

KAWSAY QUINPA, ILUSTRACIÓN CULTURAL Y REPRESENTACIÓN GRÁFICA  
ANCESTRAL PARA RESALTAR LA IMPORTANCIA DE LA FAUNA Y FLORA  
EN LA COMUNIDAD DE LOS QUILLASINGAS DE OBONUCO

Angie Camila Eraso Montilla

Universidad de Nariño  
Facultad de Artes  
Programa de Diseño Gráfico  
San Juan de Pasto  
2021

KAWSAY QUINPA, ILUSTRACIÓN CULTURAL Y REPRESENTACIÓN GRÁFICA  
ANCESTRAL PARA RESALTAR LA IMPORTANCIA DE LA FAUNA Y FLORA  
EN LA COMUNIDAD DE LOS QUILLASINGAS DE OBONUCO

Presentado por

Angie Camila Eraso Montilla  
Trabajo de grado para obtener el título de Diseñador Gráfico

Asesora

Asesora: Alejandra Castellanos

Universidad de Nariño  
Facultad de Artes  
Programa de Diseño Gráfico  
San Juan de Pasto  
2021

## NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor Artículo 1ro del acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966 emanado del Honorable Consejo directivo de la Universidad de Nariño

**NOTA DE ACEPTACION**

---

---

---

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado

Septiembre 13, 2021



**ACUERDO No. 096**  
**(28 de septiembre de 2021)**

**EL CONSEJO DE LA FACULTAD DE ARTES DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO**  
**En ejercicio de sus atribuciones legales, estatutarias y,**

**CONSIDERANDO**

Que mediante Proposición No. 024 del 23 de septiembre del 2021, emanada del Comité Curricular del Departamento de Diseño, propone, otorgar distinción LAUREADA al trabajo de grado, modalidad Proyecto de Diseño, titulado: "KAWSAY" presentado por la estudiante ANGIE CAMILA ERASO MONTILLA, identificada con código estudiantil No. 2125090043, adscrita al Programa de Diseño Gráfico.

Que la estudiante ANGIE CAMILA ERASO MONTILLA, identificada con código estudiantil No. 2125090043, adscrita al Programa de Diseño Gráfico, presentó y aprobó su trabajo de grado, modalidad Proyecto de Diseño, titulado: "KAWSAY", asesorado por la docente hora cátedra ALEJANDRA CASTELLANOS, adscrita al Departamento de Diseño.

Que de acuerdo a los conceptos del jurado evaluador, conformado por los docentes GERMAN ALONSO ARTURO, MIREYA USCATEGUI y PAULA MURILLO, se le otorga la mención LAUREADA al trabajo de grado de la estudiante en mención, de acuerdo a los siguientes criterios:

El proyecto Kawsay Quimpa desarrollado por la estudiante es el resultado de un proceso de investigación coherente, que involucra su aplicación en campo y dentro del contexto del Resguardo de los Quillasingas, lo que permitió, por una parte, realizar un estudio real con la comunidad que se alinea con la misión y la visión de la Universidad que propone un trabajo desde la región y por otra parte, permitió realizar un mapeo e ilustración de flora y fauna de este territorio. En cuanto al diseño, el desarrollo gráfico y visual de las ilustraciones naturalistas realizadas evidencian un proceso importante, no solo en la parte técnica sino en su etapa conceptual. Así mismo, el proyecto recopila audios de las personas sabedoras del resguardo, lo que permite complementar y ampliar el desarrollo gráfico.

En la presentación de la propuesta apoyada en textos e imágenes coherentes y concretos, se aprecia la excelente calidad investigativo-creativa de interés hermenéutico y enfoque etnográfico del proyecto que como concierne a un estudio de biónica formal conjuga una completa documentación sobre los respectivos sujetos naturales tanto científica de carácter biológico-etológico, como cultural de orden histórico y simbólico correspondientes a la flora y la fauna endémica que habita la región del cabildo Indígena Quillacinga del corregimiento de Obonuco (Pasto-Nariño), lo que le confiere al proyecto un relevante alcance social como valor adicional de interacción. Respecto al desarrollo del proyecto la autora ofrece una importante síntesis del proceso de Diseño en la que se hace una acertada apropiación creativa de los datos con fines de comunicación visual, que revela la magistral técnica de representación aplicada por la estudiante como base para lograr una muy sobresaliente ilustración de tipo naturalista, de extraordinaria riqueza formal-expresiva, con imágenes hiperrealistas que puestas en el plano del **diseño** editorial y con aprovechamiento de la tecnología digital motivan el interés pedagógico y producen una placentera experiencia de lectura. Con relación a los resultados, además de lo expuesto, cabe subrayar cómo la estudiante construye unas nuevas narrativas visuales de gran riqueza estética e indiscutible interés cultural e informativo a partir de la transferencia de sus propias ilustraciones a artefactos de uso cotidiano tipo mugs con la información de los sentidos míticos de los que históricamente la comunidad ha dotado a los bioelementos de flora y fauna de la región como atributos de la simbología quillacinga, propuesta que además de hacer del artefacto un interesante texto, constituye una posibilidad de emprendimiento para la comunidad y una motivación para los estudiantes del programa.

El proyecto en mención cumple a cabalidad los objetivos propuestos, se destaca su proceso investigativo, concluyendo con una ilustración científica de excelente calidad, sumado a ello el trabajo articulado con la comunidad, ofrece un proceso de apropiación de sus resultados y asegura la transmisión del conocimiento a los herederos del territorio Galeras.

Que, en virtud de lo anterior el Consejo de Facultad, mediante Consulta No. 025 del 28 septiembre del 2021, considera pertinente la solicitud, por tanto,



Universidad de Nariño  
FACULTAD DE ARTES

FUNDADA EN 1984

#### ACUERDA

**ARTÍCULO PRIMERO:** Otorgar distinción LAUREADA al trabajo de grado, modalidad Proyecto de Diseño, titulado: "KAWSAY" presentado por la estudiante ANGIE CAMILA ERASO MONTILLA, identificada con código estudiantil No. 2125090043, adscrita al Programa de Diseño Gráfico.

#### COMUNIQUESE Y CUMPLASE

Dada en San Juan de Pasto, a los 28 días del mes de septiembre del 2021.

**JAIME HERNÁN CABRERA**  
Decano

**LILIANA CARRASCO V.**  
Secretaria Académica

Jaime Hernán Cabrera - Decano Administrativo  
Liliana Carrasco V. - Secretaria Académica

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a Dios por el día a día, por brindarme la fortaleza y perseverancia con la que me ha sido posible llegar hasta aquí. A mi familia por el apoyo que me han brindado a lo largo de mi vida y en especial en el transcurso de mi carrera, a ellos dedico este mi mayor logro. Igualmente, doy las gracias al cabildo por permitirme aprender de su sabiduría ancestral y construir con su apoyo este importante proyecto, agradezco también a la profesora Alejandra Castellanos mi asesora en el proceso de investigación, quien ha orientado este proyecto para así ser testigos del resultado de Kawsay Quinpa.

## **RESUMEN**

El presente proyecto se fundamenta en la necesidad de generar una obra visual a través de los conocimientos populares y la sabiduría ancestral sobre la flora y fauna del Cabildo Quillasinga de Obonuco con el propósito de valorar, informar y resaltar su importancia. El proceso creativo se logra con la participación de la comunidad a través de una investigación rigurosa para reconocer su visión sobre la trascendencia cultural de un conjunto de especies que hacen parte del ecosistema de Obonuco. Para el desarrollo gráfico de esta obra, se aplican principios y fundamentos de diseño que, en conjunto con los motivos y referentes inspirados en la iconografía ancestral de Nariño, consolidan una pieza editorial ilustrada que materializa el conocimiento popular de 6 especies de flora y 6 de fauna desde la percepción de los integrantes del Cabildo Quillasinga de Obonuco.

## ABSTRACT

This project is based on the need to generate a visual work through popular knowledge and ancestral wisdom about the flora and fauna of the Cabildo Quillasinga de Obonuco with the purpose of valuing, informing and highlighting its importance. The creative process is achieved with the participation of the community through a rigorous investigation to recognize their vision about the cultural transcendence of a group of species that are part of the Obonuco ecosystem. For the graphic development of this work, principles and fundamentals of design are applied that together with the motifs and references inspired by the ancestral iconography of Nariño, consolidate an illustrated editorial piece that materializes the popular knowledge of 6 species of flora and 6 of fauna from the perception of the members of the Cabildo Quillasinga of Obonuco.

## TABLA DE CONTENIDO

Introducción

1. GENERALIDADES .....	7
Formulación del Problema .....	7
Planteamiento del Problema .....	7
Justificación .....	10
Objetivos .....	12
Objetivo General .....	12
Objetivo Especifico .....	12
CONTEXTUALIZACIÓN .....	13
Macro contexto .....	13
Indígenas en la Zona Amazónica de Colombia .....	13
Indígenas en la Zona Andina .....	15
Indígenas en el Caribe .....	16
Indígenas en la región Pacífica .....	16
Población Negra o Afrocolombiana .....	18
Micro contexto .....	18
Ingas .....	20
Cofan .....	21
Embera .....	21
Awa .....	22
Los Pastos .....	23
Quillasingas .....	23
Marco Teorico .....	23
Comunicación visual .....	23
Principios comunicación visual .....	24
Comunicación intercultural .....	28
Ilustracion,comunicación y aprendizaje .....	29
Diseño editorial .....	30
Narración gráfica .....	31
CAPITULO 2 Diseño e ilustración .....	38
Historia de la ilustración .....	38
Aspectos de la ilustración .....	40
Textura .....	40
Forma .....	41
Simetria .....	41
El color .....	42
Estructuras .....	43
Géneros de ilustración .....	43
Ilustración Conceptual .....	43
Ilustración Naturalista .....	44
Ilustración Narrativa .....	45

Ilustración Editoria.....	46
Ilustración Publicitaria .....	46
Ilustración de Fantasía o Ciencia Ficción .....	47
Ilustración Científica .....	47
Ilustración Biológica .....	48
Ilustración Botánica.....	48
Ilustración Zoológica.....	49
Ilustración Ornitológica.....	49
Paleoarte .....	49
Ilustración Digital.....	50
<b>CAPITULO 3 Comunidad.....</b>	<b>50</b>
Pastos.....	50
Quillacingas.....	52
<b>COMPONENTES DE LA ILUSTRACIÓN.....</b>	<b>53</b>
Brief.....	53
Concepto.....	53
Boceto.....	54
<b>MARCO REFERENCIAL.....</b>	<b>55</b>
Referentes locales .....	55
<b>METODOLOGÍA.....</b>	<b>59</b>
Enfoque cualitativo hermenéutico.....	59
Enfoque exploratorio.....	60
Fases Metodológicas.....	61
Fase 1 Recopilación.....	61
Fase 2 Creatividad.....	62
Fase 3 Formalización.....	62
Técnicas e instrumentos.....	63
Conclusión.....	65
Bibliografías .....	68

## Tabla de Imágenes

Figura 1. Indios Kofan.....	20
figura 2. Indios Awá.....	21
figura 3. Evolución de la información.....	24
figura 4. Esquema del mensaje en la comunicación visual.....	27
figura 5. Partes externas de un libro .....	33
figura 6. Calculadora conversor.....	35
figura 7. Retículas.....	36
figura 8. Gavin Ambrose y Paul Harris.....	37
figura 9. Letras capitulares .....	39
figura 10. Arte conceptual .....	44
figura 11. El oso que amaba los libros .....	45
figura 12. El diario de una bruja.....	56
figura 13. fortalecimiento de la identidad cultural y valores sociales .....	57
figura 14. Componentes cognitivos del ser humano.....	58
figura 15. Proceso Grafico .....	66

## Lista de anexos

**Anexo de entrevista**

Anexo 1 .....	71
Anexo 2.....	73

## Introducción

La identidad cultural de las comunidades tienen características vivenciales que difieren unas de otras, en sus tradiciones, símbolos, creencias, forma de vestir, hablar, convivir, entre otras, que aún en la actualidad lo resguardan; es así como la cultura Nariñense posee una gran riqueza no solo en flora y fauna, si no a nivel social, la cual permite realizar una propuesta en donde se pretende recolectar información útil y necesaria con el propósito de fomentar su preservación ya que forman una parte importante para la región.

Este proyecto pretende elaborar ilustraciones pertenecientes a la fauna y flora de algunos cabildos del departamento de Nariño, el principal objetivo será fomentar y generar apropiación por parte de los ciudadanos de Pasto, utilizando su simbología y cultura con la finalidad de añadir un elemento psicológico de proximidad con el lector.

Para tener una concepción más clara de lo que es cultura según estudios realizados la Unesco expresa que:

*La cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social, siendo así la misma un modo de vida en donde se reflejan características vivenciales, comportamientos y vínculos sociales propios de las personas.*

(Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales; México, 1982).

El ser humano ha tenido la posibilidad de tener una visión más amplia, de sus conocimientos en el contexto a la sociedad que ha vivido. El desarrollo de la información contenida aparece en una forma de crecimiento al entender su pasado, sus memorias, de las cuales se ha construido historias interesantes que se han transmitido de generaciones en generaciones y de esta manera el humano ha llegado a edificar una opinión crítica de su saber.

Con respecto a diseño, lo que se desea en esta investigación es conectar las características principales que harán posible el resultado final, las cuales son forma, diseño, biónica, editorial e investigación, teniendo como inicio a las diferentes concepciones teóricas, bases y referentes fundamentales que constituyan un pilar para la realización de la ilustración naturalista y representación ancestral, que busca resaltar la importancia de la fauna y flora de la región Nariñense.

Al hablar de ilustración naturalista, se considera a un tipo de dibujo cercano al estilo de realismo o incluso del hiperrealismo, buscando una composición con los elementos de ilustración y los colores utilizados. Por consiguiente, este tipo de ilustración genera un impacto bastante importante para cualquier público en general, pasando del detalle en su elaboración, siendo informativo y generando un impacto visual, para que así, el mismo genere un importante conocimiento en quien lo vea.

Como manifiesta Jaime García Padrino:

*La ilustración es una parcela del arte gráfico que participa de los rasgos generales de la pintura, del dibujo, del grabado y del lenguaje icónico. Supone una actividad artística con ciertas limitaciones relacionadas con la temática que sugiere los textos literarios, con el proceso técnico y económico de impresión, sujetos a unas condiciones que dictan los directores de una colección y sometidas a su carácter comercial (1996).*

De modo que se precisa que la imagen llega a ser un sistema, por el cual la interacción puede servir sin necesidad de texto, es decir, el ilustrador sirve de mediador privilegiado entre el autor y su receptor. Dicho caso puede ser solucionado colocando un simple ejemplo entre el autor que crea una pieza gráfica de un animal y el receptor ve como en esa pieza gráfica, ¿cómo expresar la tonalidad de colores que exhiben? ¿Cómo describir la particular forma de las hojas o de las alas? Estas deficiencias en la comunicación hacen evidente la necesidad de una ilustración. A través de las cuales se expresan valores estéticos (formas, colores, líneas...), se experimentan sensaciones, emociones y experiencias (fantasía, cariño, seguridad...), y se aprende a mirar.

Del mismo modo, el diseño gráfico permitirá traducir de modo fácil y agradable, conocimientos específicos, desarrollando no solo la ilustración como eje principal del proyecto si no enfocarlo a etapas como la ilustración, la dialéctica, el diseño editorial, la biónica, pensamiento creativo, análisis visual, diseño bidimensional, investigación para contextos creativos, entre otros.

El público objetivo seleccionado, pertenece al joven adulto entre los 17 a 30 años, se percibe que es el más activo en el sentido de leer e interactuar, pues se quiere forjar esa unión entre lector y la ilustración, no solo para generar un simple vistazo, sino más bien para ir más allá generando

conocimiento, conciencia y rescate de los valores culturales que a medida de los años se está perdiendo.

Según estudios del Ministerio de Cultura del año 2018, arrojan que el margen de edades de los lectores radica entre los diecisiete a treinta años, y son consumidores de novelas gráficas, cuentos y libros educativos interactivos, este proyecto pretende no quedar únicamente en estantes de librerías, sino el ir más allá a bibliotecas o entidades educativas universitarias además de eventos y convocatorias tanto nacionales como internacionales, pero el aumento de las cifras también tiene que ver con que muchas entidades, públicas y privadas, se han puesto en la tarea de promover la lectura juvenil.

## **1. GENERALIDADES**

### **1.1 Formulación del Problema**

- ¿De qué manera, a través del diseño de ilustración se puede dar a conocer la importancia de la fauna y flora en la identidad cultural de los Quillasingas a los jóvenes entre los 17 a 30 años?

### **1.2 Planteamiento del Problema**

Colombia, un país de contrastes, cuya diversidad entre cultura, regiones, folclor y tradiciones, han hecho de este un lugar único, en cuanto a patrimonio inmaterial se refiere. a 1.905.607 de personas, 102 pueblos indígenas y más de sesenta lenguas entre indígenas y criollas, hacen parte de la identidad como país. Los departamentos en los que se ubica la mayor cantidad de población nativa son La Guajira, con 394.683 habitantes; Cauca, con 308.455; Nariño con 206.455 personas que se identifican como indígenas; Córdoba, con 202.621 personas y Sucre con 104.890 habitantes nativos.

Así mismo, las etnias con mayor número de miembros son la Wayuu (380.460), la Zenú, con 307.091 personas; los Nasa, con 243.176 habitantes y Pastos (163.873), los cuales concentran 58,1% de la población indígena colombiana. (Oviedo, Juan Daniel, 2021)

*Si hacemos una retrospectiva en la historia, desde las primeras civilizaciones asentadas, encontramos manifestaciones culturales de los pueblos Precolombinos (Muisca, en la creación de cerámicas, Quimbaya en la orfebrería y Tayrona con sus poblados, los Pastos con su identidad única que reflejan el pueblo pujante y desarrollado en todos los niveles culturales), cuya identidad fue alterada, saqueada y reemplazada por las costumbres traídas desde Europa por los colonizadores a través del largo proceso de mestizaje que creó consigo nuevas culturas las cuales están siendo desplazadas, por los diferentes hábitos de vida que se han adoptado por la globalización y el uso de las nuevas tecnología. (Zambrano,2017 p,10)*

Es así que la construcción de una identidad se puede generar en diferentes modos de expresión, la cual se relaciona con una identidad social y específicamente con una identidad étnica, que alude exclusivamente a la pertenencia de un grupo en específico que es el directamente afectado.

Por otra parte, Cardoso de Oliveira dice: que para entender la identidad étnica como la forma ideológica que adoptan las representaciones colectivas de un grupo étnico, se debe conocer a los integrantes que la conforman. Por lo cual esta da a entender como las personas de un colectivo social, forman un todo entre sí, dando paso a un conjunto de vivencias, relaciones y sentimientos que se compenetran para que se transmita dichos conocimientos y vivencias en la etnia a la que se pertenece. (Roberto-Cardoso-Da-Oliveira Etnicidad y Estructura Social)

En este orden, es imperioso recordar, valorar y proteger las especies animales y flora en especial los de la región de los Quillasingas de Obonuco, considerados una parte fundamental de la identidad cultural de la región que desafortunadamente se ha ido perdiendo al pasar el tiempo, muchos años atrás los seres humanos sentían la conexión con los animales, ya que formaban una relación tan fuerte al punto de convertirse en divinidades de gran peso y relevancia para la sociedad

no solo como una especie si no como un ser que transmitía poder y confianza a un individuo de la sociedad.

Haciendo énfasis en la importancia de los animales y flora en la cosmovisión indígena, como base fundamental para la unión íntima entre el hombre, y estas especies, se identifican dos grandes ejes religiosos que atraviesan la relación entre ambos: primero una simbiosis, que se traduce en una posibilidad de traspaso de una especie a otra y segundo la filiación de ciertos animales con la fertilidad.

De manera puntual se refiere a que en la región Nariñense existe un sinnúmero de especies en las que se destacan: el mono, el venado, la lagartija, la rana, el zarcillejo, la margarita, las cuales tienen un gran significado y valor cultural para etnias a las que pertenecen, se puede decir que existe un desconocimiento del tema, por varios motivos, entre ellos la tecnología o simple mente la comunicación social, pasando por cambios que han formado un desinterés por el tema ignorando las características de las especies y la condición de extinción de algunos de ellos.

Además, no se reconoce que algunos animales son considerados sagrados por tenerse como antecesores del grupo y cuyas figuras aparecen representadas con mucha frecuencia en el arte rupestre, además de la orfebrería y la alfarería.

Teniendo en cuenta datos etnográficos y etnohistóricos, Nancy Ramírez Poloche describe que por parte de algunos antropólogos e historiadores colombianos no existen algunos grupos indígenas y que últimamente ha existido el falseamiento espontáneo e inconsciente del argumento cultural que está en las comunidades indígenas actuales, por ende la representación de los animales fue estudiada con más profundidad; sin embargo, se generó un cambio, es decir ofrecieron una nueva mirada a sus significados, pero, esto llevó a un olvido, criticándolos o recuperando su valor para

complementarlo con una nueva cosmovisión. Por ende, significa que los símbolos van a estar intervenidos por varios, no solo por el ejemplar occidental, sino también por el argumento del acercamiento de los dos mundos, de manera que la dificultad asiste a la conducta animal científica, para así entender su posición en el arte. Similarmente se cree que el hombre precolombino decidió ver un mundo diferente al del indígena, ambos representando el ideal de cada uno, considerando ahora que el nativo recurrió a devastar a especies para su progreso.

Se sabe que el desarrollo tecnológico ha ido aumentando con el tiempo, y, esto ha causado diferentes tipos de cambios, afectando tanto la cultura como también a la pérdida de la transmisión del conocimiento popular, los cuales han perjudicado a gran parte de la población, en este caso particularmente la nariñense, mientras tanto como resultado es que la juventud desconoce la existencia de la fauna y flora, debido a la poca información gráfica de las mismas especies, en efecto generando que el legado cultural y el conocimiento popular y ancestral deje de transmitirse de generaciones en generaciones.

### **1.3 Justificación**

Esta investigación tiene como finalidad dar a conocer la identidad de unas comunidades, más precisamente en la comunidad de los Quillasingas de Obonuco, basado no únicamente en contar hechos históricos, sino haciendo hincapié a la relación de hermandad y divinidad con los seres que los rodean. Teniendo en cuenta que se hará participe al conocimiento popular de personas que habitan en la comunidad de Obonuco, y así transmitir su saber y experiencias.

La ilustración expresa la idea de un contenido, por lo que, para comunicar la forma de vida de la cultura de los Quillasingas, es necesario transmitir su historia por medio de imágenes, que permitan

que su información sea contada de una forma clara e inspirada, para quienes decidan entrar en el estudio e investigación de esta cultura.

La creación de la ilustración, busca por medio de este proyecto, preservar la identidad de la cultura de la etnia, mediante la recopilación de datos bibliográficos ayudada en gran medida a antropólogos, historiadores, diseñadores y el conocimiento popular de la comunidad, a afinar sus conocimientos en base a este pueblo, así mismo la ilustración es llevada a otro nivel, representando de manera real a las especies dando connotaciones propias de las culturas antiguas, creando un valor y permitiendo explorar la riqueza cultural y como éstas aún siguen influyendo en la cultura de la sociedad en la que conviven.

Teniendo en cuenta lo anterior, se desea crear un material didáctico e ilustrado que complemente las necesidades ya antes mencionadas, no solo generando un conocimiento popular de las especies de la región (conviene subrayar que con la participación de los conocimientos de biólogos o con aquellos que conocen la fauna y flora de su territorio) sino, también dando la importancia cultural y haciendo énfasis donde el diseñador trabaja el realce de las problemáticas de desconocimiento que estas especies poseen.

Esta “ilustración”, proyecta captar la atención de la sociedad actual, en especial la juvenil la cual desconoce mucho de sus antepasados, de esta manera se promueve el conocimiento colectivo, rescatando los usos y costumbres, la tradición oral, creencias y conceptos de los antepasados, generando sentido de pertenencia y rescatando la identidad que caracteriza al pueblo Nariñense como fuente de fauna y flora importante para Colombia, desarrollando así curiosidad y afán de aprender, beneficiando tanto a las nuevas generaciones y a las personas que pertenezcan a los cabildos, sino

también, abarcando a familias, docentes, instituciones, entes gubernamentales y proyectos en bien de la comunidad.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 Objetivo General**

Diseñar una pieza editorial ilustrada para resaltar el significado e importancia de la flora y fauna en la comunidad Quillasinga del Cabildo de Obonuco a partir del conocimiento popular dirigida a jóvenes adultos entre los 17 y 30 años.

### **1.4.2 Objetivo Especifico**

1. Caracterizar las principales especies de flora y fauna que identifican a la comunidad del cabildo Quillasinga de Obonuco.
2. Reconocer la percepción de la comunidad del cabildo Quillasinga de Obonuco frente a las especies naturales y su significado cultural.
3. Establecer los aspectos gráficos que determinen el desarrollo de las ilustraciones y la pieza editorial en consecuencia con las características y significado de la flora y fauna para el cabildo Quillasinga de Obonuco.

## 2. CONTEXTUALIZACIÓN

### 2.1 Macro contexto

En la actualidad Colombia es considerado un producto de la variedad de mestizaje no solo por su cultura, sino, también por las tradiciones de los pueblos americanos, europeos y africanos por lo que se clasifican en cuatro sectores étnicos como: los pueblos indígenas, las poblaciones afroamericanas incluidas en este sector las comunidades raizales de san Andrés y providencia y la comunidad de san Basilio del palenque y a este se suma el pueblo Roma o gitano. Según la legislación colombiana, las “comunidades indígenas” son el grupo humano que vive de acuerdo con las formas de relación con el medio natural en el que se asentaron los diferentes grupos aborígenes desde antes de la conquista y la han conservado y dinamizado a lo largo de la historia. El Estado colombiano reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la Nación Colombiana (Art. 7), las lenguas y dialectos de los grupos étnicos son también oficiales en sus territorios. La enseñanza que se imparte en las comunidades con tradiciones lingüísticas propias, será bilingüe" (Art. 10). Las tierras de resguardo, son inalienables, imprescriptibles e inembargables (Art. 63), tendrán derecho a una formación que respete y desarrolle su identidad cultural. (Art. 68). Son entidades territoriales los departamentos, los distritos, los municipios y los territorios indígenas" (Art. 286).

De acuerdo al censo nacional llevado a cabo en el año 2018, una la población indígena en Colombia creció un 36,8%, representando el 4,4% de la población total del país, sumando 1.905.617 indígenas de todos los pueblos. En Colombia, residen 1.905.617 indígenas que

corresponden al 3,6% de la población del país, estudios realizados por la misma entidad muestran que la mayoría de los pueblos indígenas se encuentran asentados en las áreas rurales del país como la selva las sabanas naturales de la Orinoquia los Andes Colombianos los Valles Interandinos y la planicie del Caribe en los resguardos indígenas que están legalmente constituidos y reconocidos en la constitución política de Colombia de 1991, al establecer que las tierras de los resguardos son de propiedad colectiva, no enajenable, imprescriptible e embargable. (Art 63 Eco fondo Habla Scribe (1995). Los departamentos en los que existe un gran número de indígenas son Guanía, Vaupés, la Guajira, Amazonas, Vichada, Cauca y Nariño, haciendo énfasis en la Guajira, Cauca y Nariño donde se concentra la mayor parte de indígenas de todo el país. Los procesos de lucha de varios pueblos indígenas desde finales de los años 60 condujeron a su fortalecimiento organizativo y al reconocimiento constitucional en 1991 de la diversidad étnica y cultural, así como de una serie de derechos relacionados con sus territorios ancestrales, lenguas, culturas, y educación. Debido a la globalización y factores externos que han ocasionado que las identidades culturales de algunos grupos indígenas hayan adoptado culturas e ideologías distintas a las suyas no dejan de ser indígenas, por lo tanto, existen entidades encargadas de mantener y reconstruir culturas que fortalezcan su identidad como poblaciones autónomas que traen consigo complejos universos culturales. Considerando la extensa información que existe sobre cada uno de los grupos indígenas se ha considerado hacer una reagrupación de los mismos por regiones (Amazonía, Orinoquia, región del pacífico, región caribe y los andes) y dar a conocer sus características más relevantes de la siguiente manera:

### **2.1.1 Indígenas en la Zona Amazónica de Colombia**

La selva Amazónica constituye un extenso territorio, que cubre el 35% del territorio nacional y el 61% de los bosques naturales en Colombia. Allí viven 44 pueblos indígenas.

Al norte, en la frontera con Venezuela y Brasil, viven los pueblos Curripaco y Puinave.

El norte de esta zona, entre la cuenca sur del río Vichada y la cuenca del río Guaviare, corresponde a la llamada selva transicional (Domínguez, 1978) en la que viven los pueblos Piaroa, Piapoco. Siguiendo hacia el sur, el departamento del Guainía conforma un extenso territorio reconocido legalmente como resguardo, pero que vive la presión constante de una frontera imprecisa conformada por buscadores de oro de Colombia y Brasil.

### **2.1.2 Indígenas en la Zona Andina**

La población indígena habita principalmente en los resguardos antiguos o de origen colonial, situados en los departamentos de Nariño, Cauca, Valle del Cauca, Risaralda, Caldas, Antioquia, Córdoba, Cundinamarca y Putumayo.

Al sur de los Andes vive en el altiplano de Túquerres e Ipiales una numerosa población de origen Pasto. Al occidente de los Pastos, en los contrafuertes del volcán nevado de Cumbal y hacia el pacífico, vive en el bosque de niebla la población Awa.

En sentido contrario, al oriente, ocupando un pequeño valle andino, en el descenso hacia el sur del Amazonas, están los pueblos Kamsá e Inga. Siguiendo hacia el norte, en el macizo colombiano, departamento del Cauca, se encuentra el pueblo Yanacona.

### **2.1.3 Indígenas en el Caribe**

La región Caribe, que tiene 142.000 kilómetros cuadrados, es asiento de importantes pueblos indígenas. Allí está la península de La Guajira, una región semidesértica en la que vive el pueblo Wayuu, el más numeroso de los pueblos indígenas del país. Desde la costa se levanta el gigantesco macizo montañoso de cerca de 17.000 Km<sup>2</sup> conocido como la Sierra Nevada de Santa Marta en la que viven los pueblos Kogui, Arhuaco y Wiwa (Malayo), conocidos por su religiosidad, laboriosidad y amor por la tierra.

### **2.1.4 Indígenas en la región Pacífica**

En esta región se estima que viven en el Pacífico cerca de 56 mil indígenas reunidos en 218 comunidades y pertenecientes a los grupos étnicos Embera, Waunan, Eperara-Shapidara, Tule y Awa. Algunos núcleos de indígenas Páez, provenientes del Cauca Andino, se han localizado recientemente en la región. El panorama actual muestra una fuerte población Embera (36.173 habitantes que habitan en el departamento del Chocó), la más relevante desde el punto de vista poblacional, asentada sobre la serranía del Baudó, al norte de la región; le siguen en importancia numérica, la población Awa localizada en la frontera con el Ecuador y la población Waunan del bajo río San Juan.

**Tabla 1. Pueblos indígenas o Etnias predominantes , según divisiones territoriales del DANE y departamentos 2005**

Territoriales DANE y departamentos	Pueblos indígenas o etnias
<b>Norte</b>	
Atlántico	Mokana
Cesar	Arhuaco, Kogui, Wiwa, Yuko, kankuamo
La Guajira	Arhuaco, Kogui, Wayuu, Wiwa
Magdalena	Arhuaco, Chimila, Kogui, Wiwa
Sucre	Senú,
<b>Noroccidental</b>	
Antioquia	Embera, Embera Chamí, Embera Katio, Senú, Tule
Córdoba	Embera Katio, Senú
Chocó	Embera, Embera Chamí, Embera Katio, Tule, Waunan
<b>Nororiental</b>	
Arauca	Betoye, Chiricoa, Hitnu, Kuiba, Piapoco, Sikuani, U'wa
Norte de Santander	Barí, U'wa
Santander	(U'wa), Guanes
<b>Central</b>	
Boyacá	U'wa, Muisca
Caquetá	Andoke, Coreguaje, Coyaima, Embera, Embera katio, Inga, Makaguaje, Nasa, Uitoto
Casanare	Amorúa, Kuiba, Masiguare, Sáliba, Sikuani, Tsiripu, Yaruros, U'wa
Cundinamarca	Muisca
Huila	Coyaima, Dujos, Nasa, Yanacona
Meta	Achagua, Guayabero, Nasa, Piapoco, Sikuani
Amazonas	Andoke, barasana, Bora, Cocama, Inga, Karijona, Kawiyarí, Kubeo, Letuama, Makuna, Matapí, Miraña, Nonuya, Ocaina, Tanimuka, Tariano, Tikuna, Uitoto, Yagua, Yauna, Yukuna, Yuri
Guainía	Kurripako, Piapoco, Puinave, Sikuani, Yeral
Guaviare	Desano, Guayabero, Karijona, Kubeo, Kurripako, Nukak, Piaroa, Piratapuyo, Puinave, Sikuani, Tucano, Wanano
Vaupés	Bara, Barasana, Carapana, Desano, Kawiyarí, Kubeo, Kurripako, Makuna, Nukak, Piratapuyo, Pisamira, Siriano, Taiwano, Tariano, Tatuyo, Tucano, Tuyuka, Wanano, Yurutí
Vichada	Kurripako, Piapoco, Piaroa, Puinave, Sáliba, Sikuane
<b>Centroccidental</b>	
Caldas	Cañamomo, Embera, Embera Chamí, Embera Katio
Risaralda	Embera, Embera Chamí
Tolima	Coyaima, Nasa
<b>Suroccidental</b>	
Cauca	Coconuco, Embera, Eperara Siapidara, Guambiano, Guanaca, Inga, Nasa, Totoró, Yanacona
Nariño	Awa, Embera, Eperara Siapidara, Inga, Kofán, Pasto
Putumayo	Awa, Coreguaje, Embera, Embera Katio, Inga, Kaméntsá, Kofán, Nasa, Siona, Uitoto
Valle del Cauca	Embera, Embera Chamí, Nasa, Waunan

Fuente: DANE, Censo General 2005.

*Los Pueblos Indígenas de Colombia – Desarrollo y Territorio. TM Editores en Coedición con el Departamento Nacional de Planeación. (1997) Pueblos indígenas o etnias predominantes,*

Fuente DANE censo general 2005

### **2.1.5 Población Negra o Afrocolombiana**

Dentro de este grupo se diferencian cuatro grupos importantes ubicados en el Pacífico colombiano, los raizales del Archipiélago de San Andrés y Providencia y Santa Catalina, la comunidad de San Basilio de Palenque y por último las que residen en las cabeceras municipales de las grandes ciudades.

Tienen prácticas culturales propias de los pueblos descendientes de los africanos, en donde se destaca la música, celebraciones religiosas y la comida. En la actualidad según el DANE se encuentran 132 territorios colectivos de comunidades negras que corresponden a un 4.13% del país. Las comunidades raizales del Archipiélago de San Andrés y Providencia tienen unas raíces culturales afro-anglo-antillanas y manteniendo una fuerte identidad caribeña, su lengua propia se denomina el Bane y como religión la protestante.

La mayor parte del país donde se concentran estas comunidades es el Chocó, el Archipiélago de San Andrés y Providencia, Valle, Bolívar y Cauca, concentrándose su mayoría en el Valle de Cauca, Antioquia y Bolívar.

### **2.2 Micro contexto**

La presente investigación se centra en la región de Nariño en donde según investigaciones realizadas por el DANE se puede deducir que en el departamento existen seis pueblos indígenas que son reconocidos: los Ingas, Pastos y los Quillasingas en el altiplano, por otro lado, se encuentran los Cofán en la vertiente amazónica, los Awá en el piedemonte costero y los Esperara Siapidara en el litoral.

**Ingas:** también conocido como pueblo gitano es el grupo quechua, situado principalmente en los departamentos del Putumayo, norte de Nariño sur del Caquetá y la bota Caucana.

**Cofan:** conocidos como Cofán o Kofan, pueblo amerindio ubicado en al noroccidente de la amazonia entre la frontera con el ecuador, más exactamente entre Guamues, afluente del río putumayo y el aguarico, afluente del río napo, en la provincia de Sucumbios.



**Indios Kofan**

*Indios Kofan. Fuente: Lappiz.blogspot*

**Embera:** también llamados Choco, son un pueblo amerindio que habitan el litoral pacífico y las zonas adyacentes de Colombia, al este de Panamá y el noroeste de Ecuador. Son unas 70 mil personas (2004). Se conocen como Emberá katío a los que habitan en el alto Sinú y el alto Río San Jorge, departamento de Córdoba y en Urabá; en Colombia, Emberá chamí a los que viven en las cordilleras occidental y central de los Andes colombianos, departamentos de Antioquia, Caldas, Risaralda, Quindío y Valle; Chocoes o simplemente Emberá a los que habitan las cuencas del río Baudó y del bajo San Juan, municipios de Istmina, Alto Baudó y Pizarro; el río Curiche, municipio de Juradó en el Chocó (Colombia); y en la Comarca Emberá-Wounaan en el

Darién(Panamá); y como eperara siapidara o epená, a los de la costa Pacífica de los departamentos de Valle, Cauca y Nariño en Colombia.

En Panamá se les acostumbra llamar emberá (con tilde). Hay quienes creen que la palabra Emberá significa literalmente: "La gente del maíz".

En Ecuador son llamados épera y habitan en la provincia de Esmeraldas, concretamente en el cantón Eloy Alfaro, parroquia Borbón y las cuencas de los ríos Cayapas y Santiago, en esta zona forman una población de unos 250 individuos.

**Awa:** Los awá, cuaiquer (o kwaiker) son un pueblo amerindio que habita a ambos lados de la frontera entre Colombia y Ecuador, en los bosques muy húmedos de la vertiente occidental de los Andes; desde el río Telembí, en Nariño, hasta Carchi y Esmeraldas.

Son más de veintinueve mil personas, el 89 % de las cuales vive del lado colombiano, en Ricaurte, Altaquer, Tumaco, Barbacoas, Mallama, Roberto Payán y el Putumayo, la mayoría de ellos habla su lengua nativa el awa pit.



*Indios Awá: fuente Lappiz.blogspot*

**Los Pastos** (los hijos del sol), se ubican en la franja transversal del sur de Colombia y el norte del Ecuador, en Colombia se encuentran en el departamento de Nariño y Putumayo, en los resguardos indígenas de Mayasquer, Panan, Chiles, Cumbal, Cuaspu, Aldana, Ipiales, San Juan, Potosí, Males, Yaramal, Puerres, Funes, Iles, Imués, Calcan, Túquerres, Guaitarilla, Yascual, Guachaves, Mallama, Colimba, Muellamués, Guachucal y Sapuyes.

Según el departamento administrativo nacional de estadística DANE el pueblo Pasto se concentra en el departamento de Nariño, en donde habita el 95,1% de la población (123.386 personas), le sigue Putumayo con el 3,8% (4.969 personas) y Valle del Cauca con el 0,5% (655 personas). Estos tres departamentos concentran el 99,4% poblacional de este pueblo. Los Pastos representan el 9,3% de la población indígena de Colombia, su cultura se basa principalmente en la medicina tradicional y ante todo el respeto con la naturaleza, los mitos y leyendas de su cosmovisión se estructuran en una serie de oposiciones duales, estos se recrean en la memoria y en la cotidianidad orientando el mundo y el comportamiento de las personas, los primeros hombres surgieron de la unión entre el cerro de Cumbal y la laguna de la Bolsa. Cada comunidad se considera descendiente de una primera pareja de caciques ancestrales.

**Los Quillasingas:** se localizan en la zona centro y nororiental de la Cordillera de los Andes, en el Departamento de Nariño. Las comunidades Quillasingas se ubicaron tradicionalmente en el municipio de Pasto, seguida por la de los municipios de la Florida, Tangua y la Cruz y en los asentamientos del área suburbana de la ciudad de Pasto (Ministerio de Cultura. República de Colombia. 2010).

Según las investigaciones realizadas ya no hablan su lengua nativa, acorde a historiadores afirman que su lengua nativa fue la chibcha, pero existen otras en donde le atribuyen como lengua nativa la kamsa, en cuanto a su cultura son de vital importancia la fiesta de la luna, las fiestas patronales los juegos de negros y blancos es decir juegos autóctonos de la región.

El sol y la luna debieron jugar un papel importante en su cosmología, lo mismo que algunos animales considerados sagrados por tenerse como antecesores del grupo, entre ellos pueden mencionarse el mono, el venado, la rana y la lagartija cuyas figuras aparecen representadas con frecuencia en el arte rupestre, la orfebrería y la alfarería. (SINIC)

### **3. MARCO TEÓRICO**

#### **3.1 CAPITULO I Editorial y comunicación visual**

##### **3.1.1 Comunicación Visual**

Es el arte de transmitir ideas o información con imágenes, símbolos o signos de igual manera, ofrece nuevas experiencias como transmitir sensaciones, interactuar y conseguir una respuesta.

Según Costa: comunicar es poner en común, compartir entre dos polos humanos, debido a que en el proceso un individuo concibe, codifica y emite; mientras que el otro realiza el mismo recorrido a la inversa: recibe, decodifica e interpreta un mensaje (2007).

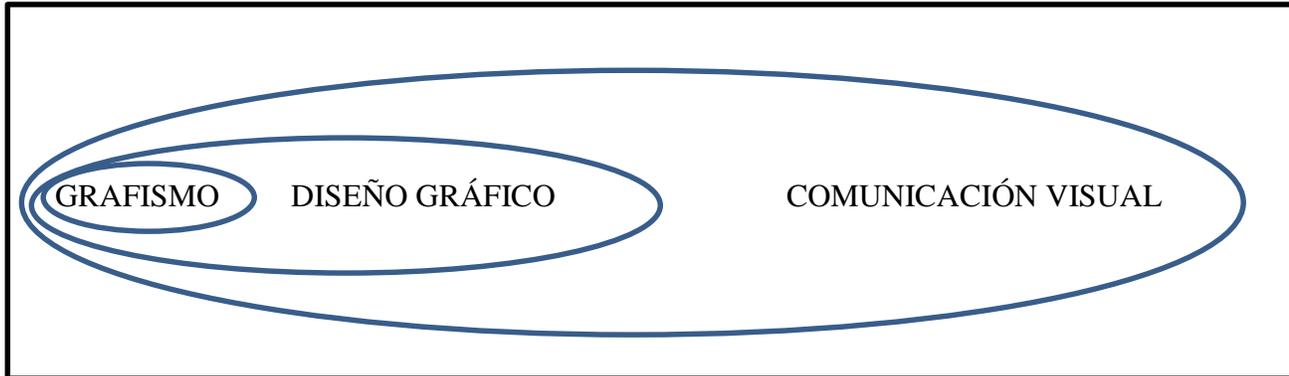
Por su parte, Zeegen (2009) también reconoce la combinación de signos y símbolos.

En cuanto a la lectura de imágenes y la decodificación de las mismas es un proceso que ocurre de forma subconsciente, afirma. Ahora bien, el diseño gráfico es sinónimo de comunicación, afirma

Barnard (2005) en donde su función principal es transmitir un mensaje de un emisor a un receptor, en el que el mensaje construido por palabras se ve empleado juntamente con imágenes.

La comunicación visual tiene un objetivo significativo en sociedad, en este entorno se ve reflejado su construcción, objetivos y mensajes con los cuales los seres que pertenecen a la misma interactúan y se comunican con los mismos.

Se dice que todo lo que se observa comunica y por ende hay un sin fin de significados en ellos implícitos, por lo cual se dice que todo mensaje gráfico está procesado a comunicar,



**Evolución de la información**, primero fue el grafismo (siglo XV), luego el Diseño Gráfico (siglos XVIII-XX) y por último la comunicación visual (siglo XXI) siendo la comunicación visual la integradora de las dos etapas anteriores.

Todo lo que es visible y no solo gráfico, lleva una carga comunicacional enorme, por lo cual Joan Costa (2014), dice que la comunicación visual se basa en 11 principios así:

### **.1.2 Principios comunicación visual**

El diseño se dirige a las personas, a diferentes partes de la sociedad en un contexto cultural dado, ellos son la razón del diseño en cualquiera de sus variantes.

1. El Diseño es una actividad proyectual, todo diseño es un proyecto de un designio, está diseñado para cubrir una función, para solucionar un problema o para mejorar la calidad de la gente.
2. Lo que define la idea de proyecto, con sus componentes creativos y técnicas, es su potencial de innovación, proyecto e innovación son la matriz del diseño.
3. La facultad de transmitir información implica que todo proyecto grafico o visual, y sobre todo el mensaje sean recibidos de manera clara y sencilla.
4. Vincula la información con la semiótica, los mensajes son sistemas semióticos, contienen significados, tanto por la vía semiótica como por la vía estética.
5. Esta condición comunicativa es propia del lenguaje, de su capacidad por tratar del pasado, del presente y del futuro; de lo real y de lo imaginario y de todo lo que puede ser pensado.
6. Diseño gráfico es diseño de comunicación, es decir, transmisión de información, de significados.
7. La comunicación visual va más allá de la introversión haciendo que lo visual sea más tangible y directo e intuitivo a los usuarios.
8. Interactúa con las personas y la sociedad, a través del principal canal de percepción, de conocimiento y de recuerdo
9. Esta mutación del diseño, va más allá de los límites del espacio gráfico, abre un inmenso horizonte a la innovación y al desarrollo de la comunicación
10. Planificación de contenidos, toma de decisiones, diseño de acciones y sobre todo de servicios.

- JOAN COSTA

<https://foroalfa.org/articulos/cambio-de-paradigma-la-comunicacion-visual>

Esta comunicación intencional permite el entendimiento claro y sencillo al receptor, un ejemplo claro sería el de nubes de humo las cuales eran hechas por los indígenas para comunicar, por medio de este código preciso, generan una información concisa y clara. Una comunicación casual puede ser interpretada libremente por el que la recibe, ya como mensaje científico o estético, o como otra cosa. En cambio, una comunicación intencional debería ser recibida en el pleno significado querido en la intención del emisor.

La comunicación visual intencional puede, a su vez, ser examinada bajo dos aspectos: el de la información estética y el de la información práctica, la cual, sin el componente estético, se entiende, por ejemplo, un dibujo técnico, la foto de actualidad, las noticias visuales de la TV, una señal de tráfico, etc.

Por información estética se entiende un mensaje que nos informe, por ejemplo, de las líneas armónicas que componen una forma, las relaciones volumétricas de una construcción tridimensional, las relaciones temporales visibles en la transformación de una forma en otra (la nube que se deshace y cambia de forma). Pero dado que la estética no es igual para todo el mundo, ya que existen tantas estéticas como pueblos y quizás como individuos hay en el mundo, por ello no se puede descubrir una estética particular de un dibujo técnico o de una foto de actualidad, sino que en estos casos lo que nos interesa es que el operario visual sepa revelarla con los datos objetivos.

Según Milko A. García Torres en el escrito de la recopilación del libro "Diseño y comunicación visual", de Bruno Munari. dice:

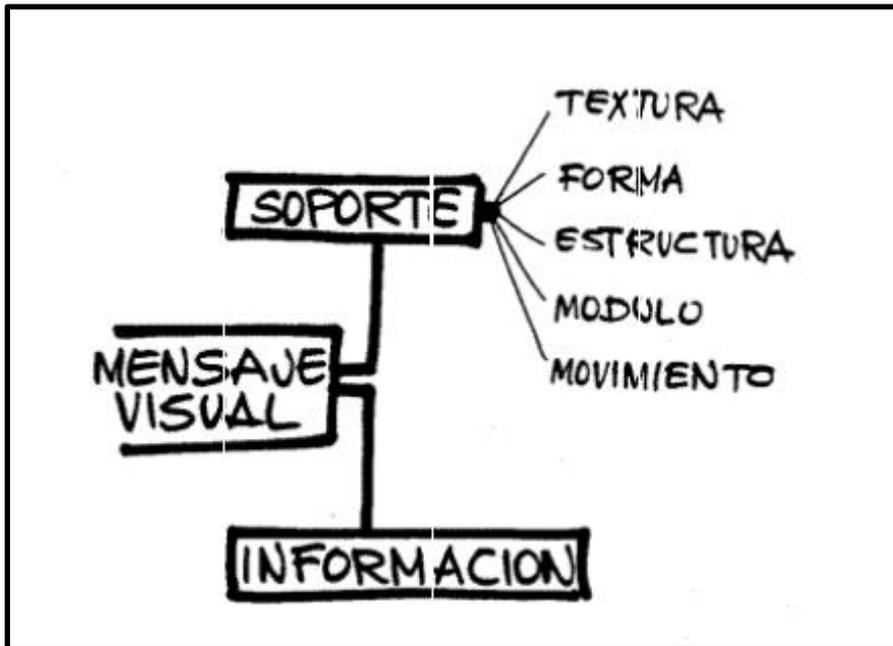
La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de la gran familia de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos, etc. Por ello se presume que un emisor emite, mensajes y un receptor los recibe. (2010)

Es decir que el mensaje emitido no sufrió algún tipo de deformación en la trayectoria durante la emisión: llegará al receptor, pero allí encontrará otros obstáculos. Cada receptor, es distinto y recibe el mensaje de forma diferente, tiene algo que se puede llamar filtros, a través de los cuales ha de pasar el mensaje para que sea recibido.

Milko A. García Torres en el escrito de la recopilación del libro "Diseño y comunicación visual", de Bruno Munari. dice:

*Uno de estos filtros es de carácter sensorial. Por ejemplo: un daltónico no ve determinados colores y por ello los mensajes basados exclusivamente en el lenguaje cromático se alteran o son anulados. Otro filtro lo podríamos llamar operativo, o dependiente de las características constitucionales del receptor (2010).*

Ahora bien, con lo dicho anteriormente la comunicación visual es un método por el cual el Diseñador Gráfico desea transmitir lo que se realiza, ya sea para informar, solventar problemáticas o por estética, como se mencionó anteriormente todo comunica y la comunicación visual es la plataforma por la cual esta información es enviada de manera clara y eficaz, además de que la información sea global, no toda la información es recibida de la misma manera en todas las personas, por lo cual el manejo de una comunicación estándar es la herramienta necesaria para solucionar problemas de comunicación, con esta investigación se propone el solventar problemáticas de conocimiento sobre las especies de la región con métodos sencillos pero agradables tanto a la vista como a la percepción mental.



Esquema del mensaje en la comunicación visual libro "Diseño y comunicación visual", de bruno Munar

En la comunicación visual, es necesario reconocer el mensaje y así poder estudiar u observar los elementos que hacen parte de éste, primero la información debidamente dicha, la cual lleva el mensaje y el segundo es el soporte visual; a través del cual se hace una representación gráfica del mensaje, y son los elementos que hacen que el soporte visual sea comprendido y de esta manera se obtiene para una mayor conexión con la información.

### 3.1.3 Comunicación intercultural

Los proyectos consignados en este apartado sugieren un indicio para el desarrollo de este proyecto fortaleciendo la investigación teórica y gráfica. Tener como referentes tesis, proyectos o estudios

que se han realizado de las diferentes especies científicas, permite tener mayor claridad sobre los resultados. Por otro lado, se observará como el Diseño gráfico es una parte primordial para el desarrollo de problemáticas, con los referentes obtenidos se puede constatar que la ilustración no consiste únicamente en plasmar dibujos en un papel, si no que va más allá, ya que es la representación viva de la investigación, realizando un contraste entre lo científico y lo cultural, para este proyecto en particular desde la visión del cabildo Quillasinga de Obonuco.

Con esto así la comunicación intercultural se enfoca en temáticas como la antropología cultural, la comunicación, la lingüística, la psicología y sociología intercultural y social. Desarrollando así un enfoque centrado en la comunicación, por lo cual las diferentes culturas mantienen una estrecha relación y así sus códigos son similares a otras, en casos tales como los símbolos (códigos lingüísticos y no verbales), sistemas de relaciones (de parentesco y de rol), y sistemas de creencias y valores. Pero las manifestaciones de estos rasgos comunes pueden ser únicos en una cultura en particular.

Cada cultura tiene su lenguaje propio y sus claves no verbales que reflejan los rasgos únicos de esa cultura en particular, de igual forma cada cultura tiene su definición propia de los roles masculino y femenino, estas diversas manifestaciones de los rasgos culturales no se advierten hasta que algún miembro de otra cultura se pone en contacto con ellos. La cultura ha sido comparada con un iceberg en el sentido de que sólo una pequeña parte de ella puede ser percibida, mientras que la parte más importante se oculta a la vista (Ruhly, 1976).

### **Ilustración, comunicación y aprendizaje:**

*Dentro de la cultura de la imagen, la ilustración merece especial atención. Podríamos definir la ilustración como una imagen narrativa particularmente persuasiva. Su lenguaje, con sus elementos, códigos, sintaxis y propiedades*

*secuenciales, está plenamente capacitado para transmitir mensajes narrativos completos y eficaces, especialmente en el caso del libro-álbum, cuyas ilustraciones conforman un conjunto de imágenes secuenciadas a tenor de un coherente hilo narrativo* Teresa Durán Armengol (2010).

Así se da punto de interés tanto a la imagen como a la secuencia narrativa que se propende en el proyecto presente, generando interés en la narrativa, por ende, se genera conocimiento de lo que se observe.

En resumen, Dice Nobleza C. Asunción-Lande que

*Nadie se puede comunicar como si fuera un "agente libre". La influencia penetrante de la cultura sobre el comportamiento siempre está presente. La cultura afecta cómo se envía el mensaje, cómo se recibe y la forma de interpretarlo. Por lo tanto, cuando interactúan personas que tienen diferentes antecedentes culturales, es muy probable que responda de manera distinta al mismo mensaje, debido al efecto de filtración de su propia cultura. Sus respuestas diferentes pueden causar problemas para la comunicación. La comunicación es importante para la supervivencia de la cultura. Los componentes culturales se transmiten a través de la comunicación a las generaciones siguientes. La comunicación ayuda a darle forma a la cultura, mientras que la cultura es la sustancia y la dirección.* (1996).

Por ende, la solución de la comunicación es esencial para transmitir los mensajes de manera clara y rápida, habrá muchos contras dependiendo del mensaje y del entorno en que este se quiera transmitir, pero con métodos sencillos de información y de conocimiento de las costumbres y entornos de los públicos se hará un buen aprovechamiento de los mismos para que la información que se desee transmitir sea puntual y exitosa.

### 3.1.4 Diseño Editorial

Esta es una rama del diseño gráfico que se encarga de la maquetación y composición de todo tipo de publicaciones: libros, revistas, periódicos, etc. Cuando un diseñador entra a este campo, su principal objetivo es crear un diseño que resulte atractivo y funcional para el lector y conseguir una armonía perfecta entre forma y contenido, para así, otorgar una calidad estilística a la publicación y dar una buena imagen de la misma al usuario.

Habría que decir también que algunas clasificaciones del diseño gráfico son: el diseño gráfico publicitario, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño web, el diseño de envase, el diseño tipográfico, la cartelería, la señalética y el llamado diseño multimedia, entre otros. Así mismo en la publicación de editorial es necesario tener en cuenta varias características que son importantes para definir la personalidad del producto, el contenido en el que se refleja la investigación, del público al que va dirigido: la portada, tipografías, márgenes, colores, disposición de imágenes y textos.

A la hora de realizar un diseño editorial hay que tener en cuenta los elementos clave que ayudarán a transmitir la información de forma más efectiva.

**Formato:** libro, revista, periódico, etc.

**Material o soporte:** tipos de papel, cartulina, etc.

**Legibilidad tipográfica:** Tamaño y tipo de letra, interlineado, espacio entre letras y color.

**Imagen:** Disposición, color, tamaño, calidad.

**Caja tipográfica:** Marco de la página.

**Grilla o retícula editorial:** Herramienta para disponer la información en la publicación.

<https://www.mique.es/que-es-el-diseno-editorial/>

### 3.1.5 La narrativa gráfica:

Es una expresión que específica, distintos campos de la comunicación visual, donde el dibujo, el relato, las imágenes, las fotografías y pinturas trabajan conjuntamente.

La composición de texto e imagen forman una estructura visual a contenidos verbales y organiza las imágenes para esclarecer o comunicar el mensaje deseado.

La narración gráfica, ha crecido como medio de expresión artística, transformándose como una medio, por el cual se puede tratar y reflexionar sobre cualquier tema. Así mismo, la narración, explica lo que estamos contando a partir de un análisis sobre el contenido y los elementos que hacen parte de ella, como lo son símbolos, ideas, lenguaje, tiempo, historia y cultura.

Habría que decir también que cuando hablamos de esta, estudiamos las historias, el proceso de todo el trabajo, creando, clasificando y contando lo que hace parte de las memorias, con el fin de comunicar y expresar a través del componente artístico.

Además, la diagramación editorial se considera una forma narrativa como también visual, ya que utiliza estos dos medios para comunicar, hay que mencionar, además las muestras que no usan sonido ni movimiento también. Pero cabe distinguir que distintos tipos de comunicación en función de manera en que la imagen y el texto se relacionan.

En cuanto en este proyecto, la ilustración o imagen será necesaria para la orientación educativa y servirá como explicación del fenómeno científico y cultural.

**Libro:** el concepto de libro encubre hoy realidades manuscritas e impresas, para la presentación y organización de información. Se la define como una obra artística literaria, educativa, informativa, o cualquier otro carácter. El libro como tal contiene partes que deben ser coherentes con el tema que se desea hacer conocer, además con elementos y formatos establecidos, tanto internas como externas, ya séase como portadas, encuadernación, soportes, estructuras, troquelados, lomo,

cubiertas, paginación, contenido, presentación, dedicatorias, estas y otras hacen una pieza editorial.

En la creación de Kawsay Quinpa, el contenido educativo llegará a ser un proceso de conocimiento, llegando a las potencialidades en vista de la cultura nariñense y bienestar colectivo en equilibrio con el mundo.

### **Partes del libro:**

#### **Partes externas de un libro**

**Cubiertas:** portada, ésta está compuesta por: cubierta anterior, lomo y cubierta trasera

**Lomo:** Es el lateral por donde van sujetas las hojas del libro

**Cortes del libro:** de pie inferior del libro, y un corte en cabeza (parte superior),

**Sobrecubierta** tienen unas solapas que abrazan la cubierta y en las que normalmente se aprovecha para colocar la biografía del autor

**Faja** Es una tira de papel que abraza a la cubierta, pero mucho más estrecha que la sobrecubierta.

**Guardas** tapas duras



. Partes externas del libro: Tomado de: <https://www.laimprentacg.com/>

## **Partes internas de un libro**

**Hojas:** láminas individuales de dos caras

**Hoja de respeto:** Son hojas en blanco que se colocan al principio y al final del libro

**Anteportada o portadilla:** en ella se imprime el título del libro

**Portada interior:** es la página donde va la información más completa del libro: título de la obra, el nombre del autor o autores, nombre del autor del prólogo, méritos del autor, la casa editorial, impresor, lugar y año de la impresión, etc.

**Prólogo:** Se les llama a los textos escritos por el autor, editor o persona reconocida que conozca el tema de la obra y que precede a ésta.

**Cuerpo del libro:** Es la parte central de la obra, donde se desarrolla la parte extensa del texto, en una obra.

**Sumario e índices:** esquema del contenido del libro.

## **Parte final del libro**

**Bibliografía:** Listado de las obras consultadas por el autor para escribir la obra.

**Epílogo:** texto donde se hace un resumen, recapitulación o conclusión, sobre lo expuesto en la obra.

**Glosario de términos:** muchos libros incluyen una lista de términos utilizados en la obra, con la intención de ayudar al lector a entender su significado.

**Lista de abreviaturas:** Listado por orden alfabético de los signos o abreviaturas utilizadas en el transcurso de la obra.

[https://www.laimprentacg.com/partes-de-un-libro/#Partes\\_externas\\_de\\_un\\_libro](https://www.laimprentacg.com/partes-de-un-libro/#Partes_externas_de_un_libro)

**Formatos** Los libros científicos se identifican en que, a menudo, usan amplias tablas, contienen fórmulas e ilustraciones, puede requerirse un formato más amplio. En estos casos debería buscarse la proporción 2: 3, que da formatos de 14 x 21 cm, 16 x 24 cm o 18 x 27 cm.

En los volúmenes ilustrados, el formato obedece al tipo y al tamaño de las ilustraciones. Si alrededor de la mitad de las ilustraciones son de formato alto y la otra mitad de formato transversal, es recomendable un formato aproximadamente cuadrado, que, sin embargo, sólo impresiona bien desde el punto de vista óptico cuando la altura es algo mayor que la anchura. Por ejemplo: 21 x 24 cm o 24 x 27 cm.

Para determinar un formato se toma en cuenta la relación que existe en la altura y anchura de la página.

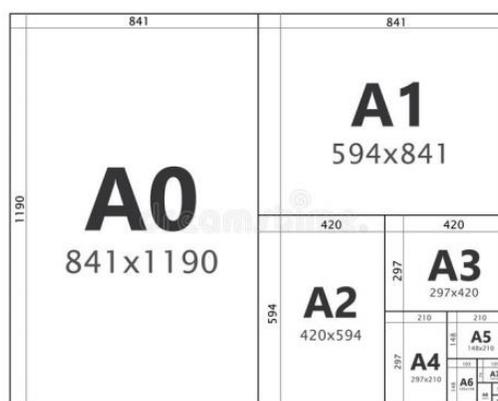
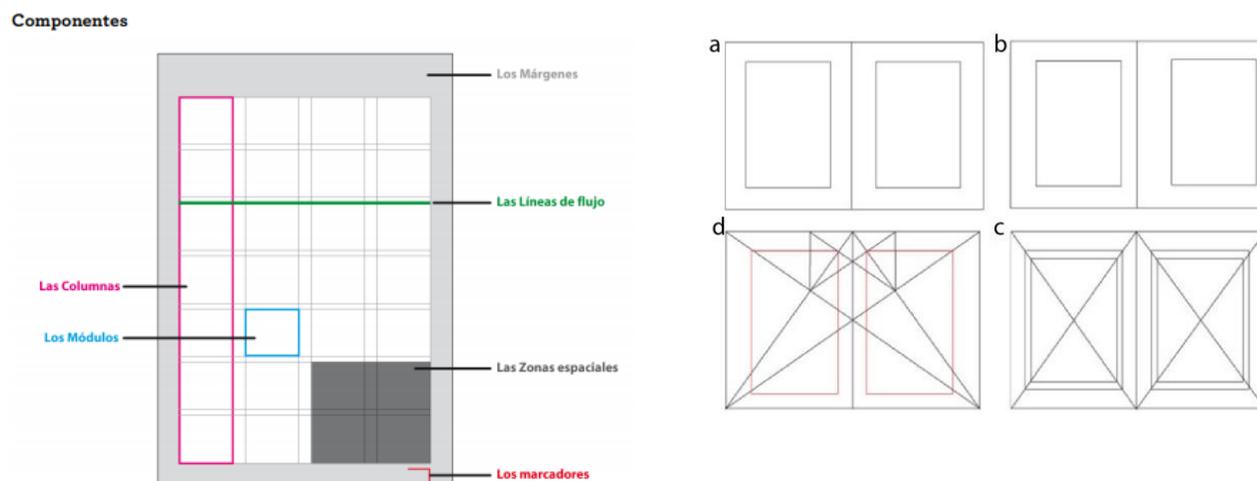


Figura 43 calculadoraconvensor.com

**Retículas** son las encargadas de determinar las divisiones internas de las páginas lo que influye en la composición u organización de los elementos, además es la tendencia a la máxima ordenación posible y a la economía en la aplicación de los medios tipográficos, donde pretende generar orden, claridad, llegar a lo esencial, lograr concentración, tener objetividad y no subjetividad, racionalización de los procesos creativos y técnico-productivos, crear rentabilidad e

Integración de los elementos cromáticos y materiales, dominio de la superficie y el espacio.

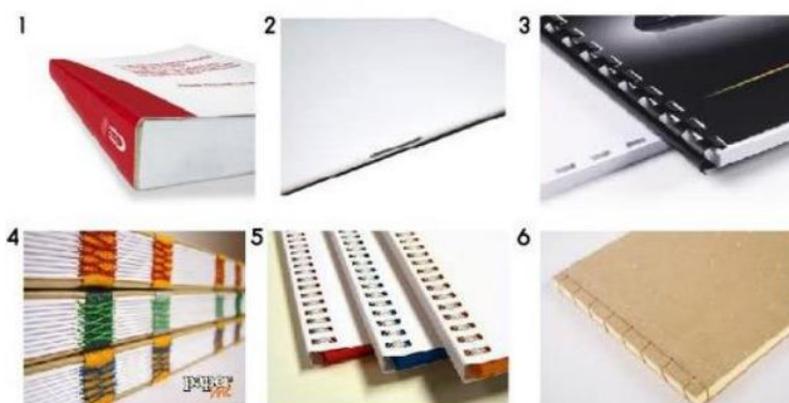
(Imma Mengual, 2016).



**Figura 46. Retículas**

**Encuadernamiento:** según el libro formatos de Gavin Ambrose y Paul Harris (2006) se enumera seis tipos de encuadernación:

1. Encuadernación a la americana: los pliegos (páginas) se sujetan por medio de un adhesivo.
2. Encuadernación a caballete: Los pliegos se igualan y se grapan por el lomo.
3. Encuadernación con Canutillo o espiral: espiral une las partes del libro
4. Encuadernación en cruz: La hoja de papel tiene dos pliegues formando cuatro páginas.
5. Encuadernación canadiense: Encuadernado con espiral y cubierta envolvente y cubierta dura.
6. Encuadernación japonesa: Las páginas se cosen con un hilo continuo



*Figura 45* Gavin Ambrose y Paul Harris (2006)

### **Organización**

En el desarrollo del orden del libro, se realizan tres ideas elementales, donde en primera instancia se conoce la introducción, en la cual se hará un acercamiento a los Quillacingas, a partir de su cultura, espiritualidad y pensamientos. En segundo lugar, las ilustraciones de dichas especies con un impacto visual importante, y tercero, la representación gráfica basadas en la iconografía de las artes rupestres.

La organización del libro es simple, contiene pequeños textos y es más visual con el fin captar la atención del usuario.

### **Desarrollo del libro:**

**Concepto:** el libro Kawsay Quinpa, como anteriormente ya se ha mencionado, está basado en ilustrar la fauna y flora de los pastos y Quillacingas, por ende, sus creencias y cultura son la base de trabajo que, en el principio de pensamiento de dualidad, de estas dos etnias, han hecho posible esta investigación como tema de inspiración resaltando datos importantes que apoyados con el diseño será el resultado de la producción de este libro.

**Tipografías:** Para este punto en la investigación, tiene como base la selección tipográfica de acuerdo a las características legibles y lecturables que debe tener para la comodidad del lector y como aspecto importante nuestro público objetivo. Los títulos utilizarán otra tipografía a diferencia de las del cuerpo de texto, para así conseguir un contraste, y llamar la atención, del mismo modo lo se quiere transmitir con la tipografía es que sea agradable, clara, y legible.

### **3.2 CAPITULO 2 Diseño e ilustración**

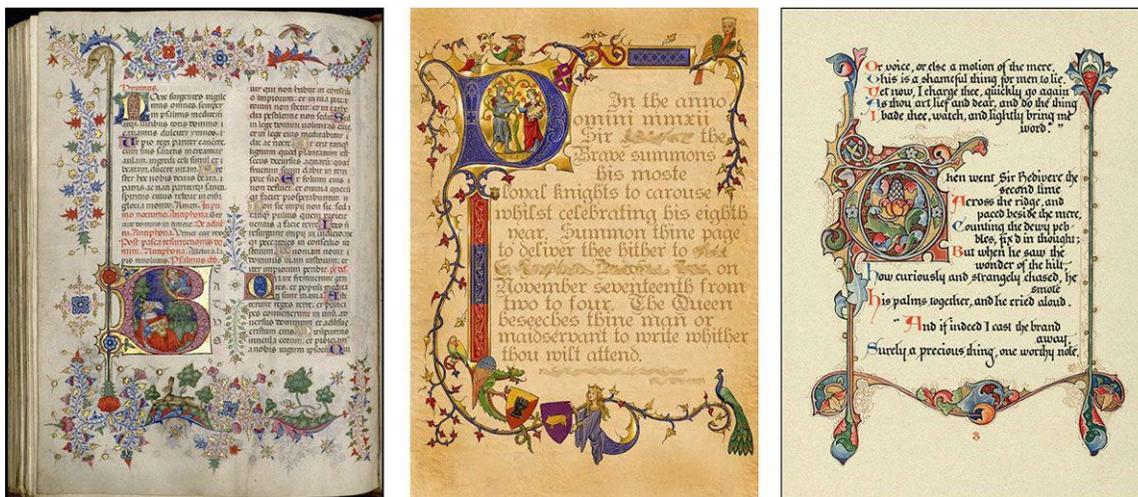
Es la manera más real y directa de querer transmitir lo que está en palabras, y con ello tener un acercamiento más directo y fácil para los receptores, el diseño gráfico y la ilustración avanzan en caminos separados pero paralelos, expresa Sanmiguel (2003), de forma que las tendencias que afectan a un campo, consecuentemente afecta al otro. Esto es así puesto que “ambas disciplinas están condenadas a convivir en la misma página” asegura. Esta afirmación no es nada sorprendente, puesto que anteriormente se ha determinado la importancia del lenguaje bimedia en el diseño gráfico

#### **3.2.1 Historia de la Ilustración**

Desde la antigüedad, muchos de los manuscritos contenían constantemente imágenes, las cuales eran realizadas a mano, cabe resaltar que estas eran duplicadas de la misma manera. Cuando llego la imprenta en el siglo XV, por el alemán Gutemberg, estos recientes métodos de impresión hicieron posible la realización de textos en serie junto con las imágenes.

Era más fácil la reproducción en masa, es así como había nacido una nueva época para el mundo de la cultura y, por extensión, de la ilustración. En el siglo XVII es importante la figura de Comenio

(Jan Amos Comenius). Considerado el padre de la pedagogía moderna, comprendió y dio gran importancia al libro de texto ilustrado, y a la imagen como medio para amenizar el aprendizaje del niño y estimular su imaginación. A la hora de repasar lo aprendido, es más fácil recordar y entender un texto si lo relacionamos con una ilustración.



**Letras capitulares**, Fuente: <https://maquetatulibro.com/letra-capital-o-capitular-y-su-funcion-en-los-libros/>

En el siglo XVIII, la ilustración fue más fuerte en los libros, ya que las revistas y periódicos estaban en la crítica social y política. Según San Miguel, se convirtió en uno de los estilos más habituales de este entonces.

De igual manera se considera “época del esplendor de la ilustración narrativa” a los carteles y difusión gráfica ya en el siglo XIX.

La ilustración se ve explotada en el diseño del cartelismo, el cual nace en Francia, donde cabe mencionar a Honoré Daumier y Édouard Manet como dos grandes pintores que, según Sanmiguel (2003) marcarán la estética del modernismo ilustrativo por medio de su estilo, el cual se basa en

formas estilizadas e influencia de la estampa japonesa, logrando siluetas y líneas cursivas que definen contornos sin dar volumen. Más tarde, tras la evolución de la ilustración de finales del siglo XIX con la ilustración modernista, se emplean colores vivos, formas curvilíneas, temática mundana y supresión de detalles en favor de manchas planas. Tal es el caso de las obras de Toulouse-Lautrec. En las últimas décadas del siglo XIX se hacen presentes dos movimientos artísticos: el impresionismo y el simbolismo. El primero apuesta por el realismo y temas de la vida cotidiana mediante una técnica abocetada y rápida. Por el contrario, el simbolismo desarrolla una temática fantásica y literaria que se expresa mediante un estilo extremadamente refinado y decorativo. San Miguel (2003) determina que, antes del siglo XX, los ilustradores tendían a trabajar bajo el enfoque tradicional, realista y humorístico establecido por los grandes artistas victorianos. Esta tradición consistía en “el riguroso dibujo académico” inclusive si era ilustración decorativa, cómica o si se trataba de obras infantiles, tal como el trabajo de Arthur Rackham, expone. Sin embargo, en los años veinte y treinta, se incorpora la moda de trabajar con formas más modernas y expresivas, a raíz de la expansión comercial de la postguerra, lo cual es aprovechado por editores y publicistas de ese tiempo. Se abre camino para la “era de la comunicación masiva, los nuevos medios y la sociedad de consumo”

### **3.2.2 Aspectos conceptuales**

#### **3.2.2.1 Textura**

Se explica como a los trazos visuales que existen en el plano de un objeto, las cuales generan una identidad como tal, estas se pueden diferenciar por su tamaño, separación, regularidad, color o dirección.

Con respecto al estudio de la textura no se define en lo plano o bidimensional, porque también se examina texturas volumétricas viéndolas desde un aspecto visual.

### **3.2.2.2 Forma**

Las formas son aquellas que contienen las texturas. Se clasifican en dos:

- Geométricas: Estas son las ya determinadas, como lo son las formas básicas (círculo, cuadro y triángulo equilátero).
- Orgánicas Existen también formas coherentes las cuales pueden ser descompuestas en varias formas iguales o de la misma naturaleza.

### **3.2.2.3 Simetría**

Es la exactitud en tamaño, forma y posición de piezas de un todo. Según Bruno Munari, la relación entre la forma básica, repetida y la forma global obtenida por la acumulación. Se ha intentado comprobar si existen casos básicos de acumulación.

Tiene 5 reglas fundamentales y con estas se pueden formar figuras muy complejas:

- Identidad: Se coloca una figura sobre otra en efecto de rotación los  $360^\circ$  como una escalera de caracol vista desde lo alto.
- Traslación: Se da en una línea donde se repite la figura. Puede cambiar dándole diferentes dimensiones en el espacio de los objetos repetidos.
- Rotación: La forma gira en torno a un eje dentro o fuera de la misma forma.

- Reflexión: Es la simetría bilateral que se obtiene poniendo algo delante de un espejo y considerando a la vez la cosa y su imagen.
- Dilatación: Es la ampliación de una forma sin que sea modificada.

#### **3.2.2.4 El Color**

El color es algo muy significativo para los diseñadores. Más aun no se debe ocupar cualquier color para generar imagen, es primordial que junto a la psicología se encuentre los colores adecuados para transmitir un mensaje que se desea. Así que los colores son los más adecuados con los de las materias que se producen los objetos. Es mejor obtener los colores de forma natural pues se puede dar una información más natural y no priva al objeto de su naturaleza.

Es fundamental escoger colores agradables para que el ambiente sea interesante. El color de un objeto debe ser opaco y neutro para evitar los reflejos de la luz que pueden cansar la vista.

<https://es.slideshare.net/dnn96/resumen-debrunomunari>

Para dar fin al tema de la comunicación visual, se dice que la misma es una herramienta necesaria en el Diseño Gráfico, para solventar problemas de comunicación, viendo así varios métodos y técnicas disponibles para un bien común, dependiendo del público objetivo, se tendrá bases sólidas para que así tanto emisor como receptor se complementen para generar conocimiento, ahora bien se debe contar con una investigación previa completa, para que así la ilustración y la narrativa sean entes posibilitadores de comprensión.

A lo largo de este proyecto se pudo comprender las diferentes cosas importantes como las definiciones de lo conocido como color, tipografía, comunicación visual, forma, soporte gráfico y

muchos tipos de figuras retóricas que nos han demostrado que gran parte de estos conceptos se interrelacionan unos con otros. Siendo que muchos de estos conceptos dependen de otros para darle significado y valor a los demás, entendiendo así que todo lo visible tiene una explicación, desde la tipografía, el concepto a transmitir y como con la ayuda de la narrativa se puede dar a conocer algo complejo, de manera sencilla, rápida y eficaz.

### **3.2.2.5 Estructuras**

Se compone de módulos que, al repetirse a través de formas iguales, ofrecen diversidad desde diferentes perspectivas y facilitan el trabajo al diseñador y además ofrecen una unidad coherente. Así mismo, conectando las disposiciones del diseño, en cuanto a la posición de las formas imponiendo un orden.

### **3.2.3 Géneros de ilustración**

La comunicación visual, la ilustración y sobre todo el avance tecnológico han formado en el ser humano esa necesidad de transmitir lo que produce, ya sea de carácter estético, informativo o por el de solventar problemáticas presentes en la actualidad, por ende, están presentes las distintas formas en las cuales se ve reflejado el tipo de ilustración que se desarrolla, y sobre todo el fin que tienen para transmitir lo que se desea.

#### **3.2.3.1 Ilustración Conceptual**

Es la ilustración que no está obligada a representar lo establecido en un texto, posee libertad de un argumento literario, científico, etc. Por el contrario, desarrolla una idea personal acerca del tema. Este tipo de ilustración es esencialmente creativa y la mayor parte de su éxito radica en el estilo original y característico del ilustrador. Una imagen conceptual debe ser gráficamente atrevida,

asegura Sanmiguel y debe buscar atraer la atención con mucha rapidez, haciendo representaciones que no son reales, o sea, que son metafóricas, donde se representan objetos, escenas, teorías e ideas.



**Arte conceptual** para el juego Indiana Jones Fuente: Paramount Pictures & LucasFilms Ltd.

**3.2.3.2 Ilustración naturalista:** Las ilustraciones naturalistas buscan la armonía de las composiciones, tanto desde el punto de vista de los elementos ilustrados como desde el punto de vista de los colores utilizados. En este sentido, las obras resultantes no deben ser necesariamente fidedignas a la realidad, sino que corresponden más a una visión personal.

del autor. Asimismo, la ilustración naturalista se caracteriza por explorar temas cercanos a la naturaleza tales como representaciones de la vida y de la biodiversidad.

La ilustración científica y naturalista pueden considerarse como disciplinas cercanas desde un punto de vista temático (ya que en ambas se trabajan con temas relacionados con la naturaleza) pero muy distantes desde el punto de vista de su finalidad. Mientras que la

ilustración naturalista busca retratar un elemento dentro de su ambiente o contexto, la ilustración científica tiene una finalidad aún más concreta. Por ejemplo, ilustrar un proceso, esquematizar una determinada parte de la especie o mostrar elementos no visibles al ojo humano. En esta misma línea, la ilustración naturalista puede permitirse determinadas licencias artísticas que serían impensables en el caso de la científica. Esto se debe a que la primera disciplina se basa más en la observación y la segunda en el estudio y documentación sobre los elementos retratados.

### **3.2.3.3 Ilustración Narrativa**

Como se ha recalcado anteriormente, la imagen es un complemento del texto, en este género es imprescindible la relación bimedia, puesto que su objetivo es mostrar un suceso o secuencia de sucesos basados en escritos de cualquier índole. Sanmiguel (2003) establece que el ilustrador debe tomar en cuenta la interpretación personal y el mundo imaginario que se figura el lector; manteniendo un equilibrio entre ambos, puesto que ello implica la apariencia de los personajes, la reconstrucción de una época y todo elemento que cree la atmósfera que el texto contenga.

<http://departamento.pucp.edu.pe/>



El oso que amaba los libros, Jim la marche –, Fuente: <https://anediseno.wordpress.com>

### 3.2.3.4 Ilustración Editorial

Es aquella que crea ilustraciones para periódicos, revistas, libros y todo medio impreso. Aunque estos medios impresos tienen una fuerte competencia con los medios digitales, la ilustración editorial es necesaria para ambos. Y parece que es una rama de la ilustración que cada vez cobra más fama y reconocimiento.

Este tipo de ilustración acompaña textos periodísticos y puede tener un alto contenido conceptual o puede ser puramente decorativo. Puede ocupar desde un pequeño espacio de la página, hasta ocupar una doble página. Incluso, puede ser usado para las portadas de estas revistas o periódicos.

En los libros es el paso al entendimiento por lo cual ayuda y da más sentido a lo escrito, dándole un valor agregado a la pieza final.

En estos se suele emplear imágenes propias de la realidad, aun si esta forma parte de la ficción narrativa del tipo dramático o fantástico. Un ejemplo de este tipo de ilustración es el hiperrealismo y el foto realismo.

### **3.2.3.5 Ilustración Publicitaria**

Tiene el objetivo de persuadir al público, comunicando un mensaje comercial, político o ideológico. Este momento da la idea principal de la pieza final, generando un impacto visual tan grande que el público observa y desea adquirir lo que se publica.

A lo largo del tiempo la ilustración fue avanzando a pasos agigantados y al inicio no había tecnología como la actual por ende los artistas crearon imágenes más relevantes de una determinada época y la mayoría de los ilustradores de éxito producían pinturas y dibujos para fines propagandísticos.

Hoy en día, en la era de la información y la publicidad, un buen ilustrador tiene una gran salida de mercado en este sector, ya profundizando y usando técnicas digitales.

### **3.2.3.6 Ilustración de Fantasía o Ciencia Ficción**

Más que una parte de la ilustración es un diseño tanto del ilustrador como del cliente que requiere de su trabajo, ya que en ambos casos esta es determinada por las circunstancias y el propósito que tiene la pieza gráfica.

Siendo así que el ilustrador decide especializarse en el género haciendo pautas comerciales o publicitarias en los campos de la ciencia ficción, lo editorial, hasta el cine y el entretenimiento.

### **3.2.3.7 Ilustración Científica**

Representa aspectos científicos, especialmente, observaciones de la naturaleza. La importancia de este tipo de ilustración recae en su utilidad y la exactitud con la que está realizada, determinando parámetros importantes de especies para que haya un mejor entendimiento de su modo de vida, características y ambiente en donde se encuentra.

En este caso las representaciones graficas van más allá del hiperrealismo, ya que deben de generar un impacto visual enorme, generando interés y por ende conocimiento de dicha especie en el espectador, sustituyendo la fotografía, ya que a medida que va pasando el tiempo el ilustrador deberá asemejar en su ilustración la realidad de dicha especie.

### **3.2.3.8 Ilustración Biológica**

La ilustración biológica es una rama de la ilustración científica, su función es comunicar la estructura y detalles específicos de sujetos de origen biológico, sus características más comunes y su modo de vida, además de partes de su cuerpo que le dan ese realce ante otras especies o características importantes ante los demás.

### **3.2.3.9 Ilustración Botánica**

Este tipo de ilustración se ha establecido como fundamental para las investigaciones científicas ya que se resuelve en un módulo de unidad de la naturaleza y paisaje. En este caso los ilustradores deben de representar la parte viva en esta oportunidad de las plantas, haciendo parte de la morfología, por este motivo el ilustrador debe de mantener un nivel de estudio bastante elevado ya que debe de conocer lo que va a ilustrar y esto servirá para hacer distinción de especies y de características de la misma.

### **3.2.3.10 Ilustración Zoológica**

Es la rama de la ilustración científica que se encarga de registrar el mundo animal mediante ilustraciones. Este apartado es muy importante ya que es la parte principal de estudio, con este tipo de ilustración se quiere dar un realce a características, morfología y significado a nivel cultural de las especies en la región de los Quillacingas, por lo cual se debe de representar dichas especies de manera precisa a la realidad.

### **3.2.3.11 Ilustración Ornitológica**

Es una rama de la ilustración zoológica especializada en las aves. Se reconoce que, durante el siglo XIX, existió una era provechosa para la publicación de libros con ilustraciones de aves, muy detalladas y de la misma manera brindó un conocimiento más cercano al mundo de la naturaleza y de especies aves que la conformaban. Con este tipo de ilustración se hace énfasis en características, morfología y entorno, ya mencionados anteriormente, recalando la importancia de las aves en la región de los Quillacingas, ya que a nivel espiritual las aves son un buen punto de partida para entender dicha cultura.

### **3.2.3.12 Paleoarte**

Es la rama de la ilustración que reconstruye la vida prehistórica según el conocimiento y las pruebas científicas del momento. Son representación graficas de especies ya extintas, en este caso cabe resaltar que muchas especies propias de los Pastos Quillacingas ya son extintas, pero sin existir poseen un valor cultural importante en la región.

Los trabajos de este tipo, pueden ser representaciones de restos de fósiles o reconstrucciones de criaturas vivas y sus ecosistemas.

### **3.2.3.13 Ilustración Digital**

Este tipo de ilustración se realiza a través de programas que aparentan técnicas tradicionales en el sistema digital, esta se combina con la ilustración habitual (análoga), por la cual así llega a un estilo personal de cada ilustrador, donde expresa la imaginación y enriquece a la publicación.

Como se afirmó arriba, esta que se inclina por el uso de tecnologías nuevas, donde para ello emplea una amplia variedad de software o programas de diseño, aplicando la tecnología se puede llegar a un hiperrealismo perfecto, asemejando entorno y características propias de cada especie. Además de la fácil reproducción de la pieza gráfica final.

El uso de bocetos o dibujos, son esenciales para realizar el mensaje con más visibilidad de la elaboración del Diseño, además de organizar las herramientas necesarias que aporten la estética perfecta para ilustración.

Este tipo de ilustración componen un material llamativo ya que en los últimos años se ha convertido en una tendencia del Diseño gráfico. Para la parte de editorial es muy utilizada porque apoya al contenido interno y las portadas potenciando al diseño del producto y creando un mayor valor de originalidad.

### **3.3 CAPITULO III Culturas ancestrales Pastos y Quillacingas**

#### **3.3.1 Comunidad Pastos**

Como anteriormente se ha mencionado, el departamento de Nariño estaba habitado en la época precolombina por Pastos y Quillacingas, que formaron las culturas más avanzadas de la zona andina departamentalmente. Sobre el nombre de los Pastos existen distintas versiones, ya que tienen aceptaciones sin que hasta hoy no existe un acuerdo definitivo sobre el nombre de este pueblo.

- Jijón y Caamaño, aseguran que proviene del idioma Cuayquer perteneciente a pattstan, que significa alacrán, por ende, los Pastos son el pueblo de los alacranes.

- Monseñor Justino Mejía, manifiesta que este gentilicio estaría ligado a l nombre del principal rio que recorre a estas comarcas, el Guáitara, el cual es llamado como Pastarán es decir alacrán.
- Entorno a una tesis de Aquiles Pérez, dice que los Pastos está relacionado con la idea dieciséis y familia antigua, Dieciséis por la voz Cayapa.
- Eduardo Martínez considera que en tal sentido |no traduciría Pastos sino Pastas.

Y así otras declaraciones del nombre Pastos.

Por otra parte, la zona de esta comunidad tenía una buena cantidad de recursos naturales, cultivaban Carchi, papa, oca, ollucos y quinua, maíz frijol, zapallo, yuca, maní, cebolla, algodón, coca, y añil.

Además, tenían animales domésticos como cuy, paujil (pavo), llama, alpaca, guanaco. Entre las montañas y bosques había venados, armadillos, jabalíes, dantas, en cuanto a su vivienda eran de barro, madera y paja o también de hojas de palma para el techo.

De igual importancia es necesario destacar las actividades del comercio y artesanías además de sus creencias y celebraciones rituales, las mujeres sabían hilar y tejer en las llamadas pangas o telares de cintura, utilizando olcas por medio de las cuales fabrican cobijas, capas y sayos.

Para la elaboración de vasijas, ollas y copas usaban las tres tierras: yana allpa – tierra negra, puca allpa – tierra roja, y yura allpa – tierra blanca. Una de las celebraciones de los pastos era la de Jatún mama, que coincide con el invierno de septiembre, en el cual pedían favores a los Dioses en la siembra del maíz y en junio a la fiesta Jatún puncha donde agradecían las cosechas.

### 3.3.1 Comunidad Quillacinga

Estos fueron los primeros pobladores del valle de Atriz, y habitaban la zona a la llegada de los españoles en 1535. Para comprender mejor, a partir de un estudio, el posible significado del vocablo Quillacinga se plantea dos hipótesis de su origen:

Quilla = Luna    singa = marices, que en quechua significa “narices de Luna”

Quilla – singa = luna lenta o perezosa

La comunidad Quillacinga tenía una gran población antes de la llegada de los españoles, estos cultivaron principalmente con cantidades importantes: maíz, papas, frijol, yuca, camote, arracacha, zapallo, oca, maní, algodón, aguacate, y otros más.

Los hombres usaban maures para cubrir el sexo y manta de algodón ancha y abierta a los lados, por parte de las mujeres, ellas usaban una manta pequeña y sobre ella otra para la espalda y el pecho, trabajan mucho la cabuya con el cual hacían cordelería y tejidos.

Esta comunidad también trabajaba piezas de cerámica con una técnica y un acabado rudimentario, con una fina textura y brillo en cerámica ofrendatoria, con figuras zoomorfas, antropomorfas, figuras geométricas y utilizaban color negro, crema y rojo.

Los Quillacingas se caracterizaban por su amplia creación de petroglifos, donde demuestran su alto grado de espiritualidad. Así mismo la cosmología hace parte de sus creencias el sol y la luna como dualidad, como también los animales los cuales los consideraban como seres sagrados entre estos se menciona al mono venado lagartija rana, las cuales son muy representadas en sus artes rupestres, orfebrería y alfarería.

<https://issuu.com/cyclops/docs/apuntespastosquillacingas-marzo16>

## 4. COMPONENTES DE LA ILUSTRACIÓN

En el caso de elaborar una pieza grafica final se desea retomar los métodos por los cuales se quiere llegar a la conceptualización de la misma, ahora bien, esto depende directamente de la investigación previa y de la información recopilada, pero para hacerse a una idea clara se hablará de los componentes básicos:

### 4.1 Brief

Este método permite tener una idea clara y especifica del tema que se va a tratar desarrollando así un estudio tanto del público, como del entorno así mismo de su ideología, Según Zeegen (2009), “el aspecto más importante del pensamiento creativo empieza con. el brief de un nuevo proyecto”, pues incluye la información básica del mismo.

Zeegen aconseja reuniones personales con el cliente para discutir las particularidades del proyecto, por lo cual se entabla una relación directa con la población a tratar y así recopilar datos necesarios para la solución de problemas, aquí se requiere del uso de anotaciones para no perder detalle de la información suministrada.

### 4.2 Concepto

Tal como lo expresa Zeegen (2009), el dibujo es una disciplina que los ilustradores llevan hasta el límite, y, esto no es menos, puesto que la habilidad de dibujar es el componente fundamental de su caja de herramientas, por lo cual una investigación previa fuerte es una base sólida para expresar lo que se desea, el concepto implícito en la investigación va enfocado a no perder el uso y costumbres de los antepasados y como mantenerlo en las generaciones venideras.

### **4.3 Boceto**

Zeegen (2009). El boceto es la idea preliminar que encamina al resultado final, el cual debe pasar por etapas de perfeccionamiento, retomando tanto la investigación (Brief) y el concepto, se procede a realizar la bocetación, allí es donde se plasman todas las ideas y con un arduo trabajo se llega a etapas finales en donde se desea hacer la pieza grafica que transmita la cultura de la región Pastos Quillacingas.

Como resultado de lo dicho anteriormente cabe resaltar que la ilustración y la comunicación visual son herramientas necesarias para el presente proyecto, por lo cual se necesita de una base sólida de investigación y un uso de herramientas tecnológicas para su fin.

Para finalizar el apartado de la ilustración se puede ir más allá del simple hecho del dibujo, pasando por ítems como su historia, sus primeros pasos y, sobre todo, sus técnicas, las cuales fueron importantes para conocerla a fondo, pasando tanto por aspectos sociales y éticos que marcaron en su debido tiempo a la sociedad.

Las técnicas usadas en la actualidad posibilitan un mundo nuevo para generar conocimiento, pasando desde imágenes básicas, hasta su reproducción en medios ya más interactivos y de realidad aumentada, en esta investigación se da gran valor a la narrativa y como la misma compaginada con la ilustración serán un método eficaz para dar a conocer la fauna tan abundante y con sentido cultural en la región Nariñense.

## 5. MARCO REFERENCIAL

Los proyectos consignados en este apartado sugieren un indicio para el desarrollo de este proyecto fortaleciendo la investigación teórica y gráfica. Tener como referentes tesis, proyectos o estudios que se han realizado de las diferentes especies científicas, permite tener mayor claridad sobre los resultados.

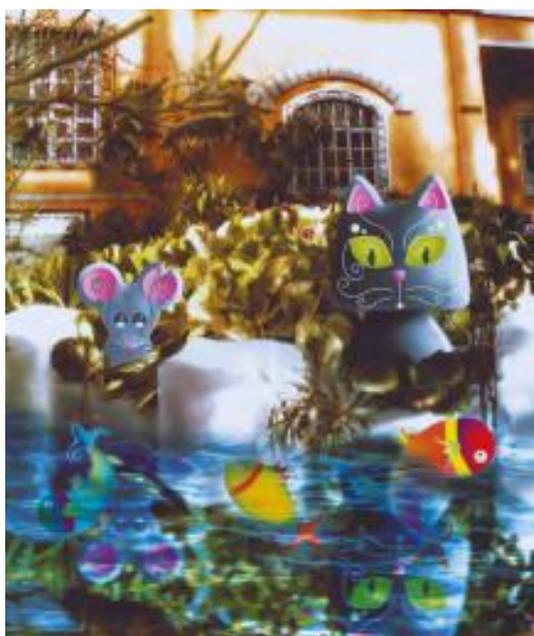
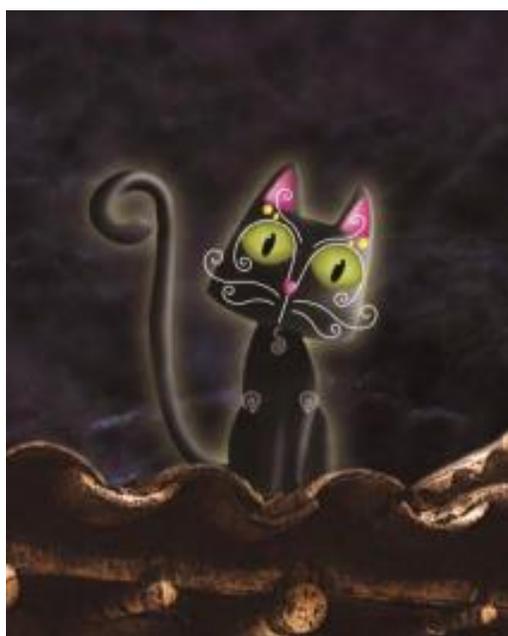
Por otro lado, se observará como el Diseño gráfico es una parte primordial para el desarrollo de problemáticas, con los referentes obtenidos se puede hacer constatar que la ilustración no es únicamente el plasmar dibujos en un papel, si no que va más allá, ya que es la representación viva de la investigación, realizando un contraste entre lo científico y lo cultural para este proyecto en particular desde la visión del cabildo Quillasinga de Obonuco.

### 5.1 Referentes locales

Cuentos de Mishi (CAROLINA ROSERO NANCY JURADO 2014), Pasto-Colombia

Este libro ilustrado comunica la historia de Pasto, por medio de cuentos infantiles, con el fin de investigar la interpretación de imágenes que observaban los niños para así descubrir el pensamiento y las emociones que puede generar un libro ilustrado para este público. En este se puede observar la ilustración de un gato, que posee marcas de color blanco en espiral que son otorgadas por el pueblo Quillasingas, ya que en la historia se dice que es el primer gato que habito la región, y además esta mostrada una parte del churo cósmico. Comenzaron teniendo una historia y recolectando datos, leyendas de los lugares para así adaptarlas en cuentos para niños, y

crear un vínculo de ellos con los libros, también tienen una dinámica de contar con un cuentacuentos como un gato callejero, y así es donde nace el nombre del libro, ya que gato en quechua es Mishi. En Pasto existe una historia rica en conocimiento que se encuentran en varios libros, en las bibliotecas se encuentran historias de Pasto desconocidas, y muchas leyendas que probablemente se relatan por una voz a voz por los habitantes.



El diario de una bruja (MARIA TAMBORA), 2015 Pasto-Colombia

Es la creación por la diseñadora gráfica María Tambora que presenta un proyecto editorial que está basado en mitos y leyendas del Departamento de Nariño, que está dirigido a un público de 10 a 12 años. Este se realiza a partir de narraciones y descripciones por los habitantes de ciertas locaciones del Departamento.

Creado por una serie de textos y de ilustraciones de personajes bastante peculiares dando paso a crear una experiencia de fantasía y misticismo.

Trata de un diario de la bruja María Tambora que narra la travesía que enfrenta para liberar el mundo de intenciones oscuras de otra bruja llamada Maruja, donde a lo largo de la historia conocen ciudades y criaturas que ella jamás pensó que existieran.

Está realizado a partir de texturas de manchas de café y chocolate. Tinta china, lápiz y retoque digital.



Fortalecimiento de la identidad cultural y valores sociales (STELLA RAMIREZ) 2011

Tumaco

Este proyecto es más investigativo, se centra en una inquietud por el sector docente del municipio de Tumaco, en el cual desean fortalecer los valores sociales de convivencia a partir de mensajes que disponen las manifestaciones de la tradición oral del Pacífico colombiano y más exactamente de Tumaco y su entorno.

Esta idea tiene aspectos esenciales para su desarrollo las cuales son la identidad cultural, la tradición oral y los valores sociales. Teniendo ya estas bases identifican el logro de que los adolescentes se sienten identificados de la riqueza cultural que poseen para que así procuren

persuadir agresivamente y realicen actividades creativas a partir de lo narrativo de la tradición tumaqueña.

Para la realización de este proyecto, utilizan la producción oral del pacifico nariñense para estudiar los mensajes, analizarlos con los mismos estudiantes para que así se rescate, recree promueva la buena convivencia dentro de la escuela.

Se toma de ejemplo este referente por la parte investigativa, para tener un enfoque más puntual a la hora de definir un camino más claro hacia la investigación del proyecto y para potenciar los valores sociales y promover la tradición oral de Pastos Quillacingas.

**Figura 1. Componentes cognitivos del ser humano**



Fuete: Leva y Fraire (2005)<sup>20</sup>

La ilustración Grafica Aplicada al Diseño (Rosario Velazco Aranda) 2017 Universidad de Granada España

Este trabajo desarrolla dos ideas principales: el analizar la relación gráfica como fuente principal de expresión y la otra la relación directa entre experiencias vividas de los usuarios que observen dicha imagen.

Desarrollando temáticas sobre la ilustración Gráfica, enfocando desarrollo como disciplina, la ilustración actual y pasada y nuevos campos de desarrollo.

Este proyecto fue tomado ya que, al momento de ilustrar la fauna y flora de la etnia de los Quillacingas, se debe de tener conocimiento previo de cómo se sostendrá las razones de la elección de la manera gráfica que llevará la pieza, además del desarrollo gráfico la tesis nos habla de técnicas de color y de manejo de elementos para la expresión del proyecto haciendo hincapié en procesos como:

- Dibujo e ilustración
- La ilustración como disciplina
- La ilustración en prensa y editorial
  - Ilustración publicitaria
- Nuevas técnicas y campos de desarrollo

## **7. METODOLOGÍA**

### **7.1 Enfoque cualitativo hermenéutico**

Se trabajará con la etnia Quillasingas, observando y conociendo su cultura para que de esta manera se pueda potenciar y generar una apropiación por el público objetivo y la población nariñense. La

cultura Quillasinga a través de sus creencias ha construido memoria en la región y es importante fortalecer los medios que permitan su reconocimiento.

## **7.2 Enfoque etnográfico exploratorio**

Con este método se puede llegar a la comunidad para recrear la información que hasta la fecha es escasa en cuanto a documentos, considerando que hay escritos de los Quillacingas, pero no hay una exploración centrada en la fauna y flora y su importancia sociocultural. El diseño gráfico como disciplina puede convertirse en un importante medio que permita desencadenar otras investigaciones y así multiplicar los conocimientos y creación de productos que sean atractivos para diferentes tipos de público y de esta manera aportar en el reconocimiento de la cultura de este valioso pueblo. Posteriormente lo que se pretende a través de la creación del libro ilustrado, es que la comunidad y las instituciones educativas tengan la motivación por el aprendizaje de la historia y logren comprometerse en recrear y rescatar el legado cultural. Durante el proceso investigativo y creativo se trabaja de la mano de la comunidad, permitiendo su participación activa y reconociendo su experiencias y expectativas.

### **Grupos de interés:**

#### **GRUPOS PRIMARIOS**

<b>Grupo de interés</b>	<b>Cómo aporta el proyecto al grupo de interés</b>
Población Joven	

	Generando conocimiento, conciencia, rescate de los valores culturales.
Cabildo Quillacinga	Reconociendo su cultura y generando material gráfico para divulgar esta información

### GRUPOS SECUUNDARIOS

Grupo de interés	Cómo aporta el proyecto al grupo de interés
Entidades educativas	Aportando al desarrollo integral de los estudiantes; además de promover y disfrutar de las artes y la cultura y concientizar que se respeten e integren la diversidad de nuestras especies

### GRUPOS TERCIARIOS

Grupo de interés	Cómo aporta el proyecto al grupo de interés
Entes gubernamentales	Generando una reflexión colectiva sobre el valor y los aportes de la educación artística y cultural en la construcción de una educación de calidad más integral
Docentes antropólogos, historiadores	Afinando el nivel de conocimiento cultural e iconográfico

#### Fases metodológicas:

##### Reconocer y recopilar:

Durante esta etapa se recopila, evalúa y analiza información de diferentes fuentes para identificar y clasificar los datos que contribuyan al proceso de Diseño.

Instrumentos:

Observación, análisis de fuentes documentales, entrevistas y encuestas

### **Experimentar y crear:**

Se comienza tomando como base los datos comprendidos en la fase anterior para desplegar los conocimientos, conceptos e imágenes que participaran en el desarrollo del proyecto a través de la exploración de formas, conceptos y materiales.

Instrumentos:

Análisis de moodboard, exploración de técnicas, diseño de prototipos.

### **Validar y formalizar:**

Durante la fase de creación y el proceso de formalización se desarrollan diversas jornadas de validación de las propuestas para seleccionar los aspectos formales, estéticos y funcionales que correspondan al proceso de investigación. Se formaliza la propuesta teniendo en cuenta las consideraciones de los grupos de interés para ultimar con la representación seleccionada y generar los ajustes necesarios que permitan cumplir con el objetivo del proyecto.

Instrumentos:

Entrevistas, encuestas, grupos focales, matriz de indicadores.

Desarrollo metodológico:

### **Reconocer y recopilar:**

Reconocer y recopilar: Para hacer esta investigación he tenido presente un cariño por la Ilustración y el conocimiento cultural creando una reivindicación de ambos ha sido el propósito fundamental.

La pérdida de conocimiento cultural es el factor importante en la decisión del desarrollo del proyecto, ya que muchos jóvenes desconocemos las raíces de nuestro pueblo ya sea por falta de oralidad o de las nuevas tecnologías, las cuales nos han apartado de las historias y vivencias de los ancestros. Realmente KAWSAY, es creado para comunicar una experiencia de conocimiento popular vista desde un campo innovador cómo es la Ilustración mostrando a cada especie como una visión amplia del relato que reivindican la naturaleza particular nariñense, y así generar conocimiento, rescatar los valores culturales, concientizando que se respeten e integren la diversidad de estas especies. En un principio de la investigación se tenía muchas ideas donde poco a poco se descartaron como también otras se fortalecieron. Haciendo énfasis en la Ilustración se tuvo en cuenta diversas técnicas de arte análoga y digitales, pero todo con un solo fin en enriquecer la creatividad y proyectar lo que se quería comunicar. Se desarrollan procesos de trabajo como lluvia de ideas, esquemas, moodboard, los cuales permiten el flujo dinámico y la estructura del proyecto en la fase creativa de la propuesta y la investigación y general, todo el proceso de la búsqueda y el desarrollo como resultado es cumpliendo con los objetivos planteados donde se hace conocer la cultura de los Quillacingas haciendo parte también a las aspiraciones gráficas que tan basadas en la iconografía y significados y toda la aplicación información que mostrada en el libro.

### **7.7 Técnicas e instrumentos**

La encuesta se realizó a personas pertenecientes a las etnias de los Pastos y Quillacingas para recaudar la información necesaria, también a Diseñador e ilustrador, profesora de Diseño Gráfico para establecer la información y darle inicio al desarrollo del proyecto. La encuesta recoge

criterios de edad, rama de profesión, aspectos generales del conocimiento - to y experiencia a través del diseño. Para realizar la validación se contó con una presentación introductoria acerca de la historia de los cabildos indígenas nariñenses, de igual manera, sirvió para tener un acercamiento a los conocimientos por parte de las personas que tiene un acercamiento al nivel histórico cultural de la fauna y flora nariñense.

Se realiza entrevistas a personas que saben del tema tanto cultural, diseño y teoría de lo que el proyecto presenta como tal estos son: 2 personas que se relacionan con las etnias, un biólogo, un artista visual, profesora de diseño gráfico, un ilustrador.

**Técnicas:** Encuesta.

**Instrumento:** Formato escrito y digital.

**Encuestados:**

- Personas tanto adulto y adulto mayor, pertenecientes a las etnias de los Pastos y Quillacingas para recaudar la información necesaria y llevar a cabo la necesidad de saber características descriptivas a la fauna que correspondan a estas etnias.
- Diseñador e ilustrador, partiendo desde su conocimiento y experiencia a través del diseño.
- Profesora de Diseño Gráfico, persona que ha manejado la biónica muchos años y además sabe de cultura nariñense.
- Estas entrevistas se realizaron a partir de citas presenciales que se llevaron a cabo en lugares que para ellos se facilitaba y nos dieron un poco de tiempo y en otras ocasiones se acudió a la entrevista por medio de llamada o video.

## **Conclusión**

En las primeras entrevistas, los resultados obtenidos en base de las entrevistas que se desarrollaron para el presente proyecto, ayudan a enfocar el tema de investigación, teniendo bases tanto en el territorio como la cultura, para la elección de la fauna y la flora que se presentará en el libro ilustrado, dicho así se reconoció simbología, y elementos de uso cotidiano que contiene dichas alegorías, y el resultado de pensamiento individual acerca de la importancia grafica que se necesita para la problemática de la pérdida de la fauna ancestral. Además, se obtuvo más información de tallada acerca de las especies que existían en el territorio de dichas etnias, hablando de problemáticas de biodiversidad y también los problemas de vía de extinción y así mismo aportando con asesoría acerca de piezas graficas que se han desarrollado a lo largo del tiempo.

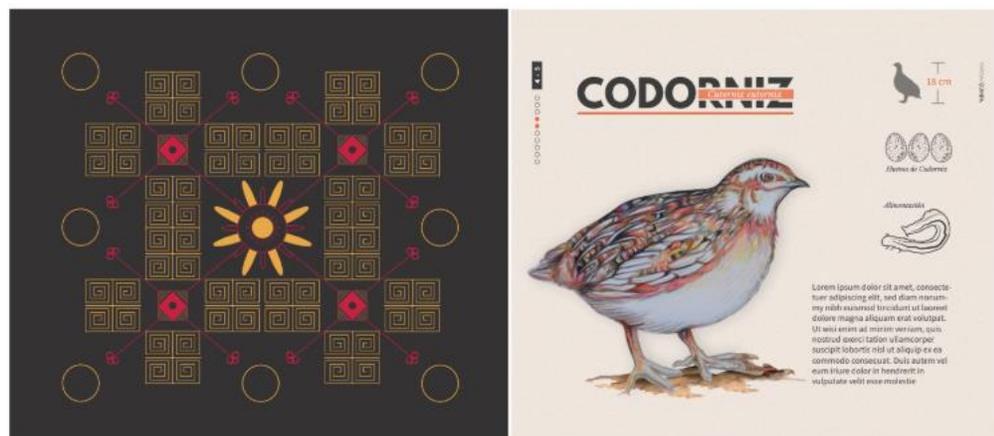
Con esta información, se busca seleccionar que fauna y flora serán parte de la pieza final de investigación. A partir de estos resultados se ha venido trabajando la parte gráfica, la cual se desarrolló con investigación y generando puntos gráficos que le dan realce e identidad al proyecto, dando como resultado decisiones importantes para definir ciertas especies de flora y fauna más representativas de estos cabildos, se ha tenido contacto con ellos a través de las plataformas de redes sociales. La búsqueda de las experiencias y conocimientos, es un factor clave para el resultado de este proyecto, debido a que las personas que conocen su cabildo, nos hacen beneficiados al encontrar un intercambio cultural y de saber, los cuales generan una experiencia para toda su vida, y así compartir a muchos su cultura. En la tercera encuesta se logró encontrar aspectos fundamentales para la realización y decisión de lo gráfico, como por ejemplo los colores que nos brinda la naturaleza y además como el significado de cada uno de

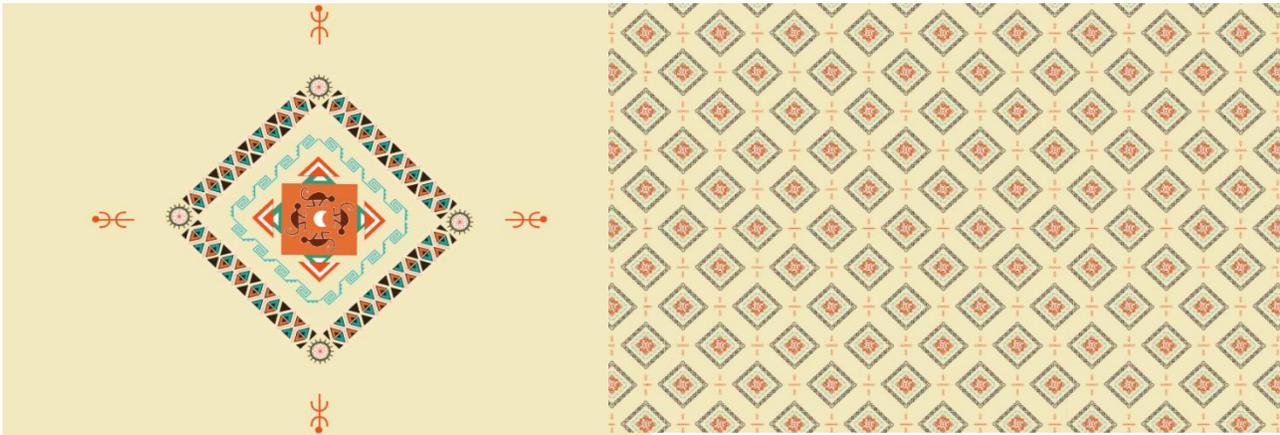
ellos y para el logo la conexión de la madre tierra con nosotros, ellos tienen un concepto espiritual de la naturaleza con esto como base para crear texturas y encontrar el estilo cultural que se quiere dar el contenido de la pieza final.

## Proceso Grafico



## ~~PROPUESTA GRÁFICA~~





## **BIBLIOGRAFIAS**

Academia Nariñense De Historia, (1996). "Arte rupestre Quillacinga", Manual historia de Pasto San Juan de Pasto: Alcaldía Municipal de Pasto p. 91.

Arango y Sánchez, (2004) Los Pueblos indígenas de Colombia. 1977, en el umbral del nuevo milenio. DNP

Arteneo, (2015) Definición de ilustración y tipos de ilustraciones

Aspectos Básicos grupos Étnico Indígenas, (2010).

Armengol Durán, T. (2005) Ilustración, comunicación, aprendizaje universidad Barcelona

Cárdenas Arroyo, F. (1989) "Complejos cerámicos y territorios étnicos en áreas arqueológicas de Nariño". Boletín de Arqueología. - 4(3); 27-34, Fundación de Investigaciones Arqueológicas Nacionales, Banco de la República, Bogotá

Castellano, M. (2020) Conservación Vegetal

Cárdenas, F- Arroyo. (s.f.) Frontera Arqueológica vs. Frontera Etnohistórica: Pastos y Quillacingas en la Arqueología del Sur de Colombia

Cisneros, A. (2016) Guardianes de la naturaleza: diseño e ilustración para la protección del medio ambiente.

Costa, J. (s. f.) Cambio de paradigma: la Comunicación Visual

Dalley, T. (1992) Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales

DANE: Censo General, (2005).

Dialnet, Influencia de los movimientos artísticos en el Diseño Graf-3340116.pdf

Durán Rojas, P. (2016) (CNCA) El aporte de las artes y la cultura a una educación de calidad

ESDESIGN, (2019) ¿Qué es la ilustración digital y para qué sirve?

Galeano Cesar, E. (1997) Modelos de comunicación

(Granda Paz, O. (1983) Arte rupestre Quillacinga y Pasto: Sindamanoy, 33p

García Sureda, B. (s. f.) Periodismo y educación en los inicios de la España contemporánea

Guzmán, M. Doumier, Zambrano, Carlos V. Cerón, C. P. (1996) Geografía humana de Colombia  
Region Andina Central Tomo IV Volumen I

García, R. (s. f.) Libro la imagen comunicación funcional a moles García Torres, M. A. (s. f.)  
Comunicación Visual

Ilustraciology (2018) 42 tipos de ilustración y salidas laborales

Játiva, P. J. (2017) especies nativas de Ecuador en peligro de extinción

Josué, (2018). [vivelibro.com](http://vivelibro.com) El diseño editorial: qué es, elementos y etapas

Kant, I. (2001) Contestación a la pregunta: ¿Qué es la ilustración?

Lanubeartistica.es (s.f.) Breve historia de la ilustración [dibujoartistico2/unidad6-DA2\\_U6\\_T1\\_v01/11](http://dibujoartistico2/unidad6-DA2_U6_T1_v01/11) breve historia de la ilustración.

Lande, A. (s. f.) comunicación intercultural

Lapizzzz.blogspot. (s.f)

Los Pueblos Indígenas de Colombia, (1997) – Desarrollo y Territorio. TM Editores en Coedición  
con el Departamento Nacional de Planeación. Pag. 126-127 Los pueblos indígenas de Colombia  
en el umbral del nuevo milenio, (2014) Población, cultura y territorio: bases para el fortalecimiento  
social y económico de los pueblos indígenas

Lomeli Amezcua, M. I. (2014) Introducción a Vygotsky

Maquetatilibro. (s.f). letra capital o capitular y su función en los libros

Marimar, (2021) en Historia Contemporánea La ilustración – siglo de las luces: características,  
representantes y fotos

Mejía Y Mejía, J. (1934). Ensayo sobre prehistoria nariñense. Pasto: Imprenta de la Diócesis de Pasto. 97p.

Mique.es (2018) ¿Qué es el diseño editorial?

Montenegro Muñoz, S.A., Delgado, F., Pantoja, Y.P., Calderon-Leyton, J.J., Noguera Urbano, E.A, (2019) Especies emblemáticas para la conservación de ecosistemas en el departamento de Nariño, Colombia.

Moles Abraham, A. (2017) - LA IMAGEN Comunicación funcional

Munari, B. (2016) Diseño y comunicación visual - contribución a una metodología didáctica

Portal de arquitectura Arqhys. (2017). Equipo de redacción profesional. Tipos de ilustración.

Escrito por: Arqhys Decoración.

Presentación Especulo 5 La Narrativa\_Grafica.pdf

Revilla Basurto, M. A. (1996) - La comunicación un sendero

Sánchez Farrut, J. (s. f.) La ilustración en Colombia

Sanmiguel, D. (2003) Todo sobre la técnica de la ilustración.

SINIC, (2018) Colombia Cultural

Solórzano Ariza, A. (2012) Semiótica: diseño gráfico y cultural

Uribe, M.V. (1982) Etnohistoria de las comunidades andinas prehispánicas del sur de Colombia

Wong, W. (1999) Principios del diseño en color. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A.

Zúñiga Erazo, E. (1996) "Los Quillacingas", en: ACADEMIA NARIÑENSE DE HISTORIA.

Manual historia de Pasto. San Juan de Pasto: Alcaldía Municipal de Pasto, 77.89

## Formato de entrevista.

### Anexo 1

Formato de entrevista.

**Universidad de Nariño**  
**Facultad de Artes-programa de Diseño Gráfico y Multimedial**  
**Cuestionario para La medición de conocimiento sobre la cultura Pasto y Quillacingas**

OBJETIVO: La presente encuesta tiene como objetivo determinar la importancia de la fauna y flora en la comunidad de los Pastos y Quillacingas para la creación de un libro ilustrado científico cultural que represente la cosmovisión indígena de estas principales etnias de la región.

Sus respuestas son importantes para llevar a cabo este proyecto

Nombres Completos: \_\_\_\_\_

(Marque con una X la respuesta)

1. Género:

a) Femenino \_\_\_\_\_

b) Masculino \_\_\_\_\_

2. Edad \_\_\_\_\_ años

3. Grado de escolaridad

a. Básica primaria \_\_\_\_\_

b. Secundaria \_\_\_\_\_

c. Profesional \_\_\_\_\_

d. Maestría \_\_\_\_\_

e. Doctorado \_\_\_\_\_

1. ¿Reconoce Usted símbolos e imágenes que representen a la cultura Pasto y Quillacingas?

2. ¿Cree usted que, a través de Dibujos, imágenes, pinturas se puede representar la identidad cultural de los Pastos y Quillacingas?

3. ¿En sus objetos personales, (indumentaria, accesorios, decoración o artesanía) tiene símbolos de Pastos o Quillacingas?

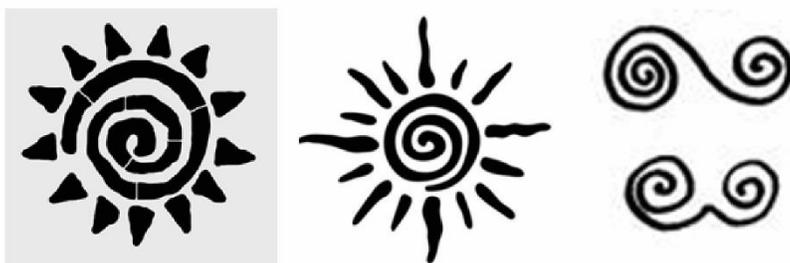
4. ¿Cuál de las siguientes imágenes considera usted, es un libro ilustrado?  
 Marque con una x



5. ¿Cuál de las siguientes imágenes considera usted, es un símbolo de la etnia de los Pastos?  
Marque con una x



6. ¿Cuál de las siguientes imágenes considera usted, es un símbolo de la etnia Quillacinga?  
Marque con una x



MUCHAS GRACIAS POR SU TIEMPO

**Técnicas:** Encuesta.

**Instrumento:** Formato escrito y digital.

**Encuestados:**

- Biólogo, profesor de la Universidad de Nariño con sus conocimientos desde la biología y un poco de historia de las especies que habitan en el departamento de Nariño

## Formato de entrevista.

### Anexo 2

**Universidad de Nariño**  
**Facultad de Artes-programa de Diseño Gráfico y Multimedial**  
**Cuestionario para La medición de conocimiento sobre la cultura Pasto y Quillacingas**

OBJETIVO: La presente encuesta tiene como objetivo determinar la importancia de la fauna y flora en la comunidad de los Pastos y Quillacingas para la creación de un libro ilustrado científico cultural que represente la cosmovisión indígena de estas principales etnias de la región.

Sus respuestas son importantes para llevar a cabo este proyecto

Nombres Completos: \_\_\_\_\_

(Marque con una X la respuesta)

1. Género:

a) Femenino \_\_\_\_\_

b) Masculino \_\_\_\_\_

2. Edad \_\_\_\_\_ años

3. Grado de escolaridad

a. Básica primaria \_\_\_\_\_

b. Secundaria \_\_\_\_\_

c. Profesional \_\_\_\_\_

d. Maestría \_\_\_\_\_

e. Doctorado \_\_\_\_\_

4. ¿Qué tan rica es la biodiversidad Nariñense?

5. ¿Qué especies endémicas conoce de la región Nariñense?

6. ¿Por qué la biodiversidad es tan importante y debe ser conservada?

7. ¿Cree que la parte gráfica (dibujos, imágenes, pinturas) puede aportar en la conservación de la biodiversidad Nariñense?

8. ¿Conoce piezas graficas estilo (revistas, libros científicos, etc) en donde se vea reflejada la biodiversidad nariñense?

SI\_\_ NO\_\_ ¿Cuales? \_\_\_\_\_

MUCHAS GRACIAS POR SU TIEMPO.



8. Nombre 5 especies de fauna y 5 de flora, con las cuales se identifica más su cabildo.

1. \_\_\_\_\_

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

9. En la actualidad los colores y la naturaleza están enlazados con la vida y la sabiduría, además de identificarnos en zonas donde hay animales que dan placer a nuestros ojos, cuando los contemplamos.

Pregunta: ¿Para usted existe una relación de cultura o espiritualidad con los colores que nos brinda la flora y fauna de su cabildo?

Si

No

Si su respuesta es afirmativa escriba brevemente una explicación:

Escriba los colores

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

10. Desde su opinión, ¿que se podría hacer para que la comunidad nariñense se sienta identificada con la cultura de su cabildo?

Escriba brevemente su explicación

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Muchas gracias