




FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES 

Artbook ludo-didáctico de las deidades de la cultura Inca
con paper toys 

AUTOR

Miguel Ángel Correa Guamán

AÑO

2019



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ARTBOOK LUDO-DIDÁCTICO DE LAS DEIDADES DE LA CULTURA INCA
CON PAPER TOYS.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
Establecidos para optar por el título de Tecnólogo en Animación Digital
Tridimensional.

Profesor guía

Lcdo. Ricardo Enrique Moreno Andrade

Autor

Miguel Ángel Correa Guamán

Año

2019

DECLARACION DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo “Artbook ludo-didáctico acerca de las deidades de la cultura Inca con paper toys”, a través de reuniones periódicas con el estudiante Miguel Ángel Correa Guamán en el trimestre 2019-43, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Ricardo Enrique Moreno Andrade
Lcdo. Ilustración y Animación Digital
C.I. 1714353388

DECLARACION DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo “Artbook ludo-didáctico acerca de las deidades de la cultura Inca con paper toys” del estudiante Miguel Ángel Correa Guamán, en el trimestre 2019-43, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los trabajos de titulación”

Diego Alberto Latorre Villafuerte

Ingeniero en Diseño Gráfico y Comunicación Visual

C.I: 1711434421

DECLARACION DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigente”

Miguel Ángel Correa Guamán

C.I: 1718375916

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis padres que sin el apoyo, anhelo y comprensión, jamás habría sido posible, éste, uno de los tantos pasos en los que nunca me han dejado solo.

DEDICATORIA

A tí que me pusiste en el camino del
Guerrero.

D.K.M.B

RESUMEN

El interés por conocer las raíces de nuestros antepasados con el tiempo ha disminuido, se le puede atribuir en gran medida a la globalización y el fácil acceso a nuevas tecnologías. Esto ha ocasionado en las nuevas generaciones un desinterés por conocer el origen de muchas de las creencias y doctrinas.

Debido a esta problemática, se plantea la creación de un artbook ilustrado acerca de las deidades Incas y la adaptación de dichas ilustraciones a diagramas inéditos de paper toys para exponer lúdica y didácticamente un tema que casi se ha olvidado.

Para poder crear conciencia cultural desde una temprana edad, se realizó una investigación de estilos gráficos de distintos artistas, para desarrollar un estilo gráfico comic propio del autor, ya que esta producción gráfica está dirigida a niños, manejando un estilo simple y minimalista para mayor acogida y entendimiento por parte del grupo objetivo.

En conclusión, debido al desconocimiento de las creencias de nuestros antepasados y al incremento de interés en el uso de nuevas tecnologías ha producido escasa información tanto gráfica como textual acerca de estos temas que enriquecen culturalmente y crean identidad.

ABSTRACT

The interest in learning the heritage of our ancestors has decreased over time, and it can be heavily attributed to globalization and to the easy access to innovative technologies. In the new generations, this has caused a lack of interest in knowing the origin of many beliefs and doctrines.

Due to this problem, the creation of an illustrated artbook about Inca deities is proposed, as well as the adaptation of these illustrations into unique paper toys' diagrams that will exhibit, in a playful and didactical way, a topic that has almost been forgotten.

With the purpose of creating cultural awareness from an early age, an investigation of different artists' graphic styles was carried out, and led to the development of the author's own intellectual comic style that is simple and minimalist. Since this graphic production is aimed at children, the author's creation is adjusted for greater reception and understanding by the target group.

In conclusion, the lack of knowledge about our ancestors' beliefs and the increased attention in the use of new technologies has produced little graphic and textual information about these issues that shape our identity and enrich us culturally

INDICE

INTRODUCCION	1
CAPÍTULO 1	2
El Problema.....	2
1.1 Planteamiento del problema	2
1.1.1 Formulación del problema	2
1.1.2 Preguntas directrices	3
1.2 Objetivos.....	4
1.3 Justificación e importancia	5
1.4 Alcance	5
CAPÍTULO 2	6
Marco Teórico.....	6
2.1 Antecedentes	6
2.2 Fundamentación teórica.....	7
2.2.1 Los incas.....	7
2.2.1.1 Historia	7
2.2.1.2 Declive del imperio Inca	8
2.2.1.3 Amas incas	9
2.2.1.3.1 La Huaraca u Honda:	10
2.2.1.3.2 La Boleadora:.....	10
2.2.1.3.2.1 Boleadora o Ayllu:	10
2.2.1.3.2.2 Boleadora o Lihui:	10
2.2.1.3.3 La Lanza:	11
2.2.1.3.4 La Macana o Maza:.....	11
2.2.1.3.5 La Conga-Cuchona o Hacha:.....	11
2.2.1.3.6 El Lanza Dardos:.....	12
2.2.1.4 Panteón Inca	12
2.2.1.4.1 Viracocha	12
2.2.1.4.2 Pachacamac	12
2.2.1.4.3 Inti	13
2.2.1.4.4 Mama Quilla	13
2.2.1.4.5 Illapa	14
2.2.1.4.6 Pacha Mama	14

2.2.1.4.7	Mama Sara.....	14
2.2.1.4.8	Mama Cocha.....	15
2.2.1.4.9	Apo.....	15
2.2.1.4.10	Supay.....	15
2.2.2	La Ilustración Gráfica.....	16
2.2.2.1	¿Qué es?.....	16
2.2.2.1.1	La Ilustración Tradicional.....	16
2.2.2.1.2	La ilustración Digital.....	16
2.2.2.2	Estilos.....	18
2.2.3	Los Paper Toys.....	18
2.2.3.1	¿Qué son?.....	18
2.2.4	Feedback.....	19
2.2.4.1	Focus group.....	19
2.3	Definición de términos básicos.....	19
2.4	Fundamentación legal.....	20
CAPÍTULO 3		22
Metodología de Investigación.....		22
3.1	Diseño de la Investigación.....	22
3.2	Grupo Objetivo.....	22
3.3	Técnicas de Recopilación de Información.....	22
3.4	Procesamiento de información.....	23
3.5	Caracterización de la propuesta.....	23
3.5.1	Sinopsis.....	23
3.5.2	Presentación del producto.....	24
3.5.3	Idea central.....	25
3.5.4	Referencias del estilo gráfico.....	25
3.5.5	Paleta de colores.....	26
3.5.6	Tipografía.....	26
CAPÍTULO 4		28
Aspectos Administrativos.....		28
4.1	Recursos.....	28
4.1.1	Recursos Humanos.....	28
4.1.2	Recursos Tecnológicos.....	28
4.1.3	Recursos Materiales.....	29
4.1.4	Recursos Económicos.....	29

4.2	Presupuesto de gastos	30
4.3	Costo total.....	32
4.4	Gastos de Impresión.....	33
4.5	Cronograma.....	34
CAPÍTULO 5		35
Desarrollo del Producto.....		35
5.1	Etapa de Pre-producción	35
5.1.1	Sinopsis	36
5.1.2	Historia.....	36
5.1.3	Guión Técnico.....	36
5.1.4	Personajes Principales	36
5.1.4.1	Viracocha	37
5.1.4.2	Mamacocha.....	37
5.1.4.3	Inti.....	38
5.1.4.4	Mamaquilla	38
5.1.4.5	Illapa.....	39
5.1.4.6	Pachamama	39
5.1.4.7	Apo.....	40
5.1.4.8	Supay	40
5.1.5	PROPS	41
5.1.6	Guía de Estilo	41
5.1.6.1	Formas	41
5.1.6.2	Texturas	42
5.1.6.3	Línea	42
5.1.6.4	Personajes	42
5.1.6.5	Enviroments	43
5.1.6.6	Paper toys	44
5.1.6.7	Tipografías	45
5.1.6.8	Color.....	45
5.1.6.8.1	Color diagramación	45
5.1.6.8.2	Color Personajes.....	46
5.2	Etapa de Producción.....	47
5.2.1	Personajes.....	47
5.2.1.1	Viracocha	47
5.2.1.2	Mamacocha.....	48

5.2.1.3	Inti.....	49
5.2.1.4	Mamaquilla	49
5.2.1.5	Illapa.....	50
5.2.1.6	Pachamama	51
5.2.1.7	Apo.....	51
5.2.1.8	Supay	52
5.2.2	Background o fondos.....	53
5.2.2.1	Viracocha	53
5.2.2.2	Mamacocha.....	54
5.2.2.3	Inti.....	54
5.2.2.4	Mamaquilla	55
5.2.2.5	Illapa.....	55
5.2.2.6	Pachamama	56
5.2.2.7	Apo.....	56
5.2.2.8	Supay	57
5.2.3	Artbook	57
5.2.3.1	Diagramación	57
5.2.3.1.1	Portada y Contraportada.....	57
5.2.3.1.2	Hojas de Respeto.....	59
5.2.3.1.3	Hojas de Contenido.....	60
5.3	Etapas de Post-producción o terminados	65
5.3.1	Portada y Contraportada.....	65
5.3.1.1	Terminados Gráficos	65
5.3.2	Hojas de contenido	65
5.3.3	Guardas.....	65
5.3.4	Paper Toys	65
5.3.5	Packaging.....	65
5.3.5.1	Terminados Gráficos	66
CAPÍTULO 6		67
Conclusiones y Recomendaciones		67
6.1	Conclusiones	67
6.2	Recomendaciones	67
REFERENCIAS		69
ANEXOS		72

INTRODUCCION

Conocer las raíces y creencias de nuestros antepasados es fundamental para crear identidad cultural desde una temprana edad. Hay que recalcar que muchas de las creencias de hoy en día se basan en doctrinas ya establecidas desde hace mucho tiempo por nuestros antepasados y que por desconocimiento de las mismas se pasan por alto.

Es por eso que se ha producido un proyecto gráfico diferente e interesante que promueve el interés por el conocimiento ancestral de nuestros pueblos autóctonos en este caso en específico de las deidades cultura Inca.

Debido a que el panteón Inca es muy amplio se decidió realizar un extracto gráfico ilustrativo de ocho de sus deidades más representativas, para dar a conocer los aspectos religiosos más significativos de esta cultura ancestral.

Para exponer esta información se realizó un Artbook ludo-didactico donde se muestran las características individuales de las ocho deidades expuestas y debido a que es un proyecto de índole didáctico, se produjeron plantillas de paper toys inéditas que fueron adaptadas a partir de las ilustraciones de las deidades propuestas y así poder reforzar la información descrita en el Artbook.

CAPÍTULO 1

El Problema

1.1 Planteamiento del problema

Con el pasar del tiempo la gente se ha ido olvidando y ha perdido el interés sobre el mundo ancestral del Ecuador, uno de estos es la cultura Inca, debida a la falta de identidad, influenciada por aspectos exógenos a las raíces autónomas y el periodo de globalización en la que la sociedad vive.

Los infantes se encuentran expuestos a todo tipo de estímulo cultural no autóctono que el medio posiciona a temprana edad. Esto ya se ha manifestado en otras culturas como en España en los años 80, donde la niñez y juventud fue influenciada por la cultura inglesa lo cual llevo a una gran decadencia en aquella época en ese país.

Situación que ya se ve reflejada en las nuevas generaciones de infantes del Ecuador debido a la diversificación de todos los medios (digitales, audiovisuales e impresos) los cuales influyen de sobremanera a dicho segmento y con el tiempo los conocimientos de las raíces ancestrales se desvanecerán, él cual es un caso ya palpable en los infantes de Quito y todo el Ecuador.

1.1.1 Formulación del problema

Las actuales generaciones de infantes del Ecuador actualmente tienen demasiada influencia de nuevas tecnologías y por medio de ellas se ha acrecentado el desconocimiento cultural sumado al desconocimiento de la edad, más la intervención comercial de nuevas tendencias da como resultado la pérdida de identidad desde que son niños.

¿Puede un artbook ludo-didáctico impreso ser el medio más idóneo para difundir con claridad la cultura Inca y con esto crear situaciones de identidad cultural?

Al exponer las distintas deidades de la cultura Inca por medio de un artbook con papers toys, se abrirá un canal por el cual se podrán manifestar y crear situaciones de identidad, ya que con la implementación de una producción gráfica que presenta los aspectos más relevantes de la cultura Inca, se logrará que el grupo objetivo sea capaz de identificar la misma, mediante la recordación visual que se generará con el proyecto a elaborar ya que es un medio novedoso y entretenido para el target.

1.1.2 Preguntas directrices

¿Cuáles son las deidades de la cultura Inca?

¿Qué información es más relevante para plasmar y cautivar al grupo objetivo?

¿Cuáles son los mejores estilos gráficos para las distintas etapas?

¿Qué procesos de impresión son más idóneos para realizar la reproducción y el armado del artbook?

¿En qué porcentaje las plantillas predeterminadas de paper toys se adaptan a los diseños del proyecto?

¿Qué recursos son requeridos para producir un artbook ludo-didáctico de las deidades de la cultura Inca?

¿Cuáles son las herramientas tanto de software como de hardware que se utilizarán para culminar con todos los procesos de desarrollo del artbook?

¿Cómo se puede medir el índice de retención del mensaje del proyecto en el grupo objetivo y qué tan influenciable es el factor lúdico

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Diseñar un Artbook ludo-didactico para difundir el conocimiento de las deidades de la cultura Inca, mediante un grupo de procesos digitales y de impresión para crear conciencia cultural desde la infancia.

1.2.2 Objetivos específicos

Reunir información sobre la cultura Inca y porque rendían tributo a las deidades que serán plasmadas en el proyecto para lograr una representación gráfica más sólida. Así como también la recopilación de información con respecto a los flujos de trabajo, técnicas y procesos.

Recopilar referencias para el diseño y armado, así como la realización de bocetos, gráficas para el diseño del artbook y adaptación de diseños a plantillas de los paper toys.

Producir el diseño y reproducción del artbook, aplicando técnicas de ilustración y pintura digital así como realizar los procesos de impresión más efectivos para obtener una mejor imagen del proyecto físico.

Realizar los procesos de impresión y armado físico del artbook.

Comprobar si el mensaje del proyecto es asimilado por el target mediante un focus group.

1.3 Justificación e importancia

La gran influencia de íconos externos al medio interno, ha provocado un declive de las nuevas generaciones del conocimiento de las raíces y la cosmogonía de nuestra cultura en general, esto merece una estrategia que difunda las distintas creencias que los Incas tenían, en este caso las deidades de los mismos, entre otros aspectos.

Por lo cual un artbook que refleje dichos temas será un medio tanto idóneo como novedoso para difundir parte de la riqueza cultural que posee Ecuador y sus efectos se reflejarán en que las nuevas generaciones crecerán con referencias visuales e iconográficas culturales autóctonas.

1.4 Alcance

El artbook será de índole lúdico, didáctico e informativo, con un contenido de aproximadamente de 135 páginas divididas en dos secciones (1. ilustraciones digitales de las personificaciones de las deidades Incas, 2. Paper toys de dichas ilustraciones), el cual será elaborado con herramientas digitales como Illustrator, mismo que será reproducido en impresión offset. Y está dirigida a niños de 8 años de edad en adelante de la ciudad de Quito. Se realizará un plan de medios de difusión impresos (carteles publicitarios, flyers, trípticos informativos) y medios digitales (Facebook e Instagram).

CAPÍTULO 2

Marco Teórico

2.1 Antecedentes

A principios del 2012 por medio de la materia de Talleres Profesionales de la Universidad Tecnológica Equinoccial, Leonardo Proaño y sus colaboradores de la Agencia Enfoque expusieron un producto didáctico de la cultura Jama-Coaque, el mismo que estaba ejecutada por medio de la técnica de paper toys. (Paper Toys/Jama-Coaque, 2012, PROAÑO Leonardo, CORREA Miguel, PALACIOS Teresa, REMACHE Ivan, DÁVILA Andrea, CORREA Emily)

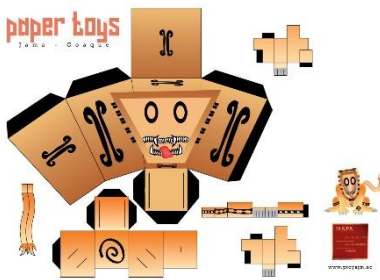


Figura 1. Captura de plantilla Paper Toys/Jama-Coaque.

En 2016 Carlos Villarreal lanzo un Comic al medio, un proyecto inspirado en la identidad ecuatoriana y andina, el cual muestra una adaptación de un estilo gráfico a un tema que concierne dentro de la investigación como es el estilo comic. (Cielo Andino, 2016, VILLARREAL Carlos, recuperado 09 25, 2017, de <http://www.carlosvk.info/andeansky/cielo-andino.html>)



Figura 2. Captura del Comic interactivo: Cielo Andino. Tomado de (Andeansky).

En el año 2017 la Fundación Universitaria del Área Andina por medio de la carrera de Diseño Gráfico creó un proyecto de identidad cultural el cual constó en una serie de plantillas de paper toy de animales y personajes antropomorfos andinos. El mismo que demostró la adaptación de imágenes e iconografía de esta índole a la técnica de paper toys. (YouTube, 2017, KARMAO X, recuperado 09 25, 2017, de <https://www.youtube.com/watch?v=MpW4HM8jPTA>)



Figura 3. Captura de Paper Toy Precolombino. Tomado de (Youtube Karmao 2017).

2.2 Fundamentación teórica

2.2.1 Los incas

2.2.1.1 Historia

Los primeros vestigios de historia Inca refieren a luchas que tuvieron con sus vecinos por el control e intercambio regional del Cuzco y el rico valle del Rio Urubamba, época sucedida durante el siglo XIV y la primera mitad del siglo XV. Crónicas refieren que el expansionismo Inca comenzó tras repeler un ataque del norte del grupo Chanca, acto con el cual se desencadenan una serie de escaramuzas de conquistas en las cuatro direcciones del imperio que en más o menos medio siglo ya habían logrado dominar los Andes y la costa oceánica inmediata. (Adoum, 1990, p.5)

La efectividad de la conquista Inca fue debido al manejo combinado y eficiente de una serie de estrategias militares y a una administración ya conocida en la

región andina pero que no había sido utilizada a gran escala hasta el momento. Las filas militares núcleo del imperio estaban conformadas por jóvenes de la nobleza Cuzqueña, mismos que estaban bajo un intensivo entrenamiento militar, contundentemente motivados para la guerra, no solo por razones de prestigio y riqueza entregados por el emperador en persona después de cada triunfo. La maza o fuerza de ataque estaba compuesta por diferentes grupos de soldados pertenecientes a distintas etnias de comunidades vencidos dirigidos por sus propios señores. (Adoum, 1990, p.6)

Para el control del su extenso territorio se procuraba mantener divididas las fuerzas militares de los grupos étnicos conquistados más numerosos y aguerridos a territorios lejanos, a estas fuerzas que pasaban a ser tropas de ocupación en las nuevas regiones se les llamaba MITIMAES además de cuatro factores que ayudaban al mando del mismo que eran

- 1) Control de una red muy fiel al imperio que generalmente eran jóvenes de la élite Cuzqueña que a su vez también eran supervisados
- 2) Vías eficaces que comunicaban todos los pueblos del imperio.
- 3) Una red de depósitos de suministros sobre la marcha de los ejércitos
- 4) Fortalezas con guarniciones permanentes llamados PUCARÁES en puntos estratégicos para vigilar y defender. (Adoum, 1990, p.6)

2.2.1.2 Declive del imperio Inca

Fue en 1531 que los españoles a cargo de Francisco Pizarro llegaron a las costas de Tumbes (Perú) e internándose en el territorio del Tahuantinsuyo, llegando hasta Cajamarca en 1532. En esa época el Inca Atahualpa que gobernaba desde Quito, se disputaba el trono del Tawantinsuyo con su hermano Huáscar que gobernaba desde el Cuzco.

En realidad aún no se sabe cómo un grupo relativamente pequeño pudo poner en jaque a todo un pueblo, aunque los españoles contaban con armas de fuego y caballos. Hasta ese momento el español no se había conocido con El Emperador. En las crónicas se cuenta que el cura de la expedición (con la ayuda

de un indio que hacía de intérprete) le entregó una biblia que a los ojos de Atahualpa carecía de significado ya que la cultura carecía de un sistema de escritura, pidió al Inca Rey convertirse a la religión católica y someterse al rey de España. Ante los términos desconocidos para el Inca, tiró al suelo la Biblia, lo que sirvió de excusa para el ataque sorpresa de los españoles. Atahualpa fue capturado y, para conseguir su libertad, le ofreció a Pizarro abarrotar un cuarto de oro hasta donde llegara la altura de su mano. El cuarto fue llenado, pero ante la codicia de los soldados españoles Atahualpa nunca consiguió su libertad. Los conquistadores lo asesinaron en 1533 acusado de idolatra, apostata, polígamo y por incitar a la rebelión en contra del Rey de España; otro de los pretextos que se usaron para seguir con la conquista. Antes de ser ejecutado fue bautizado bajo el nombre de Francisco, después fue estrangulado y su cuerpo enterrado donde hoy es la capilla de Cajamarca. (Gómez, 2005, <https://losincas.blogspot.com/2005/05/atahualpa.html>)

Desde Cajamarca los españoles se movieron hacia el Cuzco, reconocieron como nuevo soberano a un joven noble fiel al caído Huascar llamado Manco Capac II, para avanzar junto a él, rumbo a la capital del rico Tahuantinsuyo, conquistando los pueblos o consiguiendo el apoyo de los señores y las etnias que se hallaban descontentos con el sistema establecido por los Incas. Esto hizo que la conquista del Tahuantinsuyo fuera una tarea fácil para los españoles. Esto marcó el final del imperio. (Gómez, 2005, <https://losincas.blogspot.com/2005/05/atahualpa.html>)

2.2.1.3 Amas incas

Las herramientas de guerra empleadas por los soldados tanto en la conquista de nuevos territorios como en su función represora eran:

2.2.1.3.1 La Huaraca u Honda:

Arma construida por una estrecha faja de tejido, con un ensanchamiento en la parte del centro que es el lugar donde se pone el proyectil, mismo que sirve de contrapeso cuando oscila o gira. Esta herramienta era empleada como una especie de artillería, empleándose simultáneamente por un número considerable de soldados posterior a llegar a la lucha, que normalmente era cuerpo a cuerpo. (Adoum, 1990, p.7)

2.2.1.3.2 La Boleadora:

Arma arrojadiza conformada por una soga o correa de cuero crudo a cuyo extremo se sujetaban una o varias piedras, a veces se usaba metal pesado y eran de dos tipos. (Adoum, 1990, p.8)

2.2.1.3.2.1 Boleadora o Ayllu:

Esta herramienta se usaba solo para la caza de animales pequeños sobre todo pájaros, los mismos que eran derribados con el impacto de las piedras en el extremo del cuero y medianos la cual era muy efectiva ya que al arrojarla enrollaba las patas del animal impidiéndoles el escape. (Adoum, 1990, p.8)

2.2.1.3.2.2 Boleadora o Lihui:

A diferencia del ayllu, esta herramienta estaba conformada por una sola piedra de mayor tamaño que normalmente era de forma ovoide con un agujero en el centro que servía para fijar la soga o cuero crudo. Se usaba básicamente como un arma para la guerra la cual se giraba para golpear al objetivo sin soltarla del otro extremo y a

veces para la caza de animales grandes empleándola de igual manera. (Adoum, 1990, p.8)

2.2.1.3.3 La Lanza:

Constaba de una vara de madera de aproximadamente tres metros en cuyo extremo era una punta afilada y endurecida al fuego. En ciertos casos la punta era de material no perecedero como el cobre y se empleaba agarrándola con las dos manos para atacar a distancias cortas, sin soltarla. Era el arma más común en las historias recopiladas e las Crónicas. (Adoum, 1990, p.8)

2.2.1.3.4 La Macana o Maza:

Era un arma que estaba compuesta por dos partes, el mango y el cuerpo de la maza. El primero estaba conformado por una corta madera dura y el segundo está conformado por un objeto contundente que era normalmente en forma de estrella cuyo material podía ser de piedra bronce o cobre., con un agujero bicónico (en forma de cruz) en la cual se fijaba el mango. (Adoum, 1990, p.8-9)

2.2.1.3.5 La Conga-Cuchona o Hacha:

Era un arma que se utilizaba para batallas a corta distancia. Estaba conformada por una hoja piedra pulida o de metal, cuyo material podía ser de piedra volcánica, bronce o cobre. Con un agujero bicónico (en forma de cruz) en el centro o las partes laterales donde se fijaba un mango corto de madera dura. Además del uso ya mencionado, también servía para cortar la cabeza del enemigo conquistado, de ahí su nombre Conga-Cuchona que significaba “corta cuellos” en quichua. (Adoum, 1990, p.9)

2.2.1.3.6 El Lanza Dardos:

Como explica Rosángela Adoum (Adoum, 1990, p.10) esta arma sustituía al arco en toda la región Andina, servía para lanzar dardos como su nombre lo indica pero otro proyectil usado eran las flechas. “Consta de una vara de madera dura con un pequeño gancho de piedra labrada, concha o metal, engastado en la punta posterior para apoyar contra él el extremo inferior del dardo; generalmente existía otro gancho cerca de la punta delantera, ubicado lateralmente para apoyar en él un dedo de la mano que impulsa el arma, y mantenerla recta.” (Adoum, 1990, p.10)

2.2.1.4 Panteón Inca

2.2.1.4.1 Viracocha

Era también llamado ILLA VIRACOCCHA PACHAYACHACHI, era el Maestro del Mundo, el Hacedor del todo que se dice que ciertamente fue la primera divinidad de los antiguos Tiahuanacos los cuales provenían del Titicaca, Las leyendas cuentan que Viracocha surgió de las aguas, creó el cielo y la tierra y la primera generación de gigantes que vivían en la oscuridad. El culto estaba destinado solo a los jóvenes nobles Cusqueños. Según historias Incas, Viracocha tenía un compañero alado, el pájaro INTI, una especie de pájaro mago, sabio e incluso un oráculo de los acontecimientos futuros. (Biblioteca Pleyades, 2005, https://www.bibliotecapleyades.net/arqueologia/esp_machu_picchu05.htm)

2.2.1.4.2 Pachacamac

Era conocido como el Dios de los terremotos, se le consideraba como otra versión de Viracocha y era venerado en algunas zonas del imperio,

además en algunas leyendas del Panteón Inca es él quien está casado con Pacha Mama. (JIMENEZ <https://josealbertojimenez.wordpress.com/enciclopedias-mitologicas/panteon-inca/>)

2.2.1.4.3 Inti

Estaba totalmente ligado al Sol también llamado el siervo de Viracocha, Inti era el segundo en jerarquía en el plano divino. Tenía tal importancia para cultura, que al soberano Inca se le llamaba el hijo de Inti o hijo del sol, y se le rendía culto en muchos santuarios del imperio. A esta deidad se le rendían ofrendas de oro, plata y ganado, al igual que mujeres escogidas desde que eran niñas y se las llamaba las Vírgenes del Sol. (Biblioteca Pleyades, https://www.bibliotecapleyades.net/arqueologia/esp_machu_picchu05.htm)

2.2.1.4.4 Mama Quilla

Era la hija de Viracocha y estaba casada con Inti, esta representaba a la Luna, el firmamento y también estaba relacionada con la lluvia. Por las fases de la Luna es la representación del paso del tiempo y ejercía influencia sobre el calendario y los cultos religiosos. En cada templo dedicado al sol también había una escultura dedicada a Mama Quilla o Kilya. Además, era considerada protectora de las mujeres, de los votos matrimoniales y se le atribuía la fertilidad. (RAMIREZ, <https://www.lifeder.com/dioses-incas/>)

2.2.1.4.5 Illapa

Era el dios de la lluvia, el rayo y el trueno. También se lo llamaba en ciertos lugares Chuqilla, Catuilla o Libiac. Considerado el dios del clima y uno de los dioses más populares. Según las leyendas dicen que con su onda hacía llover, granizar y tronar; la misma que representaba el trueno, la piedra contenía el rayo y el brillo al movimiento de sus ropas era el relámpago. Se le hacían ofrendas con perros negros, atándolos hasta que sufrieran hambre para que Illapa se compadeciera de ellos y enviara la lluvia. Si la sequía permanecía hacían sacrificios humanos en su honor. Creencias Incas contaban que hacía llover desde la Vía Láctea con agua que almacenaba en una jarra. (SPENGLERIANO, 2013, <http://paginamitologica.blogspot.com.es/2013/08/ilyapa-o-illapa.html>)

2.2.1.4.6 Pacha Mama

Pacha significa Tierra, por lo tanto esta está ligada directamente de propiciar o proporcionar la riqueza o fertilidad de los campos tanto como de cultivo como el espacio físico natural que los rodeada, la cual tenía un culto extendido en todo el Imperio. Esta deidad regía sobre el orden de los cultivos y la creencia era que cuando se irrespetaba a Pacha Mama, ella pedía a Pachacamac que provoque terremotos. (Biblioteca Pleyades, 2005, https://www.bibliotecapleyades.net/arqueologia/esp_machu_picchu05.htm)

2.2.1.4.7 Mama Sara

Se le considera la diosa del alimento y representaba al maíz, la coca y la papa alimentos considerados sagrados ya que estaban ligados con lo espiritual, en su honor en los campos de cosecha se colocaban “mamasaras” que era el nombre que se le atribuía a piedras pulidas y

labradas las cuales tenían según las creencias el poder de producir la lluvia para que las cosechas siempre estuvieran agua abundante. (PALMEYRO, 2010, <http://compartiendoculturas.blogspot.com/2010/03/mama-sara.html>)

2.2.1.4.8 Mama Cocha

Era la diosa del agua, la lluvia y el mar, en la mitología era la esposa de Viracocha y una de las diosas más antiguas del panteón Inca, era venerada por los pueblos costeros y representaba la feminidad. (SPENGLERIANO, 2013, <http://paginamitologica.blogspot.com.es/2013/07/mama-cocha.html>)

2.2.1.4.9 Apo

Era el dios de las montañas y estaba representado por un condor, ave que era sagrada en la cultura Inca (L20-listas, 2010, <https://listas.20minutos.es/lista/dioses-incas-231157/>)

2.2.1.4.10 Supay

Es considerado el demonio principal del panteón Inca, representa todos los malos espíritus, era el señor de la muerte y dios del inframundo. (EcuRed, https://www.ecured.cu/Mitolog%C3%ADa_incaica)

2.2.2 La Ilustración Gráfica

2.2.2.1 ¿Qué es?

Es la acción y efecto de dibujar o adornar, el origen de la palabra permite nombrar y relacionarlo con el dibujo, el estampado o grabado que adorna. La ilustración gráfica se ha utilizado a lo largo de la historia para influenciar distintos aspectos como la publicidad, la guerra, el arte entre otros

Por motivos de tecnología obviamente como todo en el transcurso de globalización o tecnificación, la ilustración comenzó como un proceso análogo, es decir, manual. Es así como nace el primer tipo de estilo que es la Ilustración Tradicional y con el pasar de los años y el avance tecnológico-digital se ha desarrollado otro estilo de ilustración como es la Ilustración Digital. (SlideShare, 2010, <https://es.slideshare.net/Martu128/ilustracin-genero-tcnicas-y-estilos>)

2.2.2.1.1 La Ilustración Tradicional

Es aquella que se realiza de forma análoga es decir, manual, en la cual se utilizan diferentes tipos de técnicas tradicionales como lápices de colores, acrílicos, marcadores, acuarela, carboncillo, óleos, collage entre otros. Se ha empleado para fines editoriales, informativos, publicidad y gráfica, TV y cine. (SlideShare, 2010, <https://es.slideshare.net/Martu128/ilustracin-genero-tcnicas-y-estilos>)

2.2.2.1.2 La ilustración Digital

Se denomina Ilustración Digital a aquella que es desarrollada en plataformas digitales. Esta se ha desarrollado gracias a la diversificación tecnológica y a los distintos avances digitales que se posee en la época actual. Al igual que la ilustración tradicional está ligada a diferentes aplicaciones como editoriales, informativos, publicidad y gráfica, TV y cine

y artística. Podríamos decir que la Ilustración Digital es la evolución de la Ilustración Tradicional. Y a igual que esta se puede simular las diferentes técnicas que se utiliza en lo análogo mediante la configuración de las distintas herramientas que ofrezca la plataforma o software a utilizar. Hay que mencionar que dentro de la ilustración digital tenemos a la ilustración vectorial la cual es muy interesante en el campo digital. (SlideShare, 2010, <https://es.slideshare.net/Martu128/ilustracin-genero-tnicas-y-estilos>)

2.2.2.2 Estilos

Los estilos de ilustración pueden ser tan diversos son como los estilos artístico como: Primitivo, Griego, Renacimiento, Barroco, Modernismo, Fauvismo, Impresionismo, Expresionismo, Puntillismo, Dadaismo, Surrealismo, Minimalismo entre otros. Con el pasar del tiempo los estilos se han combinado dando lugar a corrientes estilísticas como la humorística, fantasía o ficción, manga, etcétera. Además puede decirse que el estilo depende mucho del ilustrador ya que él será que le ponga el toque personal y estilo único. (SlideShare, 2010, <https://es.slideshare.net/Martu128/ilustracin-genero-tcnicas-y-estilos>)

2.2.3 Los Paper Toys

2.2.3.1 ¿Qué son?

Son juguetes hechos de papel que se tienen que armar para crear un modelo. Se construyen de varias formas, plegando, como en aviones de papel u Origami, o cortando, decorando o ensamblando trozos de papel con pegamento o cinta para crear un muñeco de papel. Este arte se remonta a tiempos antiguos y tiene sus orígenes en el origami (ori = foldear o doblar, kami = papel) aun que este es Chino dicen que la técnica al diversificarse llego tan lejos que en Japón la tomaron como propia y desarrollaron los juguetes de papel que en la modernidad se los conoce como Paper Toys. Obviamente hay que destacar que al principio los gráficos plasmados en dichas plantillas para armar tenían un tratamiento manual para darle características propias como color y forma. En la actualidad la gráfica del mismo ha evolucionado y ahora existen modelos digitales los cuales se pueden encontrar en la red para imprimir, al igual que hay una variedad de plantillas en blanco que se pueden descargar para personalizar. (FRANCO, (s.f). <https://edukame.com/paper-toys>)

2.2.4 Feedback

2.2.4.1 Focus group

Es un método de recolección de información para un proyecto o investigación, el cual consiste en reunir un grupo pequeño de no más de 12 personas con la finalidad de testear cierto producto o proyecto. El cual responderá distintas inquietudes que tenga el emisor sobre el proyecto a presentar, por medio de las opiniones y actitudes de un público determinado. Hay que recalcar que para que el Focus Group sea eficaz, el que lleva a cabo el Grupo Focal (moderador) jamás deberá permitir que el grupo se aleje del tema expuesto. Se utiliza mucho en productos de consumo masivo. (IIEMD, Instituto Internacional Español de Marketing Digital, <https://iiemd.com/focus/focus-group/que-es-focus-group>)

2.3 Definición de términos básicos

Crónicas: Libros recopilatorios históricos de época incaica.

Etno: Significa pueblo o raza.

Tahuantinsuyo: Es el nombre del imperio Inca.

Pucaráes: Fuertes militares Incas.

Mitimaes: Tropas de ocupación en las nuevas regiones, que eran soldados de diferentes etnias comandados por sus señores.

Mítico: Historia ficticia o personaje literario o artístico que condensa alguna realidad humana de significación universal.

Ideográficos: Es la representación con un conjunto de caracteres que representan una idea, sucesora de la pictografía. “Los emoticonos, nacidos en la

segunda mitad del siglo XX en Internet también son un sistema de signos ideográfico.”

Mitología: Es un conjunto de mitos relativamente cohesionados: relatos que forman parte de una determinada religión o cultura.

Chamanes: Se defina en América al individuo que, por estar dotado de facultades anímicas superiores, ocupa la función de líder y estabilizador del grupo al cual pertenece.

Digitalización: Proceso por el cual se pasa una imagen de lo físico a lo digital

Tableta Digital: Herramienta (hardware) que sirve para introducir al usuario gráficos o dibujos a mano a digital, la imagen no se plasma en la tableta si no en digital en la interfaz (software) escogida por el usuario.

Paper Toy: Juguete de papel que se tiene que armar para jugar.

Grafado: Término técnico que se utiliza para referirse a una parte que se dobla en un arte impreso.

2.4 Fundamentación legal

El presente proyecto se ampara en los siguientes artículos:

“Art 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

4. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas.

5. Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación.” Pag14

“Art. 18.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior.” Pag14

“Art. 25.- Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales.” Pag15

“Art. 57.- Se reconoce y garantizará a las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades indígenas, de conformidad con la Constitución y con los pactos, convenios, declaraciones y demás instrumentos internacionales de derechos humanos, los siguientes derechos colectivos:

Pag24

13. Mantener, recuperar, proteger, desarrollar y preservar su patrimonio cultural e histórico como parte indivisible del patrimonio del Ecuador Pag24

CAPÍTULO 3

Metodología de Investigación

3.1 Diseño de la Investigación

Esta investigación se desarrollará por medio del Método histórico–lógico, ya que las características del mismo, facilitarán a descubrir y determinar los puntos más relevantes de las deidades de la cultura Inca y la influencia esta cosmogonía a través de la historia. Con esto se logrará rescatar conocimiento y crear identidad cultural de una de las culturas ancestrales más importantes en Ecuador y América del Sur.

La recopilación de información obtenida ayudará a desarrollar una imagen más sólida de las deidades de la cultura Inca, así como a la simplificación semiótica para la adaptación de las ilustraciones creadas a paper toys.

3.2 Grupo Objetivo

El grupo objetivo para este proyecto se conformará por infantes en sus instancias educativas iniciales, es decir, de 4 a 8 años de edad en el Distrito Metropolitano de Quito. De nivel socio-económico y cultural medio a medio alto, target que se encuentra en desarrollo de su motricidad fina y gusta de estímulos manuales como medio de aprendizaje y entretenimiento.

3.3 Técnicas de Recopilación de Información

Por medio de la Técnica de recopilación documental se clasificará información a través de la cual se creará una biblioteca tanto visual como iconográfica que ayudará a identificar y analizar mejor las deidades de esta cultura. Esto dará la pauta para establecer paleta de colores, íconos representativos de cada deidad

y estilos gráficos, así como la adaptación y simplificación correcta de las gráficas a las plantillas de paper toys.

Se complementará con la Técnica de registro fotográfico para afianzar y recopilar la riqueza iconográfica que posee la cultura Inca, de esta manera se analizará y plasmará una imagen visual sólida y fiel de cada una de las deidades de la misma.

Concluirá la recopilación de información con la Técnica de Test, en la cual se presentará el proyecto visual a un focus group para ver el comportamiento del mismo. Así se logrará analizar los tiempos de asimilación gráfica-cultural y armado del paper toy.

3.4 Procesamiento de información

Al concluir la recopilación de información y referencias tanto digitales como físicas, se procederá a realizar compendios o resúmenes de los aspectos más relevantes de cada una de las deidades Incas, de igual manera se procederá a buscar referencias de proyectos similares.

También se usará una tabla donde se clasificará aspectos de tipo semiótico (significados, iconografía), aspectos de tipo ilustrativo y cromática.

3.5 Caracterización de la propuesta

3.5.1 Sinopsis

A través de un Artbook impreso dirigido a pre-escolares y escolares, se contará por medio de personajes cautivantes de las deidades Incas el significado y relevancia que tenían los mismos para la cultura. Por otra parte se interactuará mucho más con el infante con la parte de los paper toys, ya que es un medio lúdico y didáctico sin dejar relegada la parte informativa cultural con la que está dirigido el proyecto visual.



Figura 4. Captura de Angelic Kiss Artbook. Tomado de (Amilova comics-manga).



Figura 5. Captura Ultra Pato Artbook. Tomado de (Miscomics México).

3.5.2 Presentación del producto

Se trata de un proyecto de aproximadamente 26 hojas (incluye portada, contra portada, guardas frontal y posterior, hojas introductorias), presentado en físico, es decir, impreso y se aplicarán distintas técnicas de pintura y diseño digital para la creación del mismo.



Figura 6. Captura de Sketchbook Long Muzzle. Tomado de (Pinterest)

3.5.3 Idea central

Propuesta visual ludo-didáctica que reforzará la identidad cultural autóctona, estará dirigido a niños de 8 años de edad en adelante, con el fin de afianzar desde la infancia una conciencia cultural sólida.

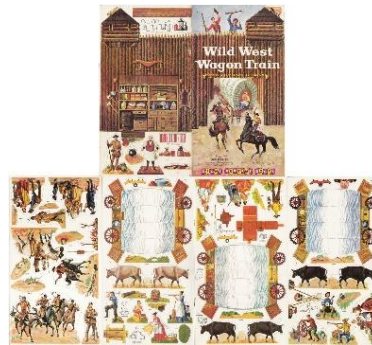


Figura 7. Captura Wild West Wagon Train Paper to Crafting. Tomado de (Pinterest).

3.5.4 Referencias del estilo gráfico

Por medio de una serie de personajes en pose de acción, se hará alusión a cada uno de los símbolos asociados a los caracteres que se creará, el cual tendrá un

estilo gráfico tipo personaje de acción comic 2.5D. Al igual que las texturas y simbología Inca para la construcción de los mismos.



Figura 8. Captura de La Historia es el molde del Hombre. Tomado de (Blogspot).

3.5.5 Paleta de colores

Se usará una cromática de ocre rojos, amarillos y cafés, ya que son las tonalidades empleadas en el periodo Inca, así como, los colores y variaciones tonales de la bandera de la Unidad de Naciones Indígenas.



Figura 9. Cromática Dossier Artbook

3.5.6 Tipografía

Por medio de una tipografía rústica y simple, se reforzará la imagen del Artbook, al igual que se escogerá una tipografía que sea alusiva a cada uno de los símbolos referencia de las deidades de la cultura Inca.



Figura 10. Tipografías

CAPÍTULO 4

Aspectos Administrativos

4.1 Recursos

4.1.1 Recursos Humanos

Para el desarrollo del proyecto se contará con un profesional con habilidades en dibujo y creación de personajes, además del desarrollo de enviroments (fondos). El mismo que tenga conocimientos en software tales como Illustrator, Photoshop e InDesing.

4.1.2 Recursos Tecnológicos

Los recursos técnicos que serán usados para son:

Hardware

- PC de escritorio, Tarjeta de gráficos STRIX V1354 16gb, disco 1 TB, Tarjeta madre ASUS AMD B350.
- Monitor 24", 99% de fidelidad RGB.
- Tableta Wacom Intuos.
- Scanner.
- Impresora.

Software

- Adobe Photoshop CC 2017
- Adobe Illustrator CC 2017
- Adobe InDesing CC 2017

4.1.3 Recursos Materiales

Los materiales que se requerirán para este proyecto son:

- Bocetero.
- Portaminas 0.3, 0.5, 0.7.
- Minas de bocetaje azul y roja.
- Limpia tipos y borrador.
- Rotuladores 0.2, 0.5, 0.8.

4.1.4 Recursos Económicos

El proyecto a realizar será autofinanciado y gestionado en su totalidad por el autor.

4.2 Presupuesto de gastos

Aquí se detalla los gastos que tendrá el proyecto para poder llevarlo a cabo.

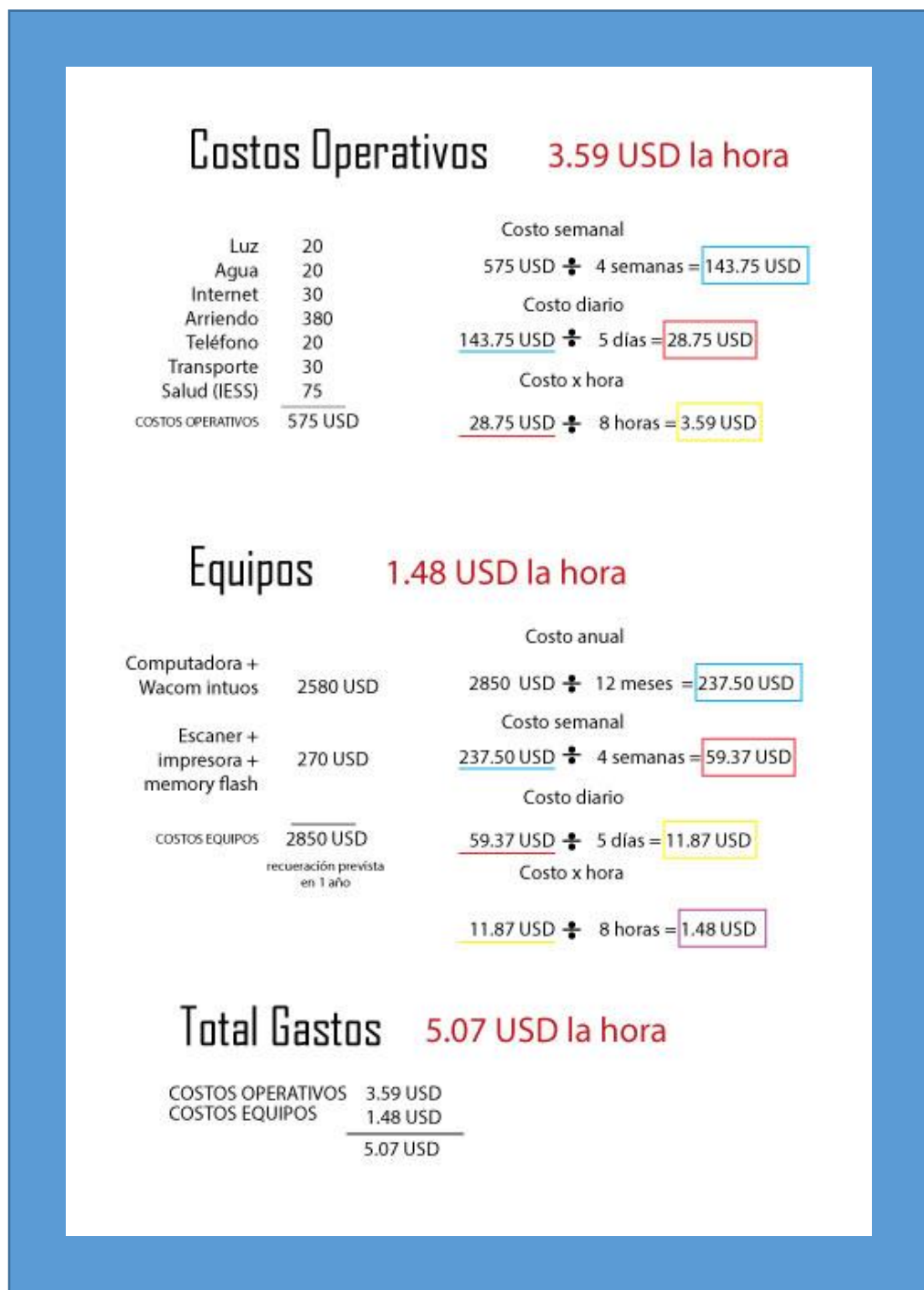


Figura 11. Presupuestos gastos.



Figura 12. Costos.

4.3 Costo total

Este es el coste total designado que tendrá el proyecto



Figura 13. Costos Totales.

4.4 Gastos de Impresión

Gastos de impresión y terminados \$252.9 gasto total		
Impresión	cantidad	USD
Adhesivos - formato Super A3	6	\$9
Papel perlado - formato A3	4	\$8
Papel couche - formato A3	101	\$90.9
Papel Marfiliza - formato A3	25	\$30
Packaging - formato Super A3	1	\$35
	Total	<u>\$172.9</u>
Terminados gráficos		
Simulación de filtro U.V.	4	\$10
Armado de pastas duras	1	\$25
Encolado	1	\$45
	Total	<u>\$80</u>
Gastos totales		
Impresión	\$172.9	
Terminados gráficos	<u>\$ 80</u>	
	\$252.9	

Figura 14. Gastos.

4.5 Cronograma

Este es el cronograma propuesto para el desarrollo del proyecto

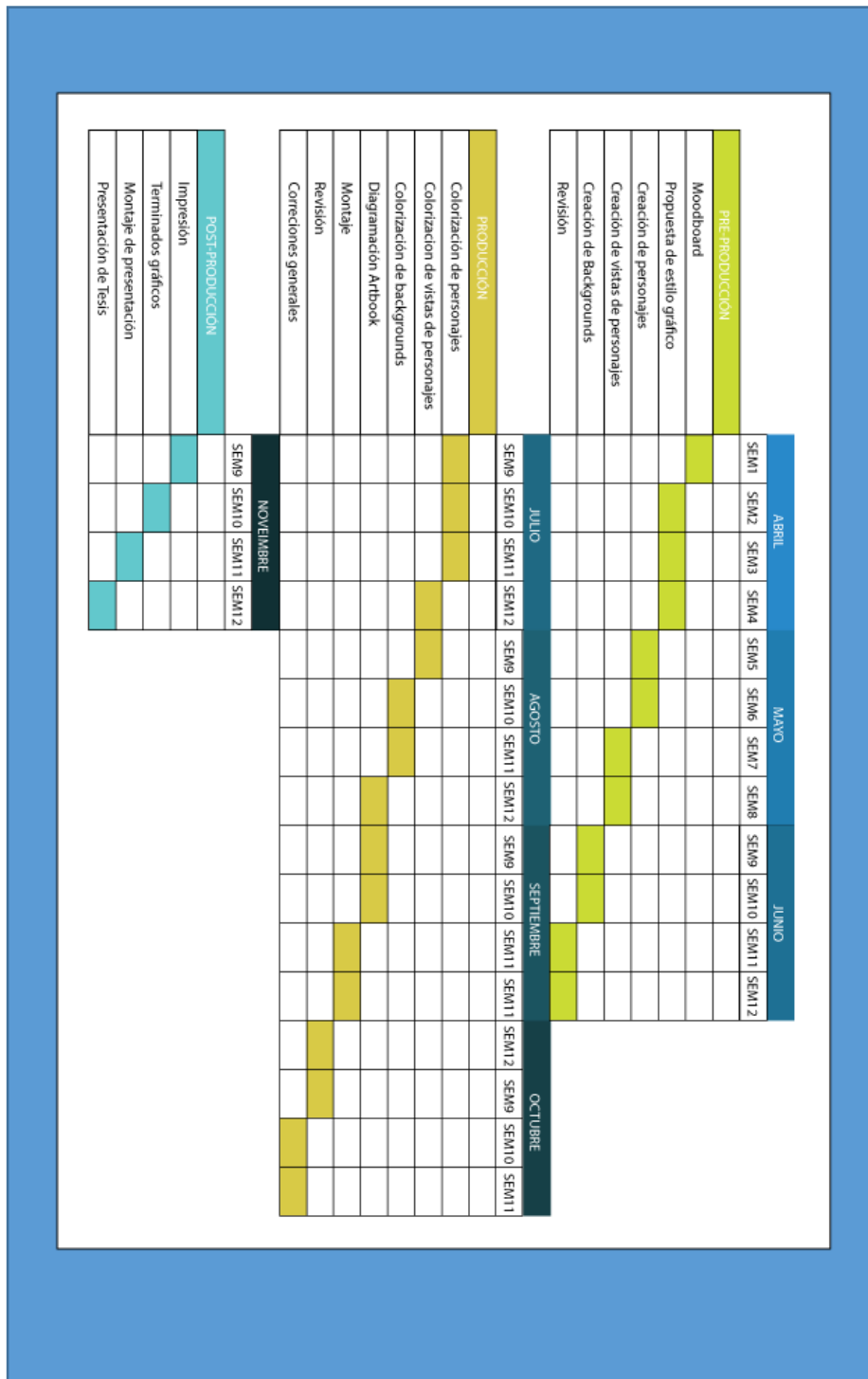


Figura 15. Cronograma.

CAPÍTULO 5

Desarrollo del Producto

5.1 Etapa de Pre-producción

Para la etapa de pre-producción se realizó una investigación de estilos gráficos, diez para ser exactos, de los cuales se escogió tres estilos de tres ilustradores tales como Javier Salvador, Janice Chu y Jordi Villaverde. Basado en las ilustraciones de los artistas gráficos ya mencionados se desarrolló una propuesta estética por cada estilo, de los cuales se eligió el estilo gráfico basado en las ilustraciones de Jordi Villaverde para desarrollar la propuesta estética final. Cabe recalcar que el estilo se adaptó y se estilizó para que el artbook tenga características ilustrativas propias del autor. En las figuras correspondientes se detalla el proceso mencionado.

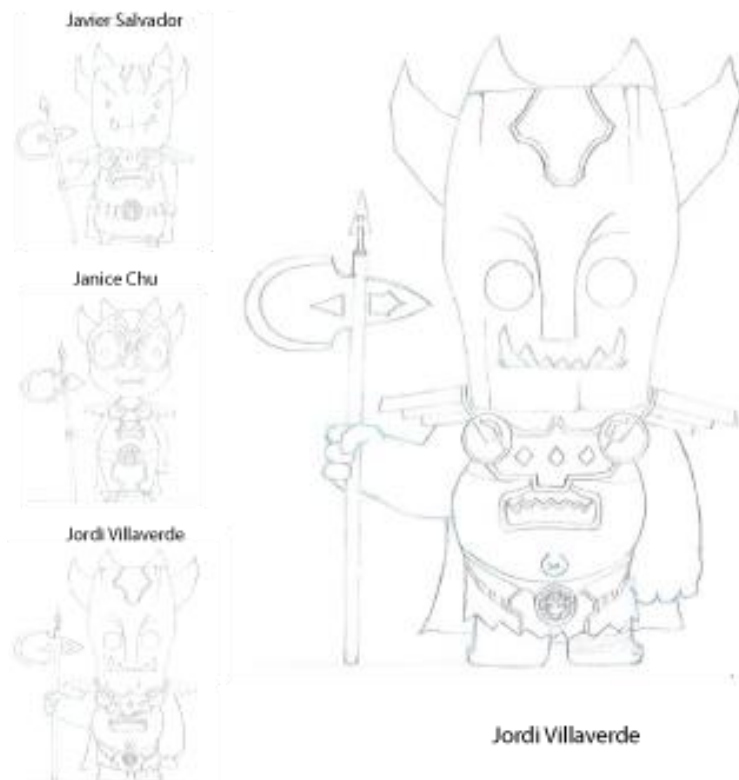


Figura 16. Bocetos Preproducción.

5.1.1 Sinopsis

Es un Artbook de ilustraciones acerca de las deidades de la cultura Inca y la adaptación de dichas ilustraciones en plantillas de paper toys.

5.1.2 Historia

Este Artbook se creó con la finalidad de concientizar al grupo objetivo de ciertos credos de la cultura Inca, en este caso específico de sus deidades, tomando en cuenta que muchas de las creencias y tradiciones de hoy en día se basan en creencias de nuestros pueblos autóctonos. Fue por eso que el autor se vio en la necesidad de crear un contenido lúdico y didáctico acerca de este tema en específico, para dar a conocer este aspecto en cuanto a las creencias religiosas de la cultura Inca, por medio de la representación ilustrativa de ocho de sus dioses más representativos y la aplicación de estas ilustraciones en plantillas de paper toys.

5.1.3 Guión Técnico

El Guión técnico detalla cómo será la disposición de los elementos gráficos y tipográficos dentro del espacio de la composición del Art book. Al igual que la disposición del mismo para la portada y contra portada. Cuyo contenido puede ser observado en los anexos

5.1.4 Personajes Principales

Los personajes propuestos para este proyecto son un extracto de ocho deidades principales, de los muchos dioses en los que creían en la cultura Inca, y estos son:

5.1.4.1 Viracocha

Es el dios principal de cultura Inca, es el creador del cielo y de la tierra, el dios hacedor del todo. Era de tez blanca, rubio y barbado.

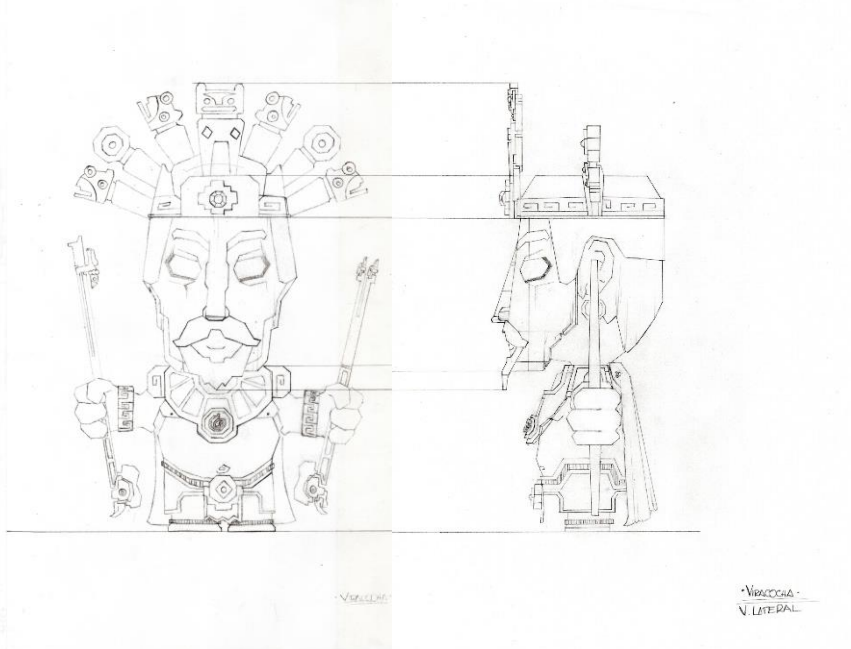


Figura 17. Bocetos Personajes Viracocha.

5.1.4.2 Mamacocho

Es la diosa del agua, tanto de las dulces como las saladas. Es la esposa de Viracocha.

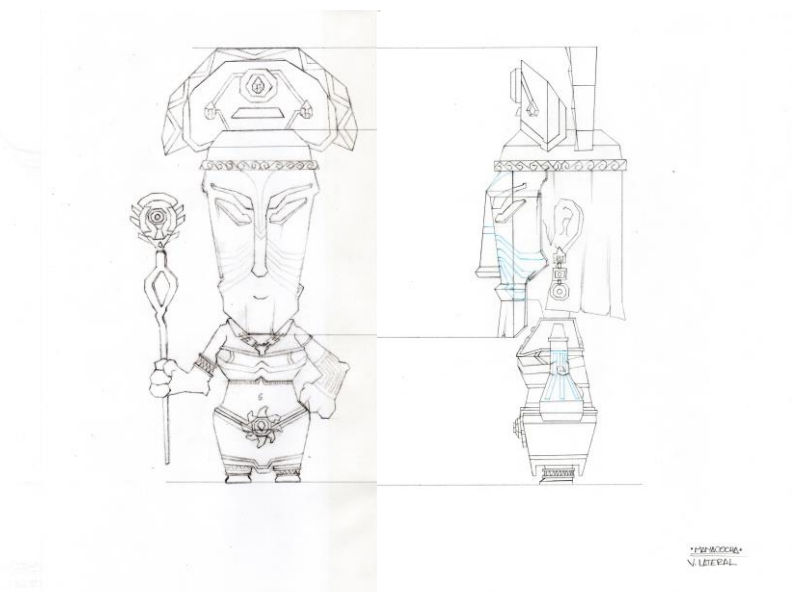


Figura 18. Bocetos Personajes Mamacocho.

5.1.4.3 Inti

Es el dios del Sol, una de las deidades a las que más se las adoraba.

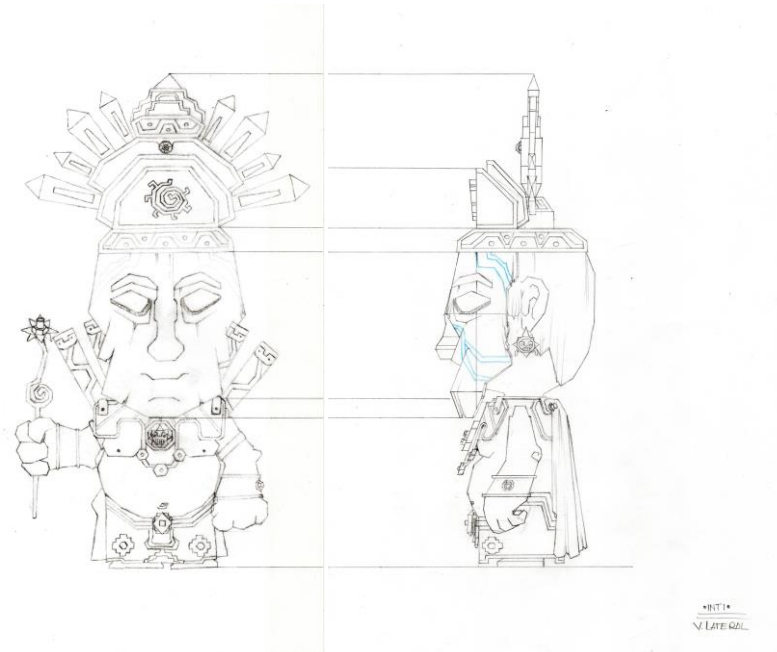


Figura 19. Bocetos Personajes Inti.

5.1.4.4 Mamaquilla

Es la diosa de la luna, también estaba relacionada con el paso del tiempo y estaba relacionada con la fertilidad.

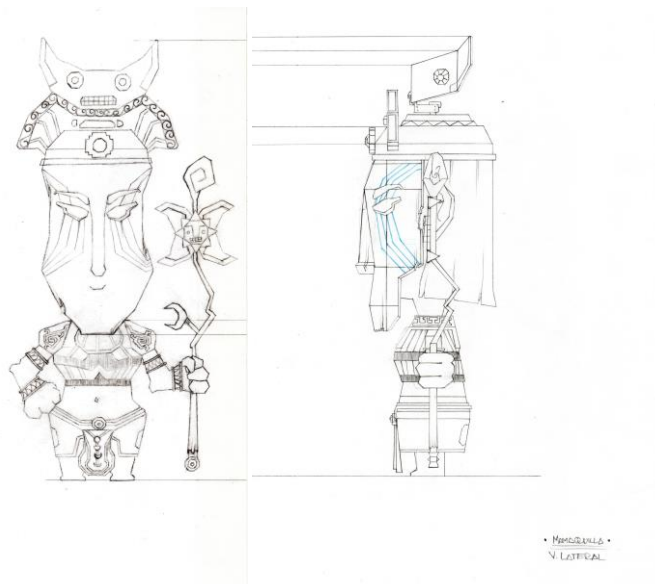


Figura 20. Bocetos Personajes Mamaquilla.

5.1.4.5 Illapa

Es el dios de la lluvia, del trueno y del relámpago. Estaba relacionado con el clima es por eso que era muy popular en el panteón Inca.

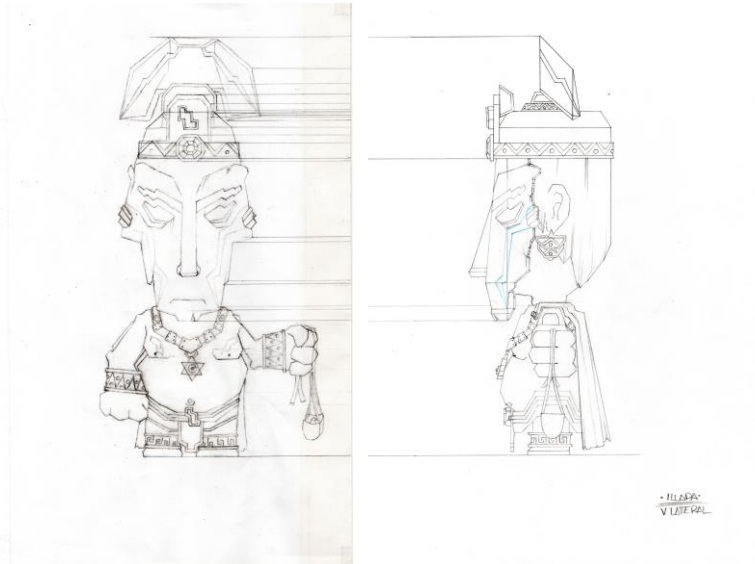


Figura 21. Bocetos Personajes Illapa.

5.1.4.6 Pachamama

Es la diosa de la tierra y de todo lo crece y nace en ella se la relacionaba directamente con la flora y la fauna.

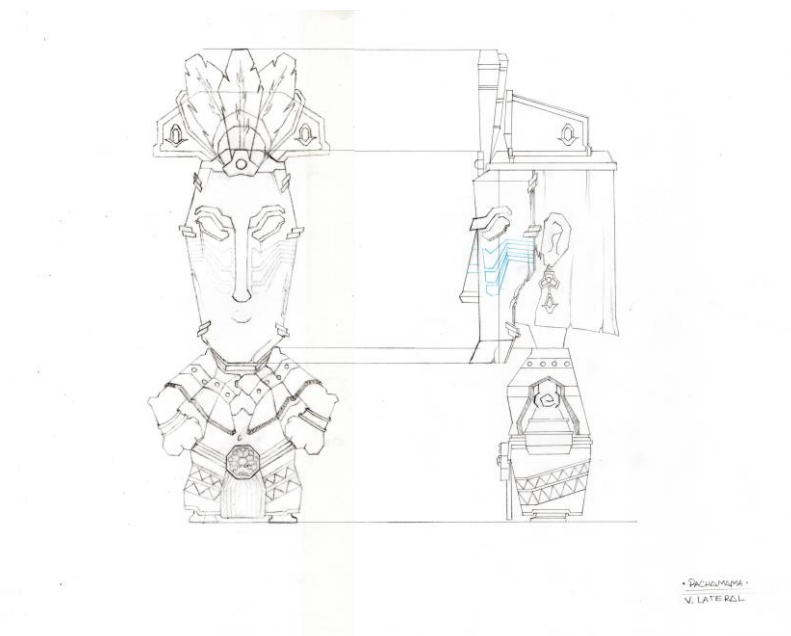


Figura 22. Bocetos Personajes Pachamama.

5.1.4.7 Apo

Es el dios de las montañas las cuales eran sagradas y veneradas por el pueblo Inca, estaba representado por un cóndor.

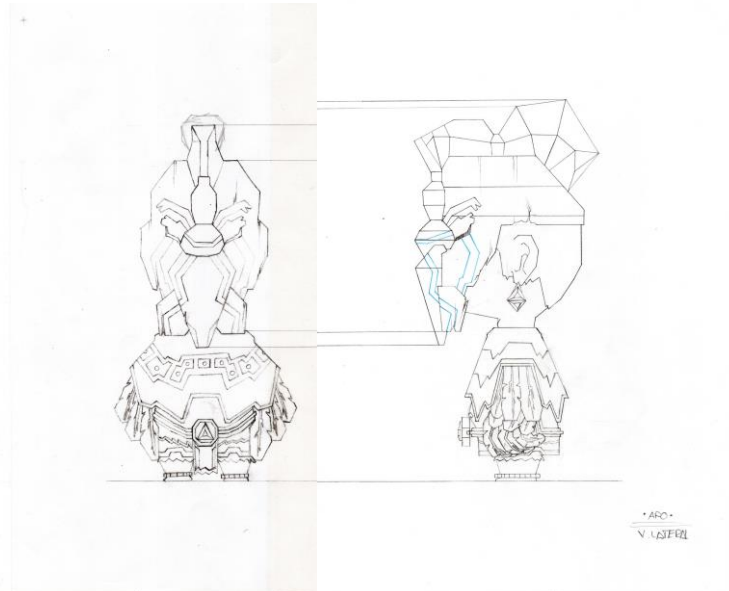


Figura 23. Bocetos Personajes Apo.

5.1.4.8 Supay

Es el dios del inframundo y demonio principal del panteón Inca, estaba relacionado con el mal.



Figura 24. Bocetos Personajes Supay.

5.1.5 PROPS

Los PROPS que se realizaron para acompañar a las ilustraciones de los personajes fueron los siguientes.

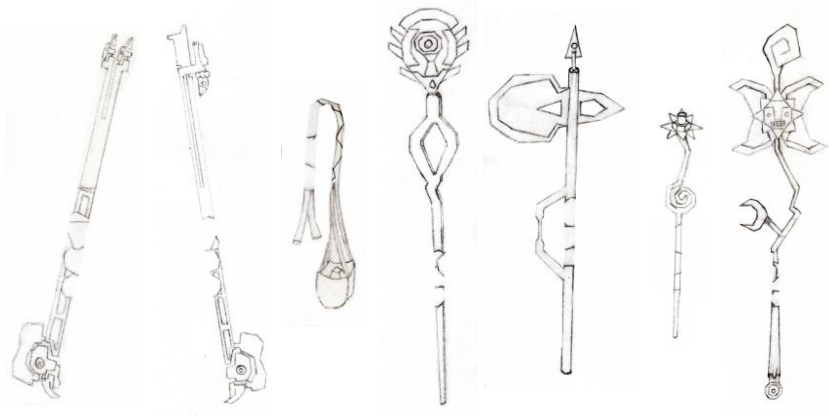


Figura 25. Bocetos Personajes Props.

5.1.6 Guía de Estilo

Con el estilo gráfico ya definido, se realizó la propuesta estética final de los ocho personajes y sus fondos, al igual que la diagramación en la que se distribuyó el contenido del Artbook. Además también se muestra los elementos, formas, texturas, líneas y tipografías que se utilizó en el esquema final de diagramado.

5.1.6.1 Formas

Estas son las formas compuestas que se utilizarán para el proceso de las distintas etapas gráficas del proyecto.

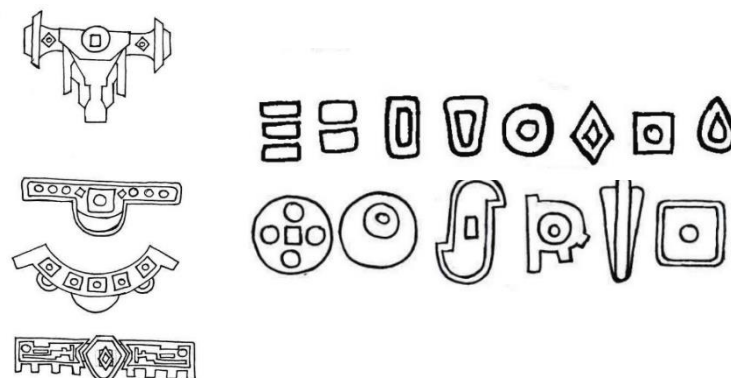


Figura 26. Formas.

5.1.6.2 Texturas

Estas propuestas hacen alusión a la cultura y a las texturas que utilizaban para decorar la alfarería y textiles. Cuyas representaciones serán útiles para el desarrollo del proyecto.

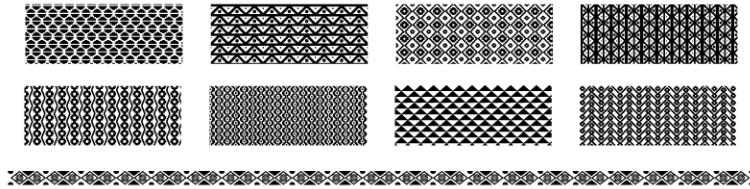


Figura 27. Texturas.

5.1.6.3 Línea

Este será el tipo de línea, grosor y color que se utilizará para las distintas etapas del proyecto.

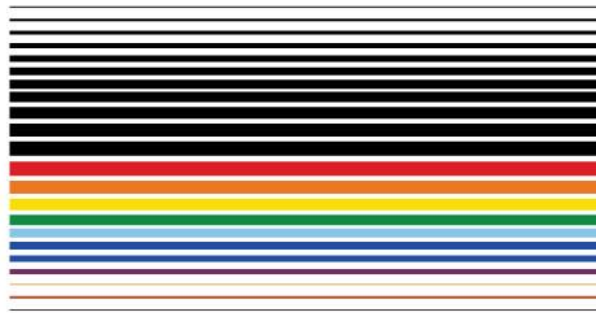


Figura 28. Tipos de Línea.

5.1.6.4 Personajes

Esta será la propuesta gráfica y de estilo para los personajes del proyecto



Figura 29. Personajes Propuesta.

5.1.6.5 Enviroments

Esta será la propuesta gráfica y de estilo para los backgrounds del proyecto y que se utilizarán para la primera parte del artbook.



Figura 30. Enviroments Propuesta.

5.1.6.6 Paper toys

Según la investigación realizada, la diagramación expuesta es la más idónea para los diagramas de los paper toys y llevar a cabo la segunda parte del proyecto.

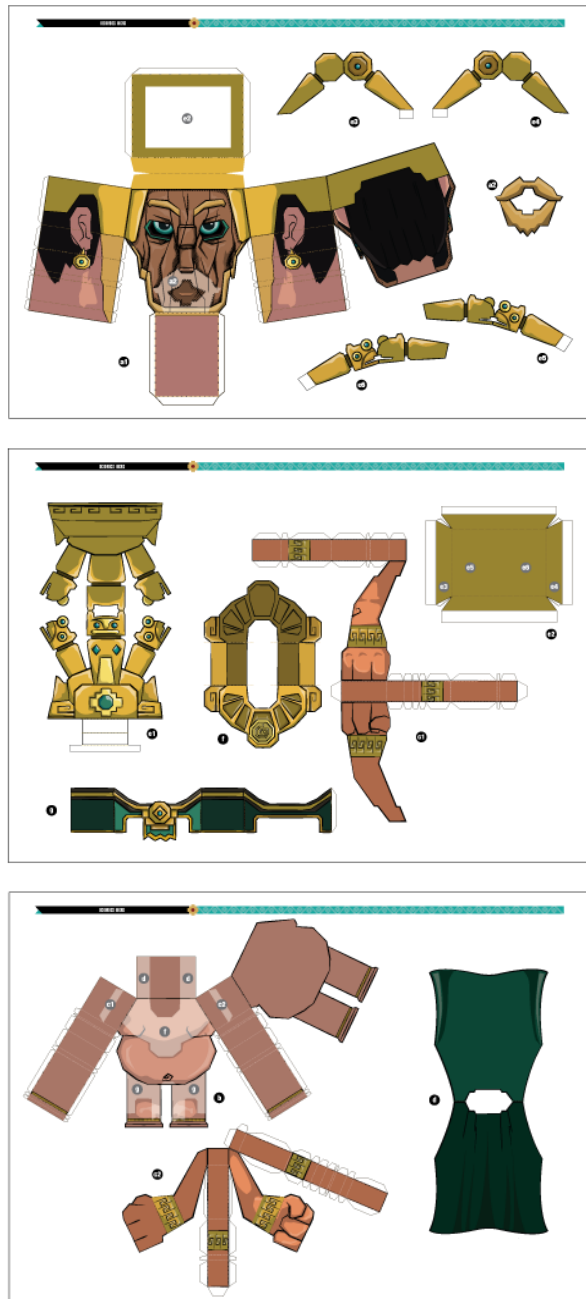


Figura 31. Paper-Toys propuestas.

5.1.6.7 Tipografías

Es necesario que la parte tipográfica del proyecto vaya de la mano con la parte gráfica, así que se ha dispuesto las siguientes fuentes para el mismo.

TÍTULOS y SUBTÍTULOS

 Long Shot

ALEGORIAS

HelveticaNeue LT 107 XBLCK

COPY

 Helvetica Neue LT Pro

Figura 32. Tipografías Artbook propuestas.

5.1.6.8 Color

5.1.6.8.1 Color diagramación

Se muestra la disposición cromática que se utilizó para la diagramación del artbook.



Figura 33. Color Diagramación.

5.1.6.8.2 Color Personajes

Se muestra la disposición cromática que se utilizó para el proceso de pintura digital de los personajes.



Figura 34. Color Personajes Propuestas.

5.2 Etapa de Producción

Para la etapa de producción se realizó la digitalización de todos los personajes, sus fondos, la diagramación de las plantillas de los paper toys, al igual que las instrucciones de armado de las mismas, así mismo, la colorización de todo el proyecto. La técnica utilizada para desarrollar todo el proyecto fue por medio de ilustración vectorial, incluso la diagramación del Artbook. En esta etapa es primordial seguir un orden específico de ilustración. En primer lugar se desarrolló las ilustraciones de los personajes y sus vistas, seguido de la ilustración de sus fondos para darle más contexto. Terminando con la diagramación del Artbook en general, en donde se muestra el compendio de toda la información tanto gráfica como teórica del proyecto. Esto corresponde a la primera parte del proyecto. Para la segunda etapa se realizó la adaptación de las ilustraciones de los personajes a plantillas inéditas de paper toys, cada una se encuentra expuesta en cuatro hojas, donde se muestran las piezas que conforman el modelo final de cada deidad. Cabe recalcar que cada parte se exhibe por separado dentro de un packaging principal. En las figuras expuestas para este apartado se muestra todo lo mencionado.

5.2.1 Personajes

En este apartado se muestra el proceso de colorización de los personajes propuestos para el proyecto.

5.2.1.1 Viracocha

Para el proceso de digitalización y colorización, se inició con el escaneo del gráfico del personaje, seguido de la ilustración en digital del mismo, posteriormente se desarrolló la colorización basado en una cromática ya antes investigada y acorde a las características individuales del personaje. Cabe recalcar que el proceso mencionado se ejecutó en todos los personajes propuestos para el proyecto. En las figuras expuestas para este apartado se muestra lo mencionado.

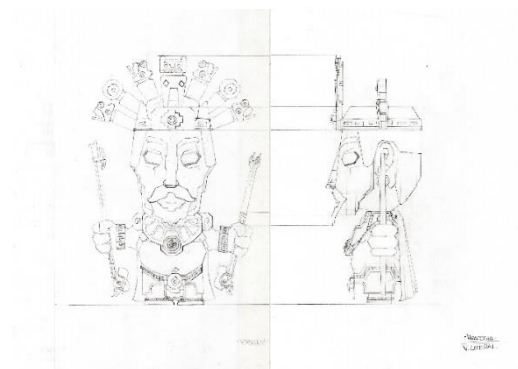


Figura 35. Bocetos Preproducción 1.

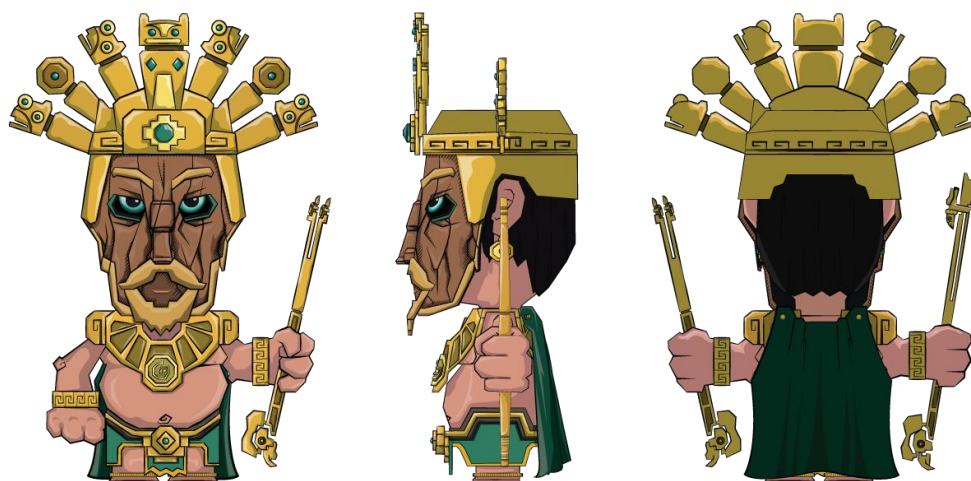


Figura 36. Colorización Producción Viracocha.

5.2.1.2 Mamacocha

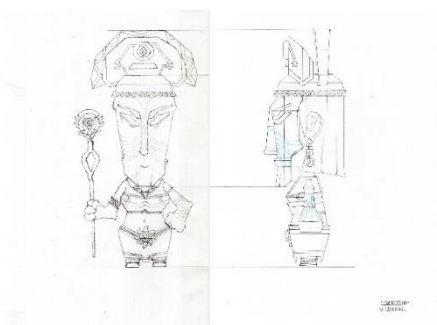


Figura 37. Bocetos Preproducción 2.



Figura 38. Colorización Producción Mamacocha.

5.2.1.3 Inti

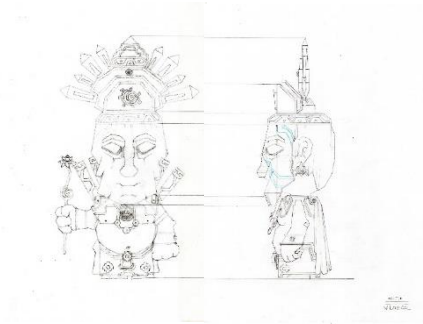


Figura 39. Bocetos Preproducción 3.



Figura 40. Colorización Producción Inti.

5.2.1.4 Mamaquilla

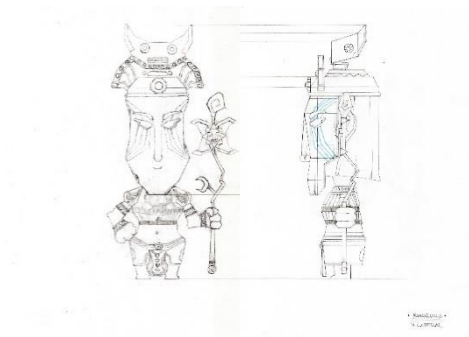


Figura 41. Bocetos Preproducción 4.



Figura 42. Colorización Producción Mamaquilla.

5.2.1.5 Illapa

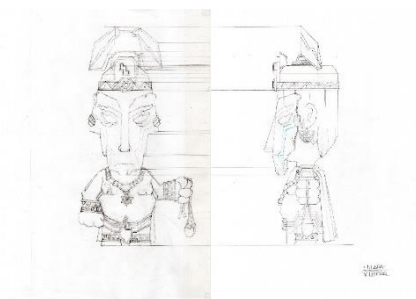


Figura 43. Bocetos Preproducción 5.

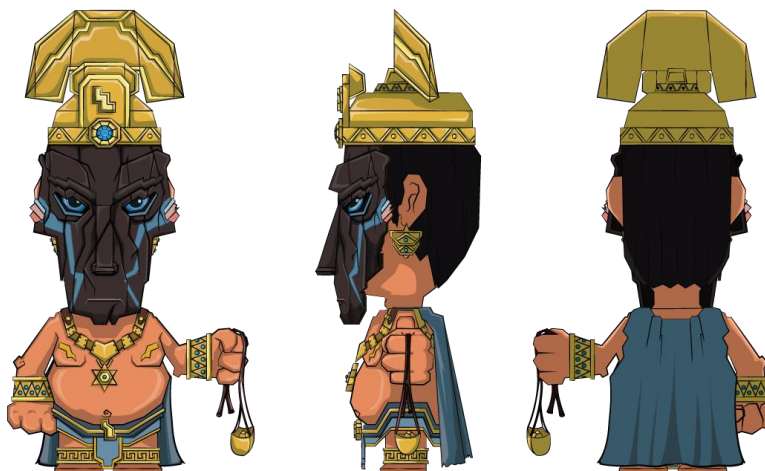


Figura 44. Colorización Producción Illapa.

5.2.1.6 Pachamama

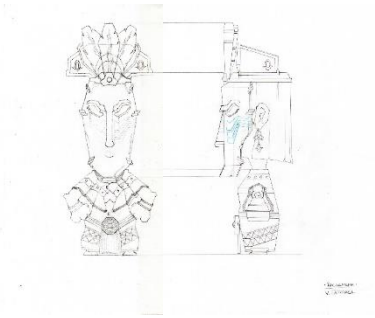


Figura 45. Bocetos Preproducción 6



Figura 46. Colorización Producción Pachamama.

5.2.1.7 Apo

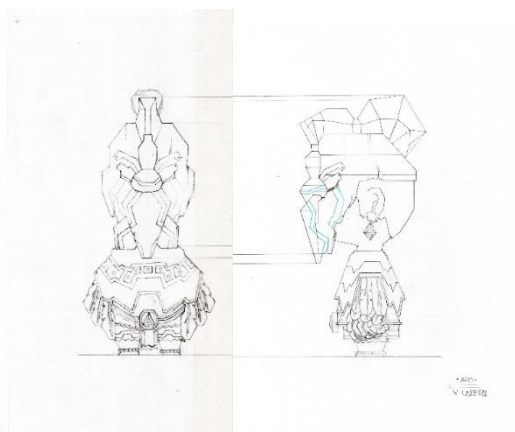


Figura 47. Bocetos Preproducción 7.



Figura 48. Colorización Producción Apo.

5.2.1.8 Supay



Figura 49. Bocetos Preproducción 8.



Figura 50. Colorización Producción Supay.

5.2.2 Background o fondos

En este apartado se muestra el proceso de colorización de los background propuestos para el proyecto.

5.2.2.1 Viracocha

Para el proceso de digitalización y colorización, se inició con el escaneo del gráfico del fondo, seguido de la ilustración en digital del mismo, posteriormente se desarrolló la colorización basado en una cromática ya antes investigada y acorde a las características individuales del fondo, obviamente esta va ligada a la cromática del personaje al que pertenece. Cabe recalcar que el proceso mencionado se ejecutó en todos los personajes propuestos para el proyecto. En las figuras expuestas para este apartado se muestra lo mencionado.



Figura 51. Colorización Producción Fondos 1.

5.2.2.2 Mamacocho

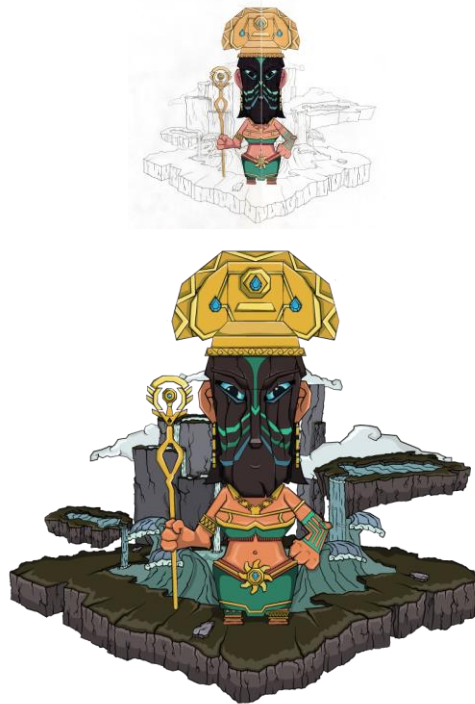


Figura 52. Colorización Producción Fondos 2.

5.2.2.3 Inti

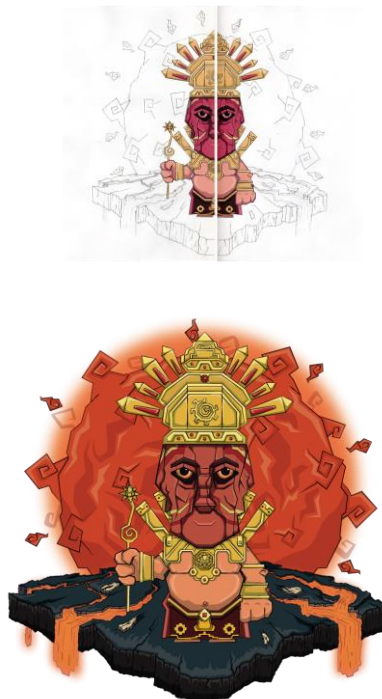


Figura 53. Colorización Producción Fondos 3.

5.2.2.4 Mamaquilla



Figura 54. Colorización Producción Fondos 4.

5.2.2.5 Illapa



Figura 55. Colorización Producción Fondos 5.

5.2.2.6 Pachamama



Figura 56. Colorización Producción Fondos 6.

5.2.2.7 Apo



Figura 57. Colorización Producción Fondos 7.

5.2.2.8 Supay



Figura 58. Colorización Producción Fondos 8.

5.2.3 Artbook

5.2.3.1 Diagramación

En este apartado se muestra el proceso de diagramación que se llevó a cabo para realizar el compendio de toda la información producida.

5.2.3.1.1 Portada y Contraportada

Debido al grupo objetivo se decidió mostrar una composición con cinco de los personajes, cuya disposición se expone distribuida entre la portada y la contraportada. Dicha diagramación se encuentra complementada con el logo diseñado para el proyecto, el cual integra informativa y compositivamente el diseño final. Se encuentra ubicado en la portada. Además la parte inferior se encuentra adornada con un mosaico de colores que hacen alusión cromática a los personajes, así mismo, este se encuentra compuesto por una textura alusiva al pueblo Inca. En las figuras expuestas para este apartado se exhibe todo lo mencionado.

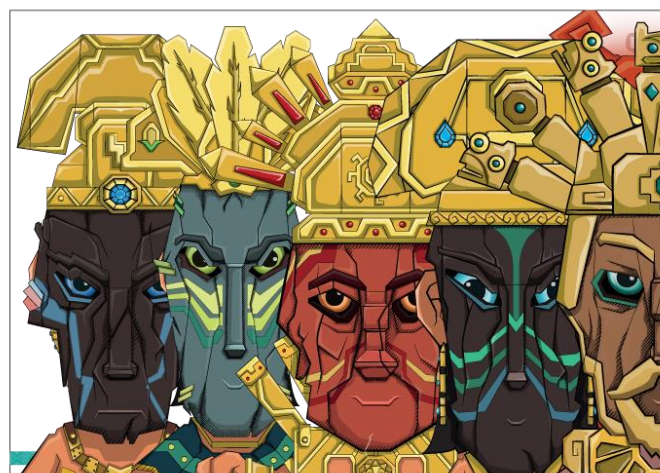
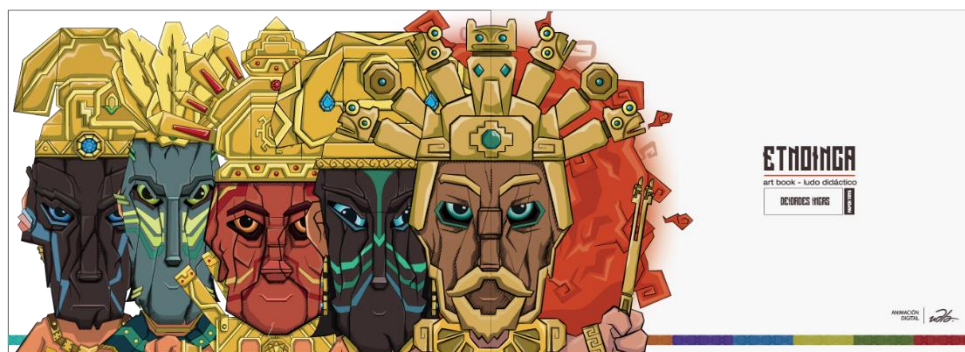


Figura 59. Colorización Producción Portada y Contraportada.

5.2.3.1.2 Hojas de Respeto

Esta es la diagramación que se diseñó para las hojas de respeto. Las figuras mostradas son un ejemplo y extracto de las mismas.

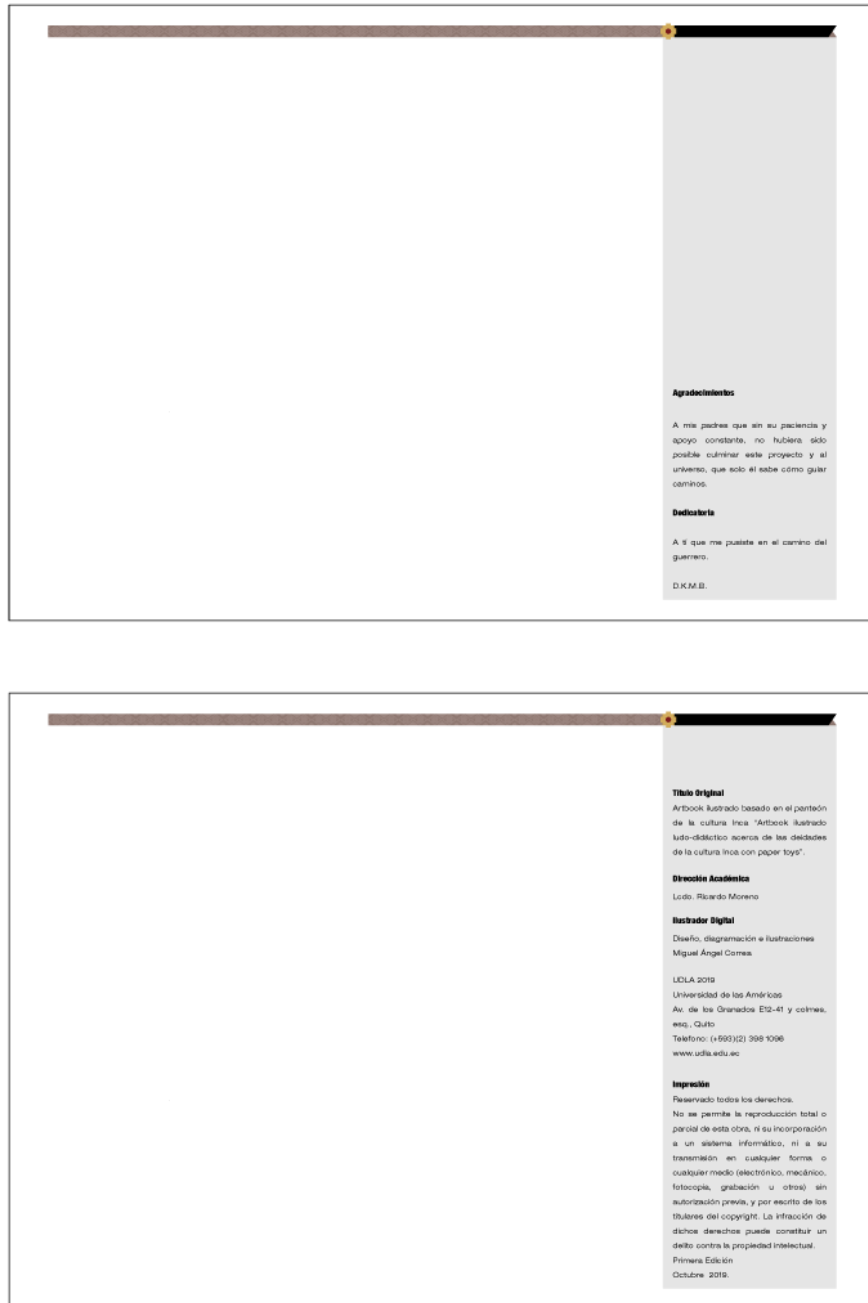


Figura 60. Diagramación Artbook 1.

5.2.3.1.3 Hojas de Contenido

Para esta diagramación se dispuso dividir la información de cada personaje en diez hojas, las mismas se encuentran segmentadas para un mejor manejo de orden y legibilidad en cuatro columnas. La diagramación de las hojas de contenido está ubicada de la siguiente manera:

- Portadilla con el nombre de la deidad
- Cita
- Gráficos de expectativa
- Información de la deidad
- Composición de personaje con fondo
- Portadilla con el nombre de la deidad con respecto al paper toy
- Información de alusiva al paper toy
- Información de las piezas del paper toy
- Página de diagrama de armado
- Página de diagrama de armado

En las figuras expuestas para este apartado se exhibe en orden respectivamente todo lo mencionado.

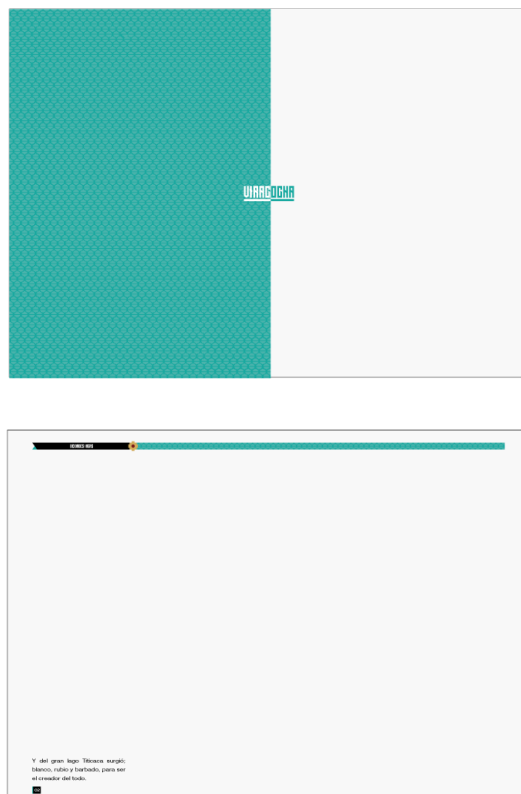


Figura 61. Diagramación Artbook 2.



Figura 62. Diagramación Artbook 3.

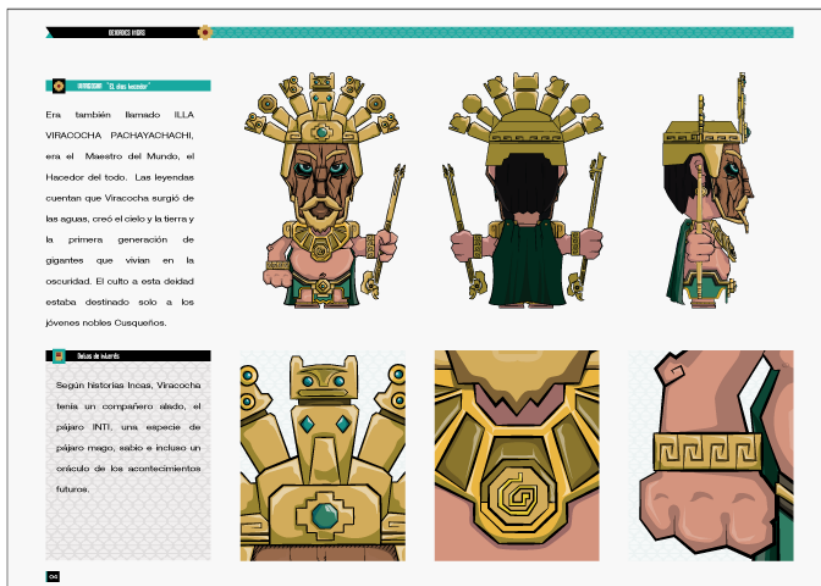


Figura 63. Diagramación Artbook 4.

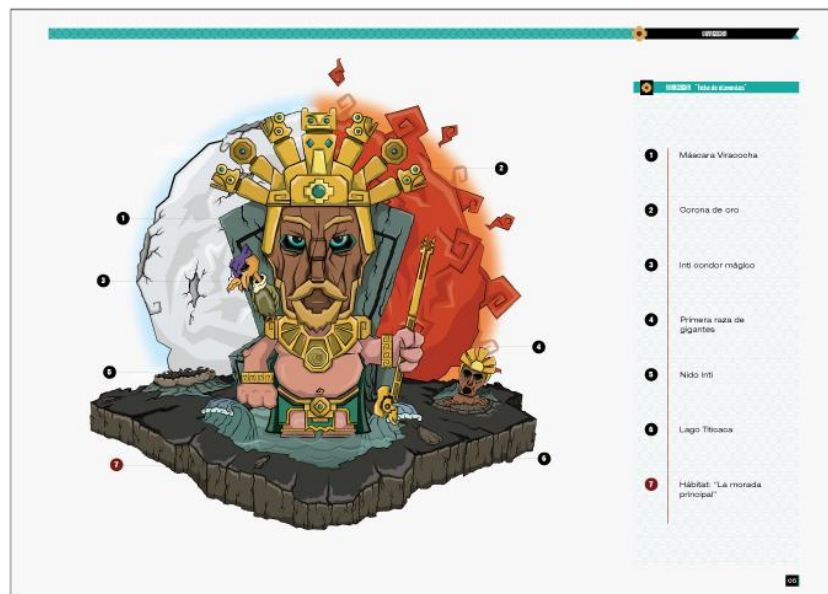


Figura 64. Diagramación Artbook 5.

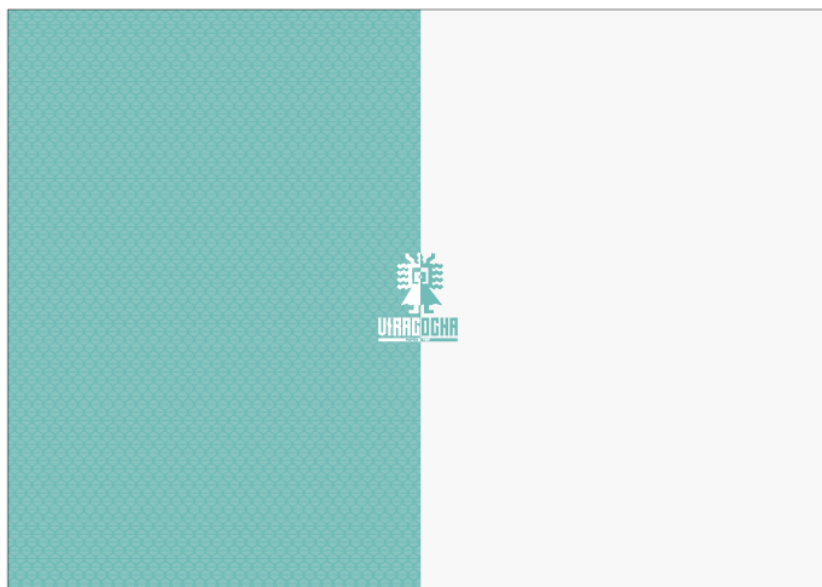


Figura 65. Diagramación Artbook 6.

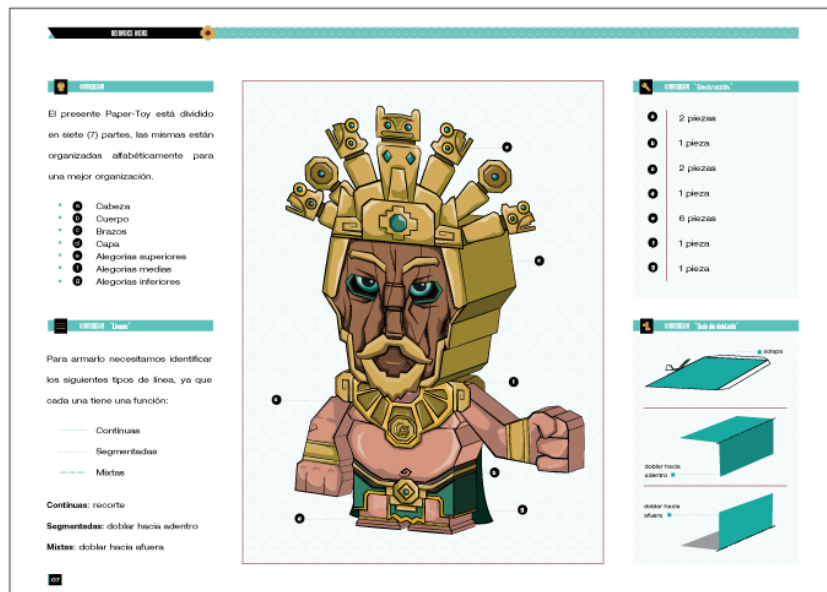


Figura 66. Diagramación Artbook 7.

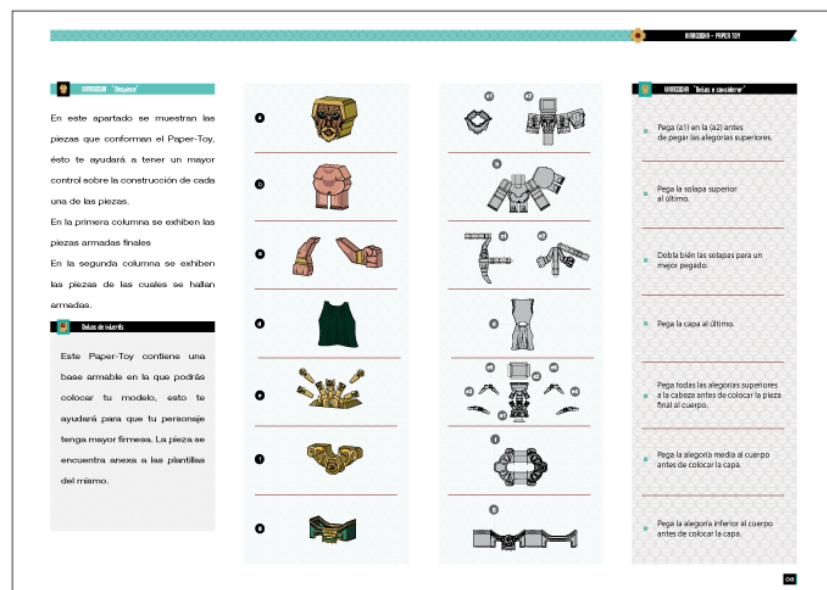


Figura 67. Diagramación Artbook 8.

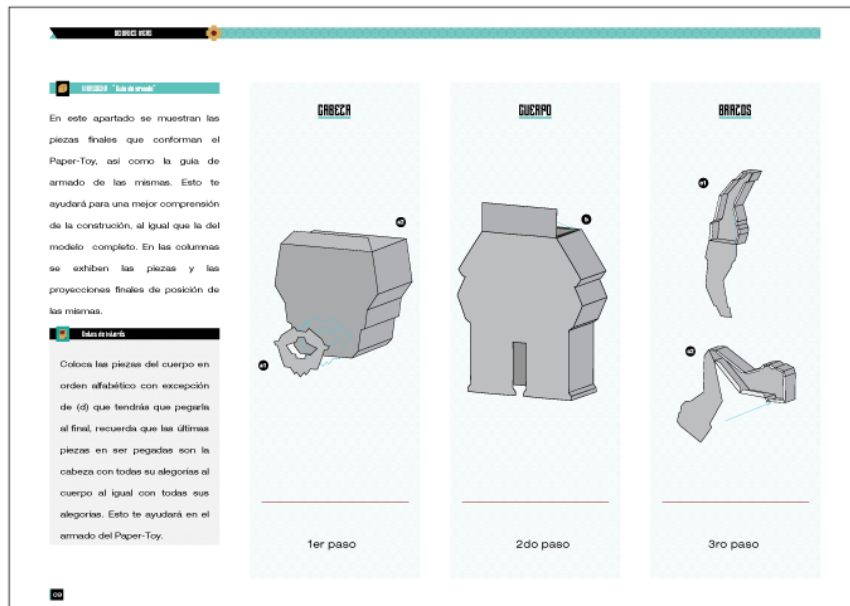


Figura 68. Diagramación Artbook 9.

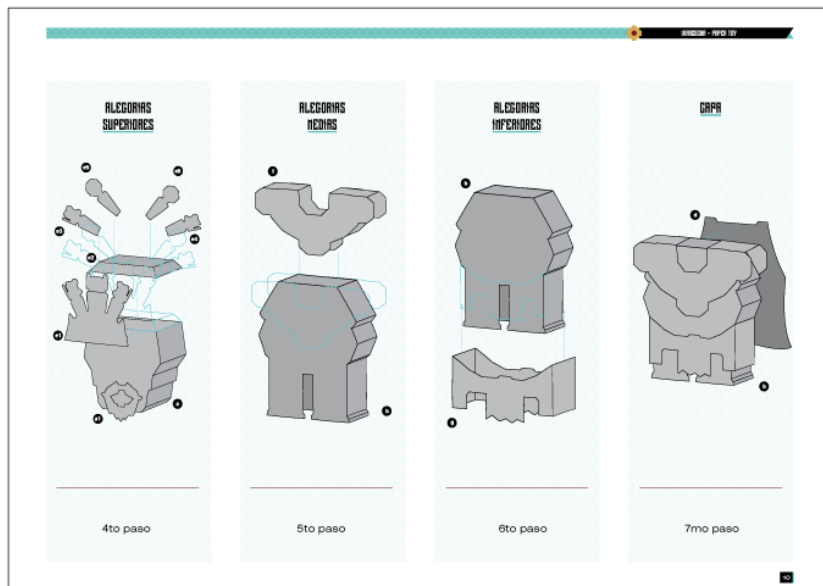


Figura 69. Diagramación Artbook 10.

5.3 Etapa de Post-producción o terminados

5.3.1 Portada y Contraportada

Se dispuso imprimir la portada y la contraportada en un soporte adhesivo mate formato A3, ya que este recubre un armazón de cartón de maquetación para simular la pasta dura de un libro.

5.3.1.1 Terminados Gráficos

Para culminar la post-producción de la portada y contraportada se decidió hacer una simulación de filtro U.V. con papel Contact cortado en laser, obviamente sin afectar la calidad visual de la misma.

5.3.2 Hojas de contenido

Se decidió reproducir esta parte del proyecto en papel Couche de 125 g formato A3. el cuál ayudó a una mejor visualización de las ilustraciones expuestas en el Artbook.

5.3.3 Guardas

Para las guardas se dispuso imprimir en papel Perlado formato A3 para resaltar las texturas exhibidas en las mismas además del color solido del background.

5.3.4 Paper Toys

Para un mejor manejo en la construcción y recorte de las piezas de los paper toys se decidió imprimir las plantillas en papel Hilado de 140 g formato A3. Ya que es un soporte firme e idóneo para este tipo de proyecto. Además esto facilitará el pegado de las piezas.

5.3.5 Packaging

Para la entrega de todo el proyecto se dispuso realizar un packaging, el cual consta en una caja, la que se reprodujo al igual que la portada y la contraportada en cartón de maquetación y se encuentra forrada por adhesivo mate para mantener el estilo gráfico

5.3.5.1 Terminados Gráficos

Para culminar la post-producción del Packagin se realizará una simulación de filtro U.V. con papel Contact cortado a láser, el cual se aplicó al logo y al mosaico de clores espuestos en la tapa.

CAPÍTULO 6

Conclusiones y Recomendaciones

6.1 Conclusiones

- Al culminar con el desarrollo del proyecto presentado, se ha llegado a precisar que la recolección de información gráfica es sustancial para poder desarrollar un buen estilo de ilustración, lo cual es primordial para cualquier desarrollo de un proyecto de esta índole.
- Con la finalización del proyecto se constató que mantener un mismo estilo gráfico es un aspecto que se debe lograr no solo en las ilustraciones si no en cada aspecto de la diagramación en donde será expuesto.
- Hay que recalcar que el presente proyecto solo expone una parte muy pequeña sobre la cultura Inca y las raíces Ecuatorianas; y que es necesario que se expongan y se creen más formas de generar identidad cultural desde temprana edad.

6.2 Recomendaciones

- Hay que tener en cuenta que para realizar una representación gráfica sólida de índole similar, se debe realizar una investigación semiótica y cromática minuciosa, para así poder desarrollar una imagen que identifique no solo al contenido si no también que en donde se encuentra exhibido tenga una misma línea gráfica y que al verla sea identificable.

- A pesar que existen muchas técnicas de digitalización para un gráfico, hay que tener en cuenta la capacidad de habilidad y fortalezas del autor en cuanto a las mismas, ya que esto ayudará a una mejor y más rápida concepción de la idea general para poder realizar mejor un proyecto de todo tipo, en este caso de carácter ilustrativo.
- Hay que recalcar que la simplificación es fundamental para la adaptación de cualquier ilustración o imagen a las plantillas de paper toys.

REFERENCIAS

- Acceso. (s.f). Recuperado el 25 de septiembre del 2017 de <http://acceso.ku.edu/unidad7/sucesos/sucesos2.shtml>
- ADOUM, R. (1990). *Armas Incas*. Ecuador: Museo del Banco Central del Ecuador.
- ALCINA, J. (1989). *Oraciones y cuentos Incas*. Madrid, España: Alianza Editorial, S.A.
- Blogger. (2010). *Mama Sara*. Recuperado el 25 de Septiembre del 2017 de <http://compartierendoculturas.blogspot.com/2010/03/mama-sara.html>)
- Biblioteca Pleyades. (s.f). *Panteon Inca*. Recuperado el 25 de septiembre del 2017 de https://www.bibliotecapleyades.net/arqueologia/esp_machu_picchu05.htm
- Crónicas Primera parte de los Comentarios Reales. (s.f). Recuperado el 25 de septiembre del 2017 de <http://shemer.mslib.huji.ac.il/lib/W/ebooks/001531300.pdf>
- Edukame. (s.f). *Paper toys*. Recupero el 30 de Septiembre del 2017 de <https://edukame.com/paper-toys>)
- EURIBE, Z. (1990, 1991, 2004). *Simbología Incaica*. Lima, Perú: Asociación Cultural Amaru Wayra.
- Enjoy Machu Picchu. (s.f). *Historia del Tahuantinsuyo*. Recuperado el 25 de septiembre del 2017 de <http://www.enjoy-machu-picchu.com/machu-picchu/historia-machu-picchu-historia-tahuantinsuyo-la-conquista.php>

Historia Cultural. Leyenda del inca Manco Capac y Mama Ocllo. (2009). Recuperado el 25 de septiembre del 2017 de <http://www.historiacultural.com/2009/03/leyenda-del-inca-manco-capac-y-mama.html>

Historia Cultural. Leyenda hermanos ayar mito inca. (2010). Recuperado el 25 de septiembre del 2017 de <http://www.historiacultural.com/2010/01/leyenda-hermanos-ayar-mito-inca.html>

IIEMD. (s.f). Instituto Internacional Español de Marketing Digital. Focus group. Recuperado el 30 de Septiembre del 2017 de <https://iiemd.com/focus/focus-group/que-es-focus-group>

Lifeder. (s.f). Mama Quilla. Recuperado el 25 de septiembre del 2017 de <https://www.lifeder.com/dioses-incas/> 25 sep 2017

Listas 20. (2010). Apo. Recuperado el 25 de Septiembre del 2017 de <https://listas.20minutos.es/lista/dioses-incas-231157/>

Los Incas BlogSpot. Atahualpa. (2005). Recuperado el 25 de septiembre del 2017 de <https://losincas.blogspot.com/2005/05/atahualpa.html>

LOZANO, A. (1994). Cusco –Qosqo- Modelo Simbólico de la Cosmología Andina. Madrid, España: CONAIE – COMPLADEIN / FAD – PUCE / FEPP / CIUDAD.

Mitología Universal. (2013). Mama Cocha. Recuperado el 25 de Septiembre del 2017 de <http://paginamitologica.blogspot.com.es/2013/07/mama-cocha.html>

Mitología Universal. (2013). Illapa. Recuperado el 25 de Septiembre del 2017 de <http://paginamitologica.blogspot.com.es/2013/08/ilyapa-o-illapa.html>)

SlideShare. (2010). Ilustración. Recuperado el 30 de Septiembre del 2017 de <https://es.slideshare.net/Martu128/ilustracin-genero-tnicas-y-estilos>)

VILLEGAS, E. (1996). Los Herederos de los Incas. Bogotá, Colombia: Villegas Editores y Corporación Andina de Fomento – CAF

ANEXOS

Anexo1 Guión Técnico

Hoja 1

Portada

En la portada se mostrará la ilustración de uno de los personajes, acompañada de una alegoría que constará en un mosaico de colores. Además para completar la composición se acompañará del logo diseñado para el proyecto

Hoja 2

Guardas

Para las guardas delanteras se utilizó una composición basada en una textura alusiva al pueblo Inca

Hoja 3

Hoja de respeto

Hoja 4

Hoja de respeto

Hoja 5

Cita

Se colocará una cita inspiratoria para el autor que será "Un guerero es impecable cuando confía en su poder personal, sin importar que sea pequeño o grande" Carlos Castaneda. El texto estará ceñido a la parte inferior derecha, el background será de color blanco y tendrá una pequeña alegoría en estilo boceto en color azul-celeste haciendo alusión a lápiz de bocetaje.

Hoja 6

Portadilla

En esta portadilla se muestra el logo diseñado para el artbook.

Hoja 7

Agradecimiento

Contendrá un pequeño agradecimiento personal, el cual está ceñido a la cuarta columna de diagramación.

Dedicatoria

Contendrá una pequeña dedicatoria personal, el cual está ceñido a la cuarta columna de diagramación debajo del agradecimiento.

Hoja 8

Hoja Legal

Se colocará la información legal del libro

Hoja 9

Introducción

Se expone un pequeño texto introductorio con respecto al proyecto a exponer.

Hoja 10

Índice

Aquí se expone el orden secuencial de la información mostrada en el artbook

Hoja 11

Hoja 1 personaje 1

Aquí se muestra la portadilla con el nombre del primer personaje propuesto para el proyecto

Hoja 13

Hoja 12 personaje 1

Aquí se colocará un cita alusoria al personaje

Hoja 14

Hoja 3 personaje 1

aquí se mostraran 4 planos de expectativa gráfica, la cual estará en escala de grises mas un mood de color alusivo al personaje

Hoja 15

Hoja 4 personaje 1

Aquí se muestra la información general del personaje además de las ilustraciones del personaje divididas en 3 vistas mas 3 tres primeros planos para recalcar la información pictórica del personaje

Hoja 16

Hoja 5 personaje 1

Aquí se expone la composición del personaje junto a su background, además se describen los elementos que alegorizan el mismo.

Hoja 17

Hoja 6 personaje 1

Aquí se expondrá una portadilla que correspondera al paper toy del personaje

Hoja 18

Hoja 7 personaje 1

Aquí se mostrará la información general del paper toy, además se muestra un gráfico del modelo final

Hoja 19

Hoja 8 personaje 1

Aquí se expondran el diagrama de piezas que conforman el modelo, tanto armadas como las piezas que las conforman

Hoja 20

Hoja 9 personaje 1

Aquí se muestra el diagrama de armado de las piezas principales del modelo

Hoja 21

Hoja 10 personaje 1

Aquí se muestra el diagrama de armado de las piezas alegóricas que forman parte de las piezas principales

Hoja 22

Hoja 1 personaje 2

Aquí se muestra la portadilla con el nombre del primer personaje propuesto para el proyecto

Hoja 23

Hoja 2 personaje 2

Aquí se colocará un cita alusoria al personaje

Hoja 24

Hoja 3 personaje 2

aquí se mostraran 4 plano de expectativa gráfica, la cual estará en escala de grises mas un mood de color alusivo al personaje

Hoja 25

Hoja 4 personaje 2

Aquí se muestra la información general del personaje además de las ilustraciones del personaje divididas en 3 vistas mas 3 tres primeros planos para recalcar la información pictórica del personaje

Hoja 26

Hoja 5 personaje 2

Aquí se expone la composición del personaje junto a su background, además se describen los elementos que alegorizan el mismo.

Hoja 27

Hoja 6 personaje 2

Aquí se expondrá una portadilla que correspondera al paper toy del personaje

Hoja 28

Hoja 7 personaje 2

Aquí se mostrará la información general del paper toy, además se muestra un gráfico del modelo final

Hoja 29

Hoja 8 personaje 2

Aquí se expondran el diagrama de piezas que conforma el modelo, tanto armadas como las piezas que las conforman

Hoja 30

Hoja 9 personaje 2

Aquí se muestra el diagrama de armado de las piezas principales del modelo

Hoja 31

Hoja 10 personaje 2

Aquí se muestra el diagrama de armado de las piezas alegóricas que forman parte de las piezas principales

Hoja 32

Hoja 1 personaje 3

Aquí se muestra la portadilla con el nombre del primer personaje propuesto para el proyecto

Hoja 33

Hoja 2 personaje 3

Aquí se colocará un cita alusoria al personaje

Hoja 34

Hoja 3 personaje 3

Aquí se mostraran 4 planos de expectativa gráfica, la cual estará en escala de grises mas un mood de color alusivo al personaje

Hoja 35

Hoja 4 personaje 3

Aquí se muestra la información general del personaje además de las ilustraciones del personaje divididas en 3 vistas mas 3 tres primeros planos para recalcar la información pictórica del personaje

Hoja 36

Hoja 5 personaje 3

Aquí se expone la composición del personaje junto a su background, además se describen los elementos que alegorizan el mismo.

Hoja 37

Hoja 6 personaje 3

Aquí se expondrá una portadilla que correspondera al paper toy del personaje

Hoja 38

Hoja 7 personaje 3

Aquí se mostrará la información general del paper toy, además se muestra un gráfico del modelo final

Hoja 39

Hoja 8 personaje 3

Aquí se expondrán el diagrama de piezas que conforma el modelo, tanto armadas como las piezas que las conforman

Hoja 40

Hoja 9 personaje 3

Aquí se muestra el diagrama de armado de las piezas principales del modelo

Hoja 41

Hoja 10 personaje 3

Aquí se muestra el diagrama de armado de las piezas alegóricas que forman parte de las piezas principales

Hoja 42

Hoja 1 personaje 4

Aquí se muestra la portadilla con el nombre del primer personaje propuesto para el proyecto

Hoja 43

Hoja 2 personaje 4

Aquí se colocará un cita alusoria al personaje

Hoja 44

Hoja 3 personaje 4

Aquí se mostraran 4 planos de expectativa gráfica, la cual estará en escala de grises mas un mood de color alusivo al personaje

Hoja 45

Hoja 4 personaje 4

Aquí se muestra la información general del personaje además de las ilustraciones del personaje divididas en 3 vistas mas 3 tres primeros planos para recalcar la información pictórica del personaje

Hoja 46

Hoja 5 personaje 4

Aquí se expone la composición del personaje junto a su background, además se describen los elementos que alegorizan el mismo.

Hoja 47

Hoja 6 personaje 4

Aquí se expondrá una portadilla que correspondera al paper toy del personaje

Hoja 48

Hoja 7 personaje 4

Aquí se mostrará la información general del paper toy, además se muestra un gráfico del modelo final

Hoja 49

Hoja 8 personaje 4

Aquí se expondrán el diagrama de piezas que conforma el modelo, tanto armadas como las piezas que las conforman

Hoja 50

Hoja 9 personaje 4

Aquí se muestra el diagrama de armado de las piezas principales del modelo

Hoja 51

Hoja 10 personaje 4

Aquí se muestra el diagrama de armado de las piezas alegóricas que forman parte de las piezas principales

Hoja 52

Hoja 1 personaje 5

Aquí se muestra la portadilla con el nombre del primer personaje propuesto para el proyecto

Hoja 53

Hoja 2 personaje 5

Aquí se colocará un cita alusoria al personaje

Hoja 54

Hoja 3 personaje 5

aquí se mostraran 4 planos de expectativa gráfica, la cual estará en escala de grises mas un mood de color alusivo al personaje

Hoja 55

Hoja 4 personaje 5

Aquí se muestra la información general del personaje además de las ilustraciones del personaje divididas en 3 vistas mas 3 tres primeros planos para recalcar la información pictórica del personaje

Hoja 56

Hoja 5 personaje 5

Aquí se expone la composición del personaje junto a su background, además se describen los elementos que

alegorian el mismo.

Hoja 57

Hoja 6 personaje 5

Aquí se expondrá una portadilla que correspondera al paper toy del personaje

Hoja 58

Hoja 7 personaje 5

Aquí se mostrará la información general del paper toy, además se muestra un gráfico del modelo final

Hoja 59

Hoja 8 personaje 5

Aquí se expondrán el diagrama de piezas que conforma el modelo, tanto armadas como las piezas que las conforman

Hoja 60

Hoja 9 personaje 5

Aquí se muestra el diagrama de armado de las piezas principales del modelo

Hoja 61

Hoja 10 personaje 5

Aquí se muestra el diagrama de armado de las piezas alegóricas que forman parte de las piezas principales

Hoja 62

Hoja 1 personaje 6

Aquí se muestra la portadilla con el nombre del primer personaje propuesto para el proyecto

Hoja 63

Hoja 2 personaje 6

Aquí se colocará un cita alusoria al personaje

Hoja 64

Hoja 3 personaje 6

aquí se mostraran 4 planos de expectativa gráfica, la cual estará en escala de grises mas un mood de color alusivo al personaje

Hoja 65

Hoja 4 personaje 6

Aquí se muestra la información general del personaje además de las ilustraciones del personaje divididas en 3 vistas mas 3 tres primeros planos para recalcar la información pictórica del personaje

Hoja 66

Hoja 5 personaje 6

Aquí se expone la composición del personaje junto a su background, además se describen los elementos que alegorizan el mismo.

Hoja 67

Hoja 6 personaje 6

Aquí se expondrá una portadilla que correspondera al paper toy del personaje

Hoja 68

Hoja 7 personaje 6

Aquí se mostrará la información general del paper toy, además se muestra un gráfico del modelo final

Hoja 69

Hoja 8 personaje 6

Aquí se exponen el diagrama de piezas que conforma el modelo, tanto armadas como las piezas que las conforman

Hoja 70

Hoja 9 personaje 6

Aquí se muestra el diagrama de armado de las piezas principales del modelo

Hoja 71

Hoja 10 personaje 6

Aquí se muestra el diagrama de armado de las piezas alegóricas que forman parte de las piezas principales

Hoja 72

Hoja 1 personaje 7

Aquí se muestra la portadilla con el nombre del primer personaje propuesto para el proyecto

Hoja 73

Hoja 2 personaje 7

Aquí se colocará un cita alusoria al personaje

Hoja 74

Hoja 3 personaje 7

aquí se mostrarán 4 planos de expectativa gráfica, la cual estará en escala de grises más un mood de color alusivo al personaje

Hoja 75

Hoja 4 personaje 7

Aquí se muestra la información general del personaje además de las ilustraciones del personaje divididas en 3 vistas más 3 primeros planos para recalcar la información pictórica del personaje

Hoja 76

Hoja 5 personaje 7

Aquí se expone la composición del personaje junto a su background, además se describen los elementos que alegorizan el mismo.

Hoja 77

Hoja 6 personaje 7

Aquí se exponerá una portadilla que correspondiera al paper toy del personaje

Hoja 78

Hoja 7 personaje 7

Aquí se mostrará la información general del paper toy, además se muestra un gráfico del modelo final

Hoja 79

Hoja 8 personaje 7

Aquí se expandran el diagrama de piezas que conforman el modelo, tanto armadas como las piezas que las conforman

Hoja 80

Hoja 9 personaje 7

Aquí se muestra el diagrama de armado de las piezas principales del modelo

Hoja 81

Hoja 10 personaje 7

Aquí se muestra el diagrama de armado de las piezas alegóricas que forman parte de las piezas principales

Hoja 82

Hoja 1 personaje 8

Aquí se muestra la portadilla con el nombre del primer personaje propuesto para el proyecto

Hoja 83

Hoja 2 personaje 8

Aquí se colocará un cita alusoria al personaje

Hoja 84

Hoja 3 personaje 8

aquí se mostraran 4 planos de expectativa gráfica, la cual estará en escala de grises mas un mood de color alusivo al personaje

Hoja 85

Hoja 4 personaje 8

Aquí se muestra la información general del personaje además de las ilustraciones del personaje divididas en 3 vistas mas 3 tres primeros planos para recalcar la información pictórica del personaje

Hoja 86

Hoja 5 personaje 8

Aquí se expone la composición del personaje junto a su background, además se describen los elementos que alegorizan el mismo.

Hoja 87

Hoja 6 personaje 8

Aquí se expandrá una portadilla que correspondera al paper toy del personaje

Hoja 88

Hoja 7 personaje 8

Aquí se mostrará la información general del paper toy, además se muestra un gráfico del modelo final

Hoja 89

Hoja 8 personaje 8

Aquí se expandran el diagrama de piezas que conforman el modelo, tanto armadas como las

piezas que las conforman

Hoja 90

Hoja 9 personaje 8

Aquí se muestra el diagrama de armado de las piezas principales del model

Hoja 91

Hoja 10 personaje 8

Aquí se muestra el diagrama de armado de las piezas alegóricas que forman parte de las piezas principales

Hoja 92

Aquí se mostrará una portadilla para presentar los lineart de los personajes

Hoja 93

Aquí se exhibira los lineart de 4 de los personajes propuestos

Hoja 94

Aquí se muestran los lineart de los otros 4 personajes correspondientes al proyecto

Hoja 95

Aquí se mostrará una portadilla para presentar los lineart de los paper toys

Hoja 96

Aquí se exhibira los lineart de 4 de los paper toys propuestos para el proyecto

Hoja 97

Aquí se muestran los lineart de los otros 4 paper toys correspondientes al proyecto

Hoja 98

Aquí se mostrará una portadilla para presentar los lineart de los fondos

Hoja 99

Aquí se exhibira 2 lineart de los background que se presentaron para el proyecto

Hoja 100

Aquí se exhibira 2 lineart de los background que se presentaron para el proyecto

Hoja 101

Aquí se exhibira 2 lineart de los background que se presentaron para el proyecto

Hoja 102

Aquí se exhibira 2 lineart de los background que se presentaron para el proyecto

Hoja 103

Hoja de respeto

hoja 104

Hoja de respero

Hoja 105

Guardas

Para las guardas traseras se utilizó una composición basada en una textura alusiva al pueblo

Inca

Hoja 106

Guardas

Para las guardas traseras se utilizó una composición basada en una textura alusiva al pueblo

Inca

Hoja 107

Contraportada

Aquí se muestran 5 de los personajes propuestos para el proyecto complementados con un mosaico de colores

