



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

**TRAJES TÍPICOS ANCESTRALES FEMENINOS DE LA COMUNIDAD
INDÍGENA SARAGURO, AFROESMERALDEÑA Y MONTUVIA A
TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN DIGITAL.**

**BUSTAMANTE LUZON JOSE LUIS
LICENCIADO EN BELLAS ARTES**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

TRAJES TÍPICOS ANCESTRALES FEMENINOS DE LA
COMUNIDAD INDÍGENA SARAGURO, AFROESMERALDEÑA Y
MONTUVIA A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN DIGITAL.

BUSTAMANTE LUZON JOSE LUIS
LICENCIADO EN BELLAS ARTES

MACHALA
2022



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

TRABAJO TITULACIÓN
PRODUCTOS O PRESENTACIONES ARTÍSTICAS

TRAJES TÍPICOS ANCESTRALES FEMENINOS DE LA COMUNIDAD INDÍGENA
SARAGURO, AFROESMERALDEÑA Y MONTUVIA A TRAVÉS DE LA
ILUSTRACIÓN DIGITAL.

BUSTAMANTE LUZON JOSE LUIS
LICENCIADO EN BELLAS ARTES

GUAMAN ROMERO NESTOR OSWALDO

MACHALA, 22 DE FEBRERO DE 2022

MACHALA
2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	documentacion.cidap.gob.ec:8080 Fuente de Internet	1%
2	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	1%
3	ru.tic.unam.mx:8080 Fuente de Internet	1%
4	Submitted to UNIBA Trabajo del estudiante	1%
5	hjp.bridalboutique.it Fuente de Internet	1%
6	www.elcomercio.com Fuente de Internet	1%
7	turismoecuadorblogger.blogspot.com Fuente de Internet	1%
8	repositorio.uasb.edu.ec Fuente de Internet	1%
9	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1%

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

El que suscribe, BUSTAMANTE LUZON JOSE LUIS, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado TRAJES TÍPICOS ANCESTRALES FEMENINOS DE LA COMUNIDAD INDÍGENA SARAGURO, AFROESMERALDEÑA Y MONTUVIA A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN DIGITAL., otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

El autor declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 22 de febrero de 2022



BUSTAMANTE LUZON JOSE LUIS
0750563181

DEDICATORIA

Dedico de manera muy especial este trabajo de investigación a mis padres quienes desde mis inicios me han dedicado muchos años de su vida en mi formación académica, quienes me han inculcado valores y principios pero sobre todo a cumplir cada una de las metas propuestas y a no rendirme nunca en la vida por que aun tengo un mundo de experiencias por delante, de la misma a mis dos hermana siempre estuvieron presentes y apoyando en proyectos o actividades a lo largo de mi carrera como profesional.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud y agradecer a Dios, quien con sus bendiciones siempre me muestra el camino a mis queridos padres por siempre estar apoyándome día a día e incondicionalmente en mi proceso académico a mis hermanas por estar siempre presente, acompañándome, por todo el apoyo moral que me brindaron a lo largo de esta etapa de mi vida. A toda mi familia, mi novia y amigos que me han apoyado y que han hecho que este trabajo se realice, a mis tutores que sin su guía este proyecto no hubiera sido posible y finalmente a mis docentes a lo largo de mi carrera profesional quienes han compartido sus valiosos conocimientos.

José Luis Bustamante luzon

Autor

RESUMEN

TRAJES TÍPICOS ANCESTRALES FEMENINOS DE LA COMUNIDAD INDÍGENA SARAGURO, AFROESMERALDEÑA Y MONTUVIA A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN DIGITAL.

Autor:

Bustamante Luzon Jose Luis

Tutor:

Lcdo. Guamàn RomeroNèstor Oswaldo, Ph.d.

El siguiente proyecto ilustrativo busca demostrar la gran importancia de la cultura, la vestimenta y el folklore ecuatoriano, mediante la ilustración digital o arte digital tomando como referencia la vestimenta femenina o trajes típicos femeninos de tres comunidades distintas como lo son la comunidad indígena Saraguro, montuvia y por último la comunidad afroesmeraldeña. Presentar una estrategia gráfica y de diseño como lo es el *character design* (diseño de personajes) para darle una estética llamativa plasmando cada elemento de la vestimenta tradicional en un lienzo digital y argumentando sobre cada uno de los elementos insertados en cada pieza, con el propósito de hacer que el público sienta interés e incentive a la investigación referente a cada pieza artística digital, sobre todo comprenda la realidad y tome conciencia de la cultura y las costumbres que no se toman a consideración.

En cuanto a la obra o a la pieza digital estará conformada por tres ilustraciones, se realizarán usando el concepto de el *character design* que sirvió como base para la elaboración de cada ilustración, además se hizo uso de aplicaciones de referencia anatómica 3D (MagicPoser y ArtPose) para corregir la postura de cada modelo o personaje en la ilustración de esa forma evitando inconsistencia con la perspectiva y la anatomía.

Sin embargo, cabe señalar que el objetivo de la propuesta digital es permitir principalmente que las personas comprendan la profunda realidad y el desconocimiento que tenemos hacia nuestra propia cultura y folklore, que significado tiene cada color y cada indumentaria, sobre todo la indumentaria femenina que a más de transmitir belleza

también guarda un gran significado en cada prenda y en cada bordado de la misma, más aún en la vestimenta de comunidades indígenas que es por lo general en donde se encuentran más presentes estos elementos o detalles indumentarios. Además, se exhibirán a través de plataformas virtuales como Facebook, Instagram que son los medios de difusión más efectivos convirtiéndola de esta manera en una propuesta netamente de carácter digital y de acceso libre dirigido al público en general.

Este trabajo digital está dividido en tres ilustraciones con un formato horizontal con dimensiones de 6225 píxeles de anchura por 3500 píxeles de altura, respetando el espacio entre cada elemento ilustrado para conservar la estética del *character design*. El resultado de este concepto no muy visto cuando se habla de propuestas artísticas convierte a la ilustración digital y softwares que se usan para elaborar la misma en una herramienta fundamental, útil sobre todo para los artistas más contemporáneos a comprender mucho mejor aspectos de nuestra cultura a través de la investigación y referencias de nuestro entorno, cultura o algo en específico creando nuevas formas más factibles y sencillas para el espectador.

La finalidad de esta propuesta es difundir estas tres obras digitales mediante las redes sociales antes mencionadas, consiguiendo abrir espacio a la socialización directa con las personas a quienes logre alcanzar la obra, leer todas sus propuestas o críticas de la propuesta misma incentivando de esta manera el pensamiento crítico y reflexivo sobre la conservación de la identidad cultural, folklórica e indumentaria en nuestra sociedad.

PALABRAS CLAVE: ARTE DIGITAL, ILUSTRACIÓN DIGITAL, CHARACTER DESIGN, IDENTIDAD, CULTURA, FOLKLORE, INDUMENTARIA.

ABSTRACT

TYPICAL FEMALE ANCESTRAL COSTUMES OF THE SARAGURO, AFRO-SMERALDEÑA AND MONTUVIA INDIGENOUS COMMUNITIES THROUGH DIGITAL ILLUSTRATION.

Author:

Bustamante Luzon Jose Luis

Tutor:

Lcdo. Guamàn Romero Nèstor Oswaldo, Ph.d.

The following illustrative project seeks to demonstrate the great importance of Ecuadorian culture, clothing and folklore, through digital illustration or digital art taking as a reference the female clothing or typical female costumes of three different communities such as the Saraguro indigenous community, Montuvia and finally the Afro-Smeraldeña community. To present a graphic and design strategy such as character design to give a striking aesthetic by capturing each element of the traditional dress in a digital canvas and arguing about each of the elements inserted in each piece, in order to make the public feel interest and encourage research regarding each digital art piece, especially to understand the reality and become aware of the culture and customs that are not taken into consideration.

As for the work or the digital piece will consist of three illustrations, will be made using the concept of character design that served as the basis for the development of each illustration, also made use of 3D anatomical reference applications (MagicPoser and ArtPose) to correct the posture of each model or character in the illustration thus avoiding inconsistency with the perspective and anatomy.

However, it should be noted that the objective of the digital proposal is mainly to allow people to understand the profound reality and ignorance we have towards our own culture and folklore, the meaning of each color and each garment, especially the female clothing that besides transmitting beauty also keeps a great meaning in each garment and in each embroidery of the same, especially in the clothing of indigenous

communities which is usually where these elements or clothing details are more present. In addition, it will be exhibited through virtual platforms such as Facebook, Instagram, which are the most effective means of dissemination, thus making it a purely digital proposal and free access to the general public.

This digital work is divided into three illustrations with a horizontal format with dimensions of 6225 pixels wide by 3500 pixels high, respecting the space between each illustrated element to preserve the aesthetics of character design. The result of this concept not often seen when talking about artistic proposals makes digital illustration and software used to develop it in a fundamental tool, useful especially for contemporary artists to better understand aspects of our culture through research and references of our environment, culture or something specific creating new forms more feasible and simple for the viewer.

The purpose of this proposal is to disseminate these three digital works through the social networks mentioned above, managing to open space for direct socialization with people who manage to reach the work, read all their proposals or criticisms of the proposal itself thus encouraging critical and reflective thinking about the preservation of cultural identity, folklore and clothing in our society.

KEYWORDS: DIGITAL ART, DIGITAL ILLUSTRATION, CHARACTER DESIGN, IDENTITY, CULTURE, FOLKLORE, CLOTHING.

INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I	12
CONCEPCIÓN DEL OBJETO ARTÍSTICO	12
1.1 CONCEPTUALIZACIÓN DEL OBJETO ARTÍSTICO.	12
1.2 CONTEXTUALIZACIÓN TEÓRICA DEL OBJETO ARTÍSTICO.	28
CAPÍTULO II	33
CONCEPCIÓN DE LA OBRA ARTÍSTICA.	34
2.1. DEFINICIÓN DE LA OBRA.	34
2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA OBRA.	35
CAPÍTULO III	37
FASES DE CONSTRUCCIÓN DE LA OBRA.	37
3.1 PREPRODUCCIÓN ARTÍSTICA.	37
3.2 PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.	42
3.3 EDICIÓN FINAL DE LA OBRA.	49
CAPÍTULO IV	53
DISCUSIÓN CRÍTICA	
4.1 ABORDAJE CRÍTICO-REFLEXIVO SOBRE LA FUNCIÓN DE LA OBRA.	53
4.2 CONCLUSIONES.	55
BIBLIOGRAFÍA.	56

INDICE DE IMAGENES

- Imagen 1:** vestimenta de mujer otavaleña.
- Imagen 2:** vestimenta de hombre otavaleño.
- Imagen 3:** Ropa. Los saraguros mantienen su forma tradicional de vestir.
- Imagen 4:** Oficio. La cosecha del maíz es parte de lo que producen.
- Imagen 5:** Oficio. Imagen de naco extraída de Youtube, Meliza Yumisaca.
- Imagen 6:** Tupo artículo vestimentario saraguro.
- Imagen 7:** Collar o wallka artículo vestimentario saraguro.
- Imagen 8:** Sombrero autóctonos de lana Saraguro, Maria Del Cisne Ordoñez.
- Imagen 9:** La vestimenta de la mujer montuvia.
- Imagen 10:** Vestimenta tradicional afroecuatoriana.
- Imagen 11:** Niña vestida de indígena. Guayaquil, Ecuador, 1926, del Instituto Nacional De Patrimonio Cultural
- Imagen 12:** Ilustraciones trajes regionales Tomabela, Isabel Romero.
- Imagen 13:** Danzantes de trajes tradicionales,Marko Bizarro.
- Imagen 14:** Noche del Folklor Ecuatoriano.
- Imagen 15:** Referencias de vestimenta tradicional Saraguro.
- Imagen 16:** Referencias de vestimenta tradicional Saraguro contemporánea.
- Imagen 17:** Referencias indumentaria Saraguro.
- Imagen 18:** Referencias vestimentaria montuvia.
- Imagen 19:** Referencias vestimentaria montuvia.
- Imagen 20:** Referencias vestimentarias afroecuatorianas.
- Imagen 21:** Referencias vestimentarias afroecuatorianas.
- Imagen 22:** Referencia anatómica 3D.
- Imagen 23:** Referencia anatómica 3D.
- Imagen 24:** Referencia anatómica 3D.
- Imagen 25:** Referencia anatómica 3D.
- Imagen 26:** Referencia anatómica 3D.
- Imagen 27:** Referencia anatómica 3D.
- Imagen 28:** Aproximación gráfica 2022
- Imagen 29:** Aproximación gráfica 2022
- Imagen 30:** Aproximación gráfica 2022
- Imagen 31:** Aproximación gráfica 2022
- Imagen 32:** Aproximación gráfica 2022
- Imagen 33:** Aproximación gráfica 2022
- Imagen 34:** Aproximación gráfica 2022
- Imagen 35:** Aproximación gráfica 2022
- Imagen 36:** Aproximación gráfica 2022
- Imagen 37:** Aproximación gráfica 2022
- Imagen 38:** Aproximación gráfica 2022
- Imagen 39:** Aproximación gráfica 2022

Imagen 40: comentario emitido por Amani Sheikh, 2022

Imagen 41: comentario emitido por Andrew F. Arévalo, 2022

Imagen 42: comentario emitido por Alexander Ramirez, 2022

Imagen 42: comentario emitido por Ronald Vallejo, 2022

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación aborda una temática “ TRAJES TÍPICOS ANCESTRALES FEMENINOS DE LA COMUNIDAD INDÍGENA SARAGURO, AFROESMERALDEÑA Y MONTUBIA A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN DIGITAL” misma que tiene como objetivo principal visibilizar a nuestros pueblos y el significado que esconde detrás de su indumentaria y la poca importancia que en las nuevas generaciones le dan a esta. La pérdida de la identidad cultural ha sido un problema que se ha venido acarreado desde hace mucho años atrás pero que casi nunca ha sido tomado en cuenta, en este proyecto también se logra evidenciar mediante el registro bibliográfico en cómo la ilustración digital y nuevas herramientas pueden ayudar a que el arte sea visto de manera digital implementando el *character design* y dándole protagonismo a la vestimenta femenina a través de este.

En cuanto a la estructura de la investigación esta se centra en cuatro capítulos esenciales y argumentativos, el primero capítulos aborda la conceptualización y contextualización del objeto artístico, es decir aquí se abordará los aspectos más importantes sobre cada pueblo, como lo son el pueblo Saraguro y otros pueblos mas, el pueblo montubio y finalmente el pueblo afroecuatoriano, analizado la vestimenta, la indumentaria, el folclor y varios puntos de vista de algunos autores que investigaron temática semejante.

Posteriormente a esto, también se estudia la concepción de la obra artística, en donde se plantea información relevante en cuanto a su evolución, la importancia y característica del arte digital, además una breve introducción al *character design* y su incidencia como propuesta artística.

El capítulo tres llamado fase de construcción de la obra, aborda acerca de la producción artística donde se evidenciara el proceso de cada ilustración digital, desde la recopilación de referencias de la vestimenta, referencias 3D, los bocetos, las capas de color y finalmente el renderizado de cada pieza digital.

Para finalizar de este proyecto se plantea un cuarto y último capítulo, en el que se habla de la temática pero desde una perspectiva crítico-reflexiva, es decir se expresa de qué manera se va a dar a conocer la obra a las personas, en esta caso se lo realizará de forma completamente digital a través de medios o plataformas digitales como facebook para evidenciar en cuando a influido en el pensamiento de el público, es decir si se ha logrado el objetivo de la investigación, asimismo se relatan las conclusiones generales de la investigación.

CAPÍTULO I

CONCEPCIÓN DEL OBJETO ARTÍSTICO

1.1 CONCEPTUALIZACIÓN DEL OBJETO ARTÍSTICO

La investigación girará en torno a el territorio pluricultural ecuatoriano en donde el enfoque de atención estará en los trajes típicos o tradicionales de las comunidades indígenas, afroecuatoriano y montuvios tanto de la sierra como la costa, quienes son los que están en cierto modo desvinculados por el resto de la población, siendo esta muchas veces la mano obrera, donde no solo aportan a la diversidad biológica sino a la identidad cultural y la seguridad alimentaria de la población.

Es por eso que es importante mostrar la importancia de conocer la historia o antecedentes, la necesidad de comunicar parte de la diversidad folklórica que posee el Ecuador a través de el arte digital y varios aspectos que no son tomando en cuenta cuando se habla específicamente de trajes típicos o tradicionales y del folklore ecuatoriano por ejemplo. Lo que se pretende hacer es que, este proyecto ilustrativo digital sea parte de la identidad que poco o no mucho se conoce a fondo, ayudando a comprender que los portadores de la vestimenta son promotores culturales, pero ante todo se anhela que esta investigación subsista en la memoria de las nuevas generaciones y poder incentivar a la investigación sobre temas relacionados a este.

El proyecto es novedoso debido a que el character design son conceptos más usados dentro del arte digital o concept art y dentro de la industria publicitaria, moda y de los videojuegos.

Según Escobar Guanoluisa & Romero Núñez (2020) La ilustración es una actividad rentable en el contexto contemporáneo, una tendencia que se sustenta para la publicidad de moda, prueba de ello es la existencia de campañas publicitarias de reconocidas marcas que han utilizado el recurso de la ilustración como elemento creativo principal (p.8).

Al analizar algo como un objeto en específico, se sobreentiende que se lo analiza como un elemento tangible, que posee características únicas que lo diferencian de su entorno y de otros elementos o objetos que se encuentran a su alrededor. Al estudiar al arte digital o específicamente a la ilustración como objeto de estudio y como objeto artístico suponemos analizar elementos físicos e intangibles, ya que la ilustración digital podría ser impresa y formar parte del entorno y lo que lo rodea con posibilidades de interacción y más.

Este género es producto de la creatividad artística y la mezcla de tecnologías digitales, ciberespacio y vida artificial, constituyéndose en un universo original de estética, espacio y tiempo. A su vez, las actuales manifestaciones artísticas experimentan y amplían tanto las posibilidades expresivas y de divulgación como las de la participación y apreciación de los espectadores. (REGIL, 2005, p.8)

Es decir se podría tratar de un objeto artístico sea tangible o intangible cuya finalidad es la de representar gráficamente o visualmente una realidad. De aquí que la ilustración artística como tal forma parte del arte contemporáneo, siendo su mayor característica el expresar o representar un concepto, una idea o una realidad, sin dejar a un lado que esta representación puede ser plasmada con diferentes estilos artísticos, técnicas y cromáticas que sumados refuerzan el mensaje o la idea que se desea transmitir.

Se trata de obras, que por lo general no tienen una estructura lineal, y en las que el equilibrio y fusión de los diferentes medios se presenta de manera estética. Combinar los diferentes atributos de las artes plásticas con los del audio (composición o adecuación sonora de: música, voz, efectos, etcétera) y con las posibilidades de los géneros artísticos antecedentes al arte digital, no son un reto simple para los artistas. (REGIL, 2005, p.8)

Pero primero antes que nada la etnología jugaría un papel importante ya que habría que indagar con un enfoque cualitativo e identificar los trajes regionales de todas las comunidades antes mencionadas, identificar y analizar cada uno de sus elementos

vestimentarios de los atuendos. Y por último se desarrollaría una serie digital de ilustraciones, utilizando como herramienta principal Adobe Photoshop.

Históricamente se conoce que la indumentaria tradicional o trajes típicos del Ecuador son la representación de la cultura de los pueblos de las distintas regiones que conforman el país. En un país en donde su vestimenta cuenta la historia y la vinculación de sus raíces, se destaca la caracterización de cada prenda. Por ejemplo, en la región sierra, se observa la belleza de los colores que combinan con sus accesorios. En la costa, representa la comodidad y frescura en su ropa. Asimismo, en la región amazónica, sus indígenas visten de semillas y de la naturaleza que cubre el paisaje del Ecuador. Los trajes típicos de cada lugar son motivo de orgullo y de identidad para la ciudadanía ecuatoriana.

Las diferentes figuras que se ven en los trajes típicos, no eran simples caprichos de las personas, sino que al momento de elaborar los trajes tradicionales las figuras tenían significados religiosos o del contexto mismo, puesto que muchas representan símbolos de animales o de la naturaleza misma, mediante el cual se expone entre las formas simbólicas la religión, la ciencia, el lenguaje, el mito y el arte como creaciones en las que el ser humano ordena sus sentimientos, deseos y pensamientos los cuales también determinan y definen su cosmovisión indígena, así pues, los trajes tradicionales son fuente de información ya que contienen códigos y signos en los que se expresa la cultura e idiosincrasia de un pueblo. (Cruz Denesa, 2014, p.2)

Para ejemplificar más esta variedad de trajes típicos en Ecuador y para visibilizar las características más importantes o más relevantes solo englobando el aspecto vestimentario de algunos de las comunidades indígenas quizás se pueda distinguir en primer lugar el caso de la vestimenta singular de pueblo Otavaleño.



Imagen 1: vestimenta de mujer otavaleña. fuente: <https://n9.cl/w5ru5>

Las indumentarias del pueblo Otavalo, es renombrada entre los demás pueblos que se encuentran dentro del territorio nacional, debido a su simbología y elegancia en cada prenda de vestir. Lo que distingue a sus trajes es el tejido tradicional, que se ha conservado desde tiempos muy remotos. Gran parte de su indumentaria o vestimenta son piezas confeccionadas a mano por su propio pueblo, con sus colores, bordados y diseños originarios que representan el arte, ideología y trabajo de los Otavaleños. Además a través de su indumentaria destaca su riqueza cultural que aún se sigue manteniendo en su comunidad.

En cuanto a su vestimenta en específico se ve el uso de una manta ancha azul que cubre el cuerpo y que se sujeta con una faja bordada en la cintura, aparte se utilizan accesorios como collares y pulseras doradas. Sin dejar a un lado que el cabello siempre va bien amarrado formando una cola. Sin embargo los hombre a diferencia de la vestimenta de las mujeres este no hace uso de ella con frecuencia, sólo hace uso de ella en días festivos. Y quizás esto se deba al precio de la vestimenta de esta comunidad, sobre todo en la vestimenta femenina.

Las razones esgrimidas por las mujeres que han cambiado los anacos o las polleras por los jeans, están relacionadas con el precio de la ropa. Es más barato comprar un pantalón que el anaco. El argumento en parte es cierto y en parte no. Lo es porque la ropa de gala efectivamente puede llegar a suponer un desembolso económico importante (aunque como podemos observar en las

cañaris los vestidos también se han ido adecuando y modificando con telas de menor precio), pero también a la comodidad, ya que es preciso que las mujeres habitúen su cintura desde niñas para llevar estas prendas. En otros casos se argumenta que prefieren pasar desapercibidas o incluso el gusto por las ropas occidentales. (Valcuende, 2016, p.12)



Imagen 2: vestimenta de hombre otavaleño. Fuente: <https://n9.cl/kj2r9>

Los hombres usan en su mayoría ropa mestiza, sólo algunos ancianos visten de manera cotidiana el poncho de acuerdo a la identidad de su comunidad; el uso del traje tradicional masculino, se puede apreciar en momentos ceremoniales y festivos durante todo el año. (Quinatoa Cotacachi, 2013, p.7)

Algo que particularmente llama la atención de la comunidad otavaleña es que la forma en la que se usa la vestimenta, cada prenda transmite o da a entender algo, muy aparte de complementar el vestuario con el rebozo que básicamente es una tela que se cruza por debajo del brazo y se amarra en el hombro contrario y la fachalina. Esta última prenda o lana del vestuario sobre todo en las damas lo llevan por delante cuando están comprometidas o casadas y a un costado cuando aún están solteras según la tradición.

Son muchos los elementos que distintivos de la vestimenta Otavaleña a pesar de que esta ha ido cambiando un poco con el pasar del tiempo esta no ha perdido mucha su esencia, ya que esta es transmitida de generación en generación según manifiesta

Guamán Llamuca & Quispilema Quispilema (2018) “La identidad cultural puede reflejarse en varios pueblos ancestrales del Ecuador, entre ellos Otavalo es una comunidad que conserva y comparte sus rasgos culturales, costumbres, valores y creencias con sus descendientes.” (p.24). Especialmente la vestimenta de la mujer que no solo está conformada de telas sino también de adornos tal y como nos menciona Quinatoa Cotacachi (2013) “Los objetos del vestuario y adornos que comparten todas las mujeres de Imbabura son las walkas o collares, las makiwatanas o brazaletes, las fachalinas o mantas que cubren el dorso y los alpargates o zapatos indígenas.” (p.7)

En cuanto a su patrimonio cultural de acuerdo a su contexto sociocultural se sobreentiende que es la herencia material e inmaterial que recibe de sus antepasados y que forma parte de su historia aportando sentido de pertenencia y fortaleciendo su identidad.

Hoy en día, el patrimonio cultural está estrechamente relacionado con los desafíos más apremiantes que enfrenta la humanidad. Estos desafíos incluyen el cambio climático y los desastres naturales, educación, salud, inmigración, urbanización, conflicto entre comunidades, marginación o desigualdad económica. Por lo tanto, el patrimonio cultural y turismo se consideran "una condición necesaria para la salvaguardia y promoción del desarrollo social, ambiental y económico pacífico y sostenible". (León, 2020, p.7)

Por otro lado en la región andina de Saraguro de la provincia de Loja tenemos a un cantón que no solamente se destaca por su vestimenta, costumbres y tradiciones sino que ha sido calificado como emporio de la etnia más pura de la comunidad indígena. Y En cuanto a su tradicional vestimenta vamos a poder encontrar el uso de ponchos, los cuales generalmente cuentan con tonos oscuros con predominio del negro, símbolo de poder, lo cual contrasta mucho con el distintivo uso de sombreros blancos y correas de cuero de amplio tamaño.

Las prendas y textiles que los Saraguros elaboran para su propio uso son tejidas con fibras de animales y cada una posee el sello personal de quien la elaboró, debido a que son personas muy dedicadas, creativas y sobre todo pacientes. (Calle Lozano, 2017, p.40)



Imagen 3: Ropa. Los saraguros mantienen su forma tradicional de vestir. Fuente: <https://n9.cl/g7pii>

Algo que se debe de rescatar de esta comunidad indígena es que están muy orgullosos no solo por su forma de vestir sino que también lo están de su etnia orgullosos de su estirpe, cuidan celosamente su linaje y hablan tanto el castellano como el kichwa y entre aquellas tradiciones que mantienen en el tiempo está su manera de vestir, como lo demuestran día a día.



Imagen 4: Oficio. La cosecha del maíz es parte de lo que producen. Fuente: <https://n9.cl/g7pii>

En cuanto a la indumentaria femenina lo que predomina en primer lugar es el anaco, esta prenda está conformada por dos telas una de color negro que es el color predominante en su vestimenta y la otra de color blanco, como accesorio se utiliza una faja.



Imagen 5: Oficio. Imagen de naco extraída de Youtube, Meliza Yumisaca.

Además algo que complementa y forma parte de la indumentaria y que aporta mucho significado e identidad a la mujer Saraguro es un artículo llamado (tupo), este artículo principalmente se ve en las prendas de una mujer y muy indispensable dentro de su comunidad, lleva representaciones iconográficas impares y sus personajes son el símbolo y la representatividad de sus ancestros.



Imagen 6: Tupo artículo vestimentario saraguro. Fuente: <https://n9.cl/npfcf>

Otro elemento importante dentro de la indumentaria Saraguro es su llamativo collar o más conocido dentro de la comunidad como (*wallka*) este representa el poder

femenino y está elaborado artesanalmente por hilos, mullos o chaquiras de colores siguiendo un modelo estandarizado dentro de la comunidad.

Las artesanías de Canton Saraguro tiene un legado histórico a través de las cuales sus tradiciones ancestrales han sido transmitidas de generación en generación, y que gracias a las hábiles manos de sus artesanos se ha podido crear variedad de hermosas artesanías de muy alta calidad en las que se refleja la riqueza cultural que posee el pueblo Saraguro. (Calle Lozano, 2017, p.17).



Imagen 7: Collar o wallka artículo vestimentario saraguro. Fuente: <https://n9.cl/npfcf>

Añadiendo para complementar la indumentaria femenina, el sombrero es otro de sus elementos distintivos hecho principalmente con lana de borrego mismo que tiene diferentes significados y características, por lo general se lo usa en eventos especiales, sobre todo en fiestas tanto indígenas como mestizas. Su elaboración es artesanal y se caracteriza por el contraste de blanco en su superficie y cera con una tonalidad oscura para las manchas negras.



Imagen 8: Sombrero autóctonos de lana Saraguro, Maria Del Cisne Ordoñez.

Por otro lado en el pueblo montuvio que cubre las provincias de Manabí, Los Ríos, Guayas y Santa Elena, se destacan por sus sombreros (estilo vaquero) y suelen portar machetes, usan botas de goma pero aun así la mayoría de los trajes de la comunidad montuvia son un poco variados por lo que no tienen un traje tradicional asociado a ellos. Es por eso que es necesario visibilizar estos aspectos para que se le dé la debida importancia a estos promotores culturales.

Siendo el Ecuador, un país multiétnico por la diversidad de culturas que se asientan en su territorio, resulta necesario, promover y aplicar procesos de mediación intercultural, que no solamente propicien la convivencia armónica entre los sujetos que habitan en las diversas regiones (Costa, Sierra, Oriente e Insular); sino que también se constituyan en un recurso que permita rescatar aquellas identidades culturales autóctonas que en la actualidad se están perdiendo a causa de procesos de asimilación cultural donde los individuos de un contexto específico adoptan culturas foráneas y anulan a su cultura nativa. (Vélez Santana, 2018, p.25)



Imagen 9: La vestimenta de la mujer montuvia. Fuente: <https://n9.cl/neqwi>

Específicamente a su vestimenta tradicional femenina y algo que forma parte de su indumentaria este se destaca por su prenda base, una falda muy colorida o bordada con productos ya sean animales u objetos tradicionales de la población montuvia, está pueden ser frutas cítricas del campo, el maíz, café, cacao, queso, machete, la batea, etc.

La indumentaria del montuvio se reconoce o se destaca por la utilización del tradicional sombrero de paja toquilla, que internacionalmente ha sido reconocido con la denominación de “Panamá Hat”, aunque en los momentos actuales es muy común observarlos utilizando gorras. En el caso de los varones, su vestimenta tradicional es una camisa mangas largas de colores fuertes, ésta también está desapareciendo, y ha dado la pauta a otras opciones de indumentaria como las camisetas estampadas o de un color; en cuanto a los pantalones son elaborados en dril y doblados hasta la pantorrilla; y el calzado de acuerdo a la ocasión varía entre sandalias, zapatos o botas de cuero y botas de caucho. Mientras que, para las mujeres, su vestimenta tradicional, son los vestidos largos de manga corta, la parte inferior es una especie de falda amplia y rizada con corte en la cintura, en cuanto a los colores de estos trajes son claros; el calzado se caracteriza por la utilización de sandalias. (Vélez Santana, 2018, p.36)

Algo que caracteriza mucho al montuvio es la vida y su conexión con el campo, sus principales actividades diarias son la producción en la agricultura o la ganadería, en

muchas ocasiones se lo puede ver montando a caballo cargando consigo su singular machete, por lo general es gente muy amable y tiene un profundo apego por la religiosidad.

No cambiarían la vida en el campo por ninguna otra. A pesar de las condiciones precarias de vida en muchos casos, del trabajo duro bajo el sol y de la falta de oportunidades que son evidentes en las poblaciones rurales del país, el montuvio de Rocafuerte no estaría dispuesto a dejar su campo y cambiar su forma de vida. (Bravo Vélez, 2018, p.16).

Otra de las características del hombre montuvio es su oralidad ya que tiene una cultura literaria muy arraigada con la capacidad de transformar esos recursos en narrativos.

La oralidad es el cimiento en el cual se construye la cultura de Manabí. Es esa forma innata de contar leyendas, de narrar cuentos, de construir versos, de enfatizar chigualos, de interpretar amorfinos y de almacenar un sinnúmero de historias que fueron creadas para ayudar al imaginativo de sus habitantes. (Valdivieso, 2021, p.13)

Una tradición a resaltar del pueblo montuvio y que ya muy poco se pone en práctica actualmente en las escuelas primarias y secundarias es el amorfino, un cantar poético de origen popular, que es expresado de forma romántica aludiendo al amor y al desamor, según Gavilanes (2015) “Los rasgos poéticos y de romanticismo del campesino montuvio se evidencian en el amorfino, de allí la necesidad de crear conciencia de su rescate, a nivel de educación primaria o secundaria.” (p.12)

Sin duda creencias, tradiciones, costumbres, símbolos y características que se guardan detrás del pueblo montuvio que traen consigo un sinnúmero de experiencias y patrones de comportamiento, modos de ser, de hacer, sentir o cómo se comunican entre su propia comunidad, construyendo de esa manera una realidad diferente. Sin embargo se le da un quemeimportismo cuando se trata de el pueblo montuvio.

La desvalorización hacia todo lo que se considere parte de la sociedad y cultura montubia, ha impedido conocer y reconocer el rol protagónico que desempeñan en el ámbito sociocultural y económico. Es importante además evidenciar una falencia al momento de reinterpretar la identidad cultural nacional por parte del propio habitante del litoral, puesta de manifiesto en los resultados que arrojó el Censo del año 2001, año en el cual no se visibiliza el pueblo montubio; en el Censo 2010, el 7,4% de la población ecuatoriana se autodenominó montubia. (Gavilanes, 2013, p.2)

Este proyecto aparte de darle visibilidad a la vestimenta tradicional de cada pueblo también se describe la realidad socio cultural de estos, con el objetivo de promover la unidad, igualdad y diversidad cultural.

Por otro lado la diversidad de colores en sus prendas, collares hechos con semillas y un turbante que cubre la cabeza de las mujeres; pantalones cortos y un pañuelo en el caso de los hombres es parte de la vestimenta tradicional del pueblo afroecuatoriano, especialmente de los que se ubican en Esmeraldas.



Imagen 10: Vestimenta tradicional afroecuatoriana. Fuente: <https://n9.cl/22vnl>

Para ser más específicos empezando por la vestimenta femenina está principalmente se caracteriza por usar una falda prensada, misma que da una sensación visual de olas de océano, en la parte superior de la vestimenta se encuentra la blusa con un cuello con forma de círculo que representa el mundo según sus creencias y que las

energías giran en ese círculo. Comparándola con la vestimenta de los hombres esta tiende a ser un poco más simple, lo habitual es que se use camisas de colores con tonalidades claras y un pantalón pescador esto debido a que sus ocupaciones cotidianas por lo general se encuentran en el campo y en la pesca. Sin dejar a un lado su sombrero que podría ser de hoja de palma para cubrirse del sol y un pequeño pañuelo para limpiar el sudor en días calurosos.

Darse cuenta de estos pequeños detalles dentro de cada comunidad insira al análisis y a la reflexión sobre lo que abarca la indumentaria de estos pueblos, no solamente para tener conocimiento de ellos sino para entender que se vive en un país multiétnico y que se debe darle espacio a estos temas dentro de cada comunidad y visibilizar su indumentaria.

La definición de lo étnico desde el concepto académico de las ciencias sociales, hasta su transformación en la construcción discursiva de la etnicidad de los movimientos indígenas y negros en el país, muestra un panorama de la etnización como proceso de construcción identitario en el que lo cultural adquiere forma y relevancia como hecho político. (Santacruz, 2018, p.71)

En cuanto a su cosmovisión y prácticas mágico-religiosas de los esmeraldeños específicamente poseen una sólida cosmovisión, formada por distintas tradiciones tanto española, indígena y distintas etnias africanas. A pesar de que la mayoría practica la religión, en su concepción del mundo es posible apreciar principios imaginarios africanos.

Se trata de una cosmovisión ligada a la naturaleza y a lo mágico, definida por la forma de asumir la muerte, de enfrentarse a las enfermedades o de explicar los fenómenos que les rodean. Y en este sentido, lo que más la distingue es el vínculo indisoluble y cotidiano entre nociones que en el resto de las culturas aparecen en una relación de exclusión o de franca oposición, como serían la vida y la muerte. (Lorenzo & Rivera, 2016, p.29)

Pero como son tantas comunidades diferentes no existe una vestimenta tradicional típica que englobe todo Ecuador. Es por eso que es importante enfatizar en

estos aspectos que no son muy tomados en cuenta dentro de la vestimenta tradicional y la indumentaria de la misma ya que forman parte de la identidad cultural siendo estos promotores culturales al usar las distintas y variadas vestimenta que existen en cada región.

En la actualidad, todos estos aspectos, relacionados con la indumentaria tradicional de la mujer, han ido modificándose; las mujeres ya no utilizan el traje, a excepción de las mujeres adultas, mientras que a los jóvenes ya no les interesa, porque para ellas estar a la “moda”, es lo primordial y así evitan los prejuicios “del que dirán”. A su vez, los trajes tradicionales se están adaptando a la moda de las generaciones actuales, a los artesanos les ha agradado este aspecto, ya que utilizan las artesanías para comercializar dentro y fuera de la región, para mejorar la condición económica familiar y sobre todo mejorar el sector económico de la ciudad. (Cruz Denesa, 2014, p. 34)

Según manifiesta Ruiz Sánchez (2021) “La indumentaria o traje al ser una norma básica para el ser humano, también ha significado una forma de representar a las culturas e identificarlas por su diseño y aplicación.” (p. 20) Debido a estos aspectos se elegirán una comunidad indígena, montuvia y afroecuatoriana más relevante, comunidades ricas en manifestaciones culturales, vestimenta e indumentaria que nos permita o que nos facilite de una mejor manera el estudio artístico de toda su tipología independientemente de cada comunidad.

Como antecedentes fue necesario recurrir a la investigación documentada para identificar el entretejido de acontecimientos históricos y sociales de diferentes tipos de fuentes una de ellas fue el material fotográfico que cuenta como documentalidad, estética, moda, cultura, sociedad e historia. La primera data de 1926 que detalla la representación de la cultura indígena a través de la indumentaria y la vestimenta de la época que podrían aludir claramente a culturas del oriente ecuatoriano.



Imagen 11: Niña vestida de indígena. Guayaquil, Ecuador, 1926, del Instituto Nacional De Patrimonio Cultural

Y como referentes podemos destacar el proyecto ilustrativo de Romero Nuñez de la ciudad de Ambato que en su proyecto de investigación “Ilustración de trajes de los pueblos indígenas del Ecuador, Zona 3 Sierra” nos plantea los hábitos vestimentarios de los pueblos indígenas en un catálogo donde aborda todo el proceso de ilustración de los trajes regionales de los pueblos indígenas de Ecuador limitándose específicamente a Chibuleo, Panzaleo, Puruha, Salasacas y Tomabela.

Los diseños fueron realizados con la técnica mixta tradicional haciendo uso del gouache que básicamente es una acuarela opaca, que da un efecto de pincelada con un flujo espontáneo. También hizo uso de el lapiz de color y la mezcla de estos con la acuarela logra realzar, sombrear y dar volumen a las pinturas.



Imagen 12: Ilustraciones trajes regionales Tomabela, Isabel Romero.

1.2 CONTEXTUALIZACIÓN TEÓRICA DEL OBJETO ARTÍSTICO

La realidad y por la que inicia esta investigación es la falta de interés, la poca importancia por nuestra identidad cultural, la falta de concientización por la ciudadanía sobre la importancia que implica el folklor ecuatoriano como identidad nacional y por eso es necesario una intervención artística a través de la investigación y la ilustración digital para darle visibilidad a sus trajes típicos o tradicionales que acontecen y promover a estas comunidades proporcionándoles identidad artística a través de la ilustración o character design.

La ilustración es un campo muy amplio que durante mucho tiempo se ha encargado de reflejar un pensamiento, criterio, o aciertos del ser humano en ámbito político, religioso, cultural, filosófico y social. Este permite la creación de un mundo imaginario o de expresar un sentimiento en algo simple como una ilustración rupestre, cada trabajo que se emplea en esta área tiene que estar fundamentada para ayudar al entendimiento del mismo, las ilustraciones que se muestran tiene que ser claras y rápidas al entendimiento. (Reyes Briones, 2020, p.51)

Sin embargo se la dará un concepto diferente y se podría decir que dicho objeto artístico en este caso los trajes tradicionales ilustrados y todo lo que abarca su folklor, para que así logre ser algo significativo para la sociedad y cambien la forma de ser vista

comúnmente y no como un simple atuendo tradicional, sino que cumple una función dentro de cada comunidad, de una sociedad diversa culturalmente hablando, esta función se limita a ser un recordatorio de que incluso los colores y formas de dichos trajes tienen un significado, significados que se van exponiendo a lo largo de esta investigación.



Imagen 13: Danzantes de trajes tradicionales, Marko Bizarro. Fuente: <https://n9.cl/k9dz37>

Según Benítez & Garcés (1993) “Cada sociedad tiene su sociedad. En esta especificidad inciden varios aspectos como el medio circundante, la forma de apropiarse de los recursos , etc.”(p.12).

En el diccionario LAROUSSE menciona que: La cultura es el objeto de estudio de la antropología cultural en consecuencia del folclor, conjunto de conocimientos científicos literarios y artísticos adquiridos que caracterizan una sociedad: cultural incaica, cultural helénica. Rasgos distintivos del pensamiento, costumbres, relaciones sociales, elementos patrimoniales, memoria colectiva, saberes y otros que distinguen a un grupo social de otro.

Cultura Mestiza, (Latina) como dominante. Concentración española - indígena. Actualmente influenciada por elementos extranjeros.

Cultura Indígena, con elementos propios de las culturas anteriores a la llegada de los Españoles, elementos incas, algunas influencias europeas y actualmente elementos foráneos.

Cultura Afro-ecuatoriana, con elementos predominantemente africanos, mestizos algunos elementos indígenas y como todos, influenciada por elementos foráneos modernos de otros países. Podemos ver, entonces que el mosaico cultural ecuatoriano, es una malgama sin mayores contactos, lo cual ocasiona graves problemas, tales como la discriminación racial.

El folklore es otro aspecto importante a tomar en cuenta ya que este recoge o acumula todos estos conocimientos de una determinada comunidad, pueblo o civilización en diferentes ramas de la cultura, como artes, agricultura, literatura, fauna, flora, etc.



Imagen 14: Noche del Folklor Ecuatoriano. Fuente: <https://n9.cl/vmdbh>

Folklore es una palabra que proviene de la lengua inglesa Folk, pueblo y lore, saber; por tanto Folklore significa el saber de un pueblo, lo que representa su ingenio, formas de pensar y ver las cosas; sus creencias y maneras de expresarlas, de esta manera permitiendo tener una visión de los pueblos del pasado y relacionarlos con nuestro presente.

Así pues, para algunos historiadores actuales de la antropología, folklore y etnología son dos caras de un mismo tipo de principio general de conocimiento. Uno estudia lo diferente, lo exótico, de dentro de nosotros mismos: la diferencia interna. Otra se ocupa de lo exótico de fuera, de los otros: la diferencia externa. Muestra de que ambas líneas procedían de un mismo tipo

de conocimiento --que hay que reconocer que luego dio lugar a dos diferentes disciplinas. (Ortiz, 1994, p.54)

Ecuador es una verdadera cantera de manifestaciones folklóricas de diferentes géneros. Cada región, cada provincia y dentro de ellos sus recintos son ricos en manifestaciones culturales populares, es tan amplio este campo, que es necesario ir describiendo brevemente cada uno de estos tipos de folklore para poder entender y facilitar el estudio del folklor ecuatoriano.

Folklor Social: Estudia las relaciones del hombre con la sociedad, sobre todo cuando ocurren en concentración como fiestas, mingas, familia, trabajo, diversión, reuniones para bautismos, matrimonios, casa nueva, cosechas, juegos.

Folklor Narrativo: estudia los mitos, leyendas, cuentos, coplas, poemas, refranes, adivinanzas y otras manifestaciones literarias que han subsistido hasta nuestros tiempos transmitidas de una generación a otra.

Folklor Religioso: estudia los aspectos folclóricos de la religión, ritos de adoración, misas, rosarios, pase del niño, bendiciones, etc.

Folklor Recreativo: juegos populares como la pelota nacional en todas sus variedades, espectáculos como las corridas de toros, rodeos, fútbol y torneos.

Folklor Medicinal: curaciones caseras, empleo de plantas naturales en el tratamiento de enfermedades.

Folklor Mágico: hechicería, ritos mágicos para hacer o curar el mal, hacer el bien, conseguir fortunas, curar el mal aire, espanto, el ojo, etc.

Folklor Indumentario: estudia el vestido de acuerdo a las regiones, clima, ocasiones, materiales con que se confecciona y los accesorios que resaltan el vestuario.

Folklor Doméstico y Musical: se los estudia en un solo campo ya que si bien es cierto que son dos géneros diferentes pero son complementarios y se los clasifica por épocas, regiones y provincias.

Folklor Ergológico: estudia toda la producción artesanal como: cerámica, cestería, papelería, pirotécnica, etc.

Indudablemente que existen folcloristas que en sus clasificaciones del folklore ecuatoriano hacen constar otros campos, que investigados a fondo, cada uno resulta una verdadera disciplina por separado, pero mi intención es resaltar lo más representativo de nuestra cultura popular folklórica a través de la ilustración digital una nueva expresión artística para llevar al público a reflexionar sobre esta variedad en cuanto a folklore, indumentaria y vestimenta.

CAPÍTULO II

CONCEPCIÓN DE LA OBRA ARTÍSTICA

2.1 DEFINICIÓN DE LA OBRA

La obra estará constituida por todos los elementos y conceptos aprendidos durante todo nuestro periodo de formación académica pero también acogiendo experiencias extracurriculares que se adquirieron de forma propia para darle cierta intencionalidad dentro del arte digital, con el objetivo de exponer y dar a conocer las diferencias de cada vestimenta según su región o comunidad, no solo plasmando cómo visten sino que también exponer la indumentaria y el significado de sus diseños textiles de forma digital.

Pero antes de hablar del arte digital es importante conocer sus antecedentes y su evolución a lo largo de la historia del arte contemporáneo. Entonces podemos considerar que un antecedente fundamental del arte digital es el arte desmaterializado, conocido también como “Arte como idea” del artista Piero Manzoni.

REGIL (2005) nos menciona que los movimientos artísticos asociados con el arte desmaterializado son el conceptual y el povera. El primero abarca diversas formas de arte, en las que la idea sobre una obra es más importante que la obra finalizada, si es que ésta llega a concluirse (p.6)

Esta noción tiene una referencia directa con el trabajo de Marcel Duchamp, pero es hasta los años sesenta que este género artístico deviene en fenómeno de importancia internacional. La característica común de las obras conceptuales es que la auténtica obra de arte no es un objeto físico producido por un determinado autor/a, sino el concepto o la idea que lo componen.

Ahora bien, para entender el arte digital resulta necesario ubicar al arte electrónico como uno de los géneros artísticos que le anteceden y que, de hecho, fortaleció el vínculo entre arte y tecnología. Dentro del arte electrónico podemos encontrar: videoarte, arte generado por computadora, holografía, infografía y performance.

El arte electrónico ofrece al visitante de los museos de arte una visión distinta a la percepción tradicional. Baste aquí señalar que el cambio de la observación a la participación, señala la modificación más importante en la fase de consumo de arte, pues hasta hace unos años, en las artes plásticas, la percepción se basaba en la superficie de la obra. En cambio, la percepción de imágenes electrónicas, provoca una visión diseminada que da por hecho la especificación de los materiales. Materiales que, en la percepción tradicional, describen por ejemplo, formas y texturas y, en la propuesta del arte electrónico, pueden revelar el diseño detrás del aspecto. (REGIL, 2005, p.7)

Entendiendo esto se puede decir que el arte electrónico que hizo y hace usos de medios electrónicos para mostrarnos nuevas formas de hacer arte y proporcionar información a través de este ya que está estrechamente relacionado con el arte de la información, el videoarte, arte digital y el arte interactivo, tal y como lo afirma Rivoulet, (2013) “El arte digital estimula la racionalidad de un dominio que, a priori, está desprovisto de ella, porque obliga a una construcción reflexiva.” (p.6).

El arte digital es producto de la creatividad artística y la mezcla de tecnologías digitales, ciberespacio y vida artificial, constituyéndose en un universo original de estética, espacio y tiempo. A su vez, las actuales manifestaciones artísticas experimentan y amplían tanto las posibilidades expresivas y de divulgación como las de la participación y apreciación de los espectadores.

Se trata de obras, que por lo general no tienen una estructura lineal, y en las que el equilibrio y fusión de los diferentes medios se presenta de manera estética. Combinar los diferentes atributos de las artes plásticas con los del audio (composición o adecuación sonora de: música, voz, efectos, etcétera) y con las posibilidades de los géneros artísticos antecedentes al arte digital, no son un reto simple para los artistas.

El arte digital confronta al hombre con los cambios del mundo y lo pone a distancia, en una forma de simulación, experimentación de su auto-tecniquización. Y si vimos que el desafío principal de las prácticas artísticas reside en la exploración de las posibilidades de producción y de creación material y formal ofrecidas por las nuevas tecnologías, otro desafío

mayor sería el de experimentar con las posibilidades de reconfigurar la esfera pública que ellas ofrecen, de transformar, sobre todo, los dispositivos de distribución social, con las posibilidades de alterar los modos de exposición, de presentación pública de las prácticas artísticas. (Rivoulet, 2013, p.6).

A lo que se quiere llegar con esto es que las obras serán realizadas en un formato completamente digital, un formato contemporáneo, desde las dimensiones y hasta los *softwares* que se usarán para la ejecución de este proyecto ilustrativo para corregir algunos problemas con la anatomía o la perspectiva al momento de ilustrar. Además la obra será vista desde algunas perspectivas o ángulos para poder apreciar mucho mejor cada detalle en la vestimenta y para mantener una estética en el proyecto ilustrado.

2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA OBRA

La obra está situada en la práctica contemporánea, ya que estaremos haciendo uso o tomando como referencia al *character design* dentro de la ilustración. Este proyecto aborda la ilustración de los trajes típicos ancestrales de las pueblos indígenas, afroecuatorianos y montuvios tomando en cuenta que se ha producido muy poco sobre el tema a nivel nacional y debido a que en la mayoría de casos se retratan a personajes idealizados en lugar de a personajes de comunidades un poco más aisladas. Además, en este proyecto ilustrativo digital se demostraran las diferencias tanto fisiológica como vestimentaria entre estas comunidades, para eso estaremos haciendo uso de las referencias de las imágenes comunidades elegidas, Imágenes de referencia artística, aplicaciones de referencia 3D y uso de la tecnología como herramienta, este caso se estará usando una tableta digitalizadora Wacom Intuos Pro L para realizar todas las ilustraciones y Adobe Photoshop.

Este primer acercamiento teórico a la tecnología, trazando mapas de similitudes y diferencias, permite ampliar y cambiar las visiones sobre la relación entre arte y tecnología, rompiendo la idea de que la tecnología se refiere a aparatos y objetos mecánicos o digitales. Se enfatiza en las semejanzas, sobre todo como formas de entendimiento-descubrimiento y como procesos creativos, mirando además cómo ambos campos se influyen mutuamente y han sido partícipes de las grandes transformaciones sociales. (Cagigal, 2018, p.2)

Es necesario hablar de él character design e ilustración ya que es parte fundamental de toda la investigación y de la propuesta como tal, en este proyecto la ilustración cumple un rol muy importante que es el diseño de personajes apegada a los simbolismos y indumentaria de cada cultura, en base a esto se lleva a cabo la producción de cada pieza digital como propuesta artística e informativa.

Puesto que, la finalidad del proyecto es ayudar a conocer a las personas las diferencias y características de cada grupo étnico, esta metodología cuenta con contenido multimedia, como son las ilustraciones e información relevante que detallan los signos característicos de cada comunidad o pueblo indígena, montubio y afroecuatoriano del Ecuador, para mayor comprensión, reconocimiento e identificación en las personas.

La creación artística se encuentra actualmente en todas partes, influenciada por las nuevas tecnologías que han proporcionado nuevas herramientas de creación y procesamiento de las imágenes, vídeos y diseños. Esta cultura visual ha pasado a formar parte de manera generalizada de todos los individuos y de sus interacciones con el medio; transformándose de receptores a receptores y emisores de imágenes. (Isakovic, 2021, p.31)

Por otro lado podemos afirmar que la ilustración digital y la cultura visual está conformado por todo aquello que el ser humano es capaz de captar, de observar, pero esto no solo está ligado o depende de los que podemos ver sino también de la forma visual y cognitiva que tenemos para comprenderlo y asimilarlo.

CAPÍTULO III

FASES DE CONSTRUCCIÓN DE LA OBRA

3.1 PREPRODUCCIÓN ARTÍSTICA

En este capítulo se procede con la recopilación de referencias fotográficas o imágenes referentes a la vestimenta y a la indumentaria de un solo pueblo indígena, montuvio y por último afroecuatoriano. De esta manera se podrá tener en cuenta cada uno de los detalles vestimentarios de cada prenda y visualizar de una mejor manera la idea del diseño después del bocetaje de cada conjunto.

Dibujar un personaje de cuerpo completo permite, en primer lugar ver su complexión, su estatura, su estado físico, y hasta su estado de ánimo. Desde ese momento se puede bocetar su carácter y su personalidad, su proporción, alguna cualidad en sus extremidades. Por ejemplo, si utiliza alguna herramienta, arma o bastón. (González García, 2013, p.74)

Existe una idea errónea sobre el *character design* en el pensamiento de algunos artistas digitales o tradicionales y es que es visto como un componente completamente aislado dentro de las expresiones artísticas digitales de hoy. Incluso en algunos casos, solo considerado y destinado para las plataformas como videojuegos o comics.

Sin embargo, el *character design* es mucho más que eso, como su nombre lo indica (*design*), específicamente indispensable como elemento de alguna historia, de un concepto, una idea o simplemente transmitir una sensación tal y como lo haría una obra tradicional con un buen concepto por detrás y con una buena técnica.

Dentro de lo que se define en la representación formal del personaje se entienden los aspectos visuales y «físicos» que permiten una identificación exacta de su identidad y particularidades descriptivas. En este ámbito, todo lo relacionado con fenotipos, arquetipos, características raciales, manejos biométricos y antropométricos, propuestas de vestuario y accesorios corresponden de manera directa al constructo conceptual y se articulan con el bagaje cultural del diseñador de concepto. (Guzmán, 2016, p.8)

Este pequeño proyecto da paso a crear una diseño atractivo, que no solo hable al espectador en el sentido de que pueda identificarse con él, sino que la ilustración sea útil en cierto modo. Y este es el reto para cualquier diseñador o ilustrador digital porque no se está diseñando o ilustrando como un proyecto personal, sino más bien para visibilizar la identidad cultural de la comunidad que ya ha sido previamente seleccionada para trabajar la ilustración.



Imagen 15: Referencias de vestimenta tradicional Saraguro. Fuente: aleatorias. Fecha: (28/ene/2022)



Imagen 16: Referencias de vestimenta tradicional Saraguro contemporánea. Fuente: aleatorias. Fecha: (28/ene/2022)



Imagen 17: Referencias indumentaria Saraguro. Fuente: aleatorias. Fecha: (28/ene/2022)



Imagen 18: Referencias vestimentaria montuvia. Fuente: aleatorias. Fecha: (28/ene/2022)



Imagen 19: Referencias vestimentaria montuvia. Fuente: aleatorias. Fecha: (28/ene/2022)



Imagen 20: Referencias vestimentarias afroecuatorianas. Fuente: aleatorias. Fecha: (28/ene/2022)



Imagen 21: Referencias vestimentarias afroecuatorianas. Fuente: aleatorias. Fecha: (28/ene/2022)

En esta etapa inicial de la preproducción se procede a hacer un recopilatorio de referencias fotográficas respecto a la vestimenta tradicional e indumentaria del pueblo de Saraguro, el pueblo montuvio y finalmente el pueblo afroecuatoriano que servirán como base para identificar y dar inicio al boceto siendo esta la parte más importante del proceso ya que definirá cómo se visualiza y qué elementos contendrá la ilustración final.

3.2 PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

En esta fase de la producción artística se procede a realizar el boceto de cada vestimenta, según Maigua Batioja (2018) “El boceto es básicamente una muestra visual de la realidad, que presenta perspectiva propia del dibujante o del artista digital a través de la creación de imágenes realizadas con puntos, líneas, trazos..” (p.41).

Como se lo manifestó en este proyecto para complementar el bocetaje se hizo uso de una aplicación (*Magicposer*) que nos ayudará a tener una buena referencia anatómica para el proceso del bocetado, ya que la aplicación permite programar o articular la pose del personaje.



Imagen 22: Referencia anatómica 3D. Fuente: Magic Poster. Fecha: (29/ene/2022)

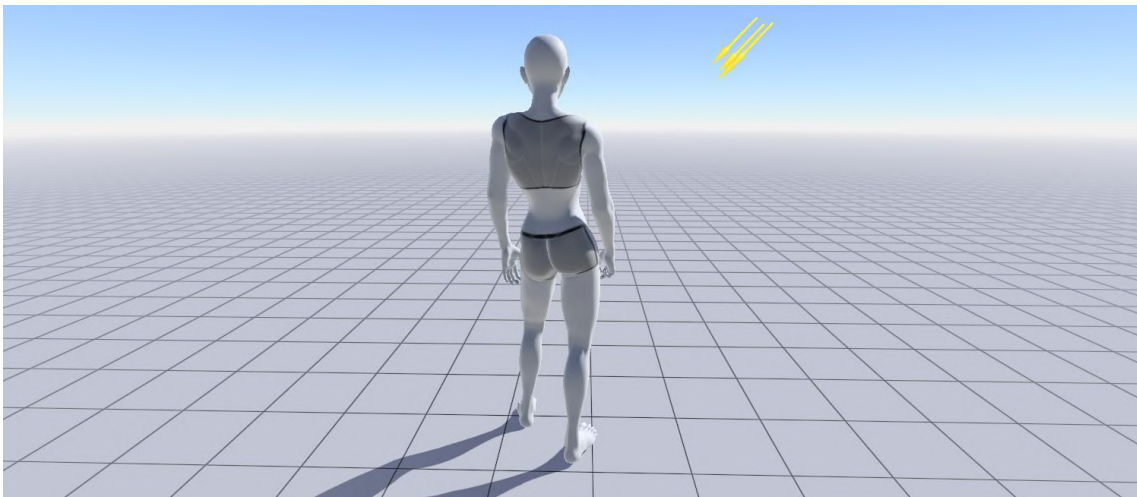


Imagen 23: Referencia anatómica 3D. Fuente: Magic Poster. Fecha: (29/ene/2022)



Imagen 24: Referencia anatómica 3D. Fuente: Magic Poster. Fecha: (29/ene/2022)

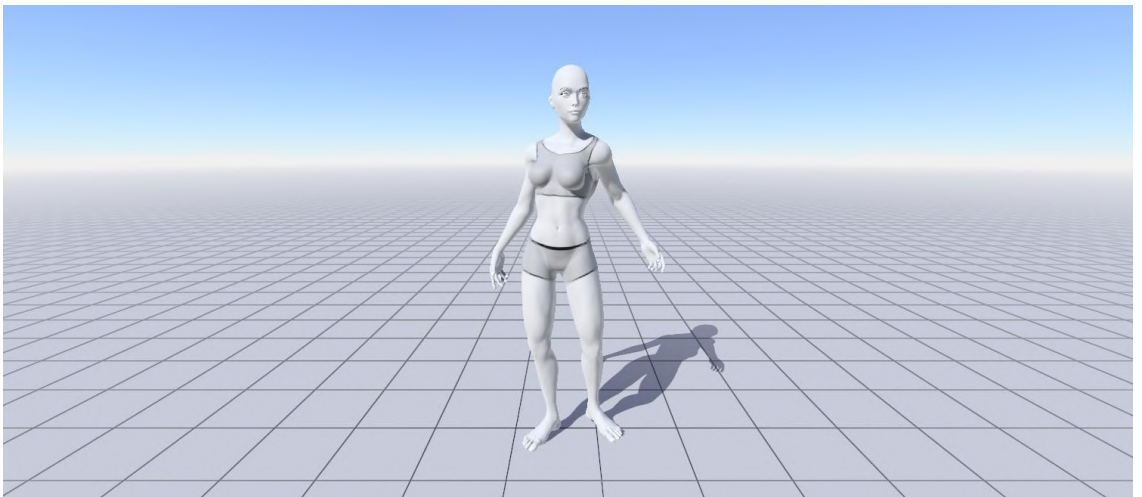


Imagen 25: Referencia anatómica 3D. Fuente: Magic Poster. Fecha: (29/ene/2022)



Imagen 26: Referencia anatómica 3D. Fuente: Magic Poster. Fecha: (29/ene/2022)

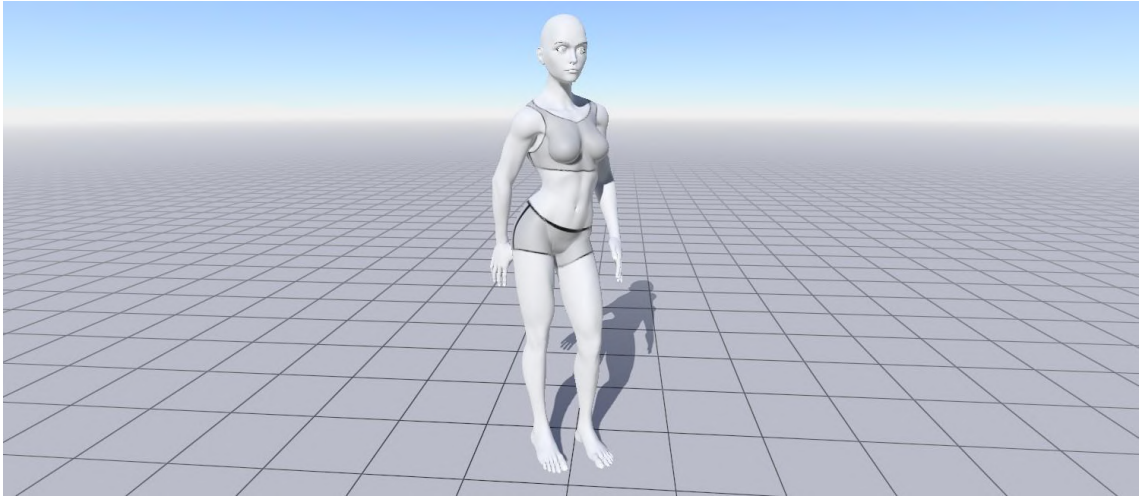


Imagen 27: Referencia anatómica 3D. Fuente: Magic Poster. Fecha: (29/ene/2022)

Después de tener configurada la pose y haber archivado la imagen se procedió a iniciar con el proceso del boceto a cuerpo completo y el realizar los primeros trazos para la vestimenta indígena en este caso del pueblo Saraguro, vestimenta del pueblo montuvio en representación a los 75 cantones de la Provincia del Guayas, Manabí, Los Ríos y el Oro y por último la vestimenta afroecuatorialiana en representación de la provincia de Esmeraldas.



Imagen 28: Aproximación gráfica 2022 . Fuente: autor. Fecha: (02/feb/2022)

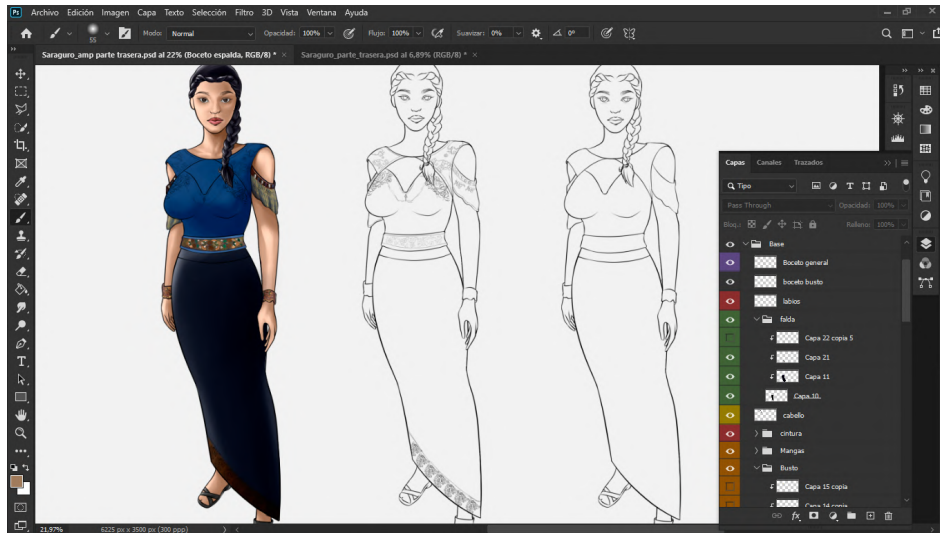


Imagen 29: Aproximación gráfica 2022 . Fuente: autor. Fecha: (02/feb/2022)

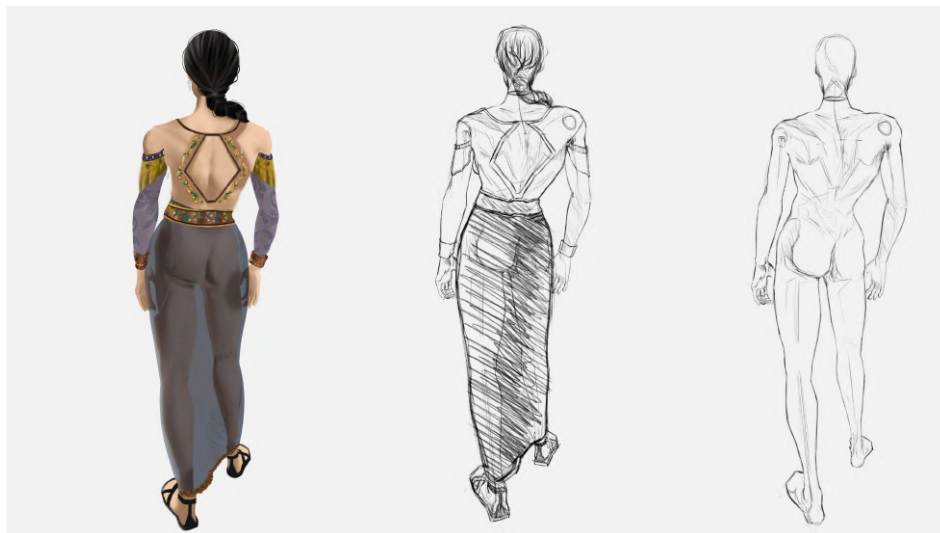


Imagen 30: Aproximación gráfica 2022 . Fuente: autor. Fecha: (6/feb/2022)

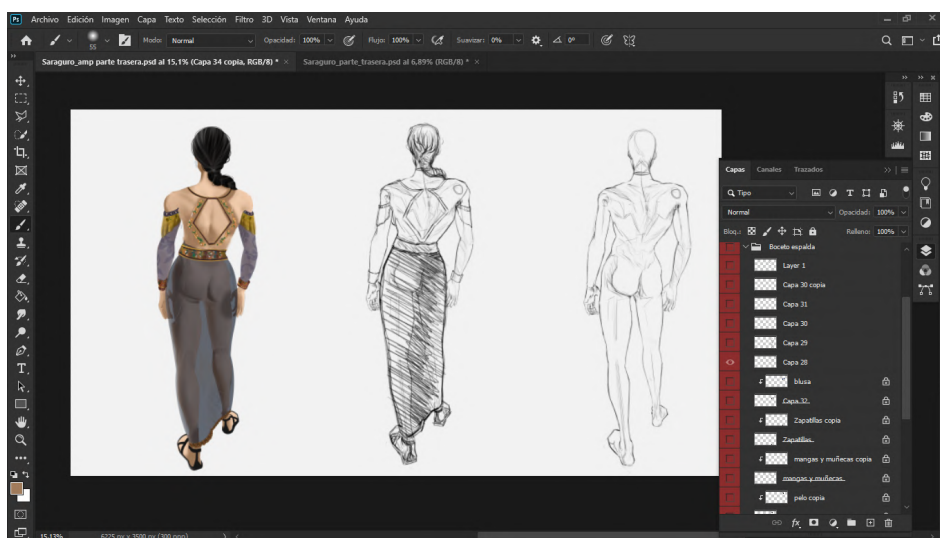


Imagen 31: Aproximación gráfica 2022 . Fuente: autor. Fecha: (6/feb/2022)

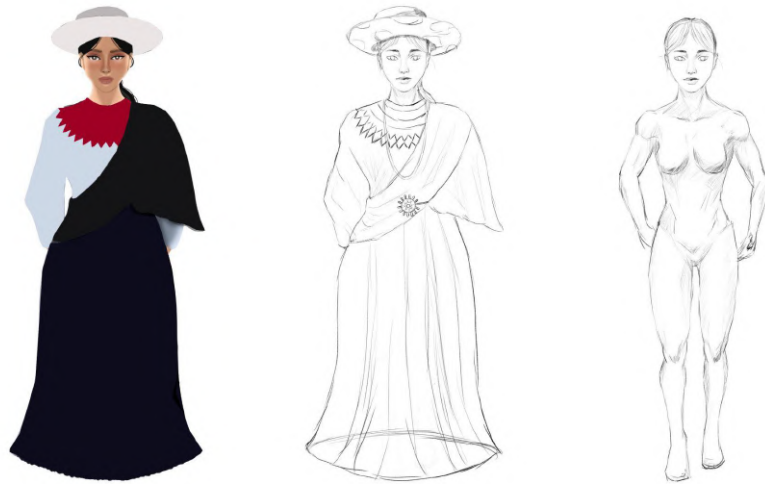


Imagen 32: Aproximación gráfica 2022 . Fuente: autor. Fecha: (7/feb/2022)



Imagen 33: Aproximación gráfica 2022 Fuente: autor. Fecha: (7/feb/2022)



Imagen 34: Aproximación gráfica 2022 . Fuente: autor. Fecha: (8/feb/2022)

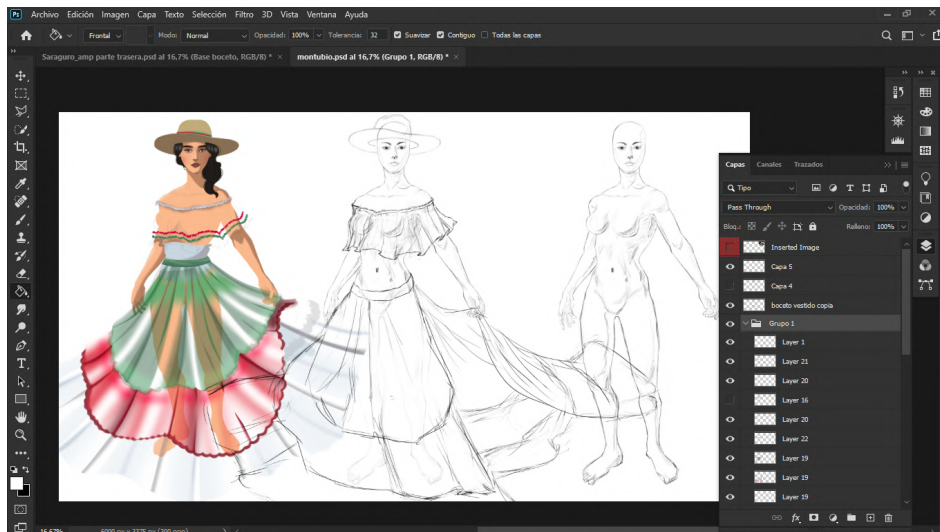


Imagen 35: Aproximación gráfica 2022 . Fuente: autor. Fecha: (8/feb/2022)



Imagen 36: Aproximación gráfica 2022 . Fuente: autor. Fecha: (9/feb/2022)

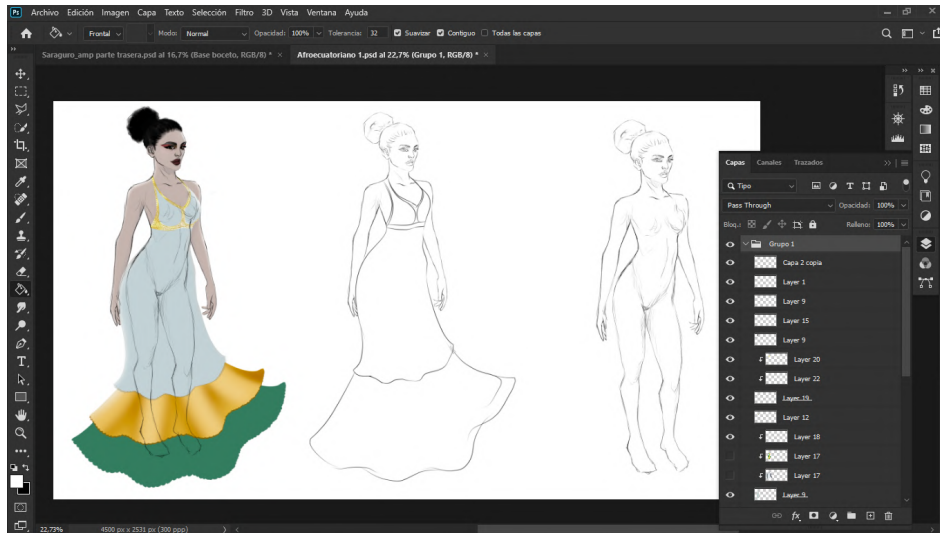


Imagen 37: Aproximación gráfica 2022 . Fuente: autor. Fecha: (9/feb/2022)



Imagen 38: Aproximación gráfica 2022 . Fuente: autor. Fecha: (11/feb/2022)

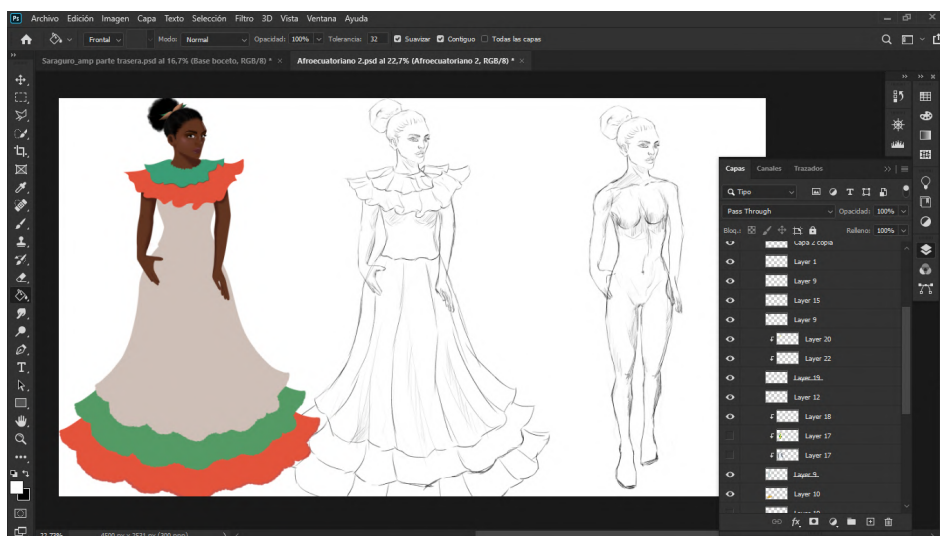


Imagen 39: Aproximación gráfica 2022 . Fuente: autor. Fecha: (11/feb/2022)

3.3 EDICIÓN FINAL DE LA OBRA

Habiendo finalizado cada una de las ilustraciones desde el boceto, el coloreado y finalmente el renderizado de cada pieza, sin dejar a un lado detalles e indumentaria de cada pueblo, se procedió hacer uso de las redes sociales como facebook e instagram donde serán presentadas las ilustraciones digital con el objetivo de obtención de comentarios, críticas constructivas y demás. De esta forma exponiendo dando a conocer de una manera digital las diferencias vestimentarias tradicionales de cada pueblo y no solo con la intención de mostrar como luce su vestimenta o indumentaria sino que aportando a su identidad cultural a través de la ilustración digital siendo una forma de expresión más dentro del arte promoviendo así a estos promotores culturales que se sientan orgullosos de su vestimenta y tradiciones dentro de la misma.



Título: Vestimenta tradicional indígena Saraguro

Año: 2022

Lugar: Machala- El Oro- Ecuador

Autor: José Luis Bustamante

Soporte: Lienzo digital

Dimensiones: 6225 x 3500 pixeles

Descripción: Diseño e ilustración de vestimenta tradicional saraguro donde se puede apreciar su atuendo, color, textura y especialmente parte de su indumentaria tan característica de este pueblo. Tales como su sombrero hecho artesanalmente de lana de borrego pasando por un tratamiento especial, labor que es realizada por las mujeres de la comunidad. Un collar de múltiples colores, hecho con mullos. El "tupo" joya hecha principalmente en plana, decoradas con perlas o piedras de color, este artículo con forma de un gran alfiler es usado no solamente para sujetar sus prendas sino que también es simbólico y representativa de sus ancestros.

Saraguro

Los Saraguro son un pueblo indígena parte de la nación Kichwa que habitan en la Sierra sur de Ecuador. Son un componente importante de la población y cultura del pueblo y cantón de Saraguro. Su vestimenta se caracteriza y especialmente en las damas por usar anaco, pollera, suéter bordado, desbordante y adorno de pluma como aretes y collares, pero en el caso de las generales más jóvenes optan por usar una vestimenta más actual pero sin perder la esencia que los identifica.



Título: Vestimenta tradicional contemporanea indigena Saraguro

Año: 2022

Lugar: Machala- El Oro- Ecuador

Autor: José Luis Bustamante

Soporte: Lienzo digital

Dimensiones: 6225 x 3500 pixeles

Descripción: Vestimenta saraguro con ajustes modernos y accesorios que mantienen el estilo y la identidad de su cultura pero sin perder la esencia de la vestimenta originaria, donde se puede observar detalles floreados representativos en cada bordado de la vestimenta, conservando sus tonalidades oscuras para mantener el calor en épocas frías.

Montuvio

Montuvio es el término utilizado para describir a los mestizos del campo de la costa ecuatoriana. Los montubios son conocidos por sus actividades ganaderas, rodeos, machetes y atuendos distintivos (incluidos los sombreros de Panamá, originalmente hechos en Montecristi).



Título: Vestimenta montuvia

Año: 2022

Lugar: Machala- El Oro- Ecuador

Autor: José Luis Bustamante

Soporte: Lienzo digital

Dimensiones: 6225 x 3500 pixeles

Descripción: Vestimenta en representación a las 1200 comunidades montuvias inscritas en el Ministerio de Inclusión Social del Ecuador, uno de los grupos étnicos minoritarios más importantes del país, por encima de los afroecuatorianos y los indígenas. Se recrea en su vestimenta a su entorno natural, especialmente en la vestimenta femenina representando al pavo real cuando extiende sus plumas, esta es la razón de su pollera larga y holgada muy aparte de reflejar el estado de ánimo mostrando colores alegres con combinaciones extravagantes. No puede faltar su característico sombrero de paja toquilla o de palma de mocora. Este pueblo es caracterizado principalmente por sus traducciones como el amorfino, rodeos y peleas de gallo y su habilidad para dominar caballos es muy reconocida en todo el Ecuador.

Afroecuatoriano

Pueblo que se caracteriza especialmente por sus manifestaciones culturales, la mayoría se han conservado y se han transmitido de generación en generación, tanto su gastronomía, danza y vestimenta.

Por lo general visten Pollera larga y de colores alegres, blusa que puede ser blanca y de colores vivos acompañado con un distintivo velo o pañuelo en la cabeza.



Título: Vestimenta afroecuatoriana

Año: 2022

Lugar: Machala- El Oro- Ecuador

Autor: José Luis Bustamante

Soporte: Lienzo digital

Dimensiones: 6225 x 3500 pixeles

Descripción: Pueblo que según el último censo realizado representa el 7,2% de la población nacional, principalmente habitan las costas de Esmeraldas, los valles cálidos de Imbabura, Chota, Carchi y la provincia de Loja como también algunos asentamientos en las urbes de Guayaquil, Santo Domingo de los Tsáchilas, Quito, Manta, entre otros. Su vestimenta tradicional casi ha ido desapareciendo debido al clima, actualmente se

confeccionan los vestidos con materiales más ligeros, las mujeres suelen lucir su atuendo con una pollera blanca amplia o de colores, encarrujados en su cintura y largo hasta el talón, blusa de mangas cortas y su característicos pañuelo que cubre su cabeza.

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN CRÍTICA

4.1 ABORDAJE CRÍTICO-REFLEXIVO SOBRE LA FUNCIÓN DE LA OBRA

Se llevó a cabo el abordaje crítico y reflexivo de la propuesta artística digital haciendo uso principalmente de la red social Facebook con el objetivo de llegar a un gran número de personas y que se conozca un poco de la cultura y vestimenta de los pueblos expuestos en este trabajo de investigación y no solo eso, también dándole protagonismo a la mujer ya que en la mayoría de los casos es la que se dedica a la confección de estos trajes tradicionales, de esta manera haciendo reflexionar al público la importancia de la identidad que se está perdiendo con el tiempo.

Las redes sociales (en Internet) son una potente y versátil herramienta de comunicación. Tanto, que resulta fácil olvidar su esencia principal: la red social en el sentido clásico. Es relativamente frecuente ver cómo los medios las utilizan como meros tabloneros de anuncios. Pero aun en este caso cumplen su función. (Fernández Paradas, 2015, p.45)

Sin duda estos medios de difusión fueron una pieza clave para dar a conocer de qué se trataba nuestra propuesta artística visibilizando los principales problemas en esta creciente sociedad que son la pérdida de identidad cultural y el desconocimiento de las mismas, algo de suma importancia dentro de la sociedad y con el pasar de los años se ha visto muy afectada por los cambios de la muy conocida globalización.

Los comentarios emitidos por algunos de los espectadores dentro de esta red social fueron muy reflexivos y críticos algo que fue de mucha ayuda para llegar a entender que la propuesta digital está cumplido con su objetivo principal que era visibilizar su vestimenta, despertar el interés y llevar al público a la reflexión sobre el patrimonio cultural de estos pueblos.

¡Maravilloso post! Encuentro que algunas personas a menudo olvidan lo que la ropa simboliza en muchas culturas y la importancia de la identidad que nos da. Es más que una simple tela que cubre nuestro cuerpo, ¡es una representación de dónde venimos y quiénes somos! (Sheikh, 2022)

Vaya, qué increíble es que utilicen temas como este para explotar y resaltar la vestimenta de los pueblos ecuatorianos, creo y comparto que cada uno cuenta una historia y un origen. Felicidades al autor y muchos éxitos en su presentación. (Arévalo, 2022)

La importancia dar a exponer la cultura en el país para que las costumbres al igual que las tradiciones no se pierdan y se sigan conservando para futuras generaciones ya que es la identidad del país. (Ramírez, 2022)

En la sociedad actual las tradiciones y vestimentas han ido teniendo un deterioro grave en la cultura, un cambio de perspectiva es esta propuesta en donde demuestra la verdadera importancia de la cultura, algo que vive dentro de cada uno, excelente propuesta, bastante novedosa. (Vallejo, 2022)

Estos son algunos de los comentarios de algunas personas que de alguna manera intentan expresar su aporte a la propuesta artística digital, generando así un espacio de propuestas y debates en función de la temática.

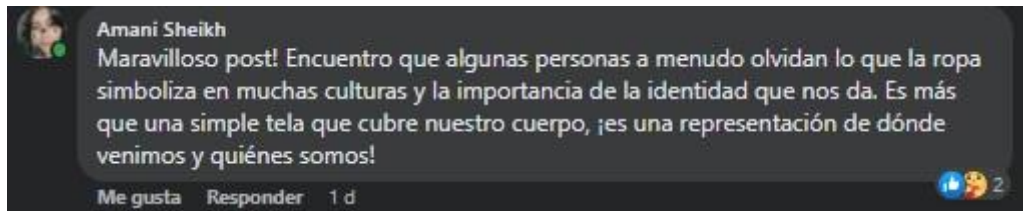


Imagen 40: comentario emitido por Amani Sheikh, 2022

Fuente: Autor

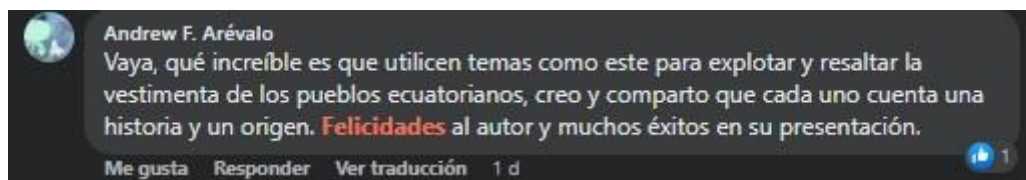


Imagen 41: comentario emitido por Andrew F. Arévalo, 2022

Fuente: Autor

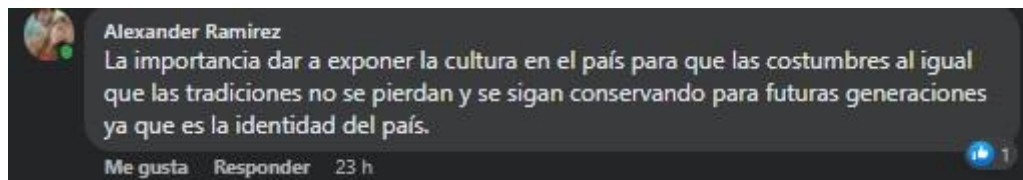


Imagen 42: comentario emitido por Alexander Ramirez, 2022

Fuente: Autor

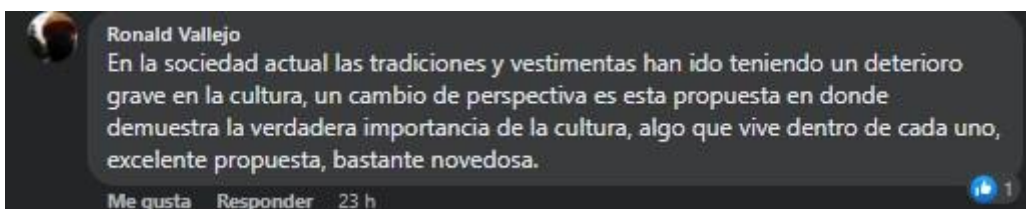


Imagen 42: comentario emitido por Ronald Vallejo, 2022

Fuente: Autor

La propuesta tuvo muchos comentarios positivos esto sirvió mucho para darse cuenta que las obras digitales cumplieron con las expectativas propuestas a lo largo de esta investigación, preservar la importancia de la identidad cultural de estos pueblos.

4.2 CONCLUSIONES

Para la culminación del presente trabajo de titulación que tiene como tema principal: TRAJES TÍPICOS ANCESTRALES FEMENINOS DE LA COMUNIDAD INDÍGENA SARAGURO, AFROESMERALDEÑA Y MONTUBIA A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN DIGITAL, se ha concluido que:

- Darse cuenta de estos pequeños detalles dentro de cada comunidad inspira al análisis y a la reflexión sobre lo que abarca la indumentaria de estos pueblos, no solamente para tener conocimiento de ellos sino para entender que se vive en un país multiétnico y que se debe darle espacio a estos temas dentro de cada comunidad y visibilizar su indumentaria.
- Realzar el valor de las mujeres dentro de estas comunidades ancestrales al ser partícipe activa dentro de la elaboración de estas vestimenta como pudimos verlo en las mujeres del pueblo saraguro quienes son las que se encargan de la elaboración de toda la vestimenta e indumentaria dejando su sello personal en cada prenda realizada.
- La utilización de nuevas herramientas y software para la construcción de la propuesta artística digital sin duda fue algo que hizo del conocimiento y las habilidades artísticas sean parte de un proceso interactivo y abierto a nuevas posibilidades artísticas, esto contribuyó a que las piezas digitales sean de calidad y que el mensaje sea directo para el público.
- La Ilustración digital como un medio más de comunicación visual y artístico fue fundamental y útil para quienes quieren promover, visibilizar o simplemente exponer una problemática real, en esta caso salvaguardar la identidad cultural del pueblo indígena, montuvio y afroesmeraldeño.
- Las redes sociales como medio de difusión ante la propuesta artística puesta en vista de todo tipo de público género muchas reacciones, comentarios reflexivos como resultados, de esta manera exponiendo la importancia con la que se debería actuar, dándole protagonismo a estos promotores culturales.
- La realización de esta propuesta tuvo buena acogida por parte de los internautas quienes creen que deberían haber más propuestas de este tipo a futuro.

Bibliografía

- Benítez, L., & Garcés, A. (1993). Culturas Ecuatorianas. In *Culturas ecuatorianas: ayer y hoy* (séptima ed., p. 127). Abya-Yala.
<https://books.google.es/books?id=74g0YccqXLsC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=true>
- Bravo Vélez, D. F. (2018, Agosto). *Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana: Documental sobre la identidad montubia en el cantón Rocafuerte, provincia de Manabí*. Repositorio UPS. Retrieved February 12, 2022, from <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/15892>
- Cagigal, P. (2018, December 31). *Teoría digital para detonar creación artística*. Index, revista de arte contemporáneo. Retrieved February 11, 2022, from <https://doi.org/10.26807/cav.v0i06.168>
- Calle Lozano, A. B. (2017). *Técnicas textiles del Cantón Saraguro aplicadas en Línea de hogar*. Dspace de la Universidad del Azuay. Retrieved February 12, 2022, from <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/7090>
- Cruz Denesa, S. M. (2014, Noviembre). *SIGNIFICADO E IMPORTANCIA DE LAS FIGURAS Y COLORES EN LA INDUMENTARIA TRADICIONAL CH'OL*. Cisc. Retrieved February 11, 2022, from <http://www.cisc.org.mx/liderazgosjuveniles/documentos/TrabajosTerminalesUNI/CH/Tesis/tesis37.pdf>

- Escobar Guanoluisa, T. E., & Romero Núñez, I. C. (2020, Enero). *Ilustración de trajes de los pueblos indígenas del Ecuador, Zona 3 Sierra*. Repositorio UTA. Retrieved February 10, 2022, from <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/30633>
- Fernández Paradas, A. (2015). *Interactividad y Redes Sociales*. ACCI, Asociación Cultural y Científica Iberoamericana. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=90IJDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA15&dq=redes+sociales+y+arte+&ots=BtUG6thSAY&sig=S8QNtRHmYrt46j1JnJwuwkfeP0#v=onepage&q=redes%20sociales%20y%20arte&f=false>
- Gavilanes, P. (2015, June 16). *Rescate de la tradición oral del campesino montubio que habita el área rural del cantón Milagro para fortalecer la identidad de la juventud* | CIENCIA UNEMI. SISTEMA DE GESTIÓN DE REVISTAS ELECTRÓNICAS DE UNEMI. Retrieved February 13, 2022, from <http://dx.doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol5iss8.2012pp57-72p>
- Gavilanes, P. V. (2013, Octubre). *Reconociendo el importante rol que desempeña el pueblo Montubio en el contexto sociocultural del Ecuador*. REDIB. Retrieved February 13, 2022, from https://redib.org/Record/oai_articulo1254980-reconociendo-el-importante-rol-que-e-desempe%C3%B1a-el-pueblo-montubio-en-el-contexto-sociocultural-del-ecuador
- González García, G. (2013, Agosto). *Diseño de personajes digitales*. Zaloamati. Retrieved February 13, 2022, from <http://zaloamati.azc.uam.mx/handle/11191/5954>
- Guamán Llamuca, C. A., & Quispilema Quispilema, J. C. (2018, Julio). *Repositorio Universidad Técnica de Ambato: Estudio de la cultura Otavaleña, para la generación de indumentaria en la ciudad de Ambato*. Repositorio UTA. Retrieved February 12, 2022, from <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/28365>

- Guzmán, J. A. (2016). *Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto*. Dialnet. Retrieved Febrero, 2022, from https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6302019&fbclid=IwAR3_kYh8JVSyUoiA4pvlOZ0dAFfg_zC6fbRckv84crAUrAVIdtc1xk78MRU
- Isakovic, A. (2021). *La ilustración digital como recurso en educación artística y cultura visual*. RIULL Principal. Retrieved February 10, 2022, from <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/23113>
- León, R. (2020). *Patrimonio cultural inmaterial a través de la planificación participativa en Saraguro. Caso Inti Raymi comunidad las lagunas, Ecuador*. REDIB. Retrieved February 13, 2022, from https://redib.org/Record/oai_articulo3443380-patrimonio-cultural-inmaterial-a-trav%C3%A9s-de-la-planificaci%C3%B3n-participativa-en-saraguro-caso-inti-raymi-comunidad-las-lagunas-ecuador
- Lorenzo, Y., & Rivera, M. L. (2016). *Afroesmeraldeños: magia, realidad y transculturación*. REDIB. Retrieved February 13, 2022, from https://redib.org/Record/oai_articulo3073794-afroesmeralde%C3%B1os-magia-realidad-y-transculturaci%C3%B3n
- Maigua Batioja, A. M. (2018, Noviembre). *Estrategias de ilustración y boceto y su importancia en la composición de animaciones digitales*. Repositorio Universidad de Guayaquil. Retrieved February 14, 2022, from <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/35846>
- Ortiz, C. (1994). *Antropología y Folklore*. REDIB. Retrieved February 13, 2022, from https://redib.org/Record/oai_articulo2874530-antropolog%C3%ADa-y-folklore
- Quinatoa Cotacachi, E. (2013). *Los Otavalos. Símbolos, signos y significados de su vestimenta*. Google academico. https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Los+Otavalos.+S%C3%ADmbolos%2C+signos+y+significados+de+su+vestimenta&btnG=#d=gs_c

it&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3A4OA6g5u6A6QJ%3Ascholar.google.com%
2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3Des

REGIL, L. C. (2005, Octubre). *Hipermedia: medio, lenguaje herramienta del arte digital*.

DSpace Home. Retrieved February 11, 2022, from

<https://www.ru.tic.unam.mx/handle/123456789/980>

Reyes Briones, B. R. (2020, July 9). *IMPORTANCIA DEL CONOCIMIENTO DE LA*

ILUSTRACIÓN Y CREACIÓN DE PERSONAJES EN LA CARRERA DE

DISEÑO GRÁFICO | Revista de Investigación Formativa: Innovación y

Aplicaciones Técnico - Tecnológicas. Redib. Retrieved February 12, 2022, from

<https://ojs.formacion.edu.ec/index.php/rei/article/view/214>

Rivoulet, C. (2013, septiembre 26). *En el arte de los nuevos medios*. redib. Retrieved

febrero, 2022, from <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.c14.2013.1.a09>

Ruiz Sánchez, E. G. (2021). *Representación social de la cultura indígena en la moda*

ethnic-chic a través de la fotografía. Repositorio UASB. Retrieved February 11,

2022, from <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/8065>

Santacruz, L. (2018, January 9). *Procesos de comunalización y etnización en la*

construcción de identidades colectivas de la gente afro del Ecuador | Estudios

Artísticos. revista UD. Retrieved February 12, 2022, from

<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/estart/article/view/12933>

Valcuende, J. M. (2016). *Indígenas en contextos urbanos. Cañaris, otavaleños y*

saraguros en la ciudad de Cuenca (Ecuador). REDIB. Retrieved February 13,

2022, from

https://redib.org/Record/oai_articulo1060838-ind%C3%ADgenas-en-contextos-urbanos-ca%C3%B1aris-otavale%C3%B1os-y-saraguros-en-la-ciudad-de-cuenca-ecuador

Valdivieso, D. Y. (2021, abril 08). *Abordaje de la identidad montuvia en Ecuador*.

REDIB. Retrieved February 13, 2022, from

https://redib.org/Record/oai_articulo3175699-abordaje-de-la-identidad-montuvia-en-ecuador

Vélez Santana, A. G. (2018, July 26). *La Etnia Montubia como parte de la identidad de los habitantes de las comunidades de las Parroquias urbanas y rurales del cantón Portoviejo, Provincia de Manabí*. IC-Online. Retrieved February 12, 2022, from <https://iconline.ipleiria.pt/handle/10400.8/3513>