



PORTADA

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLÓGICAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**Ilustración de personajes icónicos de “Los Carnavales por la vida”,
Infografía como método informativo.**

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en Diseño
Gráfico**

Autor:

Pérez Núñez Carlos Andrés

Tutor:

Ms. Mariela Verónica Samaniego López

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Carlos Andrés Pérez Núñez, con cédula de ciudadanía 0604066282, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: Ilustración de personajes icónicos de “Los Carnavales por la vida”, Infografía como método informativo, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 29 de mayo del 2025.



Carlos Andrés Pérez Núñez
C.I:0604066282

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Msc Samaniego López Mariela Verónica catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **Ilustración de personajes icónicos de “Los Carnavales por la vida”, Infografía como método informativo**, bajo la autoría de Carlos Andrés Pérez Núñez; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 29 días del mes de mayo del 2025



Msc. Samaniego López Mariela Verónica
C.I:0603205519

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de **Ilustración de personajes icónicos de “Los Carnavales por la vida”, Infografía como método informativo**, presentado por Carlos Andrés Pérez Núñez, con cédula de identidad número 0604066282, bajo la tutoría de Msc. Samaniego López Mariela Verónica; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a los 29 días del mes de mayo del 2025.

William Javier Quevedo Tumailli, Arq.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Luis Miguel Viñan Carrasco, Mgs.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Marcela Elizabeth Cadena Figueroa, Mgs.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



CERTIFICADO ANTIPLAGIO ORIGINAL



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.20

CERTIFICACIÓN

Que, **Pérez Núñez Carlos Andrés** con CC: **0604066282**, estudiante de la Carrera de **DISEÑO GRÁFICO**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS** ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES ICÓNICOS DE "LOS CARNAVALES POR LA VIDA", INFOGRAFÍA COMO MÉTODO INFORMATIVO**", que corresponde al dominio científico **DESARROLLO TERRITORIAL - PRODUCTIVO Y HÁBITAT SUSTENTABLE PARA MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA** y alineado a la línea de investigación **CULTURA VISUAL**, cumple con el 8 %, reportado en el sistema Anti plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 25 de abril de 2025



Mgs. Mariela Samaniego López
TUTOR

DEDICATORIA

Primero quiero agradecer a Dios por darme la oportunidad de culminar mis estudios superiores y poder cumplir una meta más dentro de mi vida, dándome esa fuerza para seguir adelante luchando día tras día.

A mi familia por ser ese apoyo incondicional dentro de este largo proceso ayudándome y apoyándome siempre en las buenas y en las malas, siendo un ejemplo para superarme como persona y como un profesional.

A mi pareja por ser ese eje dentro de mi vida dándome ánimos y siendo un apoyo más dentro de cada paso que he dado en la carrera.

A mis profesores que me han dado su apoyo dentro de este largo proceso, dándome sus consejos y apoyándome a seguir adelante para lograr culminar mis estudios.

A todos muchas gracias por ese apoyo y esa fuerza que me han dado cada día para poder terminar una etapa más dentro de mi vida, muchas gracias por ayudarme a superar y ser una persona con nuevos conocimientos para poderlos impartir.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer primero a Dios a mi familia a mi novia a mis profesores a mis amigos que han hecho que esta etapa más de mi vida sea llena de conocimientos y logros que se ha podido adquirir mediante este proceso, impulsándome a ser cada día una mejor persona y no darme por vencido, siempre han tenido unas palabras de apoyo para poder salir adelante pese las adversidades.

A mis padres: Carmen y José muchas gracias por todo su apoyo dentro de este proceso ya que me ayudan a cumplir un sueño más ser un profesional, gracias por sus palabras por sus consejos y por cada una de las cosas que han hecho por mí.

A mis hermanos José, Gaby, Angel que han sido esa guía para poder seguir adelante echándole ganas a cada una de las metas que nos hemos trazado.

A Daniela muchas gracias por todo su amor incondicional siendo un eje fundamental dentro de este largo proceso apoyándome en cada uno de mis pasos.

A mi tutora Mariela Samaniego por su tiempo y paciencia siendo una excelente persona que me ha sabido guiar con cada una de sus palabras dentro de este largo proceso.

A todos los docentes y amigos Dario, Wilmer, Sonia, Jonathan y Nayely que han estado ahí para darme una buena parte de su vida tanto en lo personal como laboral transmitiendo sus conocimientos, dándome siempre esa parte de energía vital con sus palabras y acciones.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	
DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO ORIGINAL	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL.....	8
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	10
INDICE DE FIGURAS.....	11
ÍNDICE DE TABLAS.....	11
RESUMEN.....	12
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN.....	14
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.2 JUSTIFICACIÓN.....	16
1.3 OBJETIVOS.....	18
1.3.1 GENERAL.....	18
1.3.2.ESPECÍFICOS.....	18
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	19
2.1 La ilustración.....	19
2.2 ¿Qué es la ilustración?.....	19
2.2.1Tipos de ilustración.....	20
• Ilustración infantil.....	20
• Ilustración fantástica.....	21
• Ilustración para Videojuegos.....	21
• Ilustración editorial.....	22
• Ilustración para Concepto Art.....	22
• Ilustración publicitaria.....	23
2.2.2Estilos de ilustración.....	23
• Estilo de ilustración Kawai.....	23
• Estilo de ilustración Fotorrealismo.....	24
• Estilo de ilustración Childlike.....	24
• Estilo de ilustración Flat design.....	25
• Estilo de ilustración Pixelart.....	25
• Estilo de ilustración Vector art.....	26
• Estilo caricaturesco.....	26
2.2.3Técnicas de ilustración.....	27

• Lápices de grafito y carbón	27
• Tinta o plumillas.....	27
• Acuarela	28
• Collage	28
• Técnicas mixtas	29
• Técnicas digitales avanzadas.....	29
2.3 Origen del Pawkar Raymi (Carnavales por la vida).....	30
¿Qué es el Pawkar Raymi (Carnavales por la Vida)?.....	30
¿Cuáles son sus Tradiciones?	31
2.3.1 Pachamama.....	32
2.3.2 ¿Qué es el Camari?.....	32
2.3.3 Danza	32
2.3.4 Instrumentos musicales	33
• Tambor	33
• Pingullo	33
• Quipa	34
2.3.5 Juegos tradicionales	34
2.3.6 Personajes tradicionales.....	35
2.4 Infografía	40
2.4.1 Características.....	41
2.4.2 Clasificación de la infografía	42
2.4.3 Tipos de infografía	42
• 2.4.3.1 Infografías informativas	42
• 2.4.3.2 Infografías de proceso o flujo.....	43
• 2.4.3.3. Infografías comparativas	44
• 2.4.3.4 Infografías de tiempo o cronológicas	45
• 2.4.3.5 Infografías de jerarquía	45
2.4.4 Aplicación de la Narrativa Visual en la Infografía Ilustrada.....	47
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....	48
3.1. Enfoque.....	48
3.2. Método teórico.....	48
3.3. Método Empírico.....	49
3.4. Tipo de Investigación	49
3.4.1 Tipo de investigación según el diseño	49
3.4.2 Tipo de investigación según el alcance	50
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	50
3.6. Población y Muestra	51
3.6.1. Población.....	51
3.6.2. Muestra.....	51
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	53
4. Resultados y discusión	53
4.1. Entrevista.....	53
4.2. Tabulación de Encuesta aplicada.....	57

CAPÍTULO V: PROPUESTA	62
CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	84
5.1. CONCLUSIONES.....	84
5.2. RECOMENDACIONES	84
6. BIBLIOGRAFÍA.....	86
7. ANEXOS.....	89

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. <i>Diablo de Lata</i>	19
Ilustración 2. <i>La ilustración</i>	20
Ilustración 3. <i>Infantil</i>	20
Ilustración 4. <i>fantástica</i>	21
Ilustración 5. <i>Videojuegos</i>	22
Ilustración 6. <i>Editorial</i>	22
Ilustración 7. <i>Concept Art</i>	23
Ilustración 8. <i>Publicitaria</i>	23
Ilustración 9. <i>Kawai</i>	24
Ilustración 10. <i>Fotorrealismo</i>	24
Ilustración 11. <i>Childlike</i>	24
Ilustración 12. <i>Flag design</i>	25
Ilustración 13. <i>Pixelart</i>	25
Ilustración 14. <i>Vector Art</i>	26
Ilustración 15. <i>Caricaturesco</i>	26
Ilustración 16. <i>Lápices de grafito</i>	27
Ilustración 17. <i>Tinta o Plumillas</i>	27
Ilustración 18. <i>Acuarela</i>	28
Ilustración 19. <i>Collage</i>	28
Ilustración 20. <i>Técnicas mixtas</i>	29
Ilustración 21. <i>Técnicas digitales avanzadas</i>	29

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Carnavales por la vida</i>	30
Figura 2. <i>Pawkar Raymi</i>	31
Figura 3. <i>Traiciones</i>	31
Figura 4. <i>Danzas</i>	33
Figura 5. <i>Instrumento Tambor</i>	33
Figura 6. <i>Instrumento Pingullo</i>	33
Figura 7. <i>Instrumento Quipa</i>	34
Figura 8. <i>Juegos tradicionales</i>	34
Figura 9. <i>Conoce usted la festividad de “Los Carnavales por la vida”</i>	57
Figura 10. <i>Conoce algunos de los personajes tradicionales del Pawkar Raymi.</i>	58
Figura 11. <i>Personajes “Los Carnavales por la vida” (Pawkar Raymi)</i>	59
Figura 12. <i>Importancia de los personajes en la Actualidad.</i>	59
Figura 13. <i>Importancia de transmitir el conocimiento de los personajes de “Los Carnavales por la vida”</i>	60
Figura 14. <i>Fuentes de Información.</i>	61
Figura 15. <i>Infografía Mama Shalva</i>	81
Figura 16. <i>Infografía Tayta Carnaval</i>	82
Figura 17. <i>Infografía Kulta Tukushka</i>	83

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Ficha análisis Mama Shalva</i>	35
Tabla 2. <i>Ficha análisis Taita Carnaval</i>	36
Tabla 3. <i>Ficha análisis Kulta Tukushka</i>	37
Tabla 4. <i>Ficha análisis Warmi Tukushka</i>	38
Tabla 5. <i>Ficha análisis Kulta o Zarza</i>	39
Tabla 6. <i>Ficha análisis Guiador</i>	40
Tabla 7. <i>Tabulación Pregunta 1 de la encuesta</i>	57
Tabla 8. <i>Tabulacion Pregunta 2 de la encuesta.</i>	57
Tabla 9. <i>Tabulación Pregunta 3 de la encuesta</i>	58
Tabla 10. <i>Tabulación Pregunta 4 de la encuesta.</i>	59
Tabla 11. <i>Tabulación Pregunta 5 de la encuesta.</i>	60
Tabla 12. <i>Tabulación Pregunta 6 de la encuesta</i>	61
Tabla 13 <i>Mama Shalva</i>	62
Tabla 14, <i>Tayta Carnaval</i>	65
Tabla 15. <i>Kulta Tukushka</i>	68
Tabla 16. <i>Warmi Tukushka</i>	71
Tabla 17. <i>Kulta o Zarza</i>	74
Tabla 18. <i>El Guiador</i>	77
Tabla 19 <i>Elaboración de la matriz infográfica.</i>	80

RESUMEN

La presente investigación titulada “*Ilustración de personajes icónicos de “Los Carnavales por la vida”, Infografía como método informativo.*” tuvo como objetivo dar a conocer a los personajes más representativos de una de las festividades más importantes de la provincia de Chimborazo “Los Carnavales por la vida”, se creó ilustraciones digitales con proceso metodológico que luego fueron aplicadas a formato infográfico como herramienta visual de difusión de información clara y precisa acerca de esta celebración, actualmente es muy poca la información que se puede encontrar en los medios digitales acerca de esta festividad y sus personajes, por lo cual se ha visto necesaria la creación de infografías como método de divulgación que permita llegar a un público más específico.

La ilustración y la infografía se complementan ya que ambas son soportes que destacan al momento de comunicar temas sociales como culturales, son elementos que permiten representar datos complejos y ayudan facilitando la comprensión, de esta manera se puede fortalecer la comunicación visual, de la festividad “Los Carnavales por la Vida” que comenzó en el año 2003 como una fiesta mestiza, convirtiéndose en una fiesta intercultural en el año 2005, con base a la investigación los personajes más representativos de esta celebración del florecimiento son: Mama Shalva, Tayta Carnaval, Kulta Tukushka, Warmi Tukushka, Kulta o Zarza y el Guiador.

Palabras claves: ilustración, personajes “Los Carnavales por la Vida”, infografías.

ABSTRACT

The present research, titled "*Illustration of Iconic Characters from 'Los Carnavales por la Vida': Infographics as an Informative Method,*" aimed to highlight the most representative figures of *Los Carnavales por la Vida*, one of the most important festivities in the province of Chimborazo. Digital illustrations were developed through a structured methodological process and subsequently integrated into infographic formats as a visual communication tool, with the goal of disseminating clear and accurate information about this cultural celebration. Given the current lack of digital content concerning this festivity and its iconic characters, the development of infographics as a means of communication has become essential for reaching more targeted audiences.

Illustration and infographics function synergistically, as both are powerful mediums for conveying social and cultural narratives. These visual elements facilitate the representation of complex information, making it more accessible and comprehensible. In this context, the visual communication of *Los Carnavales por la Vida*—which originated in 2003 as a mestizo celebration and transitioned into an intercultural celebration in 2005—can be significantly enhanced. Based on the research, the most emblematic characters of this celebration of renewal and abundance are: Mama Shalva, Tayta Carnaval, Kulta Tukushka, Warmi Tukushka, Kulta or Zarza, and the Guiador.

Keywords: illustration, characters from Los Carnavales por la Vida, infographics.



Mario Nicolas Salazar
Ramos



Revised by
Mario N. Salazar

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La siguiente investigación se realizó con el fin de dar a conocer a profundidad los personajes más simbólicos de “Los carnavales por la vida”, siendo esta una de las fiestas tradicionales de la provincia de Chimborazo, para esto fue necesario la creación de personajes mediante la ilustración digital, podemos decir que la infografía será un complemento dentro de nuestro proyecto para dar a conocer los personajes de esta festividad, “ Los Carnavales por la Vida”, hoy en día los medios digitales son una fuente muy importante para difundir este tipo de información, para conocer lo que sería esta fiesta tradicional de una forma interactiva y sutil “analizó la evolución del concepto cultura,” (Luna, 2013).

Además, es muy importante tener en cuenta que tanto la ilustración como la infografía son un método muy útil al momento de dar a conocer temas como pueden ser sociales, políticos, económicos, de diversión etc. La ilustración se refiere a cualquier representación visual, como dibujos, imágenes, gráficos, fotografías o diagramas, que se utiliza para acompañar o complementar un texto, ya sea en libros, revistas, periódicos, sitios web u otros medios.

La infografía es una representación visual de información o datos complejos de forma clara, concisa y atractiva, debido a que combina imágenes elementos gráficos, ilustraciones, iconos etc. Teniendo en cuenta que sirve para comunicar de manera efectiva un mensaje o contar una historia. “En la infografía hay una combinación de elementos gráficos y texto; lo verbal y lo visual concluyen en un producto que efectiviza el mensaje” (Chacón, 2013).

Las ilustraciones son útiles para presentar datos y resultados de investigaciones debido a que permiten visualizar patrones, tendencias y relaciones entre variables de manera más clara y precisa, las ilustraciones facilitan la comprensión y el análisis de la información presentada, por lo tanto, va de la mano con la infografía ya que se utilizan en diversos ámbitos, como el periodismo, la publicidad, el marketing, la educación y la divulgación científica, entre otros. “Es evidente que este es un recurso muy útil en los procesos de enseñanza aprendizaje, porque estás representan la opción gráfica”. (López, 2016).

Según los expertos, “Los Carnavales por la Vida” es una celebración que se dio en el año 2003 como una fiesta mestiza para el año 2005 se volvió intercultural, personificando el evento con la elección del Yaya carnaval y Mama Shalva, dentro de esta celebración podemos

encontrar personajes como son: Kulta Tukushka, Warmi Tukushka, Guiador, Embajador entre otros personajes tradicionales, las calles se llenan de vestimentas coloridas, pasos sincronizados y música de géneros diversos, este festejo que adoptó este nombre por “ser una fiesta ancestral del florecimiento” (Pagalo, 2022).

Es importante la creación de infografías como método informativo, debido a que la información que se encuentra en el internet hoy en día es poca, sobre la festividad tradicional de la Provincia de Chimborazo como a su vez de los personajes que la conforman, la infografía permitirá llegar a un público objetivo de una forma más dinámica al momento de ser visualizada, siendo un mejor método de información claro y preciso al momento de dar a conocer a los personajes icónicos de “Los Carnavales por la Vida”.

1.2 JUSTIFICACIÓN

La propuesta de infografía e ilustración permitirá conocer a cada uno de los personajes icónicos de “Los Carnavales por la Vida”, siendo cada uno de estos muy importantes dentro de esta fiesta tradicional, además la información que encontraremos será enfatizada en personajes específicos como: Mama Shalva, Taita Carnaval, Kulta Tukushka, Warmi Tukushka, Kulta o Zarza y Guiador, siendo una parte fundamental dentro de la composición infográfica, que permitirá obtener información en un formato visualmente atractivo, ayudando a comprender de una forma sutil y simple, logrando que el mensaje más complejo se convierta en un esquema sencillo que nos permita una rápida comprensión.

Ayudando a simplificar conceptos complejos y resumiendo datos relevantes, lo que facilita su comprensión para los estudiantes, la estimulación visual es de suma importancia ya que combina imágenes, gráficos, iconos y colores para captar la atención para el desarrollo de estas prácticas, son una forma eficiente de transmitir información compleja de manera visualmente atractiva y fácil de entender, al momento de presentar datos, estadísticas o conceptos de manera visual, buscando la integración regional y global con el apoyo de las nuevas tecnologías como son los medios digitales.

Las infografías pueden ser una herramienta eficaz para superar las barreras de comunicación y llegar a un público más amplio. En el caso de “Los Carnavales por la Vida” donde la información sobre este tema en medios digitales es escasa, las infografías pueden proporcionar un contenido específico y confiable para ser visualizado por un público objetivo. Además, dado que la mayoría de la información disponible en medios digitales es limitada en cuanto a esta festividad tradicional, se ha visto la necesidad de utilizar infografías como un método didáctico informativo.

La creación de una infografía que incluya los personajes de “Los Carnavales por la Vida”, se convierte en una fuente confiable de información al ser compartida en medios digitales como medio de difusión. Permitiendo compartir una información sostenible y que contenga veracidad al momento de ser compartida, al presentar en una infografía su visualización permitirá al lector captar la información de una forma eficaz.

Mediante la siguiente investigación se puede crear un nuevo instrumento para la recolección o análisis de información, las infografías son ante todo una forma de comunicar información compleja, combinando texto, imágenes y diseño de una manera muy visual, que la

hace potencialmente viral. Mostramos la información de una forma ordenada destacando lo más relevante del tema a tratar “Los Carnavales por la Vida” mediante la creación de ilustraciones propias e información relevante al tema.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 GENERAL

- Diseñar ilustraciones de los personajes icónicos de “Los Carnavales por la Vida” aplicando instrumentos metodológicos para su difusión en medios digitales.

1.3.2. ESPECÍFICOS

- Fundamentar aspectos teóricos y metodológicos mediante recolección bibliográfica de los personajes de “Los Carnavales por la Vida”
- Analizar parámetros y características para el desarrollo de ilustraciones de personajes
- Desarrollar ilustraciones de los personajes “Los Carnavales por la Vida” mediante técnicas digitales
- Difundir ilustraciones de los personajes “Los Carnavales por la Vida” mediante soportes infográficos

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 La ilustración

La ilustración ha existido desde tiempos antiguos, incluso antes de la escritura, y ha sido utilizada como medio de comunicación desde civilizaciones primitivas e incluso en sociedades parcialmente analfabetas. Este hecho resalta la independencia y relevancia de la imagen en relación con los textos escritos, al examinar el movimiento de los ilustrados y la ilustración como forma de expresión visual, “la importancia de la ilustración tradicional se debe a su capacidad de ofrecer esquemas claros, permitiendo distinguir sus elementos de una forma más sintética” (Zambrano, 2013).

Podemos entender que la ilustración es una manera de comunicar, en este caso es transmitir lo que no se puede decir con palabras mediante una imagen dando a conocer o entender de una forma directa y precisa. Según (Sarango, 2017) “es una manera de recreación de algún hecho real o imaginario del pasado, presente o futuro que transmite emociones o ideas”.

Hoy en día la ilustración se ha vuelto una fuente necesaria de comunicación visual debido a que se encuentra en todo ámbito de nuestra vida, se puede dar uso en diferente campo ya sea para el campo educativo, laboral, de entretenimiento entre otros. Según (Zambrano, 2013) “la ilustración guarde una coherencia interna. Esto quiere decir que una imagen no debe mostrar contradicciones en la forma de presentar la información”

Ilustración 1.

Diablo de Lata



Autor: (Artlequin, 2023)

2.2 . ¿Qué es la ilustración?

Ilustrar implica dibujar, componer y representar tanto la realidad como la fantasía., el ilustrador es quien visualiza mundos lejanos, ficticios, reales o imaginarios, y tiene la habilidad de representar estos escenarios con gran precisión, gracias al dominio de los medios y técnicas de representación gráfica y comunicación visual, se le denomina también artista visual o

gráfico, ya que ilustrar requiere la habilidad de controlar y expresar el tema que se está tratando a partir de ideas que se basaran en la información que se recopile u obtenga. Según (García V. C., 2001) “La ilustración como un idioma simple y universal siempre ha existido, desde las sociedades antiguas, en los albores de la humanidad”.

Ilustración 2.

La ilustración



Autor: (Ryan, 21-draw, 2022)

2.2.1 Tipos de ilustración

En la actualidad la ilustración didáctica se ha convertido en una ayuda dentro del campo educativo como social, permitiendo de esta manera contribuir con ideas claras al conocimiento general, siendo de esta manera una nueva forma de aportar en diferentes campos de estudio de una manera visual. “Actualmente, este tipo de ilustraciones aparece, entre otros medios, en los libros especializados, revistas profesionales o divulgativas, películas o vídeos educativos” (Zambrano, 2013)

- **Ilustración infantil.**

La "Ilustración infantil" se refiere a la práctica de incluir ilustraciones, imágenes o dibujos en libros, revistas u otros materiales destinados a niños con el propósito de complementar o enriquecer la experiencia de lectura y comprensión. Estas ilustraciones suelen ser especialmente diseñadas para atraer y cautivar a un público joven.

Ilustración 3.

Infantil



Autor: (Cúcuta, 2021)

- **Ilustración fantástica.**

La "Ilustración fantástica" se refiere a un estilo de ilustración que se caracteriza por representar elementos, escenarios o criaturas que están fuera de la realidad convencional y pertenecen al ámbito de lo imaginario, lo mágico o lo fantástico. Este estilo artístico a menudo se emplea en la literatura de género fantástico, como la ciencia ficción y la fantasía, para dar vida a mundos y seres que no existen en la realidad, permitiendo a los lectores o espectadores sumergirse en un universo ficticio lleno de maravillas. y sorpresas

Ilustración 4.

fantástica



Autor: (Rodríguez, 2019)

- **Ilustración para Videojuegos.**

La "Ilustración para Videojuegos" es una forma de arte digital que se utiliza en la industria de los videojuegos para crear gráficos, personajes, escenarios y elementos visuales que componen el mundo interactivo dentro de un juego. Estas ilustraciones son fundamentales para establecer la estética y la narrativa del juego, así como para proporcionar una experiencia visual atractiva y envolvente para los jugadores.

Ilustración 5.

Videojuegos



Autor: (Artstation, 2023)

- **Ilustración editorial**

La "Ilustración editorial" se refiere al tipo de ilustración que se utiliza en publicaciones como periódicos, revistas, libros y otros medios impresos con fines informativos, educativos o de entretenimiento. Su propósito principal es complementar o enriquecer el contenido escrito, ayudando a transmitir una idea, concepto o historia de manera visual y atractiva.

Ilustración 6.

Editorial



Autor: (Salabery, 2019)

- **Ilustración para Concepto Art.**

La "Ilustración para Concepto Art" se refiere a la creación de imágenes visuales con el propósito de explorar y comunicar ideas conceptuales, especialmente en el ámbito del diseño de personajes, entornos, objetos y elementos visuales para medios como videojuegos, películas, animaciones y otros. proyectos de entretenimiento o arte. Estas ilustraciones son esenciales en la etapa de desarrollo de conceptos, donde los artistas

visualizan y refinan ideas que luego se convertirán en modelos 3D, escenografía, personajes o elementos en la producción final.

Ilustración 7.

Concept Art



Autor: (Caro, 2023)

- **Ilustración publicitaria.**

La "Ilustración publicitaria" se refiere a la creación de imágenes visualmente atractivas y persuasivas con el propósito de promocionar productos, servicios, marcas o eventos en el ámbito de la publicidad y el marketing. Estas ilustraciones se utilizan en anuncios impresos, carteles, folletos, vallas publicitarias, anuncios en línea y otros medios publicitarios para captar la atención del público objetivo, transmitir un mensaje y generar interés o deseo de compra.

Ilustración 8.

Publicitaria



Autor: (León, 2024)

2.2.2 Estilos de ilustración

- **Estilo de ilustración Kawaii.** Es un estilo con influencia japonesa, los objetos y distintas figuras plasmadas son adorables, además es recurrente observar en este tipo de ilustraciones los ojos grandes y saltones, el uso de colores pasteles y de baja tonalidad.

Ilustración 9.

Kawai



Autor: (Pastela, 2021)

- **Estilo de ilustración Fotorrealismo.** Lo que se pretende con este estilo de ilustración es dar detalles precisos y concretos de los objetos representados tal cual se observan en la realidad tanto en sus formas, colores, perspectiva, sombras y luces.

Ilustración 10.

Fotorrealismo



Autor: (Ryan, 21 draw, 2023)

- **Estilo de ilustración Childlike.** Se caracteriza por ser sencillo, divertido y tierno pues se asemeja a la forma de dibujar de los niños, esto no es un obstáculo para que su uso sea exclusivamente para un público infantil sino uno más amplio y diverso.

Ilustración 11.

Childlike



Autor: (Erickson, 2021)

- **Estilo de ilustración Flat design.** La ilustración de este tipo se distingue por la abstracción de la realidad, del uso de colores y formas planas, manteniéndose siempre una representación en dos dimensiones a pesar de ello se puede dar la sensación de profundidad con diferentes técnicas digitales.

Ilustración 12.

Flag design



Autor: (García M. , 2018)

- **Estilo de ilustración Pixelart.** Es muy usado en el ámbito de los videojuegos o para dar esa sensación, pues se caracteriza por estar realizado píxel por píxel, lo que da la impresión a todas las formas y figuras realizadas de no tener buena resolución.

Ilustración 13.



Autor: (Cervantes, 2024)

- **Estilo de ilustración Vector art.** Hace uso únicamente de vectores a través de programas digitales que usa cálculos matemáticos para generar las ilustraciones.

Ilustración 14.

Vector Art



Autor: (Gómez, 2020)

- **Estilo caricaturesco.** La caricatura es un estilo de dibujo que a menudo presenta retratos extremos de figuras políticas o sirve de recuerdo extravagante de unas vacaciones. No obstante, las caricaturas se tratan de algo más que unas narices grandes y otros rasgos faciales exagerados.

Ilustración 15.

Caricaturesco



Autor: (Pincha, 2023)

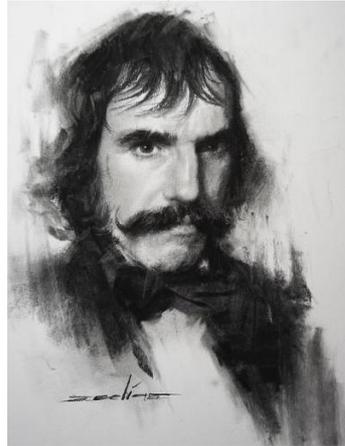
2.2.3 Técnicas de ilustración

- **Lápices de grafito y carbón**

Son herramientas de dibujo que consisten en una mina central hecha de grafito o carbón, generalmente rodeada por una envoltura de madera. Estos lápices se utilizan para crear dibujos y sombreados en una variedad de estilos artísticos.

Ilustración 16.

Lápices de grafito



Autor: (zeeliasfineart, 2024)

- **Tinta o plumillas**

Se refiere a un conjunto de herramientas de dibujo tradicionales utilizadas en ilustración y caligrafía. Consiste en una pluma, generalmente de metal o caña, a la que se acopla una punta intercambiable llamada "plumilla". Esta plumilla se sumerge en tinta y se utiliza para crear trazos precisos y expresivos en una superficie, como papel, cartulina o pergamino.

Ilustración 17.

Tinta o Plumillas



Autor: (OJEA, 2010)

- **Acuarela**

Es una técnica de pintura que utiliza colores diluidos en agua y pigmentos para crear obras de arte en papel u otras superficies similares. Los pigmentos de acuarela se mezclan con agua y se aplican sobre el soporte, generalmente papel acuarela, mediante pinceles o brochas.

Ilustración 18.

Acuarela



Autor: (Lopezizq, 2020)

- **Collage**

Es una técnica artística que involucra la creación de una composición visual mediante la combinación de fragmentos de materiales diversos, como recortes de revistas, fotografías, papel, tela, cartón, y otros elementos, que se pegan o ensamblan en un soporte. para formar una imagen o una obra de arte.

Ilustración 19.

Collage



Autor: (Bermúdez, 2024)

- **Técnicas mixtas**

Permiten a los artistas explorar y experimentar con una amplia variedad de enfoques creativos para lograr efectos visuales únicos y expresivos. Esta versatilidad les brinda la libertad de incorporar una diversidad de texturas, colores y formas en una obra, lo que puede enriquecer la narrativa visual y la profundidad del trabajo artístico.

Ilustración 20.

Técnicas mixtas



Autor: (Santos, 2016)

- **Técnicas digitales avanzadas**

Se refieren a enfoques y métodos utilizados en la creación de arte digital y diseño. Estas técnicas aprovechan la potencia de herramientas y software avanzados para lograr efectos visuales y expresivos altamente detallados y complejos. Algunas de las técnicas digitales avanzadas incluyen la manipulación de texturas, iluminación y sombreado 3D, modelado tridimensional, técnicas de pintura digital entre otras.

Ilustración 21.

Técnicas digitales avanzadas



Autor: (Guilisasti, 2024)

2.3 Origen del Pawkar Raymi (Carnavales por la vida)

La fiesta del Pawkar Raymi se identifica como identidad cultural y patrimonial de aquellos pueblos aborígenes que vivieron en nuestra tierra antes de la conquista española, y que a su vez emergen de una profunda relación con la Madre Tierra, es de allí donde nace una forma de vida, el idioma, las danzas, música, vestimenta, etc. Durante todo este tiempo se ha generado una identidad natural de todos quienes forman parte de la cultura indígena, por lo que se crea una gran relevancia para la identidad social que existe y coexiste en el país, el proceso recuperativo del derecho a la búsqueda de construcción social e intercultural da como respuesta la conservación de la cultura y forma de vida de las diferentes poblaciones indígenas de nuestro país. Según (Pagalo E. P., 2022) “Se celebra desde febrero hasta el 21 de marzo. Es una celebración de Mushuk Nina e inicio de nuevo año indígena.”

Figura 1.

Carnavales por la vida



Autor: (turismo m. d., 2019)

- **¿Qué es el Pawkar Raymi (Carnavales por la Vida)?**

El "Pawkar Raymi" o "Carnaval Puruhá" en la provincia de Chimborazo, Ecuador, es una festividad ancestral que marca el inicio del año nuevo andino para el pueblo puruhá, durante esta celebración, se llevan a cabo una serie de rituales y actividades que reflejan la conexión del pueblo con la naturaleza y sus tradiciones ancestrales. según (Tenelanda, 2016) “Fiesta que conmemora la época del florecimiento y tiempo para empezar a probar la cosecha del fruto tierno, hay una serie de ritualidades acompañados por el agua y flores.”

Uno de los conceptos centrales de este carnaval es la renovación y el renacimiento, debido a que se piensa que durante estos días, la naturaleza se renueva y se prepara para un nuevo ciclo de vida, las comunidades puruhás realizan rituales de limpieza y purificación, tanto

a nivel personal como comunitario, según (Rocio, 2022) “Es también llamada fiesta del florecimiento porque marca el inicio de la primavera en la que brotan las primeras flores.” se puede incluir baños rituales en ríos o lagunas sagradas, así como la quema de ofrendas para purificar el ambiente y alejar las energías negativas.

Figura 2.

Pawkar Raymi



Autor: (turismo m. d., 2019)

- **¿Cuáles son sus Tradiciones?**

Rituales de purificación y renovación: Durante “Los Carnavales por la vida”, se realizan ceremonias y rituales de limpieza para purificar el cuerpo y el espíritu, así como para renovar la energía para el nuevo ciclo que comienza, es una festividad que está muy acorde con la naturaleza y la agricultura debido a que sus rituales son en agradecimiento a la Pachamama y los frutos que ella brinda a los seres humanos como muestra de una buena cosecha y un nuevo comienzo. Según (Marcelo, 2021) “En el Pawkar Raymi es una antigua ceremonia religiosa, se lleva a cabo prácticas ancestrales como la limpia de malas energías y rituales como el denominado “fuego nuevo” o “Mushuk” Nina en idioma kichwa”

Figura 3.

Traiciones



Autor: (Guffanti, 2021)

2.3.1 Pachamama

La Pachamama es considerada como una deidad dentro del mundo andino, siendo así lo más importante dentro de la cultura andina, la cosmovisión andina es la esencia que equilibra nutre y además protege la existencia es decir lo que conecta a nosotros los seres humanos con el cosmos y la naturaleza, lo que se busca mediante esto es mantener el equilibrio tanto en este mundo terrenal como en el mundo espiritual.

La veneración a la Pachamama está acompañada de rituales y ceremonias que se llevan a cabo para honrarla, agradecerle y pedirle protección y bendiciones. Estos rituales suelen incluir ofrendas de alimentos, bebidas y otros objetos simbólicos, así como cantos, danzas y prácticas de limpieza y purificación. Según (Calcina, 2011) “Para la iniciación de la actividad agrícola los antiguos y actuales comuneros están estrictamente ligados a los rituales a la Pachamama propios de la temporada.”

2.3.2 ¿Qué es el Camari?

Según el Diccionario de la Lengua Española: “Camarico. De origen quechua, ofrenda que hacían los indios americanos a los sacerdotes, y después a los españoles”. Cuando van a entregar el camari, los indios bajan de los anejos (caseríos), el sábado o domingo de carnaval, lucen sus mejores atuendos, el mejor capisayo (poncho), zamarro y un escogido acial, además portan una bandera pequeña, colocada en la parte superior de la “garrocha” o un chaguarquero largo. En otro palo portan guindados y amarrados, a varios gallos. En esta comitiva, uno de los acompañantes tocará el rondador(es), el rondín (armónica) y algún otro la guitarra, o el tambor de carnaval, también estarán en la comitiva, uno o varios huarmi tukushca. el beneficiario del camari (autoridad, patrón, compadre), en reciprocidad brindará a los carnavaleros, licor y algún potaje tradicional de la zona.

2.3.3 Danza

Danza La danza tradicional es comprendida como un hecho de celebración, que se desenvuelve en un tiempo, espacio y contexto determinado, esta danza responde a diferentes momentos o ciclos en la que el hombre y la mujer se encuentran, por medio de la cual se recuerdan momentos fundamentales de la memoria común, es por ello que cuando hablamos de la danza tradicional, hablamos de una danza que posee una valiosa carga simbólica, sensible y resistente, a través de las cuales los pueblos se han visibilizado y manifestado como un medio para mantener viva la memoria y la identidad.

Figura 4.

Danzas



Autor: (Universo, 2014)

2.3.4 *Instrumentos musicales*

- **Tambor**

El tambor es elaborado de madera de árboles nativos y cuero de borrego, produce un sonido melodioso para establecer contacto con los espíritus de los cerros.

Figura 5.

Instrumento Tambor



Autor: (turismo M. d., 2023)

- **Pingullo**

El pingullo es un instrumento musical de viento típico de la región andina de Ecuador, es una pequeña flauta puede ser de madera, caña o hueso, con una embocadura de bisel y cuenta entre 3 y 7 orificios.

Figura 6.

Instrumento Pingullo



Autor: (Bautista, 2021)

- **Quipa**

La quipa o churo es un aerófono ancestral que hace de miles de años para convocar a mingas, fiestas y rituales ancestrales.

Figura 7.

Instrumento Quipa



Autor: (Godoy, 2012)

2.3.5 Juegos tradicionales

- Gallo chutay. - las aves se guindan en una sogá como si fueran ollas encantadas, se mueve la sogá hasta que los participantes logren arrancar un gallo entero el que se queda con la cabeza del gallo será el próximo año, el wahayo (colaborador o prioste).
- Atrapar al chanchito
- Los ensacados
- Palo encebado

Figura 8.

Juegos tradicionales



Autor: (Riobamba , 2020)

Cada uno de estos juegos tradicionales forma una parte esencial dentro de los Carnavales por la vida ya que son creencias que han ido pasando de generación en generación con el paso de los años, se ha mantenido esta tradición.

2.3.6 Personajes tradicionales

Tabla 1.

Ficha análisis Mama Shalva

Ficha análisis personaje 1	
<p><u>Referencia</u></p> 	<p>Nombre: Mama Shalva</p> <p>Jerarquía: Nivel supremo se la relaciona con la fertilidad y fuente de vida</p> <p>Significado del personaje</p> <p>Se la considera una deidad o un personaje mítico que encarna la sabiduría ancestral y la energía femenina de la naturaleza, se dice que su presencia durante el Pawkar Raymi bendice las cosechas y fortalece el vínculo entre las comunidades y la tierra.</p>
<p>Vestimenta: Anaco. Blusa bordada de manga larga faja o también conocida como chumbi, bayeta, sombrero con cintas y alpargatas.</p>	<p>Elementos que los distinguen:</p> <p>Plantas sagradas y hierbas aromáticas</p>
<p>Accesorios: tullpa o conocido también como wayruro que es un bolso tejido con lana de borrego, aretes largos, cadenas, y su bastón</p>	<p>Cromática: el verde simboliza la fertilidad</p> <p>Amarillo o dorado, energía del sol inti</p> <p>Rojo y naranja. - protección</p> <p>Azul. - agua y el cielo</p>

Tabla 2.

Ficha análisis Taita Carnaval

Ficha análisis personaje 2	
<p><u>Referencia</u></p> 	<p>Nombre: Taita Carnaval</p> <p>Jerarquía: Nivel supremo se lo relaciona con la madre tierra y los espíritus de la montaña</p> <p>Significado del personaje</p> <p>Se una figura de autoridad espiritual como un intermediario entre el mundo espiritual, representado por los dioses y los espíritus en este mundo terrestre, a través de él se establece la conexión directa de fuerzas cósmicas para alcanzar la prosperidad y el equilibrio dentro del ciclo anual.</p>
<p>Vestimenta: lleva una camisa blanca bordada de marga larga, un zamarro de lana de borrego, un poncho color rojo, un sombrero blanco y alpargatas blancas</p>	<p>Elementos que los distinguen:</p> <p>Su bastón se dice que es para protección y sabiduría ancestral.</p>
<p>Accesorios: pishca o bolso para su comida, un pingullo o flauta tallada en un hueso de cóndor y un pequeño tambor.</p>	<p>Cromática: el verde simboliza la fertilidad</p> <p>Amarillo o dorado, energía del sol inti</p> <p>Rojo y naranja. - protección</p> <p>Azul. - agua y el cielo</p> <p>Blanco. - la paz</p> <p>Marrón. - lo físico y lo espiritual</p>

Tabla 3.

Ficha análisis Kulta Tukushka

Ficha análisis personaje 3	
<p><u>Referencia</u></p> 	<p>Nombre: Kulta tukushka</p> <p>Jerarquía: es asociado con la trascendencia del espíritu.</p> <p>Significado del personaje</p> <p>Es considera como un personaje especial debido a que se asocia al hombre con la naturaleza se dice que es aquel que transmite la alegría por medio de su danza y agradecimiento a la Pachamama, esto se realiza con el único fin que las cosechas del nuevo año sean buenas y abundantes.</p>
<p>Vestimenta: zamarro, cabeza de venado, faja, alpargata, pantalón blanco, camisa con bordados de la naturaleza</p>	<p>Elementos que los distinguen:</p> <p>Cabeza de venado</p>
<p>Accesorios: rondador, pata de ganado</p>	<p>Cromática: el verde simboliza la fertilidad</p> <p>Amarillo o dorado, energía del sol inti</p> <p>Rojo y naranja. - protección</p> <p>Azul. - agua y el cielo</p>

Tabla 4.

Ficha análisis Warmi Tukushka

Ficha análisis personaje 4	
<p style="text-align: center;"><u>Referencia</u></p> 	<p>Nombre: Warmi Tukushka</p> <p>Jerarquía: representación femenina</p> <p>Significado del personaje</p> <p>La Warmi Tukushka es un hombre vestido de mujer el cual representa a la mujer, esposa, madre e hijas, baila de una manera muy especial que hace elogio a las diferentes etapas de la mujer, se caracteriza por la demostración de respeto y consideración.</p>
<p>Vestimenta: lleva una blusa de mangas largas blanca bordada, bayeta, una faja y alpargatas</p> <p>Macana, además cuenta con un sombrero blanco con cintas negras y anaco</p>	<p>Elementos que los distinguen:</p> <p>Lleva un bebé cargado en su espalda.</p>
<p>Accesorios: la garrocha, rondador, guitarra o tambor.</p>	<p>Cromática:</p> <p>Rojo y naranja. - protección</p> <p>Azul. - agua y el cielo</p> <p>Blanco. - la paz</p> <p>Verde. - simboliza la fertilidad</p>

Tabla 5.

Ficha análisis Kulta o Zarza

Ficha análisis personaje 5	
<p><u>Referencia</u></p> 	<p>Nombre: Kulta o Zarza</p> <p>Jerarquía: es un intermediario con el tayta carnaval para las buenas cosechas</p> <p>Significado del personaje</p> <p>Es considerado como un personaje que se encarga de intervenir con su manera alegre y musical para que el nuevo año tenga buenas cosechas, debido a que ayuda a guiar de una forma espiritual los buenos deseos dentro de esta festividad.</p>
<p>Vestimenta: sombrero de lana, poncho rojo, camisa blanca o de colores, canza o cacho de venado pantalón blanco, alpargatas</p>	<p>Elementos que los distinguen:</p> <p>La bandera y el rondín.</p>
<p>Accesorios: rondín instrumento puede ser de madera o metal, gafas negras</p>	<p>Cromática:</p> <p>Rojo. - protección</p> <p>Azul. - cielo</p> <p>Blanco. - conexión</p>

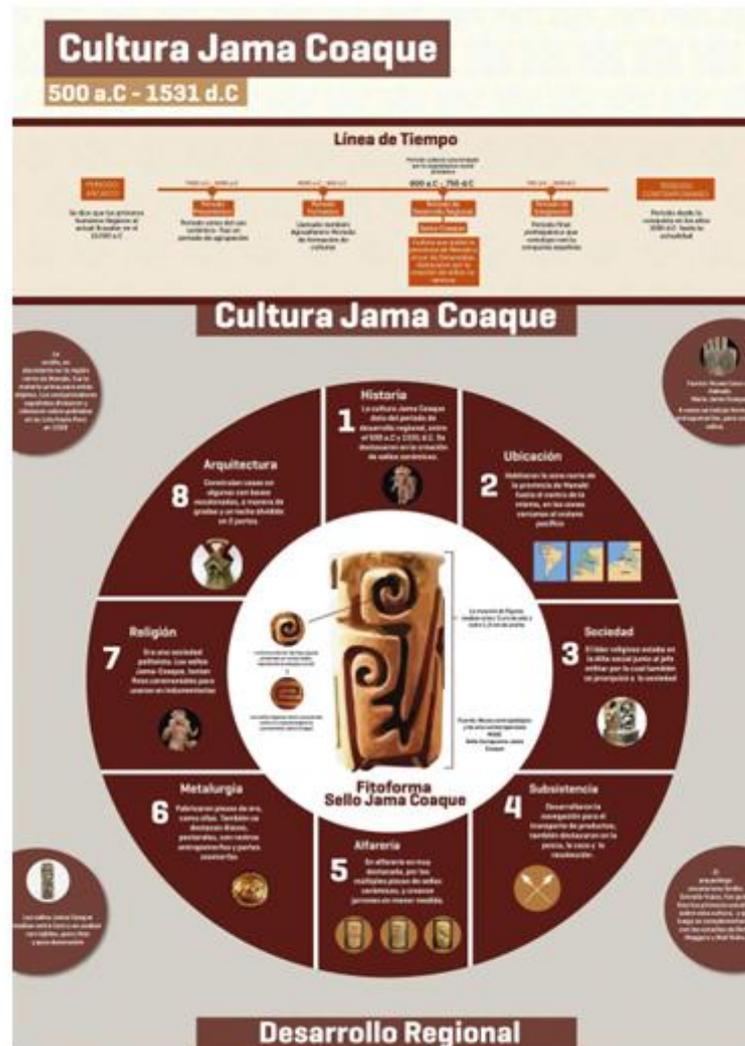
Tabla 6.

Ficha análisis Guiador

Ficha análisis personaje 6	
<u>Referencia</u>	<p>Nombre: Guiador</p> <p>Jerarquía: místico</p> <p>Significado del personaje</p> <p>Se trata de aquella persona que va a ser la encargada de guiar a los miembros de su grupo, siendo un eje fundamental dentro de esta tradición debido a que en su mano lleva una estrella que hacer referencia a la orientación y los viejos guiadores que dirigen el baile, se necesita de un conocimiento muy especial debido a los pasos que debe realizar en este ritual.</p>
<p>Vestimenta: poncho rojo, camisa blanca, sombrero, pantalón negro, alpargatas</p>	<p>Elementos que los distinguen:</p> <p>Bandera,</p>
<p>Accesorios: rondín o tambor o pingullo.</p>	<p>Cromática:</p> <p>Rojo. - protección</p> <p>Blanco. - la paz</p>

2.4 Infografía

Es una representación visual de información, que está diseñada para presentar de una forma clara y precisa el contenido que puede ser extenso o complejo, ayudando de esta manera a mejorar el mensaje a transmitir mediante la combinación de elementos visuales como puede ser gráficos, imágenes, texto e iconos, simplificando de esta manera la información.



Autor: (Maugalema, 2021)

2.4.1 Características

- La infografía debe presentar información de calidad simple y a su vez fácil de entender.
- Los gráficos o elementos visuales a elegir deben ser precisos y relevantes.
- Elegir bien el tipo de texto y a su vez la cromática que se va utilizar esto dependerá mucho de qué tipo de infografía vamos a utilizar.
- La cromática debe tener contraste y relación con el tema a trabajar ya que de esto depende lo que vamos a transmitir al público objetivo
- Debe tener jerarquía tanto en sus elementos como en el texto ya que la información se va a colocar debe ser útil y resumida de una forma clara.
- Se debe tener en cuenta que la infografía debe contar con una línea de tiempo que en este caso será lo que nos lleve a dar lectura de una forma ordenada.

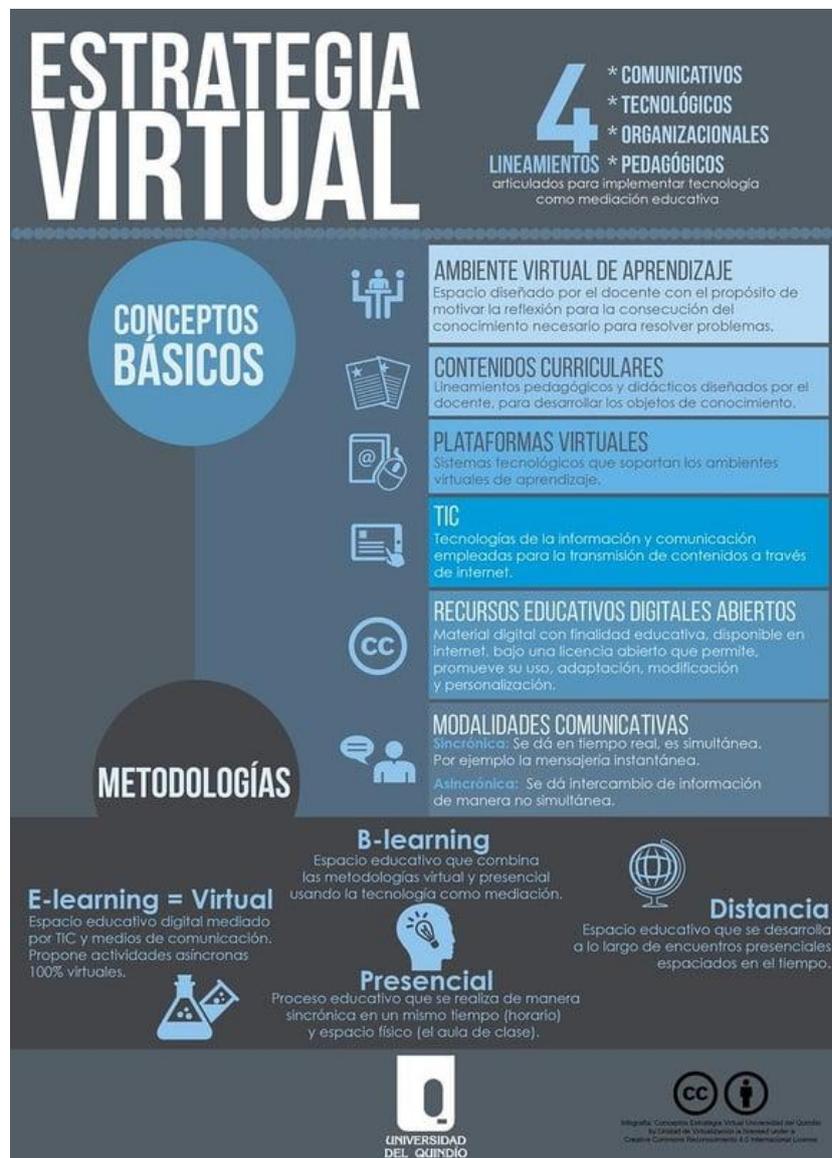
2.4.2 Clasificación de la infografía

- Estáticas
- Dinámicas
- Interactivas

2.4.3 Tipos de infografía

2.4.3.1 Infografías informativas

Son representaciones visuales diseñadas para comunicar información de manera clara, concisa y educativa, estas infografías utilizan gráficos, imágenes y texto para presentar datos, conceptos o hechos de una manera visualmente atractiva y fácil de entender, su objetivo principal es simplificar información compleja.



Autor: (Hubspot, 2018)

2.4.3.2 Infografías de proceso o flujo

Se utilizan en manuales de instrucciones, tutoriales, procedimientos operativos, diagramas de flujo, mapas de navegación de sitios web y en cualquier contexto en el que sea importante guiar a las personas a través de una serie de pasos de manera efectiva. Estas infografías ayudan a los usuarios o lectores a visualizar y comprender claramente el proceso.



Autor: (Frogx Three , 2017)

2.4.3.3. Infografías comparativas

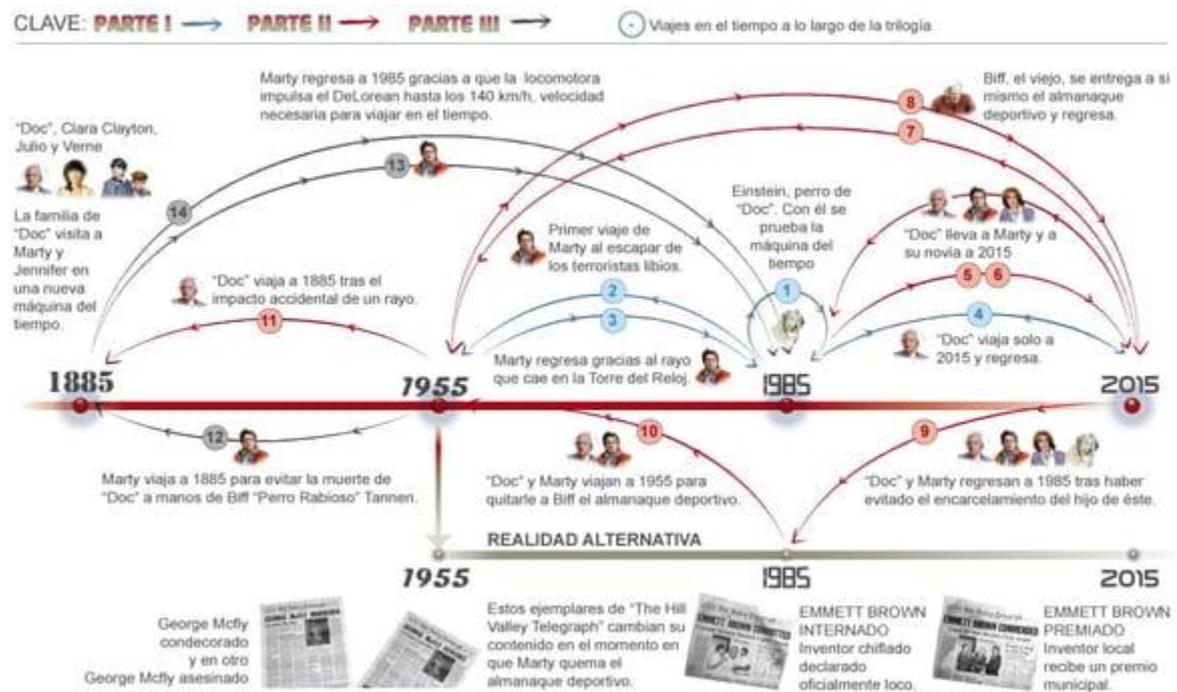
Son herramientas visuales diseñadas con el propósito de presentar de manera clara y efectiva las discrepancias y semejanzas entre dos o más conjuntos de datos, objetos, conceptos o elementos, se emplea gráficos, diagramas, imágenes y texto para estructurar la información visualmente, lo que facilita al observador la identificación y el análisis de las conexiones entre los elementos que están siendo comparados.



Autor: (Vasquez, 2023)

2.4.3.4 Infografías de tiempo o cronológicas

Diseñadas para mostrar eventos, procesos o datos en relación con su secuencia temporal, estas infografías utilizan gráficos, líneas de tiempo, imágenes y texto para presentar de manera visual y ordenada una serie de acontecimientos a lo largo del tiempo, su principal es facilitar la comprensión de la evolución de un tema o la narración de una historia a lo largo de un período específico.



Autor: (eskimoz, 2020)

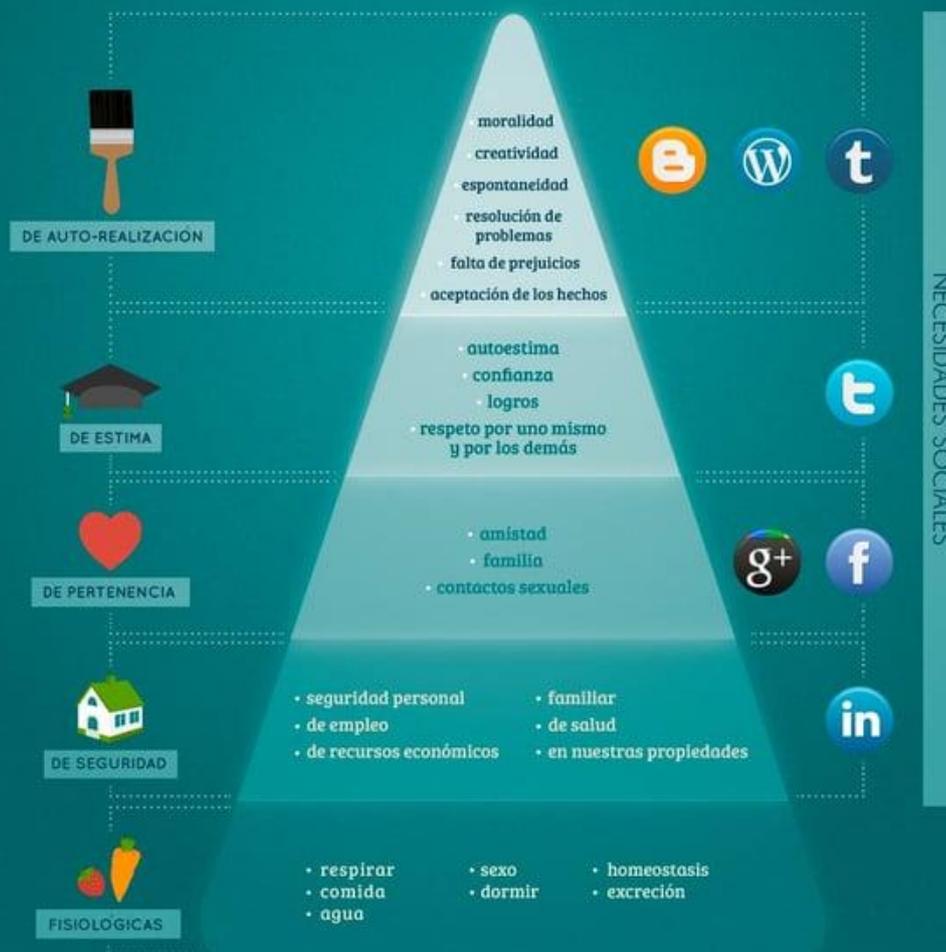
2.4.3.5 Infografías de jerarquía

Son gráficos visuales creados con el propósito de representar la disposición de un sistema, estructura o conjunto de elementos en relación con su nivel de importancia o posición dentro de una jerarquía específica, estas representaciones utilizan elementos visuales como gráficos, diagramas, imágenes y texto para mostrar de manera visual y estructurada la manera en que los componentes están interconectados según su posición jerárquica.

JERARQUIA DE MASLOW SOBRE LAS NECESIDADES*

Y LOS MEDIOS SOCIALES QUE LAS CUBREN

ABRAHAM HAROLD MASLOW (1908 - 1970) fue un psicólogo estadounidense conocido como uno de los fundadores y principales exponentes de la psicología humanista, una corriente psicológica que postula la existencia de una tendencia humana básica hacia la salud mental, la que se manifestaría como una serie de procesos continuos de búsqueda de autoactualización y autorrealización.



Fuente: Wikipedia, <http://www.flickr.com/photos/77813293@N00/4026795330/>



elrincondelombok.com
@lombokdesign



Autor: (LOMBOK , 2012)

2.4.4 Aplicación de la Narrativa Visual en la Infografía Ilustrada.

Las infografías combinan elementos de ilustración y diseño gráfico para comunicar información de manera clara y atractiva. En la difusión de los Carnavales por la Vida, una infografía ilustrada puede:

- Presentar los personajes de forma interactiva y educativa.
- Explicar su origen, características y rol dentro del carnaval.
- Utilizar una estructura visual jerárquica para guiar la lectura del espectador.

Al integrar la narrativa visual en la ilustración de personajes, se logra una representación más efectiva y significativa, asegurando que la riqueza cultural del carnaval sea apreciada y comprendida por distintas audiencias.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

El presente texto describe el enfoque y diseño metodológico de la investigación, con el objetivo de desarrollar una comprensión más profunda de la relación entre dos variables: la ilustración y la infografía, definir conceptualmente las dos variables presentes en título de investigación.

Variable 1: Ilustración de personajes icónicos de “Los Carnavales por la vida”,

Variable 2: La Infografía como método informativo

3.1. Enfoque

Cualitativo: El enfoque cualitativo posibilita una comprensión exhaustiva y minuciosa de los fenómenos sociales y culturales vinculados a la ilustración de personajes icónicos y el uso de infografías en "Los Carnavales por la vida". Este enfoque abre la puerta a una exploración profunda de las percepciones, emociones y opiniones de los participantes con respecto a estas expresiones visuales dentro de esta festividad.

Además, la investigación cualitativa se centra en el estudio de los fenómenos en su contexto natural, lo que implica analizar cómo la ilustración de personajes icónicos y las infografías se integran específicamente en el marco de "Los Carnavales por la vida". Esto proporcionará una mayor comprensión de los significados atribuidos por los actores involucrados a estas representaciones visuales y su relación con el evento.

3.2. Método teórico

Analítico Sintético:

La ilustración de personajes icónicos se destaca por su enfoque artístico y creativo. Estas representaciones gráficas buscan capturar la esencia y personalidad de los personajes asociados a "Los Carnavales por la vida", lo que puede incluir figuras emblemáticas, celebridades o símbolos representativos del evento. Mediante la infografía y la ilustración se busca dar a conocer acerca de esta festividad que se celebra en la provincia de Chimborazo, los personajes icónicos tienen una larga historia que se remonta a diversas culturas y civilizaciones. Desde las pinturas rupestres hasta los grabados y carteles históricos, la representación visual de figuras emblemáticas ha sido utilizada para transmitir mensajes, narrar historias y promover eventos culturales a lo largo del tiempo, la historia de "Los Carnavales por la vida" puede estar relacionada con la tradición de celebraciones culturales, festivas y eventos comunitarios que buscan promover valores sociales, conciencia y solidaridad.

3.3. Método Empírico

Proyectual. - El propósito de esta observación científica se basa en la recopilación sistemática y objetiva de datos a través de la observación directa de los fenómenos estudiados en su entorno natural, cómo las infografías, mediante la ilustración de personajes icónicos, se utilizan como un método informativo para transmitir mensajes culturales, educativos e informativos, en este caso dar a conocer la cultura de "Los Carnavales por la Vida".

Causa Primera Según la causa primera es la cual no habría diseño. la forma de expresamos es el no calificar un diseño sin conocer sus causas. La causa primera es identificar con claridad una necesidad y para eso se tiene que dar un objetivo del proyecto y justificación para poder comprender de mejor manera lo que se busca dar a conocer mediante el diseño

Causa Formal Según la causa formal es pensar o imaginar cómo sería una forma a futuro nuestra idea acerca de lo que utilizaremos como materiales a emplear para el desarrollo en este caso de los personajes como su vestimenta y adornos, de una manera proporcional basándonos en retículas o módulos que nos permitan una buena composición que sea sutil y estética.

Causa Material en este caso nos permite generar una idea real dependiendo en que material se va a trabajar debido a que dependerá mucho sobre que se lo vaya a emplear en este caso será de manera digital ya que se elaborará en infografía como método informativo para tener un mayor alcance.

Causa técnica Según en la causa técnica se investiga el software apropiado que se utilizara para el diseño en este caso se podría trabajar en AI

3.4. Tipo de Investigación

3.4.1 Tipo de investigación según el diseño

Etnográfico: su enfoque es cualitativo porque se busca emplear la observación y la aplicación de instrumentos que nos permita recopilar información detallada acerca de "Los Carnavales por la Vida" lo cual permitirá generar la ilustración de sus personajes como la infografía, teniendo en cuenta la interacción de perspectivas auténticas y enriquecedoras sobre los personajes icónicos de esta festividad dando así importancia cultural de una forma directa.

Investigación-acción

Su enfoque involucra la participación activa en la solución del problema acerca de la identidad cultural, debido a la intervención que se tendrá con la creación de una infografía como método informativo de los personajes icónico de “Los Carnavales por la Vida”, recopilando información detalla a través de la observación y aplicación de encuestas acerca de esta festividad.

3.4.2 Tipo de investigación según el alcance

Descriptivo: es descriptivo porque la investigación busca describir y analizar la ilustración de personajes icónicos utilizados en "Los Carnavales por la vida", un evento cultural y benéfico de renombre. Se utilice la infografía como método informativo para presentar de manera visual y atractiva la información relevante sobre los personajes que forman parte de este importante acontecimiento. La investigación se centrará en recopilar datos precisos y verificables sobre cada personaje, su simbolismo y sus atributos distintivos, necesitará una visión general detallada de estos elementos emblemáticos.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Observación Científica: El propósito de esta observación científica se basa en la recopilación sistemática y objetiva de datos a través de la observación directa de los fenómenos estudiados en su entorno natural, cómo las infografías, mediante la ilustración de personajes icónicos, se utilizan como un método informativo para transmitir mensajes relacionados con la salud y el bienestar en "Los Carnavales por la Vida".

Encuesta: El objetivo de la encuesta es obtener percepciones, opiniones y actitudes de la audiencia en relación con las infografías que representan personajes icónicos en los "Carnavales por la Vida". La encuesta puede centrarse en diferentes aspectos, como la comprensión de los mensajes transmitidos, la efectividad visual de las infografías, el nivel de atracción hacia los personajes ilustrados y la percepción general del público sobre el uso de este método informativo en el evento.

Análisis Interpretativo: Finalmente, una vez que hayas realizado el análisis descriptivo y cuantitativo, es importante que realices un análisis interpretativo. Reflexiona sobre los resultados obtenidos y busca dar sentido a los patrones y relaciones encontradas. Proporciona explicaciones e interpretaciones fundamentadas sobre los hallazgos y su relevancia en el

contexto más amplio de "Los Carnavales por la Vida" y la efectividad de las infografías como método informativo.

3.6. Población y Muestra

3.6.1. Población

Para la investigación se enfocó como población a jóvenes de un rango de edad de 15 a 19 años en el cual según (INEC, 2023): “En Chimborazo hay 48338 jóvenes en el año 2010” mediante la aplicación de la fórmula de crecimiento poblacional, se identificó que para el presente año 2025 tendremos una población de 62251 jóvenes de entre 15 a 19 años. (Ver ANEXO 12).

3.6.2. Muestra

Para determinar la muestra se realizó el cálculo de muestra finita puesto que es aquella que se toma de una población con un número determinado de elementos, en este caso los jóvenes de 15 a 19 años de edad que es de 62251 en el año 2025 por lo cual aplicando el cálculo correspondiente obtuvimos 150 encuestas aproximadas que deben ser aplicadas.

Formula:

N = Total de la población 62251

Z α = Desviación estándar, 1.96 según el 95% del nivel de confianza.

p = Probabilidad de que un evento ocurra 50% (0.5)

q = Probabilidad de que un evento no ocurra 50% (0.5)

e = Margen máximo de error, 8% (0.08)

n = Tamaño de la muestra.

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

$$n = \frac{(1.96)^2 \cdot (0.5) \cdot (0.5) \cdot (62251)}{(62251 - 1) \cdot (0.08)^2 + (1.96)^2 \cdot (0.5) \cdot (0.5)}$$

$$n = 149.70 \rightarrow \mathbf{150 \text{ encuestas}}$$

El número total de encuestas a aplicar es de 150 encuestas.

3.7. Procesamiento de la información

Los resultados son presentados de manera cuanti-cualitativa, esto se debe a los instrumentos aplicados en la investigación como: entrevista y encuesta.

La entrevista aplicada nos proporcionó información y datos relevantes sobre “Los carnavales por la vida”, posteriormente con el análisis se tuvo una interpretación global sobre el tema, de esta manera determinando las diferentes percepciones de esta festividad y sus personajes, como influyen en la actualidad y el conocimiento de los mismos en los jóvenes.

Por otra parte, con la encuesta aplicada a jóvenes para saber su conocimiento cultural sobre “Los carnavales por la vida” y sus personajes, se recopiló datos mediante la formulación de preguntas relacionadas al tema, las cuales después son tabuladas y graficadas mediante el software Excel para tener una mayor visibilidad e interpretación de los resultados obtenidos para su análisis, de esta manera poder emitir una propuesta de infografía que será una manera de llegar al público para promover que sigan teniendo conocimiento de esta tradición ancestral y los personajes que son propios de nuestra cultura.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4. Resultados y discusión

Para el desarrollo de esta investigación se tomó los resultados y discusión tanto de la entrevista como de la encuesta aplicada para la recopilación de los datos siendo estos fundamentales para el desarrollo de nuestro tema y las propuestas del mismo.

Por lo cual se tomó en cuenta la muestra calculada anteriormente lo cual fue de 150 jóvenes a encuestar, lo cual nos permitirá determinar el conocimiento cultural de la provincia sobre los carnavales por la vida y sus personajes principales.

4.1. Entrevista

Datos generales del Entrevistado N°1

Nombre: Diego Mauricio Calvopiña Andrade

Profesor: Carrera de Turismo

¿Cuál es el significado de “Los Carnavales por la vida” (Pawkar Raymi)?

Es una celebración ancestral que da a conocer la fiesta del carnaval andino o fiesta del florecimiento más allá de ser una fiesta simbolizan el renacer y la fertilidad de la tierra, como agradecimiento a la Pachamama por la vida y por todos sus frutos que nos da, es una identidad cultural y espiritual que se ha venido desarrollando con el paso de los años como modo festivo celebrando nuestra cultura sagrada.

¿Cuál es el origen de los personajes de “Los Carnavales por la vida” (Pawkar Raymi)?

Estos personajes surgieron como la revalorización de las tradiciones andinas como a su vez mestizas ya que el carnaval se ha vuelto una celebración intercultural en donde hacen participes varios personajes y personas, integrando así elementos simbólicos que forman para de los pueblos originarios como expresiones actuales, además cada uno los personajes que forman parte de esta festividad fueron representados como la esencia pura de la vida comunitaria y espiritual.

¿Cómo se elige quien representa a cada personaje en la festividad?

La elección de los personajes se realiza generalmente dentro de las comunidades participantes ya que los personajes deben reflejar el espíritu de cada uno de ellos, teniendo un compromiso con la cultura y estar dispuestas a asumir con mucha responsabilidad este papel fundamental dentro de esta fiesta cultura, para muchas personas es un honor representar cada uno de estos personajes ya que para ellos es una bendición el ser elegido por su compromiso y seriedad del que se trata el asunto.

¿Hay alguna conexión entre estos personajes y la cosmovisión andina?

Si todos los personajes tienen una conexión directa con la cosmovisión andina debido a que representan elementos de la naturaleza y del ciclo agrícola como su vida comunitaria, la dualidad y el equilibrio que los seres humanos tienen hacia ella como respeto y conexión espiritual hacia sus ancestros, es por esta razón que cada símbolo y figura es muy importante dentro de esta festividad andina.

¿Qué personajes tradicionales participan en “Los Carnavales por la vida” (Pawkar Raymi)?

Los personajes tradiciones que participan dentro de esta festividad andina son Tayta Carnaval y Mama Shalva son los principales y los más deseados, después de estos tenemos lo que son los personajes más alegres y que marcan mucha diferencia como es el Kulta Tukushka y la Warmi Tukushka que con su alegría y manera de bailar hacen que todos se sientan atraídos y con mucha buena vibra a la gente, también tenemos lo que él es Kulta y El Guiador que son personajes importantes que ayudan a lo que es la buena organización dentro de esta festividad además se cuenta también con la presencia de embajadores esto dependerá mucho del lugar en donde se realice esta festividad.

¿Cuál es el papel fundamental de cada personaje de “Los Carnavales por la vida” (Pawkar Raymi)?

Cada personaje debe cumplir con un objetivo en específico que en este caso es transmitir y dar a entender a las personas como se debe ser agradecidos con la madre tierra por todos sus alimentos y en si por la abundancia que nos brinda tanto en riqueza cultural como riqueza espiritual, la Mama Shalva y el Tayta Carnaval son los guardianes espirituales dentro del carnaval , el Kulta y Warmi Tukushka representan lo que viene a ser el trabajo la fertilidad y la

vida rural, lo que es el Kulta o Zarza es las pruebas del camino que tenemos como seres humanos y el guiador es así que tiene a dirigir nuestra celebración.

¿Qué representa la Mama Shalva dentro de la festividad “Los Carnavales por la vida” (Pawkar Raymi)?

La Mama Shalva representa la energía femenina de la tierra además que se la representa mucho con lo que es la fertilidad y renovación podemos entender que es considerada como una madre simbólica del carnaval y su presencia expresa el vínculo profundo con la naturaleza y cosmovisión andina, la persona que representa este personaje debe ser alguien que tenga mucho conocimiento de las tradiciones andinas que se celebran en estas fechas ya que es un papel muy fundamental al momento de transmitir y dar a conocer la cultura.

¿Qué representa el Tayta Carnaval dentro de la festividad “Los Carnavales por la vida” (Pawkar Raymi)?

El Tayta Carnaval es una figura simbólica y ancestral se lo conoce como el padre protector que transmite esa alegría, pero además el liderazgo espiritual aquella persona que lo representa debe entender que es una sabiduría popular lo que está transmitiendo mediante esta persona ya que es el alma del festejo recordándonos la importancia de dar gracias a la vida por todo aquello que nos brinda.

¿Qué representa el Kulta Tukushka dentro de la festividad “Los Carnavales por la vida” (Pawkar Raymi)?

La mayoría lo conoce como el danzante del pueblo, pero además de esto se lo considera como el trabajador del campo es aquel hombre que cultiva la tierra, representando el esfuerzo y el vínculo que tiene con la madre tierra su participación dentro del carnaval es muy importante ya que transmite esa energía vigorosa y energética mostrando el orgullo de sus raíces. Este personaje se diferencia por su estilo de vestimenta ya que contiene cachos de venado en su sombrero y la utilización de un zamarro.

¿Qué representa la Warmi Tukushka dentro de la festividad “Los Carnavales por la vida” (Pawkar Raymi)?

La Warmi Tukushka es un hombre vestido de mujer que caracteriza la fuerza de la mujer andina transmitiendo esa alegría y pro el muñeco que tiene en su espalda que es un bebé se hace

referencia a que es la madre protectora, dentro del contexto cultural su danza y vestimenta reflejan mucho la armonía con la naturaleza y su rol activo dentro de la comunidad es un personaje muy jocosos que disfruta mucho de lo que realiza mediante la fiesta del florecimiento.

¿Qué representa el Kulta o Zarza dentro de la festividad “Los Carnavales por la vida” (Pawkar Raymi)?

Se lo conoce como la representación simbólica de un camino difícil que está lleno de pruebas dentro de la cual se vincula con el aprendizaje que se obtiene a través de los obstáculos, se lo representa como una metáfora de vida debido a que es un personaje que invita a la reflexión y la educación cultural que se debe tener de aquello que como seres humanos debemos tener en cuenta sobre nuestras raíces, es una persona que brinda y transmite esa identidad cultural que se ha estado perdiendo, es por eso que su personaje es importante al momento de dar a conocer nuestra cultura tradicional.

¿Qué representa El Guiador dentro de la festividad “Los Carnavales por la vida” (Pawkar Raymi)?

Es el personaje encargado de liderar el recorrido durante la festividad ya que representa sabiduría, el conocimiento del camino y la responsabilidad que tiene de guiar al pueblo es por eso que es una figura de respeto encargado de tener un orden simbólico durante el carnaval, sus instrumentos utilizados son de suma importancia ya que permite que conectemos con la naturaleza mediante las melodías que se desenvuelven de cada, sus instrumentos andinos permiten que sintamos una conexión pura con la tierra y con el universo es por esta razón que es un personaje de suma importancia, suele llevar ya sea un bombo como a su vez un rondín que son instrumentos claves al momento de guiar a todo su pueblo con dulces melodías.

¿Qué impacto ha tenido la digitalización y las redes sociales en la difusión de estos personajes?

Las redes sociales hoy en día son una buena fuente de información, siendo una pieza clave dentro de la educación ya que todo lo que hoy se busca lo podemos tener al alcance, antes no se tenía mucho conocimiento acerca de los personajes como a su vez de las fiestas andinas que se realizan pero hoy en día las nuevas generaciones se han podido informar mediante redes sociales de fiestas tradicionales que se realizan en diferentes partes de la provincia ya sea mediante publicaciones o videos comerciales que se encuentran en estos medios, podemos decir

que las personas conocen a los personajes tradicionales ya sea mediante fotografías o ilustraciones que se puede encontrar dentro del internet permitiendo que tenga un conocimiento más amplio del mismo.

4.2. Tabulación de Encuesta aplicada

Pregunta 1: ¿Conoce usted la festividad del Pawkar Raymi o también conocido como “Los Carnavales por la vida”?

Tabla 7.

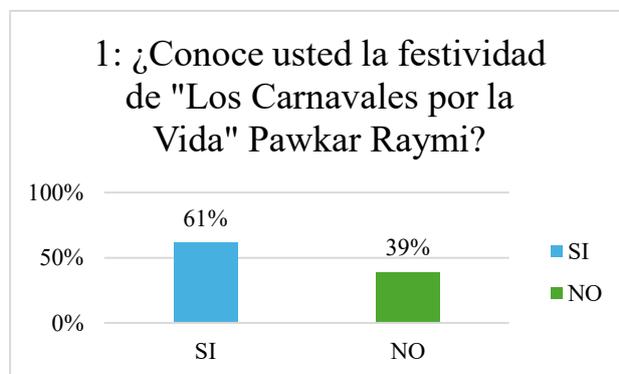
Tabulación Pregunta 1 de la encuesta

Opciones	Encuestados	%
Si	92	61%
No	58	39%
Total	150	100%

Nota. Fuente: Encuestas aplicadas. Elaborado por el Autor.

Figura 9.

Conoce usted la festividad de “Los Carnavales por la vida”



Interpretación: De los jóvenes encuestados se determinó que el 61% tiene el conocimiento o ha escuchado sobre el Pawkar Raymi o Carnavales por la vida, y el 39% desconoce o no sabe lo que es el Pawkar Raymi.

Pregunta 2: ¿Conoce algunos de los personajes tradicionales del Pawkar Raymi conocido como “Los Carnavales por la vida”?

Tabla 8.

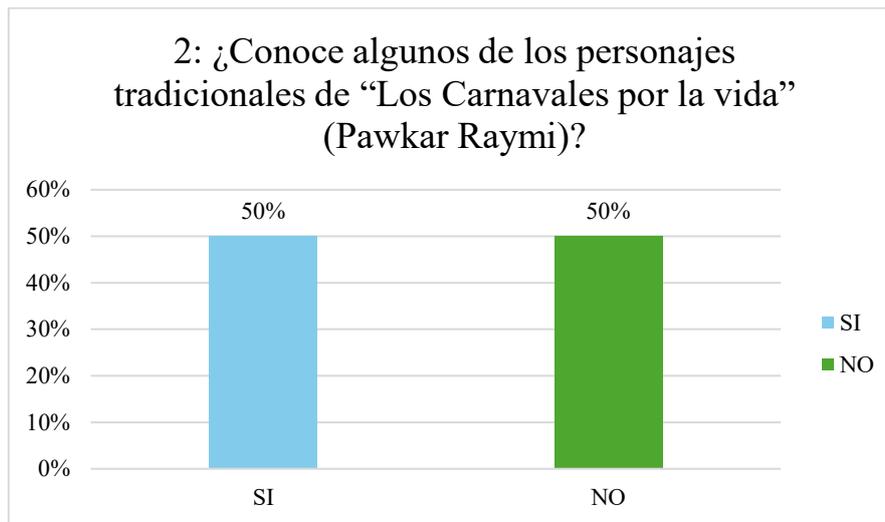
Tabulacion Pregunta 2 de la encuesta.

Opciones	Encuestados	%
Si	75	50%
No	75	50%
Total	150	100%

Nota. Fuente: Encuestas aplicadas. Elaborado por el Autor.

Figura 10.

Conoce algunos de los personajes tradicionales del Pawkar Raymi.



Interpretación: De los jóvenes encuestados se determinó que el 50% tiene el conocimiento o ha escuchado sobre los personajes que forman parte del Pawkar Raymi o Carnavales por la vida, y el 50% desconoce o no sabe de estos.

Pregunta 3: ¿Le voy a nombrar los siguientes personajes, dígame usted a cuál de ellos conoce?

Tabla 9.

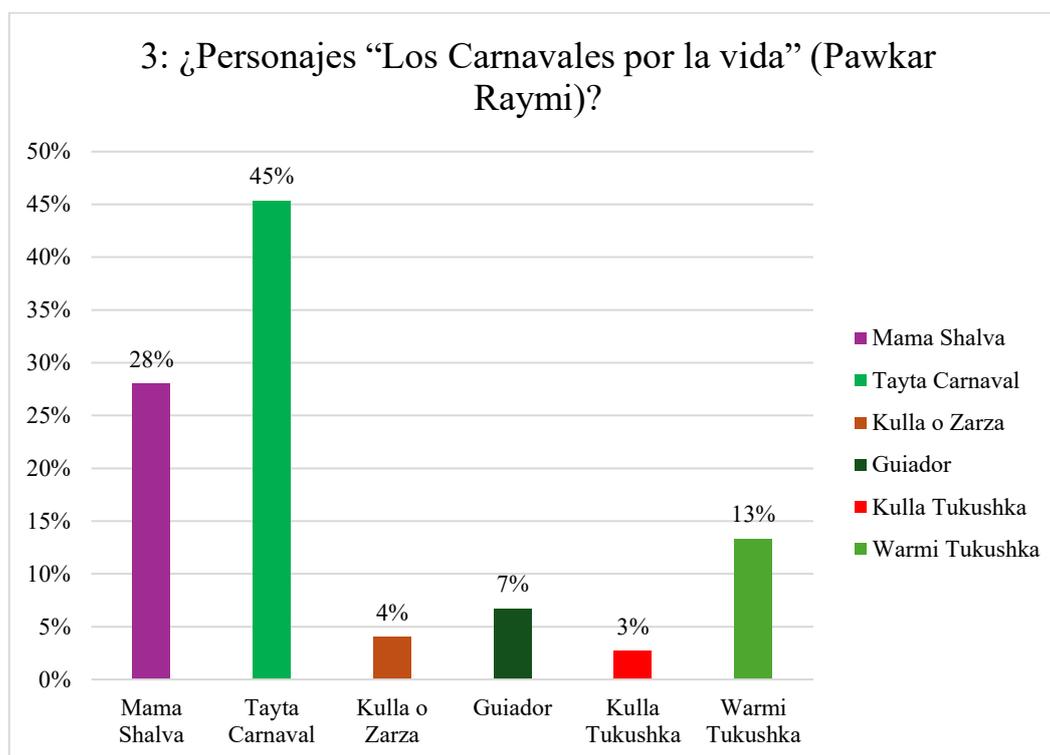
Tabulación Pregunta 3 de la encuesta

Opciones	Encuestados	%
Mama Shalva	42	28%
Tayta Carnaval	68	45%
Kulta o Zarza	6	4%
Guiador	10	7%
kulak Tukushka	4	3%
Warmi Tukushka	20	13%
Total	150	100%

Nota. Fuente: Encuestas aplicadas. Elaborado por el Autor.

Figura 11.

Personajes “Los Carnavales por la vida” (Pawkar Raymi)



Interpretación: De los jóvenes encuestados se determinó que el 45% conoce o sabe quién es el personaje Tayta Carnaval, el 28% conoce al personaje Mama Shalva, el 13% conoce al Personaje Warmi Tukushka, el 7 conoce al personaje guiador y casi nadie conoce a los personajes Kulla o Zarza y Kula Tukushka.

Pregunta 4: ¿Cree que estos personajes siguen teniendo importancia hoy en día?

Tabla 10.

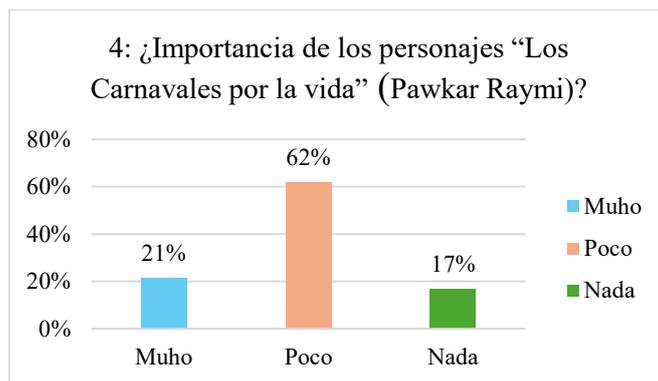
Tabulación Pregunta 4 de la encuesta.

Opciones	Encuestados	%
Mucho	32	21%
Poco	93	62%
Nada	25	17%
Total	150	100%

Nota. Fuente: Encuestas aplicadas. Elaborado por el Autor.

Figura 12.

Importancia de los personajes en la Actualidad.



Interpretación: De los jóvenes encuestados se determinó que el 62% dice que tiene poca importancia en la actualidad los personajes del Pawkar Raymi, el 21% dice que es muy importante el conocimiento de estos personajes icónicos, y el 17% dice que no tiene ninguna importancia.

Pregunta 5: ¿Creé que es importante transmitir el conocimiento de estos personajes a las nuevas generaciones?

Tabla 11.

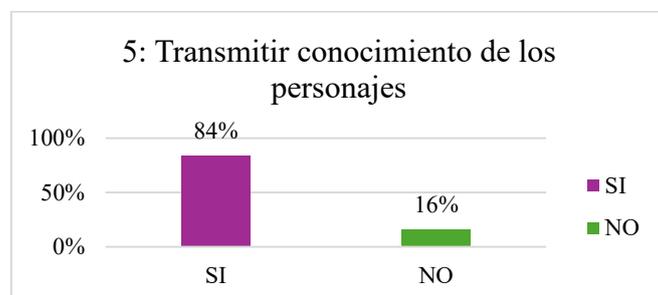
Tabulación Pregunta 5 de la encuesta.

Opciones	Encuestados	%
Si	126	84%
No	24	16%
Total	150	100%

Nota. Fuente: Encuestas aplicadas. Elaborado por el Autor.

Figura 13.

Importancia de transmitir el conocimiento de los personajes de “Los Carnavales por la vida”



Interpretación: De los jóvenes encuestados se determinó que el 84% dice si es importante transmitir el conocimiento de estos personajes para las futuras generaciones y el 16% dice que no tiene importancia transmitir estos conocimientos a las nuevas generaciones.

Pregunta 6: ¿A través de que soporte le gustaría conocer más información de los personajes de “Los Carnavales por la vida” (Pawkar Raymi)?

Tabla 12.

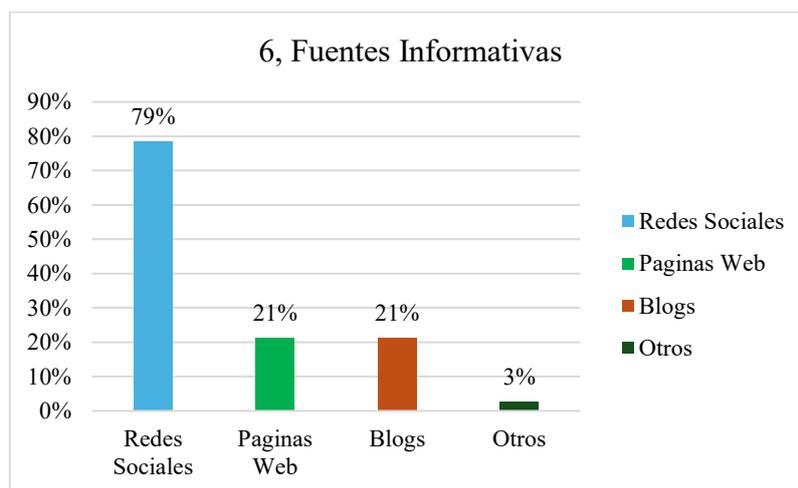
Tabulación Pregunta 6 de la encuesta

Opciones	Encuestados	%
Redes Sociales	118	79%
Páginas Web	32	21%
Blogs	32	21%
Otros	4	3%

Nota. Fuente: Encuestas aplicadas. Elaborado por el Autor.

Figura 14.

Fuentes de Información.



Interpretación: De los 150 jóvenes encuestados 117 de ellos que representan un 79% prefiere como medios informativos el uso de redes sociales como medio de difusión de nuestro trabajo.

CAPÍTULO V: PROPUESTA

Se realizó un análisis de los personajes “Los Carnavales por la Vida” a través de fichas de análisis semiótico, que sirvieron para levantar información acerca del significado de los personajes a través de su vestimenta dentro de su contexto cultural.

Tabla 13

Mama Shalva

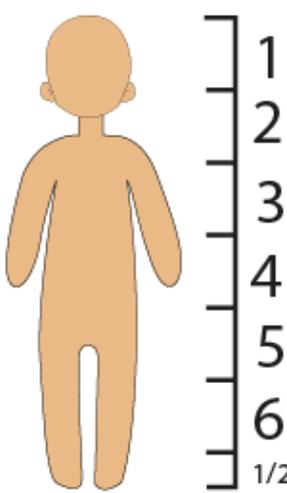
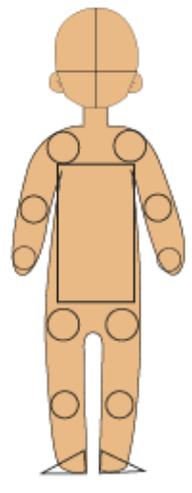
Ficha para la creación del personaje de Mama Shalva.

FICHA DE ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES DE LOS CARNAVALES POR LA VIDA (PAWKAR RAYMI)							
No 1	Personaje: Mama Shalva	Origen: Colta- Chimborazo			Cromática:		
1.- Descripción: Es una figura mítica dentro de la cosmovisión andina, particularmente en la tradición de los pueblos indígenas del Ecuador, representa la sabiduría femenina, la fertilidad y la protección de la naturaleza y la comunidad, es considerada una madre espiritual que guía y cuida a quienes respetan las tradiciones ancestrales.		4.- Vestimenta y accesorios					
2.- Contexto Cultural: Se le atribuye la función de resguardar a los pueblos, especialmente a las mujeres y los niños, brindando abundancia y bienestar, se dice que su presencia se manifiesta en rituales agrícolas, festividades y enseñanzas transmitidas de generación en generación.		Nombre	Significado	Simbolismo	Signo	Color	Elemento visual
3.- Elementos visuales		Sombrero de Lana	Elemento importante de la indumentaria del personaje y en la vestimenta diaria de la mujer.	Representa su vínculo con la naturaleza y su rol en el equilibrio ecológico.	Blanco Sabiduría	Caralitzar energías	
		Macana	La macana es un símbolo de la identidad indígena, transmite conocimientos y tradiciones a través de sus patrones y tejidos.	Un manto de poder, una prenda que no solo abriga físicamente, sino que también protege espiritualmente.	Rojo Resistencia Cultural	la persistencia de la cultura andina	
		Blusa con bordados	La vestimenta tradicional es un símbolo de orgullo cultural y resistencia frente a la pérdida de las raíces indígenas.	Los bordados con flores, hojas y otros elementos naturales simbolizan la conexión con la Pachamama	Blanca Conexión espiritual	Conexión femenina y sabiduría ancestral	
		Anaco	Es una prenda tradicional usada por mujeres indígenas de los Andes	Representa la vestimenta de las mujeres sabias y protectoras de la naturaleza.	Negro Identidad y herencia cultural	Poder espiritual	
		Alpargatas	Son un símbolo de identidad y pertenencia, transmitido de generación en generación dentro de las comunidades andinas.	Al estar en contacto directo con el suelo, las alpargatas simbolizan el respeto y la unión con la Madre Tierra	Negro Camino y propósito	Herencia cultural	
		Tullpa	Se usan para llevar hojas de coca, amuletos o elementos sagrados	la conexión con los espíritus, la protección o la abundancias	Rojo Fuerza Verde Naturaliza y equilibrio.	Fortaleza cultural	
		Faja	La faja se considera un elemento de protección, especialmente para las mujeres, ayudando a sostener el cuerpo y la energía vital.	Al envolver el vientre, la faja simboliza la unión con la Madre Tierra, la fertilidad y la continuidad de la vida.	Blanco Pureza Mojado Intuición	Conexión con la Pachamama	
		Bastón	Los líderes o sabios llevan un bastón como símbolo de respeto y poder comunitario.	Caraliza la energía de los ancestros y de la tierra, brindando protección y guía espiritual.	Negro Protección Café Firmeza	Conocimiento Ancestral.	
4.- Personalidad Alegre, festiva sabia y espiritual ya que representa el gozo del florecimiento de la vida mediante danzas y cantos.							

Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez).

Tabla 13. 1

Proceso metodológico para la creación del personaje

PROCESO DE CREACIÓN PARA EL PERSONAJE “MAMA SHALVA” ESTILO COMIC / ANIMADO Personajes andinos reinterpretados en un estilo gráfico audaz y expresivo mediante este estilo se trabaja desde un boceto dibujado a mano para luego ser escaneado y trabajarlo en el software en este caso “AI”Illustrator para crear un diseño único y agradable	
<p>1.- Proporción y Anatomía</p> <p>La proporción a utilizar será de 6 cabezas 1/2 ya que esto nos permitirá distribuir de una forma ordenada cada uno de sus elementos.</p> 	<p>2.- Estructura y forma</p> <p>Usar formas geométricas básicas, establecer proporciones que nos permitan delimitar cada una de sus partes.</p> 
<p>3.- DETALLES</p> <p>Agregar detalles que lo identifiquen, en este caso ir colocando su vestimenta.</p> 	<p>4.- COLOR Y ACABADO</p> <p>Se utilizará la cromática correspondiente de cada personaje entre ellos se agregará sombras texturas y luces.</p> 

Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez).

Tabla 13. 2

Ficha final de nuestro personaje.



Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez).

Tabla 14,

Tayta Carnaval

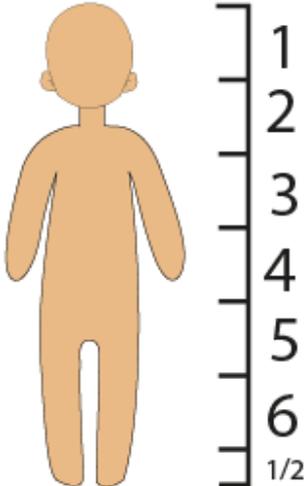
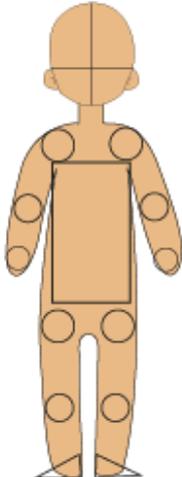
Ficha para la creación del personaje de Tayta Carnaval.

FICHA DE ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES DE LOS CARNAVALES POR LA VIDA (PAWKAR RAYMI)							
No 2	Personaje: Taita Carnaval	Origen: Colta- Chimborazo			Cromática:		
1- Descripción:		4.- Vestimenta y accesorios					
El Tayta Carnaval es la figura central de los Carnavales por la Vida, también conocido como Pawkar Raymi. Es un personaje que encarna la alegría, la tradición y el liderazgo en la festividad, representando el espíritu del carnaval en las comunidades andinas.		Nombre	Significado	Simbolismo	Signo	Color	Elemento visual
2-Contexto Cultural:		Sombrero de Lana	Elemento importante de la indumentaria del personaje.	Representa su vínculo con la naturaleza y su rol en el equilibrio ecológico.	Blanco Sabiduría	Canalizar energías	
Es el corazón de la celebración, un vínculo entre el pasado y el presente, y el guardián de la cultura en cada comunidad		Poncho rojo	Suele ser una figura de respeto, considerado un líder festivo que guía la celebración con alegría y tradición.	Está vinculado a la fuerza, la sangre que da vida.	Rojos Fuerza, vida	Guía de celebración	
3- Elementos visuales		Camisa blanca	La vestimenta tradicional es un símbolo de orgullo cultural y resistencia frente a la pérdida de las raíces indígenas.	Simbolizan la conexión con la Pachamama	Blanca Conexión espiritual	Sabiduría ancestral	
		Alpargatas	Al estar hecho de materiales naturales como yute o cabuya, mantiene la conexión con la Pachamama	Reflejan el arraigo a las costumbres ancestrales.	Blancas Limpieza del alma	Esfuerzo diario	
		Zamarro	La lana proviene de un animal sagrado en la cosmovisión andina, representando el equilibrio entre el hombre y la naturaleza.	Está relacionado con la protección, la conexión con la naturaleza y el legado ancestral.	Rojos Fuerza Verde Naturaleza y equilibrio.	Fortaleza cultural	
4.- Personalidad		Bastón	Tiene un significado profundo que combina autoridad, liderazgo y sabiduría	Representa el poder y el respeto que tiene el Tayta Carnaval dentro de la festividad. Quien lo porta es reconocido como una guía de la celebración.	Negro Sabiduría ancestral	Cosmovisión Andina	
Alegre y carismático ya que contagia la energía del carnaval, protector asegurando que las tradiciones se respetan y se transmiten a las nuevas generaciones.							

Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez).

Tabla 14. 1

Proceso metodológico para la creación del personaje

PROCESO DE CREACIÓN PARA EL PERSONAJE “TAYTA CARNAVAL” ESTILO COMIC / ANIMADO Personajes andinos reinterpretados en un estilo gráfico audaz y expresivo mediante este estilo se trabaja desde un boceto dibujado a mano para luego ser escaneado y trabajarlo en el software en este caso "AI" Illustrator para crear un diseño único y agradable	
1.- Proporción y Anatomía La proporción a utilizar será de 6 cabezas 1/2 ya que esto nos permitirá distribuir de una forma ordenada cada uno de sus elementos.	2.- Estructura y forma Usar formas geométricas básicas, establecer proporciones que nos permitan delimitar cada una de sus partes.
	
3.- DETALLES Agregar detalles que lo identifiquen, en este caso ir colocando su vestimenta.	4.- COLOR Y ACABADO Se utilizará la cromática correspondiente de cada personaje entre ellos se agregará sombras texturas y luces.
	

Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez).

Tabla 14. 2

Ficha final de nuestro personaje.



Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez).

Tabla 15.

Kulta Tukushka

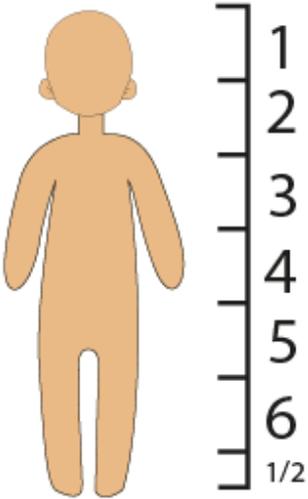
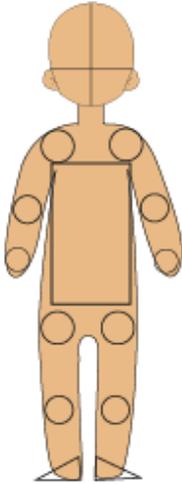
Ficha para la creación del personaje de Kulta Tukushka.

FICHA DE ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES DE LOS CARNAVALES POR LA VIDA (PAWKAR RAYMD)						
No 3	Personaje: Kulta Tukushka	Origen: Colta- Chimborazo			Cromática:	
1.- Descripción:		4.- Vestimenta y accesorios				
El Kulta Tukushka simboliza la felicidad, el desenfreno y la libertad del carnaval, siendo una figura clave en la transmisión de la esencia festiva de esta celebración ancestral.		Nombre	Significado	Simbolismo	Signo	Color
2.- Contexto Cultural:		Cabeza de venado	El venado es un animal ágil y veloz, características que se reflejan en la incansable danza del Kulta Tukushka.	Representa la resistencia y la capacidad de moverse sin descanso, lo que hace de este personaje un símbolo de vitalidad.	Café Protección y guía.	Espíritu del hombre
Su nombre proviene del kichwa, y su significado se asocia con la idea de "el que baila sin parar" o "el bailarín incansable".		Cintas	Los colores vibrantes de las cintas representan la alegría del carnaval y la celebración de la vida.	Un símbolo de alegría, identidad y conexión con la naturaleza y la comunidad.	Rojo Fuerza y sangre de los ancestros. Amarillo Sol y prosperidad. Azul Cielo protector.	Conexión con la naturaleza y unidad comunitaria
3.- Elementos visuales		Poncho	Representa la bendición de los ancestros y la energía que guía la celebración.	La resistencia y la fortaleza del Kulta Tukushka, quien nunca deja de bailar.	Azul Profundidad del conocimiento	Tradición con su presencia.
		Rondín	Son un símbolo de identidad y pertenencia, transmitido de generación en generación dentro de las comunidades andinas.	Al estar en contacto directo con el suelo, las alpargatas simbolizan el respeto y la unión con la Madre Tierra.	Negro Camino y propósito	Herencia cultural
		Camisa Bordada	Los bordados reflejan la identidad, el arte y la conexión con la naturaleza y los ancestros.	Una manifestación del arte textil andino, transmitida de generación en generación.	Blanco Naturaleza y vida.	Simbolizan la fertilidad, la abundancia
		Zamarro	La fortaleza del campesino andino, que enfrenta el frío y las dificultades con valentía.	Refleja la relación armónica entre los pueblos indígenas y los animales que los proveen de abrigo y sustento.	Marrón Relacionado con la tierra, la naturaleza y el equilibrio	Proteger al portador de malas energías
		Alpargatas	Representan el respeto por la naturaleza y la vida sencilla del pueblo indígena.	Al ser de materiales naturales y ligeros, permiten un contacto más cercano con la Madre tierra.	Blanco Resistencia y compromiso	Movimiento ágil y rápido
4.- Personalidad		Su personalidad es una combinación de alegría, picardía y resistencia, lo que lo convierte en uno de los personajes más queridos de la festividad.				

Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez).

Tabla 15. 1

Proceso metodológico para la creación del personaje.

PROCESO DE CREACIÓN PARA EL PERSONAJE "KULTA TUKUSHKA"	
ESTILO COMIC / ANIMADO	
Personajes andinos reinterpretados en un estilo gráfico audaz y expresivo mediante este estilo se trabaja desde un boceto dibujado a mano para luego ser escaneado y trabajarlo en el software en este caso "AI" Illustrator para crear un diseño único y agradable	
1.- Proporción y Anatomía	2.- Estructura y forma
<p>La proporción a utilizar será de 6 cabezas 1/2 ya que esto nos permitirá distribuir de una forma ordenada cada uno de sus elementos.</p> 	<p>Usar formas geométricas básicas, establecer proporciones que nos permitan delimitar cada una de sus partes.</p> 
3.- DETALLES	4.- COLOR Y ACABADO
<p>Agregar detalles que lo identifiquen, en este caso ir colocando su vestimenta.</p> 	<p>Se utilizará la cromática correspondiente de cada personaje entre ellos se agregará sombras texturas y luces.</p> 

Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez)

Tabla 15. 2

Ficha final de nuestro personaje.



Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez)

Tabla 16.

Warmi Tukushka

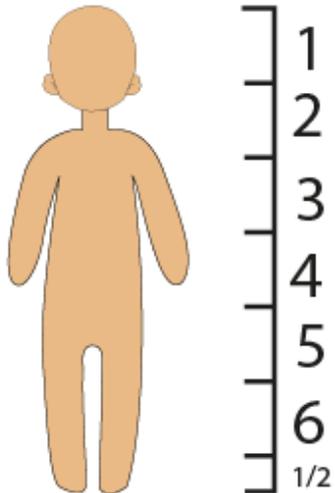
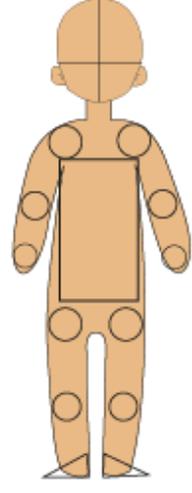
Ficha para la creación del personaje de Warmi Tukushka.

FICHA DE ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES DE LOS CARNAVALES POR LA VIDA (PAWKAR RAYMI)							
No 4	Personaje: Warmi Tukushka	Origen: Colta- Chimborazo			Cromática:		
1.- Descripción:		4.- Vestimenta y accesorios					
La Warmi Tukushka es el alma femenina del Pawkar Raymi, simbolizando la alegría, la fuerza, la feminidad y la conexión con la tradición andina, con su danza y vestimenta colorida, transmite la esencia del carnaval y mantiene viva la herencia de su pueblo.		Nombre	Significado	Simbolismo	Signo	Color	Elemento visual
2.- Contexto Cultural:		Sombrero de Lana	La Warmi Tukushka porta su sombrero con orgullo, mostrando su conexión con sus raíces y tradiciones.	Representa la armonía con la naturaleza y la sabiduría ancestral.	Blanco Pureza, luz	Conexión con lo sagrado.	
Es la mujer que baila sin parar, es la contraparte femenina del Kuta Tukushka en el Pawkar Raymi o Carnavales por la Vida. Es una figura llena de energía, gracia y alegría, representando la vitalidad y el espíritu festivo de la celebración.		Poncho Rojo	Es un reflejo de su papel como guardiana de la tradición y protagonista del carnaval, llevando consigo la esencia vibrante del Pawkar Raymi.	Simboliza fuerza, vitalidad, conexión ancestral, respeto y protección espiritual.	Rojo Pasión y vitalidad.	Espíritu inquebrantable de la mujer andina.	
3.- Elementos visuales		Muñeco	Representa la maternidad y la fertilidad, destacando el papel de la mujer en la preservación de la comunidad.	Simboliza la continuidad de la cultura andina, transmisión de generación en generación.	Negro Sabiduría y conexión. Azul la armonía, la paz	Maternidad, fertilidad.	
		Faja	Representa el equilibrio entre la mente, el cuerpo y el espíritu, asegurando armonía en la danza y la vida.	En la cosmovisión andina, la faja protege el centro energético del cuerpo,	Amarillo Abundancia y bendición solar	Vitalidad y conexión con los ancestros.	
		Blusa	La blusa es un elemento clave en la vestimenta de la mujer andina, reflejando su orgullo y raíces indígenas.	Su diseño no solo embellece la vestimenta, sino que también cuenta historias y mantiene viva la identidad cultural del pueblo andino.	Blanco conexión con lo sagrado.	Sabiduría ancestral	
		Anaco	El anaco es una prenda tradicional indígena, usada por generaciones de mujeres andinas.	Es un símbolo de identidad, feminidad, conexión con la naturaleza y tradición ancestral.	Negro Sabiduría, respeto y conexión con los ancestros.	Los ciclos de la vida y la armonía.	
4.- Personalidad		Anaco	El anaco es una prenda tradicional indígena, usada por generaciones de mujeres andinas.	Es un símbolo de identidad, feminidad, conexión con la naturaleza y tradición ancestral.	Negro Sabiduría, respeto y conexión con los ancestros.	Los ciclos de la vida y la armonía.	
Tiene una alegría inagotable, que contagia su entusiasmo a todos los presentes mostrando su habilidad y resistencia con movimientos llenos de picardía							

Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez)

Tabla 16. 1

Proceso metodológico para la creación del personaje

PROCESO DE CREACIÓN PARA EL PERSONAJE “WARMI TUKUSHKA” ESTILO COMIC / ANIMADO Personajes andinos reinterpretados en un estilo gráfico audaz y expresivo mediante este estilo se trabaja desde un boceto dibujado a mano para luego ser escaneado y trabajarlo en el software en este caso “AI”Illustrator para crear un diseño único y agradable	
<p>1.- Proporción y Anatomía</p> <p>La proporción a utilizar sera de 6 cabezas 1/2 ya que esto nos permitira distribuir de una forma ordenada cada uno de sus elementos.</p> 	<p>2.- Estructura y forma</p> <p>Usar formas geométricas básicas, establecer proporciones que nos permitan delimitar cada una de sus partes.</p> 
<p>3.- DETALLES</p> <p>Agregar detalles que lo identifiquen, en este caso ir colocando su vestimenta.</p> 	<p>4.- COLOR Y ACABADO</p> <p>Se utilizará la cromática correspondiente de cada personaje entre ellos se agregará sombras texturas y luces.</p> 

Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez)

Tabla 16. 2

Ficha final de nuestro personaje.



Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez).

Tabla 17.

Kulta o Zarza

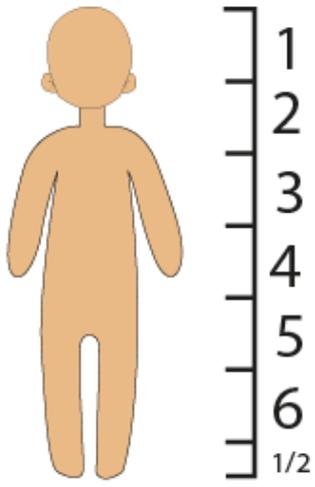
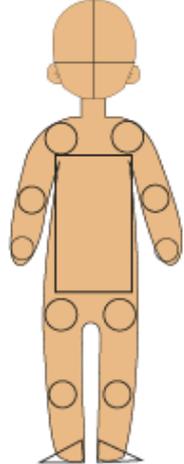
Ficha para la creación del personaje de Kulta o Zarza.

FICHA DE ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES DE LOS CARNAVALES POR LA VIDA (PAWKAR RAYMD)							
No 5	Personaje: Kulta o Zarza	Origen: Colta- Chimborazo			Cromática:		
1.- Descripción: Es considerado como un personaje que se encarga de intervenir con su manera alegre y musical para que el nuevo año tenga buenas cosechas, debido a que ayuda a guiar de una forma espiritual los buenos deseos dentro de esta festividad.		4.- Vestimenta y accesorios					
2.- Contexto Cultural: La persona Kulta o Zarza desempeña un papel clave en los rituales de purificación durante el carnaval. Se cree que quema la zarza o la utiliza como herramienta de limpieza energética para alejar malas energías y restaurar el equilibrio espiritual de la comunidad.		Nombre	Significado	Simbolismo	Signo	Color	Elemento visual
3.- Elementos visuales		Sombrero de Lana	El sombrero puede ser también un símbolo de elevación, lo que implica que el personaje Kulta tiene una conexión con el mundo espiritual.	Representa la pureza y la protección espiritual.	Blanco Mundo espiritual	Presencia y Liderazgo	
		Poncho Rojo	Conexión con los ancestros el rojo también puede estar vinculado a los espíritus ancestrales, que protegen al portador del poncho.	Símbolo de la energía vital y la protección, el color rojo representa fuerza, vitalidad y protección.	Rojo Purificación	Transformación	
		Camisa	La camisa azul también puede representar la calma espiritual y la equilibrada energía de la naturaleza.	Representa armonía y la sabiduría ancestral del personaje, quien es un vínculo entre la tierra y los espíritus de los cielos.	Azul Serenidad y equilibrio	Blanco espiritual	
		Pantalón Blanco	Son un símbolo de identidad y pertenencia, transmitido de generación en generación dentro de las comunidades andinas.	Al estar en contacto directo con el suelo, las alpergatas simbolizan el respeto y la unión con la Madre Tierra.	Negro Camino y propósito	Herencia cultural	
		Bandera	Su presencia en el carnaval refuerza la idea de que todos los miembros de la comunidad están conectados a través de la tradición.	Muestra la solidaridad y el trabajo en conjunto para mantener vivas las costumbres ancestrales.	Rojo Fuego, vitalidad Azul Espiritualidad y conexión con lo divino.	Invocación de energías espirituales	
		4.- Personalidad Este personaje adopta un comportamiento que va más allá de la simple representación de un disfraz, reflejando valores y cualidades fundamentales dentro de la cosmovisión andina.					

Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez).

Tabla 17. 1

Proceso metodológico para la creación del personaje

PROCESO DE CREACIÓN PARA EL PERSONAJE “KULTA O ZARZA” ESTILO COMIC / ANIMADO Personajes andinos reinterpretados en un estilo gráfico audaz y expresivo mediante este estilo se trabaja desde un boceto dibujado a mano para luego ser escaneado y trabajarlo en el software en este caso “AIllustrator para crear un diseño único y agradable	
<p>1.- Proporción y Anatomía</p> <p>La proporción a utilizar será de 6 cabezas 1/2 ya que esto nos permitirá distribuir de una forma ordenada cada uno de sus elementos.</p> 	<p>2.- Estructura y forma</p> <p>Usar formas geométricas básicas, establecer proporciones que nos permitan delimitar cada una de sus partes.</p> 
<p>3.- DETALLES</p> <p>Agregar detalles que lo identifiquen, en este caso ir colocando su vestimenta.</p> 	<p>4.- COLOR Y ACABADO</p> <p>Se utilizará la cromática correspondiente de cada personaje entre ellos se agregará sombras texturas y luces.</p> 

Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez).

Tabla 17.2

Ficha final de nuestro personaje.



Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez).

Tabla 18.

El Guiador

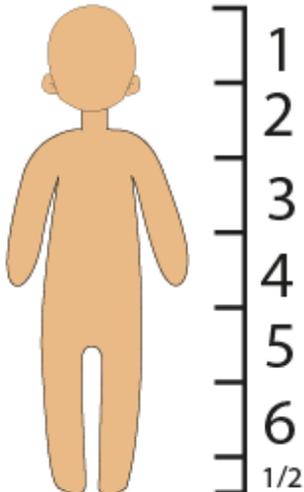
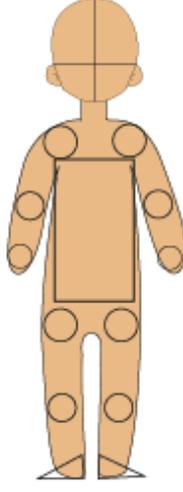
Ficha para la creación del personaje de Tayta Carnaval.

FICHA DE ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES DE LOS CARNAVALES POR LA VIDA (PAWKAR RAYMD)							
No 6	Personaje: El Guiador	Origen: Colta- Chimborazo			Cromática:		
1.- Descripción:		4.- Vestimenta y accesorios					
Es una figura mítica dentro de la cosmovisión andina, particularmente en la tradición de los pueblos indígenas del Ecuador, representa la sabiduría femenina, la fertilidad y la protección de la naturaleza y la comunidad, es considerada una madre espiritual que guía y cuida a quienes respetan las tradiciones ancestrales.		Nombre	Significado	Simbolismo	Signo	Color	Elemento visual
2.- Contexto Cultural:		Sombrero de Lana	Se asocia con los esfuerzos del portador para elevar su conciencia durante el carnaval y los rituales.	Representa la protección que los espíritus ancestrales brindan al portador.	Blanco Equilibrio espiritual	Conexión con lo divino	
Se le atribuye la función de resguardar a los pueblos, especialmente a las mujeres y los niños, brindando abundancia y bienestar; se dice que su presencia se manifiesta en rituales agrícolas, festividades y enseñanzas transmitidas de generación en generación.		Poncho	Se asocia con la protección espiritual, pues el rojo es considerado un color de defensa frente a las malas energías.	Simboliza la energía, la vitalidad y el fuego, elementos esenciales en las ceremonias de purificación y renovación.	Rojo Protección	Purificación y Renovación	
3.- Elementos visuales		Camisa	El color blanco también está relacionado con el conocimiento ancestral y la sabiduría transmitida por los mayores.	Simboliza la pureza del alma, la limpieza espiritual	Blanco Líderes espirituales.	Renovación y Nuevos Ciclos	
		Pantalón negro	El equilibrio entre las energías de la vida y la muerte, un tema importante en las celebraciones andinas que buscan honrar todos los aspectos de la existencia.	Representa una base sólida sobre la que se construyen las otras energías más vibrantes y poderosas de la festividad.	Negro Seriedad y Respeto	Energías vibrantes	
		Bombo	El sonido del bombo marca el ritmo de la vida y la naturaleza, sincronizando al ser humano con el ciclo cósmico.	Simboliza la comunicación con los espíritus y la Pachamama, quien escucha los latidos del bombo como si fuera el latido de la tierra.	Café La estabilidad y la conexión con la naturaleza.	Latido de la comunidad.	
		Pingullo	Es un instrumento asociado con la comunicación espiritual y la armonía entre los elementos, su sonido suave y melódico se percibe como un canal de conexión	Está vinculado con el canto de la naturaleza, como el viento y los pájaros.	Marrón Conexión con la tierra y la naturaleza.	Conocimiento transmitido de generación en generación.	
4.- Personalidad							
Alegre, festiva sabia y espiritual ya que representa el gozo del florecimiento de la vida mediante danzas y cantos.							

Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez).

Tabla 18. 1

Proceso metodológico para la creación del personaje

PROCESO DE CREACIÓN PARA EL PERSONAJE “EL GUIADOR”	
ESTILO COMIC / ANIMADO Personajes andinos reinterpretados en un estilo gráfico audaz y expresivo mediante este estilo se trabaja desde un boceto dibujado a mano para luego ser escaneado y trabajarlo en el software en este caso “AI”Illustrator para crear un diseño único y agradable	
1.- Proporción y Anatomía La proporción a utilizar será de 6 cabezas 1/2 ya que esto nos permitirá distribuir de una forma ordenada cada uno de sus elementos.	2.- Estructura y forma Usar formas geométricas básicas, establecer proporciones que nos permitan delimitar cada una de sus partes.
	
3.- DETALLES Agregar detalles que lo identifiquen, en este caso ir colocando su vestimenta.	4.- COLOR Y ACABADO Se utilizará la cromática correspondiente de cada personaje entre ellos se agregará sombras texturas y luces.
	

Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez)

Tabla 18. 2

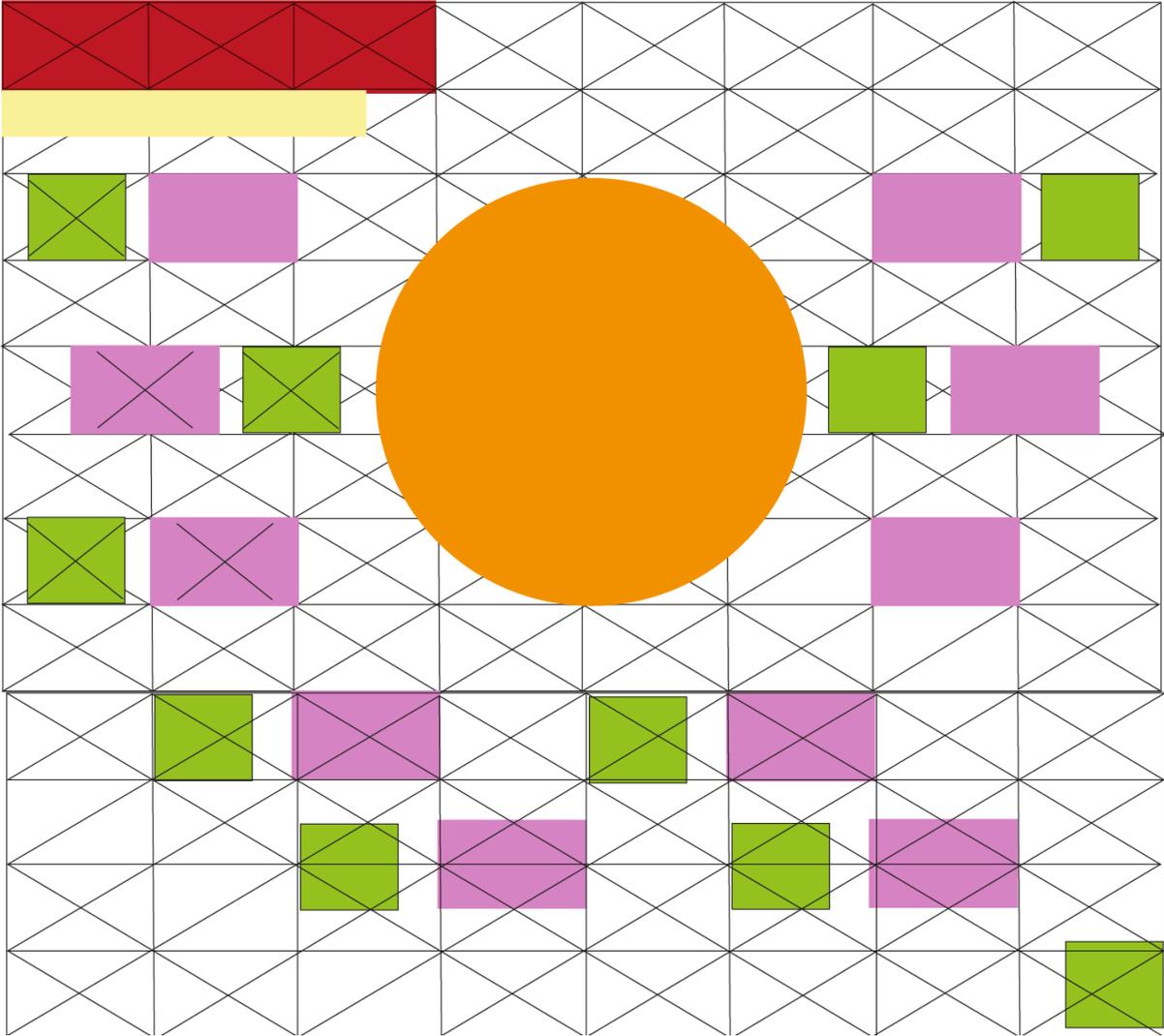
Ficha final de nuestro personaje



Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez).

Tabla 19

Elaboración de la matriz infográfica.



Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez).

Figura 15.

Infografía Mama Shalva

La información es a partir de la ficha de análisis semiótico.

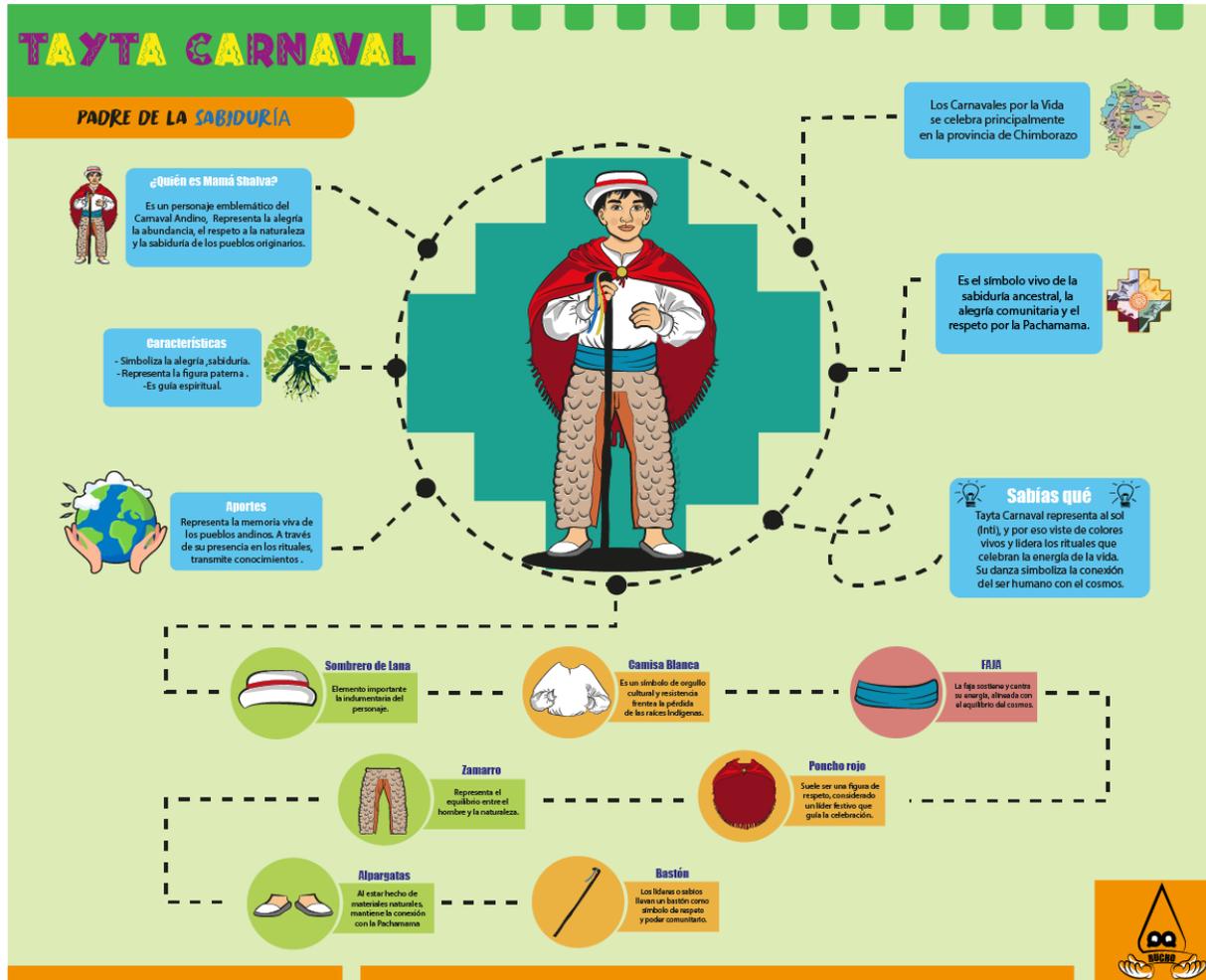


Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez).

Figura 16.

Infografía Tayta Carnaval

La información es a partir de la ficha de análisis semiótico.

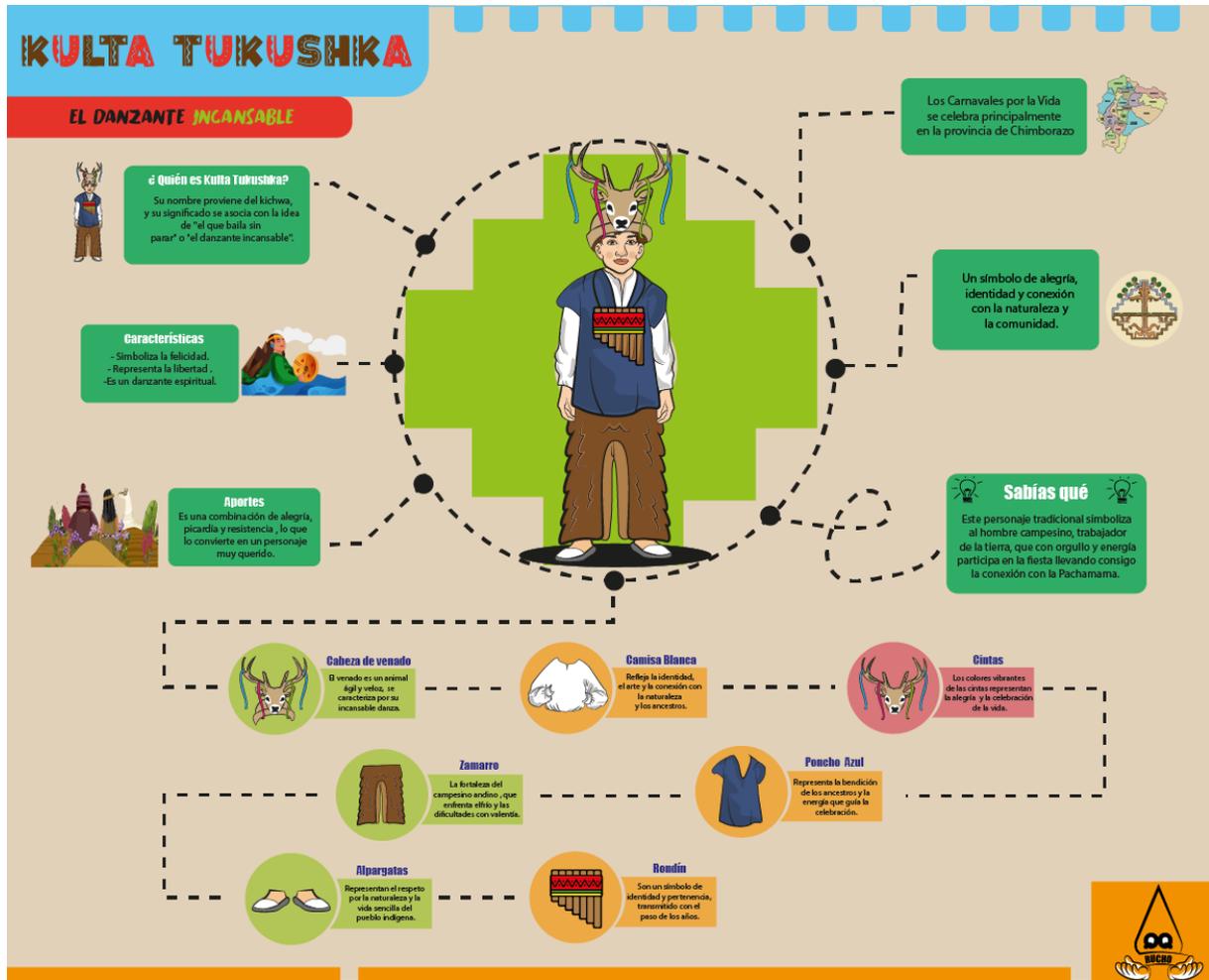


Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez).

Figura 17.

Infografía Kulta Tukushka

La información es a partir de la ficha de análisis semiótico.



Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez).

CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- La recolección de información bibliográfica nos dio como resultado que los principales personajes de los carnavales por la vida son: Mama Shalva, Tayta Carnaval, Kulta Tukushka, Warmi Tukushka, Kulta o Zarza y el Guiador, permitió fundamentar de una manera teórica y metodológica la relevancia de cada uno dentro de la festividad Carnavales por la Vida, tanto en su vestimenta como su participación dentro de la misma.
- El análisis semiótico permitió identificar cada uno de los elementos fundamentales aplicados en cada una de las ilustraciones como son las proporciones, la cromática, elementos y a su vez el significado, para que el diseño sea agradable.
- El desarrollo de las ilustraciones mediante técnicas digitales ayudo a materializar la riqueza simbólica y cultural de cada uno de sus personajes, teniendo en cuenta su enfoque dentro del contexto educativo y a su vez artístico.
- La difusión de personajes tradicionales como: Mama Shalva, Tayta Carnaval, Kulta Tukushka, Warmi Tukushka, Kulta o Zarza y el Guiador, a través de soportes infográficos permitió una comunicación clara, precisa y educativa, que facilito la comprensión de los significados culturales con contenido de calidad.

5.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda continuar con la investigación desde un enfoque educativo y cultural, para promover espacios de difusión digitales para el enriquecimiento del conocimiento a las nuevas generaciones, teniendo en cuenta que es de suma importancia la recolección de información para obtener un buen resultado.
- Se recomienda aplicar este análisis semiótico de una forma ordenada y contextualizada para lograr cumplir con el proceso de ilustración, encontrando así un equilibrio en lo que se desea transmitir al público, ya que permite obtener elementos importantes como a su vez el significado de cada uno sin alterar o cambiar su contexto.
- Se recomienda utilizar técnicas digitales como una manera efectiva para difusión e innovación, esto permitirá facilitar información a las nuevas generaciones debido a que hoy en día todo se encuentra en el internet, teniendo en cuenta que la ilustración

transmite mucho siempre y cuando este bien elaborada sin alterar o cambiar su propósito.

- Se recomienda la utilización de soportes infográficos como método de difusión ya que es una manera estratégica de llegar a más público y poder compartir información de calidad y a su vez incentivar a las nuevas generaciones a tener conocimiento de las tradiciones que se viven dentro del país.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Artlequin. (29 de Mayo de 2023). *Artlequin* . Obtenido de Artlequin :
https://www.instagram.com/artlequin_sh/p/Cs2IbROuQx_/?img_index=2
- Artstation. (30 de Junio de 2023). Obtenido de esimurcia :
<https://www.esimurcia.com/proceso-diseno-personaje-videojuegos/>
- Bautista, R. (18 de Noviembre de 2021). *El Universo* . Obtenido de El Universo :
<https://www.eluniverso.com/entretenimiento/cultura/rosalino-bautista-el-flautista-de-los-andes-que-mantiene-viva-la-tradicion-ancestral-del-pingullo-en-pintag-nota/>
- Bermúdez, A. (04 de Agosto de 2024). Obtenido de adrianabermudez:
<https://adrianabermudez.com/el-collage-artistico-debe-tener-significado/>
- CALCINA, E. C. (2011). *LOS RITUALES V COSTUMBRES- DEDICADOS A LA PACHAMAMA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA Nro 72712 DE LA COMUNIDAD ESPERANZA DE SANTA MARIA DEL DISTRITO DE AZANGARO • 201 O*. Puno-Perú.
- Caro, F. (06 de Octubre de 2023). *animum 3d*. Obtenido de
<https://www.animum3d.com/blog/concept-art-de-personajes/>
- Cervantes, C. A. (Febrero de 2024). *domestika*. Obtenido de
<https://www.domestika.org/es/projects/1713946-mi-proyecto-del-curso-tecnicas-de-ilustracion-en-pixel-art>
- Chacón, L. E. (2013). *LA INFOGRAFÍA COMO ELEMENTO NOTICIOSO EN DIARIO "EL UNIVERSO", ABRIL 2013*. Cuenca.
- Cúcuta, D. G. (13 de Abril de 2021). *diseño gráfico cucuta*. Obtenido de Universidad de Santander: <https://disenograficocucuta.com/la-ilustracion-infantil-un-mundo-fascinante/>
- Erickson, M. (08 de Diciembre de 2021). *behance.net*. Obtenido de
http://behance.net/gallery/132850865/Childlike-illustration?tracking_source=search_projects|childlike+illustration&l=5
- eskimoz*. (16 de Marzo de 2020). Obtenido de eskimoz: [https://www.eskimoz.es/infografia/Frogx Three](https://www.eskimoz.es/infografia/Frogx%20Three) . (2017). Obtenido de Frogx Three : <https://frogx3.com/2017/01/05/etapas-del-proceso-creativo-del-diseno/>
- García, M. (09 de Octubre de 2018). *esdesign*. Obtenido de
<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-web/que-son-las-ilustraciones-flat-y-que-quieren-expresar>
- García, V. C. (2001). *"LA ILUSTRACIÓN TRADICIONAL Y DIGITAL COMO ESTRATEGIA VISUAL PARA EL DESARROLLO DE UN SOFTWARE MULTIMEDIA EDUCATIVO PARA NIÑOS CON RETARDO LECTOGRÁFICO GNOSICQ..pRAXICO"* . México.
- Godoy, D. (Julio de 2012). *Daniela Godoy* . Obtenido de Daniela Godoy :
<https://www.danielagodoy.com/nexus-of-spirit-blog/una-llamada-de-conciencia-cultural-e-instrumentos-hechos-de-material-reciclable>
- Gómez, G. (12 de Mayo de 2020). *Medium*. Obtenido de
<https://giulianagomez.medium.com/el-arte-de-la-ilustraci%C3%B3n-vectorial-3f4331551416>
- Guffanti, M. A. (24 de Marzo de 2021). *infogrrmaa.net*. Obtenido de
<https://infograma.net/pawkar-raymi/>
- Guilisasti, A. (02 de Septiembre de 2024). Obtenido de Mitkof:
<https://mitkof.cl/blog/tecnicas-avanzadas-ilustracion>
- Hubspot. (2018). *Hubspot*. Obtenido de Hubspot: <https://www.hubspot.es/brand-kit-generator>

- INEC. (22 de Agosto de 2010). *ecuadorcifras*. Obtenido de <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manu-lateral/Resultados-provinciales/chimborazo.pdf>
- INEC. (04 de 10 de 2023). *Ecuador Cifras*. Obtenido de <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manu-lateral/Resultados-provinciales/chimborazo.pdf>
- León, J. (20 de Octubre de 2024). *behance.net*. Obtenido de https://www.behance.net/gallery/210662195/Ilustracion-publicitaria-Dominos-Pizza?tracking_source=search_projects|ilustraci%C3%B3n+publicitaria&l=1
- LOMBOK . (2012). Obtenido de LOMBOK: <https://www.elrincondelombok.com/disenio/las-jerarquias-de-maslow-y-su-encaje-en-las-redes-sociales-infografia-infographic/>
- López, M. M. (2016). *INFOGRAFÍA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL DE CERVANTES”, CANTÓN BABA, PROVINCIA LOS RÍOS*. Babahoyo.
- Lopezizq, C. (10 de Abril de 2020). Obtenido de artelista: <https://www.artelista.com/obra/8810043351638273-mariposa-con-acuarela.html>
- Luna, R. B. (2013). *El concepto de la Cultura: definiciones, debates y usos sociales*. Barcelona.
- Maigualema, A. A. (2021). “*INFOGRAFÍA COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LAS CULTURAS PREHISPÁNICAS ECUATORIANAS*” . Riobamba . Obtenido de chrome-extension://efaidnbmninnibpcjpcgiclfndmkaj/http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7671/1/UNACH-EC-FCEHT-DS%c3%91-GRF-2021-000005.pdf
- Marcelo, O. S. (2021). *Celebración del Pawkar Raymi, como expresión de identidad cultural en la ciudad de Riobamba*. Quito .
- OJEA. (DICIEMBRE de 2010). Obtenido de Ojea ilustraciones: <https://ojeailustraciones.wordpress.com/2010/12/21/tinta-china/>
- PAGALO, E. P. (202). *MODELADO 3D DE PERSONAJES REPRESENTATIVOS DE LA MANIFESTACIÓN CULTURAL SOCIAL “FIESTA”, DEL CANTÓN COLTA*. Riobamba.
- Pagalo, E. P. (2022). *MODELADO 3D DE PERSONAJES REPRESENTATIVOS DE LA MANIFESTACIÓN CULTURAL SOCIAL “FIESTA”, DEL CANTÓN COLTA*. Riobamba.
- PAGALO, E. P. (2022). *MODELADO 3D DE PERSONAJES REPRESENTATIVOS DE LA MANIFESTACIÓN CULTURAL SOCIAL “FIESTA”, DEL CANTÓN COLTA*. Riobamba.
- PAGALO, E. P. (2022). *MODELADO 3D DE PERSONAJES REPRESENTATIVOS DE LA MANIFESTACIÓN CULTURAL SOCIAL “FIESTA”, DEL CANTÓN COLTA*. Riobamba.
- Pastela, P. (05 de Marzo de 2021). *crehana.com*. Obtenido de crehana.com: <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/que-es-kawaii/>
- Pincha, c. (31 de Mayo de 2023). *Caricatura Pincha*. Obtenido de <https://www.instagram.com/caricaturapincha/reel/Cs7EzJtfy7/>
- Riobamba . (2020). Obtenido de Riobamba : <https://riobamba.com.ec/es-ec/chimborazo/riobamba/fiestas-tradicionales/pawkar-raymi-provincia-chimborazo-aff128f5f>
- Rocio, G. M. (2022). *Análisis semiótico de los personajes tayta San Carlos y Mama Shalva de la comunidad Majipamba del cantón Colta en la fiesta del Pawkar Raymi, periodo enero-junio de 2020*. . Riobamba .

- Rodríguez, D. B. (2019). *DOMESTIKA*. Obtenido de <https://www.domestika.org/en/projects/751236-ilustracion-fantastica>
- Ryan. (02 de Diciembre de 2022). *21-draw*. Obtenido de <https://www.21-draw.com/es/what-is-digital-illustration-a-beginners-guide/>
- Ryan. (20 de Julio de 2023). *21 draw*. Obtenido de <https://www.21-draw.com/es/illustration-styles/>
- Salabery, M. (2019). *Domestika* . Obtenido de Domestika : <https://www.domestika.org/es/projects/844760-mi-proyecto-del-curso-ilustracion-editorial-para-revistas>
- Santos, A. (2016). Obtenido de teo palacios: <https://teopalacios.com/mixed-media-tecnicas-mixtas-para-crear-tus-ilustraciones/>
- Sarango, V. P. (2017). *ILUSTRACIÓN BIOGRÁFICA DE PERSONAJES CÉLEBRES DE RIOBAMBA MEDIANTE UNA SERIE DE COLECCIÓN DIRIGIDO A NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS* . Riobamba .
- TENELANDA, W. J. (2016). *EL INTI RAYMI, KULLA RAYMI, PAWKAR RAYMI Y SU INFLUENCIA EN LA COTIDIANIDAD DE LOS HABITANTES DE LA PARROQUIA PUNÍN, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL 2014* . Riobamba .
- turismo, m. d. (28 de Marzo de 2019). *turismo.gob*. Obtenido de <https://www.turismo.gob.ec/celebremos-juntos-la-fiesta-del-encendido-del-fuego-pawkar-raymi-2019/>
- turismo, M. d. (13 de Noviembre de 2023). *infobae*. Obtenido de infobae : <https://www.infobae.com/america/america-latina/2023/11/13/quienes-son-los-pingulleros-de-ecuador-y-por-que-fueron-declarados-patrimonio-inmaterial-del-pais/>
- Universo, E. (02 de Marzo de 2014). Obtenido de <https://www.eluniverso.com/noticias/2014/03/02/nota/2266181/chimborazo-se-inicia-jatun-jucho/>
- Vasquez, A. (2023). *wulking*. Obtenido de wulking: <http://wuking.com/infografia-londres-paris-roma/>
- ZAMBRANO, J. A. (2013). DISEÑO E ILUSTRACIÓN DIGITAL DE SEIS PERSONAJES POPULARES. En J. A. ZAMBRANO, *DISEÑO E ILUSTRACIÓN DIGITAL DE SEIS PERSONAJES POPULARES* (págs. 8-9). Cuenca .
- Zambrano, J. A. (2013). *DISEÑO E ILUSTRACIÓN DIGITAL DE SEIS PERSONAJES POPULARES CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA POPULAR DE CORPUS CHRISTI EN CUENCA*. Cuenca.
- zeeliasfineart. (02 de Julio de 2024). Obtenido de zeeliasfineart: https://www.instagram.com/zeeliasfineart/p/C87d4ePPcLO/?img_index=1

7. ANEXOS

Anexo 1

Aprobación de la Encuesta para obtener los datos para la creación de nuestra infografía.

 UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLÓGICAS	
Encuesta	
Instrucciones: <ul style="list-style-type: none">• Marque con una "X" la opción que corresponda.• En las preguntas abiertas, escriba su respuesta en el espacio proporcionado.• Agradecemos su tiempo y colaboración.	
Nombre: Edad:	
<p>1.- ¿Conoce usted la festividad de "Los Carnavales por la Vida" o también conocido como Pawkar Raymi ?</p> <p>SI () NO ()</p> <p>2.- ¿Conoce algunos de los personajes tradicionales de "Los Carnavales por la Vida" (Pawkar Raymi)?</p> <p>Si () me podría mencionar algunos</p> <p>No ()</p> <p>3.- ¿Le voy a nombrar los siguientes personajes, dígame usted a cual de ellos conoce ?</p> <p>Mama shalva () Porque.....</p> <p>Tayta carnaval () Porque.....</p> <p>Kulta o Zarza () Porque.....</p> <p>Guiador () Porque.....</p> <p>Kulta tukushka () Porque.....</p> <p>Warmi tukushka () Porque.....</p> <p>4.- ¿Cree que estos personajes siguen teniendo importancia hoy en día?</p> <p>Mucho () Porque.....</p> <p>Poco () Porque.....</p> <p>Nada () Porque.....</p> <p>5.- ¿Cree que es importante transmitir el conocimiento de estos personajes a las nuevas generaciones?</p> <p>Si ()</p> <p>No ()</p> <p>Porque</p> <p>6.- ¿ A través de que soporte le gustaría conocer más información de los personajes de " Los Carnavales por la Vida" (Pawkar Raymi) ?</p> <p>Redes Sociales ()</p> <p>Pagina Web ()</p> <p>Blogs ()</p> <p>Otros () como cuales</p> <p style="text-align: right;">Gracias por su atención</p>	

Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez)

Anexo 2

	UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIA DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLÓGICAS	
ENTREVISTA		
ENTREVISTADO: Nombre: Rol/ Relación con la festividad		
Preguntas		
<p>¿Cuál es el significado de "Los Carnavales por la vida" (Pawcar Raymi)?</p> <p>¿Cuál es el origen de los personajes de "Los Carnavales por la vida" (Pawkar raymi)?</p> <p>¿Cómo se elige quién representa a cada personaje en la festividad?</p> <p>¿Hay alguna conexión entre estos personajes y la cosmovisión andina?</p> <p>¿Que personajes tradicionales participan de "Los Carnavales por la vida" (Pawcar Raymi)?</p> <p>¿Cuál es el papel fundamental de cada personaje de "Los Carnavales por la vida" dentro (Pawkar raymi)?</p> <p>¿ Qué representa la Mama Shalva dentro de la festividad "Los Carnavales por la vida" (Pawkar raymi)?</p> <p>¿ Qué representa el Tayta Carnaval a dentro de la festividad "Los Carnavales por la vida" (Pawkar raymi)?</p> <p>¿ Qué representa la Warmi Tukushka dentro de la festividad "Los Carnavales por la vida" (Pawkar raymi)?</p> <p>¿ Qué representa la Kulta Tukushka dentro de la festividad "Los Carnavales por la vida" (Pawkar raymi)?</p> <p>¿ Qué representa la Kulta o Zarza dentro de la festividad "Los Carnavales por la vida" (Pawkar raymi)?</p> <p>¿ Qué representa el Guiador dentro de la festividad "Los Carnavales por la vida" (Pawkar raymi)?</p> <p>¿Qué impacto ha tenido la digitalización y las redes sociales en la difusión de estos personajes?</p>		

Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez)

Anexo 3

Elaboración de la encuesta para ser aplicada a los jóvenes para saber su conocimiento acerca de esta festividad.



Confirmación de asistencia al evento

Preguntas Respuestas 64 Configuración

Pawkar RAYMI

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS EN LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

Objetivo
Evaluar el nivel de conocimiento que tiene la gente sobre los personajes que participan en la festividad de los Carnavales por la Vida, o Pawkar Raymi, con el fin de preservar y difundir su significado cultural y tradicional.

1.- ¿Conoce usted la festividad del Pawkar Raymi o también conocido como Carnavales por la Vida ? *

Sí

No

Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez)

Anexo 4

Elaboración de ficha para la creación de personajes.

FICHA DE ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES DE LOS CARNAVALES POR LA VIDA (PAWKAR RAYMI)						
No 1	Personaje: Mama Shalva	Origen: Colta- Chimborazo			Cromática:	
1- Descripción:		4- Vestimenta y accesorios				
		Nombre	Significado	Simbolismo	Signo	Color
2- Contexto Cultural:						
3- Elementos visuales						
4- Personalidad						

Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez)

Anexo 5

Elaboración de ficha para la creación de personajes.

PROCESO DE CREACIÓN PARA EL PERSONAJE "MAMA SHALVA"	
ESTILO COMIC / ANIMADO Personajes andinos reinterpretados en un estilo gráfico audaz y expresivo mediante este estilo se trabaja desde un boceto dibujado a mano para luego ser escaneado y trabajarlo en el software en este caso "AI" Illustrator para crear un diseño único y agradable	
1.- Proporción y Anatomía	2.- Estructura y forma
La proporción a utilizar será de 6 cabezas 1/2 ya que esto nos permitirá distribuir de una forma ordenada cada uno de sus elementos.	Usar formas geométricas básicas, establecer proporciones que nos permitan delimitar cada una de sus partes.
3.- DETALLES	4.- COLOR Y ACABADO
Agregar detalles que lo identifiquen, en este caso ir colocando su vestimenta.	Se utilizará la cromática correspondiente de cada personaje entre ellos se agregará sombras texturas y luces.

Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez)

Anexo 6

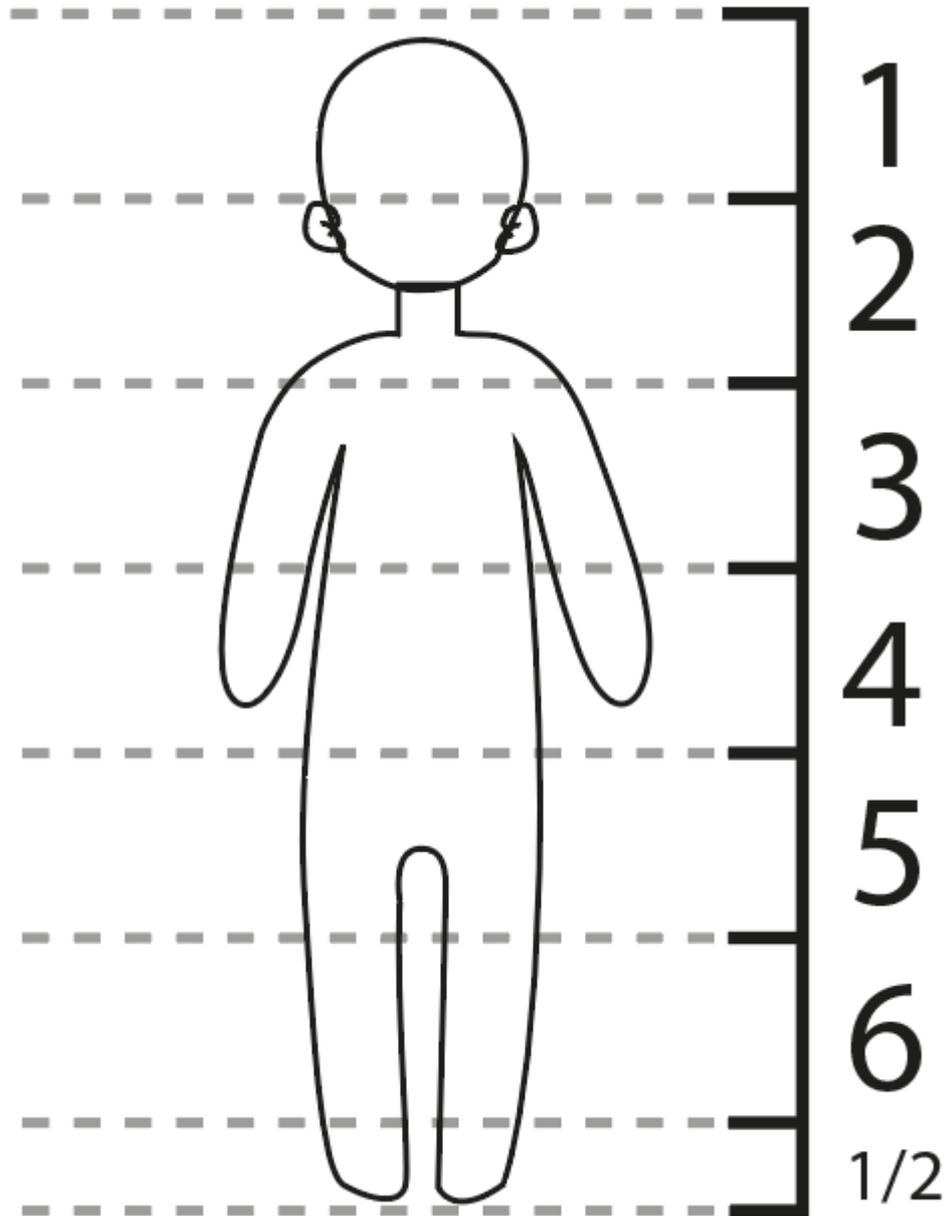
Elaboración de ficha para la creación de personajes.

Ilustracion final
<p data-bbox="327 495 1236 551">Se determina el nivel de detalle, además de eliminar elementos que sean innecesarios como a su vez dar los retoques finales</p>

Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez)

Anexo 7

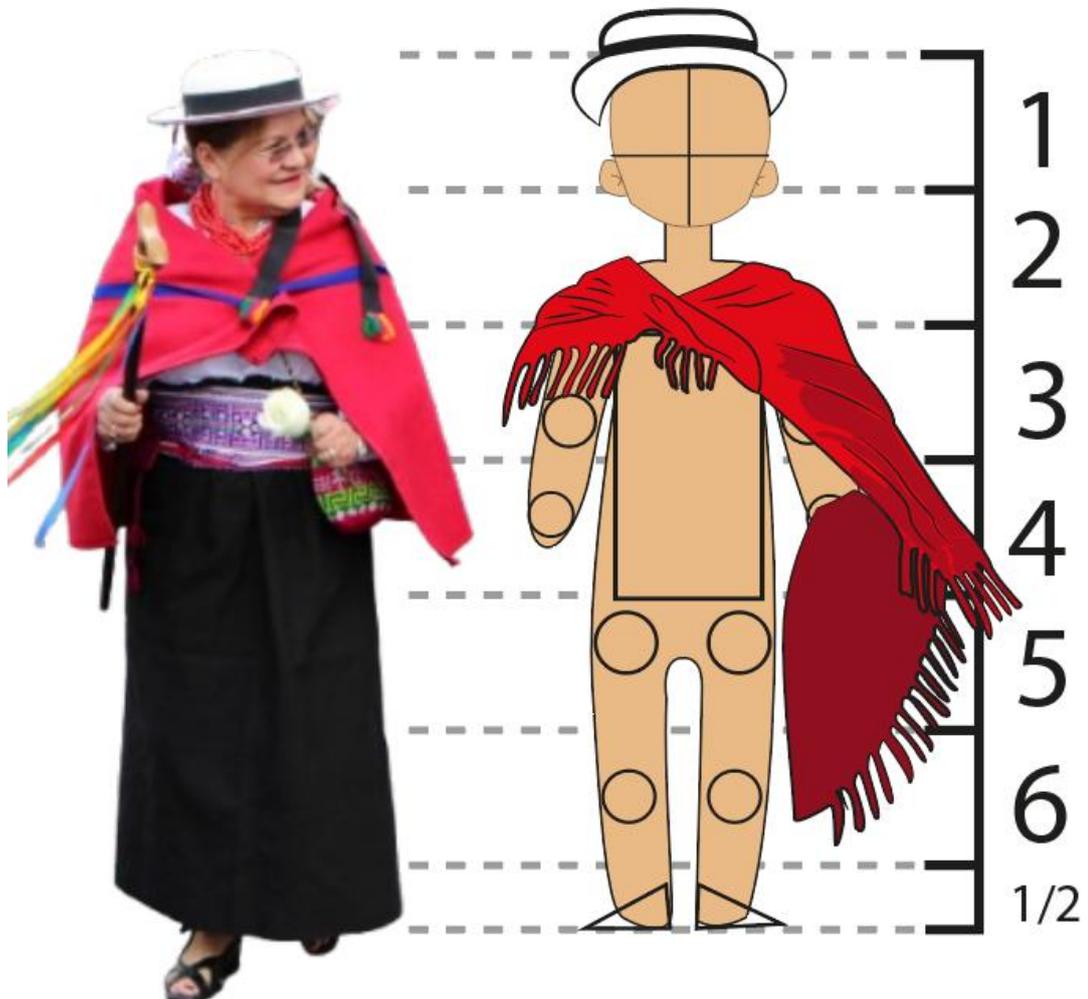
Creación de estructura para la elaboración de los personajes



Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez)

Anexo 8

Guía con el personaje principal para la colocación de cada uno de sus elementos.



Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez)

Anexo 9

Diseño final del personaje teniendo en cuenta todo lo relacionado su vestimenta y accesorios.

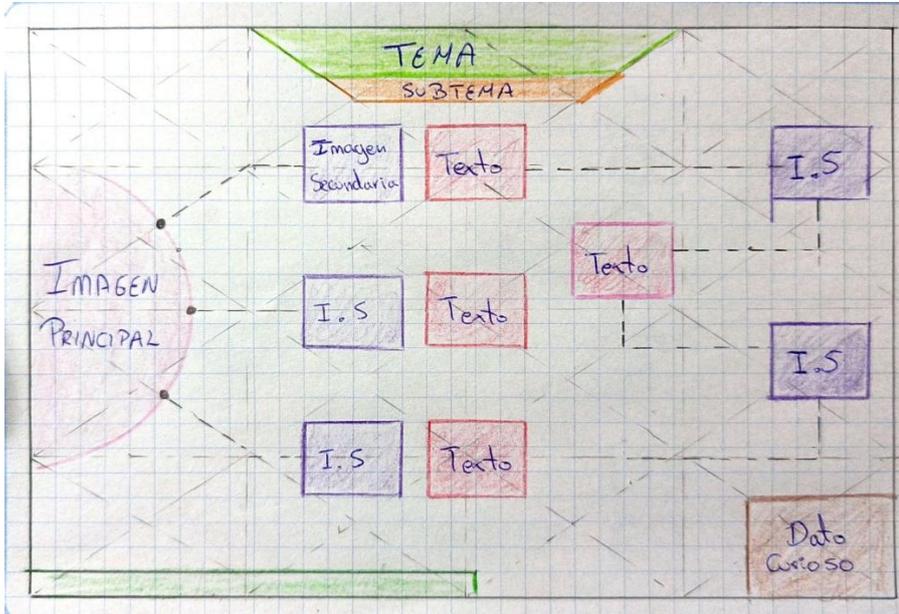


Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez)

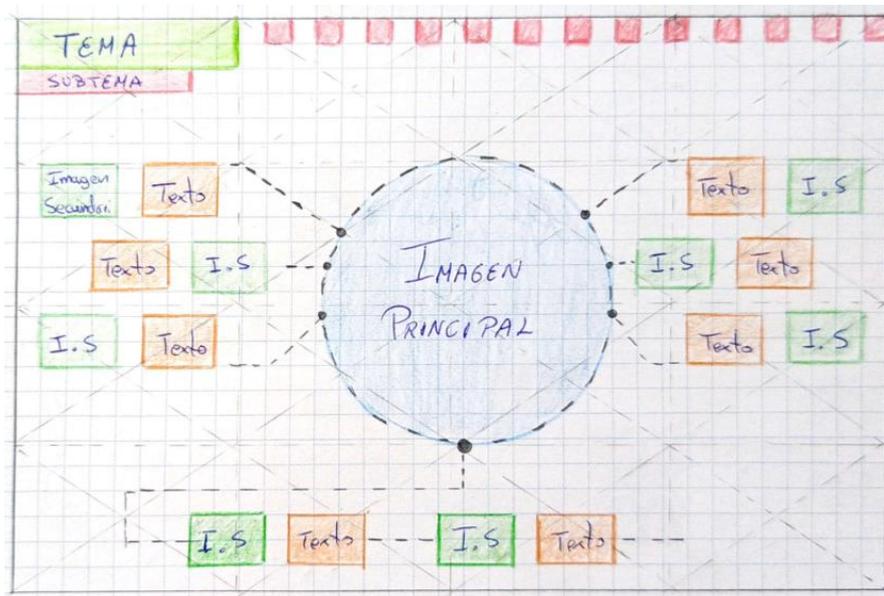
Anexo 10

Elaboración de matriz infografía.

Propuesta 1



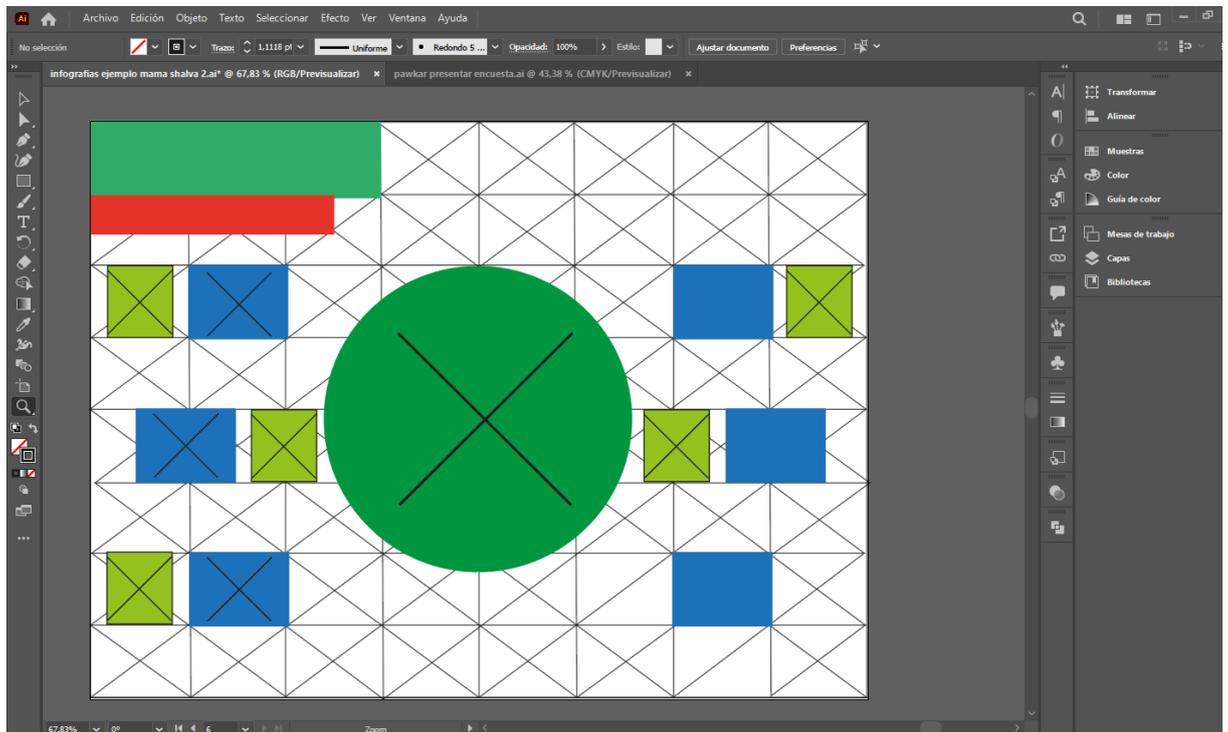
Propuesta 2



Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez)

Anexo 11

Elaboración de cuadrícula para la colocación de los elementos infográficos



Nota: Elaboración propia por (Carlos Andrés Pérez Núñez)

Anexo 12

Cálculo del Crecimiento de la Población

N°	Censo del año	Jóvenes
1	2001	41440
2	2010	48338

Nota. Fuente: (INEC, ecuatorcifras, 2010)

Se aplicó la siguiente fórmula para obtener la tasa de crecimiento

$$\text{Tasa de crecimiento poblacional} = \left(\ln \left(\frac{Pf}{Pi} \right) * \left(\frac{1}{t} \right) \right) * 100$$

$$\text{TCP} = \left(\ln \left(\frac{48338}{41440} \right) * \left(\frac{1}{9} \right) \right) * 100$$

$$\text{TCP} = -1.71\% = -0.0171$$

Se calcula la proyección de la población con la tasa de crecimiento calculada

$$VF = Va * (1 + i)^n$$

En donde:

VF: Valor futuro

Va: Valor actual

i: constante

I: tasa de crecimiento

N: número de años

- $i = -0.0171$
- $P_{2010} = 48272$
- $P_{2025} = 62251$