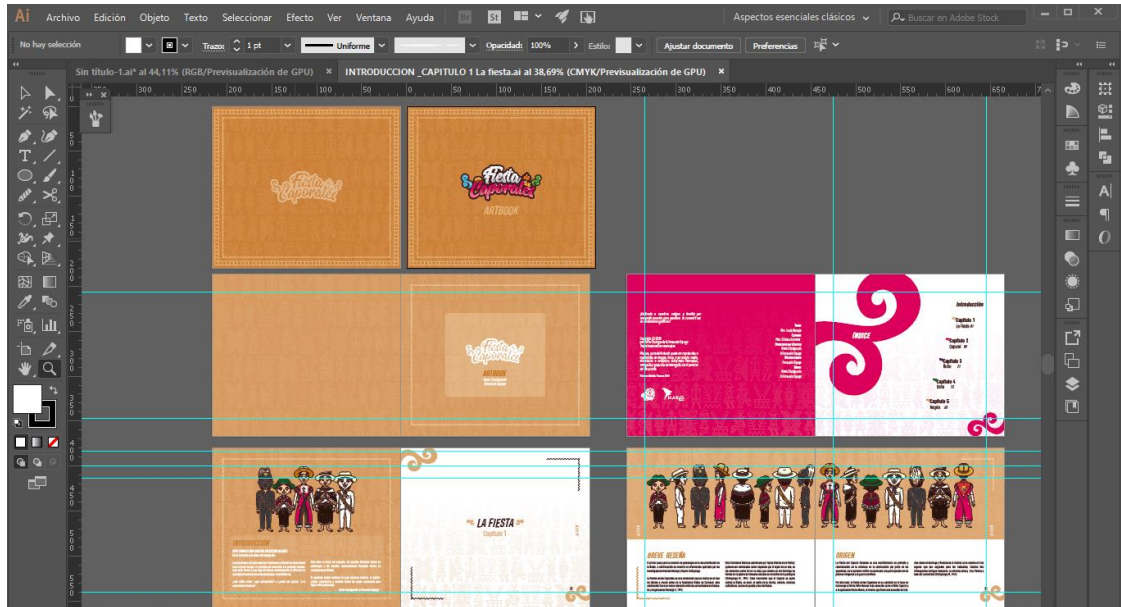
Diagramación del *Artbook*

La diagramación, estilo y tono del *artbook* parte de la concepción de una marca, “La Fiesta de los Caporales”, dicha marca al igual que los personajes respeta los colores y simbolismos de la fiesta popular. El formato es una reducción del a4 común es de 21cm x 18 cm, tratando de conservar la distinción se usa una disposición horizontal, la presentación de las hojas es a ambas caras, se busca dinamismo por medio de la presentación de dos planas a la vez.

Por otro lado, para el estilo gráfico del *artbook* se aplicó la Iconografía antropomorfa y zoomorfa de Salasaka, creada en el libro Cultura Salasaka Pueblo Milenario por Guapisaca

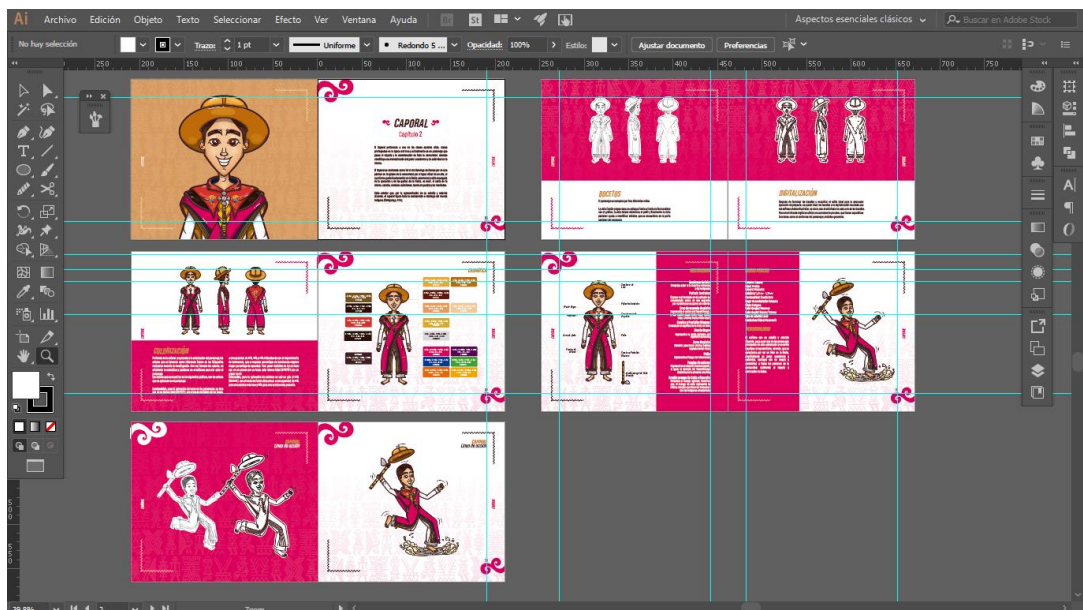
(2019). Y en la diagramación se diseña el fondo de cada página con la unión de la iconografía seleccionada dotándole de una apariencia atractiva y significativa.

Imagen 25: Diagramación del Artbook



Fuente 46: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Imagen 26: Diagramación del artbook



Fuente 47: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

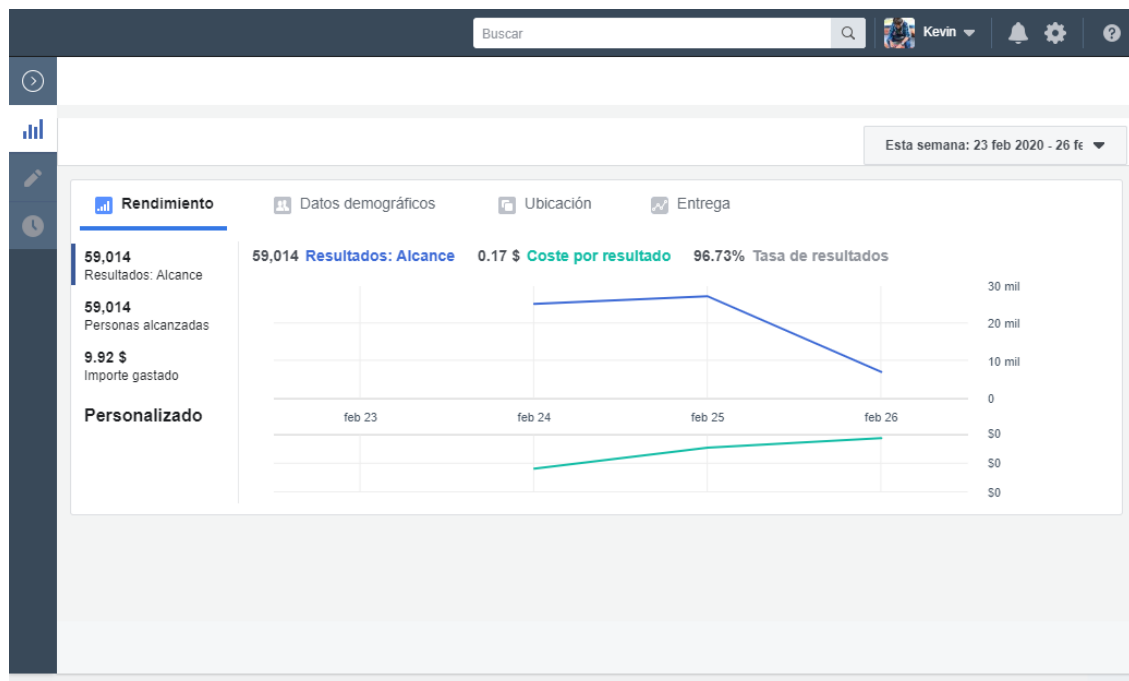
FASE 7. OBSERVACIÓN Y EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS

Esta fase involucra el proceso de evaluación y reflexión una vez el producto haya sido realizado y presentado. En este caso el producto ya fue difundido a través de una campaña publicitaria realizada en Facebook Ads, campaña publicitaria que se compone por 23 anuncios que están compuestos por videos e imágenes de aspecto 1:1, 16:9 y 4:5. Todos estos anuncios fueron creados partiendo de la identidad grafica del *Artbook* y se adaptaron a los diversos formatos publicitarios de Facebook, Instagram y Messenger.

Rendimiento de alcance de la campaña publicitaria

Este es el número de personas que han visto los anuncios como mínimo una vez. El alcance ayuda a hacerse una idea de cuántas personas han estado expuestas a la publicidad de la campaña publicitaria de la Fiesta de los Caporales. Este es un resultado estimado:

Imagen 27: Campaña Alcance



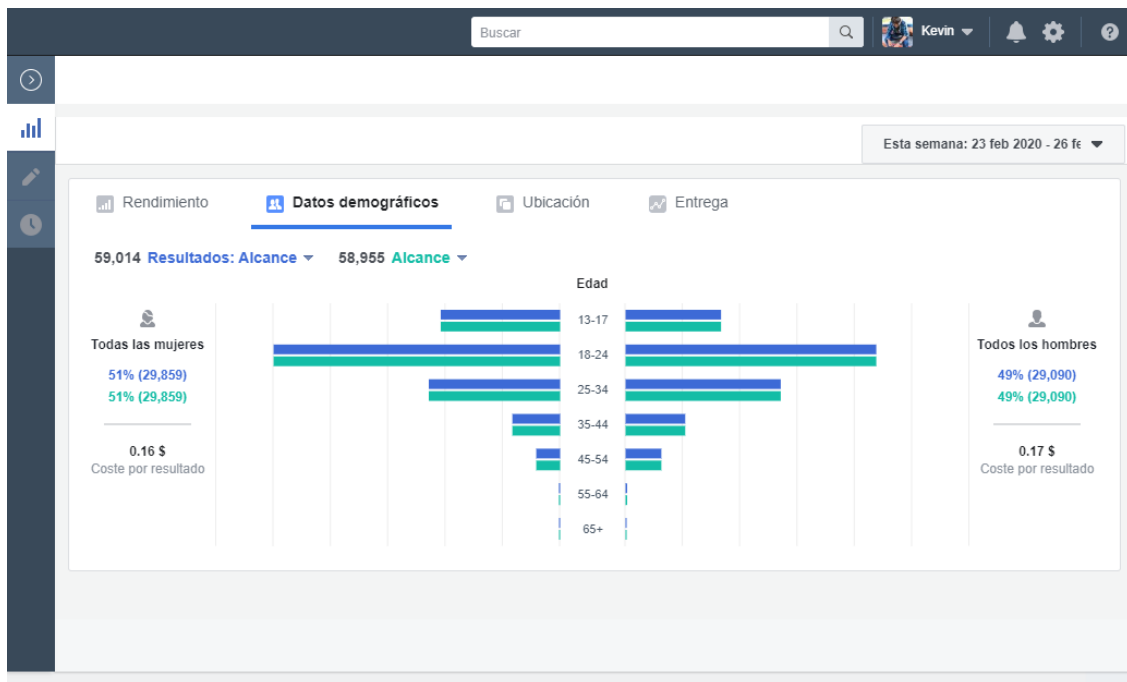
Fuente 48: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Los resultados estiman que la cantidad de personas que estuvieron expuestas a la campaña publicitaria de la Fiesta de los Caporales son un total estimado de 59014 hombres y mujeres de la provincia de Tungurahua de entre 13 a 54 años de edad. Haciendo un importe económico de 9,92\$ entre 23 anuncios activos de la campaña publicitaria.

Datos demográficos de la campaña publicitaria

Estos son los datos de difusión de los anuncios en función de su ubicación, edad, sexo, etc. El área demográfica delimitada fue toda la provincia de Tungurahua. A continuación, se presentan los datos obtenidos desde el 24 de febrero a 26 de febrero del 2020. Los resultados en función de su sexo que vieron la publicidad se estiman son 5658 mujeres y 4648 hombres de entre 13 a 17 años de edad; 14280 mujeres y 12357 hombres de entre 18 a 24 de edad; 6571 mujeres y 7437 hombres; 2452 mujeres y 2981 hombres de entre 35 a 44 años de edad y 930 mujeres y 1659 hombres de entre 45 a 54 años de edad.

Imagen 28: Datos Demográficos



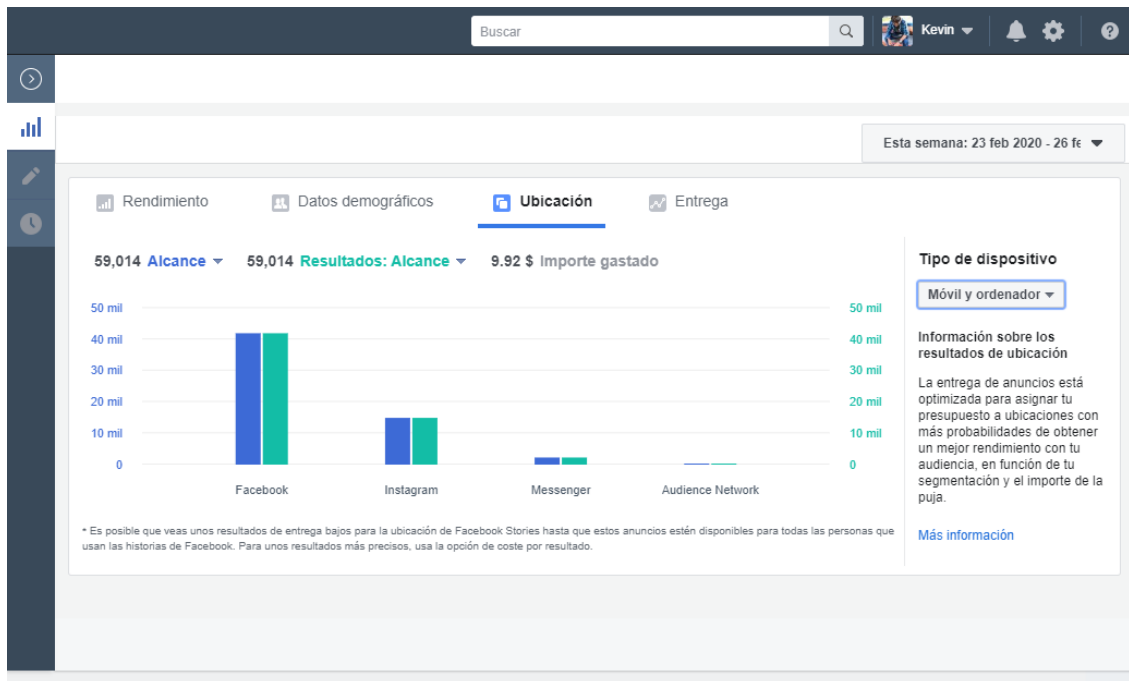
Fuente 49: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Es visible que el proyecto tuvo mayor acogida por los jóvenes de la provincia de Tungurahua, el principal público fue los hombres y mujeres de entre 18 a 24 años representando el 24% del público general en mujeres y 21 % del público general de hombres. A breves rasgos las estadísticas denotan que el proyecto fue acogido tanto por hombres y mujeres sin mayor diferencia, componiendo las mujeres el 51% y los hombres el 49% del público en general.

Ubicación de la proyección de la campaña publicitaria

Estas graficas representan la cantidad de personas que vieron los anuncios de la campaña publicitaria en una ubicación determinada. Por ubicación se entiende a los diversos formatos de publicidad que disponen las redes sociales de Facebook, Messenger e Instagram.

Imagen 29: Ubicación de proyección



Fuente 50: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Es notable que Facebook y sus formatos de publicidad fueron los más vistos por el público en general este medio se estima son 42167 hombres y mujeres este medio represento un importe gastado de 7,56\$ mientras que en la red social Instagram estima 14953 hombres y mujeres con un importe gastado de 2,09\$ por último la red social Messenger se estima que son 2308 hombres y mujeres con un importe gastado de 0,32\$. Basándose en los resultados se puede concluir que la red social más afín con este proyecto de difusión es Facebook, los diversos formatos publicitarios con los que dispone, da flexibilidad en la elaboración de publicidad, mientras que, Instagram a pesar de ser una red social enfocada para jóvenes, los cuales componen la mayoría de nuestro público objetivo, no cuenta con los mismos formatos publicitarios con los que cuenta Facebook.

12. IMPACTOS

12.1. Impacto Social y Cultural

Mediante la creación de personajes en ilustraciones digitales se permitirá hacer circular la fiesta a través de la difusión digital e impresa, se espera un impacto social – cultural, ya que con la mayor información visual de la Fiesta de los Caporales y su disponibilidad en medios digitales e impresos esta práctica cultural llegará a más sectores aledaños a la comunidad Salasaka y a través de medios digitales se espera su circulación libre a nivel global. Esto funciona debido a que las ilustraciones invitan a incrementar el capital cultural y simbólico del público espectador, interesado en las expresiones culturales andinas.

Se cree que la difusión de esta celebración podría generar más afluencia de turistas a la comunidad Salasaka y por lo tanto dinamizar las visitas a negocios cercanos. Y con ello se moviliza principalmente los pequeños negocios de la comunidad que se dedican a la artesanía, hospedaje y gastronomía.

13. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO

Tabla 18: *Recursos*

MARCO ADMINISTRATIVO	
RECURSOS HUMANOS	Estudiantes (Chasiguasin Kevin, Cuyago Fernando) Ing. Lucia Naranjo
RECURSOS MATERIALES	Lápices, esferos, bocetero, borrador
RECURSOS ECONOMICOS	Proyecto investigativo.
INTITUCIONALES	Universidad Técnica de Cotopaxi Parroquia Salasaka GAD Municipal de San Pedro de Pelileo
TECNOLÓGICOS	Computadoras, internet, cámaras fotográficas, tableta wacom
TÉCNICO	Programas de diseño gráfico y equipos de impresión
BIBLIOGRÁFICOS	Libros físicos y digitales, ponencias, revistas, entrevistas, videos, fotografías.

Fuente 51: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Tabla 18.- *Recursos directos*

DETALLE	UNIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Lápiz	2	0.65	1.30
Esfero	2	0.35	0.70
Bocetero	1	0.50	0.50
Resmas de hojas	1	3.50	3.50
Borrador	2	0.25	0.50

Escaneado	20	0.25	5.00
Copias	100	0.02	2.00
Impresiones	15	0.10	1.50
Impresión de tesis	3	15	45.00
Impresión de stickers	3 planchas	2.00	6.00
Impresión de Artbook	1	60.00	60.00
Postales	50	0.15	7.50
Anillado	3	2.00	6.00
Porta Artbook	1	15.00	15.00
Porta Tablet	1	15.00	15.00
TOTAL			169.50

Fuente 51: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Tabla 18.- Recursos técnicos

DETALLE	UNIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Computadoras	2	950.00	1900.00
Internet	300 horas	0.60	180.00
Flash memory	3	12.00	36.00
Cámara fotográfica	1	650.00	650.00
Tabletas Gráficas	2	190.00	380.00
TOTAL			3146.00

Fuente 51: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Tabla 18.- Recursos indirectos

DETALLE	VALOR
Transporte	250.00
Alimentación	100.00
Imprevistos	30.00
TOTAL	380.00

Fuente 51: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Tabla 18.- Total recursos

DETALLES	VALOR
Recursos directos	169.50
Recursos técnicos	3146.00
Recursos indirectos	380.00
TOTAL	3695.50

Fuente 51: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

14.1. Conclusiones

- La investigación bibliográfica y documental son métodos necesarios para la fundamentación científica técnica estas en conjunto con un enfoque cualitativo obtienen información necesaria inédita. Información que permitió el análisis morfológico e interpretación de la indumentaria de los principales personajes de la fiesta de los Caporales, además de ayudar a comprender el contexto cultural y simbolismos andinos con los que cuenta esta fiesta.
- La metodología en base al modelo de los Seis Sombreros para Pensar de Edward de Bono, fue una guía primordial para realizar el diseño y desarrollo de la propuesta visual de los personajes principales de la fiesta de los Caporales, partiendo desde la definición del problema hasta la implementación de la solución elegida.
- El *artbook* y las postales digitales son medios apropiados para la difusión de la fiesta de los Caporales, por su versatilidad y fácil adaptación de los recursos gráficos creados para así resaltar las características únicas de esta fiesta.

14.2. Recomendaciones

- Promover el uso de técnicas para la recolección de información para complementar los procesos creativos. La veracidad y eficiencia de la base de información del proyecto resulta necesaria para encontrar las necesidades reales que requiere el proyecto y para poder establecer una propuesta creativa, eficiente y con resultados innovadores.
- Es importante para la creación de personajes digitales definir un estilo, a medida que se recolecta la información, puesto que así se va desarrollando el concepto y tono del proyecto.
- Implementar a la Fiesta de los Caporales en medios de difusión como redes sociales, afiches, *motion graphics* o spots publicitarios para resaltar el valor simbólico y cultural de esta festividad en la provincia de Tungurahua

15. BIBLIOGRAFIA

- Alfonso, I. (1995). *Técnicas de investigación bibliográfica*. Caracas: Contexto Ediciones.
- Almeida Vinuesa, J. (1995). *IDENTIDADES INDIAS EN EL ECUADOR CONTEMPORANEO*. Cayambe-Ecuador: ABYA-YALA.
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación introducción a la investigación científica*. Caracas: Episteme.
- Arriola, H. (2007). *Manual Interactivo de Técnicas de Ilustración Digital aplicadas a la Caricatura y al Cómic, para el curso de Expresión Gráfica 2*. Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Baena, G. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Patria.
- Bellman, D. (2017). *Different types of digital illustration*. New York: Les Galleries Nyc.
- Bolaños Ortiz, L., & Durango Avalos, J. (2010). *ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO*. Obtenido de Creación de ilustración sobre las Fiestas populares de la serranía ecuatoriana para la aplicación de camisetas juveniles en Riobamba: <http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/1960/1/78T00102.pdf>
- BONO, E. D. (1986). *SEIS SOMBREROS PARA PENSAR*. Viking: Granica.
- Botero, L. (1991). *COMPADRES Y PRIOSTER La fiesta andina como espacio de memoria y resistencia cultural*. Quito-Ecuador: ABYA-YALA.
- Botero, L. (1991). *COMPADRES Y PRIOSTES. La fiesta andina como espacio de memoria y resistencia cultural*. Quito: Abya-Yala.
- Caselli, Á. (2004). *Historia del Diseño Gráfico en Chile*. Santiago, Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Cegarra Sánchez, J. (2004). *Metodología de la investigación científica y tecnológica*. Madrid: Díaz de Santos.
- Chiliquinga, R. R. (2014). *Ñawba Tympu Parluguna*. Salasaka: Impreso en Ecuador.

- Corbett, D. (2018). *El arte de crear personajes: En narrativa, cine y televisión*. ALBA Editorial.
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. Medellín: Universidad De Medellín.
- Costa, J. (2012). *Cambio de paradigma: La comunicación visual*. FOROALFA.
- Durán, T. (2005). *ILUSTRACIÓN, COMUNICACIÓN, APRENDIZAJE*. Revista de Educación.
- Encalada Vázquez, O. (2005). *La fiesta popular en el Ecuador*. Cuenca.
- Entenza, A. (2008). *Elementos básicos de las representaciones visuales funcionales*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona,.
- Flores Carrillo, D., Salazar, M., Núñez Escobar, G., Palacios Proaño, J., & Hernández Junco, V. (2017). *Contexto histórico de la Fiesta de la Frutas y de las Flores y el Diseño de los carros alegóricos como elemento simbólico de Ambato*. Obtenido de PUCESA: <http://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2060>
- Frankiln, C. (16 de Marzo de 1969). *Slide play*. Obtenido de Slide play: <https://slideplayer.es/slide/10722505/>
- Galán, E. (2005). LA CREACIÓN PSICOLÓGICA DE LOS PERSONAJES PARA CINE Y TELEVISIÓN. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, vol. 3, núm. 1, 263-273.
- Garcés, A., & Benítez, L. (1995). *CULTURAS ECUATORIANA Ayer y Hoy*. Cayambe-Ecuador: ABYA-YALA.
- Garza, T. E. (2018). *La metodología configuracionista para la investigación social*. México: Gedisa. Obtenido de http://www2.izt.uam.mx/sotraem/NovidadesEditoriales/MetodologiaConfig_SD.pdf
- Ghinaglia, D. (2009). *TALLER DE DISEÑO EDITORIAL*. Caracas .
- Grove, J. (2013). *Evaluating Illustration Aesthetically*. Montreal: Gallery Magazine, Issue 1. Obtenido de www.illustratorsillustrated.com/evaluating-illustration-aesthetically/

- Guapisaca, D. (25 de Febrero de 2019). *CULTURA SALASAKA PUEBLO MILENARIO*.
Obtenido de Salaka: https://issuu.com/davidguapisaca/docs/final_folleto
- H.Gobierno Provincial de Tungurahua. (2015). *Ruta Agroturística Artesanal*.
- Hall, A. (2011). *Ilustración*. Barcelona: BLUME.
- Harris, J., & Withrow, S. (2008). *Vector Graphics and Illustration: A Master Class in Digital Image-making*. Rotovision.
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. México:: Mc Graw Hill.
- Hodges, E. (2003). *The Guild Handbook of Scientific Illustration*. New Jersey: Wiley.
- Julius, J., & Malone, M. (2016). *The art of Moana*. San Francisco, California: Chronicle Books LLC.
- Lasseter, J. (2017). *The art of Coco*. San Francisco, California: Chronicle Books.
- Lerew, J. (2015). *The art of Brave*. San Francisco, California: Chronicle Books.
- Martínez Carrasco, R. D. (2011). *Investigación comercial: técnicas e instrumentos*. Tébar.
- Mendoza, A. T. (2014). *Hacia una definición de diseño gráfico*. México.
- Miranda Torres, C. (2017). *Pelileo Baluarte de Coraje*. Guayaquil: POLIGRÁFICA C.A.
- Molano, A. (2012). *¿Qué es la ilustración digital?* Colombia: Colombia Digital.
- Moore, M. W., Pearce, A., & Applebaum, S. (2010). *Sensación - Significado y aplicación del color*. Chile: LFNT.
- Morales Ramos, V. (2012). *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO*. Obtenido de “LA APLICACIÓN DE LOS PRINCIPIOS CONSTITUCIONALES DE LA JUSTICIA INDÍGENA EN CASOS IMPUTADOS A PERSONAS DE LA NACIONALIDAD KICHWA DEL PUEBLO SALASAKA EN EL PERIODO SEPTIEMBRE 2009 A MARZO 2010”.: <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/4925/1/DER-561-2012-Morales%20Ver%C3%B3nica.pdf>
- Naranjo V., M. (1992). *LACULTURA POPULAR EN EL ECUADOR*. CIDAP.
- Navarro, E. (2005). *Gráficos Vectoriales*. Documenta.

- Pepe, E. (2007). *Identidad regional: el diseño aborigen como elemento identitario*. Buenos Aires: Redargenta Ediciones.
- Peralta Cárdenas, D., & Sánchez Gálvez, S. (Mayo de 2016). *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI*. Obtenido de Elaboración de una folleto ilustrado para fomentar la cultura y tradición de la Fiestas de Príncipe San Miguel, patrono del cantón Salcedo provincia de Cotopaxi durante el periodo 2016:
<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3635/1/T-UTC-000068.pdf>
- Pereira Valarezo, J. (2009). *La fiesta popular tradicional del Ecuador*. Quito-Ecuador: Fondo Editorial Ministerio de Cultura.
- Perez Medina, E. P. (2012). *Universidad Técnica de Cotopaxi*. Obtenido de El desconocimiento de la Fiesta Popular de los Caporales de la comunidad indígena de Salasaka y su incidencia en la comunicación cultural durante el año 2010:
<http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5294/1/CS-292-2012-P%C3%A9rez%20Edwin.pdf>
- Price, A. (27 de Febrero de 2014). *Understanding Colors*. Obtenido de <https://www.blenderguru.com/tutorials/understanding-colors>
- Rodríguez, J. (25 de Enero de 2014). *Modelos reproductivos del color:*. Obtenido de <https://www.logo-arte.com/blog-6.htm>
- Ros, A. J. (2017). *THE NIGHT CIRCUS*. Valencia: Universitat Politècnica de Valencia.
- San Román, J. R. (2016). *Comunicación Visual*. CEF.
- Sandersa, E., & Stappers, P. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Taylor & Francis, Vol 4. No. 1*, 5-18.
- Spencer, G. (2010). *Diseño de cómic y novela gráfica*. Barcelona, España: Parramón Ediciones S.A.
- Suntaxi Socasi, J. (Agosto de 2017). *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI*. Obtenido de Diseño de un Artbook, mediante la antropomorfización de las principales deidades de la cosmovisión Shuar: <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3919/1/T-UTC-0433.pdf>

Tibán Guala, Á. (Marzo de 2009). *Escuela de formación política del Micc*. Obtenido de Módulo Identidad, Cultura y Género:

<https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/54941.pdf>

Villagrán, P. (11 de Junio de 2017). *Aprende a crear personajes ilustrados de manera analógica y digital con Paulo Villagrán*. Obtenido de www.machodominante.es:

<https://www.machodominante.es/aprende-a-crear-personajes-ilustrados-de-manera-analogica-y-digital-con-paulo-villagran/>

ZAMBRANO, J. A. (10 de Octubre de 2013). *UNIVERSIDAD DE CUENCA*. Obtenido de Diseño e ilustración digital de seis personajes populares característicos de la fiesta popular de Corpus Christi en Cuenca.

ANEXOS

16. ANEXOS

Anexo 1. Entrevista Whirak Qhamak

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Nombre del proyecto: ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LOS PERSONAJES CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA DE LOS CAPORALES, DE LA PARROQUIA DE SALASAKA, CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

Objetivo: Recopilar información acerca de la Fiesta de los Caporales, para la realización del proyecto de investigación, sobre la Ilustración digital de los personajes característicos de la Fiesta de los Caporales de la parroquia de Salasaka, cantón Pelileo, provincia de Tungurahua.

Datos de los entrevistadores

Nombres: Chasiguasín Mise Kevin Joel / Cuyago Acosta Edison Fernando

Datos de la persona entrevistada:

Nombre: Whirak Qhamak

Fecha de entrevista: 31 de mayo del 2019

Lugar de entrevista: Salasaka

Profesión: Dueño del Museo Salasaka

1. ¿Cuál fue o es su rol en la Fiesta de los Caporales?

Así es yo he sido parte de la fiesta cuando era niño, es costumbre que el primer hijo salga de Nuña, la Nuña es un personaje que consiste en un hombre que viste de mujer y baila.

2. ¿Cómo se originó la Fiesta de los Caporales?

Algunos dicen que es por la rebelión de Eloy Alfaro, puesto que ahí fue cuando nos independizamos como comunidad.

3. ¿Qué representa para usted la Fiesta de los Caporales?

La fiesta de los caporales representa cuando los españoles ingresaron a nuestro territorio y se apoderaron del pueblo, haciendo trabajar a nuestros habitantes. Los caporales son la representación de los jefes o dueños los cuales eran cuidados por los colonos

4. ¿Por qué realizan la Fiesta de los Caporales, y por qué en el mes de febrero?

Por las situaciones antes enunciadas (independencia de la comunidad) y por recordar las historias vividas por nuestros ancestros. También se hace el mes de febrero porque en esa fecha hay mucha cosecha.

5. ¿Conoce Ud. alguna información registrada en documentos o libros sobre la Fiesta de los Caporales?

Hasta el momento no, sin embargo, yo estoy escribiendo algo, pero es difícil de investigar porque no hay documentos, además ya son cientos de años que se celebra esta fiesta.

6. ¿Cuáles son los principales personajes?

Negros, Caporal, Duña, Ñuña y Los Montados

7. ¿Qué función cumplen los caporales y los otros personajes principales?

Los Caporales, su función es ser el organizador y prioste, cuando él se postula él tiene que seguir escogiendo a los demás personajes. El Renguante es el que organiza a los montados los cuales son alrededor de 50 a 80. La Ñuña baila con los negros, cuando llega la fiesta escoge una pareja para bailar, también le da de comer.

8. ¿Existe algún medio gráfico (ilustración, fotografía, animación, etc.) sobre esta fiesta?

Así es, tenemos representaciones de sus vestimentas en el museo. Sin embargo, estas vestimentas ya son antiguas.

9. ¿Le interesa que la Fiesta de los Caporales se difunda, si es así, como le gustaría?

Sí, pero supongo que es muy costoso, me gustaría que se difunda a través de las prensas para que así puedan llegar los turistas. En general me gustaría que se difunda por los medios de comunicación.

10. ¿Con que propósito le interesaría que se difunda la fiesta?

Con el propósito de potenciar el turismo, como nosotros ya formamos parte de la globalización nosotros necesitamos dinero para poder sobrevivir, y por tanto si se difundiera con los turistas eso nos solventaría económicamente puesto que tenemos muchos servicios que ofrecer, tales como: hosterías, restaurante, ferias, plaza central y museo.

Anexo 2. Entrevista Segundo Chango

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Nombre del proyecto: ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LOS PERSONAJES CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA DE LOS CAPORALES, DE LA PARROQUIA DE SALASAKA, CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

Objetivo: Recopilar información acerca de la Fiesta de los Caporales, para la realización del proyecto de investigación, sobre la Ilustración digital de los personajes característicos de la Fiesta de los Caporales de la parroquia de Salasaka, cantón Pelileo, provincia de Tungurahua.

Datos de los entrevistadores

Nombres: Chasiguasín Mise Kevin Joel / Cuyago Acosta Edison Fernando

Datos de la persona entrevistada:

Nombre: Segundo Chango

Fecha de entrevista: 31 de mayo del 2019

Lugar de entrevista: Salasaka

Profesión: Artesano

1. ¿Cuál fue o es su rol en la fiesta de los Caporales?

Mi rol fue ser el personaje principal de la fiesta, fui el Caporal principal, personaje al cual todo mundo lo conoce por el rol que asumí, lo tratan con mucho respeto, en el lapso de 6 meses la comuna lo trata como a papa.

2. ¿Cómo se originó la Fiesta de los Caporales?

Según la historia, el caporal tiene un significado de dos cosas fundamentales uno es con la conquista de los españoles y la otra con religión católica, antes no era así, antes solo era por la conquista de los españoles. Hoy por hoy se celebra con los dos significados, hasta tenemos un niño Jesús caporal.

3. ¿Qué representa para usted la Fiesta de los Caporales?

Para mí nació ser caporal por mis padres y las personas mayores, puesto que esta fiesta es como un homenaje y representación del pueblo Salaka, por mantener la tradición viva. Significo para mí un orgullo representar esta fiesta siendo el caporal principal.

4. ¿Por qué realizan la Fiesta de los Caporales, y por qué en el mes de febrero?

Por lo que anteriormente en esa fecha, llego el mestizaje, comenzaron a invadirnos, antes nadie ingresaba a la comunidad Salasaka, en este mes ingresaron diversas religiones amas de la católica. En esta fecha se asume la invasión a la comunidad.

5. ¿Conoce Ud. alguna información registrada en documentos o libros sobre la Fiesta de los Caporales?

Así es, hay un compañero llamado Rumiñawi, él es el escritor de los libros de cada fiesta, el escribe los detalles y procedimiento de todo lo que ve, desde el traje típico hasta donde se prepara la comida. Él es el complemento de la fiesta.

6. ¿Cuáles son los principales personajes?

El caporal, el Nuñu, el Reguante y el Negro mayor. El caporal asume toda la fiesta. El ñuñu hace su gasto para recibir al caporal. El reguantes no es Salasaka el viene desde Totoras es un mestizo que apoya a la fiesta. El negro mayor es el que coordina la fiesta, es como un militar mayor, él dice que hacer o no hacer a todos los negros, para que el caporal no esté tan ocupado. Los blancos solo aparecen los domingos, ellos representan a los que vienen de la costa a pedir ayudar a los Salasaka. Y los días lunes ya se visten de negros. Los montados vienen con el resguardo desde Totoras viene aproximadamente 80 o 120 montados acompañados de mulas con monedas. El montado representan a los que abren el paso para el caporal ellos son el apoyo, como recompensa se les paga.

7. ¿Qué función cumplen los caporales y los otros personajes principales?

Caporal, es el dueño de la fiesta la gasta todo. La Nuñu igual es la dueña de la fiesta ella asume el gasto del 25% ella asume el rol de la mujer del caporal. El Renguante apoya y reúne a todos los montados para traer y dar apoyo al caporal. El negro mayor asume el rol de organizar en la hora de la fiesta, para que no haya ningún daño ni travesura a las personas cuando estas estén pasadas de copas. Los blancos solo representan a los costeños en los domingos

8. ¿Existe algún medio gráfico (ilustración, fotografía, animación, etc.) sobre esta fiesta?

Si hay, se han grabado varios para YouTube. En cuanto a ilustraciones digitales no, solo videos.

9. ¿Le interesa que la Fiesta de los Caporales se difunda, si es así, como le gustaría?

Me gustaría que nosotros fuéramos reconocidos a nivel mundial, hace 6-8 meses nos aprobaron como patrimonio cultural intangible, la fiesta está aprobada a nivel nacional, existe hasta un presupuesto.

10. ¿Con que propósito le interesaría que se difunda la fiesta?

Quisiéramos ser reconocidos a través del turismo, puesto que este también abarcaría lo comercial, de esta manera abría muchos turistas y nos remunerarían económicamente.

Anexo 3. Entrevista Ángel Rufino Masaquiza

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Nombre del proyecto: ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LOS PERSONAJES CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA DE LOS CAPORALES, DE LA PARROQUIA DE SALASAKA, CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

Objetivo: Recopilar información acerca de la Fiesta de los Caporales, para la realización del proyecto de investigación, sobre la Ilustración digital de los personajes característicos de la Fiesta de los Caporales de la parroquia de Salasaka, cantón Pelileo, provincia de Tungurahua.

Datos de los entrevistadores

Nombres: Chasiguasín Mise Kevin Joel / Cuyago Acosta Edison Fernando

Datos de la persona entrevistada:

Nombre: Ángel Rufino Masaquiza

Fecha de entrevista: 31 de mayo del 2019

Lugar de entrevista: Salasaka

Profesión: Musico

1. ¿Cuál fue o es su rol en la Fiesta de los Caporales?

Participo en la Fiesta de los Caporales como músico.

2. ¿Cómo se originó la Fiesta de los Caporales?

Es una fiesta imitada de los Caporales en Bolivia que proviene de los capos o capataces que hacen trabajar a la fuerza a la gente.

3. ¿Qué representa para usted la Fiesta de los Caporales?

En Salasaka la Fiesta de los Caporales representa al deshierbe del maíz, de modo que el Caporal lleva el azadón consigo mismo como representación a la siembra, pero esta fiesta por no ser originaria no tiene ninguna representación, es decir, algo autóctono o típico de la comunidad

4. ¿Por qué realizan la Fiesta de los Caporales, y por qué en el mes de febrero?

La fiesta de los Caporales lo hacen en honor al niño Manuel, o niño divino.

5. ¿Conoce Ud. alguna información registrada en documentos o libros sobre la Fiesta de los Caporales?

Aquí en Salasaka no se ha visto algún registro de documentos que relaten la historia de la Fiesta de los Caporales.

6. ¿Cuáles son los principales personajes?

Como personaje central es el Caporal, seguido del Nuño quien es la esposa y mamá de la Fiesta, además existe dos tipos de negros, los blancos quienes al igual son nombrados como negro quienes representan a los montubios o costeños, se visten de blanco con un sombrero de paja y un machete o espada en representación de la cosecha, y los negros representan los esmeraldeños.

7. ¿Qué función cumplen los caporales y los otros personajes principales?

El Caporal es quien costea los gastos de Fiesta, también hay familiares, padrinos, allegados que apoyan, pero con ciertas cosas, sin embargo, el Caporal es quien gasta económicamente para la ejecución de la Fiesta. Cabe recalcar que no es una Fiesta comunitaria, cada caporal hace su propio gasto.

8. ¿Existe algún medio gráfico (ilustración, fotografía, animación, etc.) sobre esta fiesta?

No, pero en el Museo de Salasaka puede que si exista.

9. ¿Le interesa que la fiesta de los caporales se difunda, si es así, como le gustaría?

Sí, pero se difunda como una Fiesta, mas no como una Fiesta representativa del pueblo indígena, porque esta Fiesta es adquirida y no autóctona de la comunidad. Me gustaría que se la difunda la fiesta para beneficio de la comunidad, porque al realizar la fiesta los Caporales invierten económicamente pero no buscan el beneficio de la de la misma.

10. ¿Con que propósito le interesaría que se difunda la fiesta?

Con el propósito de que los turistas acudan a esta festividad, con el fin de que conozcan y aporte con el comercio de los productos de la comunidad.

Anexo 4. Entrevista Sergio Chango

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Nombre del proyecto: ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LOS PERSONAJES CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA DE LOS CAPORALES, DE LA PARROQUIA DE SALASACA, CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

Objetivo: Indagar como la ilustración aporta a la difusión de la fiesta de los caporales, de la provincia de Tungurahua, Salasaca.

Datos de los entrevistadores

Nombres: Chasiguasín Mise Kevin Joel / Cuyago Acosta Edison Fernando

Datos de la persona entrevistada:

Nombre: Sergio Eduardo Chango Pastuña

Fecha de entrevista: 18 de diciembre 2019

Lugar de entrevista: Latacunga

Profesión: Diseñador Grafico

Área de su producción artística: Ilustrador

1. ¿Cuál es su formación como ilustrador?

Fue bastante empírico y autodidacta, lo hacía a través de libros, recalca que antes los profesores eran muy celosos al momento de compartir sus conocimientos.

2. ¿Cuánta experiencia tiene en la profesión?

Lleva como ilustrador alrededor de 10 años, sus herramientas preferidas son el aerógrafo, spray, lápiz y esfero.

3. ¿Cuál es su opinión sobre la ilustración digital vectorial?

Incorporar lo digital con lo analógico es la parte más interesante que aprendió, recalca que el uso Corel Draw primero, menciona que fue complejo, no había espacios de capacitación ni recursos. La adaptación a Illustrator fue muy emocionante y fácil gracias a su experiencia con Corel Draw. Menciona que no es recomendable ser ilustrador digital al cien por ciento.

4. ¿Considera a la ilustración digital vectorial idónea para la creación de personajes característicos?

No necesariamente se tiene que quedar con una sola estructura, el ráster es también muy óptimo, a pesar de llevar tiempo también se puede obtener resultados interesantes. Las dos funcionan muy bien, depende de lo que se necesite y también el estilo del ilustrador.

5. ¿Usted ha realizado o conoce de algún proyecto ilustrativo que haya tenido como principal objetivo potenciar o difundir una fiesta tradicional?

El proyecto de la revista XOX, el cual es un compilatorio de trabajos, proyectos, historias narrativas, muy llenas de creatividad acerca de las leyendas de Quito.

El *Artbook* de Sarita Aranda, partió con mucha información y referencias buenas. Las ideas centrales partieron desde una narrativa, esta narrativa se transformó a gráfica y esta grafica tubo 3 etapas, bocetaje conceptual, bocetaje de color y por último la composición. Recalca que la idea y el concepto tienen mayor peso que las herramientas que se utilizaron.

6. ¿Cree usted que la ilustración de personajes sirva para difundir una fiesta tradicional?

Si, esto es debido a que los adultos y niños quieren llevarse algo de la fiesta, ejemplifica con la fiesta del futbol, la cual antes en las afueras de las escuelas se posicionaban para regalaban los *stickers* del Chochlito o Fido Dido. Nosotros nos pegábamos en nuestro cuaderno y los replicábamos. Es por ello que, si actualmente se lleva un contenido de la fiesta o personajes a los jóvenes o adultos estos lo van a pegar, van a dar un punto primordial, lo van a difundir. Aunque depende de la gráfica en mucho, un ejemplo es Don Evaristo, el cual tuvo un nuevo enfoque, le dieron cuerpo y no fue lo mismo a cuando este era de un aspecto más pequeño.

7. ¿Cuáles son sus recomendaciones para utilizar la ilustración digital para difundir una fiesta popular?

- Una buena línea grafica
- Buena línea de acción
- Buena estructura de color
- Componentes que sean propios de la fiesta
- Dinamismo de la gráfica que sea muy interesante no deben ser estáticos, que estos evoquen a la fiesta esta es la parte medular del proyecto
- Ser muy original en la creación
- No casarse con un software, siempre practica las otras plataformas

8. ¿Qué plataformas o medios digitales son idóneos para que fiestas populares se difundan de manera efectiva?

Actualmente se usa Facebook WhatsApp son las más usadas, otra posibilidad es el Vimeo, pero para hacer un proceso de animación. Otro es hacer papelógrafos en gran formato y presentar directamente en las calles de la ciudad. Distintas opciones pero que sean de bajo costo.

En digital se podría hacer en Facebook o WhatsApp, por ejemplo, en estados solo usa estados.

Anexo 5. Entrevista Alejandro Ruiz

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Nombre del proyecto: ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LOS PERSONAJES CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA DE LOS CAPORALES, DE LA PARROQUIA DE SALASACA, CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

Objetivo: Indagar como la ilustración aporta a la difusión de la fiesta de los caporales, de la provincia de Tungurahua, Salasaca.

Datos de los entrevistadores

Nombres: Chasiguasín Mise Kevin Joel / Cuyago Acosta Edison Fernando

Datos de la persona entrevistada:

Nombre: Alejandro Ruiz

Fecha de entrevista: 10 de enero de 2020

Lugar de entrevista: Latacunga

Profesión: Diseñador Grafico

Área de su producción artística: Ilustrador

1. ¿Cuál es su formación como ilustrador?

Empezó en el campo del dibujo, desde los 8 años, como formación profesional fue desde las materias de diseño gráfico, fue aproximadamente una formación de 6 semestres.

Diferencia que una cosa es saber dominar las técnicas y otra es estar inmerso en la industria. Son alrededor de 25 años que él ha practicado las técnicas de ilustración.

2. ¿Cuánta experiencia tiene en la profesión?

Como aplicación de la ilustración son alrededor de 8 años, fue a partir de que se vino haciendo trabajos de ilustración en la facultad, para marcas, spots publicitarios, se hacían *story boards*, portadas de revistas para comic, etc.

3. ¿Cuál es su opinión sobre la ilustración digital vectorial?

Le parece interesante, pero personalmente él prefiere la ilustración digital libre, para él la ilustración vectorial se maneja con colores planos, colores bidimensionales que se pueden llegar hacer simulaciones en 3d. Pero él se inclina más a la ilustración tradicional, él hace énfasis en esa técnica porque puede unir las técnicas del artista tradicional y digital.

4. ¿Considera a la ilustración digital vectorial idónea para la creación de personajes característicos?

Obviamente, hay que tener entendido que la ilustración es la parte fundamental de cualquier proyecto de diseño gráfico tanto en producción audiovisual, animación 3d o efectos especiales. Un personaje se comienza dibujando, bofeteando para poder obtener un producto final. En el aspecto digital se puede modificar con rapidez.

5. ¿Usted ha realizado o conoce de algún proyecto ilustrativo que haya tenido como principal objetivo potenciar o difundir una fiesta tradicional?

Su proyecto de titulación, es el tratamiento gráfico del imaginario social popular y colectivo en relatos históricos de la provincia de Imbabura, el objetivo principal de este proyecto era coadyuvar o incentivar por medio de la ilustración a la lectura, lo cual está científicamente comprobado que la ilustración como tal es un medio para poder incentivar la lectura. Conoce varios proyectos de la UDLA, uno de estos es una animación 2d de Cantuña y otros. Las artes escénicas o audiovisuales nunca van a pasar de moda al igual que la ilustración tradicional 2d digital puesto que es de lo más espectacular que hay. La ilustración cuenta con ese tinte artístico y sutil comunicativo nunca va a pasar de moda.

6. ¿Cree usted que la ilustración de personajes sirva para difundir una fiesta tradicional?

Obviamente, debido a que a través de la ilustración se crean cortometrajes, historietas, en su proyecto de titulación se hizo con el fin de poder difundir relatos históricos de Ibarra y que la gente conozca, se identifique y apropie de lo nuestro que es lo que hace falta.

7. ¿Cuáles son sus recomendaciones para utilizar la ilustración digital para difundir una fiesta popular?

Primero hay que conocer de lo que se va a difundir, que se analice bien, que el ilustrador sepa el público objetivo al que va dirigido, que sepa cuál va ser el medio de técnica de ilustración que se va utilizar y que sea acorde tanto para el proyecto como para el público receptor. Que la ilustración sirva para captar o incentivar a la visualización al receptor.

8. ¿Qué plataformas o medios digitales son idóneos para que fiestas populares se difundan de manera efectiva?

Los btls, el internet, las plataformas digitales, las aplicaciones móviles, estos son los más factibles, puesto que todo mundo cuenta con un celular inteligente Facebook, Instagram, WhatsApp. Todos los medios digitales serian idóneos para poder visibilizar una fiesta tradicional.

Anexo 6. Entrevista Oscar Medina

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Nombre del proyecto: ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LOS PERSONAJES CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA DE LOS CAPORALES, DE LA PARROQUIA DE SALASACA, CANTÓN SAN PEDRO DE PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

Objetivo: Indagar como la ilustración aporta a la difusión de la fiesta de los caporales, de la provincia de Tungurahua, Salasaca.

Datos de los entrevistadores

Nombres: Chasiguasín Mise Kevin Joel / Cuyago Acosta Edison Fernando

Datos de la persona entrevistada:

Nombre: Oscar Medina García

Fecha de entrevista: 13 de enero de 2020

Lugar de entrevista: Latacunga (videollamada)

Profesión: Diseñador Grafico

Área de su producción artística: Ilustrador

1. ¿Cuál es su formación como ilustrador?

Estudio diseño gráfico en la UNACH, él se formó de ilustrador de una manera autodidacta, a él siempre le gusto dibujar, involucro al dibujo siempre en su trabajo de diseño gráfico.

2. ¿Cuánta experiencia tiene en la profesión?

Tiene alrededor de 8 años de experiencia en la profesión, su mayor tiempo se formó de manera independiente, formo parte de la editorial norma, pero el estilo infantil de la editorial no era de su preferencia. Tuvo un estudio de diseño donde elaboraba marcas, tipografía, ilustraciones, murales. Etc.

3. ¿Cuál es su opinión sobre la ilustración digital vectorial?

Es una técnica muy creciente, en las escuelas de diseño se enseña el uso del software para poder realizar este trabajo. Al igual que en el internet muchos tutoriales que orientan al diseñador a cómo usar este tipo de ilustración para aplicarla en el trabajo personal y profesional.

4. ¿Considera a la ilustración digital vectorial idónea para la creación de personajes característicos?

Para el la ilustración digital es muy versátil, agiliza mucho la decisión de la cromática, composición y para perfeccionar el trabajo final, sin embargo, hay que tener primero las ideas claras es por ello que hay que partir de una investigación detallada y bocetos eficientes.

5. ¿Usted ha realizado o conoce de algún proyecto ilustrativo que haya tenido como principal objetivo potenciar o difundir una fiesta tradicional?

En Riobamba hay un grupo de personas que se están dedicando a eso, en Riobamba se institucionalizó el pase del niño, a partir de esto hubo una creciente por el rescate de los personajes populares de esta fiesta, como el payaso, el perro el diablo huma. En las escuelas de diseño igual los motivan a difundir esto. Uno de los referentes que nos da es Sketch Room, los cuales organizan eventos, concursos y exposiciones que tienen como temática principal la ilustración y la tradición ecuatoriana.

6. ¿Cree usted que la ilustración de personajes sirva para difundir una fiesta tradicional?

Para Oscar la ilustración de personajes debe ir acompañada de una campaña y estrategia de difusión bien establecidas para poder ser útil, para él la ilustración es una herramienta que debe trabajar en conjunto con otros medios para poder tener mayor impacto, puesto que solo

realizar una ilustración digital y compartirla monótonamente no va a tener mayor relevancia más que para tu círculo social.

7. ¿Cuáles son sus recomendaciones para utilizar la ilustración digital para difundir una fiesta popular?

Depende el resultado que arroje la investigación, hay que encontrar diversas maneras en las que se puede interpretar a los personajes, hay que construir nuevos lenguajes visuales. También hay que adaptarse al público al que se está apuntando, puesto que esto está ligado directamente al turismo, por tanto, la estética y cromática están ligadas a las personas que se quieren llegar.

8. ¿Qué plataformas o medios digitales son idóneos para que fiestas populares se difundan de manera efectiva?

Enuncia a Facebook e Instagram como las opciones más usadas y conocidas, por lo cual no ahonda en estos. Los afiches serigrafados son una opción que está infravalorada, estos se usan específicamente para fiestas de chicha, cambiar su contexto generaría una atracción.

Anexo 7. Tablas de descripción de los personajes

Tabla 1: *Ficha Técnica de recreación “El Caporal”*

Descripción del Personaje según referentes bibliográficos:
<p>El Caporal pertenecía a una de las clases social altas, clase privilegiadas en la época del Inca y actualmente es un personaje que posee el respeto y la consideración de toda la comunidad, además constituye una demostración del poder económico y de autoridad en la misma. El Caporal es nombrado como tal el día Domingo de Ramos por el cura párroco en la iglesia de la comunidad por el lapso ritual de un año, el cual forma parte fundamental en la fiesta ceremonial y está encargado de la ejecución y de los gastos de la Fiesta, es decir, el costo de la chicha, comida, músicos autóctonos, banda de pueblo y los montados. Cabe señalar que, por la representación de su esbelto y colorido atuendo, el caporal figura toda la cosmovisión, ideología del mundo indígena (Chiliquinga, 2014).</p>

Fuente 1: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Tabla 2: *Ficha Técnica del Nuñu*

Descripción del Personaje según referentes bibliográficos:
<p>Históricamente la Ñuñu es el cuidador de las Pallas (Niñas puras), la Ñuñu estaba encargada de la educación, protección y bienestar de las Pallas y Doñas (princesas del sol). Las Pallas y las Doñas eran elegidas por poseer cualidades, habilidades de cocina, conocimiento de arte cultural y artesanía, del mismo modo, eran mantenidas y educadas en una variedad de templos celosamente escondidos.</p> <p>El Ñuñu es representado por hombres, de manera que se viste con el atuendo de una mujer representando así a la esposa del Caporal, el Ñuñu siempre está al pendiente del Caporal y durante la celebración baila con él. Sin embargo, no puede bailar con otras personas a más que sea con el Caporal. Por otro lado, su elemento característico es un muñeco de pan que siempre lleva consigo, se le considera el hijo del Caporal (Kapuralbun wawa), el mismo que simboliza la fertilidad. Después de un lapso de tiempo este muñeco de pan es enterrado con ceremonias rituales que se hacen con un ser humano. Generalmente siempre se los entierra en el patio del Caporal (Chiliquinga, 2014).</p>

Fuente 2: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Tabla 3: Ficha Técnica de “Las Doñas”

Descripción del Personaje según referentes bibliográficos:
<p>Las Doñas es un personaje característico en la Fiesta de los Caporales, representan a las pallas quienes eran las princesas del sol en la sociedad Inca; históricamente las doñas eran varones de 10 a 15 años vestidas de mujer y vestían de doñas para camuflarse y no ser llevados a la guerra en la época Alfarista, mientras que en la actualidad en esta celebración los varones no gustan de participar de este personaje por lo que han tomado las mujeres este rol, es relevante considerar que las Doñas deben poseer un estado físico adecuado para lograr recorrer a gran velocidad varios kilómetros en pie descalzo y danzando durante la celebración; además llevan consigo una especie de bolso o malla con una pequeña carga de comida ya sea papas, cuy, gallina, pan entre otros. Cabe señalar que los últimos días de la celebración el color negro y las cintas de colores predominan el significado claro de la rebeldía, de la lucha, la fuerza y el coraje del runa por reivindicar sus derechos como indígenas, en el primer día de la Fiesta el color blanco es el que predomina y es sinónimo de tranquilidad, pureza, amistad y el florecimiento, por lo tanto, el color blanco y negro es la expresión cultural que manifiesta dos fuerzas, dos espíritus que mantienen equilibrado al mundo indígena y encaminan hacia el Sumak Kawsay, es decir, a la interrelación con las culturas, simbolizada en los colores del arcoíris, mismos que con la fuerza de los rayos solares armonizan la vida (Chiliquinga, 2014).</p>

Fuente 3: Chasiguasín y Cuyago, 2020.

Tabla 4: Ficha Técnica del Negros (Yanas, Achupalla mondongo)

Descripción del Personaje:
<p>Los negros (Yanas o Achupalla mondongo) son personajes característicos de la Fiesta de los Caporales, participa un grupo de varones perteneciente a Salasaka con estado físico de formidable fuerza y llenos de energía. Los negros representan la llegada de la raza afroamericana y su desembarco en América, una gran parte de ellos eran varones. En la trayectoria de la celebración, este personaje escenifica la necesidad de apareamiento sexual que tenían y las expresaban a las Pallas, es por ello que durante la manifestación cultural se rememora el ultraje al que estuvieron sometidas las Pallas por parte de los Negros, y por tal razón la representación de los negros en la fiesta del Caporal se expresan con el uso de un léxico ordinario, con gestos vulgares y con actos frente al público presente; tales como el robarles un beso a la fuerza, sacarles su ropa interior, agarrarles las nalgas, o exponer un miembro viril masculino artificial. Otra de sus expresiones verbales es: joya, joya, joya, joya,</p>

como yana, como yana, joya; seguidas inmediatamente de palabras groseros como: myshkyputa, etc. Estas expresiones de rebeldía en su contexto histórico, son impulsos psicosexuales insatisfechos de los negros que expresaban con las nativas de la colonia (Chiliquinga, 2014).

Fuente 4: Chasiguasín y Cuyago, 2020

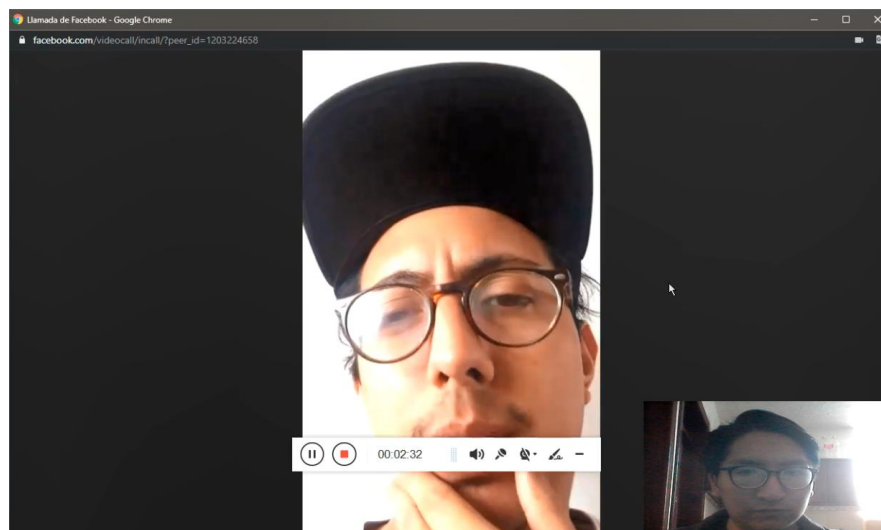
Tabla 5: *Ficha Técnica del Negros (Yanas, Achupalla mondongo)*

Descripción del Personaje:

Los Blancos (Yanas o Achupalla mondongo) son personajes característicos de la Fiesta de los Caporales, participa un grupo de varones perteneciente a Salasaka con estado físico de formidable fuerza y llenos de energía. Los Blancos representan la llegada de la raza afroamericana y su desembarco en América, una gran parte de ellos eran varones. En la trayectoria de la celebración, este personaje escenifica la necesidad de apareamiento sexual que tenían y las expresaban a las Pallas, es por ello que durante la manifestación cultural se rememora el ultraje al que estuvieron sometidas las Pallas por parte de los Blancos, y por tal razón la representación de los Blancos en la fiesta del Caporal se expresan con el uso de un léxico ordinario, con gestos vulgares y con actos frente al público presente; tales como el robarles un beso a la fuerza, sacarles su ropa interior, agarrarles las nalgas, o exponer un miembro viril masculino artificial. Otra de sus expresiones verbales es: joya, joya, joya, joya, como yana, como yana, joya; seguidas inmediatamente de palabras groseros como: myshkyputa, etc. Estas expresiones de rebeldía en su contexto histórico, son impulsos psicosexuales insatisfechos de los Blancos que expresaban con las nativas de la colonia (Chiliquinga, 2014).

Fuente 5: Chasiguasín y Cuyago, 2020

Anexo 8. Fotos Entrevistas



Elaborado por: Kevin Chasiguasín, Fernando Cuyago

Anexo 9. Fotos Fiesta de los Caporales



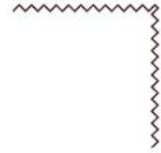
Elaborado por: Kevin Chasiguasín, Fernando Cuyago

Anexo 10. Vistas de los personajes



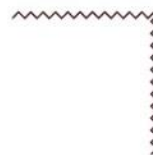


DINA



NEURO





Elaborado por: Kevin Chasiguasín, Fernando Cuyago

Anexo 11. Artbook



Elaborado por: Kevin Chasiguasín, Fernando Cuyago

Anexo 12. Postales



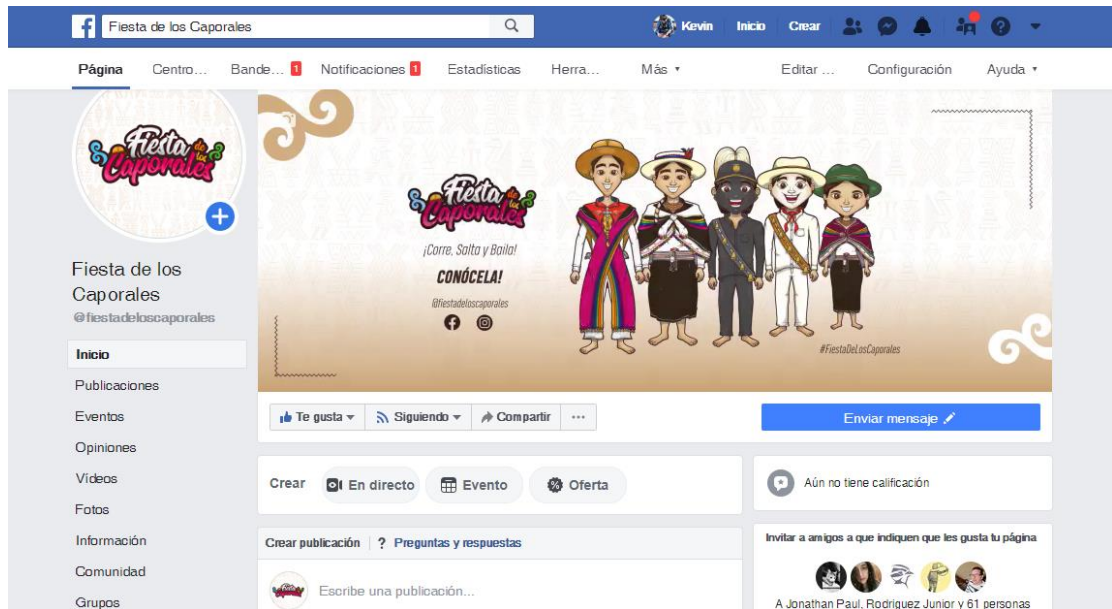
Elaborado por: Kevin Chasiguasín, Fernando Cuyago

Anexo 13. Stickers



Elaborado por: Kevin Chasiguasín, Fernando Cuyago

Anexo 14. Cuenta Facebook



Elaborado por: Kevin Chasiguasín, Fernando Cuyago

Anexo 15. Cuenta Instagram



Elaborado por: Kevin Chasiguasín, Fernando Cuyago

Anexo 16. Cuenta Facebook Ads

The screenshot displays the Facebook Ads Manager interface. At the top, there is a search bar and user information for Kevin Chasiguasín. Below the navigation bar, there are tabs for 'Información general de la c...', 'Campanías', 'Conjuntos d...', and 'Anuncios para 1 Conjunto ...'. The main area shows a table of advertisements with the following columns: 'Nombre del anuncio', 'Último cambio significativo', 'Resultado', 'Alcance', 'Impresiones', 'Coste por resultado', 'Clasificación de calidad', and 'Clasificación del porcentaje de interacción'. The table lists four individual ads and a summary row for 27 ads.

	Nombre del anuncio	Último cambio significativo	Resultado	Alcance	Impresiones	Coste por resultado	Clasificación de calidad	Clasificación del porcentaje de interacción
<input type="checkbox"/>	Historias/VIDEO - Nuño- Insta	25 feb 2020 14:06 Ayer	13,780 Alcance	13,780	13,780	0.19 \$ Por 1000 pers...	—	—
<input type="checkbox"/>	Video H - Ins	25 feb 2020 14:06 Ayer	12,723 Alcance	12,723	12,901	0.17 \$ Por 1000 pers...	Por debajo de la ... por debajo del 2...	—
<input type="checkbox"/>	Video Cuadrado - Ins	25 feb 2020 14:06 Ayer	7,626 Alcance	7,626	7,626	0.16 \$ Por 1000 pers...	Por debajo de la ... por debajo del 2...	—
<input type="checkbox"/>	Whatsapp - Negro	25 feb 2020 14:06 Ayer	6,497 Alcance	6,497	6,570	0.16 \$ Por 1000 pers...	Por debajo de la ... por debajo del 2...	—
> Resultados de 27 anuncios			56,451 Alcance	56,451 Personas	58,088 Total	0.17 \$ Por 1000 person...		

Elaborado por: Kevin Chasiguasín, Fernando Cuyago