



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA: INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

“CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES ICÓNICOS DE LOS BARRIOS POPULARES DE LATACUNGA CON BASE EN LOS ELEMENTOS DE LA GRÁFICA POPULAR DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI”

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

AUTORES:

Anchatuña Saquina Silvana Elizabeth
Lozada Sambache Esteban Javier

TUTOR:

Mg. Sergio Eduardo Chango Pastuña

LATACUNGA – ECUADOR

Febrero-2019



DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotros **ANCHATUÑA SAQUINGA SILVANA ELIZABETH** con **C.I: 050434534-9** y **LOZADA SAMBACHE ESTEBAN JAVIER** con **C.I: 172648604-4** declaramos ser autores del presente proyecto de investigación: “**CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES ICÓNICOS DE LOS BARRIOS POPULARES DE LATACUNGA CON BASE EN LOS ELEMENTOS DE LA GRÁFICA POPULAR DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI**”, siendo **MG. SERGIO EDUARDO CHANGO PASTUÑA** tutor del presente trabajo; y exigimos expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

.....
Anchatuña Saquina Silvana Elizabeth

C.I. 050434534-9

.....
Lozada Sambache Esteban Javier

C.I. 172648604-4



AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

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

“CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES ICÓNICOS DE LOS BARRIOS POPULARES DE LATACUNGA CON BASE EN LOS ELEMENTOS DE LA GRÁFICA POPULAR DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI.” Egresados de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado por cuanto, los postulantes: **ANCHATUÑA SAQUINGA SILVANA ELIZABETH, LOZADA SAMBACHE ESTEBAN JAVIER**, considero que dicho Informe de Investigación cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Febrero 2019

MG. SERGIO EDUARDO CHANGO PASTUÑA

C.I. 050237217-0

TUTOR

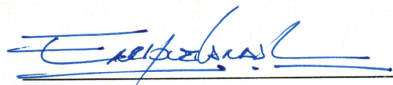
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Facultad de Ciencias Humanas y Educación; por cuanto, los postulantes: Anchatuña Saquina Silvana Elizabeth, Lozada Sambache Esteban Javier con el título de Proyecto de Investigación: **“CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES ICÓNICOS DE LOS BARRIOS POPULARES DE LATACUNGA CON BASE EN LOS ELEMENTOS DE LA GRÁFICA POPULAR DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI.”**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

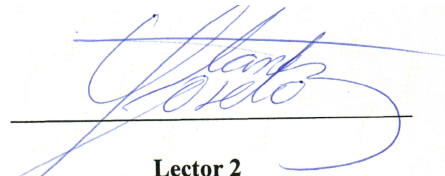
Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, 19 Febrero 2019

Para constancia firma:



Lector 1(Presidente)
Nombre: Arq. Enrique Lanás
C.I: 050164759-8



Lector 2
Nombre: Mg. Joselito Otañez
C.I: 050203987-8



Lector 3
Nombre: Mg. Pablo García
C.I: 170875125-8

AGRADECIMIENTO

*Agradezco a la vida por darme la
oportunidad de estar en este mundo
en especial a mi madre Margarita Saquina,
mi padre Vicente Anchatuña y
a mi hermana Nataly Saquina quienes
siempre me dieron su apoyo y cariño incondicional
cuando lo necesité, a todos mis amigos
Paul, Carmiña, Daniela, Esteban y personas que
me apoyaron de una u otra manera con la elaboración
de este proyecto como lo es Lalo Freire .*

Silvana Anchatuña

AGRADECIMIENTO

*Agradezco a la vida por darme la
oportunidad de estar en este mundo en
especial a mi madre Martha Sambache,
a mi padre Pablo Lozada y
a mi hermano Byron Lozada quienes
siempre me dieron su apoyo y cariño
incondicional cuando lo necesité, a todos
mi amigos y personas que
me apoyaron de una u otra manera.*

Esteban Lozada

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis padres Delia Margarita Saquinga Guanoluisa, José Vicente Anchatuña Guaman , a mi hermana Digna Nataly Saquinga Guanoluisa, a mi cuñado Byron Mauricio Iza Caillagua y mi sobrino Iker Nicolás Iza Saquinga , que siempre me apoyaron incondicionalmente en la parte moral y económica para poder llegar a ser un profesional.

Silvana Anchatuña

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis padres Martha Susana Sambache Quinatoa, Pedro Pablo Lozada, mi hermano Byron Paúl Lozada Sambache y a mi tía María Elena Sambache Quinatoa, que siempre me apoyaron incondicionalmente en la parte moral y económica para poder llegar a ser un profesional.

Esteban Lozada



Autores:

Anchatuña Saquina Silvana Elizabeth
Lozada Sambache Esteban Javier

RESUMEN

TITULO: “CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES ICÓNICOS DE LOS BARRIOS POPULARES DE LATACUNGA CON BASE EN LOS ELEMENTOS DE LA GRÁFICA POPULAR DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI.”

El proyecto de investigación realizado tiene como objetivo la elaboración de piezas gráficas de los personajes icónicos de los barrios populares de la ciudad de Latacunga con base en los elementos de la gráfica popular de la provincia de Cotopaxi. Mediante el uso de la técnica de ilustración mixta (análoga y digital) se obtuvo una composición estética de la gráfica popular y la caracterización de personajes, desarrollando un elemento informativo con el propósito de generar un producto gráfico que ayude a fortalecer y difundir de manera gráfica los aspectos sociales de las personalidades olvidadas pertenecientes a los barrios de la ciudad de Latacunga. A través de las técnicas de investigación de campo como la entrevista, el *focus group*, fuentes bibliográficas, se planteó la información teórica y diferentes metodologías de investigación como: Bruno Munari (1983) “Como nacen los objetos”, Ramón Ortega (2014) “Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo” y Guzmán Ramírez, Jesús (2016) “la metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto”. En base a las metodologías mencionadas, se estableció un flujo de trabajo que permitió la ejecución correcta de este proyecto.

Palabras clave: Caracterización de personajes, Barrios populares de la Latacunga, Gráfica Popular, Diseño Gráfico y Soportes Gráficos.

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION

Authors:
Anchatuña Saquina Silvana Elizabeth
Lozada Sambache Esteban Javier

ABSTRACT

THEME:

“CHARACTERIZATION OF ICONIC CHARACTERS OF POPULAR DISTRICTS OF LATACUNGA, BASED ON THE ELEMENTS OF THE POPULAR GRAPH OF COTOPAXI PROVINCE.”

This investigation project has as objective, the realization of iconic graphic pieces of popular districts characters from Latacunga based on popular elements of Cotopaxi province. Through the use of mixed illustration technique (analogue and digital) an aesthetic composition of the popular graphic was obtained and the characterization of personages becoming an informative element with the purpose to generate a graphic product that helps to strengthen and spread in a graphic way the social aspects of the forgotten personalities belonging to Latacunga city neighborhoods. Through field research techniques such as interview, focus group, bibliographic sources, theoretical information and different research methodologies such as: Bruno Munari (1983) "How objects are born", Ramón Ortega (2014) "Methodology for illustration from the creative thought "and Guzmán Ramírez, Jesús (2016)" The methodology for the creation of personages from the concept design". Based on the methodologies, a workflow is shown that allows the correct execution of this project.

Keywords: Characterization of characters, popular neighborhoods of Latacunga, Popular Graphics, Graphic Design and Graphic Media.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

CENTRO DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que: la traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por los señores Egresados de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación: **ANCHATUÑA SAQUINGA SILVANA ELIZABETH y LOZADA SAMBACHE ESTEBAN JAVIER** cuyo título versa “**CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES ICÓNICOS DE LOS BARRIOS POPULARES DE LATACUNGA CON BASE EN LOS ELEMENTOS DE LA GRÁFICA POPULAR DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI.**”, 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 manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, 18 de febrero del 2019.

Atentamente,

Lic. Marcelo Pacheco Pruna

C.I. 050261735-0

DOCENTE DEL CENTRO DE IDIOMAS UTC



ÍNDICE

DECLARACIÓN DE AUTORÍA	ii
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
AGRADECIMIENTO	vi
DEDICATORIA	vii
DEDICATORIA	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
AVAL DE TRADUCCIÓN	xi
ÍNDICE	xii
ÍNDICE DE TABLAS	xvi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xvii
1. INFORMACIÓN GENERAL	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	2
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	3
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	4
4.1 Beneficiarios Directos.....	4
4.2 Beneficiarios Indirectos.....	4
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	4
5.1. Planteamiento del problema.....	4
5.2. Delimitación del problema.....	7
5.3. Formulación del problema	8
6. OBJETIVOS	8
6.1. General	8
6.2. Específicos	8

7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	9
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO – TÉCNICA	10
8.1 Antecedentes	10
8.2. Caracterización de personajes	15
8.2.1. Que es un personaje	15
8.2.2. Características de un personaje	15
8.2.3. Psicología del personaje	15
8.2.4. Narrativa del personaje (descripción)	16
8.2.5. Que tipos de personajes existen	16
8.2.6. Creación de personajes a partir de la ilustración	16
8.2.6.1. Ilustración digital y análoga	17
8.2.6.3. Morfología del personaje	18
8.2.6.4. Anatomía del personaje	19
8.2.6.5. Líneas de acción del personaje	19
8.2.6.6. Expresiones faciales del personaje	20
8.2.5. Composición del personaje ilustrado	21
8.2.3.1. Cromática en el personaje	21
8.2.3.2. Texturizado del personaje	21
8.2.3.3. Luces y sombras aplicadas a los personajes.	22
8.2.6. La ilustración como técnica e instrumento de comunicación de forma visual	22
8.3. La gráfica popular en Ecuador	23
8.3.1. Qué es la gráfica popular	23
8.3.2. El arte popular como cultura de una ciudad	23
8.3.3. Géneros de las imágenes gráficas populares	24
8.3.4. Características de la gráfica popular	26
8.3.4. La gráfica popular en Cotopaxi	26
8.3.4.1. Elementos de la gráfica popular de Latacunga	26

8.3.4.2. Gamas o Formas	28
8.4. Barrios de Latacunga.....	30
8.4.1. Barrios populares de Latacunga	30
8.4.1.1. Personajes de los barrios populares	31
8.4.1.2. Personajes representativos de los barrios.....	31
8.5. Fotomontaje.....	34
8.6. Diagramación	35
8.6.1. Composición.....	35
8.6.2. Réticula.....	35
8.6.3. Color en la diagramación.....	36
8.6.4. Espacio “en blanco”.....	37
9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS.....	37
10. METODOLOGÍA Y DISEÑO EXPERIMENTAL.....	40
10.1. Enfoque de investigación	40
10.2. Tipos de Investigación	40
10.2.1. Investigación bibliográfica	40
10.2.2. Investigación documental	41
10.2.3. Investigación de campo	41
10.2.3.1. Técnica de recolección de datos	41
10.2.4. Investigación proyectual.....	43
10.3. Metodología	43
11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	45
11.1 Entrevista a pintores de la gráfica popular	45
11.2 Entrevista docente de la escuela Elvira Ortega	48
11.3 Entrevista librero Lalo Freire	50
11.4 Entrevista a muralista.....	53
11.5. <i>Focus Group</i>	57
11.5.1. <i>Focus Group</i> “Huacos” grupo de lectura.	57

11.5.2. <i>Focus Group</i> jóvenes.....	59
12. FICHAJE	62
12.1. Diseño de ficha.....	62
12.2. Ficha de Análisis.....	67
13. PROPUESTA	67
13.1. Tema de la Propuesta.....	67
13.2. Presentación.....	67
13.3. Objetivos.....	68
13.4. Planteamiento de la propuesta.....	68
13.5. Justificación de la propuesta.....	68
13.6. Definir el problema.....	69
13.7. Título del Proyecto.....	69
13.8. Factibilidad Técnica.....	69
13.9. Factibilidad económica.....	70
13.10. Factibilidad Operacional o flujo de Trabajo.....	70
13.11. Desarrollo de la propuesta.....	70
13.11.1. Tamaño y Formatos:.....	70
13.11.2. Historia de los personajes.....	71
13.11.3. Primeros Bocetaje – Estilo y Concepto.....	72
13.11.4. Segundos Bocetaje.....	74
13.11.5. Experimentación.....	75
13.11.6. Ilustración del personaje.....	76
13.11.8. Background.....	84
13.11.9. Arte final.....	84
14. PRESUPUESTO DEL PROYECTO	94
14.1. Marco Administrativo.....	94
14.2. Recursos económicos.....	95
14.3. Recurso tecnológico.....	96

14.4 Recursos Técnicos.....	96
14.5. Recursos indirectos	97
14.6. Total de costos de producción.....	97
15. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	98
15.1. Conclusiones	98
15.2. Recomendaciones.....	99
16. BIBLIOGRAFÍA	100
17. ANEXOS.....	107

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Actividades y sistema de tareas en relación los objetivos planteados.....	9
Tabla 2: Matriz de descriptores	37
Tabla 3: Entrevista pintores	45
Tabla 4: Entrevista docente.....	48
Tabla 5: Entrevista librero Lalo Freire	50
Tabla 6: Uso de colores	86
Tabla 7: Recursos Generales.....	94
Tabla 8: Recursos materiales	95
Tabla 9: Recursos tecnológicos	96
Tabla 10: Recursos técnicos	96
Tabla 11: Recursos indirectos.....	97
Tabla 12: Total de costos.....	97

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: La Gráfica Popular	26
Gráfico 2: Transporte.....	27
Gráfico 3: Muralismo.....	28
Gráfico 4: Gamas	29
Gráfico 5: Gamas de olas.....	29
Gráfico 6: Gamas en forma de bandera	29
Gráfico 7: Gamas en forma de “C”	30
Gráfico 8: <i>Focus Group</i> “Huacos”	58
Gráfico 9: <i>Focus Group</i> a jóvenes.....	61
Gráfico 10: Datos Generales.....	63
Gráfico 11: Tipografía	64
Gráfico 12: Color.....	64
Gráfico 13: Análisis Enunciado.....	65
Gráfico 14: Contenido Visual.....	65
Gráfico 15: Espacio para la imagen.....	66
Gráfico 16: Ficha de análisis	67
Gráfico 17: Primeros bocetajes.....	73
Gráfico 18: Primeros bocetajes.....	74
Gráfico 18: Segundos bocetajes.....	75
Gráfico 19: Pintura Acrílica - Experimentación en diferentes cartulinas con texturas	76
Gráfico 20: Proceso de ilustración – Charro de Río Grande	77
Gráfico 21: Proceso de ilustración – Dioselinda	78
Gráfico 22: Proceso de ilustración – Loco Ramiro.....	79
Gráfico 23: Proceso de ilustración – El Poeta	80
Gráfico 24: Proceso de ilustración – Doña Hermelinda	81

Gráfico 25: Proceso de ilustración – Señora Viera.....	82
Gráfico 26: Composición Tipográfica – Gráfica Popular.....	83
Gráfico 27: Fondo.....	84
Gráfico 28: Composición Final – Charro de Río Grande, Dioselinda, Doña Hermelinda y El Poeta.....	84
Gráfico 29: Composición Final – El Loco Ramiro y Señora Viera.....	85
Gráfico 30: Tipografía primaria.....	87
Gráfico 31: Tipografía Secundaria	88
Gráfico 32: Formato folleto.....	88
Gráfico 33: Portada y Contraportada.....	89

PROYECTO DE TITULACIÓN I

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

Caracterización de personajes icónicos de los barrios populares de Latacunga con base en los elementos de la gráfica popular de la provincia de Cotopaxi.

Fecha de inicio:

Octubre 2018

Fecha de finalización:

Febrero 2019

Lugar de ejecución:

Cantón Latacunga- Provincia de Cotopaxi-Ecuador

Unidad Académica que auspicia

Facultad Ciencias Humanas y Educación

Carrera que auspicia:

Diseño Gráfico

Proyecto de investigación vinculado:

Identidad y memoria colectiva en la gráfica popular

Equipo de Trabajo:

- **Tutor:** Mg. Sergio Chango
- **Investigadores:** Anchatuña Silvana, Lozada Esteban

Área de Conocimiento:

02 Artes y Humanidades

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

En el presente proyecto de investigación se plantea como objetivo principal la caracterización de los personajes representativos de los barrios populares de la ciudad de Latacunga, con base en los elementos de la gráfica popular de la provincia de Cotopaxi, para dar a conocer a dichas personalidades locales mediante la elaboración de piezas gráficas; de esta manera se plantea como beneficiarios los moradores de los principales barrios que forman parte del entorno social en que se desenvuelve el proyecto; por otro lado se toma en cuenta a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi quienes tendrán como referencia y guía el proyecto de investigación para aplicarlo en la academia. En una indagación previa se logró identificar el problema de estudio, el cual generó la siguiente pregunta ¿Cómo caracterizar personajes icónicos de los barrios populares de Latacunga con base en los elementos de la gráfica popular para su puesta en valor? Para la solución a esta problemática se tomará como técnica principal el *Focus Group*, en el que se identificará los aspectos sociales, psicológicos y emocionales de los personajes de los barrios populares de Latacunga, contando con el aporte de los moradores mediante fuentes bibliográficas, documentales y relatos de los moradores. Para el desarrollo de la propuesta gráfica se tomará como punto referencial la metodología de Bruno Munari (1983), la cual permitirá incluir varios métodos como la “Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo” de Ortega Ramón (2014), “la metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto”, propuesta por Guzmán Ramírez, Jesús (2016).

Por medio de estos métodos se generó un flujo de trabajo que es enfocada en la creación y caracterización de personajes, siguiendo una serie de pasos que brinde una solución acorde al tema planteado y a su vez sea vinculada a la metodología de Munari. A través del proyecto de investigación se busca generar un legado de apropiación de dichas identidades,

logrando dar un realce a estas personalidades que han sido olvidadas por la ciudadanía y que han sido parte de la historia de los mismos barrios de la Ciudad de Latacunga; esto se logrará por medio la ilustración generando un estilo gráfico que exprese los aspectos sociales de los personajes.

Palabras clave: Caracterización de personajes, Barrios populares de la Latacunga, Gráfica Popular, Diseño Gráfico y Soportes Gráficos.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Latacunga es una ciudad que se caracteriza por poseer varios personajes icónicos que se han destacado en el transcurso del tiempo, ya sea por su historia de vida, por su trabajo, por un legado o tradición que se han llevado a cabo en los barrios populares. Es por ello que esta investigación se realiza con el objetivo de comunicar de forma gráfica visual la caracterización de los personajes icónicos más representativos de los barrios de la ciudad de Latacunga, haciendo énfasis en la problemática que surge a partir del desconocimiento de dichos personajes por la propia ciudadanía y las futuras generaciones. Sin embargo, debido a la poca valoración ante estos proyectos gráficos surge el interés y la iniciativa para dar pasó a esta investigación con la finalidad de proporcionar piezas gráficas sobre estas identidades locales que forman parte del diario vivir de la ciudad.

Como beneficiarios directos del proyecto son: los moradores de los barrios de la Ciudad de Latacunga, siendo como público objetivo los familiares de los personajes y adolescentes, para los cuales se dará a conocer a estos personajes icónicos por medio las características físicas, emocionales y las historia de cada una de ellas por medio de ilustraciones. Los beneficiarios indirectos son: Los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi, los mismos que utilizarán el proyecto como guía para futuros planes académicos, generando un principio de información visual que servirá para la conservación e interés de estos íconos representativos.

La caracterización de estos personajes icónicos generará un estilo gráfico referencial para la creación de proyectos a futuro, mediante el cual se genere el legado de estos saberes culturales de estos entes que propician que sean el centro de interés e información.

El impacto y relevancia del proyecto se destaca por permitir registrar personajes que han sido parte de la historia de los barrios de la ciudad de Latacunga, esto se logrará por medio de la ilustración y a través de técnicas de representación artística y digital, tomando las actividades que realizaron, pensamientos y sentimientos de dichos personajes locales, fomentando así los hábitos, costumbres y tradiciones que fueron heredadas o adaptadas a las necesidades de cada uno, dando un valor de pertenencia del barrio con el personaje característico de su sector.

Consecuentemente la caracterización de personajes a través de la ilustración, es una herramienta potente para la difusión, el cual nos ayuda a mostrar parte de la realidad del barrio en que vivimos. Mediante el avance tecnológico se puede lograr integrar e innovar este material gráfico, dicho de otra manera, se puede implementar y aplicar en varias disciplinas del diseño, con la finalidad de crear nuevos productos que ayuden a difundir los aspectos sociales de los seres humanos a través de la gráfica.

4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

4.1 Beneficiarios Directos

Los moradores de los principales barrios urbanos de la Ciudad de Latacunga: La Merced, El Salto, San Sebastián, La Estación y La Matriz; siendo como público objetivo los familiares de los personajes y adolescentes.

4.2 Beneficiarios Indirectos

Los 394 estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi, la colectividad, diseñadores, 10 ilustradores 30 artistas de la Ciudad de Latacunga, dibujantes, sociólogos (Eduardo Paredes Ortega, Paul García Lamas, Casa de los Marqueses), antropólogos e historiadores.

5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

5.1. Planteamiento del problema

A nivel Mundial, la gráfica popular ha sido parte del estudio fundamental para diseñadores y diseñadoras, tomando en cuenta la historia, cultura y los diferentes elementos gráficos

que se desenvuelven en diferentes regiones de su país. Por ello, Mous en su investigación "Estilo Visual Latinoamericano Mixtura de color, de ritmo y de cultura popular" (2018), señala que en Latinoamérica la gráfica popular se plantea cómo un sujeto lleno de miradas diferentes, entrelazando varias particularidades de la cultura y manifestaciones artísticas para generar un impacto visual y contraste hacia el público.

Así mismo el documental "Sensacional de Diseño Mexicano - Poderosa Gráfica" (05/04/2012) evidencia que toda la gráfica popular mexicana considera que "entre mucho es mejor", dando a conocer su uso, historia, tradición y la situación del diario vivir de la ciudadanía mexicana, tomando aspectos como: personajes, tipografías, la gráfica urbana, el cartel de lucha libre, las revistas, historietas, entre otros.

En este caso es necesario mencionar que a nivel Nacional algunos autores toman en cuenta las características de los personajes basados en libros, tal como menciona Marcillo, L. E. (2015) Estas características son definidas atendiendo a los criterios de obras literarias que sustentan y apoyan el trabajo de investigación tomando en cuenta los aspectos sociales, los valores, la situación del diario vivir, la política y las costumbres de cada personaje.

Es por ello que, como resultado de investigaciones por parte del Cementerio Patrimonial y la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca se creó un proyecto referente a la caracterización de personajes icónicos. Esteban Torres (2016) destaca que el mural de 36 rostros (Inaugurado el 1 de Noviembre de 2016) "forman parte del acento de nuestros pueblos, los barrios, las cantinas, he incluso las universidades".

Si bien es cierto, en la actualidad la caracterización de personajes va adaptándose a nuevas matrices culturales, en los cuales existen casos de estudio como menciona Tobar Morán, J. L. (2015) en su Tesis de Maestría; ante ello toma en cuenta algunas de las animaciones desarrolladas en Ecuador como: el Corto de animación 2D "POPOC" y "TZAN-ZAN" Los personajes que se visualizan en este corto son las culturas aborígenes indígenas de la zona de la selva amazónica. "EL CAPITÁN ESCUDO" El diseño de este personaje se realizó en base al escudo nacional del Ecuador, "LEYENDAS GUAYAQUILEÑAS" Los personajes protagonistas de estas leyendas fueron realizados a partir de la recopilación de los mismos relatos de la ciudadanía, "INSUMISA VECINDAD" Los personajes han sido diseñados en base a los rasgos físicos característicos de la zona de la serranía ecuatoriana.

Dentro de la animación 3D, Carlos Sosa está desarrollando el corto "EL CAPULI" el cual narra una historia popular ecuatoriana basada en hechos reales acerca de un personaje llamado "Capulí".

Desgraciadamente, debido al paso del tiempo, la modernización y el avance de la era tecnológica adaptada a nuevas influencias culturales extranjeras, tanto en música, video, vestimenta y modos de hablar. Con lo mencionado anteriormente las tradiciones propias del país han ido quedando relegadas, pero gracias a los creativos ecuatorianos han logrado transmitir y dar a conocer las tradiciones ecuatorianas por medio de animaciones 2D y 3D.

Debe señalarse que la caracterización de personajes se ha aplicado en varios ámbitos como la salud y la publicidad. En el campo de la salud ¡Hola! Yo soy MÁXIMO fue creado por el pintor Edgar Cevallos en el año de 1993, es un tucán que fue presentado al Ecuador cuando se inició la campaña nacional contra el sarampión. De la Torre, A. (1994) señala que la UNICEF convierte la comunicación en una estrategia que le ha permitido difundir contenidos sencillos y promocionar hábitos, estilos de vida saludables en niños, niñas, jóvenes y adultos.

En el campo de la publicidad Espinosa Calderón (2015) da a conocer personajes que, en los años 90 fueron utilizados en productos publicitarios audiovisuales. Esto llegó a dar vida a personajes icónicos como lo es Albersiño dos Santos y Comesolito. Estos personajes fueron algo atrayente para dar a conocer el producto que ofrecían. En la actualidad estos personajes representativos no han logrado trascender de la misma manera que otros, dando lugar al olvido de los mismos.

Por consiguiente, la caracterización de personajes se basa también en destacar los aspectos del ambiente, comportamientos característicos y lingüísticos de una ciudad, que a su vez se toman en cuenta para representarlo de forma gráfica y animada. Espinosa Calderón (2015) en su trabajo de grado destaca un personaje reconocido como es: Juan Pueblo, que es un icónico que simboliza al guayaquileño seguro, optimista, capaz de transformar a la ciudad y certificar el apelativo de 'Perla de Pacífico'. A este respecto se toma en cuenta otro icono destacado en la ciudad de Quito "Don Evaristo" quien fue ilustrador por Edgar Cevallos en el año de 1988, el cual representa al chulla del Quito antiguo y que hasta el día de hoy posee algunos aspectos que resaltan las características de los quiteños.

Cabe considerar que en la ciudad de Latacunga Provincia de Cotopaxi existe el desconocimiento de los personajes icónicos populares de los barrios de la ciudad, que se han destacado por su labor diaria, su personalidad he incluso por su historia de vida. Tal como menciona Lalo Freire en el libro *“Aprendimos a quererte y otras memoras de Lata”* (2014), *“El poder de esas memorias vividas de los excluidos, de aquellos que serán ignorados por la historiografía dominante y que sin embargo son el corazón de la vida y de la historia real de todas las ciudades y pueblos y construyen su verdadera alma, pues sin ellas y ellos, les ganaría la monotonía, esos seres anónimos y maravillosos son el reflejo de la fuerza de la diferencia, de seres que a pesar de ser distintos han tenido el valor de vivir con dignidad esa diferencia y de pagar el caro precio que implica uno mismo en sociedades de rebaño...”* . Estos seres anónimos que menciona Lalo Freire son: El Sr. Almache, Doña Hermelinda, La Sra. Viera, El Doctor Hierbitas, El Doctor Izquierdo, El loco Ramiro, El teacher Rampani, El Charro del Río Grande, La Dioselinda, El Pacho Canguil, El Canchica, El Pacho Carillina, La loca Cuvi, El Sr. Cadenita, El poeta, El brujo Salazar y el Doctor Maiguashca. En base a entrevistas a varios ciudadanos se pudo evidenciar que estos personajes no son muy conocidos por parte de los adolescentes, ya que no conocieron la historia detrás de cada uno de ellos. Dicho de otro modo, es indispensable que en la ciudad de Latacunga se pueda caracterizar a los personajes icónicos, combinando un esquema con la gráfica popular, la misma que logrará tener un estilo propio de la gráfica de la ciudad conservando una identidad propia.

5.2. Delimitación del problema

Debido a la carencia de registros gráficos acerca de los personajes icónicos de los barrios de Latacunga, se hace evidente qué mediante la ilustración y las técnicas de representación artística y digital se puede llegar a caracterizar a estas personalidades generando un estilo gráfico para resaltar sus aspectos físicos, pensamientos, sentimientos, costumbres y su cultura, mostrando así un principio de información visual hacia los moradores de los barrios de Latacunga. De esta manera los investigadores elaborarán piezas gráficas que ayuden a difundir los aspectos sociales de estas identidades locales.

5.3. Formulación del problema

Tomando en cuenta los antecedentes anteriores descritos, se plantea la siguiente interrogante: ¿Cómo caracterizar personajes icónicos de los barrios populares de Latacunga con base en los elementos de la gráfica popular para su puesta en valor?

6. OBJETIVOS

6.1. General

- Caracterizar los personajes representativos de los barrios populares de la ciudad de Latacunga con base en los elementos de la gráfica popular de la provincia de Cotopaxi, para dar a conocer a dichas personalidades locales mediante la elaboración de piezas gráficas.

6.2. Específicos

- Indagar el estilo de la gráfica popular de los barrios de la ciudad de Latacunga, mediante la recopilación de imágenes que sirvan de guía para su aplicación en la caracterización de personajes y el diseño de piezas gráficas.
- Identificar a los principales personajes representativos de los barrios populares de la ciudad de Latacunga, mediante fuentes bibliográficas, documentales y relatos de los moradores, para obtener la descripción de los rasgos físicos, psicológicas y estilos de vida de las personalidades locales.
- Ilustrar a los personajes representativos de los barrios populares, utilizando el estilo de la gráfica popular y los elementos que lo componen, a través de técnicas de representación gráfica.
- Aplicar las caracterizaciones de los personajes en un soporte gráfico, para comunicar de forma visual los aspectos sociales de dichas personalidades, dando un valor de pertenencia a los moradores de los barrios de la ciudad de Latacunga.

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

Tabla 1: Actividades y sistema de tareas en relación los objetivos planteados

Objetivos	Actividad	Resultado de la actividad	Descripción de la actividad (técnicas e instrumentos)
1. Indagar el estilo de la gráfica popular de los barrios de la ciudad de Latacunga, mediante la recopilación de imágenes que sirvan de guía para su aplicación en la caracterización de personajes y el diseño de piezas gráficas.	Registro fotográfico. Sistematización y análisis del registro fotográfico Interpretación de los resultados.	Detalle del estilo de la gráfica popular en rótulos, fachadas de los negocios y transportes livianos-pesados de los barrios de la ciudad de Latacunga.	Investigación de Campo: Fichas de observación.
2. Identificar a los principales personajes representativos de los barrios populares de la ciudad de Latacunga, mediante, mediante fuentes bibliográficas, documentales y relatos de los moradores, para obtener la descripción de los rasgos físicos, psicológicas y estilos de vida de las personalidades locales.	<i>Focus group</i> 1. Público objetivo al que se va entrevistar. 2. Preparar las preguntas para las entrevistas. 3. Fichas de observación. 4. Preparar el lugar para las entrevistas. 5. Convocar al público objetivo al que se va a entrevistar.	Conocer a las personalidades más representativas de los barrios de Latacunga. Conocer el aspecto social de las personalidades.	Investigación de Campo. Grupos focales Fichas de descripción Entrevistas
3. Ilustrar a los personajes representativos de los barrios populares, utilizando el estilo de la gráfica popular y los elementos que lo componen, a través de técnicas de representación gráfica.	Bocetaje e ilustraciones de las principales personalidades de los barrios de Latacunga	Ilustraciones a partir de la información investigada.	Se utilizará la técnica de ilustración digital, utilizando medios tecnológicos como computador y softwares apropiados. -Lluvia de Ideas -Morfología -Bocetaje -Entintado Vectorial -Colorizado -Texturizado Luces y sombras -Composición

4. Aplicar las caracterizaciones de los personajes en un soporte gráfico, para comunicar de forma visual los aspectos sociales de dichas personalidades, dando un valor de pertenencia a los moradores de los barrios de la ciudad de Latacunga.	Composición y Diagramación de la pieza gráfica, utilizando las caracterizaciones de las personalidades.	Soporte gráfico.	Se pondrá en práctica todos los conocimientos adquiridos durante el transcurso de la carrera. -Cromática -Maquetación -Composición -Tipografía
--	---	------------------	--

Fuente: Anchatuña y Lozada (2018), Latacunga.

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO – TÉCNICA

8.1 Antecedentes

En el siguiente contenido se expone una recopilación de varias investigaciones realizadas en el Ecuador, América Latina y el resto del mundo, los mismos que contienen trabajos de investigación relacionados al tema investigativo en los últimos cinco años.

Como primer antecedente se presenta la investigación “Diseño de láminas recortables con personajes de barrios cuencanos mediante la apropiación de técnicas locales de ilustración” (Pérez Solíz, 2015). Su objetivo fue rescatar a los personajes de los barrios de la ciudad de Cuenca, a través de varias técnicas de ilustración y la utilización de procesos artesanales propias del lugar.

En el trabajo de investigación se presentó la siguiente pregunta ¿Cómo generar un sentido de apropiación de la riqueza cultural de la ciudad de Cuenca a través del Diseño Gráfico y las técnicas artesanales propias del mismo lugar? Para esto se tomó en cuenta las metodologías de investigación bibliográfica, el cual se tomó como referencia el libro titulado “Rostros de barrios de Cuenca” (Parra, 2010), el cual permitió conocer a los personajes representativos de cada barrio y cada uno de sus aspectos sociales. Otra metodología utilizada fue la investigación de campo, la cual permitió la exploración y experimentación de técnicas alternativas de ilustración analógicas que se encuentran en la ciudad de Cuenca. A su vez mediante el estudio de campo se logró determinar que productos artesanales se encuentran en el mercado. Las técnicas escogidas para utilizarse en

las ilustraciones, han sido analizadas a través de tres ejes temáticos: artesanal, local y popular (empírico).

El buen uso y combinación de técnicas empíricas con nuevas tecnologías han dado como resultado la creación de las seis láminas de muñecas recortables (Paper dolls o cuquitas) las mismas que contienen a los personajes de los barrios populares de la ciudad de Cuenca-Ecuador, cada uno producido con una técnica diferente de ilustración. Se han seleccionado seis técnicas locales: punto cruz, rotulación, espuma flex, pirotécnica artesanal, bordado artesanal y mazapán. A partir de este proyecto se concluyó que se puede realizar un producto de diseño gráfico, artesanías y manualidades, abriendo nuevos horizontes entre el diseño y arte.

Como segunda instancia se contó con la investigación “Diseño de personajes basado en Modismos y tribus urbanas de Cuenca” (Cabrera Aucay, 2014). El objetivo fue diseñar una imagen gráfica partiendo del *cuy*, conceptualizado de modismos y culturas urbanas, las mismas que contengan una carga significativa de cultura, incluyendo los valores tangibles e intangibles de la ciudad de Cuenca-Ecuador, a través de la ilustración.

En la investigación se formuló la siguiente pregunta ¿Cómo lograr representar la cultura y los modismos cuencanos a través del diseño gráfico y las técnicas de ilustración? Para realizar este proyecto se tomaron las metodologías de investigación bibliográfica el cual permitió aplicar de manera justificada todos los elementos que engloba al diseño gráfico y el arte. La metodología de investigación de campo fue primordial para la selección y creación de personajes, a su vez se pudo constatar que en la ciudad de Cuenca se han diferenciado claramente cuatro tribus urbanas como el *hip-hop*, *metal*, *punk*, *skater* y *bykers*, en base a las tribus urbanas de la ciudad, se lograron encontrar como principales agrupaciones “el garota” y “la garisima”.

Para el producto final se eligió usar la técnica de impresión por sublimación, el cual permite el traspaso de la ilustración en textiles de poliéster. Cada ilustración se aplicó en una camiseta blanca, en donde se integró en la parte delantera una marca que diferencie al producto y a su vez la ilustración. En base a la realización de este proyecto se pudo concluir que se puede inmiscuir el diseño gráfico, el arte y los modismos culturales de una ciudad para lograr representar a una sociedad y patrimonio, a través de la ilustración que es el

complemento cultural de una sociedad, visto desde un punto de expresión social – artística, logrando explicar la historia y lo que significa cada uno de los contenidos del personaje, el cual podrá ser codificado y se abrirá campo al conocimiento de los mismos.

Sobre las bases de ideas expuestas cabe mencionar que se tomó en cuenta la investigación “Diseño de un *Artbook*, mediante la antropomorfización de las principales deidades de la cosmovisión Shuar” (Suntaxi Socasi, 2017). El objetivo fue elaborar un *Artbook*, mediante ilustraciones antropomórficas de las principales deidades de la cultura Shuar, teniendo en cuenta como público objetivo a los estudiantes y docentes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

En el presente trabajo se realizó la siguiente pregunta ¿Cómo representar a las principales deidades de la cosmovisión de la cultura Shuar para crear interés y conocimiento de la mitología ancestral? Para la investigación se utilizaron varias metodologías, por consiguiente, se consideró utilizar la investigación documental o bibliográfica, la misma que permitió buscar, analizar e interpretar información y datos sobre las principales deidades que se encuentran en la cultura Shuar. Mediante la utilización de la técnica de la encuesta se aplicó el método de investigación cuantitativo, con el fin de registrar las opiniones de cada persona y comprobar la viabilidad del proyecto. Como resultado de esta investigación se creó un *Artbook* como medio de información acerca de esta cultura Shuar ecuatoriana, el cual se encuentra compuesta por varias ilustraciones de las principales deidades de la cosmovisión Shuar en base a la antropomorfización, la misma que tiene información gráfica y textual primordial de esta cultura.

Se concluyó que el diseño gráfico, aplicado en el área de la ilustración digital es una herramienta muy poderosa y llamativa para desarrollar personajes que destaquen de una sociedad, a su vez se convierte en una herramienta de comunicación visual puede lograr expresar conceptos creativos que pueden ser expuestas en proyectos gráficos como el *Artbook*, que sirven para dar solución a una necesidad, la difusión y apoyan a la conservación y valorización cultural ancestral propia del lugar, así como su memoria intangible de un pueblo que se ha visto involucrado por culturas extranjeras.

Cabe considerar, la tesis de investigación “Diseño e ilustración de un libro analógico-interactivo para fomentar la lectura en niños” (Aguirre, 2015). El objetivo de esta

investigación fue contribuir al hábito de la lectura de los niños mediante la creación de un libro infantil con la desarrollo de personajes para que se asocie la lectura como un juego de fantasía, esto ayuda a que no se esté perdiendo esta práctica de la lectura por la implementación de dispositivos tecnológicos que los niños lo ven más llamativo que el propio libro, teniendo en cuenta como público objetivo el desarrollo de un producto o servicio para los niños y niñas de 7-9 años.

En la presente investigación se formuló la siguiente pregunta ¿Cómo la creación de un libro infantil interactivo ayudará a la recuperación del hábito de la lectura en los niños? Para esta investigación se utilizó varias metodologías en las cuales se consideró utilizar la investigación de campo en el cual se realizó entrevistas a expertos de la ciudad de Cuenca acerca del tema de la elaboración del libro para niños y también se vio considerado la elaboración de una observación a los niños de entre 6-9 años de este lugar para considerar sus preferencias respecto al hábito de lectura en cuanto a que tipo de libros les gusta más y cuáles son los que poseen más colores llamativos. Para lograr que la investigación de observación se ejecute de una manera correcta obteniendo los resultados adecuados se realizó la interactividad con 2 tipos de libros en el cual los niños debía elegir unos solo, en primera instancia eligieron el libro “Pequeños vampiros ¡Hace Kung-fu!”, del autor Joann Sfar en el que se dio a notar los colores primarios pero al momento de abrirlo no les gusto por lo que optaron por escoger otro libro pop-up llamado “Cuentos de siempre” del autor David Wenzel que es más interactivo y llamativo para los niños. Como resultado se obtuvo la creación del libro del pop-up ilustrado con interactividad análoga, en el cual se usó elementos que permitió reforzar los contenidos literarios captando la atención del público objetivo, la impresión de este libro se ejecutó a láser sobre cartulina ecológica, este producto está compuesto en su mayoría por recursos sustentables y ecológicos.

Con respecto a esta investigación se concluyó que es interesante preocuparse por el hábito de la lectura en los niños mediante la creación de un libro pop-up considerado como un juguete desplegable análogo en el que se puede desdoblar paginas tridimensionales creando la ilusión de que el papel está vivo, este tipo de gráfica es sumamente llamativa ya que se basó en las referencias del target para alcanzar el producto editorial planeado.

En ese mismo contexto se consideró la presente investigación titulada “La caricatura de Don Evaristo (Ernesto Albán) en la estrategia comunicativa del DM de Quito en las administraciones municipales: Rodrigo Paz (1988 - 1992) y Augusto Barrera (2009 – en gestión)” (Collantes Cindy, 2013). Su objetivo fue explicar y comparar las estrategias comunicativas de las campañas de Don Evaristo en los años 1988 – 1992 y 2009, para lograr entender como fue la estrategia de comunicación en distintas épocas empleando el uso de la caricatura de un personaje icónico de los quiteños.

En la investigación se planteó la siguiente pregunta ¿Mediante qué estrategias comunicativas se logra mantener una interacción con la sociedad quiteña, a través del uso de la ilustración como técnica periodista e instrumento de campaña? Se utilizó la metodología de investigación bibliográfica el cual ayudo a plantear las bases conceptuales para entender ¿Qué es un comic, la imagen y representación?, del mismo modo se parte de la biografía del personaje Ernesto Albán realizada por la escritora María Eugenia Paz y Miño, la misma que da inicio para hablar sobre las campañas de Don Evaristo en las épocas de 1988 – 1992 y 2009 (administración municipal de Rodrigo Paz y Augusto Barrera).

Como resultado de la investigación se consideró que la caricatura de Don Evaristo del año de (1988 - 1992) en la administración de Rodrigo Paz tuvo mayor impacto en la ciudadanía quiteña; por otro lado, la caricatura del año de (2009) en la administración municipal de Augusto Barrera tuvo menor impacto y muy poca acogida por parte de los quiteños. A través de la investigación realizada se tuvo como resultados que los quiteños (18 a 35 años) recordaban y tenían más acogida por la campaña de Don Evaristo del año 1988 – 1992, de igual manera la encuesta señala que la campaña del año de 1988 se la recuerda más, debido a la caricatura que hace recordar y generar un sentimiento de pertenencia en los quiteños y a su vez el mensaje que transmite al utilizar frases típicas la ciudadanía; lo contrario de la otra campaña (2009) que rediseño al personaje y no utilizo de manera adecuada el dialecto quiteño.

En base a los resultados obtenidos se concluyó que el buen manejo de la imagen en campañas publicitarias es un eje primordial para la comunicación, esto a través de la caracterización de personajes populares que forman parte del diario vivir de la ciudadanía y que a su vez generan un sentido de pertenencia en los ciudadanos; es por ello que la

campaña de Rodrigo Paz fue la que tuvo más impacto en los habitantes de Quito; en relación a la nueva campaña de Don Evaristo que perdió parte de la esencia tradicional quiteña.

8.2. Caracterización de personajes

8.2.1. Que es un personaje

Existen distintas definiciones por varios autores en relación al concepto de personaje, en el cual Alba (1999) citado por Galán Fajardo (2005, p.3), menciona que el termino personaje procede de la palabra persona, misma que tiene origen griego que significa máscara; por otro lado, para Pavis (1983) citado por Pérez José (2016, p.538), señala que el personaje es el sujeto concebido dentro de una dialéctica entre el carácter y la acción del mismo, mientras que Chatman (1990) define al personaje desde lo psicológico como un reflejo de la persona real. Esta última definición es comúnmente utilizada por autores literarios y guionistas, los mismos que combinan rasgos psicológicos y sociales que se pueden aplicar para crear una narrativa para el personaje.

8.2.2. Características de un personaje

Existen tres ejes fundamentales para caracterizar un personaje, estos se basan en la descripción física, psicológica y sociológica.

8.2.3. Psicología del personaje

“La psicología ayuda a entender qué motiva el comportamiento humano desde dentro, complementado con las influencias exteriores como la familia, la escuela y la calle. Existen cuatro áreas principales de la psicología que definen el carácter interno: el pasado oculto, el inconsciente, los tipos de caracteres y la psicología anormal.”

(Zamarripa, 2006, p. 5)

Por otro lado Según Pavis (1983) citado por Perez José (2016, p.538), señala que al entender a un personaje como una unidad psicológica y de acción, dentro del relato es estudiada como una categoría narrativa donde se mezclan varios rasgos psicologicos y sociales diferentes.

8.2.4. Narrativa del personaje (descripción)

La narración o narrativa es parte esencial de un guion, ya que enmarca el por qué y para que, de una acción u historia, tal como menciona Casetti y Chio (1998), que define a la narración como el orden en que aparecen varios acontecimientos dados en lugares concretos, del mismo modo señala que, la categoría narrativa del personaje está vinculada dentro del ambiente generado en los sucesos de la narración.

El aporte al crear una narrativa es fundamental para crear una historia, de este modo se logran establecer características de un lugar o persona, los mismos que se pueden utilizar para la creación de personajes brindándoles una identidad propia ya sea desde la imaginación de cada creador o a su vez tomando referencia de los aspectos sociales en que se vive a través de historias narradas por parte de la sociedad.

8.2.5. Que tipos de personajes existen

Para Foster (1937) “ Existen dos tipos de personajes, planos y redondos, mismo que define a el personaje plano como toscos y pobres que son construidos en base a pocas marcas o cualidades, mientras que el personaje redondo es construido a partir de varios rasgos que asemejan a sujetos o personalidades con una psicología y personalidad propia”. De esta forma se pone a prueba a estos personajes así demostrando que son capaces de sorprender de foma convincente desempeñando papeles dramáticos y narrativos (Galán Fajardo, 2005, p.4); mientras que Vilches (1999) citado por Pere Luis (2010, p. 89), menciona que los personajes planos corresponden a la comedia y los personajes redondos giran entorno al drama y la tragedia.

En base a lo que señala Foster se puede decir que en la creación de personajes redondos se tiene más libertad al momento de ofrecer a cada uno de ellos varias cualidades o características que pueden dar un realce más significativo a una historia.

8.2.6. Creación de personajes a partir de la ilustración

La ilustración según Menza Vados y Sierra Bellén, & Hellieth Sánchez (2016) señala que la palabra ilustración como expresión visual hace alusión a lo cultural e intelectual, el cual se enfoca a ver más allá de sus ojos, con el objeto comunicar lo que un texto no puede hacer; por lo contrario, Shummusa (2008) señala que la ilustración se denomina a un dibujo

o imagen plasmada en un soporte que logra complementar a través de elementos decorativos a un texto.

Estos conceptos son esenciales para comprender de mejor manera la función que tiene la ilustración y como se inmiscuye con el diseño gráfico, lo cual nos ayuda a lograr plasmar nuestras ideas, pensamientos, sentimientos a través de una gráfica potente.

8.2.6.1. Ilustración digital y análoga

La ilustración digital en la actualidad es una técnica muy utilizada por ilustradores en la cual según Ramírez (2014), es una pieza fundamental para la creación de piezas gráficas por medio de la utilización de herramientas tecnológicas, a través del manejo de software especializado que logran emular diferentes técnicas de ilustración tradicionales. Por otra parte la ilustración análoga es aquella que se realiza sobre un soporte que puede ser papel, cartón, tela, madera, entre otros, esto a su vez utilizando pigmentos. La ilustración análoga se caracteriza por realizarla de forma manual sin el uso de tecnología.

Al conocer el manejo de cada técnica se pueden notar claramente las diferencias que existen en cada una de ellas y a través de la ilustración digital se pueden utilizar diferentes estilos de pintura debido a la emulación de varios instrumentos que se pueden generar, esto brinda mas libertad de utilizar varios métodos para generar una ilustración. Por otra parte en la ilustración tradicional o análoga si se pueden combinar varias herramientas pero teniendo en cuenta las habilidades de cada uno, un punto muy importante a tomar en cuenta es que a comparación de la ilustración digital no se puede tener fallos significativos al momento de realizar una pintura ya que no se puede volver a un paso anterior en un dos por tres como la ilustración digital.

8.2.6.1.1. Técnicas de Ilustración Alternativas

Dentro del dibujo existen varias técnicas que se pueden aplicar para la creación de obras artísticas, tal como menciona Loomis (1947) al aplicar en su libro “Ilustración creadora” varias técnicas que le permiten generar composiciones de letras, símbolos, formas geométricas, entre otras.

Las técnicas utilizadas por Loomis en su libro son: el dibujo a lápiz, la pluma, acuarela, la tinta, el carboncillo, pintura al óleo, entre otras.

Por otro lado, en el libro *Todo sobre la técnica de la ilustración Manual imprescindible para el artista* (2011) menciona otras técnicas que son muy utilizadas por ilustradores, estas son: técnica de acuarela y guache, la rotulación, collage y fotomontaje, técnicas mixtas con rotuladores, tinta china y guache, lápices y pasteles, acrílico, óleo, aerógrafo y ordenador.

8.2.6.1.1.2 Soportes gráficos

En el libro *Todo sobre la técnica de la ilustración. Manual imprescindible para el artista* (2011) se señalan varios soportes adecuados que se pueden utilizar en la ilustración, dependiendo la técnica a utilizar. Los soportes más utilizados son los siguientes:

- Papel – lápices y tintas: Este tipo de papel supera los 120 gr el cual debido a su textura permite realizar trazos muy dinámicos con pluma o pincel.
- Papel de ilustración: Este tipo de papel tiene la característica de poseer una cara blanca y otro color marrón, es utilizado para realizar trabajos a lápiz, pinturas y acrílicas.
- Cartulina *kimberly* – acrílico: Este tipo de papel supera los 120 gr. Al ser un material con más gramaje permite la correcta absorción del acrílico.

Papel o cartulina con textura – pasteles, acuarela, oleo: Debido a la utilización de pasteles u acuarela permite realizar mejores acabados y lograr una mejor uniformidad en la ilustración.

En base al criterio y experiencia de los investigadores en la ilustración análoga antes de definir un material, se selecciona la técnica a utilizar para realizar cada ilustración, en base a lo mencionado se utiliza acrílicos y cartulina *kimberly* debido a que su composición puede absorber la mezcla de agua y acrílico, a su vez la misma permite mejores acabados en la elaboración del *lettering*. El soporte de sintra se eligió porque es apto para la pieza gráfica, debido a que se puede pintar e imprimir, su grosor no permite que se arrugue la impresión, ya que es fácil transportar por su material liviano.

8.2.6.3. Morfología del personaje

Según la RAE (2018) define a la morfología como parte de la biología que estudia la forma de los seres orgánicos junto con las modificaciones y transformaciones que experimenta;

mientas que, para Puig, Dovale Borjas, & Álvarez Torres (2001), “ estudia la forma de la estructura del organismo, sino que además investiga sus funciones, desarrollo y relaciones con el medio que le rodea, o sea, que tiene un enfoque dialéctico.” (p. 13); por otro lado en marco a la morfología de un personaje ilustrado Levin, Y. (2015) toma como ejemplo personajes de la película de Monster Inc, donde la morfología toma varios aspectos como el tipo, los colores, entre otros, que aun que no son similares tienen una misma dialéctica.

8.2.6.4. Anatomía del personaje

Según Marieb (2008) se define a la anatomía como el estudio del cuerpo y cada una de sus partes; mientras que la fisiología es aquella que estudia el funcionamiento del cuerpo, es por ello que estas dos ramas siempre están relacionadas funcionando como una sola unidad.

La aplicación anatómica y fisiología en un personaje según Robledo (2016), tiene un rol importante, ya que el aspecto físico puede determinar varios aspectos psicológicos del mismo, ayudando a ubicar al personaje dentro de un contexto.

El estudio del cuerpo y el funcionamiento de cada una de sus partes es esencial para el desarrollo de personajes, ya sean estos realistas, cartoon, anime, entre otras, saberlo representar es importante ya que a través del mismo se puede generar cuerpos o formas que pueden personificar al cuerpo humano realizando diferentes acciones.

8.2.6.5. Líneas de acción del personaje

Según Villavicencio (2014), la línea de acción es un trazo imaginario que se encuentra en todo el personaje, la misma que utilizada de manera correcta logra representar la esencia del movimiento, brindando una mejor actitud a los personajes; en este mismo contexto Sadasivam (2012), ve a la línea de acción como un ingrediente clave para lograr realizar e interpretar diferentes poses en cada personaje y así obtener en cada una de ellas más dinamismo.

La ejecución de este método es esencial para dar a los personajes más vida, de tal forma que logren representar a través de ellos una acción más natural y dinámica, permitiendo a cada personaje salir de lo cotidiano, mostrando a través de diferentes poses varios

movimientos que dan alusión e imaginación de que el personaje se encuentra haciendo una actividad.

8.2.6.6. Expresiones faciales del personaje

Las expresiones faciales son parte de nuestra comunicación ya que a través de ellos podemos dar a notar o expresar nuestros sentimientos, tal como menciona (Gordillo, y entre otros, 2014) que define a la expresión facial que permite la comunicación de las emociones dentro de un contexto social, del mismo modo muestra nuestra conducta ante una situación; por otra parte Ekman (1972) citado por Lara Mesa (2016, p.41), menciona que existen seis emociones básicas como: alegría, tristeza, ira, asco, miedo y sorpresa, las mismas que considera como básicas y universales.

En base a lo definido en el párrafo anterior podemos experimentar y aplicar estos gestos faciales en la caracterización de personajes, con el objetivo de darle a cada uno de ellos una expresión que pueda identificar la situación en la que se encuentran en base al entorno que se desenvuelven.

Para Marcos Alberto (2015) señala que los personajes son el medio para contar una historia, por lo cual es importante que estén bien desarrollados y contruidos a través de sus actantes (acciones que emprende el personaje). A su vez es necesario realizar un mapa efectivo, que consiste en construir el pasado de dichas personalidades ya que conviene tener una idea de la historia del personaje, conocer su pasado, gustos, profesión, sus aspectos físicos, emociones entre otros.

Como menciona Marcos Alberto (2015) “El mapa efectivo está compuesto de cosas muy importantes de los grandes hechos de la historia de nuestro personaje, pero también de los detalles más niños y tanto unas cosas como las otras son muy importantes para convertir a nuestro personaje en alguien real.”

En la actualidad el medio más usado por parte de ilustradores y artistas conceptuales para el desarrollo de personajes son las fichas de personaje, que sirve para determinar varias características importantes de los mismos, tal como señala la página megustaescribir.com (2015), la cual destaca a las fichas como el instrumento para detallar varios aspectos físicos,

psicológicos y emocionales que dan forma a un personaje en varios campos de la narrativa como novelas, series, guiones y videojuegos.

Partes de la ficha

- Nombre
- Edad
- Lugar de Nacimiento
- Relación con los espacios
- Profesión
- Talentos
- Vestimenta
- Personalidad
- Aficiones
- Cualidades
- Defectos

8.2.5. Composición del personaje ilustrado

8.2.3.1. Cromática en el personaje

Según NeoPixel (2009), el buen manejo del color y la aplicación del mismo es vital para marcar diferencia entre los lectores, de igual manera el buen uso de la cromática como herramienta de composición se logra transmitir estados de ánimo y sentimiento en cada uno de los públicos. Por otro lado el color aplicado en personajes, para Vega (2013), señala que el color es de mucha importancia ya que define rasgos relevantes del mismo, el entorno social y cultural en el que se desenvuelve; a su vez logra dar una identidad a los personajes, ya sean estos una mascota corporativa, personajes de comic, héroes de videojuegos, entre otros.

8.2.3.2. Texturizado del personaje

Según Villegas, Pineda y Vargas (2012) la textura se refiere a las diferentes cualidades que se pueden visualizar en distintas superficies a través de los ojos. A su vez estas texturas pueden ser aplicadas para adornar una superficie proporcionando un estilo decorativo.

En base a lo mencionado estas texturas pueden ser adaptadas para dar una superficie a un personaje, ya sea emulando a la piel, vestimentas u objetos que tiene presente la ilustración, en sí, la utilización de varias texturas ayudan a dar a la ilustración un acabado más realista generando trabajos más profesionales.

8.2.3.3. Luces y sombras aplicadas a los personajes.

La aplicación y el buen manejo de luces y sombras es importante para lograr dar a la ilustración un aspecto de profundidad, como menciona Villegas, Pineda y Vargas (2012), se deben tener en cuenta dos características importantes de la luz, como son su forma natural producida por el sol; y su forma artificial producida por la electricidad. Cabe mencionar que las sombras generadas por un objeto se dividen en dos, que son: la sombra propia y las sombras proyectuales generadas por el objeto.

8.2.6. La ilustración como técnica e instrumento de comunicación de forma visual

Para Barrenetxea (2016), la ilustración se esta redescubriendo como medio de comunicación, ya que aporta algo más, y desde su punto de vista una ilustración es algo que se quiere tener y guardar. Del mismo modo señala que al combinar texto e imágenes se crea una cosa nueva y un lenguaje nuevo y diferente; por otro lado Enprogress (2016), menciona que la ilustración es un lenguaje en el cual todos pueden entender e interpretar sin tener que hablar o describir situaciones que suceden en la realidad.

Como diseñadores e ilustradores se puede aplicar la ilustración para lograr transmitir un mensaje determinado, a su vez siguiendo varios esquemas que se mencionaron en los temas anteriores, los cuales por medio de la utilización de los mismos se puede llegar a comunicar de manera concreta cualquier información. A su vez utilizando la ilustración de personajes también se puede ayudar a aclarar muchas situaciones o eventos que se producen en la sociedad, por medio de un gesto o expresión.

8.3. La gráfica popular en Ecuador

8.3.1. Qué es la gráfica popular

Para algunos autores el significado de gráfica popular tiene diferente contexto. Ojeda (2010) menciona que la gráfica popular es la forma de identidad de un pueblo, medio de memorias artísticas “es una forma de expresión popular, que mantiene un estilo y estética particular” (p.7); por otro lado Kingman (2006) manifiesta que lo popular no se define por una recopilación fija, ni está relacionado con identidades estables, se desarrolla en un campo de fuerza y de disputas, con lo que relacionan lo público y el espacio gubernamental con las formas de representación de imágenes, mientras que Barragán (2006) trata a lo popular como un conjunto o un legado patrimonial del Estado, es lo creado de partes de imágenes populares y puede figurarse legítimamente que se toman en cuenta sobre el entorno urbano.

Si bien es cierto la gráfica popular parte de la cultura Kingman y Barragán sostienen que aquella explica un conjunto de influencias para generar el objetivo propio, la gráfica popular es sin duda alguna el arte que se transmite de generación en generación en la que se considera algunos aspectos como el conjunto de elementos gráficos, imágenes, letras que se plasman usando las paredes, fachadas, bardas, vallas y otros recursos murales, sirven para informar diversos aspectos de la vida cotidiana relevando lo psicológico, antropológico, sociológico, económico y político, para crear un producto propio y diferente para deleitar a cualquier amante del arte popular.

Por este motivo se concluye que se debe dar la importancia necesaria a la gráfica popular puesto que se evidencian algunos aspectos fundamentales de la población y sus diferentes manifestaciones socioculturales, ya que mediante esta expresión no solo se quiere valorar lo cultural, si no que se logra conservar una identidad propia de algo hecho de una forma manual que se logra adaptar a diferentes ámbitos ya sea para promocionar un servicio o bien para dar a conocer un producto con un estilo y estética propia de algún lugar.

8.3.2. El arte popular como cultura de una ciudad

El arte de una cultura es valiosa y mediante esta se pueden apreciar algunos aspectos que en ocasiones no se toma en cuenta; según Ponce y Zurita (2011) la gráfica popular está

presente en todos lados, se puede observar variados lugares en los que se encuentra algo popular: en tiendas, peluquería, vulcanizadoras, comedores y muchos otros negocios que requieren brindar información sobre el servicio o los productos que ofrecen. Estas imágenes que se pueden visualizar son elaboradas por artesanos o dibujantes no profesionales, que no necesariamente siguen una regla académica, ni la anatomía necesariamente establecida por los sentidos gráficos dominantes, aun menos siguen las reglas de las modas que se evidencian en la actualidad.

Estas imágenes generalmente son pintadas a mano, con el fin de vender algún producto o anunciar algún evento destacando algo llamativo para las personas. Por otro lado, Barragán (2007) dice que la rotulación popular es una actividad que, a pesar de los diferentes cambios tecnológicos, se logra mantener vigente en el Ecuador rural y en algunos de los barrios populares de las diferentes ciudades, son todavía un elemento activo para la labor comercial que se lo realiza de una manera artesanal. La ejecución, el humor, la improvisación, la espontaneidad, el color que contrastan de manera irónica con la premeditación, complejidad y la modernización de la publicidad y el diseño gráfico actuales, hacen de esta gráfica un objeto para deleitar la cultura popular. La cultura puede ser tomada en cuenta en varios ámbitos en que ésta se despliega: transporte, comercio, agricultura, credos, deportes, política, entre otros.

Mientras que Mosquera (2017) considera que la cultura es algo propio del ser humano, tradiciones y costumbres se van trasladando mediante el aprendizaje, el pensamiento simbólico, el uso del lenguaje, el empleo de herramientas y algunos rasgos culturales propios de nuestra vida y adoptadas a diversos entornos a lo largo de las generaciones, e incluso se pueden analizar los diferentes soportes y plasmarlos en este tipo de arte popular.

8.3.3. Géneros de las imágenes gráficas populares

De acuerdo con Calderón y Calisto (2011), para el desarrollo de la gráfica popular se toma cuatro géneros destacados: volantes, afiches, paredes pintadas (muralismo) y etiquetas, cada uno de estos géneros tienen su propio concepto para su elaboración.

- Volantes: en este género la composición es dominada por la tipografía en las cuales se puede en ocasiones agregar algún tipo de ilustración.

- Afiches: saturados de imágenes en los cuales se puede elaborar; anuncios musicales, eventos, convocatorias, entre otros.
- Paredes pintadas (Muralismo): es plasmar una ilustración sobre grandes superficies tomando en consideración que el desarrollo de la misma es para un amplio público.
- Etiquetas y embalajes: en este género se remonta a orígenes de arte comercial en el que se despliega el humor en doble sentido, el juego de palabras y se da a flote la creatividad.

Artasu (2008) Expresa que el procedimiento de trabajo del rotulista es una técnica para la realización de la gráfica popular, parece sencillo, pero se debe seguir una serie de pasos:

1. El encargo se pone en contacto con el cliente y el rotulista, un aspecto esencial es el lugar concreto de la geografía urbana.
2. El croquis se realiza un esquema simple del posible mural que se va a plasmar.
3. El fondeado o blanqueado se implementa masilla para cubrir los huecos de la pared seleccionada y dar una mano de pintura blanca en la pared.
4. El trazado a lápiz y reglado organizar los dibujos y letras en el espacio dado para proceder a realizar el mural.
5. Pintado o coloreado el pintado de la totalidad de la fachada de uno o varios colores será una de las características primordiales de la gráfica popular.

De acuerdo con Ponce y Zurita en el concepto que establecen afirman que existen cuatro géneros para la construcción de la gráfica popular que posee algo muy común para mostrar un servicio o producto que se quiere dar a conocer, no se puede dejar por descartado al proceso de rotulismo como manifiesta Artasu en que menciona que se debe realizar una serie de pasos analizando que tipo de esquema se va a utilizar para que llegue a ser atractivo para cualquier público.

Se puede mencionar que los géneros de la gráfica popular buscan un mismo fin que es mantener viva la riqueza cultural de los barrios de las ciudades e irse adaptando a los

nuevos avances tecnológicos, manteniendo lo popular como las interacciones que se dan entre lo local y lo global, la mezcla de costumbres y tradiciones, lo popular es precisamente la mezcla de varios elementos para la creación de algo único y atractivo para el público.

8.3.4. Características de la gráfica popular

La gráfica popular puede asumir todo tipo de contenido y sirve para toda ocasión en que se sea necesario comunicar alguna cosa. Lo particular es muy amplia y diversa, se puede dar un sentimiento de que no hay un orden para seguir y mucho menos nos da la idea que posea un contenido, de que no exista algún tipo de reglas, de que existen cosas que pueden ser útiles y otras que no. Sin duda alguna, a esto ayuda, el aporte de los paisajes urbanos en los que se pueden encontrar muchos elementos que aportan para un arte popular único.

8.3.4. La gráfica popular en Cotopaxi

8.3.4.1. Elementos de la gráfica popular de Latacunga

Mediante la recopilación de fotografías se analizaron los elementos primordiales que posee la gráfica popular latacungueña, de esta manera se pretende localizar y tomar algunos aspectos que componen cada imagen que a su vez será de gran importancia para la elaboración de este proyecto.

Gráfico 1: La Gráfica Popular



Fuente: Silvana Anchatuña (2018), Latacunga.

Se observa que los elementos que se encuentran en este arte popular plasmado en los diferentes negocios tienen un soporte en común que son las paredes ya que de esta forma pueden resaltar el servicio o negocio que están ofreciendo, no se debe dejar de lado que

otro soporte muy utilizado para esta gráfica popular es el transporte pesado y liviano en el cual hay elementos que se los considera como gamas de figuras he incluso existe una cromática que el propietario del vehículo toma en cuenta , el *lettering* que posee cada arte es indispensable y acorde a la imagen que se está plasmando ya que con ello se logra llamar la atención al público que requiere de este servicio o producto.

Gráfico 2: Transporte



Fuente: Silvana Anchatuña (2018), Latacunga.

En este tipo de soporte se puede evidenciar que existe una gama de figuras que resaltan al vehículo con una combinación de un *lettering* atrayente a modo de sarcasmo, esta cromática debe ser utilizada para lograr una unión estética.

Gráfico 3: Muralismo



Fuente: Silvana Anchatuña (2018), Latacunga.

En el muralismo y cartelismo se puede analizar que se existe diferente tipo de *lettering* que destaca el servicio que está ofreciendo el negocio dando un mensaje con la combinación de una ilustración representativa de la actividad, así como la combinación cromática es esencial para que esta sea atrayente para el público objetivo al que se está dirigiendo el negocio.

8.3.4.2. Gamas o Formas

Según Helmer y Víctor Quimbita (2018), menciona que las formas que plasman sus trabajos sobre los cajones de madera de los carros, la conocen como gamas debido a que siguen un orden cromático de un solo color. Clasifican las gamas en v, c, tipo bandera ondas, entre otros. Algunos de estos trabajos realizados son de su propia autoría y otros son modelos que los clientes les traen de las empresas en las que trabajan.

Gráfico 4: Gamas



Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2018), Aláquez

Gráfico 5: Gamas de olas



Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2018), Aláquez

Gráfico 6: Gamas en forma de bandera



Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2018), Aláquez

Gráfico 7: Gamas en forma de “C”



Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2018), Aláquez

8.4. Barrios de Latacunga

8.4.1. Barrios populares de Latacunga

De acuerdo con el Sistema Nacional de Información (SNI), El cantón Latacunga está conformado por 5 parroquia urbanas y 10 rurales.

Se tomará en cuenta a las parroquias urbanas y sus barrios para el desarrollo de este proyecto ya que por medio de esta información se podrá concretar que barrios son los más destacados de la ciudad de Latacunga.

La Matriz. - En esta se asientan los siguientes barrios: Centro Chile, El Calvario, La Merced, La Libertad el Carmen, el Loreto San Francisco, el Nilo, Las Bethlenmitas, Monserrath, La Inmaculada, San Agustin, San Blas.

Ignacio flores. - Conocida también como La Laguna sus barrios son Locoá, Nintinacaso.

Eloy Alfaro. - Es conocido como san Felipe, está situada al oeste de Latacunga, algunos de sus barrios son: Patutan, Cashapamba, Chishi, Inchapo, Santo Samana, San Rafael, la Calera, Illinchisi, Chan, San Juan de Taniloma.

Juan Montalvo. - Es conocido también como San Sebastián, sus caseríos son: San José, Colatoa y Pusuchisí, Yugsiloma, La Cocha.

San Buenaventura. - Se encuentran asentados los siguientes barrios, Centro, Bellavista, Colaisa, Laigua Grande, Laigua Chico, Santo Domingo, Monjas, Calvopiña, María Jacinta, Santa Bárbara, La Libertad y San Silvestre.

8.4.1.1. Personajes de los barrios populares

Para analizar de una forma general a los personajes se toma en cuenta una línea de tiempo, considerando a los personajes que están vivos y a los que están muertos, pero se les recuerda por algo que realizaron o por destacarse por su personalidad. Hace varios años en los barrios populares de Latacunga se lograba identificar varios personajes representativos, aquellos que fueron y eran conocidos por sus historias de vida, que a su vez no tenían nada que ver con la política, pero dejaron un legado y tradición.

8.4.1.2. Personajes representativos de los barrios

Los barrios que se tomaran en cuenta son: El Calvario, La Merced, Santo Domingo, El Salto, La Estación. Para esto se analizó que personajes pueden ser los apropiados para realizar una caracterización. Por otro lado se toma como referencia la obra *Alza la pata curiquinque y Aprendamos a quererte y tras memorias de Latacunga* de Lalo Freire (2014), las siguientes personalidades fueron parte de la historia de los barrios populares de la ciudad de Latacunga, estos son: El Sr. Almache, Doña Hermelinda, La Sra. Viera, El Doctor Hierbitas, El Doctor Izquierdo, El loco Ramiro, El teacher Rampani, El Charro de Río Grande, La Dioselinda, El Pacho Canguil, El Canchica, El Pacho Carillina, La loca Cuvi, El Sr. Cadenita, El poeta, El brujo Salazar y el Doctor Manguashca. Estos personajes no han sido valorados, ni tomados en cuenta por los propios comuneros de los barrios de la ciudad de Latacunga, por consiguiente, se debe enfatizar en que estos personajes se conviertan en una apropiación cultural de los Latacungueños, demostrando por medio de la caracterización y la combinación de los elementos de la gráfica popular se puede crear algo único e innovador.

8.4.1.2.1 Características físicas y emocionales de los personajes

Considerando algunas descripciones de los personajes como sus aspectos físicos y las emociones que estos mostraron ante las demás personas quienes los recuerdan de una manera peculiar, para ello se toma en cuenta las opiniones que realiza el autor Lalo Freire

(2014), en su obra *Alza la pata curiquire y otras memorias de Latacunga*, en este se considera 14 relatos que recopilan facetas antiguas de la ciudad de Latacunga junto con los personajes que son los actores principales de estas historias.

Entre los personajes mencionados tenemos:

-El Sr. Almache posee un grito muy fuerte, poseía un poncho de cordón, era un hombre muy delgado y de estructura normal.

- Doña Hermelinda era una mujer alta, con unos grandes ojos color negro, tenía un cabello negro y largo, era una mujer de contextura redonda, su boca era grande y pintada de rojo. La vestimenta que usaba era un vestido rojo hasta las rodillas junto con un saco verde y zapatos de charol altos. Era una persona inteligente, alegre y colaboradora, pero a su vez le gustaba mandar a sus empleados.

-La Señora Viera era una mujer pequeña con unos ojos negros, tenía un cabello largo de color negro y trenzas, su piel era negra. Su contextura era pequeña y ovalada. La vestimenta que usaba eran una chaina café, sombrero negro, anaco y zapatos de mocasín. La Sra. Viera era una persona alegre, amigable y muy ingeniosa.

-El Doctor Yerbidas era indígena con una piel blanca con una contextura delgada y muy pequeño, tenía cabello negro y un poco calvo, poseía una barba y una chiva. La vestimenta que utilizaba era un sombrero café, saco de casimir color verde con puntos negros, camisa café, pantalón plomo o café y zapatos de cordones. Era una persona muy inteligente, alegre, hábil y sociable.

-El Doctor Izquierdo era una persona de contextura ancha y larga, su piel era blanca, tenía unos ojos gato, su cabello era negro y rizado. La vestimenta que usaba era un terno negro, azul celeste o plomo, tenía una camisa blanca, corbata roja con puntos y zapatos de charol. Era un persona alegre, amigable, solidaria y muy inteligente en su trabajo.

-El Loco Ramiro era una persona alta de contextura delgada, era pequeño y con unos ojos gato, su piel era blanca, tenía un cabello rubio y melena. La vestimenta que utilizaba tenía pinta de europeo, tenía un pantalón jean o de casimir con basta

ancha, camisa y zapatos de plataforma. Él era una persona audaz, inteligente, graciosa y muy hábil.

-El Teacher Rampani era una persona alta de contextura delgada, tenía ojos color cafés, su cabello era rizado y con canas. La vestimenta que utilizaba era un terno negro, sombrero y zapatos de charol. Era una persona alegre, comunicativa y estricta con sus compañeros, pero amable con sus alumnos.

-Charo del Río Grande era una persona pequeña de contextura delgada, tenía los ojos brillantes, poseía un bigote, tenía un traje de mariachi el cual lo utilizaba en sus presentaciones, fuera del escenario utilizaba pantalón de tela y camisa, junto con una chompa grande y botas. Algo destacado de él es que manifestaba que ama a la ciudad de Latacunga por que se sentía orgulloso de pertenecer a esta ciudad. Era una persona risueña, amigable y muy optimista.

-La Dioselinda era una persona pequeña de contextura delgada con un color de piel blanca, tenía unos ojos negros y brillantes, su cabello era negro y con risos. Era una mujer de una familia muy acomodada que vestía con ropa Italia y francesa, utilizaba vestido celeste o rosado, cartera, sombrero celeste o rosado, usaba zapatos de taco color rosado y se pintaba los labios color rojo. La particularidad es que en el mandato de Velasco Ibarra siempre le escogía de primera dama de la ciudad, era muy chévere con las demás personas, se destacaba por su alegría y colaboración con todos.

-El Pacho Canguil era el Cantinflas Latacungueño, era una persona pequeña de contextura redonda, tenía ojos color café y su cabello era rizado y castaño. La vestimenta que usaba era una gorra café, un chaleco azul con botones dorados, tenía una camisa de manga larga color negro, usaba un pantalón café con rayas blancas y se ponía una alpargata hecha de sogas, para realizar sus ventas usaba una canasta en la cual tenía sus productos que eran el canguil de sal y de dulce, pero algo adicional que ofrecía era el sándwich.

-El Canchica era un indígena que vivía en la ciudad de Latacunga, era un hombre que se creía mujer, lavaba ropa para sentirse más femenino, era chulquero, vendía

joyas, su característica era que le gustaba lavar ropa, la particularidad de él es que vivía con los padres de los conventos y se destacaba por ser generoso.

-El Pacho Carillina era una persona pequeña de contextura redonda, era una persona indígena, su cabello era color café y pequeño. La vestimenta que utilizaba era un sombrero blanco, camiseta de otavaleño y alpargatas de sogá. Era una persona que discriminaban mucho, pero era muy alegre, optimista, trabajador y amigable.

-La loca Cubi es una señora loquita que su característica primordial era que siempre andaba con una olla por toda la ciudad.

-El señor Cadenita era una persona alta de contextura delgada, su cabello era negro y rizado, el color de sus ojos era cafés y tenía un bigote. La vestimenta que utilizaba era un terno café o plomo con una camisa blanca o celeste, una corbata café y zapatos negros. Él se destacaba por vender los helados hechos en paila y que se movilizaba con una pequeña carreta. Él era una persona extrovertida y hábil para vender.

-El Poeta, era un señor alto de contextura delgada, su cabello era largo y con una barba y sus ojos eran color café. La vestimenta que utilizaba era un terno con un abrigo verde muy grande, corbata y sombrero. También usaba anillos de oro y un crucifijo. Era una persona muy alegre al recitar poesía a la virgen de la Merced en cada almacén.

-El Brujo Salazar usaba sombrero negro con cinta, chompa verde con forro tomate y un pantalón caquí con bincha en la basta derecha. También llevaba un maletín colgado en su hombro lleno de pomadas y ungüentos milagrosos.

-El Doctor Manguashca usaba poncho rojo a rayas, un sombrero de origen indígena

8.5. Fotomontaje

Incorvaia M. (2008) en su libro *“La fotografía un invento con historia”* menciona al autor Grete Stern el cual define que el fotomontaje es: “la unión de diferentes fotografías ya existentes, o tomadas con ese fin, para crear con ellas una nueva composición fotográfica.

De esta manera surgen numerosas posibilidades para la composición, entre ellas la de juntar elementos inverosímiles”. Pág. 51.

El photomontaje también se lo conoce como foto-collage, por realizar una composición con varios elementos seleccionados para que este de un significado a la ilustración compuesta. Los fotomontajes son utilizados especialmente en aquellas circunstancias en las cuales se busca obtener determinadas imágenes que no se logran obtener de forma natural bajo ningún aspecto.

A través del manejo de softwares especializados se puede emplear la técnica del fotomontaje, debido a la fácil manipulación del material a tratar se puede generar varias composiciones sin dañar el objeto original. De esta forma se pretende hacer el fotomontaje de una pieza gráfica análoga (*lettering* de la gráfica popular) en una composición digital.

8.6. Diagramación

Según, de Buen Unna (2014) la diagramación se basa en la distribución de cada elemento en una página, es esencial en la elaboración de cualquier libro, revista, folleto, periódico, afiche, entre otros, debido que, el buen manejo del espacio ayudara a generar una composición estética en el producto. De la misma manera señala algunos aspectos a considerar para lograr una comunicación visual, tales como: la composición, la retícula, la tipografía, el color, y el espacio “en blanco”.

8.6.1. Composición

El estudio de la composición es necesario para mantener un diseño equilibrado dentro de un espacio, de tal manera que los elementos colocados generen una composición armónica, tal como menciona: de Buen Unna (2014), la distribución de los elementos en un espacio visual genera un equilibrio compositivo con el fin de transmitir un mensaje a determinado grupo objetivo.

8.6.2. Retícula

Martín (2014) Señala que a la hora de diagramar nuestros contenidos podemos contar con diferentes posibilidades. Hay varios sistemas reticulares que nos otorgan diferentes formas de organización en nuestros contenidos, teniendo en cuenta a la hora de trabajar en

nuestros proyectos deberemos escoger la solución más correcta. Existen 4 tipos de retículas que son:

- Reticula de una columna que es empleada para presentar textos largos y continuos, poseen márgenes bastante amplios, su objetivo es transmitir tranquilidad, calma y hacer la lectura de forma fluida.

- Sistema modular está compuesta por módulos del mismo tamaño, también nos aporta más facilidades, flexibilidad y movilidad para estructurar nuestros contenidos. Nos ofrece ilimitadas posibilidades y es muy adecuada si estamos trabajando en formatos de página complejos como formularios o programaciones.

- Sistema por varias columnas nos ofrece bastante flexibilidad y versatilidad puesto que podemos crear divisiones en columnas para diferentes tipos de contenido. Cuando contemos con grandes cantidades de información deberemos establecer una división en un mayor número de columnas.

- Sistema jerárquico se adapta a varias formas, que a su vez logra dar relevancia y funcionalidad a los contenidos.

Algunos diseñadores hacen recomendaciones al momento de formar las retículas de “L,” “U” y “T”, son esquemas muy recomendados; Al contrario, si se realizan estas formas de manera invertida se presenta puntos negativos en la diagramación.

La “L” invertida genera una lectura de arriba-abajo, izquierda-derecha y en este tipo de retícula separa el texto del título.

La “U” invertida no se recomienda por que se pierde la foto con el texto.

La “T” invertida se pierde el ritmo de lectura y el titulo no está pegado al texto.

Al crear la retícula debemos siempre tener en mente la finalidad de esta, que es estructurar la composición llegando al lector con un mensaje de la manera más directa y menos complicada

8.6.3. Color en la diagramación

Según, de Buen Unna (2014), para la selección del color se debe tomar en cuenta un *brief* o tener claro el concepto gráfico que se desea transmitir en el impreso. A través de las diferentes cualidades del color se puede llegar a despertar todos los sentidos por medio de una gama de color.

8.6.4. Espacio “en blanco”

El desarrollo de la maquetación radica en la relación de los elementos de diseño y el espacio en blanco que rodea los gráficos e imágenes, los márgenes, el espacio entre columnas, y los espacios entre líneas.

El beneficio de tener un espacio en blanco es brindar una apariencia de elegancia o a su vez hacer legible al diseño, dependiendo la forma de su estructuración, para generar un ritmo deseado dentro de una composición y sea fácil de visualizar.

9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS

Tabla 2: Matriz de descriptores

MATRIZ DE DESCRIPTORES			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	INFORMANTES CLAVES (FUENTES DE INFORMACIÓN)	TÉCNICA E INSTRUMENTO A UTILIZAR
1. Indagar el estilo de la gráfica popular de los barrios de la ciudad de Latacunga, mediante la recopilación de imágenes que sirvan de guía para su aplicación en la caracterización de personajes y el diseño de piezas gráficas.	<p>¿Cuáles son los estilos de la gráfica popular de los barrios de la ciudad de Latacunga?</p> <p>¿Cómo aplicar el estilo de la gráfica popular en la caracterización de personajes y el diseño de piezas gráficas?</p>	<p>- Tutor de Titulación– Mg. Sergio Chango</p> <p>- Mg. Lucía Naranjo</p> <p>- Richard Lenin Morillo Reina - Muralista</p>	<p>Investigación Bibliográfica:</p> <p>-Fichas bibliográficas</p> <p>Investigación de campo:</p> <p>-Registro gráfico</p> <p>-Fichas de Observación</p> <p>Investigación Bibliográfica:</p> <p>Metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto (Alejandro Guzmán</p>

			Ramírez) Investigación de campo: -Registro fotográfico -Fichas de Observación
2. Identificar a los principales personajes representativos de los barrios populares de la ciudad de Latacunga, mediante, mediante fuentes bibliográficas, documentales y relatos de los moradores, para obtener la descripción de los rasgos físicos, psicológicas y estilos de vida de las personalidades locales.	¿Cuáles son los personajes representativos de los barrios populares de la ciudad de Latacunga? ¿Cuáles son los rasgos físicos, psicológicas y estilos de vida de los personajes representativos de los barrios populares de la ciudad de Latacunga?	-Los moradores de los barrios de la ciudad de Latacunga. -Lalo Freire - Escritor -Los moradores de la ciudad de Latacunga. - Tutor de Titulación- Mg. Sergio Chango	Investigación Bibliográfica: -Fichas bibliográficas -Fichas de descripción fotográfica - Alza la pata curiquire memories de Latacunga, Aprendimos a quererte y otras memories de Lata (Lalo Freire) Investigación de campo: -Registro fotográfico -Fichas de Observación -Entrevistas
3. Ilustrar a los personajes representativos de los barrios populares, utilizando	¿Qué elementos de la gráfica popular se utilizarán para implementar en la ilustración de cada	-Autores: Anchatuña, Lozada -Tutor de Titulación-	Investigación de campo: -Fichas de descripción

<p>el estilo de la gráfica popular y los elementos que lo componen, a través de técnicas de representación gráfica.</p>	<p>personaje?</p> <p>¿Qué técnicas de representación gráfica se utilizará para la ilustración de los personajes?</p>	<p>Mg Sergio Chango</p> <p>-Mg. Lucía Naranjo</p> <p>-Victor Quimbita – Artista de la gráfica popular</p> <p>-Autores: Anchatuña, Lozada</p> <p>-Tutor de Titulación- Mg. Sergio Chango</p> <p>- Richard Lenin Morillo Reina - Muralista</p> <p>-Ermel Quimbita y Victor Quimbita – Artistas de la gráfica popular</p>	<p>fotográfica</p> <p>Investigación Bibliográfica</p> <p>(Libros de ilustración y de representación gráfica)</p> <p>Investigación de campo</p> <p>-Entrevistas</p>
<p>4. Aplicar las caracterizaciones de los personajes en un soporte gráfico, para comunicar de forma visual los aspectos sociales de dichas personalidades, dando un valor de pertenencia a los moradores de los barrios de la ciudad de Latacunga.</p>	<p>¿Cuáles son los soportes gráficos adecuados para aplicar la ilustración de dichas personalidades?</p> <p>¿Cómo dar un valor de pertenencia a los moradores de los barrios populares de la ciudad de Latacunga a partir de las ilustraciones de personajes populares?</p>	<p>-Tutor de Titulación- Mg. Sergio Chango</p> <p>-Artistas gráficos</p> <p>Los moradores de los barrios de la ciudad de Latacunga.</p>	<p>Investigación de campo:</p> <p>Entrevistas</p> <p>Investigación Bibliográfica</p> <p>(Libros de Soportes gráficos)</p> <p>Exposición:</p> <p>Dirigida a los moradores de los barrios populares de la ciudad de Latacunga</p>

Fuente: Anchatuña y Lozada (2018), Latacunga.

10. METODOLOGÍA Y DISEÑO EXPERIMENTAL

10.1. Enfoque de investigación

Según manifiesta Salazar (2008), el método cualitativo realiza la investigación de las cualidades en las que permite abordar fenómenos de la vida del ser humano tal y como éstos se desarrollan en el diario cotidiano; describiendo algunas situaciones dadas entre algunos sujetos. Mediante esta se puede decir que es un proceso de transformación permanente, de tal manera que la situación actual puede ir cambiando en el futuro propio del ser humano como una síntesis de los elementos que conforman a la sociedad: tradiciones, valores, papeles y normas.

En la presente investigación se va utilizar el enfoque cuantitativo, el enfoque cualitativo servirá para identificar los rasgos físicos, psicológicos y estilo de vida de los personajes populares a caracterizar, pertenecientes a los barrios de la ciudad de Latacunga; de la misma manera se utilizará para establecer qué elementos de la gráfica popular de la ciudad de Latacunga son recomendables para su posterior aplicación en las ilustraciones de la caracterización.

10.2. Tipos de Investigación

10.2.1. Investigación bibliográfica

Según Méndez (2008), la investigación bibliográfica ayuda a desarrollar nuevos conocimientos dando respuestas a preguntas de investigación que le da un principio establecido para seguir un orden, en este tipo de investigación no solo requiere una indagación centrada para el desarrollo de las habilidades académicas que existen teorías, resultados, instrumentos y técnicas usadas que ayuda en datos e información relevante así como el apoyo de algunas fuentes secundarias como algo principal que se debe destacar.

Cabe mencionar que este tipo de investigación se obtendrá de libros, artículos científicos, tesis académicas y de fuentes confiables de nos ayuda en la búsqueda de información veraz acerca del tema que se está desarrollando para que el contenido mostrado sea confiable y sobre todo los datos obtenidos sean lo más claros posible para que aporten en los fundamentos contribuidos.

10.2.2. Investigación documental

Para Muñoz (2002), la investigación documental es toda la información que es recogida a través de documentos que pueden servir de referencias para cualquier investigación, estas fuentes de información pueden ser consultadas por medio de actas, revistas, documentos escritos o filmicos, discos, diapositivas, conferencias y documentos de Internet, entre otros.

Cabe señalar que este tipo de investigación es importante para la elaboración y ejecución del proyecto, debido a que todos los documentos que no se generen en la academia como notas de prensa, archivos de periódicos, entre otros aportaron a la sustentación del mismo, a su vez, lograron dar una contribución significativa a cada aspecto que conforma el proyecto brindando veracidad, relevancia e importancia al tema de estudio. A través de este tipo de investigación se pretende recabar información que no ha sido encontrada en fuentes bibliográficas académicas pero que de igual modo son medios viables y verídicas que logran aportar a la investigación, como son las memorias escritas que se basan en historias contadas por la gente, a su vez notas de prensa que cuenten los aspectos sociales de los barrios.

10.2.3. Investigación de campo

Del mismo modo Muñoz (2002), señala que este tipo de investigación se realiza acudiendo directamente a la fuente de información, logrando percibir el comportamiento de los sujetos u objetos de estudio y las circunstancias en que ocurre cada acontecimiento.

10.2.3.1. Técnica de recolección de datos

10.2.3.1.1. Focus Group

Abraham Korman (2001) define al grupo focal como una reunión de individuos seleccionados por los investigadores para discutir y elaborar desde la experiencia personal un hecho social que se puede manifestar en el diario vivir de los seres humanos que es objeto de una investigación. Para la realización de este grupo focal se selecciona a algunos individuos que se va a investigar, tratándose de un grupo de conversación. El objetivo del grupo focal está en el hecho de recaudar información que sea de interés para el grupo investigador, para encontrar un rango de opiniones de las personas con las que se está llevando a cabo este conversatorio. Es una técnica muy utilizada en la investigación

cualitativa, la misma que ayuda a obtener información específica a través de preguntas, esta técnica se utiliza cuando la información no pudo ser obtenida en la observación, como en el caso de receptar los pensamientos, ideas, sentimientos o estados de ánimos de personas determinadas.

El instrumento de esta técnica es el cuestionario, el cual sirve para interpretar los datos de la investigación con la creación de preguntas concretas que servirán para conocer información determinada acerca de un problema de investigativo proporcionando información veraz y viable.

Por medio de la utilización de esta técnica se obtendrá la información necesaria acerca de los aspectos característicos de varios personajes, los mismos que se pudieron adquirir en base a cuestionarios a los moradores de los barrios como a su vez de los propios personajes. Manejar esta técnica es de gran importancia ya que se logra conseguir información de los pensamientos y sentimientos profundos de cada personalidad.

10.2.3.1.1. Observación

Según la Universidad Naval (s.f.) es una técnica que sirve para obtener información directa en base a un espacio y tiempo determinado, la cual hace que sea una herramienta primordial para realizar diversos estudios de caso, etnográficos e historias de vida.

A lo mencionado en el párrafo anterior se puede rescatar varios aspectos importantes de la técnica de observación, ya que, al estar presente en el lugar de los hechos y lograr palpar la realidad en que se originan todos los acontecimientos relacionados a los aspectos sociales de las personalidades de los barrios populares, se logra entender sus diferentes estilos de vida como sus aspectos psicológicos y emocionales. Por otro lado, a través de la observación se podrá evidenciar los diferentes estilos de la gráfica popular en los barrios de la ciudad de Latacunga, para su posterior análisis de cada uno de sus elementos que lo componen, y luego ser utilizados en la composición de piezas gráficas.

10.2.4. Investigación proyectual

La investigación proyectual comprende tres procesos fundamentales: La producción de conocimiento sobre la realidad física y material en donde se construirá el proyecto como solución, la producción de conocimiento sobre las características sociales y culturales de los sujetos y la arquitectura que demandan... (Correal, 2007, p. 57)

En marco a la caracterización de personajes, la investigación proyectual ayuda a entender cómo los personajes de los barrios populares de la ciudad de Latacunga se desenvuelven en su entorno y las afectaciones que sufren por su desconocimiento. A su vez por medio esta situación se pretende generar un aporte gráfico con base a elementos de la gráfica popular como solución a la poca valoración de dichos personajes por la propia ciudadanía.

10.3. Metodología

Para el desarrollo de la presente investigación se toma en cuenta a Munari (1983), el enfoque apunta a que el diseñador debe dirigir su mirada hacia la comunicación visual, este obviamente tiene como punto central el proceso de producción de mensajes visuales; el diseñador debe conocer los factores que alteran el entorno y la expresión del lenguaje, donde, la información y el soporte visual que hacen objeto de análisis. Munari define el método proyectual como una secuencia de operaciones dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia dando soluciones a pequeños problemas.

Posterior al análisis realizado es necesario indicar que la característica principal de la metodología “Como nacen los objetos” propuesta por Bruno Munari (1983) es su flexibilidad, la cual permite incluir elementos de otros métodos al momento de desarrollar este tipo de proyecto, por consiguiente, se toma como referencia la “Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo” de Ramón Ortega (2014), “la metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto”, propuesta por Guzmán Ramírez, Jesús (2016) en donde parte de la propuesta de desarrollo de personajes de Francis Tsai (2007) y Su y Zhao (2011).

De esta manera, para los autores: Anchatuña et al. (2018), por medio de estas metodologías se plantea un flujo de trabajo en el que se ve apropiado el proyectar una serie de pasos

previamente analizados, acordes a los temas a desarrollar, para el cumplimiento óptimo de las propuestas del proyecto.

1. Identificación de la problemática - Bruno Munari y Ortega Ramón.
2. Investigación – Recopilación de datos - Bruno Munari y Ortega Ramón.
3. Análisis de datos - Bruno Munari.
3. Generación y conexión de palabras clave (gráfica popular, ilustración, personajes, elementos, entre otros) - Ortega Ramón.
4. Generación para formar ideas y conceptos. - Bruno Munari, Ortega Ramón y Guzmán Ramírez Jesús.
5. Bocetaje (primeros acercamientos: propuestas iniciales) - Ortega Ramón y Guzmán Ramírez Jesús.
6. Aplicación de principios visuales y retóricos de la imagen (escuelas, tendencias, etc.) - Ortega Ramón.
7. Bocetos (segundo acercamiento) - Ortega Ramón.
8. Estudio de la morfología (estudio anatómico, líneas de acción, antropomorfización, personificación, caracterización) - Guzmán Ramírez Jesús.
9. Experimentación y Selección de materiales e instrumentos - Bruno Munari.
10. Definir técnicas (análoga, digital o mixta) y estilos (Gráfica popular, Barroquismo, el Clasicismo, el Romanticismo, el Cubismo, el Impresionismo, el Surrealismo, el Expresionismo, el arte naïf, el Abstractismo, el arte Pop y el Fauvismo). – Autores: Anchatuña y Lozada.
11. Muestras de modelos - Bruno Munari.
12. Desarrollo de prototipos - Bruno Munari.
11. Asociación con medios tecnológicos – Autores: Anchatuña y Lozada
12. Selección de Soportes – Autores: Anchatuña, Lozada.

13. Difusión del arte final: desarrollo de una exposición a los moradores de los barrios de la Ciudad de Latacunga. - Ortega Ramón.

11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

11.1 Entrevista a pintores de la gráfica popular

Tabla 3: Entrevista pintores

Pintores de la gráfica popular Preguntas	Miguel Ermel Quimbita Quimbita	Víctor Quimbita
1. ¿Cuántos años tiene?	53 años	28 años
2. ¿Cuál es su profesión?	Pintor	Tecnólogo en electromecánica
3. ¿A los cuantos años empezó con este trabajo?	18 años	15 años
4. ¿Cómo aprendió el oficio?	Cuando realicé las pasantías en el colegio necesitaba un oficial por lo que empecé ayudar	Más que todo era por la necesidad de ayudar en la casa
5. ¿Por qué escogió este oficio?	Es suave realizar este oficio	Más que todo era porque estudiaba y trabajaba por eso ejercí esto
6. ¿Cuánto tiempo lleva realizando este tipo de trabajo?	Desde los 18 años que empecé como ayudante	Llevo realizando este tipo de trabajo 10 años
7. ¿Dónde se inspira para realizar las tipografías y dibujos?	Es ver revistas; fotos para imitar los diseños, los diseños se plasman en los cajones con letras sin letras, lacado sin letras	Aprendí empíricamente solo viendo al pasar de los tiempos se va ganando experiencia “no se aprende a sopletear de la noche a la mañana” escogí esto porque por este lugar no hay mucho, si tenemos parientes que son pintores y hacen rótulos, pero casi a toda la gente de

		aquí le gusta lo rustico
8. ¿A qué se le conoce como gamas?	Las figuras que se ve en los camiones son gamas las figuras que están ahí	Son las figuras que se realiza sobre el cajón estas pueden ser en c, v en forma de olas entre otras
9. ¿Qué técnica emplea para realizar su trabajo?	La técnica es tener paciencia porque si no todo le sale mal, los materiales que se utiliza son la pintura esmalte sintético, tiñer, gasolina	la técnica que se utiliza es la manual y la otra es con el compresor las letras se dan a mano, los clientes tienen mayor acogida a nosotros;
10. ¿Cuánto ha sido el tiempo máximo que ha realizado un trabajo?	El tiempo que demora es de acuerdo al tamaño del carro: hay carros pequeños que salen en un día, los carros más grandes salen en dos días	El tiempo para realizar esto es depende el tamaño para un camión es un día o medio día, los carros grandes en dos días y también depende del clima, todo es a gusto del cliente.
11. ¿Cuenta alguna experiencia que recuerde?	La experiencia que he vivido es cuando pintaba en las gasolineras porque se pintaba en las alturas	Pues un día un cliente nos dijo que pintemos el carro y estábamos sacando el cajón y pues vino la policía y no dijo que aquí es un deshuesadero por que el carro que íbamos a pintar era robado.
12. ¿Qué tamaño es recomendable?	Pues depende del tamaño del carro que quiera que pinte el cliente	Depende del tamaño del carro
13. ¿Qué tipos de letras es legible?	Las letras que utilizo son las corridas y las góticas y las letras amarraditas	las letras son los clientes quienes nos traen algunos nos traen en mano escrita otro en góticas hay algunos que no le gusta mucho las góticas ni tantos garabatos, los colores que más se utilizan son el rojo, amarillo,

		tomate, azul oscuro, el mediano y el celeste, en verde se hace tres tonos
14. ¿Que piden generalmente que les pinte o dibuje?	En los camines se dibujan imágenes, vírgenes, paisajes entre otras	en las letras se utiliza más dichos, picaros en agradecimiento hay algunos que ponen los nombres de los hijos de la mujer cada uno tiene diferente opinión
15. ¿Qué opina sobre la aplicación de la nueva tecnología en la elaboración de la gráfica actual, y cómo le ha afectado en su campo laboral?	El uso de las tecnologías ha afectado por la utilización de los sopletes antes era solo a mano.	con el avance de la tecnología uno se podría decir que tiene perspectiva más nueva para poder inspirarse; los colores los creamos nosotros mismos hacemos las mezclas de ahí los diseños nos taren las fotografías de compañías tenemos acomodarnos a lo que ellos deseen si hay diseños creados por aquí mismo y se ha mejorado otros

Fuente: Anchatuña y Lozada (2018), Latacunga.

Interpretación: Cada uno de los entrevistados menciona que para pintar los cajones de los camiones utilizan la pintura rustica, debido a que el pintado hecho a mano o tradicional tiene un acabado diferente y llama la atención por el uso de la tipografía gótica y otras dependiendo el gusto del cliente, ellos la realizan en mano escrita e imprenta, los colores que más se utilizan son el rojo, amarillo, tomate, azul oscuro, el mediano y el celeste, en verde se hace tres tonos; en las letras se utiliza más dichos, picaros en agradecimiento hay algunos que ponen los nombres de los hijos de la mujer, este trabajo es de paciencia ya que no se aprende de la noche a la mañana sino es cuestión de practica día a día, existen pocas personas que se dedican a este tipo de negocio, con el avance de la tecnología este tipo de trabajo está quedando en el olvido porque toma más tiempo pintar un cajón a mano que utilizando el soplador, es importante destacar el trabajo de estos artistas por el tiempo que dedican a realizar este arte y por cada uno de sus diseños únicos.

11.2 Entrevista docente de la escuela Elvira Ortega

Tabla 4: Entrevista docente

Entrevista docente	
1. ¿Cuál es su nombre?	Marcia Balseca
2. ¿Cuál es su profesión?	Docente
3. ¿En qué escuela está dando la docencia?	Escuela Elvira Ortega y pertenece a la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví”
4. En base al proyecto que nosotros estamos realizando, ¿Qué le parece?	Me parece interesante y felicitaciones querer hacer por las personas que viven en Latacunga y recordar personajes que vivieron aquí y que no necesariamente están escritos en los libros
5. ¿Qué opina sobre otros textos que estaba basado en otros personajes icónicos pero que son más políticos, al contrario de lo que el autor Lalo Freire toma en cuenta a los personajes que son de los barrios?	Exactamente esa es la parte que le hace falta a la ciudad de Latacunga, recordar a personas que no son de cuna ni una historia de tradiciones muy largas si no es esa persona que, por su decisión, de su vida, de su forma de ver a nuestra ciudad y su forma que querer, pusieron su vida al servicio de esta hermosa tierra de Latacunga, me parece formidable rescatar a estas personas únicas que vivieron y siguen viviendo en la memoria de todo Latacungueño
6. ¿Qué piensa sobre un recurso gráfico, que logre dar una identidad visual a estos personajes?	Es importantísimo el registro gráfico porque yo soy participe que aquello de conocemos lo valoramos y si lo valoramos vamos a cuidarlo y eso nos hace falta a los latacungueños conocer esa cosas hermosas de Latacunga las personas, las historias de vida, los lugares escondidos que están ahí y nadie sabe de qué se trata, son cosas muy bonitas como hablar de las anécdotas de personas que marcaron la vida de esta ciudad que hicieron un aporte para que esta ciudad tenga la identidad que ahora tiene y el tener un recurso gráfico para que las personas lo puedan visualizar que sirva de referente visual en la memoria de aquella

	persona es valioso
7. ¿Cómo considera que es el proceso de lectura en esta unidad educativa?	Sabe que el proceso de lectura es más allá de lo que ha dispuesto el Ministerio la media hora de lectura es una forma de llevar más allá la educación, una forma de entender que solamente quien lee es capaz de vivir y expresar el mundo inmenso que tenemos cada uno dentro de nosotros
8. ¿Sobre estos personajes que le expresamos, con cuál de ellos se familiarizo?	A todos en realidad tengo algunas anécdotas se ha conversado en familia, con mi esposo, mis papacitos de lo que había antes porque no a todos los conocí, pero si me pareció bonito hablar del doctor izquierdo, el doctor yerbitas, la diosita, hablar de pacho canguil del loco ramiro todos ellos son personajes únicos que yo creo que nos dieron una identidad que pusieron un algo especial para que Latacunga sea como es ahora
9. ¿Qué opina sobre los nuevos escritores que no se dan relevancia a estos personajes de los barrios?	Eso es lo que queremos que todo mundo se enamore de Latacunga porque quienes nacemos aquí no podemos tener más orgullo que el ver que nuestra Latacunga siga siendo esa hermosa ciudad de la que todo el mundo, todo visitante se sienta en familia llegue y conozca las bellezas y esta herencia que nos brinda esa comunidad.
10. ¿Existen otros personajes que no forman algo positivo en la ciudad?	Pues sí, pero las personas debes rescatar algo valió de estos personajes para que esta ciudad sea reconocida por algo positivo y es muy importante que proyectos con ustedes de jóvenes que quieren recordar esa vida de antaño, esa vida de a pie de Latacunga es algo lindo que ojalá se pueda multiplicar y mientras más multipliquemos más latacungueños quedan

Fuente: Anchatuña y Lozada (2018), Latacunga.

Interpretación: Realizar proyecto como este es muy importante ya que la ciudad de Latacunga necesita que se interesen más por recordar personajes que vivieron aquí y que no necesariamente están escritos en los libros y que no son de cuna, ni de tradiciones muy largas, para poder recordarlos de una manera diferente rompiendo los estereotipos de esas épocas. Como menciona Marcia Balseca es importante el rescate de estos personajes que viven o vivieron en las memorias de los latacungueños ya que ellos marcaron la vida de esta ciudad y que hicieron un aporte para que esta ciudad tenga la identidad que ahora tiene. Con la ayuda del registro gráfico se quiere que los visitantes se enamoren de esta ciudad conociendo a estos personajes, de tal manera que tengan un referente visual en la memoria de las personas. Con la ayuda del proceso de lectura dispuesto por el Ministerio, con la media hora de lectura se quiere llegar más halla y por medio de este proceso lograr que los niños conozcan a estos personajes, porque una forma de entender que solamente quien lee es capaz de vivir y expresar el mundo inmenso que tenemos cada uno dentro de nosotros.

11.3 Entrevista librero Lalo Freire

Tabla 5: Entrevista librero Lalo Freire

Entrevista a librero	
1. ¿Cuál es su nombre?	Lalo Freire
2. ¿Cuántos años tiene?	63 años
3. ¿Cuál su profesión?	Librero
4. ¿Qué le gusta hacer?	La lectura es la ficción desde muy niño me gusta lo cultural, pero siempre estuve interesado en las actitudes de la lectura y la poesía, siempre me llamo la atención la magia de la palabra.
5. ¿Actualmente a que se dedica?	Vendo libros en la UTC, y soy librero
6. ¿Desde qué año empezó a escribir libros?	He escrito siempre desde muy niño, no pensé publicar nunca algo, he escrito dos libros "Alza la pata curiquingue" y

	<p>“Aprendamos a quererte, Lata”, se basa en recuperar personajes populares que para la historia oficial no existe y la memoria de Latacunga es las memorias del otro lado de la ciudad sentirnos orgulloso de nuestras calles de nuestras raíces.</p>
<p>7. ¿Por qué es importante dar a conocer la historia de estos personajes?</p>	<p>Ha sido escrita desde las historias de los vecinos recuperando la memoria, trayendo a personajes que se murieron hace 40 o 50 años contrastando con la ciudad actual, como el Pacho Canguil cómo es posible que hoy renunciemos a nuestra comida fundamental que eran los granos, lo hago de una manera que pueda significar algo de contraste de como vemos la vida.</p>
<p>8. ¿Cree que es importante caracterizar estos personajes?</p>	<p>Pues sí creo que es importante, porque no existe fotografías que nos muestren estos personajes en su vida diaria, seria buenazo que de esos personajes se hiciera una memoria visual porque a las personas les gusta eso, reconstruyendo la identidad.</p>
<p>9. ¿Cuál cree que son los personajes más importantes que se le menciono?</p>	<p>Todos son importantes, pero la que más destaque es la Diosita no se casó no tuvo hijos era una loca en el buen sentido, para mí es un ejemplo de femineidad estos personajes eran diferentes, pero igual son personajes que siempre amaban lo que realizaban sus actividades diarias. Otro personaje que puedo mencionar es el Brujo Salazar que no solo curaba con remedios si</p>

	no que curaba con chistes con palabras, él contaba cachos y chistes, era una mezcla increíble de curandero de brujo por que andaba siempre en una bicicleta. Otro personaje que pienso escribir con las parteras las comadronas esa sabiduría que ellas poseían.
10. ¿Cuál cree que hay la diferencia entre estos personajes que son antiguos a los personajes actuales que tienen un estilo de vida diferente?	Yo creo que hay un rasgo como las drogas, yo creo que el personaje actual es el chinquinaca porque es el periodiquero de la ciudad y hay personajes que no están con nosotros estableciendo una forma de vida diferente, creo que hay personajes en la ciudad que no están reconocido; la gente no cree que hoy existen que son diferente que logren escoger la vida más difícil siendo felices.

Fuente: Anchatuña y Lozada (2018), Latacunga.

Interpretación: Las raíces son importantes para poder identificarnos, por medio de la memoria rescatando a personajes que salieron de los barrios de la ciudad, que se destacaron por algo que para su época era salir de sus estereotipos, estas personalidades son importante mencionarlos y caracterizarlos para tener un producto visual que ayude a conocer dichos personajes que escogieron un estilo de vida diferente pero que se destacaron por ser felices con lo que ellos realizaban dando una identidad propia a la ciudad. Para la ciudadanía estos personajes han quedado en el olvido por no ser reconocidos, la obtención de información de estos personajes es importante ya que la ciudadanía se interesaría por conocer o recordar a estas personas que formaron parte de una ciudad de antaño, que poseían una alegría inigualable, así como una unión entre vecinos.

11.4 Entrevista a muralista



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y EDUCACIÓN

CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

Autores:

Anchatuña Saquina Silvana Elizabeth

Lozada Sambache Esteban Javier

Tema:

Caracterización de personajes icónicos de los barrios populares de Latacunga con base en los elementos de la gráfica popular de la provincia de Cotopaxi

Resumen:

El proyecto de investigación se plantea como objetivo la caracterización de los personajes representativos de los barrios populares de la ciudad de Latacunga, con base en los elementos de la gráfica popular de la provincia de Cotopaxi, de esta manera se establecerá un legado de apropiación de dichas identidades que han sido parte fundamental de la historia de los barrios populares de la misma ciudad, los mismos que por su vida diaria, su labor y costumbres han escrito una nueva historia que solo sus moradores de aquella época conocen; cabe mencionar que estas personalidades no provienen de familias ricas, tampoco son de cuna, no pertenecieron a la política y mucho menos aparecieron en libros de importancia, cada personaje que se lo menciona en este proyecto representó a un barrio en el cual fueron padres, madres, hijos y vecinos de cada uno de los moradores de los barrios populares de Latacunga.

ENTREVISTA

Nombres Completos: Richard Lenin Morillo Reina

Seudónimo: Richardo Hopkins (No le doy importancia)

Edad: 25

Ciudad natal: El Ángel (Carchi)

Experiencia Laboral: Tallerista de muralismo en Casas Culturales y artista independiente.

¿Cuáles son sus referentes (Ilustradores)? ¿Por qué?

Ilustradores soviéticos. Porque, partiendo de la evolución técnica para transmitir su posición, desde la caricatura hasta el diseño de una portada por mucho dio grandes pasos de forma y fondo dentro del Arte. Mostrando el compromiso/consecuentes con la sociedad y su transformación. Algo muy “complicado” de ver en la actualidad, donde la mayoría de las expresiones solo reflejan la individualidad, el idealismo, subjetividad, el engrandecimiento personal e incluso la “separación” del autor con la sociedad. Algo común ya.

¿Cuál es su estilo de ilustración? ¿Por qué?

No considero tener un estilo como tal, más bien “ilustro” dependiendo de la necesidad del mensaje que deseo transmitir. En tal caso, lo principal sería el ‘editorial’ mezclado con geometrismos, que es lo que más uso para flyers, portadas y consignas políticas (no politiqueras, ¡ojo!).

¿Qué técnica de ilustración utiliza? ¿Por qué?

Dibujo a lápiz y digitalización y la recreación de “esténcil digital” en base a siluetas y sombras. Porque con la primera se logra un diseño “original” que refleja una situación en espacial, mientras que con la segunda se recrean personajes de “reconocimiento” para ser fácilmente reconocidos en la imagen.

¿Ha creado personajes basados en una persona real? ¿Por qué?

Sí, presidentes, autoridades gubernamentales. Para darle énfasis a un mensaje coyuntural en donde estos personajes estén inmiscuidos.

¿Qué aspectos toma en cuenta para caracterizar a una persona a través de la ilustración?
¿Por qué?

Sus rasgos más prominentes y su oficio o la función cumplida en la coyuntura para agregarle elementos según esto.

¿Qué tipo de personajes ha caracterizado? ¿Por qué?

Presidentes, autoridades gubernamentales. Porque son las caricaturas vivientes que se merecen ser plasmadas como tal.

¿Cree que es importante caracterizar a personajes que han salido de los barrios populares?
¿Por qué?

Sí. Aunque depende de qué personaje es. Hay ciertos que pueden mostrar la identidad barrial o mejor aún la fortaleza de este, pero hay ocasiones donde se puede llegar a folclorizar, costumbrizar en base a estos, creo que hay que analizarlos antes.

¿Cuál es el proceso o flujo de trabajo que utiliza para caracterizar a un personaje? ¿Por qué?

Como la pregunta anterior: analizar el contexto y al personaje. Parte fundamental para representarlo/recrearlo.

¿Para realizar una ilustración tiene una paleta de color establecida? ¿Por qué?

No. Sabiendo que los colores también reflejan algo, dependiendo de qué hay que plasmar los uso. Claro que hay veces donde simplemente es experimental, depende de la obra.

¿Qué opina de nuestro proyecto?

Me parece genial el rescatar y destacar los personajes autóctonos, siempre hay que sacar más ideas que destaquen lo que son los barrios populares.

Siempre y cuando se le dé un sentido mayor al de la memoria, pues sino se quedará simplemente en una lectura, y debe ser un impulso a la acción, a la revitalización del barrio.

¿Qué recomendaría para el proyecto?

Está bien el recrear personajes, pero siempre hay que darles un sentido mayor al de la memoria, pues sino se quedará simplemente en una lectura, y debe ser un impulso a la acción, a la revitalización del barrio

¿Qué opina sobre la propuesta ilustrada de este personaje conocido como el “Charro de Rio Grande”? Nota: Este es un personaje icónico que forma parte de los personajes de los barrios populares de Latacunga.

Simbólicamente me parece bien, el reconocimiento se debe hacer, pero creo debe trascender el romanticismo e idealización, pues como he hablado, siempre es importante darle un mayor sentido o rescatar lo más trascendental, es decir lo que contribuye al barrio mismo, pasando del folclorismo. Sin renegar obviamente de todo su valor incluso histórico que puede tener y su importancia como personaje, creo que un verdadero rescate de los barrios o sus personajes se construye desde los elementos que lo hacen transformar/evolucionar.

¿Qué opina sobre la propuesta gráfica de este personaje utilizando elementos de la gráfica popular”?

Me parece bien, desde sus vestimentas, los colores, los elementos gráficos, incluso el gesto que muestra. Hay que propiciar más gráficas populares.

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Interpretación: Conocer la identidad barrial es importante para poder caracterizar un personaje ya que se debe estar inmerso en la historia propia del barrio para tomar aspectos muy destacado de estos lugares he incluso de los mismos personajes, a su vez conocer sus costumbres son importantes para la construcción de estas identidades, de la misma manera identificar aspectos como sus vestimentas, los colores, sus gestos y su entorno social son rasgos que se deben destacar en una ilustración. Es importante llegar a caracterizar estos personajes dándole un sentido mayor de memoria impulsando a la acción de fortalecer a los barrios, para que estas personalidades sean recordadas por la propia ciudadanía.

11.5. *Focus Group*

11.5.1. *Focus Group* “Huacos” grupo de lectura.

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

DISEÑO GRÁFICO

Focus Group

Tema: Caracterización de personajes icónicos de los barrios populares de Latacunga con base en los elementos de la gráfica popular de la provincia de Cotopaxi.

Variables: personajes populares, barrios, gráfica popular, cromática, indumentaria, tipografía.

Objetivos:

- Identificar a los participantes que conocen sobre los personajes populares de los barrios de la ciudad de Latacunga.
- Interpretar las historias contadas por los participantes sobre los personajes populares de los barrios de la ciudad de Latacunga.
- Seleccionar a los personajes que se va a ilustrar a través de la empatía que tuvieron los participantes hacia los personajes por medio de las historias contadas.
- Determinar la tipografía a utilizar a través de ejemplos de la gráfica popular.

Planificación:

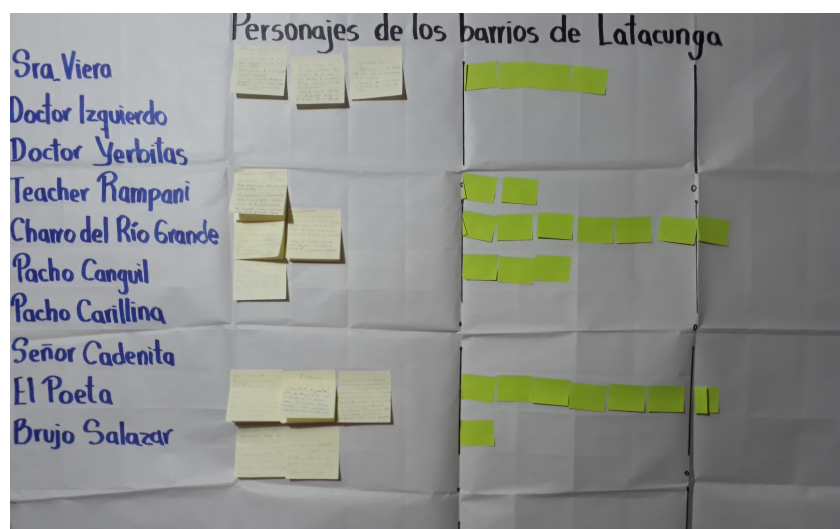
1. Introducción para presentar el motivo y la finalidad de la convocatoria.
2. Registro de los participantes.
3. Dinámicas con el uso de materiales físicos.
4. Dinámica con el uso de fotografía de la gráfica popular.
5. Mural de selección de los personajes y tipografía.

Procedimiento

Gracias a la participación del grupo de lectura “Huacos” se formó de la siguiente manera:

- Hombres 60% y Mujeres 40%
- Rangos de edades entre 18 – 63 años
- Diversidad de profesionales a su vez de estudiantes
- Los participantes son residentes de los barrios de la ciudad de Latacunga

Gráfico 8: *Focus Group* “Huacos”



Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2018), San Francisco

El mural que se utilizó durante la realización del *Focus Group* sirvió para representar cada uno de los resultados obtenidos en la reunión. En la primera dinámica se realiza la narración de la historia de cada uno de los personajes representativos de los barrios de la ciudad, después cada participante aportó con información relevante acerca de cada personaje debido a que ellos conocieron y escucharon sobre ellos.

Posteriormente cada participante escogió a un personaje, donde colocó en la primera columna del cartel las características físicas y la forma de vestir de estos personajes. Luego se realizó con cada uno de los presentes un diálogo para saber por qué escogieron a dicho personaje, en la última columna corresponde a la votación para escoger a los tres personajes más representativos para ellos, según una escala de importancias que le dieron. A través de la votación quedó registrado que personajes se tomaran en cuenta para la caracterización, a su vez también se presentó ejemplos de la tipografía que se va a aplicar para los nombres de

estos personajes, a través de una votación con el grupo involucrado se seleccionó una de ellas.

Resultados.

- Al contar las historias de los personajes se pudo notar que los participantes se sintieron identificados con algunos de ellos, debido a que escucharon sobre ellos o también por que los conocieron, tal como es el caso de Charro del Río Grande ya que varios participantes lograron compartir momentos junto a él, otro caso es el de la Sra. Viera debido a que uno de los participantes es nieto de este personaje.
- El aporte que los participantes dan al referirse a los personajes es importante puesto que ellos recuerdan como eran estas personalidades y a su vez por que volvieron a su niñez a través de las historias que se lograron compartir en el Focus Group. Algunos comentaron que los veían en las calles de la ciudad, he incluso se contó con la participación de un familiar de estos personajes el cual nos narró con era este personaje en su día a día.
- Como resultado de la votación los personajes que se van a caracterizar son: El Charro del Río Grande, La Sra. Viera y El Poeta. Estos personajes fueron seleccionados por los participantes debido varios de ellos sintieron un afecto hacia los mismos y a su vez porque lograron formar parte de la vida de ellos.
- Al dialogar con este grupo de participantes manifestaron que les llamo la atención y les gustó que se tome en cuenta a estos personajes que salieron de los mismos barrios y se destacaron por la pasión en el trabajo que realizaban y la alegría con la que se llevaban con la ciudadanía. Ellos los llamaron los Héroes Anónimos.

11.5.2. Focus Group jóvenes

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

DISEÑO GRÁFICO

Focus Group

Tema: Caracterización de personajes icónicos de los barrios populares de Latacunga con base en los elementos de la gráfica popular de la provincia de Cotopaxi.

Variabes: personajes populares, barrios, gráfica popular, cromática, indumentaria, tipografía.

Objetivos:

- Identificar a los participantes que conocen sobre los personajes populares de los barrios de la ciudad de Latacunga.
- Interpretar las historias contadas por los participantes sobre los personajes populares de los barrios de la ciudad de Latacunga.
- Seleccionar a los personajes que se va a ilustrar a través de la empatía que tuvieron los participantes hacia los personajes por medio de las historias contadas.
- Determinar la tipografía a utilizar a través de ejemplos de la gráfica popular.

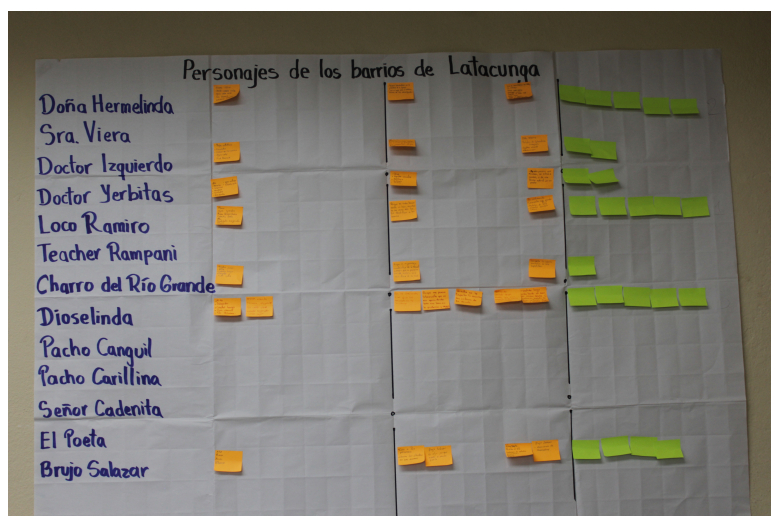
Planificación:

1. Introducción para presentar el motivo y la finalidad de la convocatoria.
2. Registro de los participantes.
3. Dinámicas con el uso de materiales físicos.
4. Dinámica con el uso de fotografía de la gráfica popular.
5. Mural de selección de los personajes y tipografía.

Procedimiento

Gracias a la participación de un grupo de jóvenes en el *Focus Group* se formó de la siguiente manera:

- Hombres 30% y Mujeres 70%
- Rangos de edades entre 23 – 27 años
- Diversidad de estudiantes de diferentes carreras
- Los participantes son residentes de los barrios de la ciudad de Latacunga

Gráfico 9: Focus Group a jóvenes

Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2018), Latacunga

El mural que se presenta, se utilizó durante el *Focus Group* la cual sirvió para representar cada uno de los resultados. En la primera dinámica se realizó una narrativa sobre la historia de los personajes representativos de los barrios de la ciudad. Posteriormente en la primera columna los participantes colocaron las características físicas de estos personajes, tal como ellos se imaginaban que eran es ese tiempo. En la segunda columna colocaron la indumentaria de los personajes, en la tercera columna se colocó el por qué ellos escogen a un personaje X, sea por la historia del personaje, o porque se identificaron de alguna manera con el mismo.

En la última columna por medio de una votación se seleccionó a los 3 personajes más representativos para ellos. A su vez también se presentó ejemplos de la tipografía que se va a aplicar para los nombres de estos personajes, a través de una votación con el grupo involucrado se seleccionó una de ellas.

Resultados.

- Se pudo evidenciar que gran parte de los jóvenes no conocieron o han escuchado sobre estos personajes populares, pero por otro lado solo una persona dijo haber escuchado a un personaje por medio de los relatos de su abuelita.
- Se logró observar que los participantes se sintieron identificados con algunos de los personajes presentados.

- A través de la votación se logró identificar a los personajes que se van a caracterizar, ellos son: Doña Hermelinda, Loco Ramiro y Dioselinda. Estos personajes fueron seleccionados por los participantes debido a que les llamo la atención sobre algunos aspectos de los mismos: por sus locuras, porque salían de los estereotipos de esa época o bien porque se convertían en confidentes de los jóvenes.
- En futuras investigaciones es relevante indagar más sobre los personajes de épocas pasadas que han sido olvidados considerando que estos personajes surgen de los mismos barrios de la ciudad y se destacaron por algo que ellos amaron hacer.

12. FICHAJE

Para el análisis y conocimiento de la gráfica popular de la ciudad de Latacunga se ha utilizado la una ficha para indagar información relevante. A partir de la información obtenida mediante la observación y el desarrollo de entrevistas se presenta datos generales de importancia para el análisis de las piezas gráficas.

12.1. Diseño de ficha

Se diseñó la ficha mediante la distribución de secciones para facilitar el estudio de las gráficas, cada una de las partes divididas ayudan para el registro de aspectos notables que deben ser tomadas en cuenta. De acuerdo con María Caso, (2009), existen pasos para realizar la ficha, además, se tomó como referencia para el análisis del uso de la tipografía a los autores Eduardo Gabriel Pepe, (2008) y Martínez Castillo, (2009), quienes permitieron la clasificación de las mismas, para el estudio del color se tomó características del libro” *Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos*” del autor Timothy, (2008). Se determinó la distribución de los elementos de la ficha de la siguiente forma:

Primera parte de la ficha de análisis de la gráfica popular

Es una de las partes primordiales permite registrar datos generales de las gráficas.

Gráfico 10: Datos Generales

Datos Generales
Texto Principal:
Ciudad:
Año:
Soporte:
Técnica:
Ubicación: Sector San Felipe
Autor:

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Segunda parte de la ficha de análisis de la gráfica popular

La tipografía es esencial para la comprensión y legibilidad de la gráfica popular, de este modo, es fundamental seleccionar el tipo de letra adecuada que acompañara a los personajes en la composición de la ilustración, por lo tanto, analizaremos los tipos y las variantes de la familia tipográfica de la gráfica popular de Latacunga.

El autor resalta la familia tipográfica como:

“Un conjunto de tipos basado en una misma fuente con algunas variaciones, tales como, por ejemplo, el grosor y la anchura, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí, pero tienen rasgos propios. Cada fuente y familia tipográfica tiene características que la distinguen entre otras, que las hace únicas y le da personalidad al texto”. (Martínez Castillo, 2009, párr.4)

Tomando en cuenta lo mencionado por el autor se clasifica a la tipografía de la siguiente manera: Serif, Sans Serif o palo seco, manuscrita y exhibición, de la misma manera el autor Pepe, (2008). Menciona lo siguiente: “Las familias tipográficas presentan su diseño de variables dando al diseñador diversas soluciones, con respeto al ritmo, al color y a las jerarquías del texto. Las variables de un diseño tipográfico se agrupan en tres conjuntos: el peso o tono, la amplitud o proporción y la inclinación”. (p.11).

Gráfico 11: Tipografía

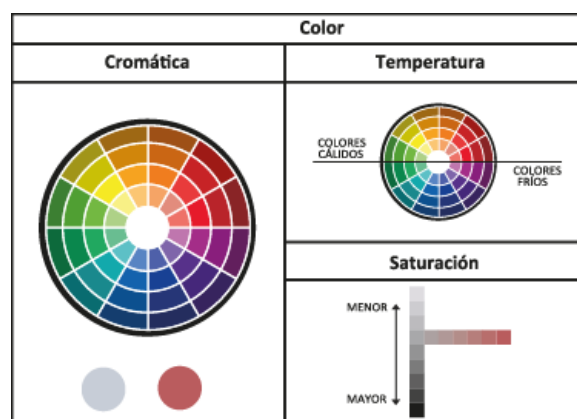
Familia Tipográfica	
Serif A _o A _o A _o A _o	Manuscrita A _o A _o A _o A _o
San serif o palo seco A _o A _o A _o A _o	Exhibición A _o A _o A _o A _o
Variantes Tipográficas	
Variables de tono	A _o A _o A _o A _o A _o extra light light regular negra (bold) extra negra
Variables de proporción	N _{no} N _{no} N _{no} condensadas regular expandidas
Variables de inclinación	ABC _o ABC _o

Fuente: Martínez Castillo y Pepe Eduardo Gabriel

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Tercera parte de la ficha de análisis de la gráfica popular comercial

Esta información está en la parte inferior a la derecha de la ficha, donde se analiza la cromática, temperatura y saturación, además se toma en cuenta para la paleta de color a Timothy, (2008) quien en su libro de “Los elementos del diseño” menciona: “Cada color está definido por cuatro cualidades esenciales relacionadas con nuestra percepción esencial como ondas lumínicas. (...), el significado que transmite el color es también profundamente subjetivo” (p.83).

Gráfico 12: Color

Fuente: Elementos del diseño de Timothy Samara

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Cuarta parte de la ficha de análisis de la gráfica popular

El análisis del enunciado ayuda a percibir el mensaje manifiesto, son los valores que se muestra en un estudio del diseño de la gráfica popular.

Gráfico 13: Análisis Enunciado

Análisis de enunciados	
Mensaje manifiesta:	
Mensaje latente:	

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Gráfico 14: Contenido Visual

Contenido Visual			
Pre-iconográfico		Iconográfico	
		Punctum: Contrapunctum:	
Tamaño de soporte		Forma de soporte	
Tamaño de elemento		Forma de contenido	

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

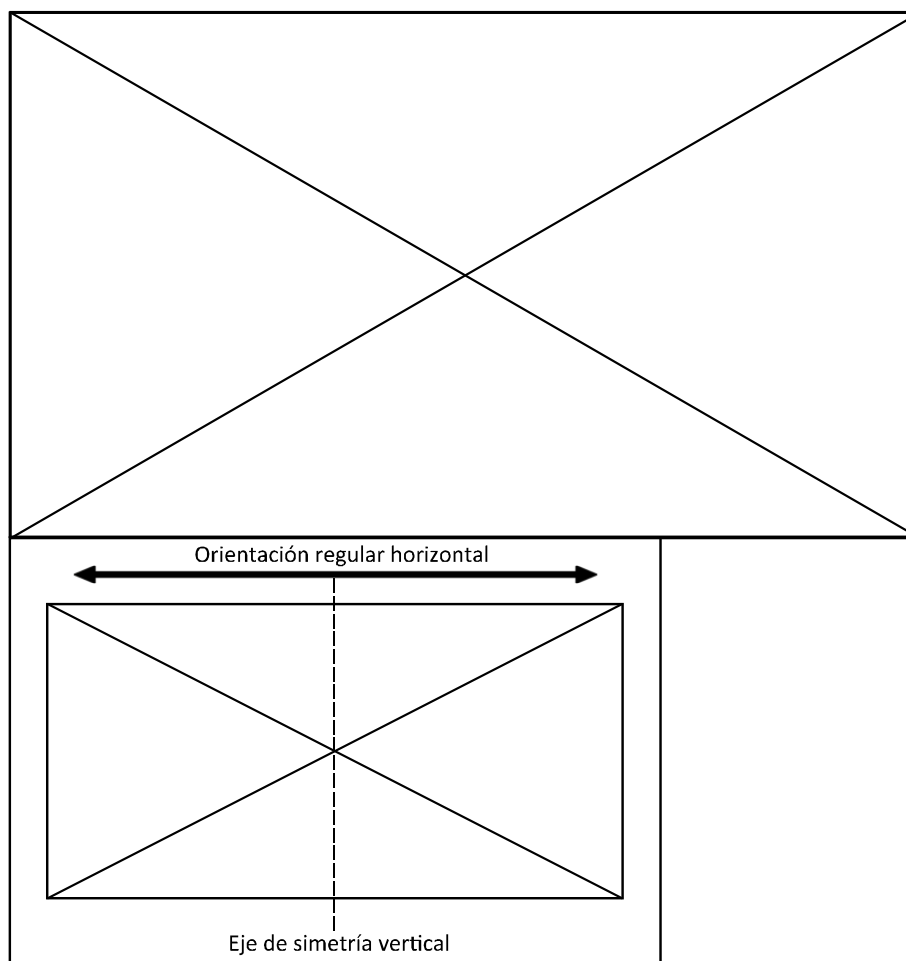
Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Parte final de la ficha de análisis de la gráfica popular

En la parte superior izquierda se coloca la imagen del lugar o soporte en el que se encuentra pintada la gráfica de la ciudad de Latacunga, además se coloca la imagen con la finalidad de registrar todos los aspectos relevantes de la composición y en la parte superior izquierda se encuentra el número de la imagen de acuerdo al orden en el que fueron registradas.

Gráfico 15: Espacio para la imagen

Gráfico N°:



Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

12.2. Ficha de Análisis

Gráfico 16: Ficha de análisis



FICHA DE ANÁLISIS DE LA GRÁFICA POPULAR DEL CANTON LATACUNGA



Gráfico Nº: 8

		Datos Generales Texto Principal: Mecanica Industrial Ciudad: Latacunga Año: 2018 Soporte: Pared Técnica: Pintura y pincel Ubicación: Sector San Felipe Autor:	
		Familia Tipográfica Serif A o A o A o A o San serif o palo seco A o A o A o A o	
Orientación regular horizontal 		Manuscrita A o A o A o A o	
Eje de simetría vertical 		Exhibición A o A o A o A o	
Variante Tipográficas Variables de tono: A o A o A o A o A o A o Variables de proporción: Nno Nno Nno Variables de inclinación: ABC ABC			
Herramientas de Organización o Composición La composición está en un soporte de pared en forma rectangular, la cromática está pintada el fondo de color blanco y las letras de colores cálidos dando así un contraste al texto, la iconografía se encuentra dividida más al lado izquierdo de la pared.			
Mensaje manifiesto: Mecanica Industrial de Byron Espin Fabricación y Reconstrucción, Bañeras Plataformas Mensaje latente: Un lugar en el que se puede realizar trabajos de reparación de las plataformas de los carros, también se realizan trabajos de mecánica fabricando y reconstruyendo de diferentes piezas.			
Contenido Visual			
Pre-iconográfico Letrero compuesta entre palo seco y manuscrita, los colores son vivos para llamar la atención del espectador, la tipografía esta combinada entre letras grandes y pequeñas		Iconográfico Punctum: la tipografía Contrapunctum: otro cartel a lado izquierdo	
Tamaño de soporte 3m x 2,5m		Forma de soporte Rectángulo	
Tamaño de elemento 75 % de tipografía grande		Forma de contenido Simétrico lineal	
		Color Temperatura 	
		Saturación MENOR 58% MAYOR	
Registrado por: Anchatuña Silvana - Lozada Esteban Fecha de inventarios: 11 de Junio del 2018 Msc: Naranja Lucia			

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

13. PROPUESTA

13.1. Tema de la Propuesta

“CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES ICÓNICOS DE LOS BARRIOS POPULARES DE LATACUNGA CON BASE EN LOS ELEMENTOS DE LA GRÁFICA POPULAR DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI”

13.2. Presentación

Latacunga al ser una ciudad que alberga a varias personalidades icónicas dentro de su cultura, festividades y tradiciones, no considera a ciertos personajes que han sido parte fundamental de la historia de los barrios populares de la misma ciudad, los mismos que por

su vida diaria, su labor y costumbres han escrito una nueva historia que solo sus moradores de aquella época conocen; cabe mencionar que estas personalidades no provienen de familias ricas, tampoco son de cuna y mucho menos pertenecieron a la política, cada personaje que se lo menciona en este proyecto representó a un barrio , fue padre, madre, hijo y vecino de cada uno de los moradores de los barrios populares de Latacunga.

13.3. Objetivos

Objetivo General

- Caracterizar a los personajes icónicos de los barrios populares y aplicar los elementos de la gráfica popular mediante el uso de técnicas de ilustración análoga y digital.

Objetivo Especifico

- Generar una pieza grafica de cada caracterización.
- Utilizar elementos de la gráfica popular para el contenido de la pieza gráfica.
- Presentar las piezas graficas a los moradores de los barrios populares mediante una exposición.

13.4. Planteamiento de la propuesta

La propuesta de caracterizar a los personajes icónicos de los barrios populares se plantea con la finalidad de dar a conocer a dichas personalidades que fueron parte importante de la historia de nuestros barrios y de la ciudad; por otro lado, también se pretende mostrar el uso de la gráfica popular y sus elementos en la composición de la pieza gráfica.

13.5. Justificación de la propuesta

En el transcurso de la investigación se ha recopilado información relevante acerca de los diferentes personajes icónicos de los barrios populares, a su vez se recogió material visual de la gráfica popular de Latacunga, que están plasmados en las paredes de los negocios y camiones de carga. Mediante el transcurso del proyecto se socializo con los moradores de los barrios, en el cual se pudo recuperar varios aspectos sociales y memorias perdidas de las personalidades antes mencionadas.

De esta manera, una forma de presentar estos personajes a la ciudadanía es por medio de una exposición, en la cual nos permitirá brindar toda la información directamente al público y obtener los resultados del impacto que tendrá en cada persona que asista a este acto. El formato en el cual se presentará la propuesta gráfica permitirá la facilidad de observación de las imágenes al público, en el cual podrán apreciar la labor, forma de vida y el papel que desempeñaba cada personaje en los barrios de Latacunga.

13.6. Definir el problema

La problemática se basa en la escasa información textual, fotográfica e ilustrativa de estas personalidades icónicas de los barrios populares, la misma que no se la encuentra en medios digitales y bibliotecas.

13.7. Título del Proyecto

Aprendamos a quererte – Latacunga

El título es tomado del libro “*Aprendamos a quererte y otras memorias de Lata*”, el mismo que cuenta con la autorización de Lalo Freire para su uso en este proyecto.

13.8. Factibilidad Técnica

Para la caracterización de los personajes se contó con los materiales necesarios para realizar las ilustraciones y la composición de la pieza gráfica. A su vez se tomó en cuenta recomendaciones de artistas gráficos para el desarrollo del proyecto.

Para realizar el proyecto se utilizó los siguientes materiales:

- Fuentes bibliográficas
- Instrumentos de investigación
- Computadora
- Tableta gráfica
- Impresora
- Softwares de Diseño e Ilustración
- Instrumentos para Pintura
- Cartulinas con textura

13.9. Factibilidad económica

El proyecto es financiado por el grupo investigador desde su inicio hasta el prototipo final.

13.10. Factibilidad Operacional o flujo de Trabajo

El siguiente proceso se utilizó para la elaboración del proyecto.

- Información de las personalidades
- Análisis de la Información
- Generación de palabras clave
- Ideas y conceptos
- Primeros Bocetaje
- Segundos Bocetaje (Acercamiento a los moradores)
- Caracterización (estudio de líneas de acción y anatomía)
- Experimentación de materiales
- Definición de técnicas y estilos - Técnica mixta (Análoga y digital)
- Bocetos Finales
- Desarrollo del prototipo
- Asociación con medios tecnológicos
- Selección del soporte

13.11. Desarrollo de la propuesta

13.11.1. Tamaño y Formatos:

Formato Análogo

Los bocetos y la composición tipográfica se realizaron en un formato A4 de 21,00 cm x 29,7 cm debido a que es óptimo y apropiado para representar las ideas y cada elemento que compondrá la pieza gráfica.

Formato Digital

Las caracterizaciones de los personajes se realizaron de forma digital, las medidas que tiene el lienzo de trabajo y la obra final son de 50, 00 cm x 70, 00 cm; con una resolución de 400 dpi. De esta forma el arte final no perderá calidad al momento de imprimir.

13.11.2. Historia de los personajes

Doña Hermelinda

Hermelinda Andosilla nació en la ciudad de Cuenca, pero por diversos motivos tuvo que viajar a Latacunga, desde ese día residió en esta ciudad en donde se destacó por su gran alegría y por ser la fundadora del primer cine “Rex”, que en esos tiempos era el lugar favorito de parejas, amigos o simples conocidos. Siempre tenía en sus manos una charola con golosinas y al ser una persona generosa regalaba dulces a los niños y en especial a los jóvenes que no podían comprar algo para sus enamoradas y poder conquistarlas.

Señora Viera

Isabel García nació en la ciudad de Latacunga, fue segunda esposa de Don Abel Alejandrino de Jesús Viera Pérez, era comerciante de un exquisito chanco hornado, vivió en la calle Belisario Quevedo y Juan Abel Echeverría; para la venta siempre cargaba un delantal largo en el que guardaba las ganancias del día, se destacaba por la venta de tortillas y el hornado en hojas de col, su “Picantería” se convirtió en un lugar de reunión para las familias, amigos e incluso para los enamorados. La Señora Viera para las personas indígenas les cocinaba cebada acompañado de cachigüira.

El loco Ramiro

Ramiro Cobo nació en la ciudad de Latacunga. Este chico provenía de una familia económica alta. Él era una persona divertida y muy alegre con sus amigos del barrio. Cada que llegaba la época de carnaval pedía a Luis Ulloa las mangueras de las bicicletas que no servían para coserlas y llenarlas de agua para poder mojar a las chicas del Victoria y a los profesores.

Charro de rio Grande

Luis Ulloa residió en el barrio de la Merced, él siempre tenía la costumbre de vivir como mono y alzar su cama para luego en las noches tender las cobijas para dormir. En el trascurso de su vida se destacó como un gran cantante de música ranchera. Su otra faceta fue ser bicicletero, el arreglaba las bicicletas en su local que se encontraba alado del colegio “Victoria Vásquez Cuví”. El Charro como lo conocían algunos, siempre decía que Latacunga es su tierra amada, que es la ciudad donde quiere morir ya que en este lugar encontró a una familia como lo fue el barrio la Merced.

Dioselinda

Dioselinda Suniga nació en la ciudad de Latacunga provenía de una familia económica alta, fue la primera en construir un hotel en la ciudad, Velasco Ibarra siempre que visitaba la ciudad le decía a su esposa que por el día de hoy la primera dama iba a ser Diosita porque siempre que ella se ponía a su lado ganaba las elecciones. Diosita fue considerada una mujer de dudosa reputación por ser soltera, no tener hijos y estar con muchachos jóvenes para que le hagan compañía.

El Poeta

Alfredo Chillagana nació en la ciudad de Saquisilí, pero por motivos de trabajo se trasladaba siempre a Latacunga, esta persona paseaba por los barrios y negocios de la ciudad, su trabajo era recitar loas y poesías a la Virgen de la Merced conocida como Michita, en nombre de ella bendecía a los negocios realizando propaganda, el no pedía directamente una colaboración, sino que esperaba a que le den algo, por ello decía “acabo de bendecir este lugar”. Siempre llevaba junto a él un libro y se destacaba por tener en sus dedos anillos de los picos de globos o sino de rodela.

13.11.3. Primeros Bocetaje – Estilo y Concepto

Los siguientes bocetos fueron elaborados con la información entregada por Lalo Freire, el mismo que menciono varios aspectos físicos, psicológicos y sociales de cada personaje.

Gráfico 17: Primeros bocetajes – Charro de Río Grande, Doctor Izquierdo, Doctor Hiervitas, Dioselinda, Doña Hermelinda, EL Poeta, Señor Cadenita, Señora Viera, Teacher Rampani, Pacho Canguil, Pacho carishina y Loco Ramiro.



Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Gráfico 18: Primeros bocetajes –Señor Cadenita, Señora Viera, Teacher Rampani, Pacho Canguil, Pacho carishina y Loco Ramiro.



Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

13.11.4. Segundos Bocetaje

Los personajes que se presentan fueron seleccionados por los moradores de los barrios, los mismos brindaron información relevante para caracterizar a cada personalidad debido a que los llegaron a conocer en el transcurso de su vida.

Gráfico 18: Segundos bocetajes – Charro de Río Grande, Dioselinda, Doña Hermelinda, El Poeta, Señora Viera y EL Loco Ramiro

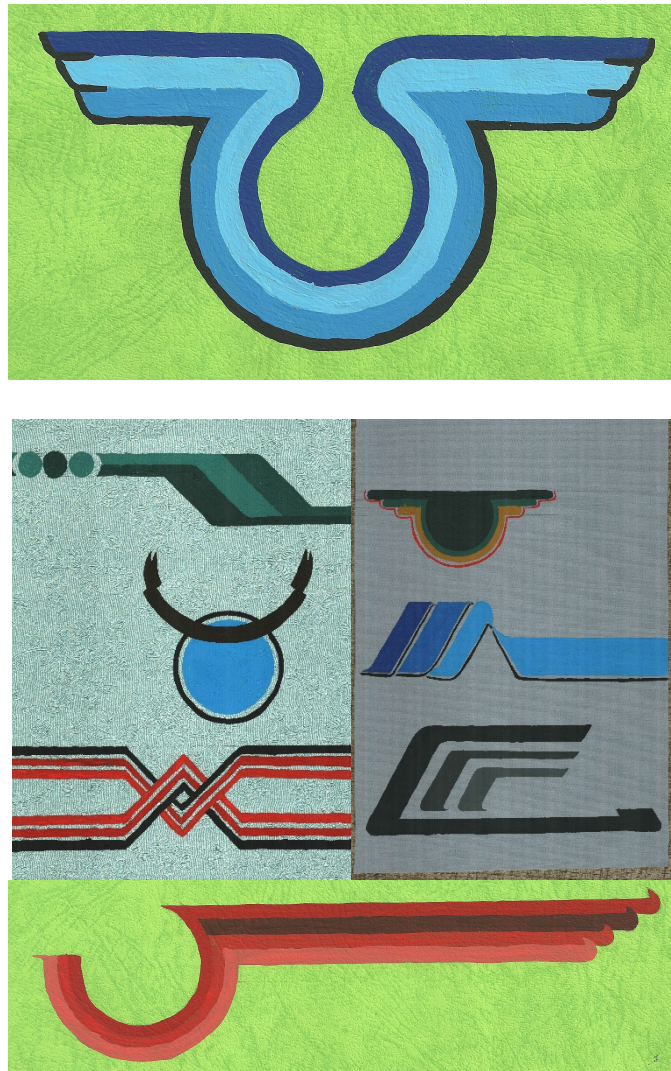


Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

13.11.5. Experimentación

Durante el proceso se realizó varias pruebas de uso y aplicación de acrílico en diferentes cartulinas, a su vez se hizo pruebas en el manejo de color utilizando elementos de la gráfica popular.

Gráfico 19: Pintura Acrílica - Experimentación en diferentes cartulinas con texturas



Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

13.11.6. Ilustración del personaje

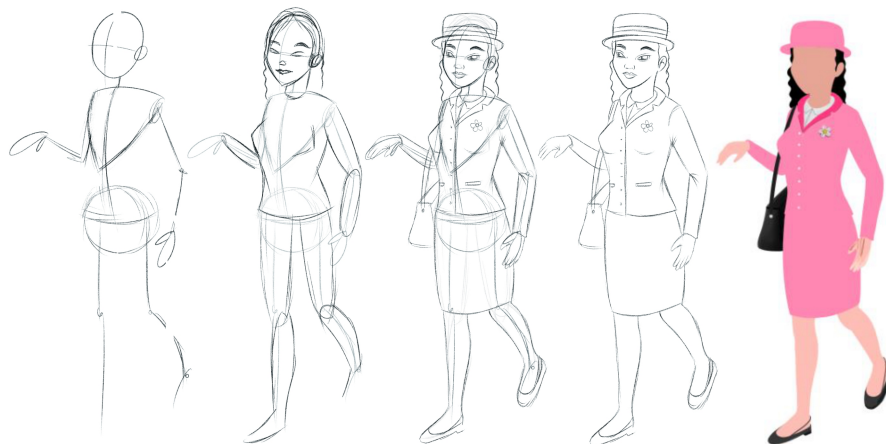
En la ilustración de los personajes se realizó bocetos aplicando líneas de acción y esqueletos, para luego añadir detalles. Una vez terminado el boceto final se prosiguió a pintar de manera digital cada personaje con colores planos, luego se añadió detalles, luces y sombras.

Gráfico 20: Proceso de ilustración – Charro de Río Grande



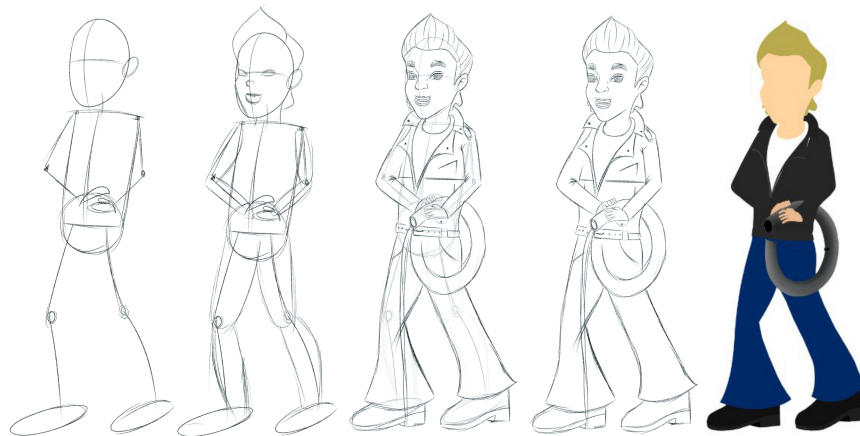
Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Gráfico 21: Proceso de ilustración – Dioselinda



Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Gráfico 22: Proceso de ilustración – Loco Ramiro



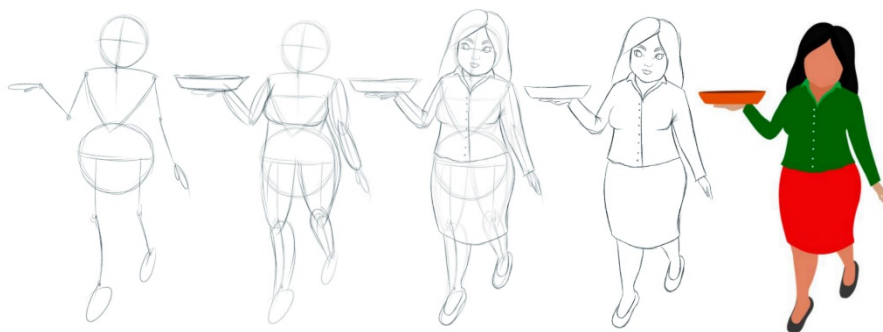
Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Gráfico 23: Proceso de ilustración – El Poeta



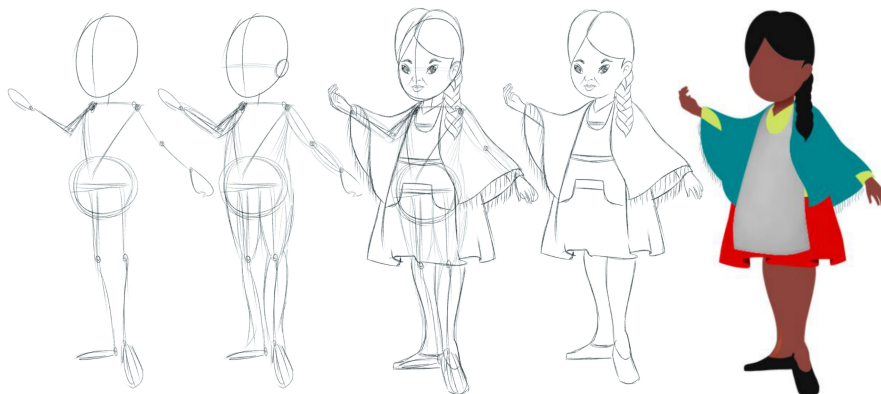
Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Gráfico 24: Proceso de ilustración – Doña Hermelinda



Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Gráfico 25: Proceso de ilustración – Señora Viera



Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

13.11.7. Gráfica Popular

En la elaboración de la composición tipográfica se tomó como referencia la tipografía aplicada en las paredes de los negocios y cajones de camiones que se encuentran en los barrios de Latacunga.

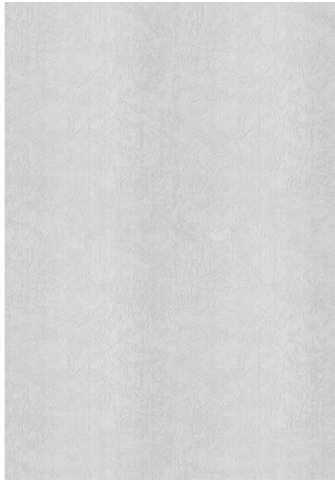
Gráfico 26: Composición Tipográfica – Gráfica Popular



Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

13.11.8. Background

Gráfico 27: Fondo



Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

13.11.9. Arte final

Gráfico 28: Composición Final – Charro de Río Grande, Dioselinda, Doña Hermelinda y El Poeta





Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Gráfico 29: Composición Final – El Loco Ramiro y Señora Viera



Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban





Para brindar un realce a la propuesta y dar un valor agregado al proyecto, se presenta el desarrollo de un folleto informativo como una opción para comunicar de forma visual la historia de cada personaje. De la misma manera el folleto es diseñado acorde al tema propuesto, sin perder la esencia y las características de la gráfica popular de Cotopaxi.



Título: Aprendamos a quererte - Latacunga

13.12. Cromática

A través de la investigación de campo se logró identificar diferentes gamas de colores aplicados en cajones de camiones y paredes de negocios en donde se consigue apreciar el uso cromático de la gráfica popular de Cotopaxi; por lo cual se ha tomado como referencia para su aplicación en el folleto informativo.

Tabla 6: Uso de colores

COLOR	MODELO RGB	MODELO CMYK
Celeste 	R: 36 G: 173 B: 227	C: 71% M: 10% Y: 1% K: 0%
Amarillo 	R: 255 G: 237 B: 0	C: 0% M: 0% Y: 100% K: 0%
Rojo 	R: 190 G: 22 B: 34	C: 15% M: 100% Y: 90% K: 10%
Naranja 	R: 229 G: 133 B: 33	C: 7% M: 55% Y: 93% K: 1%

Verde 	R: 64 G: 163 B: 53	C: 75% M: 7% Y: 100 K: 0%
Blanco 	R: 255 G: 255 B: 255	C: 0% M: 0% Y: 0% K: 0%

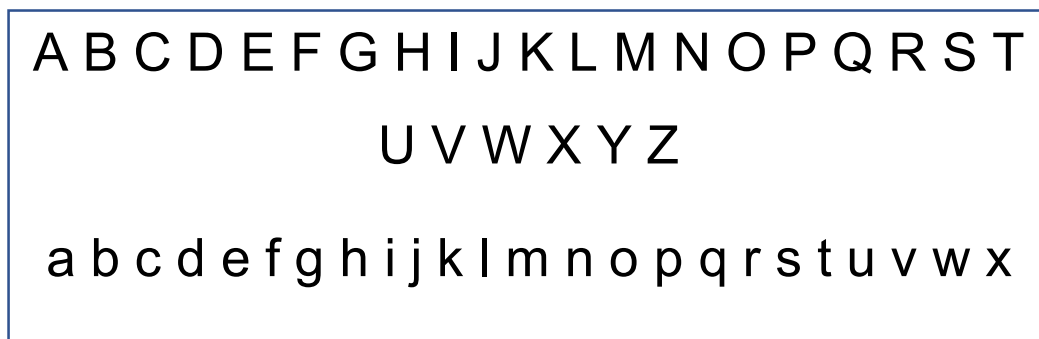
Fuente: Anchatuña y Lozada (2018), Latacunga.

13.13. Tipografía

13.13.1. Tipografía primaria

La tipografía “Kraskario” perteneciente a la familia Serif, se utilizó para los títulos, debido a su estética y al parentesco que tiene con la tipografía utilizada en la gráfica popular analizada. A su vez aparte de su similitud, esta tipografía combina con el estilo popular que se quiere representar en el folleto.

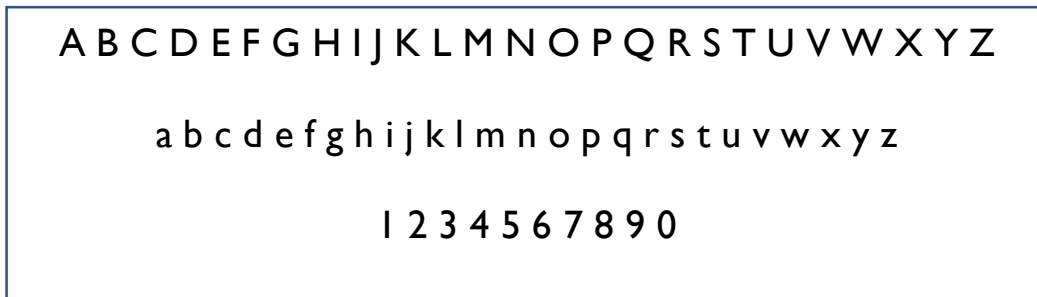
Gráfico 30: Tipografía primaria



Fuente: Anchatuña y Lozada (2018), Latacunga.

13.13.2. Tipografía secundaria

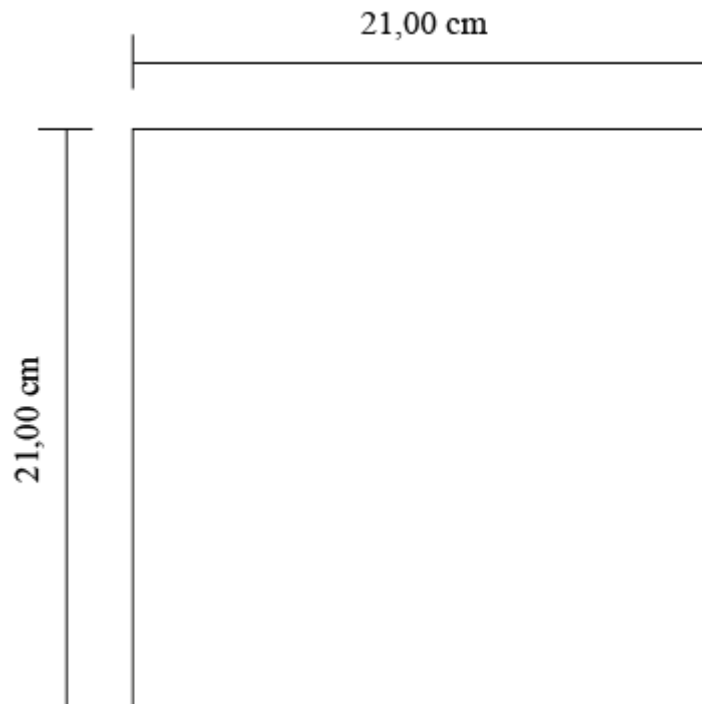
La tipografía “Gill Sans MT” perteneciente a la familia San Serif, debido a su estética y al no poseer remates en su estructura es la apropiada para usar en el índice y párrafos debido a su fácil legibilidad.

Gráfico 31: Tipografía Secundaria

Fuente: Anchatuña y Lozada (2018), Latacunga.

13.13.3. Formato

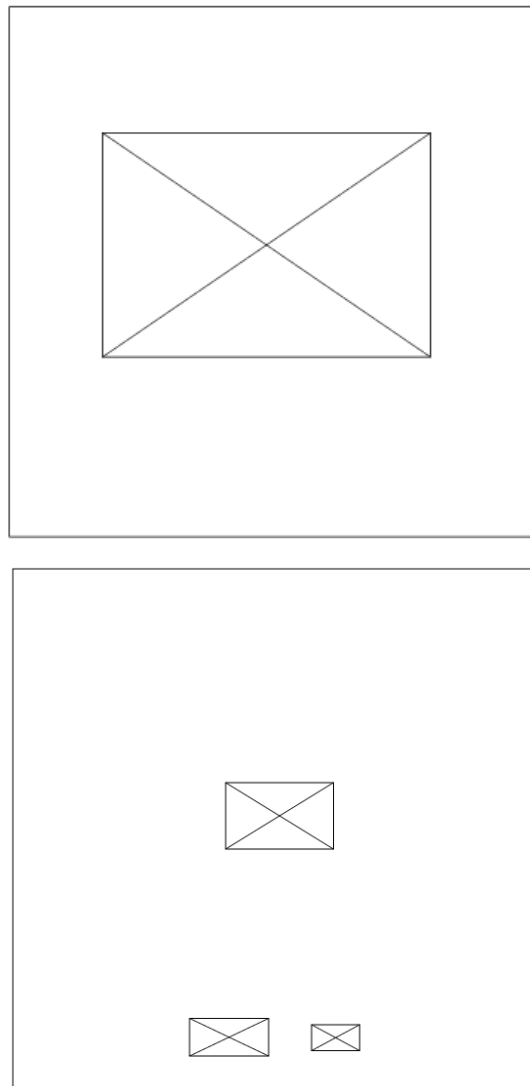
El formato del folleto rompe con los esquemas preestablecidos, dando lugar a un tamaño de 21,00 x 21,00 cm de forma cuadrangular, el mismo que es adecuado para la colocación de imágenes y texto.

Gráfico 32: Formato folleto

Fuente: Anchatuña y Lozada (2018), Latacunga.

13.13.4. Diagramación

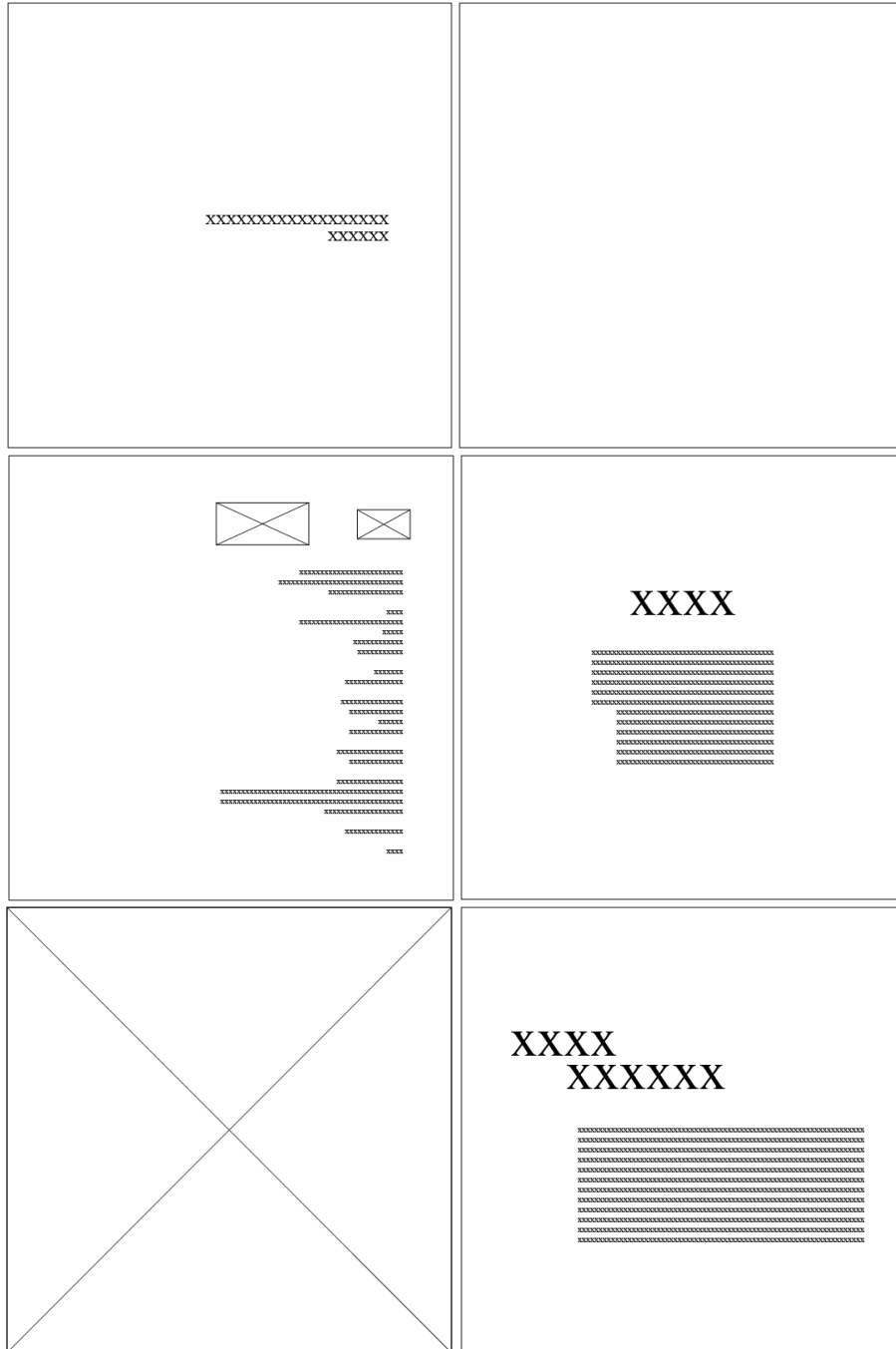
Gráfico 33: Portada y Contraportada

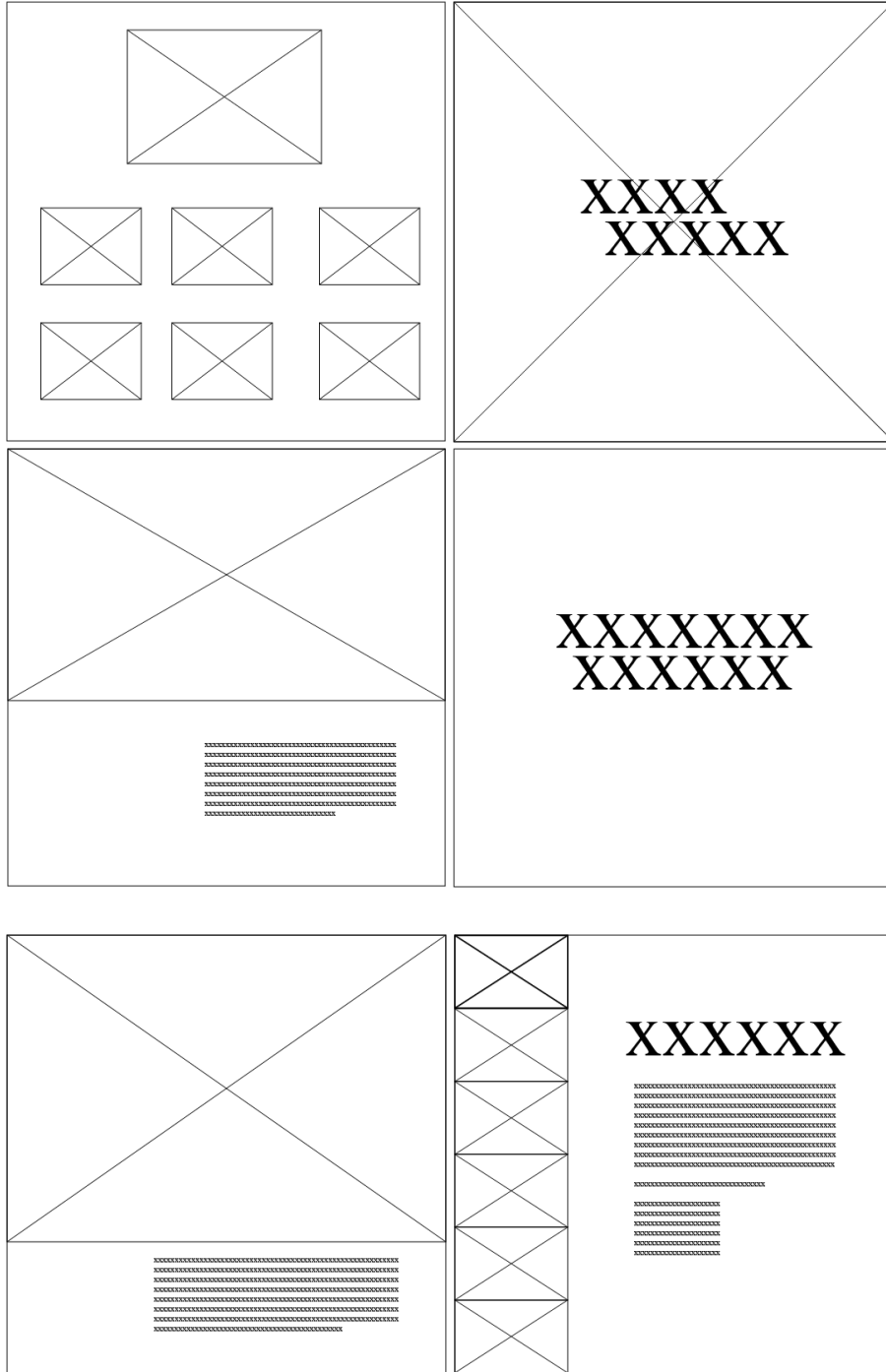


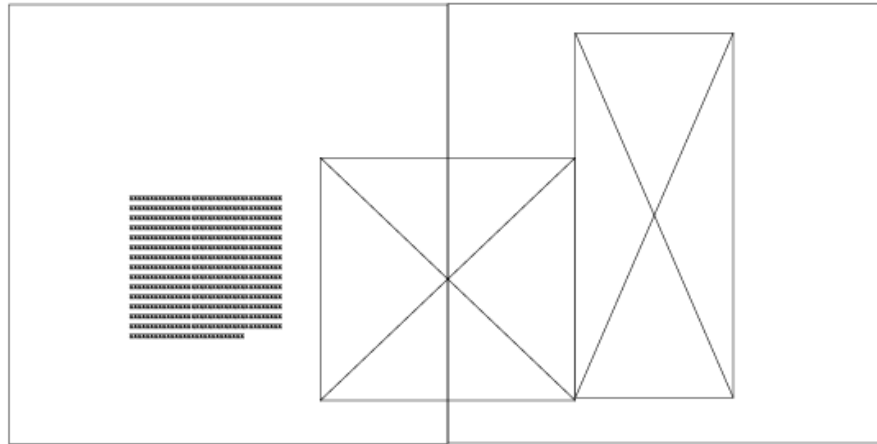
Fuente: Anchatuña y Lozada (2018), Latacunga.

Diagramación de páginas interiores

Gráfico 34: Diagramación







Fuente: Anchatuña y Lozada (2018), Latacunga.

13.13.5. Diseño Final

Gráfico 35: Diseño




Referencia

Considerando algunas descripciones de los personajes en el aspecto físico y emocional que han mostrado ante las demás personas quienes los recuerdan de una manera peculiar, para ello es necesario mencionar al autor Lalo Freire (2014), en su obra "Alza lo pato curiqueño" y "Aprendimos a quererte y otras memorias de Lata", en este se considera 14 relatos donde recopila fáctas antiguas de la ciudad de Latacunga junto con los personajes principales de estas historias.

Entre los personajes a mencionar son:

- El Charro de Río Grande
- Diosinda
- El Poeta
- Doña Hermelinda
- Señora María
- El Loco Ramiro



Para analizar de una forma general a los personajes se toma en cuenta una línea de tiempo, considerando a los personajes que están muertos y se les recuerda por algo que realizaron o por destacarse por su personalidad. Hace varios años en los barrios populares de Latacunga se lograba identificar varios personajes representativos, aquellos que sobresalieron por sus historias de vida, que a su vez no tenían nada que ver con la política, pero dejaron un legado y tradición.

12



13

Luis Ulloa residió en el barrio de la Merced, el siempre tenía la costumbre de vivir como mono y alzar su cama para luego en las noches tender las cobijas para dormir. En el transcurso de su vida se destacó como un gran cantante de música ranchera. Su otra faceta fue ser bicicletero, él amagaba las bicicletas en su local que se encontraba al lado del colegio "Victoria Visconez Cuxi". El Chamo como lo conocían algunos, siempre decía que Latacunga es su tierra amada, que es la ciudad donde quiere morir, ya que en este lugar encontró a una familia como lo fue el barrio la Merced.

**Chamo
DE RÍO
Grande**



14

15



26

27



Fuente: Anchatuña y Lozada (2018), Latacunga.

13.13.6. Proceso de Impresión

La impresión de la portada se realizó en el papel *couché* de 300 gr. Debido a que este gramaje es más grueso y protege al resto del documento. Por otro lado, las hojas internas se imprimieron en el papel *couché* de 120 gr. Debido a que el gramaje es más delgado y es de fácil manejo al doblar cada hoja.

Link: https://issuu.com/estebanlozada/docs/aprendamos_a_quererte_latacunga

14. PRESUPUESTO DEL PROYECTO

14.1. Marco Administrativo

Talento Humano, Materiales, Organizacionales, Institucionales, Tecnológicos, presupuesto.

Tabla 7: Recursos Generales

MARCO ADMINISTRATIVO	
RECURSOS	
TALENTO HUMANO	Autores: Anchatuña Silvana, Lozada Esteban Tutor: Mg. Sergio Chango Moradores de los barrios populares de Latacunga. Personajes de los barrios.
MATERIALES	Materiales de consulta Materiales de dibujo
INSTITUCIONALES	Universidad Técnica de Cotopaxi
TECNOLÓGICOS	Internet

TÉCNICOS	Cámaras, trípode, Computador, Flash, Memoria externa, Tablet digitales.
BIBLIOGRÁFICOS	Biblioteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Casa de los Marqueses

Fuente: Anchatuña y Lozada (2018), Latacunga.

14.2. Recursos económicos

Tabla 8: Recursos materiales

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO \$	VALOR TOTAL \$
Resmas de papel INEN A4	2	3,60	7,20
Esferos	3	0,75	3,25
Lápices	4	0,75	3,00
Copias	200	0,02	4,00
Anillados	3	1,00	3,00
Cartulina <i>kimberly</i>	30	0,40	12,00
Acrílicos	10	1,50	15,00
Pinceles	4	1,75	7,00
Borrador	3	0,40	1,20
Pliegos de papel comercio	3	0,30	0,90
Marcadores	2	0,80	1,60
Adhesivos(chismosos)	2	0,60	1,20
TOTAL			59,35

Fuente: Anchatuña y Lozada (2018), Latacunga.

14.3. Recurso tecnológico

Tabla 9: Recursos tecnológicos

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO \$	VALOR TOTAL \$
Horas de Internet	200	0,55	110,00
Escáner portátil	200	0,40	8.0
TOTAL			118,00

Fuente: Anchatuña y Lozada (2018), Latacunga.

14.4 Recursos Técnicos

Tabla 10: Recursos técnicos

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO \$	VALOR TOTAL \$
Cámara	1	\$700	\$ 700
Trípode	1	\$80	\$80
Computador	2	\$ 600	\$1,200
Flash memory (8GB)	5	\$ 10	\$ 50
Memoria Externa	1	\$ 220	\$ 220
Tablet digital	1	\$100	\$100
TOTAL			\$ 2,350

Fuente: Anchatuña y Lozada (2018), Latacunga.

14.5. Recursos indirectos

Tabla 11: Recursos indirectos

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO \$	VALOR TOTAL \$
Alimentación	150	\$ 1,25	\$ 187,5
Transporte	90	\$ 0,30	\$ 27
Comunicación	24	\$ 3,00	\$ 72
Datos móviles	2	\$ 20	\$ 40
TOTAL			\$ 326,50

Fuente: Anchatuña y Lozada (2018), Latacunga.

14.6. Total de costos de producción

Tabla 12: Total de costos

TOTAL DE COSTOS	
DESCRIPCIÓN	VALOR
Recursos económicos	\$ 59,35
Recursos tecnológicos	\$ 118
Recursos técnicos	\$ 2.350
Recursos indirectos	\$ 326,50
10% Imprevistos	\$ 284,60
TOTAL	3138,45

Fuente: Anchatuña y Lozada (2018), Latacunga.

15. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

15.1. Conclusiones

1. El estudio de la gráfica popular de Cotopaxi ayudó a comprender el manejo tipográfico de cada negocio a través de diferentes soportes, a su vez pudo analizar el uso del color y su aplicación en cada una de las composiciones de la pieza gráfica y el folleto informativo.
2. De acuerdo a lo investigado se concluyó que la elaboración de las piezas graficas de los personajes icónicos de los barrios populares es necesaria, debido a la falta de recursos gráficos análogos y digitales e información acerca de estas identidades anónimas que formaron parte del diario vivir de la ciudad de Latacunga y que han quedado olvidadas por la propia ciudadanía.
3. El trabajo conjunto con los moradores de los barrios de Latacunga es importante, puesto que se puede conocer las necesidades, pensamientos e historias de las personalidades de los barrios, obteniendo datos más precisos de estos íconos, los mismos que no se pueden encontrar en libros o medios tecnológicos.
4. El folleto “Aprendamos a quererte - Latacunga” servirá como medio de difusión para dar a conocer a estas identidades locales a través de información gráfica y textual del tema desarrollado, dando un valor de pertenencia a los propios moradores de los barrios ya que por medio del folleto se sentirán identificados con cada una de los personajes mencionados.

15.2. Recomendaciones

1. Motivar a los estudiantes, docentes y autoridades en el estudio de la gráfica popular de Cotopaxi debido a la necesidad de información en medios análogos y digitales; por ello necesario desempeñar un papel más importante en la indagación de este tema para generar un valor de pertenencia en la ciudadanía.
2. A las autoridades competentes realizar un estudio de los aspectos sociales de los barrios populares, para lograr identificar a las personalidades olvidadas que marcaron la vida de los moradores, en la cual se podía contar con la unión de toda la ciudadanía venciendo los estereotipos de la época, dando a notar que la ciudad era un lugar en donde se podían sentir cómodos siendo ellos mismos.
3. No dejar de lado la opinión de los moradores, puesto que son los actores principales que conocen la realidad de los barrios populares de Latacunga, debido a que la ciudadanía muestra un lado diferente de cada aspecto social que rodea a las personalidades locales y como incide en la vida de los ciudadanos que recuerdan o se sienten identificados con cada uno de ellos.
4. Apoyar a los estudiantes en la elaboración de proyectos sociales, identificando las necesidades de los moradores de un determinado sector con la finalidad de ponerlos en práctica y poder brindar a la sociedad productos gráficos que ayuden a difundir los aspectos colectivos de su entorno.

16. BIBLIOGRAFÍA

Alberich, J., Gomez, D., & Ferrer, A. (s.f.). *Conceptos básicos de diseño gráfico*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

Alvarez, E. (2015). *Diseño e ilustración de un libro analógico – interactivo para fomentar la lectura en niños*. (Trabajo de grado para obtener título de Diseñadora Gráfica). Universidad del Azuay, Facultad de Diseño, Escuela de Diseño Gráfico, Cuenca.

Barragán, J. (13 de Enero del 2010). 111 íconos Populares (Ecuador). Recuperado de <https://issuu.com/juanlorenzo/docs/iconos>

Barragán, J. (22 de Febrero del 2010). Gráfica popular Ecuador. Recuperado de https://issuu.com/juanlorenzo/docs/graf_popular

Barragán, J. (20 de Enero del 2010). Mascara Ecuador. Recuperado de <https://issuu.com/juanlorenzo/docs/mascara/>

Barragán, J. (24 de Noviembre del 2013). Gráfica popular en Ecuador [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=uoIbFpz840w>

Barrenetxea, I. (16 de Septiembre de 2016). La ilustración se está redescubriendo como medio de. *Diario de Noticias de Navarra*. Noticias de última hora locales, nacionales e internacionales, págs. 1-6.

Cabrera Aucay, M. X. (2014). *Diseño de personajes basado en modismos y Tribus Urbanas de Cuenca*. (Trabajo de grado para obtener título de Diseñador Gráfico). Universidad de Cuenca, Facultad de Artes, Escuela de Diseño Gráfico, Cuenca.

Calderón, G., Calisto, M. (DG). (2011). *Diseño Gráfico en Quito-Ecuador 1970-2005*. Quito: Nombre de la impresora.

- Canal Once (13 de Abril del 2012). Sensacional de Diseño Mexicano - Poderosa Gráfica (05/04/2012) [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=2VzYg3vpOO0&t=17s>
- Carvajal, D. (2012). *“Piezas Gráfica inspiradas en las palabras (Caso: Modismo Cuencanos)”*. (Trabajo de grado previo a la obtención del título de Diseño Gráfico). Universidad de Azuay, Facultad de Diseño, Cuenca.
- Casetti, F. & Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós.
- Centroregionaldelasartes (2014). Ilustración digital, el arte más allá del computador. [Entrada de blog] Recuperado de <https://centroregionaldelasartesdemichoacan.wordpress.com/2014/08/18/ilustracion-digital-el-arte-mas-alla-del-computador-por-antonio-ramirez-zombie-lanton/>
- Cerda, H. (1991) Los elementos de la Investigación. Bogotá, Colombia: El Búho
- Collantes, C. (2013). *La caricatura de don Evaristo (Ernesto Albán) en la estrategia comunicativa del dm de quito en las administraciones municipales: Rodrigo paz (1988 - 1992) y Augusto Barrera (2009 – en gestión)*. (Trabajo de grado previo a la obtención del título de Comunicadora Social). Universidad Central del Ecuador, Facultad de Comunicación Social, Quito.
- Correal, G. (2007). El proyecto de arquitectura como forma de producción de conocimiento hacia la investigación proyectual. Vol.9, 48-52.
- Checa-Artasu, M., Castro, P. (03 de Septiembre 2008). Notas para conceptualizar la gráfica popular mexicana. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/48296221_Notas_para_conceptualizar_la_grafica_popular_mexicana
- De la Torre, A. (1994). Chasqui, Revista Latinoamericana de Comunicación. Quito: Quipus - Ciespal.

DiMaggio, M. (1992) Escribir para televisión. Cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas. Madrid, España: Paidós Comunicación. (1ª Ed.).

enprogress, c. y. (29 de Febrero de 2016). consultoría y formación enprogress. Obtenido de <https://www.enprogress.es/ilustracion-herramienta-comunicacion/>

de Buen Unna, J. (2014). Manual de diseño editorial. CD México: Editorial Santillana.

Ecuador Universitario. (1 de Noviembre de 2016). <http://ecuadoruniversitario.com>. Obtenido de <http://ecuadoruniversitario.com/arte-y-cultura/facultad-de-artes-de-la-universidad-de-cuenca-inaugura-hoy-un-mural-que-envuelve-de-recuerdos-al-cementerio-municipal-de-la-ciudad/>

El Tiempo, D. d. (03 de Noviembre de 2016). www.eltiempo.com.ec. Obtenido de <https://www.eltiempo.com.ec/noticias/cultura/7/401709>

Espinosa Calderón, M. Á. (2015). *Análisis del diseño de una mascota publicitaria utilizado como atributo complementario a una marca con posicionamiento relevante en el mercado ecuatoriano*. (Trabajo de Grado). Pontificia Universidad Católica del

Ecuador. Facultad de Arquitectura Diseño y Artes, Quito.

Falconi, M. (16 de Enero de 2018). [somosjuventud.byclaro](http://somosjuventud.byclaro.com). Obtenido de <https://somosjuventud.byclaro.com.ec/recuerdas-maximo-el-tucan-que-decia-aqui-estoy/>

Forero, M.T. Escribir televisión. Manual para guionistas, Barcelona, Editorial Paidós, 2002.

- Garcés, A. (20 de Enero del 2010). OJO AL AVISO. Una panorámica de la gráfica, el diseño, el arte y la comunicación visual popular. Recuperado de <https://issuu.com/lacajonera.ec/docs/ojoalaviso>
- Galán Fajardo, E. (2005). La creación psicológica de los personajes para cine y televisión. *Redalyc.org*, 13.
- Gordillo, F., Mestas, L., Pérez, M., Lozano, J., López, R., & Arana, J. (2014). La expresión facial de las emociones: Historia y aplicaciones. *Ciencia Cognitiva*, 19 - 21.
- Incorvaia, Mónica. (2008). La fotografía un invento con historia. Buenos Aires, Aula Taller.
- Lara Mesa, M. (2016). *La cara, espejo del alma, ilustrando emociones*.(Trabajo de Tesis Universitat Politècnica de València).
- Levin, Y. (2015) *Los personajes y sus sistemas*. [Entrada de blog] Recuperado de <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2015/los-personajes-y-sus-sistemas/>
- Loor Marcillo, L. E. (2015). *Características de los personajes de A La Costa, una mirada al interior de sus personajes, de Luis A. Martínez*. (Tesis de Maestría). Universidad Técnica Particular de Loja, Loja.
- Loomis, A. (1947) *Ilustración creadora*. La Paz, Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés.
- Marieb, E. (2008). *Anatomía y Fisiología Humana*. Madrid: Pearson Educación S.A.
- Martínez Castillo, G. (2009) Presentaciones Digitales y Comunicación Interactiva, cap. 3 Instrucción audiovisual para el diseño de presentaciones digitales al 100%. México: UNISON
- Martín, F. (29 de Septiembre de 2014). Creativos Online. Recuperado de <http://www.creativosonline.org/blog/diseño-editorial-tipos-de-sistemas-reticulares.html>
- Martínez, S. (2008). *Gráfica Popular "Mexicana"*. (Trabajo de grado previo a la obtención del título de Maestro en Ciencias de Hábitat con orientación terminal en Diseño Gráfico). Universidad Autónoma de San Luis Potosí. Facultad de Hábitat Instituto de Investigación y Posgrados, México.
- Mattei, D. (29 de Junio de 2016). *diegomattei.blog*.(Entrada de blog) Recuperado de <http://diegomattei.com.ar/2008/06/29/que-es-un-layout/>

Menza Vados, A., Sierra Bellén, E., & Hellieth Sánchez, W. (2016). La ilustración: diludación y proceso creativo. *Revista Kepes*, 295 - 296.

Mena, J. (2016). *La gráfica popular y su inserción en el desarrollo del cartel contemporáneo. Relaciones y emergentes*. (Trabajo de grado previo a la obtención del título de Magister en Proyectos de Diseño). Universidad de Azuay. Departamento de Posgrados Maestría en Proyectos de Diseño, Cuenca.

Molina, P. (2011). “*Recopilación Visual Gráfica Popular de la Ciudad de Cuenca*”. (Trabajo de grado previo a la obtención del título de Diseñador Gráfico). Universidad de Cuenca. Facultad de Artes – Escuela de Diseño, Cuenca.

Mosquera, G. (30 de Octubre del 2017). Postgraffiti: cartografía del rotulismo popular en el transporte pesado del Ecuador. Recuperado de https://issuu.com/galitoandres/docs/pg_w

Mous, A. (2018). Estilo Visual Latinoamericanomixtura de color, de ritmo y de cultura popular. Recuperado de https://documen.site/download/d1-estilo-visual-latinoamericano_pdf

Munari, B. (1983). Como nacen los objetos “Apunte para una metodología proyectual”. Barcelona, España: Gustavo Gili, S.A

Muñoz, V. (2002). Técnicas de investigación de campo I. Mexico: Secretaría de Educación Pública Dirección General de Educación Superior Escuela Nacional de Biblioteconomía y Archivonomía

NeoPixel. (11 de Septiembre de 2009). *neopixel.com.mx*. (Entrada de blog) Recuperado de <http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/articulos-ilustracion/361-color-ilustracion-pilip.html>

Ortega, R. (2014). Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo. *Actas de Diseño*, 17, 245 – 248. Recuperado de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=10285&id_libro=485

Pepe, E. G. (2008). *Tipografía expresiva*. Redangente ediciones. ISBN: 978-98723751-7-1

- Pilay, L.; López, M.; Mieles, Y.; Palma, W. (2017). Intervenciones de la lengua vernácula en la tipografía popular y en la aplicación publicitaria de la marca de gaseosas “Tropical”. Vól.1 N°2 ,103-118.
- Pérez, J. (2016). Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa filmica. Razón y Palabra, 19.
- Puig, R., Dovalé Borjas, C., & Álvarez Torres, I. (2001). Morfología Humana I. La Habana: Ciencias Médicas.
- Ramírez, A. (18 de Agosto de 2014). *centroregionaldelasartesdemichoacan*. (Entrada de blog) Recuperado de <https://centroregionaldelasartesdemichoacan.wordpress.com/2014/08/18/ilustracion-digital-el-arte-mas-alla-del-computador-por-antonio-ramirez-zombie-lanton/>
- Riot Games Inc. (2009). <http://artbook.na.leagueoflegends.com>. Obtenido de http://artbook.na.leagueoflegends.com/en_US/volume-one#chapter/acknowledgements/section/end
- Robledo, A. (25 de Marzo de 2016). Asociación de Estudiantes de Videojuegos. (Entrada de blog) Recuperado de <http://aev.org.es/anatomia-aplicada-al-diseno-personajes/>
- Sadasivam, K. (26 de Abril de 2012). envatotuts+. (Entrada de blog) Recuperado de <https://design.tutsplus.com/es/tutorials/quick-tip-the-line-of-action-make-your-character-poses-more-dynamic--vector-5554>
- Sotoca, A. (14 de Noviembre de 2014). Criterion. (Entrada de blog) Recuperado de <https://www.criteriondg.info/wordpress/referencias-en-diseno-de-personajes-y-expresiones-faciales/>
- Sistema Nacional de Información (2016). Diagnóstico del plan de desarrollo del cantón. Latacunga 2016-2019. Recuperado de http://app.sni.gob.ec/sni-link/sni/PORTAL_SNI/data_sigad_plus/sigadplusdiagnostico/0560000380001_Dig|nostico%20PDyOT%20Latacunga%202016%20-%202019%20PDF_19-04-2015_23-48-13.pdf
- Suntaxi, J. (2017). *Diseño de un artbook, mediante la antropomorfización de las principales deidades de la cosmovisión Shuar*. (Trabajo de grado para obtener título de Diseñador Gráfico), Latacunga.
- Timothy, S. (2008). Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Tobar Morán, J. L. (2015). *Proceso de Adaptar, Conceptualizar y Crear Personajes para Medios Audiovisuales*. (Tesis de Maestría). Universidad Politécnica de Valencia y Escuela Politécnica Superior de Gandia, Gandia.

Todo sobre la técnica de la Ilustración. Manual imprescindible para el artista (2011). Recuperado de <https://issuu.com/parramon/docs/9788434223127>

Universidad Naval (s.f.). Metodología de la Investigación. Mexico: Secretaría de Marina (SEMAR)

Vega, V. (21 de Enero de 2013). neopixel. (Entrada de blog) Recuperado de <http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/articulos-ilustracion/1609-contextualizando-el-color-en-los-personajes.html>

Villavicencio, A. (5 de Febrero de 2014). <http://osscalvica.blogspot.com>. (Entrada de blog) Recuperado de <http://osscalvica.blogspot.com/2014/03/linea-de-accion-en-los-personajes.html>

Villegas, C., Pineda, A., & Vargas, M. (2012). Taller de expresión gráfica. México: UNAM.

Zamarripa, A. (2006). La psicología en la práctica del guionista. Revista digital universitaria, 9.

17. ANEXOS

Anexo 1: Hoja de vida de la Docente M.Sc. Sergio Chango



Sergio Eduardo Chango Pastuña

DISEÑADOR GRÁFICO - ARTISTA CONCEPTUAL 2D

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

PERFIL

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

 0999739542

 graffitolata@hotmail.com
sergiochango741@gmail.com

 Graffito Lata Latacunga Wmc

EDUCACIÓN

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

HABILIDADES EN SOFTWARES:

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



CURSOS Y ESPECIALIZACIONES:

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

Anexo 2: Hoja de vida de la Estudiante Anchatuña Saquina Silvana Elizabeth



SILVANA ANCHATUÑA
Estudiante de Diseño Gráfica



CONTACTOS

 @silvvy_14
 0998494296
 seachatunas2012@gm
 ail.com

HABILIDADES EN SOFTWARES

Ilustrador
Photoshop
InDesign
Animate
Autodesk Maya
3d Max

HOBBIES

Fotografía
Música
Nadar
Dibujar

Cédula de Ciudadanía : 0504345349
Fecha de Nacimiento: 14-05-1994
Lugar de Nacimiento: Latacunga-Cotopaxi

PERFIL

Diseñadora Gráfica e ilustradora que demuestra sus aptitudes para realizar proyectos creativos

EDUCACIÓN

Ingeniería en Diseño Gráfico
Universidad Técnica de Cotopaxi

Bachiller en Técnico en Comercio y Administración
Especialidad Aplicaciones Informáticas
Colegio "Victoria Vásquez Cuy"

CURSOS

1er Congreso Internacional de Diseño
Universidad Técnica de Cotopaxi

Seminario Diseño Andino
Universidad Técnica de Cotopaxi

Segundo Encuentro de DRONES CLUB YACHAY
Instituto Geofísico Militar

Cromia-Ecuador
Guayaquil-Museo Contemporáneo

EXPERIENCIA FREELANCE

Modelado de Logo
Diseño de páginas web
Creación de Marca
Ilustración Digital
Diseño de Brochure
Fotografía de productos, Paisaje, entre otros

Anexo 3: Hoja de vida del estudiante Lozada Sambache Esteban Javier



CONTACTO

 0984358959

 feban.x27@gmail.com

 @teban.x27

HABILIDADES
EN SOFTWARES

Photoshop
Illustrator
InDesign
Animate
MediBang Paint Pro

HOBBIES

Ilustración
Musica
Fútbol

ESTEBAN LOZADA

Estudiante de Diseño Gráfico

Cédula de ciudadanía:	1726486044
Fecha de Nacimiento:	27-05-1993
Lugar de Nacimiento:	Pichincha, Quito
Teléfono:	2-627-954

/

PERFIL

Estudiante y futuro Diseñador gráfico e ilustrador, que demuestra capacidades para realizar diferentes trabajos de diseño creativos.

/

EDUCACIÓN

Ingeniería en Diseño Gráfico
Universidad Técnica de Cotopaxi (Cursando)

Bachiller Especialidad Físico Matemático
Colegio Menor Universidad Central

/

CURSOS

I er Congreso Internacional de Diseño
Universidad Técnica de Cotopaxi

Seminario Diseño Andino
Universidad Técnica de Cotopaxi

Segundo encuentro del DRONE CLUB YACHAY
Instituto geofísico militar

Cromla - Ecuador
Guayaquil - Museo Contemporáneo

/

EXPERIENCIA FREELANCE

Diseño de páginas web
Creación de Marca
Ilustración digital
Diseño de Brochure
Animación de marcas en 2d

Anexo 4: Preguntas para las entrevistas

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

Objetivo: Recopilar información de la gráfica popular en los transportes pesado.

Preguntas:

16. ¿Cuál es su nombre?
17. ¿Cuántos años tiene?
18. ¿Cuál es su profesión?
19. ¿A los cuantos años empezó con este trabajo?
20. ¿Cómo aprendió el oficio?
21. ¿Por qué escogió este oficio?
22. ¿Cuánto tiempo lleva realizando este tipo de trabajo?
23. ¿Dónde se inspira para realizar las tipografías y dibujos?
24. ¿A qué se le conoce como gamas?
25. ¿Qué técnica emplea para realizar su trabajo?
26. ¿Qué tipo de materiales ocupa para su trabajo?
27. ¿Cuánto ha sido el tiempo máximo que ha realizado un trabajo?
28. ¿Cuenta alguna experiencia que recuerde?
29. ¿Qué tamaño es recomendable?
30. ¿Qué tipos de letras es legible?
31. ¿Que piden generalmente que les pinte o dibuje?
32. ¿Qué opina sobre la aplicación de la nueva tecnología en la elaboración de la gráfica actual, y como le ha afectado en su campo laboral

Anexo 5: Análisis de las fichas de la gráfica popular



FICHA DE ANÁLISIS DE LA GRÁFICA POPULAR DEL CANTON LATACUNGA



Gráfico Nº: 1

		Datos Generales	
		Texto Principal: Unidad Popular Ciudad: Latacunga Año: 2018 Soporte: Pared Técnica: Pintura y pincel Ubicación: Sector San Felipe Autor:	
<p>Orientación regular horizontal</p> <p>Eje de simetría vertical</p>		Familia Tipográfica Serif A o A o A o A o San serif o palo seco A o A o A o A o	
		Manuscrita A o A o A o A o Exhibición A o A o A o A o	
Herramientas de Organización o Composición La composición está en un soporte de pared en forma rectangular, la cromática está pintada el fondo de color cálido y las letras de color neutro dando así un contraste al texto, la iconografía se encuentra bien dividida a cada lado del eje simétrico vertical.		Variantes Tipográficas A o A o A o A o A o <small>extra light light regular negra (bold) extra negra</small>	
		Variables de tono N n o N n o N n o <small>condensadas regular expandidas</small>	
		Variables de proporción ABC o ABC o	
Contenido Visual		Análisis de enunciados Mensaje manifiesta: Unidad Popular Mensaje latente: Otorgar el voto a la lista respectiva para lograr un cambio, el rótulo esta dirigido a personas adultas.	
		Color	
Pre-iconográfico La imagen muestra una estrella con un dos		Iconográfico Punctum: estrella y dos Contrapunctum: unidad popular	
Tamaño de soporte 3m x 2m	Forma de soporte Rectángulo	Cromática 	
Tamaño de elemento 75 % de tipografía grande	Forma de contenido Simétrico lineal	Temperatura COLORES CÁLIDOS / COLORES FRÍOS 	
		Saturación MENOR / MAYOR 	

Registrado por: Anchatuña Silvana - Lozada Esteban

Fecha de inventarios: 11 de Junio del 2018

Msc: Naranjo Lucía

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Anexo 6: Análisis de las fichas de la gráfica popular



FICHA DE ANÁLISIS DE LA GRÁFICA POPULAR DEL CANTON LATACUNGA



Gráfico Nº: 2

		Datos Generales			
		Texto Principal: Vota Todo Ciudad: Latacunga Año: 2018 Soporte: Pared Técnica: Pintura y pincel Ubicación: Sector San Felipe Autor:			
		Familia Tipográfica			
		Serif A o A o A o A o San serif o palo seco A o A o A o A o			
		Manuscrita	Exhibición		
		Variantes Tipográficas			
		Variables de tono	A o A o A o A o A o <small>extra light ligero regular (negro) (bold) extra negra</small>		
		Variables de proporción	N n o N n o N n o <small>condensadas regular expandidas</small>		
Variables de inclinación	ABC o ABC o				
Herramientas de Organización o Composición		Análisis de enunciados			
La composición está en un soporte de pared en forma rectangular, la cromática está pintada el fondo de color blanco y las letras de color frío dando así un contraste relevante al texto, la iconografía se encuentra bien dividida a cada lado del eje simétrico vertical.		Mensaje manifiesta: Vota todo sí siete veces Mensaje latente: Otorgar el voto positivo para lograr un cambio, la tipografía se encuentra legible			
Contenido Visual		Color			
Pre-iconográfico	Iconográfico	Cromática	Temperatura		
La imagen muestra un sí con un siete	Punctum: sí y siete Contrapunctum: vota todo				
Tamaño de soporte	2,5m x 3,5m	Forma de soporte	Rectángulo		
Tamaño de elemento	80 % de tipografía grande	Forma de contenido	Simétrico lineal		
			Saturación 		

Registrado por: Anchatuña Silvana - Lozada Esteban

Fecha de inventarios: 11 de Junio del 2018

Msc: Naranjo Lucia

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Anexo 7: Análisis de las fichas de la gráfica popular



FICHA DE ANÁLISIS DE LA GRÁFICA POPULAR DEL CANTON LATACUNGA



Gráfico Nº: 3

<p>Orientación regular horizontal</p> <p>Eje de simetría vertical</p>		Datos Generales Texto Principal: Blanca Guamangate Ciudad: Latacunga Año: 2018 Soporte: Pared Técnica: Pintura y pincel Ubicación: Sector La Estación Autor:	
		Familia Tipográfica Serif Ao Ao Ao Ao San serif o palo seco Ao Ao Ao Ao	
Herramientas de Organización o Composición La composición está en un soporte de pared en forma rectangular, la cromática está pintada el fondo de color blanco, las letras de color frío y calido dando así un contraste al texto, la iconografía se encuentra bien dividida a cada lado del eje simétrico vertical.		Análisis de enunciados Mensaje manifiesta: Blanca Guamangate, opción 61, asambleísta Mensaje latente: Otorgar el voto a la lista respectiva para ser asambleísta, el rótulo esta dirigido a personas que tengan derecho al voto.	
Contenido Visual		Color	
Pre-iconográfico La imagen muestra un número sesenta y uno grande		Iconográfico Punctum: sesenta y uno Contrapunctum: asambleísta	
Tamaño de soporte 4m x 2m	Forma de soporte Rectángulo	Cromática 	
Tamaño de elemento 85 % de tipografía grande	Forma de contenido Simétrico lineal	Temperatura 	
		Saturación 	

Registrado por: Anchatuña Silvana - Lozada Esteban

Fecha de inventarios: 11 de Junio del 2018

Msc: Naranjo Lucia

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Anexo 8: Análisis de las fichas de la gráfica popular



FICHA DE ANÁLISIS DE LA GRÁFICA POPULAR DEL CANTON LATACUNGA



Gráfico Nº: 4

				Datos Generales			
				Texto Principal: Ferrisa Ciudad: Latacunga Año: 2018 Soporte: Puerta Técnica: Pintura y pincel Ubicación: Sector La Estación Autor:			
				Familia Tipográfica			
				Serif Ao Ao Ao Ao San serif o palo seco Ao Ao Ao Ao			
		Manuscrita		Exhibición			
		Variables de tono		Variables de proporción			
		Variables de inclinación		Análisis de enunciados			
		Herramientas de Organización o Composición		Mensaje manifiesta: Ferrisa			
La composición está en un soporte de puerta en forma rectangular, la cromática está pintada el fondo de color frío, las letras de color frío y cálido dando así un contraste al texto, la iconografía se encuentra bien dividida a cada lado del eje simétrico vertical.				Mensaje latente: Está pintada en la puerta de la casa, el mensaje a notar es que se puede vender material de plomería, que existe una variedad y se puede hacer entregas a domicilio.			
Contenido Visual				Color			
Pre-iconográfico		Iconográfico		Cromática		Temperatura	
La imagen muestra una persona con una llave		Punctum: persona con una llave Contrapunctum: letras "Ferrisa"					
Tamaño de soporte	3m x 2,5m	Forma de soporte	Rectángulo				
Tamaño de elemento	75 % de tipografía grande	Forma de contenido	Simétrico lineal			Saturación MENOR → 61% → MAYOR	

Registrado por: Anchatuña Silvana - Lozada Esteban

Fecha de inventarios: 11 de Junio del 2018

Msc: Naranjo Lucia

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban










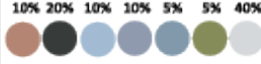
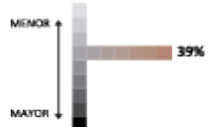
Anexo 9: Análisis de las fichas de la gráfica popular



FICHA DE ANÁLISIS DE LA GRÁFICA POPULAR DEL CANTON LATACUNGA



Gráfico Nº: 5

		Datos Generales	
		Texto Principal: Talleres Mecanicos	
		Ciudad: Latacunga	
		Año: 2018	
		Soporte: Pared	
		Técnica: Pintura y pincel	
		Ubicación: Sector San Felipe	
		Autor:	
		Familia Tipográfica	
		Serif	
		A o A o A o A o	
		San serif o palo seco	
		A o A o A o A o	
<p>Orientación regular horizontal</p>  <p>Eje de simetría vertical</p>		<p>Manuscrita</p> 	<p>Exhibición</p> 
		Variantes Tipográficas	
Variables de tono			
Variables de proporción			
Variables de inclinación			
		Análisis de enunciados	
Herramientas de Organización o Composición		Mensaje manifiesta: Talleres Mecánico todo tipo de trabajo para autos de todo tipo garantizado	
<p>La composición está en un soporte de pared en forma rectangular, el cual se muestra un carro dando a notar que es una mecánica, la iconografía se encuentra bien dividida a cada lado del eje simétrico vertical.</p>		Mensaje latente: Se muestra un carro dando a relucir que se realizan trabajos de mecánica en cualquier tipo de auto	
Contenido Visual		Color	
Pre-iconográfico		Cromática	
La imagen muestra un carro			
Iconográfico		Temperatura	
<p>Punctum: carro</p> <p>Contrapunctum: Talleres Mecanicos</p>			
Tamaño de soporte	3,5m x 2,5m	Forma de soporte	Rectángulo
Tamaño de elemento	75 % de tipografía grande	Forma de contenido	Simétrico lineal
			
			

Registrado por: Anchatuña Silvana - Lozada Esteban

Fecha de inventarios: 11 de Junio del 2018

Msc: Naranjo Lucía

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Anexo 10: Análisis de las fichas de la gráfica popular



FICHA DE ANÁLISIS DE LA GRÁFICA POPULAR DEL CANTON LATACUNGA



Gráfico Nº: 6

		Datos Generales													
		Texto Principal: Lavadora Bytrai Ciudad: Latacunga Año: 2018 Soporte: Pared Técnica: Pintura y pincel Ubicación: Sector San Felipe Autor:													
		Familia Tipográfica													
		Serif A A A A San serif o palo seco A A A A													
		Análisis de enunciados													
		Mensaje manifiesta: Lavadora Bytrai el mejor lavado para su auto													
		Mensaje latente: Lavadora para autos de todo tipo, su auto saldrá reluciente con una lavada, su auto está en buen cuidado.													
		Mensaje implícito:													
Contenido Visual		Color													
<table border="1"> <tr> <th>Pre-iconográfico</th> <th>Iconográfico</th> </tr> <tr> <td>La imagen muestra un carro en forma de caricatura</td> <td>Punctum: un carro en forma de caricatura Contrapunctum: Bytrai</td> </tr> </table>		Pre-iconográfico	Iconográfico	La imagen muestra un carro en forma de caricatura	Punctum: un carro en forma de caricatura Contrapunctum: Bytrai	<table border="1"> <tr> <th>Cromática</th> <th>Temperatura</th> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <table border="1"> <tr> <th>Saturación</th> </tr> <tr> <td> </td> </tr> </table> </td> </tr> </table>		Cromática	Temperatura			<table border="1"> <tr> <th>Saturación</th> </tr> <tr> <td> </td> </tr> </table>		Saturación	
Pre-iconográfico	Iconográfico														
La imagen muestra un carro en forma de caricatura	Punctum: un carro en forma de caricatura Contrapunctum: Bytrai														
Cromática	Temperatura														
<table border="1"> <tr> <th>Saturación</th> </tr> <tr> <td> </td> </tr> </table>		Saturación													
Saturación															
<table border="1"> <tr> <th>Tamaño de soporte</th> <td>2,5m x 2,75m</td> <th>Forma de soporte</th> <td>Rectángulo</td> </tr> <tr> <th>Tamaño de elemento</th> <td>75 % de tipografía grande</td> <th>Forma de contenido</th> <td>Simétrico lineal</td> </tr> </table>	Tamaño de soporte	2,5m x 2,75m	Forma de soporte	Rectángulo	Tamaño de elemento	75 % de tipografía grande	Forma de contenido	Simétrico lineal							
Tamaño de soporte	2,5m x 2,75m	Forma de soporte	Rectángulo												
Tamaño de elemento	75 % de tipografía grande	Forma de contenido	Simétrico lineal												
Herramientas de Organización o Composición La composición está en un soporte de pared en forma horizontal, la cromática está pintada el fondo de color cálido y las letras de color cálido dando así un contraste al texto que se observa, llamando la atención de los transeúntes.															

Registrado por: Anchatuña Silvana - Lozada Esteban

Fecha de inventarios: 11 de Junio del 2018

Msc: Naranja Lucia

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Anexo 11: Análisis de las fichas de la gráfica popular



FICHA DE ANÁLISIS DE LA GRÁFICA POPULAR DEL CANTON LATACUNGA



Gráfico Nº: 7

		Datos Generales	
		Texto Principal: Tecni Mark Ciudad: Latacunga Año: 2018 Soporte: Pared Técnica: Pintura y pincel Ubicación: Sector San Felipe Autor:	
<p>Orientación regular horizontal</p> <p>Eje de simetría vertical</p>		Familia Tipográfica Serif Ao Ao Ao Ao San serif o palo seco Ao Ao Ao Ao	
		Manuscrita Ao Ao Ao Ao	Exhibición Ao Ao Ao Ao
Herramientas de Organización o Composición La composición está en un soporte de pared en forma rectangular, la cromática está pintada el fondo de color frío y las letras de color cálido que llamen la atención a los transeúntes dando así un contraste al texto, la iconografía se encuentra bien dividida a cada lado del eje simétrico vertical.		Variante Tipográficas Ao Ao Ao Ao Ao extra light regular negro (bold) extra negra	
		Variables de tono	Variables de proporción Nno Nno Nno condensadas regular expandidas
		Variables de inclinación ABCo ABCo	
Contenido Visual		Análisis de enunciados Mensaje manifiesta: Tecni Mark mantenimiento automotriz Mensaje latente: Se realiza trabajo de mecánica, cambio de aceite, mantenimiento de autos y ABC completo para que su auto este en las mejores condiciones, garantizado el trabajo.	
Pre-iconográfico La imagen muestra una persona con herramientas de mecánica		Iconográfico Punctum: una persona con herramientas Contrapunctum: Tecni Mark	
Tamaño de soporte	2m x 2,5m	Forma de soporte	Rectángulo
Tamaño de elemento	75 % de tipografía grande	Forma de contenido	Simétrico lineal
		Color Cromática 	
		Temperatura COLORES CÁLIDOS COLORES FRÍOS	
		Saturación MENOR 84% MAYOR	

Registrado por: Anchatuña Silvana - Lozada Esteban

Fecha de inventarios: 11 de Junio del 2018

Msc: Naranjo Lucía

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Anexo 12: Análisis de las fichas de la gráfica popular



FICHA DE ANÁLISIS DE LA GRÁFICA POPULAR DEL CANTON LATACUNGA



Gráfico Nº: 8

		Datos Generales	
		Texto Principal: Mecanica Industrial	Ciudad: Latacunga
		Año: 2018	Soporte: Pared
		Técnica: Pintura y pincel	Ubicación: Sector San Felipe
		Autor:	
		Familia Tipográfica	
		Serif	
		Ao Ao Ao Ao	
		San serif o palo seco	
		Ao Ao Ao Ao	
<p>Orientación regular horizontal</p> <p>Eje de simetría vertical</p>		<p>Manuscrita</p>	<p>Exhibición</p>
		Variantes Tipográficas	
Variables de tono			
Variables de proporción			
Variables de inclinación			
		Análisis de enunciados	
Herramientas de Organización o Composición		Mensaje manifiesta: Mecanica Industrial de Byron Espin Fabricación y Reconstrucción, Bañeras Plataformas	
<p>La composición está en un soporte de pared en forma rectangular, la cromática está pintada el fondo de color blanco y las letras de colores cálidos dando así un contraste al texto, la iconografía se encuentra dividida más al lado izquierdo de la pared.</p>		Mensaje latente: Un lugar en el que se puede realizar trabajos de reparación de las plataformas de los carros, también se realizan trabajos de mecánica fabricando y reconstruyendo de diferentes piezas.	
Contenido Visual		Color	
Pre-iconográfico		Cromática	Temperatura
<p>Letrero compuesta entre palo seco y manuscrito, los colores son vivos para llamar la atención del espectador, la tipografía esta combinada entre letras grandes y pequeñas</p>			
Iconográfico			
<p>Punctum: la tipografía</p> <p>Contrapunctum: otro cartel a lado izquierdo</p>		Saturación	
Tamaño de soporte	3m x 2,5m		
Tamaño de elemento	75 % de tipografía grande	<p>MENOR → 58% → MAYOR</p>	
Forma de soporte	Rectángulo		
Forma de contenido	Simétrico lineal		

Registrado por: Anchatuña Silvana - Lozada Esteban

Fecha de inventarios: 11 de Junio del 2018

Msc: Naranja Lucia

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Anexo 13: Análisis de las fichas de la gráfica popular



FICHA DE ANÁLISIS DE LA GRÁFICA POPULAR DEL CANTON LATACUNGA



Gráfico Nº: 9

		Datos Generales	
		Texto Principal: Mini Mercado Ciudad: Latacunga Año: 2018 Soporte: Tol Técnica: Pintura y pincel Ubicación: Sector San Sebastian Autor:	
		Familia Tipográfica	
		Serif A o A o A o A o San serif o palo seco A o A o A o A o	
Herramientas de Organización o Composición La composición está en un soporte en forma rectangular de tol se encuentra sujeta a un tubo que sobresale de la pared la cromática está pintada el fondo de color blanco y las letras de color rojo y azul.		Manuscrita A o A o A o A o	Exhibición A o A o A o A o
		Variantes Tipográficas	
		Variables de tono A o A o A o A o A o <small>extra light light regular negra (bold) extra negra</small>	
		Variables de proporción Nno Nno Nno <small>condensadas regular expandidas</small>	
Variables de inclinación ABC O ABC O		Análisis de enunciados	
		Mensaje manifiesta: Mini Mercado Oriente	
		Mensaje latente: Mini Mercado en el que se puede encontrar una variedad de productos para el hogar, en este lugar también se encuentra a disposición una variedad de helados para el deleite de las personas.	
Contenido Visual		Color	
Pre-iconográfico		Cromática	Temperatura
Tipografía manuscrita de color azul y rojo sobre un soporte rectangular de color blanco con bordes celestes			
Punctum: tipografía azul y roja Contrapunctum: otro rotulo en el lado derecho			
Tamaño de soporte	80 x 40 cm		Saturación
Tamaño de elemento	90% de espacio ocupado		MENOR ↑ MAYOR ↓ 56%
Forma de soporte	Rectángulo		
Forma de contenido	Regular		

Registrado por: Anchatuña Silvana - Lozada Esteban

Fecha de inventarios: 11 de Junio del 2018

Msc: Naranjo Lucia

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Anexo 14: Análisis de las fichas de la gráfica popular



FICHA DE ANÁLISIS DE LA GRÁFICA POPULAR DEL CANTON LATACUNGA



Gráfico N°: 10

		Datos Generales	
		Texto Principal: Taller Automotriz a diesel	
		Ciudad: Latacunga	
		Año: 2018	
		Soporte: Pared	
		Técnica: Pintura y pincel	
		Ubicación: Sector San Felipe	
		Autor:	
		Familia Tipográfica	
		Serif	
		Ao Ao Ao Ao	
		San serif o palo seco	
		Ao Ao Ao Ao	
<p>Orientación regular horizontal</p> <p>Eje de simetría vertical</p>		<p>Manuscrita</p>	<p>Exhibición</p>
		Variantes Tipográficas	
Variables de tono		<p>extra light light regular negra (bold) extra negra</p>	
Variables de proporción		<p>condensadas regular expandidas</p>	
Variables de inclinación			
		Análisis de enunciados	
Herramientas de Organización o Composición		Mensaje manifiesta: Taller Automotriz a Diesel del popular shiba	
La composición es simétrica en forma horizontal del texto, con colores vivos que llamen la atención.		Mensaje latente: Ofrece arreglo y mantenimiento de cualquier tipo de auto, así como la reparación de cajas de cambio, frenos un servicio extra es la vulcanizadora	
Contenido Visual		Color	
Pre-iconográfico		Cromática	
Texto de diferente color y porte			
Punctum: una llanta Contrapunctum: el poste en el lado izquierdo		Temperatura	
<p>Tamaño de soporte: 3m x 1,50m</p> <p>Tamaño de elemento: 90% de espacio ocupado</p>		<p>COLORES CÁLIDOS COLORES FRIOS</p>	
Forma de soporte: Rectángulo		Saturación	
Forma de contenido: Simétrico lineal		<p>MAYOR MENOR 74%</p>	

Registrado por: Anchatuña Silvana - Lozada Esteban

Fecha de inventarios: 11 de Junio del 2018

Msc: Naranjo Lucía

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Anexo 15: Análisis de las fichas de la gráfica popular



FICHA DE ANÁLISIS DE LA GRÁFICA POPULAR DEL CANTON LATACUNGA



Gráfico Nº: 11

		Datos Generales Texto Principal: VEGA.P.S.A. Ciudad: Latacunga Año: 2018 Soporte: Balde de Camión Técnica: Pintura y pincel Ubicación: Sector San Felipe Autor:	
		Familia Tipográfica Serif A o A o A o A o San serif o palo seco A o A o A o A o	
Orientación regular horizontal  Eje de simetría vertical		Manuscrita A o A o A o A o	Exhibición A o A o A o A o
Variantes Tipográficas			
Variables de tono		A o A o A o A o A o <small>extra light light regular negro (bold) extra negra</small>	
Variables de proporción		N n o N n o N n o <small>condensadas regular expandidas</small>	
Variables de inclinación		ABC o ABC o	
Análisis de enunciados			
Herramientas de Organización o Composición La composición está en un soporte de balde de camión que tiene colores alegres para ser visualizados a lo lejos, tiene una tipografía Serif de color rojo y amarillo		Mensaje manifiesta: VEGA.P.S.A. Mensaje latente: Una forma alegre de resaltar al balde de camión por donde quiera que vaya con las formas o gamas que posee, así como los colores llamativos y mensajes destacados.	
Contenido Visual		Color	
Pre-iconográfico La imagen muestra una variedad de gamas o formas pintadas		Iconográfico Punctum: formas o gamas Contrapunctum: otros camiones con el mismo modelo	
Tamaño de soporte	240m x 2600m	Forma de soporte	Rectángulo
Tamaño de elemento	80% de formas o gamas	Forma de contenido	Simétrico lineal
		Cromática 	Temperatura 
		Saturación 	

Registrado por: Anchatuña Silvana - Lozada Esteban

Fecha de inventarios: 11 de Junio del 2018

Msc: Naranjo Lucía

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Anexo 16: Análisis de las fichas de la gráfica popular



FICHA DE ANÁLISIS DE LA GRÁFICA POPULAR DEL CANTON LATACUNGA



Gráfico Nº: 12

		Datos Generales Texto Principal: Reina del Cisne Ciudad: Latacunga Año: 2018 Soporte: Balde de Camión Técnica: Pintura y pincel Ubicación: Sector San Felipe Autor:	
		Familia Tipográfica Serif Ao Ao Ao Ao San serif o palo seco Ao Ao Ao Ao	
Orientación regular horizontal 		Manuscrita Ao Ao Ao Ao	
Eje de simetría vertical 		Exhibición Ao Ao Ao Ao	
Herramientas de Organización o Composición La composición está en un soporte de balde de camión que tiene colores alegres para ser visualizados a lo lejos, tiene una tipografía Serif así como manuscrita de color blanco y celeste		Variantes Tipográficas Variables de tono: Ao Ao Ao Ao Ao (extra light, light, regular, negra (bold), extra negra) Variables de proporción: Nno Nno Nno (condensadas, regular, expandidas) Variables de inclinación: ABCo ABCo	
Contenido Visual		Análisis de enunciados Mensaje manifiesta: Empresa de Transporte pesado Chavez y asociados. Reina del cisne Mensaje latente: Una forma alegre de resaltar al balde de camión por donde quiera que vaya con las formas o gamas que posee, así como los colores llamativos, mensajes destacados y la empresa a la que pertenece.	
Pre-iconográfico La imagen muestra una variedad de gamas o formas pintadas y un degradado		Color	
Iconográfico Punctum: formas o gamas Contrapunctum: otros camiones con el mismo modelo		Cromática 	
Forma de soporte Rectángulo		Temperatura 	
Tamaño de soporte 240m x 2600m		Saturación 	
Tamaño de elemento 75% de formas o gamas		30% 25% 20% 10% 10% 5%	

Registrado por: Anchatuña Silvana - Lozada Esteban

Fecha de inventarios: 11 de Junio del 2018

Msc: Naranjo Lucia

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban


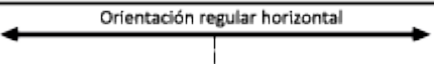



Anexo 17: Análisis de las fichas de la gráfica popular



FICHA DE ANÁLISIS DE LA GRÁFICA POPULAR DEL CANTON LATACUNGA



Gráfico Nº: 13

		Datos Generales Texto Principal: Educando a la competencia Ciudad: Latacunga Año: 2018 Soporte: Balde de Camión Técnica: Pintura y pincel Ubicación: Sector San Felipe Autor:	
		Familia Tipográfica Serif A o A o A o A o San serif o palo seco A o A o A o A o	
Orientación regular horizontal   Eje de simetría vertical		Manuscrita A o A o A o A o	Exhibición A o A o A o A o
Variantes Tipográficas			
Variables de tono A o A o A o A o A o <small>extra ligre light regular negra (bolsa) extra negra</small>		Variables de proporción Nno Nno Nno <small>condensadas regular expandidas</small>	
Variables de inclinación ABC o ABC o		Análisis de enunciados	
Herramientas de Organización o Composición La composición está en un soporte de balde de camión de color café que posee una tipografía manuscrita de color blanco		Mensaje manifiesta: Educando a la competencia Mensaje latente: Una forma alegre de resaltar al balde de camión por donde quiera que vaya con una frase destacada	
Contenido Visual		Color	
Pre-iconográfico La imagen muestra una tipografía manuscrita de color blanco		Iconográfico Punctum: tipografía Contrapunctum: otros camiones con el mismo modelo	
Tamaño de soporte	2m x3m	Forma de soporte	Rectángulo
Tamaño de elemento	20 % de tipografía grande	Forma de contenido	Simétrico lineal
			

Registrado por: Anchatuña Silvana - Lozada Esteban

Fecha de inventarios: 11 de Junio del 2018

Msc: Naranjo Lucia

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban



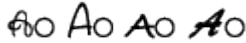






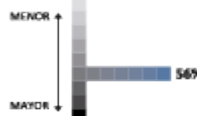
Anexo 18: Análisis de las fichas de la gráfica popular



FICHA DE ANÁLISIS DE LA GRÁFICA POPULAR DEL CANTON LATACUNGA



Gráfico N°: 14

		Datos Generales	
		Texto Principal: Unidad Popular	
		Ciudad: Latacunga	
		Año: 2018	
		Soporte: Balde de Camión	
		Técnica: Pintura y pincel	
		Ubicación: Sector San Felipe	
		Autor:	
		Familia Tipográfica	
		Serif	
		A o A o A o A o	
		San serif o palo seco	
		A o A o A o A o	
<p>Orientación regular horizontal</p>  <p>Eje de simetría vertical</p>		Manuscrita 	Exhibición 
		Variantes Tipográficas	
Variables de tono			
Variables de proporción			
Variables de inclinación			
		Análisis de enunciados	
Herramientas de Organización o Composición		Mensaje manifiesta: Vidsce S.A Virgen del cisne	
<p>La composición está en un soporte de balde de camión que tiene colores alegres para ser visualizados a lo lejos, tiene una tipografía Serif así como San Serif de color blanco</p>		Mensaje latente: Una forma alegre de resaltar al balde de camión por donde quiera que vaya con las formas o gamas que posee, así como los colores llamativos y la empresa a la que pertenece.	
Contenido Visual		Color	
Pre-icongráfico		Cromática	
<p>La imagen muestra una variedad de gamas o formas pintadas y un degradado</p>			
Iconográfico		Temperatura	
<p>Punctum: formas o gamas Contrapunctum: otros camiones con el mismo modelo</p>			
Tamaño de soporte	10m x 12 m	Forma de soporte	Rectángulo
Tamaño de elemento	75 % de tipografía grande	Forma de contenido	Simétrico lineal
			

Registrado por: Anchatuña Silvana - Lozada Esteban

Fecha de inventarios: 11 de Junio del 2018

Msc: Naranjo Lucia

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Anexo 19: Análisis de las fichas de la gráfica popular



FICHA DE ANÁLISIS DE LA GRÁFICA POPULAR DEL CANTON LATACUNGA



Gráfico Nº: 15

		Datos Generales	
		Texto Principal: Cotranacar S.A.	
		Ciudad: Latacunga	
		Año: 2018	
		Soporte: Balde de Camión	
		Técnica: Pintura y pincel	
		Ubicación: Sector San Felipe	
		Autor:	
		Familia Tipográfica	
		Serif	
		A o A o A o A o	
		San serif o palo seco	
		A o A o A o A o	
<p>Orientación regular horizontal</p> <p>Eje de simetría vertical</p>		Manuscrita	Exhibición
		A o A o A o A o	A o A o A o A o
		Variantes Tipográficas	
		Variables de tono	A o A o A o A o A o <small>extra light light regular negro (bold) extra negra</small>
		Variables de proporción	N n o N n o N n o <small>condensadas regular expandidas</small>
Variables de inclinación	ABC o ABC o		
		Análisis de enunciados	
Herramientas de Organización o Composición		Mensaje manifiesta: Cotranacar S.A. Una empresa al servicio del país	
La composición está en un soporte de balde de camión que tiene colores alegres para ser visualizados a lo lejos, tiene una tipografía Serif así como una manuscrita con degradado		Mensaje latente: Una forma alegre de resaltar al balde de camión por donde quiera que vaya con las formas o gamas que posee, así como los colores llamativos, una frase que se destaque y la empresa a la que pertenece.	
Contenido Visual		Color	
Pre-iconográfico		Cromática	Temperatura
La imagen muestra una variedad de gamas o formas pintadas y un degradado			<p>COLORES CÁLIDOS</p> <p>COLORES FRÍOS</p>
Iconográfico			Saturación
Punctum: formas o gamas	Contrapunctum: otros camiones con el mismo modelo	<p>MEMOR</p> <p>MAYOR</p> <p>47%</p>	
Tamaño de soporte	Forma de soporte		
240 m x 2600m	Rectángulo		
Tamaño de elemento	Forma de contenido		
75% de formas o gamas	Simétrico lineal		

Registrado por: Anchatuña Silvana - Lozada Esteban

Fecha de inventarios: 11 de Junio del 2018

Msc: Naranjo Lucia

Fuente: Plasencia Isabel y Untuña Daysi

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Anexo 20: Fichas de personajes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
FICHA DEL PERSONAJE

FECHA: 01

DATOS DEL PERSONAJE	
Nombre:	<ul style="list-style-type: none"> • Hermelinda Andosilla
Apodo	<ul style="list-style-type: none"> • Doña Hermelinda
Edad:	30 años
Nacionalidad	Ecuatoriana
Nivel Socio Económico	Medio
Ciudad de Procedencia	Cuenca
Barrio Perteneciente	Parque Vicente León
Ocupación	Vendedor

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	
Altura	1.80 m
Peso	Gorda
Raza	Mestizo
Color de ojos	Negros
Color de cabello	Negro y largo
Color de piel	Mestizo
Contextura	Redonda
Rasgos distintivos	<p>Ojos grandes</p> <p>Boca grande y pintada de rojo</p>
Como vistió	<ul style="list-style-type: none"> • Vestido rojo hasta las rodillas • Saco verde • Zapatos de charol altos y sandalias

Principales características	Enfermedad: Diabetes
------------------------------------	----------------------

CARACTERÍSTICAS PERSONALES	
Personalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Audaz • Amigable • Colaboradora • Inteligente • Alegre • Extrovertido
Aficiones	<ul style="list-style-type: none"> • Llevar siempre una charola con golosinas
Cualidades	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligente • Ingeniosa • chistosa • Hábil • Sociable
Descripción de la Historia	Fuera la fundadora del primer cine “Rex-Matine” en la ciudad, siempre tenía en sus manos una charola con golosinas que regalaba a los niños que no podía comprar algo o a los jóvenes para que regalen a sus enamoradas, era muy alegre con todos.

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
FICHA DEL PERSONAJE**

FECHA: 02

DATOS DEL PERSONAJE	
Nombre:	<ul style="list-style-type: none"> • Mercedes Viera
Apodo	<ul style="list-style-type: none"> • Señora Viera
Edad:	32 años
Nacionalidad	Ecuatoriana
Nivel Socio Económico	Medio
Ciudad de Procedencia	Latacunga
Barrio Perteneciente	Parque Vicente León
Ocupación	Vendedora

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	
Altura	1.50 m
Peso	Normal
Raza	Mestizo
Color de ojos	Negros
Color de cabello	Negro con trenzas
Color de piel	Negra
Contextura	Pequeña y ovalada
Rasgos distintivos	Siempre usaba trenza y utilizaba un mandil
Como vistió	<ul style="list-style-type: none"> • Sombrero negro • Chalina café • Anaco • Zapato de mocasín
Principales Características	

CARACTERÍSTICAS PERSONALES	
Personalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Alegre • Amigable • Ingeniosa • Carismática
Aficiones	
Cualidades	<ul style="list-style-type: none"> • Hábil • Sociable
Descripción de la Historia	Fue la primera en traer la fritada y el hornado a la ciudad, su “Picanteria” se convirtió en un lugar de reunión para las familias, amigos e incluso para los enamorados. la Señora Viera para las personas indígenas les cocinaba cebada acompañado de cachiguira.

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
FICHA DEL PERSONAJE

FECHA: 03

DATOS DEL PERSONAJE	
Nombre:	<ul style="list-style-type: none"> • Ramiro Cobo
Apodo	<ul style="list-style-type: none"> • Loco Ramiro
Edad:	24 años
Nacionalidad	Ecuatoriano
Nivel Socio Económico:	Alta
Ciudad de Procedencia	Latacunga
Barrio Perteneciente	La Merced
Ocupación	Pintor

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	
Altura	1.55 m
Peso	Delgado
Raza	Blanco
Color de ojos	Gato
Color de cabello	Rubio
Color de piel	Blanco
Contextura	Delgado
Rasgos distintivos	Sus ojos azules, manguera de agua
Como vistió	<ul style="list-style-type: none"> • Pinta de europeo • Pantalón jean • Pantalón de casimir basta ancha • Camisa • Zapatos de plataforma
Principales Características	Utilizaba una bomba hecha de mangueras de las bicicletas

CARACTERÍSTICAS PERSONALES	
Talento y Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Audaz • Amistoso • Colaborador
Aficiones	<ul style="list-style-type: none"> •
Cualidades	<ul style="list-style-type: none"> • Ingenioso • Hábil • Sociable
Descripción de la Historia	Este chico cada que llegaba la época de carnaval utilizaba las mangueras de las bicicletas para realizar una bomba de agua y poder así mojar a las chicas del Victoria

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
FICHA DEL PERSONAJE

FECHA: 04

DATOS DEL PERSONAJE	
Nombre:	<ul style="list-style-type: none"> • Luis Ulloa
Apodo	<ul style="list-style-type: none"> • Charro de rio Grande
Edad:	40 años
Nacionalidad	Ecuatoriano
Nivel Socio Económico:	Medio
Ciudad de Procedencia	Guayas
Barrio Perteneciente	La Merced
Ocupación	Bicicletero

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	
Altura	1.50 m

Peso	Delgado
Raza	Negrito
Color de ojos	Negros y brillantes
Color de cabello	Peinado estilo vaselina, negro con canas
Color de piel	Negro
Contextura	Frente grande, cara ovalada y pequeña
Rasgos distintivos	Tenía un bigote
Como vistió	<ul style="list-style-type: none"> • Traje de mariachi • Pantalón de tela • Chompas enormes • Camiseta • Botas
Principales Características	Su ropa de mariachi, su bigote

CARACTERÍSTICAS PERSONALES	
Personalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Alegre • Optimista • Risueño
Aficiones	
Cualidades	<ul style="list-style-type: none"> • Amigable
Descripción de la Historia	Era muy alegre fue el primero que trajo la música mariachi a la ciudad, el participo en muchos concursos en donde siempre decía que Latacunga es la tierra amada de él que es donde quiere morir, él siempre tenía la costumbre de vivir como mono el alzaba la cama para luego en las noches tender las cobijas para dormir.

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
FICHA DEL PERSONAJE

FECHA: 05

DATOS DEL PERSONAJE	
Nombre:	<ul style="list-style-type: none"> • Dioselinda Suniga
Apodo	<ul style="list-style-type: none"> • Diosita (Dioselinda)
Edad:	30 años
Nacionalidad	Ecuatoriana
Nivel Socio Económico:	Alto
Ciudad de Procedencia	Latacunga
Barrio Perteneciente	Parque Vicente León
Ocupación	

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	
Altura	1.50 m
Peso	Delgada
Raza	Blanca
Color de ojos	Negros y brillantes
Color de cabello	Negro con risos
Color de piel	Blanca
Contextura	Delgada
Rasgos distintivos	Su cartera, su sombrero
Como vistió	<ul style="list-style-type: none"> • Vestido celeste o rosado • Cartera • Sombrero celeste o rosado • Zapatos de taco color rosado • Labios pintados color rojo
Principales Características	<ul style="list-style-type: none"> • Ropa de estilo Italiano

	<ul style="list-style-type: none"> • Una radio en forma de maletín
--	---

CARACTERÍSTICAS PERSONALES	
Personalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Alegre • Optimista • Colaboradora • Amigable • Extrovertida
Aficiones	<ul style="list-style-type: none"> • Andar en moto • Escuchar la radio • Salir de lo cotidiano
Cualidades	Simpática
Descripción de la Historia	Fue la primera en construir un hotel en la ciudad, Velasco Ibarra siempre que visitaba la ciudad decía a su esposa que por el día de hoy la primera dama iba a ser Diosita porque siempre que ella se ponía a su lado ganaba las elecciones. Diosita era considerada como una mujer de dudosa procedencia ya que ella era soltera no tenía hijo y compraba a muchachos más jóvenes para que le hagan compañía.

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
FICHA DEL PERSONAJE**

FECHA: 06

DATOS DEL PERSONAJE	
Nombre:	<ul style="list-style-type: none"> • Alfredo Chillagana
Apodo	<ul style="list-style-type: none"> • El Poeta
Edad:	35 años
Nacionalidad	Ecuatoriano
Nivel Socio Económico:	Medio
Ciudad de Procedencia	Saquisilí
Barrio Perteneiente	
Ocupación	Poeta

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	
Altura	1.75 m
Peso	Delgado
Raza	Mestizo
Color de ojos	Ojos cafés
Color de cabello	Largo con barba
Color de piel	Una mezcla entre blanco y amarillo
Contextura	Delgado alargado, con tristeza
Rasgos distintivos	Libro y su bigote medio sucio
Como vistió	<ul style="list-style-type: none"> • Abrigo verde o café • Corbata • Sombrero • Terno
Principales Características	<p>Accesorios: anillos de oro en todos los dedos</p> <p>El cuello lleno de crucifijos</p> <p>Enfermedad: esquizofrenia</p>

CARACTERÍSTICAS PERSONALES	
Personalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Alegre • Optimista
Aficiones	<ul style="list-style-type: none"> •
Cualidades	<ul style="list-style-type: none"> • Recitar poemas
Descripción de la Historia	<p>Esta persona realizaba loas a la Virgen de la Merced conocida como Michita, en nombre de ella bendecía a los negocios en los cuales ingresaba el no pedía directamente una colaboración, sino que esperaba a que le den algo, por ello decía acabo de bendecir este lugar.</p>

Elaborado por: Anchatuña Silvana y Lozada Esteban

Anexo 21: Entrevistas

Entrevista al escritor Lalo Freire



Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2018), Latacunga

Entrevista al señor Helmer Quimbita(pintor)



Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2018), Alaquez

Entrevista al señor Victor Quimbita(pintor)



Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2018), Latacunga

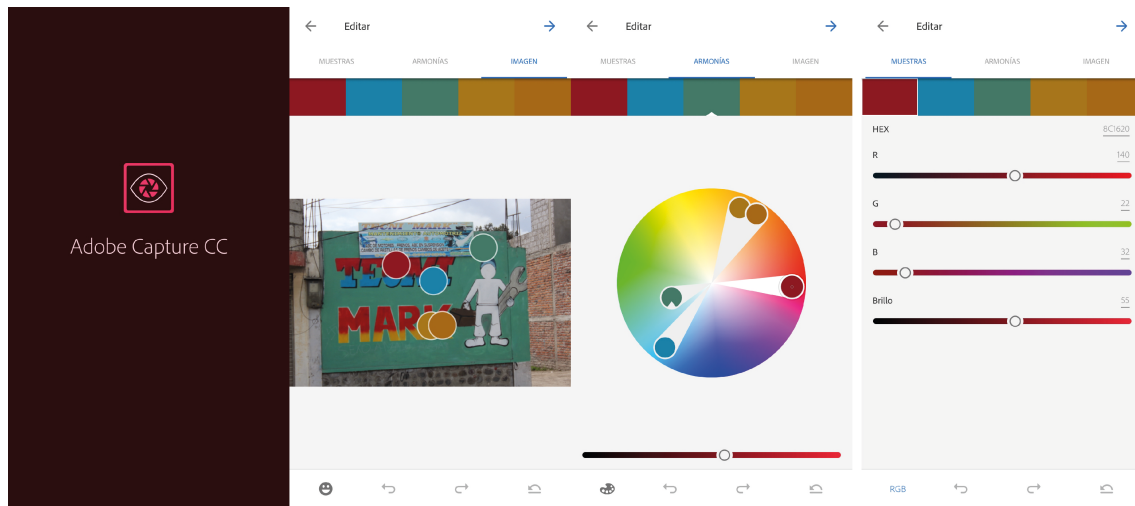
Entrevista a la señora Marcia Balseca (profesora)



Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2018), Latacunga

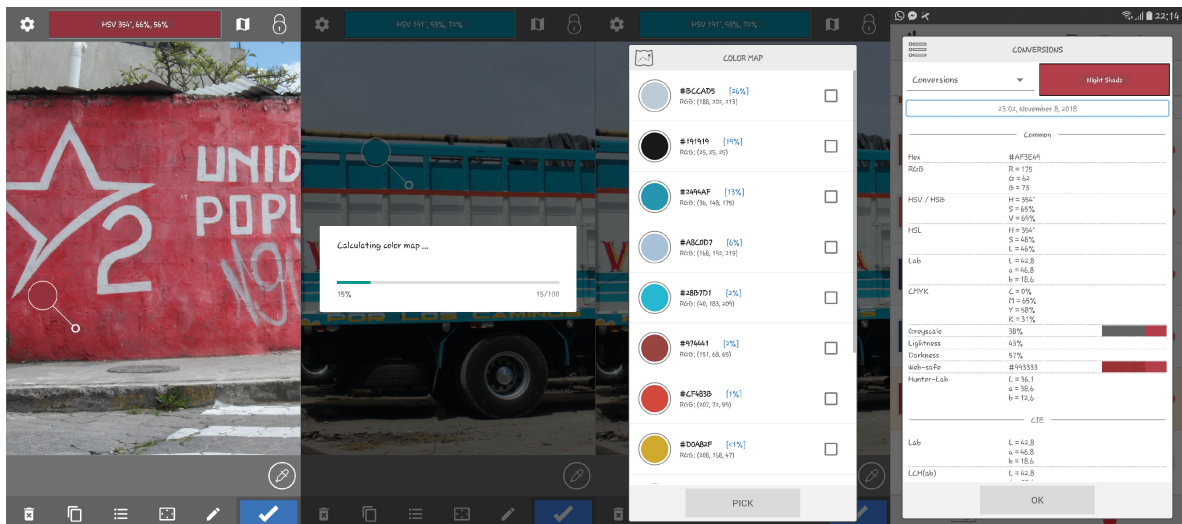
Anexo 22: Apps Utilizados para el color y la saturación

Adobe Capture



Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2018), Latacunga

Color Grab



Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2018), Latacunga

Anexo 23: Focus Group

Focus Group a jóvenes



Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2018), Latacunga

Focus Group a adultos grupo “Huacos”



Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2018), Latacunga

Anexo24: Exposición de los personajes a los moradores.

Exposición Casa de los Marqueses



Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2019), Latacunga



Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2019), Latacunga



Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2019), Latacunga

Entrevista medios de comunicación Canal 36 TV Color “Casa de los Marqueses”



Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2019), Latacunga



Fuente: Silvana Anchatuña y Esteban Lozada (2019), Latacunga

Anexo25: Folleto Digital

issuu Search Issuu BECOME A PUBLISHER FEATURE

advertisement

1 / 28

SHARE SAVE LIKE DOWNLOAD

Aprendamos a quererte - Latacunga
Published on Feb 18, 2019

Caracterización de personajes icónicos de los barrios populares de Latacunga con base en los elementos de la gráfica popular de la provincia... [See More](#)

R
I
n
b
T
b

Fuente: Link https://issuu.com/estebanlozada/docs/aprendamos_a_quererte_latacunga