



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN
MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

**“ESTUDIO DE LA INFLUENCIA DE LA CULTURA ANDINA EN LOS
DISEÑADORES GRÁFICOS DE IMBABURA EN LOS AÑOS 2010 - 2020”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de la
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO**

Línea de investigación: Desarrollo artístico, diseño y publicidad.

Autor: Ariel Aldair Taco Chango

Directora: MSc. Mónica Alexandra Acosta Torres

2022



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	172469436-7		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Taco Chango Ariel Aldair		
DIRECCIÓN:	La Magdalena; Princesa Toa y Condorazo, Conjunto Pablo Huras		
EMAIL:	aatacoc@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0992637386

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Estudio de la influencia de la cultura andina en los diseñadores gráficos de Imbabura en los años 2010 - 2020
AUTOR (ES):	Taco Ariel
FECHA: DD/MM/AAAA	07 de febrero 2022
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en diseño gráfico
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Mónica Alexandra Acosta Torres

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 07 días del mes de julio de 2022

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Ariel Aldair Taco Chango

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 07 de febrero de 2022

MSc. Mónica Acosta.Torres

DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f) ... 


MSc. Mónica Acosta.Torres

C.C.: 1003010277

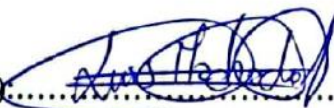
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación “Estudio de la influencia de la cultura andina en los diseñadores gráficos de Imbabura en los años 2010 - 2020” elaborado por Ariel Aldair Taco Chango, previo a la obtención del título de Licenciado en diseño gráfico, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

(f):.....
MSc. Miguel Bonifaz
C.C.: 0004631580.....

(f):.....
MSc. Mónica Acosta
C.C.: 1003010277

(f):.....
MSc. Miguel Bonifaz
C.C.: 0604631580.....

(f):.....
MSc. Luis Machado
C.C.: 1809510629.....

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado para todas las personas que me han venido apoyando desde el inicio y a lo largo de todo el camino, para aquellos que de una u otra forma me han ayudado a continuar a pesar de las circunstancias. Mis padres y hermanos que me han dado la fortaleza para no rendirme, mi familia que a pesar de la distancia me han brindado su respaldo ante los problemas que se han presentado y mis amigos que han sido la otra familia que ha estado ahí cuando más lo he necesitado.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Técnica del Norte por haberme dado la oportunidad de estudiar la grandiosa carrera de Diseño Gráfico durante estos años, a mis profesores que a lo largo de este tiempo me brindaron los conocimientos y aptitudes necesarias para poder defenderme en la vida laboral, a mis compañeros que pasaron penas y glorias junto a mi durante todo este periodo universitario.

Un agradecimiento especial para mi profesora y tutora la MSc. Mónica Acosta por brindarme su apoyo hasta el último momento de mi vida universitaria, por ser uno de los ejemplos a seguir que me inspira a conocer, investigar, aprender y defendiendo esta gran carrera como es el Diseño Gráfico.

RESUMEN

Esta investigación aborda el tema acerca de la influencia que ejerce la cultura andina en los diseñadores gráficos, la relación que existe entre el desarrollo creativo y la forma en la que destaca la identidad ancestral de la región andina del Ecuador siendo representada en los trabajos que se han realizado, a la par mediante la observación de varios diseños se dará a conocer cuál es la forma más utilizada por los diseñadores para su representación. Se da inicio a la investigación estudiando referencias teóricas sobre la cultura andina, la cosmovisión y el simbolismo andino, vinculado con el diseño gráfico. Se continúa con el estudio de la influencia de la cultura andina en los diseñadores gráficos que ejerce en la provincia de Imbabura en el periodo 2010 – 2020, mediante el análisis de varias obras realizadas por artistas gráficos y diseñadores nacionales con mayor influencia en la zona norte. Luego se determinó las variables que caracterizan a la cultura andina mediante observación se determinó las obras más relevantes de cada autor. Finalmente, se diseñó el informe de resultados del estudio para su difusión desde lo virtual con un enfoque en lo educativo, ya que esto se convierte en un catálogo para promover el trabajo gráfico de diseñadores locales que son embajadores de la cultura andina.

Palabras claves: Andes, cultura andina, influencia cultural, diseño, tendencias.

ABSTRACT

This research addresses the influence of Andean culture on graphic designers, the relationship that exists between creative development and the way in which the ancestral identity of the Andean region of Ecuador is represented in the works produced, and through the observation of various designs we will find out which is the form most used by designers for their representation. The research begins with the study of the theoretical references on Andean culture, cosmovision and Andean symbology, linked to graphic design. It continues with the study of the influence of Andean culture on graphic designers working in the province of Imbabura in the period 2010 - 2020, through the analysis of several works of graphic artists and national designers with greater influence in the northern area. Then, the variables that characterise Andean culture were determined through observation and the most relevant works of each author were determined. Finally, the report of the results of the study was designed for dissemination in the virtual world with an educational approach, as it becomes a catalogue to promote the graphic work of local designers who are ambassadors of Andean culture.

Keywords: Andes, Andean culture, cultural influence, design, trends.

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	5
RESUMEN.....	7
ABSTRACT.....	8
Introducción	14
Capítulo I. Marco Teórico.....	18
1.1 Cultura.....	18
1.1.1 Concepto	18
1.1.2 Subcultura	21
1.1.3 Cultura emergente	21
1.1.4 Identidad Cultural	21
1.1.5 Cultura Andina.....	22
1.1.6 Patrimonio Cultural.....	23
1.1.7 Cultura Precolombina	24
1.1.8 Arte Precolombino	25
1.1.9 Cultura Gráfica Ancestral	26
1.1.10 Semiótica.....	26
1.1.11 Estructura de ordenamiento	27
1.2 Diseño Gráfico	28
1.2.1 Concepto	28
1.2.2 Especialidades del diseño gráfico	29
Capítulo II METODOLOGÍA.....	32
2.1 Tipos de investigación	32
2.1.1 Investigación Histórica:	32
2.1.2 Investigación Exploratoria:	32
2.2 Métodos de investigación.....	32
2.2.1 Método Descriptivo.....	32
2.3 Técnicas e Instrumentos de Investigación	32
2.3.1 Entrevistas a profundidad.....	32
2.3.2 Observación	33
Tabla 1: Matriz diagnóstica. Elaborado por el autor.....	33
Capítulo III.....	34
3.1 Entrevistas a profundidad.....	34

3.1.1 Ing. Byron Carranco – Estudioso de la cultura andina	34
Capítulo IV.....	48
4.1 Metodología de diseño	48
4.1.1 Definición.....	48
4.1.2 Características	48
4.1.3 Proceso	48
4.2 Público objetivo	49
4.3 Prototipo digital.....	50
Diagramación	52
BIBLIOGRAFÍA	58
4.3 Anexos	62
4.3.1 Entrevista	62
4.3.2 Imágenes	63

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz diagnostica. Elaborado por el autor.....	33
--	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; representación de araña. Elaborado por el autor.....	35
Figura 2. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; diseño y geometría. Elaborado por el autor.....	36
Figura 3. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; cromática y códigos. Elaborado por el autor.....	36
Figura 4. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; representación de elementos naturales con figuras. Elaborado por el autor.	37
Figura 5. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; figuras en petroglifos. Elaborado por el autor.....	38
Figura 6. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; calendario andino. Elaborado por el autor.....	39
Figura 7. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; representación de animales y piezas de trabajo. Elaborado por el autor.....	40
Figura 8. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; diablo de viracocha. Elaborado por el autor.....	41
Figura 9. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; diseño elaborado en oro. Elaborado por el autor.....	42
Figura 10. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; ilustraciones en platos. Elaborado por el autor.....	42
Figura 11. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; cerámicas y representaciones humanas. Elaborado por el autor.....	43
Figura 12. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; vasijas. Elaborado por el autor. ..	43
Figura 13. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; cerámicas y esculturas. Elaborado por el autor.....	44
Figura 14. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; puntas de hachas. Elaborado por el autor.....	44
Figura 15. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; vasija Caranqui. Elaborado por el autor.....	45
Figura 16. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; cerámicas y vasijas. Elaborado por el autor.....	46
Figura 17. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; piezas cultura Caranqui. Elaborado por el autor.....	46
Figura 18. Portada. Elaborado por el autor.....	50
Figura 19. Tipografía 1. Elaborado por el autor.....	50
Figura 20. Tipografía 2. Elaborado por el autor.....	51

Figura 21.	Tipografía 3. Elaborado por el autor.	51
Figura 22.	Cromatica. Elaborado por el autor.	51
Figura 23.	Diseño relacionado a la cultura andina. Elaborado por el autor.	52
Figura 24.	Diagramación del contenido. Elaborado por el autor.	52
Figura 25.	Diagramación del contenido. Elaborado por el autor.	53
Figura 26.	Diagramación del contenido. Elaborado por el autor.	53
Figura 27.	Diagramación del contenido. Elaborado por el autor.	54
Figura 28.	Diagramación del contenido. Elaborado por el autor.	54
Figura 29.	Mockup. Elaborado por el autor.	55
Figura 30.	Chacana. (Ecuador, 2020).....	63
Figura 31.	Expo diseño andino. (Latacunga, 2015).....	63
Figura 32.	La fiesta de todos. (Pilsener, 2020).....	64
Figura 33.	Agendas. (Hamaca, 2019).....	64

Introducción

A lo largo de la historia los seres humanos han representado de una forma visual lo que ven a su alrededor, sus ideas, opiniones o sentimientos, poderlos plasmar en superficies físicas para que lo puedan apreciar el resto de personas, que duren por un gran periodo de tiempo y no se pierdan con el pasar de los años. De esta forma dan a conocer su historia, los conocimientos que han ido adquiriendo, eventos importantes que han ocurrido, leyendas, mitos, enseñanzas para futuras generaciones, tradiciones y sobre todo lo que representa una cultura independientemente del lugar en que se encuentre.

El ser humano desde sus inicios ha sido un ser sociable, es decir, que tiene la necesidad de estar en un grupo o de pertenecer a uno forjando lasos emocionales con el resto de integrantes que pertenecen al mismo, con los cuales comparte vivencias, momentos, valores, creencias, normas, etc. De esta manera han evolucionado para poder adaptarse al medio en el que viven y transmitir las enseñanzas a las siguientes generaciones formando lo que se conoce como herencia cultural (Barahona, 2019).

La herencia cultural se la transmite a través de un proceso de enseñanza y aprendizaje permitiendo que los conocimientos adquiridos no se pierdan sino sigan transcurriendo con el pasar del tiempo, también le ha permitido al ser humano con los conocimientos adquiridos adapte el ambiente en el cual habita a su conveniencia logrado residir en gran parte del planeta tierra. Cada grupo de personas ha tenido que variar el estilo de vida por las diferentes condiciones en las cuales se encuentran, formando una gran cantidad de conocimientos y sabiduría siendo representadas a través del arte, la ciencia y la literatura.

El arte al igual que la religión ha sido una de las expresiones más representativas de cualquier cultura ayudando a distinguir con una identidad propia a cada una de ellas, a través de los diferentes géneros que esta abarca como son la danza, la pintura, la música, el teatro, entre otros. La pintura o las ilustraciones al ser uno de los géneros más representativos para el ser humano ha facilitado a indicar la esencia más sutil y distintiva de las culturas a través del tiempo (Ansión, 1994).

La cultura andina así como el resto que se han ido formando con el pasar de los años tiene una identidad propia que la distingue de las demás, que es interpretada con su mitología, historia, pinturas, símbolos, etc.

Los símbolos, emblemas, nombres y siglas expresan una consolidación de la identidad propia de la cultura andina, manteniéndose a flote en la actualidad y sigue siendo empleada en varios lugares de nuestro país, influyendo en las personas que son atraídas por esta riqueza cultural emblemática, integrando a hombres y mujeres para que sean parte de ella y no se pierda con el pasar del tiempo (COMUNIDAD ANDINA, 2008).

Entre las personas que se dejan influenciar de la cultura andina se encuentran artistas, pintores, cantantes, ilustradores, diseñadores, entre otros. Los cuales a través de los diferentes trabajos que realizan a lo largo de los años ponen en práctica el uso de estos elementos culturales como puede ser la simbología, la representación de personajes importantes e históricos, permitiendo que el resto de personas los vayan conociendo y al mismo tiempo que ellas quieran saber más acerca de los personajes y la cultura que los engloba y enriquece.

Así como varios artistas y personas en general se dejan envolver por la riqueza que tiene la cultura andina los diseñadores gráficos no son la excepción, como se ha representado a lo largo de la historia en el ámbito del diseño también existen estilos que caracterizan un periodo de tiempo, un movimiento, una protesta, en fin una parte de la cultura social de cada persona que ha ido evolucionando al mismo tiempo que la tecnología.

Varios diseñadores en la actualidad han usado estos dos grandes elementos para la representación de sus ideas y sus trabajos, utilizándolo como un estilo o una huella que se va marcando y posicionando poco a poco en la cultura actual. Dando a conocer un nuevo estilo en la industria del diseño que se va difundiendo de una manera rápida gracias al uso del internet y las redes sociales.

El trabajo de los diseñadores gráficos es la creación de diseños, contenidos creativos, ilustraciones, marcas, entre varios aspectos más, que comunica una idea o mensaje de una forma única con la cual atrae la atención de la persona que lo ve (Mora, 2020). Al comunicar de una manera netamente visual el mensaje que se desea expresar debe de ser claro y fácil de percibir por lo que para llegar a un resultado final que esté acorde a las necesidades que tiene que cumplir se debe de pasar por un proceso creativo en el cual se va a desarrollar el mensaje de la mejor manera posible.

En el proceso creativo para la creación del mensaje los diseñadores se inspiran o toman referencias de varios aspectos que le llevan a conseguir el mensaje que se desea transmitir, con lo que empiezan a revisar varios libro y a dotarse de información que necesiten acerca de la temática que este planteada para ese mensaje. Mientras se sigue este proceso creativo el diseñador se deja influenciar por los diferentes estilos que se han presentado a lo largo de la historia como también de diferentes elementos llegando a ser la cultura o los movimientos artísticos uno de ellos (elestudio, 2020).

En este punto los diseñadores toman muchas veces como estilo propio o representativo las culturas como en este caso es la *cultura andina*, la cual se ve representada en la presentación de los trabajos finales que son realizados. Esta influencia se puede ver representada a lo largo de la formación profesional de los diseñadores así como en la vida laboral que ellos van a desempeñar.

Para reconocer el nivel de influencia que reciben por parte de la cultura andina se va a realizar la incorporación y recopilación de datos acerca de los diferentes trabajos que se han presentado en los últimos años (2010 – 2020), en los cuales se va a observar la intervención de los diferentes símbolos o características de esta identidad cultural. Se tomará en cuenta como se la incluye en los procesos creativos a la hora de realizar algún trabajo o expresar alguna idea en general.

Con la observación de las diferentes ilustraciones, gráficas y trabajos en general de la última década se puede apreciar un importante uso de la simbología y referencias hacia la cultura andina evocando que existe una gran importancia y apego de las personas hacia esta identidad ancestral, la cual se sigue manteniendo activa en la actualidad y busca seguir trascendiendo hacia las siguientes generaciones que están por venir. (COMUNIDAD ANDINA, 2008)

Beneficiando a todas las personas del país pero más que a nadie a los pueblos ancestrales que no dejan morir su cultura y la siguen manteniendo viva y enseñando a los más jóvenes para que no se pierda con el pasar del tiempo, ni se las deje en el olvido por los avances tecnológicos que se presentan día con día.

El trabajo correspondiente a Rosa Belén Ramos Jiménez, Ana Lucía Rivera Abarca, Héctor Oswaldo Aguilar Cajas y Heidy Elizabeth Vergara Zurita (2019). Quienes realizaron el trabajo “*Representación gráfica de la cultura andina*”. En el cual buscan la representación gráfica de la cultura andina de una forma correcta y no solo basándose en la parte estética sino que tenga una adecuada utilización de los principales signos visuales.

Con esta conceptualización se realizó un análisis enfocado en el pensamiento andino para entender la simbología y su relación con el contexto social, la relación que existe entre la composición y la construcción de la gráfica comprobando el uso del sistema proporcional andino, los elementos esquemáticos y la estructura compositiva. Con la unificación de todos los elementos se representa a través de la ilustración diferentes signos de la cultura andina logrando una relación entre el presente y el pasado (Rosa Belén Ramos Jiménez, 2019).

Con el presente trabajo en relación a la cultura andina se puede observar que existe una gran acogida y utilización para diferentes elementos andinos, utilizando el trabajo que realizaron este grupo de estudiantes se puede incorporar sus resultados o relacionarlos directamente con la profesión de Diseño Gráfico, en la implementación de conceptos o ideas en los procesos creativos que se realizan para la creación de mensajes visuales.

El segundo trabajo corresponde a Luis Andrés Jaramillo Coellar (2018). Realizando el trabajo “*Diseño de un sistema grafico de reinterpretación simbólica de una cultura andina ecuatoriana*”. Con la elaboración de la presente investigación se busca relanzar la cultura del

Ecuador como un país, para que no se vea como tradicional sino más bien, tenga un enfoque más actual, nuevo y fresco, con la utilización de una reinterpretación gráfica.

Van a implementar un sistema novedoso de símbolos incorporando un significado especial y específico en cada uno de ellos, representando lo más valioso que posee y ofrece la cultura andina a cada una de las personas que la conozcan, demostrando la relación que existe y la conexión existente entre el universo y el mundo (Jaramillo, 2018).

Esta investigación es otro claro ejemplo de la influencia que ejerce la cultura andina en las personas y por ende también en los diseñadores gráficos, teniendo una importancia al momento del desarrollo creativo, influyendo y destacando de una forma consciente o subconsciente la identidad ancestral de la región andina del país.

Por esta razón se propone: Estudiar si existe influencia de la cultura andina en los diseñadores gráficos que ejercen en la provincia de Imbabura en el período 2010 – 2020. Para ello primero se va a analizar la forma más utilizada para la representación de la cultura andina en los trabajos que realizan los diseñadores gráficos. Luego se va a determinar las variables que caracterizan a la cultura andina mediante observación. Finalmente, se diseñará el informe de resultados del estudio para su difusión.

Capítulo I. Marco Teórico

El Diseño Gráfico al igual que otras profesiones o carreras universitarias cumple una función importante en la sociedad actual, la misma que es la comunicación de forma netamente visual para el público al cual va enfocado el trabajo o campaña que se vaya a realizar. Para la elaboración de dicho trabajo los diseñadores adquieren una gran cantidad de información, al igual que referencias, tendencias, movimientos o en este caso se dejan influenciar de la cultura Andina.

Con la realización de esta investigación se busca determinar la influencia que ejerce la cultura andina en los Diseñadores Gráficos del norte del país en la reciente década, para obtener un mejor entendimiento acerca del tema planteado, se comenzará con la definición de varios conceptos claves que están asociados con el tema de estudio.

1.1 Cultura

1.1.1 Concepto

El término cultura tiende a variar su significado según la ciencia en la cual es empleada, la misma que en un principio fue adoptada por la antropología y la sociología. En un principio se le asociaba con el cultivo de la tierra, con el tiempo su significado cambio por el progreso intelectual de cada persona, hasta que en los recientes años se la hace referencia con el progreso intelectual del hombre, la colectividad, y la humanidad en general (Factoría de Arte y Desarrollo, 2018).

El concepto cambia en la sociología según Edward Tylor quien publicó (1871) lo siguiente:

La cultura o civilización, tomada en su sentido etnográfico amplio, es ese complejo total que incluye los conocimientos, las creencias, el arte, el derecho, la moral, las costumbres y los demás hábitos y aptitudes que el hombre adquiere en cuanto que es miembro de la sociedad (Tylor, pág. 64).

Tylor indica que el ser humano al pertenecer a una sociedad adquiere o asimila los conocimientos, aprendizajes y demás características que distinguen a ese grupo de personas con relación a otro que se encuentran en un lugar diferente, aumentando el nivel de aprendizaje en correlación al tiempo determinado en el cual el individuo se encuentre en dicha sociedad.

El poeta T.S. Eliot da otro punto de vista "Cultura es lo que crece, lo que está vivo", dando a entender que son las creencias de cada persona las cuales han ido pasando de generación en generación y por lo que se mantienen vivas con el pasar del tiempo.

Para el sociólogo Guy Rocher en base a la visión de varios autores anteriores a él, establece un nuevo significado o concepto el cual es determinado en su libro "*Introducción a la sociología general*", el mismo que indica:

Cultura es un conjunto entrelazado de maneras de pensar, sentir y obrar con distinto grado de formalización, que aprendidas y compartidas por una pluralidad de actores sociales, sirven -- de un modo concreto y simbólico a la vez -- para constituir una colectividad particular y distinta (Rocher, 1972).

Da a entender que la cultura hace referencia a un grupo de personas que comparten, se relacionan e interactúan en formas que coinciden su pensar; de cómo realiza, emplean y enfrentan diferentes situaciones consolidándolos como uno solo y distinguiéndolos del resto de grupos que puedan existir.

1.1.1.1 Concepto Antropológico de cultura

En la antropología el término cultura está relacionado a una forma particular de vida, de personas, grupo humano, periodo, etc. siendo estos relacionados con otros elementos como son los valores, costumbres, normas, estilos de vida, etc. en otras palabras la cultura vive el presente viendo hacia su pasado el cual le formo para llegar a lo que es actualmente, ya que proviene de las tradiciones, mitos, leyendas, costumbres de épocas anteriores.

De esta forma en la antropología permite apreciar varios conceptos que se encuentran ligados a una cultura tan particular como pueden ser la cultura religiosa, del poblador, de crianza, de los jóvenes, de la mujer, cultura étnica, cultura universitaria y un sinnúmero de otras culturas (Millán, 2000).

En el libro "*Antropología cultural*" da a conocer un concepto más concreto acerca de la cultura en relación a la antropología "estudia la sociedad y la cultura humanas, describiendo y explicando, analizando e interpretando las similitudes y diferencias culturales" (Mheducation, 2000). Se encarga del estudio de la sociedad analizando diferentes aspectos para una mejor comprensión, utilizando dos procesos la etnografía y la etnología. En el primero se proporciona información acerca de un grupo o una sociedad en particular en los cuales se recogen diferentes datos descriptivos, siendo estos analizados e interpretados.

En cambio en la etnología se interpretan, se comparan y se examinan los datos obtenidos por la etnografía, utilizándolos para poder generalizarlos y obtener información sobre la sociedad y la cultura, dando un enfoque más general. En este proceso se busca identificar las diferencias y similitudes que existen entre las diferentes culturas probándolas a partir de hipótesis y construyendo teorías que agranden la comprensión sobre cómo se manejaban las culturas y los sistemas sociales (Mheducation, 2000).

1.1.1.2 Concepto Sociológico de cultura

De menor conocimiento por las personas, la cultura en el ámbito sociológico se lo conoce como “el concepto abstracto que describe procesos de desarrollo intelectual, espiritual y estéticos” del ser humano en el cual se incluyen la ciencia y la tecnología a la que se habla del desarrollo cultural de un pueblo o un país (ABC, 2004).

En palabras de Fischer el concepto de cultura se lo puede definir como “el progreso intelectual y social del hombre en general, de las colectividades, de la humanidad”. Por lo general se utiliza este concepto cuando se habla de la mayoría de los conocimientos compartidos que tiene una sociedad y que utiliza de varias formas como son la práctica o al guardar en la mente de los intelectuales (Mheducation, 2000).

El concepto va adquiriendo una fuerte connotación con el pensamiento en el desarrollo y progreso futuro de una sociedad para poder alcanzar lo que se conoce como patrimonio cultural de la humanidad o “cultura universal”, de esta forma se ve como cobra sentido la expresión “desarrollar la cultura de un país”, involucrando el mejoramiento del hombre y de igual manera aumentando el conocimiento que ha ido adquiriendo para poder desarrollarse hasta la actualidad

Todo el conocimiento que posee una cultura los han ido adquiriendo con el pasar del tiempo, los obtienen las personas que pertenecen a ese grupo cultural en los cuales expresan la relación que existe entre el mundo, el universo, y varias ramas representativas entre las cuales están las artes, las ciencias exactas, las ciencias humanas y la filosofía.

Otra forma de ver el concepto de cultura es a través de la interacción de una sociedad con el medio ambiente, la misma que está conformada por los conocimientos, las aptitudes y los hábitos que el ser humano ha ido adquiriendo al ser parte de una sociedad, de esta forma la cultura y el medio están estrechamente relacionados (Giner, 2004).

Con ello si el medio con el pasar del tiempo se empieza a transformar o modificar la cultura también ya a ir adaptándose a los cambios que se vayan generando, de esta forma los conocimientos se van aumentando, las aptitudes van evolucionando y los hábitos se van variando.

1.1.2 Subcultura

Al hablar a las subculturas se menciona a una cultura pequeña que parte dentro de una misma sociedad, de esta forma se puede tomar en cuenta a varios grupos culturales que cuentan con su propio lenguaje, su propia simbología y hasta con sus propios códigos pero siempre partido de lo macro cultural (Herrera, 2016). Con estas singularidades se puede tomar en cuenta a varias comunidades que forman parte de estas subculturas como son los gremios de diferentes géneros musicales, los emos, góticos y uno de los más conocidos por su oposición a los enfrentamientos que se presentaron por la guerra fría los hippies.

Las subculturas son manifestaciones que distinguen a una parte de la población o segmento de una sociedad, que convive en armonía con la cultura general que está establecida por el grupo de personas en el cual coexiste, pero de igual forma no es nada raro que se incorporen valores que no son bien vistos en general por la sociedad global, aunque de igual manera las dos se relacionan y cohabitan sobre una base de cooperación y entendimiento. Esto ocurre ya que se habla de una subcultura de la misma cultura ya que al ser el caso de que la subcultura es diferente a la cultura se pueden presentar diferentes conflictos entre las dos perjudicando a las personas que son parte de estas.

1.1.3 Cultura emergente

Se trata de la agrupación de varias personas con una forma de pensar muy parecida entre las cuales comparten diferentes puntos de vista, valores, actividades, etc. llegando a crear costumbres propias de cada uno de estos grupo (Robles, 2019). La forma en la cual se pueden crear estos grupos de personas varían dependiendo de la situación, como se pueden crear por un proceso migratorio también lo pueden generar gustos que cada uno tienen como puede ser los juegos, la tecnología, los autos o diferentes gustos deportivos, por la lectura, películas, etc.

Las culturas emergentes se pueden propagar de una manera muy espontanea con los demás ya que solo hace falta que se estén comunicando con el resto de las personas para que esta pueda seguir creciendo de una forma natural sin la necesidad de que estas sean forzadas o impuestas por los demás. Se las conoce con el término de *emergentes* por ser la parte opuesta a la cultura tradicional o a la que generalmente se la conoce.

1.1.4 Identidad Cultural

Conlleva una serie de costumbre, tradiciones y valores que dan forma a la idiosincrasia de una comunidad específica o de un grupo determinado de personas, permitiendo que cada una de ellas se relacione con otras y formen un sentido de pertenecía el cual es un factor fundamental para preservar las peculiaridades de cada sociedad o nación.

Otro de los atributos es que les permite a las personas tener una conciencia de tolerancia y otredad, de esta manera el ser humano con el conocimiento de este concepto van a desarrollar la habilidad de reconocer a otro provocando que nazca una curiosidad por aprender de otras culturas y las tradiciones con las que estas cuentan (Rodríguez, 2019). De esta forma se puede fomentar el turismo en una gran variedad de lugares donde la cultura se encuentra más viva que nunca como puede ser España, México, Colombia, y por supuesto Ecuador.

De igual manera con la identidad cultural los seres humanos pueden elegir al grupo del cual ellos quieren formar parte, debido a que en el lugar en el que se encuentren puede haber una gran variedad de subculturas, permitiendo que un individuo pueda escoger en la cual él se encuentre mejor relacionado y más cómodo.

La cultura termina siendo como su huella dactilar diferenciando a cada uno de los grupos humanos que existen y por más próximo, similares o parecidos que parezcan no van a ser idénticos el uno con el otro, es decir, que no se reflejan dos grupos humanos que tengan la misma cultura.

En el libro *“Identidad cultural un concepto que evoluciona”* habla acerca del concepto de identidad el cual dice:

La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias. Un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter inmaterial y anónimo, pues son producto de la colectividad (Molano, 2005).

El término encierra un sentido de pertenencia de un grupo social determinado en donde comparten rasgos propios de su cultura donde destacan principalmente las costumbres, creencias y los valores, no obstante, no es un concepto fijo, sino que es creado de una forma individual o colectiva a la vez que va creciendo con la influencia del exterior.

1.1.5 Cultura Andina

Nombre proveniente de la cordillera que atraviesa América del Sur “Andes”, la cultura andina cuenta con una estrecha relación con la naturaleza y la cultura proveniente de las civilizaciones precolombinas es conocida como la primera sociedad compleja de esta parte del mundo. Relacionándose ampliamente con los Andes formaron una civilización completa la cual cuenta con un vasto conocimiento en diferentes ramas como es el cultivo, el ganado, al igual, que en la astronomía, la medicina, etc. también sus creencias, valores, tradiciones la vuelven rica en sabiduría para el resto del mundo.

1.1.5.1 Identidad Andina

En el artículo del diario El Telégrafo habla acerca de la identidad andina mencionando lo siguiente:

La identidad andina se refiere a los principios de reciprocidad (solidaridad que ejemplifica la pamba mesa, la minga y el prestamazos), de complementariedad (o dualidad, como la del cuerpo unido al alma, el varón a la mujer, el individuo a su comunidad) y de correspondencia (del todo con las partes) y aquellos principios del Buen Vivir o Sumak Kawsay, del conocimiento (sabiduría) sin el cual no hay vida, la tierra (Pachamama) como madre de todos, la vida considerada sana y colectiva (no solo la preocupación individual de las enfermedades) y el sueño que todos tenemos de alcanzar una sociedad de justicia y libertad (el telegrafo, 2013).

Es representada como una colaboración colectiva donde se ejemplifica el trabajo de todos para un bien común, a la vez que relacionan una conexión o unión entre el cuerpo y el alma como también de un hombre y una mujer, de una persona con toda la comunidad. El concepto con el cual ellos viven no es lejano del resto de personas ya que como otros grupos de personas ellos buscan un buen vivir, el cual se basa en la sabiduría, la madre tierra, la justicia y la libertad para todos.

Para poder mantener estos principios se mantiene un dialogo constante intercultural en donde se unen los conocimientos occidentales (académico, científicos), con las instituciones y la vida cotidiana local comunitaria de la vida rural o urbana (el telegrafo, 2013).

1.1.6 Patrimonio Cultural

Corresponde al conjunto de bienes tangibles e intangibles que forman parte de la herencia de un grupo humano, los cuales refuerzan emocionalmente un sentimiento de comunidad o de identidad propia.

En el artículo de la red de revistas científicas Redalyc con el tema “*Evolución del concepto y de la significación social del patrimonio cultural*” expresan un concepto acerca del patrimonio cultural en el cual mencionan:

El patrimonio cultural como el conjunto de manifestaciones u objetos nacidos de la producción humana, que una sociedad ha recibido como herencia histórica, y que constituyen elementos significativos de su identidad como pueblo. Tales manifestaciones u objetos constituyen testimonios importantes del progreso de la civilización y ejercen una función modélica o referencial para toda la sociedad, de ahí su consideración como bienes

culturales. El valor que se les atribuye va más allá de su antigüedad o su estética, puesto que se consideran bienes culturales los que son de carácter histórico y artístico, pero también los de carácter archivístico, documental, bibliográfico, material y etnográfico, junto con las creaciones y aportaciones del momento presente y el denominado legado inmaterial (PEÑALBA, 2005).

Es la herencia que ha trascendido de generación en generación la cual forma parte de la historia de cada persona, así como de la identidad del lugar del cual provienen, representa la historia, cultura, tradiciones, y como se vivía en épocas anteriores. Contemplando los anteriores puntos su valor va más allá de lo estético o lo antiguo ya que adquiere un carácter histórico y artístico el cual no puede ser remplazado.

En el estado ecuatoriano a través del ministerio de cultura y patrimonio establecen como patrimonio cultural al “conjunto dinámico, integrador y representativo de bienes y prácticas sociales, creadas, mantenidas, transmitidas y reconocidas por las personas, comunidades, comunas, pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones culturales”. Abarcando no solo a objetos como patrimonio sino también a las prácticas sociales que se realizan en las diferentes comunidades que se encuentran en Ecuador.

1.1.7 Cultura Precolombina

Las culturas precolombinas son todas aquellas que erradicaban antes en América hasta la llegada de Cristóbal Colon el 12 de octubre de 1492. El término se lo utiliza comúnmente para hacer referencia a los primeros pobladores que habitaron América hasta la llegada de los conquistadores siendo principalmente nombrados los Mayas, Aztecas e Incas. Las culturas eran politeístas a la vez que obtuvieron grandes hallazgos en la astronomía, contaban con un gran conocimiento acerca de la agricultura y varios avances científicos al igual que contaban con un gran poder militar (Uriarte, 2020).

La relación que existe con la naturaleza cuenta con una base de espiritualización de lo natural con la visión humana la cual está enmarcada hacia el cosmos, todos los elementos de la naturaleza conviven en un equilibrio constante en el cual la tierra es el reflejo del sol, la naturaleza esta animada y llena de espíritus, entre varios ejemplos más. De igual forma la relación conformada por el hombre y la mujer está establecida por la autoridad del hombre hacia la mujer en otras palabras el hombre tiene más derechos que la mujer y en ciertas ocasiones es utilizada como objeto de burla picaresca (hispanoteca, 2018).

En esta época existía una gran relación entre el ser humano, la naturaleza y el cosmos obteniendo un equilibrio fundamental para su cultura, de esta forma pudieron desarrollarse como civilización al desenvolverse en la agricultura con calendarios de siembra, se

aventuraron en la astrología y la medicina portándolos de grandes conocimientos, con los que se ayudaron para formar grandes civilizaciones.

1.1.8 Arte Precolombino

Son todos los objetos de arte creados por varios pueblos aborígenes originarios de América antes de la llegada de Cristóbal Colon y la influencia hispana contando con características estéticas, técnicas, funciones sociales y estilos muy diferentes a los del arte europeo (tiposdearte, 2017). No hay un solo arte precolombino ya que este varía dependiendo de la cultura por el cual fue elaborado contando con diferencias las cuales se las puede apreciar en la composición o por el diseño netamente distintivo de cada cultura.

Con estas representaciones artísticas se ha obtenido información y conocimiento acerca de las civilizaciones precolombinas como puede ser el nivel de desarrollo con el que contaban, características estéticas, funciones sociales, el estilo de vida que llevaban, etc., con estilos muy distintivos a los que contaba el arte europeo, dotando al arte precolombino con una gran diversidad, riqueza y estilo.

Una de las características fundamentales es la elaboración y desarrollo de diferentes trabajos en oro realizado por las culturas indígenas, considerados por varias personas como los mejores trabajos que se han realizado en el continente (tiposdearte, 2017). Los trabajos hechos con oro contaban con una gran variedad, yendo desde objetos pequeños como anillos para la nariz hasta grandes ofrendas para cerámicas o representaciones de sus dioses en la religión y de las clases sociales en las que se dividían las culturas.

Al hablar de objetos precolombinos se refiere a todas las obras que fueron creadas antes de la llegada de la influencia hispana, pero al referirse a la palabra “arte” es abarcada también a la música, la danza, la arquitectura o las pinturas rupestres y corporales, en otras palabras el concepto de arte precolombino trata de las creaciones excepcionales que fueron surgiendo con las principales civilizaciones del continente americano entre el 3000 a.C. y la invasión europea (Vaquero, 2012, pág. 4).

El legado cultural que fue otorgado por los originarios de América tiene una riqueza inimaginable, la forma en como hacían arte y las habilidades con las que contaban para plasmar sus vivencias y creencias se mantienen vivas hasta el día de hoy maravillando desde los artesano, historiadores, hasta neófitos de todas las partes del mundo pues se puede apreciar a simple vista la habilidad y el trabajo de calidad con el que fueron elaborados, siendo obras de alto grado en todas sus variaciones del arte.

1.1.9 Cultura Gráfica Ancestral

Es la representación de la cultura en una forma visual, siendo principalmente relacionada con el arte; desde la antigüedad las personas han plasmado en forma de dibujos o ilustraciones todo lo relacionado a su cultura creando una comunicación a través de los gráficos que iban elaborando para que de esta forma las futuras generaciones fueran aprendiendo y conociendo los conocimientos que se iban adquiriendo con el pasar del tiempo.

En el libro *“La población indígena del Ecuador”* el autor Silverio Chinsaguano da a conocer lo siguiente:

Los pueblos indígenas tienen su propia visión del mundo, sus maneras de descifrar los fenómenos naturales y sociales, los misterios del universo, sus dioses, la vida, la cosecha, la sabiduría, la muerte, la ciencia, los que son interpretados a la luz de sus conocimientos adquiridos oralmente y transmitidos a sus generaciones (Chinsaguano, 2006).

Los conocimientos de la cultura se los comunica de manera oral a las siguientes generaciones en los cuales se transmite la forma en como ellos ven el mundo, el modo como interpretan los problemas, los fenómenos naturales, su religión, la manera en cómo ven al vida y la muerte, pero al mismo tiempo han ido plasmando desde sus inicios imágenes elaboradas por personas donde se relata de igual forma los conocimientos culturales con los cuales cuentan y de una forma más exacta, como ellos ven la realidad a través de sus ojos.

1.1.10 Semiótica

Se trata de una disciplina científica encargada de estudiar los signos, la forma en la cual se van construyendo y como transmiten un sentido en la comunicación, formando parte de las teorías del lenguaje en donde al signo se lo determina como la unidad más pequeña o mínima de una oración por lo que cada signo que se utilice va a estar cargado con un significado propio y específico.

El ser humano al ser un individuo que pasa gran parte de su tiempo comunicándose con los demás utiliza diferentes formas con las cuales se puede expresar como puede ser el habla o con expresiones corporales y faciales, incluso mediante el uso de herramientas más complejas con las cuales estarán involucrados el resto de los sentidos como por ejemplo a través de la música, el cine, el teatro, el arte, etc. (Martínes, 2020).

En el diccionario soviético de la filosofía establecen un concepto más específico acerca de la semiótica el cual es:

Disciplina que se ocupa del estudio comparativo de los sistemas de signos, desde los sistemas de señalización más sencillos hasta los lenguajes naturales y los lenguajes formalizados de la ciencia. Las funciones básicas de un sistema de signos son: la de transmitir una comunicación o la expresión de un sentido (Significado y sentido); la de comunicar, es decir, la de hacer posible que el oyente (el lector) comprenda una comunicación transmitida y también la de inducir a una acción, influir emotivamente (Diccionario Soviético de Filosofía, 2017).

Es el encargado del estudio de los signos en los diferentes sistemas en los cuales están señalados, estos pueden ser a través de los lenguajes naturales como son los verbales y no verbales, así como de los lenguajes formados a partir de las diferentes ciencias. Con el estudio que se realiza se transmite la comprensión y entendimiento de cada signo otorgándole un sentido que se del entendimiento de la mayoría de personas.

En el libro “Semiótica” elabora por Jorge Pablo Correa González da a conocer otro punto de vista relacionado a la semiótica en donde el autor expresa lo siguiente:

La semiótica buscará encontrar los mecanismos que llevan al hombre o a la mujer a establecer una relación de significado con algo, que puede ser un objeto, un gráfico, una imagen, un sonido o una combinación de éstos, de tal forma que al volver a entrar en contacto con éste, su mente recordará el significado con el que se ligó en un principio (GONZALEZ, 2012).

La semiótica tratara de dar respuesta a las interrogantes que genera el ser humano al ir conociendo el mundo que lo rodea, en la forma en la cual lo va interpretando, como va generando y elaborando nuevos conocimientos y a la par en como los va a poder transmitir con el resto de personas.

1.1.11 Estructura de ordenamiento

Se trata de la metodología de análisis que se utiliza para el diseño de las iconografías, las mismas que están basadas en tres estructuras entre las cuales su figura base es el cuadrado o pancha representando la unidad de la estructura de la forma. El cuadrado simbolizando la unidad central que da parte a la dualidad, tripartición y cuatripartición, dando origen a las demás formas que partirían de cualquiera de estos principios de ordenamiento.

Con la definición de este espacio básico que determina la distribución de la simetría cuadrada, la cual se complementa con la dualidad que a su vez se establece en dos mallas básicas, estas estando formadas por cuadrados y giros de los mismos colocados de una forma sucesiva que da forma a una proyección lineal dando como resultado a una malla binaria (Almeida, Posso, & Carrascal, 2016).

1.2 Diseño Gráfico

1.2.1 Concepto

Al igual que varias otras carreras que existen en el medio actual el diseño gráfico es una disciplina la cual funciona de manera autónoma, la cual se encarga de dar a conocer y publicar una gran variedad de productos, servicios y marcas a nivel local, nacional o internacional. El cual se comunica de una manera netamente visual desarrollando manifestaciones o mensajes gráficos, llegando a tener una gran acogida por la expansión de todo tipo de mensajes visuales a través de los diferentes medios con los cuales se cuentan en la actualidad (esneca, 2019).

La forma en la cual anuncia las ideas o mensajes es a través de imágenes, signos, colores, videos y elementos textuales generando una comunicación gráfica y visual, de esta forma es como se transmiten los mensajes de las empresas con las cuales se está trabajando, como también de los productos o servicios que se van a ofrecer, de igual forma que se promociona una marca corporativa con la cual se haya establecido con anterioridad.

La Escuela Nacional de Artes Plásticas da a conocer un concepto acerca del Diseño Gráfico, “Es la disciplina cuyo objetivo es propender a la satisfacción de necesidades concretas en materia de comunicación visual. Para ello utiliza mensajes significativos socialmente, a los que configura y sistematiza” (deconceptos, 2020). Satisface necesidades de que se presentan en los diferentes medios de manera visual elaborando un mensaje significativo acorde a la idea original que se quiere dar a conocer.

La carrera de Diseño Gráfico ha tenido gran acogida en el Ecuador en los recientes años estando presente en alrededor de 24 universidades a nivel nacional, estando presente desde finales de los años setenta siendo empleada principalmente por arquitectos y artistas visuales de la época.

1.2.1.2 Diseño

El termino diseño es polisémico, es decir, que cuenta con más de un significado, se encuentra alojado en varias definiciones parciales correspondientes al tema al cual se esté relacionando, por ello varios investigadores han llegado a la conclusión de determinarlo como el acto de crear algún material, concreto, bidimensional o tridimensional así como a la estructuración de un espacio, de una imagen, un objeto ya sea este intangible o virtual (Sánchez Ramos, 2016).

El diseño es plural ya que contiene una gran variedad de significados y definiciones por lo que se lo llega a aplicar en áreas del conocimiento que el ser humano emplea, pero en si se hace referencia al diseño como un proceso en el cual se elabora una planificación creativa en

donde es la solución a alguna problemática que se presenta especialmente en las áreas de la ingeniería, la arquitectura, la industria, la comunicación y varias disciplinas más.

En un sentido más concreto el diseño no es más que la imaginación de algún objeto, su proyección enfocándose en varios de sus puntos como son la forma, la aspecto, la funcionalidad, la operatividad y el tiempo de vida útil que vaya a tener (Raffino, 2020). Estos objetos se los puede elaborar de forma digital como tradicional, tomando en cuenta cada uno de los aspectos que se acaban de nombrar para que al momento de realizarlo se lo pueda hacer sin ningún inconveniente y de la mejor forma.

1.2.2 Especialidades del diseño gráfico

Son las áreas que corresponde a la carrera de diseño gráfico, existe una gran variedad de especialidades en las cuales se puede desempeñar la persona que está estudiando la carrera o ya la ejerce de manera profesional en la vida laboral. Con el paso del tiempo la carrera ha ido tomando fuerza, de igual forma, se van posicionando cada vez más las especialidades que derivan de la misma, entre las cuales destacan las siguientes:

1.2.2.1 Diseño editorial

Se trata de la estructura y composición para la elaboración de un libro, revista, periódico, catalogo, volantes, etc. siendo una de las ramas del diseño gráfico enfocada de una manera más específica en la estética y proyección del texto tanto en la parte interior como exterior. Cada tipo de publicación tiene sus propias necesidades comunicacionales, por lo que ningún proyecto de línea editorial puede ser parecido a otro excepto en casos especiales o en ciertos aspectos generales (Maria, 2014). La excelencia en el diseño editorial radica en lograr una unidad armónica y comunicativa entre la parte interna, externa y la información o contenido del texto, para ello hay que tener en cuenta varios factores como son el lograr una coherencia gráfica y comunicativa que relacione tanto la parte interna, externa como también el contenido de la publicación, las mismas que tienen que ser acorde al tema literario que desempeña el texto a tratar.

Leonardo Guerrero en una publicación que realizo con el nombre de “*El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas*” habla acerca del diseño editorial donde comenta la siguiente apreciación:

El diseño editorial posee características y elementos únicos para un público determinado, como pueden ser el formato, la composición, el contenido de las páginas, entre otros, e incluso la jerarquía de los cuerpos de textos para tener una noción de cómo irán estructurados y distribuidos (Reyes, 2016).

Para la elaboración de cada trabajo se va a tomar en cuenta ciertos elementos ya que no se aplican las mismas condiciones para todas publicaciones, todo depende de las especificaciones con las que cuente cada trabajo a realizar y cuál va a ser el mensaje o contenido a tratar.

1.2.2.2 Diseño publicitario

Es donde se magnifican la creatividad de dos grandes mundos como es el diseño y la publicidad; el diseño se encarga de la creación de contenido visual con un mensaje comunicacional que se encarga de transmitir la idea clara que se quiere dar a expresar, mientras que la publicidad forma un canal de comunicación con la audiencia (einatec, 2019). Al manejarlo de una manera correcta se logra conectar y generar una conversación donde se crea el deseo de compra o implementar cualquier propósito que haya establecido la marca.

No solo se la utiliza para generar una comunicación externa de cualquier marca, sino que también se la puede relacionar con otras áreas de una empresa para estimular una campaña que se produzca internamente, mejorando la comunicación empresarial, aumentando y optimizando el sentido de pertenencia, al igual que ayuda a fidelizar a los empleados.

El principal objetivo que tiene la publicidad es establecer un plan orientado a resolver en un lapso corto de tiempo las problemáticas que se generan en la comunicación de un cliente. El origen en donde se produce la publicidad proviene del departamento de Marketing del anunciante, por ello la comunicación publicitaria debe cumplir la función de promocionar el marketing (Parera, 2005).

1.2.2.3 Diseño de packaging

Se la conoce como la ciencia de presentar un producto en las mejores condiciones posibles para su transportación, almacenamiento, venta y uso, esto incluye el envase principal y el embalaje que es utilizado para la transportación y el posterior almacenamiento. El término también engloba a las técnicas de embalaje, empaquetado, etiquetado y envase por esta misma razón en la actualidad es uno de los elementos de comunicación más importante para las empresas que están estrechamente relacionados con el consumidos (Coca, 2015).

Este tema se ha vuelto tan complejo ya que en la actualidad abarcan una gran variedad de disciplinas, ya no es solamente el *envoltorio* como se lo conocía antes sino que se ha vuelto la carta de presentación de cualquier producto ante los clientes o consumidores, en otras palabras ahora el packaging debe cumplir con dos funciones donde la primera sería la contención del producto que se vaya a transportar, la segunda el de atracción para los clientes y en los puntos de venta o distribución.

Con la globalización el packaging ha tenido que ir evolucionando, ahora ya no solo debe de cumplir la función de conservar y proteger el producto que se esté transportando, sino que, debe ser atractivo ante los ojos de los consumidores o futuros clientes, por lo que al ser llamativo a la vista se puede estar obteniendo una compra sin la necesidad de que este en los planes del consumidor obtenerla.

1.2.2.4 Diseño tipográfico

Es una de las bases del diseño gráfico en la cual mediante esta disciplina se relacionan las familias y el tamaño de letra como también los espacios que existen entre ellas, no hay que perder de vista los interlineados, las medias y la proporción de cada una de las letras, de esta forma se puede reforzar las imágenes y volverlas a una forma coherente y atractiva para los lectores (tantatic, 2019).

El dominar esta disciplina es fundamental para obtener un buen resultado en la elaboración de revistas, folletos, catálogos, etc. a la vez que aumenta el éxito de los servicios o productos que se ofrecen.

La tipografía es un idioma en si ya que dependiendo de la familia o con las características que tengo va relacionada o acorde a un tema en específico, no se puede colocar cualquier tipografía ni cualquier tamaño a las publicaciones o trabajos que se realicen ya que de esta depende si se llega a cumplir el mensaje para el que fue elaborado. Por esta razón no se la puede tomar a la ligera y más bien es uno de las especialidades representativas con las que cuenta el diseño gráfico.

Capítulo II METODOLOGÍA

2.1 Tipos de investigación

2.1.1 Investigación Histórica:

Se basa en la recolección de información a través de una investigación para reconstruir el pasado de la manera más exacta y objetivamente posible, por lo que se llega a recolectar, verificar, evaluar y sintetizar la evidencia o los hechos que se han generado con el pasar del tiempo (Olmeda, 2013).

En este caso se la utiliza por la exhaustiva investigación acerca del pasado en lo que corresponde a todo lo relacionado con la cultura andina como son sus costumbres, tradiciones, mitos, leyendas ancestrales, etc.

2.1.2 Investigación Exploratoria:

Tiene como objetivo principal el de la aproximación hacia los fenómenos novedosos, es decir, que su principal objetivo es de le recopilar información que nos ayude a comprender mejor acerca del tema a tratar aunque posteriormente no se llegue a una clara conclusión. Lo que le permite crear un mayor interés sobre el tema que no se haya tratado con anterioridad o también nos ayuda a conocer nuevos puntos de vista sobre conocimientos que ya existían (Arias, 2020).

Por esta razón al ser un trabajo donde no hay gran abundancia de información, se realizará una investigación exhaustiva donde se revelará el impacto que existe por parte de una cultura en los diseñadores gráficos de la provincia de Imbabura.

2.2 Métodos de investigación

2.2.1 Método Descriptivo

Con la implementación de este método en la presente investigación que se va a realizar se determinara a través de la observación si existe importancia o impacto que puede llegar a generar influencia de parte de una cultura, en este caso la *Cultura Andina* a los diseñadores gráficos del norte del país en la provincia de Imbabura.

2.3 Técnicas e Instrumentos de Investigación

2.3.1 Entrevistas a profundidad

Es una técnica de investigación cualitativa que su principal característica es la de parecerse a un dialogo el cual va surgiendo a partir de una serie de preguntas planteadas sobre un tema en específico, la cual busca la comprensión de opiniones, experiencias, motivos, entre otros, de las personas que están relacionadas con el tema o estudio. La misma que se diferencia por permitir que el entrevistador se adentre más y comprenda de mejor manera lo que el entrevistado le empieza a narrar a través de una pequeña conversación (Baquedano, 2021).

Durante el tiempo de la entrevista el entrevistador debe de ser lo suficientemente hábil para poder obtener respuestas con una mejor comprensión y profundidad de la que generalmente obtendría en una entrevista normal o al aplicar cualquier otro tipo de método.

2.3.2 Observación

Se determina que es la recopilación de información a través del sentido de la vista con el cual se va acumulando la información percibida por el mismo, de esta forma las personas la interpretan a través de hechos o comportamientos.

Tabla 1: Matriz diagnóstica. Elaborado por el autor.

MATRIZ DIAGNÓSTICA				
OBJETIVOS	VARIABLES	INDICADORES	TECNICAS	FUENTE DE INFORMACIÓN
<p>¿Determinar características de la cultura andina que se manifiestan en lo gráfico?</p> <p>¿Hay influencia de la cultura andina en los diseñadores gráficos?</p>	Gráfica andina	<p>Simbología</p> <p>Representaciones de animales – zoomorfos</p> <p>Representaciones de humanos – antropomorfos</p> <p>Toponimia Antroponimia</p> <p>Representación de constelaciones - Astrología</p>	Entrevista a profundidad	<p>Antropólogo</p> <p>Estudioso de la cultura andina</p> <p>Ing. Byron Carranco</p>
<p>DEFINIR</p> <p>Parámetros para medir si hay o no influencia en los diseñadores</p>	Fichaje de trabajos realizados Medir los parámetros		<p>Fichas de análisis de contenido</p> <p>De los diseños hechos entre el 2010 y 2020</p>	Catálogo de diseños

Capítulo III

Análisis y Discusión de Resultados

3.1 Entrevistas a profundidad

3.1.1 Ing. Byron Carranco – Estudioso de la cultura andina

Pregunta 1: ¿Cómo se puede reconocer la simbología característica que representan a las comunidades de los Andes?

Se les reconoce por la técnica que se le llama negativo que consiste en hacer dibujos usando lo que es el color rojo y negro que realiza una especie de contraste entre el uno y lo otro.

Hay una cerámica que es muy similar a la Caranqui, pero esa se llama cosanga y es del oriente, es lo que más comúnmente se encuentra.

Pregunta 2: En la parte gráfica y visual de las culturas andinas, ¿Ellos usaban alguna figura básica al momento de la elaboración de su representación gráfica?

Claro, ellos usaban lo que se ve bastante que son las mallas que es una especie de cuadrícula si no que se hacía formando diamantes, es como una diamantina. También se ve entre lo más común, animalitos por ejemplo como el sapo, las serpientes, las aves también son los más comunes en la iconografía Caranqui.

Pregunta 3: ¿Cuáles eran los principales rasgos que utilizaban, eran en forma de alguna figura específica?

En forma de espiral, se encuentra en forma de espiral y en forma de triángulos. Es un símbolo bastante común que viene desde la cultura Valdivia, ya que en la cultura Valdivia hay unas especies de piedras de moler que tienen forma de mono y ahí ya se le ve la cola del animalito, se le ve la espiral, le iban adaptando a sus diseños. De parte de las plantas también se veía bastante lo que es la espiral en los diseños que realizaban.

Pregunta 4: ¿Cuáles eran las principales plantas que más utilizaban al momento de ilustrar o representar gráficamente?

Las más conocidas, la verdad son las enredaderas como el zambo esas son las que más se han visto, realmente es un motivo fitomorfo digamos de plantas, pero es un poco difícil identificarle exactamente de qué planta es, pero más o menos se parece a la del calabazo a esos churitos de las enredaderas, tienen un churito con el que se van aferrando al árbol entonces se ve bastante lo que son esos motivos. También las flores se ven tipo floral, las flores de 4, 5, 6, 8 pétalos.

Pregunta 5: Por lo general donde era más visto que representaban estas ilustraciones o gráficos.

En todos los materiales, en la textilera, se ve también, en la cerámica, en las piedras, en lo que es la metalurgia también se le ve. Se ve que es el mismo diseño, pero aplicado a diferentes materiales.

Pregunta 6: Pero entre todas las opciones comentadas ¿Cuál era la que predominaba?

El material que más se usaba o que más ha llegado a nuestro tiempo es la cerámica, es el más duradero, luego le sigue la piedra, luego seguramente también hubo en lo que es los textiles, en las canastas también, pero como son materiales que se desasan con el medio ambiente entonces lo que más nos ha llegado es la cerámica, es lo que más se ve.

La mayoría de las piezas las tienen colecciones privadas, algunas la gente las donó al Banco Central, pero bastante gente, en cambio, las conserva en las casas o también las va vendiendo o se le va rompiendo y al romperse se va perdiendo la iconografía, yo creo que lo correcto sería que a las personas que encuentran o tienen alguna de estas piezas tengan una forma en la que puedan donarle al gobierno. Lo que la gente está utilizando es el método de donar a lo que se llama museos comunitarios, entonces la comunidad es la que forma su propio museo que me parece correcto.

Pregunta 7: ¿Cuáles eran los animales más característicos de la cultura andina?

Los animalitos más característicos es la serpiente, los monos, los pájaros, también el ser humano es parte de la iconografía que se ve, lo que es el agua se ve también las cuadrículas. Algunos investigadores pensamos que las cuadrículas vienen de los diseños textiles de las fajas, porque en las fajas se pueden hacer contando los diseños, se va contando los hilos y según eso se va formando la figurita, pero las fajas no llegaron muchas hasta el presente como en el Perú que es desierto que si se han conservado fajas de hace 500 años. En nuestro medio lo más que tenemos es fajas de 80, 70 años.



Figura 1. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; representación de araña. Elaborado por el autor.

La imagen seleccionada es una araña y es curioso porque en el idioma tsáchila dicen que la palabra cara significa araña, los famosos caras que constan en los libros de historia por ejemplo, entonces este sería digamos el emblema, nuestra bandera nacional de esa época podría ser.

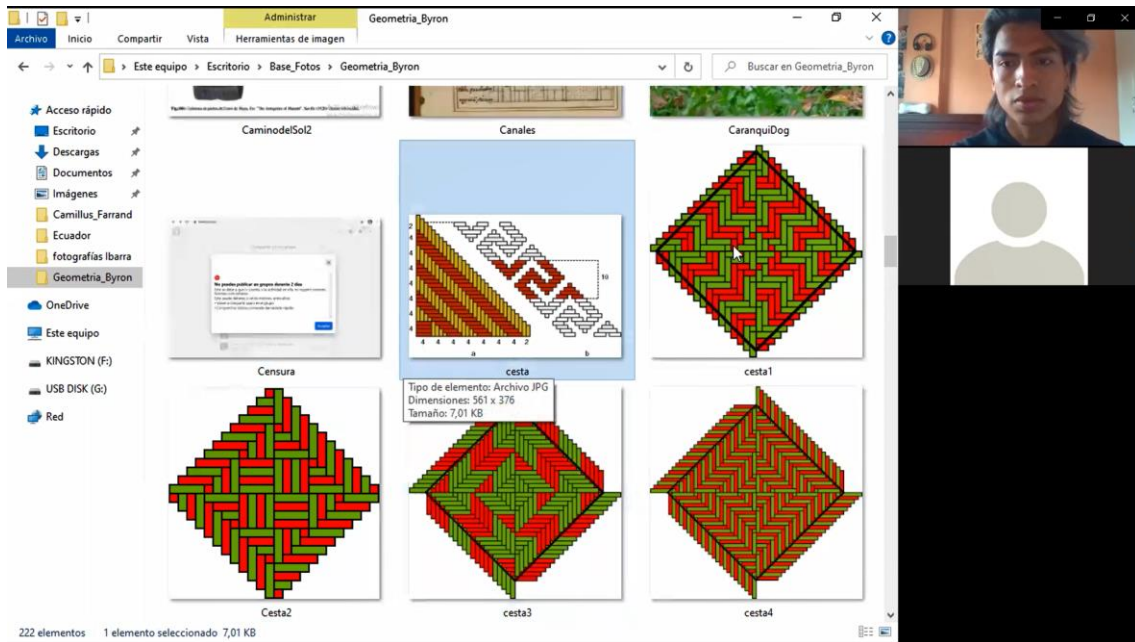


Figura 2. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; diseño y geometría. Elaborado por el autor.

En la imagen se puede ver un poco lo que es la matemática relacionada al diseño y la geometría porque a veces muchos investigadores dicen que son simples decoraciones pero desde el punto de vista de la ingeniería se ve que hay matemática y hay geometría, entonces se ve que es una ciencia y que es una civilización que tiene su propio conocimiento.

Los diseños que se encuentran ahí son del pueblo Bora Bora pero también se repiten en la mayoría de pueblos que diseñan cestos, que trabajan la totora entonces ahí se puede ver estos diseños.

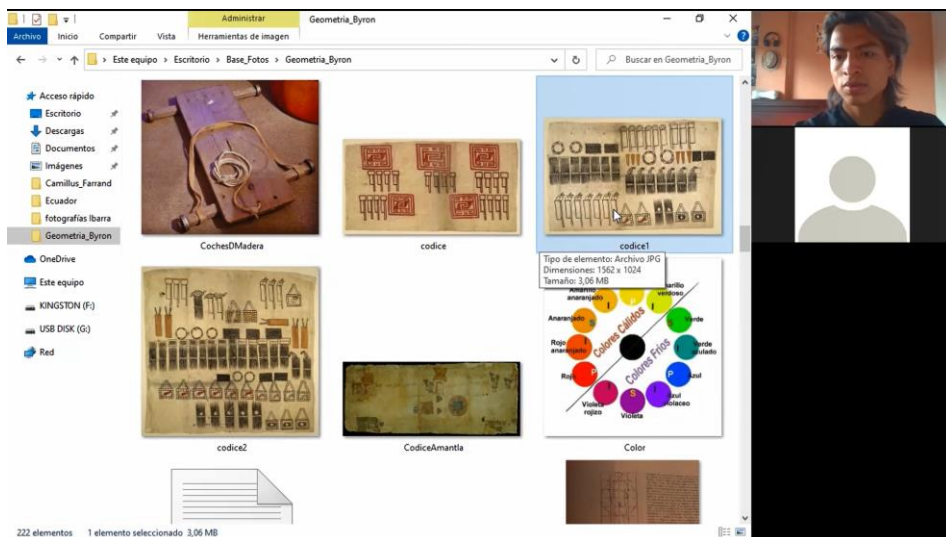


Figura 3. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; cromática y códigos. Elaborado por el autor.

La química se usaba para cambiar los colores, por ejemplo en la imagen del círculo cromático que tengo es una tablita de colores que nos indica como hacían para sacar esas tonalidades por ejemplo, la cochinilla es una cosita blanca que crece en las pencas en el valle del chota, de las cuales sale un color rojo pero si le pones una gota de limón se va aclarando, si le echas bicarbonato va cambiando el color en sus diferentes variedades según la química del animalito.

De esta forma podían obtener la diferente cromática que utilizaban por esto es que ellos pintaban flores, quindes que son animalitos y plantas que tienen un gran colorido, entonces los colores vivos son los que reflejan la vitalidad de la planta o del animal.

Pregunta 8: ¿En los animales qué rasgos eran los más característicos que representaban en las ilustraciones?

En los animales lo que más se ve son la aves, por ejemplo la palabra tumbabiro dicen que significa biro es laguna y tumba es el nombre de él ave entonces en los nombres tenemos lo que es la fauna. Aquí antiguamente se hablaba el idioma Caranqui que es una mezcla del tsáchila con quichua, entonces bastantes lugares de la provincia tiene nombres con idioma Caranqui. También entre los animales está el churo, se ve bastante unos silbatos con forma de churos.

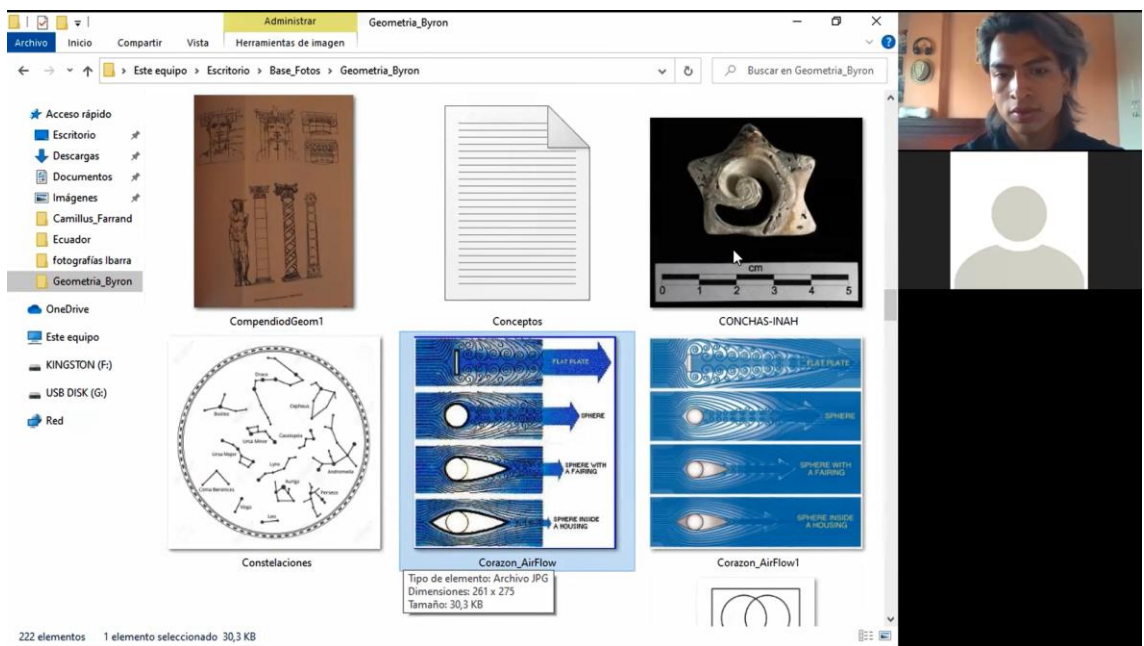


Figura 4. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; representación de elementos naturales con figuras. Elaborado por el autor.

En la imagen se puede ver como cuando algo se mueve en el agua se van formando unas espirales, lo que vemos son esas figuras que se forman al moverse el agua, se forman unos churos, se lo puede ver en la cerámica en los platos, pasto de Caranqui.

Ellos representaban el fluir del agua, el movimiento, el fuego, el viento, la tierra; los cuatro elementos tienen una densidad entonces por ejemplo el viento es lo más liviano luego le sigue

el agua, el fuego y lo más pesado sería la tierra, la cual se la iba ilustrando generalmente en la cerámica. Era una forma de transmitir el conocimiento, digamos que cada pieza de cerámica es como un libro.

Pregunta 9: ¿Cuáles eran los personajes principales que generalmente ellos utilizaban para representar?

Los personajes que se les ve por ejemplo son los pescadores, los cazadores, a las parteras, los sanadores y al pueblo mientras está sembrando. Se les ve a todos como una comunidad, siempre ha habido esa idea de comunidad de hoy por mí, mañana por ti; por eso es la minga convirtiéndose en un acto de apoyo entre todos.

Ellos representaban el buen y mal tiempo, se ha visto representaciones de personas en donde se les ve las costillas o también se representaba a abuelitos que están llegando al final de la vida, entonces había representaciones desde el niño hasta los abuelos, todas las etapas de la vida.

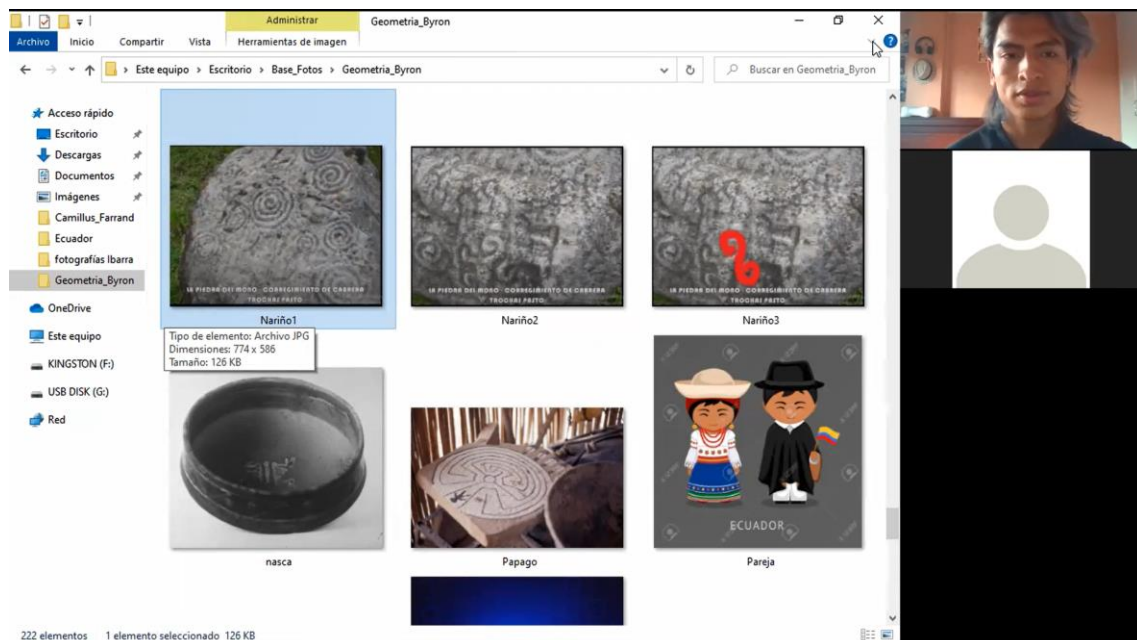


Figura 5. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; figuras en petroglifos. Elaborado por el autor.

Aquí podemos ver unos petroglifos donde se ven una espirales que representan el agua mientras cae por la cascada, es una forma que se repite bastante en la naturaleza la espiral por lo que era muy representada.

Pregunta 10: En la representación de las personas, ¿Cuáles eran los rasgos fundamentales que se veían en la ilustración?

Lo que se ve bastante es la representación de los sombreros, las manillas, entonces según la vestimenta se sabía si era soltera, cazada o se trataba de una persona importante o alguien común del pueblo. Se ven los adornos, los aretes, se ven unas piezas de oro que se ponían en los brazos, la nariz, las orejas, por ello, es bastante clara la representación. Se le distingue si

es hombre o mujer por los atributos, de esta forma, ya se sabía si se trataba de una señora, niño, adulto, si había una expresión gráfica.

Se representan a las personas con las herramientas que utilizaban los que iban a pescar se les representa con una vara y al final una red, a los cazadores se les ve con la lanza.

Existen símbolos que no se sabe exactamente el significado, pero se están estudiando, al igual que se los va relacionando o asociando a los objetos donde se ha encontrado el diseño se le va armando un contexto.

Pregunta 11: ¿Cuáles eran las formas visuales con las que se representaba la geografía en la que se encontraban?

Para la representación de las montañas se dibujaban unos triángulos al igual que en el caso de los volcanes, en las vasijas alrededor se ven unos triángulos representando lo que es el valle era una especie de maqueta, en forma de copa entonces dentro de la copa la llenaban y se ve lo que es los lagos y lagunas representados en las copas y a un lado se ve parado un mono o un ave.

Las épocas del año eran representadas por tiempos, ellos median el tiempo de acuerdo al calendario agrícola, de acuerdo a la naturaleza, a las plantas, entonces según los animalitos o plantas que salían por temporadas ellos se iban ubicando como por ejemplo el tiempo de choclos, tiempo de catzos, etc. para ellos el año es una forma circular como un ciclo, el cual es algo que se va repitiendo.

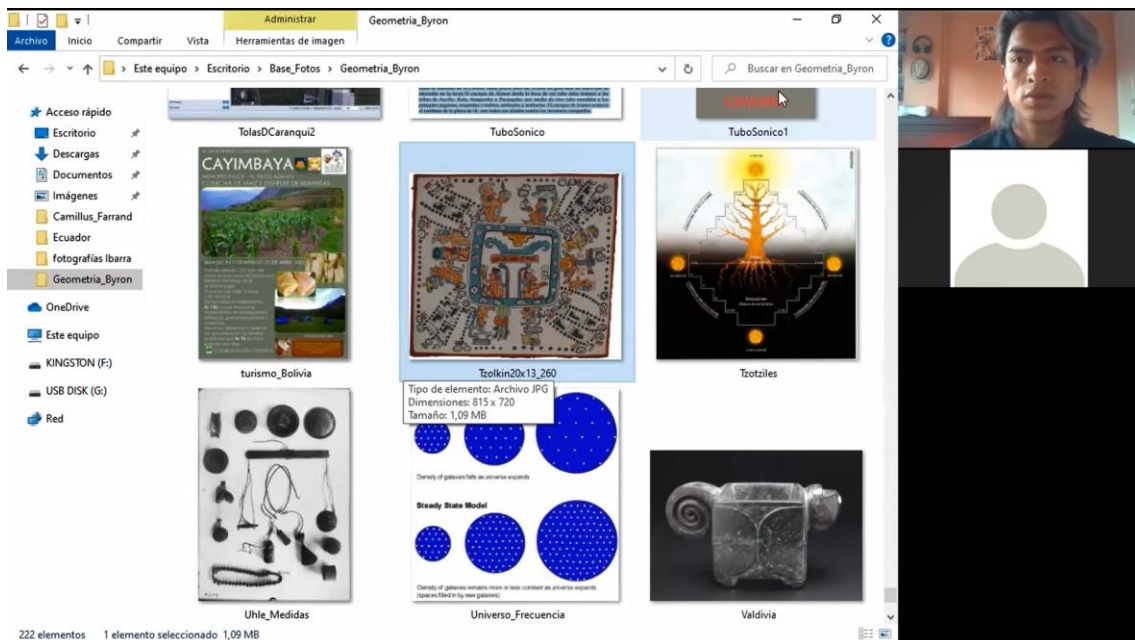


Figura 6. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; calendario andino. Elaborado por el autor.

El calendario se lo dividía en cuatro partes para un mejor estudio del mismo, en cada parte van los eventos que suceden en esos meses en la zona del Ecuador se los ha visto representados por animales pero más era enfocado a las aves.

El conocimiento viene de las personas mayores.

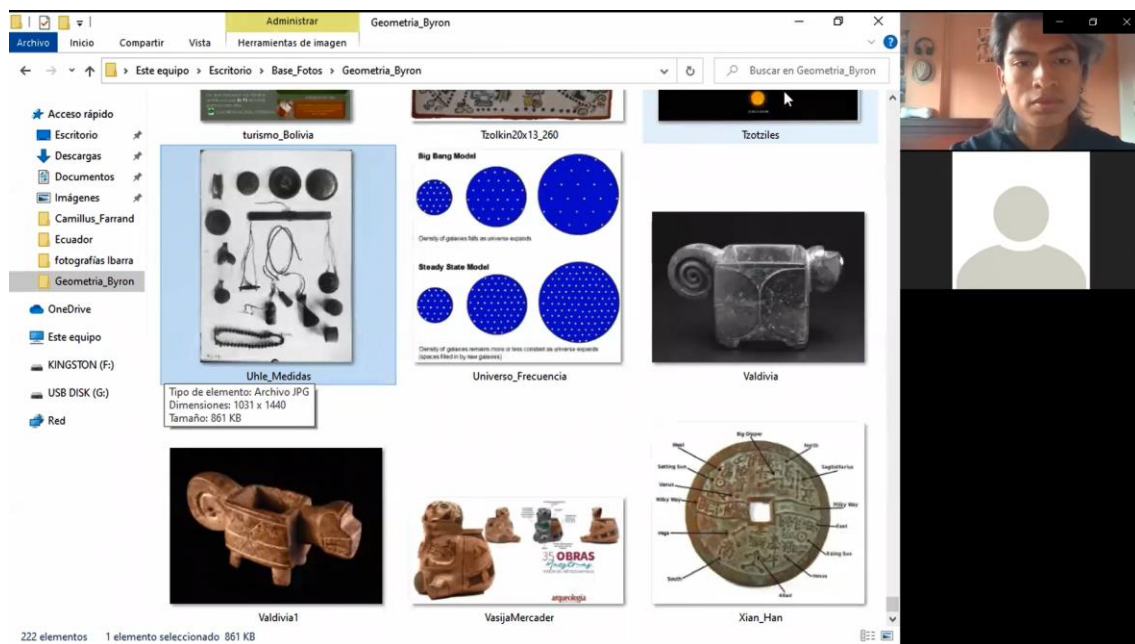


Figura 7. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; representación de animales y piezas de trabajo. Elaborado por el autor.

En la imagen seleccionada se aprecia una balanza que era utilizada para pesar la lana de los textiles, dando a conocer el sistema de medida con el cual trabajaban ellos.

En la imagen de la derecha se puede ver un mono de la cultura Valdivia donde se aprecia la espiral como en la cultura andina, esta espiral está girando a mano derecha pero muchas personas al representarlo lo dibujan del otro lado, siendo ilustrado de manera incorrecta porque al tener el sentido a la derecha representa la vida y del lado izquierdo la muerte.

En el caso de los colores se debe utilizar los colores brillantes porque los colores que ya están como asoleados o apastelados es como si tuvieran tendencia a la muerte.

Pregunta 12: ¿La forma o el tamaño de la espiral tenían algún significado?

En los petroglifos la profundidad del grabado era más o menos del ancho un dedo, muchas de las medidas eran de acuerdo al cuerpo de las personas siendo medidas antropométricas.

Pregunta 13: ¿De dónde proviene la terminología de nombrar a la geografía que tiene a su alrededor?

Según las características que tenían las montañas o los ríos le iban nombrando, por ejemplo si un río estaba con un caudal muy alto o cargado de energía decían que era un río bravo entonces un río bravo era un río macho, en cambio, si el río era tranquilo con las aguas suaves decían que era un río hembra, es decir mama. Lo mismo es en el caso de las montañas al ver si se movían constantemente decían que es macho por el carácter y a las más apacibles les decían que son mujeres.

Pregunta 14: Para la cultura andina, ¿Qué tan importante era la geografía de su alrededor?

Era muy importante, ya que se encontraban en el espacio donde ellos vivían, por lo cual ellos lo cuidaban de manera, ya que de ella obtenían todo lo que necesitaban para poder vivir.

Un pintor que innovó fue Estuardo Kingman, el cual empezó a usar en monumentos modelos o diseños andinos para darles identidad a las ciudades.

Pregunta 15: ¿De dónde proviene el origen del nombre de los principales puntos geográficos como Imbabura, Cotacachi, etc.?

El padre Juan de Velasco registro que la palabra Imbabura significa preñadilla, la cual se refiere a un tipo de pez que es como bagres pequeños, los cuales abundaban donde la gente recogía agua los mismos que les daban de comer a las mujeres que recién habían dado a luz, era un producto de temporada al igual que los churos, los catzos, los choclos, etc.

Pregunta 16: ¿En qué forma era representada la astrología?

En las cerámicas la cual era dividida en 4 partes, le hacían una cruz la misma que para ellos representaba cosas positivas. Esta cruz era parecida a la cruz de los templarios.

Otra representación es la chacana, la cual, era más representada en la parte textil, por lo que, es como una escalera, y se le ve más claro en las cestas de mimbre y carrizo, la cual, al darle la vuelta se le puede apreciar el círculo con la cruz dentro de una más grande y así sucesivamente dando una proporcionalidad.

Otra parte donde se ven los diseños es en las terrazas de los cultivos, yendo por la zona de San Pablo del Lago al sur se puede ver unos diseños llamados camellones, los cuales eran campos de cultivo siendo como la milpa de los mexicanos, eso se los sabía hacer en Yuyucocha.

Pregunta 17: ¿Qué sabían representar en la parte artesanal de la metalurgia?

Hacían lagartijas y peces en oro, más se sabía utilizar una mezcla que era con cobre y oro que se llamaba tumaga.



Figura 8. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; diablo de viracocha. Elaborado por el autor.

Ese diablo es el famoso viracocha que le dicen o el hombre jaguar, en realidad es un hombre vestido de jaguar de Costa Rica

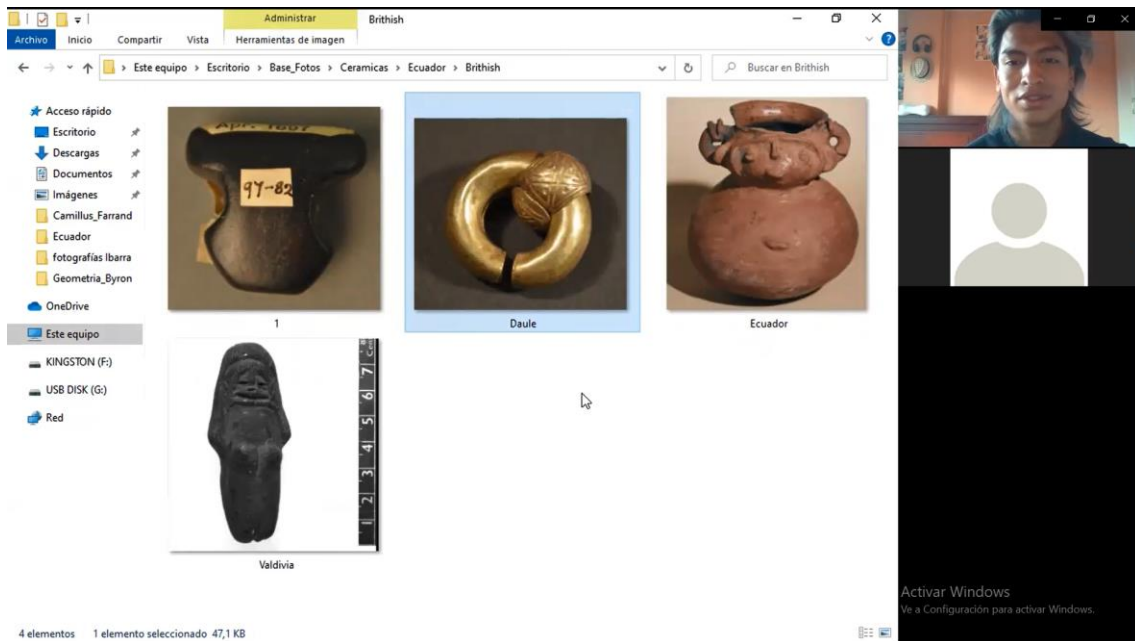


Figura 9. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; diseño elaborado en oro. Elaborado por el autor.

En la imagen seleccionada se ve un artefacto que iba en el tabique nasal el mismo que es de Daule teniendo un diseño de una cruz con 4 puntos. La primera imagen es la de una hacha.

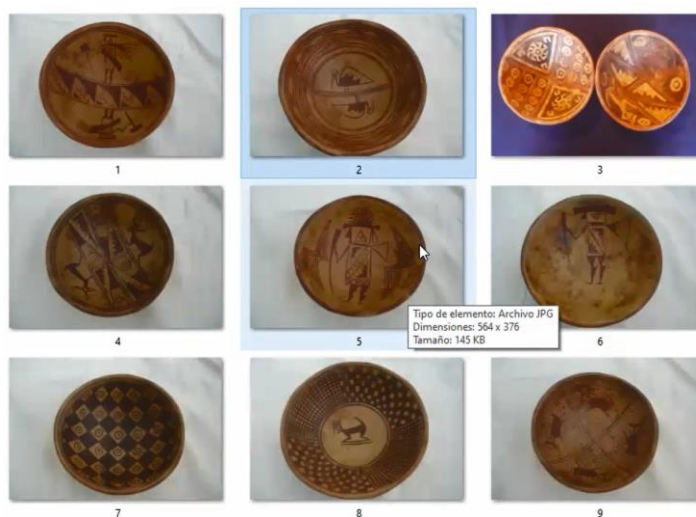


Figura 10. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; ilustraciones en platos. Elaborado por el autor.

De la cultura pasto en las primeras vasijas se puede ver la dualidad representada por un par de aves, lo que es frío hacia arriba y lo caliente hacia abajo, por esto lo frío se lo sabía representar con el color blanco y lo caliente con el rojo.

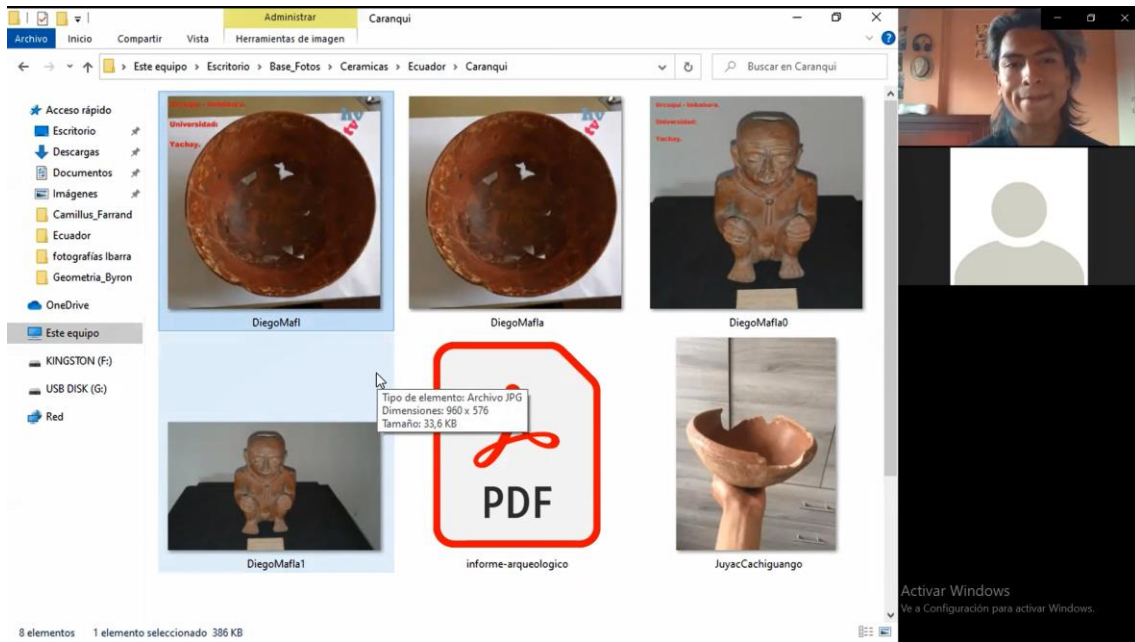


Figura 11. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; cerámicas y representaciones humanas. Elaborado por el autor.

De la cultura caranqui es una vasija encontrada en la universidad de Yachay, según un reportaje del Comercio se encontraron 2500 piezas mientras se realizó la construcción de la universidad, las cuales se podían ver en el museo de la universidad, siendo piezas del año 1100 al 1450. La pieza de la última imagen del lado izquierdo es un personaje caranqui.



Figura 12. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; vasijas. Elaborado por el autor.

Las imágenes pertenecen a los vecinos del sur, los Quito la cultura Cotocollao siendo bastante parecidas a las de Imbabura teniendo ollas apatiformes, piezas con churos, etc.

Pregunta 18: En la actualidad aún existen estructuras como viviendas o asentamientos que mantienen esa parte histórica

Las cabañas antiguas en la zona de Zuleta son parecidas a las precolombinas, con una técnica que se llama quincho, que es hacerle con carrizo, con palitos amarrando con piolas o cabuyas.



Figura 13. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; cerámicas y esculturas. Elaborado por el autor.

En la imagen vemos a la señora Estelina Quilatoa, la cual era la encargada de cuidar o custodiar las piezas en Quito que funcionaba en el edificio Aranjuez por la Patria y Reina Victoria. En este edificio más se guardan de la parte norte del país.

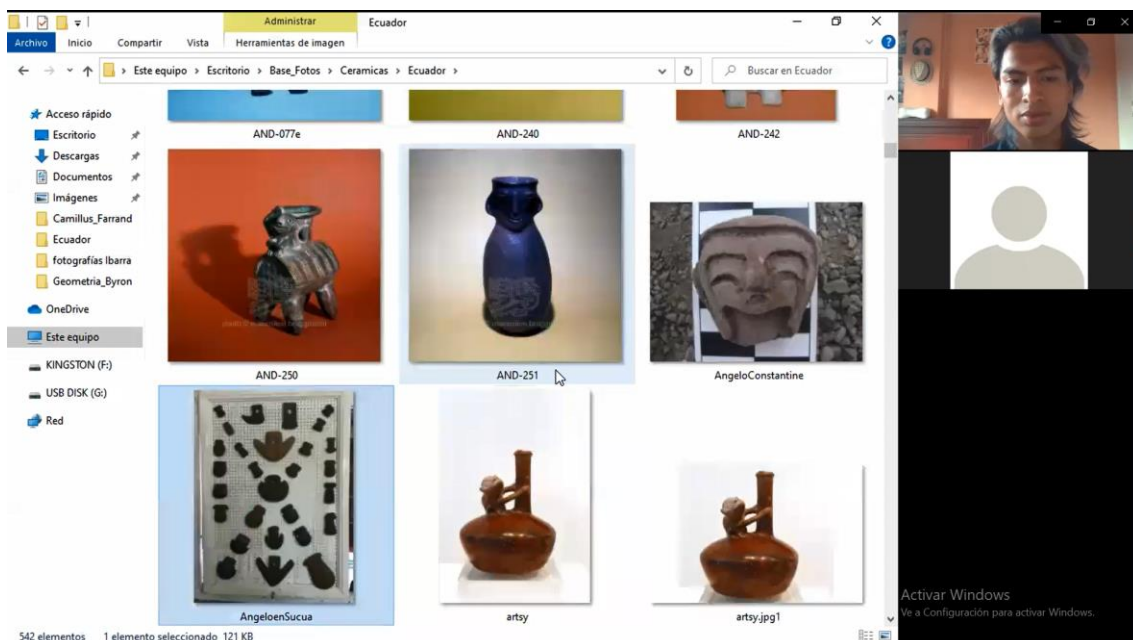


Figura 14. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; puntas de hachas. Elaborado por el autor.

La forma de las hachas de la imagen inferior izquierda son más o menos generales a las que se han encontrado en diferentes partes del país, siendo que dependiendo de la forma se le daba tenía un uso en específico.

Una de las grandes desventajas que se ha tenido para poder recuperar ese pasado histórico, es que en la parte andina del país no se han realizado muchas excavaciones científicas por lo cual se han ido perdiendo gran parte de las cerámicas, estatuas y diferentes elementos que nos pudieran dar a conocer más acerca del pasado andino de las comunidades que vivían en Imbabura.

Las pocas excavaciones que se han realizado han sido por el Incahuasi, en Guataviro, otras por el Valle del Chota pero en general no se ha investigado bien la zona.

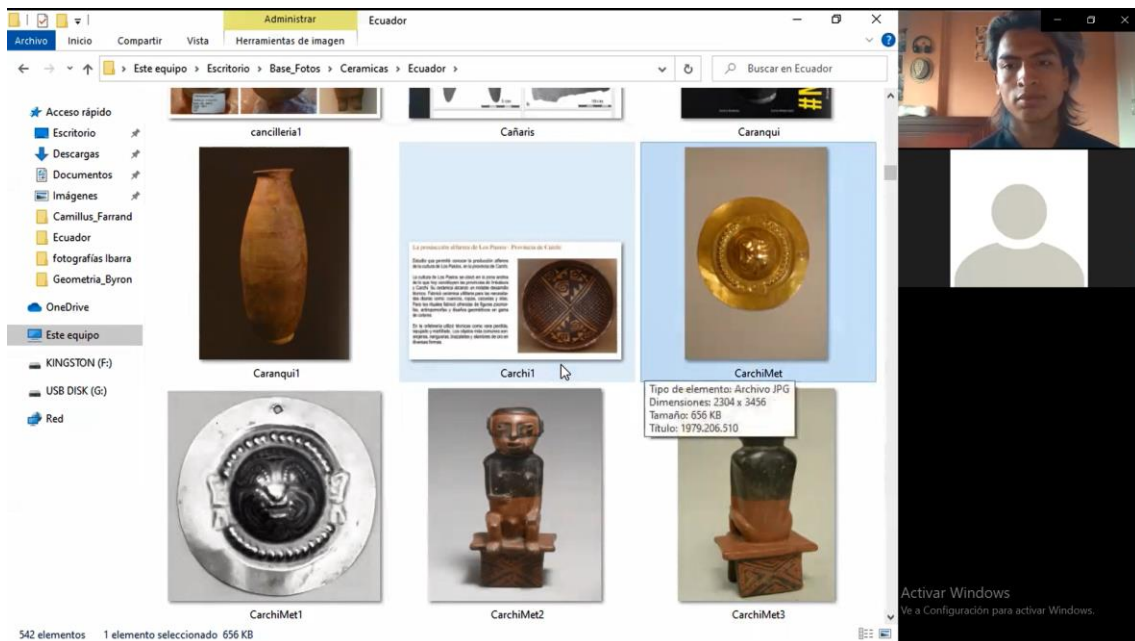


Figura 15. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; vasija Caranqui. Elaborado por el autor.

La primera imagen es una vasija de la cultura caranqui.

Pregunta 19: La medicina andina era representada de forma visual

Si, las señoras de Zuleta se les ven las flores azules, rojas, moradas que son plantas medicinales, las cuales son vistas como protectoras, ya que al consumirlas te mantienen sano entonces, por lo general están presentes, pero muchas veces pasan desapercibidas.

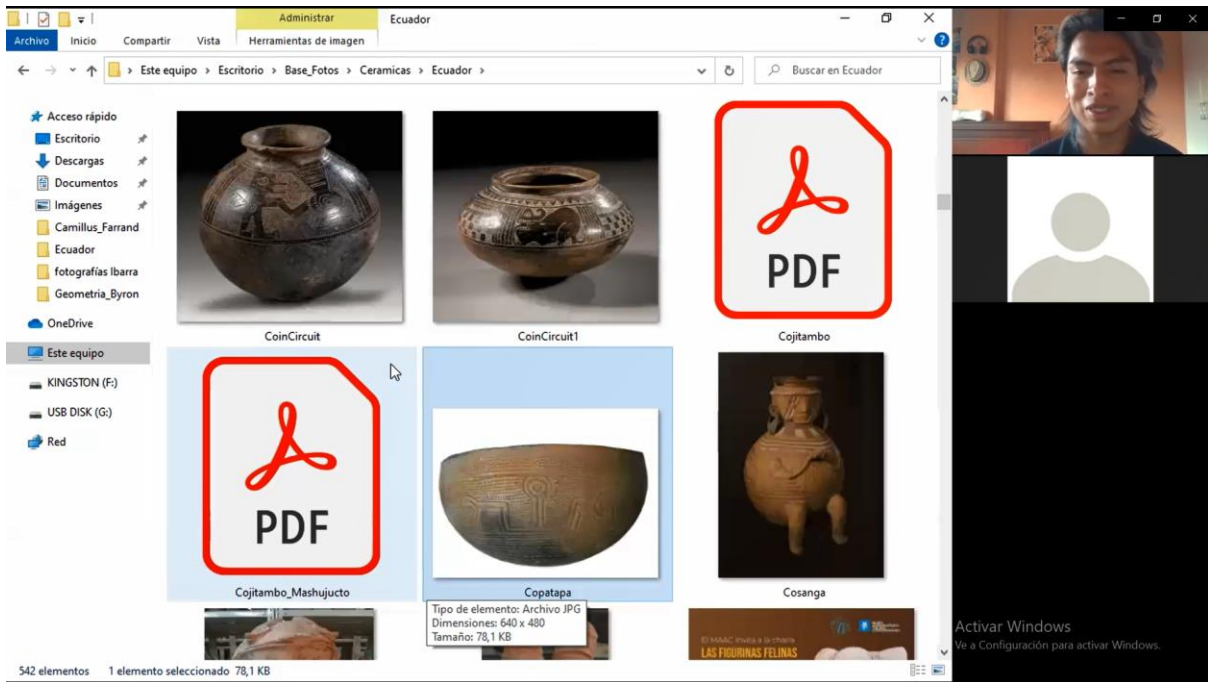


Figura 16. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; cerámicas y vasijas. Elaborado por el autor.

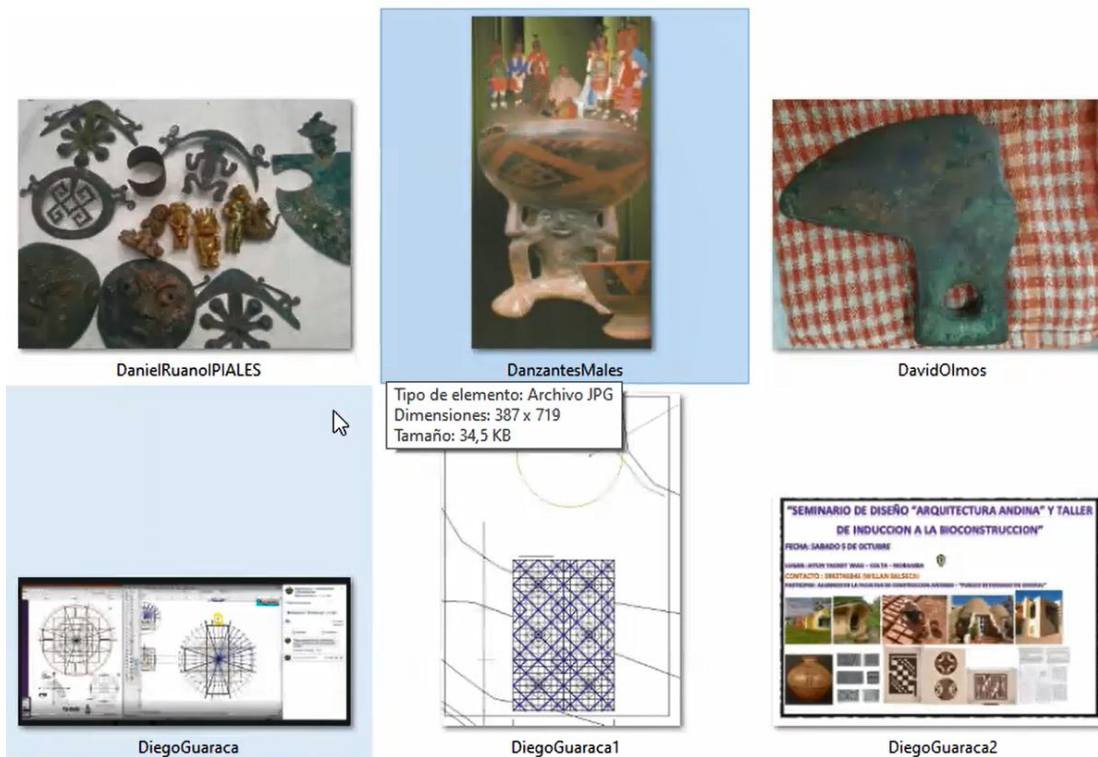


Figura 17. Entrevista realizada al Ing. Byron Carranco; piezas cultura Caranqui. Elaborado por el autor

La pieza del medio superior pertenece a la cultura Caranqui.

Análisis general de la entrevista:

A través de la entrevista con el Ing. Byron Carranco se obtuvo una serie de datos significativos acerca de la cultura andina, los cuales son de gran importancia para proporcionar una serie de características que la vuelven particular en comparación de otras culturas dando a conocer como a través de técnicas, figuras, ilustraciones, terminologías, etc. plasmaban su conocimiento y sabiduría, logrando sobrevivir gran parte ella hasta la actualidad.

Entre las técnicas que más eran utilizadas por ellos destaca la del negativo, que consiste en la utilización de los colores rojo y negro en las ilustraciones creando un contraste distintivo, también, utilizaban las mallas como base al momento de realizar los dibujos la cual era como una cuadrícula o como una diamantina. Otra de las formas o figuras que se puede apreciar en gran cantidad en las ilustraciones son la espiral y los triángulos siendo representados en los animales, plantas, elementos naturales, etc.

De igual forma las ilustraciones que realizaban representaban su entorno, la flora y fauna que está vinculada constantemente con ellos como son las aves, la serpiente, los monos, cierta clase de peces, entre otros, y en el caso de las plantas están las flores, las enredaderas como el zambo y el calabazo pero al ser motivos fitomorfos no se puede distinguir exactamente de qué planta se trata. El ser humano también formaba parte de la iconografía andina siendo caracterizado con su vestimenta y accesorios tradicionales de la época dando a conocer la clase social a la que pertenecía, también con las herramientas que distinguían las actividades que realizaban.

Entre las representaciones que realizaban se ve como determinaban los períodos del año a través del calendario agrícola o por productos y animales de temporada como es el caso de los catzos, la preñadilla, los choclos, etc. siendo todo parte de un ciclo en el cual pertenecían, de esta forma también se visualizaba los tiempos buenos y malos que pasaban, siendo ilustrados con personas o animales donde se les podía ver que pasaban hambre o se les veía los huesos y por otro lado que como se encontraban en un excelente estado de salud.

Capítulo IV

ESTUDIO DE LA INFLUENCIA DE LA CULTURA ANDINA EN LOS DISEÑADORES GRÁFICOS DE IMBABURA EN LOS AÑOS 2010 - 2020

4.1 Metodología de diseño

Design Thinking

4.1.1 Definición

El Design Thinking o en español pensamiento del diseño es un proceso que nos ayuda a resolver una problemática a través de la generación de ideas innovadoras utilizando en gran parte la creatividad, teniendo como principal objetivo el entendimiento de las necesidades reales que enfrentas los usuarios estando en el centro de atención el ser humano y de igual forma brindando una solución eficaz.

El término fue incluido en 1959 por John E. Arnold en el área de la ingeniería pero a partir de los años 70 se empezó a desarrollar en la universidad de Stanford en California EEUU, en el año de 1991 tiene un impulso el cual se mantiene hasta el día de hoy con la empresa IDEO aplicándolo el concepto por primera vez, con lo que le permitió crecer y expandirse a distintas áreas de interés para las personas (ITMadrid, 2020).

4.1.2 Características

Una de sus principales virtudes es que se lo puede aplicar en cualquier sector tanto público como privado, al igual que con o sin fines de lucro, el mismo que se puede realizar de forma análoga o digital.

Este proceso está en la búsqueda de la innovación utilizando al ser humano como pilar central, en el cual mediante la observación se descubre las necesidades o actitudes no satisfactorias de las personas permitiendo delimitar una situación en particular, con lo cual se da solución utilizando nuevas ideas, probándolas y ajustándolas hasta obtener el resultado deseado en el que los usuarios se sientan satisfechos con el producto o servicio final. De esta forma se toma en cuenta cada una de las percepciones entendiendo que llegan a completar los datos objetivos (Serrana, 2021).

4.1.3 Proceso

Para una correcta elaboración del Design Thinking se lo va a realizar a través de 5 pasos o etapas, al ser un proceso iterativo no necesariamente va a ser de forma lineal puesto que según se va desarrollando se puede ir abarcando cada una de las etapas, permitiéndonos resolver retos complejos con los cuales no se pudieran realizar con cualquier otro método. Al ir desplegando el método es permitido dar pasos hacia atrás o adelante según sea necesario para las personas que lo estén realizando e incluso saltar entre fases, logrando abarcar una gran cantidad de información la misma que ira creciendo o disminuyendo dependiendo de la fase en la que se encuentre.

Fase 1: Empatía

Una de las partes primordiales del Design Thinking es que está relacionado con el diseño priorizando a las personas, por ende, es un factor decisivo es el empatizar con los potenciales clientes. Por ello en esta primera fase se va a realizar una investigación y se dará a conocer las necesidades que tienen los clientes con la utilización de técnicas específicas como son las entrevistas a profundidad, las etnografías, la observación, grabación de videos, Moodboard, Focus Group, etc. (ITMadrid, 2020)

Con estas técnicas se va a extraer la mayor cantidad de información al igual que se lograra obtener datos originarios de la comunicación verbal y no verbal que nos servirán como guía para la obtención de nuevos conocimientos.

Fase 2: Definir

Una vez obtenidas las necesidades por las cuales pasan los clientes se va a definir el problema a resolver, con lo cual se va a validar el hallazgo con el mercado para ver si el análisis obtenido está en lo correcto (ITMadrid, 2020). De esta forma se va a desarrollar nuevos planteamientos o enfoques alternativos para brindar un mayor aporte.

Fase 3: Idear

Esta etapa se basa en la creatividad, innovación y el realismo donde partiendo de las necesidades del público objetivo se expondrán ideas, las mismas que darán a conocer la solución más viable. Con ello se desafiara las suposiciones y se obtendrá las soluciones más innovadoras donde se valdrán de la utilización de diferentes materiales, ideas, herramientas, espacios y todo tipo de utensilio que sea necesario (ITMadrid, 2020).

Fase 4: Prototipar

Una vez seleccionadas las ideas que se van a utilizar se empieza a generar un prototipo o maqueta el cual se convertirá en a la solución más apegada a la realidad o al producto final, de esta forma se comprobará si posteriormente llega a resolver las necesidades planteadas desde un inicio (ITMadrid, 2020).

Fase 5: Probar

Para la fase final se probará el prototipo comprobando si logra rendir como solución, ayudando a identificar mejoras muy representativas, al igual que problemas por resolver, posibles carencias, etc.

4.2 Público objetivo

El trabajo que se acaba de realizar va enfocado principalmente para los estudiantes o las personas que tengan afinidad al diseño en específico a los diseñadores gráficos con un enfoque más especializado en la cultura andina, el mismo, que va con el paso de los años ha teniendo gran aceptación e importancia en varias partes del mundo siendo representado en ilustraciones, fotografías, multimedia, etc.

4.3 Prototipo digital

Para el desarrollo del prototipo digital se definió los siguientes recursos:

Una investigación previa sobre lo más relevante y fundamental acerca de la cultura andina y el diseño gráfico, de igual forma los elementos que destacan de cada una de ellas para una relación en el desarrollo del folleto a elaborar. El armado y la diagramación enfocado para los dispositivos digitales, el cual al momento de abrir tenga una fluidez y se lo aprecie de una mejor manera.

Los trabajos diseñados por profesionales de la carrera en los cuales hay una representación clara de la cultura andina sirviendo de ejemplo para los lectores que visualicen el folleto y lo puedan usar como referencia para cualquier trabajo o duda que puedan tener en un futuro.

Estilo gráfico

Se usó los principios de diseño andino para crear la línea gráfica de todo el informe.

Portada

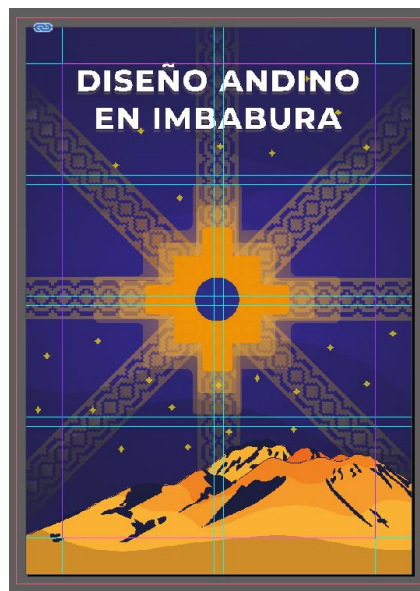


Figura 18. Portada. Elaborado por el autor.

Tipografía

Rubik - ExtraBold



Figura 19. Tipografía 1. Elaborado por el autor

Capítulo 1

Figura 20. Tipografía 2. Elaborado por el autor.

Lato – light
Lato - Bold



Figura 21. Tipografía 3. Elaborado por el autor.

Cromática

Se utilizaron los colores complementarios azul y naranja.



Figura 22. Cromática. Elaborado por el autor.

Tipo de imágenes

Fotos de cerámica, vectorización de vasijas andinas y geometría sagrada.



Figura 23. Diseño relacionado a la cultura andina. Elaborado por el autor.

Diagramación

Se utilizó una retícula modular de 4x8 por su facilidad para el trabajo en bloques de texto o imágenes, permite equilibrar los pesos visuales y dar jerarquía a la lectura.

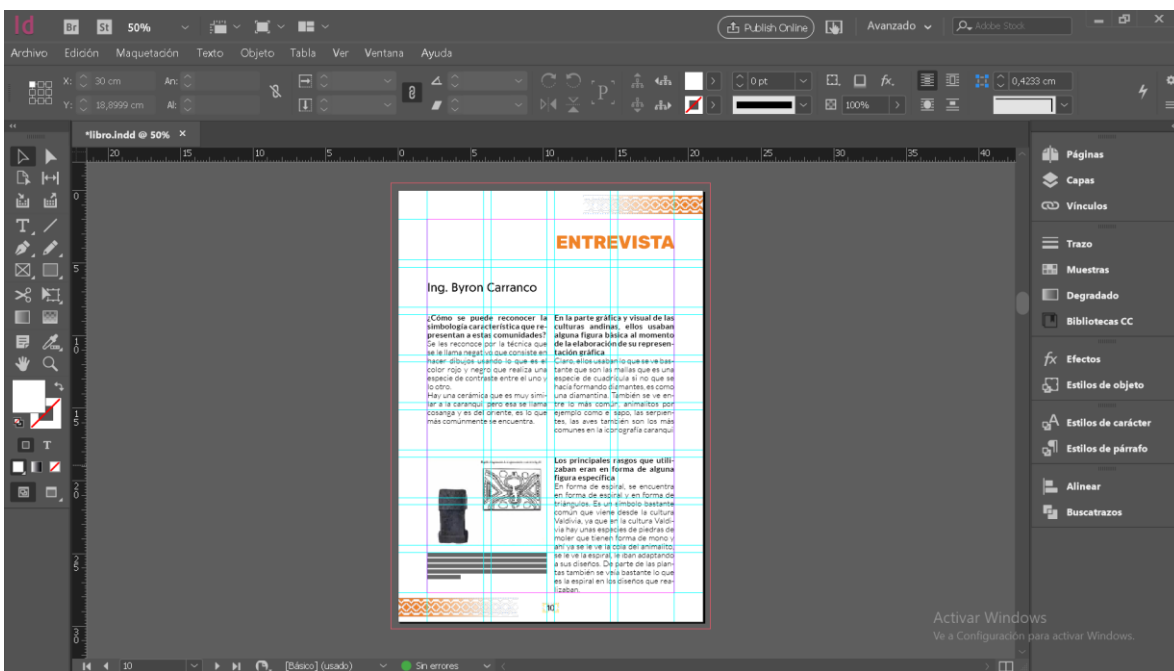


Figura 24. Diagramación del contenido. Elaborado por el autor.

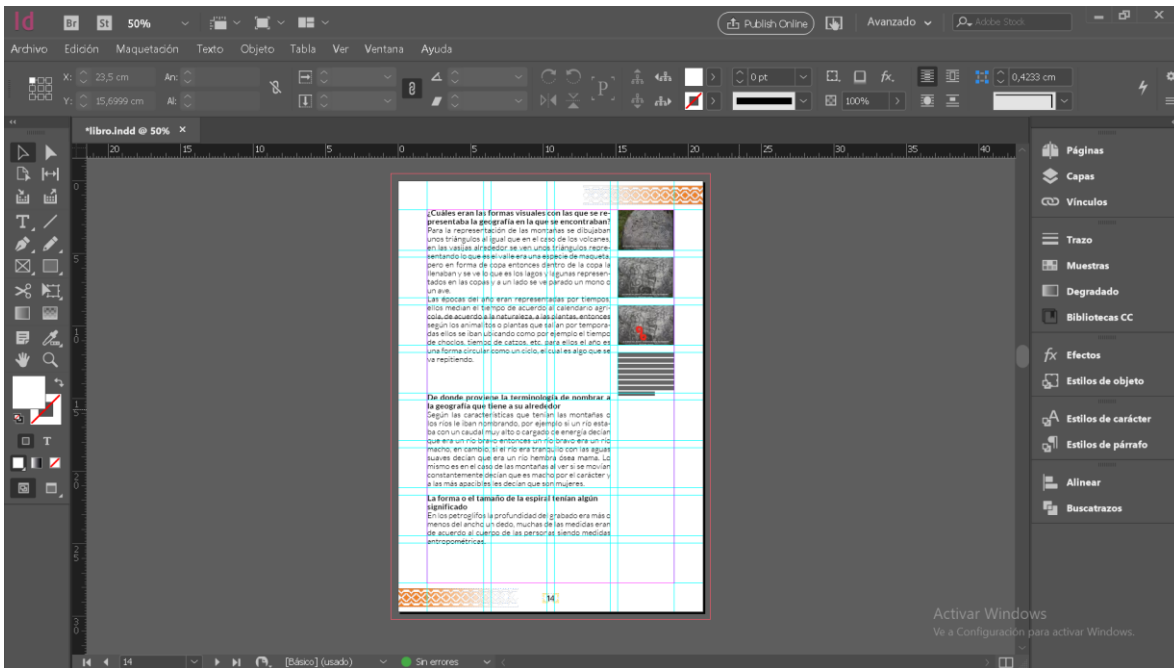


Figura 25. Diagramación del contenido. Elaborado por el autor.

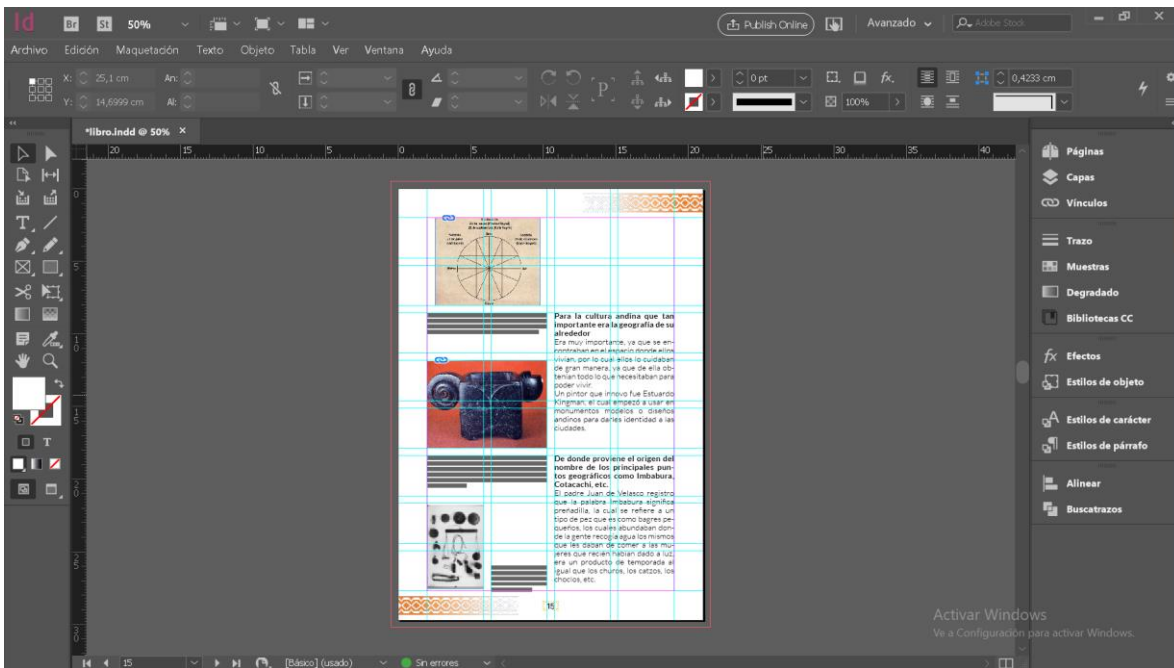


Figura 26. Diagramación del contenido. Elaborado por el autor.

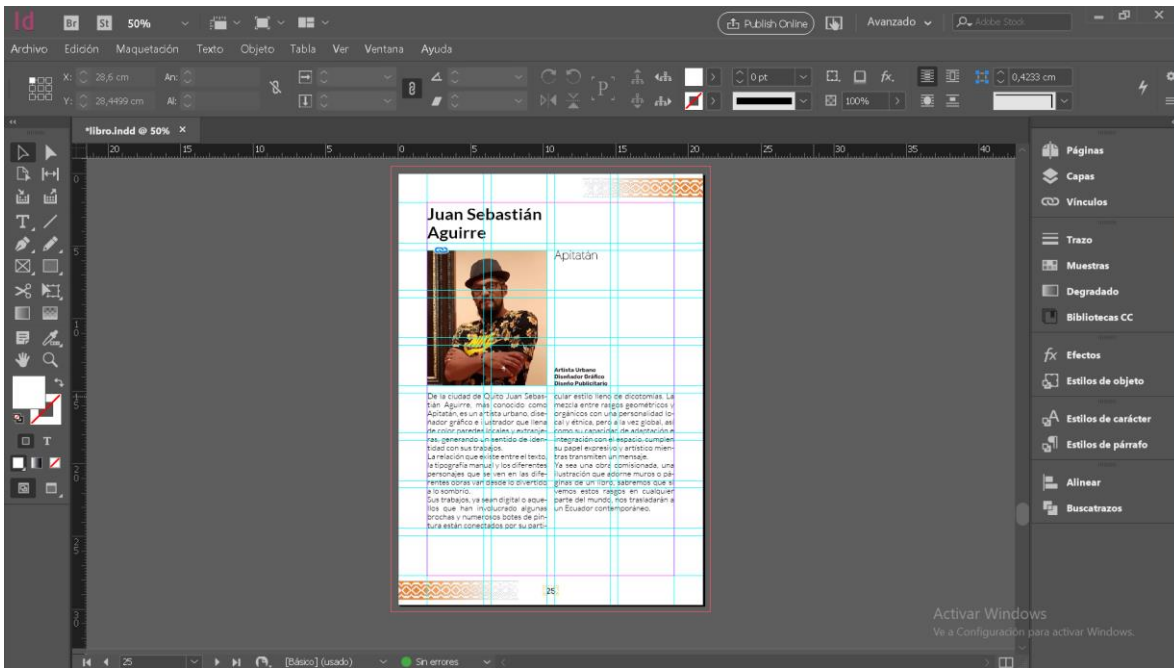


Figura 27. Diagramación del contenido. Elaborado por el autor.

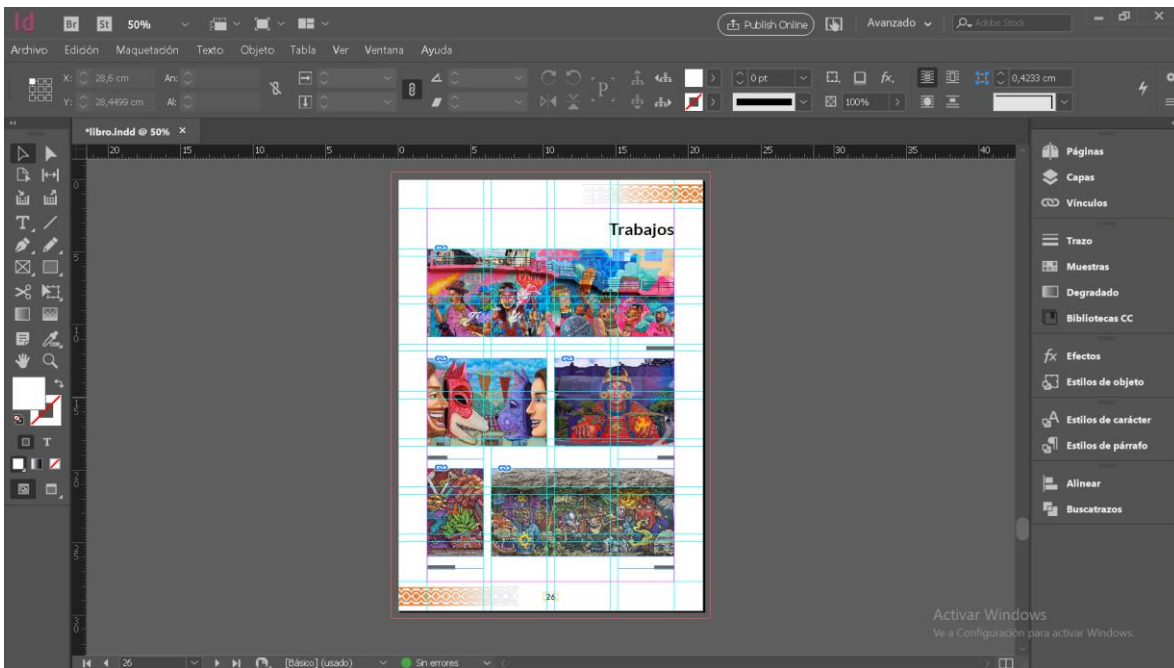


Figura 28. Diagramación del contenido. Elaborado por el autor.

MOCKUP

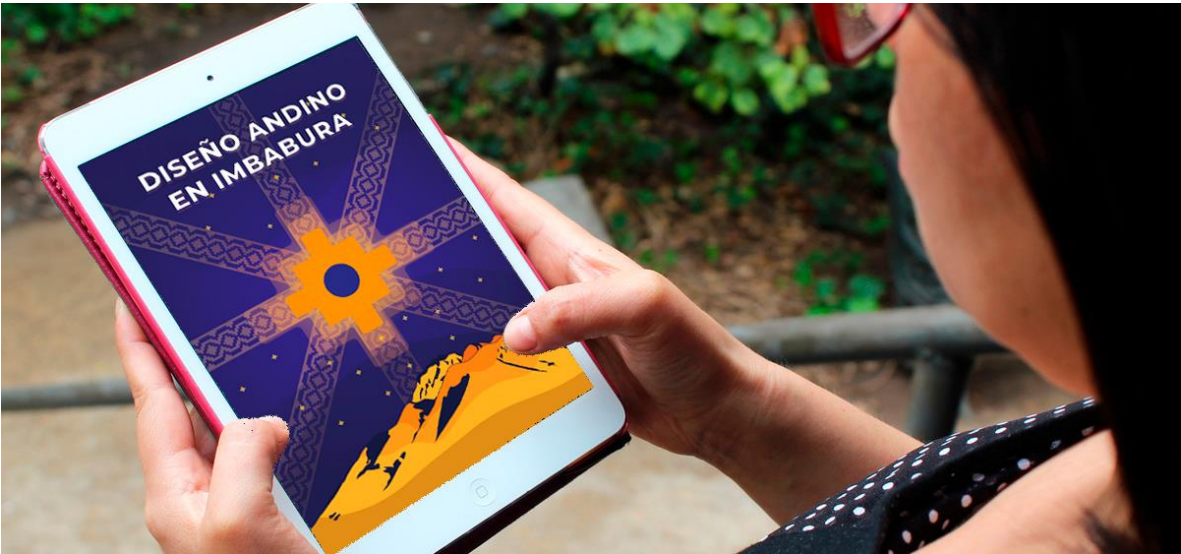


Figura 29. Mockup. Elaborado por el autor.

CONCLUSIONES

- En la presente investigación se verificó la influencia que existe por parte de la cultura andina en los artistas y diseñadores gráficos que ejercen en la provincia de Imbabura al igual que en diferentes partes del Ecuador, en los cuales se ve representado su importancia a través de los trabajos que se han ido desarrollando en los últimos años como son las ilustraciones, fotografías, murales, afiches, cortometrajes, etc. los mismos que se aprecian con mayor frecuencia en las ciudades de nuestro país.
- A lo largo del desarrollo de la investigación se ha indagado un número de trabajos que han sido realizados por parte de los artistas y diseñadores gráficos en los últimos años, revelando una buena acogida de la representación de la cultura andina a través de la ilustración, dibujos, murales, grafiti y fotografías, no obstante, también se la puede apreciar en la publicidad, siendo empleada por varias empresas y microempresas de la provincia.
- Con la influencia de la cultura andina en los trabajos realizados por los diseñadores gráficos se ha determinado ciertas características que la diferencian de las demás, como es la implementación de la simbología andina, la representación de la espiral, la dualidad que existe en todo, siendo simbolizado a través de los ciclos, el significado de los colores, al tener una mayor o menor saturación, la utilización de mallas, la importancia que se le da a la vestimenta tradicional en cada obra que se realiza. Con cada uno de estos aportes se realizó un folleto digital donde se observa información relevante de la cultura andina y el diseño gráfico, al igual que representantes de la carrera con sus respectivos trabajos enfocados a esta cultura ancestral.

RECOMENDACIONES

- Con la finalidad de implementar una mayor relevancia de los aportes que nos otorga la cultura andina se debería dar un mayor énfasis en las instituciones educativas, entidades públicas y privadas, socializando el nivel de importancia que ejerce los trabajos que se realizan al representar esta cultura para que las personas puedan comprender el trasfondo de las obras que se van realizando.
- Es importante mencionar la difusión de las obras que se realizan con relación a la cultura andina para que con el paso del tiempo se siga incrementando la acogida que va obteniendo no solo a nivel de provincia sino también a lo largo del país y posteriormente del mundo.
- Con la representación de la cultura andina en los trabajos que se vayan a realizar a futuro se debe de tomar en cuenta una correcta utilización de la simbología, cromática, y características que la simboliza en comparación a otras culturas, ya que al ser mal utilizadas las personas que la vean asimilarán un concepto erróneo del que es en realidad.

BIBLIOGRAFÍA

- ABC. (23 de abril de 2004). *abc*. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de abc: <https://www.abc.com.py/articulos/cultura-el-concepto-sociologico-756549.html>
- Almeida, C., Posso, M., & Carrascal, R. (2016). Iconografía de los pueblos ancestrales de imbabura . En C. Almeida, M. Posso, & R. Carrascal, *Iconografía de los pueblos ancestrales de imbabura* (pág. 82). Ibarra: Universidad Técnica del Norte.
- Ansión, J. (1994). *Cultura andina y transformación cultural*. Lima: IDEELE.
- Arias, E. R. (10 de diciembre de 2020). *economipedia*. Recuperado el 13 de diciembre de 2021, de economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-exploratoria.html>
- Baquadano, R. (27 de enero de 2021). *freed*. Recuperado el 30 de noviembre de 2021, de freed: <https://freed.tools/blogs/ux-cx/entrevistas-profundidad>
- Barahona, A. (2019). Origen y evolución del ser humano. *comoves* , 32-33.
- Coca, C. G. (2015). *Diseño y técnicas de Packaging*. Valladolid: universidad de Valladolid.
- COMUNIDAD ANDINA. (1 de Septiembre de 2008). *simbologia de la comunidad andina: sentido de pertenencia y accion para el ciudadano andino*. Ibarra: SG/di 897.
- deconceptos. (2020). *deconceptos*. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de deconceptos: <https://deconceptos.com/general/disenografico>
- Diccionario Soviético de Filosofía. (2017). *Diccionario de filosofia*. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de Diccionario de filosofia: <http://www.filosofia.org/enc/ros/se4.htm>
- einatec. (2019). *einatec*. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de einatec: <https://einatec.com/disenografico-publicitario/>
- el telegrafo. (21 de diciembre de 2013). Sobre la identidad andina. *el telegrafo*.
- elestudio. (12 de Febrero de 2020). *elestudio*. Recuperado el 19 de Julio de 2020, de elestudio: <https://elestudio.com/la-evolucion-del-disenografico/>
- esdesign. (13 de agosto de 2018). *esdesign*. Recuperado el 19 de julio de 2020, de esdesign: <https://www.esdesignbarcelona.com/int/expertos-disenografico/la-evolucion-del-disenografico-en-los-ultimos-50-anos>
- esneca. (19 de junio de 2019). *esneca*. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de esneca: <https://www.esneca.com/blog/que-es-disenografico/>

- Factoría de Arte y Desarrollo. (03 de Mayo de 2018). *alumnos.factoriarte*. Recuperado el 13 de 09 de 2020, de alumnos.factoriarte: http://alumnos.factoriarte.org/wp-content/uploads/2018/05/EMC_2_anexo6.pdf
- Giner, S. (2004). *Ecuared*. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de Ecuared: https://www.ecured.cu/Sociolog%C3%ADa_de_la_Cultura
- GONZALEZ, J. P. (2012). *SEMIÓTICA*. Ciudad de Mexico: RED TERCER MILENIO.
- graffica. (26 de abril de 2019). *graffica*. Recuperado el 20 de julio de 2020, de graffica: <https://graffica.info/reflexiones-para-el-wdd2019-el-diseno-es-cultura/>
- Hernández, L. (15 de julio de 2011). *loestrategico*. Recuperado el 20 de julio de 2020, de loestrategico: <http://loestrategico.com/2011/07/%C2%BFque-significa-disenar-con-identidad-cultural/>
- Herrera, J. A. (26 de noviembre de 2016). *la cuadra universitaria*. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de la cuadra universitaria: <https://www.lacuadrauniversitaria.com/blog/cultura-subcultura-y-contracultura>
- hispanoteca. (2018). *hispanoteca*. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de hispanoteca: <http://www.hispanoteca.eu/Literatura%20LA/Las%20culturas%20precolombinas.htm>
- Imaginario, A. (30 de Septiembre de 2019). *significados*. Recuperado el 19 de Julio de 2020, de significados: <https://www.significados.com/cultura/>
- ITMadrid. (6 de febrero de 2020). *ITMadrid*. Recuperado el 14 de diciembre de 2021, de ITMadrid: <https://www.itmadrid.com/que-es-y-para-que-sirve-design-thinking/>
- Jaramillo, L. A. (2018). *DISEÑO GRAFICO. diseño de un sistema gráfico de interpretación simbólica de una cultura andina ecuatoriana*. cuenca , azuay , Ecuador .
- MALDONADO, R. C. (2017). Fundamentos del diseño: ¿cómo partimos desde las leyes y principios de la cosmovisión andina? . *tsantsa*, 68.
- Maria, F. S. (7 de mayo de 2014). *staffcreativa*. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de staffcreativa: <https://www.staffcreativa.pe/blog/disenio-editorial-definicion/>
- Martínes, G. G. (10 de junio de 2020). *psicologiamente*. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de psicologiamente: <https://psicologiamente.com/social/semiotica>
- medium. (6 de abril de 2018). *medium*. Recuperado el 20 de julio de 2020, de medium: <https://medium.com/@facilitadorimpulsa/las-4-etapas-del-proceso-creativo-seg%C3%BAAn-graham-wallas-d3456b4531ef>
- Mheducation. (9 de julio de 2000). *mheducation*. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de mheducation: <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448146344.pdf>
- Millán, T. R. (2000). *Para comprender el concepto de Cultura*. Chile.

- Miranda, C. G. (16 de marzo de 2015). i+Diseño. *El diseño como soporte de la identidad*. Malaga, España.
- Molano, o. l. (2005). *Identidad cultural un concepto que evoluciona*.
- Mora, D. (5 de julio de 2020). *monstruosdeldiseno*. Recuperado el 19 de julio de 2020, de monstruosdeldiseno: <https://monstruosdeldiseno.com/disenio-grafico/que-hace-un-disenador-grafico>
- MUSSO, A. R. (5 de febrero de 2017). *foroalfa*. Recuperado el 19 de julio de 2020, de foroalfa: <https://foroalfa.org/articulos/el-disenio-como-estrategia-cultural>
- Olmeda, I. (02 de octubre de 2013). *slideshare*. Recuperado el 13 de diciembre de 2021, de slideshare: <https://es.slideshare.net/isabelolmeda/investigacion-historica#:~:text=INVESTIGACI%C3%93N%20HIST%C3%93RICA%20%E1%AE%20Este%20tipo,a%20menudo%20derivadas%20de%20hip%C3%B3tesis>.
- Parera, D. T. (2005). *Diseño gráfico*. España: síntesis.
- PEÑALBA, J. L. (2005). Evolución del concepto y de la significación. *redalyc*, 181.
- Raffino, M. E. (27 de julio de 2020). *concepto.de*. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de concepto.de: <https://concepto.de/disenio/>
- RAMOS, J. R. (19 de ABRIL de 2010). LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO. *ANALISIS COMPARATIVO ENTRE EL DISEÑO ICONOGRAFICO ANDINO PRECOLOMBINO Y ACTUAL DEL ECUADOR CON PERU Y BOLIVIA*. RIOBAMBA , CHIMBORAZO, ECUADOR.
- Reyes, L. G. (2016). *El Diseño Editorial*. Madrid: MUDI.
- Robles, F. (13 de octubre de 2019). *lifeder.com*. Recuperado el 13 de abril de 2021, de lifeder.com: <https://www.lifeder.com/cultura-emergente/>
- Rocher, G. (1972). *Introducción a la sociología general*. Barcelona: Herder.
- Rodríguez, D. (13 de mayo de 2019). *lifeder.com*. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de lifeder.com: <https://www.lifeder.com/identidad-cultural/>
- Rosa Belén Ramos Jiménez, A. L. (21 de Septiembre de 2019). Representacion Grafica de la Cultura Andina. *Ciencia Digitales*, pág. 6.
- Sánchez Ramos, M. E. (arzo de 2016). *universidad de palermo*. Recuperado el 14 de septiembre de 2020, de universidad de palermo: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_1ibro=588&id_articulo=12231

- Serrana, J. I. (05 de noviembre de 2021). *EAE Business School*. Recuperado el 14 de diciembre de 2021, de EAE Business School: <https://retos-directivos.eae.es/design-thinking-que-es-caracteristicas-y-fases/>
- Solís, L. D. (28 de mayo de 2019). *investigalia*. Recuperado el 20 de julio de 2020, de investigalia: <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-cualitativo-de-investigacion/>
- Solís, L. D. (21 de mayo de 2019). *investigalia*. Recuperado el 20 de julio de 2020, de investigalia: <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-cuantitativo-de-investigacion/>
- Soto, M. (21 de mayo de 2020). *sitiocero*. Recuperado el 20 de julio de 2020, de sitiocero: <https://sitiocero.net/2012/05/la-cultura-y-el-diseno/>
- tantatic. (8 de julio de 2019). *tantatic*. Recuperado el 12 de septiembre de 2020, de tantatic: <https://www.tantatic.com/disenio-grafico/disenio-tipografico>
- tiposdearte. (18 de agosto de 2017). *tiposdearte*. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de tiposdearte: <https://tiposdearte.com/que-es-el-arte-precolombino/>
- Tylor, E. B. (1871). *Culturas Primitivas*. ayuso.
- Uriarte, u. M. (10 de marzo de 2020). *caracteristicas*. Recuperado el 14 de septiembre de 2020, de caracteristicas: <https://www.caracteristicas.co/culturas-precolombinas/>
- Vaquero, A. (2012). *academia*. Recuperado el 14 de septiembre de 2020, de academia: https://www.academia.edu/34908303/ARTE_PRECOLOMBINO_Historia_de_la_Arquitectura_I
- Villanueva, C. (17 de diciembre de 2018). *teamleader*. Recuperado el 20 de julio de 2020, de teamleader: <https://blog.teamleader.es/diagrama-de-gantt>



4.3 Anexos

4.3.1 Entrevista

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Entrevista con el Ing. Byron Carranco – Estudioso de la cultura andina

La entrevista está basada acerca de la Cultura andina y su representación gráfica la cual se ha mantenido hasta la actualidad y como ha logrado a servir como inspiración o ha influenciado a personas y diseñadores para que la lleguen a implementar en los trabajos que realizan.

Pregunta 1: ¿Cómo se puede reconocer la simbología característica que representan a estas comunidades?

Pregunta 2: En la parte gráfica y visual de las culturas andinas, ellos usaban alguna figura básica al momento de la elaboración de su representación grafica

Pregunta 3: Los principales rasgos que utilizaban eran en forma de alguna figura específica

Pregunta 4: ¿Cuáles eran las principales plantas que más utilizaban al momento de ilustrar o representar gráficamente?

Pregunta 5: Por lo general donde era más visto que representaban estas ilustraciones o gráficos.

Pregunta 6: Pero entre todas las opciones comentadas ¿Cuál era la que predominaba?

Pregunta 7: ¿Cuáles eran los animales más característicos de la cultura andina?

Pregunta 8: En los animales que rasgos eran los más característicos que representaban en las ilustraciones

Pregunta 9: ¿Cuáles eran los personajes principales que generalmente ellos utilizaban para representar?

Pregunta 10: En la representación de las personas, ¿Cuáles eran los rasgos fundamentales que se veían en la ilustración?

Pregunta 11: ¿Cuáles eran las formas visuales con las que se representaba la geografía en la que se encontraban?

Pregunta 12: La forma o el tamaño de la espiral tenían algún significado

Pregunta 13: De donde proviene la terminología de nombrar a la geografía que tiene a su alrededor

Pregunta 14: Para la cultura andina que tan importante era la geografía de su alrededor

Pregunta 15: De donde proviene el origen del nombre de los principales puntos geográficos como Imbabura, Cotacachi, etc.

Pregunta 16: ¿En qué forma era representada la astrología?

Pregunta 17: ¿Qué sabían representar en la parte artesanal de la metalurgia?

Pregunta 18: En la actualidad aún existen estructuras como viviendas o asentamientos que mantienen esa parte histórica

Pregunta 19: La medicina andina era representada de forma visual

4.3.2 Imágenes



Figura 30. Chacana. (Ecuador, 2020)



Figura 31. Expo diseño andino. (Latacunga, 2015)



Figura 32. La fiesta de todos. (Pilsener, 2020)



Figura 33. Agendas. (Hamaca, 2019)