



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

Diseño especulativo de un sistema de ilustración digital con influencia en la estética japonesa tipo Anime que represente las principales prácticas culturales tradicionales de Cuenca, Ecuador.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Diseñadora Gráfica

Autora:

Natalia Camila Cevallos Vicuña

CI: 0107326019

Correo electrónico: camicv98@hotmail.com

Director:

Dis. Paúl Gustavo Peralta Fajardo, Mgt.

CI:0104195656

Cuenca, Ecuador

03-enero-2022



Resumen:

El diseño especulativo es un campo muy hipotético, trata sobre un supuesto futuro basándose en la pregunta ¿qué pasaría si...? creando diferentes escenarios para responder esa pregunta. Es una forma de hacer diseño con un alto componente de incertidumbre con la finalidad de proporcionar nuevas perspectivas. De esta manera se pretende crear un sistema de ilustraciones digitales mediante la yuxtaposición de la cultura cuencana y japonesa para resaltar ciertas características con un estilo de ilustración tipo anime reflejado en un objeto editorial, lo que conlleva a la creación de un artbook para mostrar la mezcla de culturas de manera más agradable junto a una narrativa. El objeto editorial consiste en la recopilación de imágenes artísticas de una narrativa definida que habla sobre la misma y especifica cada uno de sus componentes.

Palabras claves: Diseño especulativo. Artbook. Sistema de ilustración. Estética Anime Japonés. Cultura Tradicional Cuencana y Japonesa.



Abstract:

Speculative design is about a broader hypothetical subject. This sort of design is related on an undefined future based on the question “what if?”, which, with time would create more and more different scenarios in order to answer this particular question.

Furthermore, is a way to make high standard designs with a meaningful unknowing component aiming to provide new perspectives. Moreover, with this base, a new illustration digital system has been created through the fusion of Japanese and Cuenca’s culture, which afterwards pretend to stand out some characteristics with an anime illustration style reflected on an editorial object, which leads to a creation of an Artbook, which yields to show a mix between the named cultures in a comfortable way, besides a narrative. The editorial object consists of the collection of artistic images of a defined narrative that talks about it and specifies each of its components.

Keywords:

Speculative Design. Artbook. Illustration System. Japanese Anime Aesthetics.



Índice del Trabajo

Resumen

Abstract

Dedicatoria

Agradecimiento

Introducción

Justificación e importancia

Objetivos

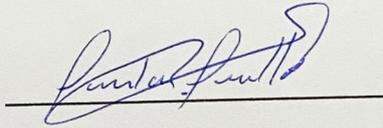
Delimitación y alcance

1. Diseño Especulativo y principales prácticas culturales de Cuenca y Japón
2. Definición de la línea gráfica y conceptual en base a un análisis estético de la ilustración japonesa tipo anime
3. Diseño y resultados. Línea gráfica y conceptual
4. Conclusiones
5. Referencias

Cláusula de Propiedad Intelectual

Natalia Camila Cevallos Vicuña, autora del trabajo de titulación "Diseño especulativo de un sistema de ilustración digital con influencia en la estética japonesa tipo Anime que represente las principales prácticas culturales tradicionales de Cuenca, Ecuador.", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 03 de enero de 2022



Natalia Camila Cevallos Vicuña

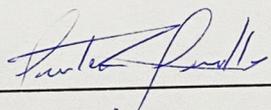
C.I: 0107326019

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Natalia Camila Cevallos Vicuña en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “Diseño especulativo de un sistema de ilustración digital con influencia en la estética japonesa tipo Anime que represente las principales prácticas culturales tradicionales de Cuenca, Ecuador.” de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 03 de enero de 2022



Natalia Camila Cevallos Vicuña

C.I: 0107326019



UNIVERSIDAD DE CUENCA **FACULTAD DE ARTES**

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Diseño especulativo de un sistema de ilustración digital con influencia en la estética japonesa tipo Anime que represente las principales prácticas culturales tradicionales de Cuenca, Ecuador

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA

AUTORA:

Natalia Camila Cevallos Vicuña

DIRECTOR:

Mgt. Paúl Gustavo Peralta Fajardo

CUENCA – ECUADOR
03/01/2022

I. RESUMEN

El diseño especulativo es un campo muy hipotético, trata sobre un supuesto futuro basándose en la pregunta ¿qué pasaría si...? creando diferentes escenarios para responder esa pregunta. Es una forma de hacer diseño con un alto componente de incertidumbre con la finalidad de proporcionar nuevas perspectivas.

De esta manera se pretende crear un sistema de ilustraciones digitales mediante la yuxtaposición de la cultura cuencana y japonesa para resaltar ciertas características con un estilo de ilustración tipo anime reflejado en un objeto editorial, lo que conlleva a la creación de un *artbook* para mostrar la mezcla de culturas de manera más agradable junto a una narrativa. El objeto editorial consiste en la recopilación de imágenes artísticas de una narrativa definida que habla sobre la misma y especifica cada uno de sus componentes.

II. PALABRAS CLAVE

Diseño especulativo, Artbook, Sistema de ilustración, Estética Anime Japonés, Cultura Tradicional Cuencana y Japonesa

III. ABSTRACT

Speculative design is about a broader hypothetical subject. This sort of design is related on an undefined future based on the question “what if?”, which, with time would create more and more different scenarios in order to answer this particular question. Furthermore, is a way to make high standard designs with a meaningful unknowing component aiming to provide new perspectives.

Moreover, with this base, a new illustration digital system has been created through the fusion of Japanese and Cuenca’s culture, which afterwards pretend to stand out some characteristics with an anime illustration style reflected on an editorial object, which leads to a creation of an Artbook, which yields to show a mix between the named cultures in a comfortable way, besides a narrative. The editorial object consists of the collection of artistic images of a defined narrative that talks about it and specifies each of its components.

IV. KEYWORDS

Speculative Design, Artbook, Illustration System, Japanese Anime Aesthetics.

ÍNDICE

Resumen	2
Abstract	3
Dedicatoria	6
Agradecimiento	7
Introducción	8
Justificación e importancia	9
Objetivos	10
Delimitación y alcance	11
1. Diseño Especulativo y principales prácticas culturales de Cuenca y Japón	12
1.1. El Diseño Especulativo	13
1.1.1. ¿De qué se trata el Diseño Especulativo?	13
1.1.2. ¿Cómo se usará el Diseño Especulativo en este proyecto?	14
1.2. Prácticas culturales más representativas	15
1.2.1. Cuenca y sus prácticas culturales	15
1.2.1.1. Festividades cuencanas	16
1.2.1.2. Lugares turísticos en Cuenca	17
1.2.1.3. Personajes culturales cuencanos	17
1.2.1.4. Gastronomía cuencana	18
1.2.2. Japón y sus prácticas culturales	18
1.2.2.1. Festividades japonesas	18
1.2.2.2. Lugares turísticos en Japón	19
1.2.2.3. Personajes típicos japoneses	20
1.2.2.4. Gastronomía japonesa	20
1.3. Metodología: Ilustración desde el pensamiento creativo	21
1.4. Proceso de ilustración en base a la metodología propuesta	22
1.5. Principales referentes (ilustración)	23
1.6. Objeto editorial	24
1.7. Relación entre los conceptos claves	25

2. Definición de la línea gráfica y conceptual en base a un análisis estético de la ilustración japonesa tipo anime	26
2.1. Yuxtaposición y mezcla de elementos	27
2.1.1. Festividades	27
2.1.2. Lugares turísticos	27
2.1.3. Personajes típicos	27
2.1.4. Gastronomía	28
2.2. Línea gráfica	28
2.2.1. Cromática	28
2.2.2. Morfología	29
2.2.3. Tipografía	29
2.3. Técnica y estética	30
3. Diseño y resultados. Línea gráfica y conceptual	31
3.1. Bocetos	32
3.2. Ilustraciones	35
3.3. Producto final	37
4. Conclusiones	50
5. Referencias	51

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado a mis padres, quienes han estado siempre a mi lado apoyándome con su esfuerzo para poder salir adelante y cumplir cada una de mis metas a lo largo de toda mi carrera universitaria.

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer a mis padres y hermanos quienes fueron un pilar fundamental para mi crecimiento como persona y profesional. Así mismo agradezco infinitamente a Santiago Quizhpe ya que estuvo presente en cada parte de este proceso, quien supo apoyarme y ayudarme con mucha paciencia y cariño en todo momento. A mi prima María José (Pepita) quien me apoyó desde el primer día y siempre supo motivarme para llevar a cabo todo esto.

Les agradezco de todo corazón.

VII. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de titulación se centra específicamente en el desarrollo de ilustraciones basadas en la combinación de prácticas y costumbres típicas de la cultura cuencana y japonesa con un estilo denominado anime, el cual es un punto clave para el desarrollo de este proyecto debido a que con esta técnica se pretende llamar la atención del público objetivo.

El usuario puede ver las ilustraciones impresas con la finalidad de apreciarlas de mejor manera, siendo optativo tomar diferentes puntos de vista debido a que es un proyecto de carácter estético. Expresado lo anterior, se hace clara referencia a que el usuario puede valorar la cultura de la ciudad de Cuenca a partir de una perspectiva diferente, es decir, combinando técnicas de ilustración que no se han aplicado en el pasado, y a su vez, reviviendo desde un punto de vista paralelo las costumbres propias del entorno de desarrollo, con distintos enfoques y con alta apreciación del objeto editorial.

La metodología que se plantea para llevar a cabo en este proyecto de titulación se llama “Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo” de Ramón Ortega. Se basa en la representación de conceptos y la creación de imágenes con una importante carga significativa y contundencia comunicativa. Se parte de la investigación y la creatividad para dar respuestas desde la disciplina de la ilustración.

Como principales homólogos en cuanto a ilustración está Denise Rashidi (ilustradora y fotógrafa nacida y formada cerca de Frankfurt, Alemania) y Lucas Mendonça (dibujante e ilustrador de cómics que reside en la ciudad de São Paulo, Brasil.) Se han tomado a estos dos artistas como principales referentes para la realización de este proyecto debido al gran potencial que pueden transmitir por medio de sus ilustraciones, apegándose a un estilo japonés; han estudiado todo ese campo a fondo y eso los ha conducido a crear su propio estilo en base a toda una cultura muy influyente y rica en belleza estética.

VIII. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

La ciudad de Cuenca es Patrimonio Cultural de la Humanidad y no todos los ciudadanos estamos al tanto de eso o simplemente no le damos el interés e importancia que se merece; sobre todo al hablar de los jóvenes. Cuenca cuenta con museos, iglesias, personajes importantes a lo largo de la historia, gastronomía, festivales que forman parte de nuestras raíces que deben ser apreciadas y valoradas por las nuevas y actuales generaciones.

Uno de los aportes que se realiza en este proyecto es representar algunas de las partes de nuestra historia y cultura para que el acogimiento de toda esta información sea más agradable y sea contada desde una perspectiva completamente diferente pero que aún mantenga su esencia.

Para resolver esta problemática se realiza un diseño especulativo que consiste en promover cambios que aún no se han dado o imaginar posibles escenarios que podrían darse desde una perspectiva crítica, en conjunto con la ilustración como rama del diseño gráfico con un estilo japonés tipo anime.

IX. OBJETIVOS

General

Diseñar, mediante la especulación, un sistema de ilustración digital con influencia en la estética japonesa tipo Anime para representar las principales prácticas culturales tradicionales de Cuenca.

Específicos

- Analizar las principales características del diseño especulativo como método a ser aplicado en la propuesta de producción del sistema de ilustración
- Identificar las principales prácticas culturales de Cuenca con el fin de seleccionar las más representativas a formar parte del sistema de ilustración para enlazarla con algunas prácticas japonesas.
- Definir una línea gráfica y conceptual en base a un análisis estético de la ilustración anime, con el fin de aplicarla en el diseño del sistema de ilustraciones a realizar.
- Realizar un *artbook* como objeto editorial que demuestre la línea gráfica y conceptual mediante una narrativa con el fin de presentarlas en medios impresos y digitales para su evaluación.

X. DELIMITACIÓN Y ALCANCE

Este proyecto inició con una investigación y estudio del diseño especulativo para la creación de propuestas de ficción y aportar un estilo ilustrativo sobre algo que todavía no se ha realizado; en conjunto de la examinación, observación y reflexión de la cultura tradicional cuencana, con el fin de realizar distintas suposiciones.

Se centrará en el desarrollo de ilustraciones de las principales prácticas culturales de Cuenca, tomando las más representativas, determinadas por dichas investigaciones, formarán parte del sistema de ilustración, con un estilo tipo anime, para enlazarla con algunas prácticas japonesas basado en el diseño especulativo.

El producto final se refiere a la representación de nuestra cultura mediante un Artbook como objeto editorial de manera digital e impreso, con el fin de enriquecer nuestros conocimientos y transformarlos en posibles escenarios que podrían darse desde una perspectiva diferente.

Adicionalmente, para la presentación del *artbook*, se realizarán distintas ilustraciones a detalle de los personajes, escenarios y cultura en general acompañadas de textos sobre la narrativa con base en las culturas mencionadas anteriormente.

CAPÍTULO 1

**Diseño especulativo y principales
prácticas culturales de Cuenca y Japón**

1.1. EL DISEÑO ESPECULATIVO

En el libro “Especulative Everything” se puede desprender el siguiente pensamiento especulativo:

Quando la gente piensa en diseño, desarrolla un estigma orientado a una resolución con base en problemas estéticos; sin embargo, existen otras posibilidades dentro del diseño y una de esas es utilizarlo como un medio para especular como las cosas se pueden presentar con planteamientos que parten desde puntos de vista nunca antes propuestos (...) Esta forma de diseño se basa en la imaginación con el objetivo de crear nuevas perspectivas para crear espacios de discusión y generar más ideas. (Dunne y Raby, 2013, pág. 2)

1.1.1. ¿De qué se trata el Diseño Especulativo?

Como su denominación lo expresa, el Diseño Especulativo propone crear nuevas perspectivas sobre diferentes eventos en una línea de tiempo con la finalidad de definir uno o varios posibles futuros (alternativos), haciendo mención especial hacia el cual tiene objetivo este trabajo en particular. Este enunciado se basa en un tema específico el cual requiere soluciones por medio de ideas, las cuales, en tiempos pasados no se hubiesen tomado en consideración en ningún nivel.

En base a un artículo desarrollado por Elisabeth Roselló titulado “Diseño Ficción: Prototipando futuros deseables” (2017), nos indica la posibilidad de imaginar y explorar de manera crítica la posibilidad de un futuro a través de objetos tangibles y situaciones reales basados en el Diseño Ficción. Esta posibilidad se desarrolla mediante el entendimiento y el aprecio en el futuro desde distintos puntos de vista creando varios escenarios, partiendo desde lo imposible hasta lo más predecible y con un particular apego a la realidad (Roselló, 2017).

Por otro lado, el Profesor Stuart Candy (Profesor asociado de la Escuela de Diseño “Carnegie Mellon”), en cuyo trabajo prima el objetivo de aumentar la capacidad para navegar por futuros alternativos a través de cualquier método necesario; propone un diagrama cónico basado en el de Hancock y Bezold el cual presenta al tiempo en diferentes tipos donde el futuro puede ser posible, plausible, probable o preferente. (Hancock & Bezold, 1994)

Realizando un análisis breve en lo que respecta al Futuro Posible, los autores Norman Henchey y Donald Burgess (1987) lo orientan de cierta manera describiéndolo como “aquello que pueda llegar a suceder sin importar lo improbable que pueda llegar a ser”. Siendo esta cita, un rasgo muy particular del Diseño de Ficción el cual es un método tentativo en cuanto a creatividad e investigación.

El Futuro Plausible engloba todo aquello que podría llegar a suceder, pero en el cual se presentan ciertas limitaciones por eventos fortuitos que tienen sentido en el presen-

te actual (Henchey & Burgess, 1987). Cabe recalcar que este futuro no es un ejercicio de predicción si no un análisis de alternativas económicas y políticas. Por otro lado, el Futuro Probable abarca aquello que comprende un conjunto de probabilidades para que suceda y de igual manera se basa en la evaluación y comprensión de la vida diaria. De acuerdo a esto se crea menos incertidumbre debido a que este futuro tendrá similitudes al presente donde la mayoría de métodos, procesos y ejercicios educativos se establecen. (Henchey & Burgess, 1987)

Finalmente, el Futuro Preferible se define como aquel que engloba aquello que las personas desean manifestar, es decir, el cual es dictado y aprobado dentro de un grupo social, siendo una metodología empleada por gobiernos para la planificación política al igual que sus objetivos a cumplir (Henchey y Burgess, 1987).

El uso de una ideología utópica para la realización del proyecto, representa la manera más pura para el mundo de la ficción, esto debido a que, puede llegar a ser muy interesante ya que se implementaría como estímulo para conservar el idealismo vivo, no como algo para mantenerse ligado a la realidad, sino como un recordatorio de la variedad de alternativas que pueden presentarse.

El Experimento Mental, es otra característica dentro del Diseño Especulativo; comúnmente se lo define como “construcciones elaboradas a partir de ideas expresadas mediante el diseño, las cuales, nos ayudan a pensar en asuntos con cierto grado de dificultad” (Dunne y Raby, 2013, pág. 80). De igual manera, en el libro “Speculative Everything” el Experimento Mental es planteado o denominado con el término “Contrafactual”, el cual, de manera breve se lo define como “el cambio de un hecho histórico para ver qué pudo haber sucedido en un futuro alternativo” (Dunne y Raby, 2013, pág. 82). Esta definición, suele ser usada para comprender la importancia de eventos clave y su influencia en cómo se crearon las cosas a lo largo de los años; por lo que, se da el paso a la siguiente interrogante ¿qué pasaría si...?, la cual, es tradicionalmente usada al momento de crear narrativas, permitiendo al autor explorar diferentes campos hipotéticos a partir de una idea.

1.1.2. ¿Cómo se usará el Diseño Especulativo en este proyecto?

Los autores Henchey y Burgess (1987) comparten puntos que se consideran claves para la realización del presente proyecto; en el primer tipo de Futuro Especulativo denominado “Futuro Posible”, del cual se resalta lo siguiente: “Engloba aquello que pueda llegar a suceder, sin importar lo improbable que pueda llegar a ser”. Con esta referencia se aplicará la propuesta creativa y de investigación (definida con base en la Cultura de la Ciudad de Cuenca y Japón) con la finalidad de despertar un gran interés hacia el público objetivo, proponiendo eventos inesperados con baja probabilidad de manifestación para crear así, un impacto mucho mayor.

De manera paralela se trabajó en un concepto denominado Prototipo Diegético

co, definido por la artista Elisabeth Roselló como “la capacidad que tiene un objeto de participar y evocar una narrativa, en este caso, de futuro” (2017). Mediante objetos tangibles que los espectadores conocen, se crearon atmósferas variantes en las cuales puedan adentrarse en la narrativa o el escenario ficticio con el objetivo claro de que exista un cuestionamiento propio. Usualmente este tema es utilizado en el cine, pero de igual manera, se lo realiza en el campo del diseño para crear estrategias con el objetivo de obtener una gran variedad de conclusiones o respuestas.

En base a la cultura de Cuenca y Japón, se creó una narrativa para plantear escenarios donde estas culturas fueron entrelazadas con la finalidad de aportar una gran cantidad de suposiciones donde formarán parte costumbres, arquitectura, gastronomía, personajes, tradiciones, etc.

1.2. PRÁCTICAS CULTURALES MÁS REPRESENTATIVAS

La Real Academia Española (1970) define la cultura como el “Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.” (Real Academia, 1970). Desde un punto de vista particular, se define a la Cultura Popular de la siguiente manera: “conjunto de manifestaciones que expresan la vida tradicional de un pueblo en específico” (Real Academia, 1970).

De manera más teórica, la sociología se ha concentrado en el estudio de la sociedad y los grupos sociales, siendo una disciplina que se ha abocado particularmente al estudio de la cultura, realizando interesantes aportes a su estudio general. De igual manera, áreas como la antropología, define clásicamente a la cultura como “una totalidad compleja que incluye conocimiento, creencias, arte, derecho, costumbres y varias otras actividades o hábitos adquiridos por el ser humano como miembro de la sociedad” (Taylor, 1871, pág. 29).

Así entonces, las prácticas culturales son actividades y rituales vinculados a las tradiciones de una comunidad. Algunas corrientes entienden que las prácticas culturales no deben ser juzgadas ya que son patrimonio de un pueblo en concreto.

1.2.1. Cuenca y sus prácticas culturales

La ciudad de Cuenca fue declarada Patrimonio Cultural de la Humanidad por la UNESCO el 1 de diciembre de 1999. Cuenca es oficialmente reconocida por la riqueza

cultural de su combinación única de modernidad y encanto colonial (...) desde tiempos precolombinos hasta el día de hoy, ha sido conducida mediante un plan preconcebido para resaltar lo mejor del arte y la arquitectura. (Ecuador-Guía Virtual de Turismo Accesible)

Cuenca destaca por una actividad cultural persistente, la ciudad es sede de varios festivales internacionales de arte como el Festival de Artes Escénicas y el único evento de artes plásticas oficial del país, la Bienal Internacional de Cuenca.

1.2.1.1. Festividades cuencanas

La ciudad de Cuenca es sede de varias festividades, tanto nacionales como internacionales; unas de las festividades nacionales más importante son:

Corpus Christi

Esta festividad pertenece a la Iglesia Católica destinada a celebrar la eucaristía, da inicio el 20 de junio y culmina el 30 del mismo, se caracteriza por exhibir y vender dulces de diversos sabores, formas y colores, cada uno de estos elaborados artesanalmente. Al final de cada noche en el transcurso de estos días se puede apreciar todo un espectáculo de los castillos de pirotecnia, todo esto ocurre alrededor del parque Abdón Calderón (Ministerio de Turismo, 2019).

Día de los Difuntos

“La conmemoración del Día de los Difuntos muestra la diversidad cultural del país de los cuatro mundos. El 02 de noviembre, el Ecuador en cada una de las regiones recuerda a sus difuntos” (Ministerio de Turismo, 2018). En la ciudad de Cuenca las comunidades indígenas de Azuay y Cañar visitan el cementerio con la creencia de que esta fecha sus familiares regresan y es la razón por la que preparan sus platos favoritos; una de las costumbres más reconocida es la elaboración y venta de guaguas de pan (panes dulces en forma de bebés o muñecos) junto con la colada morada (bebida que se prepara con harina de maíz morado, junto con frutas, formando un líquido morado y espeso).

Independencia de Cuenca

Esta es una de las Festividades más importantes de la ciudad celebrada el 3 de Noviembre, ya que en la misma fecha del año 1820 “Tomás Ordóñez y los patriotas se atrincheraron en la Plaza de San Sebastián junto con gran cantidad de pueblo que los apoyaba y de esta manera proclamaron la libertad e independencia de la Ciudad” (Fiestas Populares de Cuenca, s.f.). Entre los próceres de la independencia se encuentran Tomás Ordóñez (uno de los personajes más notables que la

promovió), León de Piedra y Vázquez de Noboa (quienes mentalizaron el plan de Gobierno que armaría Cuenca luego de la emancipación), se uniría el cura Javier Loyola Prieto (una de las parroquias de Azogues lleva su nombre).

Pase del Niño Viajero

La celebración del Pase del Niño Viajero se considera como una de las más valiosas, no solo de la ciudad, sino del país. Esta fiesta refleja las tradiciones, creencias y costumbres de todo un pueblo y esta ciudad es la que mayor acogida tiene en el país debido a la gran cantidad de creyentes de la religión católica ya que su eje central es el culto al nacimiento del niño Dios. Esta festividad se realiza el día 24 de diciembre y puede extenderse hasta los meses de enero y febrero (Fiestas Populares de Cuenca, s.f.).

1.2.1.2. Lugares turísticos en Cuenca

Como lugares turísticos se destacan las iglesias Carmen de la Asunción (donde se ubica el Parque de las Flores), Corazón de Jesús (buen ejemplo de la arquitectura popular de la región que se ha mantenido por las creencias religiosas de los cuencanos), la Iglesia de las Conceptas (denominada de esta manera por las religiosas pertenecientes al convento de la Inmaculada Concepción), la Catedral de la Inmaculada Concepción conocida como la Catedral de Cuenca o Catedral Nueva (denominada como una de las más importantes y está ubicada en el centro de la ciudad), y muchas más (Fundación Municipal Turismo, s.f.).

Otros de los principales lugares turísticos de la ciudad son los museos donde podemos encontrar el Museo de Arte Moderno (funciona en el local de la antigua Casa de la Temperancia), el Museo de Arte Religioso o Catedral Vieja (ubicado frente a la Catedral Nueva), el Museo del Sombrero de Paja Toquilla el Barranco (taller de compostura, donde se exhiben las herramientas utilizadas para la transformación de la paja toquilla), etc. (Fundación Municipal Turismo, s.f.).

Como punto final tenemos los sitios arqueológicos y los edificios patrimoniales en los cuales destacan las Ruinas de Pumapungo (sitio arqueológico que se halla emplazado en un lugar estratégico en lo alto del barranco del Río Tomebamba. Actualmente en sus instalaciones podemos encontrar un jardín etnobotánico y un refugio de aves), la Escuela Central (esta edificación funcionaba como escuela para niñas en 1882 y ahora suelen exhibirse trabajos de la Bienal) (Fundación Municipal Turismo, s.f.).

1.2.1.3. Personajes culturales cuencanos

En cuanto a personajes típicos de la ciudad se encuentra la Chola Cuencana que se destaca por su traje típico formado por el sombrero de paja toquilla, blusa

con bordados a mano al igual que la pollera, pero está hecha de lana junto a un paño de Gualaceo tejido en telar. Otro personaje destacable son los Mayorales que representan a nativos de la provincia del Cañar que tenían poder y prestigio ante los indígenas ya que controlaban el trabajo del campo; en su indumentaria se encuentra un pantalón de lana negro, alpargatas de cabuya, camisa blanca con bordados, poncho de lana negro o rojo sostenido por una faja (Fiestas Populares de Cuenca, s.f.).

1.2.1.4. Gastronomía cuencana

Los platos típicos que destacan en la ciudad de Cuenca son: el hornado (chanchito, mote, llapingachos y encebollado), el caldo de patas, las tortillas de choclo y maíz, el cuy con papas, las tortillas (empanadas) con morocho (variedad local de maíz), el aguado de gallina, el champú, los llapingachos, el mote sucio y las truchas de la zona del Cajas (Ministerio de Turismo, s.f.).

1.2.2. Japón y sus prácticas culturales

Desde los últimos tiempos Japón ha llegado a ser una gran potencia mundial en cuanto a tecnología y economía, pero cabe recalcar que es una cultura que llama la atención debido a su belleza y estética cultural clásica que se enfoca en la contemplación y apreciación de la naturaleza (Lanzaco Salafranca, Los Valores Estéticos en la Cultura Clásica Japonesa, 2009).

1.2.2.1. Festividades japonesas

Japón es considerado uno de los países más ricos en cuanto a cultura debido a la gran cantidad de festividades que se realizan durante todo el año, donde predominan sus tradiciones que se han mantenido intactas durante miles de años, sobre todo las religiones (budista, taoísta, shintoísta y, en tiempos más recientes, incluso el cristianismo) (Lanzaco Salafranca, Fiestas en el Calendario Japonés, 2018).

Shogatsu (Año Nuevo)

Se puede considerar como uno de los eventos más importantes durante el año para Japón ya que en una fecha para idear planes a futuro y nuevas resoluciones para el siguiente año. En esta festividad, la gente se exhibe fuera de sus casas kadamatsu (arreglos hechos con ramas de pino y bambú) entre el 1 y 3 de enero (Lanzaco Salafranca, Fiestas en el Calendario Japonés, 2018).

Hina Matsuri (Festival de Muñecas)

Esta festividad tiene lugar el 3 de marzo y se basa en la elaboración de un altar donde exhiben muñecas con vestido tradicional denominadas hina ningyo y se reza por el bienestar y salud de las niñas acompañado de sake y alimentos (Lanzaco Salafranca, Fiestas en el Calendario Japonés, 2018).

Hanami (Observación de las Flores)

Consiste en salir a un día de campo y observar el florecimiento de los cerezos en las fechas entre los últimos días de marzo e inicios de abril (esta tradición se remonta del periodo Edo) (Lanzaco Salafranca, Fiestas en el Calendario Japonés, 2018).

Golden Week (Semana Dorada)

Durante el mes de abril se inician las clases en Japón y es cuando generalmente los nuevos empleados ingresan a las empresas, es la razón por la que muchas personas toman un descanso de una semana a diez días los cuales coinciden con distintas festividades como Día de Showa (29 de abril), el Día de la Constitución (mayo 3), el Día Verde (mayo 4) y el Día del Niño (mayo 5) (Lanzaco Salafranca, Fiestas en el Calendario Japonés, 2018).

Tanabata

Esta festividad se celebra el 7 de julio la cual conmemora la historia del romance entre Orihime y Hikoboshi, representados por dos estrellas que se unen ese día, la gente celebra ese día colgando en tallo de bambú tiras de papel con deseos escritos (Lanzaco Salafranca, Fiestas en el Calendario Japonés, 2018).

1.2.2.2. Lugares turísticos en Japón

Japón cuenta con gran variedad de lugares turísticos lo que transforma a ese destino como uno de los lugares más visitados en todo el mundo. Como principal atracción se encuentra la ciudad de Tokio (capital de Japón); otra de las ciudades más llamativas es Nikko (declarada Patrimonio cultural de la Humanidad por la UNESCO) cuenta con un gran parque nacional; otra gran ciudad que conforma esta lista es Kamakura (muy famosa por su estatua de Budha) que posee una de las mejores colecciones de santuarios. Definido como el segundo lugar turístico más popular de Japón es Kioto (fue capital de Japón y residencia del emperador desde el año 794 hasta 1868) ya que posee sitios históricos y es fuente en varios aspectos de la cultura japonesa. Uno de los lugares turísticos más reconocidos y escuchados es Hiroshima (ya que fue destruida por una bomba atómica durante

la 2da Guerra Mundial), este lugar cuenta con el Museo de la Memoria y su Parque de Paz. (Descubra, 2009).

1.2.2.3. Personajes típicos japoneses

En la cultura japonesa son conocidos muchos de sus personajes icónicos debido a las animaciones que se han realizado y han llegado a todos los rincones del mundo. La escritora y autora de la saga Shirukuni (novela japonesa muy reconocida), Miryam Isern (2017) cuenta mediante un blog los personajes más icónicos de esta cultura, uno de ellos por excelencia es el Samurái (militares guerreros que luchaban hasta la muerte por su señor) cuya vestimenta de guerra estaba compuesta por láminas de hierro, cuero y otros materiales que protegían su cuerpo; la que usaban a diario era la hakama y el kimono.

En cuanto a personajes femeninos, uno muy representativo de esta cultura son las Geishas (artistas que se dedicaban a entretener a sus clientes tocando música, conversando o danzando) y su vestimenta tradicional es el kimono y su color varía dependiendo la estación del año, acompañado de un Obi (cinturón que comprende desde la parte baja del pecho hasta el abdomen) y de Tabis (calcetines blancos), estos tienen separación en los dedos para que sea más cómodo usar las sandalias denominadas Hakimono. Las Geishas suelen ser confundidas por las Oiran (prostitutas de alto rango que aparecieron cuando limitaron la actividad de los burdeles en 1600).

Otro de los personajes más reconocidos de esta cultura son los Shinobi, más conocidos en occidente como Ninjas (espías entrenados para conseguir información del enemigo), su vestimenta solía ser oscura (generalmente azul oscuro) para atacar en las noches, solamente en invierno era blanca ya que mediante estos colores se podía camuflar en el medio; en cuanto a diseño era muy simple ya que tenía que ser cómoda para tener libertad de movimiento y sin lazos o cordones para evitar engancharse en algún objeto, la única parte descubierta eran sus ojos (Isern, 2017).

1.2.2.4. Gastronomía japonesa

En cuanto a gastronomía, los japoneses no solo se preocupan del valor nutritivo de sus platos, sino que son muy exigentes en cuanto a presentación, es la razón por la cual son muy conocidos por su atractivo visual.

Entre sus platos más conocidos suelen degustar los siguientes: el Ramen (sopa de fideos con verduras, carnes, pescados o mariscos) se ha convertido en uno de los platillos más populares en gran parte por el anime y el manga, el Naruto (pasta de pescado que se cuece al vapor con hierbas en forma de rollo), el Sushi (rollos envueltos en alga con arroz y rellenos con varios ingredientes), el Sake (bebida alcohólica más popular a base de arroz) y entre los ingredientes más utilizados se encuentran el Tofu, las algas, el Edamame y una gran variedad de carnes (Oitsa, 2019).

1.3. METODOLOGÍA: ILLUSTRACIÓN DESDE EL PENSAMIENTO CREATIVO

Se entiende por metodología a un plan de investigación que permite cumplir ciertos objetivos acompañados de un conjunto de procedimientos que determinan una investigación, ya sea científica hasta artística. La metodología es una pieza esencial en toda investigación ya que permite sistematizar ciertos procedimientos y técnicas que se requieren para abordar, entender y dar solución a una incógnita o como en este caso, a un proyecto. (Pérez Porto & Gardey, 2018)

La metodología que se plantea para llevar a cabo este proyecto de titulación se llama “Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo”, su autor es Ramón Ortega (2014). Esta metodología se basa en la representación de conceptos y la creación de imágenes con una importante carga de significación y contundencia comunicativa. “Se parte de la investigación y la creatividad para dar respuestas desde la disciplina de la ilustración” (Ortega, Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo, 2014, pág. 245).

Se escogió esta metodología ya que busca principalmente dar respuesta a conflictos de comunicación a través de investigaciones (que sería la base para dar inicio a esta metodología), el diseño (las características estéticas y funcionales que se requieren) y el pensamiento creativo (cualidad necesaria en el desarrollo de cualquier actividad artística o científica); que son tomados como puntos clave para crear las distintas ilustraciones.

En cuanto al pensamiento creativo se lo define como método de solución de problemas; sus características principales son: fluidez, capacidad de recordar ideas, palabras, frases, asociaciones, cantidad de ideas o soluciones ante un problema, flexibilidad ante información acumulada, capacidad de ver las cosas de manera distinta (originalidad), elaboración de ideas (Almansa Martínez, (s.f.)).

La creatividad es un diálogo entre hechos y fantasía, entre lo real y lo posible, entre lo que es y lo que podría ser (...) Tendrá que aprender a utilizar los ojos no sólo para ver sino también para mirar, los oídos no sólo para oír sino también para escuchar con atención, y las manos no sólo para coger sino también para palpar y sentir. (Landau, 1987)

Ramón Ortega (2014), quien plantea la “Metodología desde el Pensamiento Creativo”, presenta a la ilustración con una perspectiva para crear alternativas y dar respuesta a las interrogantes ¿por qué? y ¿cómo? del proceso de ilustración. Todo este proceso debe representar ideas o pensamientos y dar creación a imágenes que no solo deben gozar de una buena apariencia, sino que deben proporcionar información y conocimientos sobre el tema o concepto que se ilustra (Ortega, Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo, 2014).

Se ha definido a la ilustración como un camino para proporcionar un significado visual a un texto determinado; las imágenes que se crean pueden ser caracterizadas de formas sencillas, complejas, emotivas, esquemáticas o documentales, pero se tiene como objetivo principal plantear un punto de vista para crear pensamientos y hacer reflexionar de distinto modo al lector. (Zeengen, 2013, pág. 118)

La ilustración ha sido definida de distintas maneras por grandes autores a lo largo de la historia como: el filósofo Moses Mendelssohn (1729-1786), el filósofo Immanuel Kant (1724-1804), el filósofo Ernst Cassirer (1902-1945), el historiador Peter Gay (1923-2015), entre otros; no todos tenían una idea positiva hacia la ilustración, pero muchos de ellos llegaban a un acuerdo, la consideraba como un mecanismo para transformar el conocimiento en información y al momento de ser vista por un público, en este podía surgir una opinión propia para cuestionarse.

Para crear ilustraciones no es suficiente elegir un estilo, técnicas o métodos, sino las imágenes que se van a crear deben partir desde el pensamiento creativo y deben acompañar al lector para receptar la información de forma clara, incluso más allá de lo que simplemente aprecia en la ilustración.

Entonces en el tránsito de la comprensión de las ilustraciones, las ideas o conceptos que le dan origen a éstas pueden aparecer ocultas en una primera lectura o impresión, pero cuando el receptor desglosa las imágenes, el mensaje se enriquece y retroalimenta, lo que da cuenta de una transmisión exitosa de la información y el significado contenido en las ilustraciones. (Ortega, Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo, 2014, pág. 246)

1.4. PROCESO DE ILUSTRACIÓN EN BASE A LA METODOLOGÍA PROPUESTA

A continuación, se plantea un proceso de ilustración para estructurar cada una de las imágenes a crear, de manera adecuada y siguiendo un orden en específico según lo que propone Ramón Ortega (2014).

1) Para dar vida a las ilustraciones es ineludible partir de la investigación y la documentación. La labor de acopiar e interpretar información textual y gráfica sobre los temas, ideas y conceptos a ilustrar dotan a las imágenes posteriores de un claro soporte conceptual, cognitivo y semántico. Ortega recalca que cuanto mayor información se obtenga sobre el tema, más fuerte y concluyente será el concepto creativo que dará origen a las ilustraciones. Se buscarán referencias visuales del tema, fuentes de inspiración, y un punto muy importante es considerar las características del público para quien se ilustra.

2) Determinar palabras clave y apreciación de objetos que se tomarán como punto de partida para dar forma a las ideas y conceptos. Toda esta información puede ser agrupada por categorías para relacionarla y crear conceptos o elementos que permitan la construcción de escenas.

3) Búsqueda de enlaces y conexiones entre palabras clave definen conceptos para ilustrar. La yuxtaposición de dos o tres elementos puede conducir a una nueva idea o a direccionar una idea desde diversos enfoques. Todo este proceso debe ser dinámico, flexible, espontáneo y seguir rutas inexploradas.

4) Formalización de conceptos mediante la graficación y la aplicación de principios visuales y retóricos de la imagen, concluyen en ilustraciones vigorosas. Se inicia la fase de bocetación a partir de las palabras y conceptos base. Se puede apelar a la utilización de imágenes que no representan cosas reales; es en esta instancia donde se evidencia el pensamiento creativo.

5) Para ilustrar se requiere de elementos inspiradores, como se mencionó anteriormente; el uso de referentes depende de la intención comunicativa. Es así como un archivo de referencias constituye un elemento útil en el proceso creativo para derivar influencias y estéticas visuales que conduzcan a obtener ideas e inspiración para ilustrar.

6) La técnica y la estética potencian el significado de las ilustraciones. La aplicación de una determinada técnica y estética de ilustración amplía la gama de posibilidades comunicativas y semánticas de las imágenes. El uso de un color, una textura, una forma, una manera de ordenar los elementos en el espacio, le aporta información a las ilustraciones y potentes significados.

7) El proceso de ilustración no termina con la finalización de las imágenes, sino con su difusión y valoración. Existen diversas formas de mostrar y promocionar las ilustraciones como los portafolios analógicos y digitales, libros, las aplicaciones multimedia, etc.

1.5. PRINCIPALES REFERENTES (ILUSTRACIÓN)

Surudenise

Denise Rashidi es una ilustradora y fotógrafa que nació y creció en Frankfurt, Alemania. A lo largo de su vida ha viajado a distintos países conociendo muchas culturas, esto se debe a que su familia proviene de diferentes países. En su primer viaje a Japón (en el que descubrió su amor por los diseños arquitectónicos, la naturaleza y los colores pastel nostálgicos), conceptualizó lo que finalmente se conoce como su propio estilo neón pastel.

Al momento de ilustrar, Surudenise crea lugares y escenas que en ciertas ocasiones se basan en experiencias o lugares reales, añadiendo de manera paralela, un toque para convertirlos en un mundo de ensueño. Su principal objetivo es dar a sus espectadores una sensación de calidez, familiaridad y un sueño como la nos-

talga, incluso si no tienen una conexión personal con los lugares que representa.

Lucas Mendonça

Es un dibujante e ilustrador de cómics que reside en la ciudad de São Paulo, Brasil. Ha trabajado como ilustrador desde 2000, creando contenido para juegos, sitios web, aplicaciones, entre otros. Recientemente publicó su propio cómic llamado Strgrl, el cual, cuenta la historia de los defensores del Sistema Solar. También ha formado parte de Inspirarte de Faber Castell, un sitio web que presenta las inspiraciones y los procesos creativos de los artistas. Se especializa en Diseño Conceptual, Diseño Ambiental, Diseño de videojuegos, Desarrollo de Videojuegos, Ilustración Digital e Ilustración de Cómic.

Se han tomado a estos dos artistas como principales referentes para la realización de este proyecto, debido al gran potencial que pueden transmitir por medio de sus ilustraciones, apegándose a un estilo japonés (sin la necesidad de haber estado allí); han estudiado todo ese campo a fondo y eso los ha conducido a crear su propio estilo, en base a toda una cultura muy influyente y rica en belleza estética.

1.6. OBJETO EDITORIAL

Las ilustraciones se crearon con base en la estética anime proveniente del Manga (cómic originario de Japón), el cual posee ilustraciones muy detalladas a un solo color, apegadas al realismo, impresas en un papel de baja calidad que se lee de derecha a izquierda (al igual que en la escritura tradicional japonesa). En cuanto a las características mencionadas, se determina al *artbook* como objeto editorial para plasmar este proyecto ya que es particularmente popular en Japón, especialmente aquellos publicados por artistas manga o por estudios de anime, aunque es un término que también puede hacer referencias a recopilatorios especiales de imágenes de películas, series de televisión, o de artistas tales como fotógrafos o historietistas en base a una narrativa específica como la compañía de Disney.

Se define al Artbook como un libro ilustrado que recopila distintas imágenes, generalmente de diferentes autores ya que detrás de la creación de estas publicaciones hay un gran equipo que se dedica a diferentes ámbitos (Ballester, 2019). Según la definición previa, a diferencia de otros medios donde pudimos apreciar distintas ilustraciones, ya sean posters, cuadros, cartas, galerías, etc. los libros son un objeto completamente interactivo. Es un objeto que ayuda a entender su contenido, encontrar detalles que no se perciben a primera vista y conocer más detalles sobre lo que se está apreciando. Los libros al final son objetos con los que todos podemos relacionarnos de alguna forma (Ceballos, 2019).

Al momento de armar el Artbook se podrá apreciar a todos los personajes, escenarios, objetos, y cada detalle que da forma a la narrativa que se encuentra tras la creación del mismo; puede llegar un punto de que la narrativa sea innecesaria

ya que en el Artbook cada parte será especificada y el lector podrá crear la historia en su mente. Este es una de las principales características de los libros, lo que crea un vínculo directo con el lector.

En cuanto a dimensiones del Artbook, va a ser A4 (210x297mm), full color (CMYK), impresión láser, encuadernación fresada tipo revista. Para el contenido las hojas serán papel couche de 90 gr. ya que es un papel con menos poro y con revestimiento brillante que logra realzar los detalles de la impresión. En cuanto a la portada y contraportada solo cambiará el gramaje del papel a 300 gr.

1.7. RELACIÓN ENTRE LOS CONCEPTOS CLAVES

Después de toda la investigación de las bases del proyecto junto a sus significados; se definen entre estos al Diseño Especulativo, las culturas cuencana y japonesa, la Metodología de la Ilustración desde el Pensamiento Creativo para relacionar sus conceptos. Se toman estas culturas para crear un nuevo mundo y visualizar distintas mezclas junto al diseño especulativo creando toda una narrativa como punto de partida, donde la metodología guía cada paso del proyecto, empezando desde la obtención de conceptos generales y específicos hasta el último punto donde se crean las ilustraciones con la finalidad de mostrar diferentes perspectivas con objetivos estéticos mediante una narrativa que se podrá ver reflejada en un Artbook.

CAPÍTULO 2

Definición de la línea gráfica y conceptual en base a un análisis estético de la ilustración japonesa tipo anime

2.1. YUXTAPOSICIÓN Y MEZCLA DE ELEMENTOS

Este es un punto clave ya que a partir de aquí se hace uso del diseño especulativo para la mezcla de las culturas según la investigación previa donde la Metodología para la Ilustración desde el Pensamiento Creativo (Ortega, Metodología de la Ilustración desde el Pensamiento creativo, 2013) define a esta etapa en dos partes: determinación de palabras clave y búsqueda de enlaces/conexiones. En este punto se forman las ideas y conceptos donde se marcan pautas para la creación de imágenes, se establece relación en los distintos temas donde se mezclan y crean elementos. Los temas que se tomarán en cuenta para crear dichos elementos son:

2.1.1. Festividades

Una de las festividades que más se asemejan en estas culturas es la de Fin de Año en Cuenca y la de Año Nuevo en Japón. Las fechas previas del Fin de Año en Cuenca (24 de diciembre en adelante) se realizan varios desfiles el cual engloba el pase del niño, mientras que en Japón se celebra el inicio de una nueva vida (1 de enero) de igual manera con desfiles y pirotecnia. Para el proyecto se unirán estas festividades para realizar la mezcla de atuendos en los desfiles, ya sea vestimenta, máscaras, maquillaje, carros alegóricos, personajes representativos, etc.

2.1.2. Lugares turísticos

Cuenca como Nikko (ciudad de Japón) cuentan con un parque nacional. El de Cuenca es el Parque Nacional el Cajas y el de Japón es el Parque Nacional Nikko, cada uno de ellos con gran cantidad de flora y fauna representativa que se unirá para crear distintos escenarios ricos en naturaleza.

Por otro lado, la arquitectura es un tema que predomina en estas culturas, ya sea que estén influenciadas de otros lados, tienen ciertas características que las diferencian y las hacen únicas. En Cuenca se encuentra la Catedral Nueva que combina varios estilos arquitectónicos, como el gótico, renacentista y románico. Su construcción estuvo inspirada en la Basílica de San Pedro en Roma. Mientras que por el lado de Japón se puede apreciar la arquitectura de Kioto que guarda relación con la Catedral de Cuenca por su valor y carácter religioso.

2.1.3. Personajes típicos

Para la creación de personajes se van a tomar los más representativos y en la cultura japonesa son las Geishas (para mujeres) y los Samurái (para hombres), se escogen a estos ya que los hemos visto a lo largo de los años ya sea por documentales, series animadas, películas, etc. En cuanto a la ciudad de Cuenca se escoge a

la Chola Cuencana (para mujeres) y a los Mayorales (para hombres) que son unos de los principales personajes en los desfiles que se realizan en la zona del Azuay. Se unirán a estos personajes en cuanto a vestuario, posiciones, acciones, etc.

2.1.4. Gastronomía

La gastronomía es un punto muy distintivo y fundamental en todas las culturas a nivel mundial, hasta se podría decir que en muchas de ellas es lo que les define. Como se mencionó antes, para los japoneses es muy importante la presentación en sus platos y los que se van a recrear va a ser el Ramen y el Sushi y los platos cuencanos que van a intervenir en su imagen será el Aguado de Gallina y el Cuy con Papas.

2.2. LÍNEA GRÁFICA

Se puede definir como línea gráfica a la identidad de una marca, imagen, composición que sirve para diferenciar el estilo. Esta engloba una combinación de cromática, tipografía y morfología. (Valdéz, 2019)

La línea gráfica para la elaboración de este proyecto de titulación está inspirada principalmente en el anime japonés como ya se mencionó anteriormente e influenciada por la mezcla de las culturas cuencana y japonesa.

Los principales aspectos de este proyecto se orientan a la estética, debido a que se trata de la creación de nuevos escenarios con respecto al diseño especulativo, centrándose inicialmente en información recopilada y estudiada. En relación al producto final, el objetivo es la creación de ilustraciones digitales con un alto nivel de expresión gráfica (uniendo las culturas de la Ciudad de Cuenca y Japón) visualizándolas en un Artbook, orientadas al diseño especulativo. Además, se establecerán ilustraciones de espacios, personajes, objetos y actividades típicas de cada cultura, acompañadas de un texto descriptivo que dará forma a la narrativa.

2.2.1. Cromática

El alemán Johann Wolfgang Von Goethe (1810) quien profundizó en el estudio de la teoría del color, señala que la identificación de los tonos es subjetiva, pero los efectos son universales. Para escoger la paleta de colores se tomó en cuenta que debe haber contraste y armonía en cada uno de ellos; dependiendo del escenario se toman colores claros u oscuros para intensificar o disminuir la presencia de elementos, de modo que la lectura del entorno general sea realizada de manera fácil.

Cabe recalcar que, para escoger esta paleta de colores se está tomando como inspiración muchos de los atardeceres de la ciudad de Cuenca, con un poco más

de saturación en algunos de ellos para resaltar ciertos aspectos como se había mencionado anteriormente, de modo que exista afinidad al estilo de ilustración tipo anime, ya que en su mayoría usan colores del tipo pastel y neones, cálidos al igual que saturados. Lo que hacen con estos colores es transmitir ternura, a esto lo llaman kawaii, que es un adjetivo japonés que puede ser traducido al español como 'bonito' o 'tierno', definiéndose como una técnica que resalta ciertos rasgos que carecen de realismo.

2.2.2. Morfología

En cuanto al estilo de ilustración, se realizarán gráficas basadas en el anime japonés para lograr una combinación homogénea de elementos pertenecientes a la cultura cuencana y japonesa, basado en el diseño especulativo y a la yuxtaposición de características culturales.

Las características del anime son:

Personajes comúnmente con ojos muy grandes, definidos y con colores llamativos tales como: rosado, rojo, verde, morado, distando del dibujo clásico en el que se emplean tradicionalmente colores como el café y azul. En cuanto al cabello, existe una amplia gama de formas, tamaño y volúmenes; indistintamente de si el personaje es femenino o masculino. En lo que respecta a la estructura corporal, el mismo puede contener similitudes en cuanto a proporciones del cuerpo humano, en donde al momento de realizar la ilustración se pueden exagerar los rasgos al igual que muchas de sus expresiones. (Vane, 2018)

2.2.3. Tipografía

La tipografía juega un papel muy importante ya que puede ir más allá de evadir el panorama general con el resto de elementos, pues el tipo de letra en sí mismo puede comunicar ideas como prestigio, emociones o alegría; además de que funciona como un signo de identidad (Morales, 2016). Mencionado lo anterior, se opta por un tipo de letra que será empleado para textos largos (ya sean de diálogo o descriptivos), el cual se denomina "Caviar Dreams". Este tipo de letra posee características similares a la tipografía usada en los juegos antiguos de consola, por lo que la intención principal es la de mantener la esencia de una imagen clásica (época de los animes noventeros), pero que a su vez no pierda legibilidad al momento de formar parte de un párrafo. Por último, en cuanto al apartado de "Titulación" se usará el tipo de letra denominado "Helvetica LT Std", el cual, se apega a la imagen de videojuegos (de igual manera que el tipo de letra descrito anteriormente) pero con ligeras diferencias atenuadas en los detalles (legible cuando no está dentro de párrafos, y crea armonía con el estilo de ilustración).

2.3. TÉCNICA Y ESTÉTICA

“El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración” (Dalley, 1992, pág. 10). Para la creación de las ilustraciones se tomará como punto de partida la mezcla de los elementos culturales que se denominaron en el literal 2.1.

Este apartado se define en el sexto paso de la Metodología para la Ilustración desde el Pensamiento Creativo (Ortega, Metodología de la ilustración desde el Pensamiento creativo, 2013), donde el dibujo y las técnicas se llevan al límite, se hace énfasis en las expresiones ilustrativas para dar significado a las imágenes mediante la cromática, texturas, formas, y maneras de cómo se ordenan las cosas en el espacio.

Sobre hojas de papel bond se realizaron los primeros bocetos con lápices de colores y grafito para combinarlos y resaltar ciertos rasgos que sea crean que tienen más importancia, ya sean como rasgos en rostros, particularidades en la vestimenta, objetos en diferentes espacios, etc. Todo esto para que en el momento de pasar todos estos dibujos a formato digital se puedan resaltar mediante cromática, luces y sombras.

Después de tener definidos cada uno de los personajes, escenarios, vestimenta, etc. y haber realizado sus respectivos bocetos, se tomarán fotografías para pasarlas al programa de Adobe Illustrator. Estas imágenes se colocarán en una capa (denominada bocetos) y sobre otra capa (denominada contornos) se redibujarán solamente las líneas que crean la ilustración. Teniendo estas ilustraciones lineales se pasaron al programa de Adobe Photoshop para dar color, luces y sombras. Se repitió el proceso con cada una de las ilustraciones.

Cuando todas las ilustraciones estén listas se exportarán en formato .jpg para empezar con la diagramación del Artbook en Adobe Indesign.

Se definió esta estética por la combinación de colores, líneas angostas para definir los objetos y dar movimiento a los distintos escenarios ilustrados. Cabe recalcar que en el anime se da mucho énfasis e importancia a la gastronomía y se realizará lo mismo para crear una idea de apetito o simplemente ganas de probar ciertos platos.



Figura 1, Mendonça, L. (2017). *Citrus Stargirl Sisters*. [Ilustración]. Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/LX5U5>

CAPÍTULO

3

Diseño y resultados
Línea gráfica y conceptual

Como producto final se creó un Artbook dividido en diferentes temas donde se puede apreciar a detalle cada ilustración con su respectivo proceso determinado por la Metodología para la Ilustración desde el Pensamiento Creativo Fuente especificada no válida. la cual indica que para la creación de ilustraciones se parte de bocetos que consta de trazos simples para que en la creación de imágenes no se revele literalmente la idea o concepto.

La elaboración del Artbook parte de buscar un objeto editorial donde se pueda especificar cada una de las partes de la narrativa creada, pero de manera gráfica y mantenido el enfoque adecuado que se ha venido trabajando. El Artbook es la mejor opción para llevar a cabo este proyecto ya que este se caracteriza por plasmar una serie de bocetos e ilustraciones de personajes y escenarios que forman parte de una narrativa en particular. Cada parte del Artbook se va especificando para entender de la mejor manera el contexto de la historia.

Cada uno de estos aspectos que constan los bocetos, las ilustraciones y el producto final se detallará en los siguientes enunciados.

3.1. BOCETOS

Se define como boceto a un esbozo o bosquejo de rasgos generales que sirven de base antes de realizar la obra definitiva. (Diccionario de la Lengua Española, 2005) . Teniendo en cuenta esto, se realizaron varios bocetos en papel con lápices de colores, grafito y rotuladores para definir detalles de los personajes, escenarios, accesorios, etc. especificados en el capítulo anterior.

Para representar las festividades se tomó como base a las máscaras que se fabrican para celebrar el año viejo en Cuenca (y de igual manera alrededor del país) se creó una hibridación con las máscaras típicas japonesas manteniendo sus rasgos orgánicos y escogiendo algunos de los animales más representativos de la Sierra como llamas, cuyes, vacas y armadillos.

En cuanto a lugares turísticos se seleccionaron distintas edificaciones como la Catedral Nueva, la Plaza de San Sebastián, el Parque de San Blas para modificar algunas de sus partes como tejados, puertas y ventanales y así transformarlos con la arquitectura típica de japon. Otra zona que no podía faltar era el Parque Nacional El Cajas donde en una de sus lagunas se colocó un Torii que en la cultura japonesa es muy representativo el cual indica la entrada a un recinto sagrado de un santuario (específicamente del sintoísmo) (Manabu, 2016).



Figura 2, Boceto de la Catedral Nueva con características japonesas

Para la creación de personajes y vestimentas femeninas se tomó como base al kimono y los cambios se aplicaron en la parte inferior para darle unos acabados de pollera de la Chola Cuencana en cuanto a diseño y movimiento. Estarán acompañadas de un sombrero de paja toquilla con el peinado típico de las Geishas pero no tan abultado ya que como se mencionó anteriormente, usarán el sombrero.

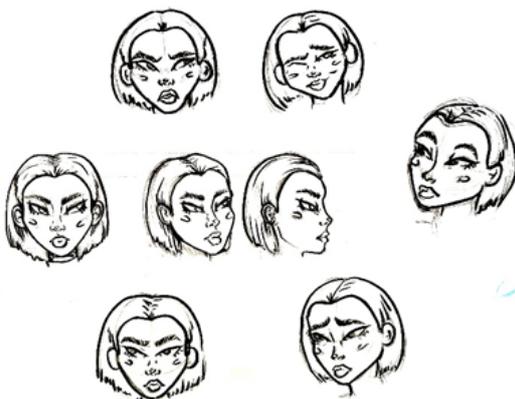


Figura 3, Boceto de las expresiones del personaje principal



Figura 4, Boceto de la Chola Cuencana con características japonesas



Figura 5, Boceto de la primera propuesta del personaje principal

En cuanto a los personajes masculinos se va a mantener el poncho de los Mayorales pero con acabados en láminas de hierro para la parte de las piernas y conservarán el casco típico Samurái. Contarán con rodilleras y una espada con acabados de diseños andinos.



Figura 6. Boceto del Mayoral con características japonesas

Como último punto, en la parte de gastronomía en el plato de Cuy con Papas se creó la hibridación con el Sushi, en cada corte del cuy se verá lo que contiene la parte interna del sushi y estará acompañado de ensalada, mote, y algunas salsas.

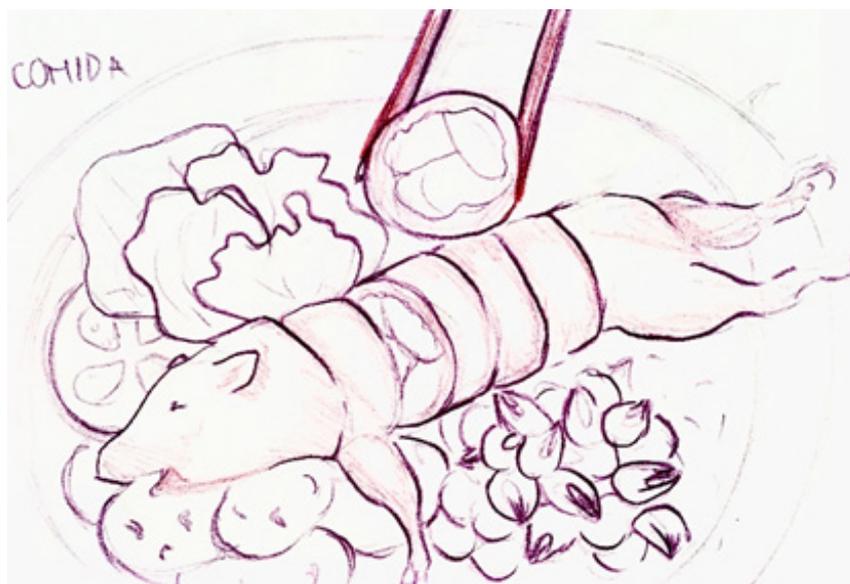


Figura 7. Boceto del plato con cuy mezclado con el sushi

Otro plato que se creó es el Ramen combinado con en Aguado de Pollo, en vez de tener los trozos de carne de cerdo se cambió por presas de pollo y unas hierbas típicas junto a Narutos.



Figura 8, Boceto del plato con ramen junto al aguado de pollo

3.2. ILUSTRACIONES

Como se mencionó anteriormente, a partir de los bocetos se crearán las ilustraciones de manera digital con todo el estilo gráfico ya definido que serán apreciadas a continuación:



Figura 9, Ilustración baile "Sayoral" y "Cholisha"

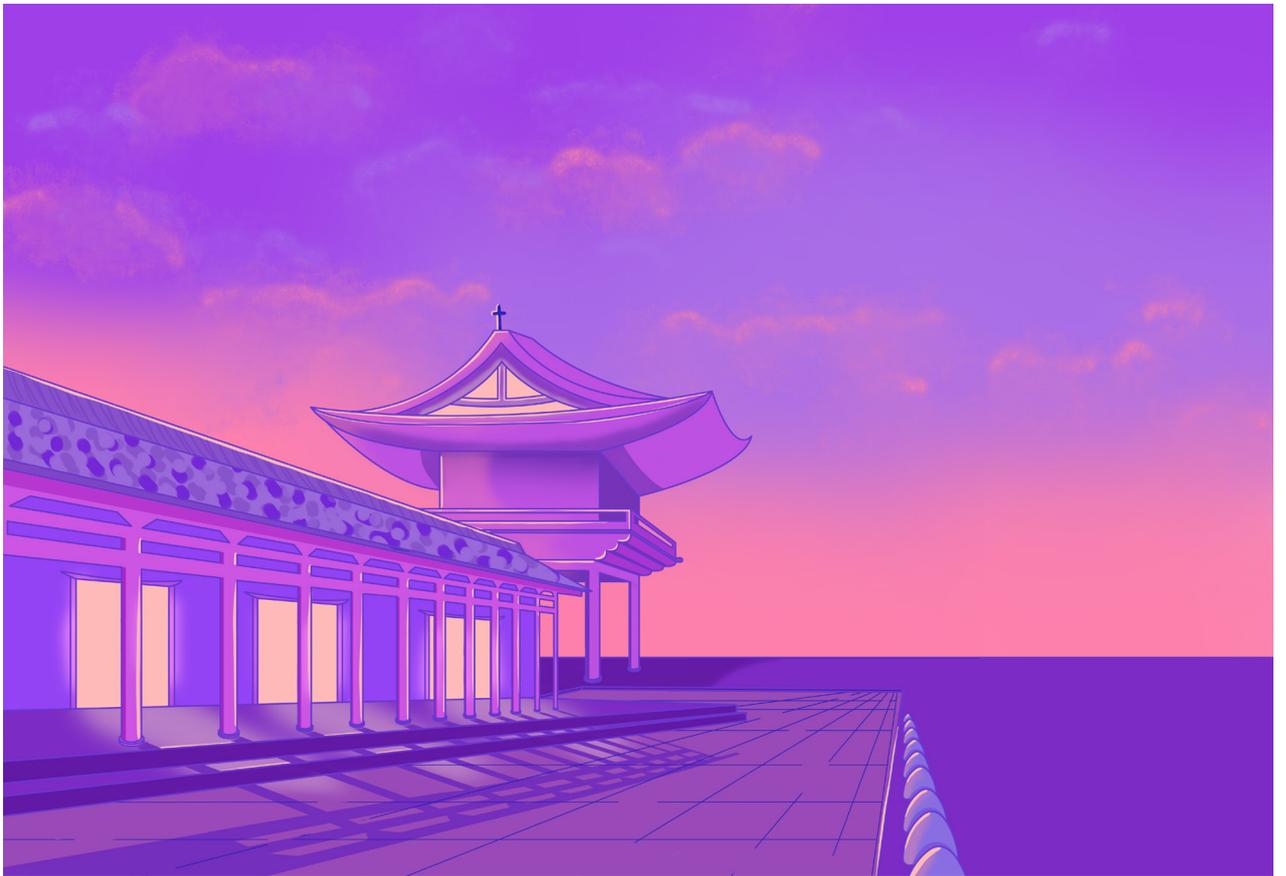


Figura 10, Ilustración Plaza San Sebastián con características japonesas

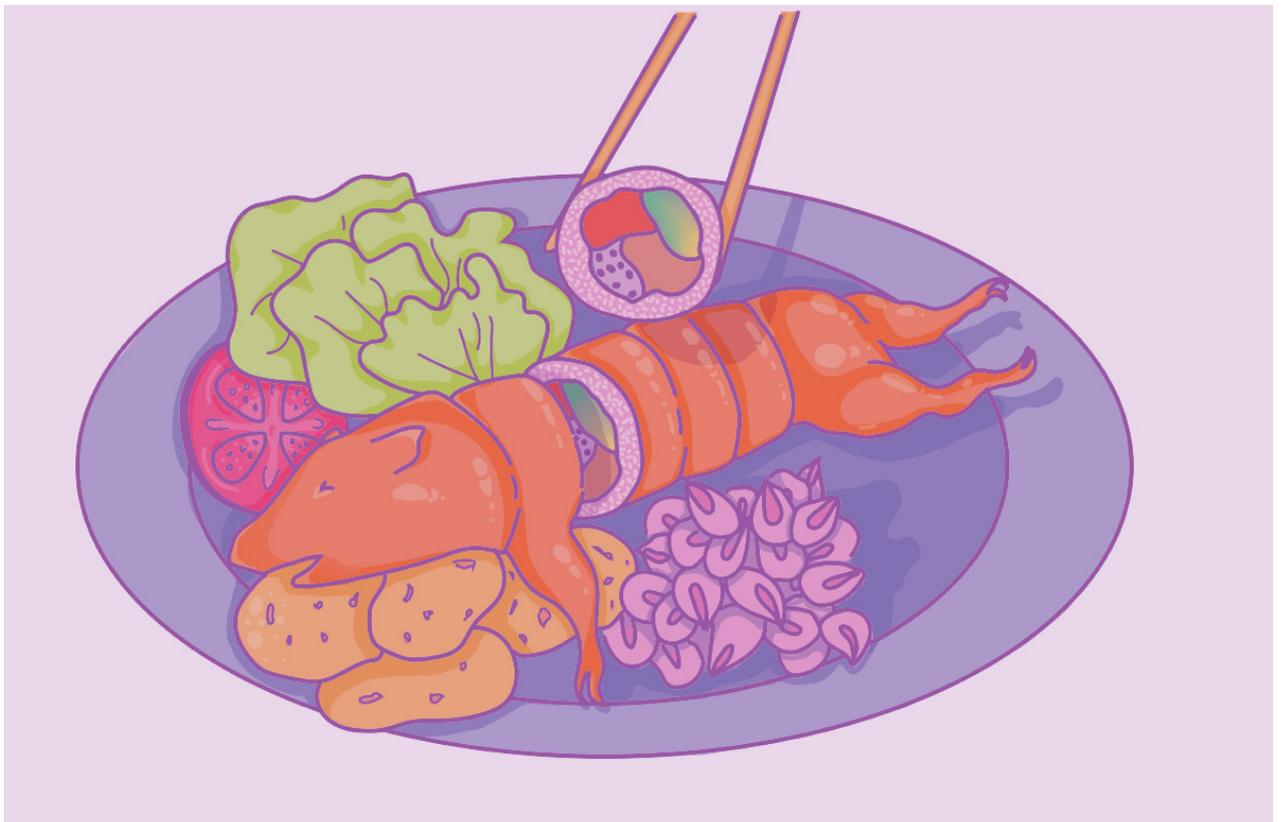


Figura 11, Ilustración plato de cuy con sushi

3.2. PRODUCTO FINAL

El Artbook que se creará está formado por diferentes partes donde se especifican personajes, vestimenta, accesorios, gastronomía, escenarios y narrativa. Cada una de estas partes será especificada y estará acompañada con su respectivo proceso de construcción o elaboración que se siguió para llegar al producto final.

Para la visualización de este Artbook se creó un flipbook online y un .pdf a los cuales les acompaña su respectivo enlace:

Flipbook: <https://heyzine.com/flip-book/fl93a63584.html>

PDF: https://drive.google.com/file/d/1Hc2Pt1k-Qh_MvtKbWWMoYzS2DCWmEAFa/view?usp=sharing

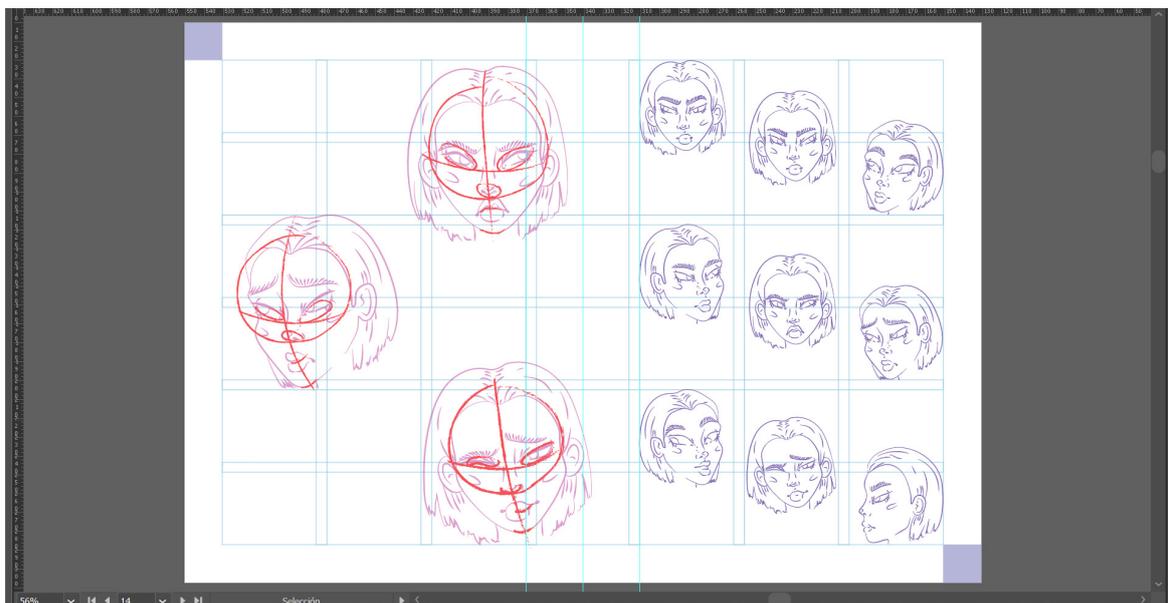


Figura 12, Diagramación del Artbook, sección "Personaje Principal"



Figura 13, Diagramación del Artbook, sección "Escenarios"

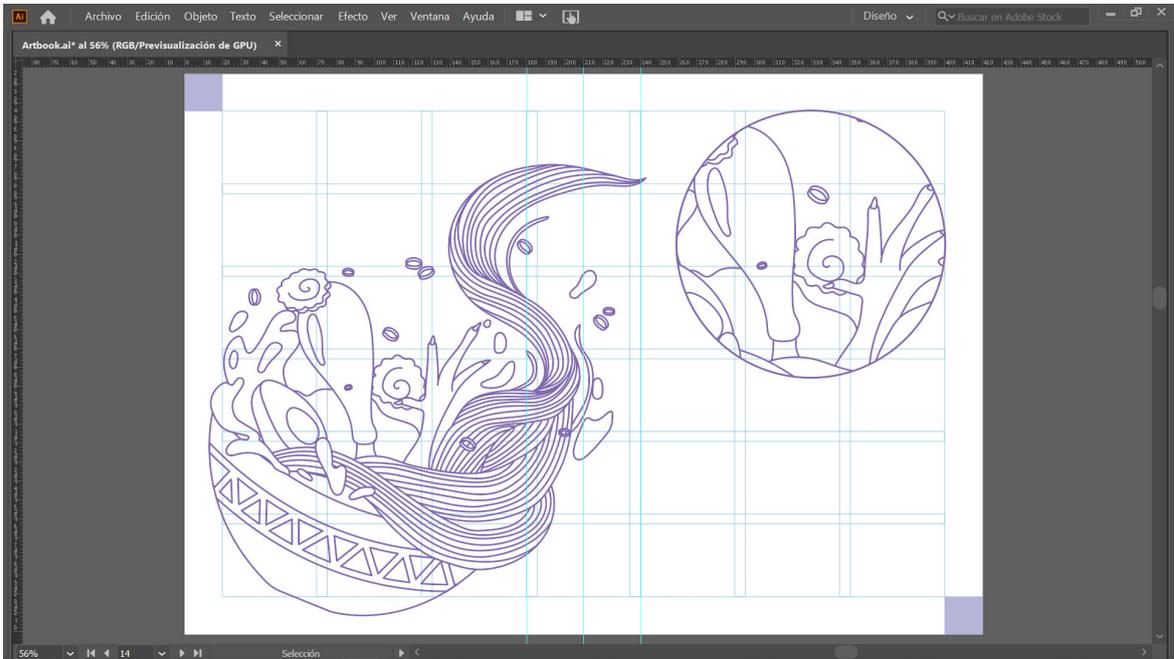


Figura 14, Diagramación del Artbook, sección "Gastronomía"

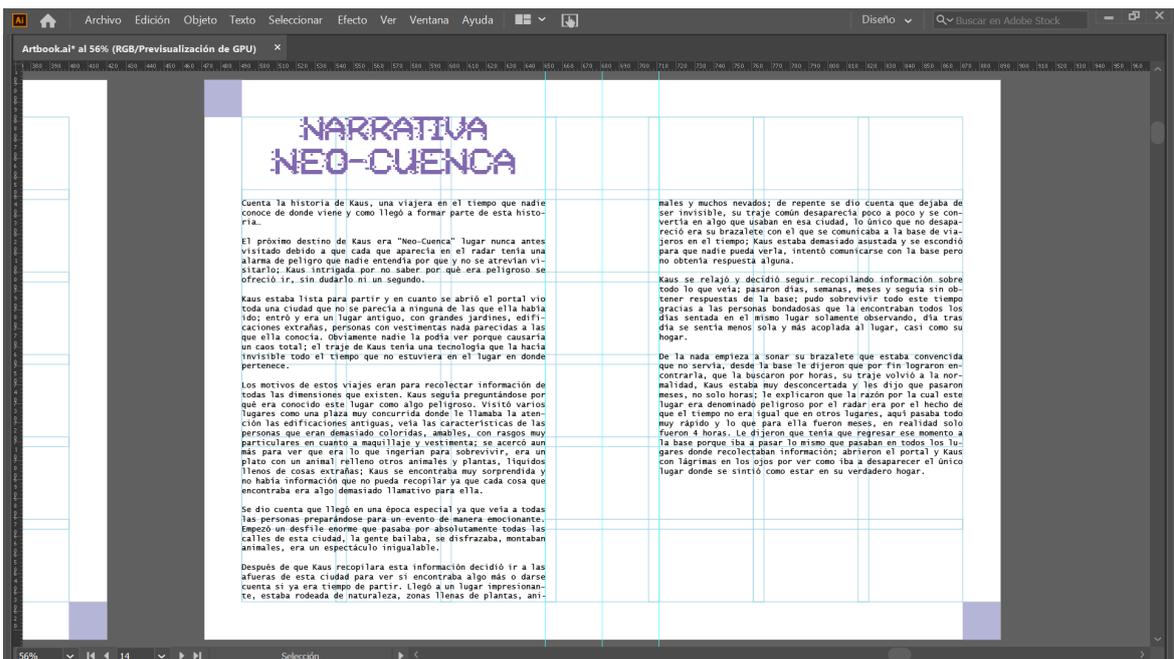


Figura 15, Diagramación del Artbook, sección "Narrativa"

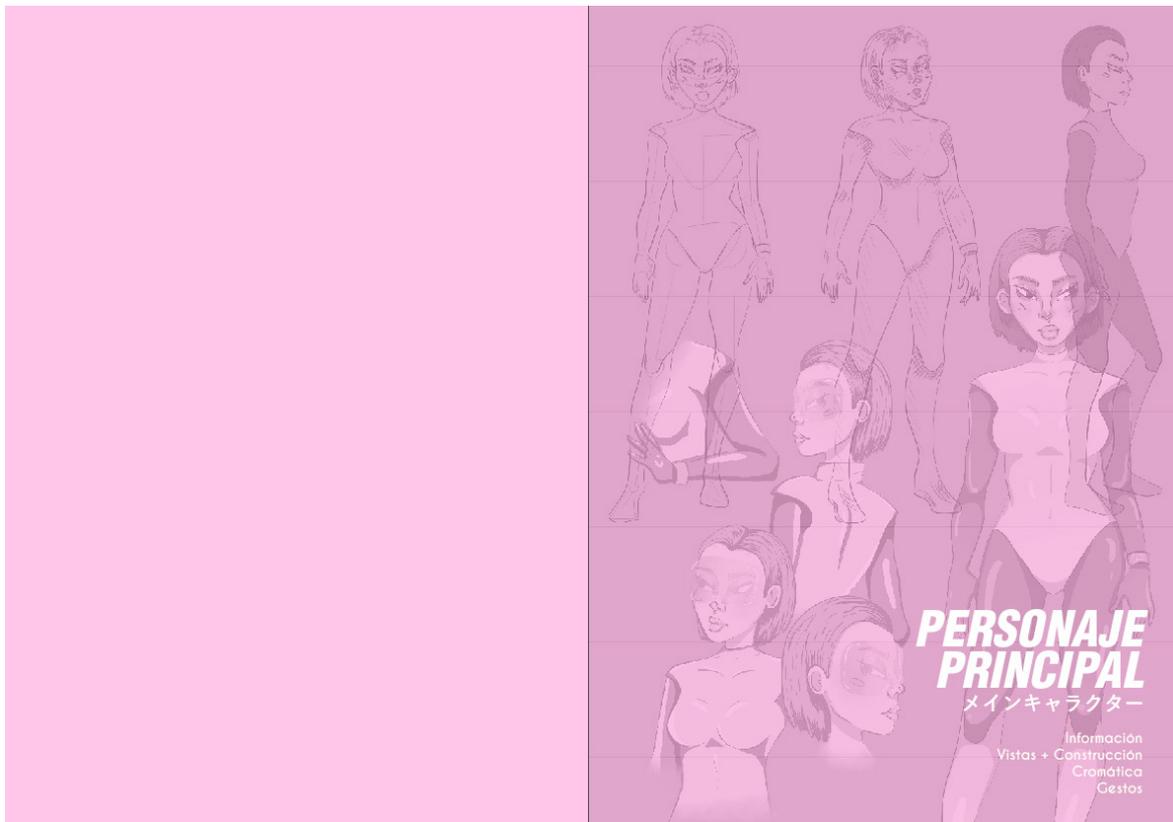


Figura 16, Diagramación del Artbook, sección "Personaje Principal" portada

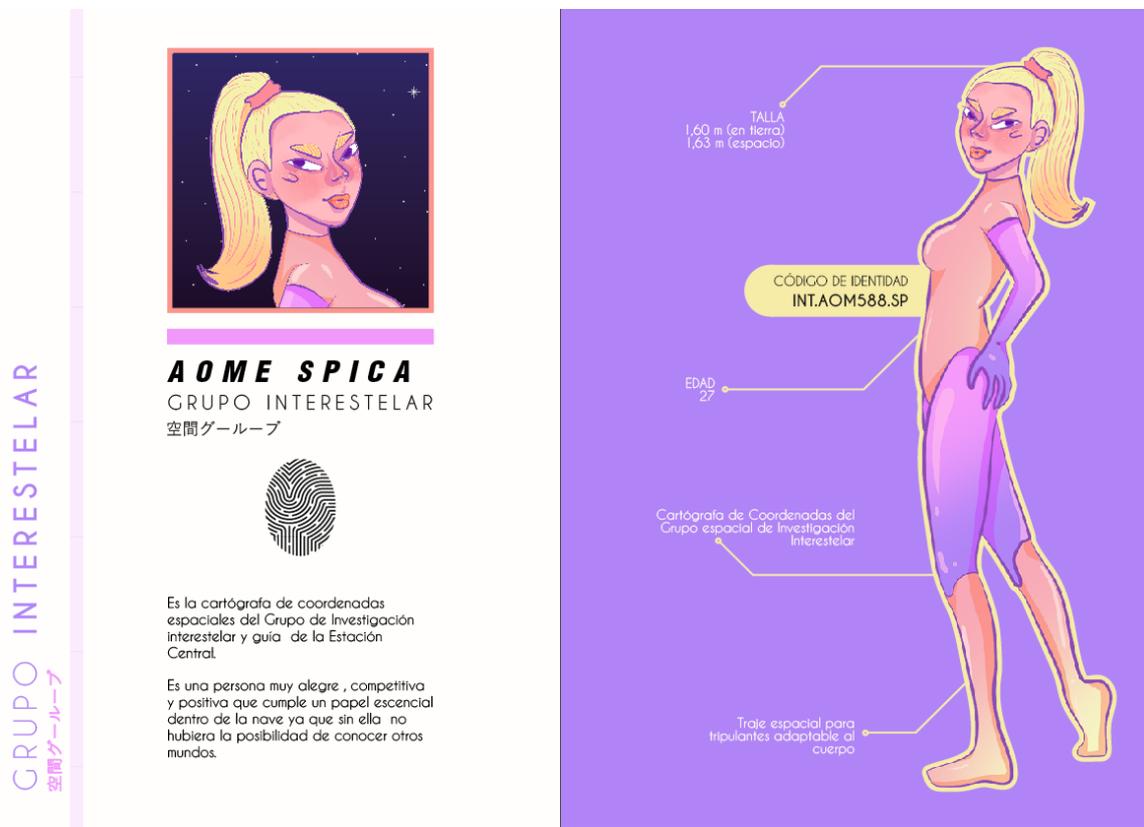


Figura 17, Diagramación del Artbook, sección "Grupo Interestelar" personaje Aome Spica



GIN BECRUX
GRUPO INTERESTELAR
空間グループ



Especialista en materiales y objetos extraterrestres del Grupo de Investigación Interestelar.

Gin es una persona con un carácter apático ya que no siempre se enfoca al bienestar grupal. Siempre está en búsqueda de mayor conocimiento.

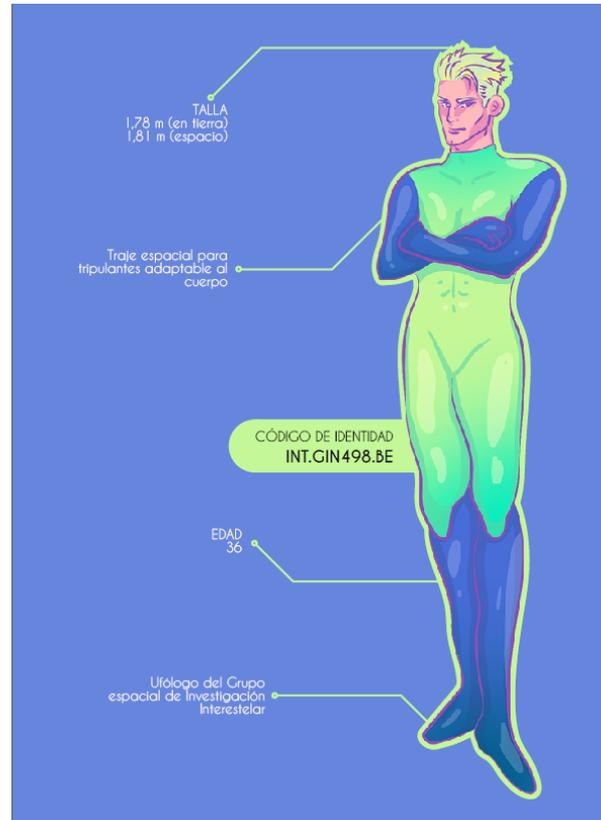


Figura 18, Diagramación del Artbook, sección "Grupo Interestelar" personaje Gin Becrux

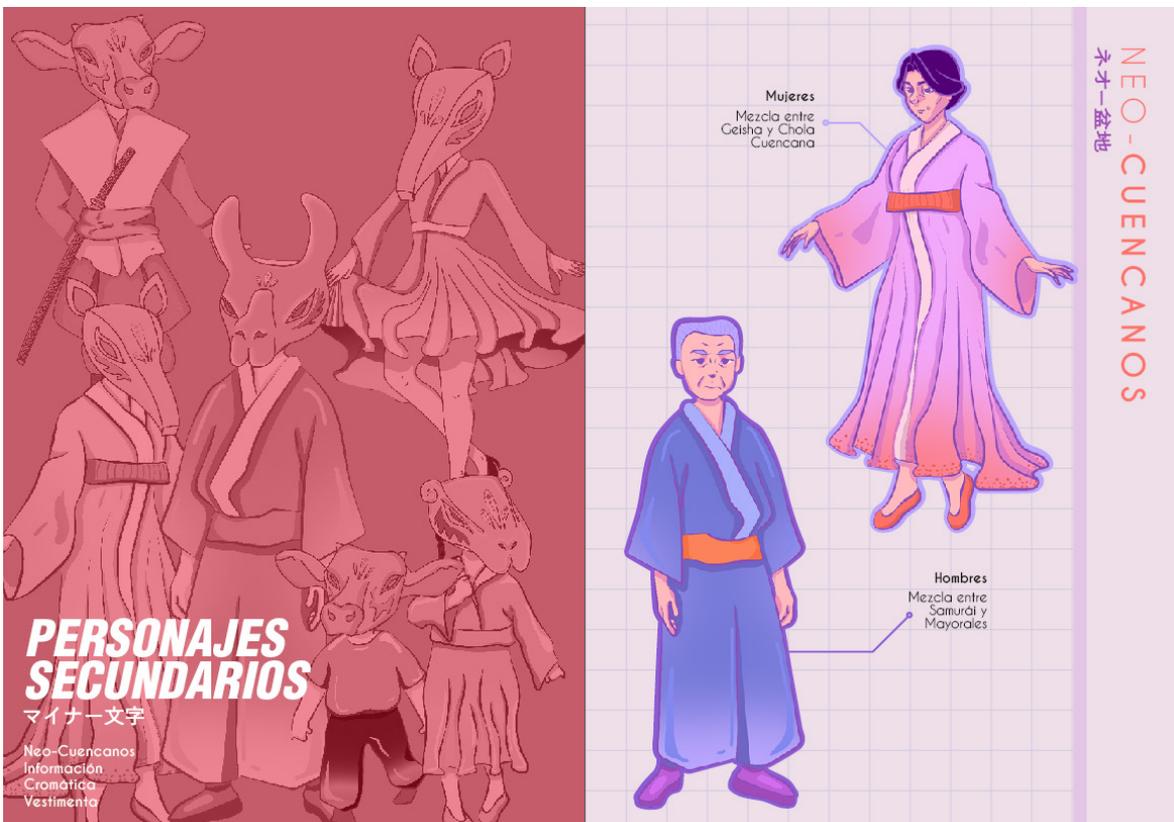


Figura 19, Diagramación del Artbook, sección "Personajes Secundarios" Portada

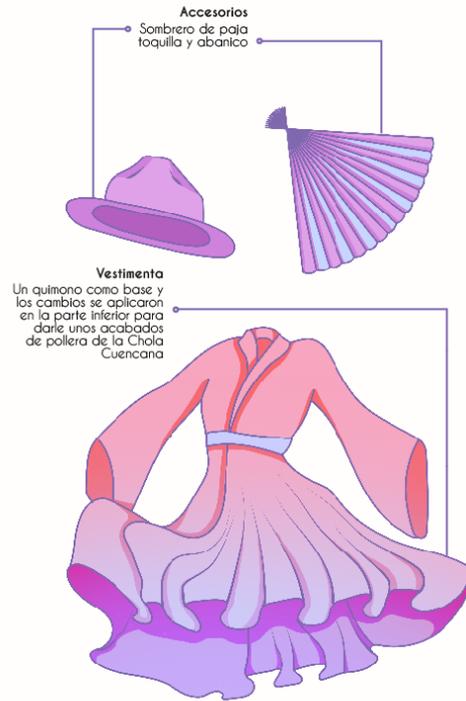


Figura 20, Diagramación del Artbook, sección "Vestimenta" infografía

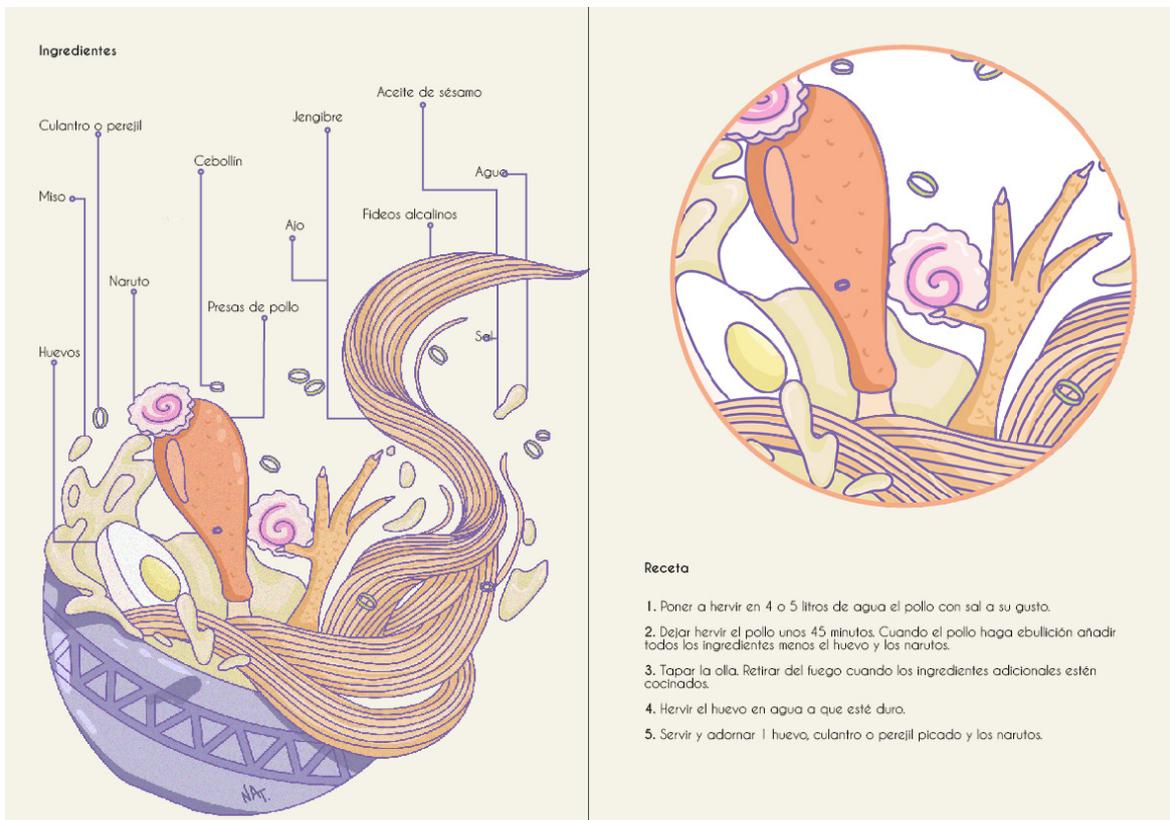


Figura 21, Diagramación del Artbook, sección "Gastronomía" infografía y receta

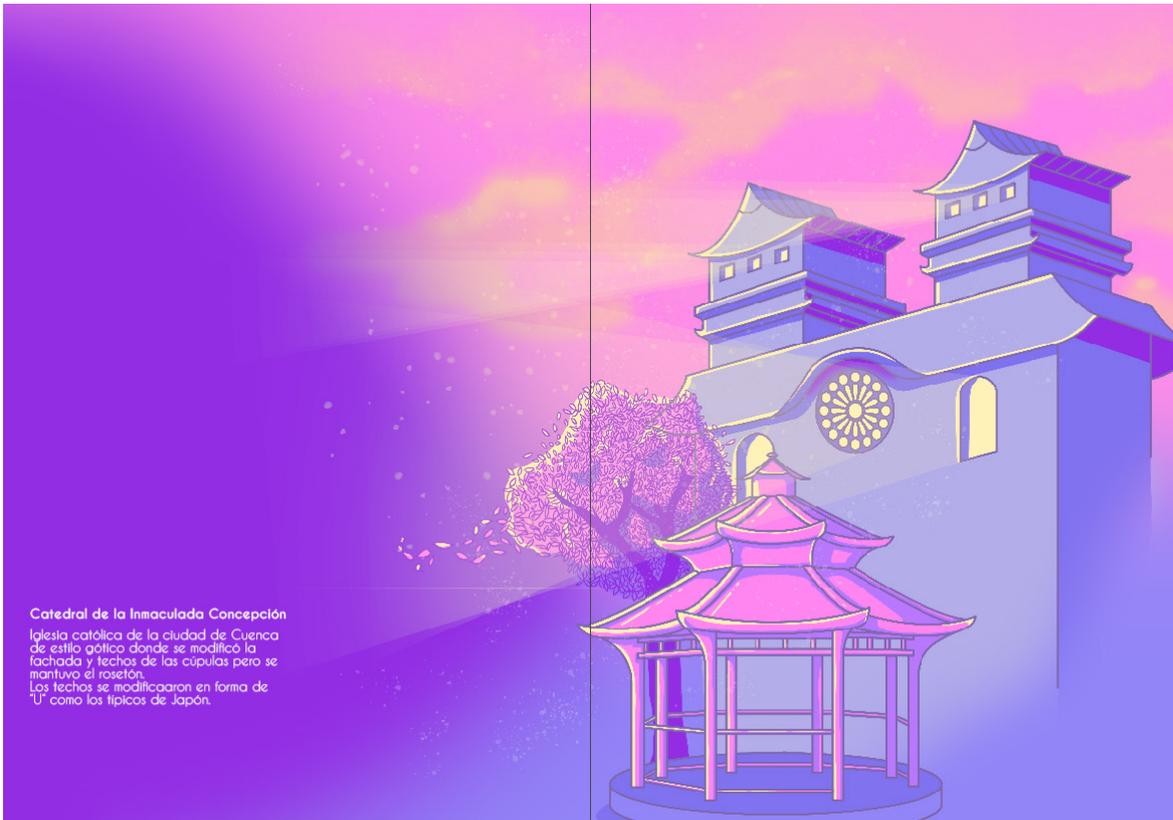


Figura 22, Diagramación del Artbook, sección "Arquitectura"



Figura 23, Mockup del Artbook



Figura 24, Mockup del Artbook



Figura 25, Mockup del Artbook



Figura 26, Mockup del Artbook



Figura 27, Mockup del Artbook



Figura 28, Mockup del Artbook



Figura 29, Mockup del Artbook



Figura 30, Mockup del Artbook

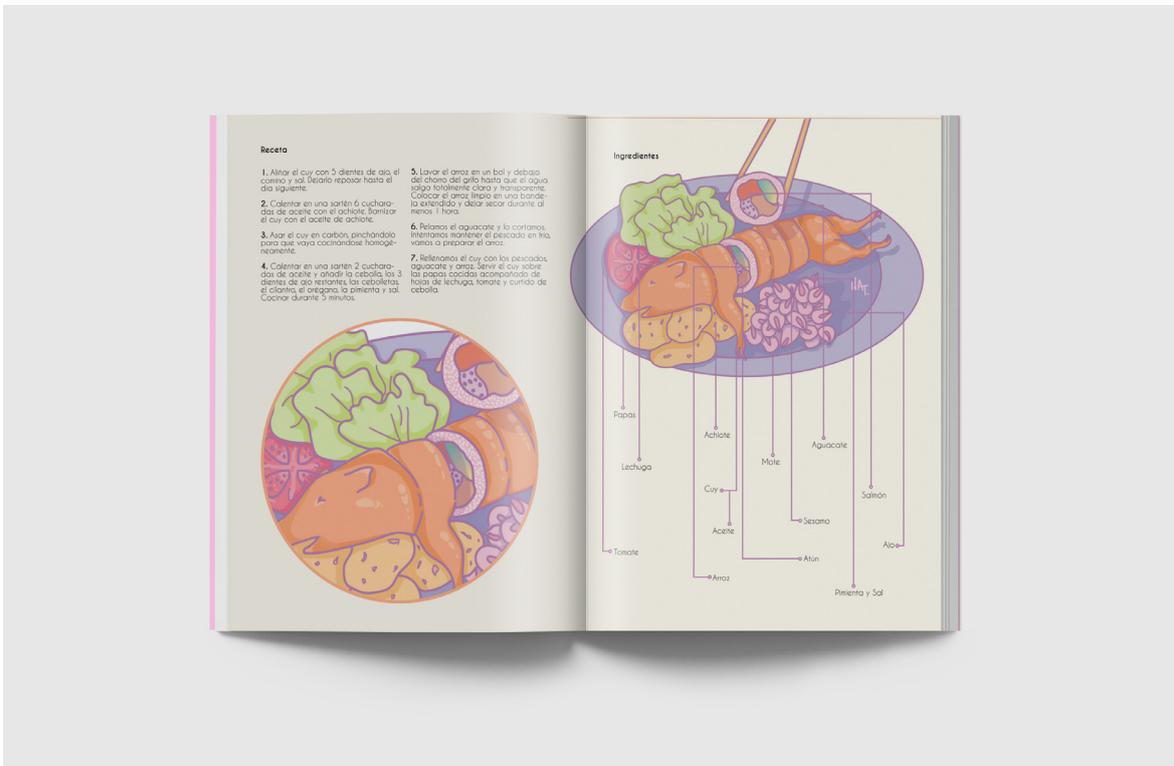


Figura 31, Mockup del Artbook



Figura 32, Mockup del Artbook portada y contraportada

Se optó por la red social Instagram como medio digital para la visualización de cada parte de este proyecto ya que es una herramienta que permite llegar a un público amplio pero objetivo. Es una red social específicamente visual por el uso de imágenes acompañadas de una breve descripción. El perfil que se creó es @neo.cuenca.x.nat, uno completamente nuevo que se enlaza con mi perfil donde subo solo contenido de ilustraciones para que las personas que vean el nuevo perfil sepan que es un proyecto propio pero que haya énfasis en el mismo. Se sube contenido una o dos veces por semana contando un poco de lo que ha sido este proceso investigativo y de ilustración; de igual manera para que haya un poco más de interacción con los espectadores se crearon fondos de pantallas con las ilustraciones para celulares y están compartidas en las historias destacadas del perfil.

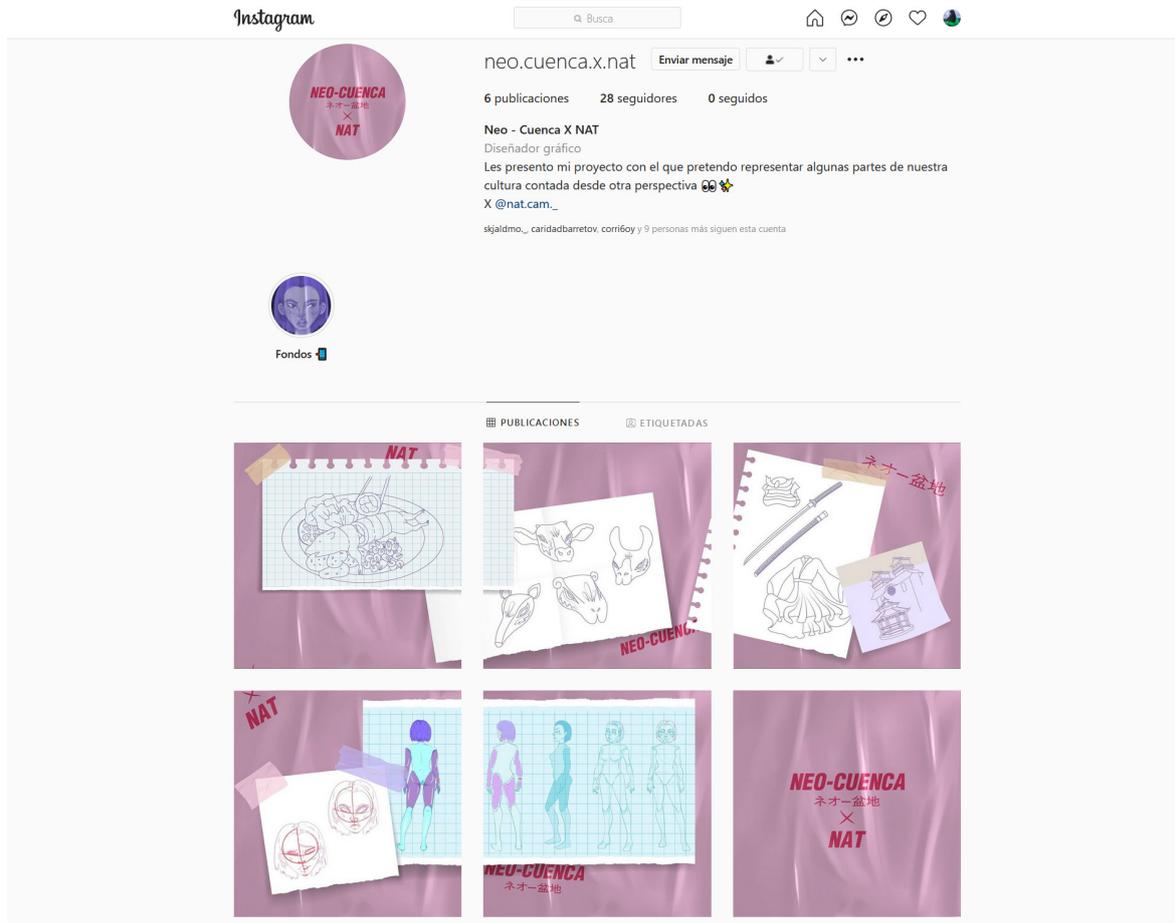


Figura 33, Perfil de Instagram de @neo.cuenca.x.nat desde el ordenador



Figura 34, Perfil de Instagram de @neo.cuenca.x.nat desde el celular



Figura 35, Perfil de Instagram de @neo.cuenca.x.nat desde el celular



Figura 36. Historias destacadas de @neo.cuenca.x.nat desde el celular

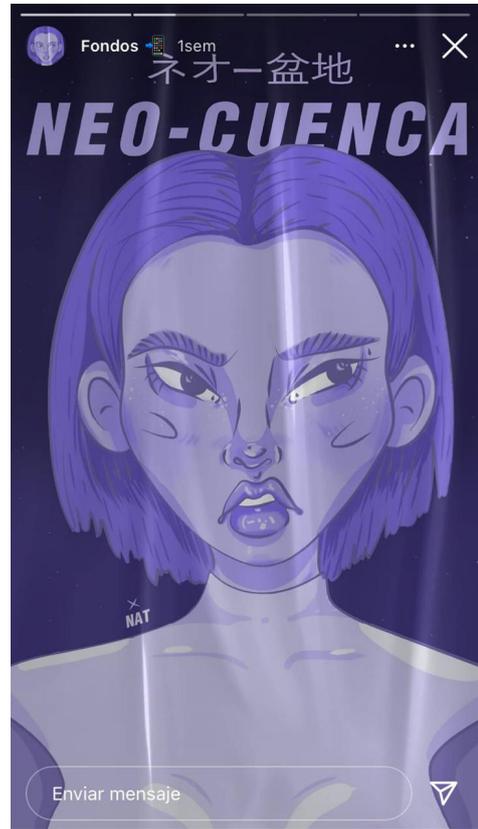


Figura 37. Historias destacadas de @neo.cuenca.x.nat desde el celular

4. CONCLUSIONES

La construcción de este Artbook desembocó en varios aspectos importantes como lo es la definición de las diferentes características de estas culturas y el lograr representar sus rasgos principales mediante la ilustración japonesa (anime), también se produjo una narrativa llamativa y emocionante para las personas que conocen la ciudad de Cuenca dándole la importancia que se merece.

Según las principales características del diseño especulativo como lo son imaginar y explorar distintos posibles escenarios, se pudieron crear varias ilustraciones sin complejidad debido a que la metodología de Ramón Ortega, denominada “Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo”, ayudó a una búsqueda amplia de opciones sin muchas restricciones logrando identificar las principales prácticas culturales de Cuenca. Esta metodología se basa en la representación de conceptos y la creación de imágenes. Se escogieron características culturales que más llamarían la atención del público objetivo según cada investigación previa, para así llevar a cabo el proceso de Diseño Especulativo.

Con la búsqueda de referentes y ejemplos de ilustración japonesa y animes, se pudo definir la línea gráfica específica que nos ayudó a encontrar un estilo en particular como lo podemos ver en el diseño de personajes y el diseño de escenarios, logrando construir un proyecto auténtico.

Se pudo interactuar con un porcentaje del público objetivo ya que al momento de compartirlo en redes sociales tuvo buena acogida desde la primera semana. Se notó la apreciación y el apoyo de algunos jóvenes cuencanos, resolviendo un objetivo importante que era llamar la atención del público y que logren apreciar desde otra perspectiva nuestra cultura.

5. REFERENCIAS

Almansa Martínez, P. ((s.f.)). SciELO. Obtenido de SciELO: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1132-12962012000200012

Ballester, S. (2019). Concept Art y Artbook de un Mundo Fantástico para un Videojuego. Valencia: Facultat de Belles Arts de Sant Carles.

Ceballos, L. (2 de Febreo de 2019). Ad Magazine. Obtenido de <https://www.admagazine.com/cultura/escena-libros-de-arte-artistas-en-mexico-20190219-5149-articulos.html>

Cevagraf. (2019). Cevagraf Cómics. Obtenido de <https://www.cevagraf.coop/comics/formatos-y-margenes-comic/>

Dalley, T. (1992). Guía Completa de Ilustración y Diseño, Técnicas y Materiales. New York: Hermann Blume Ediciones.

Descubra. (8 de enero de 2009). Obtenido de <https://www.descubra.info/lugares-turisticos-de-japon-los-7-mejores/>

Diccionario de la Lengua Española. (2005). Word Reference. Obtenido de <https://www.wordreference.com/definicion/boceto>

Dunne, A., & Raby, F. (2013). Speculative Everything. London: Massachusetts Institute of Technology.

Ecuador-Guía Virtual de Turismo Accesible. (s.f.). Obtenido de Ecuador-Guía Virtual de Turismo Accesible: <https://turismoaccesible.ec/site/information/region-sierra/azuay/cultura-y-tradiciones/>

Fiestas Populares de Cuenca. (s.f.). GoRaymi. Obtenido de <https://www.goraymi.com/es-ec/azuay/cuenca/fiestas-tradicionales/fiestas-populares-cuenca-ai07iqdfh>

Fundación Municipal Turismo. (s.f.). Fundación Turismo Cuenca. Obtenido de <http://cuenca.com.ec/es/cultura>

Hancock, T., & Bezold, C. (1994). Possible Futures, Preferable Futures. The Healthcare Forum Journal.

Henchey, N., & Burgess, D. (1987). Between Past and Future: Quebec Education in Transition. Canada: Detselig Enterprises Ltd.

Isern, M. (23 de Noviembre de 2017). La Sombra de Kitsune. Obtenido de Blog de Fantasía, mitología, cine e historia de Japón: <http://lasombradelkitsune.com/personajes-5-iconos-japoneses-para-tu-historia/>

Landau, E. (1987). El vivir creativo. Barcelona, España: Herder.

Lanzaco Salafranca, F. (2009). Los Valores Estéticos en la Cultura Clásica Japonesa. Madrid: Verbum.

Lanzaco Salafranca, F. (2018). Fiestas en el Calendario Japonés. Madrid.

Manabu, T. (9 de Junio de 2016). Nippon. Obtenido de <https://www.nippon.com/es/views/b05202/#:~:text=Un%20torii%20es%20la%20puerta,peque%C3%B1a%20reverencia%20antes%20de%20cruzarlos>.

MarmotFish Studio. (15 de Mayo de 2008). MarmotFish Studio. Obtenido de <http://marmotfishstudio.wikidot.com/printer--friendly//comic:clase13#:~:text=Reglas%20B%C3%A1sicas%20del%20Texto%20en%20el%20C%C3%B3mic,-La%20tipograf%C3%ADa%20antes&text=Por%20ello%20debemos%20siempre%20usar,ese%20tama%C3%B1o%20se%20lee%20perfectam>

McCloud, S. (1993). Understanding Comics: The Invisible Art. New York: Harper Perennial.

Ministerio de Turismo. (2018). Turismo. Obtenido de <https://www.turismo.gob.ec/especial-dia-de-los-difuntos-un-importante-significado-religioso-y-espiritual-que-une-a-las-familias-ecuatorianas/>

Ministerio de Turismo. (12 de Junio de 2019). Turismo. Obtenido de <https://www.turismo.gob.ec/corpus-christi-de-cuenca-la-fiesta-mas-dulce-del-mundo/>

Ministerio de Turismo. (s.f.). Guía Virtual de Turismo Accesible . Obtenido de <https://turismoaccesible.ec/site/information/region-sierra/azuay/gastronomia/>

Morales, A. (24 de Febrero de 2016). Andres Morales. Obtenido de <https://andresmorales.es/blog/importancia-tipografia-diseno-grafico/>

Oitsa. (25 de Marzo de 2019). Oitsa Luxury Travel Experiences. Obtenido de Gastronomía Japonesa: <http://www.oitsa.com.mx/articulo/gastronomia-japonesa/>

Ortega, R. (2013). Metodología de la ilustración desde el Pensamiento creativo. En U. d. Palermo, Actas de Diseño N°17 (pág. 248). Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Ortega, R. (2014). Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo. En Facultad de diseño y Comuniación, Actas de Diseño N°17 (pág. 256). Buenos Aires, Argentina: Universidad de Palermo.

Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2018). Definición de. Obtenido de <https://definicion.de/metodologia/>

Roselló, E. (14 de Junio de 2017). CCCBLAB. Obtenido de <http://lab.cccb.org/es/disenio-ficcion-prototipando-futuros-deseables/>

Taylor, E. (1871). Cultura Primitiva. Londres.

Valdéz, I. (8 de Junio de 2019). Magnet Agencia Digital. Obtenido de <https://agenciamagnet.mx/2019/06/14/importancia-linea-grafica-para-redes-sociales/>

Vane. (20 de Octubre de 2018). Blogger. Obtenido de <http://kateanimevane.blogspot.com/p/caracteristicas-del-la-aparincia-del.html>

Zeengen, L. (2013). Principios de la Ilustración. Barcelona: Gustavo Gili.

NEO-CUENCA

X

NAT